



Ďalšie vzdelávanie učiteľov
základných škôl a stredných škôl
v predmete *informatika*



ŠTÁTNY PEDAGOGICKÝ ÚSTAV
NATIONAL INSTITUTE FOR EDUCATION

Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika

Žijeme v digitálnom svete

Predmet: Moderná škola v digitálnom svete

Línia: Moderná škola



EURÓPSKA ÚNIA



Európsky sociálny fond



Európska únia
Európsky sociálny fond

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť/Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov ES

Žijeme v digitálnom svete

Identifikácia modulu

Aktivita projektu: 1.1 Vzdelávanie učiteľov 1. stupňa ZŠ na informatiku a informatickú výchovu

Línia aktivity: Moderná škola

Predmet: Moderná škola v digitálnom svete

Zaradenie modulu



Líniu **Moderná škola** tvoria v tomto vzdelávaní tri moduly zoskupené do dvoch predmetov: **Moderná škola v digitálnom svete** (jeden modul) a **Učíme moderne** (dva moduly). Modul **Žijeme v digitálnom svete** je teda úvodným v celej línii.

Abstrakt modulu

Keďže tento modul je prvým v línii **Moderná škola**, začína úvodom do celej línie, do oboch jeho predmetov a modulov. Najprv v ňom skúmame, prečo (aj) vo vzdelávaní učiteľov informatickej výchovy považujeme za dôležité a užitočné venovať sa podstatne širšej téme, než je vlastný všeobecno-vzdelávací predmet informatika či informatická výchova a jeho didaktika. Stručne predstavíme koncepciu a štruktúru celej línie **Moderná škola** a zameranie jej jednotlivých predmetov.

Po tomto úvode sa budeme venovať prvému predmetu (a modulu) línie, ktorý sme nazvali **Žijeme v digitálnom svete**. Rozdelili sme ho do troch kapitol - prvá z nich predstavuje pohľad na digitálny svet dospelých, druhá na digitálny svet detí (najmä v rodine, pretože otázkam digitálnych technológií v škole a v triede sa budeme venovať v nasledujúcich moduloch) a tretia na svet vzájomných interakcií a komunikácie - medzi deťmi, medzi dospelými, a tiež navzájom.

Digitálny svet dospelých charakterizujeme stručným prehľadom významných historických objavov, ktoré posúvali poznanie a často viedli k hlbokým spoločenským zmenám, ktoré si len postupne uvedomujeme. Digitálny svet detí preskúmame najmä z pohľadu prítomnosti nových technológií v rodine a toho, aký prospech a aké riziká tieto technológie prinášajú. Spoločný svet, v ktorom chceme byť všetci spolu, v ktorom navzájom komunikujeme, spolupracujeme a spolu sa zabávame, má jeden spoločný nástroj a tým je internet so svojimi neustále sa vyvíjajúcimi službami. Preskúmame tu niektoré z nich, ktoré používajú mnohé deti a ich rodičia na zábavu a na vzdelávanie.

Garant predmetu:

prof. RNDr. Ivan Kalaš,
PhD., KZVI FMFI UK,
kalas@fmph.uniba.sk

Autori:

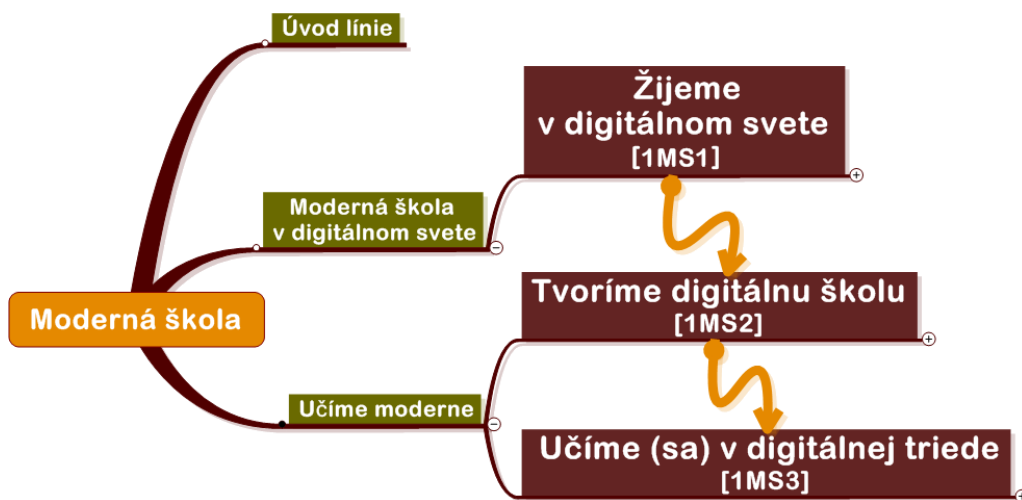
prof. RNDr. Ivan Kalaš,
PhD., FMFI UK v Bratislave
PaedDr. Martina
Chalachánová, ZŠ Lieskovec
Mgr. Janka Pekárová, FMFI
UK v Bratislave
Mgr. Martina Kabátová,
FMFI UK v Bratislave
Mgr. Katarína Mikolajová,
FMFI UK v Bratislave



Cieľ línie Moderná škola	3
Cieľ modulu Žijeme v digitálnom svete	5
Vstupné vedomosti	5
Požadované prerekvizity	5
Predpokladané vstupné vedomosti	5
Niekoľko základných pojmov	6
1 Kde žijú dospelí	7
1.1 Narodil sa digitálny svet	7
1.2 Malá história veľkých zmien	8
1.3 Je ešte stále guľatý?	9
1.4 Pozor, digitálna priepasť!	10
2 Kde žijú deti	11
2.1 Digitálne technológie okolo nás	11
2.2 Bezpečnosť detí v digitálnom svete	15
3 Chceme byť spolu!	19
3.1 Web a nový web	19
3.2 Internet pre zábavu a vzdelávanie	22
3.3 Chat a sociálne siete	26
Čo sme sa naučili v tomto module	30
Výstupné vedomosti a ich preverenie	30
Literatúra a použité zdroje	31

Cieľ línie Moderná škola

Línia **Moderná škola** síce obsahuje dva predmety - **Moderná škola v digitálnom svete** (s jedným modulom) a **Učíme moderne** (s dvoma modulmi), predsa len ju tvorí súvislá séria troch modulov, ktoré sa na zvolenú tému pozerajú najprv „z diaľky“ - na celú spoločnosť, potom „bližšie“ - na školu ako na inštitúciu, a napokon „zblízka“ - na triedu a procesy v nej (takýto približujúci sa pohľad sme na nasledujúcom obrázku znázornili krivkovými šípkami).



Celková štruktúra línie Moderná škola

Ak chceme rozumieť tomu, akú úlohu zohrávajú digitálne technológie (DT) v spoločnosti, vo vzdelávaní a v poznávacom procese, musíme sa zamýšľať aj nad širšími súvislosťami, napr. nad spoločenskými zmenami, nad tým, ako, prečo a kedy sa objavila revolučná myšlienka využívať počítače v poznávacom procese detí, žiakov, študentov a dospelých, nad priestorom, v ktorom učíme a v ktorom sa učia naši žiaci, nad rôznymi faktormi, ktoré **vplývajú na transformáciu školy** a pod. Domnievame sa, že moderní inovatívni učitelia sú zvedaví a majú chuť sa zamýšľať a diskutovať aj o takomto širšom kontexte.

Zaujímá nás, ako a prečo sa tak rýchlo a významne mení náš svet, naše potreby a naše prostredky, ako rastie objem informácií, ktoré potrebujeme pre život a ktoré ako spoločnosť generujeme - a ako pomaly sa pritom mení škola:

*Starostlivý pozorovateľ nemôže nevidieť, aké zmeny nastali v školách za ostatných sto rokov. Podstatne sa za toto obdobie zmenilo kurikulum a spravovanie škôl. Keď ale pozorujeme zmeny priamo v triede, zbadáme iba menšie úpravy v jej organizácii (väčšiu pestrosť vo formách), vo vzťahoch medzi učiteľom a žiakmi (sú menej formálne) a vo výučbových metódach (používa sa ich viac). Čo však sotva môžeme prehliadnuť, je **úporné prežívanie tých istých praktík**, ktoré učitelia naďalej považujú za efektívne a nenahraditeľné, presne odskúšané pre potreby triedy... ostatných sto rokov prinieslo len **nepatrné zmeny do miestopisu triedy**.*

L. Cuban, 1986, str. 104, [2]

Chceme preskúmať digitálny svet z pohľadu dospelých a z pohľadu detí, chceme sa pozrieť aj na náš **spoločný svet**, v ktorom chceme byť všetci spolu, v ktorom navzájom komunikujeme, učíme sa, spolupracujeme a spolu sa zabávame. V tomto svete sa zameriame na jeden revolučný prostriedok, ktorým je internet so svojimi neustále sa vyvíjajúcimi službami. V druhom module zúžime našu pozornosť na digitálnu školu. Budeme sa zamýšľať nad tým, aká by mala byť, aby sa stala atraktívnym miestom pre moderné, produktívne učenie sa našich žiakov. Zoznámime sa tiež s tým, ako dnes rozumieme poznávaciemu procesu, aké ciele má splňať, ako ho projektovať a akými formami realizovať. V záverečnom module celej línie našu pozor-



Oci, načo potrebujeme päť prstov, keď myš má iba dve tlačidlá?

<http://blaugh.com/>



Ako to myslíte, že mám všetko zle?! Veď som úlohu skopiroval priamo z internetu!

<http://blaugh.com/>

Aktivita

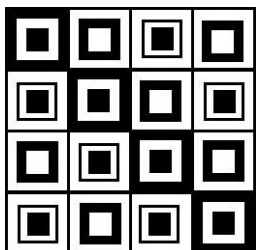
Odhadnite, koľko digitálnych fotografií urobíte **vy sami** za tento rok. Koľko z nich **zverejníte** na internete? Porovnajzte si navzájom odhadované čísla. Prečo sa líšia?

Skúste odhadnúť - alebo nájsť na internete - koľko fotografií **všetci ľudia** na svete urobia a zverejnia na internete tento rok.

Výsledné práce žiakov
v projekte Mozaiky, pozri
[www.infovek.sk/predmety/mat
em/proj/moz2/](http://www.infovek.sk/predmety/mat
em/proj/moz2/)



D. Medvecová, 11 r.



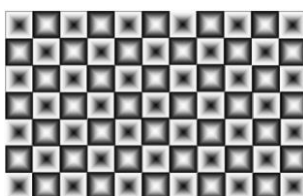
S. Slučiaková, 11 r.



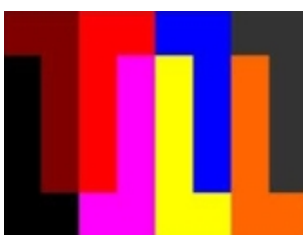
M. Mitter, 9 r.



D. Hossuová, 11 r.



P. Bezák, 10 r.



Z. Savarová, 9 r.

nosť zúžime ešte raz - zo školy na triedu, na **miestopis modernej triedy**, na jej vybavenie digitálnymi technológiami, na vzťahy a procesy, ktoré v nej prebiehajú, na netradičné koncepcie vzdelávania a na to, ako môžu moderné technológie pomôcť pri rešpektovaní a rozvíjaní potrieb každého individuálneho žiaka.

Pri tvorbe modulov línie Moderná škola sme vychádzali z týchto východísk:

- Informatická výchova je na školách celkom nový predmet. Prirodzene, pri tvorbe jeho profilu a obsahu sa snažíme rešpektovať skúsenosti, ktoré majú niektorí učitelia z rôznych experimentálnych implementácií takéhoto alebo podobného predmetu v ostatných rokoch. Využívame tiež naše vlastné skúsenosti z domácich i zahraničných výskumných projektov, a tiež skúsenosti z našich návštev zahraničných škôl, zo štúdiá odbornej svetovej literatúry, z osobných kontaktov s expertmi z inštitúcií ako UNESCO, IFIP, ISTE a pod. Napriek tomu musíme otvorene priznať, že táto úloha je nová, že je pre nás výzvou a že k nej pristupujeme maximálne zodpovedne.
- Učitelia vedia, že sa musia vzdelávať. Domnievame sa, že toto platí dvojnásobne na prvom stupni - učitelia sa chcú pripraviť na kvalitnú realizáciu nového predmetu. Veríme, že štruktúra celého vzdelávania, ktoré obsahuje štyri rôzne línie (**Digitálna gramotnosť učiteľa**, **Moderná škola**, **Vlastný odborový kontext informatiky a informatickej výchovy** a ich **Didaktika**), splní ich očakávania.
- Myslíme si, že informatika na druhom stupni ZŠ sa stáva vstupnou bránou, ktorou do školy môžu vstúpiť moderné vzťahy, formy a metódy učenia a učenia sa. Ako príklad nech poslúžia žiacke kolaboratívne projekty, ktoré využívajú digitálne technológie a prekračujú priestor jedného predmetu, steny jednej triedy a hranice medzi národmi a kultúrami. Pokúsme sa vytvoriť takýto priestor aj na prvom stupni na informatickej výchove.

Učitelia na prvom stupni sú hraví a tvoriví - rovnako ako ich žiaci. To je výborný predpoklad k tomu, aby posilnili v triede nové vzťahy, nové formy práce, nové príležitosti pre moderný prístup k učeniu sa žiakov - **objavovaním, skúmaním, tvorením nového, spoluprácou a komunikáciou**. K tomu, aby mohli naplniť komplexné ciele nového predmetu, majú výbornú príležitosť vďaka organizácii vyučovacieho procesu pre žiakov tohto veku. Celkom prirodzene im tu vzniká vynikajúci priestor pre medzipredmetové aktivity, projekty, pre rôzne moderné formy podpory poznávacieho procesu. Chceme, aby sa priestor, ktorý získala informatická výchova na prvom stupni ZŠ, využil produktívne a atraktívne - pre žiakov, pre učiteľov a pre rodičov.

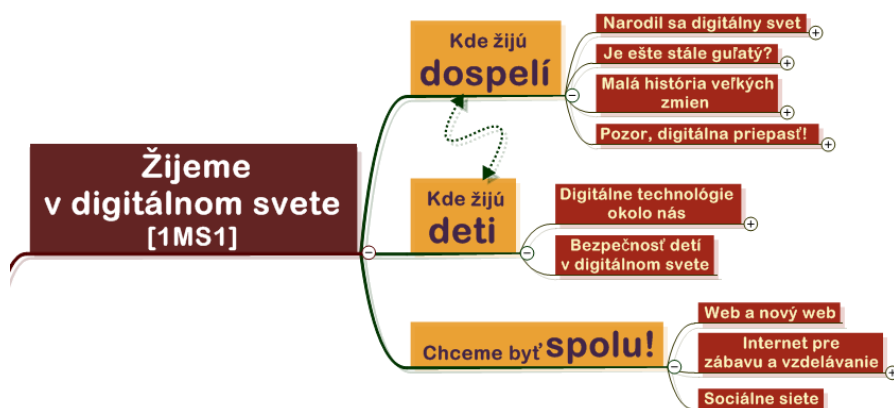
Takýto spôsob učenia sa žiakov nazývame **konštruktivistický** a **konštrukcionistický**. Sú to ťažké slová, ľahko sa pomýlia a popletú - ale takýto spôsob práce je úžasný! Žiaci sa nám zaň odmenia radosťou z učenia sa.

Ciel' modulu Žijeme v digitálnom svete

Tak dlho trvalo, kým ľudia prijali myšlienku o tom, že svet je guľatý - a nie plochý! Odvtedy dostal veľa ďalších prívlastkov. V línii **Moderná škola** budeme napríklad hovoriť o premenách školy a vzdelávania v **digitálnom svete**. A dozvieme sa tiež, že podľa niektorých autorov, pozri [4], je opäť **plochý!**

Pravdaže, svet je iba jeden. My sa naň však v tomto module pozrieme „z dvoch strán“. Najprv preskúmame *digitálny svet dospelých*, vysvetlíme si pojmy ako **digitálne technológie**, **digitálna gramotnosť** či **informačná spoločnosť**, zamyslíme sa nad tým, ako nové technológie súvisia so spoločenskými zmenami, s globalizáciou a informatizáciou, pripomenieme si niektoré kľúčové objavy 19. a 20. storočia v oblasti počítačov a práce s informáciami, preskúmame digitálnu priepasť.

Potom sa na digitálny svet pozrieme očami detí: pozrieme sa, kde a aké digitálne technológie používajú, čo s nimi robia a ako tieto technológie menia ich život. Preskúmame, aké **výhody** - a aké **riziká** im prinášajú. Na záver si pripomenieme, že digitálny svet dospelých a detí je predsa len jeden a ten istý. Spájajú ho úžasné možnosti učenia sa, zábavy, komunikácie a kooperácie, spája ho globálna sieť internetu.



Celková štruktúra modulu Žijeme v digitálnom svete

Vstupné vedomosti

Požadované prerekvizity

Tento predmet nenadväzuje na žiadny iný modul. Účastník vzdelávania však zrejme už vie pracovať s internetom, vyhľadávať informácie a zaznamenávať ich.

Predpokladané vstupné vedomosti

Účastník vzdelávania:

- je pripravený počúvať a uvažovať rôznymi spôsobmi o súčasnom digitálnom svete a aspektoch vyplývajúcich z prítomnosti digitálnych technológií v našom živote,
- dokáže sa kriticky, triezvo a konštruktívne pozerat' na spoločenské zmeny v kontexte integrácie DT do nášho každodenného života,
- uvedomuje si, že o otázkach, ktoré z tohto vývoja vyplývajú, treba so žiakmi diskutovať, že tu prakticky neexistuje téma, na ktorú by ešte boli „prímladí“,
- sa živo zaujíma o kultúru detí, konkrétne žiakov svojej triedy a školy,
- pozoroval svojich žiakov pri používaní digitálnych technológií v školských, prípadne mimoškolských aktivitách,
- používa internet pre svoju profesionálnu i osobnú potrebu.

Za vhodného adepta pre absolvovanie tohto modulu považujeme každého inovatívneho, skúmaného a premýšľavého učiteľa, ktorý chce hlbšie porozumieť svetu okolo seba, svetu, v ktorom digitálne technológie prenikajú do nášho každodenného života a ovplyvňujú, ako sa učíme a ako môžeme učiť s ich pomocou.



Ilustrácia zo slávnej učebnice astronómie J. Sacrobosca z 13. storočia



Nie, miláčik, nestiahla som si Ťa z netu.
Ty si sa mi narodil.

2.bp.blogspot.com/_7WalvBBApQ/RbNthQ6jjZI/AAAAAAAAABWs/iLywu7bLJFw/s400/untitled.jpg

Namiesto preverovania vstupných vedomostí bude účastník odpovedať na nasledujúce otázky:

Úvodná anketa

Zamyslite sa nad prítomnosťou digitálnych technológií vo vašom živote. Spomeňte si na vlastné detstvo - ktoré dnešné technológie ste vtedy nepoznali? Čo vám dnes umožňujú a čo ste bez nich vtedy nemohli robiť?

Ktoré digitálne technológie využívajú žiaci vašej triedy? Čo s nimi robia?

Pamätáte si na nejaký zážitok v súvislosti s deťmi a DT?

0 a 1

Tak toto sú tí vinníci! Tvária sa jednoducho a nenápadne, ale čo všetko spravili s našim svetom!



Digitalizujeme napr. vtedy, keď fotografujeme pomocou digitálneho fotoaparátu - ten zaznamená skutočný obraz na svetelný senzor s miliónmi aktívnych bodov, ktorým hovoríme pixely. Výsledkom je digitálna fotografia, dlhý reťazec jednotiek a núl, ktoré vyjadrujú, ako na dopadajúce svetlo reagovali aktívne body senzora - a teda ako vyzerá skutočnosť, ktorú fotíme.



Oci, ako si ľudia posielali e-maily predtým, než vznikol internet?

blaugh.com

NEUČTE SA TIETO DEFINÍCIE NASPAMÄŤ!

Iba si ich prečítajte, popremýšľajte, diskutujte o nich - a vráťte sa k nim vždy, keď budete chcieť.

Nebudeme sa predsa učiť o moderných veciach nmoderným spôsobom.

Niekoľko základných pojmov

Túto stranu venujeme objasneniu niekoľkých často používaných pojmov. Pravdaže, sú to iba slová, ale aj tak je dôležité, aby sme ich chápali približne rovnako. Za najdôležitejší tu považujeme rozdiel, ktorý pripisujeme pojmom **informačné a komunikačné technológie** (skrátene **IKT**) a **digitálne technológie** (skrátene **DT**). Rozlišujeme ich iba preto, že pri tom druhom kladieme dôraz na čosi iné, zdôrazňujeme ním význam nových technológií pre moderné vzdelávanie.

Čo znamená...

... digitálny	Týmto slovom označujeme elektronickú technológiu, ktorá vytvára, prenáša a spracúva údaje pomocou dvoch stavov , ktoré označujeme číslami 0 a 1. Všetky údaje prenášané alebo uložené pomocou digitálnej technológie majú tvar reťazcov jednotiek a núl. Každá z týchto núl a jednotiek sa nazýva bit . Bit je teda najmenšia jednotka informácie a môže nadobúdať dva stavy 0 a 1.
... digitálny svet	Je to metaforické označenie ľudského poznania, kedy chápeme, že všetko, čo vidíme, počujeme, napíšeme, vypočítame či povieme, sa dá vyjadriť pomocou reťazcov jednotiek a núl.
... digitalizácia	Takto označujeme proces transformácie ľubovoľnej informácie do digitálneho zápisu pomocou jednotiek a núl.
... IKT	IKT či <i>informačné a komunikačné technológie</i> označujú široký súbor prostriedkov, postupov a znalostí používaných na spracúvanie a komunikáciu informácií. V oblasti vzdelávania máme špeciálne na mysli výpočtové a komunikačné prostriedky, postupy a informačné zdroje, ktoré rôznymi spôsobmi podporujú výučbu, poznávací proces a ďalšie vzdelávacie aktivity.
... digitálne technológie	Prečo v moduloch línie Moderná škola dávame pred IKT prednosť označeniu digitálne technológie? Pretože IKT privedú zdôrazňuje <i>informácie a výpočtové prostriedky</i> . Všetko, čo robíme so žiakmi na počítači, je - technicky vzaté - iba práca s informáciami a výpočtom v počítači. Ale dôvod , prečo ich so žiakmi robíme, je zvyčajne iný. Úmyselne pritom používame prostriedky, ktoré môžeme vnímať z dvoch pohľadov: (a) ako informačné médium a (b) ako konštrukčné médium , ktoré pomáha deťom tvoriť, skúmať, objavovať, vyjadriť sa, rásť ... Aj keď sú oba pohľady rovnako dôležité, bežné chápanie pojmu IKT priveľmi zdôrazňuje informačnú stránku týchto procesov . Podobné aspekty - informačný a konštrukčný - môžeme rozpoznať aj vo vzdelávaní: časť poznávacieho procesu je zameraná na získavanie informácií. Avšak druhá časť poznávania sa odohráva tvorbou, objavovaním, konštruovaním ... Ak dávame prednosť označeniu digitálne technológie pred IKT , chceme tým zdôrazniť konštrukčnú stránku nových technológií pre rozvoj konštrukčného aspektu poznávacieho procesu .
... digitálna gramotnosť	Digitálna gramotnosť zahŕňa znalosti, zručnosti a porozumenie potrebné pre primerané, bezpečné a produktívne používanie informácií a digitálnych technológií na učenie sa a poznávanie, v zamestnaní aj v každodennom živote. Je to súbor schopností: <ul style="list-style-type: none">• zvoliť si a vedieť použiť vhodné digitálne technológie na nájdenie informácií, ich spracovanie, použitie, šírenie alebo vytvorenie,• využívať rôzne digitálne zdroje a efektívne riešiť úlohy v digitálnom prostredí,• kriticky vyhodnocovať a analyzovať znalosti získané z digitálnych zdrojov,• rozumieť spoločenským dôsledkom (včítane bezpečnosti, ochrany súkromia a etiky), ktoré vznikajú v digitálnej kultúre.

1 Kde žijú dospelí

V tejto kapitole budeme charakterizovať digitálny svet z pohľadu dospelých. Preskúmame premeny spoločnosti od agrárnej k informačnej, pripomenieme niektoré veľké objavy z oblasti počítačov a spomenieme dôležité javy globalizácie a informatizácie.

1.1 Narodil sa digitálny svet

Najprv sa budeme venovať premene spoločnosti na agrárnu a industriálnu a ďalej na informačnú. V histórii sú technické objavy často sprevádzané významnými politickými, spoločenskými aj kultúrnymi zmenami. **Zamyslime sa:** sú to nové objavy, ktoré spôsobujú spoločenské zmeny? Alebo je to práve naopak, totiž že spoločenské zmeny umožnia vznik nových objavov?

Spoločenské revolúcie vďaka novým objavom

Agrárna spoločnosť a neolitická revolúcia (10000 - 3000 pred n.l.) Živobytie ľudí závisí od poľnohospodárskej výroby. Obrábanie pôdy viedlo k vzniku písma.	
papier geografia objavie Ameriky knihtlač Koperník Johannes Kepler pitva človeka Galileo Galilei teleskop Leonardo DaVinci objavovanie vesmíru René Descartes Isaac Newton Encyklopédia gravitácia	Renesancia a revolúcia vedy (14. až 17. storočie n.l.) Séria významných objavov v oblasti astronómie, matematiky, medicíny, techniky a iných prírodných vied.
Industriálna spoločnosť a priemyselná revolúcia (približne 1750-1940) Mechanizácia práce, spaľovanie fosílnych palív, parné stroje, železnice viedli k vzniku robotníckej triedy a k budovaniu veľkomiest.	
Informačná spoločnosť (od 20. storočia) Informácie sú kľúčové vo všetkých oblastiach života - majú svoju cenu, obchoduje sa s nimi a sú súčasťou produkcie. Významné množstvo ľudí pracuje v treťom sektore.	Kam ďalej? Znalostná spoločnosť Mnohí autori, napr. [10] naznačujú, že vývoj bude ďalej smerovať k efektívnejšiemu využívaniu informácií. Užitočné informácie sa nazývajú znalosti a budú mať v budúcnosti väčší význam aj hodnotu.

Zdá sa, že **informačná revolúcia** stále prebieha na všetkých štyroch úrovniach: 1. na úrovni veľkej vedy, 2. na úrovni manažmentu, 3. v spoločnosti ako celku, 4. individuálne v domácnostiach.

Na zamyslenie	Aké rozdielne možnosti mali ľudia v minulosti a aké majú dnes? Čo všetko ovplyvnila možnosť komunikovať cez telefón a ako veľmi zmenil komunikáciu internet?
Námet na aktivitu	Zahrajte sa so žiakmi na život v niektorom z minulých období. Pripravte rôzne roly a scenáre. Deti si môžu vyrobiť historické rekvizity. Ako by vyzeralo doručenie správy do susedného mesta, keď ešte nebol internet, telefón, autá či dokonca pošta?

Čo sme sa naučili

Dozvedeli sme sa o významných mílnikoch v histórii ľudstva, zamysleli sme sa nad tým, ako ovplyvňujú technológie spoločnosť a kultúru.

Kláre sa narodila dcéra a chcela by túto šťastnú novinu oznámiť svojej tete, ktorá žije v Sydney. Pozrime sa, ako by to mohla urobiť, keby žila v rôznych dobách.

1909

Klára napíše svojej tete list, ku ktorému priloží aj čiernobielu fotografiu svojej rodiny. Kým sa pošta dostane tete do rúk, ubehnú zhruba jeden až dva mesiace.

1959

Klára tete zatelefonuje cez spojovateľku. Presmerovanie hovoru bude trvať niekoľko minút. V rozhovore tete sľúbi poslať čiernobiely fotografiu bábätko. Cesta leteckou poštou potrvá asi 13 dní.

1999

Klára pošle svojej tete e-mail a pribalí aj niekoľko farebných digitálnych fotografií v menšom rozlíšení. Mail príde za pár minút. Tete bude trvať zhruba štvrt hodinu, kým obrázky stiahne do svojho počítača.

2009

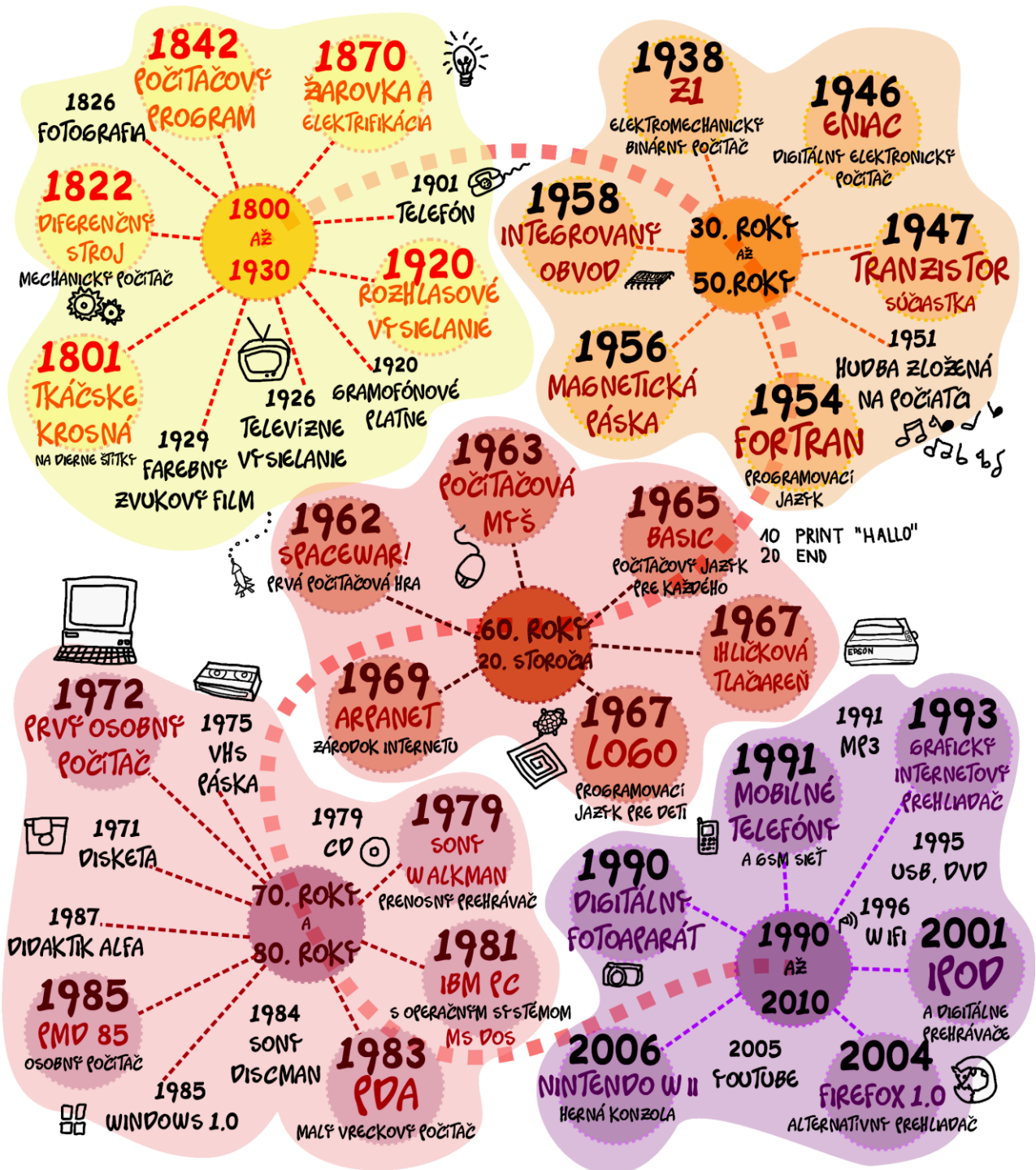
Klára zatelefonuje tete cez Skype. K počítaču má pripojenú webovú kameru, cez ktorú sa v reálnom čase prenáša obraz a Klára má pocit, akoby sedela so svojou tetou v jednej miestnosti.



Ivan hovorí:
„Keď sa v roku 1926 chystala mama mojej záhoráckej starejky vystáhnout' do Spojených štátov, nechala sa odfotiť. Aby si ju tie z detí, ktoré zostávali doma, navždy pamätali.“

1.2 Malá história veľkých zmien

Niektoré objavy z oblasti počítačovej vedy, informatiky, elektrotechniky, šírenia a spracovávanía informácií výrazne zmenili život ľudí v danom období.



Úloha

Nájdite na internete fotografiu prvej počítačovej myši. Z čoho bola vyrobená?

Aktivita

Nájdite viac informácií o objavoch, ktoré vás zaujali. Použite napr. Wikipédiu. V skupinách si pripravte materiál na vyučovanie o týchto objavoch a prezentujte ho.

Čo sme sa naučili

Spomenuli sme si, ako vyzeral svet, keď ešte neboli počítačové myši alebo keď počítače zaberali niekoľko miestností. Zamysleli sme sa nad rýchlosťou, akou prebiehajú zmeny v oblasti hardvéru aj softvéru.

1.3 Je ešte stále guľatý?

Svet sa spolu so vznikom informačne orientovanej spoločnosti zmenil. Nástroje, ktoré nám umožňujú komunikovať a vymieňať si údaje bez ohľadu na vzdialenosť, svet akoby zmenšili - „sploštili ho“.

Globalizácia a informatizácia

Globalizácia je charakteristická tým, že **geografická poloha prestáva hrať významnú rolu**. Ekonomické, priemyselné, finančné, politické, ale aj komunikačné a kultúrne siete sveta sa prepájajú.

Niektoré významné sprievodné javy globalizácie sú (viac pozri v [4]):

- **automatizovanie pracovných procesov**, napr. vybavenie vašej objednávky v internetovom obchode bez zásahu človeka,
- **zdieľanie údajov** umožnilo vznik komunit a projektov. Veľké skupiny ľudí (roztrúsené kdekoľvek) majú možnosť zdieľať tie isté údaje a spolupracovať,
- **outsourcing** a **offshoring** umožnil firmám a výrobcům čo najviac znížiť náklady a čas na produkciu,
- **dodávateľský reťazec** zahŕňa komplexnú organizáciu práce, materiálov, dodávok a spracovania od základných surovín až ku konečnému výrobku na polici v obchode. Dnešné obchodné siete (hypermarkety) majú tieto mechanizmy prepracované do dôsledkov, vrátane recyklácie, čo vyžaduje spracovanie veľkého množstva údajov a efektívnu komunikáciu medzi jednotlivými zložkami,
- **vyhľadávanie a informovanosť** - vyhľadávacie systémy na internete spracúvajú miliardy vstupov denne, ľudia majú prístup k akýmkoľvek informáciám, ktoré sa na webe objavia z ktoréhokoľvek miesta planéty,
- **osobné digitálne zariadenia** - mobilné telefóny, PDA, malé prenosné počítače, prehrávače videa a zvuku, programy na chatovanie a prenos hovorov cez internet - to všetko nás spája a skraca vzdialenosti, robí svet plochým.

Pridruženou silou, ktorá hýbe svet týmto smerom, je **informatizácia**. Práve informatizácia prináša prostriedky na komunikáciu, zdieľanie údajov a ich efektívne šírenie.

V rámci informatizácie prichádzajú DT

- do verejnej správy,
- do škôl,
- na pracoviská,
- do výroby,
- do riadenia a do výskumu.

V budúcnosti naďalej porastie potreba vychovávať vzdelaných ľudí, ktorí vedia tieto technológie využívať, sú **digitálne gramotní** a dokážu **kreatívne pracovať** v neustále sa meniacich podmienkach digitálneho sveta.

Kultúry sveta

Čo prináša globalizácia a informatizácia pre **medzikultúrne vzťahy** a ako mení **kultúry sveta**? Niektorí odborníci sa domnievajú, že postupne zanikne rôznorodosť medzi kultúrami, iní naopak očakávajú, že nové technológie umožnia ďalší rozvoj rôznych kultúrnych prejavov.

Vývoj v budúcnosti je len ťažké odhadnúť. Už teraz však musíme počítať s tým, že pri **internetovej komunikácii** sa môže stať naším partnerom ktokoľvek, aj človek pochádzajúci z výrazne **odlišnej kultúry**. Tomu treba prispôbiť svoje očakávania, očakávať odlišnosti, nedorozumenia a starostlivo zvažovať **výrazové prostriedky**.

... máme na mysli svet...

Je ešte stále guľatý, aj keď je digitálny? Nie už iba hranatý? Alebo dokonca plochý?

Film *The Outsourced* z roku 2008 je romantická komédia o Američanovi, ktorý kvôli práci odchádza do Indie, kde sa stretáva s celkom inou kultúrou.



Ďalšie filmy s podobnými zápletkami, ktoré sa okrem iného venujú aj fenoménu **call centier** v Indii sú napr. *Offshore* (2006) a *American Daylight* (2004).

„Samuel žije v malom meste v Texase (USA). Jeho kamarát Thomass, s ktorým sa nikdy nestretol, je Filipínčan európskeho pôvodu a býva v Quezon City. Aj napriek tomu, že medzi ich bydliskami je 13 hodinový časový posun, občas sa stretnú v kyber priestore. Môžu si písať, zapnúť si webkamery, hrať spolu rôzne hry, ukazovať si fotografie vo webových galériách. Pomocou špeciálneho programu, ktorý umožňuje kresliť do spoločnej grafickej plochy, môžu vytvoriť obrázok k ich obľúbenému komixu. Predtým, než mali obaja doma pripojenie na internet, by to nebolo možné.“

Aktivita

Rozdeľte sa do skupín. V každej skupine spravte krátky brainstorming a napíšte tri negatívne a tri pozitívne javy súvisiace s globalizáciou a informatizáciou. Porovnajte svoje zoznamy s ďalšími skupinami.

Námet na aktivitu

Cestovateľov fotoalbum: žiaci majú za úlohu nájsť na internete informácie o rôznych krajinách sveta, vyrobiť rekvizity, ktoré sú pre tieto krajiny typické (rôzne klobúky, časti oblečenia, makety zvierat alebo budov). Každé dieťa sa odfotografuje spolu s rekvizitami a v grafickom editore digitálne fotografie "nalepí" na pripravený obrázok - mapu sveta. Pripravte vzorový obrázok mapy s fotografiami, ktorý ukážete žiakom.

Čo sme sa naučili

Zoznámili sme sa s dôležitými javmi súčasnosti - globalizáciou a informatizáciou. Vieme o ich pozitívnych aj negatívnych dopadoch.

V tejto kapitole vychádza-
me z publikácií [14], [16]
a z výskumov Medzinárodnej
únie telekomunikácií (ITU)
[8].

1.4 Pozor, digitálna priepasť!

Bleskové správy: Brazília

0,5% brazílskych škôl ne-
má pripojenie na elektric-
kú sieť. Do týchto škôl
chodí 700 000 žiakov!

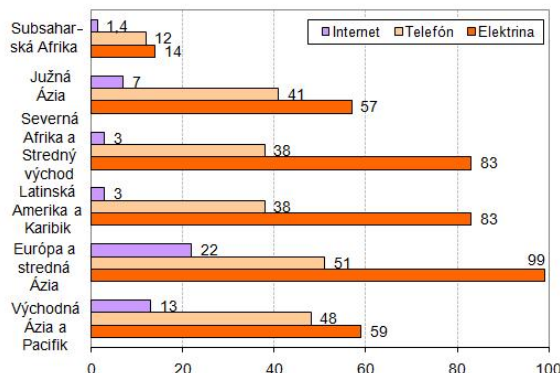
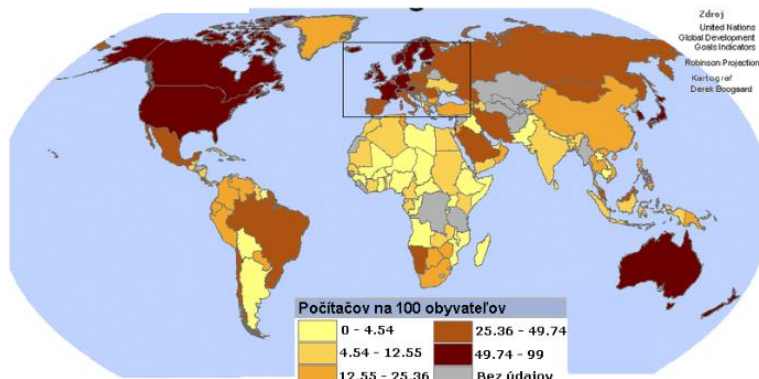
Maroko

Domáce pripojenie na
Internet má menej ako
30% mladých ľudí do 24
rokov.

Mexiko

V Mexiku používa počítače
menej ako 40% detí vo
veku 5 - 14 rokov. (U nás
však takmer všetky deti!)

Aj digitálny svet má svoje dva póly - predstavujú ich technologicky rozvinuté krajiny
a krajiny rozvojové. V prístupe ich obyvateľov k DT panuje **priepastný rozdiel**.



Digitálna priepasť oddeľuje



rozvojové a rozvinuté krajiny



ženy a mužov



starších a mladších



Iniciatíva **Notebook pre každé dieťa** sa rozširuje do mnohých krajín sveta.

Aké ďalšie faktory ovplyvňujú digitálnu priepasť?

- Socioekonomický status - vrstvy s nižším príjmom majú i nižší prístup k DT.
- Vzdelanie - ľudia s nižším vzdelaním patria k skupinám ohrozenejším priepasťou.
- Štruktúra rodiny (napr. starší rodičia) ovplyvňuje i jej vzťah k DT. Prítomnosť školopovinných detí v domácnosti zvyšuje pravdepodobnosť kontaktu s DT.
- Vek - s vyšším vekom klesá prístup, rozmanitosť použitia DT a spôsoby spojenia. Toto sa týka obzvlášť ľudí vo veku nad 60 rokov.
- Pohlavie - pozitívnu správou je, že rozdiely medzi mužmi a ženami sa postupne znižujú.
- Kultúra a sociálny život - komunity alebo ľudia s množstvom kontaktov obvykle viac používajú aj DT.

Existuje digitálna priepasť aj na Slovensku? Správa [16] konštatuje:

- Vzostupný trend v informatizácii stráca dynamiku - prejavuje sa v pomalšom náraste počtu používateľov osobných počítačov.
- Hoci sa celkovo zvyšuje úroveň digitálnej gramotnosti, znevýhodnené skupiny ako staršie, menej vzdelané a vidiecke obyvateľstvo nestačí dobiehať prehlbujúce sa rozdiely.
- Stále pretrvávajú regionálne nerovnosti medzi Bratislavou a zvyškom Slovenska.

Ako môžeme odstrániť rôzne formy digitálnej priepasti?

S digitálnou priepasťou zápasíme na lokálnej i globálnej úrovni. Viaceré celosvetové projekty (napr. Notebook pre každé dieťa, Close the Gap) sa snažia poskytnúť rozvojovým krajinám za nízke ceny kvalitný hardvér a softvér - mnohokrát na vzdelávacie účely. My sami môžeme dohliadať na prístup sociálne slabších detí k DT či motivovať starších príbuzných k ich používaniu.

Ako spoznáme, že priepasť zmizla? Keď bude každý človek môcť...

...robiť informované a kvalifikované rozhodnutia o tom, či bude alebo nebude používať DT,
...využiť ľudskú a technickú podporu, zručnosti a know-how podporujúce použitie DT,
...využiť prístup k obsahu a službám založeným na DT, ktoré sú pre neho zaujímavé a významné,
...používať širokú škálu hardvéru a softvéru.

Čo sme sa naučili

V rôznych častiach sveta nemajú ľudia rovnaký prístup k DT. To ich znevýhodňuje v mnohých rovinách. Nerovnosti vo využívaní DT spôsobujú i rozdiely medzi sociálnymi skupinami či generáciami.

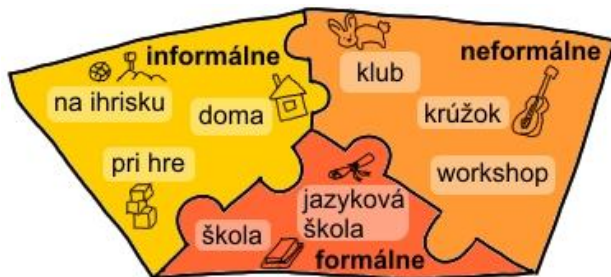
2 Kde žijú deti

V prvej kapitole sme sa pozerali na *digitálny svet dospelých*. Teraz sa pozrime na *digitálny svet detí*. Budeme sa rozprávať o prítomnosti moderných technológií v rodine i širšom priestore a o tom, aký je ich osah pre deti, ale tiež, aké riziká so sebou prinášajú.

2.1 Digitálne technológie okolo nás

Deti sa stretávajú s digitálnymi technológiami všade:

- **v škole alebo v škôlke** - o digitálnych technológiách pre učenie a učenie sa budeme hovoriť na nasledujúcich dvoch moduloch,
- **na ulici**, v múzeu, v obchode...
- a **doma**.



Prostredia pre učenie sa: formálne, neformálne a informálne

Deti a digitálne technológie v rodine

Okrem počítačov pripojených na internet sa **v domácnosti nachádza množstvo digitálnych technológií**:

- prehrávače CD, DVD, Blu-ray,
- digitálne fotoaparáty a kamery,
- digitálne hudobné nástroje,
- mobilné telefóny,
- herné konzoly,
- GPS navigačné zariadenia,
- MP3 prehrávače.

To všetko sú zariadenia, ktoré vyžadujú pre svoju obsluhu určitú **digitálnu gramotnosť**. Neraz sa stretávame s tým, že **mladšie deti**, ktoré už vyrástli v ére počítačov a internetu, **vedia takéto zariadenia ovládať s väčšou samozrejmosťou než ich rodičia**.

Aj vďaka technológiám a internetovej generácii sa mení prostredie: z dieťaťa sa zrazu stal odborník na niečo, čo je veľmi dôležité - DT a internet. Často sa stáva, že musí svojim rodičom niečo vysvetľovať alebo ich učiť, pozri [15].

Mení sa rola dieťaťa v rodine

- je informované, má prístup k množstvu informácií a komunikačným službám,
- búra sa starý model hierarchicky orientovanej rodiny, kde je rodič ten, kto určuje, čo sa bude diať - namiesto toho má dieťa veľké slovo.

Reflexia

Máte rovnakú skúsenosť s premenou rodiny alebo ju hodnotíte inak?

Stephen, Mia a ich deti Lewis (6) a Leah (4) sa radi hrajú hry na domácej **hernej konzole**. Obzvlášť, ak môžu spolu súťažiť. Niekedy sa k nim pripojí cez internet aj ich bratranec. Keď hrá Leah, učí sa trpezlivosti, robí rozhodnutia a rozvíja si motorické zručnosti. Hra nekončí iba pri konzole. Obe deti používajú postavičky, piesne a témy z hier pri ich voľnej hre s rodičmi. Vyjadrujú svoje pocity a nové nápady. Spoločná hra na konzole im poskytuje spoločné témy na rozhovory, aj ďalšiu hru.

Spoločná hra a rozhovory - aj počas hier na konzole - môžu deťom pomôcť rozvíjať komunikačné zručnosti a sebavedomie pri vyjadrovaní sa pred dospelými aj pred vrstovníkmi.

Spoločne strávený čas upevňuje vzájomné vzťahy a porozumenie medzi členmi rodiny.

z Futurelab: informačný plagát pre rodičov [5]

Reflexia

Dozvedeli ste sa od svojich žiakov, ako využívajú počítač doma? Aké digitálne technológie používajú žiaci v škole? Majú už mobilné telefóny?

Digitálna generácia - aké sú dnešné deti?

Tapscott, pozri [15], podáva stručnú správu o novej generácii:

- chcú **slobodu** vo všetkom, čo robia, slobodu vyjadrenia, slobodu voľby,
- všetko si radi **prispôbujú** a nastavujú,
- sú to veľmi dôkladní **pozorovatelia**, rozoberajú veci do základu,
- chcú **zábavu** aj pri vzdelávaní, aj v zamestnaní,
- sú generáciou **kolaborácie** a vzájomných vzťahov,
- očakávajú, že všetko bude **rychle**,
- majú radi **inovácie** a vždy ich zaujímajú nové veci.

Počítačové hry pre PC a **herné konzoly** môžu byť zdrojom motivácie a dobrou príležitosťou pre informálne učenie sa. Ich prednosti sa dajú využiť aj na formálnom vyučovaní v triede.



Herná konzola Nintendo Wii

Vo výskume [7] 16% zo 600 rodičov priznalo, že nikdy alebo len príležitostne vedia, ako využívať ich deti mobilné telefóny, čo robia na webe a v počítačových hrách.

Otvorená rodina - necháva dieťaťu dostatočnú slobodu používať doma internet a DT, ale zároveň sa stará o jeho potreby a bezpečnosť tým, že podporuje vzájomnú dôveru a otvorený dialóg. Aj keď sa dieťa vyzná v nastaveniach počítača a vie ovládať akýkoľvek mobilný telefón bez návodu, ešte stále si nevie poradiť so šikanovaním cez internet alebo internetovými predátormi. Preto **je na rodičoch, aby boli o možnostiach DT a internetu dobre informovaní.**

Zahraničné informačné letáky pre rodičov obsahujú aj konkrétne námety na použitie DT spolu s deťmi, napríklad: **Virtuálna návšteva múzea**
Na stránke www.show.me.uk nájdite sekciu pre rodičov. Obsahuje mnoho zaujímavých informácií pre inšpiráciu.

- Vyriešte spolu s deťmi niektoré úlohy a vychutnajte si spoločné učenie sa.
- Preskúmajte s deťmi edukačné hry na stránke a podporte ich v pridávaní vlastných komentárov.
- Naplánujte spoločne skutočný výlet do niektorého múzea - nájdite otváracie hodiny, zistite, ako sa tam dostanete, využite aj kalendár.

O bezpečnosti detí na internete si povieme viac v kapitole 2.2 *Bezpečnosť detí v digitálnom svete.*

- 1 % rodičov si myslí, že ich dieťa bloguje
- 33 % detí používa blogy
- 67 % rodičov nevie, čo je blog
- 65 % rodičov vie zablokovať deťom prístup k špecifickým stránkam
- 46 % detí vie, ako tieto opatrenia obísť
- 26 % rodičov nevie, ako prehľadávať históriu navštívených stránok
- 65 % detí vie, ako túto históriu vymazať
- 79 % detí používa instant messenger (napr. ICQ) alebo chatovacie miesta
- 29 % rodičov nevie, čo je instant messenger

Štatistika pochádza zo správy agentúry BECTA z roku 2008. Vyplýva z nej, že rodičia majú oproti svojim deťom často veľké rezervy v digitálnej gramotnosti. To môže byť hlavnou príčinou nedorozumení, zlých rozhodnutí a neschopnosti pomôcť deťom lepšie žiť v digitálnom svete.

Ako teda môžu rodičia podporovať prácu detí s technológiami?

Napríklad:

- rozprávaním sa o hrách, ktoré deti hrávajú,
- spoločnými aktivitami s deťmi na internete,
- rozvojom vlastnej digitálnej gramotnosti a informovanosti o DT.

Ako plánovať rodinný čas strávený s DT a bez nich?

Sedem rád pre rodičov od detí, ktoré vyrástli v digitálnom svete (podľa [15]):

1. **Vízia rodiny**: vytvorme otvorenú rodinu založenú na vzájomnej komunikácii, dôvere a rešpekte.
2. **Vzájomné pôsobenie**: zapojme všetkých členov rodiny a dajme vysokú prioritu času strávenému spoločne.
3. **Prispôsobenie výchovy dieťaťu**: rôzne deti potrebujú rôzne prostredie a príležitosti.
4. **Wyváženie pracovného a rodinného života**: starostlivo zväžme, čomu venujeme koľko času.
5. **Kolaboratívna výchova**: oceňme diverzitu a spolupracujme aj s inými pri výchove, deti to iba obohatí.
6. **Nechajme deti byť deťmi**: pozorujme ich, inšpirujme sa ich záujmami a podporte ich radosť z objavovania.
7. **Hrajme sa**: sadnime si spolu s deťmi na zem a užívajme si zábavu.

Čo charakterizuje učenie sa v rodinnom prostredí?

- Učíme sa to, čo práve potrebujeme alebo čo nás zaujíma.
- Učíme sa v kontexte, v súvislostiach.
- Častejšie sa učíme **tímovo** - so súrodencami, s rodičmi, starými rodičmi.

Deti sa učia veľa času v kruhu rodiny. Toto musíme ako učiteľia akceptovať a pomáhať rodičom pri podpore učenia sa ich vlastných detí.

Ukážka aktivity	Aj na formálnom vyučovaní je možné využiť DT, ktoré naši žiaci poznajú z domu. Na istej základnej škole nechala pani učiteľka hrať tretakov bowling na hernej konzole. Rozpráva: „ <i>Ako sa deti striedali pri hre, pýtali sme sa ich: Koľko kolkov každý hráč zhodil? Koľko ich ešte musí zhodiť, aby mal určité skóre? Tretiaci dokázali sčítovať dvojciferné čísla, pamätať si medzivýsledky a určovať výsledné skóre hráčov.</i> “
Aktivita	Vytvorte informačný plagát pre rodičov, ktorým ich vyzvete na spoluprácu pri rozvíjaní zručností ich detí s DT. Môžete uviesť dôvody, prečo používať DT, ukážky školských prác či vaše postrehy, námety, čo robiť s deťmi doma na podporu učenia sa... všetko, čo považujete za užitočné informácie.

Čo sme sa naučili

Prítomnosť DT ovplyvňuje vzťahy v rodine. Hoci sú deti ich skúsenými a seba-vedomými používateľmi, rodičia majú nezastupiteľnú úlohu pri formovaní ich porozumenia bezpečného a efektívneho používania DT - aj pre učenie sa.

Deti a počítačové hry

Osobitým fenoménom zasahujúcim do života detí (a nepriamo i rodičov a ďalších dospelých) sú moderné počítačové hry. Dnes ovplyvňujú kultúru detí rovnako ako filmy, televízia či knihy [6]. Deti si podľa svojich záujmov či povahy volia:

- **adventúry**, v ktorých pri pohybe virtuálnym svetom riešia rôzne úlohy a hádanky;
- **bojové hry** - proti počítaču alebo iným hráčom;
- **logické hry** a **športové hry**;
- **hry na hrdinov** (RPG), kde sa stávajú fantastickými postavami, vílami či trpaslíkmi;
- **akčné hry** založené na rýchlej reakcii;
- **simulácie**, kde je ich úlohou uspieť v zjednodušenom modeli sveta, napríklad riadiť ZOO;
- **strategické hry**, v ktorých sa hráči ocitajú v dávných či fantastických svetoch, riadia bitky a pod.

Čo naznačuje výskum počítačových hier

- „kultúra“ hrania sa - kontext, rovesníci a sprievodné správy - vytvára produktívne prostredie pre náročné intelektuálne výkony,
- počítačové hry sú unikátnym a podnetným prostredím pre učenie sa,
- štúdium hier nám pomáha pochopiť, ako v praxi fungujú nové podoby gramotnosti, a odkrýva vývojové trendy v spôsoboch komunikácie,
- počítačové hry môžeme využiť na zlepšenie slabších výsledkov v škole, najmä u chlapcov.



Prvkami, ktoré motivujú deti hrať sa počítačové hry, sú **fantázia**, **výzva** a **zvedavosť**. Hranie sa počítačových hier vedie deti k istým očakávaniam, ktoré ostro kontrastujú s učením sa v škole vo viacerých ohľadoch:



Kritériá, ktoré spĺňajú kvalitné hry (ale aj učenie sa): (a) hra je štruktúrovaná a dovoľuje zvyšovať alebo znižovať náročnosť; (b) aktivitu možno ľahko izolovať od ostatných podnetov; (c) spätná väzba - hráč dokáže jednoducho vyhodnotiť svoju úspešnosť; (d) aktivita obsahuje škálu kvalitatívne odlišných úloh, na ktorých si hráč buduje rôzne zručnosti a kognitívne schopnosti.

Popri nesporných pozitívach počítačových hier musíme uvažovať aj o ich možných záporných stránkach:

Coho sa rodičia obávajú pri hraní sa hier

Deti

- sa vystavia neprimeranému jazyku a scénam,
- ohrožia ich internetoví predátori,
- strávia príliš dlhú dobu hraním,
- stratia svoje sociálne kontakty,
- naučia sa hrubému správaniu,
- skúsenejší ich budú v hre zneužívať.

Čo podľa rodičov deti hraním sa získavajú

- naučia sa spolupracovať v rôznych skupinách,
- rozvinú si schopnosť riešiť problémy,
- zlepšia si čítanie a písanie (na klávesnici),
- zlepšia si sociálne a komunikačné zručnosti,
- zdokonalia svoju počítačovú a internetovú gramotnosť.

Rodičia nevedia vždy čeliť nátlaku svojich detí týkajúcich sa kúpy novej hry. Niekedy súhlasia aj s kúpou hry určenej pre vyššiu vekovú kategóriu. Priznávajú nedostatočnú informovanosť o počítačových hrách - v našej krajine im môžeme po-

Rôzne spôsoby, akými môžeme použiť počítačové hry aj v škole, nám ponúka [6]. Okrem toho v tejto časti spracúvame prehľad výskumnej literatúry v [9], [13] a [17].

„Virtuálne prostredia sú bezpečnou platformou pre metódu pokus - omyl. Šanca omylu je veľká, ale cena za ňu je zanedbateľná. Nové znalosti a zručnosti, ktoré získame, prinášajú okamžitý a trvalý osov.“
pozri [15]

Zopár faktov o detoch a hrách:

- 70% detí sa hráva aspoň raz za týždeň počítačové hry,
- 68% detí sa hrá aspoň raz za týždeň hru na svojom mobile,
- hranie sa počítačových hier je najobľúbenejšou aktivitou u detí vo veku 6 - 13 rokov.

„Nenaučíš sa nič, iba ako sa dostať do vyššieho levelu.“
„Ale nič si sa predsa len naučil, nie?“
„Naučil som sa hrať hru.“
„Vidíš, tak predsa si sa niečo naučil.“

dva chlapci vo veku 8 a 9 rokov, pozri [7]



Názory rodičov zmapoval projekt Daedalus, pozri www.nickyee.com/daedalu

Diskutujeme o tomto riziku:

Obsah a charakter hry môže ovplyvniť detské správanie a vnímanie. Hodnoty detí a ich správanie tak môže manipulovať komerčný svet.

Správa T. Byron, pozri [1], sa venuje aj otázke bezpečnosti počítačových hier.

Diskusia

Použili ste už na vyučovaní niekedy počítačovú hru? Viete si to predstaviť? V čom vidíte problémy pri ich použití v bežnom vyučovaní?

Informálne prostredie - ako sa učíme?

Učenie sa mimo školy je postavené na štyroch základných aspektoch [7]:

Vnútoraná motivácia:

dieťa si definuje vlastné ciele, chce sa vyjadriť a byť spokojné samo so sebou, chce ukázať svoje produkty.

Vlastníctvo: ak do tvorivého procesu nevstupuje dospelý (alebo vstupuje iba minimálne), dieťa má pocit, že jeho výtvor patrí len jemu a môže tak byť hrdé na svoju prácu.

Účelnosť: výsledkom detského úsilia je niečo zmysluplné, čo môže predviesť iným

Vzájomné učenie sa: deti si navzájom vymieňajú skúsenosti, ukazujú si postupy a riešenia a pod.

Digitálni domorodci vs. digitálni prisťahovalci

Rodiny s deťmi majú obvykle lepší prístup k počítaču a ďalším DT ako rodiny bez nich (pozri [16] alebo [11]). Kým my sa o DT veľa rozprávame, deti s nimi veľa pracujú - často tvorivejšie, než by sme očakávali. A mnohé z nich považujú za tak bežné, že necítia potrebu o nich hovoriť.

môcť v tejto otázke práve my, učitelia. Navyše, každá počítačová hra by mala byť označená jednotnými a zrozumiteľnými symbolmi popisujúcimi jej primeranosť.



PEGI - paneurópsky systém informácií o hre, pozri www.pegi.info. Čo znamenajú uvedené symboly?

Aktivita v triede

Zistite viac o hraní sa počítačových hier vo vašej triede. Podniknite malý prieskum a zistite, aké typy hier sa žiaci hrávajú, koľko času strávia hraním a s kým.

Diskutujte so žiakmi o tom, prečo sa radi hrajú, čím sú hry pre nich dobré či naopak nebezpečné.

Čo sme sa naučili

Potenciál počítačových hier pre učenie sa zatiaľ nie je dôkladne preskúmaný. Uvedomujeme si však niektoré ich prínosy a riziká.

Deti a digitálne technológie na ulici

Digitálne technológie, s ktorými sa deti stretávajú mimo prostredia školy, zahŕňajú mnohokrát bohatšiu škálu nástrojov než tie, ktoré poznajú z vyučovacích hodín. A deti ich využívajú ako účelné nástroje rôznorodým spôsobom. Kým v škole pracujú obvykle samostatne, mimo nej DT využívajú na komunikáciu či výmenu informácií. Ba čo viac - samy nachádzajú v DT príležitosti pre kreatívne vyjadrenie sa - nahrávajú videá, zvukové odkazy, dopĺňajú ich o titulky či zaujímavé efekty. Na prirodzenej detskej hravosti a otvorenosti voči novým DT stavajú inovatívne projekty - v múzeách, galériách a ďalších kultúrno-vzdelávacích inštitúciách. Digitálne technológie, ktoré sa v nich objavujú, sú pritom niekedy len prototypmi a deti ako ich nadšení používatelia takto pomáhajú vývojárom nájsť dobré spôsoby ich budúceho používania.

Interaktívny park v múzeu

Návštevníci Smithsonianovho Národného múzea vo Washingtone sa stali tvorcami parku plného fantastických robotických výtvorov: mačky naháňajúcej psa, spievajúcich vtákov či automatického zavlažovania. Spolupracovali pritom s výskumníkmi z oblasti edukačnej robotiky na MIT.

Výstavy v moderných múzeách sa dnes zakladajú na: (a) **interaktivite**, takže si návštevník môže mnohé z vystavovaných exponátov vyskúšať a (b) **aktívnom zapojení návštevníka do učenia sa** - získavaním spätnej väzby, zbieraním nápadov a myšlienok pre kompozíciu budúcich výstav.

Ako vznikla prvá počítačová klubovňa

Počítačové múzeum v Bostone ponúklo počas zimných prázdnin robotickú tvorivú dielňu pre rodiny s deťmi. Štyri deti hovoriace zmiešaninou angličtiny a španielčiny rýchlo odhalili čaro programovateľných LEGO robotov. Počas trvania akcie postavili auto a žeriav, ktorý ho mohol zdvihnúť. Potom prázdniny skončili. Deti sa však hneď v pondelok objavili v múzeu znovu a pýtali sa: „LEGO - Logo?“ Po vysvetlení chlapci sklamane preskúmali ďalšie exponáty. O pár týždňov dostali zamestnanci múzea e-mail od správcu budovy, ktorý ich vystríhal pred bandou chlapcov sústavne sa zakrádajúcich po múzeu. Vysvitlo, že ide práve o týchto chlapcov. Chceli ďalej chodiť do múzea, aby mohli pracovať na zaujímavých projektoch s DT. Onedlho sme v našom regióne zriadili prvú počítačovú klubovňu...

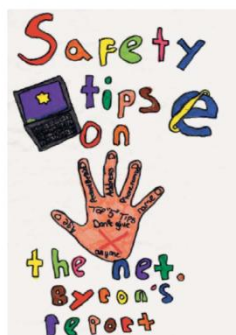
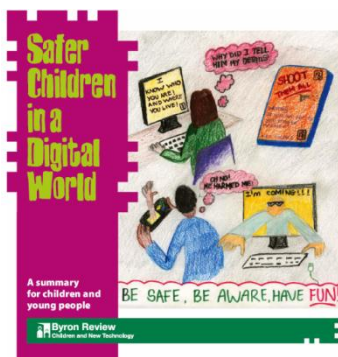
pozri [12]

Čo sme sa naučili

Interaktivitu DT využívajú múzea a ďalšie kultúrno-vzdelávacie inštitúcie pre informálne učenie sa i návrh nových spôsobov použitia DT.

2.2 Bezpečnosť detí v digitálnom svete

V tejto časti budeme skúmať otázky bezpečnosti - tzv. **e-bezpečnosti** - detí a mladých ľudí v digitálnom svete. Samozrejme, téma bezpečnosti je veľmi široká a otvára veľa zaujímavých a dôležitých otázok - od **tradičnej bezpečnosti** pri práci s elektrickými zariadeniami, cez **zásady hygieny a ergonómie** až po celkom **nové riziká**, s ktorými sa deti a mladí ľudia môžu stretnúť vďaka internetu. Sústredíme sa tu práve na ne a na to, ako deti a žiakov vychovávať tak, aby **mohli využívať výhody internetu** (o ktorých dnes už prakticky nikto rozumný nepochybuje), a pritom sa v tomto svete správali **tak bezpečne, ako sa len dá**.



S cieľom poznať **výhody a riziká** digitálnych technológií, najmä **internetu a počítačových hier**, poveril v septembri 2007 britský ministerský predseda klinickú psychologičku T. Byronovú, aby spolu s tímom odborníkov vykonala prieskum a publikovala detailnú správu na tému **Pre vyššiu bezpečnosť detí v digitálnom svete**, pozri [1]. Tento rozsiahly dokument je kvalitnou, aktuálnou a reprezentatívnou správou o stave vecí.

T. Byronová počas svojho 6-mesačného prieskumu o.i. diskutovala na rôznych blogoch a diskusných fórach so stovkami detí a mladých ľudí. Rozprávala sa s nimi o tom, ako oni sami vnímajú riziká pri práci s internetom a pri počítačových hrách.

Súčasťou prieskumu bola aj otvorená súťaž textov, obrázkov, animácií či iných multimediálnych diel pre deti na tému **Bud' prezieravý na nete. Bud' prezieravý pri hrách**.

Digitálne vyspelé krajiny venujú otázkam bezpečnosti detí na internete veľkú pozornosť. Príkladom je britská vládna iniciatíva - tzv. Byronovej správa, pozri www.dcsf.gov.uk/byronreview, ktorej súčasťou je aj **Akčný plán**. Ten špecifikuje **národnú stratégiu na zvýšenie bezpečnosti detí v digitálnom svete**. Aj u nás už existuje viacero portálov, ktoré sa venujú týmto otázkam (pozri ďalej).

Bezpečnosť detí na internete

Moderné technológie ponúkajú mimoriadne príležitosti pre celú spoločnosť - nevynímajúc deti a mládež. Internet umožňuje **bádanie bez hraníc**, zároveň však prináša **riziká porovnateľné s nástrahami ulice**.

Podobne ako v reálnom svete, žiadna snaha nedokáže úplne odstrániť riziká v digitálnom svete - internet nebude nikdy celkom bezpečný. Musíme preto rozvíjať **odolnosť** detí a mládeže voči nevhodnému obsahu, aby **mali sebadôveru a zručnosti zvládnuť tieto nástrahy**.

z rozhovorov s deťmi

My nepotrebujeme ochranu, ale oporu. Ak nás chránite, robíte nás slabšími... nemôžeme sa potom obrúsiť vlastnými pokusmi a omylmi. A tie potrebujeme, aby sme sa naučili prežiť... Nebojujte za nás naše bitky. Iba nám pomáhajte, keď to potrebujeme.

T. Byronová o správe

Deti sú deti - musia posúvať hranice a musia riskovať. Moja správa je o tom, ako **uchrániť ich právo skúmať, skúšať a riskovať** - a tým sa ďalej rozvíjať. Hraním hier a surfovaním na internete, avšak bezpečným a poučeným spôsobom.

15-ročné dievča

Na nete je ľahké hovoriť zlé veci. Minulý školský rok to bolo fakt hrozné. Kdekoľvek z nás obťažoval iných... Už je to aj v škole. Keď to robia vaši kamaráti, je to otravné. Úplne vás to otrávi. Potom sa Vám už ani nechce chodiť do školy.

T. Byronová deťom a mladým ľuďom

Aj keď ste si, deti a mladí ľudia, celkom istí v používaní digitálnych technológií, neviete ešte správne posúdiť, ktorým informáciám môžete dôverovať a ktorým nie. O technológiách viete viac ako mnohí dospelí, ale v určitom veku a na niektorých stupňoch vývoja neviete správne posúdiť riziká - pretože váš mozog sa vyvíja celú vašu mladosť. V určitom veku a na niektorých stupňoch vývoja neviete tieto riziká správne zvládnuť.

z rozhovorov s deťmi

Moja mama ani otec nemajú šancu, musel som za nich nastaviť malému brachovi vírusovú ochranu a rodičovský filter... Mali by ich pre rodičov vyrábať jednoduchšie.



Ukážky súťažných prác anglických detí

Fakt by som bez neho nedokázal žiť. Ešteže sa nedá vypnúť...

(z rozhovorov o internete s deťmi)

Rád si pokecám na nete s kamarátmi. Aj sa všeličo naučím. Vďaka Runescapu som sa naučil čítať. Matiku som sa naučil počítaním peňazí. A naučil som sa čítať mapy.

(z rozhovorov s deťmi)

Nemám potuchy, čo robí moja dcéra na MSN, dokáže sa rozprávať s desiatimi kamoškami naraz... a bez toho, aby vyšla z izby.

(otec tínedžerky)

Aj tak by som rodičov nepočúvala, veľa toho (o nete) nevedia.

(tínedžerka)

Sú tam pre decká riziká, ak ich to nikto poriadne nenaučil. Ale myslím, že počet zneužívaných detí cez internet sa preháňa.

(z rozhovorov s deťmi)

Téme bezpečnosti detí na internete sa venuje aj jedna zo sekcií britského portálu BBC nazvaná StaySafe

www.bbc.co.uk/cbbc/help/web/staysafe.

Nájdeme tu rôzne videá, hry, komixy, piesne, plagáty, rady pre deti aj dospelých a odkazy na ďalšie stránky zaoberajúce sa problematikou bezpečnosti detí na internete.



Aktivita

Diskutujte o predchádzajúcich výrokoch a komentujte, o čom všetkom vypovedajú - priamo alebo nepriamo.

Riziká a výhody

Bojím sa, že sa na internete stratím a zrazu zistím, že som nechtiac vstúpil do armády alebo niečo také.

(9-ročný chlapec)

Digitálne technológie prinášajú deťom a mladým ľuďom vynikajúce **príležitosti**, ale tiež potenciálne **riziká** - a s nimi veľa celkom nových **námetov pre obavy rodičov**. Niektorí z dospelých idú dokonca tak ďaleko, že používanie nových technológií označujú za hlavný dôvod súčasných problémov spoločnosti. Ich cieľom je ochrániť deti a mladých ľudí pred všetkými rizikami nášho života. Ak sa však (aj tak márne) snažia odoprieť deťom príležitosti, aby sa učili **rozpoznávať riziká a žiť s nimi**, iba zvyšujú ich zraniteľnosť.

Riskovanie je prirodzenou súčasťou vývoja detí, je jednou z hnacích síl učenia sa a objavovania. Ak chceme, aby sa naše deti a žiaci učili žiť s rizikami, ktoré na nich striehnu napr. na internete, musíme vedieť, o aké riziká vlastne ide a z čoho vyplývajú. Za faktory, ktoré spôsobujú riziká na internete, považujeme **anonymitu, globálny rozsah a dosah, rýchlosť zmien** a **digitálnu priepasť** medzi rodičmi a ich deťmi (a niekedy tiež medzi učiteľmi a ich žiakmi). Vlastné riziká rozdelujeme do troch oblastí, ktoré môžeme označiť ako **obsah, kontakt a správanie**:

OBSAH

Internet nepochybne zvýšil prístupnosť detí a mládeže k nevhodnému obsahu, napr. **sexuálnemu, šovinistickému, surovému alebo komerčnému**.

Kým obavy rodičov z prvého typu obsahu sú zrejmé a známe, možno si zatiaľ neuvedomujeme, ako niektoré firmy cielene oslovujú svojou reklamou na internete práve deti. Tie ale ešte nedokážu spoľahlivo rozlišovať hodnoty a kvalitu ponúkaných tovarov a služieb.

KONTAKT

Za **riskaný kontakt** považujeme situáciu, kedy je dieťa neželane kontaktované cez internet, napr. za účelom **e-šikanovania** alebo iného obťažovania.

Musíme konštatovať, že internet skutočne vytvoril nové príležitosti pre pochybných ľudí, takže pomerne ľahko môžu kontaktovať neznáme deti a mládež.

e-šikanovanie má oproti tradičnému šikanovaniu ešte ďalší neprijemný rozmer, a to **anonymitu iniciátora**.

SPRÁVANIE

O nevhodnom a nebezpečnom správaní hovoríme vtedy, ak sa dieťa samo správa nevhodne v on-line prostredí.

Takýmto správaním je napr. **ilegálne st'ahovanie obsahu** alebo neuvážene **zverejňovanie osobných informácií**. Deti si zvyčajne neuvedomujú, že tieto informácie sa ľahko stanú verejnými a že neexistuje spôsob, ako ich stiahnuť z netu späť. Zneužitie osobných informácií môže byť rôzne, napr. na **ukradnutie on-line identity**.

Na druhej strane, za výhody prístupu k internetu môžeme považovať:

- **Príležitosti pre vzdelávanie** - tie vyplývajú z veľkých objemov aktuálnych informácií, prístupných kedykoľvek a odkiaľkoľvek. Mladí používatelia internetu si tiež vytvárajú nové **kultúrne kompetencie a sociálne zručnosti**, učia sa hodnotiť nájdený obsah, komunikovať (aj viacerými kanálmi zároveň) a pod.
- **Tvorivosť** - internet otvára široký priestor a veľa možností, ako sa môže dieťa, žiak či dospelý tvorivo prejavovať a prezentovať. Patria sem rôzne **formy sebavyjadrenia**, ktoré nie sú v podobnej miere možné pri tradičnom osobnom kontakte, alebo možnosť distribuovať vlastný obsah, vlastné médiá či vlastné diela.
- **Zapojenie sa do občianskej spoločnosti** - internet dáva mladým ľuďom „ich vlastný hlas“, umožňuje im vyjadriť sa, zaujímať sa či komentovať rôzne kultúrne, občianske a ekologické otázky, a to nielen v rámci úzkej lokálnej komunity, ale aj na globálnej úrovni.
- **Rozvoj svojej sociálnej identity** - internet vytvára príležitosť na prekonávanie **sociálnej izolácie** (spôsobenej povahou, rozpoložením, vekom či rôznymi

hendikepmi), napríklad cez **zapojenie sa do rôznych sociálnych sietí**, teda do komunity spriaznených ľudí. Je priestorom pre získavanie rešpektu a rozvíjanie osobnosti a štýlu.

Dôležité otázky a odpovede

Týkajú sa tieto riziká aj nás na Slovensku?

Áno, týkajú, aj keď sa zatiaľ neprejavujú v takej miere ako v niektorých iných krajinách. To vyplýva najmä z dvoch faktorov: (a) aj keď sa miera pripojenia na internet na Slovensku rýchlo zvyšuje, ešte stále nedosiahla „úplné nasýtenie“ - nepochybne ho však dosiahne za niekoľko rokov, (b) určitú prirodzenú ochranu tvorí jazyková bariéra. Najpoužívanejším jazykom na internete je angličtina a obsah prístupný v slovenskom jazyku je relatívne malý. Situácia sa však mení a nemali by sme čakať, kým nás zaskočí. Jazyková vybavenosť žiakov sa zvyšuje, zvyšuje sa miera používania internetu, veková hranica začínajúcich používateľov klesá a objem slovenského obsahu sa rýchlo zvyšuje. Ak chceme deťom a mladým ľuďom sprístupniť výhody internetu, musíme počítať aj so sprievodnými prejavmi rizik.

Týkajú sa tieto problémy už aj žiakov na 1. stupni?

Citáty, ktoré sme uviedli na predchádzajúcich stranách, patrili prevažne tínedžerom a ich rodičom - ale **výchova týchto mladých ľudí sa musí primeraným spôsobom začať od ich prvých kontaktov s internetom**. Už prvé kontakty - a tie sa určite odohrajú najneskôr na prvom stupni ZŠ - prinášajú aj výhody, aj riziká.

Akú úlohu v tejto problematike zohráva rodina a rodičia?

Podobne ako v každom aspekte výchovy, aj v tomto prípade hrá rodina kľúčovú úlohu. Práve **múdre rodičovstvo** rozvíja u detí spomínanú odolnosť voči rôznym formám ohrozenia. Vy-nára sa tu však problém, ktorý nemá v histórii obdobu: **nízka úroveň digitálnej gramotnosti rodičov** im v tomto aspekte výchovy nedovoľuje kvalitne využívať svoje múdre rodičovstvo. To je vážna forma **digitálnej priepasti**, ktorá prechádza generáciami a rodinami. A je to ďalší kľúčový - a na Slovensku ešte neobjavený argument pre zvyšovanie digitálnej gramotnosti dospelých: **Musíme byť digitálne gramotní, aby sme boli lepšími rodičmi**.

Akú úlohu zohráva v tejto problematike škola a my, učitelia?

Veľká časť kontaktov žiakov s digitálnymi technológiami sa odohráva - a kvôli svojim výhodám aj **musí odohrávať** - práve v škole. A celkom pochopiteľne platí, že jedným z najefektívnejších nástrojov realizácie stratégie e-bezpečnosti je práve **vzdelávanie v škole**, a to prostredníctvom (a) vzdelávacích programov a osnov, (b) kontroly kvality vzdelávania budúcich učiteľov napr. aj v oblasti e-bezpečnosti, (c) požiadaviek kladených na obsah ďalšieho vzdelávania učiteľov z praxe, (d) vzdelávacej politiky školy, ktorá musí k otázkam e-bezpečnosti zaujať jasné stanovisko a musí popísať proces jeho presadzovania. Podobne ako v predchádzajúcej odpovedi, aj tu platí - **učiteľ musí byť digitálne gramotný, aby bol lepším učiteľom**.

Akú úlohu tu má zohrávať štát a spoločnosť?

Kľúčovou je existencia **celonárodnej informačnej a vzdelávacej stratégie**, ktorá sa zameriava na zvyšovanie povedomia o otázkach e-bezpečnosti, porozumenia spomínaných problémov a zručností potrebných na obranu pred nebezpečenstvom. Okrem národného pohľadu musíme dbať aj na medzinárodný: Žiadna krajina nemôže riešiť otázky e-bezpečnosti samostatne, pretože ani internet sa tak „nechová“. Nevyhnutná je európska a nadeurópska spolupráca.

Aj keď je internet anonymným, nadnárodným a akoby nekonečným zdrojom informácií, k väčšine materiálu mladí ľudia prístupujú iba cez niekoľko **vysoko populárnych adries**. Mali by sme sa sústrediť na obmedzovanie šírenia škodlivého a nevhodného obsahu práve v týchto najpopulárnejších oblastiach internetu.

Aktivita

V čom podľa vás spočívajú riziká internetu pre deti? Stali ste sa niekedy svedkom nejakej nebezpečnej situácie, ktorej čelili žiaci vo vašom okolí v súvislosti s internetom?

Aktivita

Pozrite si krátku ukážku z videa na českej stránke www.seznamsebezpecne.cz a prečítajte si desatoro bezpečného internetu.



Na internete nikto nevie, že si pes.

www.cartoonbank.com

Kto by nepoznal päť štádií, ako učíme deti bezpečne prechádzať cez cestu?

1. Najprv ich pri prechádzaní cez cestu držime za ruku.
2. Pritom ich učíme sústrediť sa, pozrieť sa na obe strany a až potom prejsť.
3. Keď vidíme, že zvládli štádium 2, necháme ich prechádzať cez cestu samostatne popri nás.
4. Napokon môžu prechádzať sami. Najprv ich pozorujeme z chodníka, potom z okna, neskôr už vôbec nie.
5. Okrem toho všetkého očakávame, že nám pomôže aj **spoločnosť**: umiestni **dopravné značenie** Pozor prechod, namaľuje biele zebry, obmedzí rýchlosť... Spoliehame sa tiež na iných dospelých - zodpovedných vodičov.

Medzi prechádzaním cez cestu a používaním internetu je však jeden kľúčový rozdiel: kým rodičia o doprave a prechádzaní cez cestu vedia prakticky **všetko**, o živote on-line nevedia mnohí z nich prakticky **nič**.

Na hodine angličtiny môžeme spolu so žiakmi navštíviť Cyber Café (kyber kaviareň) na stránke www.thinkuknow.co.uk/8_10/cybercafe/cafe/base.asp.

Kyber-kaviareň je animovanou simuláciou obľúbených a žiakmi často používaných služieb internetu (chatovanie, emaily, vytváranie vlastnej webovej stránky). Žiak sa presúva medzi jednotlivými návštevníkmi kaviarne a radí im, ako bezpečne postupovať - napr. pri vytváraní nového konta na sociálnej sieti. Kaviarňou nás sprevádza jej majiteľ Griff, ktorý žiakovi tiež radí, vysvetľuje, usmerňuje ho.



Mnoho zaujímavých a pútavou formou spracovaných vzdelávacích materiálov, videí, animovaných príbehov, rád, odporúčaní a ďalších zdrojov v angličtine môžeme nájsť na rozsiahlom britskom portáli www.childnet.com neziskovej organizácie Childnet International, ktorej cieľom je **vzdelávať** a vytvárať **z internetu miesto**, ktoré je pre deti **zaujímavé, hodnotné a bezpečné**. V projekte nazvanom *KnowItAll* (Vedieť všetko) zameranom na vzdelávanie rodičov, učiteľov a mladých ľudí v oblasti bezpečnosti a vhodného používania internetu nájdeme vydané animované videá (v anglickom jazyku), ktoré môžeme využiť na hodine informatickej výchovy spojenej s hodinou anglického jazyka.



Čo robíme pre bezpečnosť detí na internete

Predstavme si teraz niekoľko domácich i zahraničných aktivít zameraných na vzdelávanie žiakov, učiteľov a rodičov v oblasti bezpečného správania sa na internete. Preskúmajme spoločne niektoré internetové portály zamerané na tieto aktivity.



www.ovce.sk



Epizóda Bez kožúšteká



www.zodpovedne.sk

Ak sa pozrieme na slovenské alebo zahraničné on-line projekty zaoberajúce sa témou bezpečnosti detí na internete, zväčša nájdeme tri cieľové skupiny, ktoré tieto aktivity oslovujú - **žiakov**, ich **rodičov** a **učiteľov** (v zahraničí ešte aj softvérový priemysel, napr. spoločnosti zakladajúce portály sociálnych sietí).

Na Slovensku vzniklo v posledných rokoch viacero kampaní zameraných na problematiku bezpečnosti detí na internete. Ich výsledkom sú okrem iného aj internetové portály - my si teraz predstavíme tri z nich.

Azda najobsiahlejším slovenským portálom, ktorý sa zaoberá témou bezpečnosti na internete, je portál **Zodpovedne.sk**. Okrem množstva užitočných materiálov a informácií o jednotlivých druhoch ohrozenia (grooming, zverejňovanie a zneužívanie osobných údajov a fotografií na internete, rasizmus a xenofóbia, otázka pravdivosti informácií uverejnených na internete) ako aj o prevencii a spôsoboch ochrany tu môžeme nájsť niekoľko desiatok domácich i zahraničných videoklipov k danej problematike.

Nájdeme tu rôzne kvízy pre žiakov, animované interaktívne príbehy, plagáty, testy, krížovky, slovník atď. Na stránke nájdeme aj kalendár udalostí, kde sa môžeme dozvedieť o realizovaných a plánovaných aktivitách, stretnutiach, prednáškach, školeniach a i. v oblasti bezpečnosti na internete.

Aktivita

Navštívte portál www.bezpecnenainternete.sk a v časti **Kvízy** vypracujte kvíz pre mladších študentov.

Súčasťou projektu **Zodpovedne.sk** a iniciatívy **eSlovensko** je aj ďalší úspešný portál, ktorý sa teší pozitívnej odozve zo strany žiakov i učiteľov - **Ovce.sk**. Animované rozprávky, ktoré tu nájdeme (a ktoré poznáme možno i z televízie), sa venujú rôznym hrozbám a témam súvisiacim so svetom internetu. Majú navyše nápaditú a vtipnú formu spracovania s prvkami folklóru a pôvodnej slovenskej animovanej tvorby.

Seriál je k dispozícii vo viacerých jazykových mutáciách (slovenskej, maďarskej a rómskej), prehrať si ho môžeme aj s posunkovou rečou alebo anglickými titulkami. Na stránke projektu www.ovce.sk nájdeme aj hry, komiksy, plagáty, maľovanky a iné zábavné materiály na stiahnutie.

Čo sme sa naučili

Zamysleli sme sa nad niektorými aspektmi bezpečnosti detí, najmä nad celkom novými - ale nie menej nebezpečnými - formami ohrozenia, ktoré „prichádzajú“ cez a vďaka internetu. Zabrániť deťom v prístupe do tohto sveta nie je správne riešenie. Namiesto neho nastupujú niektoré opatrenia, ale najmä **vzdelávanie**. Rôzne vzdelávacie aktivity na tieto témy nájdeme aj na slovenských a českých portáloch.

3 Chceme byť spolu!

V tejto kapitole predstavíme niekoľko služieb, ktoré nám ponúka moderný web. Ukážeme ich potenciál - povieme si, čo by mohli našich žiakov naučiť, ktoré ich zručnosti alebo schopnosti môžeme vďaka nim rozvíjať. Predvedieme si i konkrétne ukážky ich efektívneho využitia na hodine.

3.1 Web a nový web

Prečo sa deti a dospelí tak radi stretávajú na webe? Aké (iné) formy komunikácie im ponúka? V čom spočíva ich atraktivnosť? Aké spôsoby sebvýjadrenia umožňuje virtuálny priestor internetu? Poďme hľadať odpovede na tieto otázky.

Moderný web a jeho služby

Ako v dnešnej dobe vyzerá a čo všetko svojim používateľom ponúka moderný web?

Jednou z jeho dôležitých črt je to, že používateľ internetu, v našom prípade žiak, už nie je iba „pasívny konzument“ jeho obsahu, ale aj jeho „kreatívny tvorca“, a to bez znalostí programovania alebo jazyka HTML. Stačí si založiť konto na príslušnom serveri a ovládať prácu so základnými aplikáciami. Dizajn a ovládanie sú zamerané na bežného používateľa. Takto môže každý z nás **blogovať**, vytvárať **obrazové galérie**, vytvoriť si **stránku s detailmi o sebe**, založiť si vlastné konto na sociálnej sieti alebo dokonca zriadiť virtuálny obchod a predávať napr. svoje amatérske umelecké výtvy. Takémuto webu sa niekedy hovorí aj **Web 2.0** alebo **internet druhej generácie**.

Okrem toho môžu používatelia označiť a stručne popísať nimi vytvorený obsah pomocou kľúčových slov (tzv. **tag-ov**). Tým výrazne urýchľujú vyhľadávanie v oceáne informácií. Toto je jeden z prvých krokov k inteligentnému webu.

Aktivita a jej riešenie

Tagy
ADŠ ahaj ako vybaviť
Alexandria algoritmy
anketa beania blog
Bratislava Brazíl Cestovanie
CSS cviklo debug
diplomovka
dokumentácia
DVUj
EduWeb2009 film

Navštívte blog blog.matfyz.sk a nájdite články s tagom DVUj.

V pravom stĺpci nájdite sekciu s najčastejšie vyhľadávanými tagmi a kliknite na DVUj.

Fóra, blogy a blogovanie (blog.sme.sk, LiveJournal.com)

Ako používatelia môžeme na svoj **blog** pridávať vlastný text, obrázky, tagy, videá a i. Máme možnosť podeliť sa o vlastné názory, skúsenosti, príbehy, pohľady na veci, fotografie, zážitky a pod. Okrem toho naň môžu čitatelia reagovať, čo často rozprúdi zaujímavú diskusiu (neraz i konštruktívnu).

Mikroblog (Twitter.com) je služba, ktorú využívajú ľudia z celého sveta a denne zverejňujú v krátkych správach, čo práve robia, alebo nad čím premýšľajú. Túto službu využívajú aj celebrity alebo politici ako napríklad Barack Obama.

Internetové fóra sú väčšinou zamerané na nejaké konkrétne témy, spájajú ľudí s rovnakými záujmami. Ich výhodou je, že sa ich prostredníctvom vieme rýchlo dostať k informácii konkrétneho typu.

Aktivita

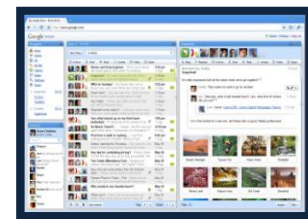
Prezrite si niektoré blogy žiakov na stránke happytrieda.spaces.live.com.

Téme **sociálnych sietí** sa budeme venovať v ďalšej časti tohto materiálu.

Mikroblog (napr. Twitter.com) je služba, ktorej rôznu obdobu využíva aj mnoho žiakov na slovenských školách. V krátkych správach, tzv. **statusoch** zverejňujú, čo práve robia, ako sa cítia alebo nad čím premýšľajú.



Novým projektom firmy Google je **Google Wave**. Cieľom tejto služby je zjednotiť e-mail, instant messaging, wiki a sociálne siete.



Rôzne formy obsahu sú zoskupené podľa používateľov, príp. kontaktnej skupiny v tzv. vlnách (anglicky wave). Všetky informácie vzájomnej komunikácie sú spracovávané **okamžite**, čo umožňuje nové formy interaktivity a **kolaboráciu viacerých používateľov** naraz - napr. pri vytváraní dokumentu, prezentácie, alebo písaní e-mailu.

Humorné ale aj inšpiratívne články nájdeme na blogu učiteľa Dávida Králika, kde sa dočítame o živote jednej štvrtáčkej triedy...

davidkralik.blog.sme.sk

Ďalší inšpiratívny „prvostupniarsky“ blog môžeme nájsť na www.mchalachanova.space.s.live.com

Podcast

Je zvukový záznam umiestnený na internete, ktorý je možné automaticky odobrať (sťahovať) pomocou RSS kanálu.

Podcasting je nám známy najmä z internetových rádii alebo spravodajských portálov. Je to jednoduchý a prístupný spôsob, ako počúvať rôzne relácie i mimo času ich vysielania.



RSS dokument či **RSS kanál** zväčša obsahuje stručné zhrnutie správy a ďalšie metadáta ako dátum publikovania správy, meno autora a pod. K RSS kanálu danej stránky potom pristupuje **RSS agregátor** alebo čítačka, ktorý je súčasťou všetkých moderných prehliadačov. Ak na stránke pribudne nový článok, automaticky to zaznamená RSS kanál danej stránky. Po načítaní zmeny z RSS kanála čítačka novú správu zobrazí a označí ako neprečítanú.



Nezisková nadácia **Wiki-media** (Wikimedia Foundation) spravuje okrem samotnej Wikipédie aj niekoľko ďalších sesterských projektov - Wikislovník, Wikicitáty, Wikiknihy, Wikizdroj, Wikimedia Commons a Wikinoviny.

Videá a podcasting

Videá sú v dnešnej dobe vďaka rýchlemu internetovému pripojeniu a kapacite úložného priestoru bežnou súčasťou už aj osobných webových stránok.

Spoločný videoprojekt je pre žiakov veľkou výzvou, rozvíja ich tvorivosť ako aj schopnosť komunikácie a vzájomnej spolupráce. Ak máme v škole k dispozícii kameru alebo digitálny fotoaparát, môžeme spolu so žiakmi nahrať video a jednoducho a nápadito ho upraviť v detskom videoeditore.

Aktivita	Pozrite si videá Stroskotancov - žiakov 4.B triedy z Trstenej na ich triednej stránke stroskotanci.spaces.live.com .
Aktivita	Na blogu Dávida Králika davidkralik.blog.sme.sk si vypočujte krátku pieseň na vybrané slová po L.

Vytváranie rozhlasových relácií sa mladým ľuďom páči. Majú možnosť vyjadriť svoj názor pre nich zaujímavou a kreatívnou formou, môžu spoločne diskutovať, učiť sa navzájom. Ak sa nahraná relácia umiestni na internet, poľahky bude dostupná širokému publiku (napr. rodičom) a nadobudne pre žiakov nový, atraktívny rozmer.

Školská televízia	Stránka www.amosonline.info prezentuje školskú televíziu Amos z Bánoviec nad Bebravou, jej vysielanie, projekty a ďalšie aktivity.	
Námet na aktivitu	Vypracujte zadanie projektu pre vašich žiakov. Cieľom projektu bude pomocou niektorej zo spomínaných aplikácií (napr. Windows Live alebo Google Space) vytvoriť kroniku svojej triedy - album fotografií obohatený napr. o rozprávania zážitkov zo školských výletov. Určite, aké vedomosti a zručnosti k tomu žiaci potrebujú.	

Wikipedizácia

Wikipédia je on-line encyklopédia so slobodným obsahom, ktorej prispievateľom alebo editorom môže byť ktokoľvek na svete. Súčasťou Wikipédie je aj multi-mediálna knižnica rôznych súborov - obrázkov, videí, zvukových nahrávok, pozri commons.wikimedia.org.

Projekt Wikipédie sa začal 15. januára 2001. Momentálne je na Wikipédii v anglickom jazyku umiestnených takmer 3 milióny článkov. Slovenská verzia sa zrodila v októbri 2003 a v súčasnosti obsahuje takmer 110 000 článkov.

Personalizované vyhľadávanie

Budúcnosť pravdepodobne prinesie nové spôsoby vyhľadávania - zaspievame krátky úryvok melódie a náš vyhľadávač rozpozná hudobné dielo, autora obrazu nájdeme tak, že načrtneme skicu...

Možno ste si všimli, že už dnes ponúka vyhľadávanie obrázkov pomocou služby Google, Bing alebo ďalších vyhľadávačov nové možnosti - môžeme si zvoliť veľkosť

obrázka, jeho tvar a typ (fotografia alebo ilustrácia), hľadanie ľudskej tváre alebo hlavy s ramenami, príp. zadať aj špecifickú farbu obrázka.

Internet budúcnosti by mohol plniť úlohu **osobného asistenta**, ktorý vie o nás prakticky všetko, má prístup ku všetkým informáciám na internete a vie zodpovedať „všetky“ naše otázky. Každý by mal svoj vlastný *unikátny internetový profil* (zahŕňajúci bankový účet, e-mail, kalendár, zdravotné záznamy atď.). Na základe týchto údajov a informácií by nás náš internetový asistent mohol napr. včas objednať k lekárovi a po vyšetrení zakúpiť potrebné lieky.

V profile by sa uchovávali aj informácie o tom, aké stránky si prezeráme, čo cez internet nakupujeme, aké máme záujmy, čo sme už vyhľadávali a v závislosti od toho by nám vyhľadávač ponúkal nám prispôsobené výsledky vyhľadávania. Prakticky to znamená, že ak by dvaja ľudia vyhľadávali informácie vo vyhľadávачi pod rovnakým kľúčovým slovom, zobrazili by sa odlišné výsledky (či odkazy na stránky v inom preferovanom poradí), a to v závislosti od individuálnych profilov používateľov.

Kat'a hovorí:

„Nedávno sme sedeli s priateľmi v reštaurácii s wi-fi sieťou. V pozadí hrala známa skladba interpreta, na ktorého meno sme si nevedeli spomenúť. Vtedy kamarát vytiahol svoj mobilný telefón a pomocou jednej aplikácie a krátkej nahrávky za niekoľko sekúnd identifikoval názov skladby, album a meno interpreta.“

Internet budúcnosti

Predstavme si situáciu, že si cez internet ideme kúpiť lístok na koncert našej obľúbenej kapely, avšak v rovnaký deň máme v našom on-line kalendári na ten istý deň zaznačenú aj rodinnú oslavu. Keby bola aplikácia pre nákup lístkov s kalendárom prepojená a rozumeli by navzájom svojim údajom, mohli by nás na túto kolíziu upozorniť alebo dokonca navrhnúť riešenie. Zatiaľ to takto nefunguje, lebo údaje patria konkrétnej aplikácii, ktorá ich uchováva len pre seba... Riešením budúcnosti je inteligentný internet, ktorý údajom „rozumie“ a zabezpečuje komunikáciu medzi jednotlivými aplikáciami, v ktorých sú uložené.

Jednou z hlavných myšlienok internetu budúcnosti je zabezpečiť, aby všetky informácie a služby na webe (webové stránky, dáta na nich, obsah webu...) mali jednotne definovanú štruktúru a obsahovali okrem vlastných údajov aj tzv. metadáta, ktoré umožnia efektívnejšie interpretovať a spracovať požiadavky používateľov a vyhľadávacích strojov.

Diskusia

Zamyslime sa nad tým, čo všetko v našom živote zmenil internet v oblasti **praktického každodenného života** (platby, rezervácie, navigácie, úrady) a **vzťahov** (komunikácia, blogy, sociálne siete).

Poznáte vo vašom okolí niekoho, kto si dohodol rande cez internet bez toho, aby sa predtým s dotyčným stretol osobne?

Diskusia

Zamyslime sa nad tým, čo všetko v našom živote zmenil internet v oblasti **vzdelávania** (internet ako knižnica - viac informácií, viac druhov informácií, vyhľadávanie - rýchlejší prístup k informáciám, informácie na vyžiadanie).

Ktoré webové stránky a portály využívate pri čerpaní zdrojov a inšpirácie pre svoje vyučovanie?

Čo sme sa naučili

Skúmali sme, čím je internet taký zaujímavý pre mladých ľudí. Zamysleli sme sa tiež nad ďalším možným vývojom v tejto oblasti.

Zaujímavé články týkajúce sa tematiky *deti a internet* môžeme nájsť na českom portáli magazínu Emag www.emag.cz/temata/deti

Vízia budúcnosti

Chceme ísť na letnú dovolenku do Južnej Ameriky. Náš rozpočet na dva týždne pre dve osoby je 2.500 €. Vycestovať môžeme v druhej polovici júla. Radi by sme bývali niekde v horách, za letenku nechceme zaplatiť viac ako 700 €. **Personalizované vyhľadávanie**, ktoré by malo dostatok informácií o našich potrebách a poznalo súvislosti medzi jednotlivými (dobře popísanými) dátami, by mohlo zvládnuť zadanú úlohu v kratšom čase ako my - a s lepšími výsledkami.

Metadáta sú zložité údaje o údajoch (pretože **popisujú obsah údajov**, napr. kľúčové slová, údaje o autorovi a pod.).



„Inštrukcie na stránke NaucSaTancovat.com. Právý klik, ľavý klik, pravý pravý ľavý klik, ľavý ľavý pravý klik..“
csrplus.co.uk

Výsledky malého výskumu v dvoch bratislavských škôlkach: 18 zo 60 rodičov získava hry z internetu. Rodičia poznajú napr. stránky brumik.sk alebo minimaxtv.sk.

So známymi portálmi pre vzdelávanie sme sa už stretli v rámci modulu *Digitálna gramotnosť učiteľa 2* - pripomeňme si:



Detský internetový časopis *infovekáčik*

Reflexia

Vytvárame deťom priestor pre zverejňovanie ich diel a podporujeme tak ich sebavedomie? Prečo sa publikovanie na webe teší veľkej popularite?



Alík - Internet pre deti



Multimediálna čítanka



Vzhůru na Majáky.cz



3.2 Internet pre zábavu a vzdelávanie

Internet je miestom, ktoré nezostáva utajené ani pred škôlkarmi či žiakmi prvého stupňa základných škôl. Ako môžeme využiť potenciál webových stránok pre deti v našej práci? Navštívme spoločne niekoľko inovatívnych portálov ponúkajúcich rozmanité aktivity na podporu učenia sa v škole, ale aj mimo nej.

Internet pre vzdelávanie

Pozrime sa, ako môžeme pomocou internetu podporiť prácu našich žiakov. náš prieskum začneme na stránkach obľúbeného detského časopisu *Infovekáčik* (pozri www.infovekacik.sk).

Aktivita	Uskutočnite 10-minutový prieskum rubriek na stránkach Infovekáčika. Pomenujte čo najviac typov aktivít , ktoré ponúkajú. Nakolko sa podobajú vašim školským aktivitám? Čo nové vám ponúka ich realizácia cez internet?
Aktivita	Zahrajte sa hru <i>Asociácie</i> v menších skupinách. Nájdete ju vo februárovom čísle ročníku 2007. Ako by ste ju využili na vyučovaní?

Infovekáčik vytvára malá skupina redaktorov, ktorí vymýšľajú a programujú jednotlivé aktivity, píšú články a reagujú na príspevky čitateľov. Hoci stránka neposkytuje priestor pre bezprostrednú komunikáciu či publikovanie, mnohé školy pravidelne prispievajú obrázkami či textami do galérie každého čísla.

Detský portál Alík (pozri www.alik.cz) obsahuje vyučovacie materiály k poznávaniu času, ročných období a niekoľko kvízov z rôznych oblastí. Medzi aktivitami, ktoré poskytuje, nájdeme aj hry rozvíjajúce logické myslenie, slovnú zásobu i hudobný sluch. Alík navyše obsahuje i **katalóg webových stránok**, ktoré svojim obsahom zodpovedajú detskému používateľovi. Veľký význam má však tento portál pre jeho možnosti, ktoré dáva v oblasti vzájomnej komunikácie detí.



Alík má celkom 78072 kamarádov, z toho 205 je on-line. Portál navyše nabáda deti k tvorbe obsahu a častému používaniu stránky - systémom bodov, ktoré získavajú za aktivitu na stránke a neskôr si ich môžu vymeniť za rôzne výhody.

Svoju tvorivosť môžu deti prejavovať aj v projekte *Multimediálna čítanka* (pozri cpr.ii.fmph.uniba.sk/citanka). Stávajú sa spisovateľmi, ilustrátormi i interpretmi vlastných príbehov. Hoci príbehy, zvuky i obrázky na stránku zasielajú obvykle učitelia, každý má možnosť vyjadriť sa - ohodnotiť príbehy a napísať k nim svoje postrehy.

Aktivita	Navštívte Multimediálnu čítanku a na príbehoch minulého roku preskúmajte, akými spôsobmi do nej môžete zasahovať. Kto podľa vás komentuje jednotlivé príspevky?
-----------------	---

Portál *Záchranáři* (pozri www.zachranari.sk), ktorý môžeme využiť pri vyučovaní mladších žiakov, patrí medzi edukačné stránky s konkrétnym zameraním. Prostredníctvom veľkého množstva väčšinou kreslených a často aj interaktívnych lekcí učí, ako sa bezpečne správať doma, na ceste, v dopravných prostriedkoch, búrkach, pri hrách a rôznych športoch alebo ako podať prvú pomoc. Stránka sa venuje aj problematike šikanovania, užívania drog, záškoláctvu či iným problémom. K niektorým kurzom sú pripravené aj testy.



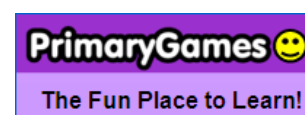
Česká stránka pre deti o životnom prostredí detem.mzp.cz obsahuje množstvo zaujímavých informácií, s ktorými môžu pracovať aj deti s rodičmi. Venuje sa rôznym oblastiam ochrany prírody, obsahuje EKO rady, ale aj komiksové príbehy a zaujímavé EKO hry.



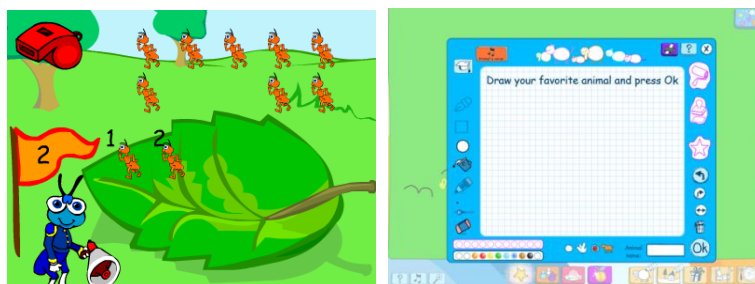
České MŽP pre deti

Aktivita	Nájdite na stránke detem.mzp.cz ekologickú hru, ktorú považujete za nápaditú pre deti vo veku 6 - 10 rokov.
Prieskum v triede	Spýtajte sa svojich žiakov, aké stránky navštevujú doma. Porovnajzte ich so stránkami, aké s nimi používate v škole. Čím sa líšia a čo majú spoločné?

Zahraničné detské webové stánky obsahujú veľa zaujímavých a graficky atraktívnych aktivít, pomocou ktorých si deti zopakujú učivo rôznych predmetov, ale aj rozvinú svoju tvorivosť, priestorovú predstavivosť, logické myslenie, a popri tom tiež vlastnú digitálnu gramotnosť.



Graficky pritažlivá a obsahovo bohatá je stránka www.primarygames.com určená pre mladších žiakov. Ponúka veľký počet vzdelávacích aktivít a hier, možnosť hrať sa vo virtuálnych svetoch, ale aj vytvoriť si animáciu vlastného zvieratka na svojom pozadí a pridať k nej patričné zvuky. Časť hier (vrátane tohto grafického nástroja) vyžaduje len bezplatnú registráciu.



Preskúmame aj nasledujúce stránky:

- www.softschools.com
- www.detsky-web.cz
- www.kidslan.cz

Aké vlastnosti by mali mať webové stránky pre deti?

- Obsah:** primeranosť pre uvedenú cieľovú skupinu; kvalitný obsah; grafické prvky podporujúce obsah; presné a aktuálne informácie; nie sú potrebné špeciálne zručnosti.
- Informácie týkajúce sa autorstva a sponzorstva:** kto „stojí“ za stránkou; kto podá ďalšie informácie; kto rieši otázky autorstva a vlastníctva obsahu stránky; ako sa systematicky chráni bezpečnosť a súkromie používateľov.
- Zámer:** prečo vznikla stránka; obmedzené množstvo reklamy; stránka by mala obohatiť detského používateľa a rozšíriť jeho predstavivosť.
- Dizajn a stabilita:** stránka má vlastný charakter; jednoduchá navigácia, prehľadnosť, dobrá čitateľnosť a organizácia obsahu, rýchle načítanie; animácie a ďalšie interaktívne prvky podporujúce zážitok používateľa.

Zdroj: Americká asociácia knihovníkov

Námet

Mnohé z uvedených stránok môžu deti používať spolu s rodičmi. Vytvoríme informačnú nástenku pre rodičov, na ktorej dáme priestor detským digitálnym dielam, odkazom na kvalitný edukačno-zábavný obsah, ale i otázkam bezpečného použitia internetu.

Ďalšie kritérium kvality webovej stránky podľa MaMaMedia: rastie stránka spoločne s dieťaťom a môže vaše dieťa rásť spoločne so stránkou?

V škole by sme mali využívať a nadviazať na domáce skúsenosti detí. Preto by sme nemali ignorovať ani stránky, ktoré nám bezprostredne neuľahčia vyučovanie, no ukážu nám, čo zaujíma a trápi našich žiakov, čo sa im páči, čo radi robia.

Internet pre zábavu

Deti sú členmi mnohých krúžkov či klubov, v súčasnosti aj virtuálnych. Navštívme niektoré z nich a všimajme si, aké dobré a zlé črty majú.

Reflexia

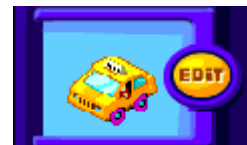
Aktivita BotBlox a ďalšie hry na stránkach MamaMedia boli navrhnuté tak, aby spĺňali **konštruktivistický a konštrukcionistický princíp učenia sa**. Mnohé hry sú otvorené a deti v nich znovu a znovu vytvárajú jedinečné produkty. Pri prvom stretnutí s takto odlišne orientovanými hrami sa nám možno bude zdať ťažké vymyslieť niečo zmysluplné, čo sa tu dá vytvoriť. Pozorujme však chvíľu deti!

Virtuálne ihrisko pre deti na internete MamaMedia poskytuje priestor na skúmanie, tvorivé vyjadrovanie myšlienok a možnosť podeliť sa o svoje diela či zážitky.



Preskúmajte aktivitu BotBlox na stránke mamamedia.com/areas/surprise/home.html?src=sdws

Vymyslime si vlastný príbeh o žltých taxíkoch a nastavme ich vlastnosti: každej postavičke sa dá nastaviť odlišné správanie, ktoré vykonáva nezávisle alebo pri zrážke s inými objektmi.



Aj slovenské deti využívajú možnosť komunikácie s komunitou iných detí prostredníctvom internetu.

Magimaxclub informuje deti o rôznych kultúrnych akciách, ponúka im krátkodobé súťaže či možnosť preskúšať svoje schopnosti v naučne ladených hrách.



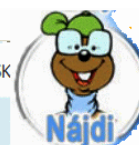
Na stránke www.magimaxclub.net deti registráciou získavajú svoju e-mailovú schránku, prístup do diskusného fóra a burzy, v ktorej môžu ponúknuť, čo nepotrebujú, či nájsť niečo, čo ich naopak oslovilo.

Možnosť vytvoriť si vlastný textový dokument ponúka textový editor pre najmenších - Textáčik na stránke www.magimaxclub.net/pages/textacik.

Varovanie

Zďaleka nie každá stránka určená pre deti má doriešenú aj otázku ochrany detského súkromia. Detská burza Magimaxclubu napríklad obsahuje úsmevné inzeráty nezriedka s telefonickým kontaktom na inzerenta (pozri obrázok). Neskrývajte preto pred deťmi ani otázku ochrany súkromia!

MAGIMAX			
KUPIM NIECO DO 50 SK	Kúpim	50 Sk	ANJELICEK457@AZET.SK
funkčný mobil môže byť použitý a chcem informácie o danom mobile . v okolí Poprad zaplatím zaručenov metodov.Z ruky do ruky	Kúpim	500sk	0902 152 900
autobusove listky asi 100 000ks	Darujem	nic	lubmila@wircom.sk



Česká obdoba online klubu - portál Alík deťom poskytuje rôzne služby od tajného denníka cez plánovanie narodeninových osláv až po hľadanie rady v poradni. Správcovia portálu dbajú o bezpečnosť detí, príspevky, nástenky i klubovne sú kontrolované, deti sú upozorňované na nástrahy internetu. Navyše sa pri niektorých aktivitách požaduje **prítomnosť rodičov** v blízkosti dieťaťa.

Portál Rexík sa orientuje predovšetkým na zábavu detí.



Stránka rexik.zoznam.sk obsahuje maľovanky, textové a video rozprávky, návody na výtvarné aktivity a ponuky detských podujatí. Najzaujímavejšia je na ňom možnosť dopĺňania komiksových obrázkov o texty a pridávanie komentárov a hodnotenia aktivít.

Aktivita

Zhodnotte kvalitu portálu Rexík z hľadiska vyššie uvedených kritérií webových stránok vhodných pre deti.

Kerproof studio je príkladom portálu pre tvorivú realizáciu detí.



Stránka www.kerproof.com umožňuje kreslenie, vytváranie pohľadníc, príbehov či animácií s využitím množstva pripravených pozadií a obrázkov. Do pozadia môžeme vložiť vlastné obrázky, môžeme ich otáčať, meniť ich veľkosť pomocou myši, pripísať do pripravenej bubliny text a takto vytvárať komiksové príbehy. Vložením mesiaca alebo slnka do obrázka sa v ňom zotmie či rozvidnie, v animáciách sa postavičky automaticky určitým spôsobom hýbu... Za aktivitu v štúdiu dostávajú deti fiktívne peniaze na nákup nových obrázkov. Na stránke nájdeme aj ukážky najkrajších prác - obrázkov i animovaných príbehov detských autorov.

Deti a dospelí spoločne na internete

Stránky, ktoré sme doposiaľ skúmali, nám ukazujú rôzne smery pre učenie sa s podporou internetu. Silu internetu a DT v tejto oblasti si uvedomujú i rodičia: vo výskume, pozri [7], dve tretiny rodičov súhlasilo s tvrdením, že dieťa si používaním DT rozširuje svoju všeobecnú gramotnosť. Na druhej strane, štatistika na strane 12 tohto materiálu nás presvedča o tom, že dospelí nie vždy vedia, ako tento potenciál využiť. Vedia to však deti? V [3] autori uvádzajú:

- Deti ako používatelia považujú internet za jednoduchý a rady ho používajú na zábavu, hry a komunikáciu.
- Deti chodia na internet aj v prípade, že sa chcú naučiť niečo, čo nie je priamo spojené so školou.
- Nedostatok nástrojov, ktoré by deťom uľahčovali filtrovanie informácií, je pre ne výzvou. Deti nevedia posúdiť hodnotnosť stránok a často sa spoliehajú na vyhľadávače - za vhodné a bezpečné považujú vizuálne atraktívne a ľahko dostupné stránky.

Niektoré detské portály ponúkajú pre pomoc rodičom a dospelým stránky s praktickými námetmi pre spoločné objavovanie internetu:

Aktivita: Staň sa svetoznalcom

Cieľová skupina: 4+

Priestor pre učenie sa: sebaujadrenie a digitálna tvorivosť; výskum a skúmanie na webe; kultúra.

Vedeli ste, že na vlajke štátu Keňa je štít a dva oštepy? Štít patrí Masajom, slávnemu kmeňu bojovníkov.

- Viac zaujímavostí o vlajkách nájdeš na Mamamedii - zvol' si *Hraj sa* (Play) a choď na *Šantenie* (Romp).
- Cestuj na *Moja Planéta* (My Planet) a vyber si jednu z krajín na mape sveta.
- Naštartuj pátraciu misiu a odhaľ význam symbolov na jej vlajke.

Webových stránok pre deti je veľa a stále vznikajú nové. Úlohou nás dospelých je vybrať z nich hodnotné aktivity, ktoré po obsahovej aj grafickej stránke vyhovujú deťom (a nenechať sa pritom obmedzovať jazykovou bariérou). Žiaci ju prirodzenou zvedavosťou a snahou vyskúšať niečo nové (s našou pomocou) ľahko prekonajú a vo webových aplikáciách objavia ďalšie, pre nás „velkých“ skryté možnosti.

Čo sme sa naučili

Internet rozširuje možnosti učenia sa aj mimo priestoru školy. Aj my môžeme pomôcť rodičom objaviť jeho možnosti pre podporu vzdelávania a kvalitnej zábavy svojich detí.

Deťom pri vyhľadávaní informácií pomáhajú špecializované portály, napr. www.askkids.com.

Reflexia

Idith Harel, zakladateľka portálu MaMaMedia upozorňuje, že väčšina ľudí pokladá nové DT za ideálne nástroje na tradičné vzdelávanie detí aj dospelých. „Ale predstavte si, že vezmete svoju triedu na pláž a tam im poviete: Teraz si vezmite lopatku a vykopete tu jamku. Ďalej... Čudné, že? Kto by dieťa vzal na pláž a krok za krokom ho učil stavať hrady z piesku? Nikto. Pretože pláž je o otvorenej hre. A také sú aj počítače a internet.“ Starostlivo preto vyberajme, čo deťom na internete ponúkame!

Anglicky hovoriaci rodičia (a zrejme aj my učiteľia) iste ocenia podobné aktivity a množstvo tipov pre prácu detí na internete na www.mamamedia.com/areas/grownups/new/home.html?src=sdw



Deti vs. rodičia

„Ak sa niektoré hry stále hráte, celkom vám popletú hlavu.“

8-ročný chlapec

„Môj otec mi nedovolí ísť na MSN, lebo si myslí, že je to chat.“

12-ročný chlapec

„Moja mama nevie, čo robím (na internete), ale nerobím zlé veci.“

9-ročný chlapec

Sociálne siete umožňujú vytvoriť si **vlastný profil**, ktorý dokáže aj mladý používateľ jednoducho aktualizovať (doplňať alebo meniť informácie o sebe), kontaktovať spolužiakov a priateľov, zdieľať fotografie, videá a pod., vytvárať skupiny priateľov s rovnakými záujmami.



V roku 1967 Stanley Milgram z Harvardskej Univerzity urobil jednoduchý pokus: napísal niekoľko listov svojmu priateľovi v Nebraske a rozdal ich náhodne vybraným ľuďom. Každý z nich mal list doručiť jeho priateľovi tak, že zásielka bude postupne putovať od človeka k človeku, ale s podmienkou, že si list môžu odovzdať iba osoby, ktoré sa navzájom poznajú. Po skončení pokusu Milgram zistil, že priemerný reťazec výmen mal dĺžku 6 osôb. Z toho vyvodil, že „vzdialenosť“ medzi dvoma náhodne vybranými pozemšťanmi je 6.

Čo myslíte, aká je priemerná vzdialenosť (počet odkazov, cez ktoré sa vieme z jednej stránky dostať na druhú) medzi dvoma náhodne zvolenými webovými stránkami? Analýzy ukázali, že pri vzorke 200 miliónov stránok je priemerná vzdialenosť medzi nimi 16.

3.3 Chat a sociálne siete

Sociálne siete sa tešia veľkej obľube medzi čoraz mladšou generáciou ľudí. Už i na Slovensku badať ich prienik nielen na druhý stupeň ZŠ. Stávajú sa populárne aj na prvom stupni ZŠ v komunikácii medzi žiakmi, a tiež aj medzi žiakmi a ich učiteľmi. V tejto časti predstavíme niekoľko najrozšírenejších sociálnych sietí, zameriame sa najmä na službu Windows Live, a tiež na momentálne najrozšírenejšiu on-line sociálnu sieť Facebook.

Čo sú sociálne siete?

Sociálne siete na internete sú internetové služby, ktoré slúžia na udržiavanie sociálnych kontaktov, **komunikáciu** s priateľmi, jednoduché **zverejňovanie** informácií, **zdieľanie** a **komentovanie** rôzneho obsahu (fotografií, článkov, hudby, videí a i.). Ľudia sa k sociálnym sieťam pripájajú aj preto, že sami hľadajú informácie, ktoré ich zaujímajú.

Medzi služby sociálnych sietí môžeme zaradiť blogovanie - blog.sme.sk, komunitné weby - www.facebook.com, komunikačné weby - www.twitter.com a iné nástroje na spoluprácu, spoločnú tvorbu a zdieľanie obsahu, napríklad sk.wikipedia.org. Väčšina webových stránok sociálnych sietí spája tieto služby do jedného balíka, pričom sa snaží udržať si používateľa a poskytnúť mu na jednom mieste čo najviac služieb.

Medzi sociálne siete patrí napríklad aj **MySpace**, **Spolužiaci**, **Kyberia**, **Windows Live**, **LinkedIn** či **hi5**. Na Slovensku najrozšírenejšie sú **Pokec** a **Facebook**.



Webová komunita priaznivcov Milana Rúfusa

Sociálne siete sú ako večierok. Nieкто vás naň pozval a vy ste pozvanie prijali. V množstve ľudí, ktorí sa ho zúčastňujú, sa najprv pridáte k tým, ktorých poznáte. Tí vám predstavia svojich známych a oni zasa ďalších... Tu má každý šancu počúvať, reagovať, integrovať sa a pomáhať. Každý sa rozhoduje, či sa chce stať súčasťou niektorej zo sietí, vyberá (prijíma alebo odmieta) priateľov do svojej skupiny a pod.

Komunikácia prostredníctvom sociálnych sietí ma nesporné výhody. Je bezplatná a prístupná všade, kde máme možnosť pripojiť sa na internet. To v dnešnej dobe znamená aj prístup prostredníctvom mobilných telefónov. Okrem tradičných služieb ako **e-mail** a **chat** má používateľ sociálnej siete možnosť prehľadne sledovať nové **statusy**, **novinky**, **aktualizácie**, **komentáre**, **fotografie**, **videá** a i. ostatných členov skupiny. To funguje samozrejme i naopak - aj ostatní členovia skupiny majú možnosť sledovať jeho činnosť. Výhodou sociálnej siete je aj možnosť reagovať na zverejnený príspevok, diskutovať na danú tému, písať komentáre k informáciám alebo fotografiám iných členov sociálnej siete, či reagovať na komentáre k vlastným príspevkom.

Pomocou sociálnej siete vedia jej používatelia oznamovať **udalosti** a **pozyvať** na ne svojich priateľov. Všetky textové i obrazové informácie sa zverejňujú na webe jednoducho, aktivity v sociálnej sieti nevyžadujú špeciálne znalosti z informatiky alebo tvorby webových stránok.

Diskusia

Prečo sú sociálne siete také atraktívne pre širokú škálu používateľov?

V nasledujúcom zozname uvádzame vlastnosti, vďaka ktorým sa sociálne siete zapáčili miliónom ľudí rôzneho veku i povolania (v súčasnosti je na Facebooku 250 miliónov aktívnych používateľov, z toho 120 miliónov sa prihlasuje na svoje konto denne). Sociálna sieť by mala svojmu užívateľovi poskytovať:

- možnosť **preskúmať**, čo mu stránka ponúka, **ešte predtým, ako sa zaregistruje** (napr. vyhľadať na nej svojich známych, ktorí sú už zaregistrovaní),
- možnosť **vidieť, čo robia jeho priatelia** (či sú on-line, čo aktualizovali vo svojom profile a pod.),
- možnosť jednoducho a efektívne **vyhľadávať známych**,
- priestor na sebaujadrnenie pomocou **nastavenia zväzahu** svojej profilovej stránky,
- aplikácie na **vytváranie obsahu**, ktorý zodpovedá jeho individuálnym záujmom (top5 zoznamy, vytváranie *dotazníkov*, posielanie *virtuálnych darčiek* a i.),
- neustále **aktualizovaný obsah** - vždy, keď používateľ navštívi stránku, nájde na nej niečo nové a pre seba zaujímavé,
- možnosť **meniť obsah kedykoľvek a okamžite** (aktualizovať svoj stav),
- možnosť vytvoriť alebo pridať sa do **skupiny používateľov s rovnakým záujmom**,
- možnosť **preniesť si svoj profil** na iný portál (napr. *facebookový profil* umiestniť na osobnej webovej stránke),
- čo najviac **možností, ako komunikovať** so svojimi priateľmi,
- možnosť **nastavenia filtrov**, aby sa používateľovi zobrazovali len ním vybrané typy informácií,
- možnosť **priradenia obrázku (fotografie)** k profilu používateľa - ľudia sa radi pozerajú na tvár toho, s kým komunikujú.

Diskusia

Áké sú vaše skúsenosti so začlenením sa do internetovej sociálnej siete? Máte vytvorené konto na Facebooku?

Diskusia

Môj kamarát Andrej má na svojom Facebookovom účte 270 priateľov. Medzi nimi sú jeho spolužiaci zo základnej či strednej školy (ktorých nevidel niekoľko rokov), alebo kolegovia z práce, jeho dve sestry, teta (ktorá býva v Nemecku), ale aj kamaráti jeho kamarátov, ktorých videl iba párkrát v živote. Nestráca slovo priateľ svoju hodnotu takýmto ľahkovážnym používaním? Budeme ešte aj o desať rokov rozumieť tomu, čo slovo priateľ skutočne znamená?

Windows Live

Webové stránky poskytujúce služby sociálnych sietí sú pre učiteľa veľmi užitočným pracovným nástrojom a digitálnym pracovným priestorom. Príkladom môže byť komunita učiteľov rôznych stupňov škôl - a prirodzene aj ich žiakov, ktorá využíva služby Windows Live.

Služby Windows Live poskytuje bezplatne spoločnosť Microsoft a používateľ v nich nájde *Hotmail* - webový priestor na mailovanie, *Spaces* - priestor na vytvorenie blogu, *Skydrive* - internetový harddisk na zdieľanie fotografií a súborov, internetový *Kalendár*, *Messenger* - nástroj na chatovanie. Pre lepšiu prácu s týmito službami si používateľ môže stiahnuť a inštalovať na svoj počítač aplikácie z balíčka aplikácií Windows Live Essential: WL Mail - mailový klient s kalendárom, WL Fotogaléria - aplikácia na prácu s fotografiami, WL Writer - aplikácia na písanie príspevkov na blog bez potreby pripojenia na internet, WL Messenger - aplikácia na chatovanie a ďalšie.

Pojem **sociálna sieť** sa používa aj v súvislosti so starostlivosťou o sociálne znevýhodnené skupiny obyvateľstva.

Facebook

Okrem spomínaných služieb tu máme k dispozícii množstvo kvízov (niekedy aj absurdných), ktoré môžu tvoriť sami používatelia. Čas si môžeme krátiť aj hraním hier (niektoré majú edukačný rozmer). Ďalšou zaujímavou funkciou je zverejňovanie informácií o zaujímavých udalostiach, ako napr. o koncertoch, vernisážach, kinách, stretnutiach spolužiakov a pod.



„Koľko priateľov máš na sieti?“

„O jedného menej, ako si myslíš - po tom, čo si mi včera napísal na stránku.“

www.childnet.com/blogsafety/p.html

Vytváranie stránky vo Windows Live je ako skladačka. Obsah stránky tvoria moduly, ktoré si používatelia pridávajú alebo odstraňujú, premiestňujú a upravujú podľa svojich potrieb. Vlastné stránky majú už aj mnohí žiaci prvého stupňa ZŠ.





Spoločnosť Google ako aj mnoho iných poskytovateľov webových služieb, ponúka podobný balík ako Windows Live:



Ak chceme používať Windows Live, musíme sa registrovať na webovej stránke home.live.com. Desktopové aplikácie pre prácu so službami Windows Live (čiže tie, ktoré je potrebné inštalovať) používateľ nájde na stránke download.live.com. Okrem toho je k dispozícii celý rad už spomínaných aplikácií on-line (tie, ktoré nemusíme inštalovať).

Jednoduchosť, s akou sa dajú vytvárať jednotlivé identity a vkladať na stránky informácie, umožňuje, že sa sociálne siete využívajú aj ako doplnok hlavných stránok škôl. Okrem nich majú školy vytvorené ešte svoje stránky v niektorej sociálnej sieti, kde môžu veľmi rýchlo zverejňovať informácie alebo obrazový materiál rôzneho druhu.

NAŠA ŠKOLA AKTUÁLNE alebo SPRÁVY Z NAŠEJ ŠKOLIČKY
Základná škola, Stredisková 2735/5, Lieskovec

Nástroje Windows Live slúžia učiteľovi na písanie blogov alebo vytvorenie či zapojenie sa do komunity zloženej z kolegov **učiteľov**, **rodičov** alebo **žiakov**. Samozrejme, umožňujú aj komunikáciu formou e-mailov alebo chatovania. Na Slovensku vzniká množstvo stránok tried, ktoré sú ich **digitálnymi kronikami** a prezentujú ich bohatý školský život.



Za svojich priateľov si učitelia vyberajú svojich žiakov, čím automaticky získavajú prehľad o ich aktivite a veľmi jednoducho môžu sledovať žiacke príspevky na ich osobných stránkach.

Snaha poskytovateľov komplexných webových služieb je vo všeobecnosti rovnaká - vytvoriť pohodlný virtuálny domov na webe. Integrovať jednotlivé aplikácie tak, aby boli medzi sebou navzájom prepojené a schopné komunikácie. Majiteľovi účtu tak stačí jediné prihlásenie a pohodlný pohyb vo virtuálnom priestore sa môže začať. Takéto služby ponúka napr. aj **Yahoo!** alebo **AOL**.

Diskusia	Máte so svojimi žiakmi vytvorenú spoločnú internetovú skupinu? Zamyslite sa nad tým, v akých situáciách by vám on-line komunita vašej triedy zefektívnila prácu (napr. ak chcete pripomenúť žiakom nejakú povinnosť, ak chcete zdieľať fotografie zo školského výletu a pod.)
Diskusia	Čo vy a vaši bývalí spolužiaci? Ste združení v nejakej on-line sociálnej sieti? Registrovali ste sa na internetovom portáli spolužiaci.sk ?

Windows Live na rozdiel od iných sociálnych sietí poskytuje žiakom určitý **stupeň ochrany**. Neplnoletí žiaci nemôžu zverejniť vo svojom profile fotografiu, pokiaľ im to nepovolí rodič, ktorý má tiež na Windows Live vytvorenú identitu. Celá sieť môže byť aj neverejná, a tak sú správy o dianí v triede dostupné len žiakom a ich rodičom.

Pre učiteľa má využívanie sociálnej siete ďalšie výhody. Môže svoju stránku využiť na vytváranie **učebných materiálov**, úloh či projektov, ktoré zadá žiakom. Jednotlivé

identity v sociálnej sieti a ich obsah môže zamerať na **zdieľanie informácií so žiakmi, rodičmi a ostatnou verejnosťou** o dianí vo svojej triede.

Učiteľka na ZŠ hovorí: „Mám v triede žiaka s poruchou správania. V škole sa správa agresívne, vulgárne, potrebuje pred spolužiakmi ukázať, že je „macher“. Večer na Messengeri je to normálne dieťa, ktoré má svoje starosti a s ktorým sa doma nemá kto porozprávať. Rodičia chcú mať od neho pokoj, a tak ho „odkladajú“ k počítaču. Cez internet si s ním vydiskutujem aj jeho správanie v škole, jeho nevhodné reakcie a následky. Keby som mu dohovárala v škole, jeho postoj by bol opačný. Odkedy takto komunikujeme aj v škole, je pokojnejší, jeho neovládateľné prejavy zlosti a agresivity už nie sú také časté.“

Diskusia	Vzniká podľa vás prostredníctvom internetu (chatovania) dôvernejší vzťah medzi učiteľom a žiakom? Prečo sa žiak chová inak pri priamom kontakte a inak pri komunikácii cez internet? Máte i vy podobné skúsenosti s vašimi žiakmi?
Aktivita	Navštívte stránku projektu <i>Poznaj môj svet</i> a prezrite si práce žiakov ZŠ v Lieskovci poznajmojsvet.spaces.live.com .

Učiteľ na ZŠ o on-line komunikácii svojich žiakov hovorí: „Až ten chat zneužívajú, na začiatku písali len „tomu nerozumiem“, ale teraz sadnem večer za počítač a chcem toho spraviť veľa... a z každej strany na mňa pišu, pán učiteľ čo máme na úlohu? V zozname má 5000 žiakov, ale on napíše mne. No, tak mu odpíšem. Často si píšeme, vždy keď ma vidia svietiť, tak pišu, niekedy až kraviny. Zneužívajú to niekedy, o 9:30 večer ešte na chat, ráno oči zlepené...“

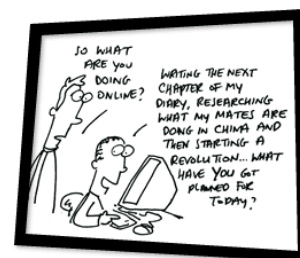
Na záver niekoľko rád z britského portálu **Childnet.com**, pozri www.childnet.com/blog/safety/parents.html, ktorý takto radí rodičom detí a ich učiteľom o sociálnych sieťach a blogoch:

Budme pozitívni	Súkromie	Dozerajte, sledujte, pýtajte sa, pýtajte sa...
Majme pozitívny prístup ku stránkam sociálnych sietí, najdime správnu mieru medzi vzdelávaním mladých ľudí o bezpečnom správaní sa na takýchto portáloch a dôverou v to, že to zvládnú. Zapojme sa aj my - vytvoríme si vlastný profil, oslovme ich, nech nám ukážu ten svoj a pridajú si nás medzi svojich on-line priateľov.	Uistíme sa, že deti vedia, ako si chrániť súkromie na stránkach sociálnych sietí. Diskutujeme s deťmi o dôležitosti a hodnote súkromia. Pripomeňme im, že ich heslo má byť privátne, známe iba im, a spoločne skontrolujeme nastavenie súkromia ich účtu - obmedzenie toho, aké a do akej miery zdieľajú informácie s ostatnými. Vedme deti k tomu, aby umožnili zdieľať a komentovať ich vlastné fotografie iba tým ľuďom, ktorých si oni sami vyberú.	Je naozaj dôležité vyzývať deti k tomu, aby nám povedali o akomkoľvek nevhodnom obsahu alebo aktivite, s ktorou sa v on-line svete internetu stretnú. Ak máme podozrenie, že dieťa niekto sexuálne obťažuje, šikanuje alebo uráža cez internet, pomôžeme mu uložiť kópiu alebo screenshot takýchto správ, fotografií či nevhodných komentárov a obťažovanie nahlásme (on-line poradenstvo nájdeme napr. na stránke pomoc.sk). Ak dieťa v rámci nejakej siete obťažuje iný používateľ či člen siete, nahlásme jeho používateľské meno správcovi danej webovej lokality.

Čo sme sa naučili

Moderný web je miestom miestom pre zábavu i vzdelávanie, ale i na stretávanie a zdieľanie zážitkov a skúseností - pre deti aj dospelých.

Riaditeľka základnej školy na Slovensku, na ktorej prebieha projekt **Notebook pre každé dieťa**, opisovala boom chatovania, ktorý nastal prvý týždeň projektu. V čase vyučovania, kedy riaditeľka sedela vo svojej kancelárii, jej napísala jedna zo žiačok, ktorá práve sedela na hodine biológie na tej istej chodbe. Aj keď sa jej sprvu zdalo vzrušujúce, že žiaci spolu s ňou používajú túto novú technológiu, postupne si uvedomila, že takéto aktivity musia mať svoje hranice.



„Čo robíš on-line?“
 „Píšem ďalšiu kapitulu môjho blogu, zisťujem, čo robí kamarát v Číne, rozbieham revolúciu... a čo tvoje plány na dnes?“
www.childnet.com/blog/safety/parents.html

Príklady využitia sociálnej siete na vytváranie učebných materiálov a rôznych zadaní si môžete pozrieť aj na stránke webzadania.spaces.live.com.

Niekoľko školských videí pre inšpiráciu nájdete na stránke Multimediálneho štúdia studiogombik.spaces.live.com.

Čo sme sa naučili v tomto module

Zhrnutie

V module *Žijeme v digitálnom svete* sme sa zoznámili s históriou významných spoločenských zmien, ktoré viedli k vzniku informačnej spoločnosti a vzniku *digitálneho sveta dospelých*. Uvažovali sme o príležitostiach a negatívnych javoch, ktoré digitálny svet prináša nám dospelých - ale najmä deťom, žiakom a mladým ľuďom. Zamýšľali sme sa nad tým, ako sa vďaka digitálnym technológiám mení život mladých ľudí, ako sa mení spôsob ich komunikácie, riešenia problémov, učenia sa... Ak chceme využiť potenciál týchto technológií pre atraktívne učenie a učenie sa, musíme vedieť, ako ich naši žiaci využívajú mimo školy a musíme nájsť spôsoby, ktoré nám to umožnia.

Výstupné vedomosti a ich preverenie

Po úspešnom absolvovaní tohto modulu učiteľ - účastník vzdelávania:

- rozlišuje medzi rôznymi podobami spoločnosti od agrárnej až po dnešnú znalostnú spoločnosť,
- dokáže popísať významné okamihy a objavy vedúce k digitálnemu svetu,
- uvedomuje si priepastné digitálne rozdiely medzi rôznymi skupinami a hľadá spôsoby, ako ich minimalizovať vo svojom okolí,
- sa snaží stavať na skúsenostiach detí s digitálnymi technológiami z domova či mimoškolského prostredia,
- vie vymenovať niekoľko portálov vhodných pre deti prvého stupňa a pozná rôzne služby, ktoré ponúkajú,
- sa zoznámil s najznámejšími sociálnymi sieťami a službami internetu a vie rozhodnúť, ktorú z týchto služieb môže využiť v konkrétnej situácii,
- pozná príklady školských projektov využívajúcich moderný web,
- sa so svojimi žiakmi venuje otázke bezpečnosti na internete.

Preverenie výstupných vedomostí

Súčasťou každej kapitoly tohto študijného materiálu sú aktivity, do ktorých sa účastníci vzdelávania zapájajú v menších alebo väčších skupinách, prípadne samostatne. Úspešné absolvovanie modulu **potvrdí lektor** na základe toho, ako sa účastník zapájal do týchto aktivít. Za úspešného účastníka môže označiť učiteľa, ktorý napr.:

- tvorivo vyjadri vlastný názor v niektorej diskusii,
- sa aktívne podieľa na riešení tímovej úlohy,
- kriticky analyzuje a komentuje niektoré časti odporúčanej literatúry,
- aktívne prezentuje vlastné názory na preberané témy, napr. na otázky bezpečnosti detí, žiakov a mladých ľudí na internete a pri hraní počítačových hier,
- zamýšľa sa nad tým, akú úlohu môžu zohrávať digitálne technológie v procese vzdelávania,
- aktívne využíva - alebo konštruktívne uvažuje o tom, ako začne využívať - potenciál internetu a pozitívne skúseností žiakov z mimoškolských aktivít, napr. z domu,
- uvažuje a diskutuje o úlohe, ktorú zohrávajú sociálne siete v živote detí a mladých ľudí,
- alebo iným spôsobom preukáže svoju schopnosť a odhodlanie premýšľať a nazerať na otázky, problémy, príležitosti a nebezpečenstvá digitálneho sveta diskutované v tomto module.

Literatúra a použité zdroje

- [1] **Byron, T. (2008)** *Byron Review: Safer Children in a Digital World*. DCSF Publications, 224 strán. ISBN 978-1-84775-134-8
- [2] **Cuban, L. (1986)** *Teachers and Machines. The Classroom Use of Technology Since 1920*. New York: Teachers College Press, Teachers College, Columbia University, 134 pp. ISBN 0-8077-2792-X
- [3] **Demner, D. (2001)** *Children on the Internet*. Dostupné online otal.umd.edu/uupractice/children
- [4] **Friedman, T. L. (2007)** *Svět je plochý. Stručné dějiny jedenadvacátého století*. Praha: Academia, 559 strán. ISBN 978-80-200-1530-3
- [5] **Futurelab (2009a)** *Possibilities for learning in families with technology*. Informačný plagát, www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/becta/Learning_in_Families_poster.pdf
- [6] **Futurelab (2009b)** *Possibilities for learning with computer games*. Informačný plagát, www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/becta/Games_and_Learning_poster.pdf
- [7] **Green, H., Hannon C. (2007)** *Their Space. Education for a Digital Generation*. Londýn: Demos, 79 strán. ISBN 1 84180 175 5
- [8] **International Telecommunication Union ITU (2008)** *Measuring Information and Communication Technology availability in villages and rural areas*. Ženeva: International Telecommunication Union ITU, 21 strán. Dostupné online na www.itu.int
- [9] **Kirriemuir, J. Mc Farlane, A. (2006)** *Literature Review in Games and Learning*. Futurelab, 35 strán
- [10] **Kelemen, J. a kol. (2007)** *Pozvanie do znalostnej spoločnosti*. Bratislava: Iura edition. ISBN 978-80-8078-149-1
- [11] **Roberts, S., Farlane, J. Mc. (2008)** *Use of Information and Communication Technology by the World's Children and Youth*. Ženeva: International Telecommunication Union ITU, 83 strán. Dostupné online www.itu.int
- [12] **Rusk, N., Resnick, M., Cooke, S. (2009)** *Origins and guiding principles of the Computer Clubhouse*. In Y. Kafai, K. Peppler, & R. Chapman (Eds.) *The Computer Clubhouse: Constructionism and creativity in youth communities*. New York: Teachers College Press
- [13] **Sefton-Green, J. (2006)** *Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School*. Futurelab, 39 strán
- [14] **Selwyn, N., Facer, K. (2007)** *Beyond the digital divide. Rethinking digital inclusion for the 21st century*. Futurelab: Opening Education Series, 36 strán.
- [15] **Tapscott, D. (2009)** *Grown Up Digital*. New York: McGraw Hill. ISBN 978-0-07-150863-6
- [16] **Velšic, M. (2007)** *Digitálna gramotnosť na Slovensku 2007*. Správa z výskumu. Bratislava: Inštitút pre verejné otázky, 20 strán. ISBN 978-80-88935-98-8
- [17] **Williamson, B. (2008)** *Games and Learning*. Policy Recommendations Report. Futurelab, 8 strán.

Účastníkom vzdelávania tiež odporúčame ako ďalšie zaujímavé čítanie:

- [18] **Barabási, A.-L. (2005)** *V pavučine sieti*. Praha: Paseka, 274 strán. ISBN 80-7185-751-3
- [19] **Gmiterko, J., Luptáková, E. (2009)** *Windows Live Sociálne siete v práci učiteľa*. Microsoft Partners in Learning
- [20] **PR Servis (2009)** *Aktuálne.sk aj pre fanúšikov siete Facebook*. Dostupné online na www.prservis.sk/index.php?base=data/pre/it/0912080235.msg
- [21] **Rankov, P. (2007)** *Informačná spoločnosť - perspektívy, problémy, paradoxy*. Levice: LCA Publishers group
- [22] **Šnajder, L. a kol. (2008)** *Práca s internetom*. Bratislava: SPN, 48 strán. ISBN 978-80-10-01518-4
- [23] **Varga, M., Hruševská, A. (2005)** *Tvorivá informatika. 1. Zošit s internetom*. Bratislava: SPN, 2005, 48 strán. ISBN 80-10-00648-3

Tento študijný materiál vznikol ako súčasť národného projektu Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika v rámci Aktivity „Vzdelávanie učiteľov 1. stupňa ZŠ na informatiku a informatickú výchovu“.

Autori © prof. RNDr. Ivan Kalaš, PhD.
PaedDr. Martina Chalachánová
Mgr. Janka Pekárová
Mgr. Martina Kabátová
Mgr. Katarína Mikolajová

Názov Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika
Podnázov Riešenie problémov a základy programovania 1

Študijný materiál prešiel recenzným pokračovaním.

Recenzenti PaedDr. Miloslava Sudolská, PhD.
PhDr. Bronislava Jakubíková

Počet strán 32

Náklad 449 ks

Prvé vydanie, Bratislava 2009

Všetky práva vyhradené.

Toto dielo ani žiadnu jeho časť nemožno reprodukovat' bez súhlasu majiteľa práv.

Vydal Štátny pedagogický ústav, Pluhová 8, 830 00 Bratislava, v súčinnosti s Univerzitou Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach, Univerzitou Komenského v Bratislave, Univerzitou Konštantína Filozofa v Nitre, Univerzitou Mateja Bela v Banskej Bystrici a Žilinskou univerzitou v Žiline

Vytlačil BRATIA SABOVCI, s r.o., Zvolen

ISBN 978-80-8118-027-9