

Rozvoj digitálneho občianstva

Peter Schmidt¹, Zhanar Moldabaeva², Veronika Horniaková³, Peter Procházka⁴

Abstrakt

Súčasná doba prináša mnohé výzvy spojené s virtuálnym svetom internetu. Obdobie pandémie, ktorým sme prechádzali umožnilo ešte väčší rozmach digitalizácie, ako sme mohli v poslednom desaťročí sledovať. Preto je na mieste venovať sa téme digitálneho občianstva, teda toho kto sme a ako vystupujeme vo virtuálnom svete. Aj tento svet by mal mať svoje zásady a pravidlá, aby sme v ňom mohli fungovať, tak ako to prebieha v našom fyzickom svete.

Článok sa venuje problematike digitálneho občianstva, nazerá na princípy a fungovanie ľudí vo virtuálnom svete. Prináša možnosti ako môže školské prostredie pomôcť formovať digitálne občianstvo do budúcnosti. Prináša prehľad tzv. kompetentností nevyhnutných pre učenie sa, vyučovanie a vedenie v digitálnom veku, ktoré predstavujú komplexný plán efektívneho využívania digitálneho občianstva nielen v školách ale aj v bežnom živote.

Kľúčové slová

digitálne občianstvo, kompetentnosti, vzdelávanie

Abstract

Nowadays, there are many challenges associated with the virtual world of the Internet. The period of pandemic we have been going through has enabled an even greater boom in digitization than we have been able to observe in the last decade. Therefore, it is appropriate to address the topic of digital citizenship, what means who we are and how we act in the virtual world. This world should also have its principles and rules so that we can function in it, as it is in our physical world.

The article deals with the issue of digital citizenship, looks at the principles and functioning of people in the virtual world. It brings opportunities in how the school environment can help shape digital citizenship in the future. Also brings an overview of the so-called competences necessary for learning, teaching and leadership in the digital age, which represent a comprehensive plan for the effective use of digital citizenship not only in schools but also in everyday life.

Key words

Digital citizenship, Competences, Education

JEL classification

Z18, I21, I29

¹ Ekonomická univerzita v Bratislave, Fakulta hospodárskej informatiky, Katedra aplikovanej informatiky, Dolnozemska cesta 1, 852 35 Bratislava, peter.schmidt@euba.sk.

² L.N. Gumilyov Eurasian National University, Nur-Sultan Department of Computer and Software Engineering, zh.moldabaeva@gmail.com.

³ Ekonomická univerzita v Bratislave, Fakulta hospodárskej informatiky, Katedra aplikovanej informatiky, Dolnozemska cesta 1, 852 35 Bratislava, veronika.horniakova@euba.sk.

⁴ Ekonomická univerzita v Bratislave, Fakulta hospodárskej informatiky, Katedra aplikovanej informatiky, Dolnozemska cesta 1, 852 35 Bratislava, peter.prochazka@euba.sk.

1 Úvod

Začiatok nového milénia sa nesie v znamení informačnej revolúcie. Za posledných 15 rokov rapídne narástol počet ľudí s prístupom na internet. Boom spojený s mobilnými zariadeniami a hlavne smartfónmi neutícha a s ním rastie aj trh online aplikácií a rastie množstvo aj popularita online komunitných portálov. V súčasnosti existuje len málo technických alebo iných prekážok, ktoré by používateľom internetu bránili zdieľať informácie alebo vlastnoručne vytvorený obsah s ostatnými. Produktivita internetu prudko vzrástla s nárastom populárnych sociálnych sietí, čo však neznamenalo zvýšenie kvality, ale masové používanie týchto stránok so sebou prinieslo domnelé a skutočné nebezpečenstvá. Ľudia, ktorí prichádzajú do kontaktu s internetom, či už to akceptujú alebo nie, či už o tom vedia alebo nie, v súčasnosti zanechávajú významnú "digitálnu stopu". Online aktivity používateľov nemožno oddeliť od reálneho prostredia, a preto sa vzhľadom na rozsah a význam online aktivít od spoločnosti očakáva, že budú hodnotné, konštruktívne, užitočné a cenné pre komunitu, ako aj pozitívne, príjemné a produktívne pre jednotlivca. Rozsah a produktivita online aktivít dosiahli takú úroveň, že sa od používateľov očakáva, že sa budú správať v online prostredí s podobnou mentalitou, habitom a kultúrou ako v tradičnom prostredí. Tento súbor očakávaní a usmernení vytvoril koncepciu digitálneho občana, ktorý je pre komunitu cenný, individuálne produktívny, zodpovedný, podobne ako v tradičnom off-line prostredí. Doteraz opisovaná digitalizácia občana prebiehala viac-menej spontánne, resp. bola do určitej miery riadená možnosťami aplikácií, ktoré sociálne siete využívajú. Pohľad sa podľa nášho názoru radikálne začal meniť v priebehu pandémie Covid 19, na ktorú globalizovaný svet nebol pripravený. Začali sa šíriť rôzne správy, pravdivé aj nepravdivé, o tom ako by sa mohla pandémia potlačiť keby vlády mali nad občanmi väčšiu kontrolu. Čiže všetko to, čo občanom dala EÚ a Šengenský priestor, nejakým spôsobom dostať pod kontrolu, aby sa dali ľahšie dohľadávať kontakty s pozitívnymi občanmi, čo znamená obmedziť ich voľnosť a slobodu. Aj keď pohnútky navrhovateľov sú pochopiteľné, tento postoj odhaľuje obrovské problémy legislatívneho, sociálneho aj sociologického charakteru.

2 Trendy chápania digitálneho občianstva

Chápanie digitálneho občianstva môže logicky vychádzať z vplyvu digitálnych aktivít a digitálnej kultúry na tradičné off-line prostredie, alebo z paralely medzi off-line a online prostredím so zameraním na súbor kompetentností, ktoré možno chápať z oboch aspektov, alebo z toho, že off-line a online prostredie sa považujú za svety, ktoré nie sú oddelené a vzdialené, a online aktivity a správanie sa považujú za prirodzenú súčasť každodenného života. Druhý smer uvažovania o digitálnom občianstve, spojený so vzdelávaním, je definovaný systémom kompetentností, ktorý spája off-line a online prostredie. Tretí smer sa zameriava na budovanie digitálnej kultúry. V posledných rokoch môžeme hovoriť aj o štvrtom smere, ktorý sa pomerne silno tlačí do popredia. Ide o vytvorenie digitálnej identity a prepojenie fyzickej osoby s jeho digitálnou identitou (Schmidt & Kultan, 2012). Niektorí krajní zástancovia tejto myšlienky si už nechali pod kožu zasadiť čip, ktorý im má uľahčiť bežný život. Na druhej strane to vyvoláva ďalšie otázky ohľadne slobody občana.

3 Prístup založený na sociálnej teórii

Prvý smer sa zameriava na sociologické, ekonomické a politické otázky a jeho hlavným zdrojom je kniha *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation* od Karen Mossberger a jej kolektívu (Mossberger et al., 2010). Podľa ich teoretického modelu je digitálne občianstvo schopnosť zúčastňovať sa na online spoločnosti, pravidelne a efektívne

používať internet na dennej báze. Používanie internetu, založené na technických zručnostiach a informačnej gramotnosti, vytvára a formuje online spoločnosť, ktorej výhody a prínosy pre off-line spoločnosť zahŕňajú ekonomické príležitosti, posilnenie a aktívnu účasť v občianskej sfére a účasť na verejnom politickom živote. Ak by sme chápali digitálne občianstvo tak, že to nie je nič iné ako každodenné používanie internetu, najväčšou prekážkou jeho rozvoja a rastu by bol nedostatočný prístup všetkých občanov k internetu. Digitálna priepasť je dôsledkom sociálnych nerovností, ktoré pri nedostatočnom prístupe predstavujú prekážku účasti v online spoločnosti, t. j. v uplatňovaní digitálneho občianstva. Okrem všeobecného prístupu k internetu môže verejné vzdelávanie zohrávať kľúčovú úlohu pri prekonávaní digitálnej priepasti tým, že žiakov pripraví na aktívne využívanie internetu, najmä poskytnutím technického vybavenia a vhodnej motivácie.

Model vytvorený Mossbergerovej kolektívom považuje poskytovanie prístupu k internetu za prostriedok na rozšírenie príležitostí pre občianstvo v off-line prostredí a zvýšenie úrovne aktivity. Ak majú používatelia prístup k internetu, budú ho využívať na podporu svojej práce a iných činností v závislosti od svojej životnej situácie. Internet, spôsob, akým sa používatelia navzájom spájajú ako komunita, a ich prepojenie mimo tradičnej komunity bude prínosom pre off-line komunitu. Digitálne občianstvo model charakterizuje len ako rozšírenie tradičného občianstva a jeho zdokonalenie prostredníctvom internetu.

4 Rámec kompetentností a normy

Spomedzi teórií a modelov zaoberajúcich sa digitálnym občianstvom predstavuje ten najkomplexnejší, pokrýva väčšinu oblastí a najlepšie podporuje prepojenie medzi reálnym a digitálnym prostredím systém vyvinutý ISTE (International Society for Technology in Education, www.iste.org). Štandardy ISTE poskytujú kompetentnosti pre učenie sa, vyučovanie a vedenie v digitálnom veku a predstavujú komplexný plán efektívneho využívania technológií v školách na celom svete. Štandardy ISTE, ktoré sú založené na výskume v oblasti vedy o učení a vychádzajú zo skúseností praktikov, zabezpečujú, že používanie technológií na učenie môže vytvoriť vysoko účinné, udržateľné, škálovateľné a spravodlivé vzdelávacie skúsenosti pre všetkých žiakov.

Základné podmienky ISTE predstavujú 14 kritických prvkov, ktoré sú potrebné na efektívne využívanie technológií pri vzdelávaní. Ponúkajú pedagógom a vedúcim pracovníkom škôl výskumom podložený rámec, ktorým sa riadi implementácia štandardov ISTE, technologické plánovanie a systémové zmeny. Ide o tieto prvky:

- Spoločná vízia

Aktívne vedenie pri vytváraní spoločnej vízie pre vzdelávacie technológie medzi všetkými zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania, vrátane učiteľov a podporného personálu, školskej a okresnej administratívy, učiteľov, študentov, rodičov a komunity.

- Posilnení lídri

Zainteresované strany na všetkých úrovniach sú oprávnené byť lídrami pri uskutočňovaní zmien.

- Plánovanie implementácie

Systematický plán so spoločnou víziou efektívnosti školy a vzdelávania žiakov, študentov prostredníctvom zavádzania informačných a komunikačných technológií (IKT) a digitálnych vzdelávacích zdrojov.

- Konzistentné a primerané financovanie

Priebežné financovanie na podporu technologickej infraštruktúry, personálu, digitálnych zdrojov a rozvoja zamestnancov.

- Spravodlivý prístup

Robustné a spoľahlivé pripojenie a prístup k súčasným a novým technológiám a digitálnym zdrojom s pripojením pre všetkých žiakov vrátane žiakov, študentov so špeciálnymi potrebami, učiteľov, zamestnancov a vedenie školy.

- Kvalifikovaný personál

Pedagógovia, podporný personál a ďalší vedúci pracovníci kvalifikovaní vo výbere a efektívnom využívaní vhodných zdrojov IKT.

- Priebežné odborné vzdelávanie

Plány a príležitosti odborného vzdelávania súvisiace s technológiami s vyhradeným časom na precvičovanie a zdieľanie nápadov.

- Technická podpora

Stála a spoľahlivá pomoc pri údržbe, obnove a používaní IKT a digitálnych vzdelávacích zdrojov.

- Rámcový učebný plán

Obsahové štandardy a súvisiace digitálne učebné zdroje, ktoré sú v súlade s digitálnym vekom a podporujú učenie a prácu v digitálnom veku.

- Učenie zamerané na žiaka

Plánovanie, vyučovanie a hodnotenie zamerané na potreby a schopnosti študentov.

- Hodnotenie a vyhodnocovanie

Priebežné hodnotenie vyučovania, učenia sa a vedenia a hodnotenie využívania IKT a digitálnych zdrojov

- Angažované komunity

Partnerstvá a spolupráca v rámci komunit na podporu a financovanie využívania IKT a digitálnych vzdelávacích zdrojov

- Podporné politiky

Politiky, finančné plány, opatrenia zodpovednosti a motivačné štruktúry na podporu využívania IKT a iných digitálnych zdrojov na učenie a prevádzku okresu/školy

- Podporný vonkajší kontext

Politiky a iniciatívy na národnej, regionálnej a miestnej úrovni podporujú školy a programy prípravy učiteľov pri efektívnej implementácii technológií na dosiahnutie štandardov učebných osnov a vzdelávacích technológií.

Prístup Ribblea a Baileyho k digitálnemu občianstvu je založený na skromnom počte odkazov, ktoré sa týkajú najmä literatúry o IKT a online zdrojov, ako je Webopedia - online technický slovník pre študentov, pedagógov a IT odborníkov - alebo online slovník Merriam Webster. Autori bohatú vedeckú literatúru a klasické či súčasné teórie o vzdelávaní a občianstve citujú len výnimočne. Ribble a Bailey (Ribble & Bailey, 2007) vytvorili jednu z prvých a najcitovanejších definícií digitálneho občianstva.

Ribble a Bailey (2007) opisujú digitálne občianstvo ako súbor deviatich prvkov:

1. Digitálna etiketa,
2. Digitálny prístup,
3. Digitálne právo
4. Digitálna gramotnosť,
5. Digitálna komunikácia,

6. Digitálny obchod,
7. Digitálne práva a povinnosti,
8. Digitálne zdravie a wellness
9. Digitálna bezpečnosť

Východiskovým bodom Ribbleho a Baileyho pojednania o digitálnom občianstve je plytká, elementárna definícia občana ako "rodáka alebo naturalizovaného človeka, ktorý je povinný preukazovať vernosť voči štátu alebo kolektívu a ktorý sa podieľa na právach a povinnostiach, ktoré majú všetci členovia tejto spoločnosti" (Ribble & Bailey, 2007). Ich analýza neberie do úvahy aspekty občianstva, ktoré sa spájajú s demokratickým inkluzívnym životom, konkrétne aspekt občianstva ako praxe v zmysle aktívnej účasti v ľudských spoločenstvách a aspekt občianstva ako pocitu, ktorý sa vzťahuje na pocit spolupatričnosti, ktorý si jednotlivci rozvíjajú v dôsledku empatickej inkluzívnej zmysluplnej interakcie vo svojich spoločenstvách (Osler & Starkey, 2005).

5 Aktívny online prístup

Určujúcim zdrojom zamerania na online aktivity je kniha Jasona B. Ohlera *Digital Community, Digital Citizen* (Ohler, B.J., 2010), v ktorej je východiskom už existujúca a rastúca online aktivita. Dôležitým faktorom pri chápaní pojmu občianstvo je skutočnosť, že v meniacej sa dobe je prehodnotenie občianstva veľkou príležitosťou na nové definovanie seba samých a spôsobu, akým premýšľame o svete, ako sme to robili v mnohých epochálnych zmenách pred digitálnym vekom. Už otázkou položenou v úvode kniha načrtáva kľúčový princíp hnutia, že je našou voľbou, či chceme, aby naše deti mali dva alebo jeden plnohodnotnejší život. Pre deti sa popri školskom a formálnom živote môže vytvoriť samostatný digitálny svet, potvrdený rodičmi a spoločnosťou, v ktorom nemusia nevyhnutne prevládať rovnaké zásady, hodnoty, normy a správanie. Namiesto udržiavania dvojakého sveta je pre rodičov správnu cestou integrácia oboch a vytvorenie jediného, hmatateľného života pre deti v digitálnom veku, v ktorom ich každodenný život usmerňuje referenčný rámec (Schmidt & Kultan, 2012).

Orientácia na online aktivity stanovuje očakávania digitálneho občana a zároveň odkazuje na súčasné a očakávané výzvy digitálneho veku. Činnosť digitálneho občana nemôže byť výlučne individuálna, musí byť hodnotná a produktívna aj pre komunitu. Občianstvo si vo svojej podstate vyžaduje vzdelanie a nevyvíja sa prirodzene samo od seba. Vyžaduje si aktívnu a činorodú účasť žiakov, ako aj zapojenie učiteľov a rodičov. Digitálne občianstvo nie je generačná vlastnosť, ktorá sa s nami rodí. Občianstvo možno načrtnúť, ale treba si uvedomiť, že jeho skutočný obsah sa môže pomerne rýchlo meniť v súlade s meniacou sa dobou. Digitálne občianstvo je inkluzívne správanie a súbor činností pri ktorých by nikto nemal byť vynechaný a každý by mal mať zmysluplnú príležitosť spoločne budovať digitálnu kultúru. Naše uvažovanie o digitálnom občianstve je výsledkom rozvoja médií, čo znamená, že nevyhnutne presahuje pojem informačnej a mediálnej gramotnosti (Ohler, 2010). Opisujúc vzájomný vzťah medzi pojmami lokálna, globálna a digitálna komunita, Ohler poukazuje na to, že v priesečníku týchto pojmov, resp. v spoločnom bode, je jednotlivec, ktorý patrí ku každému z nich, a že tento pocit spolupatričnosti je umožnený online konektivitou. Online komunity sa môžu stať skutočnými a veľmi blízkymi vďaka prepojeniu, ktoré ponúka internet. Úloha komunity pri uvažovaní o digitálnom občianstve je nevyhnutná, keďže významnú časť času mladí trávia v globálnom online prostredí. Internet im umožňuje nadväzovať priame kontakty, takže môžu spoznávať iných ľudí a oblasti. Tento prístup aktívnej online činnosti je realistický, pretože jeho cieľom nie je pripraviť budúcich žiakov na budúcu éru, ale skôr predpokladá, že digitálny svet, ktorý vzniká paralelne, musí byť integrovaný s reálnym svetom. To všetko by sa malo stať prirodzenou súčasťou každodenného života digitálneho občana.

6 Vývoj koncepcie digitálneho občianstva

Pojem online správania a aktivít, ktorý možno zhrnúť ako občianstvo, sa vyvíjal súbežne s internetom a možnosťami, ktoré ponúka. História konceptu digitálneho občianstva je zároveň históriou aktivít používateľov internetu, t. j. vyvíjala sa v priebehu posledného desaťročia. Ešte pred rozvojom sociálnych sietí bolo typické, že ľudia svoju reálnu identitu skôr skrývali. S rozmachom sociálnych sietí sa úplne odkrývajú svetu a veľmi často až v prehnanej miere, čím sa otvárajú možnosti všetkým nekalým praktikám, na ktoré doplácajú všetci čo nie úplne chápu podstatu virtuálnych komunit, spravidla ide o deti a mladistvých. Aplikácie Web2.0 a online nástroje vytvorili príležitosti pre používateľov, aby sa stali poskytovateľmi obsahu, takže používanie technológií a správu informácií nahradila nová éra myslenia o produktivite, čo viedlo aj k dominancii konceptov mediálnej a informačnej gramotnosti. Pojem digitálne občianstvo bol v tejto fáze takmer synonymom produktívneho využívania digitálnych a online nástrojov. Avšak už nestačí len používať technológie, nestačí byť produktívny, ale musíme tiež vedieť, aké ciele a hodnoty sledujeme a ako budeme užitoční pre komunitu. Je nevyhnutná správna integrácia technológií do vzdelávania a implementácia myšlienok do virtuálneho sveta, pretože novou výzvou je teraz pochopiť, ako integrovať nové možnosti do vzdelávania inovatívnym a kreatívnym spôsobom. Svedkami toho že v tejto oblasti máme ešte značné rezervy boli aj posledné dva pandemické roky, kedy sa vzdelávania takmer úplne presunulo do virtuálneho on-line sveta. Pojem digitálneho občianstva sa po počiatočnom používaní nástrojov mohol stotožniť s mediálnou a informačnou gramotnosťou, ale jeho súčasná interpretácia ich presahuje.

Krátku a dynamickú históriu jej vývoja možno interpretovať dvoma spôsobmi. Koncept digitálneho občianstva je súhrnom neustále sa rozširujúcich očakávaní, ktoré možno začali používaním zariadení, potom sa rozšírili o mediálnu a informačnú gramotnosť a nakoniec sa dostali k dnešným očakávaniam, ku ktorým sa pridali online komunity. Druhá interpretácia je, že koncept digitálneho občianstva sa objavil spolu s nástupom nástrojov webu 2.0 na interaktívne a produktívne využívanie internetu a že mediálna gramotnosť sa objavila paralelne a bola ňou silne ovplyvnená. Nech už je definícia digitálnej generácie akákoľvek, digitálna gramotnosť, mediálna gramotnosť a informačná gramotnosť sú v nej alebo v súvislosti s ňou určite zahrnuté. Stálym prvkom v konceptuálnej krajine je aj digitálna generácia a čoraz aktuálnejšia kultúra správania online.

7 Digitálne generácie a digitálne občianstvo

Ak sa pozrieme na históriu vývoja internetu alebo na koncept digitálneho občianstva, ktorý sa vyvíja paralelne, nie je náhoda, že teórie digitálnych domorodcov a digitálnych generácií nie sú v popredí. Základnou tézou teórií digitálnej generácie je, že dieťa je vďaka času narodenia a technologickému vybaveniu svojej rodiny a prostredia v ranom detstve neskôr v živote vo výhode oproti starším deťom. Dôvodom tejto výhody je, že ako dieťa bolo prirodzene vystavené technickému prostrediu, ktoré je pre skôr narodené deti nezvyčajné a vyžaduje si značné učenie, aby ho mohli produktívne využívať. Používanie nástrojov a technických znalostí mladšími generáciami sa skutočne výrazne líši od používania nástrojov a technických znalostí staršími generáciami, ale dôvod tohto rozdielu závisí rovnako od postojov k nástrojom ako od znalostí potrebných na ich používanie. Generačný rozdiel je skutočne pozorovateľný, ale skoré teórie o ňom sa budú musieť v krátkom čase výrazne zmeniť.

V počiatočných fázach vývoja digitálneho prostredia a internetu dominovalo používanie zariadení, takže teórie digitálnej generácie založené na postojoch k technickému prostrediu a používaniu zariadení neboli ohrozené. Éra digitálnej gramotnosti a mediálnej gramotnosti už

predpokladala vedomé, cieľavedomé používanie zariadení, pre ktoré sa generačný rozdiel už neukázal ako adekvátna vysvetľujúca sila, pretože medzi používaním a vedomým používaním je značný rozdiel. Medzitým prvé digitálne generácie vyrástli a ich každodenné používanie zariadení nezodpovedá zvýšeným očakávaniam z minulosti. V období medzi raným detstvom, rodinným prostredím a školou došlo k významnému technologickému rozvoju. Digitálni domorodci sa zrazu ocitli v prostredí, ktoré bolo pre nich pravdepodobne nové, a ich znalosti technických nástrojov už nestačili na ich správne používanie. Ako príklad by stálo za to preskúmať, ako sa generačné rozdiely prejavujú vo vedomom a produktívnom využívaní nástrojov Web 2.0 a v najväčšom rozvoji posledných rokov, vo svete online komunit. Mladej generácii, by sa určite hodila pomoc zapojiť sa do medzinárodných, globálnych komunit a uvedomiť si potenciál digitálnej kultúry a digitálnych komunit.

8 Digitálna gramotnosť, mediálna gramotnosť

V rámci kompetentností ISTE pre digitálne občianstvo je digitálna gramotnosť teraz označená ako jedna z deviatich prvkov Ribbleho a Baileyho. Digitálna gramotnosť a mediálna gramotnosť nie je to isté ako digitálne občianstvo, ale je kľúčovou zložkou digitálneho občianstva, pretože nedostatok alebo nedostatočná úroveň tejto kompetencie môže ohroziť aktívnu činnosť na internete. Digitálna gramotnosť, či už chápaná ako súčasť digitálneho občianstva alebo ako samostatný pojem, bude pravdepodobne sledovať technologický vývoj a meniť sa rýchlejšie ako digitálne občianstvo vo všeobecnosti. V rezolúcii UNESCO o digitálnej gramotnosti vo vzdelávaní je jasne vyjadrená koncepcia digitálnej gramotnosti ako niečoho, čo sa treba naučiť, t. j. je to oveľa viac ako spontánne používanie nástrojov a nie vrodená vlastnosť digitálnej generácie. Učenie a vyučovanie digitálnej gramotnosti je tiež úlohou vzdelávania, ktorá by mala byť začlenená do všetkých zložiek učebných osnov a nemala by byť definovaná ako samostatná oblasť vzdelávania.

Diferencovanejší výskum konceptu digitálnej gramotnosti ako konceptu samotného podporuje skutočnosť, že v niektorých prípadoch sú výskumné problémy formulované ako súčasť konceptuálneho rámca digitálneho občianstva. Príkladom výskumu o digitálnom občianstve vo vzdelávaní učiteľov je výskum Gayle Y. Thieman . Thieman využil štandardy ISTE, model projektu kompetentností pre vzdelávanie 21. storočia na prepojenie pojmov digitálna gramotnosť a digitálne občianstvo vo vzdelávaní učiteľov. V tomto výskume bolo digitálne občianstvo konceptualizované z hľadiska nasledujúcich faktorov (Thieman, Y.G. 2011.):

- občan je informovaný, má prístup k informáciám, dokáže ich vyhľadávať, používať a spravovať,
- informovaný občan rozumie zložitým verejným otázkam, dokáže sa na ne pozerat' z viacerých perspektív,
- kompetentný občan je schopný kriticky a tvorivo myslieť, hodnotiť a prijímať informované rozhodnutia,
- efektívny občan komunikuje rôznymi spôsobmi,
- angažovaný občan spolupracuje s ostatnými na riešení problémov.

Oblasť výskumu vyplývajúca zo vzťahu medzi digitálnou gramotnosťou a digitálnym občianstvom je sľubná a vďaka jej výsledkom sa digitálne občianstvo stane realitou a využívanie digitálnej gramotnosti sa môže posunúť k širším cieľom.

Čoraz častejšie používame internet na vykonávanie činností pomocou nástrojov digitálnych technológií a vyvíjajúce sa technologické nástroje uľahčujú vytváranie digitálneho obsahu online alebo zdieľanie digitálneho obsahu online, prípadne účasť v online komunitách

podľa nášho výberu. Podiel online aktivít v rámci aktivít digitálneho občianstva je významný a postupne sa zvyšuje.

Digitálne občianstvo vo vzťahu k reálnemu prostrediu nemožno stotožňovať s online aktivitami alebo používaním nástrojov web2.0 či účasťou v online komunitách, ale sú dôležitou súčasťou života online. Online aktivity a aktivizmus, chápané v kontexte digitálneho občianstva, by mohli byť oblasťou osobitného výskumu, ktorý by podobne ako koncepcia digitálnej gramotnosti ako prostriedku zefektívnenia produktívneho využívania nástrojov a správy informácií mohol poskytnúť dôležitú perspektívu pre aplikácie web2.0 a komunitné aktivity, ktorých ciele presahujú individuálnu efektívnosť.

9 Rámec kompetentností digitálneho občianstva

O dôležitosti tejto témy svedčí skutočnosť, že v štandardoch stanovených ISTE je digitálnemu občianstvu venované významné miesto v očakávaniach učiteľov, žiakov, asistentov učiteľa a poradcov podporujúcich vyučovacie aktivity. Prístup ISTE, ktorý je typický zameraný na vzdelávanie, vychádza z knihy Mike Ribbleho, *Digital Citizenship in Schools*, ktorá poskytuje nielen diskusiu o rámci kompetentností, ale aj zásady a konkrétne praktické rady pre rozvoj vzdelávania (Ribble & Bailey, 2007). Model digitálneho občianstva s jeho deviatimi prvkami rozdelenými do troch kategórií je najkomplexnejšou, najrozvinutejšou ale aj najkontroverznejšou teóriou v tejto oblasti (Noula, 2019).

Jeho prístup zameraný na vzdelávanie je výhodou aj nevýhodou. Výhodou je schopnosť rámca kompetentností kombinovať činnosti v online a tradičnom off-line prostredí. Výhodou je aj to, že pre uzavretý svet vzdelávania stanovuje ciele, ktoré presahujú inštitucionálny rámec. Rozvoj škôl zameraný na vzdelávanie má tendenciu málo zohľadňovať skutočnosť, že nerozvíja novú oblasť pre žiakov, ktorí, najmä ak vychádzame z teórie digitálnej generácie, už majú priame alebo nepriame digitálne a online skúsenosti. V prípade starších žiakov by sa mal zohľadniť aj vplyv školských a mimoškolských komunít a rodinného prostredia na rozvoj. Prístup zameraný na vzdelávanie je primárne zameraný na verejné vzdelávanie, aj keď model kompetentností možno ľahko rozšíriť na vysokoškolské vzdelávanie alebo dokonca na iné časti vzdelávania dospelých. Tieto nedostatky modelu kompetentností by sa nemali považovať za chybu, ale skôr za dobre definované smery ďalšieho vývoja a výskumu.

10 Faktory, ktoré určujú učenie a efektívnosť vzdelávania

Štandardy ISTE, ktoré vychádzajú z Ribbleho konceptu prevzalo a používa viacero medzinárodných spoločností napriek jeho vyššie spomínaným nedostatkom.

Digitálny prístup, t. j. plná elektronická účasť na spoločenských a komunitných procesoch a aktivitách. Prístup je založený na oprávnení a vzťahuje sa rovnako na všetkých študentov, samozrejme vrátane študentov so špeciálnymi potrebami. Prístup je všeobecný, t. j. vzťahuje sa na školské aj mimoškolské prostredie. V domácom kontexte je vplyv sociálnych rozdielov silným determinantom prístupu, čo však môže ľahko viesť k nedorozumeniam v súvislosti s kompetenčným prvkom prístupu. Sociálne rozdiely môžu byť prekážkou prístupu žiakov k digitálnym technológiám alebo internetu mimo školy, ale školy nezabezpečujú, aby žiaci mali prístup k internetu alebo k počítaču s možnosťou zdieľania digitálneho obsahu v ich osobnom vzdelávacom prostredí, napr. na ich laviciach. Rozvoj kompetentností v oblasti digitálneho prístupu je silne determinovaný technickými podmienkami, ale rovnako silnou prekážkou môžu byť aj postoje alebo zakorenené zlé postoje. V mnohých inštitúciách vyššieho vzdelávania by dostupnosť zariadení už umožnila študentom využívať digitálny prístup, ale v mnohých prípadoch zistujeme, že napríklad bezplatný internet ich nemotivuje k zdieľaniu poznámok na hodinách. Záverom možno konštatovať, že spôsobilosť prístupu je výrazne, ale nie výlučne,

determinovaná technickým prostredím, t. j. významnú úlohu zohráva aj postoj jednotlivca, jeho vnímanie potrieb a hodnôt.

Digitálna gramotnosť, ako súčasť súboru kompetentností vzťahuje na využívanie digitálnych technológií učiteľmi a žiakmi v procese vyučovania a učenia sa. Pojem digitálna gramotnosť sa už predtým interpretoval rovnako ako digitálne občianstvo, ale teraz sa zužuje výklad explicitne na činnosti učiteľov a žiakov. Pri výklade učenia sa a učenia, sa digitálna gramotnosť chápe predovšetkým ako správa informácií vrátane hodnotenia zdrojov dostupných online, používania nástrojov na podporu online učenia a vyučovania alebo dokonca účasti na dištančnom vzdelávaní. Učitelia využívajú digitálne technológie novými a inovatívnymi spôsobmi, a to buď na podporu kontaktných aktivít, alebo vo vyučovacích procesoch mimo triedy. Žiaci sa môžu zúčastňovať na vzdelávaní v online prostredí, a to buď individuálne, alebo prostredníctvom kooperatívnych aktivít.

Digitálna komunikácia alebo inými slovami výmena a prenos informácií elektronickou cestou. Používanie komunikačných nástrojov znamená nielen komunikáciu medzi dvoma jednotlivcami, ale aj synchrónnu a asynchrónnu komunikáciu v rámci skupín a medzi skupinami. Komunikácia v tomto prípade skutočne znamená výmenu informácií vrátane vyučovania a učenia sa obsahu vzdelávania. Digitálna komunikácia nie je obmedzená triedou ani inými fyzickými obmedzeniami, ale môže prebiehať v akejkoľvek forme v rámci triedy alebo pokračovať na online platformách mimo školy. To môže zahŕňať používanie sociálnych sietí alebo iných platforiem na zdieľanie obsahu a spoluprácu, či už v triede alebo na online platforme mimo školy. Komunikácia môže byť viac ako len textová a môže mať inú formu, ako sa používala v minulosti. Môže zahŕňať e-mail, telefón, osobné video a audio hovory, okamžité zasielanie správ, textové a obrazové správy, blogy, wiki a online komunikačné systémy sociálnych sietí.

Digitálna povinnosť a zodpovednosť. Zásada spôsobilosti spočíva v tom, že požiadavky a sloboda v digitálnom svete sa vzťahujú na každého. Kľúčovými faktormi pri aktivitách digitálneho občianstva sú znalosti o používaní technológií, ich možnostiach a obmedzeniach, pravidlách, ktorými sa riadi ich používanie, a o tom, ako zodpovedne podporovať a pomáhať iným. Používanie technologických nástrojov, či už v online prostredí alebo pri digitalizácii obsahu v reálnom fyzickom prostredí, musí byť v súlade s pravidlami a konvenciami. Patrí sem rešpektovanie prístupových práv, ale aj nahlasovanie násillia alebo obťažovania na internete, nezákonného, neprípustného alebo neetického obsahu a, samozrejme, snaha predchádzať takýmto situáciám.

Digitálna etiketa, t. j. dodržiavanie a spolupráca pri presadzovaní noriem pre tvorbu digitálneho obsahu a online aktivity a správanie. Kompetentnosť zahŕňa používanie technických nástrojov, či už online alebo off-line, spôsobom, ktorý minimalizuje potenciálne negatívne vplyvy na ostatných, prípadne sa rozhodne ich nepoužívať. Používajte digitálne technológie vtedy a takým spôsobom, ktorý nenarušuje naše bezprostredné alebo vzdialené online prostredie. Pri používaní digitálnych nástrojov, ako je napríklad tvorba a zdieľanie online obsahu, by sme mali byť chápvaví a tolerantní voči ostatným. Pri zdieľaní informácií a obsahu by sme mali rešpektovať nielen pravidlá a normy, ale aj zvyky komunity. Nezapájajte sa do násilného alebo deštruktívneho správania voči ostatným a podľa možnosti takéto správanie nahláste alebo mu zabráňte.

Digitálna bezpečnosť, t. j. prijímanie preventívnych opatrení na zaistenie bezpečnosti v online prostredí a pri používaní digitálnych zariadení. Bezpečnosť je kombináciou osobnej bezpečnosti, bezpečnosti v škole a v komunite. Môže to zahŕňať bezpečnosť informácií, t. j. zaobchádzanie s informáciami o nás vo fyzickom alebo online prostredí, bezpečnostné problémy, ktoré vznikajú pri používaní našich digitálnych a online zariadení, alebo dokonca bezpečnostné problémy so softvérom a aplikáciami. Bezpečnosť informácií podporuje väčšina

zariadení a aplikácií v rámci svojich možností, pričom najväčším rizikovým faktorom je osobná nezodpovednosť alebo ľahkovážnosť.

Digitálny obchod, t. j. elektronický predaj a nákup rôznych digitálnych a nedigitálnych produktov a tovarov. Aktivita v online obchode samozrejme neznamená, že sa každý musí stať obchodníkom. Digitálni občania by však nemali mať problém získať napríklad aplikácie, softvér alebo knihy, ktoré potrebujú na komunikáciu alebo dokonca na vzdelávanie prostredníctvom digitálnej gramotnosti. V skutočnosti je obchod aj výmenou tovaru: v online prostredí je mnoho produktov zadarmo a produkty, ktoré sami vyrábame, môžu mať pre ostatných hodnotu, aj keď ich ponúkame zadarmo.

Digitálne právo, ktoré zahŕňa zodpovednosť za digitálne aktivity a činnosti, ako aj výklad práva v digitálnom svete. V digitálnom online prostredí sa na majetok vzťahujú podobné práva ako v tradičnom off-line prostredí. Logicky sem možno zaradiť dodržiavanie právnych predpisov v reálnom prostredí a používanie produktov chránených autorským právom online. Znalosť digitálneho práva a príslušných činností nemožno chápať len v zmysle zákazov. V súvislosti s osobnými produktmi môže mať autor alebo výrobca svoje vlastné usmernenia, ktoré je tiež vhodné poznať, aby sme sa podľa nich mohli správať.

Digitálne zdravie a pohoda, ktoré sa vzťahujú na fyzické aj psychické vlastnosti používateľov v digitálnom a online prostredí. Používanie digitálnych technológií a online aplikácií zaberá čoraz väčšiu časť nášho života, preto musíme venovať osobitnú pozornosť vytváraniu ergonomického prostredia pre seba, a to fyzicky aj online. Patrí sem aj problém závislosti, kde primárnym a najúčinnjším prístupom môže byť skôr prevencia ako liečba už vzniknutej závislosti. Okrem závislosti existuje mnoho mylných predstáv a obáv týkajúcich sa používania digitálnych zariadení, ktoré na základe domnelých alebo niekedy prehnaných problémov bránia študentom v získavaní používateľskej skúsenosti.

11 Príležitosti na rozvoj digitálneho občianstva

Rozvoj digitálneho občianstva je dôležitou súčasťou rozvoja školy, ale nemali by sa prehliadať ani iné oblasti rozvoja a javy súvisiace s rozvojom. Digitálne občianstvo sa dá učiť aj vyučovať, t. j. dá sa rozvíjať pomocou správneho návrhu a správnej metodiky. Pri rozvoji školy by sa malo brať do úvahy, že žiak nie je vystavený digitálnej kultúre a online prostrediu len alebo predovšetkým v školskom prostredí. Účinnosť vývoja ovplyvňuje aj schopnosť zohľadniť predchádzajúce skúsenosti. Patria sem aj vplyvy rodinného prostredia na učiaceho sa, napríklad digitálne a online aktivity rodičov alebo starších súrodencov. Dlhodobá účinnosť rozvoja závisí od toho, či sa aj ostatní v prostredí učiaceho sa venujú činnostiam, ktoré sú relevantné pre rámec kompetentností. Každý z modelov a teórií digitálneho občianstva by sa mohol prispôsobiť vzdelávaniu dospelých a sebazvedávaniu. Digitálne občianstvo nie je generačnou záležitosťou neskoršej generácie dospelých, ale je už prioritou v súčasnom spoločenskom kontexte.

Okrem učiteľov a školských odborníkov sa výskumníci a autori v tejto oblasti zaoberajú aj rodičmi. Mike Ribble, tvorca modelu kompetentností ISTE a sprievodcu ich rozvojom, poskytol rodičom aj príručku o tom, čo znamená digitálne občianstvo v škole a čo môže znamenať doma a pre každého dospelého (Ribble, M. 2009.) Táto kniha dosiahne svoj cieľ efektívnejšie, ak rodičia budú prikladať väčší význam vlastnému osobnému príkladu a rozvíjať nielen svoje deti, ale aj seba samých. Úloha, pociť a skúsenosť s digitálnym občianstvom nie sú určené len pre deti, ale aj pre všetkých.

13 Záver

Digitálne občianstvo, ako vidno z tohto článku, nie je jednoznačne definované. Vlastne ani nemôže byť lebo kým existujú rôzne pohľady, tak budú existovať aj rôzne definície. Odborníci sa zatiaľ nevedia dohodnúť či digitálne občianstvo má byť len akási digitálna verzia fyzického občianstva, alebo sa má kreovať digitálny občan bez väzby na jeho fyzickú identitu. Bude si vyžadovať digitálne občianstvo určitú mieru integrácie ľudského tela s nejakým elektronickým zariadením, známe ako čipovanie? To je tiež otázka na ktorú ešte nevieme odpoveď lebo doba nedozrela. Umelá inteligencia (AI) fenomén dnešnej doby, bude mať vplyv na vnímanie digitálneho občianstva? Stane sa to čo predpokladá Elon Musk, že po nástupe umelej inteligencie do bežného života bude človek schopný prežiť len po integrácii s nejakým androidom alebo humanoidným robotom? To sú všetko otázky na ktoré nepoznáme odpoveď, ale môže sa stať, že tie odpovede budeme musieť nájsť veľmi rýchlo.

Literatúra

- [1] ISTE standards: Educators. ISTE. (n.d.). Retrieved March 20, 2022, from <https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-teachers>.
- [2] ISTE standards: Coaches. ISTE. (n.d.). Retrieved March 20, 2022, from <https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-coaches>.
- [3] ISTE standards: Students. ISTE. (n.d.). Retrieved March 20, 2022, from <https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-students>.
- [4] ISTE Standards: Education Leaders. ISTE. (n.d.). Retrieved March 20, 2022, from <https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-education-leaders>
- [5] Ohler, J. B. (2010). *Digital Community, Digital Citizen*. Corwin Press.
- [6] Osler, A., & Starkey, H. (2005). *Changing Citizenship. Democracy and Inclusion in Education*. New York: Open University Press.
- [7] Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2010). *Digital Citizenship: The internet, society, and participation*. MIT Press.
- [8] Noula, I. (2019). *Digital Citizenship; Citizenship with A Twist? Discussing Citizenship at the Digital Education Turn*. Media@LSE, London School of Economics and Political Science ("LSE"), Houghton Street, London WC2A 2AE.
- [9] Ribble, M., & Bailey, G. D. (2007). *Digital citizenship in Schools*. International Society for Technology in Education.
- [10] Ribble, M. (2009). *Raising a digital child: A Digital Citizenship Handbook for Parents*. International Society for Technology in Education.
- [11] Schmidt, P., & Kultan, J. (2012). Identity and Threats in the Virtual World . *Management Information Systems*, 7(4), 021–025.
- [12] Thieman, Y.G. (2011): *Emerging Trends in Digital Citizenship in Preservice Teacher Education (Nové trendy v digitálnom občianstve vo vzdelávaní učiteľov)*. American Educational Research Association, New Orleans, Louisiana, USA.