



Spolufinancováno
Evropskou unií

Posílení úrovně sociálního dialogu v odvětvích a podpora adaptace odvětví na změny

CZ.03.01.03/00/22_001/0000890

Digitální kompetence knihovníků

Materiál BP/Knihovnictví

Michaela Mrázová



- Jaké by měly být digitální kompetence knihovníků?
- Co by měli zvládnout knihovníci na všech úrovních?
- Co je považováno za základní kompetence v této oblasti? A jaké jsou rozšířené digitální kompetence?



KOMPETENCE?

Kompetence představují souhrn vědomostí, dovedností, schopností a postojů umožňující pracovní uplatnění a osobní rozvoj jednotlivce. Vyjadřují předpoklady k výkonu určitého souboru činností.^[1]

CENTRÁLNÍ DATABÁZE KOMPETENCÍ

autonomní systém pro správu znalostí, dovedností a měkkých kompetencí

Hledat kompetence, znalosti nebo dovednosti

 HLEDAT

KOMPETENCE

- Měkké
- Obecné
- Odborné znalosti a dovednosti

Odborné znalosti a dovednosti

Digitální kompetence

Obecné dovednosti

Měkké kompetence

Poslat připomínku

Nápověda

Informační a datová gramotnost

Komunikace a spolupráce

Tvorba digitálního obsahu

Bezpečnost

Řešení problémů

1.1

Formulovat informační potřeby, hledat data, informace a obsah v digitálním prostředí, získat přístup k nim a navigovat mezi nimi. Vytvářet a aktualizovat osobní strategie vyhledávání.

Úrovně digitální kompetence

Základní

Dokáže sám na základní úrovni nebo s dopomocí vyhledat data a informace pro svoji konkrétní pracovní situaci.

Mírně pokročilý

Dokáže sám procházet výsledky vyhledávání a nacházet v nich relevantní obsah pro svoji konkrétní pracovní situaci.

Pokročilý

Vede ostatní a umí vyhledávat relevantní obsah a specifické informace pro svoji pracovní situaci a dokáže tyto informace sdílet s kolegy, nadřízenými pracovníky nebo externími subjekty

Specializovaný

Dokáže vytvářet řešení složitých problémů s mnoha vzájemně na sebe působícími faktory, která jsou spojena s prohlížením, filtrováním, sdílením dat a informací pro jakoukoli pracovní situaci.



Stačí to?

FLEXIBILITA

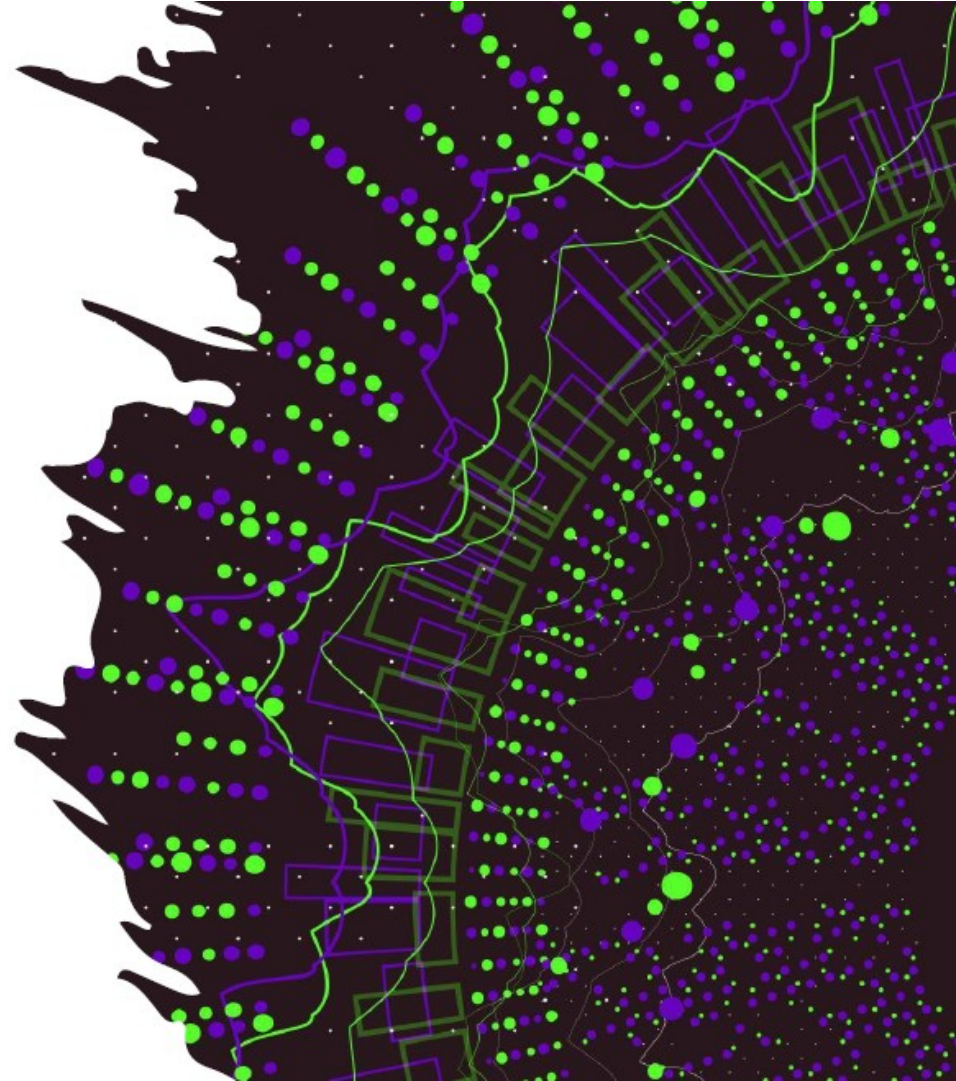
Schopnost přizpůsobit se novým situacím a změnám v prostředí, být otevřený novým způsobům myšlení a řešení problémů. Jedná se o schopnost rychle se adaptovat a změnit své chování, myšlení nebo postoj v závislosti na potřebách situace.

Flexibilita zahrnuje také schopnost učit se nové věci a přijímat nové informace, aby se člověk mohl přizpůsobit novým výzvěm.



KREATIVITA

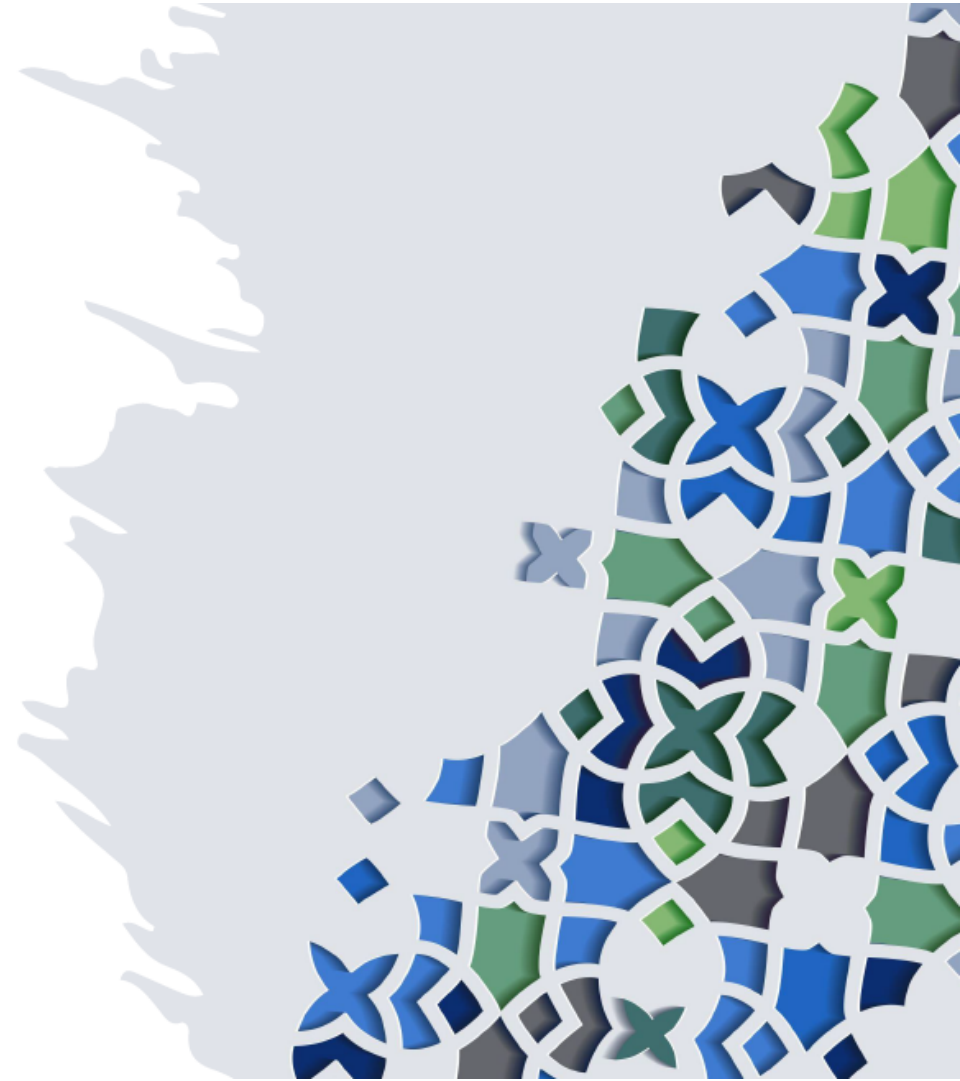
Schopnost přicházet s novými a inovativními nápady, přemýšlet mimo zaběhnuté vzorce a hledat nové a neobvyklé způsoby řešení problémů. Jedná se o schopnost vytvářet něco nového nebo kombinovat různé prvky do nové formy.



MOTIVACE

Vnitřní!

Síla, která nás nutí dělat něco, protože si to sami přejeme, nikoliv proto, že nás k tomu nutí vnější faktory, jako jsou odměny nebo tresty. Je to motivace, která vychází z našeho vnitřního přesvědčení, zájmů, hodnot a cílů, a proto je často spojena s vyšší mírou spokojenosti, angažovanosti a výkonu.





KOMPETENCE PRO 21. STOLETÍ

Kritické myšlení, problémové řešení

schopnost analyzovat informace, identifikovat
problémy a hledat inovativní řešení



Komunikace

schopnost efektivně komunikovat a pracovat s lidmi z různých kultur a oblastí, včetně digitální komunikace



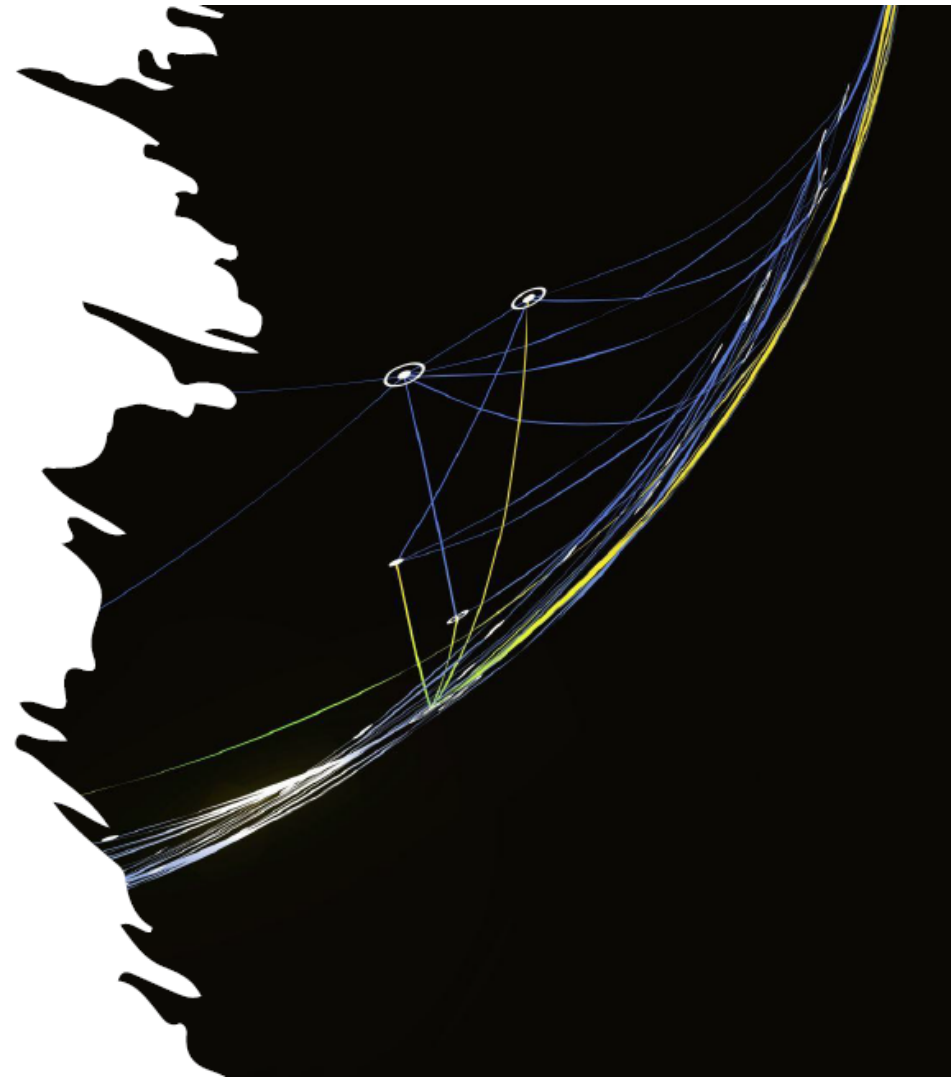
Kreativita a inovace

schopnost přicházet s novými nápady, aplikovat
kreativní přístup a inovovat v různých oblastech



Digitální gramotnost

schopnost používat technologie a digitální nástroje
k efektivnímu plnění úkolů a komunikaci



Adaptabilita a flexibilita

schopnost se přizpůsobit rychle se měnícím podmínkám a situacím a efektivně pracovat v různých prostředích



Týmová spolupráce

schopnost pracovat v týmu, rozvíjet spolupráci
a kooperaci v různých oblastech a s různými lidmi



KOMPETENCE V RÁMCI RVP



- Na konci základního vzdělávání žák:^[2]
 - ovládá běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby; využívá je při učení i při zapojení do života školy a do společnosti; samostatně rozhoduje, které technologie pro jakou činnost či řešený problém použít
 - získává, vyhledává, kriticky posuzuje, spravuje a sdílí data, informace a digitální obsah, k tomu volí postupy, způsoby a prostředky, které odpovídají konkrétní situaci a účelu
 - vytváří a upravuje digitální obsah, kombinuje různé formáty, vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků
 - využívá digitální technologie, aby si usnadnil práci, zautomatizoval rutinní činnosti, zefektivnil či zjednodušil své pracovní postupy a zkvalitnil výsledky své práce
 - chápe význam digitálních technologií pro lidskou společnost, seznamuje se s novými technologiemi, kriticky hodnotí jejich přínosy a reflektuje rizika jejich využívání
 - předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím s negativním dopadem na jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních; při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky

- ovládá běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby; využívá je při ~~učení i při zapojení do~~ **práci, života školy, v pracovním prostředí** a ~~do~~ společnosti; samostatně rozhoduje, které technologie pro jakou činnost či řešený problém použít
- **získává, vyhledává, kriticky posuzuje, spravuje a sdílí data, informace a digitální obsah, k tomu volí postupy, způsoby a prostředky, které odpovídají konkrétní situaci a účelu**
- vytváří a upravuje digitální obsah, kombinuje různé formáty, vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků
- využívá digitální technologie, aby si usnadnil práci, zautomatizoval rutinní činnosti, zefektivnil či zjednodušil své pracovní postupy a zkvalitnil výsledky své práce
- chápe význam digitálních technologií ~~pro lidskou společnost~~ **v pracovním prostředí**, seznamuje se s novými technologiemi, kriticky hodnotí jejich přínosy a reflektuje rizika jejich využívání
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím s negativním dopadem na jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních; při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky



The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp)

provides a common understanding of what digital competence is.^[3]

"...the confident, critical and responsible use of, and engagement with, digital technologies for learning, at work, and for participation in society. It is defined as a combination of knowledge, skills and attitudes."
(Council Recommendation on Key Competences for Life-long Learning, 2018). ^[4]

"...sebevědomé, kritické a zodpovědné využívání digitálních technologií a zapojení se do nich pro učení, práci a účast ve společnosti. Je definována jako kombinace znalostí, dovedností a postojů."
(Doporučení Rady o klíčových kompetencích pro celoživotní učení, 2018).





European
Commission



DigComp 2.2

The Digital Competence Framework for Citizens

*With new examples
of knowledge, skills
and attitudes*

Riina Vuorikari
Stefano Kluzer
Yves Punie

Learning to swim in the Digital Ocean: THE DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR CITIZENS (V. 2.1)

Foundation

Intermediate

Advanced

Highly-specialised

Level 1

Level 2

Level 3

Level 4

Level 5

Level 6

Level 7

Level 8

SIMPLE TASKS

WITH GUIDANCE

REMEMBERING

WELL-DEFINED AND ROUTINE TASKS, AND STRAIGHTFORWARD PROBLEMS

ON MY OWN

UNDERSTANDING

DIFFERENT TASKS AND PROBLEMS

GUIDING OTHERS

APPLYING

RESOLVE COMPLEX PROBLEMS WITH LIMITED SOLUTIONS

INTEGRATE TO CONTRIBUTE TO THE PROFESSIONAL PRACTICE AND TO GUIDE OTHERS

CREATING



SIMPLE TASKS

AUTONOMY AND WITH GUIDANCE WHERE NEEDED

REMEMBERING



TASKS, AND WELL-DEFINED & NON-ROUTINE PROBLEMS

INDEPENDENT AND ACCORDING TO MY NEEDS

UNDERSTANDING



MOST APPROPRIATE TASKS

ABLE TO ADAPT TO OTHERS IN A COMPLEX CONTEXT

EVALUATING



RESOLVE COMPLEX PROBLEMS WITH MANY INTERACTING FACTORS

PROPOSE NEW IDEAS AND PROCESSES TO THE FIELD

CREATING

ILLUSTRATION: D. BUREVICH

■ COMPLEXITY OF TASKS

● AUTONOMY

▲ COGNITIVE DOMAIN

Digitalis 21 is a collaboration between the Joint Research Centre and DG Employment, Social Affairs and Inclusion



EARLY ADOPTERS

A hromada entusiasmu!

AMBASADOŘI



DIVERZITA

Pracovní pozice, vzdělání,
background



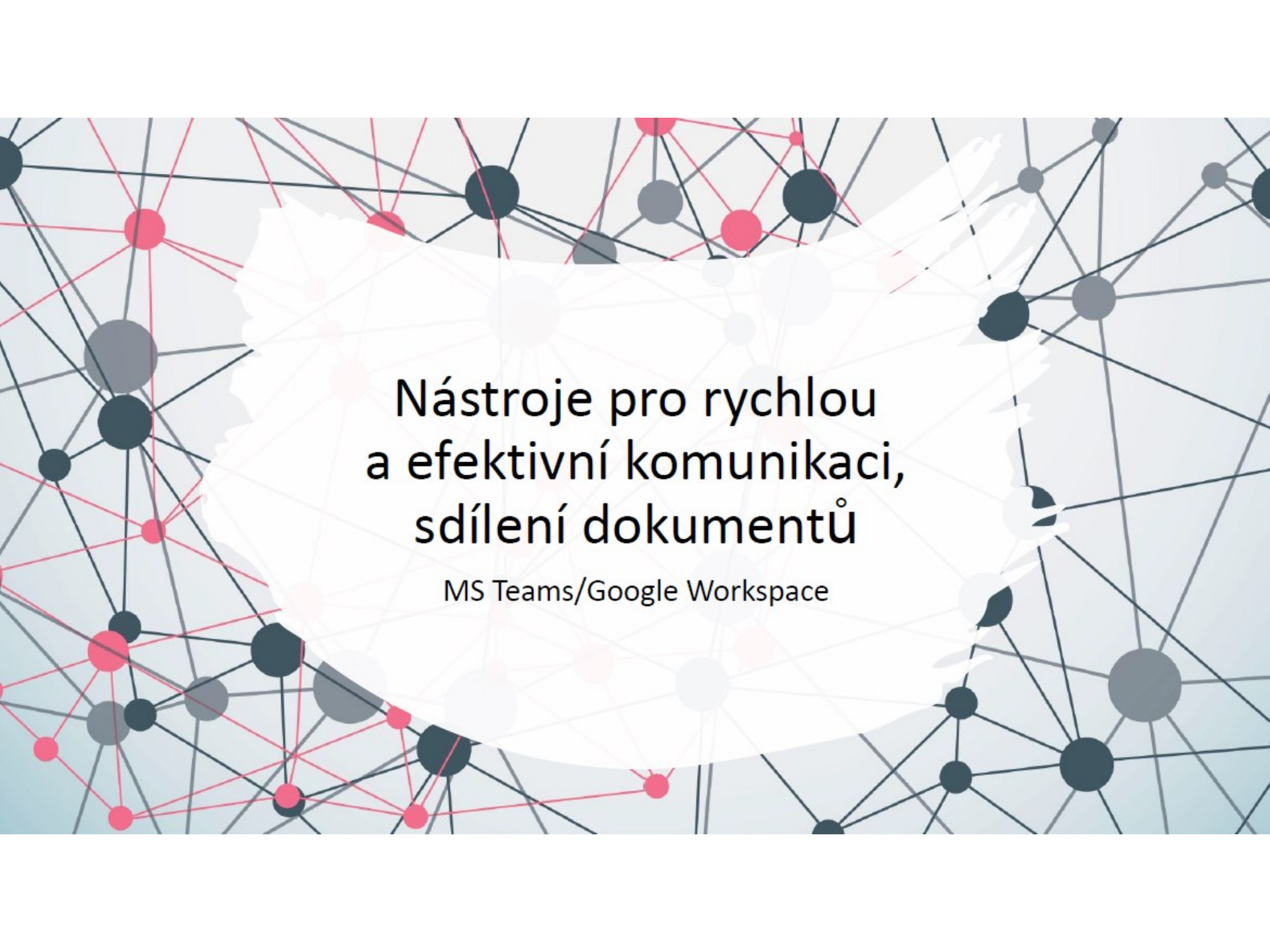
KOMUNIKACE

A vysvětlovat!





KONKRÉTNĚ?




Nástroje pro rychlou a efektivní komunikaci, sdílení dokumentů

MS Teams/Google Workspace



Datová analytika

Sběr a vyhodnocování dat z webů,
soc. sítí, databází, ...



Automatizace/digitalizace procesů

Už žádné papírové žádanky!

1. Digitální knihovnictví: Schopnost efektivně spravovat digitální sbírky, jako jsou e-knihy, digitální archivy a digitální dokumenty.
2. Informační literacie: Schopnost pomáhat uživatelům s vyhledáváním a správným využitím informací v digitálním prostředí.
3. Online komunikace a marketing: Schopnost efektivně komunikovat s uživateli a propagovat knihovnické služby na sociálních médiích a jiných digitálních kanálech.
4. Digitální analýza: Schopnost analyzovat a hodnotit digitální data, aby bylo možné lépe porozumět uživatelským potřebám a přizpůsobit služby.
5. Digitální vzdělávání: Schopnost poskytovat online vzdělávací kurzy a programy pro uživatele.
6. Technologická gramotnost: Schopnost pracovat s různými digitálními nástroji, jako jsou správci obsahu, e-knihovny, databáze a další.
7. Bezpečnost a ochrana dat: Schopnost chránit citlivá data a informace, dodržovat pravidla ochrany osobních údajů a zabránit kybernetickým hrozbám.

Efektivní využívání nástrojů AI

Tvorba textů, prezentací, obrázků




Digitální bezpečnost



Digitální vzdělávání

Oběma směry!

The image features a dark background with a collage of film-related elements. On the left, a portion of a silver film reel is visible, showing several frames of film. In the bottom right corner, a clapperboard is partially visible with white text on a black background. A large, white, brushstroke-like graphic shape is overlaid in the center, containing the text. The overall aesthetic is cinematic and artistic.

Grafika, video,
propagace, weby

PRODUCTION _____

DIRECTOR _____

CAMERA _____

SCENE _____

TAKE _____

1. Knihovní systémy: Knihovníci by měli využívat moderní knihovní systémy, jako je Koha, Evergreen nebo Alma, které umožňují správu knihovních sbírek, katalogizaci, výpůjčky a rezervace knih.
2. Elektronické zdroje: Knihovníci by měli využívat digitální databáze, e-knihy a časopisy, které mohou uživatelům nabídnout přístup ke kvalitním zdrojům.
3. Sociální média: Knihovníci by měli být aktivní na sociálních médiích, jako jsou Facebook, Twitter, Instagram nebo LinkedIn, aby mohli komunikovat s uživateli a propagovat knihovnické služby.
4. Video konference: V době pandemie COVID-19 se stala video konference nezbytnou součástí práce. Knihovníci by měli využívat nástroje jako Zoom nebo Google Meet pro virtuální poradenství a vzdělávání.
5. Správci obsahu: Knihovníci by měli využívat různé správce obsahu, jako jsou WordPress nebo Drupal, pro vytváření a správu webových stránek knihoven.
6. Mobilní aplikace: Knihovníci by měli využívat mobilní aplikace pro zjednodušení procesu výpůjček a rezervací, ale také pro přístup k elektronickým zdrojům.
7. Skener: Knihovníci by měli mít k dispozici skener pro digitalizaci dokumentů, které by mohly být užitečné pro digitální archivy a sbírky.



- Information and data literacy**
 - 1.1. Browsing, searching and filtering data, information and digital content
 - 1.2. Evaluating data, information and digital content
 - 1.3. Managing data, information and digital content
- Communication and collaboration**
 - 2.1. Interacting through digital technologies
 - 2.2. Sharing information and content through digital technologies
 - 2.3. Engaging in citizenship through digital technologies
 - 2.4. Collaborating through digital technologies
 - 2.5. Netiquette
 - 2.6. Managing digital identity
- Digital content creation**
 - 3.1. Developing digital content
 - 3.2. Integrating and re-elaborating digital content
 - 3.3. Copyright and licences
 - 3.4. Programming
- Safety**
 - 4.1. Protecting devices
 - 4.2. Protecting personal data and privacy
 - 4.3. Protecting health and well-being
 - 4.4. Protecting the environment
- Problem solving**
 - 5.1. Solving technical problems
 - 5.2. Identifying needs and technological responses
 - 5.3. Creatively using digital technologies
 - 5.4. Identifying digital competence gaps

Těším se na vaše otázky,
postřehy
a připomínky

Michaela Mrázová

mm.michaelamrazova@gmail.com

Zdroje

- [1] <http://kompetence.nsp.cz/napoveda.aspx>
- [2] <https://revize.edu.cz/files/k4-rvp-zv-se-zmenami.pdf>
- [3] https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en
- [4]
- <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1/language-en>
- ChatGPT & Midjourney