

- vhodným způsobem informace i výsledky práce prezentovat a sdílet,
- při práci dodržovat etická pravidla, zásady bezpečnosti a právní normy,
- to vše s využitím potenciálu digitálních technologií za účelem dosažení osobních, sociálních a vzdělávacích cílů.

Obsahovým rámcem pro osvojené znalosti a dovednosti žáků byly jednak příslušné rámcové vzdělávací programy, jednak definice informační gramotnosti. V současné podobě rámcové vzdělávací programy rozvoj informační gramotnosti prozatím plně nepožadují. Současné RVP vymezují vzdělávací obsah související s využitím digitálních technologií a prací s informacemi ve vzdělávacích oblastech Informační a komunikační technologie (RVP pro základní vzdělávání), Informatika a informační a komunikační technologie (RVP pro gymnázia) a Informační a komunikační technologie (RVP pro střední odborné vzdělávání). Vzdělávací obsah popsaný v těchto RVP jen zčásti odpovídá současným požadavkům na rozvoj těch kompetencí žáků, které tvoří informační gramotnost v duchu výše uvedené definice. Tímto problémem se zabývá Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020 zpracovaná Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy (dále i „MŠMT“), která mimo jiné plánuje revize RVP a jejich aktualizaci ve prospěch rozvoje **digitální gramotnosti a informatického myšlení žáků**.

Digitální gramotnost je soubor jednotlivých (digitálních) kompetencí, které jedinec potřebuje k bezpečnému, sebejistému, kritickému a tvořivému využívání digitálních technologií při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života. Digitální kompetence jsou chápány jako průřezové kompetence, bez nichž není možné rozvíjet u žáků plnohodnotně další kompetence, které jsou potřebné k aktivnímu uplatnění ve společnosti a na trhu práce. Konkrétní kompetence, které tvoří digitální gramotnost, nejsou však stálé, trvale platné. Mění se v závislosti na tom, jak se mění způsob a šíře využívání digitálních technologií ve společnosti a v životě člověka. Dokument Ministerstva práce a sociálních věcí, Strategie digitální gramotnosti ČR na období 2015–2020, definuje digitální gramotnost jako „souhrn kompetencí nutných k identifikaci, pochopení, interpretaci, vytváření, komunikování a účelnému a bezpečnému užití digitálních technologií (jejich technických vlastností i obsahu) za účelem udržení či zlepšení své kvality života a kvality života svého okolí“.

Informatické myšlení (Computational thinking) je, zjednodušeně řečeno, schopnost myslet jako informatik při řešení problémů. Informaticky myslící člověk rozpoznává informatické aspekty světa a využívá informatických prostředků k porozumění a uvažování o přirozených i umělých systémech a procesech. Informaticky myslící člověk při řešení nejrůznějších životních situací cílevědomě a systematicky volí a uplatňuje optimální postupy. K tomu využívá následujících schopností:

- rozpoznávat a formulovat problémy s ohledem na jejich řešitelnost,
- kriticky zvažovat přínos digitálních technologií a informatických metod pro řešení problémů,
- získávat, zaznamenávat, uspořádat, strukturovat, předávat data a informace,
- rozkládat systémy a procesy na části, odhalovat jejich vztahy a strukturu, modelovat situace,
- vytvářet a formulovat postupy a řešení, která lze přenechat k vykonání jinému člověku nebo stroji,
- vytvářet formální popisy skutečných situací a pracovních postupů,
- testovat, analyzovat, vyhodnocovat, porovnávat a vylepšovat uvažovaná řešení.

Vymezení informační gramotnosti³, které je východiskem pro zjišťování, klade důraz na rozvoj práce s informacemi a v některých aspektech se prolíná s rozvojem digitální gra-

3 Více o indikátorech informační gramotnosti: http://www.csicr.cz/Csicr/media/Prilohy/PDF_el._publikace/Ostatn%C3%AD/Soubor_indikatoru_procesu_rozvoje_IG.pdf