

## Průvodce městem – komentář

### Proč zrovna tuto úlohu

Vyhledávání, zpracovávání, hodnocení a využívání informací ke konkrétním úkolům je vlastním jádrem výuky informatiky na základních i středních školách. Zahraniční výzkumy ukazují, že žáci mají velké problémy s posouzením relevance zdrojů a jejich vhodným užitím. Cílem aktivity je proto pracovat s nutností najít informace, které budou vhodné, budou mít adekvátní využitelnost a budou zdůrazňovat to, čemu se v informační vědě říká subjektivní kvalita – tedy nikoliv primárně vědecké poznatky, ale konkrétní informace vhodné pro úlohu, která bude využitelná v jejich „všedním životě“.

Druhým důležitým aspektem, s nímž úloha pracuje, je důraz na tvorbu digitálního obsahu, který můžeme nalézt jak například v Evropském rámci digitálních kompetencí, tak ve výstupech z učení na úrovni starého i nového kurikula v oblasti informatiky. Žáci si na jedné straně rozvíjejí komunikační a prezentační dovednosti, na straně druhé se učí pracovat s vhodnými nástroji takovým způsobem, jenž bude pro jejich úkol efektivní. Tento aspekt považujeme za zásadní – žák musí umět najít nástroj potřebný pro řešení problému, který je před ním, a vhodným způsobem ho musí umět využít. Nejde o nějaký algoritmický dopředu daný postup, ale o konstruktivistické využívání aplikací k řešení problémů způsobem, který je žákovi blízký.

Úloha tedy rozvíjí jak informační gramotnost, tak také komunikaci, kompetenci k učení, občanskou nebo k řešení problémů, a vede k efektivnímu využití vhodných nástrojů pro práci s audiovizuálními materiály.

### Kdy v oboru bude využita účelně

Úloha usiluje o to, aby žáci byli vedeni ke kritickému přemýšlení o vlastním životním prostředí. Je důležité, aby byla kotvená do prostředí, ve kterém se pohybují, ke kterému mají vztah a které se – prostřednictvím nalezených informací – naučí zprostředkovat druhým. Především ho ale dokážou sami pochopit, analyzovat, dívat se ně jinýma očima. Dělat průvodce neznamená sledovat prostor a prostředí optikou náhodného návštěvníka, ale potřebu rozpoznat podstatné prvky, vyhledat k nim vhodné (a přesné, a přitom dostupné a pochopitelné) informace a vhodně je použít. V tomto pojetí je klíčem lokálně zakotvené učení.

Úloha je konstruována tak, aby měla syntetický charakter – propojuje několik důležitých prvků, z nichž žádný by neměl zůstat zcela upozaděn: 1) informační gramotnost (schopnost nacházet a zpracovávat informace, ale i analytickou schopnost identifikovat „ty důležité věci“), 2) místně zakotvené učení (spojené s občanskou angažovaností založenou na zpracování informací a vlastní reflexi), 3) rozvoj konkrétních kompetencí, 4) práci s aplikací vyžadující nejen technickou, ale i určitou komunikační či sociální dovednost.

### Jak na alternativu

Oblast, kterou jsme výše označili jako 2 – tedy místně zakotvené učení – může být variována jinými místy, kde očekáváme například zeměpisnou nebo historicko-kulturní znalost. Je ale

třeba vždy uvážit, aby téma bylo žákům přiměřené a silně pracovalo s informační gramotností. Cílem není jen převyprávět, ale kriticky využít informace.

Druhou možností je písemná forma tvorby průvodce místo audiovizuální formy. Zde doporučujeme práci s fotografiemi (pozor na autorská práva) a tvorbu výstupu, který bude celkově multimediálně zajímavý. Písemná a slovní komunikace se od sebe liší a může být zajímavé s tématem takto pracovat v nějakém „dvojím čtení“, kdy část výstupu je videoprůvodce, část textově-obrazový materiál.

Určitě nedoporučujeme s úlohou začínat v neznámém prostředí nebo jako s přípravou na exkurzi. Pro žáky je pak náročná jak orientace v novém prostředí, tak také identifikace důležitých opěrných bodů výkladu. Pokud se touto cestou vydáme, jde o úlohu více středoškolskou než základuškolskou. Cílem aktivity není vytvořit profesionálně vypadajícího průvodce městem, ale právě rozvoj výše uvedených kompetencí, znalostí a výukových obsahů.

Při využití OBS studia je vhodné předběžné odzkoušení, zda s ním dokáže konkrétní počítač v učebně skutečně pracovat. V případě, že nikoliv, je možnost sáhnout po online nástrojích, jako je Loom.

## Kontextové informace

Tato úloha může z hlediska svého kontextu skrývat některá možná úskalí. První se dotýká kvality použitých informací – ne vše, co je líbivé nebo snadno získatelné musí být kvalitní. Učitel musí mít dobrou znalost tématu, aby dokázal tuto kontrolu alespoň v základním rámci provést. Výzkumy ukazují, že právě hodnocení informací je v oblasti informační gramotnosti nejslabší stránkou žáků základních i středních škol a úloha k možnému podlehnutí nekvalitních informací přímo vybízí.

Druhým důležitým kontextuálním prvkem jsou sociálně citlivá témata – pokud žáci dělají průvodce po sociálně vyloučené lokalitě, po oblastech v okolí nádraží atp., je třeba systematicky dbát o to, aby jazyk a způsob uvažování i mluvení o problémech zde byl sociálně a hodnotově přijatelný. Někdy tato část reflexe výstupů může být důležitější než vlastní dovednosti v oblasti ICT a učitel by neměl nikdy na jejich pečlivou analýzu rezignovat.

Posledním třetím úskalím, které souvisí s kontextem může být neschopnost žáků identifikovat důležité body výkladu. Zde je třeba mít na paměti, že neexistuje jeden ideální výstup, ale že žák by měl být systematicky veden k tomu, aby „to důležité“ dokázal hledat. Je jen na něm, zda půjde o historické zajímavosti, kulturní nebo sociální aspekty procházky či cokoliv jiného. Důležitá je ale určitá konzistence ve výběru.

