



DIGITÁLNÍ KOMPETENCE

CO JE TO DIGITÁLNÍ KOMPETENCE?

Základní myšlenka je jednoduchá: schopnost orientovat se v digitálním prostředí, zacházet s technologiemi a současně mít nadhled nad tím, co všechno kolem nás ovlivňuje. Bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě je využívat při práci, při učení, ve volném čase i při zapojování do společnosti a občanského života jsou v dnešní době klíčové dovednosti.

DIGITÁLNÍ DOVEDNOSTI

V současné době potřebuje většina z nás ke své práci i životu umět pracovat s digitálními technologiemi, ovládat je a využívat. Podle předpovědí Světového ekonomického fóra porostou digitální dovednosti v příštích letech nejrychleji ze všech dovedností. V roce 2025 budou spolu s měkkými dovednostmi patřit do první desítky nejžádanějších dovedností používání a ovládání technologií, sledování trendů a programování a design technologií. Do digitálních dovedností patří široká škála dovedností, například to, že umíte pracovat se sociálními médii a vytvořit např. video, že ovládáte různé mobilní aplikace a počítačové programy, ale také třeba způsob, jak sdílíte digitální obsah s ostatními a jak bezpečně se v online prostředí chováte. Rámec digitálních kompetencí 2.0 rozlišuje pět oblastí, které jsou klíčové pro rozvoj digitálních dovedností lidí.

- Informační a datová gramotnost
- Komunikace a spolupráce
- Tvorba digitálního obsahu
- Bezpečnost
- Řešení problémů

DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE

Digitální technologie jsou elektronické nástroje, systémy, zařízení a zdroje, které generují, ukládají nebo zpracovávají data. Mezi dobře známé příklady patří sociální média, online hry, multimédia a mobilní telefony.

DIGITÁLNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Zahrnuje jak vzdělávání, které účinně využívá digitální technologie na podporu výuky a učení, tak vzdělávání, které rozvíjí digitální gramotnost žáků a připravuje je na uplatnění ve společnosti a na trhu práce, kde požadavky na znalosti a dovednosti v segmentu informačních technologií stále rostou.

DIGITÁLNÍ OBSAH

Digitální obsah jsou data, která jsou vytvořena a poskytována v digitální podobě např. video soubory, audio soubory, hudební soubory, počítačové programy, aplikace, digitální hry, e-knihy a ostatní elektronické publikace.



Závěr:

Informaticky myslící jedinec nehledá jen nějaké libovolné řešení. Hledá řešení nejlepší vzhledem ke kritériím, která jsou v dané situaci na místě: někdy je potřeba řešení nejrychlejší, někdy nejméně pracné, někdy třeba takové, které umožňuje reagovat na změny se situací. Informaticky myslící jedinec je proto zvyklý systematicky vyhodnocovat dostupné možnosti jak logickým odvozováním, tak přímým zkoušením a ověřováním nanečisto. Díky takto získaným poznatkům pak může řešení jednak vylepšovat a jednak různá řešení porovnat a rozhodnout výsledný postup.

ZA ÚSPĚŠNÝ TEST ZÍSKÁTE PŘÍSTUP K ZÁZNAMŮM VEŘEJNÉHO KAMEROVÉHO SYSTÉMU PRAHY.