

# DEVELOPING DIGITAL LITERACY IN THE SUBJECT OF CZECH AND LITERATURE AT PRIMARY SCHOOL

## [ROZVIJENI DIGITALNI GRAMOTNOSTI V PREDMETU CESKY JAZYK A LITERATURA NA 1. STUPNI ZS]

Aneta Zikmund Szulloova – Jana Vejvodova

doi: 10.18355/PG.2024.13.2.13

### Abstract

The paper explores digital education in the subject of Czech and literature at primary schools. Despite previous review of education focusing on digital competence in the Czech Republic, it appears that neither the digital literacy of primary school pupils nor the conditions for its development are yet optimal. Many teachers lack experience in this area, and the technical equipment of some schools is not ideal. Consequently, innovative digital education has often been slow to permeate school practice, in contrast to rapid technological progress.

### Key words

digital education, digital literacy, digital competences, primary education, Czech and literature

### Abstrakt

Príspevek se zabývá digitálným vzdelávaním v predmëtu český jazyk a literatura na 1. stupni ZŠ. Ačkoli v České republice již proběhla revize vzdelávání zaměřená na digitální kompetence, zdá se, že digitální gramotnost žáků 1. stupně ZŠ ani podmínky pro její rozvíjení stále nejsou optimální. Mnoho učitelů má v této oblasti málo zkušeností, technické vybavení některých škol není ideální, a tak inovativní digitální vzdelávání prostupuje do školní praxe pomalu na rozdíl od rapidního technologického pokroku.

### Klíčové slova

digitální vzdelávání, digitální gramotnost, digitální kompetence, 1. stupeň ZŠ, český jazyk a literatura

---

### Úvod

V současném světě jsou digitální technologie všudypřítomné a ovlivňují mnoho aspektů života. Schwab (2016) v tomto kontextu mluví o 4. průmyslové revoluci, která přináší zcela nové technologie, výrazně ovlivňující mnoho oborů.

Na tuto situaci reaguje politika Evropské unie a jejích členských států. Ty dlouhodobě zdůrazňují, že by digitální kompetence měly být rozvíjeny celoživotně. Důkazem je například fakt, že byly zařazeny mezi klíčové kompetence pro celoživotní vzdelávání v prvním vydání evropského doporučení v této oblasti již v roce 2006 (Evropská komise, 2006).

Evropské středisko pro rozvoj odborného vzdělávání uvádí, že na trhu práce existují mezery v kvalitaci, protože rostoucí počet pracovních míst vyžaduje vysokou úroveň odbornosti v používání nových technologií a mnoho pracovních míst je založeno na specializovaných digitálních dovednostech (Cedefop, 2016).

Ve Sdělení Komise Evropskému parlamentu, Radě, Evropskému hospodářskému a sociálnímu výboru a Výboru regionů o akčním plánu digitálního vzdělávání je kladen důraz především na potřebu podporovat a rozšiřovat účelné využívání digitálních technologií a inovativních vzdělávacích metod (Evropská komise, 2018).

V tomto kontextu plní důležitou roli vzdělávací systém, který by měl připravit žáky mimo jiné i na svět zaměřený na digitální technologie, neboť se tyto technologie dostávají do zájmové sféry dětí již v předškolním věku.

Mnozí autoři (Blossfeld et al., 2018; Suss et al., 2010) tvrdí, že využívání technologií ve vzdělávání přináší značné výhody, např. poskytuje inovativní a stimulační prostředí pro učení, usnadňuje individualizované učení, zvyšuje motivaci žáků aj. Průzkumy však ukazují, že používání technologií je značně omezeno na mimoškolní aktivity ve volném čase, zatímco zapojení technologií do výuky nebo pro jiné vzdělávací účely zaostává (OECD, 2015). Rychlý a neustálý technologický pokrok vyžaduje nové kompetence (digitální kompetence) již u žáků 1. stupně ZŠ, a proto je nutné výuku průběžně inovovat a učitele na tyto inovace vhodně připravovat.

Ve výzkumu *Digital Education at School in Europe* (EACEA, 2019) dosáhla Česká republika celkově poměrně dobrých výsledků. Horší výsledky v oblasti digitálního vzdělávání byly zaznamenány v primárním vzdělávání.

Studie 2nd Survey of Schools: ICT in Education (Evropská komise, 2019) zjistila, že čím mladší je dítě, tím častěji se i jeho rodiče věnují aktivitám souvisejícím s digitálními technologiemi. Z toho vyplývá, že dnešní děti se pohybují v digitálním prostředí již od velmi útlého věku, a proto je vhodné začít s kvalitní digitální výchovou již od 1. stupně ZŠ.

Výsledky mezinárodních šetření PIRLS 2016 a PIRLS 2021 ukázaly, že ačkoli Česká republika dosahuje v jiných oblastech čtenářské gramotnosti dobrých výsledků, v oblasti čtení elektronických textů je dlouhodobě hluboko pod mezinárodním průměrem (Janotova et al., 2017; 2023).

V současnosti probíhá velká část přirozené komunikace v on-line prostředí a do popředí se dostává i četba a tvorba digitálních textů. Digitální kompetence by proto měly být rozvíjeny jako přirozená součást komunikační a slohové výchovy, a to již od 1. stupně ZŠ.

## 1. Digitální gramotnost

Definice digitální gramotnosti můžeme nalézt v mnoha zdrojích, jakými jsou např. Strategie digitální gramotnosti do roku 2020 (MŠMT, 2014), Rámec digitálních kompetencí DigComp 2.0. (Vuorikari et al., 2016) .

Tyto definice často vycházejí z obecného konceptu vymezení gramotnosti jako schopnosti porozumět, identifikovat, interpretovat, komunikovat, vytvářet, používat nejrůznější materiály apod. Tyto schopnosti vedou k dosahování stanovených cílů, rozvíjení znalostí a potenciálu jednotlivých

osob a jsou nezbytné k plnohodnotnému životu ve společnosti (UNESCO, n. d.).

Martin (2008) považuje digitální gramotnost za schopnost provádět úspěšně digitální aktivity a efektivně pracovat s digitálními technologiemi v různých životních situacích (práce, učení, volný čas apod.).

Digitální gramotnost je „soubor digitálních kompetencí (vědomostí, dovedností, postojů, hodnot), které potřebuje jedinec k bezpečnému, sebejistému, kritickému a tvořivému využívání digitálních technologií při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života“ (Ruzickova et al., 2020:4).

## **2. Revize Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání (RVP ZV)**

Podoba vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie i předmětu Informatika zůstala po velmi dlouhou dobu<sup>1</sup> v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání beze změn, přestože vývoj informačních a komunikačních technologií byl v tomto období doslova revoluční a tyto technologie se stávaly stále častěji běžnou součástí života žáků již od útlého věku.

Tento problém začal řešit Národní ústav pro vzdělávání v roce 2016, kdy započalo období intenzivní práce na revizích RVP ZV<sup>2</sup>, založené zejména na dokumentu Strategie digitálního vzdělávání. Byl navržen nový vzdělávací obsah pro předmět Informatika, revidován obsah rozvoje digitálních kompetencí žáků a byla představena koncepce rozvoje digitální gramotnosti a informatického myšlení (NÚV, n. d. b).

Seznam stávajících cílů základního vzdělávání byl doplněn o cíl zaměřený na rozvíjení digitální gramotnosti. Dle tohoto cíle mají učitelé „pomáhat žákům orientovat se v digitálním prostředí a vést je k bezpečnému, sebejistému, kritickému a tvořivému využívání digitálních technologií při práci, při učení, ve volném čase i při zapojování do společnosti a občanského života“ (MŠMT, 2023: 9).

## **3. Klíčové kompetence základního vzdělávání**

Dle RVP ZV představují klíčové kompetence „souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti“ (MŠMT, 2023: 10).

Osvojování klíčových kompetencí je dlouhodobý, složitý a velmi komplexní proces, jehož cílem je připravit žáky na další vzdělávání a uplatnění se v životě. Klíčové kompetence bychom neměli vnímat izolovaně, ale jako soubor vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot, které se různě prolínají a mnohdy mají nadpředmětovou podobu.

K rozvíjení klíčových kompetencí by měl směřovat jak vzdělávací obsah, tak konkrétní aktivity probíhající při výuce. Učivo je dle současného RVP ZV „chápáno jako prostředek k osvojení činnostně zaměřených očekávaných výstupů, které se postupně propojují a vytvářejí předpoklady k účinnému

---

<sup>1</sup> 14 let

<sup>2</sup> Tzv. „Malé revize“ pro základní vzdělávání v oblasti ICT.

a komplexnímu využívání získaných schopností a dovedností na úrovni klíčových kompetencí“ (MŠMT, 2023:10).

Pro základní vzdělávání byly v minulosti stanoveny následující klíčové kompetence: kompetence k učení, kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní, kompetence sociální a personální, kompetence občanské a kompetence pracovní. Po revizi RVP ZV byla stanovena nová klíčová kompetence, kompetence digitální.

### 3.1. Kompetence digitální

Digitální kompetence jsou v současném světě nezbytné ke kvalitnímu a efektivnímu rozvíjení dalších klíčových kompetencí žáků a k plnohodnotnému a aktivnímu zapojení jedince do společnosti. Dnes jsou tyto kompetence také nutné pro uplatnění na trhu práce. Tyto kompetence se však vzhledem k rychlému vývoji nových digitálních technologií neustále mění. Digitální kompetence jsou „konglomerát vědomostí, dovedností a postojů spojených s různými účely (komunikací, tvorbou, správou informací, osobním rozvojem atd.), s různými oblastmi (každodenním životem, prací, soukromím a bezpečností či právními aspekty) a s různými úrovněmi“ (Jerabek et al., 2018: 6). NPI ČR definuje digitální kompetence jako „průřezové klíčové kompetence, tj. kompetence, bez kterých není možné u žáků plnohodnotně rozvíjet další klíčové kompetence. Jejich základní charakteristikou je aplikace/využití digitálních technologií při nejrůznějších činnostech, při řešení nejrůznějších problémů“. Tyto kompetence jsou proměnlivé v čase v závislosti na technologickém vývoji a na tom, jak se mění šíře a způsob využívání digitálních technologií ve společnosti a v životě žáků. (Ruzickova et al., 2020).

#### 3.1.1 DigComp

Ucelené vymezení digitálních kompetencí, využívané v mnoha publikacích, výzkumech a analýzách, definuje Rámec digitálních kompetencí DigComp 2.0 (Vuorikari et al., 2016). Ten člení digitální kompetence do pěti hlavních oblastí (viz obr. 1), které se dále rozdělují na 21 dílčích kompetencí.

##### *Informační a datová gramotnost*

- a) prohlížení, vyhledávání a filtrování dat, informací a digitálního obsahu
- b) hodnocení dat, informací a digitálního obsahu
- c) správa dat, informací a obsahu

##### *Komunikace a kolaborace*

- a) interakce prostřednictvím digitálních technologií
- b) sdílení prostřednictvím digitálních technologií
- c) rozvoj participativního občanství prostřednictvím digitálních technologií
- d) spolupráce prostřednictvím digitálních technologií
- e) netiketa
- f) správa digitální identity

##### *Tvorba digitálního obsahu*

- a) vytváření digitálního obsahu
- b) integrace a přepracování digitálního obsahu
- c) autorská práva a licence
- d) programování

### *Bezpečnost*

- a) ochrana zařízení
- b) ochrana osobních údajů a soukromí
- c) ochrana zdraví a pohody
- d) ochrana životního prostředí

### *Řešení problémů*

- a) řešení technických problémů
- b) identifikace potřeb a volba technologických prostředků pro jejich řešení
- c) kreativní použití digitálních technologií
- d) identifikace nedostatků v digitálních kompetencích (Vuorikari et al., 2016: 8–9).



Obr. č. 1: Oblasti digitálních kompetencí (Vuorikari et al., 2022: 67)

### **3.1.2. Digitální gramotnost v uzlových bodech vzdělávání**

Dalším často využívaným dokumentem je Digitální gramotnost v uzlových bodech vzdělávání (Ruzickova et al., 2020). Jedná se o metodický podpůrný materiál pro projekt PPUČ, který vychází z dokumentu Strategie digitálního vzdělávání (MŠMT, 2014).

Tato publikace vznikla především pro učitele mateřských a základních škol, kterým má poskytovat pomoc při stanovování vzdělávacích cílů zaměřených na rozvoj digitální gramotnosti žáků.

Nalezneme v ní soubor očekávaných výstupů v uzlových bodech vzdělávání pro digitální gramotnost a metodickou podporu pro zjišťování, jakého pokroku žáci dosáhli. Za tímto účelem byly stanoveny indikátory vymezující vzdělávací cíle digitální gramotnosti pro jednotlivé etapy předškolního a základního vzdělávání. Digitální gramotnost v uzlových bodech vzdělávání definuje 3 oblasti digitálních kompetencí.

*Člověk, společnost a digitální technologie*

Žáci vyhledávají možnosti zapojení se do společnosti i prostřednictvím digitálních technologií. Tyto technologie se snaží efektivně využívat k učení i osobnímu rozvoji. Reflektují jejich přínos, ale i možná rizika jejich využívání v různých životních situacích.

Při těchto činnostech se snaží jednat zodpovědně, učí se identifikovat případné problémy a hledat způsoby jejich řešení.

*Tvorba digitálního obsahu*

Žáci vytvářejí nový obsah nebo upravují již vytvořený obsah v různých formátech za pomoci digitálních technologií.

*Informace, sdílení a komunikace v digitálním světě*

Žáci získávají, hodnotí, spravují a sdílí data a různé druhy informací prostřednictvím digitálních technologií.

Je žádoucí podporovat mezi žáky především osobní interakce, ale vedeme je i k uvědomění výhod digitální komunikace<sup>3</sup>.

#### **4. Analýza mezinárodních výzkumů**

Provedli jsme analýzu mezinárodních výzkumů zabývajících se digitálním vzděláváním. Jednalo se o výzkumy:

Digital Education at school In Europe (EACEA, 2019),

Progress in International Reading Literacy Study: PIRLS 2016 (Janotova et al., 2017), PIRLS 2021 (Janotova et al., 2023),

International Computer and Information Literacy Study: ICILS 2013 (Basl et al., 2015: 30), ICILS 2018 (Neumajer, 2020).

Díky této analýze jsme zjistili, že evropští žáci dosahují stále nízké úrovně digitální gramotnosti a jejich vzdělávání v této oblasti není optimální. Byl zjištěn např. nedostatečný důraz na rozvíjení digitální gramotnosti na 1. stupni ZŠ nebo opomíjení práce s digitálními texty při rozvíjení čtenářské gramotnosti. Přestože si někteří žáci osvojují digitální gramotnost do značné míry i mimo školní prostředí, výzkumy potvrzují, že je potřebné věnovat se digitálnímu vzdělávání více, a to již od 1. stupně ZŠ. Digitální gramotnost získaná bez vhodného vedení totiž často nedosahuje dostačující kvality.

V dnešní době je nutné vést žáky i k efektivnější práci s digitálními texty tak, aby jim lépe porozuměli a dokázali v nich odhalit např. manipulaci nebo skrytou reklamu. Při jejich autorské tvorbě je žádoucí dbát na to, aby výsledné sdělení digitálních produktů bylo cílenější, efektivnější a srozumitelnější pro určenou cílovou skupinu a v souladu s tzv. netiketou a bezpečným chováním v on-line prostředí.

#### **Závěr**

Od školního roku 2023/2024 je v České republice povinné rozvíjet digitální kompetence již od 1. stupně ZŠ. Měly by být rozvíjeny jako přirozená součást vyučovacích předmětů.

Zjistili jsme však závažné nedostatky v souvislosti s jazykovým vzděláváním. Žáci mají problémy např. s aktivní prací s informacemi, kritickým

<sup>3</sup> Digitální technologie je výhodné využívat např. s někým, kdo bydlí daleko, je nemocný apod.

posuzováním komunikátů, čtením digitálních textů apod. Z tohoto důvodu se domníváme, že by bylo vhodné posílit rozvíjení digitálních kompetencí v předmětu český jazyk a literatura již od 1. stupně ZŠ. Dalším důvodem je skutečnost, že v současnosti probíhá velká část přirozené komunikace v on-line prostředí. Pro rozvíjení digitálních kompetencí v předmětu český jazyk a literatura jsou dle našeho názoru vhodné zejména oblasti informační a datová gramotnost, komunikace a kolaborace, tvorba digitálního obsahu. Nemělo by však docházet k situacím, kdy by šlo o pouhé mechanické rozvíjení digitální gramotnosti v předmětu český jazyk a literatura. Jednotlivé aktivity musí být vždy voleny tak, aby bylo dosaženo co největší integrity mezi rozvíjením digitální i komunikativní kompetence.

### **Bibliographic references**

- Basl, J., Bird, L., Boudova, S. & Tomasek, V. (2015). *Mezinárodní šetření ICILS 2013*. Available from: [https://www.csicr.cz/CSicr/media/Prilohy/PDF\\_el.\\_publikace/Mezin%C3%A1rodn%C3%AD%20%C5%A1et%C5%99en%C3%AD/ICILS\\_2013\\_silne\\_slabe\\_stranky\\_infgr.pdf](https://www.csicr.cz/CSicr/media/Prilohy/PDF_el._publikace/Mezin%C3%A1rodn%C3%AD%20%C5%A1et%C5%99en%C3%AD/ICILS_2013_silne_slabe_stranky_infgr.pdf)
- Blossfeld, H. P., Bos, W., Daniel, H. D., Hannover, B., Koller, O., Lenzen, D., Mcelvany, N., Roßbach, H. G., Seidel, T., Tippelt, R., & Woßmann, L. (2018). *Digitale Souveränität und Bildung*. Dostupné z: [https://www.pedocs.de/volltexte/2019/16569/pdf/vbw\\_2018\\_Digitale\\_Souveraenitaet\\_und\\_Bildung.pdf](https://www.pedocs.de/volltexte/2019/16569/pdf/vbw_2018_Digitale_Souveraenitaet_und_Bildung.pdf)
- Cedefop. (2016). *The great divide: Digitalisation and digital skill gaps in the EU workforce*. Available from: [https://www.cedefop.europa.eu/files/esj\\_insight\\_9\\_digital\\_skills\\_final.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/esj_insight_9_digital_skills_final.pdf)
- Eacea. (2019). *Digital Education at School in Europe: Eurydice Report*. Available from: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/d7834ad0-ddac-11e9-9c4e-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-105790537>
- Evropská komise. (2006). *Doporučení Evropského parlamentu a Rady ze dne 18. prosince 2006 o klíčových schopnostech pro celoživotní vzdělávání*. Available from: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=EN>
- Evropská komise. (2018). *Doporučení Rady ze dne 22. května 2018 o klíčových kompetencích pro celoživotní učení*. Available from: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN)
- EVROPSKÁ KOMISE. 2019. *2nd Survey of Schools: ICT in Education*. Dostupné z: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en>
- Janotova, Z., Tauberova, D., A Potuznikova, E. (2017). *Mezinárodní šetření PIRLS 2016*. Available from: [https://www.csicr.cz/html/PIRLS\\_2016\\_narodni\\_zprava/html5/index.html?&locale=CSY](https://www.csicr.cz/html/PIRLS_2016_narodni_zprava/html5/index.html?&locale=CSY)
- Janotová, Z., Boudova, S., Havlickova, M., Halbova, B., Prazakova, D., Fiedlerova, V., Pavlas, T., & Basl, J. (2023). *Mezinárodní šetření PIRLS 2021*. Available from: [https://www.csicr.cz/CSICR/media/Elektronicke-publikace/2023/Narodni\\_zprava\\_PIRLS\\_2021/html5/index.html?pn=3](https://www.csicr.cz/CSICR/media/Elektronicke-publikace/2023/Narodni_zprava_PIRLS_2021/html5/index.html?pn=3)

- Jerabek, T., Vankova, P., Fialova, I., & Filipi, Z. (2018). *Rozpracovaný koncept digitální gramotnosti*. Available from: <https://digigram.cz/files/2019/06/VM1.1-Koncept-DG.pdf>
- Martin, A. (2008). Digital Literacy and the "Digital Society". *Digital Literacies: Concepts, Policies & Practices*, 151-176. Available from: [https://www.researchgate.net/publication/291334632\\_Digital\\_Literacies\\_Concepts\\_Policies\\_and\\_Practices\\_Cover\\_plus\\_Introduction#full-text](https://www.researchgate.net/publication/291334632_Digital_Literacies_Concepts_Policies_and_Practices_Cover_plus_Introduction#full-text)
- MŠMT. (2014). *Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020*. Available from: <https://www.msmt.cz/uploads/DigiStrategie.pdf>
- MŠMT (2023). *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Available from: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/>
- Neumajer, O. (2020). Mezinárodní výzkum digitálních dovedností žáků ICILS 2018. *Řízení školy*, 17 (2), 47–49. ISSN 1214-8679
- NÚV. n. d. b. *RVP v oblasti informatiky a ICT*. Dostupné z: <https://archiv-nuv.npi.cz/t/revize-rvp-ict.html>
- OECD. (2015). *Students, Computers and Learning Making the Connection*. Available from: [https://read.oecd-ilibrary.org/education/students-computers-and-learning\\_9789264239555-en#page3](https://read.oecd-ilibrary.org/education/students-computers-and-learning_9789264239555-en#page3)
- Ruzickova, D., Fanfulova, E., Manenová, M., Podrazka, M., Rambouskova, J., Berki, J., Janata, D., Lana, M., Olbrich, L., Roubal, P., Vyvial, A., Hawiger, D., & Smolkova, J. (2020). *Digitální gramotnost v uzlových bodech vzdělávání*. NPI. Available from: <https://digifolio.rvp.cz/artefact/file/download.php?file=94097&view=13123>
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum. ISBN 1944835008
- Suss, D., Lampert, C., & Winjen C. (2010). *Medienpädagogik: Mediensozialisation: Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten*. Available from: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-531-92142-6>
- UNESCO. n. d. *Literacy*. Available from: <https://www.unesco.org/en/literacy/need-know>
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez, S., & Van Den Brande G. (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens*. Dostupné z: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/>
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*. Available from: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/50c53c01-abeb-11ec-83e1-01aa75ed71a1/language-en>

Mgr. Aneta Zikmund Szüllöová  
 Faculty of Education  
 Department of Czech Language and Literature  
 University of West Bohemia  
 Veleslavínova 42, 301 00 Plzeň  
 Czech Republic  
 aszulloo@kcj.zcu.cz

PaedDr. Jana Vejvodová, CSc.  
Faculty of Education  
Department of Czech Language and Literature  
University of West Bohemia  
Veleslavínova 42, 301 00 Plzeň  
Czech Republic  
vejvod@kcj.zcu.cz