

Nová konceptualizace fenoménu informační gramotnosti v kontextu rozvoje generativní umělé inteligence

RNDr. Michal Černý, Ph.D.

KISK FF MU

Epistemická východiska

- Jakým způsobem se proměnilo prostředí, ve kterém poznáváme?
- Jakým způsobem se proměnily prostředky, kterými poznáváme?
- Jakým způsobem se proměnil čas, který rámuje poznávání?
- Jakým způsobem se proměnila motivace, pro rozvoj informační gramotnosti?

- Od Floridiho onlife perspektivy k distribuované mysli a ne-entitnímu přístupu

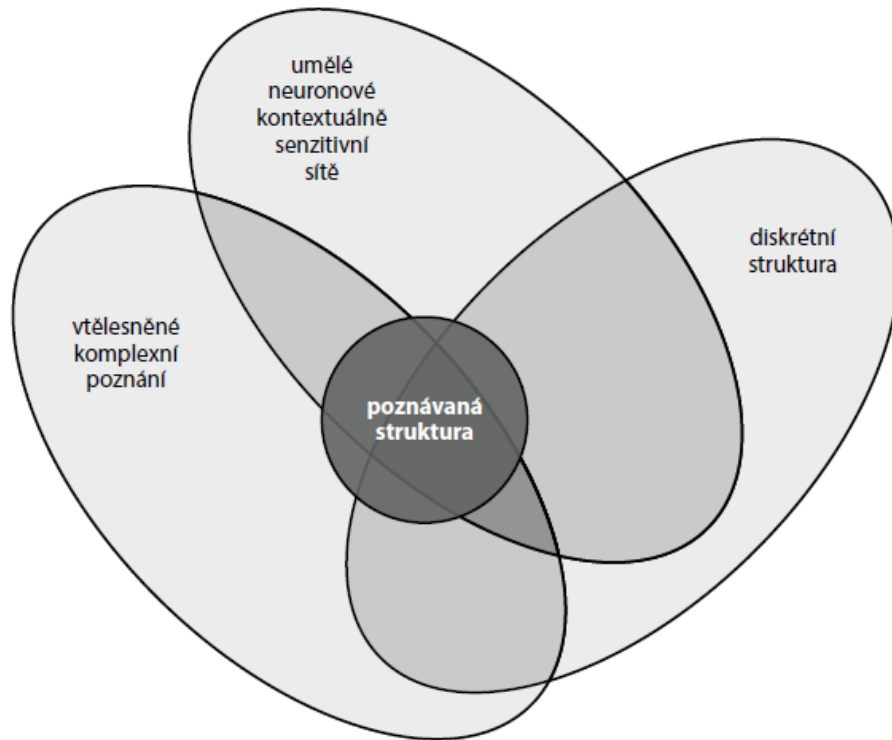
Prostor, čas a komplexita

- Od noosféry k infosféře, od kyberprostoru k onlife perspektivě
- Klíčové fenomény:
 - Integrace prostředí
 - Růst komplexity prostředí (Flynnův efekt)
 - Ztráta úplnosti (Floridi a konceptuální design)
 - Důraz na rychlost a současně rozpad temporální posloupnosti
 - Není žádné „tady a tam“
 - Technika není jen nástrojem
- Pokud má informační gramotnost souviset s pochopením informačních interakcí, pak musí reagovat na proměnu prostředí

Sociální aspekt informační gramotnosti

- Informační chudoba
- Problém izolace a identitarismu
- Informační gramotnost a štěstí
- Kritická informační gramotnost
- Politické dopady absence informační gramotnosti (Jarvis)
- Edukační dopady absence informační gramotnosti (studijní neúspěšnost)

Jak poznáváme, jak myslíme?



Postava	Způsob poznávání	Popis	Metody a akcenty	Technická realizace
Japp	formalistické	Pečlivé dodržování standardizovaných postupů a norem, práce s analytickými nástroji a postupy, metodologická pečlivost, jež zdůrazňuje význam objektivity.	dodržení algoritického postupu a dopředu daných procedur	deterministický algoritmus
Poirot	kontextově senzitivní, analytické	Klíčová je dokonalá analytická práce, dekonstrukce složitých celků na atomické celky, které jsou individuálně zkoumány a sledovány, aby následně mohly být propojeny do jednoho celku.	dekonstrukce komplexní situace na jednotlivé elementy, kreativní spojování	umělá inteligence
Hastings	vtělesněné, komplexní poznávání	Způsob nazírání na fenomény v jejich komplexitě, který zdůrazňuje nemožnost analyzovat jednotlivé fragmenty bez ztráty celku.	vidění celku, odstup, dodržování etických zásad, práce s prvním dojmem	člověk

Dopady

- Eroze práva na nevědění x post-faktická doba
- Domov a dálava
- Metafora vesnice (nikoli jen globální)

- K čemu má sloužit informační gramotnost?
 - Nástroj moci / emancipace od moci
 - Nástroj ekonomického profitu
 - Nástroj studijní úspěšnosti

 - **Nástroj strukturace každodennosti**

Název modelu	Stručný popis	Struktura	Východiska	Hodnoty	Zaměření
The Big Six Skills	Model klade důraz na osvojení jednotlivých dovedností příslušných konkrétní fázi práce s informacemi.	cyklický šestiprvkový model	procesualita	dosažení výsledku	K-12 školy
The Seven Faces of Information Literacy	Model popisuje sedm různých uchopení IL* podle toho, s jakou vrstvou znalostí pracují.	soubor sedmi trojičních modelů	atomické pojetí	diference přístupů k IL	akademické prostředí
Model PLUS	Model pracuje se čtyřmi aspekty IL, které se soustředí na dovednostní rovinu.	čtyři interagující prvky, lešení	individualita	schopnost studenta tvořit vlastní modely	K-12 školy
Information Literacy Landscape	Model pracuje s představou IL jako krajiny, kterou jedinec autonomně prochází, s níž se seznamuje a ve které se učí.	myšlenková mapa s jednotlivými oblastmi	systemové paradigma	jedinečnost studenta	výčet konkrétních znalostí, dovedností, aktérů
Model tří kategorií	Model popisuje vztah mezi učením a IL, respektive jejich proměny v závislosti na ponoření se do určité problematiky.	triáda	procesualita	dosažení výsledku	akademické prostředí
Guided Inquiry Design	Model popisuje vztah IL k procesu objevování a význam IL ve vědeckém či širěji objevitelském bádání.	soubor překrývajících se fází	procesualita	objevitelské myšlení	K-12 školy
Concept-Based Inquiry	Model popisuje vztah IL a konceptualizace pojmů. Ukazuje, že práce s informacemi souvisí se schopností nakládat s pojmy, strukturovat je a tvořit jejich nové, abstraktní, vzájemné vazby.	cyklický šestiprvkový model	konceptualizace pojmů	schopnost abstrakce	K-12 školy

Co změnilo AI?

- Informace se (ne vždy) vyhledávají, ale vytvářejí
- Technika ztratila charakter nástroje (Heidegger)
- Vzrostla komplexita prostředí
- Klíčové problémy současného světa není možné řešit jen na úrovni individuální etiky
- Klesla schopnost rozumět nástrojům, které využíváme
- Klesla schopnost modelovat / dohlížet následky našeho jednání
- Vzrostla rozmanitost nástrojů (a současně nevíme, co s nimi)
- Zcela se mění proces ověřování informací

Vlastní nárys řešení – jak přemýšlet o IL v kontextu AI?

- Důležité jsou emoce, nejen racionalita
- Celek je více, než součet částí
- Infosféra je informační komunitou
- Je nezbytné rozvíjet nástrojovou gramotnost
- Je nezbytné pracovat s enviromentální odpovědností

Vlastní nárys řešení – jak přemýšlet o IL v kontextu AI?

- Infosféra může rychle měnit podobu
- Jsme odsouzeni žít spolu
- Soukromí existuje jen v omezené míře
- Infosféra má krátké vzdálenosti, ale pružnou topologii
- Zodpovědná kreativita

MUNI
ARTS

**Děkuji za
pozornost**