

Lechosław Hojnacki, RODN "WOM" w Bielsku-Białej, Enauczanie.com

JAKICH KOMPETENCJI

CYFROWYCH

BĘDĄ POTRZEBOWALI

NASI UCZNIOWIE?

Lechośław Hojnacki, RODN "WOM" w Bielsku-Białej

www.enauczanie.com Adres tej prezentacji: goo.gl/kfM9eH

Obszary kompetencji cyfrowych

1. Umiejętność korzystania z informacji i danych.
 2. Komunikacja i współpraca.
 3. Tworzenie treści cyfrowych.
 4. Bezpieczeństwo.
 5. Rozwiązywanie problemów.
-

Kompetencje cyfrowe


Jedna z **ośmiu** kluczowych kompetencji. Odnoszą się do świadomego i krytycznego korzystania z całego spektrum technologii cyfrowych umożliwiających

- pozyskiwanie informacji,
 - komunikację,
 - podstawowe rozwiązywanie problemów we wszystkich aspektach życia.
-

Problem:

*interpretacja tych pojęć
w szybkozmiennym środowisku*

Kto z Państwa ...

1. Przyjechał tu dzisiaj za kierownicą?
2. Korzystał w tym czasie z komputera?
3. Píše SMS-y prowadząc samochód?
4. Płaci w sklepie smartfonem?
5. Używał kiedyś tego: 



FRAGMENTY WYSTĄPIENIA

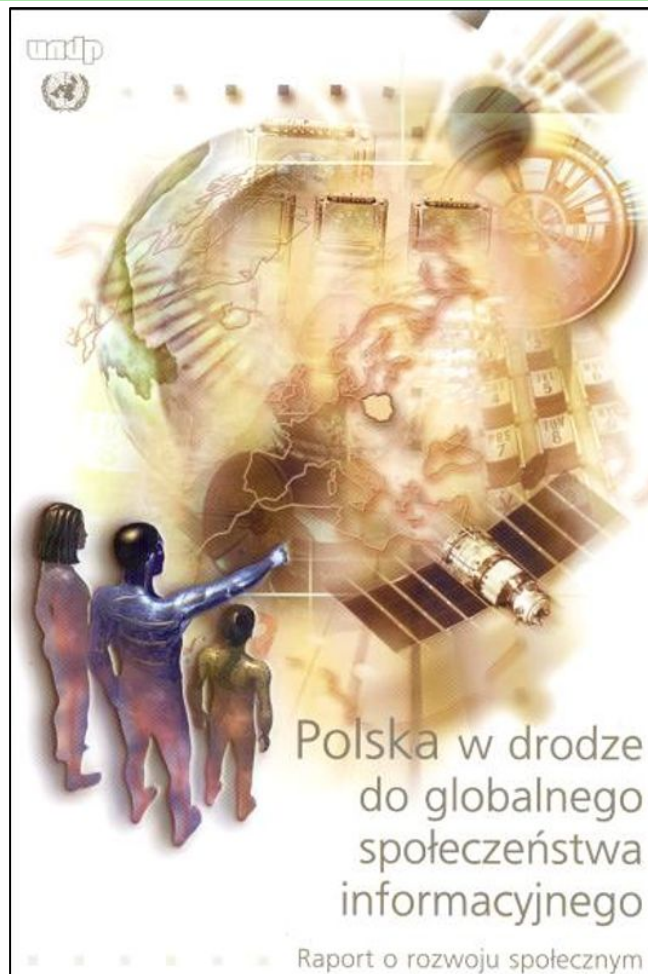
Wojciech Cellary

Informatyk



Wojciech Cellary – polski informatyk, profesor nauk technicznych o specjalności bazy danych, systemy rozproszone, elektroniczny biznes. Jeden z autorów mikrokomputera Elwro 800 Junior. [Wikipedia](#)

Data urodzenia: 1951 68 lat





Historia uczy:

**Człowiek w starciu z maszyną,
która może go zastąpić
zawsze przegrywa**



Eliminacja

Maszyna

–

Człowiek

pralka

–

praczki

siewnik

–

siewców

maszyna tkacka

–

tkaczy

na tym polega postęp



Istota zmian

Konfrontacja



Człowiek



Komputer

**komputer wyeliminuje
pracowników tzw. „umysłowych”**



Eliminacja

**każdą pracę „umysłową”,
o której z góry wiadomo jak ją zrobić,
lepiej wykona komputer niż człowiek**





Co pozostaje człowiekowi?

prace nierutynowe,
czyli to co nowe, lub nietypowe





Kreatywność

**Ta prezentacja
ma 16 lat!**

Szkoła musi uczyć oryginalności

... 14 LAT PÓŹNIEJ (2017)

- UMIESZCZONO W PRAWIE OŚWIATOWYM NOWY CEL:

“**Działalność innowacyjna ma być integralnym elementem działalności szkoły**, a poprzez zniesienie wymogów formalnych, warunkujących według dotychczas obowiązujących przepisów, realizację innowacji, **wyzwolić kreatywność uczniów i nauczycieli**”.

- UPROSZCZONO WARUNKI PROWADZENIA TZW. INNOWACJI

**CZY ŚWIAT
PRZEZ TE 16 LAT
CZekał?**



JESTEŚMY PRZYZWYCZAJENI

do wszechobecności robotów i automatów wykonujących prace rutynowe



*To tylko rutynowa
precyzja*

JESZCZE RUTYNA, CZY JUŻ DOŚWIADCZENIE?



To tylko precyzja
i rutyna plus
umiejętność uczenia się

CYFROWE DZIENNIKARSTWO MA JUŻ AŻ KILKA LAT

- **DONIESIENIA I ANALIZY FINANSOWE**
(np. giełda)
- **DONIESIENIA I ANALIZY SPORTOWE**
(np. analiza rozgrywek ligowych)
- **RELACJE DZIENNIKARSKIE “GORĄCE”**
(gdzie liczą się minuty)

A gdzie kreatywność?

Może sztuka?

malarstwo? muzyka?

“namaluj mnie w stylu”







“Namaluj Hojnackiego w stylu Duchampa”

Marcel Duchamp
AKT SCHODZĄCY PO SCHODACH



KTO TO NAMALOWAŁ?

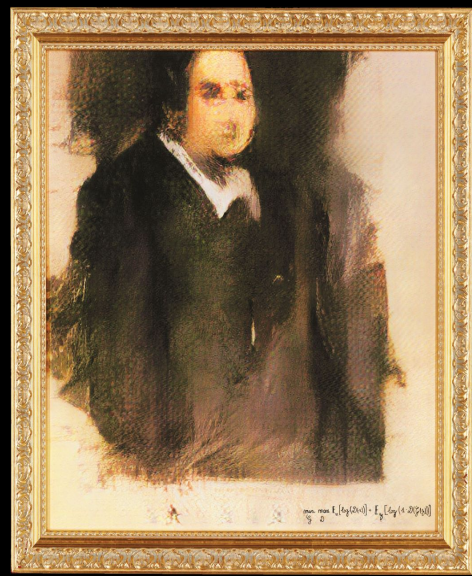




KTO TO NAMALOWAŁ?



CO ŁĄCZY TE OBRAZY?



A CO JE DZIELI?

- Tylko jeden wystawiono na aukcji w znanym domu aukcyjnym Christies.

OSIĄGNAŁ CENĘ 430 TYSIĘCY \$

To był “Edmond De Belamy”



17 mln \$

MUZYKA



- utwór “Break Free”:
z albumu “I AM IA”
- **SŁOWA I ŚPIEW: CZŁOWIEK**
(Taryn Southern)
- **MUZYKA**
(KOMPOZYCJA I WYKONANIE):
SZTUCZNA INTELIGENCJA
(Amper)
- **EFEKTY (GRAFIKA I WIDEO):**
SZTUCZNA INTELIGENCJA
(Deep Dream Genarator)

CLIP DOSTĘPNY: <https://youtu.be/XUs6CznN8pw>

MUZYKA

- J. S. Bach by Coconet: g.co/doodle/5jddht

CO ŁĄCZY TYCH LUDZI?



Co pozostaje człowiekowi?

prace nierutynowe,
czyli to co nowe, lub nietypowe

Kreatywność

Szkoła musi uczyć oryginalności

tylko pozornie

nie na temat



Gamifikacja

?

SZKOŁA

KLASA

PRZEDMIOT

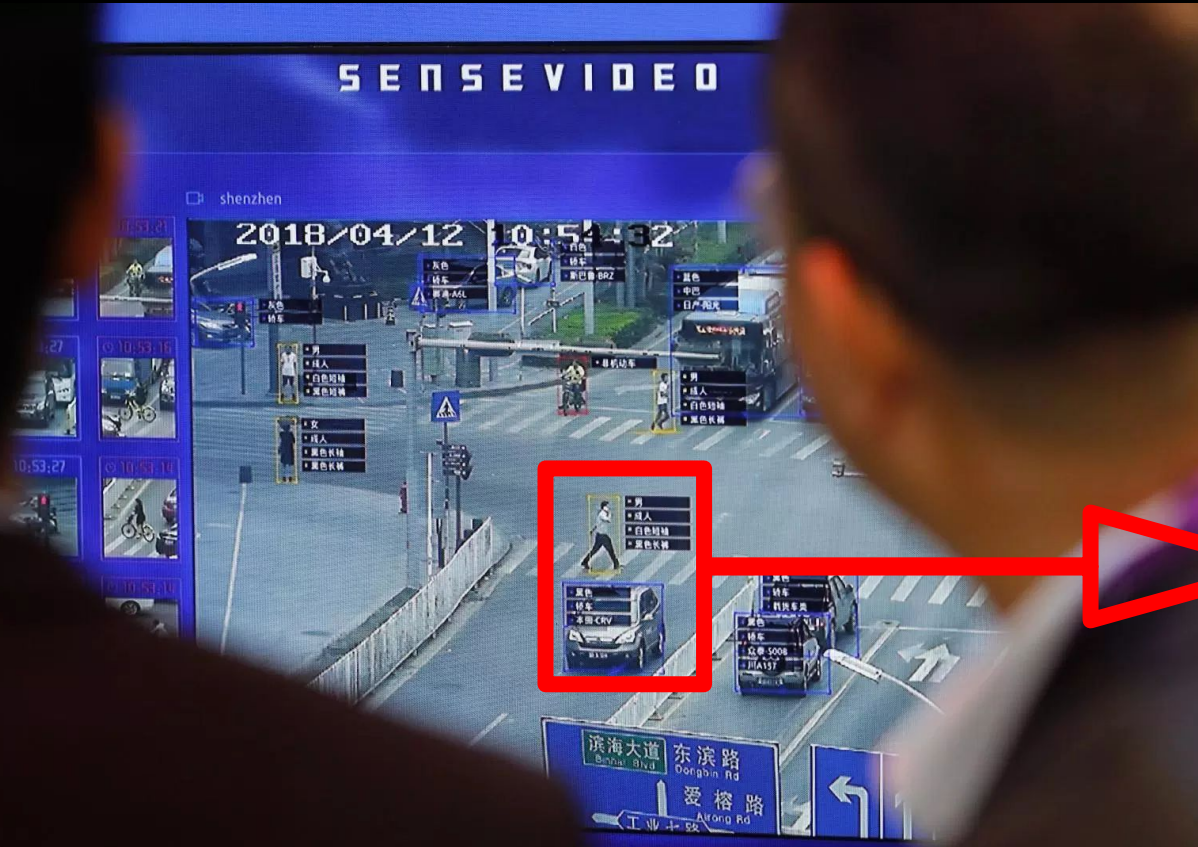
LEKCJA

NUDA - "PAMIĘCIÓWKA", POWTÓRZENIA

ZASADY, ZACHOWANIE, DYSCYPLINA,...

Co łączyło
poprzednie dwa slajdy?

Gamifikacja życia: Social Credit System



Social Credit System

2014 - testy

2020 - obowiązkowy

przywileje - ograniczenia

- zakupy, nawyki, zobowiązania, wszelkie działania, aktywności, znajomi, przemieszczanie się, ..
- WeChat (komunikacja i zakupy) - 850 mln osób
- Alibaba / Alipay (sklep i płatności) - 520 mln osób
- Baihe (randki)
- Didi Chuxing ("Uber")
- ...

Elon Musk: wszyscy jesteśmy cyborgami
problemem jest tylko zbyt powolny interfejs

- *Ekran dotykowy*
- *Interfejs werbalny*
- *Ruchy ust i mimika*
- *Magistrala komputer-mózg*

Co pozostaje człowiekowi?