

DIGITÁLNE ZRUČNOSTI ZAMESTNANCOV PAMÄŤOVÝCH A FONDOVÝCH INŠTITÚCIÍ PREDBEŽNÉ VÝSLEDKY VÝSKUMU

MGR. HENRIETA GÁBRIŠOVÁ, PHD.

✉ hena.gabrisova@gmail.com
Citace.com
www.citace.com

Purpose: The aim of the paper is to present preliminary results from a survey of the digital skills of the employees of memory and fund institutions in Slovakia (libraries, archives, museums, galleries). The author describes the reasoning, objectives and methodology of the survey and presents the results of a pilot survey.

Methodology: The pilot survey was carried out in October and November 2024 using an anonymous questionnaire based on the European Digital Competence Framework *DigComp 2.2*.

Results: The preliminary results showed that verifying the trustworthiness of information in the digital environment is common practice and most employees rate their knowledge of copyright to be very good to excellent.

Conclusions: Areas for improvement were identified in the survey through the pilot testing. The preliminary results show that the main phase of the research can yield results that will help institutions to plan changes and develop strategies for a digital and sustainable future.

Keywords: digital competences, employee education, memory institutions, fund institutions, *DigComp 2.2*, questionnaires, surveys

Určujúcim prvkom a hlavnou líniou predmetného výskumu je európsky rámec digitálnych kompetencií *DigComp* a jeho najnovšia verzia 2.2 (Vuorikari, Klutzer a Purie 2022). V článku sa podrobnejšie pozrieme na štruktúru a význam digitálnych kompetencií pre občanov.

Digitálne kompetencie súvisia s digitálnou transformáciou pamäťových a fondových inštitúcií (PFI) a ich schopnosťou udržať krok s aktuálnymi trendmi pod vplyvom zmien v oblasti technológií, tvorby digitálneho obsahu a moderných prezentačných prístupov. PFI na Slovensku majú za sebou veľké digitalizačné projekty. Otázkou zostáva, aké sú aktuálne digitálne kompetencie pracovníkov v PFI, ktorí v mnohých pozíciách zastávajú kumulované funkcie s obmedzenou možnosťou rozvoja technologického vybavenia. Rozvoj digitálnych kompetencií zamestnancov PFI (múzeá, galérie, knižnice a archívy) si vyžaduje mnohostranný prístup, ktorý zahŕňa školenie a profesijný rozvoj pracovníkov, investície do digitálnych technológií a otvorenosť voči inováciám. Jednou z kľúčových výziev je digitálna gramotnosť pracovníkov, avšak jej nízka úroveň môže spomaľovať zavádzanie technológií v tejto oblasti. Na základe uvedeného je teda potrebné hľadať odpovede na otázky, do akej miery sú kultúrne inštitúcie a ich pracovníci na Slovensku otvorení inováciám, v čom sa potrebujú zlepšovať a čo ovplyvnia zistené údaje z dotazníkov.

ÚVOD

Digitalizácia a digitálne technológie patria medzi najskloňovanejšie termíny v pamäťových a fondových inštitúciách v poslednom desaťročí. Ich vplyv na kultúru ako takú však zaznamenávame omnoho skôr. Využívanie digitálnych technológií v pracovnom, ale aj súkromnom živote sa každý rok zvyšuje. Zrýchľujúce sa tempo a vplyv digitalizácie na náš život si uvedomujeme vďaka dostupnosti mobilných zariadení (telefónov, tabletov, čítačiek) a prenosných digitálnych technológií, ktoré zaznamenávajú takmer čokoľvek (spánok, bdenie, pohyb, koncentráciu, pohyb očí, zvukové podmienky, kvalitu vzduchu a mnohé iné). S potrebou ovládať všetky nové zariadenia narastá aj potreba rozširovať naše funkčné gramotnosti a zručnosti.

Digitálne kompetencie a digitálna gramotnosť spolu súvisia a navzájom sa prelínajú až do takej miery, že ich nemožno oddeliť. Digitálnu gramotnosť vníma Melicherová (2018) ako nadstavbu digitálnych zručností

alebo „vyššiu úroveň digitálnych kompetencií“. Koncepty informačnej a digitálnej gramotnosti priblížili a z rôznych pohľadov na Slovensku skúmali Hrdináková (2011), Melicherová (2018) a Struháriková (2022), v českom prostredí sa téme venoval najmä Černý (2021, 2019), Dombrovská (2018) a ďalší. Cieľom príspevku však nie je stanoviť definíciu alebo systematicky skúmať aktuálne definície digitálnej gramotnosti. V úvode sa oprieme o dve citácie, ktoré nebudeme považovať za definície, ale pomocný opis, aby sme mohli lepšie pochopiť tému, ktorej sa chceme venovať.

„Digitálne gramotný človek disponuje súborom schopností, ktoré sú univerzálne použiteľné v súkromnom a pracovnom živote“ (Jindra et al 2020, s. 4).

„Digitálna gramotnosť je schopnosť bezpečne a primerane pristupovať k informáciám, spravovať ich, rozumieť im, integrovať ich, komunikovať, hodnotiť a vytvárať informačný obsah prostredníctvom digitálnych technológií na pracovné účely, tvorbu dôstojných pracovných miest a podnikania“ (UNESCO 2018, s. 6).

Digitálna gramotnosť teda zahŕňa aj etické a právne aspekty a znalosti (Melicherová 2018). Viacerí autori však zhodne poukazujú na nejasné hranice medzi jednotlivými gramotnosťami a kompetenciami (Černý 2019; Melicherová 2018; Hrdináková 2011) a vzhľadom na dynamiku digitálneho prostredia aj na problematiku ukotvenie pojmu digitálna gramotnosť (Coldwell-Neilson 2017). Zaujímavý je pohľad Černého (2019), ktorý vidí tému digitálnych kompetencií ako most medzi informačnou vedou, sociológiou a pedagogikou.

Samotné digitálne kompetencie môžeme preto považovať za súbor alebo konglomerát vedomostí, zručností a postojov, ktoré spájajú rôzne účely (komunikácia, tvorba a správa informácií, osobný rozvoj a iné) s rôznymi oblasťami (každodenný život, práca, ochrana súkromia) na rôznych úrovniach (na kognitívnej úrovni, na úrovni odbornej spôsobilosti). Je však dôležité pripomenúť (v príspevku na tento aspekt upozorníme viackrát), že uvedené kompetencie vieme získať, ale nemáme ich natrvalo a doživotne, preto je potrebné nahliadať na ne ako na niečo dočasné, čo môžeme získať, ale po istom čase znovu stratiť.

DIGITÁLNY EURÓPSKY KONTEXT

Európska komisia (EK) sa problematikou digitálnych kompetencií začala intenzívne zaoberať v prvej deká-

de 21. storočia. Je možné identifikovať niekoľko kľúčových momentov a dôvodov, prečo sa zamerala práve na problematiku digitálnej gramotnosti a digitálnych kompetencií. Medzi kľúčové momenty môžeme zaradiť *Lisabonskú stratégiu* (*Lisabonská stratégia* 2000), ktorej cieľom bolo urobiť z EÚ „najkonkurencieschopnejšiu a najdynamickejšiu znalostnú ekonomiku na svete“ (*Lisabonská stratégia* 2000). Hoci sa tento plán nezameriaval priamo na digitálne kompetencie, zdôrazňoval význam vzdelávania, inovácií a informačnej spoločnosti, čím vytvoril pôdu pre neskoršie iniciatívy. Nasledujúce programy (*Program eEurope 2002* a *eEurope 2005*) sa už zameriavali priamo na rozvoj informačnej spoločnosti a digitálnej gramotnosti v Európe. Ich cieľom bolo zabezpečiť, aby všetci občania mali prístup k internetu a vedeli ho využívať. *Iniciatíva i2010 – Európska informačná spoločnosť pre rast a zamestnanosť* (obdobie 2005 – 2009) kladla ešte väčší dôraz na digitálne kompetencie ako kľúčový faktor konkurencieschopnosti a sociálnej inklúzie (*Iniciatíva i2010* 2005). Na ňu nadväzoval v oblasti vedy a výskumu program *Horizon 2020* (2020), ktorý významne posilnil podporu digitálnej transformácie a digitálnych zručností a mal tri hlavné piliere.

- *Excelentná veda*: Podpora výskumu vrátane výskumu v oblasti IKT.
- *Vedúce postavenie priemyslu*: Podporoval inovácie v podnikoch vrátane zavádzania digitálnych technológií. Tu sa objavovala aj potreba digitálnych zručností pracovníkov v priemysle.
- *Spoločenské výzvy*: Tento pilier sa zameriaval na veľké spoločenské problémy, ako zdravie, starnutie obyvateľstva, bezpečnosť, energetika, doprava a inklúzívna, inovatívna a reflexívna spoločnosť. V rámci tejto výzvy sa objavovali aj projekty zamerané priamo na digitálne zručnosti, digitálnu inklúziu a digitálne vzdelávanie.

Pre program *Horizon Europe* (2021), ktorý nadväzuje na *Horizon 2020* (2020), sa digitálna transformácia stala jednou z jeho kľúčových priorít. Ide o komplexnú sieť aktivít, ktoré viedli výskumníkov a politikov k tomu, aby sa zamerali na problematiku digitálnych kompetencií, revidovali staršie koncepty informačnej gramotnosti a hľadali nové východiská a rámce pre nové zručnosti a celoživotné vzdelávanie.

Prvá verzia rámca *DigComp* (*Digital Competence Framework for Citizens*) bola vyvinutá Spoločným výskumným centrom Európskej komisie (JRC) v rokoch 2010 – 2013 (Ferrari 2013). Išlo o prvý komplexný pokus o definovanie a štruktúrovanie digitálnych kompetencií pre občanov Európy. Predovšetkým ekonomické a so-

ciálne dôvody viedli Európsku úniu a Európsku komisiu (EK), aby sa zaujímali o digitálne kompetencie. Ekonomické dôvody viedli EK, aby reagovala na rastúci trhov ý význam digitálnej ekonomiky, podporu jednotného digitálneho trhu, ale aj nedostatok kvalifikovanej pracovnej sily so zodpovedajúcimi digitálnymi zručnosťami. Sociálne dôvody, ako napríklad snaha o sociálnu inklúziu a rastúca digitálna priepasť, viedli EK k tomu, aby sústredila pozornosť na digitálne kompetencie občanov.

Ďalšie verzie európskeho rámca *DigComp* boli publikované v roku 2016 (*DigComp 2.0*), 2017 (*DigComp 2.1*) a posledné dostupné vydanie bolo v roku 2022 (*DigComp 2.2*). Rámec sa však neustále vyvíja a aktualizuje vzhľadom na meniace sa technologické prostredie a potreby spoločnosti. Koncom roka 2024 bolo avizované revidované vydanie, ktoré by malo vyjsť na jeseň v roku 2025.

Európsky rámec *DigComp* však nebol ojedinelým projektom v rámci mnohých ďalších aktivít EÚ. V roku 2016 bol schválený *Európsky program v oblasti zručností* (*New Skills Agenda for Europe* 2016), ktorý bol v roku 2020 doplnený o transverzálne zručnosti (komunikačné zručnosti, riešenie problémov, kritické myslenie, kreativita, schopnosť samostatne sa učiť a prispôbovať sa novým situáciám, tímová práca a spolupráca, podnikavosť a ďalšie) ako prierezovú oblasť, pričom medzi kľúčové zručnosti patria digitálne. Na uvedené programy nadväzovalo a v súčasnosti nadväzuje viacero akčných plánov nielen na celoeurópskej úrovni, ale aj na národných úrovniach. Tu musíme podotknúť, že už v roku 2006 boli digitálne kompetencie považované za jednu z ôsmich kľúčových kompetencií v Európe. V roku 2010 sa pridalo USA s programom *Pre-Service Technology Competencies Framework* (Lim, Chai a Churchill 2011), neskôr Austrália (2011), následne Keňa a Tanzánia (2013) a vzápätí aj mnohé ďalšie. Podobných kompetenčných rámcov, zahŕňajúcich digitálne kompetencie a digitálnu gramotnosť, vzniklo niekoľko desiatok.

Na stránkach UNESCO-UNEVOC existuje databáza najmenej 26 rôznych rámcov a konceptov digitálnych kompetencií, tzv. *Digital competence frameworks for teachers, learners and citizens* (*Digital competence frameworks* 2025), ktorá obsahuje rôzne typy dokumentov a prístupov, ako podobné komplexné rámce *DigComp* (*Digital Competence Framework for Educators – DigCompEdu*), špecifické rámce zamerané na konkrétne oblasti alebo profesné skupiny (*ICT Competency Framework for Teachers*), národné stratégie a politiky, ktoré opisujú prístup tej-ktorej krajiny k digitálnym kompetenciám, ale aj školiace materiály a kurzy na rozvoj digitálnych kompetencií.

URČENIE DIGITÁLNYCH KOMPETENCIÍ PRACOVNÍKOV V OBLASTI KULTÚRY

EURÓPSKY RÁMEC DIGITÁLNYCH KOMPETENCIÍ PRE OBČANOV: DIGCOMP 2.2

Vzhľadom na nedostatok reflexie modelov digitálnych kompetencií na Slovensku a konsenzu v oblasti kultúry sme sa rozhodli, že pri vypracovaní dotazníka použijeme ako východisko systematický model *DigComp 2.2*, ktorý poskytuje dostatočné podrobnosti a konkrétne znalosti o digitálnych kompetenciách v oblasti kultúry, ale hlavne v pamäťových a fondových inštitúciách. Ďalšími dôvodmi bola skutočnosť, že samotný rámec *DigComp* bol vytvorený na základe analýzy ďalších 15 rámcov digitálnych kompetencií (Janssen et al. 2013; Ferrari 2012), následne otvorenosť a univerzálnosť modelu. Istotne existujú aj ďalšie vhodné modely, ktoré by sme mohli uplatniť v našom výskume, avšak samotný fakt, že tvorcovia rámca naďalej skúmajú a rozpracovávajú tento model, hovorí v jeho prospech.

Európsky rámec *DigComp 2.2* je rozdelený do piatich oblastí, ktoré sú ďalej rozdelené na 21 špecifických kompetencií. Každá kompetencia je opísaná jej zodpovedajúcou úrovňou zvládnutia (*proficiency level*).

DigComp 2.2 rozlišuje osem úrovní zvládnutia, ktoré sú rozdelené do štyroch stupňov:

- základný (Foundation) – úrovne 1 a 2,
- stredne pokročilý (Intermediate) – úrovne 3 a 4,
- pokročilý (Advanced) – úrovne 5 a 6,
- vysoko špecializovaný (Highly Specialised) – úrovne 7 a 8.

Okrem toho *DigComp 2.2* uvádza príklady vedomostí, zručností a postojov (*knowledge, skills, attitudes*), ktorých je viac ako 250, ale aj príklady použitia (*use cases*) v rôznych kontextoch (vzdelávanie, práca atď.).

DigComp 2.2 obsahuje päť oblastí kompetencií:

- **Informačná a dátová gramotnosť (Information and data literacy):**
 - prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu;
 - hodnotenie dát, informácií a digitálneho obsahu;
 - správa dát, informácií a digitálneho obsahu.
- **Komunikácia a spolupráca (Communication and collaboration):**
 - interakcia prostredníctvom digitálnych technológií;

- zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií;
- zapájanie sa do občianskej spoločnosti;
- spolupráca;
- netiketa (pravidlá správania sa v online prostredí);
- správa digitálnej identity.

- **Tvorba digitálneho obsahu (Digital content creation):**

- vývoj digitálneho obsahu;
- integrácia a prepracovanie, resp. znovupoužitie digitálneho obsahu (re-use);
- autorské práva a licencie;
- programovanie.

- **Bezpečnosť (Safety):**

- ochrana zariadení;
- ochrana osobných údajov a súkromia;
- ochrana zdravia a well-being;
- ochrana životného prostredia.

- **Riešenie problémov (Problem solving):**

- riešenie technických problémov;
- identifikácia potrieb a technologických riešení;
- kreatívne využívanie digitálnych technológií;
- identifikácia nedostatkov v digitálnych kompetenciách.

Uvedených 21 špecifických kompetencií obsahuje všetkých osem úrovní zvládnutia (*proficiency levels*). Úrovně 1 a 2 (základná úroveň) znamenajú, že používateľ dokáže vykonávať jednoduché úlohy s pomocou inej osoby a pod jej vedením. Na úrovni 3 a 4 (stredne pokročilá úroveň) používateľ samostatne vykonáva úlohy a rieši bežné problémy. Používateľ na úrovni 5 a 6 (pokročilá úroveň) pomáha iným, dokáže sa prispôbovať novým situáciám a kreatívne využívať technológie. Na úrovni 7 a 8 (vysoko špecializovaná úroveň) používateľ rieši zložité problémy, prichádza s inováciami a prispieva k rozvoju digitálnych technológií.

Verzia rámca 2.2 je oproti predošlej verzii 2.1 z roku 2018 terminologicky zrozumiteľnejšia, zároveň obsahuje rozsiahlu aktualizáciu príkladov vedomostí, zručností a postojov, aby čo najpresnejšie vystihla súčasný stav technológií a ich využitie (napr. rozšírená realita, internet vecí). Taktiež dokáže explicitne hovoriť o umelej inteligencii (AI). Rovnako zohľadňuje nové trendy, ako práca na diaľku, online vzdelávanie, dezinformácie, digitálna „pohoda“ (well-being), environmentálne aspekty a dosah digitálnych technológií.

Charakteristiku rámca *DigComp 2.2* a 21 špecifických kompetencií sme podrobnejšie priblížili, pretože slúžili ako podklad pre vytvorenie dotazníka, ktorý opisujeme v časti *Metodológia výskumu*.

Systematizované kompetenčné rámce (*DigComp* a pod.) prispievajú k vytvoreniu terminológie a umožňujú porozumieť pojmom v oblasti jednotlivých kompetencií. Slúžia ako základ na tvorbu vzdelávacích programov, hodnotenie úrovne zručností, prepájanie vzdelávania s trhom práce a tvorbu strategických politík. Tieto rámce definujú, čo znamená byť (digitálne) gramotný v 21. storočí. Taktiež podporujú celoživotné vzdelávanie, mobilitu pracovnej sily a umožňujú monitorovať pokrok v rozvoji kľúčových kompetencií na národnej a európskej úrovni. Zároveň prispievajú k znižovaniu rozdielu medzi ponukou a dopytom na trhu práce a pomáhajú nielen jednotlivcom, ale aj zamestnávateľom lepšie reagovať a adaptovať sa na meniace sa požiadavky digitálneho veku. Medzi príklady využitia rámca *DigComp* v konkrétnych sektoroch patrí zapracovanie do národných kompetenčných rámcov, ako napríklad nórskeho (Kelentrić, Helland a Arstorp 2017), českého (Jindra et al 2020) a mnohých ďalších, ale aj samotné vydanie rámca *DigCompEdu* pre pedagógov v roku 2017 (Redecker 2017).

METODOLÓGIA VÝSKUMU

V zrealizovanom výskume sme uplatnili kvantitatívnu a kvalitatívnu metódu. Kvantitatívnu metódu sme využili v anonymizovanom dotazníku a prieskum sme doplnili o pološtruktúrované rozhovory s pracovníkmi z piatich rôznych pamäťových a fondových inštitúcií (spolu 12 oslovených pracovníkov). Zmiešaný výskum je náročnejší na realizáciu a vyhodnotenie, ale kombinácia dotazníka a rozhovorov umožňuje porovnanie výsledkov a čiastočnú trianguláciu dát (v prípade niektorých otázok), a teda aj zvýšenie validity výskumu. Ako sme už čiastočne uviedli v úvode, v dotazníku sme zisťovali odpovede na otázky:

VO1: *Aká je úroveň digitálnych kompetencií pracovníkov najväčších pamäťových a fondových inštitúcií (múzeí, galérií, archívov a knižníc) na Slovensku v oblastiach definovaných európskym rámcom DigComp 2.2?* (Merané prostredníctvom dotazníka založeného na DigComp 2.2; pilotné testovanie prebiehalo v roku 2024 a realizácia oficiálneho testovania je naplánovaná v rokoch 2025 – 2026.)

VO2a: *Aká je vnímaná úroveň digitálnych kompetencií pracovníkov najväčších pamäťových a fondových inštitúcií na Slovensku v oblastiach definovaných rámcom DigComp 2.2?* (Merané prostredníctvom

pološtruktúrovaných rozhovorov so zamestnancami z piatich inštitúcií.)

VO2b: *Do akej miery vnímajú pracovníci štátnych pamäťových a fondových inštitúcií na Slovensku súčasné technologické zmeny ako príležitosť, hrozbu alebo neutrálny faktor pre svoju prácu?* (Merané prostredníctvom pološtruktúrovaných rozhovorov, prípadne finálneho dotazníka.)

Korelácia (VO1 a VO2a) nám umožní porovnať priemerné sebahodnotenie v jednotlivých oblastiach *DigComp* (z rozhovorov) s priemernými výsledkami z dotazníka v tých istých oblastiach. Zistenia nám môžu poskytnúť zaujímavý pohľad na to, či a ako sa líši subjektívne vnímanie digitálnych zručností zamestnancov od objektívnejšieho merania dotazníkom (hoci je aj dotazník do istej miery subjektívny).

PILOTNÉ TESTOVANIE

KVANTITATÍVNA ČASŤ (DOTAZNÍK)

V rámci prípravy na hlavnú fázu výskumu bolo realizované pilotné testovanie dotazníka v októbri až novembri 2024 s cieľom overiť zrozumiteľnosť a relevantnosť otázok, odhadnúť čas potrebný na vyplnenie dotazníka a identifikovať prípadné technické problémy. Dotazník bol zostavený na základe európskeho rámca digitálnych kompetencií *DigComp 2.2* a obsahoval 21 otázok rozdelených do piatich oblastí definovaných týmto rámcom (*Informačná a dátová gramotnosť, Komunikácia a spolupráca, Tvorba digitálneho obsahu, Bezpečnosť a Riešenie problémov*). Okrem toho dotazník obsahoval osem úvodných otázok, ktoré sa týkali demografických údajov, a dve doplňujúce otázky v záverečnej časti dotazníka zamerané na celkové vnímanie vlastných digitálnych kompetencií a na rezervy spojené s možným záujmom o ďalšie vzdelávanie.

Dotazník bol distribuovaný elektronicky (vedúcim pracovníkom vybraných inštitúcií alebo priamym oslovením zamestnancov) a prostredníctvom QR kódu, ktorý bol prezentovaný účastníkom konferencie *INFOS 2024* (odhadovaný počet účastníkov bol počas prezentácie 50 – 60). Cieľovou skupinou pilotného testovania boli pracovníci siedmich pamäťových a fondových inštitúcií na Slovensku, z toho päť najväčších inštitúcií (Slovenský národný archív, Slovenské národné múzeum, Slovenská národná knižnica, Slovenská národná galéria a Pamiatkový úrad SR). Okrem toho sme oslovili aj Slovenskú knižnicu pre nevidiacich Mateja Hrebendu a Univerzitnú knižni-

cu v Bratislave. Oslovených bolo približne 334 osôb. Celkovo sme získali 70 dotazníkov, z toho 67 úplne vyplnených a 3 čiastočne vyplnené, a preto sme ich z analýzy vylúčili. Pomerne nízka návratnosť dotazníka (približne 20 %) počas pilotného testovania nám odhalila potrebu vynaložiť väčšie úsilie a osloviť čo najväčšiu vzorku pracovníkov s cieľom získať viac odpovedí a relevantných údajov v hlavnej fáze výskumu.

Analyzované výsledky pilotného testovania poslúžia na úpravu a vylepšenie dotazníka v hlavnej fáze výskumu, ale aj identifikáciu a opravu niektorých nejasností v otázkach a v ich formulovaní. Taktiež sa zväži, či súčasťou dotazníka budú aj praktické úlohy na overenie subjektívneho hodnotenia zamestnancov v dotazníku v rámci jednotlivých kompetencií.

KVALITATÍVNA ČASŤ (POLOŠTRUKTÚROVANÉ ROZHOVORY)

Kvalitatívna časť výskumu bude realizovaná formou pološtruktúrovaných rozhovorov s pracovníkmi vybraných pamäťových a fondových inštitúcií. Cieľom rozhovorov je získať hlbší vhľad do problematiky, ako vnímanie úrovne digitálnych kompetencií samotnými zamestnancami, názory a postoje na technologické zmeny a potreby v oblasti digitálneho vzdelávania.

Pološtruktúrované rozhovory sme si vybrali preto, lebo nám umožňujú nielen flexibilne reagovať na odpovede respondentov, ale aj získať podrobnejšie informácie o ich skúsenostiach a názoroch. Rozhovory budú prebiehať buď osobne, alebo online formou (prostredníctvom platformy Zoom). Všetky rozhovory budú so súhlasom respondentov nahrávané, aby sa zabezpečila presnosť a úplnosť záznamu.

Respondenti budú zamestnancami najväčších pamäťových a fondových inštitúcií na Slovensku (Slovenský národný archív, Slovenské národné múzeum, Slovenská národná knižnica, Slovenská národná galéria a Pamiatkový úrad SR). V prípade, že počet respondentov nebude postačujúci na výskum, oslovíme aj iné veľké knižnice alebo PFI. Budeme sa snažiť o vyvážený výber respondentov z rôznych pracovných pozícií (vedúci pracovníci, pracovníci v službách, katalogizátori, kurátori, administratívni pracovníci a iní). Vopred nie je možné presne určiť úroveň digitálnych kompetencií respondentov, ale pri výbere sa budeme snažiť o určitú rôznorodosť aj v tomto smere. Plánovaný počet rozhovorov je 12. Nahrávky rozhovorov budú prepísané a následne analyzované s cieľom identifikovať kľúčové témy a vzorce v odpovediach respondentov.

Validitu a reliabilitu výskumu zabezpečuje dotazník založený na uznávanom európskom rámci *DigComp 2.2*. Pilotné testovanie umožnilo overiť zrozumiteľnosť a relevantnosť otázok pre cieľovú skupinu. Konštruktívnu validitu dotazníka budeme skúmať po získaní všetkých rozhovorov na základe porovnania výsledkov dotazníka (objektívnejšie meranie) a sebahodnotenia respondentov v rozhovoroch (subjektívne meranie). Reliabilitu (overenie vnútornej konzistencie dotazníka) overíme použitím Cronbachovho alfa koeficientu v hlavnej fáze výskumu po získaní väčšej vzorky respondentov.

PREDBEŽNÉ VÝSLEDKY A NÁZNAKY TRENDOV

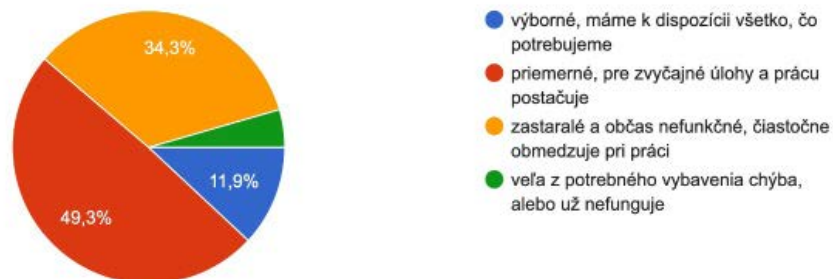
Počas pilotného testovania na malej a nereprezentatívnej vzorke sa nám podarilo získať odpovede od pracovníkov na 13 rôznych pracovných pozíciách, ako katalogizátor, správca systému, správca digitálnej knižnice, pracovník na oddelení PR, grafik, pracovník v službách, pracovník s kumulovanou pozíciou, riadiaci pracovník a ďalšie. Zaujímavým bolo subjektívne vnímanie hardvérového a softvérového vybavenia pracovísk respondentmi (súčasť dotazníka počas pilotného testovania – **Graf 1** a **Graf 2**). Pozitívne nás prekvapila veľmi nízka miera negatívneho hodnotenia hardvérového vybavenia pracovísk (len 4,5 %, zelená farba) a softvérového vybavenia pracovísk (v tomto prípade bolo vybavenie hodnotené ako zastarané a obmedzujúce pri práci, a to až 25,4 %). Táto problematika bude predmetom sledovania aj v hlavnom testovaní zamestnancov.

V pilotnom testovaní na nereprezentatívnej vzorke sa ukázalo, že overovanie dôveryhodnosti zdrojov je bežnou a častou zručnosťou a praxou (otázka z oblasti *Informačná a dátová gramotnosť*, podľa rámca *DigComp 2.2*). Dôveryhodnosť zdrojov, z ktorých čerpá informácie, si neoveruje 19,5 % (16,5 %, 1,5 % a 1,5 %) pracovníkov PFI (**Graf 3**).

Z pilotného testovania na nereprezentatívnej vzorke z otázky v oblasti *Tvorba digitálneho obsahu* vyplýva výborná až veľmi dobrá úroveň znalostí o autorských právach a licencovaní digitálneho obsahu (**Graf 4**). Sme si však vedomí, že táto otázka by vyzerala inak, ak by sme ju chceli otestovať napríklad uvedením aspoň dvoch alebo troch rôznych spôsobov licencovania digitálneho obsahu v online prostredí. Koreláciu

Ako hodnotíte hardvérové vybavenie, ktoré máte na pracovisku k dispozícii? (počítač, skener, tlačiareň, fotoaparát, kamera a iné zariadenia, zabez...napr. čítačky, obrazovky, internetové pripojenie)

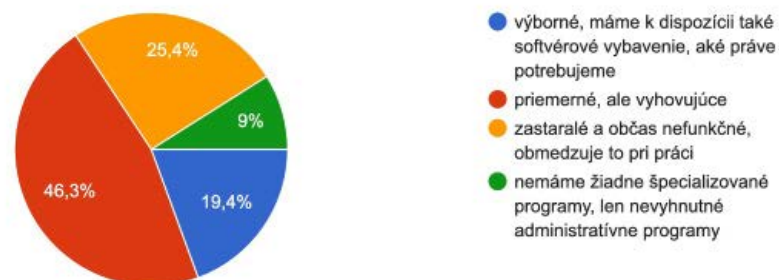
67 odpovedí



GRAF 1 HODNOTENIE HARDVÉROVÉHO VYBAVENIA PRACOVÍSK

Ohodnoťte softvérové vybavenie pracoviska (bežné programy pre administratívnu prácu, ale aj špecializované programy, alebo databázové systémy)

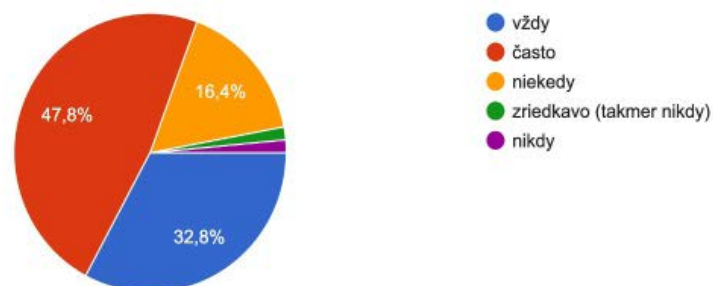
67 odpovedí



GRAF 2 HODNOTENIE SOFTVÉROVÉHO VYBAVENIA PRACOVÍSK

Hodnotenie informácií: Ako často si overujete dôveryhodnosť zdrojov, z ktorých čerpáte informácie na internete?

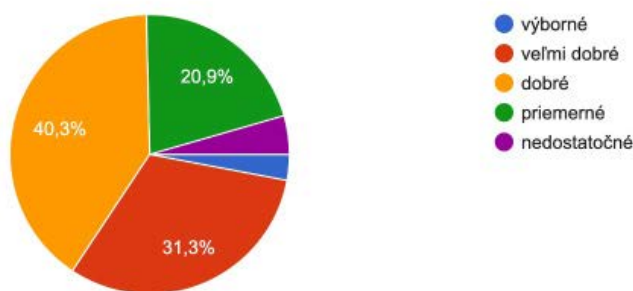
67 odpovedí



GRAF 3 FREKVENCIA OVEROVANIA DÔVERYHODNOSTI INFORMAČNÝCH ZDROJOV

Autorské práva a GDPR: Ako by ste ohodnotili svoje znalosti o autorských právach, GDPR a licencovaní v súvislosti s digitálnym obsahom?

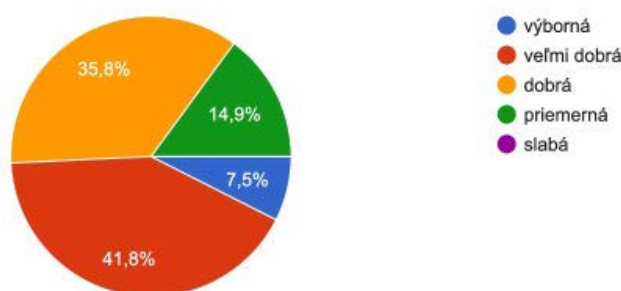
67 odpovedí



GRAF 4 HODNOTENIE VLASTNÝCH ZNALOSTÍ V OBLASTI AUTORSKÝCH PRÁV, GDPR A LICENCOVANIA DIGITÁLNEHO OBSAHU

Ako celkovo hodnotíte svoju úroveň digitálnych kompetencií? (Kompetencie sú súborom znalostí a zručností potrebných na zvládnutie určitej úlohy)

67 odpovedí



GRAF 5 HODNOTENIE ÚROVNE VLASTNÝCH DIGITÁLNYCH KOMPETENCIÍ

odpovedí na túto otázku sa pokúsime získať z pološtruktúrovaných rozhovorov.

Rovnako bola vnímaná úroveň vlastných digitálnych kompetencií. Takmer 50 % respondentov z nereprezentatívnej vzorky ju vyhodnotilo ako výbornú až veľmi dobrú (Graf 5).

DISKUSIA

Sme si vedomí, že zo získaných údajov na nereprezentatívnej vzorke respondentov nie je možné robiť zovšeobecňujúce závery. Práve preto sa budeme snažiť získať čo najväčšiu vzorku odpovedí v hlavnej fáze výskumu. Uvedomujeme si, že náročnosť dotazníka na čas (jeho vypracovanie zabralo 12 – 20 minút, ale predpokladáme, že v upravenej podobe to bude viac ako 25 minút)

odrádza od jeho vyplnenia alebo dokončenia. Do úvahy musíme brať aj skutočnosť, že oslovených respondentov môžeme motivovať k vyplneniu jedine prosbou o spoluprácu a otvoreným a jasným deklarovaním cieľa výskumu s garanciou ochrany osobných údajov a anonymizácie výskumu. V štruktúrovaných rozhovoroch by sme sa chceli zamerať na subjektívne vnímanie technologických zmien zamestnancami na rôznych pracovných pozíciách a porovnať ich so získanými údajmi z hlavnej fázy výskumu. V každom prípade nám pilotný výskum priniesol mnoho otázok týkajúcich sa správnosti merania a získania relevantnej vzorky. Taktiež nás ubezpečil, že získané odpovede budú zaujímavé a môžu pomôcť inštitúciám alebo ich zriaďovateľom pri plánovaní zmien a tvorbe strategických politík v oblasti digitálnej a/alebo udržateľnej budúcnosti. Pilotný výskum nás rovnako utvrdil v tom, že všetky otázky dotazníka boli relevantné vzhľadom na ich interpretáciu a vníma-

nie zo strany zamestnancov vo všetkých typoch oslovovaných inštitúcií, t. j. pracovníci v týchto typoch inštitúcií sa stretávajú s rovnakými problémami a v oblasti digitálnych zručností stoja pred podobnými výzvami. Na základe uvedeného predpokladáme, že v tejto oblasti nebudú potrebné ďalšie úpravy dotazníka.

ZÁVER

V článku sme predstavili metodológiu prebiehajúceho výskumu zameraného na digitálne kompetencie zamestnancov pamäťových a fondových inštitúcií na Slovensku. Pilotné testovanie dotazníka, realizované na malej a nereprezentatívnej vzorke, prinieslo cenné poznatky o zrozumiteľnosti a relevantnosti otázok v dotazníku, ako aj o stratégii oslovovania respondentov. Predbežné výsledky naznačujú, že pracovníci pamäťových a fondových inštitúcií na Slovensku vnímajú svoje informačné (vyhľadávanie informácií a i.) a kooperačné kompetencie (spolupráca v digitálnom

prostredí) ako veľmi dobré až dobré, svoje znalosti licencovania digitálneho obsahu vnímajú ako dobré až veľmi dobré a polovica z nich hodnotí svoje digitálne kompetencie ako výborné až veľmi dobré. Nereprezentatívna vzorka z pilotného prieskumu však naznačuje horšie vnímanie a sebahodnotenie v oblasti riešenia problémov a vysokú potrebu ďalšieho vzdelávania v oblasti tvorby digitálneho obsahu a riešenia problémov. Tieto zistenia budú zohľadnené pri finalizácii dotazníka a plánovaní hlavnej fázy výskumu. Očakávame, že hlavný výskum, kombinujúci kvantitatívne a kvalitatívne údaje, poskytne komplexný obraz o skúmanej problematike a prispeje k tvorbe efektívnych stratégií pre rozvoj digitálnych kompetencií v kultúrnom sektore.

Výsledky výskumu môžu byť užitočné pre tvorcov politik, zriaďovateľov inštitúcií, ale aj samotných zamestnancov. Taktiež by mohli prispieť k napĺňaniu cieľov digitálnej transformácie a zvyšovania kvalifikácie. Dúfame, že zistené informácie vyvolajú otvorenú a užitočnú diskusiu s cieľom iniciovať ďalšie výskumy v tejto oblasti.

Výskum bol podporený výskumným grantom z Fondu na podporu umenia v roku 2024.

ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV

- COLDWELL-NEILSON, Jo. 2017. Digital Literacy – a driver for curriculum transformation. In: *Proceedings of the Higher Education Research and Development Society of Australasia Conference, HERDSA, 17-27-30 June*. Online. Western Sydney University: Ruth Walker & Simon Bedford, s. 84 – 94. Dostupné na: <https://wordpress-ms.deakin.edu.au/decodingdigitalliteracy/wp-content/uploads/sites/139/2019/12/herdsa2017digitalliteracyaccepted.pdf>. [zobrazené 2025-03-02].
- ČERNÝ, Michal. 2021. *Informační gramotnost na středních školách: co, jak a proč?*. Metodický portál RVP.cz. Online. 2021-05-24. Dostupné na: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/G/22760/informacni-gramotnost-na-strednich-skolach-co-jak-a-proc-.html>. [zobrazené 2022-10-09].
- ČERNÝ, Michal. 2019. *Digitální kompetence v transdisciplinárním nahlédnutí: mezi filosofií, sociologií, pedagogikou a informační vědou*. Brno: Masarykova univerzita.
- DOMBROVSKÁ, Michaela. 2018. *Informační gramotnost jako veřejný zájem, politika a norma: Návod na tvorbu koncepčních dokumentů v oblasti informačního vzdělávání*. Praha: Karolinum.
- eEurope 2002. 2000. Eur-Lex. Online. Dostupné na: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=legisum:l24226a>. [zobrazené 2025-03-02].
- eEurope 2005. 2002. Eur-Lex. Online. Dostupné na: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=legisum:l24226>. [zobrazené 2025-03-02].
- FERRARI, Anusca. 2013. *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. Online. European Union. Dostupné na: <http://digcomp.org.pl/wp-content/uploads/2016/07/DIGCOMP-1.0-2013.pdf>. [zobrazené 2025-03-02].
- FERRARI, Anusca. 2012. *Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks*. Online. European Union. Dostupné na: <https://ifap.ru/library/book522.pdf>. [zobrazené 2025-03-02].
- Horizon 2020. 2020. Online. European Commission. Dostupné na: https://research-and-innovation.ec.europa.eu/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-2020_en. [zobrazené 2025-03-02].

- Horizon Europe. 2021. European Commission: Research and Innovation. Online. Dostupné na: https://research-and-innovation.ec.europa.eu/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-europe_en. [zobrazené 2025-03-02].
- HRDINÁKOVÁ, Ľudmila. 2011. *Informačná gramotnosť ako kľúčová kompetencia pre 21. storočie*. Bratislava: Stimul.
- Iniciatíva i2010 – Európska informačná spoločnosť pre rast a zamestnanosť. 2005. Eur-Lex. Online. Dostupné na: [http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2004_2009/documents/com/com_com\(2005\)0229_/com_com\(2005\)0229_sk.pdf](http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2004_2009/documents/com/com_com(2005)0229_/com_com(2005)0229_sk.pdf). [zobrazené 2025-03-02].
- JANSSEN, José et al. 2013. Experts' views on digital competence: Commonalities and differences. *Computers & Education*. Online. roč. 68, s. 473 – 481. Dostupné na: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.06.008>. [zobrazené 2025-03-03].
- JINDRA, Jaroslav et al (ed.). 2020. *Analýza existujúcich profilů digitálních kompetencí a standardů poskytovatelů vzdělávání v oblasti digitálních kompetencí: Výstup KA 01, č. 2*. Online. Dostupné na: <https://media.portaldigi.cz/a835d570-5a39-4cac-829e-e90c3250c9a5>. [zobrazené 2025-03-01].
- KELENTRIČ, Marijana; Karianne HELLAND a Ann-Thérèse ARSTORP. 2017. *Professional Digital Competence Framework for Teachers*. Online. Oslo: The Norwegian Centre for ICT in Education. Dostupné na: https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf. [zobrazené 2024-02-28].
- LIM, Cher Ping; Ching Sing CHAI a Daniel CHURCHILL. 2011. A framework for developing preservice teachers' competencies in using technologies to enhance teaching and learning. *Educational Media International*. roč. 48, č. 2, s. 69 – 83.
- Lisabonská stratégia: konkurencieschopnejšia Európa, s novými a lepšími pracovnými príležitosťami. 2000. European Parliament. Online. Dostupné na: <https://www.europarl.europa.eu/highlights/sk/1001.html>. [zobrazené 2025-03-02].
- MELICHEROVÁ, Michaela. 2018. Digitálne kompetencie informačných profesionálov: informačný profesionál – knihovník 2.0. *Knížnica*. Online. roč. 19, č. 3, s. 4 – 12. Dostupné na: https://www.snk.sk/images/Edicna_cinnost/Casopis_Kniznica/2018/Kniznica_2018_03.pdf. [zobrazené 2025-03-02].
- New Skills Agenda for Europe. 2016. European Parliament. Online. Dostupné na: <https://www.europarl.europa.eu/legislative-train/package-inclusive-labour-markets/file-new-skills-agenda-for-europe>. [zobrazené 2025-03-02].
- REDECKER, Christine. 2017. *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu, EUR 28775 EN*. Online. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Dostupné na: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>. [zobrazené 2025-03-02].
- STRUHÁRIKOVÁ, Zuzana. 2022. Digitálna gramotnosť, technologické zázemie detí a ich vplyv na vnímanie rizík digitálneho prostredia. *ITlib*. Online. č. 1 – 2, s. 12 – 19. Dostupné na: <https://doi.org/http://doi.org/10.52036/1335793X.2022.1-2.12-19>. [zobrazené 2025-03-02].
- UNESCO Institute for Statistics. 2018. A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2. In: *Information Paper No. 51*. Online. Montreal: UNESCO Institute for Statistics. Dostupné na: <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>. [zobrazené 2025-03-02].
- Digital competence frameworks for teachers, learners and citizens. 2025. UNESCO-UNEVOC. Online. Dostupné na: <https://unevoc.unesco.org/home/Digital+Competence+Frameworks/lang=en/filt=cup#tbar>. [zobrazené 2025-03-02].
- VUORIKARI, Riina; Stefano KLUZER a Yves PURIE. 2022. DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens: With new examples of knowledge, skills and attitudes. In: *JRC128415*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.



PONUKA REKVALIFIKAČNÉHO VZDELÁVANIA

Katedra knižničnej a informačnej vedy Filozofickej fakulty Univerzity Komenského v Bratislave otvára **akreditovaný rekvalifikačný program** pre pracovníkov knižníc bez odborného knihovníckeho vzdelania a/alebo záujemcov o prácu v knižnici. V rámci programu sú k dispozícii dva nezávislé moduly:

1. Manažment a organizácia knižničných zbierok;
2. Knižničné služby a interakcia s používateľmi.

Akreditovaný rekvalifikačný program je určený pre absolventov SŠ s maturitou alebo VŠ iného než knihovníckeho zamerania.

Najbližší termín vzdelávania: september 2025 – 2026

Bližšie informácie a možnosti prihlasovania nájdete na <https://fphil.uniba.sk/katedry-a-odborne-pracoviska/kkiv/ve-rejne-akcie/rekvalifikacne-vzdelavanie/>.