



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Evropský rámec DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ PEDAGOGŮ

DigCompEdu

Christine Redecker (autor)

Yves Punie (editor)

Lenka Crouchley, Daniela Růžičková,
Bořivoj Brdička, Ondřej Neumajer (překladatelé)



2018



NÚV Národní ústav
pro vzdělávání
školské poradenské zařízení a zařízení pro
další vzdělávání pedagogických pracovníků

Národní ústav pro vzdělávání
Weilova 1271/6, 102 00 Praha 10
www.nuv.cz

Evropský rámec
**DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ
PEDAGOGŮ**
(DigCompEdu)

Poprvé publikováno výzkumným střediskem
Joint Research Centre Evropské komise
v angličtině v roce 2017 jako

„European Framework for the Digital Competence
of Educators: DigCompEdu“

EUR 28775 EN

ISBN 978-92-79-73494-6

doi:10.2760/159770

JRC107466



Předmluva

Tento dokument je doporučením Evropské komise členským zemím, jak definovat potřebné digitální kompetence učitelů. Navazuje na již dříve vypracovaný rámec digitálních kompetencí evropského občana (The Digital Competence Framework for Citizens) a spotřebitele (The Digital Competence Framework for Consumers) i na definici digitálně fungující vzdělávací organizace (Framework for Digitally Competent Educational Organisations). Zavádí jednotné pojetí a společnou terminologii s cílem zvýšit porozumění a usnadnit spolupráci v rámci vzdělávání.

DigCompEdu je výstupem dlouhodobé výzkumné činnosti realizované prostřednictvím Komise zřízeného Společného výzkumného střediska (Joint Research Centre), jehož úkolem je poskytovat nezávislé vědecké poradenství opírající se o důkazy a přispívat tak k tvorbě politik EU. Výzkum v oblasti digitálního vzdělávání byl zahájen v roce 2005, protože začínalo být zřejmé, že se digitální dovednosti stanou jednou ze základních klíčových kompetencí nutnou pro úspěch v zaměstnání, pro sociální inkluzi i pro osobní rozvoj.

Výzkum JRC v oblasti školství je ve skutečnosti mnohem širší. Dotýká se též otevřeného vzdělávání (OpenEdu), infromatického myšlení (Computhink) či hodnocení a analýzy výukových výsledků (MOOCKnowledge).



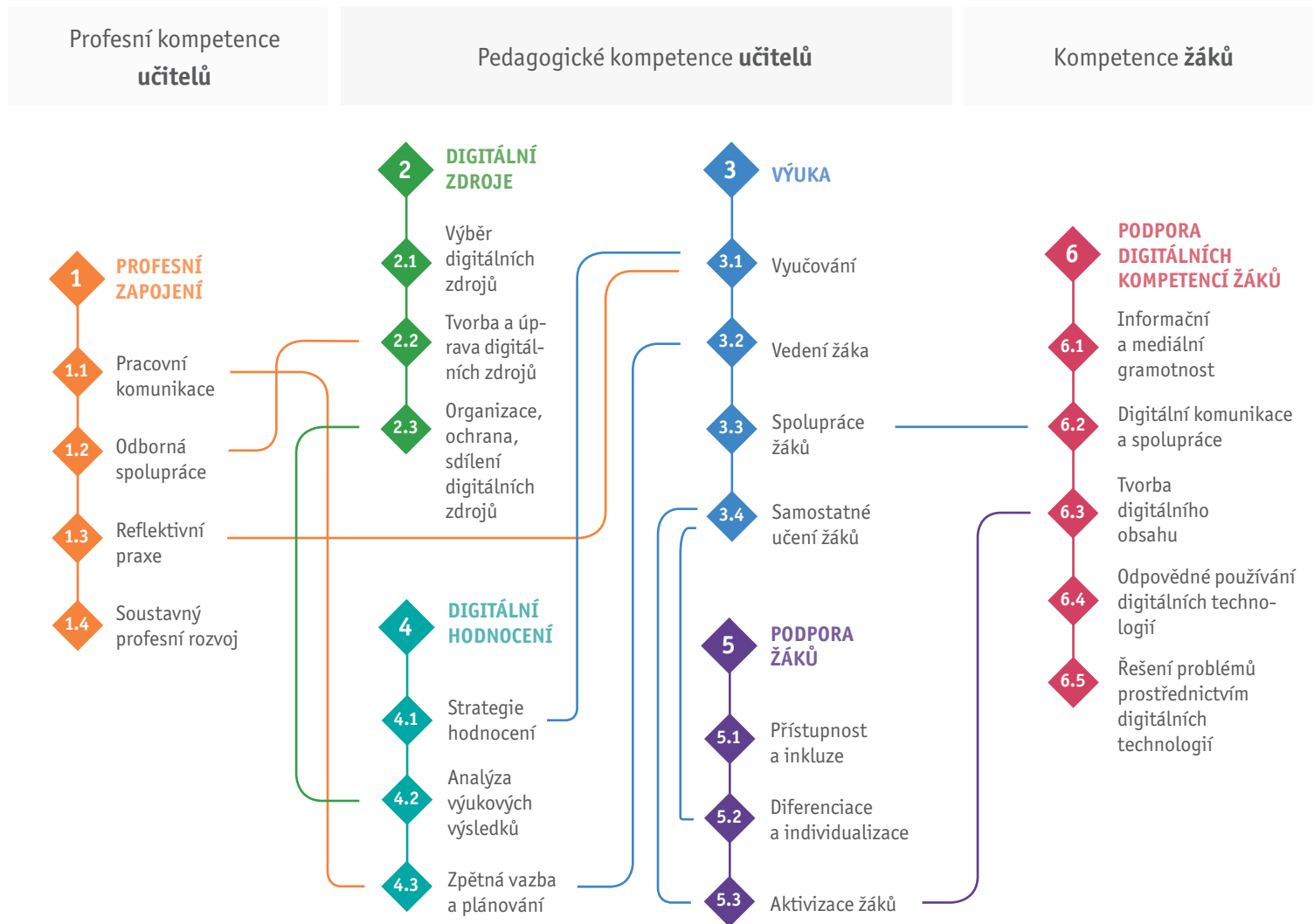
Úvod

Všudypřítomnost digitálních technologií zásadním způsobem ovlivňuje téměř všechny aspekty našeho života: jak komunikujeme, pracujeme, jak trávíme volný čas, organizujeme své aktivity, jak přijímáme informace a poznáváme. Zároveň se mění způsob, jakým přemýšlíme a jak se chováme. Děti a mladí lidé si samozřejmě změny neuvědomují, technologie jsou pro ně samozřejmostí. To však zároveň neznamená, že jsou automaticky vybaveni potřebnými schopnostmi je efektivně ke svému maximálnímu prospěchu využívat.

Národní i evropská politika potvrzuje, že je třeba potřebnými digitálními kompetencemi vybavit všechny občany. Existuje nepřehledné množství iniciativ, které se snaží podpořit budování těchto kompetencí u žáků školou povinných. Často mají souvislost s kritickým myšlením a digitálním občanstvím. Ve většině evropských zemí v současné době dochází k úpravě oficiálních kurikulárních dokumentů, tak, aby tuto výše popsanou prioritu podpořily.

Proto zároveň vzniká požadavek vybavit potřebnými kompetencemi též učitele. Jejich úkolem je připravit žáky na život a práci v digitální společnosti. Mnoho států EU již připravilo nebo právě připravuje nové vzdělávací a sebehodnotící programy pro přípravu a další vzdělávání učitelů. Cílem Rámce DigCompEdu je reflektovat existující programy či nástroje a syntetizovat je do koherentního modelu, který umožní učitelům na všech úrovních srozumitelně hodnotit a rozvíjet své pedagogické digitální kompetence. Vznik tohoto Rámce není veden snahou podkopat národní, regionální a místní úsilí k dosažení digitálních kompetencí učitelů. Naopak, rozdílné přístupy jednotlivých států mohou přispět k produktivní debatě. Rámec DigCompEdu by měl podpořit další diskuzi s použitím stejného jazyka a logiky. Může být základem pro vývoj různých nadstavbových nástrojů (jako je náš Učitel²¹) a stát se vhodným podkladem pro nasměrování školské politiky na všech úrovních.

Cílem rámce DigCompEdu je zachytit a popsat specifické schopnosti učitelů v oblasti využívání digitálních technologií. Za tím účelem přichází s 22 kompetencemi, zařazenými do 6 oblastí (Obr. 1).



Obr. 1 – Vazby mezi digitálními kompetencemi DigCompEdu

01 Profesní zapojení

Digitální kompetence pedagogů zahrnují nejen využívání digitálních technologií k přímé podpoře výuky, ale také k pracovní interakci s kolegy, žáky, rodiči a dalšími zainteresovanými stranami, k vlastnímu profesnímu rozvoji a k soustavné spolupráci na rozvoji školy a učitelské profese.

Profesní zapojení

Pracovní komunikace

Používá digitální technologie pro komunikaci se žáky, rodiči a dalšími zúčastněnými stranami. Spolupracuje na rozvoji a zdokonalování komunikačních strategií.

Odborná spolupráce

Používá digitální technologie ke spolupráci s kolegy, sdílení a výměně znalostí a zkušeností a ke společné inovaci učebních postupů.

Reflektivní praxe

Rozmýšlí, kriticky hodnotí a aktivně rozvíjí (samostatně i ve spolupráci s kolegy) využívání digitálních technologií v pedagogické praxi.

Soustavný profesní rozvoj

Používá digitální technologie pro soustavný profesní rozvoj.

02 Digitální zdroje

Pedagogové jsou dnes konfrontováni s množstvím digitálních (vzdělávacích) zdrojů, které lze využít ve výuce. Jednou z klíčových dovedností, kterou potřebuje každý pedagog, je schopnost vyrovnat se s jejich rozmanitostí, efektivně identifikovat ty zdroje, které nejlépe vyhovují vzdělávacím cílům, skupině žáků a způsobu výuky. Dalšími důležitými dovednostmi učitelů při práci s digitálními zdroji je dovednost strukturovat materiály, upravovat, přidávat a rozvíjet digitální zdroje, které podporují jejich výuku.

Současně potřebují vědět, jak zodpovědně pracovat s digitálním obsahem a jak ho uspořádat. Při používání, úpravách a sdílení digitálních zdrojů musejí respektovat autorské právo a chránit citlivý obsah a údaje, jako jsou zadání zkoušek nebo hodnocení žáků.

Digitální zdroje

Výběr digitálních zdrojů

Hledá, hodnotí a vybírá vhodné digitální zdroje pro výuku. Přitom bere v úvahu výukové cíle, obsah, souvislosti i pedagogický přístup odpovídající dané skupině žáků.

Tvorba a úprava digitálních zdrojů

Upravuje zdroje dostupné pod otevřenou licencí i ostatní zdroje, pokud je to dovoleno. Vytváří samostatně i ve spolupráci s ostatními nové digitální vzdělávací zdroje. Při tvorbě i používání digitálních zdrojů zvažuje a zohledňuje konkrétní výukové cíle, kontexty, pedagogické přístupy i konkrétní skupinu žáků.

Organizace, ochrana, sdílení digitálních zdrojů

Organizuje digitální obsah a zpřístupňuje jej žákům, rodičům a ostatním pedagogům. Účinně chrání citlivý digitální obsah. Respektuje a korektně uplatňuje pravidla ochrany soukromí a autorských práv. Rozumí podstatě i způsobu využití otevřených licencí a otevřených vzdělávacích zdrojů.

03 Výuka

Technologie jsou schopné zkvalitnit výuku mnoha způsoby. Aby učitel v různých fázích efektivně zapojil technologie, potřebuje specifické digitální kompetence, a to bez ohledu na to, jakou didaktickou koncepci použije. Zcela zásadní kompetencí v této oblasti – a dost možná v celém rámci – je schopnost plánovat a realizovat využití digitálních technologií v různých fázích procesu učení (kompetence 3.1 Vyučování).

Proces integrace technologií do výuky je spojen se zaváděním nových postupů a metod, učitel se stává mentorem a průvodcem žáka. Ačkoli jsou žáci díky technologiím více nezávislí, přesto potřebují vedení a podporu. Digitálně kompetentní učitel musí být schopen realizovat výukové aktivity s podporou digitálních technologií zaměřené na rozvoj samostatného učení žáků i skupinovou práci.

Výuka

Vyučování

Zavádí digitální zařízení a zdroje do výuky, a tím zvyšuje efektivitu výukových postupů. Vhodně organizuje a řídí pedagogické intervence prostřednictvím technologií. Rozvíjí nové výukové formáty a didaktické metody a experimentuje s nimi.

Vedení žáka

Používá digitální technologie a služby k posilování individuální i skupinové interakce se žáky během výuky i mimo ni. Používá digitální technologie k poskytování včasné a cílené pomoci a ke konzultacím. Zkouší a rozvíjí nové způsoby vedení a podpory žáka.

Spolupráce žáků

Používá digitální technologie k podpoře a rozvoji spolupráce žáků. Umožňuje žákům používat digitální technologie při skupinové práci i jako prostředku podporujícího komunikaci, spolupráci a společné utváření znalostí.

Samostatné učení žáků

Používá digitální technologie k podpoře samostatného učení žáků, tj. umožňuje žákům plánovat, monitorovat a hodnotit jejich vlastní vzdělávací proces, evidovat pokrok, sdílet poznatky a přicházet s kreativními řešeními.

04 Digitální hodnocení

Hodnocení znalostí a dovedností žáků může být přínosem i brzdou vzdělávacích aktivit. Digitální technologie umožňují zdokonalit stávající strategie hodnocení. Zároveň však nesmíme zapomínat na to, že umožňují zavádět zcela nové postupy. Digitálně kompetentní učitel by měl být schopen při hodnocení zohlednit oba tyto přístupy. Použití digitálních technologií ve vzdělávání, bez ohledu na to, zda k hodnocení, učení, administrativě apod., generuje velké množství dat, která reflektují chování a pokrok žáka. Je důležité, aby učitel byl schopen (kromě standardních postupů) analyzovat i tato digitální data, která mu mohou pomoci nejen při hodnocení žáků, ale též při rozhodování, jaký další postup či výukovou strategii zvolit.

Digitální hodnocení

Strategie hodnocení

Využívá digitální technologie pro formativní a sumativní hodnocení. Podporuje různorodost a vhodnost možných forem a přístupů k hodnocení.

Analýza výukových výsledků

Vytváří, kriticky analyzuje a interpretuje digitální data o aktivitách žáka, jeho výkonu a pokroku. Používá je pro nastavení další výuky.

Zpětná vazba a plánování

Používá digitální technologie k poskytování včasné a cílené zpětné vazby žákům. Přizpůsobuje vzdělávací postupy a poskytuje podporu v závislosti na výsledcích generovaných použitím digitálních technologií. Zpřístupňuje výsledky žákům a jejich rodičům a používá je při rozhodování.

05 Podpora žáka

Velkým přínosem digitálních technologií ve výuce je jejich potenciál podporovat na žáka orientované didaktické postupy a vyvolávat aktivní osobní zapojení žáků do výukových aktivit. Mohou pomoci například při zkoumání různých témat, experimentování s odlišnými možnostmi různých řešení, objevování souvislostí nebo při tvorbě artefaktů a reflexi.

Digitální technologie mohou též přispívat k diferenciaci výuky v rámci třídy a individualizovanému vzdělávání, protože umožňují přizpůsobit výukové aktivity individuální úrovni schopností, zájmů a potřeb každého žáka. Je třeba věnovat pozornost tomu, aby se existující nerovnosti využitím digitálních technologií neprohlubovaly. Přístup ke vzdělání musí být zaručen všem, i žákům se speciálními vzdělávacími potřebami.

Podpora žáků

Přístupnost a inkluze

Zajišťuje přístup k učení (výukovým zdrojům i jednotlivým činnostem) všem žákům, včetně žáků se speciálními vzdělávacími potřebami. Bere v úvahu žákova očekávání, schopnosti, potřeby a nedostatky a zároveň jeho fyzické a kognitivní možnosti pracovat s digitálními technologiemi a reaguje na ně.

Diferenciace a individualizace

Přizpůsobuje využití digitálních technologií studijním potřebám žáků, umožňuje žákům postupovat na rozdílných úrovních i různou rychlostí, volit si různé cesty učení a vlastní vzdělávací cíle.

Aktivizace žáků

Používá digitální technologie k podpoře aktivního učení žáků. Používá digitální technologie i v rámci pedagogických strategií, které podporují průřezové dovednosti, vyšší formy myšlení a tvůrčí projev. Otevírá učení novým situacím z reálného světa – takovým, které zapojují samotné žáky do praktických činností, vědeckého zkoumání a řešení složitých problémů nebo jiným způsobem zvyšují aktivní účast žáků ve výuce.

06 Podpora digitálních kompetencí žáků

Digitální kompetence jsou klíčovou průřezovou schopností, ke které by měli být žáci vedeni svými učiteli. Schopnost budovat a rozvíjet digitální kompetence žáků se stává nedílnou složkou digitálních kompetencí pedagogů. Proto je jí v tomto rámci věnována samostatná oblast.

Digitální kompetence žáků vycházejí z Evropského rámce digitálních kompetencí občanů (DigComp), z jeho struktury i popisu kompetencí. Pouze názvy kompetencí byly změněny, přizpůsobeny vzdělávacímu prostředí, pro které je Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů určen.

Podpora digitálních kompetencí žáků

Informační a mediální gramotnost

Zavádí do výuky takové aktivity, úkoly a hodnocení, které vyžadují, aby žák vyjádřil potřebu informací, našel informace a jejich zdroje v digitálním prostředí, organizoval, zpracoval, analyzoval a interpretoval informace a aby srovnával a kriticky hodnotil důvěryhodnost a spolehlivost informací a jejich zdrojů.

Digitální komunikace a spolupráce

Zavádí do výuky takové aktivity, úkoly a hodnocení, které vedou žáky k efektivnímu a zodpovědnému používání digitálních technologií pro komunikaci, spolupráci a zapojení do občanského života.

Tvorba digitálního obsahu

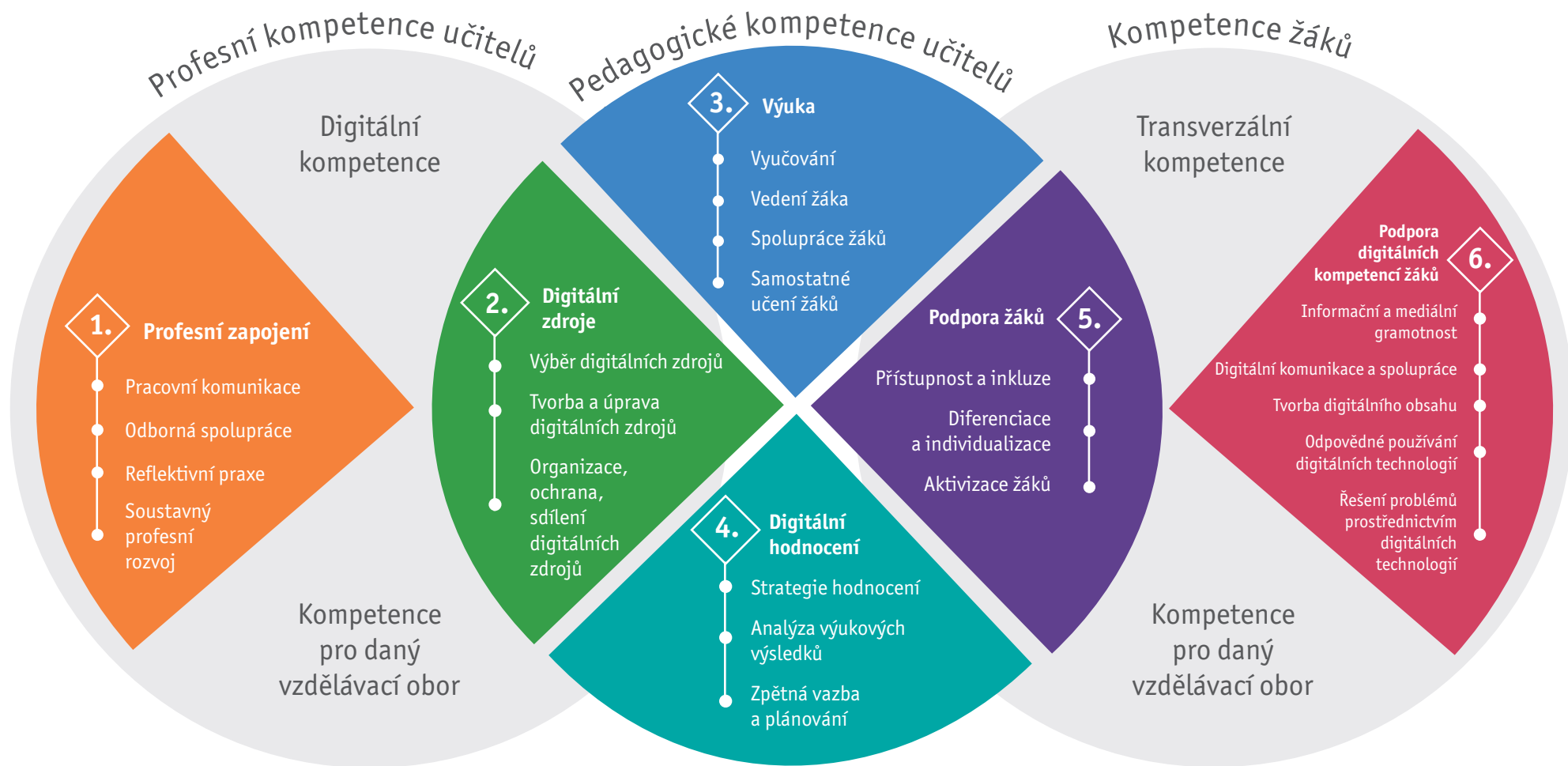
Zahrnuje takové aktivity, úkoly a hodnocení, které povedou žáky k tomu, aby se vyjadřovali s pomocí digitálních prostředků a vytvářeli digitální obsah v různých formátech. Učí žáky, jak pracovat s autorskými právy, jak odkazovat na zdroje a přiřazovat licence.

Odpovědné používání digitálních technologií

S použitím digitálních technologií přijímá taková opatření, která vedou k zajištění fyzické, psychické a společenské pohody žáků. Umožňuje žákům zvládat rizika a používat digitální technologie bezpečně a zodpovědně.

Řešení problémů prostřednictvím digitálních technologií

Do výuky zařazuje takové učební a hodnotící aktivity, které vyžadují schopnost žáka rozpoznat a vyřešit technický problém a své dosavadní poznatky z práce s technologiemi tvůrčím způsobem aplikovat při řešení nových situací.



Obr. 2 – Oblasti a rozsah DigCompEdu s členěním na jednotlivé digitální kompetence

07 Přehled

1. Profesní zapojení

1.1 Pracovní komunikace

Používá digitální technologie pro komunikaci se žáky, rodiči a dalšími zúčastněnými stranami. Spolupracuje na rozvoji a zdokonalování komunikačních strategií.

1.2 Odborná spolupráce

Používá digitální technologie ke spolupráci s kolegy, sdílení a výměně znalostí a zkušeností a ke společné inovaci učebních postupů.

1.3 Reflektivní praxe

Rozmýšlí, kriticky hodnotí a aktivně rozvíjí (samostatně i ve spolupráci s kolegy) využívání digitálních technologií v pedagogické praxi.

1.4 Soustavný profesní rozvoj

Používá digitální technologie pro soustavný profesní rozvoj.

2. Digitální zdroje

2.1 Výběr digitálních zdrojů

Hledá, hodnotí a vybírá vhodné digitální zdroje pro výuku. Přitom bere v úvahu výukové cíle, obsah, souvislosti i pedagogický přístup odpovídající dané skupině žáků.

2.2 Tvorba a úprava digitálních zdrojů

Upravuji zdroje dostupné pod otevřenou licencí i ostatní zdroje, pokud je to dovoleno. Vytvářím samostatně i ve spolupráci s ostatními nové digitální vzdělávací zdroje. Při tvorbě i používání digitálních zdrojů zvažuji a zohledňuji konkrétní výukové cíle, kontexty, pedagogické přístupy i konkrétní skupinu žáků.

2.3 Organizace, ochrana, sdílení digitálních zdrojů

Organizuje digitální obsah a zpřístupňuje jej žákům, rodičům a ostatním pedagogům. Účinně chrání citlivý digitální obsah. Respektuje a korektně uplatňuje pravidla ochrany soukromí a autorských práv. Rozumí podstatě i způsobu využití otevřených licencí a otevřených vzdělávacích zdrojů.

3. Výuka

3.1 Vyučování

Zavádí digitální zařízení a zdroje do výuky, a tím zvyšuje efektivitu výukových postupů. Vhodně organizuje a řídí pedagogické intervence prostřednictvím technologií. Rozvíjí nové výukové formáty a didaktické metody a experimentuje s nimi.

3.2 Vedení žáka

Používá digitální technologie a služby k posilování individuální i skupinové interakce se žáky během výuky i mimo ni. Používá digitální technologie k poskytování včasné a cílené pomoci a ke konzultacím. Zkouší a rozvíjí nové způsoby vedení a podpory žáka.

3.3 Spolupráce žáků

Používá digitální technologie k podpoře a rozvoji spolupráce žáků. Umožňuje žákům používat digitální technologie při skupinové práci i jako prostředku podporujícího komunikaci, spolupráci a společné utváření znalostí.

3.4 Samostatné učení žáků

Používá digitální technologie k podpoře samostatného učení žáků, tj. umožňuje žákům plánovat, monitorovat a hodnotit jejich vlastní vzdělávací proces, evidovat pokrok, sdílet poznatky a přicházet s kreativními řešeními.

4. Digitální hodnocení

4.1 Strategie hodnocení

Využívá digitální technologie pro formativní a sumativní hodnocení. Podporuje různorodost a vhodnost možných forem a přístupů k hodnocení.

4.2 Analýza výukových výsledků

Vytváří, kriticky analyzuje a interpretuje digitální data o aktivitách žáka, jeho výkonu a pokroku. Používá je pro nastavení další výuky.

4.3 Zpětná vazba a plánování

Používá digitální technologie k poskytování včasné a cílené zpětné vazby žákům. Přizpůsobuje vzdělávací postupy a poskytuje podporu v závislosti na výsledcích generovaných použitím digitálních technologií. Zpřístupňuje výsledky žákům a jejich rodičům a používá je při rozhodování.

5. Podpora žáků

5.1 Přístupnost a inkluze

Zajišťuje přístup k učení (výukovým zdrojům i jednotlivým činnostem) všem žákům, včetně žáků se speciálními vzdělávacími potřebami. Bere v úvahu žákova očekávání, schopnosti, potřeby a nedostatky a zároveň jeho fyzické a kognitivní možnosti pracovat s digitálními technologiemi a reaguje na ně.

5.2 Diferenciace a individualizace

Přizpůsobuje využití digitálních technologií studijním potřebám žáků, umožňuje žákům postupovat na rozdílných úrovních i různou rychlostí, volit si různé cesty učení a vlastní vzdělávací cíle.

5.3 Aktivizace žáků

Používá digitální technologie k podpoře aktivního učení žáků. Používá digitální technologie v rámci pedagogických strategií, které podporují průřezové dovednosti, vyšší formy myšlení a tvůrčí projev. Otevírá učení novým situacím z reálného světa - takovým, které zapojují samotné žáky do praktických činností, vědeckého zkoumání a řešení složitých problémů nebo jiným způsobem zvyšují aktivní účast žáků ve výuce.

6. Podpora digitálních kompetencí žáků

6.1 Informační a mediální gramotnost

Zavádí do výuky takové aktivity, úkoly a hodnocení, které vyžadují, aby žák vyjádřil potřebu informací, našel informace a jejich zdroje v digitálním prostředí, organizoval, zpracoval, analyzoval a interpretoval informace a aby srovnával a kriticky hodnotil důvěryhodnost a spolehlivost informací a jejich zdrojů.

6.2 Digitální komunikace a spolupráce

Zavádí do výuky takové aktivity, úkoly a hodnocení, které vedou žáky k efektivnímu a zodpovědnému používání digitálních technologií pro komunikaci, spolupráci a zapojení do občanského života.

6.3 Tvorba digitálního obsahu

Zahrnuje takové aktivity, úkoly a hodnocení, které povedou žáky k tomu, aby se vyjadřovali s pomocí digitálních prostředků a vytvářeli digitální obsah v různých formátech. Učí žáky, jak pracovat autorskými právy, jak odkazovat na zdroje a přiřazovat licence.

6.4 Odpovědné používání digitálních technologií

S použitím digitálních technologií přijímá taková opatření, která vedou k zajištění fyzické, psychické a společenské pohody žáků. Umožňuje žákům zvládat rizika a požívat digitální technologie bezpečně a zodpovědně.

6.5 Řešení problémů prostřednictvím digitálních technologií

Do výuky zařazuje takové učební a hodnotící aktivity, které vyžadují schopnost žáka rozpoznat a vyřešit technický problém a své dosavadní poznatky z práce s technologiemi tvůrčím způsobem aplikovat při řešení nových situací.

Terminologie

Tento materiál všech 22 kompetencí dále detailně popisuje. Pro každou kompetenci je popis (deskriptor) doplněn ukázkami aktivit. Pokrok v jednotlivých kompetencích je popsán na šesti úrovních a fáze vývoje dané kompetence jsou představeny formou tvrzení, která umožňují učitelům vlastní hodnocení.

Deskriptor

Popis může obsahovat jednu nebo více vět a jeho cílem je stručná a srozumitelná definice kompetencí. Tento deskriptor je určujícím standardem. Jakákoli činnost, která může být zahrnuta pod tímto popisem, by měla být považována za vyjádření této kompetence. Činnosti, které nejsou zahrnuty v tomto popisu, nejsou považovány za součást kompetence.

Aktivity

Vzorový seznam činností, které jsou vyjádřením dané kompetence. Tento seznam slouží uživatelům rámce jako informace o tom, jaký typ činností je předmětem dané kompetence. Tento seznam není úplný. Slouží pouze jako vyjádření zaměření a rozsahu kompetence, aniž by ji vymezoval. Vzhledem k tomu, jak se digitální technologie a způsoby jejich využití neustále mění, je třeba počítat s dynamickým vývojem této oblasti v budoucnosti.

Pokrok

Obecný popis toho, jak se daná kompetence projevuje na různých dovednostních úrovních. Vývoj je kumulativní v tom smyslu, že deskriptor pro každou vyšší úroveň v sobě již zahrnuje kompetence z nižších úrovní. Vývoj závisí na vlastnostech dané kompetence a v reálném životě se může u jednotlivých kompetencí lišit.

Fáze vývoje

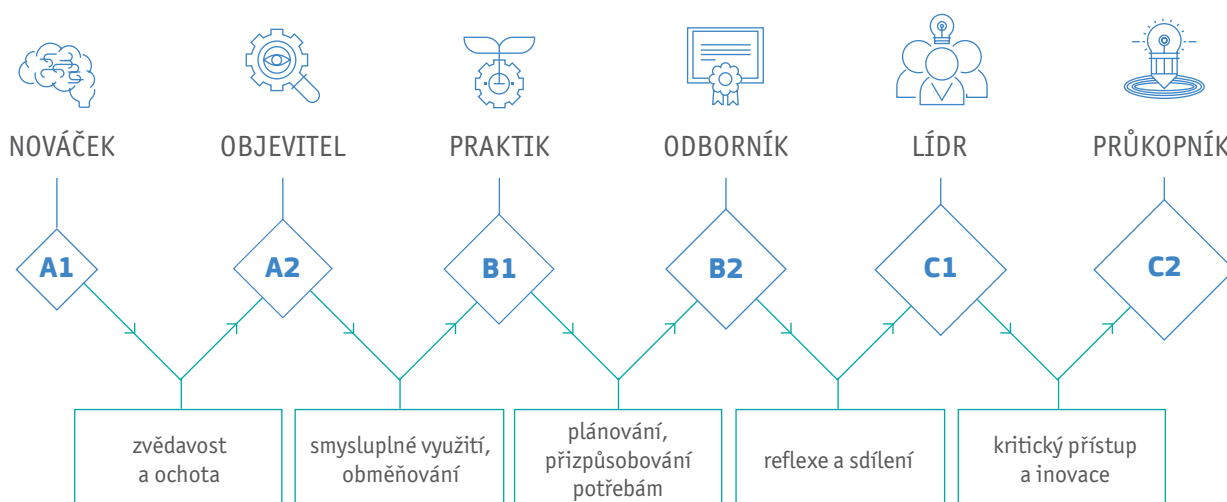
Soubor odborných dovedností, které jsou příkladem typických činností pro jednotlivé úrovně pokroku. Tento seznam podléhá neustálé revizi a slouží tak pouze jako ukázka vývoje v odborných činnostech. Vzhledem k tomu, že je popis vývoje kumulativní, měl by být každý jedinec na pokročilé úrovni schopen vykonávat činnosti nejen na této úrovni, ale i všech nižších úrovních (s výjimkou té nejnižší).

Digitální technologie

V textu je použit pojem „digitální technologie“ jako zastřešující termín pro digitální zdroje a zařízení, zahrnuje všechny možné druhy digitálních výstupů; software (včetně aplikací a her), hardware (např. mobilní zařízení nebo technologie pro výuku ve třídě) nebo digitální obsah/data (tj. všechny typy souborů, vč. obrázků, zvuků a videí).

Úrovně pokroku

Úrovně pokroku dovedností jsou nastaveny po vzoru Společného evropského referenčního rámce pro jazyky (SERR) a jsou uváděny pomocí motivační role od úrovně A1 (nováček) až po C2 (průkopník). Tento postup má podpořit širší přijetí rámce pedagogů jako nástroje jejich profesního rozvoje. Cílem volby názvů těchto motivujících rolí je povzbudit pedagogy na všech úrovních k ocenění vlastních úspěchů a chuti k dalšímu pokroku.



Obr. 3 – Úrovně pokroku DigCompEdu

Nováček (A1)

Nováčci mají jen velmi málo zkušeností s digitálními nástroji. Využívají je především pro přípravu lekcí, administrativu a organizační komunikaci. Nováčci potřebují vedení a povzbuzení, aby rozšířili svůj repertoár pedagogických dovedností užívání technologií ve výuce a aby v pedagogické oblasti naplno využili všechny své digitální kompetence.

Objevitel (A2)

Objevitelé jsou si dobře vědomi potenciálu digitálních nástrojů a mají zájem o jejich využívání. Některé nástroje již využívají, ale ne soustavně a konzistentně. Objevitelé potřebují povzbuzení, detailní porozumění a inspiraci, např. od kolegů, kteří sdílejí příklady dobré pedagogické praxe.

Praktik (B1)

Praktici experimentují s digitálními technologiemi v různých kontextech a pro různé účely. Používají je tvořivě a posilují tak své zapojení do profesních aktivit. Ochtově rozšiřují svůj repertoár používaných nástrojů. Stále se však učí a zdokonalují v tom, které nástroje jsou vhodné pro konkrétní situace, a v zapojování digitálních nástrojů do výukových metod a strategií. Aby se stali odborníky, potřebují praktici vlastně jen trochu více času na experimentování a reflexi, doplněné o vhodnou spolupráci a výměnu zkušeností.

Odborník (B2)

Odborníci používají širokou škálu digitálních nástrojů sebevědomě, tvořivě a kriticky, tak, aby neustále rozvíjeli své profesní aktivity. Smysluplně vybírají ty nástroje, které se pro danou situaci hodí nejlépe. Snaží se porozumět výhodám i nevýhodám různých digitálních strategií. Jsou zvědaví a otevření novým nápadům, uvědomují si, že existuje mnoho věcí, které ještě nevyzkoušeli. Odborníci ve výuce experimentují a tím si rozšiřují a upevňují vlastní repertoár strategií. Při zavádění nových inovativních postupů jsou to právě odborníci, kdo tvoří hlavní oporu.

Lídr (C1)

Lídi mají konzistentní a komplexní přístup k používání digitálních nástrojů s ohledem na posílení pedagogických a odborných postupů. Spoléhají na široký repertoár výukových digitálních strategií a vědí, které nejlépe vybrat pro danou situaci. Neustále přemýšlejí o tom, jak postupovat a zlepšovat se. Své zkušenosti si vyměňují s ostatními lidmi v oboru, a mají tak možnost být neustále v kontaktu s novými trendy a nápady. Jsou zdrojem inspirace pro druhé, kterým předávají své odborné znalosti.

Průkopník (C2)

Průkopníci zpochybňují současné digitální a pedagogické postupy, na které jsou sami odborníci. Obávají se zejména potenciálních omezení a nevýhod těchto postupů a snaží se o jejich inovaci. Průkopníci experimentují s vysoce inovativními a složitými digitálními nástroji i pedagogickými teoriemi, zároveň vytvářejí nové přístupy. Průkopníci jsou velmi unikátní a vzácní; jsou inspirativní a představují vzor pro své pedagogické kolegy.

Pro všechny kompetence je gradace znalostí kumulativní v tom smyslu, že každý deskriptor vyšší úrovně zahrnuje všechny deskriptory nižší úrovně, s výjimkou první úrovně Nováček (A1). Např. učitel, který je lídrem (C1) v dané oblasti kompetencí, se bude hlásit ke všem kompetencím na úrovni A2 až C1. Úroveň Nováček (A1) je z velké části popsána absencí určitých kompetencí, tj. porozumění, dovedností nebo postojů přítomných na úrovni A2 a výše. Objevitelé (A2) jsou tedy ti, kteří překonali obavy nebo pochybnosti přítomné na úrovni Nováček (A1).



1.

Profesní zapojení









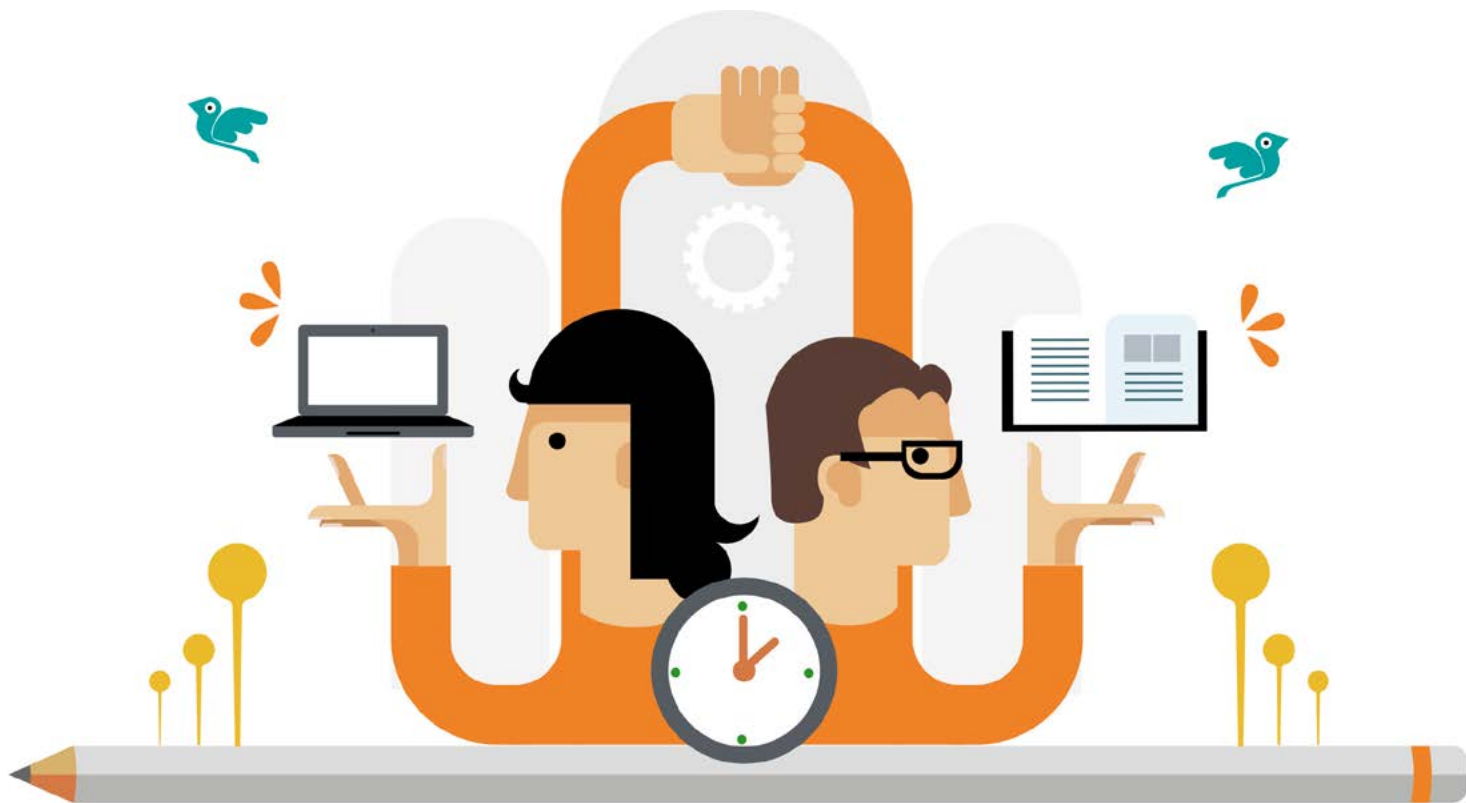
1.1 Pracovní komunikace

Používá digitální technologie pro komunikaci se žáky, rodiči a dalšími zúčastněnými stranami. Spolupracuje na rozvoji a zdokonalování komunikačních strategií.

Aktivity

- Používání digitálních technologií k tomu, aby žáci (a rodiče) měli k dispozici potřebné vzdělávací zdroje a informace.
- Používání digitálních technologií pro oznamování organizačních postupů (např. pravidla, schůzky, události) žákům a rodičům.
- Používání digitálních technologií ke komunikaci s cílem informovat žáky a rodiče individuálně (např. o zlepšení nebo o problémech).
- Používání digitálních technologií pro komunikaci s kolegy v rámci organizace i mimo ni.
- Používání digitálních technologií pro komunikaci se třetími stranami relevantními pro vzdělávací aktivity (např. odborníci, kteří mají být pozváni, místa, která mají být navštívena).
- Sdělování informací prostřednictvím webové stránky organizace nebo pomocí jiných společných oficiálních kanálů, platform nebo nasmulovaných externích komunikačních služeb.
- Přispívání k obsahu, který má být prezentován prostřednictvím webové stránky organizace nebo v rámci virtuálního vzdělávacího prostředí.
- Přispívání ke společnému rozvoji organizační komunikační strategie.

Pokrok		Fáze vývoje
<p data-bbox="156 286 316 320">Nováček (A1)</p> 	<p data-bbox="408 286 879 360">Využívá digitální technologie pro komunikaci jen velmi málo.</p>	<p data-bbox="936 286 1394 360">Používám digitální technologie pro komunikaci velmi zřídka.</p>
<p data-bbox="156 528 316 562">Objevitel (A2)</p> 	<p data-bbox="408 528 895 640">Má povědomí o digitálních technologiích pro komunikaci a používá je na základní úrovni.</p>	<p data-bbox="936 528 1394 640">Používám digitální technologie pro komunikaci, např. se žáky, rodiči, kolegy a nepedagogickým personálem.</p>
<p data-bbox="156 763 316 797">Praktik (B1)</p> 	<p data-bbox="408 763 879 837">Používá digitální technologie pro komunikaci efektivně a zodpovědně.</p>	<p data-bbox="936 763 1394 875">Používám různé digitální komunikační kanály a nástroje, v závislosti na účelu a kontextu.</p> <p data-bbox="936 887 1418 999">Používám digitální technologie ke komunikaci v souladu s pravidly organizace, zodpovědně a eticky.</p>
<p data-bbox="156 1043 316 1077">Odborník (B2)</p> 	<p data-bbox="408 1043 879 1117">Používá digitální technologie pro komunikaci citlivým a kreativním způsobem.</p>	<p data-bbox="936 1043 1422 1155">Vyбираю nejvhodnější komunikační kanály, formáty a styly v závislosti na účelu a kontextu.</p> <p data-bbox="936 1167 1394 1240">Přizpůsobuji komunikaci různým typům publika.</p>
<p data-bbox="156 1279 316 1312">Lídr (C1)</p> 	<p data-bbox="408 1279 855 1352">Vyhodnocuje a diskutuje komunikační strategie.</p>	<p data-bbox="936 1279 1410 1435">Hodnotím, rozmýšlím a diskutuji o různých způsobech efektivního využití digitálních technologií pro organizační i individuální komunikaci.</p> <p data-bbox="936 1447 1430 1648">Používám digitální technologie tak, aby byly administrativní postupy transparentnější pro žáky a rodiče a umožňovaly jim informovaně se rozhodnout o budoucích vzdělávacích prioritách.</p>
<p data-bbox="156 1682 316 1715">Průkopník (C2)</p> 	<p data-bbox="408 1682 855 1756">Rozmýšlí a přepracovává komunikační strategie.</p>	<p data-bbox="936 1682 1382 1839">Přispívám k rozvoji jednotné vize či strategie v efektivním a zodpovědném využívání digitálních technologií pro komunikaci.</p>









1.2 Odborná spolupráce

Používá digitální technologie ke spolupráci s kolegy, sdílení a výměně znalostí a zkušeností a ke společné inovaci učebních postupů.

Aktivity

- Používání digitálních technologií ke spolupráci s ostatními učiteli na projektech či pracovních úkolech.
- Používání digitálních technologií ke sdílení a výměně znalostí, zdrojů a zkušeností mezi kolegy.
- Používání digitálních technologií ke společnému zdokonalování vzdělávacích zdrojů.
- Využívání odborné sítě spolupracovníků k objevování a reflexi výukových přístupů a metod.
- Využívání odborné sítě spolupracovníků jako zdroje pro vlastní profesní rozvoj.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Využívá digitální technologie pro spolupráci jen velmi málo.	Používám digitální technologie pro spolupráci s kolegy velmi zřídka.
Objevitel (A2) 	Uvědomuje si možnosti využití digitálních technologií pro spolupráci, ale používá je jen výjimečně.	Používám digitální technologie pro spolupráci, např. při práci na společném projektu nebo k výměně zkušeností či názorů.
Praktik (B1) 	Používá digitální technologie ke sdílení a výměně zkušeností.	Využívám online komunity při objevování nových vzdělávacích zdrojů či metod a k získávání nových nápadů. Používám digitální technologie při sdílení a výměně zdrojů, které sám využívám, znalostí a názorů, a to s kolegy uvnitř i vně mé organizace.
Odborník (B2) 	Používá digitální technologie pro rozvoj společně utvářených znalostí.	Aktivně využívám online komunity při sdílení nápadů a při společném rozvoji digitálních zdrojů.
Lídr (C1) 	Soustavně rozvíjí postupy a kompetence potřebné pro spolupráci prostřednictvím digitálních technologií.	Využívám přehledy a zdroje vytvořené ve spolupráci s ostatními odborníky a komunitami, jichž jsem členem, získávám tak zpětnou vazbu a zároveň mohu zdokonalovat své vlastní kompetence a rozšiřovat svou škálu dovedností.
Průkopník (C2) 	Inovuje postupy potřebné pro spolupráci prostřednictvím digitálních technologií.	Vedu kolegy k zapojování se do online komunit učitelů, aby zlepšili své znalosti a dovednosti a inspirovali se. Využívám online komunity ke spolupráci s kolegy na inovacích výukových postupů.









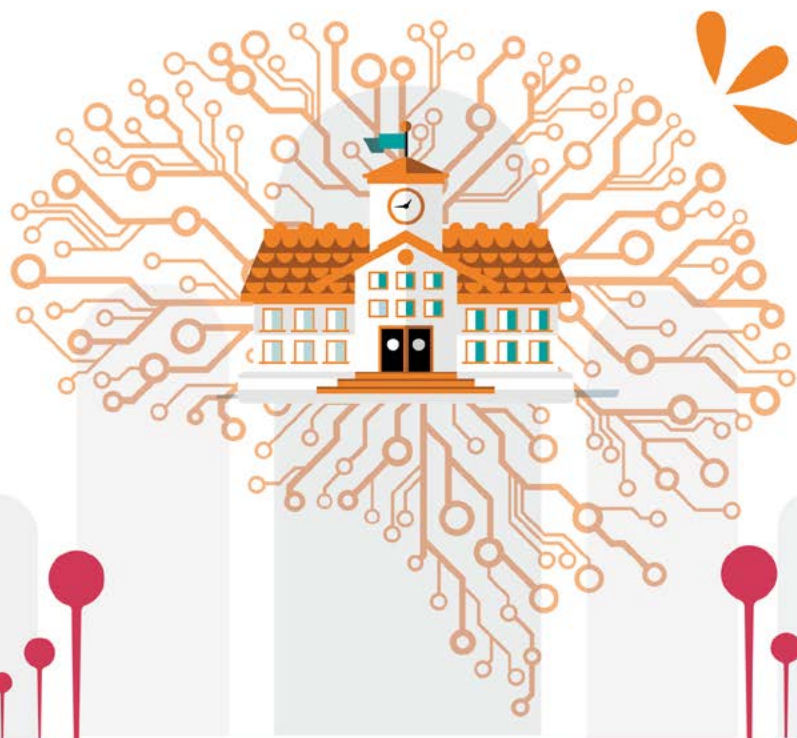
1.3 Reflektivní praxe

Rozmýšlí, kriticky hodnotí a aktivně rozvíjí (samostatně i ve spolupráci s kolegy) využívání digitálních technologií v pedagogické praxi.

Aktivity

- Kritické hodnocení vlastních digitálních a výukových postupů.
- Odhalení nedostatků v kompetencích a oblastech, které potřebují nápravu a zlepšení.
- Snaha najít pomoc u druhých při rozvoji vlastních digitálních kompetencí.
- Aktivní vyhledávání relevantních vzdělávacích příležitostí a jejich využívání pro osobní rozvoj.
- Neustálé rozšiřování a rozvíjení svého vlastního repertoáru výukových postupů.
- Pomoc ostatním v rozvíjení digitálních pedagogických kompetencí.
- Hodnocení strategií a přístupů na organizační úrovni, poskytování kritické zpětné vazby.
- Aktivní přispívání k rozvoji strategií, přístupů a vizí v oblasti využívání digitálních technologií.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Není si jistý, v kterých oblastech se potřebuje zlepšit.	Vím, že potřebuji zlepšit své dovednosti, ale nejsem si jistý, jak a kde začít.
Objevitel (A2) 	Vím, ve kterých oblastech se potřebuje zlepšit.	Uvědomuji si své omezené možnosti a vím, na co se zaměřit při svém vzdělávání.
Praktik (B1) 	Rozvíjí se díky experimentování a učení se od kolegů.	Snažím se zlepšovat a aktualizovat své digitální (pedagogické) kompetence prostřednictvím experimentování a vzájemného učení. Kreativně experimentuji a kriticky přistupuji k novým pedagogickým postupům (umožněným aplikací digitálních technologií).
Odborník (B2) 	Využívá řadu zdrojů k rozvoji vlastních digitálních i pedagogických postupů.	Aktivně vyhledávám příklady dobré praxe a vzdělávací příležitosti/semináře, které umožní rozvoj mých vlastních pedagogických kompetencí v oblasti digitálních technologií. Spolu s kolegy hodnotím a rozmýšlím vhodné využití digitálních technologií tak, aby přispěly k inovaci a zlepšení výukových postupů.
Lídr (C1) 	Ve spolupráci s ostatními rozmýšlí a rozšiřuje škálu pedagogických přístupů.	Sleduji současné výzkumy v oblasti inovací výuky a jejich výsledky začleňuji do své práce. Hodnotím a rozmýšlím přístupy a strategie na organizační úrovni. Pomáhám kolegům v rozvoji jejich digitálních kompetencí.
Průkopník (C2) 	Inovuje vzdělávací strategie a praxi.	Rozvíjím (individuálně i ve spolupráci s kolegy) představy a strategie pro dosažení zlepšení ve výukových přístupech s využitím digitálních technologií. Zvažuji a hodnotím (sám i ve spolupráci s kolegy i výzkumníky) různé digitální postupy, metody a strategie s cílem rozvíjet inovativní metody.




1.4 Soustavný profesní rozvoj

Používá digitální technologie pro soustavný profesní rozvoj.

Aktivity

- Používání internetu k identifikaci vhodných příležitostí se profesně vzdělávat.
- Používání internetu pro doplňování a rozvíjení relevantních oborových dovedností (aprobace).
- Používání internetu k poznávání nových metodických postupů a strategií.
- Používání internetu k vyhledání digitálních zdrojů potřebných k profesnímu rozvoji.
- Využívání online komunity jako zdroje pro profesní vzdělávání.
- Využívání online vzdělávacích nástrojů, např. video tutoriálů, masivních otevřených online kurzů (MOOC), webinářů.
- Využívání digitálních technologií a prostředí na pomoc kolegům při jejich vzdělávání.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Využívá internet pro rozvoj svých znalostí jen velmi málo.	Nepoužívám internet pro rozvoj svých znalostí a dovedností nebo ho používám jen velmi zřídka.
Objevitel (A2) 	Využívá internet pro rozvoj svých znalostí.	Používám internet pro rozvoj svých odborných a pedagogických znalostí.
Praktik (B1) 	Používá internet pro vyhledávání příležitostí pro svůj profesní rozvoj.	Používám internet pro vyhledávání vhodných kurzů a dalších zdrojů pro profesní rozvoj (např. konference).
Odborník (B2) 	Svůj profesní rozvoj realizuje online.	Používám internet pro profesní rozvoj, např. se účastním online kurzů, webinářů, online konzultací, používám videotutoriály atd. Používám formální i neformální způsoby sdílení zkušeností v online komunitách pro svůj profesní rozvoj.
Lídr (C1) 	Používá internet pro profesní rozvoj kriticky a strategicky.	Aktivně procházím nabídku online kurzů a vybírám si takové, které nejvíc odpovídají mým aktuálním potřebám (s ohledem na obsah, časové možnosti a výukový styl). Aktivně se účastním online kurzů a sám přispívám k jejich zlepšování, poskytuji zpětnou vazbu a pomáhám ostatním s výběrem vhodných vzdělávacích příležitostí.
Průkopník (C2) 	Používá internet jako nástroj pro vzdělávání svých kolegů.	Využívám digitální technologie k tomu, abych mohl kolegům radit ohledně inovativních výukových postupů, např. v rámci odborných komunit, skrze osobní blog nebo vytvářením digitálních výukových materiálů.

A blue-tinted photograph of two women in a workshop or office setting. One woman is leaning over a table, pointing at papers, while the other sits at the table, smiling. The papers on the table appear to be design sketches or documents. The background shows a blurred office environment with desks and equipment.

2.

Digitální zdroje









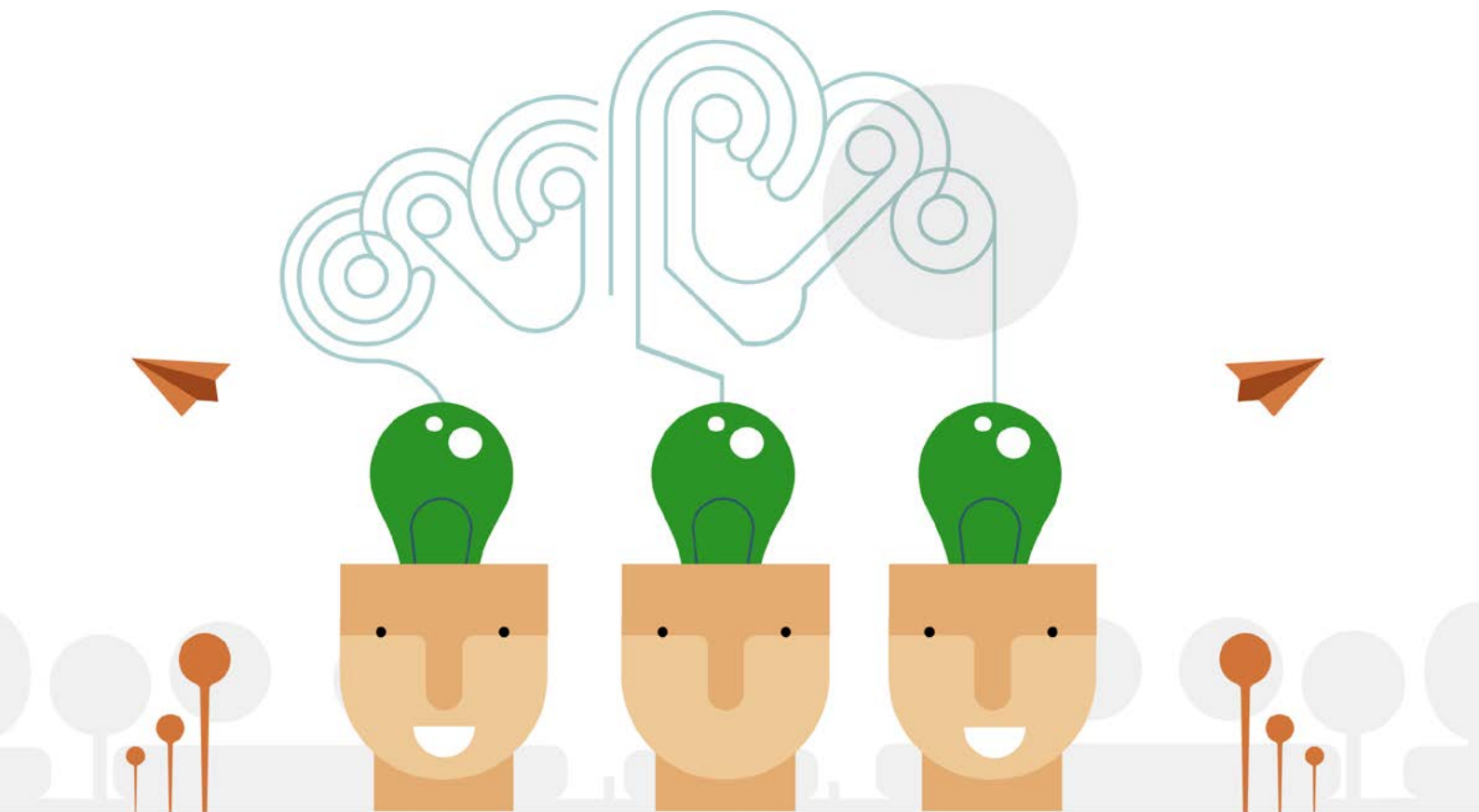
2.1 Výběr digitálních zdrojů

Hledá, hodnotí a vybírá vhodné digitální zdroje pro výuku. Přitom bere v úvahu výukové cíle, obsah, souvislosti i pedagogický přístup odpovídající dané skupině žáků.

Aktivity

- Určení vhodných vyhledávacích strategií.
- Označení digitálních zdrojů pro výuku.
- Výběr digitálních zdrojů vhodných do výuky podle konkrétního kontextu a výukových cílů.
- Zvažování možných omezení týkajících se použití digitálních zdrojů (např. autorská práva, typ souboru, technické požadavky, právní ustanovení, přístupnost).
- Vyhodnocení přínosů digitálních zdrojů s ohledem na vzdělávací cíle, úroveň kompetencí konkrétní skupiny žáků a zvolený pedagogický přístup.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Využívá internet pro vyhledávání zdrojů jen velmi málo.	Nepoužívám internet na vyhledávání zdrojů pro výuku a učení nebo jen velmi zřídka.
Objevitel (A2) 	Má povědomí o základním využití digitálních technologií pro vyhledávání zdrojů.	Používám jednoduché internetové vyhledávání pro výběr obsahu vhodného k výuce a učení. Mám povědomí o běžných vzdělávacích platformách poskytujících zdroje pro výuku a učení.
Praktik (B1) 	Identifikuje a vyhodnocuje vhodné zdroje s využitím základních kritérií.	Přizpůsobuji vyhledávací strategie na internetu tomu, co najdu. Třídím výsledky vyhledávání a používám vhodná kritéria tak, abych našel opravdu nejlepší zdroje. Hodnotím kvalitu nalezených digitálních zdrojů s pomocí základních kritérií, jako např. původní zdroj, autor, uživatelské recenze. Vybírám zdroje tak, aby byly zajímavé pro moje žáky, např. videa.
Odborník (B2) 	Identifikuje a vyhodnocuje vhodné zdroje s využitím komplexních kritérií.	Při vyhledávání zohledňuji potřebu najít takové zdroje, které mohu upravovat a přizpůsobovat, např. vyhledávám a třídím podle licence, typu souboru, data vzniku, komentářů. Vyhledávám pro své žáky aplikace a hry. Vyhodnocuji spolehlivost digitálních zdrojů a jejich vhodnost pro žáky i pro dosažení daných vzdělávacích cílů. Poskytuji zpětnou vazbu a doporučení ke zdrojům, které používám.
Lídr (C1) 	Spolehlivě identifikuje a vyhodnocuje vhodné zdroje, bere při tom v úvahu všechny relevantní aspekty.	Kromě běžného vyhledávání používám i řadu dalších způsobů, např. sdílené platformy, oficiální archivy a úložiště. Hodnotím spolehlivost a vhodnost obsahu s využitím různých kritérií, včetně ověření správnosti a objektivity. Při využívání zdrojů dávám žákům informace do kontextu, např. poukazuji na původní zdroj a možné zkreslení.
Průkopník (C2) 	Propaguje využití digitálních zdrojů ve vzdělávání.	Radím kolegům, jak efektivně vyhledávat a používat vhodná úložiště a zdroje. Zakládám si vlastní archivy zdrojů, včetně odkazů a anotací, a zpřístupňuji vše kolegům.









2.2 Tvorba a úprava digitálních zdrojů

Upravuje zdroje dostupné pod otevřenou licencí i ostatní zdroje, pokud je to dovoleno. Vytváří samostatně i ve spolupráci s ostatními nové digitální vzdělávací zdroje. Při tvorbě i používání digitálních zdrojů zvažuje a zohledňuje konkrétní výukové cíle, kontexty, pedagogické přístupy i konkrétní skupinu žáků.

Aktivita

- Úprava a editace stávajících digitálních zdrojů, pokud je to dovoleno.
- Spojování a kombinování jednotlivých zdrojů nebo jejich částí, pokud je to dovoleno.
- Vytváření nových digitálních vzdělávacích zdrojů.
- Společné vytváření digitálních vzdělávacích zdrojů.
- Respektování vzdělávacích cílů, kontextu, učebních postupů a konkrétních skupin žáků při tvorbě nebo úpravě digitálních vzdělávacích zdrojů.
- Porozumění různým licencím, pod kterými jsou digitální zdroje zveřejňovány, a důsledkům, které to má pro jejich sdílení.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Vyhýbá se úpravám digitálních zdrojů.	Digitální zdroje používám, ale většinou je nijak neupravuji, ani nevytvářím své vlastní.
Objevitel (A2) 	Vytváří a upravuje zdroje s použitím jednoduchých nástrojů a postupů.	Používám běžný kancelářský software k návrhům a úpravám, např. pracovních listů, kvízů. Vytvářím prezentace pro výuku.
Praktik (B1) 	Vytváří a upravuje zdroje s použitím pokročilejších nástrojů a postupů.	Při tvorbě digitálních zdrojů (např. prezentací) využívám animace, odkazy, multimédia nebo interaktivní prvky. Když přizpůsobuji zdroje konkrétní situaci, provádím drobné úpravy, jako např. upravím nebo vymažu některé části, upravím nastavení hlavních parametrů. Při výběru, úpravách, kombinaci či tvorbě digitálních vzdělávacích zdrojů zohledňuji konkrétní vzdělávací cíl.
Odborník (B2) 	Přizpůsobuje pokročilé digitální zdroje specifickému učebnímu kontextu.	Ve vytvářených zdrojích používám širokou škálu interaktivních prvků či her. V používaných zdrojích provádím úpravy, a vytvářím tak aktivity, které jsou přizpůsobené konkrétním vzdělávacím cílům, kontextu i skupině žáků. Rozumím různým druhům licencí, pod kterými jsou digitální zdroje zveřejňovány, a znám práva umožňující mi je upravovat.
Lídr (C1) 	Vytváří a upravuje zdroje s ohledem na kontext a s použitím široké škály pokročilých postupů.	Vytvářím a upravuji složité interaktivní vzdělávací aktivity, např. pracovní listy, online dotazníky, online dokumenty určené ke kolektivním úpravám (blogy, wiki stránky), hry, aplikace, vizualizace. Spolupracuji s kolegy na vytváření vzdělávacích zdrojů.
Průkopník (C2) 	Vytváří složité interaktivní digitální zdroje.	Vytvářím vlastní aplikace nebo hry pro naplnění mnou nastavených vzdělávacích cílů.









2.3 Organizace, ochrana, sdílení digitálních zdrojů

Organizuje digitální obsah a zpřístupňuje jej žákům, rodičům a ostatním pedagogům. Účinně chrání citlivý digitální obsah. Respektuje a korektně uplatňuje pravidla ochrany soukromí a autorských práv. Rozumí podstatě i způsobu využití otevřených licencí a otevřených vzdělávacích zdrojů.

Aktivity

- Sdílení zdrojů formou odkazů nebo příloh.
- Sdílení zdrojů online – na vzdělávacích platformách či na osobních blozích nebo blozích organizace.
- Sdílení vlastních archivů dat, zpřístupňování těchto archivů.
- Respektování potenciálních omezení vyplývajících z autorských práv a vztahujících se k užívání a úpravám digitálních zdrojů.
- Správné užívání citací při sdílení či zveřejňování zdrojů, které podléhají autorským právům.
- Přijímání opatření k ochraně citlivých dat.
- Sdílení dat týkajících se administrativy a žáků s kolegy, žáky a rodiči (podle potřeby).

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Nepoužívá žádné strategie pro sdílení zdrojů.	Digitální zdroje si ukládám a organizuji pouze pro svou vlastní potřebu.
Objevitel (A2) 	Při organizování zdrojů používá jednoduché strategie.	Sdílím vzdělávací zdroje prostřednictvím e-mailových příloh nebo internetových odkazů. Jsem si vědom toho, že některé zdroje dostupné online jsou chráněny autorskými právy.
Praktik (B1) 	Zdroje sdílí a efektivně organizuje s použitím základních strategií.	Sdílím vzdělávací zdroje ve virtuálním vzdělávacím prostředí nebo je (či odkazy na ně) vkládám na webové stránky kurzu nebo na blog. Účinně chráním citlivý obsah (např. zadání zkoušek, informace o žácích). Rozumím autorským právům, která se vztahují na zdroje, které používám ve své práci (obrázky, text, audio a video).
Odborník (B2) 	Odborně sdílí zdroje.	Data sdílím přímým vkládáním do virtuálního prostředí. Účinně chráním osobní a citlivé údaje a podle potřeby omezují přístup ke zdrojům. Správně odkazují na zdroje, na něž se vztahují autorská práva.
Lídr (C1) 	Publikuje online své vlastní vzdělávací zdroje.	Vytvářím vlastní archivy vzdělávacích zdrojů, které jsou přístupné žákům nebo ostatním pedagogům, podle potřeby jsem schopen nastavit jejich přístupová práva. Přiděluji vhodné licence zdrojům, které sdílím online.
Průkopník (C2) 	Publikuje online své vzdělávací zdroje na profesionální úrovni.	Vlastní zdroje, které sdílím, opatřím anotacemi a umožním ostatním je komentovat, upravovat a doplňovat.



3.

Výuka









3.1 Vyučování

Zavádí digitální zařízení a zdroje do výuky, a tím zvyšuje efektivitu výukových postupů. Vhodně organizuje a řídí pedagogické intervence prostřednictvím technologií. Rozvíjí nové výukové formáty a didaktické metody a experimentuje s nimi.

Aktivity

- Používání technologií ve třídě pro zefektivnění výuky, např. interaktivní tabule, mobilní zařízení.
- Strukturování výuky tak, aby různé aktivity (řízené učitelem, řízené žákem) vedly k naplnění společných vzdělávacích cílů.
- Vytváření výukových situací, aktivit a vzdělávacích interakcí v digitálním prostředí.
- Tvorba digitálního obsahu, vedení spolupráce a interakce v digitálním prostředí.
- Posuzování, jakým způsobem mohou digitální aktivity učitele (ve fyzickém či digitálním světě) nejlépe vést ke splnění vzdělávacích cílů.
- Zhodnocení efektivity a vhodnosti konkrétních digitálních vzdělávacích postupů a v případě potřeby provedení jejich úpravy.
- Rozvoj nových výukových formátů a didaktických metod a experimentování s nimi (např. převrácená třída).

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Používá digitální technologie ve výuce jen velmi málo.	Digitální zařízení a digitální obsah při výuce nepoužívám nebo jen velmi zřídka.
Objevitel (A2) 	Používá pro výuku jen základní a jednoduché digitální technologie.	Využívám technologie běžně dostupné ve třídách, jako např. interaktivní tabuli, projektor, počítač. Digitální technologie volím podle vzdělávacích cílů a kontextu.
Praktik (B1) 	Smysluplně zapojuje digitální technologie.	Organizuji a zavádím digitální zařízení (např. běžné technologie použitelné ve třídách, zařízení vlastněné žáky) do výuky. Zařizuji zavádění digitálního obsahu (např. videa, interaktivní aktivity) do výuky.
Odborník (B2) 	Používá digitální technologie smysluplně k vylepšení výukových postupů.	Při zavádění digitálních technologií zohledňuji společenské a sociální pozadí probíhajících aktivit a interakcí. Používám digitální technologie ve výuce, abych rozšířil škálu výukových metod. V digitálním prostředí vytvářím výukové situace a další interakce.
Lídr (C1) 	Využívá digitální technologie, sleduje jejich účelnost a na základě reflexe přizpůsobuje a vylepšuje výukové postupy.	Strukturuji výuku tak, aby různé typy aktivit (řízené učitelem, řízené žákem) vedly k naplnění společných vzdělávacích cílů. Uspořádávám a organizuji obsah, příspěvky a interakce v digitálním prostředí. Průběžně hodnotím efektivitu výukových strategií postavených na digitálních technologiích a v případě potřeby tyto strategie přizpůsobuji.
Průkopník (C2) 	Použitím digitálních technologií inovuje výukové postupy.	Vedu celé kurzy nebo kompletní výukové moduly v digitálním vzdělávacím prostředí. Experimentuji s formáty a výukovými metodami a vytvářím nové.



3.2 Vedení žáka

Používá digitální technologie a služby k posilování individuální i skupinové interakce se žáky během výuky i mimo ni. Používá digitální technologie k poskytování včasné a cílené pomoci a ke konzultacím. Zkouší a rozvíjí nové způsoby vedení a podpory žáka.

Aktivity

- Používání digitálních komunikačních nástrojů k okamžitému zodpovězení žákových dotazů a nejasností, týkajících se např. domácích úkolů.
- Nastavení vzdělávacích aktivit v digitálním prostředí tak, aby bylo možné předvídat potřeby žáků a reagovat na ně.
- Interakce se žáky ve sdíleném digitálním prostředí.
- Sledování chování žáků (digitálními prostředky) při výuce a v případě potřeby poskytnutí konzultace.
- Používání digitálních technologií ke vzdálenému monitorování pokroků žáků a zásahnutí v případě potřeby (ale zároveň poskytování prostoru pro samostatné řešení situace).
- Experimentování a rozvíjení nových podob a formátů poskytované pomoci, a to s využitím digitálních technologií.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Používá digitální technologie pro interakci se žáky jen velmi málo.	Digitální technologie ke komunikaci se žáky nepoužívám nebo jen velmi zřídka, např. e-mail.
Objevitel (A2) 	Používá pro interakci se žáky jen základní a jednoduché digitální technologie.	Používám digitální technologie jako e-mail nebo chat k zodpovězení dotazů od žáků, týkajících se např. domácích úkolů.
Praktik (B1) 	Používá digitální technologie pro intenzivnější interakci se žáky.	Používám se svými žáky běžné informační a komunikační kanály k zodpovězení jejich dotazů nebo nejasností. Jsem pravidelně ve spojení se žáky a naslouchám jejich dotazům a problémům.
Odborník (B2) 	Používá digitální technologie k monitorování činnosti žáků a poskytování konzultací a poradenství.	Komunikuji se žáky ve sdíleném digitálním prostředí, sleduji jejich chování, a když je potřeba, nabídnu individuální konzultaci a podporu. Experimentuji s novými podobami a formáty podpory a konzultací s využitím digitálních technologií.
Lídr (C1) 	Zapojuje digitální technologie strategicky a cíleně k poskytování konzultací a podpory.	Při nastavování aktivity v digitálním prostředí se snažím předvídat potenciální potřeby svých žáků a rovnou je řeším, např. formou odpovědí na často kladené dotazy (FAQ) nebo videonávodů. Při nastavování digitálních aktivit ve třídě se snažím monitorovat žákovo chování, abych mohl v případě potřeby nabídnout pomoc.
Průkopník (C2) 	Používá digitální technologie k inovaci poskytování poradenství a konzultací.	Vytvářím nové podoby a formáty podpory a konzultací s využitím digitálních technologií.









3.3 Spolupráce žáků

Používá digitální technologie k podpoře a rozvoji spolupráce žáků. Umožňuje žákům používat digitální technologie při skupinové práci i jako prostředku podporujícího komunikaci, spolupráci a společné utváření znalostí.

Aktivity

- Zavádění vzdělávacích aktivit zaměřených na spolupráci, při nichž se používají digitální zařízení a zdroje.
- Zavádění vzdělávacích aktivit zaměřených na spolupráci v digitálním prostředí, např. blogů, wiki, LMS.
- Zavádění digitálních technologií pro výměnu a sdílení znalostí mezi žáky.
- Kontrola činnosti žáků a jejich vedení s cílem sdílet vědomosti v digitálním prostředí.
- Vedení žáků k tomu, aby prezentovali výsledky společné práce digitálně.
- Používání digitálních technologií pro vzájemné hodnocení a učení.
- Používání digitálních technologií pro experimentování s novými formáty a metodami společného učení.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Používá digitální technologie pro vzdělávací aktivity zaměřené na spolupráci jen velmi málo.	Neuvažují nebo uvažují jen velmi málo o tom, jak by žáci mohli použít digitální technologie při skupinových aktivitách nebo úkolech.
Objevitel (A2) 	Podporuje žáky v používání digitálních technologií ve vzdělávacích aktivitách zaměřených na spolupráci.	Při zavádění aktivit a projektů zaměřených na spolupráci podporují žáky ve využívání digitálních technologií při jejich práci, např. internetové vyhledávání nebo prezentace výsledků.
Praktik (B1) 	Zavádí digitální technologie do přípravy vzdělávacích aktivit zaměřených na spolupráci.	Navrhují a zavádějí takové aktivity, při nichž žáci používají digitální technologie pro vytváření společných výstupů, např. získávání a výměna informací. Požadují po svých žácích, aby využívali digitální technologie ke zdokumentování spolupráce, např. digitální prezentace, videa, blogy.
Odborník (B2) 	Používá digitální technologie k podpoře vzdělávacích aktivit zaměřených na spolupráci.	Nastavují aktivity zaměřené na spolupráci v digitálním prostředí, např. blogy, wiki, Moodle, virtuální vzdělávací prostředí. Sledují a usměrňují komunikaci mezi žáky v digitálním prostředí. Používám digitální technologie k tomu, aby žáci mohli sdílet své poznatky s ostatními a získávat zpětnou vazbu (i u samostatných úkolů).
Lídr (C1) 	Používá digitální prostředí pro sdílení společných vědomostí a vzájemné hodnocení.	Navrhují a řídí různé aktivity zaměřené na spolupráci, při kterých žáci používají širokou škálu technologií k tomu, aby zkoumali, vyhledávali dokumenty, kriticky přemýšleli o výstupech, a to ve fyzickém i virtuálním prostředí. Používám digitální technologie pro vzájemné hodnocení a učení.
Průkopník (C2) 	Používá digitální technologie k inovaci spolupráce mezi žáky.	Používám digitální technologie pro vynalézání nových forem společného (kolaborativního) učení.









3.4 Samostatné učení žáků

Používá digitální technologie k podpoře samostatného učení žáků, tj. umožňuje žákům plánovat, monitorovat a hodnotit jejich vlastní vzdělávací proces, evidovat pokrok, sdílet poznatky a přicházet s kreativními řešeními.

Aktivity

- Používání digitálních technologií (blogy, záznamníky, plánovací nástroje) tak, aby si žáci mohli sami naplánovat vlastní vzdělávací proces.
- Používání digitálních technologií tak, aby žáci sami mohli sbírat důkazy realizovaných výukových aktivit a evidovat učební pokrok, např. audio a video nahrávky, fotografie.
- Používání digitálních technologií (digitální portfolia, blogy) tak, aby si žáci sami mohli zaznamenávat a prezentovat svou práci.
- Používání digitálních technologií tak, aby žáci sami mohli hodnotit vlastní vzdělávací proces.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Podporuje žáky v používání digitálních technologií při samostatném učení jen velmi málo.	Neuvažují nebo uvažují jen velmi málo o tom, jak by žáci mohli použít digitální technologie při samostatném učení a řešení úloh.
Objevitel (A2) 	Podporuje žáky v používání digitálních technologií při samostatném učení žáků.	Podporují žáky, aby využívali digitální technologie při individuálním učení a řešení úloh, např. pro získávání informací nebo prezentování výsledků.
Praktik (B1) 	Integruje samostatné učení žáků prostřednictvím digitálních technologií do přípravy všech vzdělávacích aktivit.	Podporují žáky, aby využívali digitální technologie ke sběru důkazů a zaznamenávání učebního pokroku, např. tvorbou audio či video nahrávek, fotografií, textů. Používám digitální technologie (např. digitální portfolia, blogy) k tomu, aby žáci zaznamenávali a prezentovali svou práci. Používám digitální technologie k sebehodnocení žáků.
Odborník (B2) 	Používá digitální prostředí pro plnou podporu samostatného učení žáků.	Používám digitální technologie nebo prostředí (např. digitální portfolia, blogy, záznamníky, plánovací nástroje) tak, aby žáci mohli řídit a zaznamenávat všechny fáze svého učení, tj. plánování, získávání informací, reflexe poznatků a sebehodnocení. Pomáhám žákům v nastavování a rozvíjení vhodných kritérií pro sebehodnocení (s využitím digitálních technologií).
Lídr (C1) 	Kriticky zvažuje různé strategie, jak využít digitální technologie na podporu samostatného učení žáků.	Přemýšlím o vhodnosti mých strategií na podporu využití digitálních technologií při samostatném učení žáků, průběžně je zdokonaluji.
Průkopník (C2) 	Rozvíjí nové způsoby a pedagogické postupy využití digitálních technologií na podporu samostatného učení žáků.	Rozvíjím nové způsoby a pedagogické postupy pro využití digitálních technologií na podporu samostatného učení žáků.



4.

Digitální hodnocení









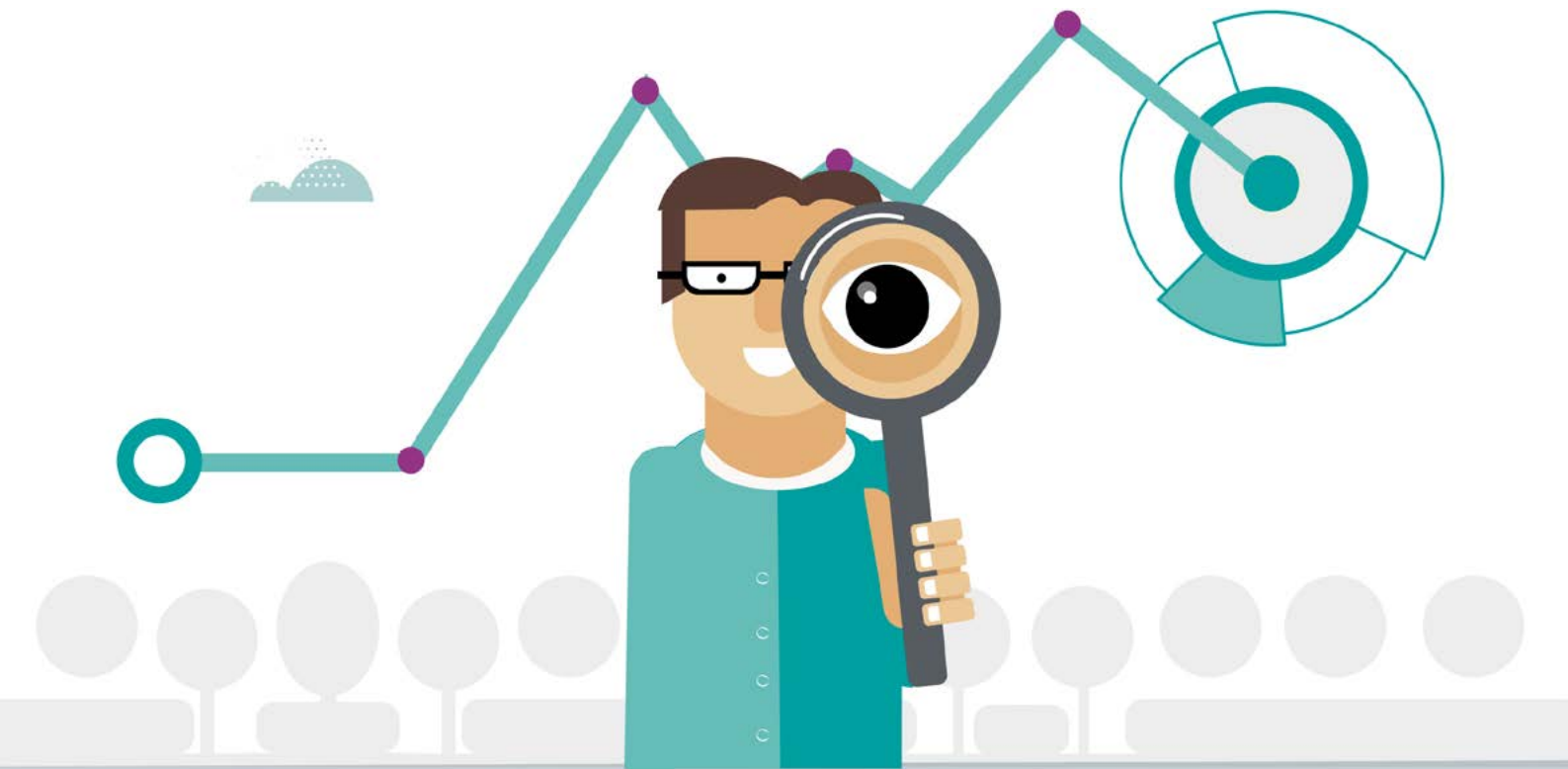
4.1 Strategie hodnocení

Využívá digitální technologie pro formativní a sumativní hodnocení. Podporuje různorodost a vhodnost možných forem a přístupů k hodnocení.

Aktivity

- Používání digitálních hodnotících nástrojů pro monitorování procesu učení a získávání informací o pokroku žáka.
- Používání digitálních technologií k podpoře formativního hodnocení, např. používání digitálních odpovědních systémů, kvízů, her.
- Používání digitálních technologií k podpoře sumativního hodnocení při testování, např. využívání počítačových testů, využití audia a videa (např. při výuce jazyků), používání simulací nebo nástrojů specifických pro daný předmět.
- Používání digitálních technologií pro tvorbu úloh a jejich hodnocení, např. digitální portfolia.
- Používání široké škály digitálních i jiných typů hodnocení s ohledem na jejich výhody i rezervy.
- Kritické zvažování vhodnosti digitálního hodnocení a v případě potřeby přizpůsobení použitého přístupu.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Používá digitální technologie pro hodnocení jen velmi málo.	Digitální formy hodnocení nepoužívám nebo používám jen velmi málo.
Objevitel (A2) 	Zavádí digitální technologie do tradičních způsobů hodnocení.	Používám digitální technologie k tvorbě zadání, která jsou poté předkládána žákům v papírové podobě. Plánuji využití digitálních technologií žáky při hodnocení jejich práce, např. jako podporu při zadávání úloh a ověřování výsledků učení.
Praktik (B1) 	Používá a přizpůsobuje stávající digitální technologie a formy pro hodnocení.	Používám některé vybrané digitální technologie k formativnímu i sumativnímu hodnocení, např. kvízy, portfolia, hry. Přizpůsobuji existující hodnotící nástroje vlastním hodnotícím cílům, např. vytvoření testu za použití digitálního systému pro testování.
Odborník (B2) 	Strategicky používá širokou škálu digitálních forem hodnocení.	Používám řadu digitálních hodnotících programů, nástrojů a přístupů k formativnímu hodnocení, k využití ve třídě i mimo ni. Vybírám mezi různými formami hodnocení takové, které nejlépe zachytí ty výsledky učení, které potřebuji ohodnotit. Navrhoji validní a spolehlivé digitální hodnotící nástroje.
Lídr (C1) 	Komplexně a kriticky vybírá, vytváří a přizpůsobuje digitální formy hodnocení.	Používám různé digitální i nedigitální formy hodnocení v souladu s obsahem a technologickými standardy a jsem si vědom jejich výhod i rezerv. Kriticky se zamýšlím nad tím, jak využívám digitální technologie pro hodnocení, a snažím se své strategie vhodně přizpůsobit.
Průkopník (C2) 	Za pomoci digitálních technologií vyvíjí inovativní typy hodnocení.	Vyvíjím nové typy hodnocení, které zohledňují inovativní pedagogické přístupy a umožňují hodnocení průřezových dovedností.









4.2 Analýza výukových výsledků

Vytváří, kriticky analyzuje a interpretuje digitální data o aktivitách žáka, jeho výkonu a pokroku. Používá je pro nastavení další výuky.

Aktivity

- Navrhování a realizace činností, které generují data o aktivitách a výkonech žáka.
- Používání digitálních technologií k zaznamenávání, porovnávání a kombinování dat o pokroku žáka.
- Uvědomění si, že digitální aktivity žáka generují data, která mohou být použita k ovlivňování výuky i učení.
- Analyzování a interpretace dostupných dat o činnostech a pokroku žáka, vč. dat generovaných použitými digitálními technologiemi.
- Kombinování a hodnocení různých zdrojů dat o pokroku a výkonu žáka.
- Kritické posuzování dostupných dat jako podklad pro rozhodování o výuce a učení.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Používá digitální data k monitorování pokroku jen velmi málo.	Nevyužívám nebo využívám jen velmi málo digitálně získaná data, abych zjistil, jak na tom moji žáci jsou.
Objevitel (A2) 	Hodnotí základní data o činnostech a výkonu žáka.	Hodnotím data administrativního charakteru (např. docházku) nebo informace o výkonu žáků (např. známky) tak, abych mohl poskytnout zpětnou vazbu a cílenou podporu. Jsem si vědom toho, že digitální hodnotící nástroje (např. kvízy, hlasovací zařízení) mi při výuce mohou poskytnout včasnou zpětnou vazbu týkající se pokroku žáků.
Praktik (B1) 	Hodnotí širokou škálu digitálních dat generovaných žáky, aby byla výuka založena na dostatku informací.	Využívám výstupy z digitálního hodnocení k získání informací o výuce i učení. Jsem si vědom toho, že data týkající se aktivit mých žáků mi pomáhají monitorovat jejich pokroky, a umožňují mi poskytovat jim včasnou zpětnou vazbu a asistenci.
Odborník (B2) 	Strategicky používá digitální technologie ke generování dat.	Při výuce používám digitální technologie (např. kvízy, hlasovací zařízení, hry) a získávám tak včasnou zpětnou vazbu ohledně pokroku žáků. Používám nástroje pro analýzu dat, které jsou běžně dostupné v digitálním prostředí, a mám tak možnost monitorovat a vizualizovat různé činnosti. Interpretováním dat mohu lépe porozumět individuálním potřebám svých žáků a nabídnout cílenou podporu.
Lídr (C1) 	Využívá digitální data k vyhodnocení učebních postupů a výukových strategií.	Průběžně monitoruji digitální činnosti a pravidelně promyslím digitálně zaznamenané údaje žáků, to mi umožňuje včas reagovat na rizikové chování a individuální problémy. Průběžně monitoruji digitální činnosti a pravidelně promyslím digitálně zaznamenané údaje žáků. To mi umožňuje včas reagovat na rizikové chování a individuální problémy.
Průkopník (C2) 	Inovuje způsoby generování a hodnocení dat.	Používám pokročilé metody generování a vizualizace dat, založené například na analýze výsledků učení. Kriticky hodnotím význam a platnost různých zdrojů dat, diskutuji o tom. Kriticky hodnotím vhodnost zažitých metod pro analýzu dat a diskutuji o tom.









4.3 Zpětná vazba a plánování

Používá digitální technologie k poskytování včasné a cílené zpětné vazby žákům. Přizpůsobuje vzdělávací postupy a poskytuje podporu v závislosti na výsledcích generovaných použitím digitálních technologií. Zpřístupňuje výsledky žákům a jejich rodičům a používá je při rozhodování.

Aktivity

- Používání digitálních technologií pro hodnocení a poskytování zpětné vazby k elektronicky předkládaným úkolům.
- Používání systémových nástrojů hodnocení ke zvyšování účinnosti poskytování zpětné vazby.
- Používání digitálních technologií ke sledování pokroku žáka a poskytování podpory v případě potřeby.
- Přizpůsobování výuky a hodnocení v závislosti na datech generovaných digitálními technologiemi.
- Poskytování individuální zpětné vazby a nabízení různých forem pomoci pro žáky, v závislosti na datech generovaných digitálními technologiemi.
- Umožnění žákům interpretovat výsledky formativního, sumativního, vlastního a vzájemného hodnocení.
- Pomoc žákům při identifikaci oblasti pro zlepšení a společné vypracování učebních plánů zaměřených na tyto oblasti.
- Průběžné informování žáků a jejich rodičů o pokrocích, a pomoc při rozhodování o budoucích vzdělávacích prioritách, volitelných předmětech nebo budoucím studiu, vše s použitím digitálních technologií.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Používá digitální data pro zpětnou vazbu a plánování jen velmi málo.	Nemám žádné povědomí o možném využití digitálních technologií k poskytování zpětné vazby nebo k upravování mého stylu výuky.
Objevitel (A2) 	Používá digitální technologie k poskytování zpětné vazby.	Prostřednictvím digitálních technologií vytvářím přehledy o pokrocích žáků, které poté využívám jako podklady pro poskytování zpětné vazby a rad.
Praktik (B1) 	Používá digitální technologie pro poskytování zpětné vazby formou hodnocení.	Používám digitální technologie ke známkování a hodnocení elektronicky odevzdaných úkolů. Používám digitální technologie ke zpřístupňování informací o učebních výkonech žáků samotným žákům a jejich rodičům.
Odborník (B2) 	Používá digitální data ke zvyšování efektivity zpětné vazby a podpory.	Na základě dat generovaných používanými digitálními technologiemi přizpůsobuji svůj styl výuky a hodnocení. Na základě dat poskytuji individuální zpětnou vazbu a nabízím podporu žákům. Používám digitální technologie, které umožňují průběžné informování žáků i jejich rodičů o pokrocích a pomáhají jim při rozhodování o budoucích vzdělávacích prioritách, volitelných předmětech nebo budoucím studiu.
Lídr (C1) 	Používá digitální technologie k individualizaci zpětné vazby.	Pomáhám žákům identifikovat oblasti pro zlepšení a společně se žáky vypracovávám učební plány zaměřené na tyto oblasti. Používám data generovaná digitálními technologiemi k uvědomění si toho, které výukové postupy jsou vhodné pro různé typy žáků, a následně své postupy přizpůsobuji a upravuji.
Průkopník (C2) 	Používá digitální data k hodnocení a zdokonalování výuky.	Promýšlím, diskutuji, přepracovávám a inovuji výukové postupy v reakci na poznatky, zejména pokud jde o preference a potřeby žáků nebo efektivitu různých výukových intervencí a výukových stylů.



5.

Podpora žáků









5.1 Přístupnost a inkluze

Zajišťuje přístup k učení (výukovým zdrojům i jednotlivým činnostem) všem žákům, včetně žáků se speciálními vzdělávacími potřebami. Bere v úvahu žákova očekávání, schopnosti, potřeby a nedostatky a zároveň jeho fyzické a kognitivní možnosti pracovat s digitálními technologiemi a reaguje na ně.

Aktivity

- Zajišťování rovného přístupu k příslušným digitálním technologiím a zdrojům, např. ujištění se, že všichni žáci mají přístup k používaným nástrojům.
- Výběr a používání takových výukových postupů, které odpovídají možnostem daného žáka, např. ohled na možná omezení týkající se technologií (např. dostupnost), kompetencí, očekávání, postojů, chybného pochopení nebo nevhodných návyků žáka.
- Používání digitálních technologií a strategií i adaptivních a kompenzačních nástrojů navržených pro žáky se speciálními vzdělávacími potřebami (např. pro žáky s tělesným nebo mentálním postižením či s poruchami učení).
- Ohled na možné problémy s přístupností při výběru, úpravách nebo vytváření digitálních zdrojů, nabídka alternativního postupu nebo pomůcek pro žáky se speciálními vzdělávacími potřebami.
- Uplatňování pravidel tvorby zohledňující přístupnost digitálních zdrojů a prostředí používaných ve výuce.
- Průběžné monitorování vhodnosti opatření zajišťujících lepší přístupnost, následné úpravy výukových postupů.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Má obavy týkající se přístupnosti a inkluze.	Mám obavy z používání digitálních technologií ve výuce, protože by mohly ještě více znevýhodnit žáky se speciálními vzdělávacími potřebami.
Objevitel (A2) 	Je si vědom možných problémů s přístupností a inkluzí.	Chápu, jak moc je důležitý rovný přístup k digitálním technologiím pro všechny žáky. Jsem si vědom toho, že digitální technologie mohou přístupnosti pomoci i ulehčit.
Praktik (B1) 	Zabývá se přístupností a inkluzí.	Chápu, že přístup k digitálním technologiím může rozdělovat a že socioekonomické podmínky mají vliv na to, jak jsou tyto technologie používány. Snažím se zajišťovat, aby měli všichni žáci přístup k digitálním technologiím, které používám pro výuku. Jsem si vědom toho, že kompenzační digitální technologie mohou být používány pro žáky se speciálními vzdělávacími potřebami (např. pro žáky s tělesným nebo mentálním postižením, žáky se specifickými poruchami učení).
Odborník (B2) 	Zajišťuje přístupnost a inkluzi.	Vybírám takové učební postupy, které odpovídají možnostem mých žáků, např. beru ohled na omezený přístup k technologiím (dostupnost v čase nebo typu zařízení). Beru v potaz potenciální potíže s dostupností digitálních technologií, a proto vybírám, upravuji nebo vytvářím vhodné digitální zdroje a snažím se poskytovat alternativní a kompenzační nástroje a přístupy přímo pro žáky se speciálními vzdělávacími potřebami. Používám nástroje, např. adaptivní a kompenzační technologie, k zajištění přístupnosti dle individuálních problémů (např. pro sluchové nebo zrakové postižení).
Lídr (C1) 	Zlepšuje přístupnost a inkluzi.	Při volbě učebních postupů beru ohled na úroveň digitálních dovedností žáků, jejich schopnosti, očekávání, postoje, chybné pochopení i nevhodné návyky. Při tvorbě digitálních vzdělávacích zdrojů či prostředí uplatňuji pravidla, která mohou zvýšit přístupnost, např. vhodný typ písma, velikosti, barev, jazyka, rozložení, struktury. Neustále sleduji a promýšlím vhodnost opatření zavedených ke zvýšení přístupnosti a přizpůsobuji tomu i svoje vzdělávací strategie.
Průkopník (C2) 	Zavádí inovace v oblasti přístupnosti a inkluze.	Promýšlím, diskutuji, přepracovávám a inovuji výukové postupy pro zajištění rovného přístupu ke vzdělávání a inkluzi.









5.2 Diferenciace a individualizace

Přizpůsobuje využití digitálních technologií studijním potřebám žáků, umožňuje žákům postupovat na rozdílných úrovních i různou rychlostí, volit si různé cesty učení a vlastní vzdělávací cíle.

Aktivity

- Využívání digitálních technologií při podpoře učení žáků se speciálními vzdělávacími potřebami (např. žáků s dyslexií, s ADHD, mimořádně nadaných žáků).
- Respektování různých způsobů učení, úrovní a tempa při navrhování, výběru a zavádění vzdělávacích aktivit.
- Tvorba individuálních vzdělávacích plánů pro žáky se speciálními vzdělávacími potřebami a využívání digitálních technologií k jejich podpoře.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Je nejistý ohledně využití digitálních technologií při diferenciaci a individualizaci výuky.	Nevím, jak mi mohou digitální technologie pomoci k individualizaci výuky.
Objevitel (A2) 	Je si vědom potenciálu využití digitálních technologií při diferenciaci a individualizaci výuky.	Vím, že digitální technologie mohou podpořit diferenciaci a individualizaci výuky, např. realizováním výukových aktivit různé náročnosti a různého tempa.
Praktik (B1) 	Používá digitální technologie při diferenciaci a individualizaci výuky.	Vybírám a používám takové formy učení (např. kvízy nebo hry), které umožňují žákům postupovat kupředu v různém tempu, vybírat si různé stupně náročnosti a zkoušet znovu úkoly dříve vyřešené nesprávně.
Odborník (B2) 	Strategicky používá širokou škálu digitálních technologií při diferenciaci a individualizaci výuky.	Při navrhování výukových a hodnotících aktivit používám širokou škálu digitálních technologií, které upravuji a přizpůsobuji různým potřebám, tempu a preferencím. Při propojování a zavádění učebních aktivit umožňuji různé vzdělávací cesty, úrovně a tempo výuky, pružně přizpůsobuji své strategie měnícím se podmínkám či potřebám žáků.
Lídr (C1) 	Komplexně a kriticky zavádí diferencované a individualizované vzdělávání.	Ve spolupráci se žáky a rodiči navrhuji individuální vzdělávací plány, které žákům umožní naplňovat individuální potřeby nebo preference s pomocí vhodných digitálních zdrojů. Přemýšlím o efektivitě stávajících výukových strategií s ohledem na podporu diferenciaci a individualizaci výuky a následně upravuji svůj vlastní styl výuky.
Průkopník (C2) 	Prostřednictvím digitálních technologií inovuje strategie pro diferenciaci a individualizaci výuky.	Promýšlím, diskutuji, přepracovávám a inovuji výukové postupy za účelem individualizace výuky.









5.3 Aktivizace žáků

Prostřednictvím digitálních technologií podporuje aktivní učení žáků. Používá digitální technologie v rámci pedagogických strategií, které podporují průřezové dovednosti, vyšší formy myšlení a tvůrčí projev. Otevírá učení novým situacím z reálného světa – takovým, které zapojují samotné žáky do praktických činností, vědeckého zkoumání a řešení složitých problémů nebo jiným způsobem zvyšují aktivní účast žáků ve výuce.

Aktivity

- Používání digitálních technologií k vizualizaci a vysvětlování nových konceptů motivujícím a poutavým způsobem, např. pomocí animací a videozáznamů.
- Používání takových digitálních výukových prostředí nebo aktivit, které jsou motivující a poutavé, např. hry, kvízy.
- Důraz na zapojení žáků do aktivního využívání digitálních technologií.
- Používání digitálních technologií, které žákům umožní aktivně se seznamovat s obsahem výuky, např. používáním různých smyslů, manipulací s virtuálními objekty, nastavováním různých podmínek při řešení problémů.
- Vybírání vhodných digitálních technologií na podporu aktivního přístupu k výuce v daném učebním kontextu nebo při realizaci konkrétních výukových cílů.
- Zhodnocení vhodnosti používaných digitálních technologií s ohledem na podporu aktivního zapojení žáků do výuky a následné přizpůsobení výukových strategií.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Používá digitální technologie pro aktivní zapojení žáků jen velmi málo.	Nevyužívám nebo využívám jen velmi málo digitální technologie k motivaci a zapojení žáků.
Objevitel (A2) 	Používá digitální technologie pro aktivní zapojení žáků.	Používám digitální technologie k vizualizaci a vysvětlování nových konceptů motivujícím a poutavým způsobem, např. pomocí animací a videozáznamů. Používám takové digitální výukové prostředí nebo aktivity, které jsou motivující a poutavé, např. hry, kvízy.
Praktik (B1) 	Podporuje žáky v samostatném používání digitálních technologií.	Do středu vzdělávacího procesu stavím snahu zapojit žáky do aktivního využívání digitálních technologií. Vybírám nejvhodnější digitální technologie na podporu aktivního přístupu žáků ve výuce v daném učebním kontextu nebo k dosahování konkrétních výukových cílů.
Odborník (B2) 	Používá digitální technologie k aktivnímu zapojení žáků a zvýšení jejich zájmu o daný předmět.	Používám širokou škálu digitálních technologií k tvorbě relevantního, bohatého a efektivního digitálního vzdělávacího prostředí, např. zapojováním různých smyslů, používáním různých výukových stylů, strategií a různých typů činností. Zvažuji, jak účinné jsou použité výukové strategie při podpoře aktivního zapojení žáků do výuky.
Lídr (C1) 	Komplexně a kriticky zavádí strategie pro aktivní zapojení žáků do výuky.	Vybírám, navrhuji, zavádím a řídím používání digitálních technologií ve výuce s ohledem na jejich potenciál aktivně, kreativně a kriticky zapojit žáky a zvýšit zájem žáků o daný předmět. Zvažuji vhodnost používaných digitálních technologií s ohledem na podporu aktivního zapojení žáků do výuky a následně přizpůsobuji výukové strategie.
Průkopník (C2) 	Používá digitální technologie na inovaci strategií pro aktivní zapojení žáků.	Promýšlím, diskutuji, přepracovávám a inovuji výukové postupy pro aktivní zapojování žáků.

A young woman with glasses is sitting at a desk in a library, writing in a spiral notebook. She is holding a pen and looking towards the right. In the background, another student is visible, and there are bookshelves filled with books. The entire image has a blue tint.

6.

**Podpora digitálních
kompetencí žáků**









6.1 Informační a mediální gramotnost

Zavádí do výuky takové aktivity, úkoly a hodnocení, které vyžadují, aby žák vyjádřil potřebu informací, našel informace a jejich zdroje v digitálním prostředí, organizoval, zpracoval, analyzoval a interpretoval informace a aby srovnával a kriticky hodnotil důvěryhodnost a spolehlivost informací a jejich zdrojů.

Aktivity

Začleňování takových aktivit, úkolů a hodnocení do výuky, které po žákovi požadují, aby:

- vyjádřil potřebu informací, vyhledal data, informace a obsah v digitálním prostředí, získal je a orientoval se v nich;
- vytvářel a aktualizoval vlastní způsoby vyhledávání;
- přizpůsobil vlastní způsoby vyhledávání kvalitě nalezených informací;
- analyzoval, porovnával a kriticky hodnotil důvěryhodnost a spolehlivost informací, jejich zdrojů a digitálního obsahu;
- organizoval, uchovával a získával data, informace a obsah v digitálním prostředí;
- organizoval a zpracovával informace ve strukturovaném prostředí.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Používá jen velmi málo strategie podporující informační gramotnost.	Nepřemýšlím nebo přemýšlím jen velmi málo o tom, jak bych mohl podpořit informační a mediální gramotnost žáků.
Objevitel (A2) 	Podporuje žáky v používání digitálních technologií k získávání informací.	Podporuji žáky v používání digitálních technologií pro získávání informací, např. zadáváním úkolů.
Praktik (B1) 	Zavádí činnosti podporující informační a mediální gramotnost žáků.	Zavádím do výuky takové činnosti, které vedou žáky k použití digitálních technologií pro získávání informací. Učím žáky, jak vyhledávat informace, hodnotit jejich spolehlivost, jak kombinovat a porovnávat informace z různých zdrojů.
Odborník (B2) 	Strategicky používá škálu výukových strategií podporujících informační a mediální gramotnost žáků.	Používám různé metody, jak naučit žáky kriticky porovnávat a smysluplně kombinovat informace z různých zdrojů. Učím žáky, jak řádně citovat zdroje.
Lídr (C1) 	Komplexně a kriticky podporuje informační a mediální gramotnost žáků.	Kriticky hodnotím vhodnost svých vlastních výukových postupů s ohledem na podporu informační a mediální gramotnosti žáků, své přístupy odpovídajícím způsobem upravuji.
Průkopník (C2) 	Používá inovativní prostředky k podpoře informační a mediální gramotnosti žáků.	Promýšlím, diskutuji, přepracovávám a inovuji výukové strategie na podporu mediální a informační gramotnosti žáků.





6.2 Digitální komunikace a spolupráce

Zavádí do výuky takové aktivity, úkoly a hodnocení, které vedou žáky k efektivnímu a zodpovědnému používání digitálních technologií pro komunikaci, spolupráci a zapojení do občanského života.

Aktivity

Zavádění takových aktivit, úkolů a hodnocení do výuky, které po žácích požadují, aby:

- využíval pro spolupráci různé digitální technologie;
- rozuměl vhodným prostředkům digitální komunikace v daném kontextu;
- sdílel data, informace a digitální obsah s ostatními prostřednictvím vhodných digitálních technologií;
- věděl, jak správně citovat a odkazovat;
- zapojoval se do společenského dění prostřednictvím soukromých i veřejných digitálních služeb;
- vyhledával příležitosti pro osobní rozvoj (nastavování cílů, dělání správných rozhodnutí, kontrola nad vlastním životem) a aktivní občanství s využitím vhodných digitálních technologií;
- využíval digitální technologie pro spolupráci a sdílenou tvorbu zdrojů a znalostí;
- dodržoval normy chování při používání digitálních technologií a při spolupráci v digitálním prostředí;
- přizpůsoboval komunikační strategie konkrétnímu publiku a byl si vědom kulturních a generačních odlišností v digitálním prostředí;
- vytvářel a spravoval jednu nebo více online identit;
- bránil dobrou pověst svou i ostatních;
- patřičně nakládal se všemi daty vytvořenými za pomoci různých digitálních technologií či služeb, v různých digitálních prostředích.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Postupy podporující komunikaci a spolupráci žáků v digitálním prostředí používá jen velmi málo.	Nepřemýšlím nebo přemýšlím jen velmi málo o tom, jak bych mohl podpořit komunikaci a spolupráci žáků v digitálním prostředí.
Objevitel (A2) 	Podporuje žáky v používání digitálních technologií ke komunikaci a spolupráci.	Podporuji žáky v používání digitálních technologií při komunikaci s ostatními žáky, vedením školy a dalšími.
Praktik (B1) 	Zavádí činnosti podporující komunikaci a spolupráci žáků.	Zavádím do výuky takové činnosti, které vedou žáky k použití digitálních technologií pro komunikaci. Učím žáky, jak respektovat normy chování, správně volit komunikační kanály a strategie a být si vědom kulturních a generačních rozdílů v digitálním prostředí.
Odborník (B2) 	Strategicky používá více výukových strategií podporujících komunikaci a spolupráci žáků.	Používám různé metody, jak naučit žáky používat vhodné digitální technologie pro komunikaci a spolupráci. Podporuji a vedu žáky k tomu, aby používali digitální technologie k vědomé aktivní účasti v občanském životě.
Lídr (C1) 	Komplexně a kriticky podporuje komunikaci a spolupráci žáků.	Zadávám úkoly a činnosti, které žáky vedou k efektivnímu a zodpovědnému používání digitálních technologií pro komunikaci, spolupráci, spoluvytváření hodnot a občanské aktivitě. Kriticky hodnotím vlastní výukové postupy podporující komunikaci a spolupráci v digitálním prostředí, odpovídajícím způsobem je upravuji.
Průkopník (C2) 	Používá inovativní prostředky k podpoře komunikace a spolupráce žáků.	Promýšlím, diskutuji, přepracovávám a inovuji výukové strategie na podporu komunikace a spolupráce žáků v digitálním prostředí.









6.3 Tvorba digitálního obsahu

Zahrnuje takové aktivity, úkoly a hodnocení, které povedou žáky k tomu, aby se vyjadřovali s pomocí digitálních prostředků a vytvářeli digitální obsah v různých formátech. Učí žáky, jak pracovat s autorskými právy, jak odkazovat na zdroje a přiřazovat licence.

Aktivity

Začleňování takových aktivit, úkolů a hodnocení do výuky, které po žákovi požadují, aby:

- vytvářel a upravoval digitální obsah v různých formátech;
- vyjadřoval se prostřednictvím digitálních prostředků;
- upravoval, upřesňoval, vylepšoval a propojoval nové informace (a obsah) s těmi, které již má;
- vytvářel nový, původní a relevantní obsah a utvářel znalosti;
- rozuměl tomu, jak se autorská práva a licence vztahují na data, informace a digitální obsah;
- byl schopen vytvořit srozumitelné instrukce pro výpočetní systém, který povede k vyřešení daného problému nebo splnění konkrétního úkolu.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Používá jen velmi málo strategie podporující žáky v tvorbě digitálního obsahu.	Nepřemýšlím nebo přemýšlím jen velmi málo o tom, jak bych mohl podpořit žáky v tvorbě digitálního obsahu.
Objevitel (A2) 	Podporuje žáky v tvorbě digitálního obsahu.	Podporuji žáky, aby se vyjadřovali s použitím digitálních technologií, např. psali texty, vytvářeli videa, obrázky.
Praktik (B1) 	Zavádí činnosti podporující žáky v tvorbě digitálního obsahu.	Zavádím do výuky takové činnosti, které vedou žáky k použití digitálních technologií pro vyjadřování a tvorbu obsahu, např. formou textu, fotek, obrázků a videí. Učím žáky, jak publikovat a sdílet jejich digitální tvorbu.
Odborník (B2) 	Strategicky používá různé výukové strategie podporující žáky v tvorbě digitálního obsahu.	Používám různé metody, jak naučit žáky vyjadřovat se online, např. přispíváním do wiki nebo blogů, vytvářením digitálních portfolií. Podporuji žáky a vedu je k tomu, aby správně rozuměli konceptu autorských práv a licencí a aby věděli, jak správně používat digitální obsah.
Lídr (C1) 	Komplexně a kriticky podporuje žáky v tvorbě digitálního obsahu.	Snažím se včas podchytit plagiátorství a bojuji proti němu, např. používáním vhodných online nástrojů. Kriticky hodnotím vhodnost svých vlastních výukových postupů s ohledem na podporu kreativního využívání digitálních technologií a své přístupy odpovídajícím způsobem upravuji.
Průkopník (C2) 	Používá inovativní prostředky k podpoře žáků v tvorbě digitálního obsahu.	Vedu žáky k navrhování, publikování a licencování složitějších digitálních produktů, jako např. k tvorbě webových stránek, blogů, her, videí a aplikací. Promýšlím, připravovávám a inovuji výukové strategie na podporu žáků v tvorbě digitálního obsahu a diskutuji o tom.



6.4 Odpovědné používání digitálních technologií

S použitím digitálních technologií přijímá taková opatření, která vedou k zajištění fyzické, psychické a společenské pohody žáků. Umožňuje žákům zvládat rizika a používat digitální technologie bezpečně a zodpovědně.

Aktivity







Předávání pozitivního přístupu žákům a podporování kreativního a kritického používání digitálních technologií.

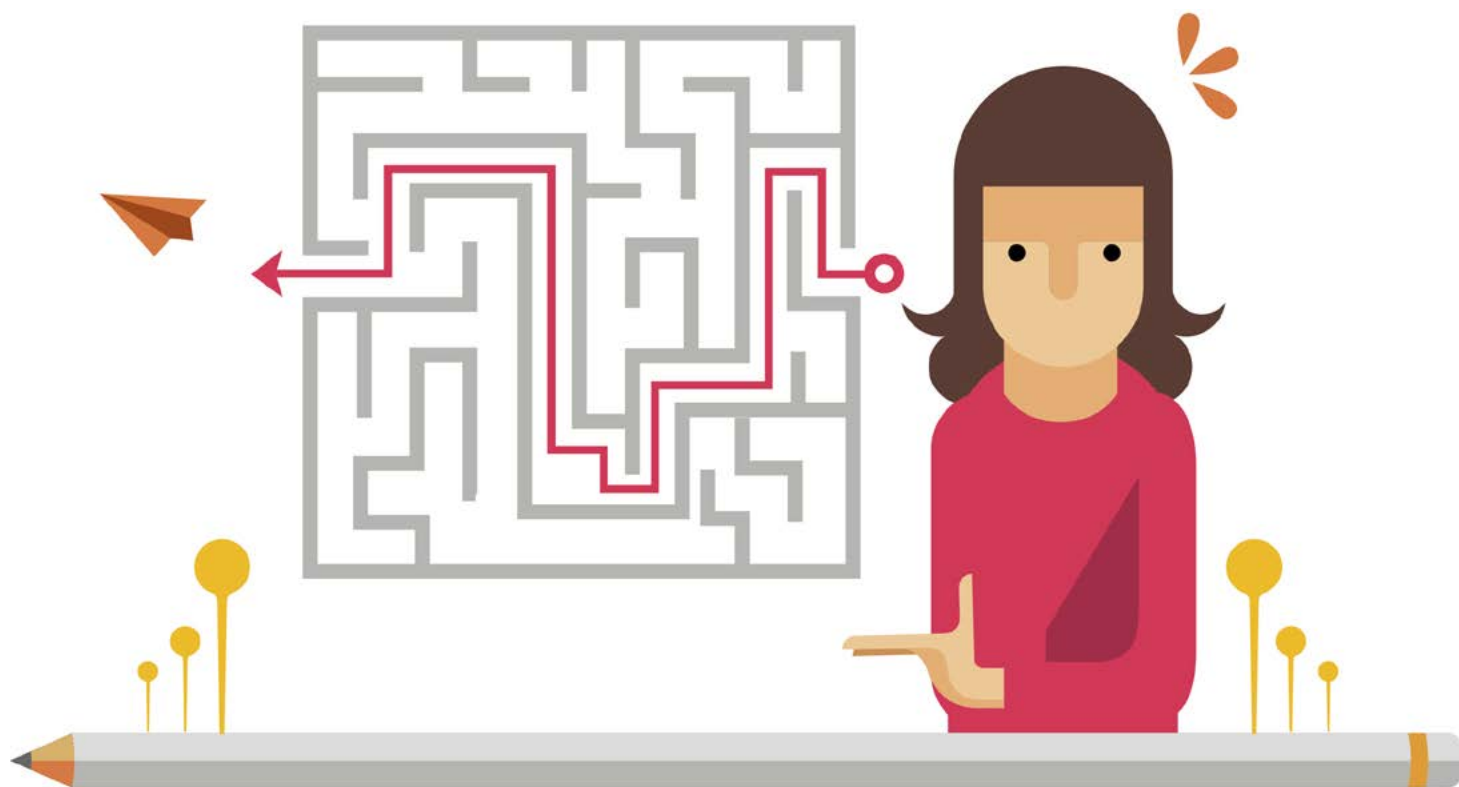
Umožňování žákům:

- chránit digitální zařízení a data a porozumět nástrahám a hrozbám v digitálním prostředí;
- porozumět opatřením zajišťujícím bezpečí;
- ochraňovat osobní data a soukromí v digitálním prostředí;
- vědět, jak používat a sdílet osobní a identifikovatelné údaje, a zároveň být schopen chránit sebe i ostatní před újmou;
- vědět, že digitální služby používají „zásady ochrany osobních údajů“ jako poučení o tom, jakým způsobem je nakládáno s osobními údaji;
- vyhýbat se zdravotním rizikům a potenciálnímu ohrožení fyzické a psychické pohody při používání digitálních technologií;
- ochránit sebe i ostatní před možnými riziky digitálního prostředí (např. kyberšikanou);
- mít povědomí o možnosti využití digitálních technologií pro rozvoj společnosti a sociální začleňování;
- mít povědomí o vlivu digitálních technologií na životní prostředí.

Sledování žákova chování v digitálním prostředí s cílem ho ochránit.

Okamžitá a účinná reakce v případě ohrožení žáků (např. kyberšikanou).

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Strategie podporující digitální pohodu žáků používá velmi málo.	Víím, že digitální technologie mohou pozitivně i negativně ovlivnit pohodu žáků.
Objevitel (A2) 	Podporuje žáky v bezpečném a zodpovědném používání digitálních technologií.	Zvyšuji povědomí žáků o tom, jak mohou digitální technologie pozitivně i negativně ovlivnit zdraví a pohodu, např. je učím rozpoznávat takové chování, které vzbuzuje pozitivní i negativní emoce. Zvyšuji povědomí žáků o kladech i záporech používání internetu.
Praktik (B1) 	Zavádí opatření k zajištění digitální pohody žáků.	Dávám praktické a praxí ověřené rady, jak chránit soukromí, např. používáním hesel, úpravou nastavení sociálních sítí (znalostí GDPR). Pomáhám žákům v zabezpečení ochrany jejich digitální identity a v kontrole jejich digitální stopy. Radím žákům, jak omezit nebo potlačit důsledky nevhodného chování (jejich nebo někoho v jejich okolí).
Odborník (B2) 	Navrhuje pro žáky způsoby používání digitálních technologií zajišťující jejich digitální pohodu.	Vyvíjím strategie, jak předcházet chování, které může mít negativní vliv na zdraví a pohodu žáků (např. kyberšikaně), jak jej rozpoznat a předcházet mu. Podporuji žáky v budování pozitivního přístupu k digitálním technologiím. Vedu žáky k tomu, aby si uvědomovali rizika a limity, ale zároveň aby byli dostatečně sebevědomí a dokázali využít i přínosy digitálních technologií.
Lídr (C1) 	Komplexně a kriticky vede žáky zodpovědnému a bezpečnému používání digitálních technologií.	Učím žáky, jak rozumět rizikům a hrozbám v digitálním prostředí (jako je např. krádež identity, podvod, stalking, phishing) a jak na ně reagovat. Kriticky hodnotím vhodnost svých vlastních výukových postupů s ohledem na zajištění pohody žáků v digitálním prostředí a své přístupy odpovídajícím způsobem upravuji.
Průkopník (C2) 	Vyvíjí inovativní postupy, jak rozvíjet schopnost žáků využívat digitální technologie k zajištění spokojeného života.	Promýšlím, přepracovávám a inovuji výukové strategie na podporu schopností žáků využívat digitální technologie pro jejich vlastní spokojený život a diskutuji o tom.









6.5 Řešení problémů prostřednictvím digitálních technologií

Do výuky zařazuje takové učební a hodnotící aktivity, které vyžadují schopnost žáka rozpoznat a vyřešit technický problém a své dosavadní poznatky z práce s technologiemi tvůrčím způsobem aplikovat při řešení nových situací.

Aktivity

Zavádění takových aktivit, úkolů a hodnocení do výuky, které vyžadují, aby žák:

- rozpoznal technické problémy při zacházení s digitálními zařízeními a dokázal je vyřešit;
- dokázal individualizovat digitální prostředí;
- rozpoznal, zhodnotil, vybral a použil digitální technologie nebo technický postup pro vyřešení daného problému;
- kreativně používal digitální technologie k utváření znalostí;
- věděl, na kterých kompetencích musí ještě pracovat a dosáhnout u nich zlepšení;
- pomáhal ostatním v rozvoji kompetencí;
- vyhledával příležitosti pro vlastní rozvoj a držel tempo s vývojem digitálních technologií.

Pokrok		Fáze vývoje
Nováček (A1) 	Používá jen velmi málo strategie podporující žákovy schopnosti řešit problémy.	Nepřemýšlím nebo přemýšlím jen velmi málo o tom, jak bych mohl podpořit žákovy schopnosti řešit problémy.
Objevitel (A2) 	Podporuje žáky v používání digitálních technologií k řešení problémů.	Vedu žáky k používání metody pokus – omyl jako způsobu zlepšování schopností řešit problémy. Vedu žáky k tomu, aby se učili používat své digitální kompetence v nových a nezvyklých situacích.
Praktik (B1) 	Zavádí činnosti podporující žákovy schopnosti řešit problémy.	Zavádím do výuky takové činnosti, které vedou žáky ke kreativnímu používání digitálních technologií. Vedu žáky k tomu, aby si navzájem pomáhali v rozvoji digitálních kompetencí.
Odborník (B2) 	Promyšleně používá různé výukové strategie podporující žákovy schopnosti řešit problémy.	Používám různé metody, jak naučit žáky, aby používali své digitální kompetence v nových situacích a kontextech. Vedu žáky k tomu, aby sami přemýšleli o hranicích svých možností a dokázali najít vhodné způsoby, jak své kompetence rozšiřovat a prohlubovat.
Lídr (C1) 	Komplexně a kriticky podporuje žákovy schopnosti řešit problémy.	Vedu žáky k tomu, aby k problémům vyhledávali různá řešení, zhodnocovali jejich klady a zápory a kreativně navrhovali nová řešení. Kriticky hodnotím vhodnost svých vlastních výukových postupů s ohledem na podporu digitální kompetence žáků a rozšiřování jejich repertoáru digitálních strategií, své přístupy odpovídajícím způsobem upravuji.
Průkopník (C2) 	Používá inovativní prostředky k podpoře žákovy schopnosti řešit problémy.	Vedu žáky k tomu, aby používali své digitální kompetence kreativně, neobvyklými způsoby a navrhovali nová řešení. Promýšlím, přepracovávám a inovuji výukové strategie na podporu žákovy schopnosti řešit problémy a diskutuji o nich.



Slovníček

Pojmy uvedené ve slovníčku jsou v textu vyznačeny čárkovaným rámečkem.

Analýza výukových výsledků (Learning Analytics)

Metoda sběru a vyhodnocování dat vytvořených během učení poskytující učícímu se a pedagogovi informaci o tom, k jakým výsledkům dospěl. Umožňuje optimalizovat výukové postupy tak, aby každý dospěl k maximu svých možností.

Digitální kompetence (Digital Competence)

Jedná se o schopnost sebejistě, kriticky a tvořivě využívat digitální technologie k dosažení cílů vztahujících se k práci, učení, zábavě či k zapojení do společnosti.

Digitální komunikace (Digital Communication)

Komunikace prostřednictvím digitálních technologií. Existují různé formy – synchronní (v reálném čase, např. s využitím videokonferenčních nástrojů) nebo asynchronní (bez okamžité odezvy, např. e-mail, SMS). Digitální komunikace může probíhat v různých modech – 1:1, 1:N, N:N, kde N je větší množství účastníků.

Digitální nástroje (Digital Tools)

Digitální technologie používané ve formě specifické funkce, např. na zpracování informací, komunikaci, tvorbu obsahu, zajištění bezpečnosti, řešení problému.

Digitální obsah (Digital Content)

Jakýkoli materiál, který má formu digitálních dat zakódovaných tak, aby mohly být zpracovány (prohlíženy, editovány, distribuovány) počítačem. Jedná se např. o webové stránky, databáze, digitální audio či video, e-knihy, počítačové programy (software).

Digitální portfolio (E-Portfolios)

Soubor uložených žákovských prací, který může podpořit učení umožněním organizovat, archivovat, zobrazovat a reflektovat jejich výstupy. Hodí se jak pro demonstraci schopností žáků, tak jako platforma pro vyjádření vlastních postojů.

Digitální prostředí (Digital Environment)

Místo (typicky online), jehož existenci umožňují různá digitální zařízení včetně mobilních, které slouží k interakci mezi uživateli, k níž dochází formou publikování jimi vytvořeného obsahu. Záznam se ukládá a vytváří individuální digitální stopu v počítačově čitelné podobě.

Digitální služby (Digital Services)

Služby poskytované prostřednictvím digitálních zařízení (typicky na internetu), které mohou předávat určitý produkt (např. texty, hudbu, filmy) či realizovat různé transakce (např. internetové bankovníctví). Mohou být veřejné i soukromé.

Digitální technologie (Digital Technology)

Jakékoli zařízení, které může být využito k tvorbě, prohlížení, distribuci, ukládání, předávání či přijímání digitálních dat (obsahu). DigCompEdu pracuje s tímto pojmem v nejširším možném významu, který zahrnuje např.:

- počítačové sítě (např. internet) včetně online služeb (weby, soc. sítě, online knihovny ad.);
- software (programy, aplikace, virtuální prostředí, hry), jedno zda je instalován lokálně či je síťový;
- hardware či jakékoli zařízení (osobní počítač, mobily, interaktivní tabule apod.);
- jakýkoli digitální obsah (data i zdroje).

- Pro potřeby DigCompEdu termín digitální technologie tedy zahrnuje jak zařízení, tak data včetně digitálních zdrojů a služeb.

Digitální zdroje (Digital Resources)

Termín bývá obvykle používán pro jakýkoli obsah publikovaný online ve formě zpracovatelné digitálním zařízením. Pro potřeby DigCompEdu rozlišujeme mezi digitálními zdroji a daty. Digitálním zdrojem je obsah srozumitelný člověku a okamžitě použitelný (např. výukový materiál), zatímco data je třeba před použitím analyzovat a interpretovat.

Formativní hodnocení (Formative Assessment)

Formativní hodnocení zahrnuje širokou škálu metod ověřujících porozumění žáků, vzdělávacích potřeb a pokroku během výuky. Hlavním cílem je získat informace využitelné k průběžnému zkvalitnění výuky a žákova učení.

Kompenzační technologie či nástroje (Assistive Technology)

Termín používaný pro skupinu softwarových i hardwarových prostředků, které usnadňují osobám s různými speciálními potřebami práci s počítačem. Typickým příkladem jsou alternativní klávesnice a myši, programy pro rozpoznávání hlasu, zvětšování obrazu na displeji, automatické čtení textu apod.

Pedagog (Educator)

Pro potřeby DigCompEdu je termín pedagog chápán v poněkud širším smyslu než učitel. Kromě učitelů působících ve školách všech stupňů se vztahuje též ke všem osobám zabývajícím se neformálním a informálním vzděláváním – např. soustavným profesním rozvojem učitelů.

Samostatné učení žáků (Self-Determined Learning, Self-Directed Learning, Self-Regulated Learning)

Vrcholná úroveň poznávacího procesu, v níž učící se jedinec (žák) přebírá iniciativu, identifikuje své vzdělávací potřeby (cíle) a snaží se je (s využitím sebehodnocení) naplnit. Dochází tedy k nárůstu jeho autonomie vyžadující existenci vyšších forem metakognitivních schopností. Přestože může být tato úroveň v některých případech příliš ambiciózní, DigCompEdu ji doporučuje vnímat jako doporučený cíl pedagogického snažení.

Sebehodnocení (Self-Assessment)

Vede ke schopnosti realistického posuzování sebe sama. Zastánci této metody vyzdvihují mnoho jejích výhod, např.:

- poskytuje žákovi okamžitou a efektivní zpětnou vazbu;
- dává pedagogovi možnost intervence a nasměrování dalších aktivit;
- napomáhá budovat integritu žáka;
- buduje schopnosti reflexivní praxe;
- vede k řízení vlastního učení;
- zvyšuje motivaci žáka vzdělávat se;
- umocňuje uspokojení žáka při budování vzdělávacího prostředí
- pomáhá žákovi pěstovat celou řadu potřebných osobních schopností.

Soustavný profesní rozvoj (Continuous Professional Development)

Organizovaná forma, kterou si příslušníci určité profese dlouhodobě rozšiřují své znalosti a dovednosti, obvykle prostřednictvím různých (akreditovaných) vzdělávacích programů.

Data (Data)

Sekvence údajů (symbolů), jejichž význam je dán specifickým způsobem interpretace. Nejčastěji je tento termín používán pro kód reprezentující určitou informaci či poznatek. Cílem je umožnit další zpracování. Data mohou být měřena, sbírána, analyzována, vizualizována, sdílena či publikována.

Sumativní hodnocení (Summative Assessment)

Hodnocení žákovských výsledků učení a dosažení úrovně dovedností po dokončení určité etapy výuky, typicky po dokončení projektu, lekce, kurzu, školního roku apod. Většinou je vyjádřeno ve formě skóre či známky a je uloženo do žákových oficiálních materiálů.

Učitel (Teacher)

Osoba řídící výukový proces žáků v rámci formálního (typicky institucionálního) vzdělávání. DigCompEdu pracuje většinou s obecnějším termínem pedagog. V celém dokumentu je užíváno slovo učitel ve smyslu učitel/učitelka.

Virtuální vzdělávací prostředí (Virtual Learning Environment)

Virtuální vzdělávací prostředí (někdy je označováno jako systém řízení výuky) je platforma zpravidla zřízená institucí k podpoře kombinované či online výuky. Dovoluje organizovat účastníky do skupin, přidělovat jim různé role (student, lektor, administrátor), předávat jim výukové zdroje, organizovat aktivity a vyvolávat interakce, realizovat různé formy hodnocení, zpracovávat záznamy o činnosti účastníků, případně předávat data do jiných systémů v rámci organizace.

Výsledky učení (Learning Outcomes)

Znalosti, dovednosti a kompetence získané učním, které mohou být v případě potřeby demonstrovány a ověřovány.

Vzájemné (vrstevnické) hodnocení (Peer-Assessment)

Proces, při němž žáci na základě stanovených kritérií vzájemně hodnotí svou práci (úkoly, testy). Cílem je ušetřit učitelův čas, prohloubit porozumění žáků dané problematice a zvýšit jejich metakognitivní schopnosti. Při vhodné aplikaci by vzájemné hodnocení mělo posilovat sebehodnocení žáků a motivovat je k celoživotnímu učení.

Vzdělávací zdroje (Educational Resources)

Digitální obsah vytvořený k výukovým účelům.

Poprvé publikováno výzkumným střediskem
Joint Research Centre Evropské komise
v angličtině v roce 2017 jako v roce 2017 jako
„European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu“
© Evropská unie, 2017.

Za tento překlad odpovídá Národní ústav pro vzdělávání,
školské poradenské zařízení a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků.
Evropská komise neodpovídá za tento překlad a nemůže být zodpovědná
za žádné důsledky vyplývající z opětovného použití dokumentu.
Autorská práva k tomuto překladu vlastní Národní ústav pro vzdělávání,
školské poradenské zařízení a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků.

Ilustrace © Evropská unie, autor: Prodigioso Volcán SL, 2017

Název překladu:

Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů: DigCompEdu [online].
Praha: NÚV, 2018. ISBN: 978-80-7481-214-9. Dostupné z <https://rvp.cz/>

Realizace překladu:

V rámci projektu Podpora budování kapacit pro rozvoj základních pre/gramotností
v předškolním a základním vzdělávání – Podpora práce učitelů (PPUČ)
Registrační číslo projektu: CZ.02.3.68/0.0/0.0/15_001/0002110
Příjemce dotace: Národní ústav pro vzdělávání

Grafická úprava českého překladu:

Helena Jiráková

