

Obr. 2 – Oblasti a rozsah DigCompEdu

U kompetencí jsou uvedeny úrovně pokroku učitele, které naznačují, jak se zdokonaluje schopnost učitele zapojovat digitální technologie do profesních činností. Jsou nastaveny po vzoru Společného evropského referenčního rámce pro jazyky (SERR) a jsou uváděny pomocí motivační role: nováčků, objevitelů, praktiků, odborníků, lídrů, průkopníků.

Nováčci (A1) mají jen velmi málo zkušeností s digitálními nástroji a potřebují vedení a povzbuzení, aby rozšířili svůj repertoár pedagogických dovedností.

Objevitelé (A2) jsou si dobře vědomi potenciálu digitálních nástrojů a mají zájem o jejich využívání. Potřebují povzbuzení, pomoc s detailním porozuměním a inspiraci.

Praktici (B1) experimentují s digitálními technologiemi v různých kontextech a pro různé účely. Stále se zdokonalují v tom, které nástroje jsou vhodné pro konkrétní situace, a v zapojování digitálních nástrojů do výukových metod a strategií.

Odborníci (B2) používají širokou škálu digitálních nástrojů sebevědomě, tvořivě a kriticky, tak, aby neustále rozvíjeli své profesní aktivity. Odborníci ve výuce experimentují a tím si rozšiřují a upevňují vlastní repertoár strategií.

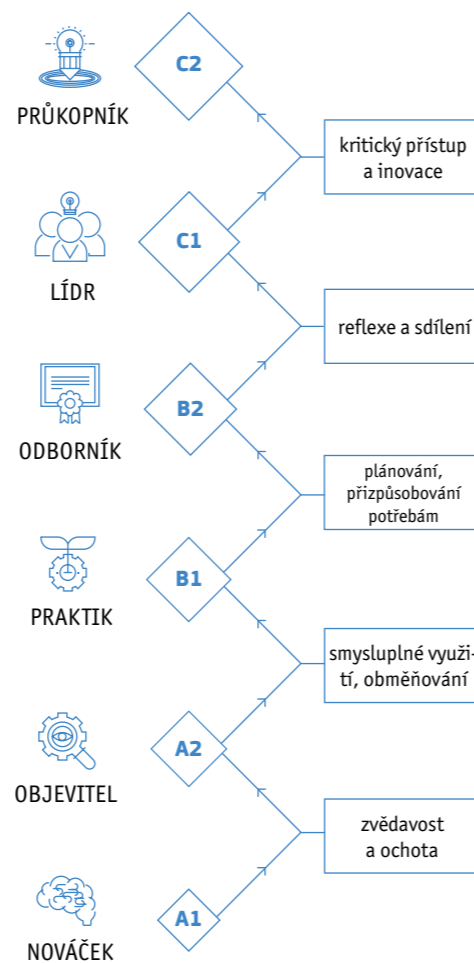
Lídrů (C1) se spoléhají na široký repertoár výukových digitálních strategií a vědí, které nejlépe vybrat pro danou situaci. Jsou zdrojem inspirace pro druhé, kterým předávají své odborné znalosti.

Průkopníci (C2) zpochybňují současné digitální a pedagogické postupy, na které jsou sami odborníci. Průkopníci jsou velmi unikátní a vzácní; jsou inspirativní a představují vzor pro své pedagogické kolegy.

Online aplikace Profil Učitel²¹

K snadnému a efektivnímu hodnocení vlastních schopností pracovat s digitálními technologiemi byla pro učitele připravena online aplikace Profil Učitel²¹.

Aplikace vychází z DigCompEdu a je dostupná na Metodickém portálu RVP.CZ na adrese <https://ucitel21.rvp.cz/>.



Obr. 3 Úrovně pokroku

Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů (DigCompEdu)

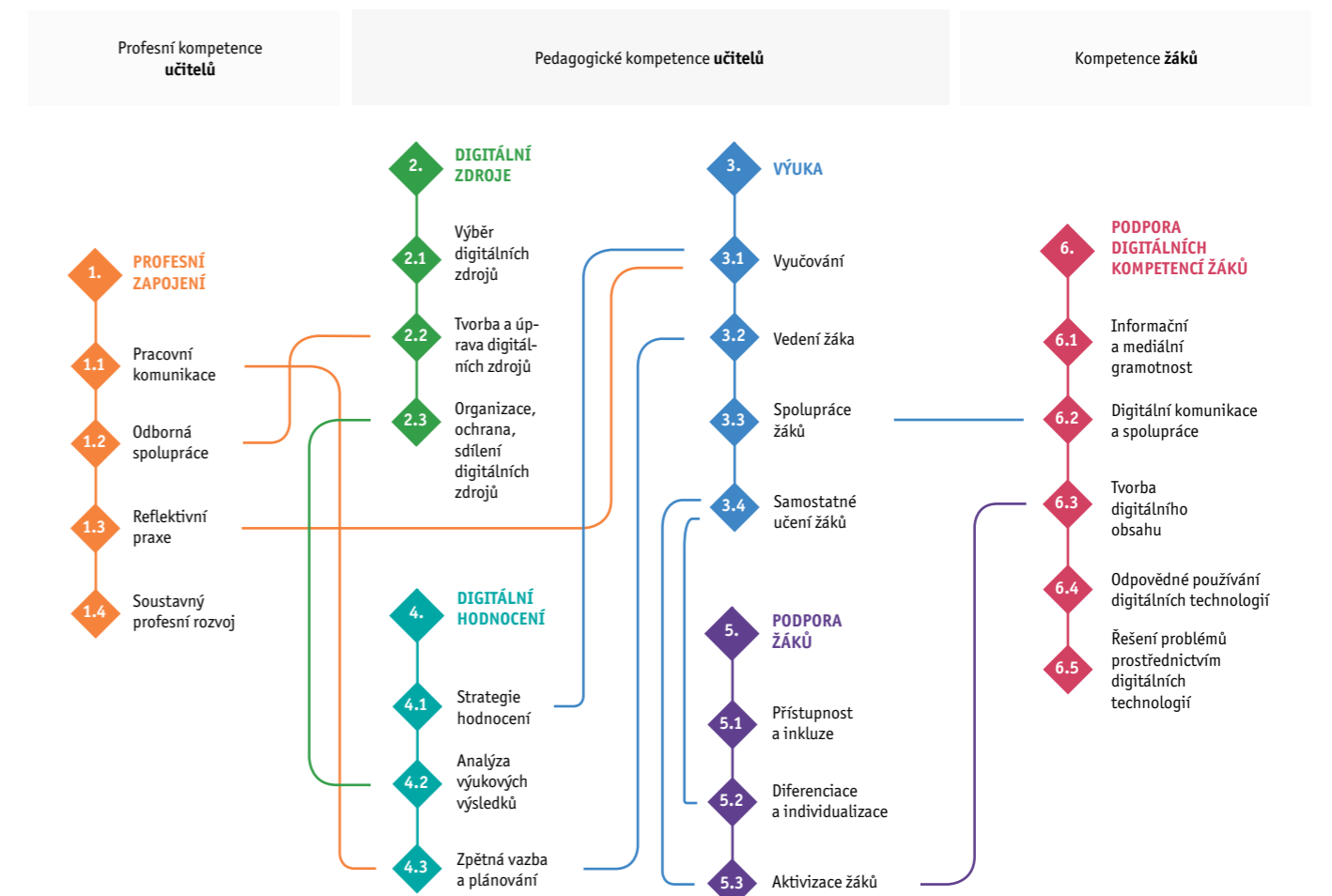
Všudypřítomnost digitálních technologií zásadním způsobem ovlivňuje téměř všechny aspekty našeho života: jak komunikujeme, pracujeme, jak trávíme volný čas, organizujeme své aktivity, jak přijímáme informace a poznáváme svět kolem nás. Zároveň se mění způsob, jakým přemýšlíme a jak se chováme. Děti a mladí lidé si změny neuvědomují, technologie jsou pro ně samozřejmostí. To ale neznamená, že jsou automaticky vybaveni schopnostmi je efektivně ke svému maximálnímu prospěchu využívat. Ve většině evropských zemí v současné době dochází k úpravě oficiálních kurikulárních dokumentů s cílem podpořit rozvoj digitálních kompetencí u žáků. Proto se stupňuje tlak také na to, aby potřebnými kompetencemi byli vybaveni i učitelé. Jejich úkolem je připravit žáky na život a práci v digitální společnosti.

Rámec se zaměřuje na digitální kompetence specifické pro pedagogy. Je určen pedagogům na všech úrovních vzdělávání od předškolního po vysokoškolské vzdělávání a vzdělávání dospělých, včetně odborného vzdělávání a přípravy, vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a neformálního vzdělávání.

Rámec vymezuje 22 kompetencí, sdružených v šesti oblastech.

- PROFESNÍ ZAPOJENÍ** se zaměřuje na činnosti učitele mimo samotnou výuku;
- DIGITÁLNÍ ZDROJE** na získávání, vytváření a sdílení digitálních zdrojů;
- VÝUKA** na řízení a organizaci využívání digitálních nástrojů ve výuce a na podporu učení dětí a žáků;
- DIGITÁLNÍ HODNOCENÍ** na digitální nástroje a strategie pro hodnocení a zpětnou vazbu;
- PODPORA ŽÁKŮ** na různé způsoby podpory aktivního učení dětí a žáků;
- PODPORA DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ ŽÁKŮ** na schopnost učitele rozvíjet digitální kompetence dětí a žáků.

Oblasti 2 až 5 tvoří pedagogické a didaktické jádro rámce. Podrobně popisují, jak mohou pedagogové efektivně a inovativně využívat digitální technologie ke zlepšení strategií výuky i učení dětí a žáků.



Vazby mezi digitálními kompetencemi DigCompEdu

1. Profesionální zapojení	2. Digitální zdroje	3. Výuka	4. Digitální hodnocení	5. Podpora žáků	6. Podpora digitálních kompetencí žáků
<p>1.1 Pracovní komunikace Používá digitální technologie pro komunikaci se žáky, rodiči a dalšími zúčastněnými stranami. Spolupracuje na rozvoji a zdokonalování komunikačních strategií.</p> <p>1.2 Odborná spolupráce Používá digitální technologie ke spolupráci s kolegy, sdílení a výměně znalostí a zkušeností a ke společné inovaci učebních postupů.</p> <p>1.3 Reflektivní praxe Rozmýšlí, kriticky hodnotí a aktivně rozvíjí (samostatně i ve spolupráci s kolegy) využívání digitálních technologií v pedagogické praxi.</p> <p>1.4 Soustavný profesní rozvoj Používá digitální technologie pro soustavný profesní rozvoj.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>3.3 Spolupráce žáků Používá digitální technologie k podpoře a rozvoji spolupráce žáků. Umožňuje žákům používat digitální technologie při skupinové práci i jako prostředek podporující komunikaci, spolupráci a společné utváření znalostí.</p> <p>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.</p>	<p>4.1 Strategie hodnocení Využívá digitální technologie pro formativní a sumativní hodnocení. Podporuje různorodost a vhodnost možných forem a přístupů k hodnocení.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>