

To nejdůležitější ze semináře

Podpora pedagogů v rozvoji jejich digitálních kompetencí



OBSAH

| | |
|---|---|
| Cíle | 3 |
| Úvod | 3 |
| Aktivity | 3 |
| Sebehodnocení digitálních kompetencí účastníků | 3 |
| Stanovení sebezvojových cílů ICT koordinátorů | 3 |
| (Online) nástroje pro rozvoj digitálních kompetencí | 4 |
| Plán rozvoje digitálních kompetencí kolegů | 4 |
| Příklad miniprojektu | 4 |
| Motivace učitelů | 6 |

Autoři: Gabriela Šimková, Patrik Randa

Redakční rada: Dagmar Chytková, Martina Majer, Klára Hránková, Lenka Urbanová, Pavel Hodál,
Pavla Sýkorová, Miloš Bukáček

PODPORA PEDAGOGŮ V ROZVOJI JEJICH DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ

PREZENČNÍ SEMINÁŘ

CÍLE

- Účastník popíše a zhodnotí své aktuální digitální kompetence.
- Účastník posoudí aktuální digitální kompetence svých kolegů.
- Účastník navrhne individuální seberozvojové cíle v oblasti digitálních kompetencí.
- Účastník formuluje možnou strategii pro zvyšování vlastních digitálních kompetencí.
- Účastník navrhne rozvojové cíle a možnou strategii v oblasti digitálních kompetencí svých kolegů.
- Účastník formuluje možné postupy pro zvyšování motivace sebe a svých kolegů k dalšímu vzdělávání v oblasti digitálních kompetencí.

ÚVOD

Cílem prezenčního semináře je zjistit, jak je možné DigComEdu používat v praxi a jak pracovat s výsledky profilu Učitel21. V e-learningové části jste se seznámili se všemi kompetencemi a vyplnili si profil Učitel21. Navazující prezenční seminář byl zaměřen hlavně na praktické aktivity, které by v praxi pomohly ICT koordinátorovi rozvíjet své vlastní digitální kompetence i kompetence kolegů ve škole. Pokud jste se semináře nezúčastnili, shrneme vám ty nejdůležitější aktivity, abyste si mohli některé z nich vyzkoušet sami, nebo i s vašimi kolegy ve škole.

Na úvod semináře byl připomenut DigComEdu a představen také obecnější kompetenční rámec mapující požadované kompetence učitelů. Studující oba dokumenty porovnali s cílem identifikovat oblasti, které nejsou definovány v DigComEdu, ale pro rozvoj digitálních kompetencí mohou být důležité. Příkladem takového rámce může být kompetenční rámec MŠMT dostupný na webu <https://www.msmt.cz/vzdelavani/kompetencni-ramec-absolventa-ucitelstvi>. Zde je ideální zaměřit se na dovednosti úrovně 3 – zkušený učitel/zkušená učitelka. K dispozici je tento rámec také v podobě kartiček, které je možné vytisknout a dále s nimi pracovat.

AKTIVITY

SEBEHODNOCENÍ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ ÚČASTNÍKŮ

Na začátku semináře by mělo dojít ke shrnutí účelu portálu Učitele21 <https://ucitel21.rvp.cz/> - především by měla být vedena diskuze o důležitosti sebehodnocení, schopnosti reflexe svých digitálních kompetencí a schopnosti prioritizace oblastí pro další profesní rozvoj.

Účastníci si prostřednictvím diskuze ve dvojicích sdělí výsledky vlastních profilů a identifikují navzájem 3 kompetence, které oni sami vnímají jako nejlépe osvojené a 3 kompetence, které oni sami vnímají jako nejméně osvojené. Dále identifikují stejným způsobem 1 kompetenční oblast, ve které se cítí být nejzdatnější a 1 kompetenční oblast, ve které pocítují největší mezery. K podobnému postupu pak v dalších krocích povedou také své potenciální kolegy ve škole, proto je důležité, aby dovednost prioritizace oblastí nejprve sami ovládali a dokázali jasně argumentovat, proč identifikovali vybrané kompetence/oblasti.

STANOVENÍ SEBEROZVOJOVÝCH CÍLŮ ICT KOORDINÁTORŮ

ICT koordinátoři si dále osvojí dovednost stanovení SMART cílů pro rozvoj digitálních kompetencí. Stanovení SMART cílů je základní metodou, jak si nastavit efektivní seberozvojové cíle. SMART je

akronym, který odkazuje na pět základních charakteristik cíle: specifický, měřitelný, dosažitelný, relevantní a časově omezený.

1. **Specifický (Specific)** Zaměřený na konkrétní oblast digitální gramotnosti, ve které se chce ICT koordinátor zlepšit. Místo obecného cíle "zlepšit digitální gramotnost" může cíl znít: "Stát se zručnějším v integraci nástrojů AI do výuky pro zvýšení aktivizace žáků."
2. **Měřitelný (Measurable)** Mající měřítko pro hodnocení pokroku (např. počet hodin, ve kterých učitel AI nástroje aktivně integruje)
3. **Dosažitelný (Achievable)** Učitel musí zajistit, že má zdroje potřebné k dosažení cíle, jako je přístup k AI nástrojům a čas na sebezodělávání. Cíl může být: "Navštívit 2 školení o nástrojích AI ve vzdělávání a využívat alespoň 30 minut týdně na experimentování s novými funkcemi."
4. **Relevantní (Relevant)** Cíl musí odpovídat učitelovým profesním cílům nebo školním vzdělávacím standardům. Například, pokud škola směřuje k integraci většího množství technologií do učebního plánu, je tento cíl vysoce relevantní.
5. **Časově omezený (Time-bound)** Učitel by měl stanovit časový rámec pro dosažení tohoto cíle, například: "Do konce školního roku budu pravidelně používat AI nástroje ve všech svých třídách."

Tedy kompletní SMART cíl pro účastníka může vypadat takto: "V průběhu následujících šesti měsíců se zúčastním dvou školení na téma nástroje umělé inteligence ve vzdělávání a budu věnovat 30 minut každý týden praxi s těmito nástroji, abych do konce školního roku mohl efektivně začlenit AI nástroje do alespoň 75 % svých hodin, čímž zvýším angažovanost žáků a interaktivitu ve třídě."

Každý účastník si stanoví 3 SMART cíle odpovídající kompetencím, které v předchozí fázi označil za své nejslabší.

Obdobně je možné pracovat na seberozvojových plánech pomocí kompetenční mapy v nástroji Miro https://miro.com/app/board/uXjVNRE9q_M=?share_link_id=972973508784

U každé z 22 kompetencí nejprve účastníci vypíší konkrétní dovednosti, které podle nich mají a dále si stanoví, jak se mohou v daných dovednostech dále zlepšovat. Na semináři je opět vhodné takto rozpracovat např. 3 nejslabší kompetence a zbytek nechat jako práci na doma na seberozvoji daného účastníka.

(ONLINE) NÁSTROJE PRO ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ

V této části semináře si představili vybrané digitální nástroje, aplikace a zdroje pro výuku, které mohou podporovat jednotlivé kompetence DigComEdu. Vybrané nástroje je možné v ucelenější podobě čerpat buď z publikace Michala Černého: *DigCompEdu* (Digitální kompetence učitelů od teorie k praxi, NPI, 2023) nebo například na webu Digikoalice <https://digikoalice.cz/digitalni-dovednosti/>.

PLÁN ROZVOJE DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ KOLEGŮ

Účastníci vytvoří a prezentují miniprojekt pro podporu potenciálního kolegy v rozvoji jeho digitálních dovedností. Vy si můžete vybrat některého z kolegů ze školy a navrhnout strategii, jak budete s daným kolegou o jeho seberozvoji v oblasti digitálních kompetencí komunikovat, jak mu pomůžete s identifikací zdrojů vhodných k dalšímu vzdělávání, jak nastavíte průběžné vyhodnocování a jak budete daného kolegu motivovat. Brainstormovat nad svým miniprojektem můžete také za pomoci ChatuGPT.

PŘÍKLAD MINIPROJEKTU

Krátká fiktivní charakteristika: Jan Novák je 42letý učitel občanské výchovy a dějepisu s bohatými zkušenostmi ve výuce, který si cení inovativních metod, ale dosud neměl příležitost rozvíjet své

digitální dovednosti. Je otevřený novým věcem, ale obává se, že technologie může být překážkou. Chtěl by zapojit studenty pomocí interaktivních metod, ale není si jistý, kde a jak začít.

Strategie miniprojektů:

1. Komunikace:

- Zavedení pravidelných setkání s Janem pro probrání jeho potřeb a postupů.
- Vytvoření neformálních diskusních skupin s ostatními učiteli, kde můžou sdílet své zkušenosti, pokroky, obavy aj.

2. Identifikace zdrojů:

- Poskytnutí seznamu online kurzů zaměřených na digitální vzdělávání
- Vytvoření přehledu vhodných aplikací a webových nástrojů pro dějepis a občanskou výchovu.

3. Průběžné vyhodnocování:

- Nastavení malých, dosažitelných cílů, například vytvoření jednoduché interaktivní prezentace do měsíce od prvního setkání.

4. Motivace:

- Implementace gamifikace – za dokončení každého kurzu nebo úkolu získá Jan "odznaky".
- Případové studie úspěšných příkladů integrace technologií do výuky, které mu ukáží možné výsledky.

Realizace miniprojektů:

Miniprojekt bude zahrnovat vytvoření "cesty digitálního hrdiny" pro Jana, což je hra, ve které bude postupovat přes různé "úrovně" získávání dovedností. Každá úroveň bude zahrnovat:

- Seznam dovedností a konceptů k naučení.
- Doporučené zdroje a aktivity k získání těchto dovedností.
- Malé úkoly, které se stávají stále náročnějšími.
- Zpětnou vazbu od ICT koordinátora na každé úrovni.
- Vizuální reprezentaci pokroku v podobě "mapy pokroku" s odznaky a oceněními.

Janova "cesta digitálního hrdiny" začíná základními dovednostmi, jako je tvorba a sdílení dokumentů online, a postupně se dostává k pokročilejším aktivitám, jako je tvorba interaktivních prvků a využití online platform pro spolupráci studentů.

Výstupy miniprojektů:

- Zdokumentovaný pokrok Jana na jeho cestě digitálního hrdiny.
- Portfolia digitálních projektů vytvořených Janem pro jeho třídy.
- Reflexe a doporučení pro další rozvoj, které mohou být sdíleny s celým učitelským sborem.

MOTIVACE UČITELŮ

Motivace učitelů k používání digitálních technologií je téma, které se nese několika moduly kurzu. Účastníci za sebou již mají seminář, kde si procvičovali komunikaci a motivaci více obecně. Na tomto semináři je vhodné téma znovu otevřít a věnovat se tomu, jakými způsoby je možné učitele motivovat konkrétně. Lze pracovat s fiktivními postavami, nebo si jmenovat vybrané učitele, s kterými účastníci pracují. Konkrétní motivaci účastníci vymyslí nejlépe pro **vybraného učitele daného předmětu s jednou technologií či nástrojem**, kdy výsledkem bude návrh motivace, slovní formulace či formy a metody, kterou by použili.

Níže najdete teoretický úvod do motivace z pohledu technologií, z kterého můžete čerpat. Důvody a motivace pro začlenění moderních technologií do výuky úzce souvisí s výhodami a nevýhodami, které s sebou tyto technologie přinášejí. Každá technologická inovace má své pozitivní i negativní stránky a je důležité tyto vlastnosti technologií identifikovat a naučit se s nimi pracovat, aby je bylo možné správně implementovat do vzdělávacího procesu. Jednou z hlavních výhod použití digitálních technologií ve vzdělávání je podpora pro učitele. Správně aplikované technologie mohou být užitečnými nástroji, které zlepšují práci pedagogů jak při přípravě výuky, tak při samotném výukovém procesu.

Používání elektronických výukových materiálů přináší učitelům mnoho výhod, které by neměli při práci s tradičními metodami. Mají široký výběr softwarových nástrojů, a to bez ohledu na finanční prostředky školy, protože mnoho nástrojů a aplikací je dostupných zdarma nebo za minimální poplatek. Elektronická forma přípravy výuky přináší další výhody. Učitelé si mohou ukládat své starší přípravy a snadno z nich čerpat při tvorbě nových, aktualizovat je modernějšími postupy a nemusí začínat vždy od začátku. Tímto způsobem připravené výukové materiály mohou učitelé jednoduše konzultovat s ostatními pedagogy, sdílet své zkušenosti a inspiraci. Tyto materiály mohou být také zveřejněny na webových stránkách školy či sociálních sítích jako zdroj inspirace pro ostatní učitele. Další výhodou je možnost hledání inspirace v elektronickém světě. Učitelé mohou čerpat informace z blogů, sociálních sítí a vzdělávacích portálů. Při přípravě výuky za pomoci digitálních technologií (DT) je také možné využít možnosti sebevzdělávání se pomocí digitálních technologií. Využití technologií může být cennou pomocí při řízení výuky. Moderní technologie umožňují učitelům efektivněji předávat informace svým studentům. S pomocí prezentačních nástrojů mohou vytvářet atraktivní prezentace a sdílet výukové materiály se svými žáky. Tyto materiály je možné poskytnout studentům online nebo je rovnou zaslat do jejich zařízení, jako jsou počítače, tablety nebo mobily. Moderní technologie také nabízejí výhody multimediálních prvků a přístupu k internetu, což obohacuje výuku.

Dalším přínosem technologií je podpora komunikace, jak mezi samotnými žáky, tak mezi žáky a učitelem. Správné využití technologií vede ke zvýšení interakce mezi studenty a rozvoji jejich schopnosti spolupracovat. Pro některé studenty může být komunikace prostřednictvím digitálních technologií příjemnější než přímé vystupování před třídou. Jedním z hlavních přínosů digitálních technologií je jejich schopnost simulovat reálný svět. Žáci a studenti mohou prostřednictvím technologií vyzkoušet situace, se kterými by se mohli setkat v reálném životě, ale s tím rozdílem, že technologie jim poskytují bezpečné testovací prostředí.

Existuje celá řada nevýhod spojených s využíváním digitálních technologií. Jednou z nich je riziko odcizení, kdy technologie mohou přispět ke vzniku dalších forem šikany a obtěžování. Také se hovoří o negativních sociálních dopadech, jako je například nadměrné hraní agresivních her.

Hlavním problémem je nedostatečné nebo neefektivní využití technologií ze strany učitelů. Pokud učitel není dostatečně informovaný nebo digitálně gramotný, může negativně ovlivnit začlenění DT do vzdělávacího procesu, i když má jasně stanovené cíle. Tím se mohou objevit komplikace při přenosu znalostí, protože učitel je vzorem v práci s informacemi a technologiemi během výuky. Je tedy klíčové, aby učitelé sami byli odpovědní za svou digitální gramotnost.

Problémy mohou nastat i před samotnou realizací výuky. Technologie mohou selhat z různých důvodů, například kvůli špatné manipulaci učitelů nebo žáků, nebo kvůli zastaralosti. Je nevhodné do vzdělávacího procesu zahrnovat zastaralé technologie, se kterými se žáci a studenti běžně neseťkávají ve svém každodenním životě.

Učitel by měl dobře znát své žáky, jejich slabiny, potřeby a dosavadní zkušenosti. Měl by je vnímat jako jednotlivce s individuálními potřebami, ale také jako celek třídy. Měl by podporovat komunikaci ve třídě i ve skupinách při projektové práci, ať už s využitím digitálních technologií, nebo bez něj. Učitel by měl být seznámen s osnovami a kompetencemi, které je třeba podporovat u žáků. Měl by znát postupy, jak tyto dovednosti předávat a během výuky zvyšovat digitální gramotnost žáků. Moderní digitální technologie by mu v tom měly pomáhat. A konečně, učitel by měl znát nástroje, které používá ve výuce. Měl by být seznámen s jejich hardwarovými možnostmi a využitím, umět pracovat s online aplikacemi a orientovat se v softwarových nástrojích, a také mít povědomí o výhodách a nevýhodách jejich použití. Učitel by se měl stále vzdělávat a nechat se inspirovat.