

Závěry Rady ministrů na podporu well-beingu v digitálním vzdělávání

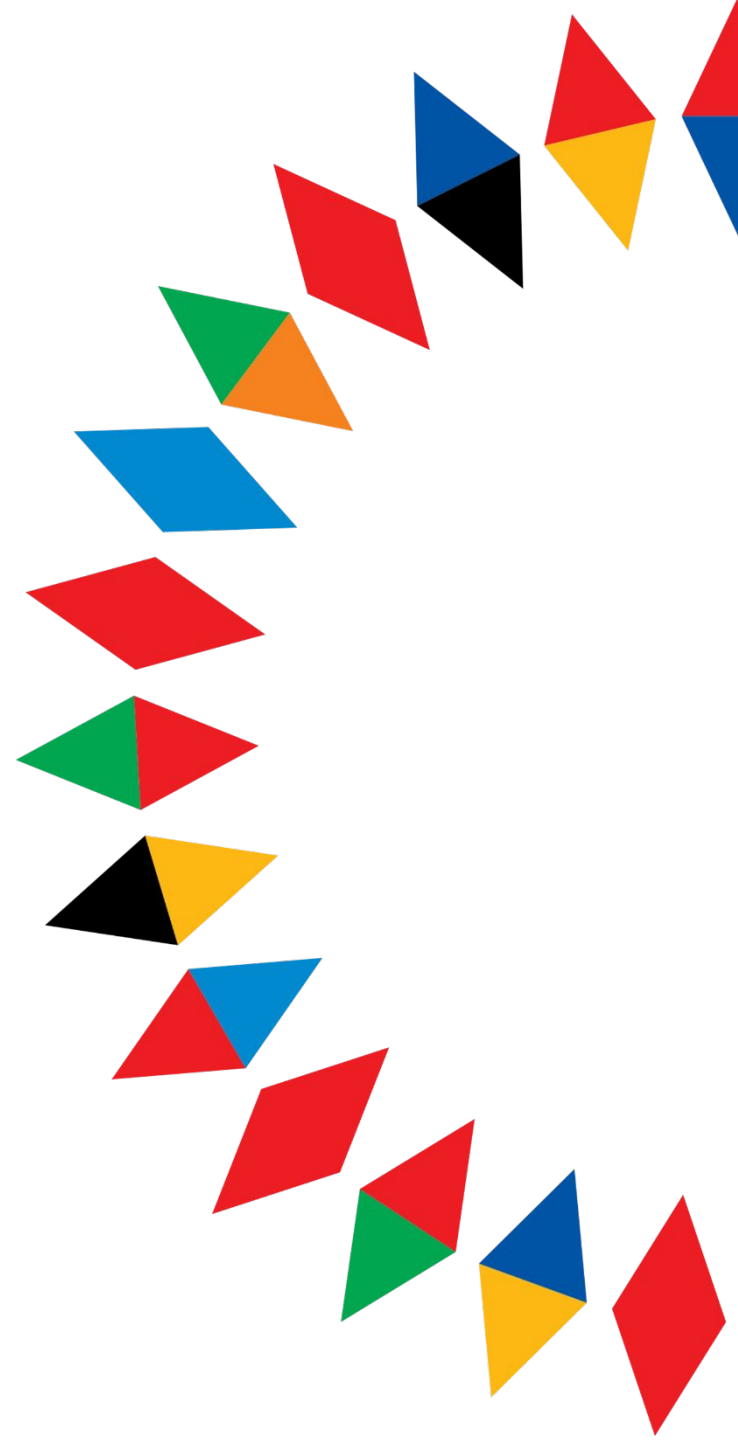
Konference Digitální wellbeing dětí

Martin Fatura

29. listopadu



EU2022.CZ



Digitalizace – cíl nebo nutnost?

Reakce na dopady pandemie covid-19

vs.

Dlouhodobá strategická podpora
digitalizace

Specifika distanční výuky



EU2022.CZ



Vznik dokumentu

- **Název:** závěrů Rady o podpoře osobní pohody v digitálním vzdělávání.
- **Zaměření:** na žáky a studenty na primární, nižší a vyšší sekundární úrovni vzdělávání, včetně odborného vzdělávání a přípravy.
- **Obsah:** bezpečné prostředí, mediální gramotnost, kritické myšlení, duševní zdraví.
- **Cíl:** kontinuálně zahrnovat oblast digitálního wellbeingu do strategických dokumentů.



Wellbeing, aneb „osobní pohoda“

Definice

„pocit fyzické, kognitivní, sociální a emocionální spokojenosti, který všem jednotlivcům umožňuje zapojovat se s jistotou do všech prostředích digitálního učení, mimo jiné prostřednictvím nástrojů a metod digitálního vzdělávání a odborné přípravy, v maximální míře využívat svého potenciálu a seberealizovat se, pomáhá jim chovat se bezpečně na internetu a podporuje posílení jejich postavení v on-line prostředí“



Předpoklady

- Dobře designovaný vzdělávací systém může podpořit well-being.
- Klíčové je překonání digitální propasti, která může rozdíly mezi žáky prohlubovat.
- Digitální technologie mohou pomoci při vzdělávání znevýhodněných skupin žáků a studentů.
- Možné výrazné rozšíření individualizace vzdělávání.
- **Učitel má** v podpoře well-beingu žáků a studentů v digitálním vzdělávání **nezastupitelnou roli**.



I. pilíř: Dovednosti na podporu well-beingu v digitálním vzdělávání

- Klíčové kompetence pro podporu digitálního well-beingu.
- Doporučení o klíčových kompetencích pro celoživotní učení.
- Například:
 - Digitální dovednosti, včetně informatického myšlení.
 - Rozvoj mediální gramotnosti a kritického myšlení.
 - Rozvoj sociálních kompetencí.



EU2022.CZ



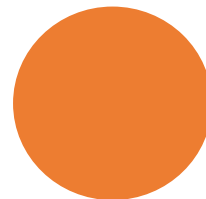
II. pilíř: Učební metody, procesy, nástroje a role vzdělávacího prostředí při digitálním vzdělávání

- Vzdělávací prostředí.
- Využívané nástroje a zařízení.
 - Gamifikace.
 - Pokročilé technologie (AI, AR/VR).
 - Sociální sítě.
- Obsah a způsob výuky.
- Role učitele.
- Vyvážení on screen a off screen času.



III.pilíř: Mezilidské vztahy

- Komunikace a osobní vztahy jsou klíčové ve všech rovinách
 - Učitel – žák.
 - Žák – žák.
 - Učitel – učitel.
 - Učitel – rodič.
- Vědomí rozsahu a rizik spjatých s digitálním prostředím (např. kyberšikana, fake news, echo chambers apod.)
- Problematické jsou také fenomény jako „social comparison“ nebo „fear of missing out“.



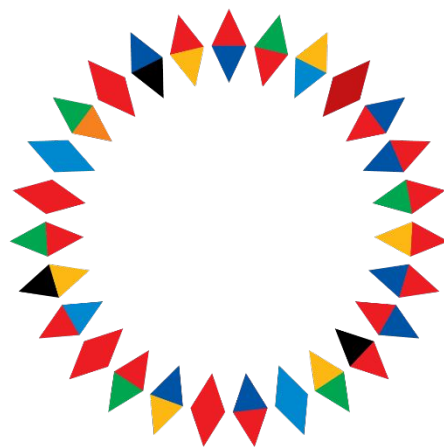
A co dál?

- Úroveň členských států.
- Úroveň Evropské komise.
- Úroveň škol.



EU2022.CZ





EU2022.CZ

Děkuji za pozornost.

Martin Fatura
martin.fatura@msmt.cz