



DIGITÁLNE KULTÚRNE DEDIČSTVO NA STREDNÝCH ŠKOLÁCH: KONCEPČNÝ RÁMEC HODNOTENIA (IO5)

Pripravilo Synthesis Centrum pre výskum a vzdelávanie

Február, 2022



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039

Obsah

Základné princípy	4
1 Profesionálna angažovanosť	5
1.1 Využitie digitálneho kultúrneho dedičstva v triede	5
1.2 Digitálne kultúrne dedičstvo a správa údajov	6
1.3 Odborná spolupráca	6
1.4 Kultúrne dedičstvo a infraštruktúra na úrovni škôl	7
1.5 Reflektívna prax	7
1.6 Odborné vzdelávanie (prostredníctvom digitálneho kultúrneho dedičstva)	8
1.7 Odborné vzdelávanie (o digitálnych technológiách)	8
2 Digitálne zdroje	9
2.1 Digitálne zdroje - vyhľadávanie a výber	9
2.2 Tvorba digitálnych zdrojov	9
2.3 Úprava digitálnych zdrojov	10
2.4 Zdieľanie digitálnych zdrojov	10
3 Vyučovanie a učenie	12
3.1 Vyučovanie	12
3.2 Vyučovanie a učenie - spoločné učenie	12
3.3 Vyučovanie a učenie - samoregulované učenie	13
3.4 Vyučovanie a učenie - nové technológie	13
4 Posilnenie postavenia žiakov - prístupnosť a začlenenie	15
4.1 Zabezpečenie prístupu	15
4.2 Posilnenie postavenia žiakov - diferenciácia a personalizácia	15
4.3 Posilnenie postavenia žiakov - aktívne zapojenie žiakov	16
5 Zlepšenie digitálnych kompetencií žiakov - informačná a dátová gramotnosť	17
5.1 Začlenenie vzdelávacích aktivít	17



5.2	Komunikácia a spolupráca.....	17
5.3	Tvorba obsahu.....	18
5.4	Zodpovedné používanie	18
5.5	Riešenie problémov.....	19
Príloha 1: Pedagogický rámec.....		20
Pedagógovia musia tiež prijať opatrenia na zabezpečenie fyzickej, psychickej a sociálnej pohody žiakov pri používaní digitálnych technológií. Vybaviť študentov vedomosťami a zručnosťami, ktoré potrebujú na zvládanie rizík a bezpečné a zodpovedné používanie digitálnych technológií. Do výučby by mali byť zahrnuté aktivity, úlohy a hodnotenia, ktoré od žiakov vyžadujú, aby rozpoznali a riešili technické problémy.....		23



Základné princípy

Tento dokument ponúka koncepčný rámec pre nástroj Cherished Self-Assessment založený na výsledkoch výskumu partnerov s ohľadom na existujúce kritériá, systémy a nástroje hodnotenia učiteľov v Európe. Výsledky výskumu, ktorý uskutočnili všetci partneri v mesiacoch november a december 2021, sa použili pri tvorbe rámca a obsahu online samohodnotiaceho nástroja spolu s koncepciami Pedagogického rámca pre integráciu digitálneho kultúrneho dedičstva do stredoškolského vzdelávania (IO1) a obsahom Programu odbornej prípravy učiteľov (IO3).

Čoraz viac dôkazov poukazuje na to, že politiky digitálneho vzdelávania sú najúspešnejšie vtedy, keď je možné zabezpečiť účasť učiteľov, ich zapojenie a zodpovednosť za tento proces (Conrads, Rasmussen, Winters, Geniet a Langer, 2017). V tomto ohľade partnerstvo Cherished oboznámi učiteľov stredných škôl s pedagogickým rámcom CHERISHED (IO1), ako aj s programom odbornej prípravy učiteľov a začlení jeho koncepty do samohodnotiaceho nástroja pre pedagógov na meranie ich kompetencií pri využívaní zdrojov digitálneho kultúrneho dedičstva.

Nástroj vychádza z princípov piatich oblastí pedagogického rámca (pozri prílohu 1), ako aj zo špecifikácií nástroja na sebahodnotenie "Check-In" pre rámec DigCompEdu pre digitálne kompetencie pedagógov [1] Každá oblasť nástroja obsahuje tvrdenia opisujúce kompetencie v konkrétnych a praktických pojmoch, pričom pri každom tvrdení je uvedených päť možných odpovedí. Učitelia majú vybrať odpoveď, ktorá najlepšie odráža ich prax.

Online nástroj na sebahodnotenie bude k dispozícii na e-learningovej platforme a bude voľne prístupný v partnerských jazykoch. Tento nástroj môže byť užitočný predovšetkým pre učiteľov stredných škôl, odborníkov z oblasti kultúrneho vzdelávania a tvorcov politík. Vývoju a implementácii nástroja predchádza pilotné testovanie prostredníctvom vytvorenia komunity zainteresovaných strán s odborníkmi a odborníkmi z praxe (miestne kontrolné skupiny pre výskum), ktorí prispievajú ku koncepčnému návrhu nástroja. Spätná väzba z nástroja sebahodnotenia bude slúžiť ako podklad pre revíziu pedagogického rámca (O1) a programu odbornej prípravy učiteľov (O3). Praktické uplatňovanie samohodnotiaceho nástroja sa bude realizovať prostredníctvom zúčastnených učiteľov v rámci odbornej prípravy a pilotnej fázy. Okrem toho bude prezentovaný počas workshopov na šírenie informácií a záverečnej konferencie (multiplikačné podujatia), ktoré sa uskutočnia v partnerských okresoch, a v rámci odbornej prípravy učiteľov (vzdelávacia aktivita), ktorá sa uskutoční na Cypre.

1 Profesionálna angažovanosť

Učitelia sú spojivom medzi školou a spoločnosťou. Ich úloha pri integrácii digitálneho kultúrneho dedičstva do povinného vzdelávania v 21. storočí je zásadná. Digitálne a pedagogické kompetencie pedagógov sa prejavujú ich schopnosťou využívať digitálne technológie na zlepšenie vyučovania, na interakciu so žiakmi, ako aj na vlastný profesijný rozvoj. Na druhej strane ich úloha pedagógov zaväzuje:

- a) oboznámiť sa s hodnotou inkluzívneho digitálneho vzdelávania a s tým, ako ho podporovať
- b) uvedomiť si výhody využívania kultúrneho dedičstva vo vzdelávaní
- c) naučiť sa vyučovať s využitím digitálneho kultúrneho dedičstva
- d) naučiť sa orientovať v digitálnych zdrojoch kultúrneho dedičstva
- e) naučiť sa, ako vyučovať citlivé kultúrne dedičstvo.

Učitelia musia podporovať prepojenie medzi kultúrnym dedičstvom a vzdelávacími politikami, podporovať interdisciplinárne vyučovanie a učenie sa s využitím digitálnych zdrojov kultúrneho dedičstva, ako aj systematickú súčinnosť medzi školami a inštitúciami kultúrneho dedičstva. Musia byť schopní spolupracovať s inými pedagógmi využívajúcimi digitálne kultúrne technológie, zdieľať a vymieňať si poznatky a skúsenosti, spoločne vymýšľať pedagogické techniky; individuálne a kolektívne reflektovať, kriticky prehodnocovať a aktívne rozvíjať vlastné nápady na vzdelávanie, scenáre a digitálnu pedagogickú prax. Uprostred technologického pokroku a spoločenských výziev 21. storočia sa učitelia musia usilovať o neustály profesijný rozvoj a pestovanie kultúrneho vzdelávania.

1.1 Využitie digitálneho kultúrneho dedičstva v triede

Využitie digitálneho kultúrneho dedičstva na zlepšenie učenia v triede.

Vyhlasenia sú usporiadané podľa zvyšujúcej sa úrovne zapojenia do digitálneho kultúrneho dedičstva so zameraním na zlepšenie vzdelávania.

- a) Viem, že digitálne kultúrne dedičstvo sa dá využiť na zlepšenie učenia v triede (napr. virtuálne múzeá, virtuálne galérie, online vzdelávacie platformy).
- b) Vyskúšal/a som využiť digitálne kultúrne dedičstvo na pomoc pri zapojení žiakov do vyučovacieho procesu (virtuálne múzeá, virtuálne galérie, online vzdelávacie platformy).
- c) Používam rôzne nástroje digitálneho kultúrneho dedičstva podľa potrieb vyučovania (napr. ciele, cieľ a kontext).
- d) Analyzujem a vyberám digitálne kultúrne dedičstvo na základe jeho vlastností a vhodnosti pre moje vyučovacie potreby (napr. ciele, kritériá úspešnosti).

- e) Podporujem a radím kolegom, ako používať digitálne kultúrne dedičstvo na ich hodinách (napr. ciele, kritériá úspešnosti, etika, inkluzívne).
- f) Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.

1.2 Digitálne kultúrne dedičstvo a správa údajov

Riadenie online kultúrnych prostredí s prihliadnutím na správu údajov a etiku.

- a) Som si vedomý/á, že pri správe online kultúrneho prostredia je potrebné zvážiť etické otázky a používať vhodné metódy správy údajov (napr. otvorený alebo obmedzený prístup, licencia Commons, komerčné využitie, dodržiavanie GDPR).
- b) Vyskúšal/a som rôzne nastavenia, aby som zabezpečil/a, že kultúrne prostredia, ktoré používam, sú v súlade s etickými aspektmi a stratégiou správy údajov (napr. ochrana údajov používateľov, politika prístupu, podmienky používania, správa údajov, otázky ochrany osobných údajov).
- c) Spravujem online kultúrne prostredia v súlade s etickými hľadiskami a stratégiou správy údajov (napr. funkcie správy, správa obsahu a údajov študentov).
- d) Podporujem a poskytujem poradenstvo kolegom v oblasti etických aspektov a postupov správy údajov pri používaní online kultúrnych prostredí (napr. používanie hesiel, šifrovanie, bezpečnostné postupy, transparentnosť správy údajov).
- e) Iniciujem a podporujem politiku a kódex etického správania na úrovni školy v oblasti údajov v online vzdelávacích prostrediach (napr. správa osobných údajov, dostupnosť pre všetkých, bezpečnosť, ochrana osobných údajov).
- f) Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.

1.3 Odborná spolupráca

Využívanie/obhajoba digitálneho kultúrneho dedičstva v spolupráci a interakcii s kolegami a/alebo inými zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania.

- a) Uvedomujem si, že digitálne kultúrne dedičstvo možno využiť na spoluprácu a interakciu s kolegami a/alebo inými zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania.
- b) Vyskúšal/a som využívať digitálne kultúrne dedičstvo na spoluprácu a interakciu s kolegami a/alebo inými zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania.
- c) Používam rôzne nástroje digitálneho kultúrneho dedičstva na spoluprácu a interakciu s kolegami a/alebo inými zainteresovanými stranami podľa potrieb spolupráce (napr. zdieľanie obsahu, postupov a/alebo nápadov).
- d) Vedím úlohy spolupráce s kolegami a/alebo inými zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania s využitím digitálneho kultúrneho dedičstva (napr. spolupráca a spoluvytváranie vzdelávacích návrhov, realizácia spoločných projektov).

- e) Iniciujem a podporujem spoločné aktivity medzi mojou školou a jej širšou komunitou s využitím digitálneho kultúrneho dedičstva (napr. siete, komunity a synergie, partnerstvá s miestnou a širšou komunitou).
- f) Tejto kompetencie si nie som vedomý/á.

1.4 Kultúrne dedičstvo a infraštruktúra na úrovni škôl

Využívanie digitálnych technológií (zariadení, platforiem a softvéru) a infraštruktúry (prístup na internet) dostupných v mojej škole na zlepšenie kultúrneho vzdelávania.

- a) Viem o digitálnych technológiách dostupných v mojej škole, ktoré môžu podporiť integráciu digitálneho kultúrneho dedičstva v triede (napr. zariadenia, aplikácie, infraštruktúra).
- b) Vyskúšal/a som digitálne technológie dostupné v mojej škole, ktoré môžu podporiť integráciu digitálneho kultúrneho dedičstva v triede (napr. interaktívne tabule, tablety).
- c) Používam rôzne digitálne technológie dostupné v mojej škole, ktoré môžu podporiť integráciu digitálneho kultúrneho dedičstva na hodinách (napr. systém riadenia výučby, cloudové služby).
- d) Podporujem kolegov a poskytujem im rady, ako využívať digitálne technológie dostupné v našej škole na integráciu digitálneho kultúrneho dedičstva v triede (napr. prezentácie, organizovanie workshopov, vytváranie učebných zdrojov).
- e) Navrhujem nové digitálne technológie na integráciu digitálneho kultúrneho dedičstva, ktoré sa budú používať v našej škole (napr. nové technológie, aplikácie).
- f) Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.

1.5 Reflektívna prax

Reflexia vlastnej a kolektívnej profesionálnej praxe pri využívaní digitálneho kultúrneho dedičstva.

- a) Uvedomujem si, že môžem reflektovať, ako využívam digitálne kultúrne dedičstvo vo svojej pedagogickej praxi (napr. online denník, vzájomné reflexie).
- b) Vyskúšal/a som metódy reflexie môjho využívania digitálneho kultúrneho dedičstva (napr. online nástroje na sebareflexiu, denník reflexie).
- c) Využívam rôzne metódy reflexie s cieľom zlepšiť a aktualizovať svoje využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva (napr. spoločné vyučovanie, videozáznamy hodín, vzájomné diskusné stretnutia).
- d) Podporujem kolegov a poskytujem im rady, ako zlepšiť využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva v ich profesionálnej praxi (napr. prostredníctvom diskusných fór, blogov, sociálnych sietí, online profesijných komunit).

- e) Iniciujem a prispievam k rozvoju kultúry reflexívneho učenia, ktorá zlepšuje využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva v mojej škole a mimo nej (napr. štúdium hodín, spoločné navrhovanie učebných postupov, koučovanie, mentoring).
- f) Tejto kompetencie si nie som vedomý/á.

1.6 Odborné vzdelávanie (prostredníctvom digitálneho kultúrneho dedičstva)

Využívanie digitálnych zdrojov kultúrneho dedičstva (napríklad Europeana) na vlastné odborné vzdelávanie.

- a) Uvedomujem si, že digitálne kultúrne dedičstvo môže podporiť a zlepšiť moje odborné vzdelávanie (napr. digitálne nástroje a zdroje, online vzdelávacie prostredia a kurzy).
- b) Vyskúšal/a som využívať digitálne kultúrne dedičstvo na svoje odborné vzdelávanie (napr. virtuálne múzeá/galérie/archívy, zapojiť sa do online kurzov, používať online vzdelávacie aplikácie, navštevovať online knižnice a repozitáre).
- c) Na svoje odborné vzdelávanie využívam rôzne nástroje/zdroje digitálneho kultúrneho dedičstva.
- d) Podporujem kolegov a poskytujem im poradenstvo pri využívaní digitálneho kultúrneho dedičstva na ich profesijné vzdelávanie (napr. virtuálne múzeá/galérie/archívy).
- e) Iniciujem a presadzujem plán na podporu profesionálneho vzdelávania svojich kolegov s využitím digitálnych/kulturologických nástrojov (napr. poskytujem webináre, online školenia, online komunity, úložisko zdrojov, digitálne odznaky).
- f) Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.

1.7 Odborné vzdelávanie (o digitálnych technológiách)

Zapojenie do digitálneho kultúrneho dedičstva pre rozvoj digitálnych kompetencií učiteľov.

- a) Uvedomujem si, že oboznámením sa s digitálnym kultúrnym dedičstvom môžem rozvíjať svoje digitálne kompetencie (napr. používanie nástrojov, aplikácií, digitálnych kultúrnych zdrojov).
- b) V snahe rozvíjať svoje digitálne kompetencie (napr. pomocou nástrojov, aplikácií, digitálnych kultúrnych zdrojov) som využíval/a digitálne kultúrne dedičstvo.
- c) Zúčastňujem sa seminárov o digitálnom kultúrnom dedičstve v snahe rozvíjať svoje digitálne kompetencie (napr. školenia o pedagogickom využívaní digitálneho kultúrneho dedičstva, inkluzívnych prístupoch, digitálnom hodnotení).
- d) Zabezpečujem vzdelávacie aktivity o využívaní digitálneho kultúrneho dedičstva a podporujem kolegov pri rozvoji ich digitálnych kompetencií (napr. workshopy, neformálne stretnutia s kolegami, mikrotréningy o využívaní digitálneho kultúrneho dedičstva).
- e) Podieľam sa na tvorbe programov odborného vzdelávania, ktorých cieľom je rozvíjať digitálne kompetencie učiteľov prostredníctvom využívania digitálneho kultúrneho dedičstva (napr. digitálne podporované vzdelávanie, výmena osvedčených postupov).
- f) Tejto kompetencie si nie som vedomý/á.

2 Digitálne zdroje

2.1 Digitálne zdroje - vyhľadávanie a výber

Používanie, vyhľadávanie a výberové kritériá na identifikáciu digitálnych zdrojov kultúrneho dedičstva pre vyučovanie a vzdelávanie.

- Viem, že môžem vyhľadávať zdroje kultúrneho dedičstva online (napr. pomocou vyhľadávača, kliknutím na odkaz, návštevou úložiska zdrojov).
- Vyskúšal/a som vyhľadávať zdroje kultúrneho dedičstva online (napr. nasledovaním odkazu, použitím kľúčových slov vo vyhľadávači, filtrovaním zdrojov v online repozitároch).
- Na vyhľadávanie širokého a rôznorodého súboru zdrojov kultúrneho dedičstva, ktoré zodpovedajú vzdelávacím potrebám, používam rôzne online nástroje a portály (napr. vyhľadávače, úložiská zdrojov, digitálne knižnice, virtuálne múzeá, digitálne zbierky, sociálne siete, vzdelávacie komunity).
- Analyzujem a vyberám digitálne zdroje kultúrneho dedičstva na základe kritérií, ktoré spĺňajú konkrétne ciele vyučovania a učenia sa (napr. pedagogická hodnota, relevantnosť, spoľahlivosť, validita, kvalita, licencie).
- Navrhujem stratégie a nástroje, ktoré pomáhajú kolegom vyhľadávať a vyberať zdroje digitálneho kultúrneho dedičstva v súlade s požiadavkami učebných osnov a cieľmi vzdelávania (napr. repozitáre, učebné prostredia, skupiny sociálnych sietí, odkazy na portály so zdrojmi).
- Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.

2.2 Tvorba digitálnych zdrojov

Vytváranie digitálnych zdrojov, ktoré podporujú integráciu kultúrneho dedičstva do stredoškolského vzdelávania

- Viem, že môžem vytvárať digitálne zdroje, ktoré podporujú integráciu kultúrneho dedičstva do stredoškolského vzdelávania (napr. fotografie, audio, video).
- Pokúsil/a som sa vytvoriť digitálne zdroje, ktoré posilňujú integráciu kultúrneho dedičstva v stredoškolskom vzdelávaní (napr. fotografie, audio, video).
- Využívam rôzne digitálne nástroje, ktoré posilňujú integráciu kultúrneho dedičstva v sekundárnom vzdelávaní (napr. virtuálne múzeá, gamifikované vzdelávanie, vzdelávacie portály, repozitáre).
- Zdieľam digitálne zdroje, ktoré vytvorím, a reflektujem ich a upravujem podľa spätnej väzby, ktorú dostávam.
- Iniciujem a prispievam k spoluvytváraniu digitálnych kultúrnych zdrojov s ľuďmi a organizáciami mimo mojej školy (napr. výskumníkmi, vydavateľmi vzdelávacieho obsahu, spoločnosťami zaoberajúcimi sa vzdelávacími technológiami).
- T tejto kompetencie si nie som vedomý/á.

2.3 Úprava digitálnych zdrojov

Úprava existujúcich digitálnych zdrojov, ktoré posilňujú integráciu kultúrneho dedičstva do stredoškolského vzdelávania, pri rešpektovaní autorských práv a licenčných pravidiel.

- a) Som si vedomý/á, že pri úprave existujúcich digitálnych zdrojov, ktoré zlepšujú integráciu kultúrneho dedičstva v stredoškolskom vzdelávaní, musím dodržiavať autorské práva a licenčné pravidlá (napr. pridanie obrázka do textu, pridanie nového obsahu, úprava alebo vymazanie častí, pridanie hypertextových odkazov).
- b) Vyskúšal/a som spôsoby úpravy existujúcich digitálnych zdrojov, ktoré zvyšujú integráciu kultúrneho dedičstva v sekundárnom vzdelávaní, pričom musím rešpektovať ich autorské práva a licenčné atribúty (napr. úprava prezentácie, úprava obrázka, zmena formátu videa, úprava kvízov, úprava všeobecných nastavení).
- c) Používam rôzne digitálne nástroje na základe ich vlastností na úpravu a zmenu účelu digitálnych zdrojov, ktoré zvyšujú integráciu kultúrneho dedičstva v sekundárnom vzdelávaní (napr. prispôsobenie obsahu online lekcie, využitie vlastností virtuálneho prostredia, použitie editorov elektronických kníh).
- d) Uvažujem o existujúcich digitálnych zdrojoch, ktoré zvyšujú integráciu kultúrneho dedičstva v sekundárnom vzdelávaní, a prepracovávam ich (napr. prispôbujem digitálne úlohy do online vyučovacieho kurzu, online hodnotenie, online projekt spolupráce, wiki, blog, virtuálny vzdelávací priestor).
- e) Iniciujem a prispievam k poradenstvu na úrovni školy pre učiteľov a žiakov v oblasti úpravy existujúcich digitálnych kultúrnych zdrojov v súlade s požiadavkami učebných osnov a potrebami vyučovania a učenia sa (napr. stratégie na revíziu, zlepšenie a zmenu účelu školských digitálnych zdrojov, licencie na používanie autorských práv, dohody s externými zainteresovanými stranami).
- f) Tejto kompetencie si nie som vedomý/á.

2.4 Zdieľanie digitálnych zdrojov

Zdieľanie digitálneho obsahu s ohľadom na pravidlá duševného vlastníctva a autorských práv.

- a) Som si vedomý/á toho, že na digitálne zdroje kultúrneho dedičstva, ktoré používam na vzdelávacie účely (napr. obrázky, text, zvuk, video), sa vzťahujú pravidlá autorského práva.
- b) Vyskúšal/a som spôsoby, ako uviesť autora kultúrnych zdrojov, ktoré používam (napr. uvedenie mena autora, odkaz na pôvodný zdroj).



- c) Pri zdieľaní digitálnych zdrojov, ktoré vytvorím, vyberám a uplatňujem licencie na ochranu autorských práv, čím podporujem otvorené vzdelávacie zdroje (napr. licencia Creative Commons).
- d) Navrhujem a rozvíjam spôsoby, ako môžem ja a moji kolegovia zdieľať a opätovne používať digitálne zdroje.
- e) Iniciujem a podporujem online priestor na zdieľanie digitálnych zdrojov kultúrneho dedičstva so školskou komunitou (napr. uplatňovanie kľúčových slov/značiek, umožnenie ostatným komentovať, hodnotiť, upravovať alebo spoluvytvárať).
- f) Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039

3 Vyučovanie a učenie

3.1 Vyučovanie

Navrhovanie, rozvoj a podpora vzdelávania s využitím digitálneho kultúrneho dedičstva s cieľom zlepšiť výsledky vzdelávania.

- a) Som si vedomý/á, že digitálne kultúrne dedičstvo môže podporiť a zlepšiť vyučovanie a učenie (napr. digitálne zručnosti, vzdelávanie o rovnosti, kritické myslenie, rozmanitosť, rešpekt).
- b) Vyskúšal/a som si využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva na podporu a/alebo zlepšenie svojej vyučovacej praxe.
- c) Využívam digitálne kultúrne dedičstvo, ktoré môže podporiť inovatívne pedagogické prístupy, čím sa zvyšuje aktívna účasť mojich žiakov na vzdelávaní (napr. projektové vyučovanie, vyučovanie prostredníctvom hier, digitálne zbierky, digitálne knižnice, virtuálne múzeá, digitálne archívy).
- d) Vyberám a využívam digitálne kultúrne dedičstvo vo svojich vzdelávacích projektoch tak, aby som splnil ciele vyučovania a učenia sa (napr. online kultúrne prostredia, virtuálne múzeá, Europeana).
- e) Spolu so svojimi študentmi uvažujem o využívaní digitálneho kultúrneho dedičstva a (re)navrhujem ho tak, aby som zlepšil vyučovacie postupy a inovatívne vzdelávacie prístupy (napr. využívanie nových nástrojov, poradenstvo, štúdium hodín).
- f) Tejto kompetencie si nie som vedomý/á.

3.2 Vyučovanie a učenie - spoločné učenie

Využívanie digitálnych technológií na podporu a zlepšenie spolupráce žiakov pri individuálnom a kolektívnom vzdelávaní

- a) Som si vedomý/á, že digitálne kultúrne dedičstvo možno využiť na podporu a posilnenie spolupráce učiacich sa pri individuálnom a kolektívnom vzdelávaní (napr. on-line spolupráca, zdieľanie vzdelávacích zdrojov).
- b) Vyskúšal/a som si využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva na podporu a posilnenie kolaboratívnych aktivít žiakov (napr. výskumné projekty, zdieľanie učebných zdrojov).
- c) Využívam digitálne kultúrne dedičstvo na podporu a posilnenie kolaboratívneho učenia sa žiakov, a to v osobnom a/alebo online prostredí.
- d) Spolu so svojimi študentmi uvažujem o využívaní digitálneho kultúrneho dedičstva na individuálne a/alebo kolaboratívne učenie a (re)navrhujem ho (napr. editovanie a rozvíjanie obsahu, spolupráca, účasť na spoločných projektoch, virtuálne návštevy).

- e) Iniciujem a podporujem využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva v rámci svojej školy a jej širšej komunity, pričom poskytujem príležitosti na spoluprácu na podporu individuálneho a kolektívneho učenia sa v škole aj mimo nej (napr. využívanie online prostredí a nástrojov, výučba stretnutí, spoločných projektov, spoluorganizovanie online vzdelávacích podujatí, spoločné navrhovanie a spoluvytváranie učebných materiálov).
- f) Tejto kompetencie si nie som vedomý/á.

3.3 Vyučovanie a učenie - samoregulované učenie

Využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva na posilnenie procesov samoregulácie učenia sa študentov, podporu aktívneho a autonómneho učenia sa, zvýšenie zodpovednosti študentov za ich vlastné učenie, čím sa pozornosť presunie z vyučovania na učenie sa.

- a) Som si vedomý/á toho, že digitálne kultúrne dedičstvo možno využiť na podporu aktívneho a samostatného učenia (napr. bádanie, kritické myslenie, iniciatíva).
- b) Vyskúšal/a som si využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva na podporu študentov pri plánovaní a rozširovaní ich vlastného vzdelávania (napr. online vzdelávacie prostredia, digitálne repozitáre kultúrneho dedičstva, nástroje a priestory na spoluprácu, digitálne archívy, virtuálne múzeá).
- c) Využívam rôzne zdroje digitálneho kultúrneho dedičstva na podporu študentov pri plánovaní a rozširovaní vlastného učenia.
- d) Spolu so študentmi uvažujem a podporujem ich pri (re)projektovaní ich učenia sa prostredníctvom digitálneho kultúrneho dedičstva, pričom podporujem ich samoregulované učenie sa a autonómiu učiaceho sa (napr. identifikujú svoje potreby, stanovujú si ciele učenia sa, opisujú stratégiu na dosiahnutie týchto cieľov, realizujú svoje učebné úlohy, zhromažďujú dôkazy o svojom učení sa, reflektujú ich a zdieľajú svoje výsledky učenia sa).
- e) Iniciujem a propagujem stratégie a postupy, ako môže digitálne kultúrne dedičstvo podporiť sebaregulované učenie v mojej škole a v širšej komunite (napr. vzdelávacie priestory s digitálnymi technológiami na prispôsobenie praktických činností, koučovanie žiakov).
- f) Tejto kompetencie si nie som vedomý/á.

3.4 Vyučovanie a učenie - nové technológie

Využívanie nových technológií etickým spôsobom na skúmanie kultúrneho dedičstva.

- a) Viem o nových technológiách, ktoré možno využiť na integráciu kultúrneho dedičstva do stredoškolského vzdelávania (napr. simulácie, robotika, virtuálna realita).



- b) Vyskúšal/a som nové technológie na integráciu kultúrneho dedičstva do vyučovania (napr. simulácie, robotika, virtuálna realita).
- c) Využívam rôzne nové technológie (napr. virtuálnu realitu, umelú inteligenciu) na integráciu kultúrneho dedičstva v mojej triede a na podporu prierezových zručností (učebné skúsenosti zahŕňajúce napr. hry, tvorivé a inovatívne myslenie, riešenie problémov).
- d) Vyberám a používam nové technológie vo svojich vzdelávacích návrhoch s cieľom zapojiť svojich študentov do kultúrneho dedičstva, pričom zohľadňujem etické dôsledky (napr. imerzívne učenie, počítačové myslenie, riešenie otázky zastupovania učiaceho sa pri interakcii s umelou inteligenciou).
- e) Iniciujem a podporujem stratégie a postupy v rámci svojej školy a jej širšej komunity, ktoré môžu podporiť kolegov a študentov pri využívaní nových technológií na integráciu kultúrneho dedičstva do vyučovania, pričom zohľadňujem etické dôsledky (napr. prispôsobenie virtuálnych svetov na vzdelávacie aktivity, podpora ľudskej aktivity pri interakcii s UI, spolupráca s technologickými spoločnosťami).
- f) Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.



4 Posilnenie postavenia žiakov - prístupnosť a začlenenie

4.1 Zabezpečenie prístupu

Zabezpečenie prístupu k digitálnym zdrojom kultúrneho dedičstva a vzdelávacím aktivitám pre všetkých študentov s prihliadnutím na všetky kontextové, fyzické alebo kognitívne obmedzenia ich používania.

- a) Som si vedomý/á možných obmedzení a prekážok, s ktorými sa študenti môžu stretnúť v súvislosti s digitálnym kultúrnym dedičstvom (napr. obmedzený prístup k digitálnym zariadeniam a/alebo k internetovému pripojeniu, problémy s učením).
- b) Vyskúšal/a som digitálne kultúrne dedičstvo, ktoré možno prispôbiť kontextu a potrebám žiakov (napr. zariadenia žiakov, prístup k infraštruktúre, rodinný kontext, špeciálne potreby žiakov).
- c) Využívam digitálne kultúrne dedičstvo na podporu spravodlivého a inkluzívneho vzdelávania pre všetkých žiakov (napr. adaptívne a asistenčné technológie, ako sú čítačky obrazovky, zabudované nástroje prístupnosti).
- d) Zamýšľam sa nad vyučovaním a učením s využitím digitálneho kultúrneho dedičstva a prepracovávam ich s cieľom zabezpečiť prístupné a inkluzívne prístupy, ktoré zodpovedajú potrebám a schopnostiam všetkých mojich študentov vrátane študentov so špeciálnymi vzdelávacími potrebami (napr. úprava prvkov prístupnosti, ako je veľkosť a rozloženie písma, rozvoj digitálnych zručností študentov).
- e) Iniciujem a podporujem stratégie pre rovnaký prístup a inklúziu k vzdelávaniu prostredníctvom digitálneho kultúrneho dedičstva v mojej škole a jej širšej komunite (napr. popoludňajšie laboratória pre študentov a rodičov, spolupráca s priemyslom pre dostupnú infraštruktúru).
- f) Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.

4.2 Posilnenie postavenia žiakov - diferenciacia a personalizácia

Využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva na uspokojenie rôznych vzdelávacích potrieb a schopností tým, že sa študentom umožní postupovať na rôznych úrovniach a rôznymi rýchlosťami a sledovať individuálne vzdelávacie cesty a ciele.

- a) Som si vedomý/á, že digitálne kultúrne dedičstvo možno využiť na diferenciaciu a personalizáciu vzdelávania (napr. prispôbenie pokynov potrebám rôznych skupín žiakov, poskytovanie individuálnej podpory žiakom).
- b) Vyskúšal/a som digitálne kultúrne dedičstvo, ktoré umožňuje diferenciaciu a personalizáciu vzdelávania (napr. online kvízy s personalizovanou spätnou väzbou, online vzdelávacie prostredia s adaptívnym materiálom).

- c) Pri vyučovaní a učení využívam digitálne kultúrne dedičstvo na prispôsobenie sa individuálnym vzdelávacím potrebám (napr. diferencované praktické aktivity).
- d) Digitálne technológie vyberám a využívam vo svojich vzdelávacích návrhoch na základe ich vlastností s cieľom vytvoriť personalizované vzdelávacie prostredia.
- e) Zapájam svojich študentov do navrhovania vlastných vzdelávacích ciest s využitím digitálneho kultúrneho dedičstva, ktoré najlepšie vyhovuje ich vzdelávacím potrebám.
- f) Iniciujem a podporujem využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva spôsobmi, ktoré umožňujú diferencovať a personalizovať vzdelávacie skúsenosti žiakov v mojej škole a jej širšej komunite (napr. záujmová skupina pre učiteľov na výmenu osvedčených postupov, online platforma so zdrojmi a živými lekciami).
- g) Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.

4.3 Posilnenie postavenia žiakov - aktívne zapojenie žiakov

Využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva na podporu aktívneho a tvorivého zapojenia žiakov do vzdelávania.

- a) Som si vedomý/á, že digitálne kultúrne dedičstvo môžem využiť na zapojenie študentov do aktívneho učenia (napr. hry, interaktívne aktivity, virtuálne svety, simulácie).
- b) Vyskúšal/a som využiť digitálne kultúrne dedičstvo na zapojenie študentov do aktívneho učenia (napr. využitie zdrojov Europeany, virtuálna realita).
- c) Využívam digitálne kultúrne dedičstvo na zapojenie študentov do aktívneho učenia.
- d) Vyberám a využívam digitálne kultúrne dedičstvo vo svojich vzdelávacích projektoch na podporu aktívneho zapojenia študentov do individuálneho a kolaboratívneho učenia (napr. spoločné písanie, hry a simulácie, virtuálna a rozšírená realita).
- e) Iniciujem a podporujem vzdelávacie priestory digitálneho kultúrneho dedičstva v rámci svojej školy a jej širšej komunity, kde sa študenti aktívne zapájajú do vzdelávacích aktivít (napr. makerspace, aplikácie umelej inteligencie).
- f) Tejto kompetencie si nie som vedomý/á.

5 Zlepšenie digitálnych kompetencií žiakov - informačná a dátová gramotnosť

5.1 Začlenenie vzdelávacích aktivít

Začlenenie vzdelávacích aktivít, ktoré vyžadujú, aby žiaci využívali digitálne kultúrne dedičstvo na vyhľadávanie, hodnotenie a správu informácií a údajov.

- a) Viem o zdrojoch digitálneho kultúrneho dedičstva, ktoré môžu zvýšiť informačnú a dátovú gramotnosť študentov.
- b) Skúsil/a som využiť digitálne kultúrne dedičstvo na to, aby som žiakov podporil vo vyhľadávaní a správe informácií a údajov (napr. stanovenie kritérií vyhľadávania, porovnávanie rôznych zdrojov, interpretácia údajov).
- c) Využívam rôzne zdroje digitálneho kultúrneho dedičstva, ktoré od žiakov vyžadujú kritické vyhľadávanie, hodnotenie a spravovanie informácií a údajov z rôznych digitálnych prostredí podľa ich vzdelávacích potrieb (napr. stanovenie kritérií výberu, identifikácia nepresností, chýbajúcich informácií alebo zaujatosti, zvládanie dezinformácií, rasizmu a xenofóbie).
- d) Vediem projektové iniciatívy zamerané na digitálne kultúrne dedičstvo, v rámci ktorých študenti prechádzajú procesom kritického vyhľadávania, hodnotenia a spravovania informácií a údajov.
- e) Spolu so žiakmi sa podieľam na tvorbe stratégií, ktoré podporujú spôsoby využívania digitálneho kultúrneho dedičstva na zlepšenie informačnej a dátovej gramotnosti v mojej škole a jej širšej komunite (napr. workshopy, diskusie, zážitkové aktivity).
- f) Tejto kompetencie si nie som vedomý/á.

5.2 Komunikácia a spolupráca

Realizácia vzdelávacích aktivít, ktoré vyžadujú od žiakov komunikáciu a spoluprácu s využitím digitálnych technológií.

- a) Som si vedomý/á, že digitálne kultúrne dedičstvo môže zlepšiť komunikáciu a spoluprácu žiakov.
- b) Vyskúšal/a som vzdelávacie aktivity, ktoré podnecujú žiakov komunikovať a spolupracovať s učiteľmi a navzájom s využitím digitálneho kultúrneho dedičstva.
- c) Realizujem rôzne vzdelávacie aktivity, ktoré vyžadujú od žiakov komunikáciu a vzájomnú spoluprácu s využitím digitálneho kultúrneho dedičstva, podľa ich vzdelávacích potrieb.
- d) Zamýšľam sa nad vhodnosťou môjho používania zdrojov digitálneho kultúrneho dedičstva z hľadiska podpory komunikácie a spolupráce žiakov a podľa toho sa prispôbujem.

- e) Ja a moji žiaci iniciujeme a podporujeme siete komunikácie a spolupráce s inými školami a zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania (na národnej a medzinárodnej úrovni) s cieľom vymieňať si zdroje digitálneho kultúrneho dedičstva, vzdelávacie aktivity atď.
- f) Tejto kompetencie si nie som vedomý/á.

5.3 Tvorba obsahu

Realizácia aktivít v oblasti digitálneho kultúrneho dedičstva, ktoré vyžadujú, aby sa žiaci vyjadrovali prostredníctvom vytvárania digitálnych artefaktov.

- a) Viem o aktivitách v oblasti digitálneho kultúrneho dedičstva, ktoré vyzývajú žiakov, aby sa vyjadrovali prostredníctvom vytvárania digitálnych artefaktov (napr. prezentácie, digitálne rozprávanie príbehov atď.)
- b) Vyskúšal/a som aktivity v oblasti digitálneho kultúrneho dedičstva, ktoré nabádajú žiakov, aby sa vyjadrovali prostredníctvom vytvárania digitálnych artefaktov (napr. prezentácie, digitálne rozprávanie príbehov).
- c) Realizujem rôzne aktivity v oblasti digitálneho kultúrneho dedičstva, ktoré od žiakov vyžadujú, aby sa vyjadrovali prostredníctvom vytvárania digitálnych artefaktov (napr. prezentácie, digitálne rozprávanie príbehov).
- d) Navrhujem vyučovanie, ktoré žiakov zapája do tvorby kvalitného digitálneho obsahu, pričom rešpektujem pravidlá autorských práv a licencií (napr. podporujem žiakov v tom, aby prešli procesom návrhu na tvorbu obsahu, uľahčujem žiakom výber vhodných digitálnych nástrojov, vediem žiakov k tomu, aby rozumeli autorským právam, uvádzali licencie a udeľovali kredity).
- e) Ja a moji študenti iniciujeme a podporujeme stratégie v rámci školy a jej širšej komunity, ktoré umožňujú študentom zapojiť sa do navrhovania, vývoja a zverejňovania ich (re)kreácií digitálneho kultúrneho dedičstva.
- f) Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.

5.4 Zodpovedné používanie

Umožniť žiakom používať digitálne kultúrne dedičstvo zodpovedne a eticky, spravovať svoju digitálnu identitu digitálnu stopu a digitálnu reputáciu.

- a) Viem o vzdelávacích aktivitách, ktoré majú žiakom umožniť pochopiť právne a etické dôsledky (po)používania digitálneho kultúrneho dedičstva (napr. zdieľanie citlivých informácií atď., zdieľanie licencií atď.)
- b) Vyskúšal/a som vzdelávacie aktivity, ktoré podporujú porozumenie študentov právnym a etickým dôsledkom pri používaní digitálneho kultúrneho dedičstva (napr. zdieľanie digitálneho obsahu chráneného autorskými právami, citlivých informácií o dedičstve atď.)
- c) Realizujem rôzne digitálne vzdelávacie aktivity, ktoré vyžadujú od žiakov zodpovedné a etické správanie ako od konzumentov aj tvorcov digitálneho kultúrneho dedičstva (napr. kritické

posudzovanie informácií online, reakcia na dezinformácie, pozitívne správanie online, dodržiavanie pravidiel ochrany údajov a autorských práv, rešpektovanie náročného dedičstva a viacerých názorov).

- d) Uvažujem a (re)dizajnujem svoje vzdelávacie aktivity tak, aby som študentom umožnil/a zväziť etiku a potenciálny vplyv ich digitálneho správania v autentických situáciách (napr. zvažovanie toho, ako by niečo, čo zverejnia online, mohlo byť zraňujúce, úctivé zdieľanie rozdielnych názorov v komentári, online aktivizmus, komentovanie náročného dedičstva).
- e) Spolu s mojimi žiakmi iniciujeme a propagujeme v škole a jej širšej komunite stratégie, ktoré podporujú etické a zodpovedné používanie digitálneho kultúrneho dedičstva zamestnancami, žiakmi a rodičmi (napr. workshopy, koučovanie rovesníkov, učiteľov a rodičov).
- f) Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.

5.5 Riešenie problémov

Využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva na analýzu, pochopenie a riešenie problémov.

- a) Viem o vzdelávacích aktivitách, ktoré nabádajú žiakov, aby využívali digitálne kultúrne dedičstvo na pochopenie problémov a hľadanie odpovedí (napr. digitálne archívy, plagáty, noviny, náročné dedičstvo).
- b) Vyskúšal/a som vzdelávacie aktivity, ktoré povzbudzujú žiakov, aby využívali digitálne kultúrne dedičstvo na pochopenie problémov a hľadanie odpovedí (napr. digitálne archívy, plagáty, noviny, náročné dedičstvo).
- c) Realizujem rôzne vzdelávacie aktivity, ktoré povzbudzujú žiakov, aby využívali digitálne kultúrne dedičstvo na pochopenie problémov a hľadanie odpovedí (napr. digitálne archívy, plagáty, noviny, náročné dedičstvo).
- d) Zamýšľam sa nad svojím vyučovaním a (re)navrhujem vyučovacie a vzdelávacie aktivity, ktoré povzbudzujú žiakov, aby využívali digitálne kultúrne dedičstvo na pochopenie problémov a hľadanie odpovedí (napr. digitálne archívy, plagáty, noviny, ťažké dedičstvo).
- e) Moji žiaci a ja podporujeme využívanie digitálneho kultúrneho dedičstva (napr. digitálnych archívov, plagátov, novín, náročného dedičstva) žiakmi na pochopenie problémov a hľadanie odpovedí v rámci našej školy aj mimo nej.
- f) Nie som si vedomý/á tejto kompetencie.

Príloha 1: Pedagogický rámec

Napriek viacerým iniciatívam a pokroku dosiahnutému v oblasti využívania digitálneho kultúrneho materiálu v povinnom vzdelávaní učitelia nemajú dostatočnú dôveru a odbornú prípravu potrebnú na vyučovanie digitálneho kultúrneho dedičstva. Pedagógovia sú však príkladom pre budúce generácie; ako občania a tvorcovia budúcnosti musia byť učitelia schopní jasne preukázať žiakom svoje digitálne kompetencie a odovzdať im svoje inovatívne a kritické využívanie digitálnych technológií, pričom musia podporovať aj kultúrne povedomie.

Všetky uvedené skutočnosti sú uvedené v Cherished Pedagogical Framework, ktorý je navrhnutý v úplnom súlade s DigiCompEdu Framework, keďže zámerom je zahrnúť šesť oblastí:

1. **Profesionálna angažovanosť**
2. **Digitálne zdroje**
3. **Vyučovanie a učenie**
4. **Hodnotenie**
5. **Posilnenie postavenia žiakov**
6. **Zlepšenie digitálnych kompetencií žiakov**

1. Profesionálna angažovanosť

Učitelia pôsobia ako sprostredkovatelia medzi školou a spoločnosťou. Ich úloha pri integrácii digitálneho kultúrneho dedičstva do povinného vzdelávania v 21. storočí je zásadná. Digitálne a pedagogické kompetencie pedagógov sa prejavujú ich schopnosťou využívať digitálne technológie na zlepšenie vyučovania, na interakciu so žiakmi, ako aj na vlastný profesijný rozvoj. Na druhej strane ich úloha pedagógov zaväzuje:

- a) oboznámiť sa s hodnotou inkluzívneho digitálneho vzdelávania a s tým, ako ho podporovať
- b) uznať výhody využívania kultúrneho dedičstva vo vzdelávaní
- c) naučiť sa vyučovať s digitálnym kultúrnym dedičstvom
- d) naučiť sa orientovať v digitálnych zdrojoch kultúrneho dedičstva
- e) ako aj to, ako vyučovať citlivé kultúrne dedičstvo.

Učitelia musia podporovať prepojenia medzi kultúrnym dedičstvom a vzdelávacími politikami; podporovať interdisciplinárne vyučovanie a učenie sa s využitím digitálnych zdrojov kultúrneho dedičstva, ako aj systematickú súčinnosť medzi školami a inštitúciami kultúrneho dedičstva. Musia byť schopní spolupracovať s inými pedagógmi využívajúcimi digitálne kultúrne technológie, zdieľať

a vymieňať si poznatky a skúsenosti, spoločne vymýšľať pedagogické techniky; individuálne a kolektívne reflektovať, kriticky prehodnocovať a aktívne rozvíjať vlastné nápady na výučbu, scenáre a digitálnu pedagogickú prax. Uprostred technologického pokroku a spoločenských výziev 21. storočia sa učitelia musia usilovať o neustály profesijný rozvoj a pestovanie kultúrneho vzdelávania.

2. Digitálne zdroje

Pedagógovia majú v súčasnosti k dispozícii množstvo digitálnych (vzdelávacích) materiálov, ktoré môžu používať vo svojich triedach. Vyrovnáť sa s touto rozmanitosťou, efektívne identifikovať zdroje, ktoré najlepšie vyhovujú ich vzdelávacím cieľom, skupinám žiakov a štýlu vyučovania, štruktúrovať množstvo materiálov, vytvárať prepojenia, upravovať, dopĺňať a rozvíjať vlastné digitálne zdroje na podporu vyučovania, to sú niektoré z kľúčových kompetencií, ktoré si musí každý pedagóg osvojiť.

Zároveň musia učitelia rozumieť tomu, ako správne využívať a spravovať digitálny obsah. Pri využívaní a zdieľaní zdrojov musia dodržiavať zákony o autorských právach.

Existuje celý rad digitálnych zdrojov, ktoré by učitelia mohli využiť v snahe začleniť digitálne kultúrne dedičstvo do svojich hodín. Digitálne knižnice, virtuálne múzeá, digitálne archívy, digitálne galérie, webové stránky ako Europeana sú niektoré z digitálnych nástrojov, ktoré môžu učitelia využiť na obohatenie svojho vyučovania a zapojenie žiakov do vzdelávacieho procesu. Učitelia sa musia vedieť orientovať v digitálnych zdrojoch kultúrneho dedičstva, v archívoch, knižniciach, vzdelávacích platformách, audiovizuálnych archívoch.

3. Vyučovanie a učenie

Digitálne kultúrne zdroje môžu rôznymi spôsobmi zlepšiť a skvalitniť vyučovacie a vzdelávacie postupy. Bez ohľadu na použitý pedagogický štýl alebo prístup spočíva výrazná digitálna kompetencia pedagóga v koordinácii používania digitálnych nástrojov v rôznych fázach a kontextoch počas celého procesu vzdelávania. Zodpovednosťou digitálne kompetentného pedagóga je pôsobiť ako mentor a sprievodca študentov pri ich postupe smerom k väčšej samostatnosti v učení. V tomto zmysle musia byť digitálne kompetentní pedagógovia schopní navrhovať nové spôsoby poskytovania zdrojov a vedomostí žiakom.

4. Hodnotenie

Digitálne technológie môžu pedagógom pomôcť pri hodnotení a úprave ich vyučovacích taktík tým, že priamo monitorujú ich pokrok a umožňujú im hodnotiť a prispôbovať svoje vyučovacie

stratégie. Čoraz viac dôkazov poukazuje na to, že politiky digitálneho vzdelávania sú najúspešnejšie vtedy, keď je možné zabezpečiť zapojenie, účasť, angažovanosť a vlastníctvo učiteľov (Conrads, Rasmussen, Winters, Geniet a Langer, 2017). V tomto ohľade je nevyhnutné oboznámiť pedagógov s rámcom CHERISHED a začleniť jeho koncepty do vlastných praktických teórií o digitálnych kultúrnych kompetenciách učiteľov. Online nástroj na sebahodnotenie, ktorý vychádza z princípov v rámci a špecifikácií nástroja na sebareflexiu "Check-In" pre rámec DigCompEdu pre digitálne kompetencie pedagógov, ktorý je k dispozícii v e-learningovej platforme a je voľne prístupný v partnerských jazykoch, umožňuje pedagógom merať svoje kompetencie v oblasti opätovného využívania zdrojov digitálneho kultúrneho dedičstva.

Podobný nástroj na sebahodnotenie v oblasti digitálneho kultúrneho dedičstva pre pedagógov doteraz neexistoval. Tento nástroj môže byť užitočný pre učiteľov stredných škôl, odborníkov z oblasti kultúrneho vzdelávania a tvorcov politik. Každá položka bude obsahovať tvrdenie opisujúce jadro kompetencie v konkrétnych a praktických pojmoch, zatiaľ čo päť možných odpovedí bude kumulatívne štruktúrovaných a priradených k úrovniam spôsobilosti. Učitelia majú vybrať odpoveď, ktorá najlepšie odráža ich prax.

5. Posilnenie postavenia žiakov

Posilniť postavenie žiakov znamená vždy zabezpečiť, aby všetci žiaci vrátane tých so špeciálnymi potrebami mali prístup k učebným zdrojom a aktivitám. Je potrebné zohľadniť a riešiť (digitálne) očakávania, schopnosti, použitie a nesprávne predstavy učiacich sa, ako aj environmentálne, fyzické alebo kognitívne obmedzenia pri používaní digitálnych zariadení.

Personalizácia a diferenciacia je ďalším dôležitým aspektom pri vyučovaní s digitálnym kultúrnym dedičstvom. Využívanie digitálnych technológií na uspokojenie jedinečných vzdelávacích potrieb žiakov tým, že im umožní postupovať na rôznych úrovniach a rôznou rýchlosťou, ako aj sledovať vlastné vzdelávacie cesty a ciele.

Potrebuje študentov, ktorí sa aktívne zapájajú; musíme podporovať aktívnu a tvorivú interakciu prostredníctvom využívania zdrojov digitálneho kultúrneho dedičstva; začleniť digitálne kultúrne dedičstvo do pedagogických postupov, ktoré podporujú študentov v rozvoji prierezových schopností, hlbokého myslenia a tvorivého vyjadrovania. Vystaviť žiakov novým, reálnym kontextom učenia, ako sú praktické činnosti, vedecké štúdium alebo riešenie zložitých problémov.

6. Zlepšenie digitálnych kompetencií žiakov

Jednou z prierezových kompetencií, ktoré musia pedagógovia študentom vštepiť, je digitálna kompetencia. Zatiaľ čo schopnosť pestovať ostatné prierezové zručnosti je pri používaní



digitálnych technológií len súčasťou digitálnych kompetencií pedagógov, schopnosť podporovať digitálne kompetencie žiakov je neoddeliteľnou súčasťou digitálnych kompetencií pedagógov. Pedagóg sa musí snažiť zaradiť do výučby aktivity a úlohy, ktoré od žiakov vyžadujú vyhľadávanie informácií a zdrojov v digitálnom prostredí, organizovanie a spracovanie údajov, porovnávanie a kritické hodnotenie dôveryhodnosti a spoľahlivosti informácií a ich zdrojov.

Žiaci by sa mali naučiť efektívne a eticky využívať digitálne technológie na komunikáciu, spoluprácu a občiansku angažovanosť. Zahrnúť vzdelávacie aktivity, úlohy a hodnotenia, ktoré od žiakov vyžadujú, aby používali digitálne nástroje na vyjadrovanie sa, ako aj na zmenu a vytváranie digitálnych informácií v rôznych formátoch. Žiaci sa naučia odkazovať na zdroje a uvádzať licencie, ako aj uplatňovať autorské práva a licencie na digitálny obsah.

Pedagógovia musia tiež prijať opatrenia na zabezpečenie fyzickej, psychickej a sociálnej pohody žiakov pri používaní digitálnych technológií. Vybaviť študentov vedomosťami a zručnosťami, ktoré potrebujú na zvládanie rizík a bezpečné a zodpovedné používanie digitálnych technológií. Do výučby by mali byť zahrnuté aktivity, úlohy a hodnotenia, ktoré od žiakov vyžadujú, aby rozpoznali a riešili technické problémy.

[\[1\] Digital Competence Framework for Educators \(DigCompEdu\) | EU Science Hub \(europa.eu\)](#)



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039