

Komló Csaba PhD

A pedagógusok digitális kompetenciájának európai kerete (DigCompEdu)

(fordítás¹)

A tanári hivatás a gyorsan változó kihívásoknak köszönhetően egyre többféle kompetencia meglétét kívánja meg. A digitális eszközök sokfélesége és az igény a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztésére szükségszerűen magával hozza a tanári kompetenciák fejlesztésének szükségét. A DigCompEdu keretrendszer célja, hogy azonosítsa ezeket a pedagógus-specifikus digitális kompetenciákat. A keretrendszer az oktatás minden területére egyszerre fókuszál: az óvodai képzéstől az felsőoktatásig, az általános képzési formáktól a szakképzésig, a speciális nevelési igényűek oktatását és a nem-formális tanulás kontextusát is ideértve. A keretrendszer célja, hogy általános hivatkozási keretet biztosítson a digitális kompetencia-modellek fejlesztőinek: az EU tagállamoknak, az önkormányzatoknak, a nemzeti és regionális ügynökségeknek, az oktatási szervezeteknek és az állami vagy magán képzési szolgáltatóknak.

¹ A fordítás Redecker, C. (2017): European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 EN. Publications Office of the European Union, Luxembourg alapján készült. URL: http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC107466/pdf_digcomedu_a4_final.pdf dokumentum Utolsó hozzáférés: 2019. 05. 25.

A DigCompEdu 6 kompetenciaterületen 22 kompetenciát határoz meg. Az első kompetenciaterület a szakmai környezetre koncentrál, a második a digitális erőforrások megtalálására, létrehozására, megosztására, a harmadik a digitális eszközök menedzselésére és kezelésére, a negyedik az értékelés fejlesztésére fókuszál digitális eszközök és stratégiák segítségével, az ötödik a tanulás hatékonyságának digitális eszközökkel való növelésére, a hatodik pedig a digitális kompetenciák fejlesztésére. A hangsúly nem a technikai készségeken van, a keret célja inkább annak a részletezése, hogy a digitális technológiák hogyan használhatók fel az oktatás és a képzés fejlesztésére és innovációjára.

A jártassági szintek a Közös Európai Referenciakeret (CEFR) által használt nyelvi szinteknek megfelelően A1 és C2 között kerülnek meghatározásra. A hat szint az alábbiakban határozható meg:

Az újonnan érkezők (A1 szint): csak nagyon kevés alkalommal kerültek kapcsolatba digitális eszközökkel, repertoárjuk bővítéséhez segítségre van szükségük.

A felfedezők (A2): már elkezdték a digitális eszközök használatát, azonban nincs átfogó vagy következetes stratégiájuk az alkalmazás módjára. A felfedezőknek a látókörük szélesítésére és ösztönzésre van szükségük annak érdekében, hogy fejlesszék kompetenciájukat.

Az integrátorok (B1): számos célra használják a digitális eszközöket és kísérleteznek is velük, hogy az adott cél elérésére az adott kontextusban melyik eszköz a legalkalmasabb.

A szakértők (B2): a digitális eszközöket magabiztosan, kritikusan és kreatívan használják, annak érdekében, hogy a munkájukat hatékonyabban végezzék. Folyamatosan bővítik gyakorlati repertoárjukat.

A vezetők (C1): rugalmas, átfogó és hatékony digitális stratégiák széles repertoárját alkalmazzák, inspirációt jelentenek a többiek számára.

Az úttörők (C2): szakértői szinten használják a digitális eszközöket, ugyanakkor megkérdőjelezzik a kortárs digitális és pedagógiai gyakorlatok megfelelőségét. Ők jelentik az innovációt és a fiatalabb tanárok példaképei is egyben.

A DigCompEdu 6 kompetenciaterületének 22 kompetenciája

1. Szakmai elkötelezettség

1.1. Szervezeti kommunikáció

A digitális technológiák használata a tanulók, a szülők és a többi résztvevő szervezeti kommunikációjának javítása érdekében, együttműködve fejleszteni a szervezeti kommunikációs stratégiát.

1.2. Szakmai együttműködés

A digitális technológiák felhasználása a többi oktatóval való együttműködésre, az ismeretek és a tapasztalatok megosztására és cseréjére, valamint a pedagógiai gyakorlatok újragondolására.

1.3. Reflektív gyakorlat

Egyéni reflexió, a digitális pedagógiai gyakorlat és az oktatási közösség kritikus értékelése és aktív fejlesztése.

1.4. Folyamatos Digitális Szakmai Fejlesztés

Digitális információforrások és erőforrások felhasználása a folyamatos szakmai fejlődés érdekében.

2. Digitális Erőforrások

2.1. Digitális erőforrások kiválasztása

A tanítási és tanulási folyamathoz szükséges digitális erőforrások azonosítása, értékelése és kiválasztása. A pedagógiai cél, oktatási kontextus, pedagógiai megközelítés és a tanulócsoport jellemzőinek figyelembe vétele a digitális erőforrás kiválasztásakor és használatának megtervezésekor.

2.2. Digitális erőforrások létrehozása és módosítása

Új digitális oktatási források létrehozása, ingyenesen hozzáférhető digitális erőforrások felhasználása, illetve módosítása.

2.3. Digitális erőforrások kezelése, védelme és megosztása

A digitális tartalom hozzáférhetővé tétele a tanulók, a szülők és a többi oktató számára. Az érzékeny digitális tartalom hatékony védelme, a magánélet és a szerzői jogi szabályok tiszteletben tartása.

Meglévő nyílt licenccel rendelkező erőforrások és egyéb források módosítása és továbbfejlesztése, amennyiben ez megengedett. Megérteni a nyílt licenck és a szabadon felhasználható oktatási erőforrások létrehozásának és használatának jellemzőit.

3. Tanítás és tanulás

3.1. Tanítás

A tanítási folyamat hatékonyságának növelése érdekében a digitális eszközök és erőforrások alkalmazásának megtervezése és megvalósítása. A digitális tanítási tevékenység megfelelő kezelése és rendezése, új pedagógiai módszerek fejlesztése és kipróbálása.

3.2. Útmutató

A tanulókkal folytatott interakciók minőségének javítása a digitális technológiák és szolgáltatások alkalmazásával, egyénileg és kollektíven, a tanórákon és a tanórákon kívül is. Időszerű és célzott segítségnyújtás a tanulóknak a digitális technológiák segítségével. Újszerű segítségnyújtási és támogatási formák kikísérletezése.

3.3. Együttműködő tanulás

A tanulók a digitális technológiákat a kollaboratív értékelés részeként használhassák, a kommunikáció és az együttműködés fejlesztésére és az kollaboratív tudás létrehozására.

3.4. Önszabályozó tanulás

Az önszabályozó tanulási folyamatok támogatására szolgáló digitális technológiák alkalmazása: a tanulók megtervezhessék, nyomon követhessék és reflektálhassanak a tanulási folyamatra. Bizonyítékot találhassanak a fejlődésre, megoszthassák a meglátásaikat és kreatív megoldásokat találhassanak.

4. Értékelés

4.1. Értékelési stratégiák

Formatív és szummatív értékelés a digitális technológiák segítségével. Az értékelési formák és módszerek fejlesztése.

4.2. Bizonyítékok elemzése

A tanulók tevékenységével, teljesítményével és előre haladásával kapcsolatos digitális bizonyítékok létrehozása, kiválasztása, kritikus elemzése és értelmezése a tanítási tanulási folyamat pontosabb megismerése érdekében.

4.3. Visszajelzés és tervezés

Célzott és időszerű visszajelzés biztosítása a tanulók számára a digitális technológiák segítségével. A tanítási stratégiák megfelelő hozzáigazítása és célzott támogatás biztosítása a felhasznált digitális technológiák által generált bizonyítékok alapján. Annak érdekében, hogy a tanulók és a szülők megértsék a digitális technológiák által nyújtott bizonyítékokat, és felhasználják a döntéshozatalhoz. A tanítási stratégiák adaptációja és célszerű segítségnyújtás biztosítása a felhasznált digitális technológiák által létrehozott bizonyítékok alapján. A felhasznált digitális technológiák által létrehozott bizonyítékok alapján a tanulók és a szülők támogatása a döntéshozatalban.

5. A tanulási folyamat hatékonyságának növelése

5.1. Hozzáférhetőség és befogadás

A tanulási erőforrásokhoz és tevékenységekhez való hozzáférés biztosítása minden tanuló számára, beleértve a speciális igényűeket is. Figyelembe venni és reagálni a tanulók digitális elvárására, képességeire, tévhiteire, a digitális technológiák használatának kontextuális, fizikai vagy kognitív korlátaira.

5.2. Differenciálás és személyre szabás

A digitális technológiák támogassák a tanulók különböző tanulási igényeinek kielégítést. Lehetővé kell tenni, hogy egyéni tempóban és nehézségi szinteken haladjanak előre, egyéni tanulási utakat és célokat járhassanak be.

5.3. A tanulók aktív bevonása

A digitális technológiák felhasználása a tanulók aktív és kreatív részvételének elősegítésére egy adott témában. A pedagógiai stratégiákon belül a digitális technológiák alkalmazása, amelyek elősegítik a tanulók keresztirányú készségeit,

megnyitják a tanulást az új, valós világkörnyezetekben, magukba foglalják a tanulókat a gyakorlati tevékenységekben, a tudományos kutatásban és a komplex problémamegoldásban, vagy más módon, amelyek növelik a tanulók aktív részvételét és kreatív kifejezés.

A digitális technológia pedagógiai stratégián belüli alkalmazása annak érdekében, hogy támogassák a tanulók transzverzális készségeinek fejlődését, nyitottá váljanak új, a valós világhoz köthető ismeretelsajátítási kontextusokra, bevonják a tanulókat gyakorlati tevékenységekbe, tudományos vizsgálatokba és összetett problémák megoldásába, elősegítsék a tanulók aktív részvételét és kreatív önkifejezését.

6. A tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése

6.1. Információs és médiaműveltség

Olyan tanulási tevékenységek, feladatok és értékelési eljárások beillesztése az oktatásifolyamatba, amely lehetővé teszi, hogy a tanulók kifejezzék információs szükségleteiket, megtalálják a szükséges információt és a digitális erőforrásokat digitális környezetben, az információk rendszerezését, feldolgozását, elemzését és értelmezését, az információ és a digitális erőforrások hitelességének és megbízhatóságának összehasonlítását és kritikus értékelését.

6.2. Digitális kommunikáció és együttműködés

Olyan tanulási tevékenységeket, feladatokat és értékeléseket foglal magába, amelyek megkövetelik a tanulóktól a hatékony és felelősségteljes használatát a digitális technológiáknak a kommunikációban, az együttműködésben és az aktív digitális állampolgári tevékenységekben.

6.3. Digitális tartalom létrehozása

Olyan feladatok és tanulási tevékenységek, amelyek lehetővé teszik a tanulók digitális eszközökkel történő önkifejezését, valamint különböző digitális tartalmak létrehozását és módosítását. Megismertetni a tanulókat azzal, hogy a szerzői jogok és a felhasználási engedélyek hogyan vonatkozhatnak a digitális tartalomra, illetve hogyan hivatkozhatnak a digitális forrásokra.

6.4. Felelős használat

Megvizsgálni és biztosítani a tanulók fizikai, pszichológiai és társadalmi jólétét a digitális technológiák alkalmazása során. A hallgatók legyenek képesek a kockázatok kezelésére és a digitális technológiák biztonságos és felelősségteljes használatára.

6.5. Digitális problémamegoldás

Olyan tanulási és értékelési tevékenységek, amelyek megkövetelik a tanulóktól a technikai problémák azonosítását és megoldását, illetve a technológiai tudás új helyzetekbe történő kreatív átvitelét.

7. Irodalom

Redecker, C. (2017): European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 EN. Publications Office of the European Union, Luxembourg, URL: http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC107466/pdf_digcomedu_a4_final.pdf. Utolsó hozzáférés: 2019. 05. 25.