

V Bruseli 28. novembra 2022
(OR. en)

14982/22

EDUC 394
JEUN 171
DIGIT 217

VÝSLEDOK ROKOVANIA

Od: Generálny sekretariát Rady

Komu: Delegácie

Č. predch. dok.: 14147/22

Predmet: Závery Rady o podpore pohody v digitálnom vzdelávaní

Delegáciám v prílohe zasielame uvedené závery Rady, ktoré Rada pre vzdelávanie, mládež, kultúru a šport schválila na zasadnutí 28. a 29. novembra 2022.

Závery Rady o podpore pohody v digitálnom vzdelávaní

RADA EURÓPSKEJ ÚNIE

VZHLADOM NA

1. politické diskusie na sociálnom samite v Göteborgu v roku 2017, na ktorom sa zdôraznilo, že 44 % Európanov nemá základné digitálne zručnosti, že 90 % pracovných miest si v budúcnosti bude vyžadovať digitálne zručnosti a kompetencie a že 40 % európskych spoločností má ťažkosti s náborom špecialistov v oblasti IKT. Jednou z myšlienok, o ktorých pri tejto príležitosti diskutovali vedúci európski predstavitelia, bolo začať úvahy o budúcnosti vzdelávania s cieľom reagovať na budúce trendy a digitálnu revolúciu vrátane umelej inteligencie.
2. prvú zásadu Európskeho piliera sociálnych práv, konkrétne, že každý má právo na kvalitné a inkluzívne vzdelávanie, odbornú prípravu a celoživotné vzdelávanie, aby si udržal a získal zručnosti, ktoré mu umožnia plne sa zapojiť do života spoločnosti a úspešne zvládať zmeny postavenia na trhu práce.
3. oznámenie Komisie o vytvorení európskeho vzdelávacieho priestoru do roku 2025, v ktorom sa zdôrazňuje potreba vytvoriť podporné vzdelávacie prostredia pre skupiny, ktorým hrozí riziko nedostatočných výsledkov, a podporovať dosahovanie duševnej pohody v škole.
4. uznesenie Rady o strategickom rámci pre európsku spoluprácu vo vzdelávaní a odbornej príprave v záujme vytvorenia európskeho vzdelávacieho priestoru a neskôr (2021 – 2030), v ktorom sa zdôrazňuje, že vzdelávanie a odborná príprava zohrávajú kľúčovú úlohu pri formovaní budúcnosti Európy v čase, keď je nevyhnutné, aby sa občanom zaručilo osobné naplnenie a dosiahnutie pohody, aby boli pripravení prispôbovať sa premenlivému trhu práce a aktívne a zodpovedne si plnili občianske povinnosti.

5. akčný plán digitálneho vzdelávania (2021 – 2027), v ktorom sa opisuje koncepcia vysokovýkonného ekosystému digitálneho vzdelávania a zdôrazňuje sa význam rozvoja digitálnych zručností a kompetencií pre každodenný život.
6. prebiehajúci štruktúrovaný dialóg s členskými štátmi o digitálnom vzdelávaní a zručnostiach, ktorý Komisia začala v roku 2021, a medzirezortný prístup k digitálnemu vzdelávaniu, ktorý sa v rámci neho uplatňuje.
7. odporúčanie Rady (EÚ) 2021/1004 zo 14. júna 2021, ktorým sa zriaďuje Európska záruka pre deti, ktorej cieľom je predchádzať sociálnemu vylúčeniu a bojovať proti nemu a zabezpečiť rovnaké príležitosti tým, že sa deťom zo znevýhodnených prostredí zaručí bezplatný prístup k vzdelávaniu. V tejto súvislosti sa v odporúčaní zdôrazňuje význam poskytovania digitálnych vzdelávacích nástrojov, vysokorýchlostného pripojenia, digitálnych služieb a primeraného vybavenia, ako aj zlepšovania digitálnych zručností a úsilia o preklenutie všetkých foriem digitálnej priepasti.
8. stratégiu v oblasti práv osôb so zdravotným postihnutím na roky 2021 – 2030, v ktorej sa uvádza, že účinné využívanie digitálnych technológií si vyžaduje odstránenie prekážok prístupnosti pre osoby so zdravotným postihnutím a investovanie do ich digitálnych zručností.
9. odporúčanie Rady týkajúce sa iniciatívy Cesta k úspechu v škole, ktorým sa nahrádza odporúčanie Rady z 28. júna 2011 o politikách na zníženie predčasného ukončovania školskej dochádzky a ktorého cieľom je podporiť lepšie výsledky vzdelávania všetkých mladých Európanov bez ohľadu na ich osobné charakteristiky, rodinné, kultúrne a sociálno-ekonomické zázemie, pričom sa ako kľúčové prvky úspechu v škole vyzdvihujú pohoda v škole a fyzické a duševné zdravie.

10. neformálnu expertnú skupinu, ktorú v súčasnosti zriaďuje Komisia s cieľom presadzovať podporné vzdelávacie prostredia pre skupiny, pri ktorých hrozí podvýkonnosť, a podporiť pohodu v škole.
11. odporúčanie Rady z 29. novembra 2021 týkajúce sa metód zmiešaného učenia v záujme vysokokvalitného a inkluzívneho primárneho a sekundárneho vzdelávania, v ktorom sa zdôrazňuje význam uprednostňovania (fyzickej aj duševnej) pohody vzdelávajúcich sa osôb a navrhuje, aby sa politiky týkajúce sa pohody vzdelávajúcich sa osôb a politiky proti šikanovaniu začlenili do školských cieľov, a tiež aby sa zvýšilo zameranie na pohodu učiteľov a školiteľov, vedúcich pracovníkov škôl a ďalších pedagogických zamestnancov a kvalitu ich pracovného života s cieľom zmierniť stres a zabrániť vyhoreniu.
12. odporúčanie Rady z 24. novembra 2020 týkajúce sa odborného vzdelávania a prípravy (OVP) pre udržateľnú konkurencieschopnosť, sociálnu spravodlivosť a odolnosť, v ktorom sa zdôrazňujú politiky OVP vhodné pre digitálne hospodárstvo.
13. Osnabrückú deklaráciu o odbornom vzdelávaní a príprave ako prostriedku na oživenie a spravodlivý prechod k digitálnemu a ekologickému hospodárstvu, ktorej cieľom je rozvoj digitalizácie OVP v rámci novej kultúry celoživotného vzdelávania.
14. závery Rady o digitálnom vzdelávaní v európskych vedomostných spoločnostiach, v ktorých sa zdôrazňuje, že v rámci digitálneho vzdelávania by sa mala brať do úvahy aj pohoda všetkých aktérov zapojených do procesu výučby.
15. Monitor vzdelávania a odbornej prípravy 2021, ktorý sa zameriava na tému pohody vo vzdelávaní.

16. oznámenie Komisie s názvom Digitálne desaťročie pre deti a mládež: nová Európska stratégia vytvárania lepšieho internetu pre deti (stratégia BIK+), ktorá sa zameriava na zlepšenie pohody detí v online prostrediach.
17. aktualizovaný rámec digitálnych kompetencií pre občanov (DigComp 2.2), ktorý vypracovala Komisia, a v ktorom sa zdôrazňuje bezpečnosť, napr. v súvislosti s podporou pohody a zdravia, ako aj pochopením kybernetického šikanovania a bojom proti nemu.
18. európsky rámec digitálnych kompetencií pre pedagógov (DigCompEdu), v ktorom sa zdôrazňuje význam opatrení určených na zabezpečenie fyzickej, psychologickéj a sociálnej pohody vzdelávajúcich sa osôb pri používaní digitálnych technológií.

UZNÁVA, že:

19. na účely týchto záverov Rady sa pod pojmom „pohoda v digitálnom vzdelávaní“ rozumie pocit fyzickej, kognitívnej, sociálnej a emocionálnej spokojnosti, ktorý umožňuje všetkým jednotlivcom pozitívne sa zapájať vo všetkých digitálnych vzdelávacích prostrediach, a to aj prostredníctvom nástrojov a metód digitálneho vzdelávania a odbornej prípravy, maximalizovať ich potenciál a sebarealizáciu, a tiež im pomáha bezpečne sa správať online a posilniť ich postavenie v online prostrediach¹. Tieto závery Rady sa zameriavajú na digitálnu pohodu v rámci vzdelávania a odbornej prípravy a ich prostredníctvom, a to na primárnej a na nižšej a vyššej úrovni sekundárneho vzdelávania vrátane odborného vzdelávania a prípravy (OVP).

¹ Kognitívnu pohodu možno definovať ako „úspešné zapojenie vzdelávajúcich sa osôb do života spoločnosti v rôznych úlohách – ako účastníci celoživotného vzdelávania, produktívni pracovníci, aktívni občania“. Toto zapojenie je možné aj vďaka ich znalostiam a kompetenciám. Fyzickú pohodu možno chápať ako úroveň zdravotného stavu jednotlivcov a ich schopnosť viesť zdravý životný štýl. Sociálna pohoda sa vzťahuje na interakcie vzdelávajúcich sa osôb s inými osobami, ako aj na ich vnímanie digitálneho vzdelávacieho prostredia. Psychická pohoda sa vzťahuje na názory a pocity študentov týkajúce sa ich vlastného života a osobných cieľov, ktoré si stanovili [Panesi, S., Bocconi, S. and Ferlino, L., *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers, and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities*, (Podpora pohody a inklúzie študentov na školách prostredníctvom digitálnych technológií: ako to vidia študenti, učitelia a vedúci pracovníci škôl v Taliansku v rámci pilotného projektu SELFIE) *Frontiers in Psychology*, 2020].

20. na účely týchto záverov Rady sa pojem „žiaci“ vzťahuje na všetkých žiakov, študentov a učňov, ktorí navštevujú primárnu a nižšiu a vyššiu úroveň sekundárneho vzdelávania v rámci systémov počiatočného formálneho vzdelávania vrátane počiatočného odborného vzdelávania a prípravy (OVP).
21. na účely týchto záverov Rady sa pojem „pedagógovia“ vzťahuje na učiteľov, vedúcich pracovníkov škôl, školiteľov a iných pedagogických pracovníkov zapojených do výučby žiakov na primárnej a sekundárnej úrovni systémov počiatočného formálneho vzdelávania vrátane počiatočného odborného vzdelávania a prípravy (OVP).
22. digitálne technológie radikálne zmenili spôsoby, akými sa ľudia učia, pracujú, využívajú informácie a komunikujú. Digitálna transformácia prináša žiakom nové výzvy a príležitosti a má vplyv na ich kognitívny, fyzický, sociálny a emocionálny život.
23. v dôsledku pandémie COVID-19 a prechodu na núdzovú dištančnú a online výučbu a vzdelávanie vznikli v digitálnych vzdelávacích prostrediach mnohé výzvy. Spôsob, akým systémy digitálneho vzdelávania a odbornej prípravy vrátane žiakov a pedagógov a iných relevantných aktérov zareagovali na tieto výzvy, môžu poslúžiť ako užitočná skúsenosť a ponaučenie pri príprave prístupov zameraných na pohodu v digitálnom vzdelávaní.
24. príležitosti, ktoré ponúka digitálna transformácia, by sa mali rozvíjať prostredníctvom kvalitného a inkluzívneho vzdelávania a odbornej prípravy, aby sa podporila pohoda žiakov a pedagógov v digitálnych vzdelávacích prostrediach. Toto by sa malo systematicky podporovať a rozvíjať vo všetkých aspektoch ekosystému digitálneho vzdelávania².

² Súčasťou ekosystému digitálneho vzdelávania sú infraštruktúra digitálneho vzdelávania, pripojiteľnosť a vybavenie (vrátane dostupných a asistenčných technológií); vysokokvalitný obsah digitálneho vzdelávania; žiaci a pedagógovia, ktorí vedia integrovať digitálne technológie do pedagogického procesu, a rozvoj digitálnych znalostí, zručností a kompetencií a vytvorenie podmienok pre medziľudské vzťahy v digitálnych vzdelávacích prostrediach.

25. posilnenie pohody žiakov v kontexte digitálneho vzdelávania je obojsmerný proces. Digitálne prostredia môžu prinášať určité výzvy, a to aj v rámci digitálneho vzdelávania, napr. kybernetické šikanovanie, ktoré môže mať negatívny vplyv na pohodu, najmä ak sú niektoré aspekty týchto prostredí chybne navrhnuté alebo zrealizované. Naproti tomu dobre navrhnuté ekosystémy digitálneho vzdelávania, ktoré sú účinné a inkluzívne, môžu zvýšiť pocit pohody žiakov a zlepšiť ich vzdelávacie, životné a pracovné vyhliadky.
26. digitálna priepasť závažným spôsobom ohrozuje pohodu žiakov a pedagógov v digitálnom vzdelávaní a odbornej príprave, pričom často prehľbuje existujúce nerovnosti alebo vytvára nové. Celoštátne, regionálne a miestne školské systémy by mali byť schopné reagovať na akékoľvek ťažkosti s nedostatočným prístupom, nevyhovujúcim vybavením alebo neuspokojivými vzdelávacími podmienkami, ktorým čelia žiaci, najmä tí znevýhodnení, vrátane žiakov so zdravotným postihnutím a/alebo špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami a tých, ktorí čelia výzvam súvisiacim s digitálnymi rodovými rozdielmi.
27. nové modely vzdelávania vrátane tých, ktorých súčasťou je používanie dostupných a vyhľadateľných digitálnych nástrojov, umožňujú zapojiť znevýhodnených žiakov vrátane osôb so zdravotným postihnutím a/alebo špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami a tých, ktorí dočasne nemôžu navštevovať školu zo zdravotných dôvodov, ako aj žiakov žijúcich v izolovaných, ostrovných alebo odľahlých oblastiach, ako sú napríklad najvzdialenejšie regióny EÚ. Tieto modely tiež posilňujú motiváciu a odhodlanie využívať online skúsenosti a spolu s prístupmi zameranými na vzdelávajúce sa osoby pomáhajú znižovať digitálnu priepasť.
28. pokiaľ ide o príchod žiakov s migrantským pôvodom a/alebo tých, ktorých prvý jazyk sa líši od vyučovacieho jazyka, môžu digitálne nástroje a vysokokvalitný vzdelávací obsah uľahčiť kontinuitu ich vzdelávania a odbornej prípravy, pomôcť im udržať si spojenie so svojim jazykom a kultúrou pôvodu a vyrovnáť sa s možnými traumatickými skúsenosťami a novými výzvami.

29. častejší a rozsiahlejší prístup k digitálnym prostrediam a ich využívanie môže vystaviť žiakov väčšiemu riziku toho, že budú trpieť hrozbami v digitálnom svete, napr. kybernetickým šikanovaním a/alebo izoláciou. Je potrebné vyvinúť úsilie na zabezpečenie toho, aby boli žiaci vzdelaní a pedagógovia náležite vyškolení a aby spolupracovali s inými príslušnými odborníkmi s cieľom skutočne podporovať bezpečné digitálne vzdelávacie prostredie.
30. v systémoch vzdelávania a odbornej prípravy by sa mal posilniť dôraz na kritické myslenie, mediálnu a digitálnu gramotnosť a odolnosť voči dezinformáciám a nepodloženým tvrdeniam s cieľom poskytnúť žiakom zručnosti potrebné na to, aby vedeli reagovať na potenciálne hrozby a výzvy, a zaručiť im bezpečnejšie a pozitívnejšie online skúsenosti.
31. pedagógovia spolu s administratívnymi a riadiacimi pracovníkmi zohrávajú dôležitú a nenahraditeľnú úlohu pri rozvoji prostredia pre vzdelávanie a odbornú prípravu³ a pri podpore pohody žiakov. Mali by rozvíjať a posilňovať svoje digitálne kompetencie a zlepšovať svoje znalosti o prínosoch a výzvach využívania digitálnych nástrojov vo vzdelávaní a odbornej príprave, napríklad v rámci svojho počiatočného vzdelávania, zaškoľovania a kontinuálneho profesijného rozvoja, ako aj o tom, že je dôležité zvyšovať príťažlivosť rozvoja zručností v oblasti IKT pre dievčatá, a to okrem iného prostredníctvom rodovo citlivých prístupov k výučbe kompetencií súvisiacich s digitalizáciou.
32. digitálne technológie nemajú nahrádzať fyzickú prítomnosť a osobné interakcie medzi pedagógmi a žiakmi. Účelom integrácie digitálnych technológií do vzdelávacích procesov je podporovať a uľahčovať prácu pedagógov a zlepšovať vzdelávacie skúsenosti žiakov.

³ Na všeobecnú pohodu pedagógov môžu mať vplyv rôzne faktory, ako napríklad nadmerné pracovné zaťaženie, pocit nedostatočného uznania a rešpektovania učiteľského povolania, nadmerné veľkosti tried, nedostatočná podpora škôl, ktoré majú problémy s nezvládnuteľným správaním študentov, a v niektorých krajinách nedostatočné alebo nerovnocenné financovanie [Viac, C. a Fraser, P., Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis (Pohoda učiteľov: rámec pre zber údajov a analýzu), Pracovný dokument OECD pre vzdelávanie č. 213, OECD Publishing, Paríž, 2020].

UZNÁVA, ŽE:

pohodu žiakov a pedagógov v kontexte digitálneho vzdelávania a odbornej prípravy možno podporiť:

A. Získavaním vedomostí, zručností a kompetencií potrebných na podporu pohody v digitálnom vzdelávaní a odbornej príprave

33. jednotlivci sa zapájajú do digitálneho prostredia počas celého svojho osobného, profesionálneho a občianskeho života. Rozvoj digitálnych vedomostí, zručností a kompetencií môže podporiť ich emocionálny blahobyt a spokojnosť a posilniť ich schopnosť primerane reagovať na výzvy a riziká vyskytujúce sa v digitálnom aj fyzickom svete.
34. politiky a opatrenia týkajúce sa rozvoja digitálnych zručností a kompetencií by sa mali navrhovať s náležitým ohľadom na pohodu žiakov a ich individuálne potreby s osobitným zameraním na znevýhodnené skupiny. Mali by byť zamerané aj zvýšenie odolnosti a posilnenie postavenia žiakov. Súčasťou digitálnej kompetencie⁴ je sebaistá, kritická, zodpovedná, etická a bezpečnejšia práca s digitálnymi technológiami. Digitálne zručnosti, ako je počítačové myslenie, riešenie problémov súvisiacich s IKT a dátová gramotnosť, sú potrebné tak v počiatočných fázach vzdelávania a odbornej prípravy, ako aj v priebehu celého života, aby sa jednotlivci mohli lepšie integrovať do spoločnosti a mali lepší prístup k pracovným príležitostiam.
35. digitálne technológie ovplyvňujú spôsoby, akými sa žiaci učia, vyhľadávajú a vymieňajú si informácie, ako aj spôsob ich vzájomnej interakcie a socializácie. Sú vystavení širokej škále informácií vrátane dezinformácií a nepodložených tvrdení, takže rozvoj digitálnej a mediálnej gramotnosti, kritického myslenia a zručností na riešenie problémov má zásadný význam.

⁴ Pozri napr. Európska komisia, Spoločné výskumné centrum, Vuorikari, R., Kluzer, S., Punie, Y., *DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens: with new examples of knowledge, skills and attitudes* (Rámec digitálnych kompetencií pre občanov: s novými príkladmi vedomostí, zručností a postojov), 2022 a odporúčanie Rady z 22. mája 2018 o kľúčových kompetenciách pre celoživotné vzdelávanie (Ú. v. EÚ C 189, 4.6.2018, s. 1).

36. žiaci by mali získať a rozvíjať potrebné vedomosti, zručnosti a kompetencie, ktoré prispejú k neškodnému, bezpečnému a etickému používaniu digitálnych nástrojov vrátane zručností v oblasti kybernetickej bezpečnosti a znalostí o obmedzeniach algoritmov umelej inteligencie. To by mohlo mať významný vplyv na pohodu a odolnosť žiakov.
37. rozvoj osobnej a sociálnej kompetencie môže žiakom pomôcť využívať digitálne sociálne siete s menším rizikom emocionálnej alebo sociálnej ujmy a zvýšiť ich informovanosť o rizikách nadmerného používania digitálnych technológií.
38. žiaci by mali mať príležitosť nadobudnúť vedomosti, zručnosti a kompetencie potrebné na to, aby mohli vytvárať, vymieňať si a využívať digitálny obsah, a mali by poznať pravidlá týkajúce sa duševného vlastníctva.
39. na vývoj výrobkov a služieb IKT a pokročilých digitálnych technológií vrátane tých, ktoré môžu mať pozitívny vplyv na pohodu jednotlivcov, napr. osôb so zdravotným postihnutím a/alebo so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami, sú potrebné pokročilé a špecializované zručnosti.
40. pedagógovia by sa mali podporovať pri získavaní a rozvíjaní svojich digitálnych vedomostí, zručností a kompetencií, napr. v rámci ich počiatočného vzdelávania, zaškolenia a kontinuálneho profesijného rozvoja, a mali by byť dobre informovaní o prínosoch využívania digitálnych nástrojov a výzvach s nimi spojenými, ako aj o príležitostiach vyplývajúcich z ich využívania vo vzdelávaní a odbornej príprave. Pedagógovia by mali žiakov podporovať, aby technológie využívali bezpečným, zodpovedným a kreatívnym spôsobom.

B. Navrhovaním prístupov k výučbe a učeniu sa a digitálnych prostredí, ktoré zlepšujú pohodu žiakov

41. prístupy k výučbe a učeniu sa, ktoré zahŕňajú metódy výučby a učenia sa a organizačné aspekty, by mali zlepšiť relevantnosť a účinnosť procesu vzdelávania a odbornej prípravy, ako aj spokojnosť a sebadôveru žiakov vo všetkých vzdelávacích prostrediach. V tejto súvislosti má zásadný význam prístupnosť, bezpečnosť a kvalita digitálnej infraštruktúry a digitálnych technológií. Rozvoj a využívanie pokročilých digitálnych technológií vo vzdelávaní a odbornej príprave môže byť prínosom najmä pre znevýhodnených študentov vrátane osôb so zdravotným postihnutím a/alebo so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami.
42. pri navrhovaní politík v oblasti digitálneho vzdelávania by sa mali zväžiť tieto aspekty:
- *prostredia*, v ktorých sa vzdelávanie uskutočňuje, so zreteľom na sociálno-ekonomické, kultúrne a rodinné zázemie žiakov, ako aj iné relevantné okolnosti.
 - *použíte nástroje a zariadenia*, pričom sa ich použitie prispôsobí individuálnym potrebám žiakov (napríklad so zreteľom na zdravotný stav, špeciálne výchovno-vzdelávacie potreby a sociálno-ekonomické zázemie):
 - v rámci ekosystémov digitálneho vzdelávania by sa mala podporovať práca s inovačnými vzdelávacími nástrojmi, ktoré by mohli zahŕňať gamifikáciu, vzdelávacie riešenia založené napr. na technológiách rozšírenej reality, ako je obohatená/virtuálna realita, umelú inteligenciu, vzdelávaciu analytiku a sociálne siete, ktoré dodržiavajú etický a transparentný prístup, ochranu údajov a nediskrimináciu už v štádiu návrhu, pričom sa zohľadňujú prínosy a potenciálne riziká⁵.

⁵ Patrí medzi ne napríklad závislosť od internetu, trávenie nadmerného času pri obrazovke, hráčske poruchy a problémy súvisiace so zdravím, ako je sedavý spôsob života vedúci k obezite.

- digitálne riešenia by mali byť navrhnuté tak, aby umožňovali a podporovali prispôsobiteľnosť na účely digitálneho vzdelávania a rešpektovali rozmanité zázemie a potreby všetkých jednotlivcov, najmä žiakov zo znevýhodnených skupín. V prípade potreby by sa mala podporovať interoperabilita digitálnych riešení používaných vo vzdelávaní a odbornej príprave.
- pokročilé a špecializované digitálne technológie (napr. umelá inteligencia, obohatená/virtuálna realita, internet vecí, digitálne dvojčatá atď.) môžu zlepšiť dostupnosť a kvalitu prostredí vzdelávania a odbornej prípravy a synergicky dopĺňať nedigitálne prístupy k výučbe a učeniu sa. Integráciou inovačných digitálnych riešení možno podporiť zručnosť žiakov v odbornom vzdelávaní a príprave.
- používanie digitálnych technológií môže zabráť čas, ktorý by sa mohol využiť na iné činnosti prospešné pre zdravie, ako je telesné cvičenie alebo spánok. Mala by sa preto zvážiť rovnováha medzi časom tráveným pri obrazovke a mimo nej a časový manažment.
- *učebné úlohy* používané vo vzdelávacom procese, ktoré vedú k zamýšľaným vzdelávacím výstupom.
 - používanie vysokokvalitného obsahu digitálneho vzdelávania navrhnutého s ohľadom na vhodný pedagogický účel a poskytovaného moderným, dostupným a ľahko použiteľným spôsobom⁶.
 - podpora prístupov zameraných na žiakov vrátane podpory ich samostatnosti.
- *pedagógovia*, ktorí by mali byť dobre vyškolení a schopní poskytovať žiakom usmernenia o primeranom využívaní digitálnych technológií vrátane rozumného a vyváženého rozdeľovania času tráveného pri obrazovke a mimo nej. Dobre vyškolení pedagógovia sú schopní zohľadniť osobitosti rôznych digitálnych vzdelávacích prostredí, pracovať s inovačnými digitálnymi nástrojmi a prístupmi k výučbe a učeniu sa a uplatňovať ich v pedagogickom kontexte, pričom majú na pamäti riziká spojené s nadmerným používaním digitálnych technológií.

⁶ Pokiaľ ide o vzdelávací obsah, užitočné usmernenia môže poskytnúť rámec pre obsah digitálneho vzdelávania, ktorý pripravuje Komisia.

C. Medziľudskými vzťahmi v ekosystéme digitálneho vzdelávania

43. ekosystémy digitálneho vzdelávania sú založené nielen na digitálnej infraštruktúre a digitálnych nástrojoch a obsahu, ale aj na sociálnych interakciách medzi zainteresovanými jednotlivcami – t. j. medzi žiakmi, pedagógmi a inými aktérmi, ktorí využívajú technologické prostriedky na komunikáciu a tvorbu obsahu a sietí – a na ich fyzickom a sociálnom prostredí. Tieto sociálne interakcie je nevyhnutné zohľadniť pri navrhovaní ekosystémov digitálneho vzdelávania.
44. technologický pokrok zmenil formy komunikácie a otvoril nové príležitosti, pokiaľ ide o posilnenie postavenia, sebavyjadrenie a digitálne občianstvo⁷, vrátane aktívnej účasti v spoločnosti prostredníctvom online nástrojov.

⁷ Podľa Rady Európy je „digitálny občan niekto, kto je prostredníctvom rozvoja širokej škály kompetencií schopný aktívne, pozitívne a zodpovedne sa zapájať do online aj offline komúnít, a to na miestnej, národnej či celosvetovej úrovni“ [Richardson, J., Milovidov, E., *Digital citizenship education handbook: being online, well-being online, rights online* (Vzdelávacia príručka digitálneho občianstva: byť online, pohoda online a práva online), Rada Európy, 2019].

45. digitálne interakcie môžu pomôcť pri rozvoji sociálnych zručností a posilniť sociálne prepojenia. Žiaci a pedagógovia však môžu byť vystavení aj digitálnym rizikám⁸ (ako sú kybernetické šikanovanie, nenávistné prejavy, falošné správy, porušovanie súkromia, online podvody, komnaty ozvien⁹ atď.)¹⁰, ktoré narúšajú ich pohodu¹¹. Je nevyhnutné, aby si žiaci, pedagógovia a rodičia uvedomovali rozsah a rozmanitosť týchto rizík a vedeli, ako sa im vyhýbať a/alebo im predchádzať, kde nájsť podporu a ako si budovať odolnosť. Na riešenie digitálnych rizík je takisto dôležité využívať interakcie, ako aj prístupy k výučbe a učeniu sa v digitálnych vzdelávacích prostrediach.
46. systémy vzdelávania a odbornej prípravy a školy by mali preskúmať spôsoby zlepšenia pohody v digitálnom vzdelávaní, podporovať informovanosť o digitálnych rizikách a ich prevenciu, ako aj celoškolské politiky vrátane školských postupov organizačnej povahy, podporovať bezpečné digitálne vzdelávacie prostredia a riešiť výzvy spojené s digitálnymi rizikami.

⁸ Digitálne riziká môžu súvisieť napr. s nadmerným alebo nevhodným využívaním digitálnych technológií alebo interakciou žiakov s digitálnym svetom.

⁹ Termín „komnata ozvien“ „odkazuje na situácie v sociálnych médiách a online diskusných skupinách, v ktorých sa presvedčenie zväčšuje alebo umocňuje komunikáciou a opakovaním v uzavretom, izolovanom systéme. K účastníkom sa zvyčajne dostávajú informácie, ktoré posilňujú ich existujúce názory bez toho, aby sa stretli s protichodnými názormi [Vuorikari, R., Kluzer, S. a Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes* (Rámec digitálnych kompetencií pre občanov – s novými príkladmi vedomostí, zručností a postojov), Úrad pre vydávanie publikácií Európskej únie, Luxemburg, 2022].

¹⁰ V štúdii OECD z roku 2019 sa vymedzuje typológia rizík: riziká vyplývajúce z kontaktu, riziká vyplývajúce z obsahu, riziká pre súkromie a riziká pre spotrebiteľov [Burns, T., Gottschalk, F. (eds.), *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age*, Educational Research and Innovation] (Vzdelávanie detí 21. storočia: emocionálna pohoda v digitálnom veku, výskum a inovácie vo vzdelávaní) OECD Publishing, Paríž, 2019.

¹¹ Napríklad kybernetické šikanovanie môže byť ešte škodlivejšie ako bežné formy šikanovania, pretože jeho dosah sa rozširuje na široké publikum online a slová a obrázky môžu zostať v online prostredí natrvalo.

47. sociálne porovnávanie, ktoré online svet podporuje, môže mať negatívny vplyv na duševné zdravie a sebadôveru, a to najmä v období dospievania. U žiakov sa môžu navodiť alebo zintenzívniť obavy v súvislosti s vnímaním svojho tela a pocit sociálneho odcudzenia, ak sú vystavení „ideálnym“ obrázkom na sociálnych médiách. S používaním internetových sociálnych médií sa spája aj jav známy ako „strach niečo zmeškať“ (fear of missing out). Pedagógovia v digitálnom vzdelávacom prostredí by si mali byť týchto rizík vedomí, mali by zvyšovať informovanosť o negatívnych vplyvoch uvedených javov a riešiť ich a podporovať u žiakov rozvoj zručností na zvládanie týchto problémov.
48. pedagógovia by mali podnecovať motiváciu žiakov učiť sa a rozvíjať svoj plný potenciál, pomáhať im stať sa ucelenými, vyspelými jednotlivcami, ktorí poznajú svoje silné a slabé stránky, životné ciele a túžby a ktorí si vybudovali pozitívnu mienku o sebe samom a zároveň rešpektujú ostatných a ich individuálne potreby. Takéto správanie je kľúčovým faktorom pohody v digitálnom vzdelávaní.
49. rozumné digitálne rodičovstvo a podporujúce rodinné prostredie by mali byť súčasťou ekosystému digitálneho vzdelávania, pričom by sa malo zohľadňovať rodinné zázemie. Školy by si mali uvedomovať význam komunikácie a spolupráce s rodičmi či opatrovateľmi, pokiaľ ide o príležitosti, prínosy a výzvy spojené s digitálnym vzdelávaním, ako aj digitálne riziká a význam časového manažmentu pri používaní digitálnych nástrojov na účely vzdelávania a odbornej prípravy.

VYZÝVA ČLENSKÉ ŠTÁTY, ABY V SÚLADE SO SVOJOU VNÚTROŠTÁTNOU SITUÁCIOU A ZÁSADOU SUBSIDIARITY

50. pri navrhovaní vnútroštátnych politík a stratégií v oblasti digitálneho vzdelávania kládli dôraz na zlepšenie pohody žiakov a pedagógov;
51. podporovali navrhovanie procesov výučby a učenia sa so zreteľom na ich vplyv na pohodu žiakov a v prípade potreby nabádali na intenzívnu spoluprácu medzi ekosystémami digitálneho vzdelávania a odborníkmi a službami v oblasti duševného zdravia a v psychosociálnej oblasti;
52. podporovali procesy výučby a učenia sa založené na prístupe zameranom na žiaka, napríklad prostredníctvom integrácie pokročilých digitálnych technológií, etického využívania umelej inteligencie a dát¹², a to s osobitným dôrazom na zlepšenie pohody znevýhodnených žiakov a žiakov v zraniteľných situáciách vrátane tých so zdravotným postihnutím a/alebo so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami, ako aj nadaných žiakov, a na riešenie problematiky digitálnych rodových rozdielov;
53. zlepšovali informovanosť žiakov a pedagógov o potrebe dobre vyváženého trávenia času pri obrazovke a mimo nej, a ak je to možné, povzbudzovali školy pri rozvoji primeraného časového manažmentu, pokiaľ ide o digitálne a prezenčné aktivity súvisiace s výučbou a učením sa;
54. preskúmali možnosti, ako podporiť navrhovanie a uplatňovanie procesov výučby a učenia sa a využívanie digitálnych technológií vo vzdelávaní a odbornej príprave s cieľom uľahčiť integráciu žiakov s migrantským pôvodom a/alebo tých žiakov, ktorých prvý jazyk sa líši od vyučovacieho jazyka, do systémov vzdelávania a odbornej prípravy členských štátov a zároveň im umožniť udržať si spojenie so svojimi materinskými jazykmi a príslušnými kultúrami;

¹² Etické usmernenia pre využívanie umelej inteligencie a dát pri výučbe a učení sa určené pedagógom, ktoré vypracovala Komisia, možno v tejto súvislosti považovať za užitočný zdroj usmernení a podpory.

55. podporovali¹³ informovanosť žiakov o potenciálnych hrozbách v digitálnom svete a rozvoj ich odolnosti s cieľom znížiť riziká a ponúknuť mladým ľuďom bezpečné online príležitosti a zároveň podporovať ochranu údajov a súkromie na internete;
56. preskúmali možnosti podpory pedagógov pri presadzovaní kritického myslenia, mediálnej a digitálnej gramotnosti žiakov a práce s dátami a informáciami vrátane informovaného prístupu k dezinformáciám a nepodloženým tvrdeniam¹⁴;
57. nabádali školy, aby v prípade potreby uplatňovali celoškolské prístupy, ktoré by systematicky presadzovali pohodu v digitálnom vzdelávaní na primárnej a sekundárnej úrovni a na úrovni odborného vzdelávania a prípravy, vrátane flexibilných politík, ktoré by podporovali prevenciu a odolnosť a riešili výzvy, ako sú digitálne riziká, ako aj organizačné postupy škôl;
58. zvážili využitie príležitostí, ktoré ponúkajú existujúce nástroje EÚ (Európsky sociálny fond plus, Erasmus+, Nástroj technickej podpory atď.) na presadzovanie politík digitálneho vzdelávania zameraných na pohodu žiakov a pedagógov v digitálnom vzdelávacom prostredí.

¹³ Napríklad prostredníctvom existujúcej siete centier bezpečnejšieho internetu v členských štátoch, ktoré spolufinancuje EÚ, a platformy betterinternetforkids.eu, celoeurópskeho centra pre bezpečnosť detí na internete, ktoré obsahuje materiály pre učiteľov, rodičov a deti vo všetkých úradných jazykoch EÚ.

¹⁴ Usmernenia pre boj proti dezinformáciám a podporu digitálnej gramotnosti prostredníctvom vzdelávania a odbornej prípravy určené učiteľom a pedagógom, ktoré vypracovala Komisia, možno v tejto súvislosti považovať za užitočný zdroj usmernení a podpory.

VYZÝVA KOMISIU, ABY V SÚLADE SO ZMLUVAMI A PLNE REŠPEKTUJÚC ZÁSADU SUBSIDIARITY

59. podporovala výskum vplyvu využívania digitálnych technológií na pohodu žiakov a pedagógov vo všetkých členských štátoch a vypracovala štúdiu založenú na dôkazoch zameranú na aktuálny stav potrieb týkajúcich sa pohody v prostrediach digitálneho vzdelávania. navrhla model efektívnych postupov zameraných na zlepšenie pohody v ekosystémoch digitálneho vzdelávania a v konečnom dôsledku kritériá pre „školský model digitálnej pohody“ na školách, ktorý by mohol slúžiť ako príklad a ktorý by členské štáty mohli používať na dobrovoľnom základe. pri navrhovaní tohto modelu zhodnotila prácu neformálnej expertnej skupiny Komisie zameranej na podporné vzdelávacie prostredia pre skupiny, pri ktorých hrozí podvýkonnosť, a na podporu pohody v školách, ktorá sa v súčasnosti zriaďuje;
60. nabádali na rozvoj a výmenu vysokokvalitného obsahu pre pedagógov a iných príslušných odborníkov s cieľom ďalej zlepšovať ich vedomosti, zručnosti a kompetencie, pedagogické prístupy zamerané na žiakov a prácu s rôznymi skupinami žiakov;
61. zvážili podporu pohody v digitálnom vzdelávaní ako súčasť každoročného hackatónu v oblasti digitálneho vzdelávania;

62. zvyšovala informovanosť o integrácii používateľsky ústretových prístupov a riešení, ktoré by podporili pohodu žiakov a pedagógov v digitálnom vzdelávaní, a to pokiaľ ide o všetky relevantné zainteresované strany, akými sú napríklad tvorcovia digitálnych nástrojov a služieb a sektor vzdelávacích technológií (EdTech) a tiež subjekty, ktoré sa zaoberajú kybernetickou bezpečnosťou. Zvyšovala informovanosť všetkých relevantných zainteresovaných strán, ktoré pripravujú obsah digitálneho vzdelávania, o začlenení hľadiska pohody nielen do samotného obsahu, ale aj do procesov výučby a učenia sa.
63. podporovala využívanie programov EÚ, ako sú Erasmus+, Európsky sociálny fond plus, Európsky zbor solidarity, Horizont Európa a program Digitálna Európa, na podporu pohody žiakov a pedagógov v digitálnych vzdelávacích prostrediach a využívanie pokročilých digitálnych technológií, napríklad ak ide o žiakov so zdravotným postihnutím a/alebo špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami, ako aj vývoj, testovanie a zavádzanie gamifikácie, vzdelávacích riešení založených na umelej inteligencii a technológiách rozšírenej reality, ako je obohatená/virtuálna realita na pedagogické účely.
64. zohľadnila potrebu holistického, integrovaného a udržateľného ekosystému digitálneho vzdelávania v členských štátoch, ktorý podporuje kvalitu a začlenenie, ako aj pohodu digitálnom vzdelávaní, v rámci prebiehajúceho vykonávania akčného plánu digitálneho vzdelávania (2021 – 2027) a pripravovaných návrhov odporúčania Rady o faktoroch umožňujúcich digitálne vzdelávanie a odporúčania Rady o zlepšení poskytovania digitálnych zručností vo vzdelávaní a odbornej príprave.
-

PODKLADOVÉ DOKUMENTY

Európska rada

- Závery zo zasadnutia Európskej rady zo 14. decembra 2017 (EUCO 19/1/17 REV 1).

Rada Európskej únie

- Závery Rady o stratégii EÚ v oblasti práv dieťaťa (10024/22).
- Odporúčanie Rady týkajúce sa metód zmiešaného učenia v záujme vysokokvalitného a inkluzívneho primárneho a sekundárneho vzdelávania (Ú. v. EÚ C 504, 14.12.2021, s. 21).
- Odporúčanie Rady (EÚ) 2021/1004 zo 14. júna 2021, ktorým sa zriaďuje Európska záruka pre deti (Ú. v. EÚ L 223, 22.6.2021, s. 14).
- Závery Rady o rovnosti a inklúzii vo vzdelávaní a odbornej príprave s cieľom podporiť úspech vo vzdelávaní pre všetkých (Ú. v. EÚ C 221, 10.6.2021, s. 3).
- Uznesenie Rady o strategickom rámci pre európsku spoluprácu vo vzdelávaní a odbornej príprave v záujme vytvorenia európskeho vzdelávacieho priestoru a neskôr (2021 – 2030), (Ú. v. EÚ C 66, 26.2.2021, s. 1).
- Odporúčanie Rady z 24. novembra 2020 týkajúce sa odborného vzdelávania a prípravy (OVP) pre udržateľnú konkurencieschopnosť, sociálnu spravodlivosť a odolnosť (Ú. v. EÚ C 417, 2.12.2020, s. 1).
- Závery Rady o digitálnom vzdelávaní v európskych vedomostných spoločnostiach (Ú. v. EÚ C 415, 1.12.2020, s. 22).

- Závery Rady o reakcii na krízu spôsobenú pandémiou COVID-19 v oblasti vzdelávania a odbornej prípravy, (Ú. v. EÚ C 212 I, 26.6.2020, s. 9).
- Závery Rady o európskych učiteľoch a školiteľoch pre budúcnosť (Ú. v. EÚ C 193, 9.6.2020, s. 11).
- Závery Rady o hospodárstve zameranom na dobré životné podmienky (Ú. v. EÚ C 400, 26.11.2019, s. 9).
- Uznesenie Rady o ďalšom rozvoji európskeho vzdelávacieho priestoru v záujme podpory systémov vzdelávania a odbornej prípravy orientovaných na budúcnosť (Ú. v. EÚ C 389, 18.11.2019, s. 1).
- Závery Rady o formovaní vízie európskeho vzdelávacieho priestoru (Ú. v. EÚ C 195, 7.6.2018, s. 7).
- Odporúčanie Rady o kľúčových kompetenciách pre celoživotné vzdelávanie (Ú. v. EÚ C 189, 4.6.2018, s. 1).

Vyhlásenia

- Osnabrücká deklaráciu o odbornom vzdelávaní a príprave ako prostriedku na oživenie a spravodlivý prechod k digitálnemu a ekologickému hospodárstvu (30. november 2020).

Európska komisia

- Oznámenie Komisie Európskemu parlamentu, Rade, Európskemu hospodárskemu a sociálnemu výboru a Výboru regiónov: Digitálne desaťročie pre deti a mládež: nová Európska stratégia vytvárania lepšieho internetu pre deti (stratégia BIK+) (COM(2022) 212 final).
- Oznámenie Komisie Európskemu parlamentu, Rade, Európskemu hospodárskemu a sociálnemu výboru a Výboru regiónov: Akčný plán na realizáciu Európskeho piliera sociálnych práv, COM(2021) 102 final.
- Oznámenie Komisie Európskemu parlamentu, Rade, Európskemu hospodárskemu a sociálnemu výboru a Výboru regiónov: Únia rovnosti: Stratégia v oblasti práv osôb so zdravotným postihnutím na roky 2021 – 2030 (COM(2021) 101 final).
- Oznámenie Komisie Európskemu parlamentu, Rade, Európskemu hospodárskemu a sociálnemu výboru a Výboru regiónov o vytvorení európskeho vzdelávacieho priestoru do roku 2025, (COM(2020) 625 final).
- Oznámenie Komisie Európskemu parlamentu, Rade, Európskemu hospodárskemu a sociálnemu výboru a Výboru regiónov: Akčný plán digitálneho vzdelávania 2021 – 2027. Prispôsobenie vzdelávania a odbornej prípravy digitálnemu veku (COM(2020) 624 final).
- Oznámenie Komisie Európskemu parlamentu, Rade, Európskemu hospodárskemu a sociálnemu výboru a Výboru regiónov: Európsky program v oblasti zručností pre udržateľnú konkurencieschopnosť, sociálnu spravodlivosť a odolnosť (COM(2020) 274 final).

- Oznámenie Komisie Európskemu parlamentu, Rade, Európskemu hospodárskemu a sociálnemu výboru a Výboru regiónov: Únia rovnosti: stratégia pre rodovú rovnosť na roky 2020 – 2025 (COM(2020) 152 final).
- Oznámenie Komisie Európskemu parlamentu, Rade, Európskemu hospodárskemu a sociálnemu výboru a Výboru regiónov: Posilňovanie európskej identity vzdelávaním a kultúrou: príspevok Európskej komisie na zasadnutí lídrov v Göteborgu, 17. novembra 2017 (COM(2017) 673 final).

Medziinštitucionálne akty

- Medziinštitucionálne vyhlásenie Európskeho piliera sociálnych práv (Ú. v. EÚ C 428, 13.12.2017, s. 10).

Štúdie

- Vuorikari, R., Kluzer, S. a Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes* (Rámec digitálnych kompetencií pre občanov – s novými príkladmi znalostí, zručností a postojov), Úrad pre vydávanie publikácií Európskej únie, Luxemburg, 2022.
- Weber, H., Elsner, A., Wolf, D., Rohs, M., a Turner-Cmuchal, M. (editori), *Inclusive Digital Education* (Inkluzívne digitálne vzdelávanie), European Agency for Special Needs and Inclusive Education, Odense, 2022.

- Európska komisia, Generálne riaditeľstvo pre vzdelávanie, mládež, šport a kultúru, *Education and training monitor 2021: education and well-being* (Monitor vzdelávania a odbornej prípravy 2021: vzdelávanie a pohoda), 2021.
- Panesi, S., Bocconi, S. a Ferlino, L., *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers, and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities* (Podpora pohody a inklúzie študentov na školách prostredníctvom digitálnych technológií: ako to vidia študenti, učitelia a vedúci pracovníci škôl v Taliansku v rámci pilotného projektu SELFIE), *Frontiers in Psychology*, 2020.
- Punie, Y., editor, Redecker, C., *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu* (Európsky rámec digitálnych kompetencií pre pedagógov: DigCompEdu), Úrad pre vydávanie publikácií Európskej únie, Luxemburg, 2017.
- Viac, C. a Fraser, P., *Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis* (Pohoda učiteľov: rámec pre zber údajov a analýzu), OECD Education Working Paper No. 213, OECD Publishing, Paris, 2020.
- Európska komisia, Generálne riaditeľstvo pre komunikačné siete, obsah a technológie, *Ethics guidelines for trustworthy AI* (Etické usmernenia pre dôveryhodnú umelú inteligenciu), Úrad pre publikácie, 2019.
- Richardson, J., Milovidov, E., *Digital citizenship education handbook: being online, well-being online, rights online* (Príručka digitálnej občianskej výchovy: život, pohoda a práva online), Rada Európy, 2019.
- OECD, *How's Life in the Digital Age?: Opportunities and Risks of the Digital Transformation for People's Well-being* (Ako sa žije v digitálnom veku: príležitosti a riziká digitálnej transformácie pre pohodu ľudí), OECD Publishing, Paris, 2019.
- Burns, T., Gottschalk, F. (editori), *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age*, Educational Research and Innovation (Vzdelávanie detí 21. storočia: emocionálna pohoda v digitálnom veku, výskum a inovácie vo vzdelávaní), OECD Publishing, Paris, 2019.
- OECD, *The Protection of Children Online: Risks Faced by Children Online and Policies to Protect Them* (Ochrana detí online: riziká, ktoré deťom hrozia online a politiky na ich ochranu), OECD Digital Economy Papers, No. 179, OECD Publishing, Paris, 2011.