



O6 – IKT AKO SOCIÁLNO-VÝCHOVNÁ PODPORA V BOJI PROTI PREDČASNÉMU UKONČENIU ŠKOLSKEJ DOCHÁDZKY



VZDELÁVACÍ MATERIÁL

Obsah

1 - Úvod	3
1.1. Kontext	3
1.2. Projektu TICS	4
2 – Cieľové skupiny	6
2.1. Mladí ľudia/učni/študenti	6
2.2 Učítelia/Školitelia/Vychovávateľa	6
3. Pedagogický prístup	8
3.1 Z učebnej aktivity	8
3.2 Iné zdroje	10
4. Zručnosti, ktoré treba rozvíjať	13
4.1 Zručnosti študentov	14
4.2 Zručnosti učiteľov/školiteľov	16
4.3 Pomôcky na podporu identifikovaných zručností študentov (IO 02)	19
4.4 Pomôcky na podporu identifikovaných zručností učiteľov (IO 04)	20
5. Odporúčania	22

1 - Úvod

1.1. Kontext

V ostatných dvoch desaťročiach **digitálna technológia a sociálne siete čoraz viac prenikajú do nášho každodenného života**. Preto sa stali kritickými zložkami rôznych zmien. Hoci táto technológia ovplyvnila takmer každého človeka v spoločnosti, väčší vplyv mala najmä na mladých ľudí, pretože boli vychovaní výlučne v tejto "**digitálnej ére**".

Rozširovanie prepojených digitálnych technológií možno vysledovať až do 90. rokov minulého storočia v dôsledku spustenia prvého svetového webového prehliadača; v priebehu ďalších rokov sa ešte viac zlepšila prístupnosť k internetu a zakladanie sociálnych sietí (YouTube, Facebook, Twitter atď.) zabezpečilo globálne prijatie týchto technológií. Medzitým zostarla jedna generácia. V súčasnosti **mladí ľudia vyrastajú s digitálnou technológiou a dominantnú úlohu pri formovaní ich životného štýlu zohráva internet, videohry a iné formy technológie**. Toto je jeden z kľúčových bodov diskusií súvisiacich s touto témou, okrem toho, či je technológia zodpovedná za formovanie postojov, hodnôt a vzorov sociálneho správania. Treba tiež poznamenať, že digitálna technológia **môže erodovať kultúrne hodnoty**, najmä ak sú neustále v zobrazení cudzích kultúr. Pri pohľade na vysokú úroveň spotreby mladých ľudí je nepochybné, že tieto technológie mali na nich významný vplyv.

Mládež žijúca v spoločnosti, ktorá je preplnená médiami, prišla s odlišnými spôsobmi vyjadrovania hodnôt, správania a postojov v porovnaní s predchádzajúcimi generáciami. V prostredí, ktoré máme dnes, je jasné, že ľudia musia prijať a zvládnuť digitálnu technológiu, aby boli aktuálni a úspešní. Na základe tejto perspektívy je táto nová generácia veľmi zbehlá v technológiách a to hlboko ovplyvnilo ich záujmy a zručnosti. Predovšetkým **vnímajú, premýšľajú a dekodujú informácie úplne odlišne od starších ľudí a to má silný vplyv na ich vzdelávacie/školské cesty**: učia sa iným spôsobom, majú odlišnú úroveň pozornosti a koncentrácie, na to, aby boli motivovaní a akční, potrebujú iné prístupy.

Učitelia, školitelia, pedagógovia a vo všeobecnosti všetci odborníci, ktorí sa zaoberajú touto cieľovou skupinou, by si mali uvedomiť tieto osobitné aspekty, najmä ak sú mladí ľudia vystavení riziku predčasného ukončenia školskej dochádzky a potrebujú ešte osobitnejšiu pozornosť a ciele prístupy. V skutočnosti sa v našich európskych krajinách stali **hlavnými témami odchod zo školy, nedostatok motivácie, vylúčenie zo školy a problémy so správaním**. V Európe je miera predčasného ukončenia školskej dochádzky okolo 13,5%, ale Európska únia má v úmysle znížiť tento percentuálny podiel na 10% do roku 2020. Hoci je fenomén predčasného odchodu medzinárodný, každá krajina má svoje vlastné prístupy a pilotné projekty. Výmeny medzi členskými štátmi o aktuálnom pokroku v nadväznosti na spoločné smerovanie boli vždy podporované s cieľom spoločne zhodnotiť účinnosť opatrení prijatých v rámci všeobecného vzdelávania, ako aj v odbornom vzdelávaní a príprave.

Projekt TICS spĺňa európske ciele v oblasti zamestnanosti, inovácií, vzdelávania a sociálneho začlenenia, pretože sa zameriava na rozvoj pracovných metód zameraných na odborníkov v oblasti vzdelávania, sociálnych pracovníkov, odborníkov v oblasti integrácie a na všetkých, ktorí sa zaoberajú sociálnymi otázkami, vrátane predčasného ukončenia školskej dochádzky a sociálneho vylúčenia.

1.2. Projekt TICS

"TICS dans l'accompagnement Socio-éducatif pour combattre le décrochage scolaire" je založený na myšlienke, že **odborníci pracujúci s mladými ľuďmi** (učitelia/škoolitelia, pedagógovia, sociálni pracovníci, odborníci v oblasti orientácie/začleňovania ...) **môžu** na jednej strane **zohrať životnú úlohu** pri predchádzaní predčasného odchodu zo školy, pri intervenciách a nápravných opatreniach a na druhej strane pri zvyšovaní povedomia mladých ľudí o všetkých rizikách súvisiacich s technológiami (závislosť, vzťahové problémy atď.).

Táto produkcia je založená na práci vykonanej počas trvania projektu TICS zúčastnenými partnermi, ktorými je 7 organizácií zo 6 rôznych európskych krajín:



Vychádzajúc z otázky **boja proti predčasnému ukončeniu školskej dochádzky** sa projekt TICS zameriava na odborných poradcov v oblasti sociálnej integrácie alebo mobility v oblasti zamestnanosti, prístupu k ľudským právam, zdraviu, bývaniu, občianstvu alebo v odbornom vzdelávaní. Vychádza z predpokladu, že dve predtým oddelené oblasti, oblasť celoživotného vzdelávania a odbornej prípravy a sociálna oblasť sa v súčasnosti približujú. Lektori, odborníci v oblasti sociálnej a profesijnej integrácie, sociálni pracovníci a škoolitelia ponúkajú podporné služby pre mladých zraniteľných ľudí a tým podporujú učiteľov a rodiny. Pri práci s mladými ľuďmi je potrebné zaujímať sa o ich postupy a pokúsiť sa pochopiť čo je treba brať do úvahy.

Projekt partnerstva TICS ponúka spomínaným odborným pracovníkom **možnosť integrovať nový prístup, a to stretnúť sa a počúvať týchto mladých ľudí, ktorí sú menej na ulici a čoraz viac na webe**. V kontexte vzdelávacej a sociálnej intervencie sa jedná o **povzbudenie a vyškolenie odborníkov v používaní IKT a v technologických postupov, ktoré môžu otvoriť dialóg**.

Projekt TICS rozpracúva dva inovatívne komponenty:

* Po prvé, pomôcť mladým ľuďom zistiť, že **je možné používať IKT a on-line siete iným spôsobom** nájdením on-line ľudí ochotných počúvať ich a sprevádzať ich. Mládež by mala byť povzbudzovaná k nájdeniu lepšej rovnováhy medzi svojim virtuálnym a každodenným životom. Bolo by naozaj vhodné zvýšiť ich povedomie o závažných dôsledkoch počítačovej závislosti, pretože byť on-line kedykoľvek

napr. "sleep texting") - výsledok nášho moderného životného štýlu - zvyšuje riziko depresie a predčasného ukončenia školskej dochádzky.

* Na druhej strane sú odborníci vyzvaní, aby sa stretli s mladými ľuďmi v inom prostredí ako "na ulici". Hoci už väčšina profesionálov nenachádza žiadnych mladých ľudí na verejných priestranstvách, niektorí mladí ľudia bývali tradične sprevádzaní pouličnými pedagógmi na hlavnej ulici alebo na miestach ich stretávania sa. Preto je teraz potrebné diskutovať s týmito odborníkmi o ich súčasnej vízii na IKT a ich vplyve na svet a na mladých ľudí, ktorých sprevádzajú, s cieľom **vyrovnať sa s digitálnou fraktúrou** (medzerami).

Používanie IKT v sociálno-vzdelávacej podpore je predmetom niektorých experimentálnych akcií/nástrojov v rámci tohto projektu. Špecifické intelektuálne výstupy, ktoré vytvorilo partnerstvo TICS, sú:

- | |
|--|
| <p>01 Vnímanie a spotrebiteľské praktiky mladých od narodenia digitálnych ľudí</p> <p>02 Súbor pomôcok "Mladý digitál": pomôcky na výchovu mladých ľudí o rizikách digitálnych závislostí</p> <p>03 Informačné a komunikačné technológie využívané v sociálno-vzdelávacích aktivitách</p> <p>04 Súbor pomôcok "Digitálne poradenstvo – to je možné" pomôcky na zvýšenie povedomia a návrhy na lepšie pochopenie roly IKT v podpore mladých ľudí, ktorým hrozí riziko predčasného ukončenia školskej dochádzky</p> <p>05 Projektová internetová stránka a on-line spoločenstvo na dvojstrannú komunikáciu a činnosť</p> <p>06 Učebný materiál: IKT v sociálno-vzdelávacích aktivitách v boji proti predčasnému ukončeniu školskej dochádzky</p> |
|--|

Všetky vytvorené nástroje sú dostupné na stránke: www.ticsproject.eu.

2 – Cieľové skupiny

Partnerstvo TICS je veľmi rozmanité, pretože je zložené z rôznych druhov organizácií, a preto boli cieľové skupiny zapojené do projektových aktivít odlišné. Z tohto dôvodu sa v nasledujúcich častiach vytvoril stručný popis všetkých zainteresovaných cieľových skupín.

2.1. Mladí ľudia/učni/študenti

ŠTUDENTI V OBLASTI ODBORNÉHO VZDELÁVANIA: mladí ľudia vo veku 15-18 rokov, ktorí navštevujú kurzy odbornej prípravy (3/4 roky); vo veku od 15 do 25 rokov navštevujúci kurzy odbornej prípravy a vo veku od 16 do 18 rokov navštevujú stredné školy (hlavne v Taliansku a Portugalsku, kde je značné percento zahraničných študentov navštevujúcich kurzy odbornej prípravy). Väčšina týchto študentov má každý deň smartphone a internetové pripojenie a prístup k internetu na rôzne účely (chat, videá, sociálne siete atď.). Zistili sme aj určitú negramotnosť v súvislosti s využívaním nových technológií. Je pravda, že tieto vekové skupiny patria do generácie Z, ktorá sa narodila po roku 1995, avšak vo všeobecnosti používajú svoje pomôcky veľmi triviálne. Používajú ich na pripojenie sa k rozhovoru, hry a využívajú zábavné zdroje počas svojho voľného času, ale zároveň nie sú zvyknutí používať tieto nástroje na iné účely spojené s ich školským životom. Okrem toho časť z nich už je od týchto zariadení závislá alebo je vystavená riziku, že bude závislá.

SPÔSOBY AKO VYUŽÍVAJÚCE IKT NÁSTROJE: Veľká väčšina tejto cieľovej skupiny vlastní smartphone a denne má prístup k internetovým platformám. Rozhovory s inými (najmä priateľmi v reálnom živote) zostávajú ich základnou činnosťou, po ktorej nasleduje prístup k digitálnym zdrojom, ako sú videá, hudba alebo hry. Väčšina z nich nie je schopná efektívne používať prehľadávač na výskum a nepovažujú tieto nástroje za dôležité zdroje na inú činnosť (napríklad školské aktivity) ako na zábavu. Čoraz častejšie sa stretávajú s efektívnym a praktickým používaním nástrojov IKT v škole, zatiaľ čo tieto absolútne chýbajú v oblasti vzdelávania o riziku závislosti alebo iného druhu rizika (kybernetická šikana, sexting, hranie hier atď.).

2.2 Učítelia/Lektori/Vychovávateľa

- **UČITELIA/VYUČUJÚCI V ODBORNÝCH VZDELÁVACÍCH KURZOCH/V UČŇOVSKOM ŠKOLSTVE/V NEZISKOVOM SEKTORE** pre 15 – 25 ročných študentov: učítelia, ktorí sa zaoberajú teoretickými aj praktickými témami. Len málo z nich má skúsenosti s používaním nástrojov IKT na vzdelávacie účely, zatiaľ čo pre väčšinu sa zdá byť dosť ťažké zaviesť nové metodológie do ich každodennej činnosti, aj keď často vyhlasujú, že potrebujú zlepšiť svoj vzdelávací prístup, aby lepšie podporili študentov so špecifickými potrebami alebo problémami. **SPÔSOBY AKO VYUŽÍVAJÚ IKT NÁSTROJE:** Zdá sa, že táto cieľová skupina nemá skúsenosti s používaním digitálnych nástrojov, s výnimkou tých, ktorí vyučujú technické témy, a nie je veľmi motivovaná na to, aby sa ich naučila používať na vzdelávacie účely. Zdá sa, že digitálne zariadenia a softvér/aplikácie sú nimi stále príliš často viac považované ako rozptýlenie pre študentov ako nástroje na učenie/rozvíjanie vedomostí. Niečo sa pomaly mení a projekty ako TICS pomáhajú organizáciám, aby svojim zamestnancom viac uvedomovali túto potrebu.

- **UČITELIA/VEDÚCI PRACOVNÍCI/ŠKOLSKÍ INŠPEKTORI** v preduniverzitnom vzdelávaní (všeobecné vzdelávanie a OVP) pre 6 – 20 ročných študentov, učitelia zapojení do povinného všeobecného vzdelávania a povinného odborného vzdelávania a prípravy. **SPÔSOBY AKO VYUŽÍVAJÚ IKT NÁSTROJE:** Veľká časť z nich využíva digitálne nástroje, ale stále existuje veľa učiteľov, ktorí sa zdráhajú zavádzať IKT do výučby pričom hlavným strachom je skutočnosť, že študenti môžu byť digitálne zbehlejší ako ich učitelia. Ďalšia otázka súvisí so skutočnosťou, že nie sú oboznámení s možnosťami využívania IKT ani so značným množstvom softvérových a vzdelávacích webových stránok, ktoré sa môžu bezplatne využívať v oblasti vzdelávania. V neposlednom rade potrebujú praktický prístup. Pripomíname, že partner projektu Quarter Mediation sa zameriava vo svojich európskych kurzoch odbornej prípravy na tom, ako využívať IKT v kreatívnom vyučovaní.

- **UČITELIA A PEDAGOGICKÍ PRACOVNÍČIE v terciárnom vzdelávaní pre študentov nad 18 rokov** (lektori, profesori, koordinátori školiacich pracovísk atď.). **SPÔSOBY AKO VYUŽÍVAJÚ IKT NÁSTROJE:** IKT sa používajú vo väčšom meradle na univerzitnej úrovni, stále však existuje dosť konzervatívnych učiteľov, ktorí nevyužívajú plný potenciál dostupných nástrojov IKT a vzdelávací softvér. Okrem toho, keďže technológia pokročila veľmi rýchlo, učitelia musia pravidelne aktualizovať vedomosti o novinkách týkajúcimi sa IKT. V tomto duchu je cieľom Quarter Mediation aktualizovať poznatky tejto cieľovej skupiny o najnovších technológiách poskytovaním prednášok a praktických workshopov o tom, ako používať softvér IKT na výučbu, hodnotenie a interdisciplinárne vzdelávanie.

- **UČITELIA VO VZDELÁVANÍ DOSPELÝCH pre učiacich sa nad 18 rokov** (tvorcovia rozhodnutí v oblasti vzdelávania, učitelia na všetkých úrovniach vzdelávania a zapojení do všetkých typov vzdelávania, zástupcovia orgánov, rozhodovacie orgány v oblasti vzdelávania, podnikatelia, koordinátori projektov, koordinátori školiacich oddelení v spoločnostiach atď.). Poskytovaním kurzov tejto cieľovej skupine si Quarter Mediation uvedomil, že je to veľmi zložité, pretože zahŕňa ľudí zapojených do povinného a nepovinného vzdelávania, pedagogických a školiacich pracovníkov pre predškolské a vysokoškolské vzdelávanie, príležitostné vzdelávacie kurzy, osoby zapojené do formálneho, neformálneho a informálneho vzdelávania atď. Okrem toho táto komplexná cieľová skupina spolupracuje s ľuďmi rôzneho veku a s rôznym vzdelaním, osobným a profesionálnym zázemím. V neposlednom rade, vzhľadom na veľkú vlnu utečencov v Európe, sa problémy stávajú čoraz väčšími a skupiny stážistov sú tvorené ľuďmi s odlišným kultúrnym zázemím. **SPÔSOBY AKO VYUŽÍVAJÚ IKT NÁSTROJE:** školitelia v oblasti vzdelávania dospelých si musia byť vedomí, že nástroje IKT môžu a mali by byť svojim priateľským asistentom pri motivovaní svojich žiakov k tomu, aby získali potrebné zručnosti pre trh práce a budovanie tohto povedomia je konečným cieľom Quarter Mediation.

3. Pedagogický prístup

V priebehu rokov sa do praxe zaviedlo niekoľko teórií a následných vzdelávacích prístupov s cieľom reagovať na nové potreby tejto novej generácie takzvaných "od narodenia digitálnych". Pri realizácii projektu TICS partneri čelili silnej potrebe prijať vzdelávací prístup skutočne založený na charakteristikách ich kontextu a na požiadavkách ich cieľových skupín a keďže tieto boli na jednej strane pomerne rôznorodé, ale na druhej strane s podobnými potrebami, konečným výsledkom bolo zavedenie nového prístupu, ktorý spája efektívne vstupy z rôznych zdrojov.

3.1 Z učebnej aktivity

V septembri 2016 sa zástupcovia projektových partnerov zúčastnili 5-dňovej školiacej akcie; bola to práca na budovaní kapacít pracovníkov s účastníkmi z Portugalska, Francúzska, Talianska, Belgicka, Holandska a Slovenska, počas ktorej mali možnosť vymieňať si svoje skúsenosti a materiály o tom, ako zabrániť závislosti na digitálnej technológii (s odkazom na tri hlavné oblasti: médiá, hry a písanie textov) a zúčastnili sa workshopu pod pedagogickým vedením psychologičky Eduardy Ferreiry (Fakulta sociálnych vied - Universidade Nova de Lisboa). Zdieľala svoju prácu ("Pozor na fraktúru") v rámci digitálnych postupov a škôl a uviedla, že *"formálne učenie by mohlo profitovať zo záujmov a nadšenia mladých ľudí v kontexte neformálneho vzdelávania a preklenúť priepasť medzi formálnym vzdelávaním a každodennými digitálnymi praktikami."*



Jej pracovný seminár mal silný vplyv na to, ako partneri realizovali projektové aktivity, pretože teórie, ktoré vysvetlila, sa dotýkajú kľúčových aspektov, ktoré treba brať do úvahy pri implementácii a propagovaní podporných akcií pre od narodenia digitálnych mladých ľudí.

Rýchla technologická zmena má na naše životy silný vplyv: všetci sme prepojení a niekedy je ťažké odísť do režimu off-line. Prístup k internetu je všadeprítomný kvôli inteligentným telefónom, ktorých používanie sa rýchlo rozšírilo. Z tohto dôvodu sa dnes mladí ľudia nazývajú "od narodenia digitálni", pretože digitálna komunikácia je taká častá a prirodzená ako osobná komunikácia. V súvislosti s

týmito zmenami je potrebné poznamenať, že škola je pomerne odolná: spôsob, akým funguje, zostáva takmer rovnaký a vyučovaná trieda je stále častejšia ako interaktívna lekcia založená na používaní nástrojov IKT. Navyše, chytré telefóny v škole sú často zakázané, pretože sú rušivé a zábavné. Ale našťastie sa niečo pomaly mení. Niektorí učitelia na jednej strane uznávajú, že mladí ľudia so sociálnymi médiami sa zapájajú, pracujú v sieťach (spolupracujú) a aktívne sa zúčastňujú na vyučovaní a aktivitách a na druhej strane, že byť od narodenia digitálni ešte neznamená, že sú už kompetentní (bez digitálnej gramotnosti, bez kritického myslenia).

Z týchto dôvodov veľké problémy, ktoré sa majú diskutovať, už neberú do úvahy študentov, ale učiteľov: musia byť viac kompetentní ako študenti s IKT nástrojmi? Mali by sme jednu kompetentnú osobu učiť nekompetentným človekom? Podľa pani Ferreiry by sa táto paradigma mala zmeniť; učitelia by mali byť kľúčom k podpore digitálnych gramotností a mali by sa zmeniť z informačných autorít na facilitátorov vedomostí, pretože študenti môžu priniesť informácie do učebne autonómne zhromaždené prostredníctvom zariadení pripojených na internet. Čo môže byť rozdiel, je prekročiť zoznamy "zakázaného" a umožniť študentom využívať všetky príležitosti, ktoré im môžu poskytnúť digitálne nástroje, pokiaľ ich angažujú a motivujú.

Niektorí učitelia ...



- cítia, že ich vlastné funkčné zručnosti nie sú také pokročilé ako zručnosti ich študentov
- spochybňujú vlastnú schopnosť pracovať na digitálnych gramotnostiach

Učitelia majú...



- kritickejšie myslenie potrebné na určenie spoľahlivosti alebo spochybnenie informácií na internete
- poznatky o obsahu učebných osnov, kde je možné uplatniť digitálne technológie

Nie je to o:

- učení študentov používať smartfón
- hraní on-line hier
- alebo zapájajú sa do sociálnych sietí
- je to o budovaní zručnosti kritického myslenia

Ďalším kľúčovým bodom nie je pracovať na nástroji/aplikácii (dnes Facebook, zajtra?), ale analyzovať, ako mladí ľudia komunikujú s digitálnymi nástrojmi a zvýšiť ich flexibilitu pri používaní niektorých nástrojov a zariadení na ich hodine. Učitelia by mali zlepšiť svoju slobodu, tráviť viac času uľahčením učenia sa študentom ako prednášaním a mať čas skúmať nové prístupy, stať sa flexibilnými pri manažovaní obsahu vzdelávania. Nakoniec by učiteľ mal pomôcť študentom stať sa aktívnymi staviteľmi vedomostí v triede (aj s flexibilným využitím priestoru).

Hlavnou úlohou při začlenení digitálnej gramotnosti do vzdelávania je zmeniť správanie a postoje učiteľa



Učítelia sa musia cítiť bezpečne a byť silní v priestore vnímanom ako študentské územie

3.2 Iné zdroje

Partneri vo svojej práci prostredníctvom projektu TICS boli okrem Eduardy Ferreiry ovplyvnení teóriami Wim Weena, bývalého učiteľa a v súčasnosti emeritného profesora na Rducation & Technologie na univerzite f Delfách. Je autorom knihy "*Homo Zappiens: Vyrastal v digitálnom veku*" a spolupracoval pri vývoji projektu Erasmus + "Drop App". Takzvaný **Homo Zappiens** (ktorý predstavuje od narodenia digitálneho) sa úplne odlišuje od staromódneho Homo Sapiensa, ako je to uvedené nižšie:

Homo Zappiens	Homo Sapiens
vysoká rýchlosť	bežná rýchlosť
viac úloh	jedna úloha
nelineárny prístup	lineárny prístup
ikonické zručnosti prvoradá	zručnosť čítania prvoradá
pripojený	osamotený
spolupracujúci	konkurujúci
učí sa vyhľadávaním	učí sa absorbovaním
učí sa hraním	oddeľuje hru a učenie
učí sa externalizáciou	učí sa internalizáciou
fantázia	realita

Teória "*Homo Zappiens*" podporuje novú vzdelávaciu paradigmu, ktorá zohľadňuje všetky tieto rozdiely a zohľadňuje, ako to môže ovplyvniť proces učenia od narodenia digitálnych mladých ľudí.

Ďalším zaujímavým zdrojom, ktorý ovplyvnil partnerov TICS, bola práca Marca Prenského, vynálezcu a popularizátora pojmov "**digitálny domorodec**" a "**digitálny prisťahovalec**", ktorý popísal v roku 2001 v článku "Na horizonte". Krátko opísal digitálnych prisťahovalcov ako tých, ktorí sa naučili používať internet a všetky jeho fakty ako dospelí, a digitálnych domorodcov (od narodenia digitálnych) ako tých, ktorí vyrastali ponorení do neho a ktorí nikdy nepoznali inú skúsenosť.



obrázok prevzatý z <http://www.herald.co.zw/digital-immigrants-need-to-catch-up/>

V roku 2012 napísal esej "*Od digitálnych domorodcov k digitálnej múdrosti: Nádejné eseje o vzdelávaní*", v ktorej vysvetľuje, že definícia "digitálnych domorodcov" často vedie k nedorozumeniam, pretože **to neznamená, že mladí ľudia majú vrodené kompetencie o digitálnych nástrojoch a obsahu - musia sa v tom vyškoliť**. Kľúčovým pojmom v dnešnej dobe je "**digitálna múdrosť**", ktorá sa týka kritického prístupu a spracovania sveta informácií/príležitostí, ktoré možno nájsť na internete (digitálne vzdelávanie a vzdelávať digitálne).

Nakoniec, akonáhle sa budeme zaoberať digitálnymi domorodcami, je nevyhnutné, aby sme hovorili o koncepcii "**Generácie Z**" - mladých ľuďoch, ktorí sa narodili v rokoch 1996 až 2010. Táto teória bola tiež míľnikom pre partnerov projektu pri vývoji aktivít a nástrojov TICS, keďže je dôležité pristupovať k nim k takým akými sú, čo si myslia a ako sa hýbu, čo ich motivuje. Nakoniec, prečo sú ako takí, akí sú.

Ryan Scott, vo *Forbes*¹, nazýva týchto digitálnych domorodcov "tajomnými". Zatiaľ čo skoršie narodené generácie vyrastali uprostred relatívneho mieru a prosperity 90-tych rokov, pričom ich očakávania boli narušené útokmi z 11. septembra 2001 a finančnými stretmi v rokoch 2000 a 2008; generácia Z nikdy nemala luxus bezproblémovej perspektívy, takže bola od začiatku nútená vidieť život prostredníctvom viac chránenej optiky.

Čo sa týka ich vzťahu s technológiami, **Generácia Z nepoznala svet bez inteligentných telefónov a sociálnych médií, takže je v ňom o to viac zakorenená ako millennials**. Títo mladí ľudia rýchlo pohlcujú informácie a sú pripravení prejsť na ďalšiu vec mihnutím oka. Pokiaľ ide o generáciu Z, sekundy sa počítajú. Ako povedal Dan Schwabel, riadiaci partner spoločnosti Millennial Branding Williamsovi v New York Times, "hovoríme našim reklamným partnerom, že ak nebudú komunikovať v piatich slovách a vo veľkom obraze, nezasiahnu túto generáciu."

¹ Get Ready For Generation Z at <https://www.forbes.com/sites/causeintegration/2016/11/28/get-ready-for-generation-z/#288f06582204>

So raketovým nárastom miešancov a minoritnej populácie generácia Z zahŕňa multikulturalizmus ako základný kameň toho, kým sú, a to tiež hovorí o ich postojoch k sociálnym otázkam. Žijú v dobe, keď manželstvo ľudí rovnakého pohlavia a černošský prezident sú faktom a očakávajú, že pokračujúci sociálny pokrok bude odrážať etnickú rozmanitosť, ktorá je tesne votkaná do ich života. Nakoniec sú tiež toho odrazom, pretože pochádzajú z rôznorodého kultúrneho prostredia.



Obrázok <http://www.theingroup.co.uk/can-employers-attract-engage-generation-z/>

Z hľadiska súkromnej a verejnej sféry javí veľká časť generácie Z menej záujmu o zdieľanie svojho života s verejným záznamom. **Anonymné platformy sociálnych médií**, ako je Secret a Snapchat, **sú viac atraktívne** pre generáciu Z než Facebook a podobné platformy, ktoré zanechávajú trvalé záznamy, ktoré sa môžu neskôr objaviť. Ak premýšľame nad súvisiacimi rizikami, že môžu byť vystavené anonimnej verejnosti, môže to byť nebezpečné, iné riziká môžu pochádzať z týchto "súkromných" platforiem. Toto správanie je viditeľné len pre ich rovesníkov, pre ich **tajnú komunitu**. Ak chcete bojovať proti akémukoľvek nebezpečnému správaniu, z vonku je to ťažšie a ak sa aj zviditeľní, často môže byť príliš neskoro. Skvelým príkladom je nedávna hra "Modrá veľryba", online hra pozostávajúca zo série úloh pridelených hráčom správcami počas 50-dňového obdobia, pričom posledná výzva vyžaduje, aby hráč spáchal samovraždu. Hra je založená na vzťahu medzi vyzývateľmi (takzvanými hráčmi alebo účastníkmi) a administrátormi prostredníctvom súkromných komunikačných platforiem.

4. Zručnosti, ktoré treba rozvíjať

Popísaný teoretický základ pomohol partnerom TICS pri realizácii všetkých plánovaných aktivít, najmä vo fáze implementácie/testovania. V skutočnosti, keď sa priamo zaoberajú definovanými cieľovými skupinami, ich vedomosti sa stávajú dôležitejšie. To, čo sa partneri dozvedeli z týchto zdrojov usmerňovalo ich činnosť pri výbere aktivity, ktorú navrhli a to ako ju implementovať do svojich špecifických cieľových skupín.



Obrázok z <http://tafebytes.com.au/how-tafe-is-addressing-australias-skills-shortage/>

Na konci implementačnej/testovacej fázy partneri využili príležitosť na zdieľanie získaných výsledkov s cieľom porovnať ich a zistiť, či je potrebné analyzovať nové vzdelávacie potreby v kontexte posledného výstupu projektu. Táto činnosť zdieľania a porovnávania viedla partnerov k vypracovaniu zoznamu špecifických zručností, v ktorých sa musia zlepšiť ich cieľové skupiny (učitelia/škoolitelia a študenti), aby:

- mohli využívať vrodené schopnosti používať digitálne zariadenia tým, že ich používajú na vzdelávacie/školiace/pracovné účely a - vo všeobecnosti - pozitívne a efektívne, pričom sa vyhýbajú rizikám
- boli schopní motivovať študentov a podporovať ich vzdelanie/odbornú prípravu, pričom zohľadňuje osobné rozdiely a potreby.

4.1 Zručnosti študentov

Po analýze výsledkov projektu TICS partneri zamerali svoju pozornosť na súbor zručností, ktoré by mali mladí ľudia a učitelia/škoolitelia zlepšiť, aby mohli účinne využívať digitálne nástroje na budovanie nových poznatkov užitočných pre ich osobný a školský/pracovný život (mladí ľudia) a na riešenie úloh s od narodenia digitálnymi -digitálni domorodci (učitelia/škoolitelia).

Existuje mnoho zoznamov zručností, ktoré sú opísané ako základné pre dnešný život; na európskej úrovni je hlavným Zoznam **európskych kľúčových kompetencií pre celoživotné vzdelávanie** (odporúčanie Európskeho parlamentu a Rady z 18. decembra 2006 č. 2006/962 / ES). Európsky referenčný rámec stanovuje osem kľúčových kompetencií:

- 1) Komunikácia v materinskom jazyku;
- 2) Komunikácia v cudzích jazykoch;
- 3) Matematická kompetencia a základné kompetencie v oblasti vedy a techniky;
- 4) Digitálna kompetencia;
- 5) Učenie sa učiť;
- 6) Spoločenské a občianske kompetencie;
- 7) Iniciatívnosť a podnikavosť;
- 8) Kultúrne povedomie a vyjadrovanie.

V tejto súvislosti partneri uznali význam nástrojov IKT na podporu rozvoja **európskych kľúčových kompetencií**; kvôli väčšej efektívnosti partneri – vychádzajúc z tohto zoznamu - identifikovali špecifické zručnosti súvisiace s ich národnými školskými systémami a vlastnými skúsenosťami v rámci projektu a v súlade s ním. Všetky tieto zručnosti sa môžu zlepšiť pomocou nástrojov IKT a zároveň zlepšiť spôsob, akým mladí používajú digitálne zdroje. To môže viesť k praktickému cyklu, v ktorom učiteľ/škooliteľ pôsobí ako sprostredkovateľ.

KĽÚČOVÉ ZRUČNOSTI SÚVISIACE S UČENÍM SA	
ZRUČNOSŤ	POPIS
Učenie sa učiť	Organizovanie vlastného učenia tým, že identifikuje, vyberá a využíva rôzne zdroje a rôzne formy informácií a školení (formálne, neformálne a informálne), a to aj na základe dostupnosti času, vlastných stratégií a metód štúdia.
Projektovanie	Vypracovanie a realizácia projektov využívajúcich získané poznatky na vytvorenie zmysluplných a realistických cieľov a príslušných priorít, hodnotenie existujúcich obmedzení a možností, definovanie stratégií činnosti a overovanie dosiahnutých výsledkov.
Komunikovanie	Pochopenie rôznych druhov správ a rôznych zložitostí, prenášaných pomocou rôznych jazykov (verbálne, matematické, vedecké,

	symbolické atď.) a prostredníctvom rôznych médií (papier, počítač a multimédiá) a reprezentujúce udalosti, javy, princípy, koncepty, normy, postoje, nálady, emócie atď. využívajúcich rôzne jazyky prostredníctvom rôznych médií (papier, počítač a multimédia).
Spolupracovanie a participácia (skupina/pracovný tím)	Interakcia v skupine, pochopenie rôznych názorov, posilnenie vlastných a iných schopností, zvládanie konfliktov, prispievanie k spoločnému vzdelávaniu a kolektívnym aktivitám, uznanie základných práv ostatných.
Zodpovedné konanie a úcta	Byť schopný presadzovať vlastné práva a potreby, uznávať práva a potreby iných, spoločné príležitosti, limity, pravidlá a zodpovednosti.
Riešenie problémov	Riešenie problematických situácií budovaním a overovaním hypotéz, identifikáciou vhodných zdrojov, zhromažďovaním a vyhodnocovaním údajov, navrhovaním riešení
Identifikovanie väzieb a vzťahov	Identifikácia a prezentovanie väzieb a vzťahov medzi rôznymi javmi, udalosťami a konceptmi, ktoré tiež patria do rôznych disciplinárnych odvetví a/alebo ďaleko v priestore a čase, identifikujúc analógie a rozdiely, koherencie a nekonzistentnosti, príčiny a účinky.
Nadobúdanie a interpretovanie informácií	Získavanie a kritické interpretovanie informácií získaných v rôznych oblastiach a prostredníctvom rôznych komunikačných nástrojov, hodnotenie ich spoľahlivosti a užitočnosti, rozlíšenie faktov a názorov.
INÉ ZRUČNOSTI, KTORÉ SA VYNORILI POČAS REALIZÁCIE PROJEKTOVÝCH AKTIVÍT	
ZRUČNOSŤ	POPIS
Rozvíjanie a/alebo zlepšovanie povedomia o rizikách súvisiacich s digitálnymi závislosťami	Závislosť a ich následky so špecifickým zameraním na hry, textovanie, závislosť na sociálnych médiách; uvedomujúc si vlastnú situáciu v tejto súvislosti (som závislý/á?).
Rozvíjanie a/alebo zlepšovanie povedomia o rizikách súvisiacich s on-line vzťahmi/komunikáciou	Byť si vedomý rizika on-line komunikácie (rozprávanie, písanie komentárov/príspevkov, odosielanie obrázkov atď.) so známymi a/alebo neznámymi osobami so špecifickým zameraním na kyberšikanovanie a sexting.
Používanie mediálnych nástrojov na vzdelávacie účely	Možnosť používať digitálne zariadenia na hľadanie konkrétnych informácií a užitočných materiálov alebo na prípravu práce školy (napr. prezentácie).
Proaktívne odpovedanie na podnety	Byť aktívny a schopný aktívne a vedome sa zapojiť do navrhovanej činnosti.
Používanie špecifických zdrojov (softvér, aplikácie, online nástroje) na	Byť schopný hľadať a skúsiť používať nové digitálne nástroje užitočné na splnenie školských úloh na základe dostupných zdrojov a konkrétnych cieľov, ktoré sa majú dosiahnuť.

vzdelávacie účely	
Byť zameraný na zadanie	Byť sústredený pri účasti na hodine, na individuálnu/skupinovú úlohu, zameriavajúc sa na navrhované témy bez rozptýlenia.
Rozvíjanie mediálnej gramotnosti (sociálne médiá)	Schopnosť získať prístup, analyzovať, hodnotiť a vytvárať médiá v rôznych formách, najmä tie, ktoré sa týkajú sociálnych médií.
Rešpektovanie iných	Byť schopný rozpoznať, prijať a rešpektovať kultúrnu rozmanitosť, rozvíjať kultúrne povedomie a rešpekt voči iným.

4.2 Zručnosti učiteľov/školiteľov

Pokiaľ ide o zručnosti učiteľov a školiteľov, treba zdôrazniť, že cieľom partnerov v rámci projektu TICS nebolo vymedziť všetky zručnosti, ktoré by mal mať učiteľ, ale zdôrazniť chýbajúce prvky – vychádzajúc z dohody o zručnostiach, ktoré by nevyhnutne mal mať každý učiteľ/školiteľ, ako je uvedené nižšie:

- Komunikácia
- Sebamotivácia
- Líderstvo
- Zodpovednosť
- Tímová práca
- Riešenie problémov
- Rozhodnosť
- Schopnosť pracovať pod tlakom
- Dobrý časový manažment
- Flexibilita
- Vyjednávanie
- Riešenie konfliktov



Obrázok z http://careers.bmj.com/careers/advice/Effective_teaching_skills%E2%80%94how_to_become_a_better_medical_educator

Ďalším referenčným modelom zohľadneným pri analýze vznikajúcich potrieb učiteľov / školiteľov bol **európsky rámec pre digitálnu kompetenciu**, ktorý identifikuje kľúčové komponenty digitálnej kompetencie v 5 oblastiach:

1 Informačná a dátová gramotnosť	<ul style="list-style-type: none">- Prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie údajov, informácií a digitálneho obsahu- Hodnotenie údajov, informácií a digitálneho obsahu- Správa údajov, informácií a digitálneho obsahu
2 Komunikácia a spolupráca	<ul style="list-style-type: none">- Interakcia prostredníctvom digitálnych technológií- Zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií- Občianska angažovanosť prostredníctvom digitálnych technológií- Spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií- Netiketa (<i>súhrn zásad spoločenského správania sa, ktoré treba dodržiavať pri komunikácii v sieti</i>)- Správa digitálnej entity
3 Vytváranie digitálneho obsahu	<ul style="list-style-type: none">- Rozvíjanie digitálneho obsahu- Integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu- Autorské práva a licencie- Programovanie
4 Bezpečnosť	<ul style="list-style-type: none">- Ochrana zariadenia- Ochrana osobných údajov a súkromia- Ochrana zdravia a blahobytu- Ochrana životného prostredia
5 Riešenie problémov	<ul style="list-style-type: none">- Riešenie technických problémov- Identifikácia potrieb a technologických reakcií- Kreatívne využívanie digitálnych technológií- Identifikácia medzier v digitálnej kompetencii

Vychádzajúc z týchto referenčných modelov mali partneri TICS v priebehu životného cyklu projektu možnosť určiť špecifické zručnosti (pozri tabuľku nižšie), ktoré sú v dnešnej dobe **potrebné na prácu s mladými ľuďmi, ktorí sú digitálnymi od narodenia** a ich vlastné skúsenosti ešte treba zlepšiť; to sa môže uskutočniť prostredníctvom aktivít / nástrojov navrhnutých v kontexte intelektuálnych produkcií č. 02/04. (Niektoré z nich sú základné softvérové zručnosti, ale špecificky súvisia s používaním digitálnych nástrojov).

ZÁKLADNÉ DIGITÁLNE ZRUČNOSTI	
ZRUČNOSŤ	POPIS
Správa informácií	Byť schopný pristupovať, interpretovať a kombinovať digitálne informácie a organizovať, manipulovať, ukladať, zdieľať a chrániť digitálne informácie.
Efektívne komunikovať	Schopnosť používať digitálne nástroje na jasnú komunikáciu s ostatnými, spoluprácu s ostatnými a vytváranie sietí.
Zvyšovanie produktivity (pomocou nástrojov IKT)	Schopnosť používať digitálne nástroje na vývoj a prezentáciu informácií, prácu na vyučovacej hodine, udeľovanie úloh študentom atď., Zvyšovanie produktivity.
Vyhľadávanie, prístup a používanie užitočného obsahu na webe	Umožniť pohybovať sa medzi všetkými informačnými zdrojmi dostupnými na internete a používať ich na prípravu úloh, zaujímavých materiálov atď. pre študentov.
Používanie sociálnych médií na profesionálny účel	Umožniť používanie sociálnych médií (napr. Facebook, Instagram atď.) S cieľom podporiť dobré triedy klímy, pozitívnu a efektívnu komunikáciu medzi študentmi, motiváciu a zapojenie do školských aktivít.
Zdieľanie obsahu/ materiálov prostr. digitálnych nástrojov	Schopnosť zdieľať príslušné dokumenty/iné materiály na rôznych platformách s cieľom zjednodušiť prístup študentov k informáciám.
Dohľad nad študentmi pri používaní digitálnych nástrojov na vzdelávacie účely	Referenčný bod pre študentov, aj keď nie sú skúsení v používaní digitálnych zariadení, pretože si uvedomujú, že proces je dôležitejší než výsledok.
Riešenie problémov	Byť schopný pracovať s podrobnosťami problému na dosiahnutie svojho riešenia, prechádzajúcimi rôznymi fázami: definovaním problému, vytváraním alternatív, hodnotením a výberom alternatív, realizáciou riešení.
Kreativita	Umožniť využitie fantázie na vytvorenie veľkého množstva myšlienok, ktoré sú také očividné.
INÉ ZRUČNOSTI, KTORÉ SA VYNORILI POČAS REALIZÁCIE PROJEKTOVÝCH AKTIVÍT	
ZRUČNOSŤ	POPIS
Byť flexibilný	Schopnosť kalibrovať lekcie / materiály / úlohy na základe špecifických vlastností študentov a používať rôzne digitálne nástroje aj bez konkrétnej skúsenosti
Podpora nepretržitého profesionálneho rozvoja	Neustále zdokonaľovanie vlastných kompetencií s cieľom lepšie reagovať na potreby študentov

Aktívne počúvanie	Byť schopný viesť efektívny dialóg so študentmi, venovať pozornosť tomu čo hovoria rôznymi spôsobmi a byť citlivý na osobné a individuálne potreby študentov
Spolupráca s kolegami	Schopnosť efektívne spolupracovať s kolegami aj zdieľaním poznatkov a materiálov týkajúcich sa inovatívnych metód/techník, ktoré sa majú uplatňovať počas každodenných aktivít v triede
Poskytovanie neustálej spätnej väzby	Umožniť študentom mať vždy spätnú väzbu o svojej práci, či už pozitívnej alebo negatívnej a návrhy o možných zlepšeniach
Uplatňovanie vyučovacích metód zameraných na študentov	Prevrátiť perspektívy výučby hore nohami, pôsobiť ako sprostredkovateľ a motivátor a nie ako ten, kto by mal priniesť poznatky (t. J. Riadenie prístupu "preklopenej triedy"),

4.3 Pomôcky na podporu identifikovaných zručností študentov (IP 02)

Všetky nástroje realizované v kontexte intelektuálneho výstupu č. 02 odkazujú na špecifické zručnosti, ktoré majú mladí ľudia / študenti rozvíjať; najmä:

TICS POMÔCKY	ZRUČNOSTI
Hranie rolí o kybernetickej šikane (s videom)	<ul style="list-style-type: none"> – Spolupracovanie a participovanie – Komunikovanie – Zodpovedné konanie a rešpekt – Identifikovanie väzieb a vzťahov – Rozvíjanie a/alebo vytváranie povedomia o rizikách súvisiacich s on-line vzťahmi/komunikáciou – Proaktívne reagovanie na podnety
Video o hrách	<ul style="list-style-type: none"> – Získavanie informácií a ich interpretácia – Rozvíjanie a/alebo vytváranie povedomia o rizikách digitálnej závislosti
Dotazník o písaní správ/textov	<ul style="list-style-type: none"> – Získavanie informácií a ich interpretácia – Rozvíjanie a/alebo vytváranie povedomia o rizikách digitálnej závislosti
Stolové hry (V labyrinte sietí)	<ul style="list-style-type: none"> – Identifikovanie a hodnotenie rôznych aspektov využívania a zneužívania sociálnych sietí – Rozvoj kritického myslenia – Rozvíjanie a/alebo vytváranie povedomia o prínosoch a negatívnych dôsledkoch sociálnych sietí – Podpora obrannej schopnosti proti zneužívaniu sociálnych sietí – Rozvoj zodpovedného konania
On-line komiksy	<ul style="list-style-type: none"> – Identifikácia väzieb a vzťahov – Interakcia prostredníctvom digitálnych technológií – Zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií – Občianska angažovanosť prostredníctvom digitálnych technológií

	<ul style="list-style-type: none"> – Spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií – Kreativita využívajúca digitálne technológie
Digitálne príbehov rozprávanie	<ul style="list-style-type: none"> – Sebavyjadrenie – Identifikovanie náležitých otázok – Byť motivovaný na zhromažďovanie a skladovanie rôznych materiálov – Využívanie IKT efektívnym spôsobom – Riadenie času a obsahu – Komunikácia so seberovnými
Kvíz	<ul style="list-style-type: none"> – Podnietenie úvah študentov vhodne zvolenými otázkami – Rozvíjanie ich vlastnej improvizácie – Rozvíjanie ich vlastnej flexibility – Neustále zapájanie všetkých účastníkov do aktívneho prístupu – Spravodlivý prístup ku všetkým skupinám účastníkov – Rozširovanie portfólia učebných metód a techník

Pozn.: Viac informácií o uvedených nástrojoch TICS je možné nájsť v intelektuálnej produkcii 02 súbor nástrojov "Pomôcky na výchovu mladých ľudí o rizikách digitálnej závislosti"

4.4 Pomôcky na podporu identifikovaných zručností učiteľov (IO 04)

Všetky nástroje vyvinuté v kontexte intelektuálneho výstupu n. 04 odkazujú na špecifické zručnosti, ktorými majú disponovať učitelia/škoolitelia; najmä:

TICS POMÔCKY	ZRUČNOSTI
Video o metódach tvorby videa	<ul style="list-style-type: none"> – Byť flexibilný – Správa prístupu "obráteneho vyučovania" – Supervízia študentov pri používaní digitálnych nástrojov na vzdelávacie účely
(Digitálne) hľadanie pokladu	<ul style="list-style-type: none"> – Výber témy alebo cieľa – Identifikovanie relevantných otázok a ľudí – Manažovanie času a priestoru – Supervízia "pokladu" – Používaní digitálnych nástrojov na vzdelávacie účely
Využívanie videí vo vyučovaní	<ul style="list-style-type: none"> – Uplatňovanie rôznych pedagogických techník učenia – Zjednodušenie a vysvetlenie zložitých problémov – Zdieľanie učebného materiálu so žiakmi, tak často ako je to potrebné, opätovné použitie toho istého obsahu (video) – Poskytnúť učiacim sa možnosť učiť sa vlastným tempom, s okamžitým prehrávaním, prevíjaním a pauzou – Redukovanie častých otázok kladených učiacimi sa – Ukážka procesu rozhodovania a/alebo praktickej aktivity – Supervízia učiacich sa počas procesu "tvorby videa" a editovania – Motivovať študentov prezentovaním materiálu z inej perspektívy a alebo využitím iného prístupu na získanie poznatkov

Moodle	<ul style="list-style-type: none"> – Uplatňovanie rôznych pedagogických techník učenia – Zdieľanie učebného materiálu so žiakmi, tak často ako je to potrebné, opätovné použitie toho istého obsahu (dostupného na moodle platforme) – Supervízia študentov počas používania digitálnych pomôcok na vzdelávacie účely – Využívanie mediálnych pomôcok na vzdelávacie účely
Socrative kvíz na určenie závislosti od sociálnych médií	<ul style="list-style-type: none"> – Lepšie usporiadanie vedomostí o závislosti od sociálnych médií – Identifikovanie medzier vo vedomostiach o závislosti od sociálnych médií – Pomoc pri sebahodnotení závislosti od sociálnych médií – Poskytnutie spätnej väzby o riziku závislosti od sociálnych médií ľuďom pracujúcim s mladými (učiteľom, sociálnym pracovníkom, poradcom, atď.) – Budovanie povedomia mládeže o potrebe skrátiť čas, ktorý pridelujú sociálnym médiám, v prospech interakcie s ľuďmi
Socrative kvíz na určenie závislosti od digitálnych hier	<ul style="list-style-type: none"> – Lepšie usporiadanie vedomostí o závislosti od hier – Identifikovanie medzier vo vedomostiach o závislosti od hier – Pomoc pri sebahodnotení závislosti od počítačových hier – Poskytnutie spätnej väzby o riziku závislosti od hier ľuďom pracujúcim s mladými (učiteľom, sociálnym pracovníkom, poradcom, atď.) – Motivácia mladých ľudí k zníženiu času venovaného počítačovým hrám v prospech interakcie s ľuďmi – Budovanie povedomia mládeže o nebezpečenstve závislosti od hier na ich zdravie a bezpečnosť tým, že ich zapojí do virtuálneho sveta a odpojí sa od problémov reálneho života
Kahoot kvíz na určenie závislosti od písania textov (sms)	<ul style="list-style-type: none"> – Lepšie usporiadanie vedomostí o závislosti od písania textov – Identifikovanie medzier vo vedomostiach o závislosti od písania textov – Pomoc pri sebahodnotení závislosti od písania textov – Poskytnutie spätnej väzby o riziku závislosti od písania textov ľuďom pracujúcim s mladými (učiteľom, sociálnym pracovníkom, poradcom, atď.) – Budovanie povedomia mládeže o nebezpečenstve závislosti od písania textov na ich zdravie a bezpečnosť
Glogster	<ul style="list-style-type: none"> – Povolenie skupinovej práce a ľudskej interakcie využitím nástroja Web 2.0 – Schopnosť prispôbiť akémukoľvek stupňu vzdelania a téme – Možnosť využívať ho spolu s inými učebnými a vzdelávacími metódami a vonkajšími aktivitami (napr. Lov pokladov) – Uľahčenie práce učiteľa zhromaždením veľkého množstva informácií na plagáte v elektronickej forme

Pozn.: Viac informácií o uvedených nástrojoch TICS je možné nájsť v intelektuálnej produkcii 04 súbor nástrojov "Využívanie IKT na boj proti predčasnému ukončeniu školskej dochádzky"

5. Odporúčania

Partneri sú si vedomí, že aktivity realizované počas životného cyklu projektu TICS boli **významné** pre cieľové skupiny a zamestnancov zainteresovaných partnerov s cieľom **rozvinúť špecifické zručnosti** medzi týmito, ktoré sú uvedené v tomto dokumente, a **zvýšiť ich povedomie** o rizikách, ktoré používanie digitálnych a sociálnych nástrojov prináša. Na záver tejto skúsenosti môžu zdôrazniť špecifické aspekty, ktoré treba brať do úvahy pri implementácii prístupu TICS alebo iných podobných prístupov:

- je **veľmi dôležité využívať informačné a komunikačné technológie vo vzdelávaní**, pretože to môže jednoducho zlepšiť prístup študentov k učebným predmetom.

- **samotný digitálny nástroj nie je kľúčovým bodom**. Dôraz by sa mal klásť na proces, na obsah a predovšetkým na študentov. Používanie digitálnych nástrojov stráca zmysel, ak nie je kombinované so zmysluplným kontextom, v ktorom učitelia/školitelia/pedagógovia navrhujú ich použitie s cieľom dosiahnuť konkrétny cieľ a vždy udržiavať priamy kontakt s mladými ľuďmi.

- je nevyhnutné **povzbudiť učiteľov k tomu**, aby v procese vzdelávania **rozmýšľali svoje zručnosti v oblasti IKT**, ale zároveň je dôležité, aby sa učili byť vnímavejší na osobné a individuálne potreby svojich študentov. Pri používaní IKT na vzdelávacie účely musia učitelia spolupracovať s vývojármi IT a ponúknuť mladým ľuďom programy a aplikácie, ktoré budú atraktívne aj užívateľsky prívetivé.

- v záujme **inteligentného využívania IKT** ich musí učiteľ/školiteľ **považovať za súčasť tvorby vzdelávacieho procesu**. Tieto technológie sú prostriedkami a nie samotným cieľom. Používanie IKT je náležité, ak umožňuje dosiahnuť jasne stanovené ciele, obohatiť situácie a kontexty učenia a uľahčiť povedomie, rozvoj a prístup k poznatkom a ich využívaniu.

- učitelia musia mať **otvorenejšiu predstavu** o tom, ako vnášať IKT do učebne, pretože existuje veľa rôznych spôsobov, ako využiť riešenia, ktoré môžu IKT ponúkať; **kreativita je kľúčom**.

- učitelia sa musia **vymaniť z komfortnej zóny**. Technológie a aplikácie sa menia každým dňom. Učitelia nemôžu zostať v minulosti, musia byť ochotní učiť sa a skúšať nové veci. Musia byť pokorní a akceptovať, že **študenti možno lepšie vedia používať technológiu a milujú používanie technológie**, preto sa nemusia báť učiť sa od študentov.

- využívanie IKT na boj proti predčasnému ukončeniu školskej dochádzky neznamena používať iba informačné a komunikačné technológie v každodennom procese výučby a učenia; znamená to, že **učitelia by sa mali zamerať na vytváranie atraktívnejších lekcií pre študentov z XXI. storočia** založených na ôsmich viacnásobných inteligenciách a štýloch učenia každého jednotlivca. Ak sú lekcie zaujímavé a spojené s reálnymi životnými situáciami, študenti sa budú radi zúčastňovať na hodinách a následne budú dosahovať lepšie výsledky v škole.

- učitelia a školitelia by mali pochopiť, že **tradičné**, niekedy konzervatívne, vyučovacie metódy nemôžu byť použité ako také, ale len v **kombinácii s neformálnymi metódami vyučovania** a s využitím **interdisciplinárneho vyučovania**.

- **motivácia učiteľov prináša študentom motiváciu** k učeniu.