

3.1 Dimenze

Rámec DUAL.AI.TEACHer je strukturován jako komplexní dvojrozměrná matice, která vymezuje celkem 18 klíčových kompetencí, přičemž každá z nich vzniká na průsečíku dvou hlavních dimenzí, kolem nichž je rámec organizován. Horizontální dimenze definuje hlavní oblasti, které charakterizují výukové a vzdělávací praxe, a zachycuje tak pedagogický rozměr rámce. Vertikální dimenze mapuje klíčové aspekty umělé inteligence (UI) a odráží technologické a etické aspekty spojené s jejím začleněním do vzdělávacího kontextu.

Tato struktura umožňuje rámci systematicky propojovat pedagogické kompetence se znalostmi a dovednostmi souvisejícími s UI, čímž zajišťuje, že každá identifikovaná kompetence odráží jak vzdělávací cíl, tak konkrétní dimenzi porozumění UI nebo jejího využití.

Horizontální dimenze DUAL.AI.TEACHer

Horizontální dimenze rámce vychází z rámce DigCompEdu, který identifikuje klíčové oblasti charakterizující výukové a vzdělávací praxe v digitálním prostředí. Tyto oblasti zahrnují základní pedagogické činnosti vykonávané pedagogy, od profesního zapojení a správy digitálních zdrojů až po navrhování a realizaci vzdělávacích aktivit, uplatňování hodnotících strategií a podporu aktivního zapojení a digitálních kompetencí studujících.

S ohledem na rámec AI Pioneers Framework přejímá rámec DUAL.AI.TEACHer tuto dimenzi, aby zakotvil kompetence související s UI v širších pedagogických praxích, které jsou již uznávány jako nezbytné pro efektivní výuku, a sladil je s těmito praxemi. Horizontální dimenze je členěna do následujících šesti oblastí:

- **Profesní zapojení:** Tato oblast se zaměřuje na využívání zdrojů podporovaných UI pro profesní interakce, jako je komunikace, spolupráce a rozvoj, ve vztahu k různým zainteresovaným stranám v rámci institucionálního kontextu.
- **Digitální zdroje:** Tato oblast se zaměřuje na zodpovědný výběr, tvorbu, úpravu, používání, hodnocení a sdílení zdrojů podporovaných UI pro účely učení.
- **Výuka a učení:** Tato oblast se zaměřuje na možné začlenění a následné řízení zdrojů podporovaných UI ve výukových a vzdělávacích procesech.
- **Hodnocení:** Tato oblast se zaměřuje na možné začlenění zdrojů podporovaných UI do procesů vzdělávacího hodnocení.
- **Posílení postavení studujících:** Tato oblast se zaměřuje na využívání zdrojů podporovaných UI k podpoře a posílení výukových a vzdělávacích strategií zaměřených na studujícího.
- **Podpora rozvoje (UI) digitální kompetence studujících:** Tato oblast se zaměřuje na pedagogické kompetence potřebné k podpoře a vedení studujících při rozvoji jejich vlastní digitální kompetence v oblasti UI.

Vertikální dimenze DUAL.AI.TEACHer

Vertikální dimenze rámce vychází z rámce UNESCO AI Competency Framework for Teachers, který původně vymezuje pět klíčových aspektů kompetence v oblasti UI relevantních pro pedagogickou praxi: přístup zaměřený na člověka, etiku UI, základy a aplikace UI, pedagogiku UI a UI pro profesní rozvoj.

Pro účely rámce DUAL.AI.TEACHer byly tyto původní aspekty zredukovány na tři. Dvě z původních oblastí, konkrétně Pedagogika UI a UI pro profesní rozvoj, byly odstraněny, jelikož horizontální dimenze tyto oblasti již obsahovala, byť v mírně odlišné podobě. Průsečík vertikální a horizontální dimenze navíc vytvářel nadbytečné kompetence. Bylo proto rozhodnuto tyto oblasti z vertikální osy vyloučit, aby se předešlo překrývání a byla zajištěna pojmová konzistence napříč celou maticí.

Vertikální dimenze je členěna do následujících tří aspektů:

- **Přístup zaměřený na člověka:** Tento aspekt se vztahuje k souboru hodnot a postojů, které musí pedagogové zohledňovat při interakci mezi člověkem a UI, s cílem upřednostnit potřeby, úsudek a blaho lidí.
- **Etika UI:** Tento aspekt vymezuje základní etické principy, předpisy, institucionální politiky a praktické pokyny upravující používání UI, kterým musí pedagogové porozumět, uplatňovat je v každodenní praxi a napomáhat jejich přizpůsobení konkrétním potřebám a vzdělávacím kontextům.
- **Základy a aplikace UI:** Tento aspekt definuje konceptuální znalosti a přenositelné dovednosti, které pedagogové potřebují k pochopení fungování UI, jakož i k výběru, uplatňování a tvůrčímu přizpůsobování za účelem vytváření vzdělávacích prostředí efektivně podporovaných výukovými a vzdělávacími praxemi využívajícími UI.

Ze tří zachovaných aspektů jsou dva považovány za průřezové aspekty UI (Přístup zaměřený na člověka a Etika UI), jelikož se nevztahují k žádné konkrétní tematické oblasti, ale spíše představují průřezové dimenze, které ovlivňují a prostupují celým spektrem výukových praxí, hodnot a profesního jednání souvisejícího s UI. Třetí aspekt (Základy a aplikace UI) je považován za obsahově specifický aspekt UI, jelikož se týká konceptuálních znalostí a konkrétních technických dovedností, které pedagogové potřebují získat, aby dokázali porozumět nástrojům UI, vybírat je a uplatňovat je ve své pedagogické praxi.

Revision #2

Created 2026-09-02 08:50:45 UTC by Alexander

Updated 2026-09-03 08:26:53 UTC by Alexander