

V

(Oznámení)

SPRÁVNÍ ŘÍZENÍ

EVROPSKÁ INVESTIČNÍ BANKA

Výzva k podávání návrhů

Institut Evropské investiční banky navrhuje v rámci svého programu „Znalosti“ novou finanční podporu EIBURS

(2021/C 380/04)

Program „Znalosti“ Institutu Evropské investiční banky směřuje své granty do výzkumu. Činí tak prostřednictvím různých systémů financování. Jedním z nich je:

— **EIBURS (EIB University Research Sponsorship Programme)** – program EIB na podporu výzkumu na vysokých školách

EIBURS poskytuje granty katedrám vysokých škol či výzkumným střediskům při vysokých školách v Evropské unii a v kandidátských nebo potenciálních kandidátských zemích, které se zabývají vědeckovýzkumnými tématy, na nichž má Evropská investiční banka (EIB) velký zájem. Finanční podpory **EIBURS** – částky do výše 100 000 EUR ročně v průběhu tří let – se poskytují na základě výběrového řízení žadatelům – katedrám vysokých škol nebo vědeckovýzkumným střediskům, jež mají uznávané odborné znalosti ve vybrané oblasti. Úspěšné návrhy zahrnují realizaci různých výstupů, které budou předmětem smluvního ujednání s Evropskou investiční bankou.

Pro akademický rok 2021/2022 se v rámci programu **EIBURS** přijímají návrhy v níže uvedené nové oblasti výzkumu:

„Budoucnost vzdělávání: využití potenciálu digitálních vzdělávacích technologií“

Využívá-li pedagog digitální technologie zručně, spravedlivě a efektivně, mohou takové technologie plně podporovat úsilí o zajištění vysoce kvalitního a inkluzivního vzdělávání a odborné přípravy pro všechny žáky a studenty. Mohou také přispět k tomu, aby bylo vzdělávání lépe uzpůsobeno potřebám každého jednotlivce a umožňovalo větší flexibilitu a zaměření na konkrétního žáka či studenta, a to ve všech fázích vzdělávání a odborné přípravy. Technologie se mohou stát účinným a motivačním nástrojem pro kreativní učení založené na vzájemné spolupráci. Mohou žákům a studentům i pedagogům umožnit snadnější přístup k digitálnímu obsahu a širší možnosti jeho vytváření a sdílení. Učení se díky nim také může odehrávat na jiných místech, než je jen přednáškový sál, učebna či pracoviště, a nemusí už být tudíž vázáno na určité místo a stanovený rozvrh hodin. Výuka může probíhat zcela on-line či v kombinovaném režimu, a to v takovém čase, na takovém místě a takovým tempem, jež vyhovují potřebám konkrétního studenta. ⁽¹⁾

Navzdory tomu, jak velký potenciál mají digitální technologie při zdokonalování procesu učení, je míra digitalizace v odvětví vzdělávání ve srovnání s jinými sektory velmi nízká – na hardware, software a služby využívající moderní technologie jsou celosvětově vynakládána méně než 4 % celkových výdajů ⁽²⁾. Pandemie onemocnění covid-19 a náhlý vynucený přechod na mimořádné distanční vzdělávání a výuku vedly aktuálně k podstatnému urychlení procesu využívání digitálních nástrojů ve vzdělávání a vzrostl také jejich význam. Distanční výuka v době, kdy byly školy uzavřeny v souvislosti s pandemií covid-19, však zároveň odhalila značné nedostatky, pokud jde o digitální připravenost vzdělávacích systémů. Ponecháme-li stranou omezený přístup k základním potřebám pro distanční vzdělávání, jako je

⁽¹⁾ Akční plán digitálního vzdělávání Evropské unie (2021-2027).

⁽²⁾ 10 grafů vysvětlujících celosvětový trh vzdělávacích technologií – HolonIQ

vysokorychlostní internet či digitální zařízení, pandemie rovněž ukázala, že i v případech, kdy byly tyto nástroje k dispozici, používání digitálních technologií nevedlo ve většině zemí ke zlepšení tradičního vzdělávání. Mezi nejčastější překážky, jež byly zmiňovány v době uzavření škol na jaře 2020, patřila omezená dostupnost digitálních vzdělávacích zdrojů a skutečnost, že vyučujícím chyběly digitální dovednosti, jež by jim umožnily zařadit digitální postupy do výuky a studia, a ani studentům se nedostávalo digitálních dovedností, které by jim umožnily využívat informační a komunikační technologie (IKT) jako prostředek pro získávání znalostí a řízení procesu učení. ⁽³⁾

Pandemie by mohla do budoucna urychlit proces zavádění digitálních technologií ve vzdělávání. Řada odborníků považuje účinné zavádění těchto technologií do výuky za klíčovou součást snahy o posílení vzdělávacích systémů v rámci této krize, aby bylo možné dohnat ztráty, k nimž v oblasti vzdělávání došlo. ⁽⁴⁾ K dosažení tohoto cíle jsou však zapotřebí značné investice. Náklady na vybavení škol v celé Evropské unii základními digitálními technologiemi a na zajištění údržby a provozu sítí a zařízení po dobu pěti let se odhadují na 29,7 miliardy EUR. ⁽⁵⁾ Kromě toho je třeba mít na paměti, že druh a konstrukce technologických nástrojů a platforem i použitá digitální pedagogika mají přímý dopad na zapojení jednotlivců do vzdělávání nebo jejich vyloučení z tohoto procesu. K zajištění účinného přidělování zdrojů v tomto odvětví je důležité získat co nejvíce poznatků z aktuálních bohatých zkušeností s celosvětovým učením na dálku a rozpoznat, co skutečně přispívá k efektivnějšímu učení.

Cílem výzkumu navrhovaného v tomto dokumentu je prozkoumat konkrétně potenciál digitálních vzdělávacích technologií pro zlepšení kvality vzdělávání a na podporu učení, přičemž východiskem je vyhodnocení současné situace v evropských zemích.

Tento návrh je plně v souladu s cílem veřejné politiky EIB nazvaným „Inovace, digitální a lidský kapitál“ a s akčním plánem digitálního vzdělávání Evropské unie (2021-2027). Vzhledem ke klíčové úloze vzdělávání, pokud jde o podporu sociální soudržnosti, hospodářského růstu a inovací, mohou výsledky tohoto výzkumu napomoci Evropské unii zotavit se po aktuální krizi a posilovat svou odolnost vůči krizím budoucím.

Výzkumné návrhy by měly zahrnovat strategii řešení následujících aspektů:

1. Analýza pronikání digitálních technologií do odvětví vzdělávání

- a. Komplexní analýza investičních trendů v oblasti digitálních vzdělávacích technologií za posledních pět let, změny investičních modelů od začátku pandemie a pokud možno i prognóza investičních trendů na příštích pět let.
- b. Pokud budou k dispozici potřebné údaje, doporučujeme rozdělení podle jednotlivých zemí, podle stupně vzdělání a podle druhu technologií pro všechny země EU i porovnání s ostatními regiony světa.

2. Zmapování digitálních vzdělávacích technologií ve vzdělávacích systémech EU

- a. Posouzení zavádění digitálních vzdělávacích technologií do vzdělávacích systémů EU. Do jaké míry využívaly státní školy/ministerstva školství v rámci svých pedagogických rozhodnutí digitální řešení? Která z těchto řešení byla zavedena v reakci na pandemii? Jaká opatření jsou přijímána na pomoc učitelům při osvojování těchto technologií? Pokud zmíněné technologie do vzdělávání pronikají jen pomalu, proč tomu tak je?
- b. Všechny výše uvedené digitální vzdělávací technologie budou pro každý stupeň vzdělání (primární, sekundární a terciární) rozděleny nejméně do čtyř kategorií (bude přezkoumáno řešiteli):
 - i. Digitální technologie jako doplněk osobní výuky (tzv. blended learning – smíšené učení)
 - ii. Digitální technologie pro zajištění dalšího vzdělávání
 - iii. Digitální technologie pro odstranění mezer ve vzdělání
 - iv. Digitální technologie pro hodnocení studentů

⁽³⁾ Viz například: „Společný průzkum MOP, UNESCO a Skupiny Světové banky (WBG) o technickém a odborném vzdělávání a přípravě (TVET) a rozvoji dovedností v době pandemie covid-19“ a rovněž reprezentativní průzkum mezi 1 031 německými učiteli v období od 2. do 8. dubna 2020. <https://deutsches-schulportal.de/unterricht/das-deutsche-schulbarometer-spezial-corona-krise/>

⁽⁴⁾ Hanushek a Woessmann (2020), „The Economic Impacts of Learning Losses“ (Ekonomické dopady ztrát ve vzdělávání).

⁽⁵⁾ S ohledem na skutečnost, že Evropská unie má 24,5 milionu žáků základních škol a 36 milionů studentů středních škol, a s použitím odhadovaných nákladů na jednoho účastníka vzdělávání, které jsou uvedeny v dokumentu Bertelsmannova nadace (2017): IT vybavení ve školách. Obce potřebují podporu při plnění svého průběžného úkolu v této oblasti, kde náklady jdou do miliard

- c. Každé řešení bude posuzováno na základě různých kritérií, jakými jsou například:
- i. Předpoklady pro zavedení daného řešení
 - ii. Nákladová efektivita
 - iii. Potenciál škálovatelnosti
 - iv. Potenciál ovlivnit učení
 - v. Spokojenost uživatelů

3. Vývoj nástroje pro výpočet nákladů

- a. Na základě výsledků hodnocení provedeného v bodě 2 si tým řešitelů a týmy EIB společně zvolí jednu digitální vzdělávací technologii pro každý vzdělávací cíl (adaptivní učení, distanční vzdělávání/tzv. blended learning neboli smíšené učení a formativní hodnocení) a stupeň vzdělávání.
- b. Tým řešitelů vytvoří pro každou z vybraných technologií digitálního vzdělávání uživatelsky přívětivý nástroj pro výpočet nákladů, jež mohou organizátoři posléze využít ke zjištění svých investičních potřeb z hlediska zavedení zvolených technologií.

4. Posouzení dopadů

- a. Tým řešitelů důsledně vyhodnotí pro každý stupeň vzdělávání kauzální účinek alespoň jedné digitální vzdělávací technologie z hlediska výsledků učení.
- b. Kvantitativní analýza bude doplněna o hodnocení procesů s cílem zdokumentovat, jak se vyvíjí využití této technologie, a rovněž o údaje týkající se spokojenosti zúčastněných stran.

Partner v rámci tohoto výzkumného projektu je vyzýván, aby navrhl doplňující otázky, témata a metodiky výzkumu, které budou přínosem pro celkovou analýzu, avšak s tím, že vždy musí být pokryty uvedené čtyři hlavní body.

Návrhy je třeba předložit v angličtině do 15. listopadu 2021, 24:00 (SEČ). Na návrhy předložené po tomto datu nebude brán zřetel. Návrhy je třeba zaslat e-mailem na tuto adresu:

Events.EIBInstitute@eib.org

Podrobnější informace o výběrovém řízení v rámci EIBURS a o Institutu EIB jsou k dispozici na této internetové stránce: <http://institute.eib.org/>
