Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMEDV/26bdDIZO36/26
Názov predmetu	digitálne médiá vo vzdelávaní II.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	prof. Mgr. Norbert Vrabec, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Návrh a vypracovanie komplexného e-learningového kurzu v podobe interaktívnej webovej stránky. 80 % hodnotenia tvorí vypracovanie e-learningového kurzu, 20 % hodnotenia tvorí jeho prezentácia.Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100).
Záverečná hodnotiaca stupnica:
A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami ‹92-100 %›
B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami ‹83-91 %›
C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky ‹74-82 %›
D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby ‹65-73 %›
E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám ‹56-64 %›
FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta ‹0-55 %›

Výsledky vzdelávania

Študentky a študenti po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti zručnosti, kompetencie:
Vedomosti:
• poznajú kľúčové didaktické teórie a modely pre efektívne integrovanie digitálnych médií do vzdelávacieho procesu,
• rozumejú rôznym typom digitálnych médií (video, audio, interaktívne nástroje) a ich špecifickým didaktickým možnostiam,
• majú poznatky o populárnych e-learningových platformách a nástrojoch na tvorbu obsahu, ako aj o princípoch ich správy,
• sú oboznámení s etickými a právnymi aspektmi digitálneho vzdelávania, vrátane ochrany osobných údajov a digitálnej bezpečnosti,
• rozumejú princípom gamifikácie a jej vplyvu na motiváciu a angažovanosť študentov.
Zručnosti:
• dokážu navrhnúť a vytvoriť pútavý a didakticky efektívny vzdelávací obsah pre rôzne digitálne médiá,
• vedia prakticky používať e-learningové platformy a nástroje na tvorbu interaktívneho obsahu (podcasty, videá, kvízy),
• sú schopní prispôsobiť didaktické metódy digitálnemu prostrediu a rôznym cieľovým skupinám (deti, dospelí),
• vedia riadiť a koordinovať menšie vzdelávacie projekty, od plánovania po vyhodnotenie,
• dokážu vyhodnotiť efektivitu vzdelávacieho obsahu na základe spätnej väzby a štatistických údajov.

Kompetencie:
• schopnosť inovatívne a kreatívne využívať digitálne médiá na podporu učenia a získavania zručností,
• schopnosť kriticky reflektovať na výhody a riziká digitálnych médií vo vzdelávaní a adaptovať sa na meniace sa trendy,
• schopnosť navrhovať digitálny vzdelávací obsah, ktorý je prístupný a inkluzívny pre rôznorodých študentov,
• schopnosť eticky a bezpečne pracovať s digitálnymi nástrojmi a dátami vo vzdelávacom procese,
• schopnosť prispôsobiť sa meniacemu sa technologickému prostrediu a potrebám študentov.

Stručná osnova predmetu

1) Pokročilá tvorba vzdelávacieho videa: Od scenára, cez nahrávanie, až po pokročilý strih a animácie.
2) Integrácia digitálnych nástrojov: Ako kombinovať rôzne typy médií (video, kvízy, text) do jedného uceleného kurzu.
3) Projektový manažment vzdelávacích kurzov: Plánovanie, organizácia a riadenie online kurzu.
4) Vyhodnocovanie efektivity I.: Kvantitatívne metódy merania úspešnosti (štatistiky, dokončenie kurzu, výsledky testov).
5) Vyhodnocovanie efektivity II.: Kvalitatívne metódy (spätná väzba, online diskusie, rozhovory so študentmi).
6) Personalizácia a adaptívne vzdelávanie: Ako prispôsobiť obsah individuálnym potrebám študentov pomocou technológií.
7) Tvorba digitálneho príbehu (digital storytelling): Ako rozprávať komplexné témy pomocou digitálnych nástrojov.
8) Využitie AI vo vzdelávaní: Úvod do možností AI pre tvorbu obsahu, hodnotenie a personalizáciu vzdelávacieho procesu.
9) Webináre a virtuálne triedy I.: Ako efektívne viesť živé online hodiny a workshopy.
10) Webináre a virtuálne triedy II.: Ako efektívne viesť živé online hodiny a workshopy.
11) Budúcnosť vzdelávania: Trendy, inovácie a výzvy digitálneho vzdelávania, ako napríklad virtuálna realita alebo rozšírená realita.
12) Záverečný projekt: Návrh jednoduchého online kurzu na vybranú tému.

Odporúčaná literatúra

Azore, A. (2022). Preparing webinars: How to set up webinars perfectly. Independently published.
Cannon, M. (2018). Digital media in education: Teaching, learning and literacy practices with young learners. Palgrave Macmillan.
Ezenekwe, R. (2025). Innovations in education technology: A comprehensive guide for all. Global Media.
Frau-Meigs, D., Osuna-Acedo, S., & Marta-Lazo, C. (Eds.). (2021). MOOCs and the participatory challenge: From revolution to reality. Springer.
Hussaini, S. (2024). ChatGPT in the classroom: The future of educational AI: From elementary to university - Transformative strategies for classrooms, curriculum, and creative teaching with ChatGPT (ChatGPT Foundations). Independently published.
King, I., & Lee, W.-I. (2022). A decade of MOOCs and beyond: Platforms, policies, pedagogy, technology, and ecosystems with an emphasis on Greater China. Springer.
Schofield, Z. (2025). AI powered course creation: Launch your first online course in 30 days. Independently published.