

REKOMENDACJE STRATEGICZNE

Europejski **projekt DIGIT** odnosi się do problematyki **dorosłych (uczniów)**, którzy nie są wystarczająco świadomi swojego **cyfrowego śladu** i ogólnych kwestii związanych z tym zagadnieniem. Ideą projektu jest podniesienie **świadomości** i **kompetencji** (bezpieczeństwo, zarządzanie tożsamością w Internecie itp.) poprzez **edukację dorosłych** i **szkolenia**. Po opracowaniu materiałów szkoleniowych dla edukatorów, konsorcjum projektu przygotowało Rekomendacje Strategiczne jako ostateczny rezultat projektu.

Kiedy mówi się o kompetencjach cyfrowych, istnieje silna tendencja do koncentrowania się na kompetencjach obowiązujących na rynku pracy. Jednakże,

kompetencje informatyczne są potrzebne również w życiu (osobistym)!

Dzieje się tak, gdy rozważa się powiązania między takimi kwestiami jak **e-reputacja** i **relacje społeczne, zastraszanie** i **dobrze samopoczucie, e-administracja** oraz **dostęp do Internetu**. Ślad cyfrowy jest jednym z głównych problemów współczesnego społeczeństwa, jak pokazują poniższe dane: **70%** Europejczyków przyznaje, że nie kontrolują w pełni swojej tożsamości cyfrowej (Europejskie badanie dotyczące cyfrowego śladu, 2019 r.) i **51%** z nich nie czuje się poinformowanych o tym, jak radzić sobie z zagrożeniami cybernetycznymi (EPRS, 2019).

Kilka działań w **ramach polityki Unii Europejskiej**, ma na celu rozwiązanie problemów związanych ze śladem cyfrowym. Jest **Plan Działania na rzecz Edukacji Cyfrowej** (priorytet 7 jest powiązany ze śladem cyfrowym), **inicjatywa "Bezpieczniejszy Internet"**, **Nowa Agenda na rzecz Umiejętności**, **Ramy Kompetencji Cyfrowych** oraz **Ramy LifeCompetence** (ze Wspólnego Centrum Badawczego). Poniższe zalecenia mają na celu wniesienie wkładu w te obszary.

70 %

Europejczyków **nie ma pełnej kontroli** nad swoją **tożsamością cyfrową**

51 %
nie czuje się poinformowanych
w zakresie radzenia
sobie z **zagrożeniami cybernetycznymi**

Partnerzy DIGIT odpowiadają, że w tych kwestiach potrzebujemy więcej **inicjatyw edukacyjnych** i **podnoszących świadomość**, które skupiają się na **dorosłych** (powyżej 18 roku życia). Pilotaż projektu DIGIT pokazał zapotrzebowanie na takie szkolenia w kształceniu dorosłych. Oznacza to zapewnienie **finansowania, wsparcia** oraz odpowiedniego **ekosystemu szkoleniowego i edukacyjnego!**

Jak podkreślono w 2017 r. w ramach Platformy Uczenia się przez Całe Życie, istnieją **trzy kwestie** dotyczące **bezpieczeństwa** i **dobrego samopoczucia w erze cyfrowej**:

1 Dysproporcje w dostępie do technologii będą istniały tak długo, jak długo będą istniały nierówności w zakresie podstawowych umiejętności!

Umiejętności cyfrowe niezbędne do wykorzystania technologii cyfrowych są zakorzenione w podstawowych umiejętnościach (na przykład umiejętności czytania i pisania). Uczniowie nie będą w stanie nabywać umiejętności cyfrowych, jeśli będą doświadczać dysproporcji w **podstawowych umiejętnościach**, które w szczególności dotyczą **grup w niekorzystnej sytuacji** i **znaczną liczbę dorosłych**. Konsekwencją tego jest konieczność uczenia się przez całe życie, dlatego **holistyczne podejście do strategii cyfrowych** jest niezbędne, aby rozwijać podstawowe umiejętności dla **spójności społecznej**.

2 Technologia cyfrowa dla kogo? Potrzeby i obawy ludzi w pierwszej kolejności!

Technologie cyfrowe są coraz częściej wykorzystywane jako narzędzie przybliżające edukację dla potrzeb gospodarki. Jest to niepokojący trend obserwowany na wszystkich poziomach, gdzie technologia służy zmniejszaniu kosztów, zamieniając uczących się w konsumentów oraz zwiększaniu konkurencyjności oraz tworzeniu środowiska, w którym uczenie się i umiejętności nie są w stanie zaspokoić rzeczywistych potrzeb osób uczących się. Potwierdzamy, że **podejście skoncentrowane na uczącym się** jest warunkiem wstępnym dla **wzmocnienia procesów uczenia się**.

3 Bezpieczne poruszanie się po cyfrowych drogach.

Podkreślamy znaczenie przestrzegania norm bezpieczeństwa i działań towarzyszących dla grup najbardziej narażonych na ryzyko i skutki uboczne związane z technologiami cyfrowymi, takich jak niepełnosprawni dorośli. **Wzmocnione partnerstwo** między rodzicami, opiekunami, nauczycielami, pracownikami służby zdrowia i wychowawcami ma w tym względzie zasadnicze znaczenie i należy do niego zachęcać na wszystkich szczeblach.

ZALECENIA NA POZIOMIE UNII EUROPEJSKIEJ

MY, PARTNERZY PROJEKTU DIGIT, WZYWAMY DO...

1. NADANIA PRIORYTETU DLA ŚLADU CYFROWEGO

Budowanie świadomości i kompetencji w zakresie cyfrowego śladu powinno stać się priorytetem w zakresie programów UE, takich jak Erasmus+, Plan Działania na rzecz Edukacji Cyfrowej oraz Tematycznej Grupy Roboczej ET 2020 ds. Edukacji Cyfrowej: Uczenie się, Nauczanie i Ocenianie (DELTA).

2. MAPOWANIA INICJATYW UE

Istnieje potrzeba sporządzenia wykazu inicjatyw UE w dziedzinie edukacji i śladu cyfrowego z różnych sektorów i promowania lepszej spójności międzysektorowej. Współpraca między decydentami politycznymi, przedsiębiorstwami, służbami socjalnymi i organizacjami pozarządowymi jest konieczna. Wyżej wymienione programy UE mogłyby zająć się tym zagadnieniem na poziomie międzysektorowym.

3. BYCIA WRAŻLIWYM NA KWESTIE WIEKU

Wychodząc naprzeciw potrzebom młodego pokolenia, musimy zwrócić szczególną uwagę na kwestie dorosłych, nauczycieli, rodziców i wychowawców. Inicjatywy UE powinny być dostosowane do wieku i nie zostawiać nikogo w tyle, zwłaszcza biorąc pod uwagę obecną sytuację demograficzną i rozwój starzejącej się Unii Europejskiej.

4. PODNOSZENIA ŚWIADOMOŚCI

Poprzez kampanie informacyjne, skierowane do dorosłych i wychowawców na temat znaczenia śladu cyfrowego i jego skutków dla bezpieczeństwa. Świadomość obywateli w ostatniej dekadzie nie została wystarczająco uwypuklona pod względem ważności, a korzyści płynące z technologii cyfrowej zostały podkreślone w dyskursie UE. Instytucje kształcenia dorosłych i osoby uczące się mogą odegrać aktywną rolę w tych kampaniach.

5. ZAPEWNIENIA NIEZBĘDNYCH NARZĘDZI I ŚRODKÓW

Zapewnienie niezbędnych materiałów pomocniczych dla edukatorów na unikalnej platformie internetowej na poziomie krajowym, gdzie zasoby takie jak materiały DIGIT powinny być bezpłatne i łatwo dostępne. Centra bezpieczniejszego Internetu mogłyby stać się taką platformą, korzystając z powiązania z innymi inicjatywami, takimi jak EPALE.

6. INNOWACYJNYCH MATERIAŁÓW EDUKACYJNYCH

Dostarczanie praktycznych, multimedialnych i interaktywnych materiałów edukacyjnych, które angażują grupy docelowe, na przykład poprzez wykorzystanie potęgi grywalizacji w nauczaniu i uczeniu się.

7. WIĘKSZYCH MOŻLIWOŚCI SZKOLENIOWYCH

Zwiększenie kompetencji edukatorów (początkowy i ustawiczny ciągły rozwój zawodowy), aby pomóc uczącym się zrozumieć kwestie cyfrowe, konsekwencje, skutki uboczne i ich niewłaściwe wykorzystanie. W całej Europie powinny zostać zapewnione większe możliwości szkoleń dla dorosłych (np. z wykorzystaniem materiałów DIGIT) w centrach bezpieczniejszego Internetu (SIC).

8. BYCIA WŁĄCZAJĄCYCM

Zapewnienie możliwości kształcenia i szkolenia dla wszystkich osób uczących się. Edukacja w zakresie cyfrowego śladu jest często lepiej nauczana w placówkach i formatach kształcenia nieformalnego, ponieważ są one bardziej wrażliwe na potrzeby grup znajdujących się w niekorzystnej sytuacji. Wymaga to dalszej współpracy i wymiany dobrych praktyk między formalnymi, nieformalnymi i pozaformalnymi instytucjami edukacyjnymi w celu lepszego zrozumienia złożonych powiązań między różnymi aspektami życia osób uczących się.

9. WSPIERANIA UCZENIA SIĘ MIĘDZYPOKOLENIOWEGO

Ułatwienie procesu uczenia się w kontekście rodzinnym, zapewniając na przykład rodzicom możliwości kształcenia i szkolenia dla dorosłych, ponieważ kontekst rodzinny jest ważnym środowiskiem dla uczenia się międzypokoleniowego.

10. WŁĄCZENIA DO GŁÓWNEGO NURTU DZIAŁAŃ

Włączenie do głównego nurtu kursów dotyczących kwestii związanych ze śladem cyfrowym w edukacji formalnej (obywatelstwo cyfrowe, zarządzanie tożsamością online, bezpieczeństwo online oraz skutki uboczne korzystania z Internetu) oraz kształcenie nauczycieli. Można to osiągnąć na przykład poprzez wprowadzenie obywatelstwa cyfrowego do programu nauczania w zakresie edukacji obywatelskiej (porozumienie paryskie).

REFERENCJE

- Dlearn (2019), [European survey on Digital Footprint](#)
- European Parliament Study (2019), [Harmful internet use Part II: Impact on culture and society](#)
- European Parliamentary Research Service (2019), [Adult learners in a digital world](#)
- LLLP Position Paper (2017), [Reimagining education for the digital age](#)
- Büchi, Moritz & Lutz, Christoph & Micheli, Marina. (2017). Life Online: The Digital Footprint Gap.

DIGIT jest projektem europejskim finansowanym w ramach programu Erasmus+. Jest on koordynowany przez INnCREASE i angażuje 7 partnerów z 7 krajów europejskich.

Masz pytania lub uwagi dotyczące zaleceń politycznych? Skontaktuj się z Lifelong Learning Platform pod adresem projects@lllplatform.eu.



www.digitproject.eu



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.