



Guidance and Learning App for Adult Digital Education (Aplikacja Szkoleniowa dla Edukacji Cyfrowej Osób Dorosłych) - GLAD

Model teoretyczny i praktyczny edukacji osób dorosłych i mediacji cyfrowej dla rodziców i edukatorów osób dorosłych (01)

Partner: Fundacja OIC Poland

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Spis treści

Wprowadzenie	3
I. Model teoretyczny	3
Model teoretyczny oraz najpowszechniejsze definicje umiejętności i kompetencji cyfrowych	3
Definicje kluczowych umiejętności cyfrowych, które należy rozwijać i doskonalić poprzez szkolenia dla osób dorosłych	5
Krajowy system rozwoju umiejętności cyfrowych osób dorosłych na Cyprze, we Włoszech,	10
w Hiszpanii, Polsce i Rumunii	10
Umiejętności rodzicielskie powiązane z technologiami cyfrowymi, które należy rozwijać	10
i doskonalić poprzez szkolenia dla dorosłych	10
Kluczowe kompetencje edukatorów osób dorosłych niezbędne do prowadzenia efektywnych szkoleń z zakresu umiejętności rodzicielskich związanych z korzystaniem z technologii cyfrowych	12
Przykłady dobrych praktyk w zakresie rozwoju umiejętności cyfrowych wśród osób dorosłych ..	16
Przykłady dobrych praktyk w zakresie rozwijania umiejętności trenerów / edukatorów osób dorosłych związanych z prowadzeniem szkoleń i wykorzystaniem technologii cyfrowych wśród dzieci	19
II. Wiedza oraz oczekiwania rodziców i nauczycieli osób dorosłych związane z zastosowaniem technologii cyfrowych i ze szkoleniami z zakresu technologii cyfrowych	21
Badania ankietowe i wywiady indywidualne z rodzicami	21
Badania ankietowe trenerów / edukatorów	25
III. Ramy Kompetencji Cyfrowych dla trenerów osób dorosłych	30
IV. Ramy kompetencji cyfrowych dla osób dorosłych (rodziców)	34
V. Bibliografia	37
VI. Załączniki	38
Krajowe raporty z badań źródeł wtórnych	38
Krajowe raporty z badań terenowych	38



Projekt GLAD - Guidance and Learning App for Adult Digital Education (Aplikacja Szkoleniowa dla Edukacji Cyfrowej Osób Dorosłych) ma na celu wzmocnienie wiedzy i umiejętności osób dorosłych oraz rodziców w zakresie edukacji cyfrowej dzieci. GLAD zapewnia bezpieczny schemat szkolenia dla rodziców, który koncentruje się na relacjach między rodzicami i dziećmi w kontekście korzystania z technologii cyfrowych, definiuje ogólne ramy edukacji w celu zwiększenia możliwości oferowanych przez technologie komunikacyjno-informacyjne oraz w celu stworzenia aplikacji, która może być wykorzystywana jako przestrzeń, w której można znaleźć / uzyskać dostęp do gotowych materiałów pomocniczych, zapewniających wsparcie w zakresie codziennych sytuacji życiowych.

Raport z badań źródeł wtórnych opisuje potrzeby, kanały, media i umiejętności cyfrowe, które powinny posiadać grupy docelowe (rodzice i edukatorzy), aby właściwie funkcjonować w obszarze technologii cyfrowych. Raport został podzielony na dwie części. Pierwsza część obejmuje podstawy teoretyczne związane z ICT (definicje umiejętności / kompetencji cyfrowych, profil kompetencji cyfrowych, krótkie informacje o krajowych systemach rozwoju umiejętności cyfrowych, opis umiejętności rodziców związanych z wykorzystaniem technologii cyfrowych). Druga część zawiera wyniki badań jakościowych i ilościowych przeprowadzonych w grupie rodziców i edukatorów osób dorosłych. Rezultatem tych analiz jest opracowanie nowego profilu kompetencji cyfrowych dla rodziców i edukatorów osób dorosłych.

I. Model teoretyczny

Model teoretyczny oraz najpowszechniejsze definicje umiejętności i kompetencji cyfrowych

W obecnych czasach kompetencje i umiejętności cyfrowe to bardzo ważne terminy. Kompetencje cyfrowe są uważane u Unii Europejskiej za jedne z 8 kluczowych kompetencji w procesie uczenia się przez całe życie. Wiążą się z wieloma umiejętnościami XXI wieku, które każda osoba powinna nabyć, aby zapewnić sobie aktywny udział w życiu społecznym i gospodarczym. (Ferrari, 2013). Można je definiować na różne sposoby. Kompetencje cyfrowe dotyczą odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych (w sposób pewny oraz w

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



ważnych celach) oraz zaangażowanie w technologie cyfrowe w celu uczenia się, pracy i uczestnictwa w życiu społecznym. Obejmują umiejętność korzystania z informacji i danych, komunikację i współpracę, umiejętność korzystania z mediów, tworzenie treści cyfrowych (w tym programowanie), bezpieczeństwo (w tym dobrostan cyfrowy i kompetencje związane z cyberbezpieczeństwem), kwestie związane z własnością intelektualną, rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie (Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady, 2006). Kompetencje cyfrowe to połączenie wiedzy, umiejętności i postaw w zakresie wykorzystania technologii do wykonywania zadań, rozwiązywania problemów, komunikowania się, zarządzania informacją, współpracy, a także tworzenia i udostępniania efektywnych, kreatywnych, odpowiednich i etycznych treści w sposób bezpieczny i niezależny (Skov, 2016). Umiejętności cyfrowe są również ważne ze względu na to, że są podstawowym warunkiem pomyślnego zaangażowania dzieci w otaczające je wydarzenia za pomocą Internetu: są one istotne dla uczestnictwa młodych osób w życiu społecznym, edukacji, zatrudnieniu i dla ich ogólnego dobrostanu (Machackova, Mascheroni, Dedkova, Staksrud, Ólafsson, Livingstone i Hasebrink, 2020). Kompetencje cyfrowe (Digital Competences), czasami skracane do DigComp, są kompetencjami przekrojowymi (Ferrari 2013). Europejskie ramy kompetencji cyfrowych stanowią narzędzie służące do poprawy kompetencji cyfrowych obywateli. Obecnie posiadanie kompetencji cyfrowych oznacza, że ludzie muszą posiadać kompetencje we wszystkich pięciu obszarach DigComp (Carretero, Vuorikari i Yves, 2017):

CA 1: Umiejętność korzystania z informacji i danych

1. Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych
2. Ocena danych, informacji i treści cyfrowych
3. Zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi.

CA 2: Komunikacja i współpraca


1. Interakcja za pośrednictwem technologii cyfrowych
2. Udostępnianie za pośrednictwem technologii cyfrowych
3. Angażowanie się w kwestie obywatelskie za pomocą technologii cyfrowych
4. Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych
5. Netykieta
6. Zarządzanie tożsamością cyfrową

CA 3: Tworzenie treści cyfrowych

1. Opracowywanie treści cyfrowych

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
2. Integracja i ponowne opracowywanie treści cyfrowych
 3. Prawa autorskie i licencje
 4. Programowanie

CA 4: Bezpieczeństwo

1. Ochrona urządzeń
2. Ochrona danych osobowych i prywatności
3. Zdrowie i dobra jakość życia
4. Ochrona środowiska

CA 5: Rozwiązywanie problemów


1. Rozwiązywanie problemów technicznych
2. Identyfikacja potrzeb i odpowiedzi technologicznych
3. Kreatywne wykorzystanie technologii cyfrowych
4. Identyfikacja braków w kompetencjach cyfrowych

Definicje kluczowych umiejętności cyfrowych, które należy rozwijać i doskonalić poprzez szkolenia dla osób dorosłych

DigComp zawiera szczegółowy opis wszystkich kompetencji, które są zawarte w pięciu zdefiniowanych obszarach (Carretero, Vuorikari i Yves, 2017). Pierwszy obszar, umiejętność korzystania z informacji i danych, obejmuje trzy aspekty: 1) przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych; identyfikowanie, wyjaśnianie i reagowanie na potrzeby w zakresie informacji, znajdowanie danych i treści poprzez proste wyszukiwanie w środowiskach cyfrowych, uzyskiwanie dostępu do danych i identyfikowanie prostych osobistych strategii wyszukiwania; 2) ocena danych, informacji i treści cyfrowych; ocena wiarygodności i rzetelności źródeł danych oraz dokonywanie ich analiz i porównań; Przeprowadzanie ocen rzetelności i wiarygodności różnych źródeł danych oraz ich krytyczna ocena; opracowywanie rozwiązań złożonych problemów o ograniczonych definicjach związanych z analizą źródeł; 3) zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi; identyfikowanie, organizowanie, przechowywanie i odzyskiwanie danych w ustrukturyzowanym środowisku, wybieranie danych, informacji i treści w celu ich organizowania i przechowywania w typowy sposób, dostosowywanie zarządzania informacjami i danymi do potrzeb najbardziej odpowiedniego wyszukiwania,

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



przechowywania i integrowania informacji w celu wniesienia wkładu w profesjonalne praktyki zarządzania danymi.

Drugi obszar, komunikacja i współpraca to: 1) interakcja za pośrednictwem technologii cyfrowych; wybór technologii cyfrowych i korzystanie z nich, identyfikacja odpowiednich środków komunikacji, wchodzenie w rutynowe interakcje z technologiami cyfrowymi i wybór odpowiedniej komunikacji cyfrowej, dostosowywanie najbardziej odpowiednich środków komunikacji do danego kontekstu i proponowanie nowych pomysłów i procesów w tej dziedzinie; 2) udostępnianie za pośrednictwem technologii cyfrowych; rozpoznawanie, wybieranie odpowiednich technologii cyfrowych w celu udostępniania danych, informacji i manipulowania nimi, wyjaśnianie, jak działać jako pośrednik w udostępnianiu informacji oraz w jaki sposób przedstawiać, cytować i udostępniać czyjąś twórczość; 3) angażowanie się w kwestie obywatelskie za pomocą technologii cyfrowych; identyfikowanie i wybieranie usług cyfrowych oraz wzmocnienie swojej pozycji w celu aktywnego udziału w kwestiach obywatelskich, proponowanie różnych usług cyfrowych w celu aktywnego udziału w kwestiach obywatelskich i zróżnicowania ich wykorzystania; 4) współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych: wybieranie narzędzi i technologii cyfrowych do współpracy oraz odpowiednich narzędzi do współpracy nad danymi; 5) netykieta; rozróżnianie podstawowych norm i zasad zachowania podczas korzystania z technologii cyfrowych oraz interakcji ze środowiskami cyfrowymi, oraz możliwość ich omówienia; 6) zarządzanie tożsamością cyfrową; identyfikowanie i rozróżnianie dobrze zdefiniowanych tożsamości cyfrowych, wyjaśnianie sposobów ochrony reputacji w Internecie i opisywanie danych uzyskanych za pomocą narzędzi cyfrowych;

Trzeci obszar kompetencji dotyczy tworzenia treści cyfrowych: 1) opracowywanie treści cyfrowych; identyfikowanie i wskazywanie sposobów tworzenia i edycji treści oraz wybór sposobów wyrażania siebie za pomocą udogodnień cyfrowych; 2) integrowanie i ponowne opracowywanie treści cyfrowych: wybieranie i wyjaśnianie sposobów modyfikowania i ulepszania nowych treści i informacji w celu tworzenia nowych i oryginalnych treści; 3) prawa autorskie i licencje; identyfikowanie i wskazywanie zasad dotyczących praw autorskich i licencji, które mają zastosowanie do danych, informacji i treści cyfrowych; 4) programowanie; lista instrukcji do systemu komputerowego w celu rozwiązania prostego problemu lub obsługi systemu komputerowego służącego do rozwiązania innych problemów lub wykonania innych zadań;

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.


info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Czwarty obszar kompetencji to bezpieczeństwo, obejmuje on cztery aspekty: 1) ochrona urządzeń; wskazywanie i wykorzystywanie metod ochrony własnych urządzeń i treści cyfrowych oraz dostrzeganie zagrożeń w środowiskach cyfrowych, wybór środków bezpieczeństwa i ochrony oraz posiadanie informacji na temat metod w zakresie wiarygodności i prywatności. 2) ochrona danych osobowych i prywatności: posiadanie informacji i wybór metod ochrony danych osobowych i prywatności w środowiskach cyfrowych, omówienie sposobów wykorzystywania i udostępniania informacji umożliwiających identyfikację; ochrona siebie i innych przed zagrożeniami oraz znajomość oświadczenia o polityce prywatności; 3) zdrowie i dobra jakość życia; poznanie sposobów unikania zagrożeń dla zdrowia oraz sposobów ochrony przed możliwymi zagrożeniami w środowisku cyfrowym; identyfikowanie i omawianie technologii cyfrowych na rzecz dobrobytu i integracji społecznej; 4) ochrona środowiska; rozpoznanie wpływu technologii cyfrowych na środowisko.

Piąty obszar kompetencji dotyczy rozwiązywania problemów i obejmuje następujące aspekty: 1) rozwiązywanie problemów technicznych; identyfikowanie i wskazywanie problemów technicznych podczas obsługi urządzeń i korzystania z technologii cyfrowych oraz dobór rozwiązań; 2) identyfikacja potrzeb i odpowiedzi technologicznych: identyfikacja i wskazanie potrzeb oraz identyfikacja i wybór narzędzi cyfrowych i możliwych odpowiedzi technologicznych w celu spełnienia tych potrzeb; 3) kreatywne wykorzystanie technologii cyfrowych: identyfikacja i wybór narzędzi i technologii cyfrowych, które można wykorzystać do dostarczania wiedzy oraz tworzenia innowacyjnych procesów i produktów, zaangażowanie indywidualne i zbiorowe w pewne procesy poznawcze w celu zrozumienia i rozwiązania problemów koncepcyjnych w środowiskach cyfrowych; 4) identyfikacja braków w kompetencjach cyfrowych; rozpoznawanie obszarów, w których własne kompetencje cyfrowe wymagają poprawy lub wzmocnienia oraz poszukiwanie możliwości samorozwoju.

Innym ciekawym podejściem do kompetencji cyfrowych jest typologia zaproponowana przez Van Laara, van Deursena, van Dijka i de Haana (2017). Na podstawie wyników systematycznego przeglądu przygotowali oni rozróżnienie między podstawowymi kompetencjami cyfrowymi a kontekstowymi kompetencjami cyfrowymi. Kompetencje podstawowe mają fundamentalne znaczenie dla wykonywania zadań niezbędnych w wielu różnych zawodach. Kompetencje kontekstowe są połączone z kompetencjami podstawowymi,



wymagają posiadania i wykorzystania kompetencji podstawowych. Kompetencje podstawowe to:

a) Kompetencje techniczne - umiejętność korzystania z (mobilnych) urządzeń i aplikacji do wykonywania praktycznych zadań i rozpoznawania określonych środowisk internetowych. Kluczowe aspekty: znajomość technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT): rozumienie cech (mobilnych) urządzeń lub aplikacji; wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych: obsługa podstawowych (mobilnych) aplikacji i dostęp do zasobów codziennego użytku; Nawigacja: utrzymanie orientacji podczas poruszania się w środowisku online.

b) Zarządzanie informacjami - umiejętność korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych w celu skutecznego wyszukiwania, selekcji i organizowania informacji w celu podejmowania świadomych decyzji dotyczących najbardziej odpowiednich źródeł informacji dla danego zadania. Kluczowe aspekty: zdefiniowanie: wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych do sformułowania oświadczenia badawczego, aby ułatwić wyszukiwanie informacji; Dostęp: korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych w celu wyszukiwania i pobierania informacji z różnych źródeł internetowych. Ewaluacja: wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych do oceny przydatności i wystarczalności informacji w określonym celu; Zarządzanie: wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych do organizowania informacji, aby móc je później znaleźć.

c) Komunikacja - umiejętność korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych w celu przekazywania informacji innym. Kluczowe aspekty: Przekazywanie informacji: wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych do skutecznego przekazywania informacji i pomysłów wielu odbiorcom za pomocą różnych mediów i metod online;

d) Współpraca - umiejętność korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych w celu rozwijania sieci społecznościowej i pracy w zespole w celu wymiany informacji, negocjowania i podejmowania decyzji opartych na wzajemnym szacunku dla osiągnięcia wspólnego celu. Kluczowe aspekty: Komunikacja interaktywna - generowanie znaczenia poprzez wymianę przy użyciu różnych współczesnych narzędzi ICT. Udział w dyskusjach: wykorzystanie ICT do dzielenia się pomysłami (np. na platformach internetowych).

e) Kreatywność - umiejętność wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych do generowania nowych lub wcześniej nieznanymi pomysłami lub

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



potraktowania znanych koncepcji w nowy sposób i przekształcania takich pomysłów w produkt, usługę lub proces, który jest uznawany za nowatorski w danej dziedzinie. Kluczowe aspekty: Tworzenie treści: wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych do generowania pomysłów lub opracowywania nowych sposobów działania.

f) Krytyczne myślenie - umiejętność korzystania z ICT w celu dokonywania przemyślanych wyborów i ocen dotyczących uzyskanych informacji oraz w celu komunikacji z wykorzystaniem refleksyjnego rozumowania i dowodów na poparcie twierdzeń. Kluczowe aspekty: Wyjaśnienie - wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w celu zadawania pytań związanych z problemem i udzielania odpowiedzi; Ocena - wykorzystanie technologii ICT w celu oceny przydatności źródła dla danego problemu; Uzasadnienie: wykorzystanie technologii ICT w celu przywołania argumentów dotyczących twierdzeń w oparciu o ich zgodność z innymi twierdzeniami (np. osobiste, pamięć, dowody, spójność, racjonalność, replikacja); Łączenie pomysłów - wykorzystanie ICT do łączenia faktów, pomysłów i pojęć; Nowatorstwo - wykorzystanie technologii ICT w celu przedstawienia nowych pomysłów do dyskusji.

g) Rozwiązywanie problemów - umiejętność korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych w celu poznawczego przetwarzania i zrozumienia problemu lub sytuacji w połączeniu z aktywnym wykorzystaniem wiedzy w dążeniu do znalezienia rozwiązania problemu. Kluczowe aspekty: Zdobywanie wiedzy: wykorzystanie technologii ICT do zdobycia wiedzy o problemie; Zastosowanie wiedzy - wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w celu zastosowania wiedzy na temat problemu i znalezienia rozwiązania.


Kompetencje kontekstowe to:

a) Świadomość etyczna - umiejętność zachowywania się w sposób odpowiedzialny względem społeczeństwa, świadomość i znajomość aspektów prawnych i etycznych podczas korzystania z ICT. Kluczowe aspekty: Odpowiedzialne wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych: odniesienie się do prawnych, etycznych i kulturowych zasad odpowiedzialnego korzystania z ICT oraz zrozumienie potencjalnych zagrożeń występujących w Internecie podczas korzystania z ICT; Wpływ społeczny ICT: zrozumienie, analiza i ocena wpływu ICT w kontekście społecznym, gospodarczym i kulturowym podczas korzystania z tych technologii.

b) Świadomość kulturowa - umiejętność okazywania zrozumienia kulturowego i szacunku dla innych kultur podczas korzystania z ICT. Kluczowe aspekty: Komunikacja

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



międzykulturowa: stosunek do komunikacji online i współpracy z osobami z różnych kultur podczas korzystania z ICT.

c) Elastyczność - umiejętność dostosowania sposobu myślenia, postawy lub zachowania do zmieniających się środowisk ICT. Kluczowe aspekty: Przystosowanie się do częstych i niepewnych sytuacji: nastawienie na zmiany własnego myślenia, postaw lub zachowań, aby lepiej dostosować się do obecnych lub przyszłych środowisk ICT.

d) Samodzielność - umiejętność wyznaczania sobie celów i zarządzania działaniami prowadzącymi do ich osiągnięcia w celu oceny postępów w korzystaniu z ICT. Kluczowe aspekty: Wyznaczanie celów - zdefiniowanie celów uczenia się lub celów ograniczonych czasowo podczas korzystania z ICT; Kontrola: chęć osób indywidualnych do przejęcia kontroli nad własnym procesem uczenia się podczas korzystania z ICT; Inicjatywa - działanie proaktywne w kierunku podejmowania decyzji i/lub innych działań podczas korzystania z ICT. Monitorowanie postępów: dokonywanie oceny, czy wcześniej ustalone cele zostały osiągnięte dzięki wykorzystaniu technologii informatyczno-komunikacyjnych.

e) Uczenie się przez całe życie - umiejętność ciągłego odkrywania nowych możliwości podczas korzystania z ICT w celu ciągłego doskonalenia własnych umiejętności. Kluczowe aspekty: zdobywanie wiedzy w wykorzystaniu technologii ICT w sposób indywidualny.

[Krajowy system rozwoju umiejętności cyfrowych osób dorosłych na Cyprze, we Włoszech, w Hiszpanii, Polsce i Rumunii](#)

Analiza dostępnych materiałów dotyczących systemu edukacji osób dorosłych w pięciu krajach (Cypr, Włochy, Hiszpania, Polska i Rumunia), które biorą udział w projekcie, wskazuje na brak systemowych rozwiązań w obszarze rozwoju kompetencji cyfrowych. Poszczególne kraje mają określone wytyczne i opracowane dokumenty dotyczące tej kwestii. Jednak wytyczne te nie są systematycznie wdrażane. Przykłady: the Strategy for the Digital Agenda of Romania 2020, Digital Strategy for Cyprus. We wspomnianych krajach wiodącymi dokumentami w tym zakresie są zalecenia Unii Europejskiej.

[Umiejętności rodzicielskie powiązane z technologiami cyfrowymi, które należy rozwijać i doskonalić poprzez szkolenia dla dorosłych](#)

Dorośli są to pierwsi nauczyciele dzieci. To od nich zależy, jakie umiejętności zdobędą młodzi ludzie i jak je wykorzystają. Osoby dorosłe odgrywają także ważną rolę w nabywaniu

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



kompetencji cyfrowych i wskazywaniu zagrożeń wynikających z cyfryzacji. Skuteczne przekazywanie wiedzy w tym zakresie wiąże się nie tylko z posiadaniem przez dorosłych kompetencji cyfrowych, ale także z posiadaniem określonych umiejętności rodzicielskich. Na podstawie przeanalizowanych materiałów można wskazać następujące aspekty opisujące relacje między rodzicami i dziećmi w zakresie technologii cyfrowych (Brown, 2019):

- Obserwowanie i słuchanie z uwagą i zrozumieniem;
- Uczciwość i zrozumiałość;
- Rozwiązywanie problemów;
- Szacunek dla siebie, innych i mienia.

Umiejętności rodzicielskie związane z technologiami cyfrowymi należy analizować w odniesieniu do trzech rodzajów umiejętności cyfrowych (ParentINFO, 2018):

1. Umiejętności techniczne - rozumienie działania komputerów i posiadanie umiejętności technicznych do ich obsługi.

2. Umiejętność korzystania z mediów - zrozumienie różnicy między różnymi platformami, np.: kwestie dotyczące odbiorców treści na platformach takich jak Twitter czy Instagram.

3. Umiejętności społeczne - rozumienie, w jaki sposób użytkownicy zachowują się w Internecie i czego można od nich oczekiwać.

Rodzice odgrywają ważną rolę w korzystaniu z technologii cyfrowych przez dzieci (Chaudron, Gioia i Gemo, 2017). Ich style rodzicielskie i wybór strategii mediacji zależą od ich podejścia do technologii (pozytywne, negatywne, zrównoważone). Livingstone i Helsper (2008) zidentyfikowali cztery czynniki charakteryzujące rodzicielskie style mediacji w Internecie i zdefiniowali je jako (1) aktywne współkorzystanie, (2) ograniczenia czasowe i treściowe, (3) ograniczenia techniczne oraz (4) monitorowanie. Sposób, w jaki rodzice ograniczają dostęp dzieci do mediów cyfrowych i korzystanie z nich różni się w zależności od wykształcenia rodziców, statusu społeczno-ekonomicznego oraz znajomości Internetu oraz technologii cyfrowych. Udowadnia to, że skuteczne wykorzystanie umiejętności rodzicielskich w zakresie technologii cyfrowych obejmuje nie tylko umiejętności edukacyjne, ale także umiejętności cyfrowe rodziców.



Kluczowe kompetencje edukatorów osób dorosłych niezbędne do prowadzenia efektywnych szkoleń z zakresu umiejętności rodzicielskich związanych z korzystaniem z technologii cyfrowych

Rozwój umiejętności rodzicielskich jest procesem wieloetapowym i może odbywać się indywidualnie, ale także podczas szkolenia. Na efektywność szkolenia nie wpływa jedynie jego treść, ale także sposób zachowania trenera, jego cechy i umiejętności. Trener powinien posiadać odpowiednie umiejętności interpersonalne oraz specjalistyczną wiedzę. Redecker i Yves, (2017) „European Framework for the Digital Competence of Educators”, przedstawiają profil edukatora osób dorosłych za pomocą modelu kompetencji - sześć obszarów kompetencji:

OBSZAR 1: ZAANGAŻOWANIE ZAWODOWE - *Wykorzystywanie technologii cyfrowych do komunikacji, współpracy i rozwoju zawodowego.*

1.1 Komunikacja organizacyjna

Korzystanie z technologii cyfrowych w celu usprawnienia komunikacji organizacyjnej z uczniami, rodzicami i innymi osobami. Przyczynianie się do wspólnego opracowywania i ulepszania strategii komunikacji w organizacji.

1.2 Współpraca zawodowa

Wykorzystywanie technologii cyfrowych do współpracy z innymi trenerami, dzielenie się wiedzą i doświadczeniami oraz wspólne wdrażanie innowacyjnych praktyk .

1.3 Praktyka refleksyjna

Indywidualna i zbiorowa refleksja, krytyczna ocena oraz aktywne rozwijanie własnej cyfrowej praktyki pedagogicznej oraz własnej społeczności edukacyjnej.

1.4 Digital Continuous Professional Development - CPD (ciągły cyfrowy rozwój zawodowy)

Wykorzystanie cyfrowych źródeł i zasobów do ciągłego rozwoju zawodowego.



OBSZAR 2: ZASOBY CYFROWE - *Wyszukiwanie, tworzenie i udostępnianie zasobów cyfrowych.*

2.1 Wybór zasobów cyfrowych

Identyfikacja, ocena i wybór zasobów cyfrowych do nauczania i uczenia się. Uwzględnienie konkretnego celu uczenia się, kontekstu, podejścia pedagogicznego oraz grupy uczniów podczas wyboru zasobów cyfrowych i planowania ich wykorzystania.

2.2 Tworzenie i modyfikacja zasobów cyfrowych

Tworzenie i wprowadzanie zmian w oparciu o istniejące zasoby objęte otwartą licencją i inne legalnie dostępne zasoby. Tworzenie lub współtworzenie nowych cyfrowych zasobów edukacyjnych. Uwzględnienie konkretnego celu uczenia się, kontekstu, podejścia pedagogicznego oraz grupy uczniów podczas tworzenia zasobów cyfrowych i planowania ich wykorzystania.

2.3 Zarządzanie, ochrona i udostępnianie zasobów cyfrowych

Organizowanie treści cyfrowych i udostępnianie ich uczniom, rodzicom i edukatorom. Skuteczna ochrona poufnych treści cyfrowych. Szanowanie i odpowiednie stosowanie zasad dotyczących prywatności i praw autorskich. Zrozumienie wykorzystywania i tworzenia otwartych licencji i otwartych zasobów edukacyjnych, w tym właściwego sposobu uznawania autorstwa.

OBSZAR 3: NAUCZANIE I UCZENIE SIĘ - *Zarządzanie i planowanie wykorzystania technologii cyfrowych w nauczaniu i uczeniu się.*

3.1 Nauczanie

Planowanie i wdrażanie urządzeń i zasobów cyfrowych w proces nauczania w celu zwiększenia skuteczności interwencji pedagogicznych. Odpowiednie zarządzanie i planowanie cyfrowych interwencji pedagogicznych. Eksperymentowanie oraz rozwijanie nowych form i metod pedagogicznych w zakresie nauczania.

3.2 Wskazówki

Korzystanie z technologii i usług cyfrowych w celu poprawy interakcji z uczniami, indywidualnie i zbiorowo, w ramach sesji edukacyjnej i poza nią. Korzystanie z technologii cyfrowych w celu oferowania aktualnych i ukierunkowanych wskazówek i pomocy. Eksperymentowanie oraz rozwijanie nowych form i metod w zakresie oferowania wskazówek i wsparcia.

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



3.3 Wspólne uczenie się

Wykorzystanie technologii cyfrowych do wspierania i ulepszania współpracy uczniów. Umożliwienie uczniom korzystania z technologii cyfrowych w celu realizacji wspólnych zadań, jako środka usprawniającego komunikację, współpracę i wspólne zdobywanie wiedzy.

3.4 Indywidualne uczenie się

Wykorzystywanie technologii cyfrowych do wspierania indywidualnego procesu uczenia się, tj. umożliwienie uczniom planowania, monitorowania i refleksji nad własnym procesem uczenia się, dostarczanie informacji o postępach, dzielenie się spostrzeżeniami i tworzenie kreatywnych rozwiązań.

OBSZAR 4: OCENA - *Wykorzystanie technologii i strategii cyfrowych w celu wzmocnienia procesu oceny.*

4.1 Strategie oceny

Wykorzystanie technologii cyfrowych do oceniania o charakterze kształtującym i podsumowującym. Zwiększenie różnorodności i przydatności metod i podejść do oceniania.

4.2 Analiza dowodów

Generowanie, selekcja, krytyczna analiza i interpretacja cyfrowych dowodów dotyczących aktywności, wyników i postępów uczniów w celu dostarczenia informacji na temat nauczania i uczenia się.

4.3 Informacje zwrotne i planowanie

Korzystanie z technologii cyfrowych w celu zapewnienia uczniom ukierunkowanych i aktualnych informacji zwrotnych. Dostosowanie strategii nauczania i zapewnienie ukierunkowanego wsparcia w oparciu o dowody generowane przez stosowane technologie cyfrowe. Umożliwienie uczniom i rodzicom zrozumienia dowodów dostarczanych przez technologie cyfrowe i wykorzystanie ich do podejmowania decyzji.

OBSZAR 5: WZMACNIANIE POZYCJI UCZNIÓW - *Wykorzystywanie technologii cyfrowych w celu zwiększenia stopnia włączenia, personalizacji i aktywnego zaangażowania uczniów.*

5.1 Dostępność i włączenie

Zapewnienie dostępu do zasobów i ćwiczeń edukacyjnych wszystkim uczniom, w tym osobom o specjalnych potrzebach. Branie pod uwagę i reagowanie na (cyfrowe) oczekiwania uczniów,

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



umiejętności, zastosowania i nieporozumienia, a także ograniczenia kontekstowe, fizyczne lub poznawcze w korzystaniu z technologii cyfrowych.

5.2 Zróżnicowanie i personalizacja

Wykorzystanie technologii cyfrowych w celu zaspokojenia różnorodnych potrzeb edukacyjnych uczniów, poprzez umożliwienie uczniom robienia postępów na różnych poziomach i w różnych okresach czasu oraz podążanie za indywidualnymi ścieżkami i celami uczenia się.

5.3 Aktywne angażowanie uczniów

Wykorzystywanie technologii cyfrowych do wspierania aktywnego i twórczego zaangażowania uczniów w dany temat. Wykorzystanie technologii cyfrowych w strategiach pedagogicznych w celu rozwijania umiejętności przekrojowych, procesów myślenia i twórczego wyrażania się przez uczniów. Otwarcie uczenia się na nowe, rzeczywiste konteksty, które angażują uczniów w działania praktyczne, badania naukowe lub rozwiązywanie złożonych problemów, lub w inny sposób zwiększają aktywne zaangażowanie uczniów w skomplikowane zagadnienia.

OBSZAR 6: UŁATWIANIE ROZWIJANIA KOMPETENCJI CYFROWYCH PRZEZ UCZNIÓW

Umożliwienie uczniom kreatywnego i odpowiedzialnego wykorzystywania technologii cyfrowych w celu wyszukiwania informacji, komunikacji, tworzenia treści, poprawy samopoczucia i rozwiązywania problemów.

6.1 Umiejętność korzystania z informacji i mediów

Włączenie działań edukacyjnych, zadań i metod oceniania, które wymagają od uczniów wyrażenia potrzeb informacyjnych; znajdowanie informacji i zasobów w środowiskach cyfrowych; organizowanie, przetwarzanie, analizowanie i interpretowanie informacji; porównywanie i krytyczna ocena wiarygodności i rzetelności informacji oraz ich źródeł.

6.2 Komunikacja i współpraca cyfrowa

Włączenie działań edukacyjnych, zadań i metod oceniania, które wymagają od uczniów efektywnego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych w celu komunikacji, współpracy i angażowania się w kwestie obywatelskie.

6.3 Tworzenie treści cyfrowych

Włączenie działań edukacyjnych, zadań i metod oceniania, które wymagają od uczniów wyrażenia siebie za pomocą środków cyfrowych oraz wprowadzanie zmian i tworzenie treści

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



cyfrowych w różnych formatach. Wyjaśnienie uczniom, jak rozumieć prawa autorskie i licencje oraz ich zastosowanie do treści cyfrowych, jak cytować i uznawać autorstwo.

6.4. Odpowiedzialne wykorzystanie

Podjęcie środków w celu zapewnienia uczniom dobrego samopoczucia fizycznego, psychicznego i społecznego podczas korzystania z technologii cyfrowych. Umożliwienie uczniom zarządzania ryzykiem oraz bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych.

6.5 Rozwiązywanie problemów w sposób cyfrowy

Włączenie działań edukacyjnych, zadań i metod oceniania, które wymagają od uczniów identyfikowania i rozwiązywania problemów technicznych lub kreatywnego zastosowania wiedzy technologicznej w nowych sytuacjach.

Przykłady dobrych praktyk w zakresie rozwoju umiejętności cyfrowych wśród osób dorosłych

Przykłady dobrych praktyk w zakresie rozwoju umiejętności cyfrowych wśród osób dorosłych

Nazwa projektu	Opis
Connect Digitally, Easily and Simple. Promotion of e-Government and Digital Skills – Cyprus Productivity Centre (Nikozja, Cypr)	<p>Program „Connect Digitally” zapewnia bezpłatne kursy szkoleniowe dla obywateli Cypru w celu rozwijania ich umiejętności cyfrowych i nauki korzystania z systemów e-administracji. Kursy wdrażają inicjatywy, które pozwalają na rozwój kompetencji cyfrowych u osób dorosłych.</p> <p>Kursy obejmują:</p> <ul style="list-style-type: none">• Umiejętności niezbędne do korzystania z internetowych systemów e-administracji.• Umiejętności cyfrowe ze szczególnym uwzględnieniem korzystania z Internetu i jego podstawowych aplikacji.• Szkolenie osób starszych (60+) z zakresu obsługi systemów i urządzeń Windows, Android i iOS. <p>Wszystkie warsztaty są bezpłatne we wszystkich miastach Cypru. Wszyscy uczestnicy otrzymują certyfikat uczestnictwa, potwierdzający udział w szkoleniu.</p>

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

	<p>W ramach projektu zrealizowano łącznie 274 szkoleń i seminariów. Liczba uczestników, którzy pomyślnie ukończyli szkolenia to 3419.</p> <p>Link (tylko w języku greckim): https://bit.ly/2BAWAjQ</p>
GROW DIGITAL - Cypr	<p>Jest to krajowa koalicja kierowana przez dr Steliosa Himonasa we współpracy z Department of Electronic Communications (Departament Komunikacji Elektronicznej) na Cyprze.</p> <p>Koalicja: środowiska zawodowe, instytucje publiczne, firmy prywatne i organizacje pozarządowe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cel: poprawa umiejętności cyfrowych uczestników i analiza przewidywanych rozbieżności między potrzebami w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych a potrzebami rynku pracy. • Plan działania: 3 podkategorie w ciągu 3 lat (edukacja i szkolenia, certyfikacja, świadomość) <p>Link: https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/cyprus-launches-national-coalition-digital-skills-and-jobs i www.digitaljobs.cyprus-digitalchampion.gov.cy/el/page/home</p>
Google Digital Training	<p>Google Digital Training to sposób na zdobycie większej liczby kompetencji cyfrowych (głównie związanych z rynkiem pracy). Google oferuje bezpłatne certyfikowane szkolenie głównie z zakresu komunikacji cyfrowej i marketingu, związane z podstawowym obszarem kompetencji komunikacyjnych.</p> <p>Link: https://learndigital.withgoogle.com/digitaltraining/courses/</p>
CyL Digital - Hiszpania	<p>Szkolenie online CyL Digital dla rodziców i nauczycieli: CyL oferuje szkolenia zdalne i stacjonarne dla rodziców i nauczycieli na tematy związane z nowymi technologiami.</p> <p>Link: www.cyldigital.es</p>

ECDL Romania	<p>ECDL Romania to organizacja, która szkoli osoby w zakresie umiejętności cyfrowych. ECDL / ICDL to największy na świecie program certyfikacji IT dotyczący podstawowych umiejętności obsługi komputera dla użytkowników końcowych, uznawany w ponad 100 krajach. Certyfikaty ECDL / ICDL dają ich posiadaczom gwarancję posiadania niezbędnej podstawowej wiedzy informatycznej do pełnienia aktywnej roli w e-społeczeństwie. Zdobywanie certyfikatów ECDL / ICDL może zwiększyć szanse na znalezienie lepszej pracy i efektywne korzystanie z komputera, zarówno w życiu osobistym, jak i zawodowym.</p> <p>Link: https://www.ecdl.ro/acasa</p>
Future Learn	<p>Bezpłatne kursy online są dostępne na głównych platformach MOOC, na przykład na platformie Future Learn kursy dotyczące podstawowych i zaawansowanych kompetencji cyfrowych są wyświetlane na stronie i pokategoryzowane według czasu trwania i rekomendacji użytkowników:</p> <p>https://www.futurelearn.com/career-advice/grow-your-digital-skills</p>
Digital Competences Development System	<p>DCDS, the Digital Competences Development System (system rozwoju kompetencji cyfrowych) został opracowany, aby pomóc w doskonaleniu kompetencji cyfrowych i ich walidacji na podstawie europejskich ram kompetencji. DCDS wspiera dorosłych / młodych dorosłych w samoocenie kompetencji cyfrowych oraz identyfikowaniu braków i luk. Umożliwia dorosłym / młodym dorosłym kontakt z nauczycielami i ośrodkami szkoleniowymi, aby ułatwić uczniom wypełnienie luk i uatrakcyjnienie profilu kompetencji. Oferuje dostęp do kursów mieszanych, które łączą szkolenia stacjonarne i korzystanie z platformy szkoleniowej online. Zapewnia mechanizm poświadczania osiągnięć za pomocą odznak online, które dorośli mogą pobrać na swój komputer i dodać do swojego profilu. <i>Link:</i></p> <p>https://digitalcompetences.eu</p>
Akademia NASK - Polska	<p>Akademia NASK funkcjonuje w ramach Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej instytutu badawczego, który prowadzi działalność szkoleniowo-edukacyjną dla dorosłych i dzieci. Oferuje kursy i podręczniki z zakresu umiejętności cyfrowych i bezpiecznego korzystania z nowych technologii. Jedną z takich inicjatyw jest projekt „Zostań znajomym swojego dziecka” skierowany do rodziców i opiekunów. Ma na celu zachęcenie ich do aktywnego udziału w życiu</p>

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

	<p>internetowym swoich dzieci lub podopiecznych, poznania ich zainteresowań i wirtualnej społeczności.</p> <p>Link: https://akademia.nask.pl/</p>
--	---

Przykłady dobrych praktyk w zakresie rozwijania umiejętności trenerów / edukatorów osób dorosłych związanych z prowadzeniem szkoleń i wykorzystaniem technologii cyfrowych wśród dzieci

Nazwa projektu	Opis
Breaking Barriers- Embracing Literacy through Digital Media	<p>Stowarzyszenie kulturowo-edukacyjne Pancyprian podjęło współpracę w celu wsparcia szkolenia dorosłych poprzez praktyki cyfrowe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cele: wymiana dobrych praktyk w zakresie podstawowych umiejętności oraz kształtowanie edukacji poprzez media cyfrowe. Grupa docelowa to osoby w wieku 25-65 lat. • Uczestnicy: z Wielkiej Brytanii, Włoch, Cypru, Polski, Malty, Norwegii, Holandii, FYROM. • Działania: organizacja warsztatów, badania dotyczące mediów cyfrowych, budowanie zespołu, doskonalenie umiejętności edukatorów. <ul style="list-style-type: none"> ○ Ponadto: opracowanie planu mediów cyfrowych do wykorzystania na zajęciach z osobami dorosłymi z dodatkowymi wytycznymi dotyczącymi metod nauczania. <p>Link: http://www.breakingbarriers.eu/index.php/en/</p>
Instituto Nacional de Ciberseguridad - Hiszpania	<p>Interaktywna strona do opracowywania planów edukacyjnych w zakresie cyberbezpieczeństwa dla profesjonalistów (w tym pracowników terenowych i edukatorów).</p> <p>Link: https://itinerarios.incibe.es/</p>
Mobile Academy	<p>Mobile Academy powstała z przekonania jej założycieli, że teraźniejszość i przyszłość jest mobilna oraz ich chęci oferowania szkoleń i doradztwa w tworzeniu wspaniałych doświadczeń mobilnych. Oferują swoje usługi zarówno dorosłym, jak i dzieciom.</p> <p>Zespół trenerów składa się z profesjonalistów z branży, którzy chętnie dzielą się swoją wiedzą i doświadczeniem. Celem firmy jest pomoc specjalistom z dziedziny technologii, biznesu i projektowania w nauce tworzenia wspaniałych doświadczeń</p>

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

	<p>mobilnych.</p> <p>Firma zapewnia realizację następujących działań:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kursy z zakresu podstaw iOS i Android - Całodniowe warsztaty z zakresu technologii, produktu, UX, marketingu - Spotkania poświęcone rozwojowi urządzeń mobilnych, programowania oraz mobilnym studiom przypadków <p>Mobile Tech Report - przegląd środowiska programowania</p>
Cibercorrespon sales	<p>Cibercorresponsales to platforma poświęcona dziennikarstwu, do której przyczyniają się podmioty publiczne i prywatne organizacje pozarządowe. Zawiera artykuły młodzieżowe, a także wiele zasobów i poradników dotyczących bezpiecznego korzystania z Internetu i mediów przez osoby nieletnie, nauczycieli i rodziców.</p> <p>Link: https://www.cibercorresponsales.org/pages/seccion-de-recursos</p>
Behavioral addiction	<p>W Polsce wiele działań związanych z właściwym korzystaniem z nowych technologii jest promowanych przez Fundusz Rozwiązywania Problemów Hazardowych (finansowany przez Ministerstwo Zdrowia). Przykładem takiej inicjatywy jest portal uzależnień behawioralnych. Zawiera informacje i porady dla rodziców / nauczycieli, którzy borykają się z problemem niewłaściwego korzystania z Internetu / technologii cyfrowych przez ich dzieci lub uczniów.</p> <p>Link: https://www.uzaleznieniabehawioralne.pl/</p>
Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę	<p>Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę (Polska) dba o to, aby wszystkie dzieci miały bezpieczne dzieciństwo i były traktowane z szacunkiem jako pełnoprawne osoby. Fundacja oferuje platformę edukacyjną dla specjalistów, która zawiera wiele kursów e-learningowych dla nauczycieli i trenerów, np. Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie; Szkolne standardy bezpieczeństwa w Internecie; Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie „Bezpiecznie tu i tam”. Kurs dla rodziców i specjalistów.</p> <p>Link: https://www.edukacja.fdds.pl/kursy-e-learning</p>
National Plan for Digital Schools: the Good School - Włochy	<p>‘Piano Nazionale per la Scuola Digitale: la Buona Scuola’ (‘Krajowy plan na rzecz szkół cyfrowych: Dobra Szkoła’) wprowadzony w 2015 r. przez Ministry of Education, University and Research (MIUR), zachęca do przyjmowania nowych technologii na etapie przedszkolnym w celu wsparcia procesu uczenia się przez dzieci. Nauczanie kodowania odbywa się już w przedszkolu, nauczyciele zostają przeszkoleni i pracują z dziećmi już na etapie przedszkolnym (trenerzy cyfrowi).</p>

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

II. Wiedza oraz oczekiwania rodziców i nauczycieli osób dorosłych związane z zastosowaniem technologii cyfrowych i ze szkoleniami z zakresu technologii cyfrowych

W ramach działań projektowych przeprowadzono badanie ankietowe we wszystkich krajach partnerskich - na Cyprze, we Włoszech, w Hiszpanii, Rumunii i w Polsce. Badania dotyczyły wiedzy oraz oczekiwań związanych z zastosowaniem technologii cyfrowych i ze szkoleniami z zakresu technologii cyfrowych wykorzystywanych przez rodziców oraz dzieci. Badania przeprowadzono za pomocą dwóch ankiet online (rodzice i trenerzy/ edukatorzy) oraz indywidualnych wywiadów pogłębionych (rodzice wychowujący dzieci korzystające z technologii cyfrowych). Wyniki otrzymane podczas badań zostały szczegółowo przedstawione w Raportach Krajowych. Poniżej przedstawiono najważniejsze wyniki badań:

Badania ankietowe i wywiady indywidualne z rodzicami

W badaniu wzięło udział 14 rodziców z Cypru, 14 rodziców z Włoch, 18 rodziców z Hiszpanii, 30 rodziców z Polski i 21 rodziców z Rumunii. W badaniu wzięło udział 97 rodziców - 77 kobiet i 20 mężczyzn. Osoby badane były w wieku od 26 do 54 lat. Średni wiek respondentów wynosił 39,01 lat.

	Tak	Nie
Czy zazwyczaj monitorujesz ile czasu Twoje dzieci spędzają korzystając z tych technologii?	81,1%, 77	18,9%, 18
Czy Twoje dzieci mają swobodny dostęp do urządzeń?	32,6%, 31	67,4%, 64
Czy zainstalowałeś lub czy stosujesz filtry na urządzeniach, aby ograniczyć dostęp do treści cyfrowych swoim dzieciom?	34,7%, 33	65,3%, 62
Czy spędzasz czas z dziećmi, gdy korzystają z urządzeń elektronicznych?	57,9%, 55	42,1%, 40

Rodzice oceniają swoją znajomość technologii średnio na 3,85 (min. 1, maks. 5) na skali od 1 do 5. Badani rodzice wskazali również, jakie działania podejmują w związku z korzystaniem z technologii przez swoje dzieci:

	CY	IT	ES	PL	RO
Wyznaczam limit czasu korzystania z urządzeń.	21%, 3	28,6%, 4	61,1%, 11	13,8%, 4	71,4%, 15
Pozwalam dzieciom korzystać z technologii bez nadzoru.	79%, 11	14,3%, 2	16,7%, 3	10,3%, 3	19,0%, 4
Pozwalam dzieciom korzystać z technologii, aby zrekompensować im czas, którego ja i mój partner dla nich nie mamy.	7%, 1	7,1%, 1	5,6%, 1	17,2%, 5	9,5%, 2
Pozwalam dzieciom korzystać z technologii, aby nagrodzić ich dobre zachowanie.	29%, 4	78,7%, 11	22,2%, 4	13,8%, 4	4,8%, 1
Zazwyczaj zabraniam dzieciom korzystać z technologii, jeżeli nie zachowują się odpowiednio.	71%, 10	21,3%, 3	16,7%, 3	41,4%, 12	42,9%, 9
Pozwalam dzieciom zabierać ze sobą smartfon zawsze, gdy wychodzą na zewnątrz.	0%, 0	0%, 0	16,7%, 3	13,8%, 4	0%, 0
Sprawdzam z dziećmi różne gry edukacyjne lub gram z nimi w gry elektroniczne.	21%, 3	42,9%, 6	22,2%, 4	41,4%, 12	23,8%, 5
Staram się ograniczyć używanie technologii przez moje dzieci, przynajmniej do czasu, gdy będą starsze.	57%, 8	14,3%, 2	44,4%, 8	62,1%, 18	28,6%, 6

Badani rodzice najczęściej wymieniają następujące zagrożenia związane z korzystaniem technologii cyfrowych:

- Dostęp do nieodpowiednich treści, pornografii
- Przemoc, cyberprzemoc
- Uzależnienia
- Ograniczanie relacji z rówieśnikami (izolacja fizyczna / społeczna z powodu braku pomocy lub braku interakcji z innymi dziećmi)
- Ryzyko stania się jedynie odbiorcami, a nie twórcami treści
- Osłabienie umiejętności: skupienie, słownictwo, zainteresowanie innymi czynnościami, wyobraźnia, cierpliwość
- Zagrożenia fizyczne: uszkodzenia spowodowane promieniowaniem, ból szyi, zła postawa i problemy ze wzrokiem

Badani rodzice najczęściej wymieniają następujące umiejętności rodzicielskie, jakie powinni posiadać rodzice, aby wspierać dzieci w odpowiednim korzystaniu z technologii cyfrowych i chronić je przed potencjalnymi zagrożeniami:

- Dobre umiejętności cyfrowe i śledzenie na bieżąco zmian technologicznych, interesujących i przydatnych tematów oraz zagrożeń online

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- Umiejętność komunikowania się z dzieckiem
- Wiedza na temat korzystania z kontroli rodzicielskiej
- Asertywność, wyznaczanie granic, spójność
- Umiejętność zarządzania czasem i wykorzystanie technologii w danym celu
- Rozsądek podczas korzystania z urządzenia
- Cierpliwość
- Empatia

Opisali również sposoby, w jakie wykorzystują technologie:

W jakim stopniu poniższe stwierdzenia opisują Ciebie i Twoje podejście do używania technologii przez Ciebie i z Twoimi dziećmi?	Średnia (M) (skala 1-6)
Zwykle czytam prasę online z różnych stron.	4,26
Zwykle opieram się na informacjach z mediów społecznościowych lub grup WhatsApp.	3,17
Zazwyczaj opieram się na opiniach innych rodziców i przypuszczam, jaka mogłaby być opinia ekspertów.	2,37
Zwykle sprawdzam źródła informacji moich dzieci.	4,89
Zwykle zachęcam moje dzieci do szukania informacji na różne tematy.	4,80
Zwykle sprawdzam dwa razy treści, które publikuje na mediach społecznościowych, aby nikogo nie urazić.	4,82
Komentarze publikowane na mediach społecznościowych mogą pociągnąć za sobą konsekwencje prawne.	5,32
Uważam, że publikowanie zdjęć moich dzieci na mediach społecznościowych jest w porządku.	1,76
Uważam, że udostępnianie moich danych osobowych w Internecie ułatwia innym kontakt ze mną.	2,39
Wszystkie moje hasła są zapisane w bezpiecznym miejscu (organizer, lub inne trudno dostępne miejsce w sieci).	4,27
Moje hasła nawiązują do urodzin, imion moich/mojego partnera/moich dzieci.	2,14
Ograniczanie czasu spędzanego przed ekranem gwarantuje rozsądne korzystanie z technologii.	4,49
Uważam, że to dobry pomysł, aby przedłużyć czas korzystania z Internetu, jeżeli moje dzieci zachowywały się dobrze lub dostały dobre oceny.	2,21
Uważam, że to dobry pomysł, aby przedłużyć czas korzystania z Internetu przez moje dzieci, gdy jestem zajęty/a.	2,12
Ograniczanie czasu spędzanego przed ekranem jest dobrym sposobem, aby ukarać moje dzieci, gdy źle się zachowały lub nie powiodło im się w szkole.	2,92
Naśmiewanie się z kogoś w Internecie jest równie obraźliwe jak w rzeczywistości.	5,46
Ustawiłem/am ochronę rodzicielską na urządzeniach używanych codziennie, aby zablokować dostęp do niechcianych stron lub treści.	3,82
Jestem zaznajomiony/a z możliwościami offline and online do monitorowania i zgłaszania cyberprzemocy.	4,43
Zawsze poświęcam czas, aby porozmawiać z dziećmi o tym jak spędzają swój czas	4,53

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

online.	
Utrzymuję kontakt ze szkołą, aby mieć pewność, że stosowane są odpowiednie środki bezpieczeństwa w Internecie.	4,30
Zazwyczaj przekazuję środki pieniężne na charytatywne kampanie online.	2,90
Zwykle publikuję treści odnoszące się do spraw lub wiadomości, które uważam za ważne.	3,93
Rozumiem użycie naklejek, emotikonów i gifów.	4,70
Zwykle publikuję zdjęcia moich dzieci bez szkody dla nikogo.	1,99
Zwykle zamazuję twarze moich dzieci na zdjęciach (np. za pomocą emotikonów, masek, naklejek, itp.) przed ich publikacją na mediach społecznościowych.	3,15
Zazwyczaj oznaczam zdjęcia moich dzieci hasztagami.	1,53

Badani rodzice wskazali następujące umiejętności cyfrowe i rodzicielskie, które chcieliby rozwinąć:

- kontrola rodzicielska i ustalanie limitów, zarządzanie czasem przed ekranem
- możliwość korzystania z nowoczesnych technologii i wyszukiwania treści online lub wykrywania określonych aplikacji
- radzenie sobie z cyberprzemocą
- bezpieczna nawigacja w Internecie i zapewnienie dzieciom bezpieczeństwa w Internecie
- poprawa relacji z dziećmi poprzez wspólne korzystanie z technologii cyfrowych
- asertywność
- rozwiązywanie podstawowych problemów technologicznych związanych z nieprawidłowym działaniem urządzeń technologicznych
- strategie mediacji i negocjacji stosowane w celu właściwego wykorzystania technologii


Przeprowadzono 16 indywidualnych wywiadów pogłębionych z rodzicami na temat korzystania przez dzieci z urządzeń cyfrowych. Informacje zebrane z wywiadów zawarte są w Raportach Krajowych na temat przeprowadzonych badań.

W ramach wywiadów rodzice wyszczególnili:

- konieczność poznania urządzeń, aplikacji i usług, z których korzystają dzieci
- potrzeba kontroli rodzicielskiej
- świadomość zagrożeń, jakie czekają na dziecko w Internecie

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- problemy z ograniczeniem czasu korzystania z urządzeń elektronicznych oraz trudności z egzekwowaniem wyznaczonego terminu
 - konieczność odpowiedniego korzystania z urządzeń w zależności od wieku dziecka i zgody rodziców
 - wartość korzystania z tych samych urządzeń
 - wartość czasu spędzanego z rodziną bez urządzeń elektronicznych
 - konieczność zapewnienia dziecku alternatywnych form spędzania czasu wolnego, bez urządzeń

Badania ankietowe trenerów / edukatorów

W badaniu wzięło udział 11 trenerów z Cypru, 5 trenerów z Włoch, 10 trenerów z Hiszpanii, 15 trenerów z Polski i 11 trenerów z Rumunii. W badaniu wzięło udział 52 trenerów - 39 kobiet i 12 mężczyzn (1 respondent nie określił swojej płci). Respondenci mieli od 22 do 66 lat. Średni wiek respondentów wynosił 39,72 lata. Większość badanych posiadała wykształcenie wyższe (1 osoba - wykształcenie średnie).


Respondenci wymienili następujące umiejętności cyfrowe i rodzicielskie, które są najważniejsze dla rodziców w zakresie wspierania dzieci w korzystaniu z narzędzi cyfrowych i radzenia sobie z codziennymi problemami:

- Zapewnienie bezpieczeństwa w sieci (kontrola rodzicielska, nadzór)
- Umiejętności cyfrowe i komputerowe
- Korzystanie z Internetu i wyszukiwanie informacji oraz aplikacji w odniesieniu do potrzeb edukacyjnych dziecka
- Korzystanie z komunikatorów internetowych i sieci społecznościowych
- Korzystanie z platform edukacyjnych

- Komunikacja, wsparcie, zrozumienie, troska o dziecko
- Współpraca
- Cierpliwość
- Spędzanie czasu z dziećmi / spędzanie czasu z rodziną
- Zaangażowanie w życie społeczne i szkolne dzieci

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- Rozumienie potrzeb dzieci
 - Umiejętności mediacyjne w korzystaniu z technologii


Dobre rady i wskazówki dla rodziców, którzy chcą we właściwy sposób korzystać z technologii ze swoimi dziećmi:

- Kontroluj działania i zachowania dzieci
- Ustal ramy czasowe i zasady korzystania z urządzeń elektronicznych (ustalenie jasnych zasad i przestrzeganie ich)
- Zdobywaj wiedzę o nowych technologiach
- Odkryj sposób postrzegania technologii przez dziecko
- Dbaj o bezpieczeństwo danych
- Korzystajcie z technologii informacyjno-komunikacyjnych we wspólnych pomieszczeniach w domu
- Rozwijaj relację z dzieckiem (znaczenie dobrej komunikacji między rodzicami a dziećmi, asertywna komunikacja w rozwiązywaniu konfliktów)
- Zadbaj o inne czynności
- Zwracaj uwagę na niepokojące sygnały
- Nie traktuj korzystania z technologii jako formy nagrody
- Dostosuj technologie do wieku - nie ma jednego uniwersalnego rozwiązania
- Promuj zdrowy styl życia na świeżym powietrzu
- Zaszczep w dziecku dyscyplinę i chęć uczenia się

Trener, który szkoli rodziców w zakresie efektywnego i bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych oraz przygotowuje ich do pomocy dzieciom w rozsądnym korzystaniu z technologii, powinien posiadać następującą wiedzę i umiejętności:

a) W zakresie aspektów technicznych korzystania z technologii cyfrowych:

- Znajomość programów, systemów i aplikacji internetowych (odpowiedzialne i bezpieczne korzystanie z technologii; ustalanie limitów czasu oraz sposobów korzystania z technologii)
- Umiejętność korzystania z zasobów internetowych

- 
- Umiejętność dbania o prywatność, filtrowanie informacji przez przeglądarki (skutki i konsekwencje udostępniania danych oraz zasady ochrony danych)
 - Umiejętność komunikowania się z wykorzystaniem komunikatorów internetowych
 - Umiejętności techniczne związane z utrzymaniem sprzętu
 - Wiedza dotycząca fizycznego wpływu urządzeń informatycznych na organizm człowieka

b) W zakresie umiejętności rodzicielskich:

- Umiejętność motywowania i komunikowania się
- Aktywne słuchanie
- Umiejętność negocjowania i dążenia do kompromisu
- Cierpliwość
- Nawiązywanie relacji
- Wspieranie rozwoju dziecka (wspieranie i pozytywne wzmocnienie)
- Współpraca ze szkołą i wspieranie rozwoju społecznego dziecka
- Zapobieganie konfliktom i ich rozwiązywanie
- Umiejętność dostarczania zrozumiałych wyjaśnień dzieciom
- Wiedza i chęć monitorowania dziecka, zapewniania wskazówek oraz stosowania zasad dyscypliny
- Umiejętność ochrony dziecka przed zagrożeniami online

c) W zakresie metodyki szkoleniowej osób dorosłych:

- Znajomość aktywnych metod nauczania osób dorosłych, umiejętność prowadzenia warsztatów (np. techniki edukacji nieformalnej, odgrywanie ról i symulacje, metody szkoleniowe oparte na własnych doświadczeniach, grywalizacja, metody nauczania z wykorzystaniem pomocy wizualnych, burza mózgów, studia przypadków)
- Plan szkolenia opracowany w oparciu o potrzeby i plany uczestników (zorientowanie na potrzeby i korzyści płynące z korzystania z technologii)
- Znajomość psychologii oraz pedagogiki dziecka i rodziny




d) W zakresie umiejętności interpersonalnych i intrapersonalnych trenera:

- Jasny styl komunikacji dostosowany do odbiorców i umiejętność budowania relacji (zrozumiałe wyrażanie pomysłów, komunikacja werbalna i niewerbalna)
- Aktywne słuchanie, odzwierciedlanie uczuć
- Umiejętności organizacyjne i planowania
- Zarządzanie emocjami / uczuciami (cierpliwość, stabilność emocjonalna)
- Otwartość
- Empatia
- Współpraca
- Zrozumienie, rozwaga (percepcja, umiejętności obserwacyjne)
- Elastyczność
- Zasady ubioru trenerów
- Zrozumienie rzeczywistych potrzeb szkoleniowych uczniów

Respondenci z Polski zwracają uwagę na niewystarczające lub drogie oferty i małe zainteresowanie osób dorosłych szkoleniami z zakresu umiejętności cyfrowych oraz na coraz bogatszą ofertę szkoleń online.

Na Cyprze istnieje bardzo niewiele cyfrowych programów szkoleniowych dla osób dorosłych, a te, które istnieją, mają bardzo ograniczony zakres, odnoszą się głównie do kompetencji biurowych i zawodowych. Całkowicie brakuje szkoleń z zakresu bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z mediów społecznościowych (jest to obszar, w którym dzieci są szczególnie aktywne) oraz z zakresu korzystania z technologii przez młodzież. Respondenci zwrócili uwagę, że w ostatnich latach kładziony jest nacisk na rozwój umiejętności cyfrowych u osób dorosłych, jednak te działania skupiają się na prostym posługiwaniu się komputerem i niektórymi programami, a nie na wykorzystaniu dzisiejszych kanałów cyfrowych.

W Hiszpanii nie ma specjalnych programów dla rodziców ani programów ukierunkowanych na mediację cyfrową. Takie działania lub szkolenia łączące kwestie cyfrowe i rodzicielskie koncentrują się na konkretnych tematach związanych z mediacją cyfrową, a nie



na całkowicie holistycznym podejściu, takim jak bezpieczeństwo online, ochrona danych, cyberprzemoc czy zagrożenia online względem osób nieletnich.

Respondenci z Hiszpanii nie wymienili żadnych szkoleń dla rodziców i osób dorosłych z zakresu umiejętności cyfrowych.

Respondenci z Rumunii nie ufają zdigitalizowanej edukacji osób dorosłych w Rumunii i nie sądzą, że tę sytuację można łatwo zmienić.

Treści, które powinien zawierać program szkoleniowy przygotowujący rodziców do uczenia dzieci bezpiecznego i efektywnego korzystania z internetu i zasobów cyfrowych, to:

- informacje o zagrożeniach w cyberprzestrzeni i bezpieczeństwie w sieci (sposoby zapewnienia kontroli przez osoby dorosłe w kwestii korzystania z urządzeń przez dzieci, ochrona danych)
- informacje na temat korzystania z różnych platform i programów (podstawowe wskazówki dotyczące technicznej strony korzystania z urządzeń, oprogramowania lub witryn, z których można korzystać z dziećmi)
- techniczne aspekty dotyczące korzystania ze szkolnej platformy internetowej
- korzystanie z Internetu i zasobów cyfrowych
- korzystanie z mediów internetowych i zarządzanie mediami społecznościowymi
- netykieta (zachowanie w mediach społecznościowych)
- zarządzanie konfliktami
- wykorzystanie technologii ICT - umiejętności negocjacyjne (negocjacje a kara / nagroda)
- psychologia dziecka i rodziny
- umiejętności komunikacyjne rodziców i dzieci

Respondenci wskazali następujące cechy aplikacji szkoleniowej dla rodziców, wspomagającej ich w korzystaniu z technologii cyfrowych z dziećmi:

- prosta, przejrzysta, intuicyjna, łatwa w obsłudze (przyjazna dla użytkownika, prosty język)
- działająca na każdym urządzeniu (brak szczególnych wymagań technicznych)
- ciekawa, interaktywna, w formie gry, tworzenie niestandardowych quizów

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



- grafika, dynamiczne sekcje oraz układ wizualny


Ankietowani trenerzy / edukatorzy podkreślają wagę zapewnienia bezpieczeństwa w sieci (kontrola rodzicielska) oraz obsługi urządzeń i programów jako umiejętności rodziców w zakresie wspierania dzieci w korzystaniu z narzędzi cyfrowych i radzenia sobie z codziennymi problemami. Podkreślają też wagę umiejętności komunikacyjnych, budowania relacji oraz organizowania czasu wolnego dzieciom bez urządzeń elektronicznych, a także istotę konsekwentnego działania i cierpliwości. Respondenci zasugerowali, że rodzice powinni skoncentrować się na tym, jak ważna jest dobra komunikacja między rodzicami i dziećmi, ustalenie jasnych zasad i trzymanie się ich, zachęcanie do dyskusji i udzielanie wyjaśnień, aby we właściwy sposób korzystać z technologii z dziećmi.

III. Ramy Kompetencji Cyfrowych dla trenerów osób dorosłych

Na podstawie przeprowadzonej analizy źródeł wtórnych i badań trenerów zaproponowano następujące Ramy Kompetencji Cyfrowych dla nauczycieli osób dorosłych:

I. Kompetencje techniczne:

- Umiejętność korzystania z komputera i nowoczesnych technologii – umiejętność posługiwania się urządzeniami elektronicznymi (komputer, tablet, smartfon), wykorzystywanymi do komunikacji z innymi osobami oraz ułatwiający dostęp do informacji oraz ich gromadzenie. Jest to również wiedza dotycząca podstawowych działań związanych z rozwiązywaniem prostych problemów pojawiających się w trakcie korzystania z tego typu urządzeń.
- Wiedza na temat programów, aplikacji, usług, stron internetowych i mediów społecznościowych adresowanych do dzieci i młodzieży – wiedza na temat najczęściej wykorzystywanych przez młodych ludzi programów, aplikacji i portali społecznościowych. Umiejętność posługiwania się nimi, ich instalacji oraz rozwiązywania podstawowych problemów, które mogą pojawić się podczas korzystania z nich. To także umiejętność tworzenia profili, kont umożliwiających aktywne korzystanie z informacji zawartych w tego typu portalach.


- 
- Znajomość netykiety – znajomość reguł dotyczących zachowań, które są akceptowane w Internecie. Umiejętność komunikowania się w sieci zgodnie z zasadami, które tam obowiązują.
 - Wiedza na temat zagrożeń związanych z korzystaniem z urządzeń cyfrowych oraz Internetu – posiadanie wiedzy na temat zagrożeń, które mogą pojawić się podczas korzystania z urządzeń elektronicznych oraz przeglądania treści publikowanych w Internecie. Posiadanie świadomości występowania takich zjawisk, jak: uzależnienie od Internetu lub nowych technologii, cyberbulling, sexting, patostreaming, FOMO, stalking. Umiejętność ich zdefiniowania oraz świadomość sygnałów ostrzegawczych, które mogą o nich świadczyć. Posiadanie podstawowej wiedzy na temat tego, jakie mogą być ich konsekwencje oraz w jaki sposób skutecznie im przeciwdziałać, w jakich miejscach szukać ewentualnego wsparcia.
 - Wiedza na temat odpowiedzialnego i bezpiecznego korzystania z technologii – posiadanie wiedzy na temat aplikacji chroniących użytkowników podczas korzystania z nowych technologii i treści prezentowanych w Internecie oraz umiejętność ich zastosowania. Wiedza na temat tego, w jaki sposób zabezpieczyć osobiste dane oraz prywatność w sieci. Świadomość tego, jakie mogą być negatywne konsekwencje nadmiernego korzystania z Internetu oraz nowych technologii.
 - Wiedza na temat programów kontroli rodzicielskiej i umiejętność ich wykorzystania – posiadanie wiedzy na temat programów/aplikacji umożliwiających kontrolę rodzicielską nad treściami, z których korzysta dziecko w Internecie (m.in. nazwy programów, miejsca, z których można je pobrać, zasady licencyjne korzystania z nich). Umiejętność instalacji tego typu programów/aplikacji i ich skonfigurowania w taki sposób, aby można je było wykorzystać do ochrony dziecka przed niewłaściwym korzystaniem z nowych technologii lub treści publikowanych w sieci.

II. Kompetencje z zakresu psychologii i mediacji:

- **Wiedza na temat psychologii oraz pedagogiki dziecka i rodziny** – wiedza z zakresu psychologii rozwojowej dziecka, psychologii rodziny oraz pedagogiki i wychowania, ze szczególnym uwzględnieniem wpływu korzystania z urządzeń elektronicznych na rozwój emocjonalno-społeczny i intelektualny dziecka.


Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- **Znajomość zasad oraz zdolność przeprowadzenia mediacji między rodzicem a dzieckiem** – świadomość procesu mediacji oraz etapów, które muszą w niej nastąpić. Wiedza na temat zasad oraz korzyści z prowadzenia mediacji ze szczególnym uwzględnieniem kontekstu rodzic-dziecko. Wiedza na temat sposobów argumentowania i przekonywania podczas procesu mediacyjnego. Umiejętność wskazania czynników, które mogą utrudniać proces mediacyjny oraz sposobów przeciwdziałania nim.

III. Kompetencje trenera:

- **Znajomość aktywnych metod nauczania osób dorosłych** – znajomość metod nauczania takich jak np.: techniki edukacji nieformalnej, odgrywanie ról i symulacje, grywalizacje, metody nauczania z wykorzystaniem pomocy wizualnych, burza mózgów, studia przypadków itp.
- **Umiejętność przeprowadzenia warsztatów oraz procesu aktywnego uczenia się** – umiejętność prowadzenia warsztatów z odwołaniem się do doświadczenia i kompetencji uczestników w oparciu o aktywne metody nauczania, uwzględniające zasady andragogiki.
- **Komunikacja i aktywne słuchanie** – umiejętność jasnego formułowania przekazu i myśli, z wykorzystaniem adekwatnego języka do uczestników szkolenia. Znajomość technik aktywnego słuchania i umiejętność posługiwania się nimi.
- **Umiejętności organizacyjne i planowania** – umiejętność przygotowania szkolenia oraz zaplanowanie wszystkich istotnych jego elementów np. diagnozowanie potrzeb szkoleniowych, tworzenie harmonogramu, ustalanie celów szkolenia, opracowywanie materiałów szkoleniowych, przeprowadzanie ewaluacji szkolenia, zapewnianie niezbędnych zasobów do przeprowadzenia szkolenia.


- 
- **Zarządzanie emocjami** – umiejętność identyfikowania, nazywania i wyrażania własnych emocji. Umiejętność radzenia sobie z silnymi emocjami i powstrzymywania, opóźnienia reakcji emocjonalnych.
 - **Umiejętność dostosowania się** – umiejętność dostosowania metod prowadzenia szkolenia do dynamiki grupowej oraz adekwatnego reagowania na sytuacje pojawiające się w grupie szkoleniowej.
 - **Współpraca** – umiejętność budowania współdziałania i poczucia bezpieczeństwa, sprzyjającego uczeniu się. Tworzenie dobrej atmosfery pracy, przestrzeni na wymianę doświadczeń i dzielenia się własnymi przemyśleniami uczestników szkolenia.

IV. Ramy kompetencji cyfrowych dla osób dorosłych (rodziców)

Na podstawie przeprowadzonej analizy źródeł wtórnych i badań rodziców oraz trenerów zaproponowano następujące Ramy Kompetencji Cyfrowych dla osób dorosłych (rodziców):

I. Kompetencje techniczne:

- **Podstawowa umiejętność posługiwania się urządzeniami cyfrowymi, aplikacjami oraz Internetem** – umiejętność posługiwania się urządzeniami elektronicznymi i aplikacjami, udostępnionymi przez rodziców dla dzieci oraz umiejętność korzystania z sieci Internet, tak aby móc wesprzeć dziecko w ich odpowiedzialnym korzystaniu oraz towarzyszyć i wspólnie spędzać czas. To także umiejętności pozwalające na rozwiązywanie podstawowych trudności technicznych, jakie mogą pojawić się w obsłudze urządzeń, programów ICT oraz Internetu.
- **Wiedza na temat zagrożeń związanych z korzystaniem z urządzeń cyfrowych** – znajomość zagrożeń wynikających z korzystania z urządzeń elektronicznych oraz korzystania z zasobów Internetu np. cyberbulling, sexting, patostreaming, FOMO, stalking. Wiedza na temat ich specyfiki, przejawów oraz sygnałów ostrzegawczych i objawów, które mogą pojawiać się u dziecka, doświadczającego tych zagrożeń. Umiejętność przeciwdziałania zagrożeniom wynikającym z korzystania z Internetu i narzędzi ICT (np. cyberbulling, sexting, patostreaming, FOMO, stalking) i ochrona dziećmi przed nimi. Zapewnienie ochrony danych w sieci.
- **Znajomość programów, gier oraz zajęć, które są obecnie popularne wśród dzieci** – znajomość programów, gier z jakich dziecko korzysta oraz “bycie na bieżąco” z nowymi aplikacjami instalowanymi przez dziecko. Umiejętność oceny adekwatności tych aplikacji (ich treści) do wieku dziecka.

- 
- **Umiejętność korzystania z programów kontroli rodzicielskiej** – znajomość programów do kontroli rodzicielskiej oraz umiejętność ich pobrania, zainstalowania oraz ustawienia na urządzeniach udostępnionych dzieciom.

II. **Kompetencje z zakresu psychologii, mediacji oraz wychowania:**

- **Podstawowa wiedza z zakresu psychologii dziecka** – wiedza na temat rozwoju psychologicznego dziecka i jego etapów oraz umiejętność doboru urządzeń elektronicznych i aplikacji oraz czasu korzystania z nich do wieku dziecka.
- **Zdolność wsparcia dziecka, które doświadcza cyberprzemocy lub innych negatywnych skutków korzystania z urządzeń cyfrowych** - umiejętność udzielania pomocy dziecku, które doświadczyło negatywnych i trudnych sytuacji w sieci (np. cyberbullying, sexting, patostreaming, FOMO, stalking). Wiedza na temat osób i ośrodków wspierających rodziców w udzielaniu pomocy psychologicznej dzieciom w tych sytuacjach.
- **Umiejętność ustalenia jasnych zasad korzystania z urządzeń** – umiejętność adekwatnej oceny czasu i zasad korzystania z urządzeń, adekwatnej do wieku dziecka oraz umiejętność stanowczego i jasnego zakomunikowania tych zasad dziecku, tak, aby były one zaakceptowane i przestrzegane przez dziecko.
- **Umiejętność prowadzenia mediacji** – umiejętność prowadzenia takiej rozmowy z dzieckiem, która doprowadzi do rozwiązania spornych kwestii związanych z korzystaniem z urządzeń elektronicznych.
- **Umiejętność organizowania alternatywnych zajęć z czasie wolnym (spędzanie czasu z dziećmi bez urządzeń)** – umiejętność organizowania i spędzania czasu z dzieckiem, w sposób atrakcyjny i adekwatny do wieku dziecka, bez korzystania z jakichkolwiek urządzeń elektronicznych.



III. Kompetencje interpersonalne:

- **Komunikacja** – umiejętność jasnego i życzliwego komunikowania się z dzieckiem (dopasowanego się do jego poziomu), aktywnego słuchania tego co mówi dziecko oraz wyrażania zrozumienia. Umiejętność komunikowania swoich emocji i odczytywania emocji dziecka.
- **Budowanie relacji oraz współpraca** – umiejętność budowania relacji z dzieckiem opartej na zrozumieniu, życzliwości, trosce i szacunku. Umiejętność organizowania wspólnych działań (rodzica i dziecka) w atmosferze radości i serdeczności.
- **Asertywność** - umiejętność wyrażania własnych sądów, opinii, decyzji, zasad i emocji w stosunku do dziecka bez przekraczania jego granic.
- **Konsekwentność** – umiejętność wytrwałego trzymania się ustalonych zasad korzystania z urządzeń elektronicznych i Internetu oraz wyciągania konsekwencji w sytuacji ich łamania przez dziecko.
- **Zarządzanie emocjami (cierpliwość)** – samoświadomość własnych stanów emocjonalnych oraz umiejętność kontroli własnych emocji i ich adekwatnego okazywania do sytuacji oraz wieku dziecka. Umiejętność radzenia sobie z silnymi emocjami i powstrzymywania, odraczania reakcji emocjonalnych.



V. Bibliografia

- A. Skov (2016). "What is digital competence?". Center for Digital Dannelsen. <https://digital-competence.eu/front/what-is-digital-competence/>
- A. Ferrari (2013). "DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe". *European Commission Joint Research Centre Institute for Prospective Technological Studies*.
<https://www.aicanet.it/documents/10776/14711/DIGCOMP.pdf/d7b80159-cc2d-41c7-956a-c56e1a73eb58>
- Brown, J. (2019) *Ways To Be an Awesome Parent: Good Parenting Skills and Tips*. Find my kids Blog <https://findmykids.org/blog/en/good-parenting-skills-and-tips>
- Carretero Gomez, S., Vuorikari, R. and Yves, P. (2017) *DigComp The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Publications Office of the European Union.
- Council of Europe (2017) *Digital Citizenship Education, Volume 1, Overview and New Perspectives*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- European Parliament and the Council (2006) Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning. *Official Journal of the European Union*, L394/310.
- ParentINFO (2018) *What is digital literacy? A parent's guide*.
<https://parentinfo.org/article/what-is-digital-literacy-0>
- Redecker, C. and Yves, P. (2017) *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- S. Chaudron, R. Di Gioia, & M. Gemo (2017). "Young Children (0-8) and Digital Technology - A qualitative study across Europe". Location: JRC/European Commission, Retrieved at: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/young-children-0-8-and-digital-technology-qualitative-study-across-europe>
- Van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). Van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588. doi:10.1016/j.chb.2017.03.010



VI. Załączniki

Krajowe raporty z badań źródeł wtórnych

Załącznik I. Raport z badań źródeł wtórnych - Polska

Załącznik II. Raport z badań źródeł wtórnych - Cypr

Załącznik III. Raport z badań źródeł wtórnych - Włochy

Załącznik IV. Raport z badań źródeł wtórnych - Hiszpania

Załącznik V. Raport z badań źródeł wtórnych - Rumunia

Krajowe raporty z badań terenowych

Załącznik VI. Raport z badań terenowych - Polska

Załącznik VII. Raport z badań terenowych - Cypr

Załącznik VIII. Raport z badań terenowych - Włochy

Załącznik IX. Raport z badań terenowych - Hiszpania

Załącznik X. Raport z badań terenowych - Rumunia