**Karta szkoleniowa**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tytuł** | **DigComp 2.2** |
| **Słowa klucze (znacznik meta)** | **DigComp 2.2 – kompetencje cyfrowe – ramy cyfrowe** |
| **Język** | **Polski** |
| **Cele / efekty nauki**  | * **Dowiedzieć się czym jest DigComp**
* **Poznać aktualizacje wersji DigComp 2.2**
* **Zrozumieć możliwości jakie daje to narzędzie**
 |
| **Obszar nauki: (Wybierz jeden)** |
| **Kompetencje zawodowe, przedsiębiorcze i pracownicze** |  |
| **Kompetencje cyfrowe** | **X** |
| **Wzmocnienie osobiste, społeczne i zdrowotne** |  |
| **Opis** | **Ten moduł przedstawia i opisuje Europejskie Ramy Kompetencji Cyfrowych dla Obywateli, znane jako DigComp.****Analizuje jego historię, strukturę i szczegółowo opisuje ostatnią wersję, DigComp 2.2, opublikowaną w marcu 2022 r.** |
| **Treść uporządkowana na 3 poziomach:**  | 1. **Historia DigComp**
	1. **DigComp**

**Europejskie Ramy Kompetencji Cyfrowych dla Obywateli, czasami określane jako DigComp, zapewniają mechanizm podnoszenia kompetencji cyfrowych obywateli przy jednoczesnym wspieraniu ram krajowych i programów dotyczących umiejętności cyfrowych.****DigComp, który po raz pierwszy został opublikowany w 2013r., stał się głównym źródłem informacji dla kilku programów, mających na celu poprawę kompetencji cyfrowych na szczeblu unijnym lub krajowym. Od tamtego czasu do drugiego wydania frameworka, DigComp 2.0, dodano dodatkową terminologię i jednolite opisy.****DigComp został stworzony przez Wspólne Centrum Badawcze Komisji Europejskiej (ang. JRC) i rozpoczął jako inicjatywa naukowa, w którą zaangażowało się kilku interesariuszy i decydentów z dziedziny edukacji i szkoleń oraz przemysłu. Inicjatywa została zaprojektowana dla Dyrekcji Generalnej ds. Zatrudnienia, Spraw Społecznych i Włączenia Społecznego (EMPL).****DigComp jest niezbędny do osiągnięcia ambitnych celów UE w zakresie podnoszenia umiejętności cyfrowych całej populacji do 2030 r., kiedy to 80% mieszkańców UE będzie posiadało te podstawowe umiejętności. Cele te zostały nakreślone w kompasie cyfrowej dekady (ang. Digital Decade and Compass).*** 1. **Struktura DigComp**

**Kompetencje wymienione przez DigComp obejmują: umiejętność korzystania z informacji i danych, komunikację i pracę zespołową, opracowywanie treści cyfrowych, bezpieczeństwo i rozwiązywanie problemów.****Od samego początku DigComp pełnił różne funkcje dla decydentów, rządów krajowych oraz administracji lokalnych i regionalnych, dostarczając wskazówek dotyczących inicjatyw podejmowanych w dziedzinie zatrudnienia, edukacji i szkoleń oraz uczenia się przez całe życie.** **Struktura ta jest wykorzystywana jako pomoc przy tworzeniu polityk promujących rozwój kompetencji cyfrowych, a także w planowaniu programów edukacyjnych i szkoleniowych, które mają na celu zwiększenie umiejętności cyfrowych dla określonej grupy docelowej. DigComp określa również standardowe słownictwo do identyfikowania i opisywania głównych dziedzin kompetencji cyfrowych, służąc jako punkt odniesienia dla całej Europy.*** 1. **DigComp 2.0 & 2.1**

**DigComp 2.0 został opublikowany w 2016 roku. Była to aktualizacja mająca na celu doprecyzowanie pojęć i dostosowanie treści do zmieniających się potrzeb i sugestii użytkowników.** **Wersja DigComp 2.1 została wydana w 2018 roku i była oparta na referencyjnym modelu koncepcyjnym podanym w DigComp 2.0.****W tej aktualizacji zaoferowano osiem poziomów umiejętności i przykłady ich wykorzystania w dziedzinie nauki i pracy. Dzięki temu ulepszeniu pierwotne trzy poziomy kompetencji zostały rozszerzone do ośmiopoziomowego opisu, który jest bardziej precyzyjny i zawiera przykłady użycia. Celem była pomoc zainteresowanym stronom w dalszym wdrażaniu i stosowaniu DigComp.****Struktura i terminologia Europejskich Ram Kwalifikacji posłużyła za inspirację dla ośmiu poziomów kompetencji (ERK, ang. EQF), które zostały określone poprzez efekty uczenia się (za pomocą czasowników dotyczących czynności). Opis każdego poziomu obejmuje wiedzę, umiejętności i postawy oraz wskazuje kolejne kroki w nabywaniu kompetencji przez obywateli, w zależności od wyzwania poznawczego, złożoności czynności, które mogą być wykonywane, oraz ich autonomii w realizacji zadania.**1. **DigComp 2.2**

**W dniu 22 marca 2022 r. JRC wydało znaczącą aktualizację DigComp. Ta ambitna nowa wersja (DigComp 2.2) zawiera ponad 250 nowych przykładów wiedzy, umiejętności i postaw i ma na celu pomoc Europejczykom w umiejętności samooceny, lokalizowaniu możliwości szkoleniowych i poszukiwaniu pracy.****W obliczu pojawiających się nowych technologii, takich jak sztuczna inteligencja (ang. AI), Internet rzeczy (ang. IoT), datafikacja czy nowe zjawiska wynikające z kryzysu związanego z pandemią, które wymusiły potrzebę nowych i zwiększonych wymagań w zakresie kompetencji cyfrowych dla obywateli i pracowników, nowa aktualizacja ma na celu pomoc w odważnym, pewnym i bezpiecznym zaangażowaniu obywateli w technologie cyfrowe.****W trakcie procesu aktualizacji DigComp 2.2 konsultowano się ze stosunkowo dużą liczbą interesantów, m.in. za pośrednictwem specjalnej społeczności praktyków, która została utworzona w tym celu.****Przeprowadzono również publiczny proces walidacji, zarówno online, jak i podczas interaktywnych warsztatów z ważnymi organizacjami międzynarodowymi, takimi jak MOP, UNESCO, UNICEF i Bank Światowy. Trwały sukces i uznanie ram kompetencji cyfrowych jest oparty na tym szerokim udziale zainteresowanych stron.****DigComp 2.2 łączy wcześniej opublikowane artykuły i odniesienia, przedstawiając obraz aktualnego materiału referencyjnego DigComp.*** 1. **Aktualizacja DigComp 2.2**

**DigComp, czyli Ramy Kompetencji Cyfrowych dla Obywateli, przedstawia wspólne słownictwo do definiowania i wyjaśniania najważniejszych aspektów kompetencji cyfrowych.****Jest to narzędzie wykorzystywane w całej UE do zwiększania kompetencji cyfrowych obywateli, wspomagania decydentów w opracowywaniu polityk promujących rozwój kompetencji cyfrowych oraz opracowywania programów kształcenia i szkolenia w celu zwiększenia kompetencji cyfrowych określonych grup docelowych.****DigComp jest wykorzystywany do różnych zastosowań od 2013 r., ze szczególnym uwzględnieniem zatrudnienia, edukacji i szkoleń oraz uczenia się przez całe życie.** **DigComp wykorzystano również na poziomie UE do stworzenia wskaźnika umiejętności cyfrowych (ang. DSI), który służy do określania celów politycznych i śledzenia rozwoju gospodarki i społeczeństwa cyfrowego (ang. DESI). Do CV tworzonego przy pomocy programu Europass dołączana jest rubryka, w której osoby poszukujące pracy mogą ocenić własny poziom biegłości cyfrowej.**1. **Definicja umiejętności cyfrowych**

**Posiadanie kompetencji cyfrowych oznacza zaangażowanie w technologie cyfrowe i używanie ich do nauki, pracy oraz uczestnictwa w życiu społecznym w sposób pewny siebie, krytyczny i odpowiedzialny.****Jest to umiejętność korzystania z informacji i danych, komunikacja i praca zespołowa, umiejętność korzystania z mediów, produkcja treści cyfrowych (w tym programowanie), bezpieczeństwo (w tym kompetencje w zakresie dobrego samopoczucia cyfrowego i bezpieczeństwa cybernetycznego), kwestie związane z własnością intelektualną, rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie.****Kompetencje obejmują wiedzę, umiejętności i postawy; innymi słowy, składają się z pojęć i informacji (znanych również jako wiedza), opisów zdolności (takich jak zdolność do wykonywania zadań) i postaw (np. dyspozycja, nastawienie do działania). Ważne umiejętności nabywa się przez całe życie.****Zgodnie z zaleceniem Rady z 2006 r. prace nad operacjonalizacją kompetencji cyfrowych rozpoczęto w 2010 r. Pierwsza rama referencyjna DigComp została wydana w 2013 r. i definiowała kompetencje cyfrowe jako połączenie 21 kompetencji uporządkowanych w pięciu głównych kategoriach. Umiejętność korzystania z informacji i danych, komunikacja i praca zespołowa, rozwój treści cyfrowych, bezpieczeństwo i rozwiązywanie problemów to pięć tematów priorytetowych od 2016 roku.*** 1. **DigComp 2.2 w praktyce**

**Ramy referencyjne, takie jak ramy DigComp, ustanawiają wspólne rozumienie kompetencji wymaganych do sprostania problemom związanym z cyfryzacją niemal każdej dziedziny współczesnego życia.****Ich celem jest ustanowienie wspólnego zrozumienia poprzez użycie podobnego słownictwa, które może być następnie systematycznie wdrażane we wszystkich zadaniach, od tworzenia polityk i określania celów po planowanie, ocenę i monitorowanie inicjatyw edukacyjnych. Projektując interwencje (takie jak opracowywanie programów nauczania) w celu spełnienia specyficznych wymagań grup docelowych, to ostatecznie użytkownicy, instytucje, mediatorzy lub twórcy inicjatyw muszą zmodyfikować ramy odniesienia do swoich potrzeb.****W aktualizacji 2.2 dla każdej z 21 umiejętności dostępnych jest od dziesięciu do piętnastu stwierdzeń, aby zademonstrować aktualne przypadki, które podkreślają współczesne problemy****Od ostatniej aktualizacji nowe i rozwijające się tematy zostały wyróżnione na ponad 250 przykładach.****Dodatkowe przykłady będą pomocne na przykład dla osób odpowiedzialnych za tworzenie sylabusów lub materiałów szkoleniowych do szkolenia DigComp, a także dla osób odpowiedzialnych za planowanie i uaktualnianie programu nauki.****Tych ilustracji można używać do omawiania tematów ważnych w dzisiejszym społeczeństwie, w tym niektórych z poniższych:*** **Sprawdzanie faktów i ich źródeł, identyfikowanie fałszywych wiadomości oraz deepfake’ów jako przykładów dezinformacji, które można znaleźć w mediach społecznościowych i serwisach informacyjnych.**
* **tendencja do usług i aplikacji internetowych opartych na danych (np. koncentracja na sposobie wykorzystywania danych osobowych)**
* **interakcja między użytkownikami a systemami sztucznej inteligencji (w tym umiejętności związane z danymi, ochrona danych i prywatność, ale także względy etyczne)**
* **pojawienie się nowych technologii, takich jak Internet rzeczy (ang. IoT)**
* **obawy dotyczące zrównoważenia środowiskowego (np. zasoby zużywane przez ICT)**
* **nowe, współczesne sytuacje (np. praca zdalna i praca hybrydowa)**

**Należy podkreślić, że nowe przykłady wiedzy, umiejętności i postaw DigComp nie powinny być interpretowane jako lista celów edukacyjnych, które powinni posiadać wszyscy ludzie.** **Chociaż wymaga to dodatkowego przygotowania i wykonania planu, możliwe jest wykorzystanie ich jako punktu wyjścia do przedstawienia szczegółowych opisów celów nauczania, doświadczeń edukacyjnych i ich oceny.** |
| **Sprawdź swoją wiedzę (pytania i odpowiedzi wielokrotnego wyboru)** | 1. **Kiedy DigComp 2.2 zostało opublikowane?**
	1. **2020**
	2. **2021**
	3. **2022**
2. **Ile obszarów kompetencji obejmuje DigComp??**
	1. **3**
	2. **4**
	3. **5**
3. **Sztuczna inteligencja i Internet rzeczy zawarte są w:**
	1. **DigComp**
	2. **DigComp 2.0**
	3. **DigComp 2.2**
4. **Nowym elementem DigComp 2.2 jest:**
	1. **Szeroki udział interesantów**
	2. **Definicja kompetencji cyfrowych**
	3. **Włączenie poziomów ERK**
5. **Ile przykładów podaje DigComp 2.2?**
	1. **150**
	2. **200**
	3. **250**
 |
| **Źródła (filmy, powiązane linki)** | **//** |
| **Powiązane materiały** |  |
| **Powiązane prezentacje (PPT)** |  |
| **Bibliografia** | [**https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415**](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415)[**https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework\_en**](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework_en)[**https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/digital-competence-framework-citizens-digcomp**](https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/digital-competence-framework-citizens-digcomp)[**https://joint-research-centre.ec.europa.eu/jrc-news/upskilling-life-after-pandemic-commission-launches-new-digital-competence-guidelines-2020-07-13\_en**](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/jrc-news/upskilling-life-after-pandemic-commission-launches-new-digital-competence-guidelines-2020-07-13_en) |
| **Opracowane przez** | **IDP & CIRCLE** |