

Rezultat 4

BIULETYN "CYFROWY ŚWIAT DOROSŁYCH" DIGITAL WORLD OF ADULTS



Numeracy World of Adults - Developing key competences
Cyfrowy Świat Dorosłych - Rozwój kompetencji kluczowych
No: 2021-1-PL01-KA122-ADU-000018237

*Publication financed with funds from the European Commission under the Erasmus+ publication
Has been realized with the financial support of the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the European Commission and the
National Agency for Erasmus + no responsibility for the information contained therein.
This material is available under a Creative Commons license.*

CELE PROJEKTU

Cel 1. Podniesienie kluczowych kompetencji matematycznych i cyfrowych niezbędnych do samodzielnego i godnego życia seniorów.

Cel 2. Profesjonalizacja edukatorów Fundacji Gaudete w kontekście poprawy jakości edukacji seniorów w zakresie kompetencji matematycznych, cyfrowych i ekologicznych.

Cel 3. Wzmocnienie międzynarodowej współpracy edukacyjnej w sektorze edukacji dorosłych.

Objective 1. Raising key mathematical and digital competences necessary for seniors to live independently and with dignity. objective

Objective 2. Professionalization of educators of the Gaudete Foundation in the context of improving the quality of senior education in the field of mathematical, digital and ecological competences. objective

Objective 3. Strengthening international educational cooperation in the adult education sector.



Biuletyn jest wynikiem obserwacji pracy Job shadowing
oraz wymiany dobrych praktyk w Hiszpanii.

Biuletyn "Cyfrowy Świat Dorosłych" został przygotowany w formie sprawozdania przez uczestników Job-shadowing w Hiszpanii.

Rezultat jest włączany do podstawowej działalności poprzez korzystanie z zawartych w nim informacji oraz identyfikacji dobrych praktyk (Good practice) w celu doskonalenia standardów prowadzonej działalności.



Rezultat 4: Biuletyn "Cyfrowy Świat Dorosłych" służy poprzez przykłady dobrych praktyk z Hiszpanii podczas seminariów dla edukatorów, trenerów, mentorów.

Szkolenie metodą Job shadowing umożliwiło zdobycie nowej wiedzy na temat: Digital skills for seniors. Poszerzenie wiedzy w zakresie: Green skills – The Sustainable Development Goals (SDGs)- zastosowanie w edukacji seniorów. Poznanie nowej wiedzy z zakresu - Artificial intelligence (AI), tworzenie modeli i programów symulujących choć częściowo zachowania inteligentne.

Host organisation – Neotalentway, Spain

Neotalentway is a training and educational centre from Granada, in the South of Spain that focuses in the development of training skills for educators. They were born with the idea of providing training at all levels from the perspective of personal development, skills and career guidance. Their main objective is to favour and develop talent skills in people that is why they supply teaching training, managerial skills, key competences, digital skills, soft skills, entrepreneurial competence, marketing, communication, conflict resolution and emotional intelligence.

They are working hard in the digital area, training people in the digital competence, developing digital training resources for trainers, teachers, educational centers, training centers, consultancies, and so on. In this way they are supporting the digitalization of the education in their region. In this way, they teach people about how to use services of the digital administration like digital certificate, how to sign digitally and currently process that help them in the communication with the administration. One of their main activities is working with the Digcomp framework for Guadalinfo Trainers. Guadalinfo is a network of digital centres in Andalusia where all the people go to acquire the digital competence, in this way Neotalentway has participated as a trainer of the responsible of the digital center giving them new tips and skills to improve the digitalization of all Andalusian people.

They have also work in digitalisation in different Erasmus+ projects like:

- IDCAP is an Erasmus project to improve digital competence in adult people
- E365 (Entrepreneurship in 365 days), where we are preparing a set of resources and challenges to develop 52 skills directly related with entrepreneurship and based on the entrecomp framework.
- crelCTivity is an Erasmus project to foster the digital competence in adult people through the use of creativity linked to ICT

Neotalentway is aware of the importance of digitalisation and of training citizens in it. Its work is a reflection of its commitment to improving the digital skills of the population.



Mobilność w Hiszpanii polegała na obserwacji pracy na stanowisku poprzez w instytucji przyjmującej Neotalentway. Szkolenie Job shadowing przebiegało jako towarzyszenie pracownikom organizacji oraz uczeniu się poprzez obserwację pracy innych.

Szkolenie obejmowało obserwowanie od środka funkcjonowania organizacji Neotalentway i jej kultury pracy.

PRZYKŁADY DOBRYCH PRAKTYK - EXAMPLES OF GOOD PRACTICES

Prowadzenie warsztatów edukacyjnych dla osób dorosłych z niskimi kompetencjami cyfrowymi. Wizyta w Vuela Guadalinfo, Pinos Genil. The Digital Competence Framework (DigComp).

Program „Cyfrowa Europa” (ang. Digital Europe Programme) stanowi składową wieloletnich ram finansowych na lata 2021–2027 oraz odpowiedź Komisji Europejskiej na wyzwania związane z transformacją cyfrową w UE. Jest jednym z kilku instrumentów finansowania działań w zakresie budowania zdolności w obszarach polityki cyfrowej wyznaczonej przez Radę Europejską.

Poznanie Platformy Diagnostico Vuela.

Identyfikacja obszarów diagnostycznych: Information and data literacy , Communication and collaboration, Digital content creation, Safety, Problem solving.

The **Digital Europe Programme** provides funding for projects in five crucial areas:

- supercomputing
- artificial intelligence
- cybersecurity
- advanced digital skills
- ensuring the wide use of digital technologies across the economy and society

Artificial intelligence

Artificial intelligence (AI) can contribute to a more innovative, efficient, sustainable and competitive economy, while also improving safety, education and healthcare for citizens.

It also supports the fight against climate change. While supporting the development of AI technology, the Council recognises the potential risks and encourages an ethical and human-centric approach to this technology.



Competence areas



The DigComp Conceptual reference model

The European Digital Competence Framework for Citizens, also known as DigComp, offers a tool to improve the digital competence of European citizens and underpins national frameworks and strategies for digital skills.

Developed by the Joint Research Centre (JRC) of the European Commission, DigComp originated as a scientific project, based on consultation and feedback from a variety of stakeholders and policymakers from education and training and industry. The project originated in DG Education and Culture and was further developed on behalf of DG Employment, Social Affairs and Inclusion.

DigComp plays a central role in achieving the ambitious EU objectives set out by the Digital Decade and compass, with regard to the digital upskilling of the whole population – 80% of EU citizens to have basic digital skills by 2030.

Komisja Europejska opublikowała aktualizację koncepcji ram DigComp pt. DigComp 2.2 Europejskie ramy kompetencji cyfrowych dla obywateli, znane również jako DigComp, oferują narzędzie do podnoszenia kompetencji cyfrowych obywateli Europy i stanowią podstawę krajowych ram i strategii dotyczących umiejętności cyfrowych.

DigComp, opracowany przez Wspólne Centrum Badawcze (JRC) Komisji Europejskiej, powstał jako projekt naukowy, oparty na konsultacjach i informacjach zwrotnych od różnych interesariuszy i decydentów z sektora edukacji i szkoleń oraz przemysłu. Projekt powstał w DG ds. Edukacji i Kultury i był dalej rozwijany w imieniu DG ds. Zatrudnienia, Spraw Społecznych i Włączenia Społecznego. DigComp odgrywa kluczową rolę w osiąganiu ambitnych celów UE określonych przez cyfrową dekadę i kompas, w odniesieniu do podnoszenia umiejętności cyfrowych całej populacji – 80% obywateli UE ma posiadać podstawowe umiejętności cyfrowe do 2030r.

The DigComp framework identifies the key components of digital competence in 5 areas (Dimension 1). The areas are summarised below:

1. **Information and data literacy:** To articulate information needs, to locate and retrieve digital data, information and content. To judge the relevance of the source and its content. To store, manage, and organise digital data, information and content.
2. **Communication and collaboration:** To interact, communicate and collaborate through digital technologies while being aware of cultural and generational diversity. To participate in society through public and private digital services and participatory citizenship. To manage one's digital presence, identity and reputation.
3. **Digital content creation:** To create and edit digital content To improve and integrate information and content into an existing body of knowledge while understanding how copyright and licences are to be applied. To know how to give understandable instructions for a computer system.
4. **Safety:** To protect devices, content, personal data and privacy in digital environments. To protect physical and psychological health, and to be aware of digital technologies for social well-being and social inclusion. To be aware of the environmental impact of digital technologies and their use.
5. **Problem solving:** To identify needs and problems, and to resolve conceptual problems and problem situations in digital environments. To use digital tools to innovate processes and products. To keep up-to-date with the digital evolution.

DigCoMp

Ramy odniesienia dla rozwoju i rozumienia kompetencji cyfrowych w Europie

Zidentyfikowane obszary kompetencji cyfrowych przedstawiają się następująco:

1. **Informacja:** identyfikacja, lokalizacja, pobieranie, przechowywanie, organizacja i analiza informacji cyfrowych, zdolność oceny ich wartości, znaczenia i celu.
2. **Komunikacja:** komunikacja w środowiskach cyfrowych, udostępnianie zasobów za pomocą narzędzi internetowych, łączenie i kontakt z innymi, współpraca za pośrednictwem narzędzi cyfrowych, interakcja i uczestnictwo w działaniach społecznościowych i sieciach, świadomość międzykulturowa.
3. **Tworzenie treści:** Tworzenie i edytowanie nowych treści (od przetwarzania tekstu do obrazów i wideo); integracja i ponowne przetwarzanie dotychczasowej wiedzy i treści; tworzenie nowych pojęć, treści cyfrowych i programowanie; rozumienie, poszanowanie oraz stosowanie prawa własności intelektualnej i licencji.
4. **Bezpieczeństwo:** ochrona osobista, ochrona danych, ochrona tożsamości cyfrowej, środki bezpieczeństwa, bezpieczne i zrównoważone użytkowanie.
5. **Rozwiązywanie problemów:** identyfikacja potrzeb i zasobów cyfrowych, podejmowanie świadomych decyzji, co do wyboru odpowiednich narzędzi cyfrowych w zależności od celów i potrzeb, rozwiązywanie problemów koncepcyjnych za pomocą środków cyfrowych, twórcze wykorzystanie technologii, rozwiązywanie problemów technicznych, aktualizacja kompetencji własnych i kompetencji innych.

PRZYKŁADY DOBRYCH PRAKTYK - EXAMPLES OF GOOD PRACTICES

Cooperation at the local level Start idea

Communication and marketing agency with a strong social character. STARTIDEA was born in 2011 with the idea of being a social communication agency where we turn ideas into successful projects. ideas into successful projects. We understand that ideas without action do not generate value. We seek to extract the full potential of the entities, organizations, companies and people that compose them through our through our IDEA methodology: Innovation, Design, Evaluation and Action. We have expertise in: Web Design, Online Store, Digital Marketing, Advertising campaigns, Management of social networks, Content creation, Strategic Marketing Plan, SEO and SEM, Graphic and audiovisual design, Branding, Photography and video, Animated graphics, Editorial design, Social consulting, Technical, fiscal and economic advice, Transformative communication, Social marketing.

The team of Startidea have around 20 full time workers and 10 associated workers. Our main strategy is to provide services to social entities, both NGOs and any entity that has a social purpose, which leads us to be in constant collaboration with entities and organisations of all kinds. We have a national presence, so we work with clients such as Save The Children, University of Granada, SMEs, NGOs.

Since 2011 we work with a multidisciplinary team composed of communication and marketing technicians, graphic designers, community managers, web designers, programmers, social consultants, journalists where we make a link between companies, public institutions and non-profit associations in order to make communication a tool for social change. Our main representatives are: Mario Pablo Sanchez, is a social person. The main reason for its existence is to help others, which it does by supporting social entities to enable them to carry out their work and fulfil their mission to have a real impact on society. Cristian Rivera, is our expert consultant in communication and social intelligence. He helps social entities and all the people and companies we work with through mentoring to achieve their goals by focusing on the achievement of objectives and the development of strategic development plans based on agile methodologies.





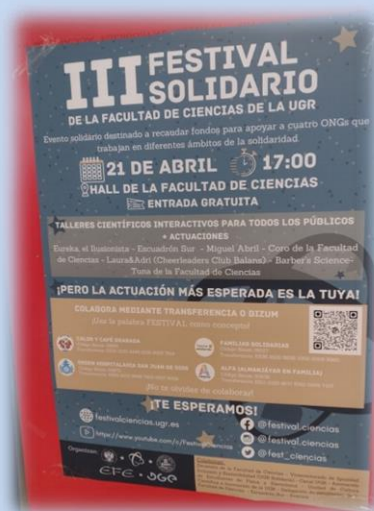
PRZYKŁADY DOBRYCH PRAKTYK - EXAMPLES OF GOOD PRACTICES

Wydział - Faculty of Sciences of the University of Granada. Poszerzenie wiedzy na temat wdrażania zasad Zrównoważonego rozwoju - Shaping the Sustainable Development Goals (SDGs) at the UGR.



PRZYKŁADY DOBRYCH PRAKTYK - EXAMPLES OF GOOD PRACTICES

Nabycie nowych umiejętności pracy w zespole międzynarodowym, współpraca ze specjalistami z dziedzin nauki takich jak: antropologia, informatyka, pedagogika, psychologia.



III Festival Solidario de la Facultad de Ciencias de la UGR. La Facultad de Ciencias de la Universidad de Granada zorganizował pełną nadziei kampanię solidarnościową: trzecią edycję Festiwalu Solidarności Wydziału Nauk Uniwersytetu w Granadzie. Festiwal wspierał cztery organizacje: Asociación Calor y Café, Orden Hospitalaria de San Juan de Dios, Asociación Familias Solidarias y Asociación ALFA (Almanjáyar en Familia).



Poszerzenie umiejętności współpracy na poziomie międzynarodowym. Poszerzenie wiedzy w zakresie dobrych praktyk obejmujących rozwijanie kompetencji matematycznych, cyfrowych i ekologicznych niezbędnych samodzielnego i godnego życia seniorów.

Mobilność obejmowała także program poznania dziedzictwa kulturowego regionu: The Jardin Botanico de la Universidad de Granada (1783), Royal Chapel of Granada, La Cartuja Monastery Paseo de la Cartuja.

Poszerzenie wiedzy na temat kraju: Hiszpania, region Andaluzja - historyczne aspekty, Isabel la Católica, Ferdinand II of Aragon. Szkolenie na zasadzie job shadowing przyniosło wymierne korzyści wszystkim zaangażowanym w nią stronom.



PRZYKŁADY DOBRYCH PRAKTYK - EXAMPLES OF GOOD PRACTICES

There are several methodologies that can be used to develop digital skills in adults, but here are some good practices that can be effective:

Personalized learning:

Adults have different learning methods and preferences, and the best learning is tailored when tailor-made training according to their specific needs. For example, beginners may need more explanation and structured learning, while senior users may need more harsh projects or tasks. Personalized learning can be achieved through one-to-one coaches or providing a series of training materials, such as video tutorials, online courses or interactive simulations.

A personalized learning plan:

A personalized learning plan for a group of adult learners, they have different skills in using specific software applications. The plan will include one-to-one coaches, online tutorials and interactive simulation, which are tailored according to the needs of each learner.

Istnieją różne metodologie, które można wykorzystać do rozwijania umiejętności cyfrowych u osób dorosłych, ale oto kilka dobrych praktyk, które mogą być skuteczne:

Nauka spersonalizowana:

Dorośli mają różne metody uczenia się i preferencje, a najlepszą metodą uczenia się jest szkolenie dostosowane do ich konkretnych potrzeb. Na przykład początkujący mogą potrzebować więcej wyjaśnień i zorganizowanej nauki, podczas gdy starsi użytkownicy mogą potrzebować trudniejszych projektów lub zadań. Spersonalizowane nauczanie można osiągnąć dzięki indywidualnym trenerom lub zapewnieniu serii materiałów szkoleniowych, takich jak samouczki wideo, kursy online lub interaktywne symulacje.

Indywidualny plan nauki:

Spersonalizowany plan nauki dla grupy dorosłych słuchaczy, którzy mają różne umiejętności w korzystaniu z określonych aplikacji.

Plan obejmuje indywidualnych trenerów, samouczki online i interaktywne symulacje, które są dostosowane do potrzeb osób dorosłych uczących się.

PRZYKŁADY DOBRYCH PRAKTYK - EXAMPLES OF GOOD PRACTICES

Practical experience: The best way to learn adults through the possibility of digital skills in real environment is important.

Praktyczne doświadczenie: Ważny jest wybór najlepszego sposobu uczenia się dorosłych poprzez możliwość zdobycia umiejętności cyfrowych w prawdziwym środowisku.

Gamificación:

It includes the use of game elements, such as points, badges, and rankings to make learning more attractive and motivated. For example, the training plan can contain a test with ranking list, which shows the best results. Gaming can help learners to maintain enthusiasm, progress in training, and feel the feeling of performance.

A gamified training program, teaching adults how to use a software application. The plan will include testing, challenges and best lists to make learning more attractive and valuable.

Grywalizacja: obejmuje wykorzystanie elementów gry, takich jak punkty, odznaki i rankingi, aby uczynić naukę bardziej atrakcyjną i zmotywowaną. Na przykład plan treningowy może zawierać test z listą rankingową, która pokazuje najlepsze wyniki. Gry mogą pomóc uczniom zachować entuzjazm, postępy w szkoleniu i poczuć poczucie wydajności.

Grywalizacja w szkoleniach dla osób uczących się obejmuje program szkoleniowy, uczący dorosłych, jak korzystać z aplikacji. Plan może zawierać testy, listy, wyzwania, aby uczynić naukę bardziej atrakcyjną i wartościową.

Continuous learning:

Digital skills are continuously developing. Therefore, it is important to provide opportunities for continuous learning. This can be achieved by providing continuous training and support, such as B. Access online resources or guidance plans. Adults' encouragement to participate in industry activities and conferences can also help understand the latest trends and technologies.

A continuous learning plan can continue to support and train adult learners in a certain industry. The plan will include access to online resources, guidance opportunities, industry activities and conferences.

Ciągłe uczenie się: Umiejętności cyfrowe stale się rozwijają. Dlatego ważne jest zapewnienie możliwości ciągłego uczenia się. Można to osiągnąć poprzez ciągłe szkolenia i wsparcie, takie jak B. Uzyskanie dostępu do zasobów internetowych lub planów poradnictwa. Zachęcanie dorosłych do udziału w wydarzeniach i konferencjach branżowych może również pomóc w zrozumieniu najnowszych trendów i technologii.

**GRUPOWA MOBILNOŚĆ DOROSŁYCH UCZĄCYCH SIĘ – WĘGRY
LISTOPAD 2022**



Podniesienie kluczowych kompetencji matematycznych, cyfrowych i ekologicznych.

Raising key mathematical, digital and ecological competences.

**GRUPOWA MOBILNOŚĆ DOROSŁYCH UCZĄCYCH SIĘ – WĘGRY
LUTY 2023**



Zrealizowane działania przyniosły wiele korzyści uczestnikom projektu: poprawa zdolności do podejmowania aktywności edukacyjnej, motywacja do stałego uczenia się (Lifelong learning), nowe umiejętności ekologiczne.

The implemented activities have brought a lot benefits for project participants: improvement of the ability to undertake educational activity, motivation for continuous learning (Lifelong learning), new ecological skills.

