

PODSUMOWANIE

1. O projekcie DIGI.COM/YOUTH

Celem projektu DIGI.COM/YOUTH jest wzmocnienie systemu upowszechnienia i oceny kompetencji cyfrowych poprzez wspieranie spersonalizowanych metod uczenia się (także w ramach pracy zespołowej) oraz strategicznych zastosowań technologii cyfrowych, szczególnie wśród osób młodych a zagrożonych społecznym wykluczeniem i pozostających poza systemem edukacji formalnej.

Grupa docelowa projektu to zarówno emigranci, jak i stali rezydenci, zmarginalizowana młodzież, osoby długotrwale bezrobotne i NEET (osoby bezrobotne jednocześnie pozostające poza systemem edukacji formalnej i nieformalnej). Celem projektu jest dostarczenie młodym ludziom niezbędnych narzędzi cyfrowych służących do oceny ich własnych kompetencji, które są konieczne, by zrozumieć i radzić sobie w cyfrowym świecie. Narzędzia te mogą także rozwijać kompetencje zawodowe, ułatwiając tym samym proces wejścia na rynek pracy lub kontynuację edukacji.

2. Kwestionariusz ankiety

Działania w ramach projektu DIGI.COM/YOUTH rozpoczęły się etapem badawczym, którego początkową fazę stanowiła analiza danych zastanych przeprowadzona przez badaczy z Niemiec, Hiszpanii, Polski i Wielkiej Brytanii. Faza badań terenowych objęła kolekcję kwestionariuszy zebranych wśród 314 młodych ludzi pomiędzy 18 a 25 rokiem życia oraz 85 trenerów o zróżnicowanym doświadczeniu w polu nauczania technik informatycznych (ICT).

Rezultaty badań kwestionariuszowych dostarczyły konsorcjum danych i pozwoliły wysnuć wnioski, które zostaną następnie włączone w proces budowy platformy edukacyjnej i przewodnika szkoleniowego dla trenerów.

Zebrane dane pokazały, że młodzi uczestnicy szkoleń są zaznajomieni z poszukiwaniem informacji i tworzeniem e-kontentu. Wskazały także mniej znane badanym obszary. Dzięki uzyskanym danym, konsorcjum skupi się na aktywnościach, które pozwolą zbalansować zadania w taki sposób, by rozwijać posiadane już przez potencjalnych beneficjentów umiejętności i jednocześnie budować nowe – tym samym pomagając im odnieść sukces na rynku pracy.

By wzbogacić wyniki badań, konsorcjum zebrało dodatkowe opinie bezpośrednio od pracodawców i poprzez strony internetowe. Kwerenda ta pokazała, jakich cech poszukują

pracodawcy rekrutując przyszłych pracowników. Umiejętność korzystania z podstawowego pakietu biurowego jest wymagana nawet przy rekrutacji na stanowiska dla osób o małych kwalifikacjach. W zasadzie już potencjalni pracownicy niewykwalifikowani powinni posiadać umiejętności z obszaru technik informatycznych na podstawowym poziomie (szczególnie umiejętności korzystania z programów do organizacji i zarządzania, np. Word, Excel, a także wyszukiwarek internetowych). Bardziej wymagające posady związane są z biegłością w obsłudze baz danych i kreacją zasobów dla sieci.

Badania unaocznily także niedobór zajęć związanych z aplikacjami, programowaniem, rozwiązywaniem problemów, mediami społecznościowymi, komunikacją on-line (poza e-mailowaniem), kreowaniem zasobów on-line, bezpieczeństwem oraz wykorzystaniem Internetu do poszukiwania pracy. Większość kursów jest zorientowana ku lokalnym kontekstom i rynkowi pracy.

3. Analiza danych zastanych i kwestionariusze IKANOS

Ostatni etap badań bazował na analizie danych zastanych prowadzonej przez partnerów konsorcjum na poziomie narodowym oraz w odniesieniu do perspektywy Unii Europejskiej. Z punktu widzenia tych analiz, cele projektu DIGI.COM/YOUTH są innowacyjne, a sam projekt ma szansę dostarczyć wysokiej jakości materiał edukacyjny dostosowany do grupy docelowej. W szczególności wykorzystanie grywalizacji i elementów snucia opowieści, wydaje się interesujące dla różnych typów odbiorców.

Ponadto, opinie dotyczące ramy DIGCOMP mogą również służyć jako baza do opracowania platformy DIGI.COM/YOUTH ze względu na zbliżone ramy obu projektów i bezpośrednią relację między najniższym poziomem kompetencji opisanym w DIGCOMP a docelową grupą DIGI.COM/YOUTH.

W ramach uzupełnienia procesu profilowania grupy docelowej, wytypowano badanych mających dodatkowo wypełnić kwestionariusze IKANOS. Jednakże w większości przypadków okazał się on zbyt trudny dla uczestników badania - niezrozumiały na poziomie stosowanej terminologii i wykorzystywanych w badaniu analogii.

4. Raport metodologiczny

Symultanicznie do fazy badawczej projektu, opracowano raport metodologiczny. Zawiera on m.in. rozdział na temat dotychczasowego stanu wiedzy, w którym zwrócono uwagę na potrzebę rozwoju poziomu kompetencji cyfrowych oraz profili kompetencji obywateli europejskich, a także

na inicjatywy niezbędne do rozwiązania tego problemu. W rozdziale tym podjęto również temat alfabetyzacji cyfrowej i jej znaczenia w dobie postępu technologicznego. Sugeruje się w nim również jak kształtować nauczanie kompetencji cyfrowych poza formalnym systemem edukacji.

Raport analizuje także obecne polityki i europejskie trendy w sektorze technik informacyjnych i umiejętności cyfrowych, ze szczególnym uwzględnieniem krajów-partnerów konsorcjum. Skupia się on na matrycy oceny umiejętności cyfrowych młodzieży wykorzystywanej w projekcie: DIGCOMP.

W raporcie metodologicznym wskazuje się także najlepsze techniki pomiaru kompetencji cyfrowych i najlepsze platformy technologiczne wspierające tego typu działania.

5. Główne wnioski: kwestionariusz i analiza danych zastanych:

- Płeć, wiek i doświadczenie zawodowe respondentów nie tworzą jednego wzorca. Część trenerów w grupie badanych nie była specjalistami w nauczaniu technik informatycznych.
Rekomendacja: Należy używać prostych instrukcji, unikać specjalistycznego słownictwa.
- Większość badanych najczęściej korzysta z następujących metod z obszaru ICT: tworzenie treści, poszukiwanie informacji, organizacja, identyfikacja i przechowywanie danych (wyjątkiem jest tu znacząca liczba trenerów, która naucza tylko obsługi podstawowych programów pakietu Microsoft Office – jak w polskiej grupie badanych).
Rekomendacja: Należy tworzyć zadania powiązane z tymi metodami
- Respondenci w swojej pracy używają różnych narzędzi ICT. Widzą potrzebę warsztatów i kursów, uproszczenia treści i zabezpieczenia zaplecza infrastrukturalnego.
Rekomendacja: Należy dostarczyć platformę on-line wraz z odpowiednimi wskazówkami dla trenerów i młodzieży; jednakże problemy infrastrukturalne nie mogą być rozwiązane przez projekt DIGI.COM/YOUTH.
- Badani w większości uznają wszystkie zaproponowane tematy związane z sektorem ICT za przydatne. Najczęściej zgłaszane problemy w pracy ze studentami związane były z brakiem umiejętności, brakiem sprzętu lub niedoborami infrastrukturalnymi.
Rekomendacja: Należy dostarczyć platformę on-line wraz z odpowiednimi wskazówkami dla trenerów i młodzieży uwzględniając brak odpowiedniej wiedzy i kompetencji wśród potencjalnych uczestników.

- Respondenci uznają za użyteczne narzędzie takie jak e-mail, prezentacje multimedialne i platformy e-learningowe. Jako najmniej użyteczne wymieniano fora dyskusyjne i e-booki.

Rekomendacja: Należy używać elementów multimedialnych i graficznych reprezentacji jako materiału ilustrującego konieczne instrukcje.
- W większości młodzież biorąca udział w badaniu nie przekraczała 25 roku życia, choć średnia wieku różniła się zależnie od kraju badania. Większość z badanych zmagala się problemami socjo-ekonomicznymi. W opinii trenerów, młodzież zrećnie posługuje się popularnymi narzędziami takimi, jak Skype czy Facebook, ale wciąż istnieje silna potrzeba poprawy innych umiejętności związanych z obszarem ICT.

Rekomendacja: Należy stworzyć możliwość kontaktu z trenerami poprzez Skype lub Facebook w trakcie realizacji zadań na platformie (kontakt twarzą w twarz; bardziej przyjazne środowisko).
- Badani to głównie mężczyźni do 25 roku życia, bezrobotni. Większość zakończyła edukację na poziomie liceum lub skończyła szkołę zawodową bez uzyskania dyplomu. Obecnie zmagają się z różnymi życiowymi przeszkodami.

Rekomendacja: Należy stworzyć zadania oparte o problemy znane młodym mężczyznom (np. szukanie pracy) oraz/i w oparciu o tematy dla nich ważne, tak by sytuacje te były dla nich łatwiejsze a zadania, być może, bardziej interesujące.
- Młodzi badani używają komputerów i/lub innych narzędzi głównie w domu – dla rozrywki lub w celu komunikacji (z wyjątkiem dużej grupy polskich respondentów, którzy używają tylko smartfonów i komputerów w trakcie zajęć, jeśli uczęszczają na jakieś kursy).

Rekomendacja: Ponieważ większość badanych używa e-narzędzi w celu komunikacji lub dla rozrywki, wydaje się zasadnym opracować platformę z zadaniami nawiązującymi do tematów rozrywkowych wraz z koniecznością wspierania komunikacji między uczestnikami podczas realizacji zadań. Zgodnie z tym założeniem, wszystkie inne funkcje uczenia się nowych umiejętności powinny być powiązane z tymi dwoma głównymi obszarami.
- Respondenci używają głównie edytorów tekstu i są użytkownikami internetu na poziomie początkującym. Internet to dla nich domena czasu wolnego, co wydaje się wspólnym trendem wśród wszystkich partnerskich krajów.



Rekomendacja: Należy stworzyć platformę z zadaniami, które nawiązują do tematyki rozrywkowej, jednocześnie pamiętając o bardzo niskim poziomie umiejętności i kompetencji użytkowników (poza użytkowaniem edytorów tekstu i poszukiwaniem podstawowych informacji).

- Badani (także uczestnicy kursów w obszarze ICT) poszukują wsparcia głównie w obszarze prezentacji multimedialnych, aplikacji komputerowych, kreacji e-kontentu i rozwiązywania problemów.

Rekomendacja: Należy zdecydować czy struktura zadań powinna być skupiona na konkretnych problemach (poziom za poziomem, "wyspa" za "wyspą"), czy też problemy powinny być zintegrowane we wszystkich zadaniach, a następnie ustrukturyzowane zgodnie z poziomem postępów.