

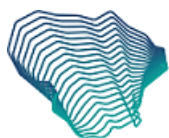


# LAB-ADA

LAB for Adults non-formal Digital Awareness

**Мапирачка рамка за  
подобрување на учењето кај  
нискоквалификуваните возрасни**

**2023**



**LIBA**  
LIETUVOS IMITACINIŲ  
BENDROVIŲ ASOCIACIJA



# СОДРЖИНА

## Развој на мапирачка рамка

Резиме

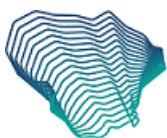
Вовед.....	3
Столб 1: Информативна и податочна писменост .....	6
Столб 2: Комуникација и соработка.....	7
Столб 3: Создавање дигитална содржина .....	8
Столб 4: Безбедност и етика.....	9
Столб 5: Решавање проблеми.....	10



**Co-funded by  
the European Union**

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија.

Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторот и Комисијата не може да биде одговорна за ништо употреба што може да се направи на информациите содржани во него.



## Вовед

Развојот на мапирачката рамка се однесува на искуството и капацитетот на возрасните да ја обработуваат содржината, идентификацијата на факторите кои го поддржуваат интересот на нискоквалификуваните возрасни лица за релевантни можности за учење и најдобрите шанси да бидат вклучени во неформалното учење и опис на различни дигитални вештини, дефинирани како добро документиран збир на вештини, меѓусебно поврзани со идентификувани фактори кои можат да поддржат нискоквалификувани возрасни. Резултатите се комбинирани во овој документ со единствен и конзистентен формат.

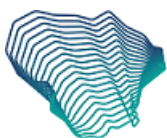
По истражувањето на Европската дигитална декада, одлуката на експертската работна група LAB-ADA (EGW) беше да се избере целокупната ЕУ рамка на DigiComp, фокусирајќи се на најновата верзија (2022) на DigiComp 2.2:

- DigiComp 2.0, [joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework-20\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework-20_en);
- DigiComp 2.1, [publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281) ;
- DigiComp 2.2, [publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415) (pdf)

Новата интегрирана рамка DigComp 2.2 (22 март 2022 година) „се фокусира на примери на знаења, вештини и ставови применливи за секоја компетентност (димензија 4). За секоја од 21-те компетенции, дадени се 10-15 изјави за да се илустрираат навремени, ажурирани примери кои ги истакнуваат современите прашања. Затоа, ажурирањето не ги менува дескрипторите на концептуалниот референтен модел и не го менува начинот на кој се оцртуваат нивоата на компетенции (димензија 3). Понатаму, случаите на употреба и сценаријата за учење повторно претставени во Димензија 5 остануваат исти“.


За целите на Рамката за мапирање ЛАБ-АДА, истражен и објаснет е широк спектар на фактори (индивидуални и контекстуални) поврзани со 5-те главни области на компетентност. Првата димензија, наречена Pillars, вклучува стекнување на 18 вештини за LSA, додека втората димензија наречена Skillset, започнува од 21 почетна вештина на DigiComp Framework, според анализата на потребите на Истражувачкиот извештај.

<b>СТОЛБ</b> (димензија 1: Области на стручност)	<b>ВЕШТИНИ</b> (димензија 2: Компетенции фокусирани на вештини)
<b>Столб 1:</b> <b>Информативна и податочна писменост</b>	1.1 Прелистување, пребарување и филтрирање 1.2 Евалуација на информации и содржина 1.3 Управување со информации и содржина
<b>Столб 2:</b> <b>Комуникација и соработка</b>	2.1 Интеракција 2.2 Споделување 2.3 Вклучете се во активно граѓанство 2.4 Соработка



	2.5 Нетикет(соодветна комуникација на интернет)
<b>Столб 3:</b> <b>Креирање на дигитална содржина</b>	3.1 Развивање на содржина 3.2 Интегрирање и преработка 3.3 Авторско право и лиценци
<b>Столб 4:</b> <b>Безбедност и етика</b>	4.1 Заштитни уреди 4.2 Заштита на лични податоци и приватност 4.3 Заштита на здравјето и благосостојбата 4.4 Заштита на животната средина
<b>Столб 5:</b> <b>Решавање на проблеми</b>	5.1 Отстранување на технички проблеми 5.2 Идентификација на потреби и одговори 5.3 Креативно користење на дигитални технологии

15



**DIMENSION 1 • COMPETENCE AREA 1.3 MANAGING DATA, INFORMATION AND DIGITAL CONTENT**

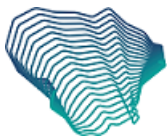
To organise, store and retrieve data, information, and content in digital environments, to organise and process them in a structured environment.

DIMENSION 1 • PROFICIENCY LEVEL	
FOUNDATIONAL	1. At basic level and with guidance, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>Identify how to organise, store and retrieve data, information and content in a <b>simple way</b> in digital environments.</li> <li>recognise where to organise them in a <b>simple way</b> in a structured environment.</li> </ul>
	2. At basic level and with autonomy and appropriate guidance where needed, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>Identify how to organise, store and retrieve data, information and content in a <b>simple way</b> in digital environments.</li> <li>recognise where to organise them in a <b>simple way</b> in a structured environment.</li> </ul>
INTERMEDIATE	3. On my own and solving straightforward problems, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>select data, information and content in order to organise, store and receive them in a <b>realistic way</b> in digital environments.</li> <li>organise them in a <b>routine way</b> in a structured environment.</li> </ul>
	4. Independently, according to my own needs, and solving well-defined and non-routine problems, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>organise information, data and content to be easily stored and retrieved.</li> <li>organise information, data and content in a structured environment.</li> </ul>
ADVANCED	5. As well as guiding others, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>manipulate information, data and content for their easier organisation, storage and retrieval.</li> <li>carry out their organisation and processing in a structured environment.</li> </ul>
	6. At advanced level, according to my own needs and those of others, and in complex contexts, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>adapt the management of information, data and content for the <b>most appropriate</b> easy retrieval and storage.</li> <li>adapt them to be organised and processed in the <b>most appropriate</b> structured environment.</li> </ul>
HIGHLY SPECIALISED	7. At highly specialised level, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>create solutions to complex problems with <b>limited definition</b> that are related to managing data, information and content for their organisation, storage and retrieval in a structured digital environment.</li> <li>integrate my knowledge to contribute to professional practices and knowledge and to guide others in managing data, information and digital content in a structured digital environment.</li> </ul>
	8. At the most advanced and specialised level, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>create solutions to solve complex problems with many interacting factors that are related to managing data, information, and content for their organisation, storage and retrieval in a structured digital environment.</li> <li>propose new ideas and processes to the field.</li> </ul>

DIMENSION 4 • EXAMPLES OF KNOWLEDGE, SKILLS AND ATTITUDES	
KNOWLEDGE	31. Aware that many applications on the internet and mobile phones collect and process data (personal data, behavioural data and context data) that the user can access or retrieve, for example, to monitor their activities online (e.g. clicks in social media, searches on Google and offline (e.g. daily visits, bus rides on public transport)). 32. Aware that for data (e.g. numbers, text, images, sounds) to be processed by a program, they have to be first properly digitised (i.e. digitally encoded). 33. Knows that data collected and processed, for example by online systems, can be used to recognise patterns (e.g. repetitions) in new data (i.e. other images, sounds, mouse clicks, online behaviour) to further optimise and personalise online services (e.g. advertisements). 34. Aware that sensors used in many digital technologies and applications (e.g. facial tracking cameras, virtual assistants, wearable technologies, mobile phones, smart devices) generate large amounts of data, including personal data, that can be used to train an AI system. (A1) 35. Knows that open data repositories exist where anyone can get data to support some problem solving activities (e.g. citizens can use open data to generate thematic maps in other digital content).
SKILLS	36. Knows how to collect digital data using basic tools such as online forms, and present them in an accessible way (e.g. using headers in tables). 37. Can apply basic statistical procedures to data in a structured environment (e.g. spreadsheet) to produce graphs and other visualisations (e.g. histograms, bar charts, pie charts). 38. Knows how to interact with dynamic data visualisation and can manipulate dynamic graphs of interest (e.g. as provided by Eurostat, government websites). 39. Can differentiate between different types of storage locations (local devices, local network, cloud) that are the most appropriate to use (e.g. data on the cloud). 40. Can use data tools (e.g. databases, data mining, analysis software) designed to manage and organise complex information, to support decision-making and solving problems.
ATTITUDES	41. Considers transparency when manipulating and presenting data to ensure reliability, and spots data that are expressed with underlying motives (e.g. unethical, profit manipulation) or misleading ways. 42. Watchful of accuracy when evaluating sophisticated representations of data (e.g. tables or visualisations) as they could be used to mislead one's judgement by trying to give a false sense of objectivity.

DIMENSION 5 • USE CASES	
FOUNDATION	<b>EMPLOYMENT SCENARIO:</b> job seeking process At home with my sister who I ask whenever I need: <ul style="list-style-type: none"> <li>I can identify how and where to organise and keep track of job ads in a job app (e.g. www.indect.com) of my smartphone in order to retrieve them when I need them along my job seeking.</li> </ul>
LEARNING SCENARIO:	prepare group work with my classmates. In the classroom with my teachers who I can consult whenever I need: <ul style="list-style-type: none"> <li>I can identify an app in my tablet to organise and store links to those websites, blogs and digital documents related with a specific topic of literature and use it to retrieve them when needed for my report.</li> </ul>

Сл. 1: Структурата на DigComp 2.2. Рамка (Извор: [DigComp 2.2, 2022](#))  
Рамката DigComp 2.2 ја користи следнава структура (види слика 1).



**LIBA**  
LIETUVOS IMITACINIŲ  
BENDROVIŲ ASOCIACIJA



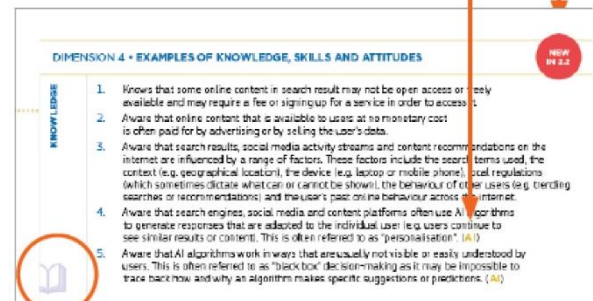
- Димензија 1: Област на експертиза
- Димензија 2: Компетентност
- Димензија 3: Професионално ниво
- Димензија 4/5: Примери и сценарија за учење

Рамката за мапирање LAB-ADA се фокусира на димензиите 3 и 4 обидувајќи се да ги усогласи овие елементи со потребите на нискоквалификуваните возрасни. Тоа значи дека оваа рамка го избира само основното и средното ниво и избира соодветни или нови примери од 4-та и 5-та димензија.

Има и нешто ново што може да биде многу корисно за проектот LAB-ADA. Новата интеграција на DigiComp ја воведува идејата за „ИСКЛУЧЕНИ ПРИМЕРИ“ во 4 димензии (страница 8, види Сл. 2). Во 4-та димензија, можеме да воведеме сопствени примери кои би можеле да се истакнат како „(LSA)“.

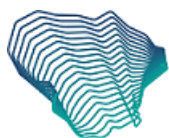
Мала црвена точка се користи за воведување на новата димензија 4, која му помага на читателот брзо да го види новиот ажуриран дел.

Примерите за вештачка интелигенција, далечинско работење и дигитална пристапност се означени со (AI), (RW), (DA).



Секој од 5-те столбови на рамката за мапирање на LAB-ADA е изграден на следните 7 поврзани полиња:

1. Наслов на столб (димензија 1: Области на компетентност)
2. Збир на компетенции на столбови (димензија 2: компетенции фокусирани на вештини)
3. Краток опис на сетови на вештини (од DigiComp Framework)
4. Основно и средно ниво (димензија 3: професионално ниво, со водство на основно ниво и со автономија и соодветно водство каде што е потребно на средно ниво)
5. Примери (димензија 4 и 5: примери и сценарија за учење)
6. Примери за имплементација на поврзани приказни (најмалку 5 примери, од кои 4 се користат за развој на приказни R2)
7. Цитати, референци и други извори (на столбот)

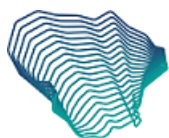


## Столб 1: Информативна и податочна писменост

Столб 1 (димензија 1)	Вештини (димензија 2)	Краток опис на вештини (Рамка на DigComp)
Информативна и податочна писменост	1.1 Прелистување, пребарување и филтрирање 1.2 Евалуација на информации и содржина 1.3 Управување со информации и содржина	1.1 Да се артикулираат потребите за информации, да се идентификуваат и да се преземат податоци, информации и дигитална содржина. 1.2 Проценете ја релевантноста на изворот и неговата содржина. 1.3 Чувајте, управувајте и организирајте податоци, информации и дигитална содржина

### Примери за спроведување на поврзана приказна

1. Креирање на секаков вид напис со собирање податоци од веб и релевантни документи
2. Истражувајте различни пребарувачи и обезбедете податоци што ги истакнуваат разликите
3. Пребарајте релевантни работни позиции на терен на интернет
4. Креирање на календар на настани за учество за следната година, барани на интернет и на социјалните медиуми
5. Собирање информации од различни онлајн статии и упатства за тоа како да напишете добро CV и да ги презентирате своите вештини

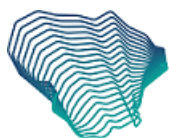


## Столб 2: Комуникација и соработка

Столб 2 (димензија 1)	Вештини (димензија 2)	Краток опис на вештини (Рамка на DigComp)
Комуникација и соработка	2.1 Интеракција 2.2 Споделување 2.3 Вклучете се во активно граѓанство 2.4 Соработка 2.5 Нетикет(соодветна комуникација на интернет)	<p>2.1 Интеракција на различни дигитални технологии и разбирање на соодветните дигитални комуникациски медиуми за даден контекст.</p> <p>2.2 Споделете податоци, информации и дигитална содржина со други преку соодветни дигитални технологии. Дејствувајте како посредник, познавајте практики за референцирање и наведување.</p> <p>2.3 Учествувајте во општеството преку користење на јавни и приватни дигитални услуги и партиципативно граѓанство. Барајте можности за самозајакнување и партиципативно граѓанство преку соодветни дигитални технологии.</p> <p>2.4 Користете дигитални алатки и технологии за колаборативни процеси и за ко-конструкција и заедничко создавање на податоци, ресурси и знаење. Интерактивирајте, комуницирајте и соработувајте преку дигитални технологии додека сте свесни за културната и генерациската разновидност.</p> <p>2.5 Бидете свесни за нормите на однесување и знаењето при користење на дигитални технологии и интеракција во дигитални средини. Прилагодете ги комуникациските стратегии на одредена публика и бидете свесни за културната и генерациската разновидност во дигиталните средини.</p>

### Примери за спроведување на поврзана приказна

1. Комуницирајте ширум светот и закажете состанок;
2. Синхрона комуникација на кој било јазик со помош на мобилни уреди;
3. Барајте и давајте повратни информации за дестинација на планетата;
4. Пребарување мас-медиуми за преместување од едно место на друго;
5. Користете соодветен јазик за да комуницирате онлајн едни со други;
6. Споделете идеи и датотеки со други;
7. Ефективно комуницирајте користејќи недиректни дигитални алатки;
8. Организирајте „социјални“ групи / користете алатки за вклучување на граѓаните.



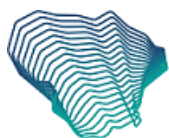
## Столб 3: Создавање дигитална содржина

Столб 3 (димензија 1)	Вештини (димензија 2)	Кратко опис на вештини (Рамка DigComp)
Создавање на дигитална содржина	3.1 Развој на содржина 3.2 Интеграција и преработка 3.3 Авторско право и лиценци	3.1 Креирајте и уредувајте дигитална содржина во различни формати, изразете се преку дигитални средства. 3.2 Уредете, рафинирајте и интегрирајте нови информации и содржини во постоечко тело на знаење и ресурси за да создадете нова, оригинална и релевантна содржина и знаење. 3.3 Разберете како авторските права и лиценцирањето се применуваат на дигиталните информации и содржини.

### Примери за спроведување на поврзана приказна

1. Креирање на комплетен социјален профил;
2. Креирање плејлиста со помош на алатки за вештачка интелигенција (песни, видеа итн.);
3. Креирање и курирање елегантно-комплетни документи, објави со линкови;
4. Скенирајте и организирајте недигитални архиви (обработка на слики);
5. Креирајте и организирајте записи со податоци (обработка на работни листови);
6. Снимање видео со мојот профил и моите вештини.



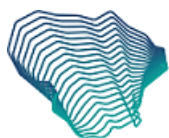


## Столб 4: Безбедност и етика

Столб 4 (димензија 1)	Вештини (димензија 2)	Краток опис на вештините (Рамка DigComp)
Безбедност и етика	4.1 Заштита на уредот 4.2 Заштита на лични податоци и приватност 4.3 Заштита на здравјето и благосостојбата 4.4 Заштита на животната средина	За заштита на уредите, содржината, личните податоци и приватноста во дигитални средини. Заштитете го физичкото и психолошкото здравје и научете за дигиталните технологии за социјална благосостојба и социјална инклузија. Бидете свесни за влијанието врз животната средина на дигиталните технологии и нивната употреба.

### Примери за спроведување на поврзана приказна

1. Создавање видео кое раскажува приказна за „Тројанскиот коњ“, за ризикот од примање објави и пораки од следбеници со лажни профили и последици;
2. Создавање видео кое раскажува приказна за „Внимавајте и трик“, за ризиците поврзани со обидите за фишинг;
3. Направете видео кое раскажува приказна за „Лошиот волк“ и знаете како да откриете ризици и закани при користење на социјалните медиуми;
4. Создавање видео кое раскажува приказна за „Креирање сложени лозинки“ и ризикот поврзан со неправилна употреба на лозинки;
5. Информации за соодветна и несоодветна дигитална содржина за споделување на дигитални платформи (видете ја темата опфатена во видеото #3).

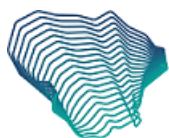


## Столб 5: Решавање на проблеми

Столб 5 (димензија 1)	Вештини (димензија 2)	Краток опис на вештините (РамкаDigComp)
Решавање на проблеми	<p>5.1 Отстранување на технички проблеми</p> <p>5.2 Идентификација на потреби и одговори</p> <p>5.3 Креативно користење на дигитални технологии</p> <p>5.4 Идентификувајте ги празнините во дигиталните вештини</p>	<p>5.1. Идентификувајте технички проблеми при ракување со уреди и користење на дигитални средини и разрешете ги (од решавање проблеми до решавање посложени проблеми).</p> <p>5.2. Проценете ги потребите и идентификувајте, проценете, изберете и користете дигитални алатки и можни технолошки одговори и разрешете ги. Прилагодете ги и персонализирајте ги дигиталните средини на личните потреби (на пр. пристапност). Решавање на концептуални проблеми и проблемски ситуации во дигитални средини.</p> <p>5.3. Користете дигитални алатки и технологии за да создадете знаење и да иновирате процеси и производи. Вклучете се индивидуално и колективно во когнитивната обработка за да разберете и решите концептуални проблеми и проблемски ситуации во дигитални средини.</p> <p>5.4. Разберете каде треба да се подобри или ажурира вашата дигитална компетентност. Бидете способни да ги поддржувате другите во развојот на нивните дигитални вештини. Барајте можности за само-развој и бидете во тек со дигиталната еволуција.</p>

### Примери за спроведување на поврзана приказна

1. Отворање прилог на е-пошта што не се отвора при првиот обид;
2. Компјутерот не може да најде печатач;
3. Интернет-врската постојано опаѓа;
4. Користете софтвер за текст во говор и текст во говор по потреба;
5. Изработка на кратки видео честитки;
6. Креирање шарени покани за прослава на годишнината;
7. Најдете корисни кратенки на тастатурата на Интернет;
8. Дефинирајте лажни вести и најдете алтернативни извори на иста тема;
9. Пребарајте ги најдобрите алатки за самооценување на личните способности, тестирање на дигитални вештини и интернет сертификација.



**LIBA**  
LIETUVOS IMITACINIŲ  
BENDROVIŲ ASOCIACIJA



Партнерство на проектот LAB-ADA, 2023

2021-1-LT01-KA220-ADU-000033776



**Co-funded by  
the European Union**



Оваа лиценца им овозможува на другите да уредуваат, да приспособат и да го надоградуваат ова дело некомерцијално, под услов да ни дадат признание и да ги лиценцираат нивните нови креации под идентични услови. <https://creativecommons.org/licenses/>

### *Автори*

Baciulyte Rima

Economica Despina

Filippi Maria

Ignatonis Marius

Kotsani Natalia

Kotsanis Yannis

Lozanovska Mia

Negro Antonio

Neshkoski Nikola

Pastorino Smaldone Villani Francesca

Smaldone Villani Carlo

Tosi Barbara