



# LAB-ADA

LAB for Adults non-formal Digital Awareness

**Žemą kvalifikaciją  
turinčių suaugusiųjų  
mokymosi tobulinimo  
plano sudarymas**

**MOKYMOSI PLANAS**

**2023**



**LIBA**  
LIETUVOS IMITACINIŲ  
BENDROVIŲ ASOCIACIJA



## TURINYS

Įvadas	3
1 ramstis: informacinis ir duomenų raštingumas	5
2 ramstis: bendravimas ir bendradarbiavimas	6
3 ramstis: skaitmeninio turinio kūrimas	7
4 ramstis: sauga ir etika	7
5 ramstis: problemų sprendimas	8



**Co-funded by  
the European Union**

Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai.

Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Europos Komisija, jos institucijos ir Švietimo mainų paramos fondas negali būti laikomi atsakingi už šios medžiagos turinį ir bet kokią pateikiamos informacijos naudojimą.



## Įvadas

Mokymosi tobulinimo plano kūrimo sistema susijusi su suaugusiųjų kompetencija ir gebėjimais parengti turinį, veiksnį, kurie palaiko žemos kvalifikacijos suaugusiųjų susidomėjimą atitinkamomis mokymosi galimybėmis ir geresnėmis galimybėmis įsitraukti į neformalųjį mokymąsi, nustatymu ir įvairių skaitmeninių įgūdžių, apibrėžiamų kaip gerai dokumentuotas įgūdžių rinkinys, aprašymu, susietas su nustatytais veiksniais, kurie gali padėti ŽKS. Rezultatai buvo sujungti į šį dokumentą, kurio formatas suvienodintas ir nuoseklus.

Po „Tyrimų skyrius“ ir [Europos skaitmeninio dešimtmečio](#), LAB-ADA ekspertų darbo grupės (EGW) sprendimu buvo pasirinkta bendroji ES „[DigComp](#)“ sistema, daugiausia dėmesio skiriant paskutinei (2022 m.) „DigComp 2.2“ versijai:

- „DigComp 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);
- „DigComp 2.1“, [publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281);
- „DigComp 2.2“, [publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415) (pdf).

Naujojoje integruotoje **DigComp 2.2 sistemoje** (2022 m. kovo 22 d.) „daugiausia dėmesio skiriama kiekvienai kompetencijai (4 dimensija) taikomų žinių, įgūdžių ir nuostatų pavyzdžiams. *Kiekvienai iš 21 kompetencijos pateikiama 10–15 teiginių, iliustruojančių aktualius ir atnaujintus pavyzdžius, kuriuose išryškintos šiuolaikinės temos. Taigi, atnaujinimu nekeičiami konceptualaus atskaitos modelio deskriptoriai ir nekeičiama, kaip išdėstyti gebėjimų lygiai (3 dimensija). Be to, naudojimo atvejai ir mokymosi scenarijai, pateikti 5 dimensijoje, išlieka tokie patys*“.

**LAB-ADA žemėlapių sistemos** tikslais ištirtas ir paaiškintas platus veiksnų (individualių ir kontekstinių) spektras, susijęs su **5 pagrindinėmis kompetencijų sritimis**, kaip 1 dimensija, pavadinta „**ramsčiais**“, **18 ŽKS įgūdžių** įgijimu, kaip 2 dimensija, pavadinta „**įgūdžių rinkiniu**“ (iš pradinių 21 „DigComp“ sistemos kompetencijų, remiantis apklausos ataskaitoje pateikta poreikių analize).

<b>RAMSČIAI</b> (1 dimensija: kompetencijos sritys)	<b>ĮGŪDŽIŲ RINKINYS</b> (2 dimensija: gebėjimai, orientuoti į įgūdžius)
<b>1 ramstis:</b> Informacinis ir duomenų raštingumas	1.1. Naršymas, paieška ir filtravimas 1.2. Informacijos ir turinio vertinimas 1.3. Informacijos ir turinio valdymas
<b>2 ramstis:</b> Bendravimas ir bendradarbiavimas	2.1. Sąveika 2.2. Dalijimasis 2.3. Pilietiškumas 2.4. Bendradarbiavimas 2.5. Tinklas
<b>3 ramstis:</b> Skaitmeninio turinio kūrimas	3.1. Turinio kūrimas 3.2. Integravimas ir pertvarkymas 3.3. Autorių teisės ir licencijos
<b>4 ramstis:</b> Sauga ir etika	4.1. Įrenginių apsauga 4.2. Asmens duomenų ir privatumo apsauga 4.3. Sveikatos ir gerovės apsauga 4.4. Aplinkos apsauga
<b>5 ramstis:</b>	5.1. Techninių problemų sprendimas



Problemų sprendimas

5.2. Poreikių ir atsako nustatymas

5.3. Kūrybiškas naudojimas skaitmeninėmis technologijomis

13



**DIMENSION 1 • COMPETENCE AREA**  
**1. INFORMATION AND DATA LITERACY**

**DIMENSION 2 • COMPETENCE**  
**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 3 • PROFICIENCY LEVEL		
FOUNDATION	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 retrieve them in a <b>routine 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 most appropriate easy retrieval and storage.</li> <li>adapt them to be organised and processed in the most appropriate 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 limited definition 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 contextual 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 steps, bus rides on public transport).
	32. Aware that 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. repetitive) 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 AI systems (AI).
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 is available any time and from anywhere, but has implications for access time).
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 in 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 judgment by trying to give a false sense of objectivity.

DIMENSION 5 • USE CASES	
FOUNDATION	2
EMPLOYMENT SCENARIO: job seeking process	<ul style="list-style-type: none"> <li>At home with my sister who I ask whenever I need</li> <li>I can identify how and where to organise and keep track of job ads in a job app (e.g. www.indeed.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	<ul style="list-style-type: none"> <li>In the classroom with my teacher who I can consult whenever I need</li> <li>I can identify an app in my tablet to organise and store links to those websites, blogs and digital databases related with a specific topic of literature and use it to retrieve them when needed for my report.</li> </ul>

1 pav. „DigCom2.2“ struktūra. Struktūra (Šaltinis: [DigComp 2.2, 2022 m.](#))

DigComp 2.2 sistemoje naudojama tokia struktūra (žr. 1 pav.):

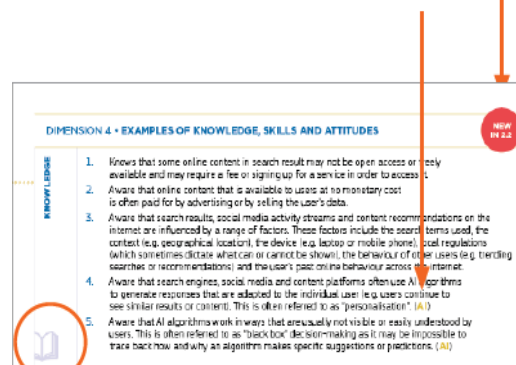
- 1 matmuo: kompetencijos sritis
- 2 matmuo: kompetencija
- 3 matmuo: profesinis lygis
- 4 ir 5 matmenys: pavyzdžiai ir mokymosi scenarijai

LAB-ADA mokymosi tobulinimo plano struktūroje daugiausia dėmesio skiriama 3 ir 4 matmenims, stengiantis suderinti šiuos elementus su ŽKS poreikiais. Tai reiškia, kad šioje sistemoje pasirenkami tik pagrindų ir tarpinio lygmens elementai, o iš 4 ir 5 matmenų pasirenkami tinkami arba nauji pavyzdžiai.

Taip pat yra kai kas naujo, kas gali būti labai naudinga LAB-ADA projektui. Naujoji „DigComp“ integracija pristato idėją IŠSKIRTINIAI PAVYZDŽIAI ties 4 matmenimis (8 psl., žr. 2 pav.). Prie 4 matmens galime pristatyti savo pavyzdžius, kurie galėtų būti paryškinti kaip „(ŽKS)“.

A small **red dot** is used to introduce the new Dimension 4. It helps the reader quickly spot the new updated part.

**Artificial intelligence, Remote Working and Digital Accessibility** examples are highlighted with **(AI)**, **(RW)**, **(DA)**.



Kiekvienas iš 5 LAB-ADA mokymosi tobulinimo sistemos ramsčių sudarytas remiantis šiomis 7 susijusiomis sritimis:



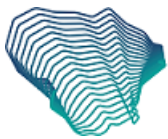
1. **Srities** pavadinimas (1 matmuo: kompetencijos sritys).
2. Ramsčio **įgūdžiai** (2 matmuo: gebėjimai, orientuoti į įgūdžius).
3. **Trumpas** įgūdžių rinkinių **aprašymas** (iš „DigComp“ sistemos).
4. **Pagrindinis ir vidutinis lygis** (3 matmuo: profesinis lygis, su rekomendacijomis pagrindiniame lygyje, savarankiškai ir prireikus su atitinkamomis rekomendacijomis vidutiniame lygyje).
5. **Pavyzdžiai** (4 ir 5 matmenys: pavyzdžiai ir mokymosi scenarijai).
6. **Susijusių istorijų įgyvendinimo pavyzdžiai** (bent 5 pavyzdžiai, iš kurių 4 naudojami kuriant R2 istorijas).
7. **Citatos, nuorodos ir kiti šaltiniai** (apie ramsčius).

## 1 ramstis: informacinis ir duomenų raštingumas

1 ramstis (1 matmuo)	Įgūdžių rinkiniai (2 matmuo)	Įgūdžių rinkinių trumpas aprašymas („DigComp“ sistema)
Informacinis ir duomenų raštingumas	1.1. Naršymas, paieška ir filtravimas 1.2. Informacijos ir turinio vertinimas 1.3. Informacijos ir turinio valdymas	1.1. Išreikšti informacijos poreikius, surasti ir gauti skaitmeninius duomenis, informaciją ir turinį 1.2. Vertinti šaltinio ir jo turinio tinkamumą 1.3. Saugoti, tvarkyti ir organizuoti skaitmeninius duomenis, informaciją ir turinį

### Susijusių istorijų įgyvendinimo pavyzdžiai

1. *Bet kokio straipsnio kūrimas, renkant duomenis iš žiniatinklio ir atitinkamų dokumentų.*
2. *Skirtingų paieškos sistemų tyrimas ir duomenų pateikimas įrodant skirtumus.*
3. *Atitinkamų darbo pozicijų šioje srityje paieška internete.*
4. *Kitų metų renginių kalendoriaus, kuriame bus galima dalyvauti, paieška internete ir socialinėje žiniasklaidoje, sukūrimas.*
5. *Informacijos iš įvairių internetinių straipsnių ir gairių apie tai, kaip parašyti gerą gyvenimo aprašymą ir pristatyti savo įgūdžius, rinkimas.*

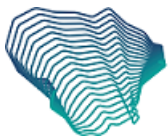


## 2 ramstis: bendravimas ir bendradarbiavimas

2 ramstis (1 matmuo)	Įgūdžių rinkiniai (2 matmuo)	Įgūdžių rinkinių trumpas aprašymas („DigComp“ sistema)
Bendravimas ir bendradarbiavimas	2.1. Sąveika 2.2. Dalijimasis 2.3. Pilietiškumas 2.4. Bendradarbiavimas 2.5. Tinklas	<p>2.1. Bendrauti naudojant įvairias skaitmenines technologijas ir suprasti, kokios skaitmeninės komunikacijos priemonės yra tinkamos konkrečiam kontekstui</p> <p>2.2. Dalytis duomenimis, informacija ir skaitmeniniu turiniu su kitais, naudojant tinkamas skaitmenines technologijas. Veikti kaip tarpininkui, išmanyti nuorodų ir autorystės nurodymo praktiką</p> <p>2.3. Dalyvauti visuomenės gyvenime naudojantis viešosiomis ir privačiomis skaitmeninėmis paslaugomis ir dalyvaujamoju pilietiškumu. Ieškoti savęs įgalinimo ir dalyvaujamojo pilietiškumo galimybių pasitelkiant atitinkamas skaitmenines technologijas</p> <p>2.4. Naudoti skaitmenines priemones ir technologijas bendradarbiavimo procesams, bendram duomenų, išteklių ir žinių konstravimui ir kūrimui. Sąveikauti, bendrauti ir bendradarbiauti naudojant skaitmenines technologijas, atsižvelgiant į kultūrinę ir kartų įvairovę</p> <p>2.5. Žinoti elgesio normas ir turėti praktines žinias apie skaitmeninių technologijų naudojimą ir sąveiką skaitmeninėje aplinkoje. Pritaikyti bendravimo strategijas konkrečiai auditorijai ir žinoti apie kultūrinę ir kartų įvairovę skaitmeninėje aplinkoje</p>

### Susijusių istorijų įgyvendinimo pavyzdžiai

1. *Bendravimas visame pasaulyje ir susitarimai dėl susitikimų.*
2. *Sinchroninis bendravimas bet kuria kalba, naudojant mobiliuosius įrenginius.*
3. *Paieška ir atsiliepimų teikimas į paskirties vietą šalyje.*
4. *Žiniasklaidos priemonių paieška, siekiant persikelti iš vienos vietos į kitą.*
5. *Bendraujant internetu su kitais tinkamos kalbos vartojimas.*
6. *Dalijimasis idėjomis ir failais su kitais.*
7. *Efektyvus bendravimas naudojant netiesiogines skaitmenines priemones.*
8. *Socialinių grupių organizavimas ir (arba) priemonių, įtraukiančių piliečius, naudojimas.*



### 3 ramstis: skaitmeninio turinio kūrimas

3 ramstis (1 matmuo)	Įgūdžių rinkiniai (2 matmuo)	Įgūdžių rinkinių trumpas aprašymas („DigComp“ sistema)
Skaitmeninio turinio kūrimas	3.1. Turinio kūrimas 3.2. Integravimas ir pertvarkymas 3.3. Autorių teisės ir licencijos	3.1. Kurti ir redaguoti skaitmeninį turinį įvairiais formatais, išreikšti save skaitmeninėmis priemonėmis 3.2. Keisti, tobulinti ir integruoti naują informaciją ir turinį į esamą žinių ir išteklių visumą, kad būtų sukurtas naujas, originalus ir aktualus turinys ir žinios 3.3. Suprasti, kaip autorių teisės ir licencijos taikomos skaitmeninei informacijai ir turiniui

#### Susijusių istorijų įgyvendinimo pavyzdžiai

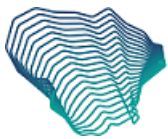
1. Išsamaus socialinės žiniasklaidos profilio sukūrimas.
2. Grojaraščio kūrimas naudojant dirbtinio intelekto įrankius (dainos, vaizdo įrašai ir kt.).
3. Tvarkingų ir išsamių dokumentų, pranešimų su nuorodomis kūrimas ir tvarkymas.
4. Neskaitmeninių archyvų skenavimas ir tvarkymas (vaizdų apdorojimas).
5. Duomenų įrašų kūrimas ir tvarkymas (darbalapių tvarkymas).
6. Vaizdo įrašo su profiliu ir kompetencijomis sukūrimas.

### 4 ramstis: sauga ir etika

4 ramstis (1 matmuo)	Įgūdžių rinkiniai (2 matmuo)	Įgūdžių rinkinių trumpas aprašymas („DigComp“ sistema)
Sauga ir etika	4.1. Įrenginių apsauga 4.2. Asmens duomenų ir privatumo apsauga 4.3. Sveikatos ir gerovės apsauga 4.4. Aplinkos apsauga	Apsaugoti įrenginius, turinį, asmeninius duomenis ir privatumą skaitmeninėje aplinkoje. Saugoti fizinę ir psichologinę sveikatą ir žinoti apie skaitmenines technologijas, skirtas socialinei gerovei ir socialinei įtraukčiai. Žinoti apie skaitmeninių technologijų ir jų naudojimo poveikį aplinkai

#### Susijusių istorijų įgyvendinimo pavyzdžiai

1. Vaizdo įrašo, pasakojančio apie „Trojos arklių“, apie pavojų gauti pranešimus ir žinutes iš sekėjų su klaidingais profiliais ir pasekmes sukūrimas.
2. Vaizdo įrašo, pasakojančio apie „Stebėk ir apgaudinėk“, apie riziką, susijusią su bandymais sukčiauti, sukūrimas.



3. *Vaizdo įrašo, kuriame pasakojama istorija apie „Blogąjį vilką“ sukūrimą, žinios, kaip nustatyti riziką ir grėsmes naudojantis socialine žiniasklaida.*
4. *Vaizdo įrašo, pasakojančio apie „Stipraus slaptažodžio kūrimą“ ir riziką, susijusią su netinkamu slaptažodžių naudojimu, sukūrimas.*
5. *Apie tinkamą ir netinkamą skaitmeninį turinį, kuriuo galima dalytis skaitmeninėse platformose (žr. 3 vaizdo įrašą nagrinėjamą temą).*

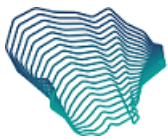
## 5 ramstis: problemų sprendimas

5 ramstis (1 matmuo)	Įgūdžių rinkiniai (2 matmuo)	Įgūdžių rinkinių trumpas aprašymas („DigComp“ sistema)
Problemų sprendimas	5.1. Techninių problemų sprendimas 5.2. Poreikių ir atsako nustatymas 5.3. Kūrybiškas naudojimas skaitmeninėmis technologijomis 5.4. Skaitmeninių kompetencijų spragų nustatymas	5.1. Atpažinti technines problemas, kylančias eksploatuojant įrenginius ir naudojantis skaitmenine aplinka, ir jas spręsti (nuo gedimų šalinimo iki sudėtingesnių problemų sprendimo) 5.2. Įvertinti poreikius, nustatyti, įvertinti, pasirinkti ir naudoti skaitmenines priemones bei galimus technologinius sprendimus ir juos spręsti. Pritaikyti skaitmeninę aplinką asmeniniams poreikiams (pvz., prieinamumas). Spręsti konceptualias problemas ir problemines situacijas skaitmeninėse aplinkose 5.3. Naudoti skaitmenines priemones ir technologijas žinioms kurti ir procesams bei produktams atnaujinti. Individualiai ir kolektyviai įsitraukti į pažintinį apdorojimą, siekiant suprasti ir spręsti konceptualias problemas ir problemines situacijas skaitmeninėje aplinkoje 5.4. Suprasti, kur reikia tobulinti ar atnaujinti savo skaitmeninę kompetenciją. Gebėti padėti kitiems tobulinti skaitmeninę kompetenciją. Ieškoti saviugdos galimybių ir neatsilikti nuo skaitmeninės raidos

### Susijusių istorijų įgyvendinimo pavyzdžiai

1. *El. laiško priedo, kuris neatsidaro iš pirmo bandymo, atidarymas.*
2. *Kompiuteris neranda spausdintuvo.*
3. *Interneto ryšys vis nutrūksta.*
4. *Gebėjimas naudoti teksto keitimo į kalbą ir kalbos keitimo į tekstą programinę įrangą.*
5. *Trumpų vaizdo sveikinimų kūrimas.*
6. *Spalvingų kvietimų jubiliejaus proga kūrimas.*
7. *Naudingų klaviatūros trumpųjų klavišų paieška internete.*
8. *Netikrų naujienų apibrėžimas ir alternatyvių šaltinių paieška ta pačia tema.*
9. *Geriausių asmeninių gebėjimų savęs vertinimo, skaitmeninių įgūdžių testavimo ir sertifikavimo internete priemonių paieška.*





**LIBA**  
LIETUVOS IMITACINIŲ  
BENDROVIŲ ASOCIACIJA



© LAB-ADA projekto partnerystė, 2023 m.

2021-1-LT01-KA220-ADU-000033776



**LAB-ADA**  
LAB for Adults non-formal Digital Awareness



**Co-funded by  
the European Union**



Ši licencija leidžia kitiems nekomerciniais tikslais perdaryti, pritaikyti ir kurti pagal šį kūrinį, jei jie nurodo mus ir suteikia licenciją savo naujiems kūriniams tokiomis pačiomis sąlygomis.

<https://creativecommons.org/licenses/?lang=en>

### *Autoriai*

Baciulytė Rima

Economou Despina

Filippi Maria

Ignatonis Marius

Kotsani Natalia

Kotsanis Yannis

Lozanovska Mia

Negro Antonio

Neshkoski Nikola

Pastorino Smaldone Villani Francesca

Smaldone Villani Carlo

Tosi Barbara