



Evropská unie
Evropský sociální fond
Operační program Zaměstnanost



fond
dalšího
vzdělávání **FDV**



DIGCOMP 2.1

Rámec digitálních
kompetencí pro občany

 **DigiKatalog**

vzdělávání zaměstnavatelů
a zaměstnanců v oblasti
digitálních kompetencí

DigComp je univerzální vzdělávací rámec; jde o projekt, který v kontextu celoživotního vzdělávání určil pět hlavních oblastí, klíčových pro rozvoj digitální gramotnosti populace. Smyslem DigCompu však není vzdělávání samotné, ale spíše vytvoření celoevropského základu výuky digitálních dovedností. Slouží primárně školám a učitelům, ale uplatnění najde i pro běžného občana.

zdroj: www.portaldigi.cz

Kompetenční oblasti



1.1 Prohlížení, vyhledávání a filtrování dat, informací a digitálního obsahu

Dokáže srozumitelně formulovat své informační potřeby, vyhledat data, informace a obsah v digitálním prostředí, získat k nim přístup a orientovat se v nich. Vytváří a aktualizuje osobní strategie vyhledávání a filtrování dat.

1.2 Hodnocení dat, informací a digitálního obsahu

Dokáže analyzovat, porovnávat a kriticky hodnotit důvěryhodnost a spolehlivost zdrojů dat, informací a digitálního obsahu. Umí analyzovat, interpretovat a kriticky vyhodnocovat data, informace a digitální obsah.

1.3 Správa dat, informací a digitálního obsahu

Dokáže spravovat data v digitálním prostředí. Umí je organizovat a zpracovávat v logicky strukturovaném prostředí.



2.1 Interakce prostřednictvím digitálních technologií

Dokáže komunikovat prostřednictvím různých digitálních technologií, chápe potřebu výběru vhodných prostředků digitální komunikace pro daný kontext.

2.2 Sdílení prostřednictvím digitálních technologií

Dokáže sdílet data, informace a digitální obsah s ostatními pomocí vhodných digitálních technologií. Dokáže zprostředkovat či sdílet data a informace, dovede využívat různé způsoby odkazování a citování.

2.3 Využití digitálních technologií v rámci občanských aktivit

Dokáže se zapojit do společenského života využitím veřejných i soukromých digitálních služeb. Hledá příležitosti pro sebeuplatnění a aktivní občanství prostřednictvím vhodných digitálních technologií.

Hledá příležitosti pro posílení soběstačnosti prostřednictvím vhodných digitálních technologií.

2.4 Spolupráce prostřednictvím digitálních technologií

Používá digitální nástroje a technologie ke spolupráci a společné tvorbě zdrojů a znalostí.

2.5 Netiketa

Uvědomuje si a respektuje normy chování při užívání digitálních technologií, normy při komunikaci a spolupráci v digitálním prostředí. Přizpůsobuje komunikační strategie konkrétnímu publiku a uvědomuje si kulturní a generační rozmanitost v digitálním prostředí.

2.6 Správa digitální identity

Dokáže vytvářet a spravovat jednu nebo více digitálních identit, umí chránit vlastní pověst, pracovat s daty, která vytváří prostřednictvím různých digitálních nástrojů, prostředí a služeb.



3 TVORBA DIGITÁLNÍHO OBSAHU

3.1 Tvorba digitálního obsahu

Dokáže vytvářet a upravovat digitální obsah v různých formátech, umí se vyjadřovat prostřednictvím digitálních prostředků.

3.2 Integrace a přepracování digitálního obsahu

Dokáže upravit, upřesnit, vylepšit a integrovat nový obsah (informace, poznatky, znalosti) do stávajícího digitálního obsahu, a tím vytvořit originální a relevantní obsah.

3.3 Autorská práva a licence

Chápe, jak se autorská práva a licence vztahují k datům, informacím a digitálnímu obsahu. V rámci své činnosti autorská práva respektuje a dokáže je aplikovat.

3.4 Programování a inženýrské myšlení

Dokáže plánovat a vytvářet sekvence pokynů srozumitelných pro výpočetní systémy vedoucí k vyřešení daného problému nebo k provedení konkrétního úkolu.



4 BEZPEČNOST

4.1 Ochrana zařízení

Dokáže chránit vlastní zařízení a digitální obsah, rozumí rizikům a hrozbám v digitálním prostředí. Ví o bezpečnostních opatřeních a věnuje pozornost spolehlivosti a soukromí.

4.2 Ochrana osobních dat a soukromí

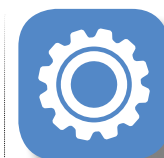
Dokáže chránit osobní údaje a soukromí v digitálním prostředí. Rozumí tomu, jak používat a sdílet osobní a další citlivé údaje, je schopen ochránit sebe a ostatní před škodami spojenými s jejich únikem a zpracováním. Chápe, že digitální služby používají „zásady ochrany osobních údajů“, aby informovaly o tom, jakým způsobem se zpracovávají osobní údaje.

4.3 Ochrana zdraví a duševní pohody

Při užívání digitálních technologií se dokáže vyhnout zdravotním rizikům a ohrožení tělesné a duševní pohody. Je schopen chránit sebe a ostatní před možnými hrozbami v digitálním prostředí (např. kyberšikanou). Užívá digitální technologie ve svůj prospěch, ve prospěch společnosti a sociálního začlenění.

4.4 Ochrana životního prostředí

Uvědomuje si dopad digitálních technologií a jejich využívání na životní prostředí.



5 ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

5.1 Řešení technických problémů

Dokáže identifikovat technické problémy při užívání a obsluze digitálních zařízení, při používání digitálního prostředí a řešit je (od běžných potíží až po řešení složitějších problémů).

5.2 Identifikace potřeb a výběr vhodných technologií

Dokáže posoudit své digitální potřeby a identifikovat je, vyhodnotit, vybrat a používat digitální nástroje a jejich technologické možnosti pro řešení problémů. Umí upravovat a přizpůsobovat digitální prostředí osobním potřebám (např. v oblasti přístupnosti).

5.3 Kreativní využívání digitálních technologií

Dokáže používat digitální nástroje a technologie pro získávání a vytváření znalostí, inovaci procesů a produktů. Umí se individuálně i ve skupině zapojit do porozumění a řešení koncepčních problémů a problémových situací v digitálním prostředí.

5.4 Identifikace nedostatků v digitálních kompetencích

Dokáže zjistit, kde je potřeba zlepšit, rozvíjet nebo aktualizovat vlastní digitální kompetence. Je schopen podpořit ostatní v rozvoji jejich digitálních kompetencí. Hledá příležitosti pro vlastní rozvoj a udržuje si aktuální přehled o vývoji digitálních technologií.

Tento text vychází z dokumentu Evropské komise DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use.

Text není oficiálním překladem uvedeného dokumentu.

Tento překlad vznikl jako podkladový materiál pro vznik Smart Online Systému (SOS), zejména pak k vývoji autoevaluačního nástroje ověřujícího digitální kompetence dospělých.

Text vznikl v rámci systémového projektu Rozvoj systému dalšího vzdělávání zaměstnavatelů a zaměstnanců v oblasti digitálních kompetencí (DigiKatalog – www.digikatalog.cz). Projekt realizuje Fond dalšího vzdělávání, státní příspěvková organizace Ministerstva práce a sociálních věcí. Je financován pomocí ESF prostřednictvím Operačního programu Zaměstnanost a státního rozpočtu ČR.

Registrační číslo projektu: CZ.03.1.54/0.0/0.0/15_020/0007851.

Název projektu: **Rozvoj systému dalšího vzdělávání zaměstnavatelů a zaměstnanců v oblasti digitálních kompetencí**
Registrační číslo projektu: **CZ.03.1.54/0.0/0.0/15_020/0007851**
Publikováno: **březen 2019**
Překlad vypracoval: **kolektiv autorů**

Toto dílo DIGCOMP 2.1 Rámec digitálních kompetencí pro občany je licencováno pod licencí Creative Commons.
Uvedte původ 3.0 Česká republika. Licenční podmínky navštivte na adrese <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/cz/>.

 **DigiKatalog**

vzdělávání zaměstnavatelů
a zaměstnanců v oblasti
digitálních kompetencí