

Standard wymagań kompetencji cyfrowych osób objętych projektem

Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych” Konkurs „E-senior 65+”

Niniejszy *Standard* opisuje model interwencji, który ma prowadzić do aktywizacji seniorów w obszarze - technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK).

Cel konkursu: aktywizacja w obszarze kompetencji cyfrowych osób w wieku 65+ poprzez działania szkoleniowe oraz animacyjne. Efektem realizacji projektów ma być włączenie seniorów w budowę społeczeństwa informacyjnego w Polsce, rozwój kompetencji cyfrowych umożliwiających stworzenie popytu na internet oraz TIK u osób starszych, nabycie umiejętności korzystania z e-usług, stworzenie trwałych mechanizmów podnoszenia kompetencji cyfrowych na poziomie lokalnym.

I. DEFINICJE

Na potrzeby niniejszego standardu przyjmuje się następujące definicje:

- 1) **Szkolenie** – cykl zajęć dydaktycznych realizowanych w formie spotkań uczestników z trenerem (co najmniej 15 spotkań dla danej grupy), poświęconych sprecyzowanemu tematowi, którego głównym celem jest nabycie nowej wiedzy i/lub umiejętności lub uzupełnienie/ doskonalenie zdobytej wcześniej wiedzy i/lub umiejętności w obszarze kompetencji cyfrowych.
- 2) **Animacja** – metoda aktywizacji nieformalnej prowadząca do **utrwalenia** nabytej wiedzy i umiejętności przez uczestników szkoleń, realizowana po zakończeniu cyklu szkoleń. Działania animacyjne powinny bazować na oddolnych inicjatywach lokalnych środowisk np. zbieranie wspomnień o okolicy, fotografia lokalnych zabytków, portret sąsiada itp. Działania te mają możliwość wykorzystania istniejącego potencjału lokalnych społeczności (kluby seniora, koła gospodyń wiejskich itp.) na rzecz nabywania, podnoszenia i utrwalania kompetencji cyfrowych. Jednocześnie działania animacyjne będą realizowały takie cele jak: ułatwienie jednostce i grupie udziału w bardziej aktywnym i twórczym zdobywaniu nowej wiedzy oraz umiejętności; łatwiejsze porozumiewanie się z innymi; współudział w życiu środowiska, w życiu społecznym, integracji lokalnego środowiska seniorów.
- 3) **Działania rozwojowe** – sekwencja spotkań z trenerem lub animatorem w określonym przedziale czasu, w ramach których realizowane są szkolenia oraz animacje w częstotliwości oraz intensywności wynikającej z celów, potrzeb oraz predyspozycji grupy docelowej odbiorców.
- 4) **Trener** – osoba pozostająca w dyspozycji Wnioskodawcy, prowadząca szkolenia, posiadająca kompetencje wskazane w pkt. nr 3. Każdy trener będzie prowadził zajęcia z zakresie podstawowych kompetencji cyfrowych oraz wybranych z taksonomii funkcjonalnych kompetencji cyfrowych dostosowanych do potrzeb grupy uczestników. Liczba trenerów powinna być uzasadniona w kontekście efektywności projektu.
- 5) **Animator** – osoba prowadząca animacje, charakteryzująca się wysokimi kompetencjami społecznymi i co najmniej podstawowymi kompetencjami cyfrowymi. Animatorami mogą być

np. osoby z lokalnych środowisk, organizacji, uczestnicy szkolenia, trenerzy zaangażowani przez Wnioskodawcę.

- 6) **Kompetencje cyfrowe** – zespół kompetencji informacyjnych obejmujących umiejętności wyszukiwania informacji, rozumienia jej, a także oceny jej wiarygodności i przydatności oraz kompetencji informatycznych, na które składają się umiejętności wykorzystywania komputera i innych urządzeń elektronicznych, posługiwania się internetem oraz korzystania z różnego rodzaju aplikacji i oprogramowania, a także tworzenia treści cyfrowych¹. W ramach projektów Wnioskodawca jest zobowiązany zaplanować działania, które przyczynią się do nabycia przez uczestników podstawowego katalogu kompetencji cyfrowych takich jak: uzyskiwanie informacji, ocena informacji, komunikacja, tworzenie treści, bezpieczeństwo. Szczegółowy opis podstawowych kompetencji cyfrowych został ujęty w pkt. V *Standardu*.
- 7) **Taksonomia funkcjonalnych kompetencji cyfrowych seniorów** – zestawienie odnoszące się do kluczowych sfer życia, w których mogą być wykorzystane kompetencje cyfrowe². Wnioskodawca planując program szkoleń oraz animacji, powinien uwzględnić działania prowadzące do nabywania kompetencji z co najmniej 2 sfer/obszarów wskazanych w taksonomii, zgodnie z załącznikiem nr 1. Dokument opiera się na relacyjnym modelu kompetencji cyfrowych, który łączy korzystanie z technologii cyfrowych z różnymi aktywnościami i potrzebami tak indywidualnych osób, jak i grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w obręb różnych sfer aktywności, a nie sytuowane obok innych zespołów umiejętności. Przyjęcie teoretycznej koncepcji relacyjności kompetencji skutkuje ujęciem ich w sposób funkcjonalny, jako nakierowanych na uzyskiwanie różnorodnych korzyści w różnych obszarach życia.
- 8) **Scenariusz szkoleń** – ramowy plan spotkania szkoleniowego prowadzonego przez trenera, uwzględniający wszystkie elementy wskazane w pkt.VI *Standardu* i załączany przez wnioskodawcę do wniosku o dofinansowanie projektu. Liczba przygotowanych scenariuszy powinna być równa liczbie spotkań szkoleniowych zaplanowanych w projekcie dla danej grupy szkoleniowej (tj. minimum 15).

II. SPOSÓB REALIZACJI PROJEKTU

- 1) **Grupa docelowa** – uczestnikami projektu będą osoby, które ukończyły 65 rok życia w dniu przystąpienia do projektu.
- 2) **Rodzaj planowanych działań** – każdy projekt musi obowiązkowo obejmować 2 następujące po sobie elementy: **szkolenia**, a po ich zakończeniu **animacje**.

Minimalny zakres szkolenia dla jednego uczestnika obejmuje zajęcia prowadzące do nabycia podstawowych kompetencji (zgodnie z pkt. V *Standardu*) oraz kompetencji z co najmniej 2 wybranych sfer wskazanych w taksonomii.

¹ Ministerstwo Administracji i Cyfryzacji. Społeczeństwo informacyjne w liczbach, Warszawa, 2014. Dostępny: https://mac.gov.pl/files/spoleczenstwo_informacyjne_w_liczbach_2014_srodek_lekki.pdf

² Miasta w Internecie, Raport Taksonomia funkcjonalnych kompetencji cyfrowych oraz metodologia pomiaru poziomu funkcjonalnych kompetencji cyfrowych osób z pokolenia 50+, 2015. Dostępny: https://latarnicy.pl/media//filer_public/Baza%20wiedzy/taksonomia_funkcjonalnych_kompetencji_cyfrowych.pdf

Jednocześnie zakres szkoleń powinien uwzględniać działania związane z omówieniem podstawowej obsługi komputera/tabletu, uruchamianie, wyłączenie, obsługa ekranu dotykowego (opcjonalnie myszki, klawiatury i monitora), omówienie elementów pulpitu, otwieranie i zamykanie okien, tworzenie folderów.

- 3) **Czas trwania zajęć** – wnioskodawca jest zobowiązany do realizacji **minimum 15 spotkań szkoleniowych**, przez które rozumie się spotkanie uczestników z trenerem, podczas którego omawiane są tematy prowadzące do nabycia podstawowych kompetencji cyfrowych wymienionych w pkt. V *Standardu* oraz uwzględniające co najmniej 2 wybrane sfery/obszary z taksonomii wskazane w załączniku nr 1. Częstotliwość prowadzenia zajęć powinna zostać dostosowana do oczekiwań i możliwości grupy docelowej.

Animacja odbywa się w okresie 3 miesięcy po zakończeniu szkoleń i w tym okresie powinny być zrealizowane co najmniej 3 spotkania, których wstępne propozycje będą uwzględnione we wniosku o dofinansowanie.

- 4) **Liczebność grup** – wnioskodawca w *Koncepcji realizacji projektu*, stanowiącej załącznik do Regulaminu konkursu, wskazuje liczbę osób 65+ z każdej gminy uczestniczącej w projekcie oraz liczebność poszczególnych grup szkoleniowych. Dodatkowo, przedstawia uzasadnienie dla przyjętego rozwiązania. Zaplanowana liczebność grup powinna wynikać z poziomu zaawansowania członków grupy docelowej, tematu danego szkolenia, zastosowanych metod dydaktycznych oraz wykorzystanego sprzętu i uwzględniać efektywność kosztową prowadzonych działań.

- 5) **Sprzęt wykorzystywany do zajęć** – ze względu na problemy związane z korzystaniem z TIK przez osoby starsze rekomendowane jest, aby podczas działań rozwojowych były używane tablety. Jednak dopuszczalne jest także wykorzystywanie w trakcie działań rozwojowych innego sprzętu (komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). W przypadku zakupu sprzętu komputerowego kwalifikowalnymi wydatkami będzie zakup wyłącznie tabletów o parametrach: przekątnej ekranu 7"-11" oraz pamięci wbudowanej max. 32 GB. Liczba zakupionych tabletów powinna być odpowiednia do liczby miejsc, w których odbędą się szkolenia w uwzględnieniu możliwości przemieszczania sprzętu między tymi miejscami. Zakupiony sprzęt nie będzie na stałe związany z konkretną grupą ani miejscem szkolenia. Efektywność zakupu sprzętu będzie badana na etapie oceny wniosku. Wnioskodawca zaplanuje przekazanie po okresie realizacji projektu zakupionego sprzętu do wybranych przez siebie PIAP z terenu gmin objętych projektem. W ramach projektu nie przewiduje się przekazania sprzętu dla uczestników szkoleń.

Wnioskodawca realizując działania rozwojowe wykorzystuje sprzęt będący w posiadaniu jego lub jego partnerów, bibliotek, szkół itp.

- 6) **Miejsce realizacji zajęć** – Wnioskodawca powinien wybrać takie miejsca realizacji szkoleń oraz działań animacyjnych, które są znane osobom 65+ a także znajdują się w racjonalnym zasięgu komunikacyjnym tych osób np. biblioteki, świetlice, domy kultury, uniwersytety trzeciego wieku.

W uzasadnionych przypadkach w okresie realizacji projektu Wnioskodawca zapewnia transport osobom 65+ do miejsc realizacji szkoleń i działań animacyjnych oraz transport powrotny. Koszty związane z transportem są kosztami kwalifikowanymi w projekcie zgodnie z *Zasadami kwalifikowania wydatków w ramach działania 3.1 Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020*.

- 7) **Partnerstwa** - Wnioskodawca w celu zwiększenia swojego potencjału kadrowego, technicznego i niezbędnego doświadczenia może zawierać partnerstwa z innymi podmiotami (organizacjami pozarządowymi, instytucjami prowadzącymi działalność w zakresie uniwersytetów trzeciego wieku, JST oraz ich związkami i stowarzyszeniami). Istotne jest, aby Wnioskodawca wykorzystywał potencjał lokalnych organizacji NGO. W związku z tym wskazane jest podjęcie współpracy z partnerami lokalnymi.
- 8) **Utrwalanie efektów szkoleń** – działania animacyjne realizowane w celu utrwalania nabytych kompetencji przez uczestników szkoleń powinny uwzględniać korzystanie z kanałów komunikacyjnych będących w dyspozycji wnioskodawcy/beneficjenta lub innych ogólnodostępnych metod komunikacji. Dzięki temu możliwe będzie utrzymanie ciągłego kontaktu pomiędzy członkami grupy szkoleniowej także po zakończeniu szkoleń jak również promowanie korzystania z TIK przez osoby w wieku 65+ i budowania pozytywnego wizerunku aktywnego seniora.

III. Metodologia realizacji szkoleń

Poniższa tabela prezentuje kluczowe założenia i rekomendacje dotyczące realizacji działań rozwojowych i stanowi rozwinięcie informacji w części II. *Sposób realizacji projektu*.

1. Kluczowe założenia dotyczące kształcenia kompetencji cyfrowych seniorów		
Działanie	Specyfika działania	Uwagi
1. Rozwój cyfrowych kompetencji seniorów poprzez realizację procesu rozwojowego opartego na animacji i szkoleniach.	Kształcenie seniorów powinno być realizowane jako proces, na poszczególnych etapach, którego realizowane są konkretne działania rozwojowe w dwóch kategoriach: szkolenia i działania animacyjne.	Jednorazowe szkolenia nie przynoszą rezultatów lub rezultaty ich są krótkotrwałe, nie budują trwałych umiejętności i zachowań. Działania animacyjne budują zaangażowanie i zainteresowanie oraz utrwalają zdobyte umiejętności.
2. Wprowadzenie modelu procesu rozwojowego seniorów w zakresie kompetencji cyfrowych.	Trener posiadający określone w standardzie kompetencje cyfrowe i społeczne realizuje cykl szkoleń dla grup seniorskich. Natomiast animator będzie prowadził działania animacyjne mające na celu utrzymanie rezultatów szkoleń – utrwalanie zdobytych kompetencji. Osoby te mogą też zapewnić potencjał dalszej	Animatorzy to osoby wywodzące się z lokalnych środowisk: pracownicy instytucji publicznych (np. bibliotekarze), lokalni liderzy senioralni, cieszą się zaufaniem lokalnej społeczności. Jednocześnie doświadczenia dotychczasowych projektów pokazują, że po przeszkoleniu powinni oni skutecznie animować osoby 65+ w zakresie kompetencji cyfrowych.

	realizacji działań po zakończeniu projektu.	Osoby takie powinny również zapewnić wsparcie po działaniach szkoleniowych, a po zakończeniu projektu inicjować kolejne działania, projekty społeczne, wydarzenia aktywizujące seniorów cyfrowo.
3. Wprowadzenie tematycznej, projektowej realizacji działań rozwojowych seniorów w modelu relacyjnym.	Kształcenie seniorów powinno odbywać się metodą projektową ³ , w oparciu o relacyjny model kompetencji cyfrowych. Każda z grup seniorów objętych wsparciem projektowym powinna przejść cykl tematycznych działań szkoleniowych i animacyjnych, jednocześnie prowadzących do nabycia podstawowych kompetencji cyfrowych oraz kompetencji funkcjonalnych.	Trwałe nabycie wiedzy oraz umiejętności przez seniorów wymaga przeprowadzenia seniorów poprzez zmianę postrzegania wykorzystania nowych technologii w codziennym życiu. Dzięki wykorzystaniu metod animacyjnych i podejścia relacyjnego można skuteczniej zainteresować osoby 65+ korzystaniem z technologii cyfrowych.
4. Gromadzenie i wymiana materiałów.	Wszelkie materiały służące rozwojowi cyfrowych kompetencji seniorów powinny być publicznie udostępniane – opublikowane na jednej z istniejących wolnych licencji oraz dostępne w kanałach komunikacyjnych dostępnych publicznie.	Materiały szkoleniowe, scenariusze zajęć, wskazówki i inspiracje dla działań realizowanych lokalnie, raporty badawcze i ewaluacyjne mają być opublikowane w kanałach komunikacyjnych dostępnych publicznie. Szczególnie istotne będzie stworzenie i dzielenie się materiałami dotyczącymi metod prowadzenia działań z seniorami (scenariusze zajęć, materiały edukacyjne dla seniorów, nagrania wideo, itd.). Portal powinien mieć charakter multimedialny (w szczególności agregować zasoby wideo).
5. Formy działań rozwojowych.	Rekomendowane formy działań rozwojowych seniorów mieszczą się w dwóch ogólnych kategoriach: szkolenia i animacje.	Działania, które sprawdziły się w dotychczasowych projektach wspierających rozwój kompetencji cyfrowych, to na przykład spotkania

³ Metoda projektowa - jest metodą rozwoju bazującą na aktywności seniorów jako uczestników szkolenia/animacji poprzez wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. Poprzez zastosowanie metody projektowej seniorzy przeżywają daną sytuację, a nie tylko zdobywają informację na jej temat. Wybór tematu metody projektowej powinien wynikać z zainteresowań seniorów i odnosić się do ich doświadczeń życiowych, co jest najlepszym sposobem zdobywania wiedzy oraz umiejętności np. projekt wspólnego gotowania, projekt wspólnego śpiewania piosenek, itp.

		<p>tematyczne, warsztaty, uczenie metodą projektową.</p> <p>Nie rekomendujemy natomiast działań e-learningowych. Wykorzystanie materiałów online powinno być ograniczone do uzupełniania działań realizowanych lokalnie (np. pokaz filmu).</p> <p>Formy e-learningu dopuszczalne są w szczególnych, indywidualnych przypadkach np. chęci udziału osoby niepełnosprawnej ruchowo. Z zastrzeżeniem posiadania przez te osoby kompetencji niezbędnych do korzystania z tej formy podnoszenia kompetencji.</p>
6. Współpraca z partnerami, w szczególności lokalnymi.	<p>Angażowanie w projekt lokalnych instytucji i organizacji, przede wszystkim lokalnych organizacji senioralnych, a także organizacji o innym charakterze, gotowych być partnerem w projekcie.</p> <p>Partnerzy zapewniają:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dostęp do lokalnych zasobów (np. sale na spotkania); - kontakt z lokalną społecznością seniorów; - animatorów; - lokalnych ekspertów, ciekawe osoby zwiększające atrakcyjność działań; - prestiż i zaufanie do działań. 	<p>W przypadku realizacji np. spotkania poświęconego finansom online, warto na takie spotkanie zaprosić przedstawicieli lokalnego banku, którzy przedstawią na konkretnym przykładzie jak korzystać z rachunku online i opowiedzą o bankowości elektronicznej.</p>
2. Planowanie działań rozwojowych dla seniorów		
Działanie	Specyfika działania	Uwagi
1. Wybór odpowiednich partnerów lokalnych	Wybór partnerów lokalnych posiadających doświadczenie w działaniach z seniorami – przede wszystkim organizacji senioralnych (np. UTW, kluby seniora, gminne rady seniorów, organizacje parafialne).	Lokalni partnerzy znają dużo lepiej potrzeby seniorów w danym regionie, często mają też bezpośrednie kontakty z osobami 65+. Osoby te mają również zaufanie do tego rodzaju organizacji, co pomoże w rekrutacji uczestników.
2. Wybór lokalizacji - miejsca realizacji działań rozwojowych seniorów	Wybór odpowiednich organizacji i przestrzeni lokalnych, stanowiących miejsca integrujące seniorów, np. biblioteki, domy kultury, świetlice, parafie.	Powinny to być miejsca, w których już były prowadzone działania integrujące lub aktywizujące seniorów (niekoniecznie w zakresie kompetencji cyfrowych). Atutem są też przestrzenie realizujące takie działania

		niezależnie od projektu – tak by po jego zakończeniu można w nich było realizować działania utrwalające efekty projektu.
3. Rekrutacja uczestników działań rozwojowych	Rekrutacja lokalna na poziomie gminy, we współpracy z partnerami lokalnymi, znającymi środowisko seniorów. Zaangażowanie w rekrutację lokalnych seniorów.	W procesie rekrutacji warto zaangażować wszelkie lokalne grupy ludzi oraz instytucje prowadzące działania aktywizujące seniorów.
4. Zrozumienie motywacji i pobudek uczestnictwa w działaniach rozwojowych seniorów oraz dobór tematyki działań	Działania rozwojowe powinny być oparte na wiedzy o rzeczywistych motywacjach i pobudkach uczestnictwa seniorów w działaniach rozwojowych. Podczas rekrutacji trenerzy powinni również zidentyfikować indywidualne potrzeby i zainteresowania, tak by realizować szkolenia w modelu relacyjnym. Tematyka działań powinna odpowiadać zidentyfikowanym potrzebom i zainteresowaniom uczestników.	Najczęściej zdiagnozowane pobudki seniorów nie dotyczą nabywania kompetencji (nie tylko cyfrowych) Są to: Radzenie sobie z samotnością, chęć poznania nowych ludzi; Komunikacja z bliskimi; Potrzeba przynależenia do grupy; Poznanie praktycznych umiejętności usprawniających życie seniorów (przede wszystkim kwestie zdrowotne). Należy brać pod uwagę zarówno zróżnicowanie demograficzno-społeczne seniorów (wiek i wykształcenie), ale też rodzaj wcześniejszej aktywności zawodowej, a przede wszystkim zróżnicowanie potrzeb i możliwości poznawczych związane z etapami starzenia się.
5. Określanie zakresu nabywanych kompetencji cyfrowych	Należy umieć przełożyć plan działań animacyjnych i szkoleniowych na zakres kompetencji cyfrowych, które nabędą uczestnicy projektu. Kompetencje te powinny być opisywane w odniesieniu do listy podstawowych kompetencji cyfrowych oraz taksonomii funkcjonalnych kompetencji cyfrowych. Ramowe scenariusze działań rozwojowych powinny opisywać minimalny zakres podstawowych kompetencji cyfrowych oraz kompetencje wynikające z taksonomii, które zostaną przekazane uczestnikom działań.	Dowolna tematyka aktywizująca seniorów powinna stanowić pretekst/ przyczynę do rozwoju kompetencji cyfrowych. Przyjęty zakres kompetencji cyfrowych pozwala odpowiednio zaplanować program tematycznych działań rozwojowych. Taki model pozwala powiązać proces nabywania kompetencji z procesem realizowanych działań tematycznych. Poszczególne kompetencje mogą być nabywane w różnych momentach trwania projektu. Taksonomia kompetencji cyfrowych zapewnia szeroki wachlarz

		kompetencji, spośród których beneficjenci i indywidualni trenerzy z nimi związani mogą komponować zakres działań rozwojowych.
3. Rekrutacja trenerów do prowadzenia działań rozwojowych dla seniorów		
Działanie	Specyfika działania	Uwagi
1. Rekrutacja trenerów	O ile beneficjent nie posiada już odpowiednio licznej kadry trenerów, niezbędna jest rekrutacja dodatkowych trenerów.	Trenerzy, o ile wywodzą się ze środowisk lokalnych, mogą pełnić funkcję animatorów i realizować działania także po zakończeniu projektu.
2. Zapewnienie wysokich kompetencji społecznych trenerów.	Trenerzy pracujący z seniorami powinni posiadać wysokie kompetencje społeczne, rozumieć specyfikę pracy z seniorami: ich motywacje, tempo pracy, sposób przekazu nowej wiedzy oraz budowania praktycznych umiejętności, sposób komunikacji. Nie są jednak niezbędne specjalistyczne szkolenia z zakresu nauczania osób starszych.	Trenerzy potrafią porozumieć się z seniorami, rozumieją seniorów, stanowią dla nich partnerów w swobodnej dyskusji, wymianie myśli, budowaniu zainteresowania nowymi obszarami życia społecznego, jednocześnie w tle budując kompetencje cyfrowe. Trener powinien budzić zaufanie seniorów, motywować ich oraz zarażać pasją do nowych technologii. W realizacji „miękkiej” warstwy działań szkoleniowych nie sprawdzają się osoby obce, nieznane, „przyjezdni panowie w garniturach” słabo znający realne potrzeby, cele oraz motywacje lokalnych seniorów.
3. Wybór osób posiadających dobrą znajomość nowych technologii.	Wszyscy trenerzy pracujący z seniorami powinni posiadać dobrą znajomość nowych technologii na poziomie użytkowym.	Trenerzy potrafią wytłumaczyć seniorom: <ul style="list-style-type: none"> • jak pracować na poziomie użytkowym z urządzeniami (komputer, tablet, smartfon, drukarka, skaner, itp.) wykorzystywanymi podczas realizacji konkretnych działań tematycznych z seniorami; • jak pracować z oprogramowaniem, aplikacjami wykorzystywanymi podczas realizacji konkretnych działań tematycznych z seniorami.

		<ul style="list-style-type: none"> • jak bezpiecznie korzystać z narzędzi technologicznych, oprogramowania, aplikacji oraz zasobów Internetu (w tym jak zabezpieczyć własne narzędzia z których korzysta senior).
4. Zapewnienie zasobów szkoleniowych i edukacyjnych	W ramach projektu należy zadbać o zapewnienie odpowiednich materiałów szkoleniowych i edukacyjnych dla trenerów (np. poradników, scenariuszy zajęć stanowiących doprecyzowanie scenariuszy ramowych wskazanych we wniosku o dofinansowanie dla poszczególnych kompetencji, zasobów multimedialnych).	Zasoby te, o ile zostaną wytworzone w ramach projektu, powinny być dostępne na wolnej licencji. Zasoby powinny być agregowane w skali ogólnopolskiej, do wykorzystania we wszystkich projektach.
4. Realizacja działań rozwojowych dla seniorów		
Działanie	Specyfika działania	Uwagi
1. Atmosfera spotkań	Budowanie nieformalnej atmosfery spotkań opartej na pozytywnych wzmocnieniach, przyjacielskich, partnerskich relacjach, dzieleniu się doświadczeniami, wspólnym rozwiązywaniu trudności oraz poznawaniu możliwości wykorzystania nowych technologii w codziennym życiu seniorów.	Skuteczne działania z osobami 65+ wymagają zbudowania bliskiej, przyjacielskiej relacji z seniorami. W zrealizowanych projektach bardzo dobrze sprawdziły się nieformalne spotkania. Uczestniczący w nich seniorzy traktowali te spotkania jaką wyjątkową, ważną chwilę, czekali na nie, ubierali się odświętnie, cieszyli się z uczestnictwa, poznania nowych osób i zdobycia nowej wiedzy.
2. Miejsce spotkań	W miarę możliwości wybór miejsc powszechnie znanych seniorom, budzących zaufanie, jak również dobrze wyposażonych w łącze internetowe, sprzęt (tablety, komputery, urządzenia peryferyjne oraz asystujące) - np. biblioteka, dom kultury, sala parafialna.	Miejsca te powinny stanowić bazę dla spotkań i warsztatów - jednocześnie będąc miejscami ogólnie dostępnymi w czasie całego procesu rozwojowego oraz po jego zakończeniu. Optymalnie w miejscach tych powinno też być zapewnione wsparcie, możliwość regularnego kontaktu z trenerem. W sytuacjach kiedy seniorzy będą potrzebowali wsparcia, miejsca do ćwiczeń, dyskusji pomiędzy poszczególnymi etapami realizacji projektu rozwojowego powinni bez problemu móc skorzystać z takiego miejsca.

		W przypadku braku takiego miejsca w danej miejscowości należy zaadaptować przestrzeń lokalną w ramach projektu lub utworzyć miejsce dostępne w określonym czasie.
3. Tematyka spotkań z seniorami a kompetencje cyfrowe.	Tematyka spotkań tematycznych z seniorami powinna stanowić pretekst do zaprezentowania seniorom możliwości wykorzystania nowych technologii w ich codziennym życiu. Powinna też być dostosowana do indywidualnych zainteresowań i potrzeb grup uczestników spotkań.	Seniorzy realizując na spotkaniach tematycznych różnego typu projekty powinni zdobywać wiedzę oraz praktyczne umiejętności cyfrowe. Na przykład, realizując spotkanie na temat bardzo powszechnej wśród seniorów tematyki kolekcjonowania wspomnień można zapoznać seniorów z możliwością realizacji i obróbki cyfrowych zdjęć, tworzenia cyfrowych albumów, ksiąg pamięci, itd. - budując w ten sposób kompetencje cyfrowe.
4. Organizacja grupy szkoleniowej seniorów.	Grupy szkoleniowe powinny być formowane i działać na czas całego procesu rozwojowego. Realizowane działania nie powinny być skierowane do pojedynczych osób, lecz do całej grupy uczących się razem seniorów. Jednocześnie, powinny uwzględniać zainteresowania i potrzeby wszystkich uczestników.	Każda grupa seniorów uczestniczących w projekcie powinna przejść pełny cykl zaplanowanych działań rozwojowych. Pełny cykl zaplanowanych działań rozwojowych obejmuje uczestnictwo w spotkaniach szkoleniowych prowadzących do nabycia podstawowych kompetencji cyfrowych wymienionych w tabeli nr 1 oraz uwzględniających co najmniej 2 wybrane obszary z taksonomii wskazane w załączniku nr 1 w okresie co najmniej 15 spotkań szkoleniowych Wszystkie osoby uczestniczące w projekcie powinny na bieżąco korzystać z lokalnego wsparcia. Wszystkie osoby uczestniczące w projekcie powinny na bieżąco w sposób bezpieczny móc komunikować się online (np. organizatorzy projektu powinni zadbać o założenie kont e-mailowych lub stworzenie zamkniętej grupy społecznościowej online).

		Ze względu na specyfikę grupy docelowej, a w szczególności stan zdrowia – terminy spotkań oraz warsztatów powinny być znane z wyprzedzeniem oraz realizowane w kilku alternatywnych terminach.
5. Sposób prowadzenia spotkań	Na etapie podstawowym spotkania oraz warsztaty powinny koncentrować się wokół konkretnych tematów wybranych z katalogu podstawowych kompetencji cyfrowych, powiązanych z nabywaniem określonych, podstawowych kompetencji. Poprzez realizację mini projektów, ćwiczeń, grupowych prac warsztatowych, dyskusji, seniorzy powinni poznawać nowe technologie oraz uczyć się ich zastosowania w swoim codziennym życiu.	<p>Etap podstawowy powinien dotyczyć wszystkich seniorów biorących udział w projektach, o ile to możliwe.</p> <p>Etap zaawansowany powinien dotyczyć seniorów zainteresowanych bardziej szczegółowym poznanie danej tematyki, określonej kompetencji wykraczającej poza podstawowy katalog kompetencji, lub poznanie wybranego narzędzia, oprogramowania, aplikacji.</p> <p>Realizacja poziomu zaawansowanego jest opcjonalna i powinna wynikać z analizy umiejętności oraz zapotrzebowania zgłaszanego przez uczestników.</p>
6. Język prowadzenia spotkań	Spotkania z seniorami powinny być prowadzone prostym językiem, pozbawionym zwrotów informatycznych.	<p>Prosty, potoczny język, pozwalający na wytłumaczenie kwestii technologicznych bez stosowania fachowych sformułowań technologicznych lub wprowadzania ich stopniowo w przypadku bardziej zaawansowanych grup.</p> <p>Stosowanie metafor, alegorii, odniesień do życia codziennego seniorów.</p> <p>Przekaz wiedzy na bazie licznych Case studies, doświadczeń innych seniorów w danym zakresie tematycznym, język korzyści, podkreślanie dobrych praktyk oraz usprawnień dla seniorów wynikających z zastosowania nowych technologii w ich codziennym życiu.</p>
7. Tempo prowadzenia spotkania	Prowadzenie spotkań rozwojowych oraz warsztatów z seniorami wymaga o wiele wolniejszego	Treści powtarzane kilkakrotnie w różnych kontekstach. Naturalna tendencja do mówienia wolno.

	tempa pracy niż w przypadku kształcenia osób młodych. Trenerzy powinni powtarzać treści wielokrotnie, dając w ten sposób seniorom możliwość zrozumienia, zapamiętania, utrwalenia poszczególnych treści.	Istotne jest również zapewnienie możliwości indywidualnych konsultacji, w tym powtórzenia materiału.
8. Działania utrwalające rezultat spotkania po szkoleniu - animacje	Zapewnienie trwałości projektu poprzez wykształcenie w czasie realizacji projektu warunków umożliwiających seniorom aktualizację wiedzy oraz umiejętności zdobytych w czasie działań projektowych oraz dalsze bieżące wsparcie w wykorzystywaniu kompetencji cyfrowych. Kluczową rolę w tym zakresie mogą odgrywać animatorzy.	Kompetencje cyfrowe muszą być aktywnie stosowane, aby zostały utrwalone. Seniorzy, po nabyciu podstawowych kompetencji cyfrowych, potrzebują dalszego wsparcia aby kontynuować korzystanie z internetu i technologii cyfrowych. W przypadku braku sprzętu, infrastruktury, wsparcia, ale też kolejnych wyzwań dla seniorów zostaną one porzucone, zapomniane.
9. Wsparcie techniczne	Osoby starsze natrafiają często na problemy techniczne i potrzebują wsparcia z ich rozwiązaniem. W ramach projektu można zapewnić możliwość kontaktu z trenerem lub wyznaczoną przez Wnioskodawcę osobą pomagającą rozwiązywać problemy techniczne uczestników w okresie trwałości projektu.	Help desk może mieć różne formy oraz intensywność działań, optymalnie powinien opierać się na możliwości lokalnego, bezpośredniego wsparcia.
5. Ewaluacja działań		
Działanie	Specyfika działania	Uwagi
1. Brak certyfikacji lub innych form mierzenia kompetencji	Działania służące nabyciu podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z internetu oraz technologii cyfrowych nie powinny podlegać formalnej ocenie, pomiarowi kompetencji lub certyfikacji.	Ramowy i podstawowy katalog kompetencji należy traktować jako dostępną ofertę, a nie ramę certyfikacji. Przy tego rodzaju podstawowych działaniach, zapewnienie kontaktu z technologią i nawyku korzystania z niej, przełamanie barier jest ważniejsze od nabycia specyficznych kompetencji.
2. Dobrowolne stosowanie miękkich form ewaluacji	W niektórych projektach skutecznie wdrażano takie metody jak grywalizacja do zapewnienia miękkiej formy ewaluacji i pomiaru działań. Na potrzeby ewaluacji projektu będzie sporządzana przez trenera ocena opisowa w	Formuły takie jak grywalizacja działań czy odznaki (<i>badges</i>) mogą służyć zachęceniu seniorów do nabywania nowych kompetencji. Nie są jednak formalną ewaluacją ich kompetencji.

	<p>odniesieniu do każdego uczestnika, w której trener wskazywałby czego dana osoba się nauczyła, jaki jest sugerowany dalszy tok pracy z tą osobą.</p> <p>Obowiązek wykonania takiego raportu/oceny powinien być zawarty w umowie z trenerem.</p> <p>Jednocześnie dana osoba powinna być obecna na co najmniej 60% zajęć, aby być uwzględniana przy realizacji wskaźnika dotyczącego liczby osób, które nabyły kompetencje cyfrowe.</p>	
--	---	--

IV. Kompetencje trenerów

Trenerzy zaangażowani do prowadzenia szkoleń powinni posiadać następujące kompetencje:

a) Metodyczne

- Znajomość potrzeb oraz możliwości osób 65+ w kontekście wykorzystania technologii cyfrowych;
- Znajomość potrzeb oraz predyspozycji społecznych seniorów;
- Znajomość lokalnych środowisk seniorów, w tym w kontekście wykorzystania kompetencji cyfrowych;
- Umiejętność projektowania i prowadzenia szkoleń dla osób początkujących, w tym dostosowania tempa zajęć oraz używanego języka do specyfiki grupy docelowej;
- Umiejętność motywowania uczestników projektu oraz budowania relacji z kursantami;
- Umiejętność ewaluacji zajęć oraz postępów uczestników.

b) Technologiczne

- Zaawansowane umiejętności korzystania z Internetu;
- Znajomość rodzajów komputerów oraz możliwości ich użycia podczas szkoleń ;
- Znajomość urządzeń mobilnych oraz aplikacji dostosowanych do potrzeb osób 65+;
- Znajomość serwisów tematycznych służących komunikacji;
- Znajomość wykorzystania urządzeń peryferyjnych (np. drukarek, skanerów, rzutnika).

V. Podstawowe kompetencje cyfrowe do osiągnięcia przez osoby 65+ dzięki udziałowi w projekcie

W poniższej tabeli określony został podstawowy katalog kompetencji cyfrowych, które powinny podczas szkoleń zdobyć osoby 65+. Powinny one obejmować pięć rodzajów kompetencji: uzyskiwanie informacji, ocena informacji, komunikacja, tworzenie treści, bezpieczeństwo.

Podstawowy katalog nabytych i rozwiniętych kompetencji		Nabyte kompetencje – poziom podstawowy
Informacja	1. Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji	Umiem wyszukiwać informacje online, korzystając z wyszukiwarek internetowych, wiem, że różne wyszukiwarki mogą generować różne wyniki.
Ocena informacji	2. Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji	Wiem, że nie wszystkie informacje w internecie są wiarygodne.
Komunikacja	3. Komunikacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i aplikacji	Umiem kontaktować się z innymi osobami za pośrednictwem narzędzi komunikacji elektronicznej (telefony komórkowe, VoIP, czat, poczta elektroniczna, Skype).
	4. Aktywność obywatelska online	Wiem, że można wykorzystać TIK w dostępie do usług publicznych i z niektórych pasywnie korzystam.
	5. Zarządzanie tożsamością cyfrową	Wiem, jakie są zalety i zagrożenia związane z tożsamością cyfrową.
Tworzenie treści	6. Tworzenie treści	Umiem tworzyć proste treści cyfrowe na przykład: tekst, tabela, obrazy, nagrania audio.
Bezpieczeństwo	7. Narzędzia służące ochronie	Umiem wdrożyć podstawowe czynności, aby chronić moje urządzenie, na przykład: używać oprogramowania antywirusowego, stosować hasła.
	8. Ochrona danych osobowych	Wiem, że mogę dzielić się tylko pewnymi informacjami osobowymi moimi lub innych osób w środowisku sieciowym.

VI. Minimalny zakres scenariuszy spotkań szkoleniowych

Scenariusze szkoleń powinny zawierać co najmniej następujące elementy:

- Tytuł zajęć
- Cel zajęć
- Tematyka zajęć
- Czas realizacji zajęć
- Forma realizacji zajęć
- Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć
- Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć
- Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia
- Ramowy przebieg zajęć
- Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym
- Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami
- Sposób ewaluacji zajęć

VII. Załączniki

- 1) Tabela nr 1 – Taksonomia funkcjonalnych kompetencji cyfrowych seniorów – szczegółowy opis
- 2) Tabela nr 2 – Zestawienie dobrych praktyk