



DICIPASS
European Digital Citizenship Pass
for Youth Empowerment and Participation

IO1 REZULTATAS

LYGINAMOJI ATASKAITA



SKAITMENINIS PILIETIŠKUMAS IR DARBAS SU JAUNIMU



Erasmus+

SARAŠAS / PAULIUS PAKUTINSKAS
DIZAINAS / MARINA BYKOVA
GAMYBA / VŠĮ PASAULIO PILIEČIŲ AKADEMIJA



Tarpvalstybinis lyginamasis indeksas	3
Tyrimo apžvalga	3
Skaitmeninės pilietybės reglamentavimas ir integracija	6
Baigiamieji pareiškimai	10
Skaitmeninio pilietiškumo suvokimas	12
Baigiamieji pareiškimai	19
Tolesni mokymosi prioritetai.....	22
Baigiamieji pareiškimai	26
Išvados ir rekomendacijos	26
Konsoliduotos išvados	26
Konsoliduotos rekomendacijos.....	30

Tarpvalstybinis lyginamasis indeksas

Tyrimo apžvalga

Atliekant šešių ES valstybių narių - Graikijos, Airijos, Vokietijos, Ispanijos, Kipro ir Lietuvos - tarpvalstybinę analizę, buvo remiamasi jaunimo nuomone, jaunimo darbo ir iniciatyvų analize, taip pat šalies statistikos ir skaitmeninės darbotvarkės dokumentiniais tyrimais. Tyrimą atliko projekto partneriai:

Airija - CCS DIGITAL EDUCATION LIMITED

Vokietija - CULTURE GOES EUROPE (CGE)- SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT EV

Graikija - PIRAEUS UNIVERSITETO TYRIMŲ CENTRAS

Lietuva - VSI PASAULIO PILIECIU AKADEMIJA

Kipras - A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd

Ispanija - Associacio Programes Educatius Open Europe

Pagrindinis šio tyrimo **tikslas**:

- toliau tirti dabartinę padėtį šalyse partnerėse, atsižvelgiant į 5 pagrindinius aspektus:

- (1)** jaunų žmonių ir su jaunimu dirbančių darbuotojų profilius, susijusius su skaitmeniniu pilietiškumu,
- (2)** nacionalinio ir ES lygmens strategijas ir (arba) politiką, susijusią su skaitmeninio pilietiškumo skatinimu formaliojo ir (arba) neformaliojo mokymosi srityje,
- (3)** mokymo galimybių suteikimas konkrečioje srityje viešajame ir (arba) privačiąjame sektoriuje dirbantiems jaunimo darbuotojams,
- (4)** nacionalinės politikos ir (arba) praktikos atitiktis ES ir (arba) Europos Tarybos strategijoms ir iniciatyvoms nagrinėjamose srityse,

(5) su jaunimu dirbančių asmenų ir jaunimo skaitmeninius poreikius. Inovacijos: Šio siūlomo produkto novatoriškumas

APKLAUSOS TYRIMAI

Apžvalga

Internetinė apklausa buvo pagrindinė priemonė, kuria naudotasi atliekant lauko tyrimus, siekiant išsiaiškinti, kokie yra jaunimo ir jaunų žmonių poreikiai projekto apimamose srityse - skaitmeninės plėtros, bendradarbiavimo internete, jaunimo ir su jaunimu dirbančių asmenų skaitmeninių poreikių, mokymo galimybių, skaitmeninių strategijų ir politikos. Tikslinė apklausų grupė buvo jaunimas ir su jaunimu dirbantys asmenys, priklausantys įvairioms amžiaus grupėms nuo 16 iki 35+ metų. Apklausos metu buvo siekiama surinkti demografinius ir asmeninius duomenis apie respondentus, jų turimus IRT įgūdžius, informaciją apie skaitmeninių įgūdžių pakankamumą ir poreikius.

Metodika

Buvo naudojama internetinė apklausos priemonė. Projekto komanda suderino klausimų rinkinį ir parengė apklausos versiją anglų kalba. Po to atitinkamas projekto partneris ją lokalizavo į graikų, lietuvių, vokiečių, anglų, ispanų ir ispanų kalbas. Apklausos klausimais buvo renkami duomenys, susiję su:

- **Asmeninė informacija**, įskaitant lytį, amžių, dalykinę sritį.
- **Švietimo ir ekonomikos klausimai**, įskaitant išsilavinimo lygį
- **Skaitmeninės kompetencijos** - dabartinis įgūdžių sričių naudojimas ir žinių įgijimo būdai
- **Profesiniai interesai ir (arba) siekiai** - užimtumo statusas, įgūdžių pakankumas skaitmeniniams poreikiams; dabartiniai įgūdžiai anksčiau nurodytose srityse.

Tuomet apklausos rezultatai buvo eksportuoti ir šalies lygmens analizė atlikta skaičiuoklėse. Tada išvados buvo apibendrintos, kad būtų galima palyginti šalis ir išvesti šalių vidurkį. Dėl skirtingo šalių imčių dydžio šalių vidurkis paprastai buvo apskaičiuojamas naudojant šalių procentinę vertę. Buvo sukurtas bendras kelių šalių analizės dokumentas. Buvo surinktos pagrindinės išvados ir sukurtas tarpvalstybinis indeksas, skirtas sklaidos tikslams.

Pagrindiniai informacijos šaltiniai buvo partnerių surinkta informacija apie jų šalyse vykdomą politiką, strategijas ir esamas iniciatyvas, Skaitmeninės darbotvarkės rezultatų suvestinė, jaunimo ir su jaunimu dirbančių darbuotojų apklausos ir interviu tikslinėse grupėse.

Taip pat naudotasi stalo tyrimais arba antriniais tyrimais. Projekto šalys atliko nacionalinius pirminius tyrimus ir rinko su projektu susijusius duomenis iš esamų nacionalinių šaltinių. Surinkti duomenys buvo panaudoti konsoliduotoms tendencijoms ir perspektyvoms sukurti, kad būtų galima sudaryti tarpvalstybinį indeksą.

Skaitmeninės pilietybės reglamentai ir integracija

Tiek skaitmeninio pilietiškumo, tiek priimtino naudojimo politika turi būti orientacinė, švietėjiška, paramos ir aiškių parametrų jaunimui ir su jaunimu dirbantiems asmenims. Priimtino naudojimo politiką gali tekti atnaujinti, tačiau ji ir toliau atlieka aiškos krypties nustatymo funkciją. Skaitmeninio pilietiškumo politika atlieka svarbų vaidmenį rengiant jaunus žmones, su jaunimu dirbančius asmenis, suinteresuotuosius subjektus ir organizacijas pasikeitusiai ir besikeičiančiai visuomenei. Skaitmeninio pilietiškumo politika yra pagrindas, kuriuo remiamas skaitmeninio pilietiškumo mokymosi mokymas ir juo vadovaujamasi. Nors skaitmeninio pilietiškumo mokymas nėra visiškai formalizuotas mokymo programose (šalių partnerių kontekste), šalyse partnerėse (**Vokietijoje, Lietuvoje, Ispanijoje, Kipre, Airijoje**) šiek tiek judama link to. Skyriai, skirti skaitmeniniam ir technologiniam raštingumui, patenka į **Europos skaitmeninės darbotvarkės** (angl. **The Digital Agenda for Europe, DAE**), kurios šalys partnerės laikosi ir palaipsniui ją įgyvendina, sistemą. Tai viena iš septynių pavyzdinių iniciatyvų pagal strategiją "Europa 2020". Joje daugiausia dėmesio skiriama šiuolaikinėms technologijoms ir internetinėms paslaugoms, kurios leis Europai kurti darbo vietas ir skatinti ekonominę gerovę. Ja siekiama įvairiais būdais pagerinti kasdienį ES piliečių ir įmonių gyvenimą.

2014-2017 m. skaitmeninė darbotvarkė, Europos bendrosios skaitmeninės rinkos strategija ir ES jaunimo strategija atlieka svarbų vaidmenį formuojant ir struktūrizuojant skaitmeninio pilietiškumo darbotvarkę šalyse partnerėse ir jų nacionalinėse strategijose (Vokietijoje, Lietuvoje, Ispanijoje, Kipre, Airijoje, Graikijoje). Nors visų valstybių partnerių nacionalinės skaitmeninės strategijos skiriasi ir pabrėžia skirtingas dėmesio sritis, yra kelios pagrindinės sritys, kurios yra bendros visoms valstybėms. Pagrindinės skaitmeninių strategijų dėmesio sritys yra šios:

- (1) piliečių įgūdžiai ir motyvacija naudotis IRT;
- (2) Elektroninio turinio kūrimas;
- (3) IRT infrastruktūra.

Nacionalinės skaitmeninės programos (remiantis dokumentinio tyrimo duomenimis) grindžiamos prielaida, kad tik subalansuota visų šių sričių plėtra gali užtikrinti tvarią ir sparčią informacinės visuomenės plėtrą ir padėti įgyvendinti Europos skaitmeninėje darbotvarkėje numatytus tikslus. Yra 6 apibendrinti tikslai, kurie taip pat yra bendri visoms nacionalinėms strategijoms:

1. Mažinti gyventojų skaitmeninę atskirtį ir skatinti juos įgyti žinių ir įgūdžių, kad jie galėtų visapusiškai ir sėkmingai naudotis IRT;
2. Sukurti naujas technologiškai pažangias viešąsias ir administracines internetines paslaugas ir skatinti gyventojus jomis naudotis;
3. Naudoti IRT kultūrai ir kalbai populiarinti;
4. Skatinti IRT naudojimą verslo plėtrai;
5. Plėtoti plačiąjuosčius elektroninių ryšių tinklus nepakankamai aptarnaujamose vietovėse;
6. Užtikrinti saugią, patikimą ir sąveikią IRT infrastruktūrą.

Taip pat svarbu paminėti, kad visose nacionalinėse skaitmeninėse strategijose daugiausia dėmesio skiriama tam tikriems veiksams ir tikslams, kuriais siekiama paskatinti piliečius ir įmones dalyvauti kuriant skaitmeninę visuomenę. Visų pirma:

- Mokytojai; kad vaikai įgytų ir tobulintų skaitmeninius įgūdžius, būtina kelti mokytojų kvalifikaciją - [Vokietija](#), [Lietuva](#), [Airija](#), [Graikija](#).
- Nedirbantis, nesimokantis ir mokymuose nedalyvaujantis jaunimas (NEET) - [Ispanija](#), [Vokietija](#), [Lietuva](#), [Airija](#), [Graikija](#), [Kipras](#).
- Kaimo gyventojai; regioninę atskirtį patiriantys gyventojai - [Lietuva](#), [Airija](#), [Kipras](#).
- Mažas pajamas gaunantys gyventojai; daugiau nei trys ketvirtadaliai šalies gyventojų naudojami internetu, tačiau dažniau tai yra didelės pajamas gaunantys gyventojai, gyvenantys didžiuosiuose šalies miestuose - [Ispanijoje](#), [Lietuvoje](#), [Airijoje](#), [Kipre](#).
- Neįgalieji - [Lietuva](#), [Airija](#), [Kipras](#).

Kitas svarbus aspektas, kurį verta paminėti, yra tai, kad šalyse partnerėse yra kitų nacionalinių reglamentų ir jaunimo politikos (integravimo) strategijų, kurios buvo aptiktos atliekant **DICIPASS4YOUTH** dokumentinį tyrimą. Šios suinteresuotosios šalys, iniciatyvos, veikla ir programos koreliuoja su Nacionalinių skaitmeninių strategijų tikslais, apima pagrindines sritis ir užtikrina skaitmeninio proceso, kad būtų pasiekti programos tikslai:

Kipras - neseniai Kipre buvo parengtos Prekybos ministerijos, Mokslinių tyrimų skatinimo fondo ir Kipro universiteto organizuojamos programos ir veikla, susijusios su skaitmeninių technologijų prieinamumo jaunimui didinimu. Siekiant skatinti verslumo kultūrą skaitmeninėje bendruomenėje, sukurtos aukščiausio lygio iniciatyvos, organizuojamos naudojant viešąsias lėšas. Šiose programose remiamas skaitmeninis pilietiškumas, pabrėžiant aktyvaus pilietiškumo pasitelkiant skaitmenines technologijas poreikį. Siekdamą integruoti jaunimą į darbo rinką, vyriausybė parengė jaunimo užimtumo priemones, prioritetą teikdama informacinių technologijų ir technologijų sričiai. Be to, jaunimo politikoje stiprinama veikiančių jaunimo atstovavimo institucijų, tokių kaip Jaunimo vaikų parlamentas, Jaunimo parlamento programa, Jaunųjų atstovų rūmai, taip pat jaunimo tarybų, tokių kaip Kipro jaunimo taryba, savivaldybių jaunimo tarybos ir aukštųjų mokyklų studentų sąjungos, svarba. Asociacijos, tokios kaip Kipro jaunimo taryba, inicijavo veiklą, skatinančią jaunimo teisių kampanijas, kuriomis siekiama žmogaus teisių apsaugos internete ir plėtojamas jaunimo dalyvavimas ir pilietiškumas internete, įskaitant interneto valdymo procesus.

Vokietija - 2019 m. mokykloms skirtas skaitmeninis paktas (**DigitalPakt Schule**) - programa, pagal kurią federalinė vyriausybė ir žemės aprūpina mokyklas aukštos kokybės skaitmeninėmis technologijomis. Per penkerius metus federalinė vyriausybė iš viso skiria penkis milijardus eurų; dar bent pusę milijardo eurų skiria federalinės žemės, taigi bendra suma siekia mažiausiai 5,5 milijardo eurų. Mokyklos dėl finansavimo gali kreiptis į atitinkamas žemių vyriausybes. Kad būtų galima taikyti šią schemą, aukštieji (Bundesrat) ir žemieji (Bundestag) parlamento rūmai iš dalies pakeitė Vokietijos pagrindinio įstatymo (Grundgesetz) 104c straipsnį. Siekiama sukurti "skaitmeninio švietimo infrastruktūrą", pavyzdžiui, sukuriant mokyklų debesis ir

palengvinant bei pagerinant mokymą naudojant skaitmenines priemones. Susitarimą "DigitalPakt School 2019-2024" planuojama įgyvendinti įvairiose Vokietijos savivaldybėse; tarp jų ir Tiuringijoje. Subsidijos skirtos skatinti federalinių žemių ir savivaldybių (savivaldybių asociacijų) investicijas į bendrojo lavinimo mokyklų ir profesinių mokyklų, kurias remia valstybė, infrastruktūrą, taip pat į lygiaverčių mokyklų, kurias remia privatūs asmenys, infrastruktūrą pagal šalių įstatymus. Nepriklausomos organizacijos vertinamos atsižvelgiant į jų mokinių skaičiaus dalį visos šalies mastu. Privačių mokyklų atveju mokyklos administracija pagal šią sutartį perima savivaldybių teises ir pareigas.

Graikija. 2019 m. Graikija įgyvendino skaitmeninio sąmoningumo didinimo projektą; "Action Synergy" įgyvendino projektą "Jaunieji skaitmeniniai lyderiai"¹. Šio bandomojo projekto tikslas - suteikti jaunimui skaitmeninio pilietiškumo, kritinio mąstymo ir medijų raštingumo įgūdžių, kad jie užaugtų saugūs, atsakingi, skaitmeniniai lyderiai. Įgyvendinant projektą buvo parengtas mokytojo ir tėvų vadovas, kuriuos "Action Synergy" pritaikė Graikijos kontekstui².

Airija - Airijos nacionalinė jaunimo taryba (NYCI), atstovaujanti savanoriškoms jaunimo organizacijoms, taip pat skatina integruoti skaitmeninius elementus į kasdienį gyvenimą³. Kalbant konkrečiau, NYCI parengė 2018-2022 m. strateginį planą, kuriame nustatyti įvairūs su skaitmeniniu darbu su jaunimu susiję rodikliai ir veiksmai. Vienas iš numatytų NYCI veiksmų - teikti paramą jaunimo organizacijoms skaitmeninio darbo su jaunimu srityje, rengiant mokymų apie skaitmeninį darbą su jaunimu rinkinį ir teikiant informaciją apie atitinkamą politiką ir praktiką. Be to, NYCI siekia paspartinti darbą su Airijos vyriausybe ir kitomis agentūromis skaitmeninio darbo su jaunimu srityje ir pagerinti sektoriaus dalyvavimą skatinant daugiau galimybių jaunimui⁴. NYCI taip pat rengia keletą mokymų ir organizuoja renginius, susijusius su skaitmeninio darbo su jaunimu skatinimu⁵. Be Jaunimo tarybų, kurios rengia keletą veiksmų,

¹ Jaunieji skaitmeniniai lyderiai (<http://action.gr/home/projects/citizenship-education/young-digital-leaders/>)

² Jaunųjų skaitmeninių lyderių vadovas (<http://action.gr/wp-content/uploads/2019/01/Parent-Guide-2019-Greece-Greek.pdf>)

³ Skaitmeninė jaunimo taryba, "Apie", (paimta iš <https://www.youth.ie/about/>, 2020 m. spalio 2 d.).

⁴ Meister Daniel, Lowry Elaine, 2018-2022 m. STRATEGINIS PLANAS, Airijos nacionalinė jaunimo taryba, Dublinas, 2018 m., (žiūrėta iš: https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/01/NYCI_StrategicPlan_2018-2022.pdf, 2020 2 10).

⁵ NYCI, "Training & Events", (paimta iš <https://www.youth.ie/training-and-events/>, 2020 m. spalio 2 d.).

kuriais siekiama skatinti jaunimo skaitmeninį įsitraukimą, vaikų ir jaunimo reikalų ministras taip pat pradėjo įgyvendinti Nacionalinę jaunimo strategiją (2015-2020 m.), kuria siekiama padėti jaunimui išnaudoti maksimalų potencialą, taip pat palengvinti jų perėjimą iš vaikystės į suaugusiųjų gyvenimą. Kalbant apie jaunimo skaitmeninį įsitraukimą, strategijoje daugiausia dėmesio skiriama naujų technologijų naudojimo skatinimui ir jaunimo skaitmeninių įgūdžių įgijimo rėmimui, taip pat remiamas IRT įgūdžių veiksmų plano įgyvendinimas⁶.

Lietuva - Neseniai įsteigta Lietuvos nacionalinė skaitmeninė koalicija susiduria su aktyviausiomis suinteresuotosiomis šalimis, siekiančiomis įgyti IRT įgūdžių. 2013 m. lapkričio 7 d. Vilniuje pasirašytu memorandumu institucijos, įmonės ir organizacijos, koordinuojančios žinių visuomenės skatinimą Lietuvoje, jaunimo ir visos bendruomenės skaitmeninių įgūdžių skatinimą ir ugdymą bei IRT specialistų rengimą, susitarė sudaryti Nacionalinę skaitmeninę koaliciją skaitmeniniams įgūdžiams darbo vietoms Lietuvoje skatinti (toliau - Nacionalinė koalicija) ir bendradarbiauti įgyvendinant informacinės visuomenės plėtros 2014-2020 m. programą "Lietuvos skaitmeninė darbotvarkė", siekiant didesnio užimtumo ir efektyvesnio skaitmeninio potencialo panaudojimo. Nacionalinės koalicijos partneriai susitaria dėl šių tikslų:

1. Iš esmės sumažinti IT specialistų trūkumą, sudaryti geresnes sąlygas privačiojo ir viešojo sektoriaus darbuotojams bei visiems gyventojams mokytis ir nuolat tobulinti darbui, IT verslo kūrimui ir skaitmeninės rinkos plėtrai būtinus IRT įgūdžius.
2. Pritraukti daugiau jaunų žmonių rinktis IRT ir kitų gamtos mokslų studijas bei profesijas, užtikrinti skaitmeninių įgūdžių įgijimą ir mokantis kitų profesijų.
3. Didinti visuomenės informuotumą apie skaitmeninių įgūdžių ir kompetencijų svarbą.⁷

Baigiamieji pareiškimai

⁶ Department of Children and Youth Affairs, *NATIONAL YOUTH STRATEGY 2015-2020*, Government Publications, Dublin, 2015 m., (paimta iš: <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/04/20151008NatYouthStrat2015to2020.pdf>, 20.10.2020).

⁷ Daugiau informacijos apie užduotis ir veiklą rasite čia: <http://www.skaitmeninekoalicija.lt/en/>

Skaitmeninimas iš esmės pakeitė mūsų gyvenimo būdą ir sklandžiai įsiskverbė į visus poindustrinės visuomenės aspektus. Pastarųjų metų technologijų pažanga turėjo įtakos ne tik visuomenei, bet ir valstybių ekonomikai. Šis spartus skaitmeninimo augimas paskatino vyriausybes prisitaikyti prie technologijų keliamų pokyčių ir kurti nacionalines reformas, kuriomis siekiama panaudoti technologijas, kad būtų padidinta interneto prieiga, naudinga piliečiams, įmonėms ir darbuotojams. Užtikrinant veiksmingą transformaciją skaitmeninėje eroje, reikia skatinti skaitmeninį pilietiškumą. Konkrečiai skaitmeninė pilietybė reiškia, kad ir piliečiai, ir vyriausybės labai atsakingai naudojasi technologijomis. Pastaraisiais metais Europos Sąjunga parengė skaitmeninės pilietybės ugdymo, įskaitant piliečių saugumą ir apsaugą skaitmeninėje aplinkoje, skatinimo veiksmus.

Airijoje, Lietuvoje, Kipre, Graikijoje, Ispanijoje ir Vokietijoje parengta daug strategijų, kuriomis siekiama įtraukti skaitmeninį pilietiškumą, daugiausia įgyvendinant veiksmus, susijusius su piliečių įtraukimu į skaitmeninį gyvenimą. Nacionalinėse skaitmeninėse strategijose (NDS) visų pirma įsipareigojama skatinti piliečius įsitraukti į skaitmeninę visuomenę, kuriant daug iniciatyvų, susijusių su skaitmeninio įsisavinimo mokymais ir skaitmeninių įgūdžių ugdymu.

Be to, šalys partnerės yra sukaupusios nemažai gerosios patirties iniciatyvų, programų ir veiklos pavyzdžių, pavyzdžiui, Skaitmeninė jaunimo taryba ir **Airijos** nacionalinė jaunimo taryba (NYCI), **Kipro** jaunimo taryba, Jaunieji skaitmeniniai lyderiai (**Graikija**), Skaitmeninis paktas mokykloms (DigitalPakt Schule - **Vokietija**), kuriuose daugiausia dėmesio skiriama su jaunimu ir darbu su jaunimu susijusiems veiksams.

Vis dėlto būtina parengti daugiau programų ir politikos krypčių, skirtų ir mažiau galimybių turinčiam jaunimui (pvz., NEET), nes jiems gali trūkti skaitmeninių gebėjimų žinių ir jie gali neturėti vienodų galimybių naudotis ištekliais ir priemonėmis jiems tobulinti. Šių nepalankioje padėtyje esančių grupių, kurios susiduria su socialine atskirtimi, dalyvavimas skaitmeninėje veikloje, atsižvelgiant į tai, kad gyvename skaitmeniniame amžiuje, yra labai svarbus siekiant užtikrinti jų socialinę įtrauktį, taigi ir aktyvų dalyvavimą visuomenės gyvenime.

Darbo su jaunimu srityje taip pat reikia integracijos politikos ir strategijų. Remiantis surinktais duomenimis, šalys partnerės iki šiol vidutiniškai integravo tik 3 skaitmeninio

pilietiškumo kompetencijų sistemos elementus. Kiti elementai nacionaliniu lygmeniu beveik neintegruoti. Remiantis respondentų (su jaunimu dirbančių asmenų) rezultatais: Tikėtina, kad šie elementai bus integruoti kasdien arba į kasdienę darbo su jaunimu praktiką šalyse partnerėse: ***techninės įrangos ir asmeninių duomenų saugumo užtikrinimas internete, pagarba teisėms ir pareigoms skaitmeniniame pasaulyje ir veiksmingas skaitmeninių technologijų naudojimas remiantis kritiniu sąmoningumu.***

Tik 3 iš 9 elementų, kurių integracijos lygis yra 50 % iš 100 %, rodo žemą jaunimo darbuotojų praktinės integracijos lygį. Pedagogai, su jaunimu dirbantys asmenys nepakankamai informuoja apie skaitmeninio pilietiškumo kompetencijų sistemą ir nepakankamai ją praktiškai pritaiko.

Duomenys labai svarbūs formuojant skaitmeninio pilietiškumo mokymosi sistemą, kurios tikslas - sukurti naują mokymosi sistemą pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, išsamiai apibūdinančią devynis skaitmeninio pilietiškumo elementus. Šių elementų turėtų būti mokoma ir jie turėtų būti įtraukti į jų darbo aplinkos politiką ir veiklos standartus, susijusius su technologijų naudojimu. Be to, jų darbuotojai turėtų pasinaudoti jau pateikta informacija, įtraukta į nacionalines programas, kad supažindintų savo tikslines grupes su skaitmeninio pilietiškumo sąvokomis, padedančiomis nutiesti tiltą tarp pedagogų ir skirtingų kartų šiuolaikiniame besiplečiančio švietimo technologijų naudojimo amžiuje.

Skaitmeninio pilietiškumo suvokimas

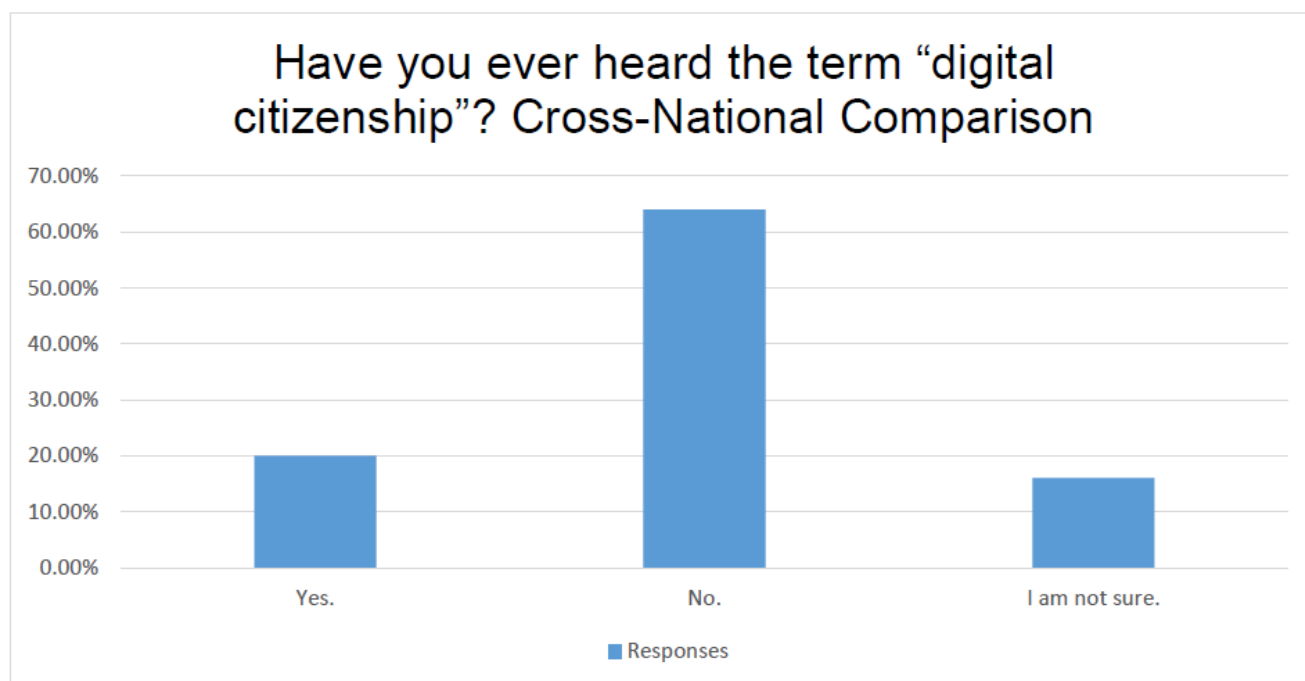
Skaitmeninė pilietybė gali būti apibrėžiama kaip elgesio normos, susijusios su technologijų naudojimu. Siekiami suprasti skaitmeninės pilietybės sudėtingumą ir technologijų naudojimo, piktnaudžiavimo ir netinkamo naudojimo problemas, išskyrėme devynias bendrąsias elgesio sritis, kurios sudaro skaitmeninę pilietybę: 1. Etiketą: elektroninės elgesio ar tvarkos normos; 2. Bendravimas: elektroninis keitimasis informacija; 3. Švietimas: mokymo ir mokymosi apie technologijas ir technologijų naudojimą procesas; 4. Prieiga: visavertis elektroninis dalyvavimas visuomenėje; 5. Prekyba: elektroninis prekių pirkimas ir pardavimas; 6. Atsakomybė: elektroninė atsakomybė už veiksmus ir poelgius; 7. Teisės: tos laisvės, kurios skaitmeniniame pasaulyje suteikiamos visiems; 8. Saugumas: fizinė gerovė skaitmeninių technologijų pasaulyje; 9. Saugumas (savisauga): elektroninės atsargumo priemonės saugumui užtikrinti.

Skaitmeninė pilietybė susijusi su kelių lygių atsakomybe už technologijas. Vieni klausimai gali labiau rūpėti technologijų vadovams, kiti - mokytojams, jaunimo darbuotojams, jaunimui. Skaitmeninio pilietiškumo temos yra plačios ir įvairios, todėl nėra vienareikšmio skaitmeninio pilietiškumo suvokimo. Šio indekso rezultatuose taip pat labai gerai atsispindi šis pasakojimas.

Keletas pastabų prieš duomenų analizę ir palyginimą. Respondentų atsakymai labai panašūs į jaunuolių atsakymus, todėl rezultatų sugretinimas ir sujungimas buvo neišvengiamas. Remiantis šiais duomenimis, taip pat labai sunku nustatyti tiesmuką skaitmeninio pilietiškumo reikšmės naratyvą. Nors kai kurie atsakymai skiriasi, kai kurie yra kitų sinonimai, kai kuriuos galima vadinti pamatinių apibrėžimų pratęsimais, remdamiesi atsakymais galime nustatyti 3 sluoksnių rėmus:

- 1) **Aktyvus dalyvavimas** (dalyvavimas virtualiuose veiksmuose, socialinėje veikloje) ir e. balsavimas
- 2) **Virtualus saugumas** (virtuali apsauga, tapatybės vagystė, e. saugumas, e. dokumentai, e. viza)
- 3) **Socialinis aspektas** (socialiniai tinklai, naršymas, visuotinės žinios, atsakingas elgesys).

Remdamiesi šalių (Graikijos, Lietuvos, Vokietijos, Kipro ir Ispanijos) ataskaitomis taip pat galime išskirti dažniausiai vartojamus ir nurodomus skaitmeninio pilietiškumo raktinius žodžius: virtuali apsauga (40 %), e. balsavimas ir atitinkamai e. pilietiškumas (30 %), skaitmeninis bendravimas (30 %). Jaunimas ir su jaunimu dirbantys asmenys demonstruoja pakankamas žinias ir supratimą apie skaitmeninę pilietybę, nors apie 70 proc. visų dalyvių (įskaitant su jaunimu dirbančius asmenis ir jaunimą) niekada nėra girdėję skaitmeninės pilietybės termino.



Skaitmeninių kompetencijų prioritetai ir poreikiai

Moksliniai tyrimai ir praktika siūlo skirtingas skaitmeninių įgūdžių ir kompetencijų (SĮK) apibrėžtis ir klasifikacijas. ES pradedamoje taikyti klasifikacijoje išskiriamos trys pagrindinės besimokančiųjų ir (arba) piliečių DSC kategorijos: **Skaitmeniniai įgūdžiai, skirti konkrečiam darbui, skaitmeniniai įgūdžiai IRT specialistams** ir **skaitmeninė kompetencija**. Pastaroji sritis yra pagrindinė DICIPASS4YOUTH projekto sritis. **Skaitmeniniai gebėjimai**: dar vadinami skaitmeniniu raštingumu, apima pagrindinių skaitmeninių įgūdžių rinkinį, apimantį informacinį ir duomenų raštingumą, bendravimą ir bendradarbiavimą internete, skaitmeninio turinio kūrimą, saugumą ir problemų sprendimą⁸. Skaitmeninė kompetencija⁹ - tai gebėjimas užtikrintai, kritiškai ir atsakingai taikyti šiuos skaitmeninius įgūdžius (žinias ir požiūrį) apibrėžtame kontekste (pvz., švietimo). Nuo 2006 m. skaitmeninė kompetencija yra viena iš aštuonių ES bendrųjų mokymosi visą gyvenimą kompetencijų.

Kaip minėta anksčiau, yra 9 pagrindiniai skaitmeninės pilietybės elementai. Kadangi švietimas yra kiekvienos visuomenės pagrindas, mokiniai, su jaunimu dirbantys asmenys, jaunimas yra tie, kurie turėtų būti mokomi atsakingai naudotis technologijomis, užtikrinant interneto aplinkos saugumą ateities kartoms. Todėl skaitmeninio pilietiškumo aspektai sukasi apie jų naudojimąsi technologijomis įvairiais tikslais. Todėl labai svarbu atkreipti dėmesį į svarbiausius elementus ir suteikti tinkamą žinių rinkinį, kad su jaunimu dirbantiems asmenims ir jaunimui būtų lengviau susidoroti su šių dienų skaitmeniniais iššūkiais. Su jaunimu dirbančių asmenų ir jaunuolių buvo paprašyta nustatyti prioritetus ir pasirinkti iki 3 elementų iš toliau pateikto sąrašo:

⁸ Pavyzdžiui, naudotis kompiuteriais ir mobiliaisiais kompiuteriniais įrenginiais informacijai gauti, vertinti, saugoti, rengti, pateikti ir keisti; bendrauti ir dalyvauti bendradarbiavimo virtualiuose tinkluose; užtikrintai ir kritiškai naudotis socialine žiniasklaida ir internetu apskritai.

⁹ Kompetencija oficialiai Cedefop apibrėžiama kaip "gebėjimas naudotis žiniomis, įgūdžiais ir asmeniniais, socialiniais ir (arba) metodologiniais gebėjimais darbo ar studijų situacijose bei profesinio ir asmeninio tobulėjimo tikslais" (p. 20), www.cedefop.europa.eu/it/publications-and-resources/publications/4117.

1. Vienoda prieiga prie skaitmeninių technologijų ir internetinių išteklių visiems jaunuoliams, nepaisant jų socialinės ir ekonominės padėties, negalios, geografinių kliūčių ir kitų veiksnių (skaitmeninė prieiga).
2. Atsargus, atsakingas ir saugus naudojimasis apsipirkimo internetu galimybėmis (skaitmeninė prekyba).
3. Atsargus, atsakingas ir saugus skaitmeninių bendravimo priemonių (el. pašto, žinučių, tinklaraščių, socialinių tinklų) naudojimas (Skaitmeninis bendravimas)
4. Efektyvus skaitmeninių technologijų naudojimas remiantis kritiniu sąmoningumu ir supratimu (skaitmeninis raštingumas).
5. Suprasti ir laikytis etikos normų ar procedūrų skaitmeninėje aplinkoje (skaitmeninis etiketas).
6. teisinių reikalavimų skaitmeninėje aplinkoje supratimas ir laikymasis (pvz., piratavimo svetainių, plagijavimo ir kt.) (Skaitmeninė teisė) (Skaitmeninė teisė)
7. Pagarba teisėms ir pareigoms skaitmeniniame pasaulyje (Skaitmeninės teisės ir pareigos)
8. Fizinė ir psichologinė gerovė skaitmeninių technologijų pasaulyje (Skaitmeninė sveikata ir gerovė)
9. Techninės įrangos ir asmens duomenų saugumo internete užtikrinimas (skaitmeninis saugumas)

Jaunimas

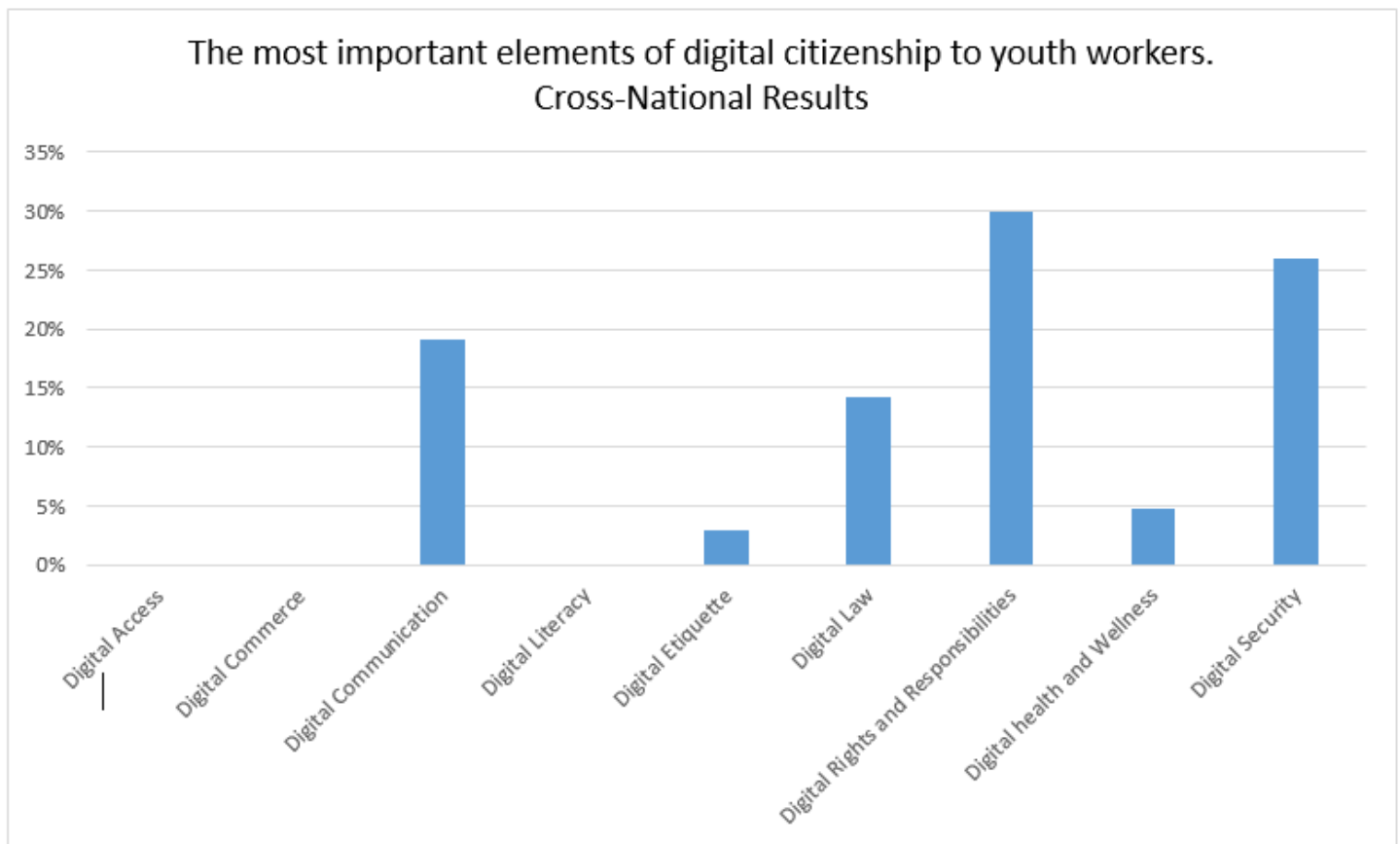
Lietuvos jaunimo nuomone, *skaitmeninis bendravimas, skaitmeninė prieiga ir skaitmeninis saugumas* yra trys svarbiausi dalykai. Šie elementai surinko daugiau nei 50 proc. balsų ir sulaukė komentarų tikslinės grupės metu. Tuo tarpu **Kipre** - *Skaitmeninė prieiga* (62 %); *Skaitmeninis bendravimas* (40 %); *Skaitmeninis saugumas* (54 %). **Vokietijoje** atsakymai į šį klausimą buvo įvairūs; dauguma respondentų (beveik 60 proc.) pasirinko pirmąjį variantą "Vienoda prieiga prie skaitmeninių technologijų ir interneto išteklių visiems jauniems žmonėms,

nepaisant jų socialinės ir ekonominės padėties, negalios, geografinių kliūčių ir kitų veiksnių (*Skaitmeninė prieiga*)". Antras pagal dydį procentas pasirinko 4th pasirinkimą (beveik 44 proc.) "Efektyvus skaitmeninių technologijų naudojimas, pagrįstas kritiniu sąmoningumu ir supratimu (*Skaitmeninis raštingumas*). **Ispanijos** rezultatai atskleidžia, kad pagrindinis dalyvių rūpestis yra susijęs su socialine įtrauktimi ir lygybe, kalbant apie prieigą prie skaitmeninių technologijų (*skaitmeninė prieiga*). Kaip nurodyta ankstesniame tyrime, skaitmeninė atskirtis vis dar yra Ispanijos problema ir prisideda prie gyventojų nelygybės didinimo. Be to, dalyviai nerimauja dėl saugumo internete (*skaitmeninis saugumas*), kai naudojasi skaitmeninėmis priemonėmis, pavyzdžiui, socialiniais tinklais, o tai susiję su kitais aukščiausių reitingą turinčiais rūpesčiais, t. y. *teisėmis ir pareigomis* interneto pasaulyje, skaitmeniniu raštingumu ir kritiniu mąstymu. **Graikijoje** skaitmeninis saugumas yra svarbiausia savybė (apie 65 proc.), po jo seka skaitmeninė prieiga (apie 56 proc.) ir skaitmeninis bendravimas (apie 50 proc.).

Su jaunimu dirbantys darbuotojai

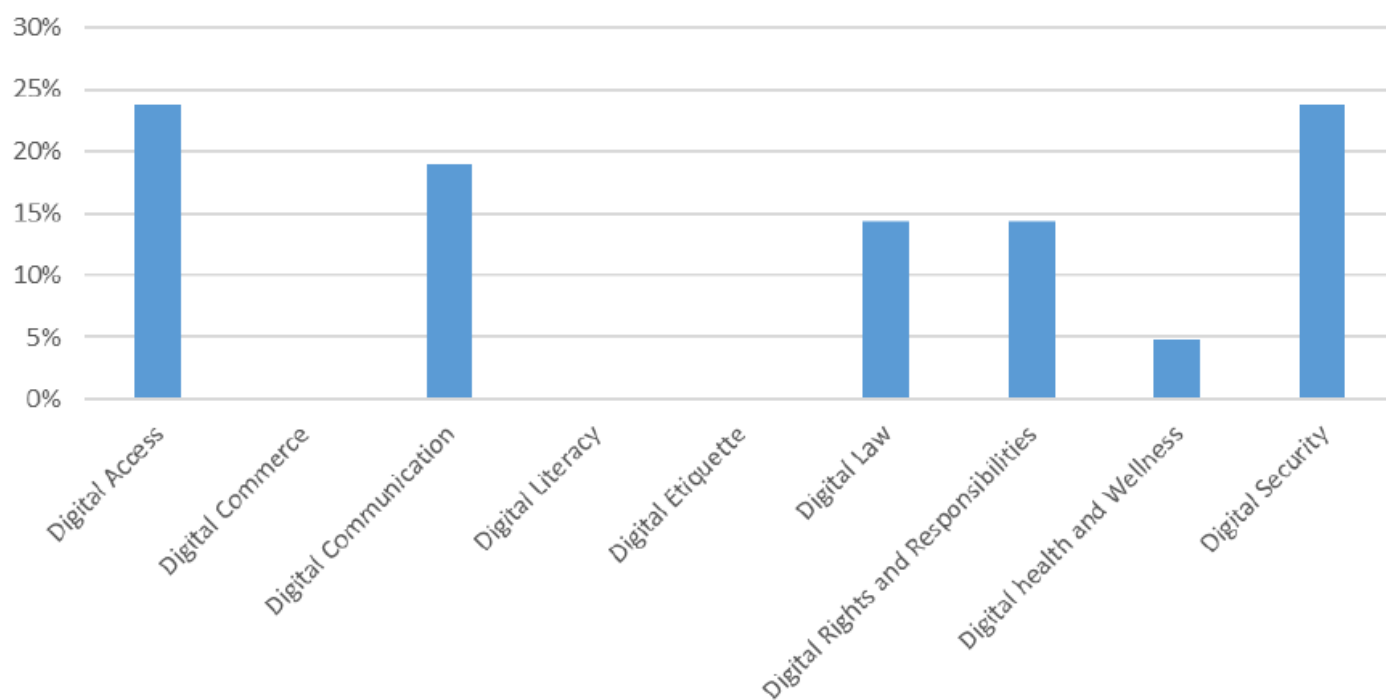
Renkant duomenis (kokybinis ir kiekybinis tyrimas) projekto šalyse (Kipre, Graikijoje, Lietuvoje, Vokietijoje ir Ispanijoje) išryškėjo keli jaunimo darbuotojų pasirinkimai. Remiantis **Vokietijoje** atliktos apklausos duomenimis, jaunimo darbuotojai mano, kad svarbiausias skaitmeninės pilietybės aspektas yra **skaitmeninis saugumas** ir **skaitmeninės teisės**, priešingai nei jauni žmonės, kuriems svarbiausias aspektas yra **skaitmeninė prieiga**. Be to, fokus grupės diskusijų metu svarbiausiu švietimo ir darbo su jaunimu aspektu buvo pasirinktas **Skaitmeninis saugumas, Skaitmeninė prieiga** ir **Skaitmeninis bendravimas**. Tuo tarpu **Lietuvoje**, remiantis duomenimis, tarp jaunimo darbuotojų yra 2 pagrindiniai pasirinkimai. Atsargus, atsakingas ir saugus skaitmeninio bendravimo priemonių (elektroninio pašto, žinučių, tinklaraščių, socialinių tinklų) naudojimas (**Skaitmeninis bendravimas**) ir elementas Vienoda prieiga prie skaitmeninių technologijų ir internetinių išteklių visiems jauniems žmonėms, nepaisant jų socialinio ir ekonominio statuso, negalios, geografinių kliūčių ir kitų veiksnių (**Skaitmeninė prieiga**). Trečias pagal svarbą skaitmeninio pilietiškumo elementas kompetencijų eilutėje, jaunimo darbuotojų nuomone, yra Pagarba teisėms ir pareigoms skaitmeniniame pasaulyje (**Skaitmeninės teisės ir pareigos**). **Kipro** duomenys rodo, kad, remiantis jaunimo ir su jaunimu dirbančių darbuotojų

internetinės apklausos ir fokus grupės apklausos rezultatais, jaunimo darbuotojams trūksta žinių apie **skaitmeninį saugumą, skaitmeninę teisę, skaitmeninę sveikatą**. Didžiosios daugumos jaunimo nuomone, svarbiausi skaitmeninės pilietybės elementai yra **Skaitmeninė prieiga, Skaitmeninis bendravimas ir Skaitmeninė teisė**. **Ispanija**: Ispanijoje trūksta lygių galimybių naudotis skaitmeninėmis priemonėmis ir ištekliais, taip pat egzistuoja skaitmeninė atskirtis, dėl kurios trūksta pagrindinių įgūdžių ir raštingumo skaitmeniniame pasaulyje. Dauguma jaunimo



darbuotojų, dalyvavusių įvairiose apklausose ir tikslinėse grupėse, sutiko, kad reikia daugiau dėmesio skirti švietimui, susijusiam su skaitmeniniais gebėjimais ir skaitmeninio pilietiškumo aspektais. Rezultatai **Graikijoje** parodė, kad jaunimas neįtraukė **skaitmeninio bendravimo, skaitmeninio saugumo ir skaitmeninės teisės**, o jaunimo darbuotojai parodė susirūpinimą ir poreikius, susijusius su **skaitmeninėmis teisėmis ir atsakomybe, skaitmeniniu saugumu ir skaitmenine prieiga**.

The most important elements of digital citizenship to young people. Cross-National Results



Baigiamieji pareiškimai

Šiandien mokytojų ir su jaunimu dirbančių darbuotojų prašoma padėti pereiti nuo mokymo prie mokymosi, kurti skaitmeninius išteklius, įskaitant atvirusius švietimo išteklius, naudotis skaitmeninėmis technologijomis profesiniam tobulėjimui ir patiems atlikti naujus vaidmenis, susijusius su šiais pokyčiais. Dėl šių priežasčių projekto šalys inicijavo kokybinių ir kiekybinių duomenų tyrimą, siekdamas išsiaiškinti vyraujančias skaitmenines tendencijas tarp su jaunimu dirbančių mokytojų ir jaunuolių bei išryškinti skaitmeninių kompetencijų ir (arba) įgūdžių poreikį. Pateikiame svarbiausius duomenų aspektus:

Tarpvalstybinis palyginimas aiškiai rodo, kad tarp visų partnerių surinktų duomenų apie jaunimą svarbiausi yra 3 elementai. **Skaitmeninė prieiga** (23,81 proc. iš visų galimų pasirinkimų) ir **skaitmeninis saugumas** (23,81 proc.) išlieka svarbiausiais elementais. Kaip trečias pagal svarbą prioritetų skalėje elementas - **skaitmeninis bendravimas** (19,05 proc.). Kita vertus, jaunimo darbuotojai - **Skaitmeninės teisės ir pareigos** (30 proc. iš visų pasirinkimų), **Skaitmeninis bendravimas** (19,05 proc.) ir **Skaitmeninis saugumas** (26 proc.).

Apskritai, **29 proc.** jaunimo darbuotojų, remdamiesi duomenimis, teigė, kad skaitmeninio pilietiškumo integravimas į darbą su jaunimu yra **svarbus**, o daugiau nei **49 proc.** visų respondentų sutiko, kad skaitmeninio pilietiškumo integravimo į mokymo programas svarba yra kur kas didesnė, ir įvertino tai kaip **labai svarbų dalyką**.

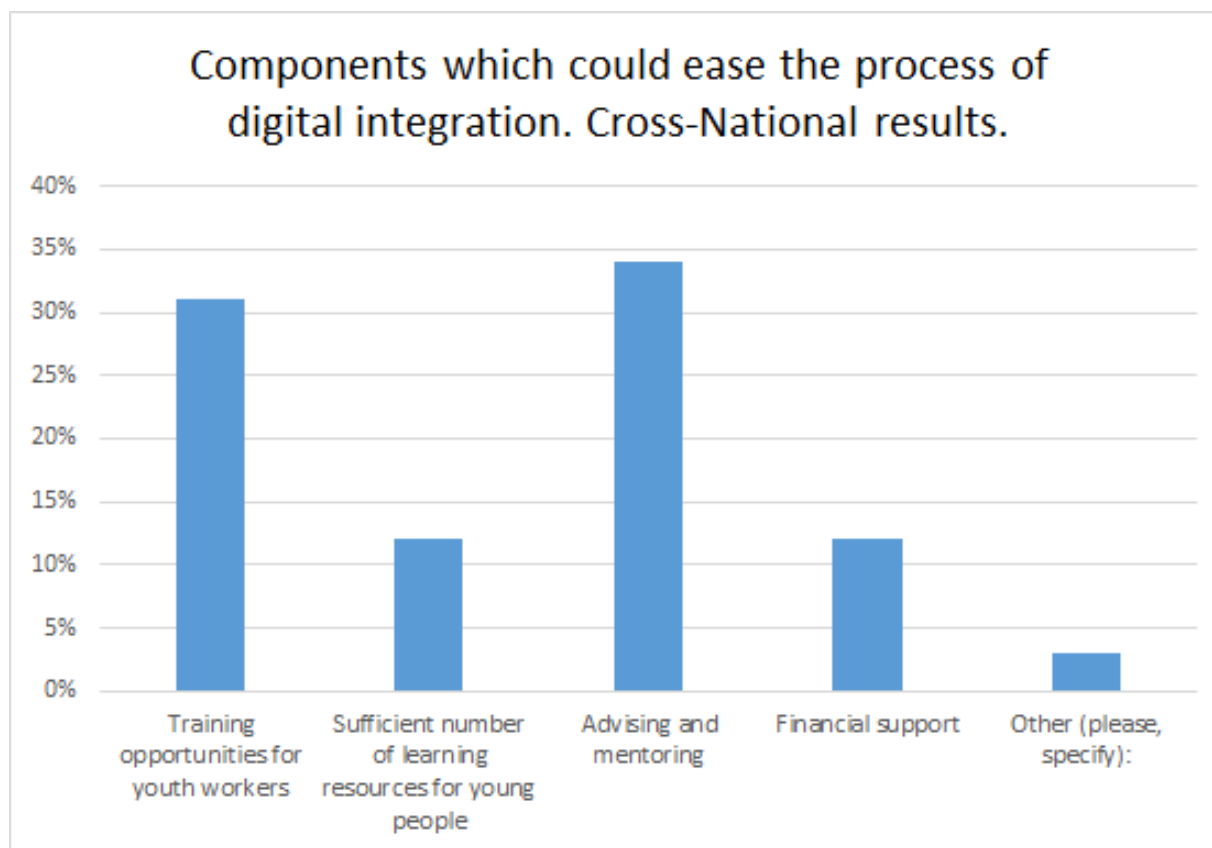
Skaitmeninė prieiga apima gebėjimą užmegzti ryšį su kitais asmenimis arba naudotis informacija naudojantis technologijomis. Reikia (remiantis duomenimis) instrukcijų, kaip rasti vertingos ir saugios informacijos internete, kaip padėti nepalankioje padėtyje esančioms bendruomenėms naudotis kompiuteriais ar kitais ištekliais, kad padidėtų jų skaitmeninė prieiga.

Skaitmeninis saugumas - rodo, kad reikia saugotis internete. Nors internetas gali būti puikus šaltinis, su jaunimu dirbantys asmenys, mokiniai ir jaunimas turi žinoti, kaip išvengti virusų, sukčių ar nepažįstamų žmonių internete. Saugumo internete pamokose, mokomojoje medžiagoje, kursuose gali būti kalbama apie viską - nuo to, kodėl svarbu užtikrinti privatumą internete, iki to, ką daryti susidūrus su kibernetiniu smurtautoju ar nepažįstamuoju.

Jaunimas ir su jaunimu dirbantys asmenys turi daugiau galimybių **bendrauti** internetu nei bet kada anksčiau. Tekstiniai pranešimai, elektroninis paštas, socialinė žiniasklaida ir internetiniai žaidimai - tai būdai, kuriais galima skaitmeniniu būdu bendrauti su kitais. Dėl šios priežasties svarbu mokyti, kaip saugiai ir veiksmingai bendrauti internete.

Sklandus skaitmeninės pilietybės darbotvarkės integravimo procesas yra sudėtingas klausimas, reikalaujantis vienodo visų dalyvių dalyvavimo. Skaitmeninei pažangai reikalingos plataus masto mokymosi platformos, geresnis valdymas, ištekliai ir visapusiška viešųjų įstaigų parama. Skaitmeninis mokymasis mažina išlaidas, jį lengviau ir greičiau sukurti ir suteikia nepaprastai lengvą prieigą. Tokio tipo mokymosi kultūra daugiausia dėmesio skiria bendradarbiavimui ir bendravimui.

Todėl šiame tyrime visų šalių partnerių respondentų buvo prašoma nurodyti praktines, socialines, ekonomines problemas, lemiančias žemą skaitmeninės pilietybės koncepcijos integracijos lygį. Kitaip tariant, respondentų (su jaunimu dirbančių darbuotojų) buvo prašoma nustatyti ir įvardyti pagrindinius komponentus, kurie paskatintų skaitmeninės integracijos procesą. Remiantis projekto šalių (**Lietuvos**, **Kipro**, **Graikijos**, **Vokietijos** ir **Ispanijos**) **duomenimis**, **konsultavimas ir mentorystė** (34 proc.) bei **mokymo galimybės** (31 proc.) yra du labiausiai pageidaujami komponentai, kurie, respondentų nuomone, galėtų palengvinti integracijos procesą.



Tolesni mokymosi prioritetai

Mokymosi priemonės ir technologijos suteikia galimybę jaunimui ir su jaunu dirbantiems asmenims ugdyti veiksmingus savarankiško mokymosi įgūdžius. Jie gali nustatyti, ko jiems reikia išmokti, rasti ir naudoti internetinius išteklius, pritaikyti informaciją sprendžiant konkrečią problemą ir netgi įvertinti gautą grįžtamąjį ryšį. Tai didina jų veiksmingumą ir

produktyvumą. Skaitmeninės mokymosi priemonės ir technologijos ne tik įtraukia jaunimą ir su jaunimu dirbančius asmenis, bet ir lavina kritinio mąstymo įgūdžius, kurie yra analitinio mąstymo ugdymo pagrindas.

Nors yra daug visiems prieinamų ir nemokamų išteklių ir priemonių, trūksta orientacinių mokymų vietoje, mokymosi kursų, paskaitų ar praktinių seminarų apie skaitmeninį pilietiškumą. Šio tyrimo metu surinkti duomenys rodo, kad vidutinis procentas **jaunų žmonių**, kurie susidomėtų ir greičiausiai lankytų su skaitmeniniu pilietiškumu susijusius kursus, yra daugiau nei 70 %.

Darbo su jaunimu srityje, remiantis duomenimis, rezultatai dar pozityvesni ir viršija 80 proc. visų respondentų.

72%	Cyprus 72%
	Lithuania 58%
	Germany 81%
	Spain 78%
Young people who would be interested	
88%	Cyprus 80%
	Lithuania 100%
	Germany 87%
	Spain 87%
Youth workers who would be interested	

Surinkti duomenys rodo, kad skaitmeninės kompetencijos sistema (šalių partnerių kontekste) vis dar yra novatoriškas elementas švietimo programų ar neformaliojo mokymosi programose ir vis dar yra įdomi mokymosi sritis jaunimo darbuotojams ir jauniems žmonėms.

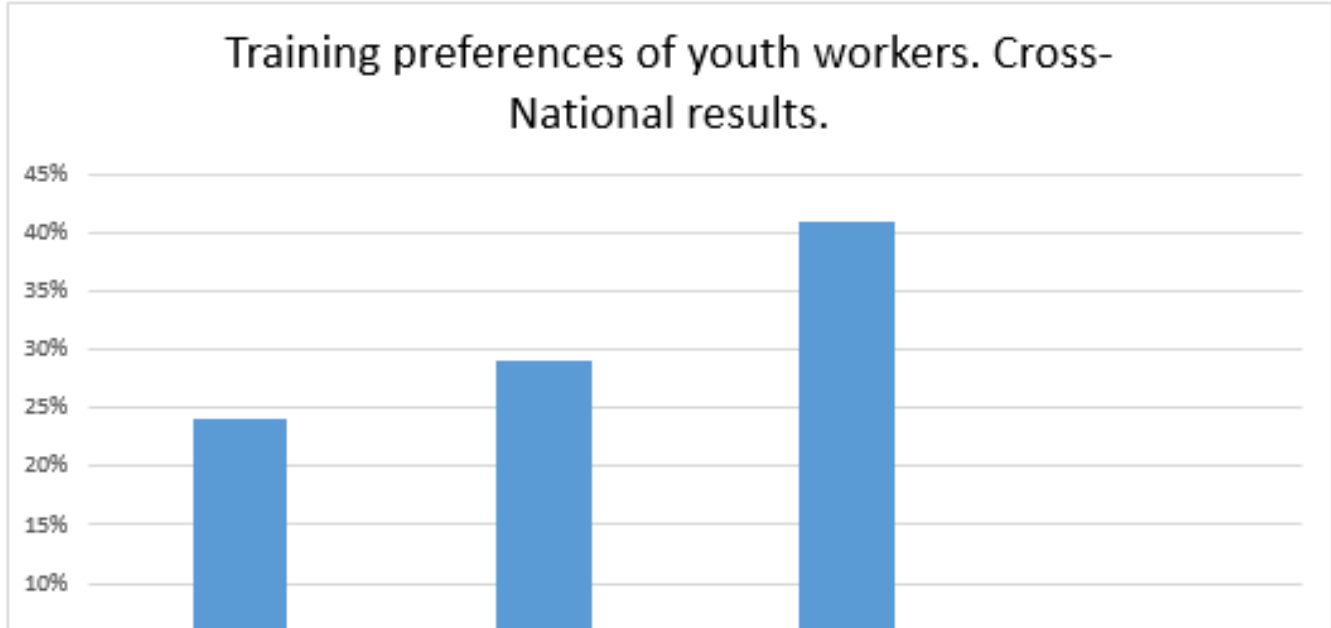
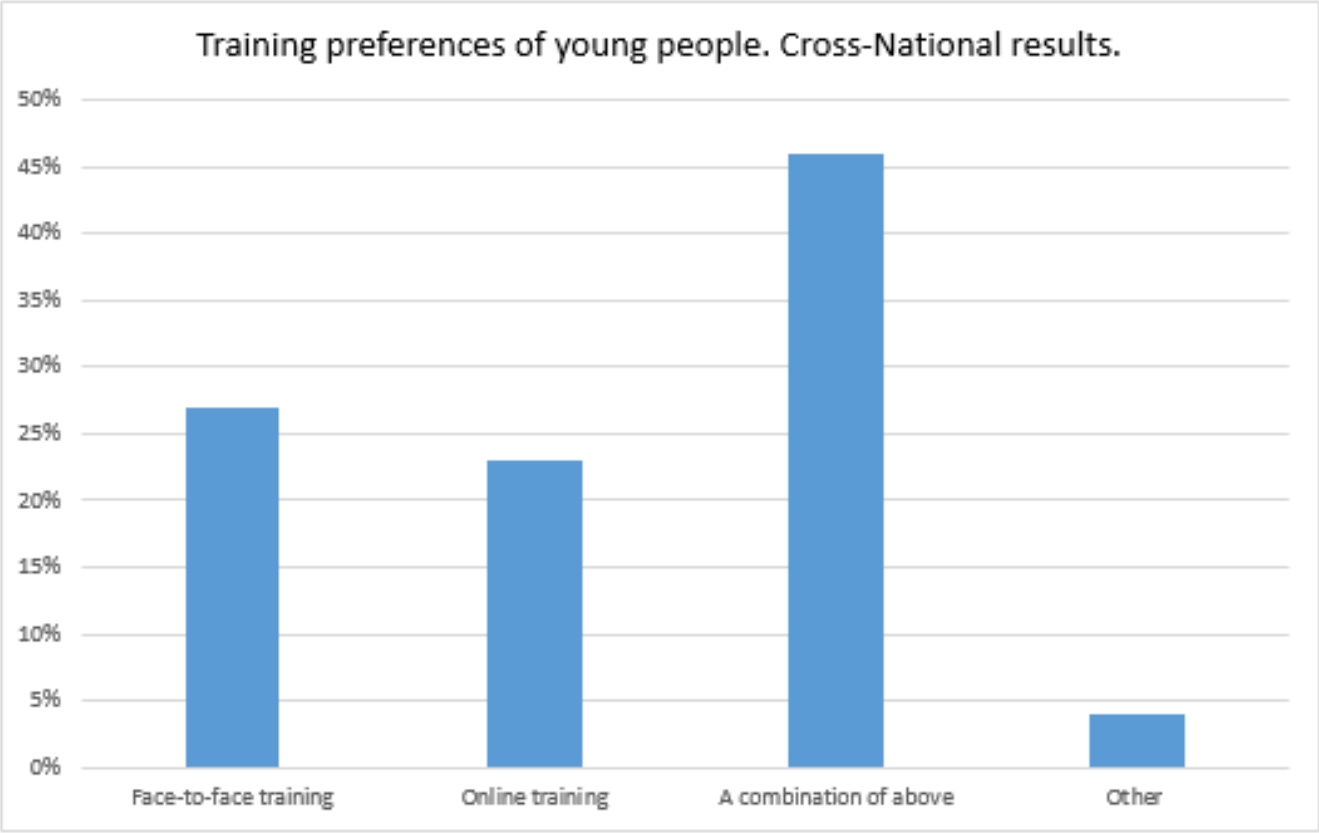
Tvirtas jaunų žmonių, jaunimo darbuotojų, specialistų, pedagogų skaičius taip pat leidžia daryti prielaidą, kad egzistuoja įvairios sisteminės, praktinės, socialinės prieigos kliūtys. Kitaip tariant, apibendrinus respondentų komentarus, išryškėja faktas, kad skaitmeninis pilietiškumas nėra kasdienės praktikos tema, kuri galėtų būti lengvai prieinama projekto šalyse. Tyrimo rezultatai patvirtina šią tendenciją:

Apie 78 proc. Kipro, 100 proc. Lietuvos, 89 proc. Ispanijos ir dauguma Vokietijos jaunuolių (87,5 proc.) atsakė, kad niekada nedalyvavo su skaitmeniniu pilietiškumu susijusiuose mokymuose, seminaruose ar renginiuose. **Darbo su jaunimu** srityje skaičiai panašūs: Vokietijoje - 71 %, Ispanijoje - 89 %, Kipre - 79 %, Lietuvoje - 70 %.

Taip pat svarbu nustatyti tinkamus mokymosi metodus ir būdus. Neveiksmingos mokymo ir konsultavimo priemonės, metodai taip pat gali sukelti pasyvumo ir mažo lankomumo problemų. Žinios ir informacija turėtų būti pateikiamos dalyviams patogiausiu būdu. Dėl šios priežasties į projekto DICIPASS4YOUTH duomenų analizę buvo įtrauktas skyrius "Tolesnis mokymasis", kuriame mūsų respondentai galėjo išreikšti savo pageidavimus dėl įvairių mokymosi metodų ir strategijų. Remiantis **Kipro, Lietuvos, Vokietijos, Ispanijos** ir **Graikijos** surinktais duomenimis, daugiausia pirmenybės mokymosi metodui teikiama internetinio mokymo ir tiesioginio mokymo deriniui. Ši galimybė visose šalyse sulaukė maždaug 50 proc. palaikymo. Antrasis jaunimo pasirinktas variantas yra mokymasis akis į akį. Šis variantas sulaukė 27 procentų, o mokymas internetu liko žemiau (23 procentai).

Mokymosi metodai ir galimybės yra labai svarbūs sėkmingam darbui su jaunimu. Tai reiškia, kad mokymo planavimo komponentai mokant, vadovaujant ir globojant priklauso nuo mokymo medžiagos pasirinkimo ir būdų, kaip tam tikra informacija pateikiama. Todėl labai svarbu prisitaikyti prie su jaunimu dirbančių asmenų poreikių ir pateikti tinkamiausius skaitmeninio pilietiškumo mokymosi būdus.

Remiantis tyrimo duomenimis, pastebima panaši tendencija mokytis skaitmeninio pilietiškumo taikant kombinuotą metodą (tiesioginio mokymosi ir mokymosi internetu derinys). Kaip antras pageidavimas darbo su jaunimu srityje yra mokymas internetu (29 proc.), o žemiau - tiesioginis mokymas (24 proc.).



Baigiamieji pareiškimai

Jaunimo darbuotojai ir jaunuoliai turi aiškią tendenciją mokymo metodų prasme. Remiantis surinktais duomenimis, tarp visų respondentų pirmenybė vis dar teikiama tiesioginių **mokymų ir mokymų internetu deriniui**. Tai reiškia ir suponuoja, kad su jaunimu dirbantys asmenys ir jaunimas pageidauja dinamikos, tarpdisciplininio požiūrio ir įvairių mokymosi galimybių derinimo. Duomenys taip pat rodo, kad **mokymai internetu** yra patogus mokymosi metodas jaunimo ir su jaunimu dirbančių asmenų tarpe ir sulaukia didelio palaikymo apklausose. Remiantis anketų kategorijos "Kita" komentarais ir patikslinimais - tiesioginio mokymosi metodas yra senamadiškas metodas, nebent yra skaitmeninių elementų, inovatyvių praktikų, kurios mokymosi procesą padaro patrauklesnį, ne tokį nuobodų ir draugiškesnį.

Išvados ir rekomendacijos

Konsoliduotos išvados

- Nors su jaunimo IRT raštingumu ir skaitmeniniu pilietiškumu susijusi veikla šalyse partnerėse vykdoma tiek formaliojo, tiek neformaliojo švietimo organizacijose, NVO ir viešosiose bibliotekose, PIAP ir strateginio planavimo lygmens institucijose, formalusis (ir neformalusis) švietimas nėra pajėgus keistis taip greitai, kaip to reikia atsižvelgiant į

šiuolaikinius jaunimo ir su jaunimu dirbančių asmenų poreikius. Remiantis surinktais duomenimis, skaitmeninė prieiga, skaitmeninis bendravimas, skaitmeninė prekyba, skaitmeninis raštingumas, skaitmeninis etiketas, skaitmeninė teisė, skaitmeninės teisės ir pareigos, skaitmeninė sveikata ir sveikatingumas bei skaitmeninis saugumas yra rekomenduojamos temos, kurias rekomenduojama įtraukti į mokyklų darbotvarkes ir neformaliojo mokymosi procesus. Šiuo atveju neformalusis švietimas (socialinės iniciatyvos, programos ir veiksmai) taip pat yra labiausiai laukiamas ir tikėtinas jaunimo.

- Airijoje, Lietuvoje, Kipre, Graikijoje, Ispanijoje ir Vokietijoje parengta daug strategijų, kuriomis siekiama įtraukti skaitmeninį pilietiškumą, daugiausia įgyvendinant veiksmus, susijusius su piliečių įtraukimu į skaitmeninį gyvenimą. Nacionalinėse skaitmeninėse strategijose (NDS) visų pirma įsipareigojama skatinti piliečius įsitraukti į skaitmeninę visuomenę, kuriant daug iniciatyvų, susijusių su skaitmeninio įsisavinimo mokymais ir skaitmeninių įgūdžių ugdymu.
- Šalyse partnerėse yra keletas gerosios patirties pavyzdžių, pavyzdžiui, [Airijos](#) skaitmeninė jaunimo taryba ir Nacionalinė jaunimo taryba (NYCI), [Kipro](#) jaunimo taryba, Jaunieji skaitmeniniai lyderiai ([Graikija](#)), Skaitmeninis paktas mokykloms (DigitalPakt Schule - [Vokietija](#)), kuriuose daugiausia dėmesio skiriama su jaunimu ir darbu su jaunimu susijusiems veiksams. Vis dėlto būtina parengti daugiau programų ir politikos krypčių, skirtų ir mažiau galimybių turinčiam jaunimui (pvz., NEET), nes jiems gali trūkti žinių apie skaitmeninius gebėjimus ir jie gali neturėti vienodų galimybių naudotis ištekliais ir priemonėmis jiems tobulinti. Šių nepalankioje padėtyje esančių grupių, kurios susiduria su socialine atskirtimi, dalyvavimas skaitmeninėje veikloje, atsižvelgiant į tai, kad gyvename skaitmeniniame amžiuje, yra labai svarbus siekiant užtikrinti jų socialinę įtrauktį, taigi ir aktyvų dalyvavimą visuomenės gyvenime.
- Surinkti duomenys ir tarpvalstybinė analizė leidžia suformuluoti skaitmeninio pilietiškumo mokymosi sistemą, kurios tikslas - sukurti naują mokymosi sistemą pedagogams ir su

jaunimu dirbantiems asmenims, išsamiai apibūdinančią devynis skaitmeninio pilietiškumo elementus. Šių elementų turėtų būti mokoma ir jie turėtų būti įtraukti į jų darbo aplinkos politiką ir veiklos standartus, susijusius su technologijų naudojimu. Be to, jų darbuotojai turėtų pasinaudoti jau pateikta informacija, įtraukta į nacionalines programas, kad supažindintų savo tikslines grupes su skaitmeninio pilietiškumo sąvokomis, padedančiomis nutiesti tiltą tarp pedagogų ir skirtingų kartų šiuolaikiniame besiplečiančio švietimo technologijų naudojimo amžiuje.

- Tarpvalstybinis palyginimas aiškiai parodė, kad visi partneriai, surinkę duomenis apie jaunimą, išskiria 3 svarbiausius elementus. **Skaitmeninė prieiga** (23,81 proc. iš visų galimų pasirinkimų) ir **skaitmeninis saugumas** (23,81 proc.) išlieka svarbiausiais elementais. Kaip trečias pagal svarbą prioritetų skalėje - **Skaitmeninis bendravimas** (19,05 proc.). Kita vertus, jaunimo darbuotojai - **Skaitmeninės teisės ir pareigos** (30 proc. iš visų pasirinkimų), **Skaitmeninis bendravimas** (19,05 proc.) ir **Skaitmeninis saugumas** (26 proc.).
- Apskritai, **29 proc.** jaunimo darbuotojų, remdamiesi duomenimis, teigė, kad skaitmeninio pilietiškumo integravimas į darbą su jaunimu yra **svarbus**, o daugiau nei **49 proc.** visų respondentų sutiko, kad skaitmeninio pilietiškumo integravimo į mokymo programas svarba yra kur kas didesnė, ir įvertino tai kaip **labai svarbų dalyką**.
- Iš ataskaitos matyti, kad jaunimas mano, jog turi įgūdžių, susijusių su paieška internete, socialine žiniasklaida, bendravimu ir dalijimusi failais. Iš kiekybinių duomenų taip pat matyti, kad jaunimo įtraukčiai ir darbui su jaunimu apskritai reikalingi įgūdžiai ir skaitmeninio pilietiškumo elementai.

- Jaunimo darbuotojams ir jaunuoliams trūksta žinių apie skaitmenines teises ir pareigas, jie sunkiai supranta skaitmeninį etiketą ir galimas virtualaus saugumo grėsmes.

- Nors yra daug visiems prieinamų ir nemokamų išteklių ir įrankių, trūksta orientacinių mokymų vietoje,

mokymosi kursų, paskaitų ar praktinių seminarų apie skaitmeninį pilietiškumą. Šio tyrimo metu surinkti

72%	Cyprus 72%
	Lithuania 58%
	Germany 81%
	Spain 78%
Young people who would be interested	

duomenys rodo, kad vidutinis procentas **jaunų žmonių**, kurie susidomėtų ir greičiausiai lankytų su skaitmeniniu pilietiškumu susijusius kursus, yra daugiau nei 70 %.

- Darbo su jaunimu srityje, remiantis duomenimis, rezultatai dar pozityvesni ir viršija 80 proc. visų respondentų.

88%	Cyprus 80%
	Lithuania 100%
	Germany 87%
	Spain 87%
Youth workers who would be interested	

- Surinkti duomenys parodė, kad skaitmeninės kompetencijos sistema (šalių partnerių kontekste) vis dar yra novatoriškas elementas švietimo programų ar neformaliojo mokymosi programose ir vis dar yra įdomi mokymosi sritis jaunimo darbuotojams ir jauniems žmonėms. Tvirtas jaunų žmonių, su jaunimu dirbančių asmenų, specialistų, pedagogų skaičius taip pat sudarė prielaidą, kad egzistuoja įvairios sisteminės, praktinės, socialinės prieinamumo kliūtys. Kitaip tariant, apibendrinus respondentų komentarus, išryškėja faktas, kad skaitmeninis pilietiškumas nėra kasdienės praktikos tema, kuri galėtų būti lengvai prieinama projekto šalyse.

- Skaitmeninio pilietiškumo termino ir strategijos pristatymas ir orientavimas yra labai pageidautini ir rekomenduotini procesai: nei dauguma jaunimo darbuotojų yra susipažinę su šiuo terminu ir galimybėmis, nei yra daug specialiai į tai orientuotų mokymosi priemonių.
- Sparčiai populiarėjant skaitmeninėms technologijoms ir vis dažniau jas naudojant versle, švietime ir kultūroje, svarbu užtikrinti, kad visi galėtų suprasti skaitmeninius įgūdžius ir jais naudotis. Skaitmeninis raštingumas yra gyvybiškai svarbus ekonomikos augimui, darbo vietų kūrimui ir kasdieniam naudojimui. Apie 70 proc. jaunimo darbuotojų iš Lietuvos, Kipro, Vokietijos, Graikijos ir Ispanijos susidūrė su [sunkumais ieškodami IRT įgūdžių ir žinių](#). Pusė jaunimo savo IRT žinias pagrindinėse produktyvumo srityse vertina kaip nepakankamas. Skaitmeninių technologijų ir skaitmeninio pilietiškumo koncepcijos skatinimas gali būti pagrindinis konkurencingumo ir inovacijų žiniasklaidos, informacijos ir ryšių technologijų sektoriuose variklis.
- Taip pat pastebima aiški tendencija, kad su jaunimu dirbantys asmenys ir jaunimas renkasi mokymo metodus. Remiantis surinktais duomenimis, tarp visų respondentų pirmenybė vis dar teikiama tiesioginių [mokymų ir mokymų internetu deriniui](#). Tai reiškia ir suponuoja, kad su jaunimu dirbantys asmenys ir jaunimas pageidauja dinamiškumo, tarpdisciplininio požiūrio ir įvairių mokymosi galimybių derinimo. Duomenys taip pat rodo, kad [mokymas internetu](#) yra patogus mokymosi metodas jaunimo ir su jaunimu dirbančių asmenų tarpe ir sulaukia didelio palaikymo apklausose. Remiantis anketų kategorijos "Kita" komentarais ir patikslinimais - tiesioginio mokymosi metodas yra senamadiškas metodas, nebent yra skaitmeninių elementų, inovatyvių praktikų, kurios mokymosi procesą padaro patrauklesnį, ne tokį nuobodų ir draugiškesnį.

Konsoliduotos rekomendacijos

- Jaunimo darbuotojai turi būti informuoti apie IRT ir skaitmeninio pilietiškumo įgūdžius, būtinus darbo su jaunimu užduotims atlikti, ir turėti galimybę naudotis ištekliais jiems įgyti ir (arba) tobulinti. Plėtoti darbo vietų standartams būtinas IRT žinias, sudaryti galimybes ir priemones jaunimui atskleisti savo pasirengimą darbui, naudoti jas profesinio orientavimo veikloje, įgalinti jaunimą tapti aktyviais socialiniais ir virtualiais piliečiais, diegti skaitmeninių vertybių ir atsakomybės rinkinį. Plėtoti ir skatinti IRT žinių pripažinimo ir sertifikavimo modelius nacionaliniu lygmeniu.
- IRT mokymosi ir mokymo programose turėtų būti aiškos struktūrizuotos mokymo programos, visuotinai priimtinos ir e. mokymosi technologijomis pagrįstos temos. Svarbu, kad į mokymo programas būtų įtrauktas ir patvirtinimo metodas, skirtas jų žinioms ir įgūdžiams įvertinti.
- Taip pat svarbu pateikti klausimynus ir statistinius duomenis apie IRT įgūdžių lygį visų švietimo lygių valstybės tarnautojams, mokytojams ir mokiniams. Be to, skaitmeninio raštingumo sistema turėtų apimti tokius modulius kaip e. įtrauktis, e. pilietis, e. MVĮ, e. visuomenė ir atsižvelgti į socialinės žiniasklaidos dominavimą.
- Reikia labiau remti neformaliojo mokymo organizacijas, kurios užtikrina IRT įgūdžių ir Europos skaitmeninės darbotvarkės spragų užpildymą, ir skatinti formaliojo profesinio mokymo įstaigas prisidėti prie šio mokymosi visą gyvenimą proceso organizuojant atvirosius kursus. Skatinti plačiai naudoti masines mokymo kursų formas, tokias kaip nuotolinis mokymas ir MOOC. Sukurti ir įgyvendinti greito IRT mokymo ir perkvalifikavimo modelius.

- Taip pat svarbu pažeidžiamų jaunuolių grupei suteikti naujų mokymosi būdų ir tobulinti jų įgūdžius, skatinant įtrauktį į darbo rinką, aktyvų dalyvavimą virtualiame visuomenės, kurioje jie gyvena, socialiniame, politiniame, ekonominiame ir kultūriniame gyvenime, taip pat skatinti savarankiško užimtumo sprendimus, įskaitant socialinės ekonomikos priemones.
- Siekiant pritraukti jaunimą į tokius skaitmeninio pilietiškumo mokymus kaip DICIPASS4YOUTH, jaunimui skirtas turinys (susijęs su mokymosi galimybėmis) turėtų būti sukurtas patraukliai ir patogiai. Turinyje turėtų būti įvairių medijų (garso, vaizdo ir kt.), taip pat jį jaunimas turėtų pasiekti naudodamasis kasdiene virtualia aplinka.
- Naujoviški metodai, kuriais siekiama skatinti jaunimą įgyti ir (arba) tobulinti skaitmeninius įgūdžius, turėtų būti grindžiami profesiniu orientavimu ir švietimu, taip didinant jaunų žmonių informuotumą apie e. įgūdžių svarbą kiekvienoje srityje.
- Remiantis keliais nacionaliniais indeksais, taip pat buvo pasiūlyta, kad mokymosi metodas naudojant programėles, apimančias žaidimus, viktorinas, vaizdo įrašus, turėtų būti naudojamas kartu, kad padėtų mokytis apie etišką naudojimąsi internetu.
- Kūrybiškas neformaliojo IRT mokymo iniciatyvas reikia lengviau įtraukti į formaliojo švietimo sistemą.
- Lietuvoje, Graikijoje, Ispanijoje ir Vokietijoje surengta daugiau visuomenės informuotumo didinimo kampanijų apie IRT įgūdžių ir skaitmeninio pilietiškumo programos svarbą jaunimo darbui, taip pat apie IRT svarbą ir perspektyvas.
- Informuotumo apie jaunimo skaitmeninio pilietiškumo įgūdžius ir vertybes didinimo kampanijos turėtų būti skirtos tėvams, mokytojams, tarpsektoriniams jaunimo darbuotojams ir karjeros konsultantams.

- Programos, kurios domintų jaunuolius, **1)** turi būti labiau susijusios su būsimu darbu - mažiau teorinės ir daugiau praktinės, **2)** turi suteikti jiems naujų žinių, kurių, jų manymu, jie dar neturi, ir **3)** mokymosi metodai turi būti labiau pritaikyti prie jų laiko ir poreikių. Be abejo, turime nepamiršti ir toliau vykdyti viešąsias kampanijas, skirtas informuotumui apie skaitmeninių įgūdžių svarbą didinti.
- Be to, reikia didinti jaunimo ir su jaunimu dirbančių asmenų savimonę apie skaitmeninius įgūdžius ir žinias. Programos DICIPASS4YOUTH kūrėjai, nepriklausomai nuo to, ar jie yra iš formaliųjų, ar neformaliųjų institucijų, turi būti labiau susiję su jaunimo darbuotojais ir jaonais žmonėmis, kad galėtų suprasti, kokių IRT žinių ir įgūdžių jiems reikia realiame sektoriuje.
- Be to, vis svarbesnis tampa etiškas ir empatiškas elgesys internete. Skaitmeniniai piliečiai turi ne tik mokėti kompetentingai naudotis internetu ir žiniasklaida, žinoti savo teises ir pareigas bei kaip apsisaugoti internete, bet ir palaikyti socialinius ir empatinius santykius su kitais. Dėl šios priežasties tokios sąvokos kaip etiškas elgesys ar empatija internete tampa vis akivaizdesnės ir turi dažniau atsirasti skaitmeninio pilietiškumo programose ir praktikoje.
- Remiantis empiriniais duomenimis, surinktais atliekant tyrimą, galima išskirti kelias pagrindines skaitmenines kompetencijas, kurias jaunimas ir su jaunimu dirbantys asmenys įvardija kaip labai pageidaujamas. Šios kompetencijos sudaro prielaidas sukurti sistemą, kurios būtų galima laikytis siekiant stiprinti skaitmeninius įgūdžius ir kurti mokymosi programas:
 - **Skaitmeninė prieiga** apima gebėjimą užmegzti ryšį su kitais asmenimis arba naudotis informacija naudojantis technologijomis. Reikia (remiantis duomenimis) instrukcijų, kaip rasti vertingos ir saugios informacijos internete,

kaip padėti nepalankioje padėtyje esančioms bendruomenėms naudotis kompiuteriais ar kitais ištekliais, kad padidėtų jų skaitmeninė prieiga.

- **Skaitmeninis saugumas - rodo, kad** reikia saugotis internete. Nors internetas gali būti puikus šaltinis, su jaunimu dirbantys asmenys, mokiniai ir jaunimas turi žinoti, kaip išvengti virusų, sukčių ar nepažįstamų žmonių internete. Saugumo internete pamokose, mokomojoje medžiagoje, kursuose gali būti kalbama apie viską - nuo to, kodėl svarbu užtikrinti privatumą internete, iki to, ką daryti susidūrus su kibernetiniu smurtautoju ar nepažįstamuoju.
- Jaunimas ir su jaunimu dirbantys asmenys turi daugiau galimybių **bendrauti** internetu nei bet kada anksčiau. Tekstiniai pranešimai, elektroninis paštas, socialinė žiniasklaida ir internetiniai žaidimai - tai būdai, kuriais galima skaitmeniniu būdu bendrauti su kitais. Dėl šios priežasties svarbu mokyti, kaip saugiai ir veiksmingai bendrauti internete.



PR. NR. 2019-1-DE04-KA205-017888

PROJECT INFORMATION

PROJECT ACRONYM: DICIPASS4YOUTH

PROJECT TITLE: DIGITAL CITIZENSHIP FOR YOUTH: EUROPEAN DIGITAL CITIZENSHIP PASS FOR YOUTH EMPOWERMENT AND PARTICIPATION

PROJECT REFERENCE: 2019-1-DE04-KA205-017888

PROGRAM: KEY ACTION 2 COOPERATION FOR INNOVATION AND EXCHANGE OF GOOD PRACTICE

WEBSITE: [HTTP://DICIPASS.EU/](http://DICIPASS.EU/)

CONSORTIUM:



Erasmus+

THE EUROPEAN COMMISSION SUPPORT FOR THE PRODUCTION OF THIS PUBLICATION DOES NOT CONSTITUTE AN ENDORSEMENT OF THE CONTENTS WHICH REFLECTS THE VIEWS ONLY OF THE AUTHORS, AND THE COMMISSION CANNOT BE HELD RESPONSIBLE FOR ANY USE WHICH MAY BE MADE OF THE INFORMATION CONTAINED THEREIN.

