

Skaitmeninis raštingumas kaip būtina sąlyga klestėti XXI amžiuje

Vis daugiau mokymosi turinio, informacijos, mūsų kasdienio ir profesinio bendravimo persikelia į virtualią erdvę. Čia viskas vyksta greičiau ir patogiau. Tačiau ar saugiau? Ir ar paprasta mums įprastus gebėjimus papildyti (transformuoti?) skaitmeninio raštingumo gebėjimais? Ką turi žinoti XXI a. pilietis, kad nepasiklystų virtualioje erdvėje? Kokios svarbios kompetencijos padėtų pagerinti jo gyvenimo kokybę? O kokios kompetencijos paskatintų jį tapti aktyvesniu savo šalies piliečiu? Ir, dar svarbiau, kaip šias kompetencijas ugdyti?

Šiuos ir kitus klausimus NordPlus projekto „Basic Skills of Digital Age“ rėmuose bandė atsakyti suaugusiųjų švietėjai iš Suomijos, Latvijos ir Lietuvos. Šio projekto tikslas buvo sukurti šiuolaikinę ugdymo programą „Baziniai skaitmeninio amžiaus įgūdžiai“. Programa orientuota į tai, kad padėtų suaugusiems mokiniams išmokti arba pagilinti savo turimus bazinius skaitmeninius įgūdžius bei juos sėkmingai panaudoti tiek asmeninei naudai, tiek efektyvesniam įsitraukimui į pilietines veiklas savo šalyje.

Projektas apjungia gerąsias jau pasiteisinusias ES praktikas skaitmeninio ugdymo srityje (DigComp 2.1. ugdymo metodika) bei unikalias partnerių šalių patirtis andragogikos srityje. Projekto partneriai turėjo tikslą – sukurti pamatus programai, kuri būtų naudinga žmonėms su nepakankamais skaitmeninio raštingumo įgūdžiais. Ir jiems pavyko.

Sukurta programa yra orientuota į tris esmines kompetencijų sritis, kurias projekto partneriai įsivardino kaip esmines kompetencijas, reikalingas XXI a. piliečiui:

- Informacinis ir duomenų raštingumas;
- Bendravimas ir bendradarbiavimas;
- Skaitmeninio turinio kūrimas.

Programos kūrimo eigoje partneriams kilo daug klausimų dėl mokinių pasirengimo dalyvauti tokio turinio programoje, nes, kaip žinia, mokinių skaitmeninis raštingumas labai varijuoja. Daug laiko buvo praleista diskutuojant, tai kas gi yra tie „labiausiai baziniai“ įgūdžiai, nuo kurių derėtų pradėti ugdymą? Kaip išsirinkti skaitmeninį įrenginį pagal poreikius? Kaip žinoti, kokias funkcijas jis atlieka? Kaip jį įjungti? Kaip įjungti įvairias funkcijas jame? Po ilgų diskusijų buvo nuspręsta į programą įtraukti papildomą „įvadinį modulį“ bei jį pavadinti „Darbas su įrenginiais“. Jis paliktas kaip neprivaloma programos dalis. Šis įvadinis skyrius gali būti matomas kaip patogi bazė lektoriams panaudoti vieną ar kitą temą, priklausomai nuo tikslinės grupės, su kuria jie dirba, skaitmeninių gebėjimų lygio.

Pagrindinės programos dalies turinys buvo ne tik išdiskutuotas tarp partnerių, bet taip pat išbandytas su suaugusiais mokiniais kiekvieno partnerio ugdymo įstaigose. Vadovaujantis mokinių atgaliniu ryšiu, programa buvo koreguojama.

Programos turinys iš esmės yra orientuotas į praktinius įgūdžius, kurie pravers bet kuriam XXI a. piliečiui: paieškų sistemų pasirinkimas ir jų patikimumas; informacijos kūrimas ir saugojimas virtualioje erdvėje; bendravimas ir dalinimasis informacija, naudojant įvairius skaitmeninius įrankius; skaitmeninės tapatybės kūrimas ir valdymas; autorinės teisės ir t.t.

Programą išbandę mokiniai teigė, kad, nepaisant to, kad dalis jų jau yra susipažinę su skaitmeniniu pasauliu, jie turi daug informacinių spragų, kurias privalu užpildyti. Dažniausiai jie mažai žino apie tai, kaip apsisaugoti nuo kibernetinių grėsmių, nepakankamai žino apie tai, kaip panaudoti skaitmeninius įrankius įsitraukti į pilietines veiklas, ne visada gerai išmano net savo turimų skaitmeninių įrenginių galimybes. Ši programa gali padėti andragogams struktūruotai perteikti svarbiausias (bazines) žinias apie skaitmeninio pasaulio galimybes ir iššūkius, bei tuo pačiu gali padėti mokiniams įsivertinti, kokias jie spragas turi ir kokias žinias ar įgūdžius jie norėtų pagilinti patys ar kartu su suaugusiųjų švietėjais.