

# DInSAd

*Innovativ Digital Integration av Lågutbildade Vuxna Människor*

## **I01 - A3 Europeisk valideringsrapport** **Sammanfattning**

## PROJEKT n° 2019-1-IT02-KA204-063317

Europeiska Kommissionens stöd för framställningen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, vilket endast återspeglar författarnas åsikter, och Kommissionen kan inte hållas ansvarig för den användning som kan komma att göras av informationen i den.

### Bakgrunden: Kort beskrivning av Kompetenskartan

Kartan över digitala kompetenser är strukturerat i 6 områden som täcker: 1. Grundläggande/Fundament; 2. E-varldag/e-deltagande/Samarbete/e-medborgare; 3. Utomhus; 4. Shopping; 5. Företag; 6. Socialt.

De två första områdena hänvisar till sökandet efter grundläggande färdigheter för adekvat användning av hårdvara. Medan de övriga fyra områdena har omfång som är mer kopplade till en medveten användning av sina behov.

### Forskningsmetod: Organisation av fokusgrupper (metod och intressenter)

I alla de fyra länder (Italien, Sverige, Rumänien och Grekland) som utgör konsortiet, hölls fokusgrupperna online. Endast i Sverige hölls de i grupper om två personer åt gången, medan i de övriga länderna träffades alla deltagarna online.

I **Italien** var den tillämpade forskningsmetoden i fokusgrupperna att söka, genom den mest öppna diskussionen möjlig, och att förstå användarnas verkliga behov. Av denna anledning var alla deltagarna lärare på vuxenutbildningar, med lång karriär inom detta yrke, så som att kunna fånga utvecklingen genom åren för de grupper av elever som anförtröts dem. I **Sverige, Grekland och Rumänien** hade deltagarna olika yrken, så som lärare, studieorganisatör för vuxenlärare, studieledare, representanter från organisationer som arbetar inom den sociala, offentliga eller företagsområdet.

### Resultat av fokusgrupperna

I **Rumänien** diskuterade deltagarna inte så mycket om kompetenserna som innefattas av Kartan över Digitala Kompetenser, men mer om hur vuxna kan förvärva dessa kompetenser och använda dem i deras yrkes- eller vardagsliv. Detta är på ett sätt förståeligt, eftersom de inte alla är lärare, utan snarare chefer för offentliga eller privata organ och de konfronteras med de lågkvalificerade vuxna mer gällande behov och förväntningar. Moderatorerna förklarade att IO1 är projektets forskningsfas, grunden som det kommande utbildningsmaterialet kommer att formges och utarbetas efter.

Experterna i **Grekland** sade att DinSAd Kompetensramverket verkar korrekt, fullständigt och detaljerat. Det är lätt att förstå de spektrum det täcker och att de föreslagna kompetenserna verkar tillräckliga för att läras genom en spelmetod.

I **Italien** var, enligt min åsikt, två av resultaten av fokusgrupperna av stor betydelse:

Det första gäller intresset att sätta in en metod, sådan som att genom spel lära sig digitala färdigheter i skolan, i sammanhanget för vuxenutbildningar. Det andra är att notera, från en sociologisk synvinkel, hur den dagliga vistelsen på internet eller den genomgripande användningen av smarttelefonen inte är en indikation på samvete om användning och inte heller en verklig möjlighet att öka sina möjligheter ur en personlig eller professionell synvinkel.

Deltagarna (fokusgrupp) från **Sverige** var nöjda med Beskrivningen av Kompetenskartan. Innehållet och beskrivningen av kartan över kompetenser var tydligt, förståeligt beskrivet för varje område.

### Slutsatser och Rekommendationer: Hur dessa resultat kan integreras i den slutgiltiga versionen av Kompetenskartan

Huvudproblemet för deltagarna från **Sverige** är att de måste på egen hand lära sig alla nödvändiga färdigheter relaterade till datorer och Internet. Därför är den föreslagna idén om att skapa ett spel, ett bra verktyg som kommer att hjälpa dem att lära sig allt de behöver, inte på egen hand, men med hjälp av skapat material som kommer att ha fokus på en specifik målgrupp. Det är jättebra att denna utbildning kommer att utföras i spelform. Det skulle också vara bra om de färdigheter som erhållits skulle kunna sättas i praktik omedelbart. Likaså skulle det vara en bra idé att ha någon som kan svara på frågor och hjälpa om du har några problem. Deltagare svarade att de skulle vara intresserade av att använda deras företag för didaktiska ändamål. De föreslog även användning av brädspel i förskolan.

I **Grekland** var utbildarnas främsta oro att ha detaljerade och exakta riktlinjer för hur man deltar i spelet, eftersom deltagarna ska lära sig på egen hand. Experterna föreslog också att det borde vara lättare att veta vilka kompetenser som hanteras när de utför en uppgift på brädspelen.

För **Italien** föreslogs det att det skulle vara användbart att tillhandahålla en informationsträff för lärare som vill testa spelet i en vuxenklass.

I **Rumänien** betraktades projektet som ett bra verktyg att inkludera i deras utbildningserbjudande, de uppskattade Kartan över digitala kompetenser som ett användbart instrument på vilket vi kan bygga IO2 och IO3, och en erfaren utbildare vill arbeta med shoppingområdet för IO2.

Slutligen kan det sägas att kartan över de föreslagna digitala färdigheterna har fått full validering och att det är en bra karta att bygga spelet på.

PROJECT n° 2019-1-IT02-KA204-063317

Europeiska Kommissionens stöd för framställningen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, vilket endast återspeglar författarnas åsikter, och Kommissionen kan inte hållas ansvarig för den användning som kan komma att göras av informationen i den.