



DIGA programos vadovas

Šis vadovas yra Erasmus+ strateginės partnerystės projekto „Skaitmeninės inovacijos augančiai akademijai“ (angl. *Digital Innovations for Growth Academy, DIGA*) [2014-1-UK01-KA202-001780] intelektinis produktas. Jame pateikiama informacija apie tai, kaip paremti ir palengvinti pasiruošimą DIGA mokymo programai.

Jvadas

Projektas „Skaitmeninės inovacijos augančiai akademijai“ (DIGA) atitinka strateginį poreikį, apibrėžtą Briugės komunikate - tobulinti profesinio rengimo ir mokymo (angl. *Vocational Education and Training, VET*) gebėjimus, kad būtų galima reaguoti į besikeičiančius darbo rinkos reikalavimus. Pagrindinis profesinio rengimo ir mokymo specialistų gebėjimas – gebėjimas neatsilikti nuo naujų technologijų, darbo organizavimo ir internacionalizavimo pokyčių, daugiausia dėmesio skiriant skaitmeninių priemonių, IKT ir interneto panaudojimui. Šis projektas skirtas tobulinti programą, kuri leis verslumo instruktoriams/dėstytojams (angl. *Entrepreneurial Trainers/Educators, ETE*) visoje Europoje suteikti efektyvią pagalbą MVĮ savininkams-besimokantiesiems, kad jie taptų skaitmeniškai kompetetingais žmonėmis bei gebėtų naudotis skaitmeninėmis žiniomis ir gebėjimais verslo procesuose.

Šio vadovo tikslas – padėti tiems, kurie nori įgyvendinti DIGA mokymo programą. Su šiais žmonėmis yra suderinti pagrindiniai projekto „DIGA“ tikslai bei pateikti nurodymai, kaip įgyvendinti šią mokymo programą.

Šiame vadove pateikiamas projekto „DIGA“ įvadas ir apžvalga, taip pat – išsami informacija bei medžiaga apie šias keturias sritis:

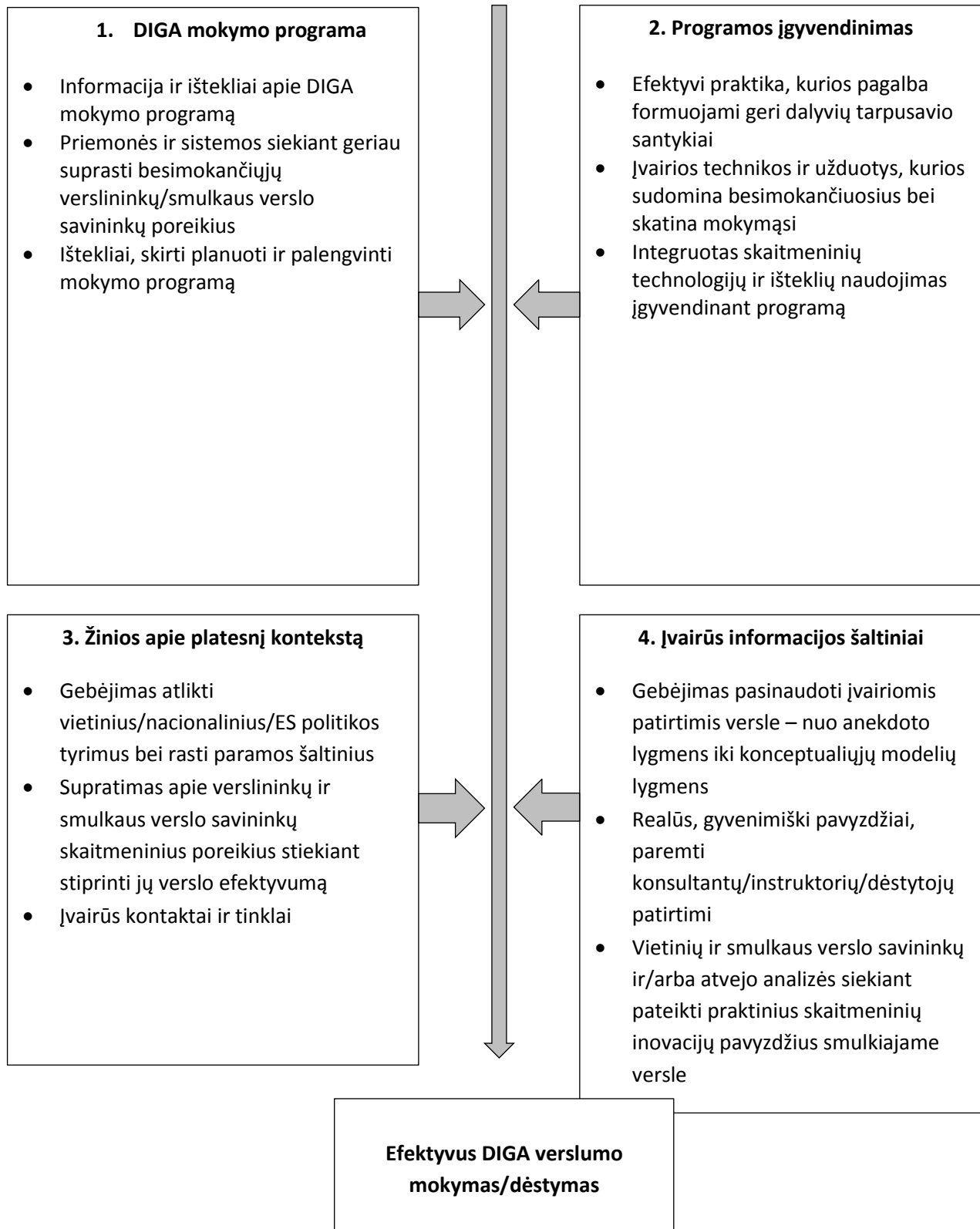
1. DIGA mokymo programą – mokymosi rezultatus, mokymo planus, skaidres, papildomą medžiagą, užduotis bei papildomus internetinius šaltinius;
2. Programos įgyvendinimą – efektyvių ir tinkamų mokymo ir mokymosi strategijų skatinimą;
3. Žinias apie platesnį kontekstą – supratimą apie smulkaus verslo poreikius bei politinius prioritetus, kurie suteikia kontekstą DIGA mokymo programai;
4. Įvairius informacijos šaltinius – gebėjimą naudotis įvairiomis patirtimis ir ištekliais, siekiant pateikti praktiškus ir reikšmingus skaitmeninės inovacijos privalumus smulkaus verslo įmonėms bei studentams-verslininkams.

Ši struktūra atitinka efektyvaus DIGA verslumo mokymo/dėstymo komponentus. Ji buvo pritaikyta remiantis profesoriaus Alano Gibbo darbu siekiant remti smulkaus verslo konsultantus (1 pav.).

Šiame vadove yra pateikiamos nuorodos į papildomus informacijos šaltinius, kuriuos sukūrė ir surinko projekto „DIGA“ partneriai 2016-2017 metais. Šį dokumentą galite rasti projekto interneto svetainėje paspaudę [čia](#)



Pirmas pavyzdys: efektyvus DIGA verslumo mokymo/dėstymo komponentai





1. DIGA mokymo programa

DIGA mokymo programa suteikia *verslumo instruktoriams/dėstytojams* galimybę tobulinti skaitmenines žinias bei suvokimą ir apsvarstyti, kaip galima integruoti skaitmeninius įgūdžius, priemones ir procesus į verslo pradžios ir plėtros mokymus bei pagalbinę veiklą.

Ši penkių modulių mokymo programa buvo sukurta remiantis nuodugniais tyrimais ([čia](#)) analizuojant: 1) besimokančiųjų, mąstančių apie verslą kaip apie karjeros galimybę; 2) verslininkų, valdančių smulkaus verslo įmones; 3) jų mokytojų ir konsultantų poreikius bei patirtį.

Penki DIGA mokymo programos moduliai yra šie:

1. Žinių apie skaitmeninį sąmoningumą stiprinimas
2. Skaitmeninių technologijų vaidmuo, panaudojimas bei nauda versle
3. Skaitmeninio pristatymo kūrimas besikuriančiam arba smulkiąjam verslui
4. Parama kuriant ir vystant skaitmeninę verslo strategiją
5. Integruotų skaitmeninės kompetencijos/klientų aptarnavimo programų, reikalingų verslininkui/-ei, kūrimas

DIGA mokymo programos moduluose naudojamos priemonės

Kiekviename DIGA mokymo programos modulyje naudojamos įvairios mokymo priemonės: **užsiėmimo planai, mokomoji medžiaga, skaidrės** („PowerPoint“ formatu) bei **užduotys** (elektroninės skaičiuoklės formatu).

Užsiėmimo plane pateikiama informacija, kaip pravesti keturių valandų trukmės modulio užsiėmimus, aiškiai nurodomi mokymosi tikslai, orientaciniai pristatymų grafikai, grupinės veiklos bei individualūs apmąstymai.

Mokomoji medžiaga suteikia pagrindines žinias ir informaciją, grindžiamą moduliu. Ši priemonė sukurta siekiant padėti fasilitatoriams – tai nėra tik dalyviams skirta mokymo priemonė. Vis dėlto, jei reikia, fasilitatoriai gali dalintis mokomosios medžiagos ištraukomis. Į mokomąją medžiagą yra įtraukta daug pavyzdžių ir atvejo analizių. Nesitikima, kad kiekvienoje grupėje bus naudojamos visos šios priemonės, todėl fasilitatoriams pateikiama daug pavyzdžių, iš kurių jie išsirenka geriausius.

Taip pat yra sukurtas įvairus kiekvieno modulio **skaidrių** rinkinys. Fasilitatoriai turėtų pritaikyti skaidres pagal individualius grupės reikalavimus, kad jos atitinkamai atspindėtų vietinį, regioninį bei nacionalinį kontekstą. Atkreipkite dėmesį į tai, jog skaidrių išdėstymas turėtų išlikti nepakitęs, nes logotipai ir ES pareiškimai yra įtraukti siekiant užtikrinti, kad būtų laikomasi bendrų programos „Erasmus+“ taisyklių.

Į kiekvieną modulį yra įtraukta keletas grupinių užduočių: **užduotys** yra parengtos kaip padalomoji medžiaga bei kaip papildoma su užduotimis susijusi medžiaga.

Projekto „DIGA“ partneriai sukūrė įvairių priemonių rinkinį, skirtą pilotinio mokymo programos įgyvendinimui. Nors numatoma, kad kiekviena programa bus įgyvendinta siekiant bendrų mokymosi tikslų bei panaudota iš bendrojo išteklių banko, pripažįstama, jog gali atsirasti skirtumų, pvz., naudojamos skirtingos skaidrės arba skirtingos atvejų analizės.



Fasilitatorių prašoma užtikrinti, jog jų naudojamos ir taikomos mokymo priemonės „atitinka tikslą“, t.y. yra tinkamos auditorijai/dalyviams.

Siūloma DIGA mokymo programos pristatymo trukmė - 20 valandų, o iš dalyvių tikimasi 10 valandų tolimesnio savarankiško darbo, atsižvelgiant į jų asmeninio vystymosi planus.

DIGA mokymo programos asmeninio vystymosi planas (AVP)

Neatsiejama DIGA mokymo programos dalis yra asmeninio vystymosi planas (žr. pirmąjį modulį [čia \(anglų k.\)](#)). Dalyviai gaus AVP kaip savo išankstinio kurso informacijos dalį arba bus supažindinti su AVP pirmajame modulyje. AVP tikslas – suteikti dalyviams galimybę apmąstyti savo mokymąsi bei užpildyti apklausą kiekvieno modulio pabaigoje ir/arba skirti laiko apmąstymams tarp modulių.

Skiriant dėmesį asmeniniam dalyvių vystymuisi sukuriama sistema, kuri suteikia asmenims galimybę pagalvoti, koks yra jų skaitmeninio vystymosi lygmuo siekiant užtikrinti, jog dalyviai turi pakankamai kompetencijos naudotis skaitmeninėmis technologijomis, kad būtų patenkinti esami ar būsimi skaitmeniniai besimokančiųjų, verslininkų ir smulkaus verslo savininkų poreikiai.

AVP yra skirtas dalyviams individualiai ir nėra DIGA programos administravimo bei vertinimo proceso dalis, tačiau šio plano struktūra yra naudinga suteikiant grįžtamąjį ryšį ir apmąstymus grupėms. Pavyzdžiui, fasilitatoriai skatinami paprašyti dalyvių pasidalinti koku nors elementu arba pavyzdžiu iš AVP. Tai galima padaryti porose, nedidelėse grupelėse arba pakviečiant tik tuos dalyvius, kurie nori pasidalinti AVP pavyzdžiais su visa grupe.

DIGA tyrimai parodė, kaip svarbu peržiūrėti asmenines ir verslo perspektyvas bei apibrėžti bendrą strateginę įmonės viziją. Tai yra įmonės vystymosi etapo nustatymas bei įmonės skaitmeninių įgūdžių vizija. Ši analizė turėtų būti grindžiama verslininkų etosu (moraliniu charakteriu): ką jie nori pasiekti versle ir per kokį laikotarpį. Ši detalė padeda sukcentruoti verslininkų mintis ir ketinimus bei verčia juos imtis ilgesnės integruotos perspektyvos galvojant apie tai, ko norima pasiekti versle ir ko reikia, norint, kad verslas pasiektų kitą lygį. AVP šiam metodui suteikia naudingą sistemą.

Projekto „DIGA“ partneriai parengė ir pilotavo šią programą kartu su kolegomis iš Bulgarijos, Lietuvos, Slovėnijos, Ispanijos ir Jungtinės Karalystės. Ši mokymo programa yra partnerių darbo ir pilotų įvertinimo rezultatas, todėl siekėme užtikrinti, jog programa tikrai atitinka mokymo poreikius bei remia verslininkus ir smulkaus verslo savininkus visoje Europoje.

Programos turinys ir priemonės yra išversti į penkias kalbas: bulgarų, anglų, lietuvių, slovėnų ir ispanų. Programos turinį ir priemones galite rasti čia: <http://digaproject.eu/learning-programme/>

2. Programos įgyvendinimas

Remiantis DIGA tyrimais ([ataskaita](#)), DIGA mokymo programa buvo sukurta remiantis tuo, kad „mokytojai/dėstytojai privalo užtikrinti, jog skaitmeninis mokymasis nėra mokymasis apie pačias technologijas ar skaitmenines priemones: jie turi parodyti, kam yra naudojamos skaitmeninės technologijos (tikslas) ir kaip jos yra naudojamos (procesas ir strategija), kad būtų galima pasiekti šį tikslą verslo aplinkoje. Tikslai yra susiję su tuo, kaip pritaikyti skaitmenines technologijas funkcinėse srityse įmonės viduje ir už jos ribų, pirmiausia jas pritaikant rinkodaros ir pardavimų srityse, taip pat - rinkos plėtrai, prekių ženklams ir kt.“



Kiekvienas modulis yra sudarytas iš įvairių veiklų: formalių pristatymų, skirtų keisti informacija ir žiniomis, užsiėmimų nedidelėse grupelėse bei individualių užsiėmimų. Atskaitos, atvejų analizės bei įvairios mokymosi veiklos programos yra įtrauktos į programos išteklius, kad fasilitatoriai galėtų jomis naudotis visos programos metu. Svarbu, kad būtų taikomi įvairūs užsiėmimai ir metodai, siekiant užtikrinti patirtinio mokymosi metodą bei kad būtų remiamasi įvairių programos dalyvių patirtimi ir žiniomis. Programoje taip pat vertinama dalyvių patirtis ir kompetencija, o fasilitatoriai gali lanksčiai skatinti grupės diskusijas ir kitas galimybes, leidžiančias mokytis tarpusavyje su grupės nariais. Programa yra pakankamai lanksti, kad fasilitatoriai galėtų pritaikyti mokymo metodus individualioms grupėms; kad žinios būtų perduotos tinkamai; kad atsispindėtų individualių dalyvių poreikiai bei kad programa būtų reikšminga vietiniame, regioniniame bei nacionaliniame kontekste.

DIGA mokymo programos fasilitatoriaus vaidmuo

- Nustatyti besimokančiojo/-iosios kontekstą. Turite žinoti, kokius žmones mokote, kokios yra jų skaitmeninės žinios, kokie gebėjimai, tikslai ir poreikiai. Naudojant asmeninio vystymosi planą bus galima atpažinti šias ypatybes bei suformuoti tvirtą pagrindą, pagal kurį bus galima keisti bei atitinkamai pritaikyti programos modulio turinį ir laiką.
- Asmeninio vystymosi planas yra svarbi savianalizės mokymosi priemonė, kuri skatina dalyvius; daugelis dalyvių pirmą kartą sužino savo skaitmeninio sąmoningumo lygį. AVP leidžia dalyviams pasitikrinti specifines skaitmenines žinias bei kompetencijos mokymosi poreikius.
- Būdamas verslumo instruktoriumi/dėstytoju, turie žinoti savo stiprybes ir silpnybes, susijusias su skaitmeninėmis technologijomis bei nustatytais moduliais ir pagal tai nuspręsti, ar reikia juos papildyti.
- Planuokite mokymą, kad jis būtų spartus, apimtų įvairius užsiėmimus bei būtų aiškiai nukreiptas į atitinkamus tikslus ir mokymosi poreikius, nustatytus AVP ir DIGA mokymo programoje (mokymosi rezultatai).
- Kurkite strategijas, kurios padėtų dalyviams kiekviename mokymosi proceso etape jaustis partneriais, o ne „mokiniais“. Verslumo instruktoriai/dėstytojai geriausiai mokosi tada, kai būna aktyvūs bei kai yra skatinami mąstyti ir remtis asmenine praktika (kai jiems leidžiama klysti ir galvoti apie savo klaidas). Jūsų vaidmuo – fasilituoti: užtikrinti, kad įvyktų ir praktika, ir galimybės iš jos mokytis.
- Daugelis modulių yra nauji, yra poreikis šalyje skleisti skaitmeninių technologijų žinias, todėl fasilitatorius turi užtikrinti, jog informacija yra atnaujinama, aktuali, pritaikyta dalyvio verslo etapui bei sektoriui. Be to, informacija keisis, todėl dalyviai turi žinoti, kaip rasti ir atnaujinti informaciją.

DIGA modulių ir užduočių pateikimas

- Užsiėmimams naudokite nuoseklius procesus. Kiekvienas mokymo užsiėmimas turi panašų formatą, kuris žmonėms padeda geriausiai suprasti naujas žinias.
- Jums reikia įžanginio etapo, kurio metu dalyviai aptartų tai, ką jie jau žino arba galvoja apie užsiėmimo temą. „Minčių lietus“, atvejo analizės aptarimas ir kritikavimas gali padėti siekiant šio



tikslo. Rezultatai padeda suvokti pradines dalyvių žinias bei leidžia jiems geriau įsisavinti vėliau pateiktą turinį, nes dalyviai jau parodė turimas žinias.

- Trumpas informacinis užsiėmimas iš jūsų pateiktos informacijos, iš dalyvių skaitymo ir aptarimo, iš paskirtų grupių narių pranešimo, iš pakviesto kalbančiojo ar įrašo socialiniame tinkle „YouTube“ per atvejo analizę sujungia žinias ir, atsižvelgiant į turinį, pateikia atsakymus *ką, kaip ir kodėl* reikia daryti.
- Peržiūrėkite susitikimo metu pateikiamas ir internetines užduotis bei pagalbinę DIGA programoje pateiktą medžiagą ir pasirinkite bei pritaikykite žinias, kad jos atitiktų dalyvių poreikius, kad užtikrintumėte, jog jos yra svarbios ir gali būti naudojamos mokant „skaitmeninių“ principų bei pritaikant šias žinias. Tokiu būdu informaciją paversite į praktinius ir reikšmingus kontekstus, kurie bus naudingi dalyviams, jų konsultavimo metu bei mentoriui, dirbančiam su studentų-verslininkų auditorija.
- Praktiniame etape (veikla arba užduotis) besimokantieji mokosi naudotis naujomis žiniomis, jas išbando ir vertina, nagrinėja naujas koncepcijas bei skatina bendrą grupės mokymąsi.
- Įtvirtinimo etape dalyviai grįžta prie ankstesnių žinių ir patirties bei siekia išsiaiškinti, kaip panaudoti naujas žinias (o jei to padaryti negalima, tai kodėl) ir planuoti būsimus veiksmus, remiantis nauju suvokimo lygiu.
- Kiekvienos dienos, užsiėmimo ar susitikimo pradžioje aptarkite praeitą užsiėmimą. Paklauskite dalyvių, kokie klausimai, susiję su ankstesnėmis užduotimis, jiems buvo išskirtiniai. Dalyvių klausimai nebūtinai sutaps su klausimais, kuriuos suplanavote jūs, tačiau, jei taip nutiks, - nesijaudinkite: tokiu būdu jūs galite keisti užsiėmimą, atsižvelgdami į dalyvių išsakytas problemas. Tokiu būdu jūs pastebite, ar ankstesnė svarbi informacija buvo pamiršta, netinkamai suprasta arba praleista. Jei taip atsitiko, turėsite rasti būdą, kaip iš naujo pateikti tokią informaciją.
- Stenkitės pajvairinti užsiėmimus. Vidutinis žmogaus skiriamo koncentruoto dėmesio vienai užduočiai laikas yra mažesnis nei 15 minučių. Norėdami išlaikyti dalyvių koncentraciją, dažnai keiskite užduotis ar užduočių tipą. Jei skyrėte kalbėjimo užduotį, toliau skirkite skaitymo ar rašymo užduotis; jei skyrėte individualią užduotį, toliau skirkite užduotį grupėje. Naudokite jau pateiktas užduotis arba pagal jas sukurkite savo užduotis.
- Apsvarstykite užsiėmimams skirtą laiką ir kitus apribojimus. Nebandykite susitvarkyti su per dideliu informacijos kiekiu: jei „apžvelgti“ temą reiškia tiesiog paminėti ją paskaitos metu, dalyviai labai menkai įsisavins tokią informaciją.

Daugiau informacijos apie verslumo ir verslumo mokymo programos kūrimą pateikiama penktajame modulyje. Taip pat pateikiama ir įžanga į [mokymosi tyrimo kūrimą](#)

3. Žinios apie platesnį kontekstą

Tyrimai rodo, jog jei smulkaus verslo savininkai Europoje savo versle pritaiko informacines technologijas, jų verslas auga ir sukuria naujas darbo vietas du ar tris kartus greičiau palyginti su tais, kurie šių technologijų netaiko. Šis teigiamas poveikis pastebimas ne tik IKT paremtame versle.



Esamos arba „tradicinės“ įmonės gali panaudoti technologijas, kad transformuotų visas verslo sritis. Naujos technologijų tendencijos verslui suteikia naujų galimybių paslaugoms žinių ekonomikoje bei suteikia galimybę sukurti naują verslo vertę ES įmonėms. Tačiau šis didžiulis potencialas Europoje yra nepakankamai išnaudojamas: 41% įmonių nesinaudoja skaitmeninėmis technologijomis, o tik 2% įmonių visapusiškai išnaudoja skaitmenines galimybes (naudoja keturias pagrindines skaitmenines technologijas: mobiliąsias technologijas, socialinę žiniasklaidą, debesiją ir duomenų analizę).¹

Dabartinėje literatūroje pripažįstama, jog reikia spręsti šį skaitmeninį atotrūkį smulkaus verslo srityje bei pripažįstama, jog tai yra prioritetinga veikla nacionalinėse ir ES pramonės bei informacinių ryšių politikos dokumentuose. Pasak Catinat (2014 m.), „Vadovai, verslininkai ir verslo vadovai turi turėti skaitmeninę kompetenciją, norėdami augti, eksportuoti ir bendradarbiauti su pasauline rinka skaitmeninėje ekonomikoje, todėl skaitmeniniai lyderio įgūdžiai yra būtini“ (Catinat 2014: 5). Poreikis taikyti skaitmenines technologijas versle taip pat palaikomas tokiuose dokumentuose kaip „Bendravimas naudojant skaitmeninius įgūdžius XXI-ame amžiuje (2012)“, „Skaitmeninė darbotvarkė Europai“ (2012) bei „Skaitmeninio verslumo forumas“ (2014). Ankstesnio inovacinio ES projekto „Elektroninio verslo verslumo mokymai moterims“ (angl. *E-business Enterprise Learning for Women*, EBEL), kurio tikslas buvo įvertinti informacinių ir komunikacijų technologijų (IKT) panaudojimą ir pritaikymą moterų savininkų valdomose mažose įmonėse, metu empiriškai išryškėjo poreikis sukurti integruotą skaitmeninių ir IKT perspektyvą visose verslo funkcijose ([DIGA tyrimo ataskaita](#))

Analizė rodo, jog nacionalinės skaitmeninės tendencijos yra labai svarbios siekiant skatinti ekonominį ir socialinį augimą. Daugumoje Ekonominio bendradarbiavimo ir plėtros organizacijos (EBPO) šalių jau yra arba greitai bus nustatytos nacionalinės strategijos, kuriose sprendžiami su skaitmenine ekonomika susiję politikos prioritetai. Nacionalinės strategijos apima visus sektorius ir dažniausiai yra skirtos stiprinti šalies konkurencingumą, ekonomikos augimą ir socialinę gerovę. Įvairios nacionalinės ES valstybių narių skaitmeninės ekonomikos strategijos atitinka Europos skaitmeninėje darbotvarkėje (EB, 2010) išdėstytus tikslus - pirmojoje iš septynių pavyzdinių iniciatyvų, sukurtų pažangaus, tvaraus ir integracinio augimo strategijoje „Europa 2020“.

Nacionalinės skaitmeninės ekonomikos strategijos paprastai apima šias pagrindines temas: (1) toliau plėtoti telekomunikacijų infrastruktūrą (pvz., prieigą prie plačiajuosčio ryšio ir telekomunikacijos paslaugų) ir išsaugoti atvirą internetą; (2) skatinti IKT sektorių, įskaitant jo internacionalizavimą; (3) stiprinti elektroninės valdžios paslaugas, įskaitant geresnę prieigą prie viešojo sektoriaus informacijos ir duomenų (t. y. atvirųjų vyriausybės duomenų); (4) stiprinti pasitikėjimą (skaitmeninis tapatumas, privatumas ir saugumas); (5) skatinti IKT pritaikymą įmonėms, o pirmiausia - MVJ, daugiausia dėmesio skiriant svarbiausiems sektoriams: i) sveikatos priežiūrai, ii) transportui ir iii) švietimui; (6) skatinti skaitmeninę įtrauktį sutelkiant dėmesį į vyresnių ir nepalankioje padėtyje esančių gyventojų socialines grupes; (7) skatinti su IKT susijusius įgūdžius ir gebėjimus, įskaitant pagrindinius IKT įgūdžius ir IKT specialistų įgūdžius; (8) stengtis spręsti pasaulines problemas, tokias kaip interneto valdymas, klimatas ir plėtojimas bendradarbiaujant.²

¹ European Commission, DG Enterprise and Industry: Strategic Policy Forum on Digital Entrepreneurship; Fuelling Digital Entrepreneurship in Europe; Background Paper

² OECD (2015). Digital Economy Outlook 2015. OECD Publishing. Paris: [Link](#)



Skaitmeninė kompetencija

Skaitmeninė kompetencija - tai žinių, įgūdžių ir požiūrių (taip pat gebėjimų, strategijų, vertybių ir sąmoningumo) rinkinys, kuris reikalingas naudojant IKT ir skaitmeninės žiniasklaidos priemones.
163/5000

Skaitmeninė kompetencija sukuria sistemą, kuri remia įgūdžių ugdymo veiklą ir įgyvendina politiką, kuria siekiama skatinti skaitmeninimą verslui ir piliečiams. Skaitmeninės kompetencijos sričių plėtra ir moksliniai tyrimai tęsiasi. Žemiau esančioje lentelėje pateikiama santrauka apie svarbius leidinius šia tema:

Digital Competence in Practice (2012)	DigComp 2.1 (2017)
<ul style="list-style-type: none"> • Atlikti užduotis • Spręsti problemas • Bendrauti • Paskirstyti informaciją • Bendradarbiauti • Kurti ir dalintis turiniu bei <ul style="list-style-type: none"> • veiksmingai, efektyviai, tinkamai, kritiškai, kūrybiškai, savarankiškai, lanksčiai, etiškai formuoti žinias, tinkamas darbui, laisvalaikiui, dalyvavimui, mokymuisi, bendravimui, vartojimui bei įgalinimui (ES apibrėžimas, 2013)³. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informacinis ir duomenų raštingumas • Bendravimas ir bendradarbiavimas • Skaitmeninio turinio kūrimas • Saugumas • Problemų sprendimas⁴

Vis dėlto, nors skaitmeninės politikos ir kompetencijos sistemos vystosi, DIGA tyrimai rodo, jog dauguma [verslininkų ir studentų-verslininkų] naudoja skaitmenines technologijas ir ateinančiais metais planuoja padidinti įvairių skaitmeninių priemonių naudojimą. Be to, respondentai naudojami įvairiomis skaitmeninėmis priemonėmis, ne vien socialiniais tinklais "Facebook" ir "LinkedIn", siekdami išplėsti internetinę prekybą, internetinius tinklus ir elektroninę prekybą mažesniu mastu. Tačiau gebėjimas ir poreikis skaitmenines technologijas integruoti į pagrindinę verslo veiklą reikalauja dėmesio ir yra pagrindinis sėkmingo smulkaus verslo skaitmeninės strategijos pagrindas. Išvados leidžia manyti, jog verslininkai nusprendžia pasirinkti mokymus, kurie atitinka esamus ar neatidėliotinus įmonės poreikius, o ne visuotinius ir ateityje planuojamus tikslus. Šie rezultatai rodo, jog reikia skatinti verslininkus priimti strategiškesnę ilgalaikę perspektyvą, susijusią su skaitmeninių technologijų vaidmeniu bei indėliu į tolimesnį jų verslo plėtros ir augimo etapą, o ne kaip papildomą funkciją ar periferiją tik tada, kai jų prireikia.

Daugiau informacijos pateikiama pirmajame modulyje [čia \(angly k.\)](#) bei DIGA tyrimų ataskaitose [\(nuoroda\)](#)

³ Anusca Ferrari (2012). Digital Competence in Practice. An Analysis of Frameworks. Report EUR 25351 EN

⁴ Stephanie Carretero, Riina Vouikari & Yves Punie (2017) DigComp: The Digital Competence Framework for Citizens [Link](#)



4. Įvairūs informacijos šaltiniai

DIGA mokymo programoje pateikiama informacija ir išteklių yra išsamūs bei apima rašytinių ir vaizdo atvejų tyrimus, tačiau fasilitatoriai (ir dalyviai) yra skatinami stiprinti ir naudoti savo asmeninius bei profesinius tinklus. Tai gali padėti neatsilikti nuo naujų pokyčių ir užtikrinti, jog yra tinkamų praktinių pavyzdžių, kad būtų galima papildyti turimą projekto turinį.

Projekto „DIGA“ partneriai yra įsipareigoję bendradarbiauti: galima su jais tiesiogiai susisiekti norint gauti daugiau informacijos. Kiekvieno partnerio elektroninio pašto adresai išsamiai aprašyti mūsų svetainės [kontaktoose](#).

Nuorodos į kitus naudingus projektus ir partnerystes taip pat pateikiamos mūsų tinklalapyje [čia](#)

Toliau pateikiami skaitmeninių įgūdžių, skaitmeninės pedagogikos ir skaitmeninio raštingumo apibrėžimai, kuriais vadovaujamesi atliekant DIGA tyrimus, o šių tyrimų rezultatais yra grindžiamos DIGA mokymo programos:

Mišrus mokymasis – mokymo metodas, kuris sujungia internetinį ir tiesioginį mokymąsi; metodas, kurį galima labiau pritaikyti sau bei kuris palaiko besimokančiojo/-iosios autonomiją.

Skaitmeniniai įgūdžiai – „įgūdžiai, kompetencijos ir požūriai, kurie suteikia žmonėms galimybę dirbti, gyventi ir mokytis kompleksiniame pasaulyje, kuris tampa vis labiau skaitmeniškąs“ (National Forum Strategy Meeting, January, 2014).

Skaitmeninis verslumas. Skaitmeninėms įmonėms būdingas didelis naujų skaitmeninių technologijų (ypač – su socialine sritimi, dideliu duomenų kiekiu, mobiliosiomis technologijomis bei debesija susiję sprendimai) naudojimas, siekiant pagerinti verslo veiklą, išrasti naujus verslo modelius, stiprinti verslo intelektą bei užmegzti ryšius su klientais ir suinteresuotosiomis šalimis.

Skaitmeninė pedagogika - „vientisa technologijų (skaitmeninių priemonių/interneto svetainių/techninės įrangos) ir pedagogikos integracija.“ (Hawker, 2010)

Skaitmeninis raštingumas – „gebėjimai, kuriais naudodamasis asmuo gali gyventi, mokytis ir dirbti skaitmeninėje visuomenėje.“ (JISC, 2014).

Skaitmeninė abonentų linija (DSL). Skaitmeninės abonentų linijos technologijos sukurtos siekiant padidinti pralaidumą per standartinius varinius telefono laidus. Apima šiuos protokolus: IDSL, HDSL, SDSL, ADSL, RADSL, VDSL, DSL-Lite ir xDSL.

Elektroninis verslas: EBPO elektroninį verslą apibrėžia kaip "automatizuotus verslo procesus (tiek interorganizacinius, tiek intraorganizacinius) per kompiuteriu veikiančius tinklus", su privalomomis sąlygomis, kad „procesas apima užduotis (t. y. vertės grandinę) ir apima daugiau nei savarankišką/individualų pritaikymą“ ir kad „procesai turėtų apibūdinti technologijos veikimą, o ne konkrečią technologiją“.

Elektroninis mokymasis – mokymasis, vykdomas per elektroninę žiniasklaidą (dažniausiai internetu).

Elektroninė prekyba (e-komercija): operacijos, vykdomos naudojant IP (internetų protokolą) technologija pagrįstus ar kito tipo kompiuterinius tinklus. Prekės ir paslaugos yra užsakomos šiuose tinkluose, tačiau apmokėjimas ir galutinis prekių ar paslaugų pristatymas gali būti atliekami per internetą ar realiame gyvenime. Užsakymai, gauti telefonu, faksimile ir neinteraktyviu el. paštu, nėra laikomi elektronine prekyba.



Verslumo instruktoriai/dėstytojai - asmenys, teikiantys profesinį rengimą ir mokymą verslumo bei verslo plėtros srityse. Verslumo instruktoriai/dėstytojai gali dirbti kolegijose, universitetuose, mokymo ir verslo paramos organizacijose.

Ekstranetas – saugus intraneto plėtinys, leidžiantis išoriniams vartotojams pasiekti tam tikras organizacijos intraneto dalis.

Intranetas - vidinis įmonės interneto tinklas, kuriame naudojami organizacijos IP adresai.

MAIK (ang. MOOC) reiškia „masinį atvirą internetinį kursą“: masyvus, nes apskritai nėra dalyvių skaičiaus apribojimo, todėl tūkstančiai dalyvių gali dalyvauti tame pačiame kurse; nes kursai gali būti nemokamai prieinami daugybei įvairių besimokančiųjų, kurie paprastai registruojasi pas paslaugos tiekėją, kuris nereikalauja jokių oficialių duomenų; per internetą, nes visas kursas, įskaitant jo įvertinimą ir papildomas paslaugas, pateikiamas internetu (yra net galimybė asmeniškai bendrauti su dėstytojais ar kitais dalyviais).

Socialinė žiniasklaida. Jos naudojimas reiškia, jog įmonė naudoja programas, pagrįstas interneto technologijomis ar komunikacijos platformomis, skirtas prisijungti, kurti ir keisti turiniu internete su klientais, tiekėjais, partneriais arba įmonės viduje. Įmonės, naudojančios socialinę žiniasklaidą, laikomos turinčiomis vartotojo profilį, paskyrą ar vartotojo licenciją, atsižvelgiant į socialinės žiniasklaidos tipo reikalavimus. Socialiniai tinklai, pvz., „Facebook“, „LinkedIn“, „Xing“, „Viadeo“, „Yammer“ ir t. t.; dienoraščiai ar mikroblogai, pvz., „Twitter“; daugialypės terpės turinio svetainės, pvz., „YouTube“, „Flickr“, „Picassa“, „SlideShare“; „Vikipedijos“ pagrindu sukurtos informacijos dalijimosi žiniatinklyje svetainės, pvz., „Wikip.“

Pastaba:

Šis leidinys buvo parengtas DIGA (Digital Innovation for Growth Academy) projekto rėmuose.

Projektas buvo finansuojamas su Europos Komisijos parama, ERASMUS+ programa. Šiame leidinyje pateikta informacija atspindi tik autoriaus nuomonę ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokią naudojimą, kuris gali būti pagamintas iš juose pateiktos informacijos. Visa atsakomybė priklauso autoriams.

Dėkojame, kad domitės projektu „DIGA“.

<http://digaproject.eu/>