

RAPORT I SHKENCËS PËR POLITIKAT - JRC

DigComp 2.0: Korniza e kompetencës digjitale për qytetarët

*Faza 1 e përditësimit:
Modeli konceptual i
referimit*

Riina Vuorikari, Yves Punie, Stephanie
Carretero, Lieve Van den Brande

2016

Ky publikim është një raport në kuadër të Shkencës për politikën të Qendrës së Përbashkët për Kërkime, shërbimit të Komisionit Evropian për shkencën. Qëllimi i tij është ofrimi i mbështetjes shkencore të bazuar në dëshmi për procesin evropian të politikbërjes. Rezultatet shkencore të shprehura nuk përbëjnë qëndrimin politik të Komisionit Evropian. As Komisioni Evropian e as ndonjë person që vepron në emër të Komisionit Evropian nuk është përgjegjës për përdorimin që mund t'i bëhet këtij publikimi.

Informacionet e kontaktit

Emri: Yves Punie

Adresa: Edificio Expo, Calle Inca Garcilaso 3, E-41092 Sevilje, Spanjë

Emaili: Yves.PUNIE@ec.europa.eu

Tel.: +34 9544-88229

Qendra Shkencore e JRC

<https://ec.europa.eu/jrc>

JRC101254

EUR 27948 EN

PDF ISBN 978-92-79-58876-1 ISSN 1831-9424 doi:10.2791/11517 LF-NA-27948-EN-N

© European Union, 2016

Riprodhimi lejohet, me kusht që të njihet burimi.

Si të citohet: Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S., Van den Brande, G. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Zyra e publikimeve e Bashkimit Evropian, Luksemburg EUR 27948 EN. doi:10.2791/11517

Të gjitha imazhet © European Union 2016

Abstrakt

DigComp 2.0: Korniza e kompetencës digjitale për qytetarët.

Korniza evropiane e kompetencës digjitale për qytetarët, e njohur si DigComp, ofron një mjet për të përmirësuar kompetencën digjitale të qytetarëve. DigComp u publikua për herë të parë në vitin 2013 dhe është bërë referim për shumë nisma të kompetencës digjitale në nivel të shteteve evropiane dhe të Shteteve anëtare. Ky dokument prezanton DigComp 2.0. Ai përbën fazën 1 të përditësimit të kornizës e cila fokusohet në modelin konceptual të referimit, fjalorin e ri dhe përshkruesit. Dokumenti po ashtu jep shembuj të përdorimit të DigComp në nivel evropian, nacional dhe rajonal.

Tabela e përmbajtjes

Përmbajtja

Tabela e përmbajtjes	1
Parathënie	2
Përmbledhje ekzekutive	3
Konteksti i politikës	3
Konkluzionet kyçe	3
Gjetjet kryesore	3
Aktivitetet e ndërlidhura ose të ardhshme të JRC-së	4
1. Hyrje.....	5
2. Procesi i përditësimit në dy faza	6
3. DigComp 2.0 - Modeli konceptual i referimit.....	8
4. Nga DigComp 1.0 në DigComp 2.0	10
4.1. DigComp 2.0: fjalori i ri dhe përshkruesit e elaboruar për kompetenca të shqyrtuara më mirë	10
4.2. Krahësimi i ndryshimeve.....	12
5. Përdorimi dhe kuptimi i DigComp	17
5.1. Qëllimi i përdorimit: formulimi dhe mbështetja e politikave	17
5.2. Qëllimi i përdorimit: planifikimi udhëzues	21
5.3. Qëllimi i përdorimit: mjet i vlerësimit	22
Fushat e DigComp	23
5.4. Punimet dhe projektet e ndërlidhura	24
5.5. Përkthimet	25
6. Përfundimet dhe hapat vijues	26
Shtojca 1: Ilustrimet e ndryshimeve të përditësuara	27
Shtojca 2: Ndërlidhja e MIL nga UNESCO dhe DigComp	34
Shtojca 4: Një pamje e çastit e zbatimit nga Shtetet anëtare	36
Shtojca 5: Referimet e ndërsjella në DigComp dhe e-CF	37
Referencat:	38
Lista e shkurtesave dhe përkufizimet	39
Kompetenca	39
Njohuritë.....	39
Shkathtësitë	39
Qëndrimet.....	39
Dimensionet	39
Lista e figurave	40
Lista e tabelave	40

Parathënie

Komunikata e Komisionit Evropian "Një agjendë e re e shkathtësive për Evropën: Puna së bashku për të forcuar kapitalin njerëzor, punësimin dhe konkurrueshmërinë" propozon mënyra për të adresuar sfidat e shkathtësive me cilat po përballlet Evropa tani. Qëllimi është që të gjithë të kenë kompetencat kyçe të nevojshme për zhvillim personal, përfshirje sociale, qytetari aktive dhe punësim. Këto kompetenca përfshijnë njohuritë e shkrim leximit, numrave, shkencës dhe gjuhëve të huaja, si dhe shkathtësitë më transversale si kompetenca digjitale, kompetenca e ndërmarrësisë, mendimi kritik, zgjidhja e problemeve dhe mësimi i të nxënit.

Korniza evropiane e kompetencës digjitale për qytetarët¹, e njohur edhe si DigComp, ofron një mjet për të përmirësuar kompetencën digjitale të qytetarëve. Në fushën e arsimit dhe trajtimit, dhe të punësimit, një kornizë e përbashkët e referencave për atë që quhet aftësi digjitale në një botë gjithnjë e më digjitale dhe të globalizuar ishte e nevojshme.

DigComp u zhvillua nga Qendra e Përbashkët për Kërkime (JRC) e Komisionit Evropian si projekt shkencor në konsultim dhe me kontributin aktiv të një game të gjerë të palëve të interesuara dhe politikbërësve nga industria, arsimi dhe trajnimi, punësimi, partnerët socialë etj. Projekti u nis në Drejtorinë Gjenerale (DG) për Arsim dhe Kulturë dhe u zhvillua më tej në emër të DG për Punësim, Çështje sociale dhe Përfshirje. U publikua për herë të parë në vitin 2013 dhe është bërë referim për zhvillimin e nismave zhvillimore dhe të planifikimit strategjik të kompetencës digjitale në nivel të shteteve evropiane dhe të Shteteve anëtare. Megjithatë, me digjitalizimin e shoqërisë sonë, puna dhe arsimi po ndryshojnë shpejt dhe paraqitet nevoja për të përditësuar konceptet dhe fjalorin e kornizës DigComp. Dokumenti aktual, DigComp 2.0, paraqet Fazën 1 të përditësimit, e cila fokusohet në modelin konceptual të referimit. Raporti po ashtu jep shembuj të zbatimit të saj në nivel evropian, nacional dhe rajonal.

Fillet e këtij punimi shkojnë prapa që në vitin 2006 kur Bashkimi Evropian propozoi 8 kompetenca kyçe për mësimin gjatë gjithë jetës, njëra nga të cilat ishte kompetenca digjitale.

DG për Punësim, Çështje sociale dhe Përfshirje punon me institutin IPTS të JRC-së për të fuqizuar kuptimin dhe përdorimin e DigComp në Evropë. DigComp 2.0 dhe raporti i parë për një "Kornizë evropiane të kompetencës së ndërmarrësisë" (EntreComp)² janë publikuar në të njëjtën kohë. Të dy mjetet do t'u mundësojnë autoriteteve publike dhe akterëve privatë të përmirësojnë udhëzimet e tyre, trajnimin dhe shërbimet e mentorimit për qytetarët, të rinjtë dhe punëkërkuesit. Ne besojmë se ato mund të ndihmojnë për të adresuar disa nga sfidat kryesore të shkathtësive me të cilat përballlet aktualisht Evropa.

Detlef Eckert,
Drejtor, DG për Punësim, Çështje sociale dhe Përfshirje

¹ <https://ec.europa.eu/jrc/digcomp>

² <https://ec.europa.eu/jrc/entrecomp>

Përmbledhje ekzekutive

Konteksti i politikës

Strategjia Evropa 2020 synon të krijojë kushtet për rritje të mençur, të qëndrueshme dhe përfshirëse. Disa nga fushat që synon janë punësimi, arsimi, përfshirja sociale dhe ulja e varfërisë. Secila nga këto fusha po ndryshon shpejt si rrjedhim i digjitalizimit të shoqërisë sonë. Njerëzve u duhet kompetenca digjitale që të mund të marrin pjesë dhe të përfitojnë nga mundësitë digjitale, por edhe për të reduktuar rreziqet e mundshme. Kjo është një sfidë që duhet të adresohet sot. Gati gjysma e popullatës së BE-së (44.5%) e moshën 16 deri në 74 vjeç ka shkathtësi digjitale të pamjaftueshme, siç tregohet nga treguesi për "shkathtësitë digjitale" - Indeksi i ekonomisë dhe shoqërisë digjitale në Evropë (DESI), bazuar në të dhënat e Eurostat të vitit 2015³.

Promovimi i shkathtësive digjitale është një nga prioritetet e Komisionit Evropian. Propozimet e tij më të fundit janë paraqitur në Komunikatën "Një agjendë e re e shkathtësive për Evropën: puna së bashku për të forcuar kapitalin njerëzor, punësimin dhe konkurrencën".

Konkluzionet kyçe

Korniza e kompetencës digjitale për qytetarët, e njohur edhe si DigComp, u publikua për herë të parë në vitin 2013 nga Komisioni Evropian. Është mjet për të përmirësuar kompetencën digjitale për qytetarët, për të ndihmuar politikëbërësit të formulojnë politika që mbështesin ndërtimin e kompetencës digjitale dhe për të planifikuar nisma në fushën e arsimit dhe trajnimit për të përmirësuar kompetencën digjitale të grupeve specifike të caktuara. DigComp po ashtu ofron një gjuhë të përbashkët për mënyrën e identifikimit dhe përshkrimit të fushave kyçe të kompetencës digjitale dhe si e tillë ofron një referim të përbashkët në nivel evropian.

Ky raport paraqet version 2.0 të *Kornizës së kompetencës digjitale për qytetarët* (Faza 1). Përbëhet nga një përditësim i modelit konceptual të referimit, një rishikim i fjalorit dhe përshkruesve më efektivë. Ofrohen po ashtu shembuj të mënyrës së përdorimit të DigComp në nivel evropian, nacional dhe rajonal.

Gjetjet kryesore

Nga viti 2013 e deri më tani, DigComp është përdorur për disa qëllime, në veçanti në kontekstin e punësimit, arsimit dhe trajnimit, dhe mësimi gjatë gjithë jetës.

Raporti i paraqet këto zbatime në tri fusha kryesore: 1) formulimi i politikave dhe mbështetja; 2) planifikimi udhëzues për arsim, trajnim dhe punësim; dhe 3) vlerësimi dhe certifikimi. Në raport listohen më shumë se dhjetë shembuj të këtyre zbatimeve në shtetet anëtare për të dhënë një përmbledhje të përdorimeve aktuale të DigComp.

Gjithashtu, DigComp është vënë në përdorim në nivel të BE-së, për shembull për të ndërtuar një tregues për tërë Evropën, të quajtur "Shkathtësitë digjitale", që përdoret për të monitoruar Ekonominë dhe shoqërinë digjitale. Një shembull tjetër është përfshirë lidhur me CV-në në formatin Europas, që u ndihmon punëkërkuarëve të vlerësojnë kompetencën e tyre digjitale dhe të përfshijnë vlerësimin e tyre në CV.

Për më shumë, korniza të reja janë nxjerrë nga DigComp për kontekste të reja në të cilat nevojitet kompetenca digjitale. Në bashkëpunim me Drejtorinë Gjenerale për Drejtësinë dhe Konsumatorët, JRC-ja po punon për *Kornizën e kompetencës digjitale për konsumatorët* për të ndihmuar konsumatorët që të marrin pjesë në mënyrë aktive, të sigurt dhe me besim në tregun digjital të punës. JRC-ja po punon po ashtu për *Kornizën e kompetencës digjitale për mësimdhënësit* (DigCompTeach) në emër të Drejtorisë Gjenerale për Arsim dhe Kulturë.

³ <https://ec.europa.eu/digital-single-market/desi>

Aktivitetet e ndërlidhura ose të ardhshme të JRC-së

Pas publikimit të modelit konceptual të referimit DigComp 2.0 (Faza 1), JRC-ja do të vazhdojë të punojë për Fazën 2 të përditësimit. Kjo do të përfshijë rafinimin e mëtejshëm të niveleve të aftësisë të DigComp për 8 nivelet e rezultateve të nxënies, të cilat do të validohen gjatë 2016. JRC-ja do të vazhdojë po ashtu të monitorojë zbatimin e kornizës së DigComp në nivel rajonal dhe nacional (shih Galerinë e zbatimit⁴) dhe të sigurojë që ajo të jetë e përditësuar dhe relevante për politika në të ardhmen.

Për më shumë, JRC-ja është duke zhvilluar korniza të kompetencave të ndërlidhura në fushën e arsimit dhe trajnimit, punësimit dhe mësimin gjatë gjithë jetës. Shembuj të kësaj pune përfshijnë Kornizën e kompetencës së ndërmarrësisë (EntreComp ⁵) dhe Kornizën evropiane për organizata arsimore kompetente në sferën digjitale (DigCompOrg⁶).

⁴ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/implementation>

⁵ <https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp/>

⁶ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomporg>

1. Hyrje

Në vitin 2015, gati gjysma e popullatës së BE-së (44.5%) e moshës 16 deri në 74 vjeç kishin mangësi në shkathtësi digjitale për të marrë pjesë në shoqëri dhe ekonomi.⁷ Në fuqinë punëtore aktive (të punësuar dhe të papunësuar), kjo shifër është më shumë se një e treta (37%). 12% e evropianëve të rinj të moshës 11 deri në 16 vjeç kishin gjasa të ishin të ekspozuar ndaj bullizmit kibernetik - numër që është rritur që nga 2010⁸. Puna, punësueshmëria, arsimi, argëtimi, përfshirja dhe pjesëmarrja në shoqëri - të gjitha këto fusha dhe shumë të tjera në shoqërinë tonë po transformohen nga digjitalizimi. Rrjedhimisht, kompetenca digjitale – ose përdorimi me besim dhe kritik i mjeteve të TIK-ut në këto fusha - është jetik për pjesëmarrje në shoqërinë dhe ekonominë e sotme (Parlamenti Evropian dhe Këshilli, 2006).

Korniza e kompetencës digjitale për qytetarët, e njohur edhe me shkurtesën DigComp, u publikua për herë të parë në vitin 2013 nga Komisioni Evropian. Synohej të ishte një mjet për të përmirësuar kompetencën digjitale të qytetarëve, për të ndihmuar politikëbërësit të formulojnë politika që mbështesin ndërtimin e kompetencës digjitale, dhe të planifikojnë nisma edukative dhe trajnime për të përmirësuar kompetencën digjitale të grupeve specifike të caktuara. DigComp po ashtu ofroi një gjuhë të përbashkët për mënyrën e identifikimit dhe përshkrimit të fushave kyçe të kompetencës digjitale dhe si e tillë ofroi një referim të përbashkët në nivel evropian.

Nga viti 2013 e deri më tani (2016), DigComp është përdorur për disa qëllime, në veçanti në kontekstin e punësimit, arsimit dhe trajnimit, dhe mësimi gjatë gjithë jetës. Megjithatë, digjitalizimi i shpejtë i disa aspekteve të shoqërisë parashtron kërkesa të reja, si rrjedhim nevojën për versionin 2.0 të DigComp.

Në këtë raport, ne paraqesim procesin e përditësimit në dy faza të DigComp 2.0 (seksioni 2). Më pas prezantojmë fazën e parë të përditësimit, duke prezantuar modelin konceptual të referimit të DigComp me 21 përshkruesit e përditësuar të kompetencës (seksioni 3). Seksioni 4 njofton lexuesin me fjalorin e ri dhe jep detaje për të gjitha ndryshimet në titujt dhe përshkruesit e kompetencës. Në fund, në Seksionin 5, prezantojmë një numër të shembujve të zbatimit të saj në nivel nacional dhe evropian për të ilustruar shumëllojshmërinë e përdorimeve.

Korniza e kompetencës digjitale për qytetarët përdor një model qeverisjeje shumëpalësh në të cilin DG për Punësim, Çështje sociale dhe Përfshirje dhe JRC-IPTS drejtojnë menaxhimin dhe sigurimin e cilësisë. Një mekanizëm qeverisës ndërmjet Drejtorive Gjenerale (DG) lejon përfshirjen e DG-ve përkatëse, respektivisht DG për Arsim dhe Kulturë (EAC) me të cilën DigComp u inicua fillimisht, DG për Rrjete të komunikimit, Përmbytje dhe Teknologji (CNECT); DG për Tregun e brendshëm, Industri, Ndërmarrësi dhe NVM (GROW); dhe DG për Drejtësi dhe Konsumatorë (JUST). Kjo qeverisje e disa DG-ve luan një rol të rëndësishëm në sigurimin e plotësimit midis veprimeve ekzistuese dhe në zhvillim (p.sh. e-shkathtësitë për rritje dhe vende pune, tregu i vetëm digjital, ESCO etj.). Po ashtu përfshihet edhe bashkëpunimi me një grup më të gjerë të palëve të jashtme të interesit si autoritetet kombëtare, grupet e interesit (p.sh. DIGITALEUROPE⁹, shoqata për e-shkathtësi¹⁰, Telecentre-Europe¹¹, ECDL¹²) dhe akterë të tjerë kyç. Për shembull, kornizat e tjera të kompetencës digjitale, si Korniza evropiane e e-kompetencës për profesionistë të TIK-ut¹³ dhe ofruesit e trajnimeve janë përfshirë në procesin e përditësimit të kornizës aktuale në versionin 2.0.

⁷ Treguesi DESI për "shkathtësitë digjitale", 2015 të dhënat e Eurostat: <http://digital-agenda-data.eu/datasets/desi/indicators>

⁸ EU Kids Online (2014): gjetjet, metodat, rekomandimet. EU Kids Online, LSE. <http://eprints.lse.ac.uk/60512/>

⁹ <http://www.digitaleurope.org/>

¹⁰ <http://eskillsassociation.eu/>

¹¹ <http://www.telecentre-europe.org/>

¹² <http://www.ecdl.com/>

¹³ <http://www.ecompetences.eu/>

2. Procesi i përditësimit në dy faza

Korniza e kompetencës digjitale për qytetarët është e strukturuar në katër dimensione. Dimensionin 1 dhe 2 përfaqësojnë *modelin konceptual të referimit të DigComp* (shih Tabela 1 – sfondi gri). Procesi i përditësimit të DigComp arrihet në dy faza. Ky dokument përshkruan fazën 1: përditësimin e “modelit konceptual të referimit” - me fjalë të tjera, përditësimin e fushave të kompetencës, përshkruesve të kompetencës dhe titujve të tyre.

Tabela 1: Dimensionet kryesore të DigComp 2.0.

Dimensioni 1:	Fushat e identifikuar si pjesë e kompetencës digjitale
Dimensioni 2:	Përshkruesit dhe titujt e kompetencës që janë relevant për secilën fushë
Dimensioni 3:	Nivelet e aftësisë për secilën kompetencë
Dimensioni 4:	Shembuj të njohurive, shkathtësive dhe qëndrimeve të aplikueshme për secilën kompetencë

Faza 1 e përditësimit ka tri objektiva kryesore: të përditësojë fjalorin, të përmirësojë përshkruesit e kompetencës duke reduktuar ata që nuk nevojiten dhe të përfshijë përditësimet përkatëse në lidhje me legjislacionin e BE-së (p.sh. Reforma e mbrojtjes së të dhënave të BE-së¹⁴). Pjesa e mbetur e kornizës do të përditësohet dhe validohet gjatë vitit 2016 (shih Figura 1). Kjo do të përfshijë një përditësim të niveleve të aftësisë për të përfshirë 8 nivele të rezultateve të nxëniet (Dimensioni 3) dhe shembuj të njohurive, shkathtësive dhe qëndrimeve (Dimensioni 4).

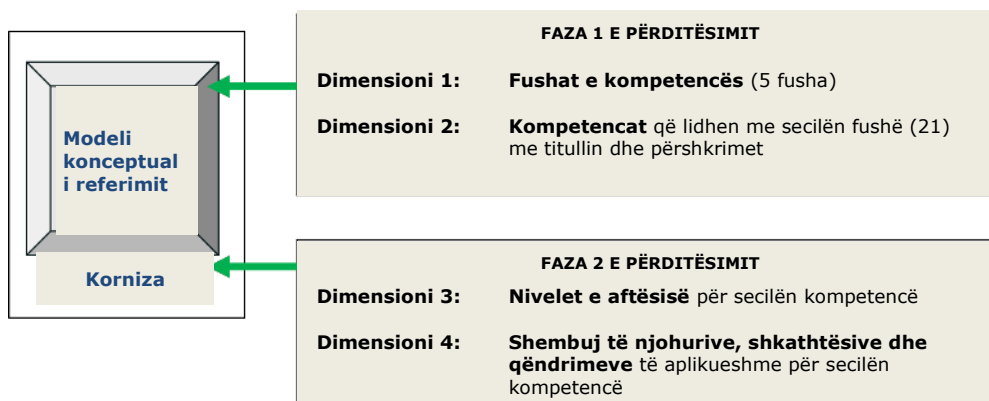


Figura 1: Procesi në dy faza i përditësimit të Kornizës DigComp në versionin 2.0.

Procesi i përditësimit të DigComp filloi në fillim të vitit 2015 me reagime nga grupi punues për shkathtësi transversale në kuadër të kornizës Arsimi dhe trajnimi 2020¹⁵. Në tri sesione të ndara (shkurt, qershor dhe tetor 2015), u mbledhën reagimet për pjesë të ndryshme të procesit të përditësimit (p.sh. rastet e përdorimit në nivel nacional, nivelet e aftësisë, modeli konceptual i referimit). Grupet punuese të AT 2020 janë pjesë e Metodës së hapur të koordinimit, mënyrë e Komisionit Evropian dhe Shteteve anëtare që të bashkëpunojnë për të adresuar sfidat kyçe në nivel nacional dhe evropian në fushën e arsimit. Angazhimi i tyre në zbatimin e DigComp është i rëndësishëm, siç do të tregohet në Pjesën 5, ku një numër i shembujve janë dhënë në nivel rajonal, nacional dhe të BE-së. Vlen po ashtu

¹⁴ http://europa.eu/rapid/press-release_IP-15-6321_en.htm

¹⁵ Shiko më shumë për Grupet punuese të AT 2020 këtu:

http://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/expert-groups_en.htm

të përmendet se Grupi punues tematik që u fokusua në *TIK dhe Arsim* kishte dorëzuar tashmë versionin 1.0 të Kornizës së kompetencës digjitale për qytetarët.

Në nëntor 2015, një version mjaft i qëndrueshëm i modelit konceptual të referimit i DigComp 2.0 u vu në dispozicion të publikut në Qendrën Shkencore të JRC-së¹⁶ me afat për reagime deri me datë 15 mars 2016. Gjatë kësaj periudhe, reagimet u mbledhën përmes mjeteve të ndryshme, p.sh. intervistave, emaileve, reagimit të konsoliduar nga grupet punuese ministrore, rishikuesit e jashtëm. Për më shumë, në "Qeverisjen e kornizave të BE-së për kompetencën digjitale dhe kompetencën e ndërmarrësisë" në shkurt 2016, palët e interesit u informuan për përditësimin dhe u kërkua reagimi i tyre.

16 <https://ec.europa.eu/jrc/digcomp/>

3. DigComp 2.0 - Modeli konceptual i referimit

Në këtë seksion prezantojmë modelin e përditësuar konceptual të referimit për Kornizën e kompetencës digjitale për qytetarët. Këto ndryshime shpjegohen dhe diskutohen në seksionin në vijim.

Fushat e kompetencës Dimensioni 1	Kompetencat Dimensioni 2
1. Informacionet dhe njohja e të dhënave	1.1 Shfletimi, kërkimi dhe filtrimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale Për të artikuluar nevojat për informacione, për të kërkuar për të dhëna, informacione dhe përmbajtje në mjedise digjitale, për t'u qasur në to dhe për të naviguar midis tyre. Për të krijuar dhe përditësuar strategji personale të kërkimit. 1.2 Vlerësimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale Për të analizuar, krahasuar dhe vlerësuar në mënyrë kritike kredibilitetin dhe besueshmërinë e burimeve të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale. Për të analizuar, interpretuar dhe vlerësuar në mënyrë kritike të dhënat, informacionet dhe përmbajtjen digjitale. 1.3 Menaxhimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale Për të organizuar, ruajtur dhe rinxjerrë të dhënat, informacionet dhe përmbajtjen në mjedise digjitale. Për t'i organizuar dhe përpunuar ato në një mjedis të strukturuar.
2. Komunikimi dhe bashkëpunimi	2.1 Ndërveprimi nëpërmjet teknologjive digjitale Për të ndërvepruar përmes një sërë teknologjish digjitale dhe për të kuptuar mjetet e duhura të komunikimit digjital për një kontekst të caktuar. 2.2 Ndarja nëpërmjet teknologjive digjitale Për të ndarë të dhëna, informacione dhe përmbajtje digjitale me të tjerët përmes teknologjive të duhura digjitale. Për të vepruar si ndërmjetës, për të mësuar për praktikën e referencimit dhe atribuimit. 2.3 Angazhimi në qytetari nëpërmjet teknologjive digjitale Për të marrë pjesë në shoqëri përmes përdorimit të shërbimeve digjitale publike dhe private. Për të kërkuar mundësi për vetë-përmirësim dhe për qytetari pjesëmarrëse përmes teknologjive të duhura digjitale. 2.4 Bashkëpunimi nëpërmjet teknologjive digjitale Për të përdorur mjetet dhe teknologjitë digjitale për procese bashkëpunuese dhe për bashkëndërtim dhe bashkëkrijim të burimeve dhe njohurive. 2.5 Normat e komunikimit në internet Për të qenë të vetëdijshëm për normat e sjelljes dhe njohuritë teknike gjatë përdorimit të teknologjive digjitale dhe ndërveprimit në mjedise digjitale. Për të përshtatur strategjitë e komunikimit për audiencat e caktuara dhe për të qenë të vetëdijshëm për diversitetin kulturor dhe ndërmjet brezave në mjedise digjitale. 2.6 Menaxhimi i identitetit digjital Për të krijuar dhe menaxhuar një ose disa identitete digjitale, për të qenë në gjendje për të mbrojtur reputacionin personal, për të menaxhuar të dhënat që dikush prodhon nëpërmjet disa mjeteve, mjediseve dhe shërbimeve digjitale.

3. Krijimi i përmbajtjes digjitale	3.1 Zhvillimi i përmbajtjes digjitale Për të krijuar dhe redaktuar përmbajtje digjitale në formate të ndryshme, për t'u shprehur nëpërmjet mjeteve digjitale. 3.2 Integrimi dhe rielaborimi i përmbajtjes digjitale Për të modifikuar, përsosur dhe integruar informacionin dhe përmbajtjen në një trupë ekzistuese të njohurive për të krijuar përmbajtje dhe njohuri të reja, origjinale dhe relevante. 3.3 Të drejtat e autorit dhe licencat Për të kuptuar se si të drejtat e autorit dhe licencat aplikohen tek të dhënat, informacionet dhe përmbajtja digjitale. 3.4 Programimi Për të planifikuar dhe zhvilluar një rend të udhëzimeve të kuptueshme për një sistem informatik për të zgjidhur një problem të caktuar ose për të kryer një detyrë specifike.
4. Siguria	4.1 Mbrojtja e pajisjeve Për të mbrojtur pajisjet dhe përmbajtjen digjitale dhe për të kuptuar rreziqet dhe kërcënimet në mjediset digjitale. Për të ditur për mbrojtjen dhe masat e sigurisë dhe për të pasur konsideratën e duhur për besueshmërinë dhe privatësinë. 4.2 Mbrojtja e të dhënave personale dhe privatësisë Për të mbrojtur të dhënat personale dhe privatësinë në mjediset digjitale. Për të kuptuar se si përdoren dhe ndahen informacionet e identifikueshme në nivel personal duke qenë në gjendje të mbronin veten dhe të tjerët nga dëmtimet. Për të kuptuar se shërbimet digjitale përdorin një "Politikë të privatësisë" për informim rreth përdorimit të dhënave personale. 4.3 Mbrojtja e shëndetit dhe mirëqenies Për të qenë në gjendje të shmangni rreziqet për shëndetin dhe kërcënimet ndaj mirëqenies fizike dhe psikologjike ndërsa përdoren teknologjitë digjitale. Për të qenë në gjendje të mbronin veten dhe të tjerët nga rreziqet e mundshme në mjediset digjitale (p.sh. bullizmi kibernetik). Për të qenë të vetëdijshëm për teknologjitë digjitale për mirëqenien sociale dhe përfshirjen sociale. 4.4 Mbrojtja e mjedisit Për të qenë të vetëdijshëm për ndikimin mjedisor të teknologjive digjitale dhe përdorimit të tyre.
5. Zgjidhja e problemeve	5.1 Zgjidhja e problemeve teknike Për të identifikuar problemet teknike gjatë operimit të pajisjeve dhe përdorimit të mjediseve digjitale dhe për t'i zgjidhur ato (nga gjetjet e defekteve të problemet më komplekse). 5.2 Identifikimi i nevojave dhe përgjigjeve teknologjike Për të vlerësuar nevojat dhe për të identifikuar, vlerësuar, përzgjedhur dhe përdorur mjetet digjitale dhe përgjigjet e mundshme teknologjike për t'i zgjidhur ato. Për të rregulluar dhe përshtatur mjediset digjitale për nevoja personale (p.sh. qasshmëria). 5.3 Përdorimi kreativ i teknologjive digjitale Për të përdorur mjetet dhe teknologjitë digjitale për të krijuar njohuri dhe për të sjellë risi në procese dhe produkte. Për t'u angazhuar në mënyrë individuale dhe kolektive në përpunimin kognitiv për të kuptuar dhe zgjidhur problemet konceptuale dhe situatat problematike në mjediset digjitale. 5.4 Identifikimi i mangësive në kompetencën digjitale Për të kuptuar se kur kompetenca digjitale personale duhet të përmirësohet ose përditësohet. Për të qenë në gjendje për të mbështetur të tjerët me zhvillimin e tyre të kompetencës digjitale. Për të kërkuar mundësi për vetë-zhvillim dhe për të qenë në rrjedha me evolucionin digjital.

4. Nga DigComp 1.0 në DigComp 2.0

Korniza e kompetencës digjitale u publikua së pari në vitin 2013 nga Instituti për Studime Prospektive Teknologjike i Qendrës së Përbashkët për Kërkime të Komisionit Evropian. Në këtë seksion, ne shpjegojmë ndryshimet që kanë ndodhur në Fazën 1 të përditësimit lidhur me modelin konceptual të referimit që përbëhet nga fushat e kompetencës, titujt e kompetencës dhe përshkruesit e tyre.

4.1. DigComp 2.0: fjalori i ri dhe përshkruesit e elaboruar për kompetenca të shqyrtuara më mirë

Që nga publikimi i parë në vitin 2013, evolucioni digjital është përshkruar nga nevoja dhe kërkesa të reja, që reflektohen në fjalorin e fushës që ndryshon shpejt. Ndonëse korniza DigComp është një kornizë konceptuale e referimit e nivelit të lartë, ishte e qartë se një pjesë e fjalorit duhej të përditësohej. Kjo pavarësisht ndryshimeve në funksionalitetet e mjeteve, softuerëve dhe aplikacioneve, dhe synon të reflektojë ndryshimet më abstrakte në nivel konceptual. Fjalori i termave të rinj është prezantuar në Tabelën 2.

Përmbajtja në formate të ndryshme = p.sh. dokument me tekst, grafikë, imazhe, video, muzikë, multimedia, faqe uebi të ruajtura duke përdorur një format skedari standard, printimi 3D (qoftë ai pronësor, i lirë dhe/ose i hapur). Për më shumë, shikoni:

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_file_formats

Të dhënat = një sekuençë e një ose më shumë simboleve të cilave u është dhënë kuptim nga një veprim(e) specifik i interpretimit. Të dhënat mund të analizohen dhe të përdoren në përpjekje për të fituar njohuri ose për të marrë vendime. Të dhënat digjitale paraqiten duke përdorur sistemin e numrave binarë me njëshë (1) dhe zero (0) për dallim nga paraqitja e tij analoge.

(burimet: https://en.wikipedia.org/wiki/Data_%28computing%29;

<http://www.thefreedictionary.com/data>).

Komunikimi digjital = komunikimi duke përdorur teknologjinë digjitale. Ekzistojnë mënyra të ndryshme të komunikimit, p.sh. komunikimi sinkron (komunikimi në kohë reale, p.sh. duke përdorur skype ose bisedën me video ose Bluetooth) dhe ai asinkron (jo i njëkohshëm, p.sh. emaili, forumi për të dërguar një mesazh, sms) duke përdorur për shembull, mënyra një më një, një te disa ose disa te disa.

Përmbajtja digjitale = çdo lloj i përmbajtjes që ekziston në formë të dhënave digjitale që janë të koduara në një format të lexueshëm nga makina, dhe që mund të krijohen, paraqiten, shpërndahen, modifikohen dhe ruhen duke përdorur kompjuterë dhe teknologji digjitale, p.sh. internetin. Përmbajtja mund të jetë falas ose përmbajtje me pagesë. Shembuj të përmbajtjes digjitale përfshijnë: faqet e uebit dhe sajtet e uebit, median sociale, të dhënat dhe bazat e të dhënave, audion digjitale, si mp3, dhe librat elektronikë, imazhet digjitale, videot digjitale, video lojërat, programet kompjuterike dhe softuerët.

Mjedisi digjital = një kontekst ose një "vend" që mundësohet nga teknologjia dhe pajisjet digjitale, shpesh i transmetuar përmes internetit ose mjeteve të tjera digjitale, p.sh. rrjeti i telefonave celularë. Regjistrimet dhe evidenca e një ndërveprimi të një individi me një mjedis digjital përbën gjurmën e tij digjitale. Në DigComp, termi mjedis digjital përdoret si një sfond për veprime digjitale pa e emërtuar një teknologji ose mjet specifik.

Shërbimet digjitale (publike ose private) = shërbimet që mund të ofrohen përmes komunikimit digjital, p.sh. përmes internetit, rrjetit të telefonave celularë që mund të përfshijnë ofrimin e informacioneve digjitale (p.sh. të dhëna, përmbajtje) dhe/ose shërbimeve transaksionale. Mund të jenë publike ose private, p.sh. e-qeveria, shërbimet e bankimit digjital, tregtia elektronike, shërbimet muzikore (p.sh. Spotify), shërbimet filmike/televizive (p.sh. Netflix).

Teknologjia digjitale = çdo produkt që mund të përdoret për të krijuar, paraqitur, shpërndarë, modifikuar, ruajtur, rinxjerrë, transmetuar dhe marrë informacione në mënyrë elektronike në formë digjitale. Për shembull, kompjuterët dhe pajisjet personale (p.sh. desktopi, laptopi, netbook-i, kompjuteri tablet, telefonat e mençur, PDA me mjetet e telefonit celular, konsolat e lojërave, lexuesit e medias, lexuesit e librave elektronikë), televizioni digjital, robotët. Modifikuar nga burimi: http://www.tutor2u.net/business/ict/intro_what_is_ict.htm.

Mjetet digjitale = teknologjitë digjitale (shiko: teknologjia digjitale) e përdorur për një qëllim të caktuar apo për të kryer një funksion të caktuar të përpunimit të informacioneve, komunikim, krijim të përmbajtjes, siguri ose zgjidhje të problemeve.

Politika e privatësisë = termi që lidhet me mbrojtjen e të dhënave personale, për shembull, se si një ofrues i shërbimeve mbledh, ruan, mbron, shpalos, transferon dhe përdor informacionet (të dhënat) për përdoruesit e tij, cilat të dhëna mblidhen etj.

Zgjidhja e problemeve = “kapaciteti i një individi për t’u angazhuar në përpunimin kognitiv për të kuptuar dhe zgjidhur situata problematike kur një mënyrë e zgjidhjes nuk është e dukshme menjëherë. Përfshin vullnetin për t’u përfshirë në këto situata për të arritur potencialin e vet si një qytetar konstruktiv dhe reflektiv” (OECD, 2014).

Mirëqenia = termi lidhet me përkufizimin e OBSH-së për shëndetin e mirë si gjendje e mirëqenies së plotë fizike, sociale dhe mendore¹⁷ e jo thjesht si mungesë e sëmundjes dhe dobësisë. Mirëqenia sociale i referohet sensit të përfshirjes me të tjerët dhe komunitetet (p.sh. qasja dhe përdorimi i kapitalit social, besimi social, lidhjes sociale dhe rrjeteve sociale).

Përfshirja sociale = procesi i përmirësimit të kushteve për individët dhe grupet që të marrin pjesë në shoqëri (Banka Botërore¹⁸). Përfshirja sociale synon të fuqizojë grupet e varfra dhe të marginalizuara që të shfrytëzojnë mundësitë globale në rritje. Siguron që personat të kenë një zë në vendimet që prekin jetën e tyre dhe që ata të gëzojnë qasje të barabartë në tregje, shërbime dhe hapësira politike, sociale dhe fizike.

Mjedisi i strukturuar = ku të dhënat mbahen në një fushë fikse brenda një regjistri ose skedari, p.sh. bazat e të dhënave ose fletëllogaritjet e ndërlidhura.

Përgjigjja/zgjidhja teknologjike = i referohet përpjekjeve për të përdorur teknologjinë (dhe/ose inxhinierinë) për të zgjidhur një problem.

Tabela 2: Fjalori i përditësuar për DigComp 2.0

Në fjalorin e ri, për shembull, në vend se të flitet për të qenit “në linjë” ose “përdorimin e TIK-ut”, përdoret një term i përgjithshëm “mjedisi digjital” për të përshkruar sfondin e veprimeve digjitale. Në këtë rast, nuk është e nevojshme të emërtohet një teknologji ose mjet specifik dhe rrjedhimisht, termi përfshin jo vetëm përdorimin e kompjuterëve personalë (p.sh. kompjuter desktop, laptop, netbook ose tablet) por edhe pajisjet e tjera të dorës (p.sh. telefonat e mençur, pajisjet që barten me mjete të rrjetëzimit celular), konsolat e lojërave, lexuesit e mediave ose lexuesit e librave elektronik të cilët shpesh janë të rrjetëzuar dhe/ose të lidhur me internet.

Për më shumë, kërkesat e reja për kompetencën digjitale kanë rezultuar nga transformimi digjital. Krahasuar me vitin 2013, për shembull, tani është më e zakonshme se më parë të përdoren hapësirat ruajtëse të bazuara në re kompjuterike për të ruajtur të dhëna dhe përmbajtje digjitale. Gjithashtu, njohuritë e të dhënave janë bërë gjithnjë e më të nevojshme duke iu falënderuar mjeteve të reja të vizualizimit të informacioneve dhe sasive më të mëdha të dhënave të disponueshme. Përditësime të tjera me rëndësi lidhen me qasshmërinë dhe përfshirjen sociale. Privatësia dhe legjislacioni lidhur me të dhënat personale po ashtu ka përparuar që nga versioni 1 i DigComp, për të përmendur vetëm disa nga përditësimet që lidhen me tendencat e reja (për më shumë detaje, shih Shtojcën 1).

Gjithashtu, kërkesa për punëtorë që mund të zgjidhin probleme në vendet e punës ka evoluar dhe është rritur. Gjithnjë e më shumë, këto probleme paraqiten në mjedise të pasura me teknologji. Prandaj, në një anë, ekziston nevoja për persona që mund të vlerësojnë nevojat dhe/ose problemet ekzistuese dhe të dalin me zgjidhje duke përdorur mjete dhe teknologji digjitale. Në anën tjetër, ekziston nevoja për persona që mund të përdorin teknologji digjitale për të krijuar njohuri të reja dhe për të prezantuar procese dhe produkte që

¹⁷ http://www.who.int/features/factfiles/mental_health/en/

¹⁸ <http://www.worldbank.org/en/topic/socialdevelopment/brief/social-inclusion>

nuk ekzistonin më parë. Prandaj, përshkruesit e kompetencës në fushën e “Zgjidhjes së problemit” janë përditësuar për të theksuar zgjidhjen e problemeve si pjesë e kompetencës digjitale. Për më shumë, modeli konceptual i referimit i DigComp 2.0 tani është i harmonizuar me përkufizimin e OECD-së për zgjidhjen e problemeve.

PISA 2012 e përkufizon kompetencën e zgjidhjes së problemeve si: ...kapaciteti i një individi për t’u angazhuar në përpunimin kognitiv për të kuptuar dhe zgjidhur situata problematike kur një mënyrë e zgjidhjes nuk është e dukshme menjëherë. Përfshin vullnetin për t’u përfshirë në këto situata për të arritur potencialin e vet si një qytetar konstruktiv dhe reflektiv (OECD, 2014, fq.30).

Lidhur me përditësimet konceptuale, emri i fushës së kompetencës të njohur më parë si “1. Informacionet ” u ndryshuan në “1. Informacionet dhe njohja e të dhënave”. Ky është një harmonizim me rëndësi që e bën lidhjen në mes njohurive të informacioneve dhe DigComp më të dukshme dhe më të shprehur. Sikur punimi i UNESCO-s për njohuritë për media dhe informacione (UNESCO, 2011), që bën bashkë fushat e njohurive të informacioneve dhe medias si “një grup i kombinuar i kompetencave të nevojshme për jetë dhe punë sot”, DigComp 2.0 përfshin komponentët kryesorë të Njohurive të informacioneve dhe pjesëve të Njohurive të medias (shih Shtojca 2 dhe Shtojca 3 për më shumë detaje për ndërlidhjen në mes kornizave të UNESCO-s dhe DigComp).

Gjithashtu, një model i referimit i DigComp ishte i nevojshëm për t’u fokusuar në kërkesën aktuale që qytetarët të kuptojnë më mirë programimin dhe kodimin. Një numër i madh i nismave ndërkombëtare, në nivel të BE-së dhe nismave nacionale janë fokusuar në këtë çështje së fundi (p.sh. Balanskat & Engelhardt, 2015; kampanja eSkills¹⁹). Rrjedhimisht, kompetenca e “programimit” është rishikuar dhe ripërkufizuar që të jetë e harmonizuar mjaftueshëm me atë të përdorur në “Njohuritë informatike dhe digjitale: thirrje për një qasje gjithëpërfshirëse” (Fondacioni ECDL, 2015).

Në fund, përditësimi fokusohet në harmonizimin e përshkruesve të kompetencës duke reduktuar konceptet e tepërta të shprehura në secilin përshkrues. Përveçse e bën kornizën më efikase, kjo ndihmon gjithashtu me detyrën e ndërtimit të veglave për vlerësimin e kompetencës digjitale të individit.

4.2. Krahasimi i ndryshimeve

DigComp 2.0 ruan të njëjtën strukturë të përgjithshme të 5 fushave të kompetencës. Tabela 3 tregon ndryshimet në emrat e kompetencës të paraqitura me shkronja kursive.

	Fushat e kompetencës versioni 1.0	Fushat e kompetencës versioni 2.0
Fushat e ndërlidhura me pika të mbivendosura dhe referime	1. Informacionet	1. Informacionet <i>dhe njohja e të dhënave</i>
	2. Komunikimi	2. Komunikimi <i>dhe bashkëpunimi</i>
	3. Krijimi i përmbajtjes	3. Krijimi i përmbajtjes <i>digjitale</i>
që ndërlidhen në të gjitha fushat	4. Siguria	4. Siguria
	5. Zgjidhja e problemeve	5. Zgjidhja e problemeve

Tabela 3: Fushat e kompetencës digjitale bazuar në DigComp 1.0

Vlen të përmendet se ndarja e fushave dhe kompetencave është artificiale dhe, në realitet, ka shumë mbivendosje dhe referime nëpër fusha dhe kompetenca. Gjithashtu, natyra e fushave nuk është gjithmonë e ngjashme (shih Tabela 3, kolona majtas).

¹⁹ <http://eskills-week.ec.europa.eu/>

Fusha e "Zgjidhjes së problemeve" është ajo që ndërlidhet më së shumti me të tjerat dhe si rrjedhim mund të gjendet në të gjitha fushat e tjera të kompetencës, siç është ilustruar në raportin e mëparshëm (JRC-IPTS, 2013, fq.11) me shembullin në vijim:

..fusha e kompetencës "Informacionet" (fusha 1) përfshin kompetencën "vlerësimi i informacioneve", e cila është pjesë e dimensionit kognitiv në zgjidhjen e problemeve. Komunikimi dhe krijimi i përmbajtjes përfshin disa elemente të zgjidhjes së problemeve (gjegjësisht: ndërveprimin, bashkëpunimin, zhvillimin e përmbajtjes, integrimin dhe ri-elaborimin, programimin...). Me gjithë përfshirjen e elementeve të zgjidhjes së problemeve në fushat përkatëse të kompetencës, është parë e nevojshme që të ketë një fushë të veçantë për zgjidhjen e problemeve, për shkak të rëndësisë që ky aspekt ka në caktimin e teknologjive dhe praktikave digjitale. Mund të vërehet se disa nga kompetencat e listuara në fushat 1 deri në 4 po ashtu mund të ndërlidhen në fushën 5.

DigComp 2.0 numëron fushat e kompetencës në të njëjtën mënyrë si versioni 1.0: pra nga 1 deri në 5. Progresioni nuk i referohet rritjes së arritjes ose ndonjë lloji tjetër të hierarkisë. Të gjitha kompetencat brenda fushës përdorin një skemë numërimi me dy numra (p.sh. 1.3): numri i parë tregon fushën e kompetencës dhe i dyti tregon kompetencën (*fusha.kompetenca*).

Në fund, është me rëndësi të theksohet se korniza DigComp është përshkruese dhe jo normative. Disa aspekte të kompetencës digjitale mund të përfshijnë çështje ligjore dhe etike, për shembull çështjet që lidhen me ndarjen joligjore të përmbajtjes digjitale të patentuar. Personi që angazhohet në këtë aktivitet joligjor mund të jetë kompetent dhe i vetëdijshëm për licencat dhe rregullat e shkelura. Si rrjedhim, në këtë kornizë aspektet etike përfshihen në aspektin e kompetencave (pra, njohja e tyre e jo sjellja e duhur). Me fjalë të tjera, ne e përmendim si çështje por besojmë se i takon nismave të zbatimit që ta përkufizojnë këtë kompetencë në terma më normativë, nëse duan. Për më shumë, natyra përshkruese po ashtu aplikohet gjatë përshtatjes së ndërhyrjeve (p.sh. planifikimi udhëzues dhe zhvillimi i kurrikulës) për t'iu përshtatur nevojave specifike të grupeve të synuara. Në vend të transpozimit të drejtpërdrejtë të kornizës DigComp në aktivitete aktuale të të nxënësve ose përdorimit të saj për të matur performancën e studentëve, ajo duhet të përdoret si një kornizë referimi.

Në Tabelën 4, kompetencat nga versionet 1.0 dhe 2.0 shpalosen afër njëra-tjetrës për ta lehtësuar krahasimin. Kjo na lejon të shikojmë se cilat ndryshime janë bërë në Fazën 1 të përditësimit. Ndryshimet ishin rezultat i një ushtrimi të detajuar që është kryer për të reflektuar fushëveprimin e secilës kompetencë (shiko Shtojcën 1: Ilustrimet e ndryshimeve të përditësuar). Këto ndryshime do të reflektohen më tej në Fazën 2 të përditësimit përmes shembujve të njohurive, shkathtësive dhe kompetencave që lidhen me secilën nga kompetencat (Dimensioni 4).

Tabela 4: Krahاسimi i përshkruesve të kompetencës në versionin 1 dhe 2

Kompetencat në versionin 1.0	Kompetencat në versionin 2.0
1.1 Shfletimi, kërkimi dhe filtrimi i informacioneve Për të qasur dhe për të kërkuar informacione në linjë, për të artikuluar nevojat për informacione, për të gjetur informacione relevante, për të përzgjedhur burime në mënyrë efektive, për të naviguar midis burimeve në linjë, për të krijuar strategji personale të informacioneve	1.1 Shfletimi, kërkimi dhe filtrimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale Për të artikuluar nevojat për informacione, për të kërkuar për të dhëna, informacione dhe përmbajtje në mjedis digjitale, për t'u qasur në to dhe për të naviguar midis tyre. Për të krijuar dhe përditësuar strategji personale të kërkimit.
1.2 Vlerësimi i informacioneve Për të mbledhur, përpunuar, kuptuar dhe vlerësuar në mënyrë kritike informacionet	1.2 Vlerësimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale Për të analizuar, krahasuar dhe vlerësuar në mënyrë kritike kredibilitetin dhe besueshmërinë e burimeve të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale. Për të analizuar, interpretuar dhe vlerësuar në mënyrë kritike të dhënat, informacionet dhe përmbajtjen digjitale.
1.3 Ruajtja dhe rinxjerrja e informacioneve Për të menaxhuar dhe ruajtur informacionet dhe përmbajtjen për rinxjerrje më të lehtë, për të organizuar informacionet dhe të dhënat	1.3 Menaxhimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale Për të organizuar, ruajtur dhe rinxjerrë të dhënat, informacionet dhe përmbajtjen në mjedis digjitale. Për t'i organizuar dhe përpunuar ato në një mjedis të strukturuar.
2.1 Ndërveprimi përmes teknologjive Për të ndërvepruar përmes një sërë pajisjesh dhe aplikacioneve digjitale, për të kuptuar se si komunikimi digjital shpërndahet, shfaqet dhe menaxhohet, për të kuptuar mënyrat e duhura të komunikimit përmes mjeteve digjitale, për t'iu referuar formateve të ndryshme të komunikimit, për të përshtatur mënyrat e komunikimit dhe strategjitë për audiencën specifike	2.1 Ndërveprimi nëpërmjet teknologjive digjitale Për të ndërvepruar përmes një sërë teknologjish digjitale dhe për të kuptuar mjetet e duhura të komunikimit digjital për një kontekst të caktuar.
2.2 Ndarja e informacioneve dhe përmbajtjes Për të ndarë me të tjerët vendndodhjen dhe përmbajtjen e informacioneve të gjetura, vullneti dhe mundësia për të ndarë njohuri, përmbajtje dhe burime, për të vepruar si një ndërmjetës, për të qenë proaktiv në përhapjen e lajmeve, përmbajtjes dhe burimeve, për të ditur për praktikën e citimit dhe për të integruar informacione të reja në një trupë ekzistuese të njohurive	2.2 Ndarja nëpërmjet teknologjive digjitale Për të ndarë të dhëna, informacione dhe përmbajtje digjitale me të tjerët përmes teknologjive të duhura digjitale. Për të vepruar si ndërmjetës, për të mësuar për praktikën e referencimit dhe atribuimit.
2.3 Angazhimi në pjesëmarrje qytetare në linjë Për të marrë pjesë në shoqëri përmes angazhimit në linjë, për të kërkuar për mundësi për vetë-zhvillim dhe fuqizim në përdorimin e teknologjive dhe mjediseve digjitale, për të qenë i vetëdijshëm për potencialin e teknologjive për pjesëmarrjen e qytetarëve	2.3 Angazhimi në pjesëmarrje qytetare nëpërmjet teknologjive digjitale Për të marrë pjesë në shoqëri përmes përdorimit të shërbimeve digjitale publike dhe private. Për të kërkuar mundësi për vetë-përmirësim dhe për qytetari pjesëmarrëse përmes teknologjive të duhura digjitale.
2.4 Bashkëpunimi përmes kanaleve digjitale Për të përdorur teknologjitë dhe median për punën në ekip, proceset bashkëpunuese dhe për bashkëndërtim dhe bashkëkrijim të burimeve, njohurive dhe përmbajtjes	2.4 Bashkëpunimi përmes teknologjive digjitale Për të përdorur mjete dhe teknologji për procese bashkëpunuese dhe për bashkëndërtim dhe bashkëkrijim të burimeve dhe njohurive.

2.5 Normat e komunikimit në internet Për të pasur njohuri dhe njohuri teknike për normat e sjelljes në ndërveprimet në linjë/virtuale, për të qenë i vetëdijshëm për aspektet e diversitetit kulturor, për të qenë në gjendje për mbrojtje të vetes dhe të tjerëve nga rreziqet e mundshme në linjë (p.sh. bullizmi kibernetik), për të zhvilluar strategji aktive për të zbuluar sjelljen e papërshtatshme	2.5 Normat e komunikimit në internet Për të qenë të vetëdijshëm për normat e sjelljes dhe njohuri teknike gjatë përdorimit të teknologjive digjitale dhe ndërveprimet në mjedise digjitale. Për të përshtatur strategjitë e komunikimit për audiencat e caktuara dhe për të qenë të vetëdijshëm për diversitetin kulturor dhe ndërmjet brezave në mjedise digjitale.
2.6 Menaxhimi i identitetit digjital Për të krijuar, përshtatur dhe menaxhuar një ose disa identitete digjitale, për të qenë në gjendje për të mbrojtur reputacionin personal, për të menaxhuar të dhënat që dikush prodhon nëpërmjet disa llogarive dhe aplikacioneve	2.6 Menaxhimi i identitetit digjital Për të krijuar dhe menaxhuar një ose disa identitete digjitale, për të qenë në gjendje për të mbrojtur reputacionin personal, për të menaxhuar të dhënat që dikush prodhon nëpërmjet disa mjeteve, mjediseve dhe shërbimeve digjitale.
3.1 Zhvillimi i përmbajtjes Për të krijuar përmbajtje në formate të ndryshme duke përfshirë multimedian, për të redaktuar dhe përmirësuar përmbajtjen që ai/ajo ka krijuar ose që të tjerët kanë krijuar, për t'u shprehur në mënyrë kreative përmes mediave dhe teknologjive digjitale	3.1 Zhvillimi i përmbajtjes digjitale Për të krijuar dhe redaktuar përmbajtje digjitale në formate të ndryshme, për t'u shprehur nëpërmjet mjeteve digjitale.
3.2 Integrimi dhe rielaborimi Për të modifikuar, përsosur dhe kombinuar burimet ekzistuese për të krijuar përmbajtje dhe njohuri të reja, origjinale dhe relevante	3.2 Integrimi dhe rielaborimi i përmbajtjes digjitale Për të modifikuar, përsosur, përmirësuar dhe integruar informacionin dhe përmbajtjen në një trupë ekzistuese të njohurive për të krijuar përmbajtje dhe njohuri të reja, origjinale dhe relevante.
3.3 Të drejtat e autorit dhe licencat Për të kuptuar se si të drejtat e autorit dhe licencat aplikohen në informacione dhe përmbajtje	3.3 Të drejtat e autorit dhe licencat Për të kuptuar se si të drejtat e autorit dhe licencat aplikohen tek të dhënat, informacionet dhe përmbajtja digjitale.
3.4 Programimi Për të aplikuar parametrat, modifikimin e programit, aplikacione të programimit, softuerë, pajisje, për të kuptuar parimet e programimit, për të kuptuar se çfarë qëndron prapa një programi	3.4 Programimi Për të planifikuar dhe zhvilluar një rend të udhëzimeve të kuptueshme për një sistem informativ për të zgjidhur një problem të caktuar ose për të kryer një detyrë specifike.
4.1 Mbrojtja e pajisjeve Për të mbrojtur pajisjet vetanake dhe për të kuptuar rreziqet dhe kërcënimet në linjë, për të njohur masat e sigurisë dhe mbrojtjes	4.1 Mbrojtja e pajisjeve Për të mbrojtur pajisjet dhe përmbajtjen digjitale dhe për të kuptuar rreziqet dhe kërcënimet në mjediset digjitale. Për të njohur mbrojtjen dhe masat e sigurisë dhe për të pasur konsideratën e duhur për besueshmërinë dhe privatësinë.
4.2 Mbrojtja e të dhënave personale Për të kuptuar kushtet e përgjithshme të zakonshme, mbrojtjen aktive të të dhënave personale, kuptimin e privatësisë së personave të tjerë, për të mbrojtur veten nga mashtrimet dhe kërcënimet në linjë dhe bullizmi kibernetik	4.2 Mbrojtja e të dhënave personale dhe privatësisë Për të mbrojtur të dhënat personale dhe privatësinë në mjediset digjitale. Për të kuptuar se si përdoren dhe ndahen informacionet e identifikueshme në nivel personal duke qenë në gjendje të mbronin veten dhe të tjerët nga dëmtimet. Për të kuptuar se shërbimet digjitale përdorin një "Politikë të privatësisë" për informim rreth përdorimit të të dhënave personale.
4.3 Mbrojtja e shëndetit Për të shmangur rreziqet për shëndetin lidhur me përdorimin e teknologjisë në aspektin e kërcënimeve ndaj mirëqenies fizike dhe psikologjike	4.3 Mbrojtja e shëndetit dhe mirëqenies Për të qenë në gjendje për të shmangur rreziqet për shëndetin dhe kërcënimet ndaj mirëqenies fizike dhe psikologjike ndërsa përdoren teknologjitë digjitale. Për të qenë në gjendje për të mbrojtur veten dhe të tjerët nga rreziqet e mundshme në mjediset digjitale (p.sh. bullizmi kibernetik). Për të qenë të vetëdijshëm për teknologjitë digjitale për mirëqenien sociale dhe përfshirjen sociale.

4.4 Mbrojtja e mjedisit Për të qenë të vetëdijshëm për ndikimin e TIK-ut në mjedis	4.4 Mbrojtja e mjedisit Për të qenë të vetëdijshëm për ndikimin mjedisor të teknologjive digjitale dhe përdorimit të tyre.
5.1 Zgjidhja e problemeve teknike Për të identifikuar problemet e mundshme dhe për t'i zgjidhur ato (nga gjetja e defekteve e deri te zgjidhja e problemeve komplekse) me ndihmën e mjeteve digjitale	5.1 Zgjidhja e problemeve teknike Për të identifikuar problemet teknike gjatë operimit të pajisjeve dhe përdorimit të mjedisve digjitale dhe për t'i zgjidhur ato (nga gjetja e defekteve e deri te zgjidhja e problemeve më komplekse).
5.2 Identifikimi i nevojave dhe përgjigjeve teknologjike Për të vlerësuar nevojat personale në aspektin e burimeve, mjeteve dhe zhvillimit të kompetencave, për të përputhur nevojat me zgjidhjet e mundshme, përshtatjen e mjeteve për nevojat personale, për të vlerësuar në mënyrë kritike zgjidhjet e mundshme dhe mjetet digjitale	5.2 Identifikimi i nevojave dhe përgjigjeve teknologjike Për të vlerësuar nevojat dhe për të identifikuar, vlerësuar, përzgjedhur dhe përdorur mjetet digjitale dhe përgjigjet e mundshme teknologjike për t'i zgjidhur ato. Për të rregulluar dhe përshtatur mjediset digjitale për nevoja personale (p.sh. qasshmëria).
5.3 Inovimi dhe përdorimi kreativ i teknologjisë Për të sjellë risi me përdorimin e teknologjisë, për të marrë pjesë në prodhimin bashkëpunues digjital dhe të multimedias, për t'u shprehur në mënyrë kreative përmes medias dhe teknologjive digjitale, për të krijuar njohuri dhe për të zgjidhur probleme konceptuale me mbështetjen e mjeteve digjitale.	5.3 Përdorimi kreativ i teknologjive digjitale Për të përdorur mjetet dhe teknologjitë digjitale për të krijuar njohuri dhe për të sjellë risi në procese dhe produkte. Për t'u angazhuar në mënyrë individuale dhe kolektive në përpunimin kognitiv për të kuptuar dhe zgjidhur problemet konceptuale dhe situatat problematike në mjediset digjitale.
5.4 Identifikimi i mangësive në kompetencën digjitale Për të kuptuar se ku duhet të përmirësohen ose të përditësohen kompetencat personale, për të mbështetur të tjerët në zhvillimin e kompetencës së tyre digjitale, për të qenë në rrjedhë me zhvillimet e reja.	5.4 Identifikimi i mangësive në kompetencën digjitale Për të kuptuar se kur kompetenca digjitale personale duhet të përmirësohet ose përditësohet. Për të qenë në gjendje për të mbështetur të tjerët me zhvillimin e tyre të kompetencës digjitale. Për të kërkuar mundësi për vetë-zhvillim dhe për të qenë në rrjedhë me evolucionin digjital.

5. Përdorimi dhe kuptimi i DigComp

Që nga nisja e saj, korniza DigComp është mirëpritur dhe pranuar nga palë të ndryshme të interesit. Ky dokument i shumanshëm përdoret për qëllime të ndryshme. Në këtë seksion, siç ilustron Figura 2, ne i kategorizojmë tri përdorime të ndryshme që korniza mund të ketë në kontekstin e arsimit, trajnimit dhe punësimit, si në vijim:

- 1) Formulimi dhe mbështetja e politikave
- 2) Planifikimi udhëzues për arsim, trajnim dhe punësim
- 3) Vlerësimi dhe certifikimi

Palët janë të ndryshme që nga përpiluesit e politikave, autoritetet arsimore dhe të punësimit në nivel kombëtar dhe rajonal e deri tek institucionet publike dhe private të trajnimit dhe organet e sektorit të tretë, që ofrojnë mundësi arsimimi dhe trajnimi.

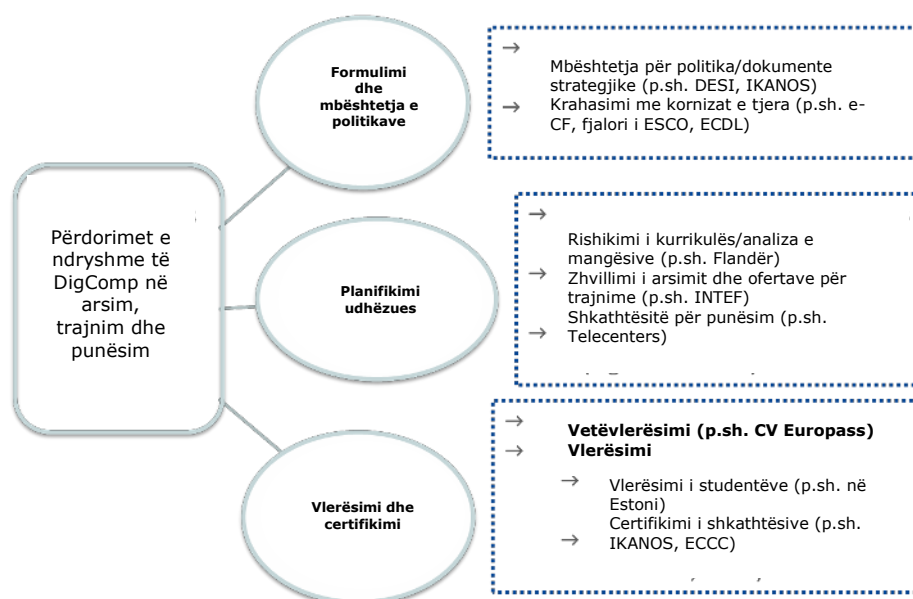


Figura 2: Përdorimet e ndryshme kërkojnë lloje të ndryshme të zbatimit

Në përpjekje për të ndarë praktikën dhe për të ofruar mundësi për shkëmbimin e përvojave rreth zbatimit të DigComp, në vitin 2015 u lancua një "Galeri e zbatimit" në sajtin e uebit të Qendrës Shkencore të JRC-së²⁰. Galeria e zbatimit funksionon me parimet e vetë-raportimit dhe prezanton pamje të çastit të zbatimeve në një moment të caktuar kohor. Qëllimi është prezantimi i shembujve të përdorimit nëpër Evropë. Këto nuk duhet të konsiderohen si praktikë më të mira. Në këtë seksion do të përshkruajmë një numër të këtyre përdorimeve nga palë të ndryshme të interesit në tri kategoritë e sipërpërmendura (shih edhe hartën në Shtojcën 4), pa dhënë një përmbledhje gjithëpërfshirëse të zbatimeve të DigComp. Po ashtu do të ofrojmë disa shembuj të punës së bërë në nivel evropian, përmes institucioneve ose projekteve.

5.1. Qëllimi i përdorimit: formulimi dhe mbështetja e politikave

Në këtë nën-seksion, ne përshkruajmë se si është përdorur DigComp për të mbështetur planifikimin strategjik dhe politikëbërjen. Së dyti, do të listojmë disa shembuj të përdorimit të saj për të krahasuar kornizat ekzistuese, duke paraqitur fushat për të kuptuar më mirë sinergjitë, mbivendosjet dhe mangësitë e mundshme.

Mbështetja strategjike për formulimin e politikave është një nga qëllimet e përdorimit të DigComp në nivel kombëtar dhe rajonal. Projekti Ikanos²¹ u zhvillua nga qeveria baske (Spanjë) për të promovuar Shoqërinë e informacioneve dhe njohurive në rajonin baske.

²⁰ <https://ec.europa.eu/jrc/digcomp/implementation>

²¹ http://ikanos.blog.euskadi.net/?page_id=2423&lang=en

Në vitin 2016, u lancua Agjenda e re digjitale 2020 për integrimin e kompetencës digjitale në arsim dhe në vendin e punës. Që nga viti 2013, megjithatë, qeveria baske ka vënë në përdorim mjete të ndryshme dhe profile të kompetencës për të trajnuar, promovuar dhe vlerësuar kompetencën digjitale brenda sistemeve ekzistuese të arsimit dhe trajnimit, midis qytetarëve dhe punëkërkesve, dhe kompanive dhe administratorëve publikë (Figura 3) - disa prej të cilave do të shpjegohen më tutje në këtë raport.

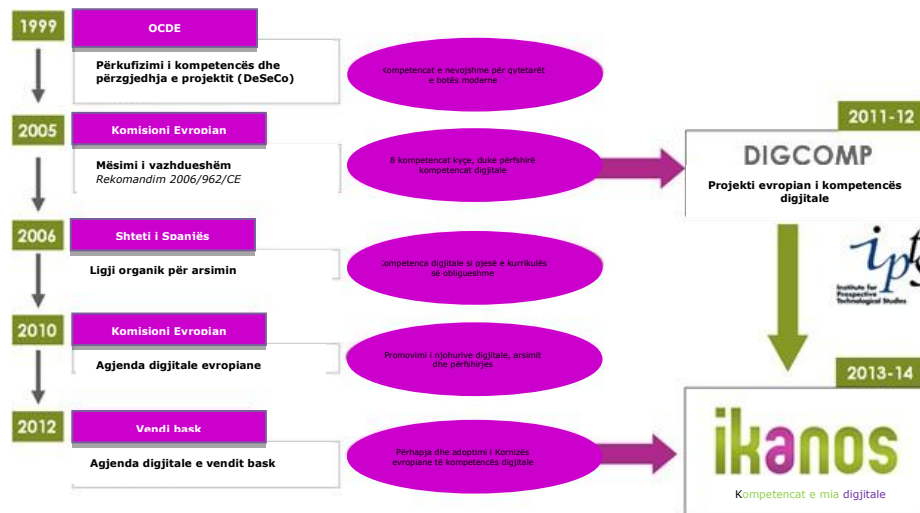


Figura 3: DigComp në mbështetje të formulimit të politikave në vendin bask, Spanjë.

Për t'i ndihmuar politikëbërësit që të kenë një pamje të kompetencës digjitale të qytetarëve në nivel makro, Komisioni Evropian ka zhvilluar një Tregues të shkathtësive digjitale (DESI). Ky tregues bazohet në katër fushat e kompetencës të DigComp (informacionet, komunikimi, krijimi i përmbajtjes dhe zgjidhja e problemeve). Ai përdor të dhënat nga Anketa e Bashkimit Evropian për përdorimin e internetit në familje dhe nga individët (që mbulon një mostër përfaqësuese të popullatës së BE-së të moshës 16 deri në 74 vjeç) nga Eurostat. Fokusohet në mënyrën se si individët e kanë përdorur internetin në tre muajt e fundit²² si një përfaqësim për shkathtësitë e tyre digjitale.

Në sajtin e uebit të Digital Scoreboard është një mjet ndërveprues për paraqitjen dhe analizimin e mëtejme të të dhënave. Treguesi, për shembull, mund të zërthehet në disa variabla, që të mund të vlerësohen shkathtësitë digjitale të individëve, por edhe të fuqisë punëtore të BE-së. Përdoren katër nivele për kompetencën digjitale të qytetarëve (nuk ka -e ulët – bazike – mbi bazike). Figura 4 ofron një grafik të individëve me shkathtësi digjitale "bazike" dhe "mbi bazike" për secilin vend të BE-së, plus për Norvegjinë dhe Islandën. Në BE-28, mesatarja e individëve me shkathtësi digjitale "bazike" dhe "mbi bazike" është 55%, ndërsa mesatarja në fuqinë punëtore aktive (të punësuar dhe të papunësuar) është 63%. Aplikimi i DigComp për trajnime që lidhen me vendet e punës dhe përmirësimin e shkathtësive mund të sjellë përparësi të tjera.

Dokumente të ndryshme të politikave po ashtu përdorin ose i referohen DigComp. Për shembull, një publikim i fundit nga Koalicioni për shkathtësi digjitale në Itali përfshinte një Strategji dhe Udhëzues për kompetencën digjitale në 2016²³, që përvijonte një përkthim të DigComp. Po ashtu, Plani kombëtar italian për shkollën digjitale (Il Piano Nazionale Scuola Digitale), i lëshuar

²² http://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=13706, shiko fq. 32

²³ Competenze Digitali: strategia e roadmap 2016:
http://www.agid.gov.it/sites/default/files/documenti_indirizzo/agid_-_competenze_digitali_2016_r11.pdf

në vitin 2015²⁴, e liston DigComp në dokumentin e tij udhëzues. Ngjashëm, Ministria për Arsim dhe Punësim në Maltë ka publikuar "Dokumentin e gjelbër: njohuritë digjitale" ²⁵ në vitin 2015, që i referohet kornizës DigComp. Departamenti për arsim i Navarrës në Spanjë po ashtu e përdor DigComp si referim kyç për planifikimin e tij strategjik.

Një shembull tjetër i përdorimit të DigComp për të mbështetur zbatimet vjen nga Polonia. Programi digjital i Polonisë 2014-2020 i referohet²⁶ DigComp, ndër një sërë kornizash kyçe, si mbështetje për zbatimin e projekteve për e-integrimin (kompetencat digjitale të shoqërisë).

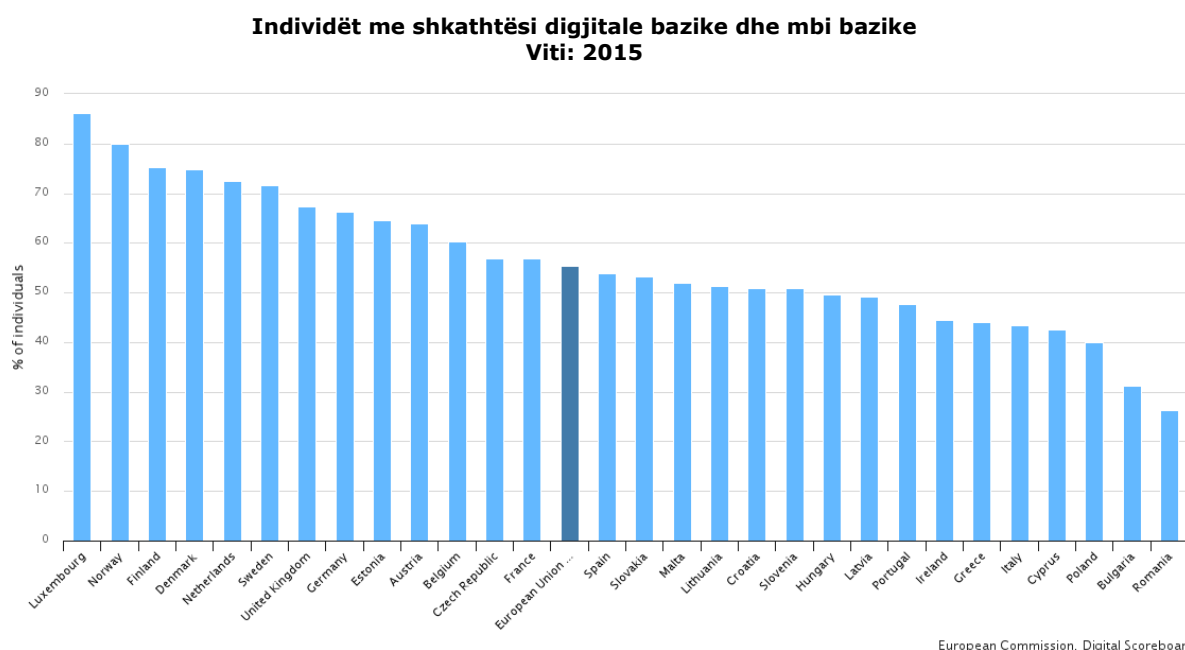


Figura 4: Një grafik që prezanton treguesin e Shkathtësive digjitale për vend në vitin 2015.

Një shembull i analizës së mangësive për të krahasuar kornizat ekzistuese në listën e ESCO-së²⁷ për shkathtësitë transversale të TIK-ut. Këtu, DigComp është përdorur si një prej mjeteve të referimit për ESCO-në, klasifikimin disa gjuhësor të shkathtësive evropiane, kompetencave, kualifikimeve dhe profesioneve. ESCO-ja koordinohet nga DG për Punësim, Çështje sociale dhe Përfshirje, dhe mbështetet nga Qendra Evropiane për Zhvillimin e Formimit Profesional (Cedefop). ESCO-ja është pjesë e strategjisë Evropa 2020.

Klasifikimi i ESCO-së identifikon dhe kategorizon shkathtësitë, kompetencat, kualifikimet dhe profesionet në tregun e punës të BE-së dhe në arsim dhe trajnim. Një nga këto klasifikime është lista e ESCO-së për shkathtësi transversale të TIK-ut. Gjatë zhvillimit të saj në vitin 2015, korniza DigComp u përdor si një nga mjetet e referimit për matjen e fushës së kompetencës dhe shkathtësive të nevojshme. Tabela 5 tregon 5 fushat e përfshira përfundimisht në listën e ESCO-së për shkathtësitë transversale të TIK-ut dhe fushat përkatëse në DigComp.

DigComp, nisur nga ky bashkëpunim, ka shtuar disa koncepte të reja në kornizën e saj të përditësuar. Ky është një demonstrim i mirë i konvergencës

²⁴ http://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf

²⁵ Shih:

<https://education.gov.mt/elearning/Documents/Green%20Paper%20Digital%20Literacy%20v6.pdf>

²⁶ <https://mc.gov.pl/projekty/polska-cyfrowa-po-pc-2014-2020/ramowy-katalog-kompetencji-cyfrowych>

²⁷ <https://ec.europa.eu/esco/>

drejt një vizioni të njëjtë për krahasim dhe ndëroperim më të mirë midis instrumenteve, duke i ruajtur në të njëjtën kohë specifikat e secilit instrument.

Tabela 5: Ndërlidhja e fushës së kompetencës së DigComp dhe një shembull i ESCO-së

DigComp	Shkathtësitë transversale të TIK-ut sipas ESCO-së
Informacionet dhe njohja e të dhënave	Përpunimi i të dhënave digjitale
Komunikimi dhe bashkëpunimi	Komunikimi digjital
Krijimi i përmbajtjes digjitale	Krijimi i përmbajtjes me softuerë të TIK-ut
Siguria	Siguria e TIK-ut
Zgjidhja e problemeve	Zgjidhja e problemeve me mjete të TIK-ut dhe harduerë

Ngjashëm, **Korniza e e-kompetencës për profesionistë të TIK-ut (e-CF)** është paraqitur krahas DigComp për të kuptuar më mirë sinergjitë midis dy kornizave ekzistuese. Në këtë rast, diferenca kryesore midis instrumenteve është se njëra është për një audiencë të përgjithshme, pra DigComp për qytetarët, ndërsa korniza e-CF është për profesionistët që punojnë në sektorin e TIK-ut. Përparësia e paraqitjes së të dyjave është paraqitja e vazhdimësisë së disa shkathtësive kur kalohet nga kompetencat që priten nga qytetarët tek ato që priten nga profesionistët e TIK-ut (shih Shtojcën 5 për listën e plotë të referimeve të ndërsiella).

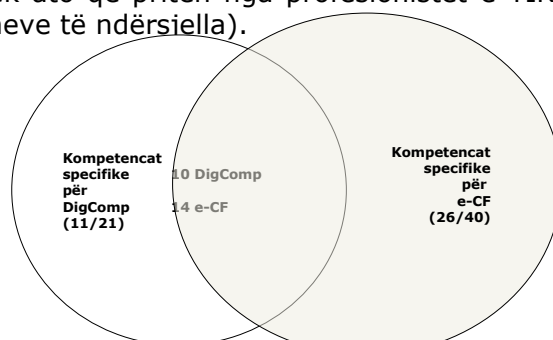


Figura 5: Fushat e referimit të ndërsjellë midis DigComp dhe e-CF

Paraqitja e të tyre tregoi se 10 nga 21 përshkruesit e kompetencës të DigComp kanë një marrëdhënie, të plotë ose të pjesshme, me 14 kompetencat e përshkruara në e-CF (shih Figurën 5). Me fjalë të tjera, nga lista e 40 kompetencave të e-CF-së, një e treta (14) mund të referohet me DigComp. Kjo tregon, midis tjerash, se kompetenca e TIK-ut e kërkuar për profesionistët në sektorin e TIK-ut ka një fushëveprim shumë më të gjerë (pra, 40 kundrejt 21 përshkruesve të kompetencës) dhe është më e fokusuar në mënyrë specifike në detyrat e TIK-ut që lidhen me industrinë.

Një shembull tjetër i analizës së mangësive për të krahasuar kornizat ekzistuese është Korniza e shkathtësive digjitale bazike²⁸. Është zhvilluar nga GO ON në MB që funksionin në bashkëpunim të ngushtë me Zyrën e kabinetit dhe Shërbimin digjital të qeverisë së Mbretërisë së Bashkuar. Në përditësimin e fundit të kësaj kornize, fusha e "zgjidhjes së problemeve" është shtuar në kornizën e Shkathtësive digjitale bazike. Kjo fushë e re tani synon të "Rritë pavarësinë dhe

²⁸ <https://www.go-on.co.uk/get-involved/basic-digital-skills/>. (shënim: në kohën e publikimit të këtij raporti, lajmi për përditësimin është hequr)

vetëbesimin duke zgjidhur probleme përmes përdorimit të mjeteve digjitale dhe gjetjes së zgjidhjeve". Kjo shtesë është frymëzuar nga korniza DigComp.

5.2. Qëllimi i përdorimit: planifikimi udhëzues

DigComp është përdorur më së shumti për të zhvilluar nisma në fushën e arsimit dhe trajnimeve për qëllime të arsimit, shkathtësive dhe punësimit. Në vijim, do të paraqesim rastet ku DigComp përdoret në kontekste të ndryshme.

Planprogrami i ri i trajnimit për kompetencë digjitale në arsimin për të rritur është një shembull frymëzues i përdorimit të DigComp për mbështetjen e rishikimit dhe përditësimit të një kurrikule. Në vitin 2014, Departamenti i Arsimit në Flandër, Belgjikë, krijoi një komision ndër-sektorial për kurrikulën për të rishikuar përmbajtjen e programeve ekzistuese të TIK-ut në sektorin e arsimit për të rritur. Në Flandër, ky sektor regjistron diku 400,000 të rritur në vit. Gjithsej, janë zhvilluar tetë programe arsimore me grupe të ndryshme të moduleve. Secili modul përfshin një set të kompetencave që rrjedhin nga DigComp. Nga shtatori 2016 e më tutje, qendrat për të rritur do të mund të përdorin programet e reja.

Programet e zhvillimit profesional për mësimdhënësit në vende të ndryshme të BE-së kanë pranuar kornizën e DigComp për ndërtimin e kompetencës digjitale të mësimdhënësve. Për shembull, Ministria e Arsimit, Kulturës dhe Sporteve në Spanjë ka krijuar Një Kornizë të përbashkët të kompetencës digjitale për mësimdhënësit (*Marco comun de Competencia Digital Docente 2.0*)²⁹ në vitin 2014. Që atëherë, INTEF zhvillon materiale të reja trajnimi për kompetencën digjitale për mësimdhënësit bazuar në DigComp. Këto përfshijnë, për shembull, një Kurs masiv të hapur në linjë (MOOC) për mënyrën e mësimi dhe vlerësimit të kompetencës digjitale³⁰, qysh në edicionin e 3-të. Në vitin 2016, u lancuan po ashtu një numër i kurseve të shkurta në linjë, 3 orë për njësi, për DigComp³¹. Për më shumë, përdorimi i DigComp për Zhvillim profesional (PD) për mësimdhënësit është dakorduar midis qeverive shtetërore dhe rajonale. Kjo ka nxitur zbatimin, p.sh. Extremadura ka prezantuar një portfolio të kompetencës digjitale për mësimdhënësit bazuar në modelin spanjoll të DigComp për mësimdhënësit³².

Qendra për Zhvillim të Arsimit në Lituani, që është nën autoritetin e drejtpërdrejt të Ministrisë së Arsimit dhe Shkencës, kryen punë të ngjashme për ta zbatuar kornizën DigComp për zhvillimin profesional të mësimdhënësve që nga viti 2015³³.

Në Portugali, Drejtoria Gjenerale për Arsim e Ministrisë së Arsimit përdor DigComp si input për kurset e zhvillimit profesional për mësimdhënësit që nga viti 2016. Përkthimi i DigComp³⁴ është bërë nga Qendra kërkimore "Didaktika dhe teknologjia në edukimin e trajnerëve" (CIDTFF) me mbështetjen e Drejtorisë Gjenerale për Arsim të Ministrisë së Arsimit në Portugali.

Qendra Norvegjeze për TIK përdor DigComp që nga viti 2013 si referim i përgjithshëm për zhvillimin e kornizës së tyre kombëtare për kompetencë digjitale për mësimdhënësit. Këtu, përdoret për të udhëzuar trajnimet fillestare dhe të mëtutjeshme të mësimdhënësve.

Në Kroaci, projekti *e-Schools* (2015-2022)³⁵ po zbaton DigComp si mbështetje kyçe për mësimdhënësit kompetentë në sferën digjitale në shkollat me njohuri digjitale. Projekti *e-Schools* udhëhiqet nga Rrjeti akademik dhe për kërkime i Kroacisë dhe bashkëfinancohet nga Fondi Evropian për Zhvillim Rajonal dhe Fondi Social Evropian.

²⁹ <http://blog.educalab.es/intef/2015/10/22/common-framework-for-digital-competence-of-teachers/>

³⁰ http://mooc.educalab.es/courses/INTEF/INTEF162/2016_ED3/about?preview-lang=en

³¹ http://mooc.educalab.es/courses/INTEF/NOOC02/2016_ED1/about

³² <http://www.educarex.es/edutecnologias/porfoliotic.html>

³³ http://www.upc.smm.lt/projektai/mentep/DIGCOMP_saltiniai.php

³⁴ Shih:

http://erte.dge.mec.pt/sites/default/files/Recursos/Estudos/digcomp_proposta_quadro_ref_eur_opeu_compet_digital.pdf

³⁵ http://www.carnet.hr/e-schools/project_description

Programet e arsimit dhe trajnimit të sektorit të tretë po ashtu kanë pranuar kornizën DigComp. Për shembull, anëtarët e Telecentre Europe (TE) kanë zbatuar DigComp në disa raste. Telecentre Europe është organizatë jofitimprurëse evropiane që përfaqëson teleqendrat e financuara publikisht/rrjetet e teleqendrave, qendrat mësimore të TIK-ut, qendrat për arsimimin e të rriturve dhe bibliotekat nëpër Evropë. Në këto vende, fëmijët dhe të rriturit mund të qasen në internet, të mësojnë shkathtësitë më të fundit digjitale dhe të mbahen në rrjedhë për zhvillimet e teknologjisë dhe komunitetit.

Në muajin dhjetor 2015, Telecentre Europe publikoi "Udhëzime për adoptimin e DigComp"³⁶ (Figura 6), duke përfshirë raste studimi si shembuj të praktikave të mira. Shembujt në Udhëzime përfshijnë një përmbledhje të zgjeruar të projektit Ikanos të përmendur më lart në vendin bask (Spanjë) që ofron trajnime dhe vetë-vlerësim përmes rrjetit të Teleqendrave. Një shembull tjetër nga Spanja ofrohet nga Guadalinfo (një nismë e udhëhequr nga autoritete lokale dhe rajonale në rajonin e Andaluzisë) përmes portalit të quajtur "Andalucia digital"³⁷. Përfshin zbatimin e veprimeve të vetë-vlerësimit dhe trajnimit për punëkërkesit bazuar në DigComp. Për më shumë, Udhëzimet prezantojnë një shembull të Italisë, nga rajoni Emilia Romagna, të quajtur projekti "Pane e Internet" (Bukë dhe internet)³⁸, dhe shpjegon përdorimin e DigComp për ridizajnimin e kurseve dhe materialeve shoqëruese për një nismë të e-përfshirjes.

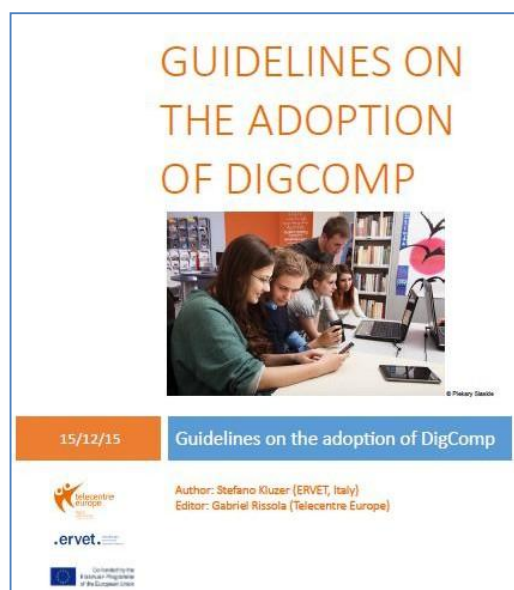


Figura 6: Faqja e kopertinës e Udhëzimeve po ashtu ofron "Mësimet e nxjerra dhe rekomandimet"

Një shembull tjetër i përdorimit të DigComp për planifikim udhëzues të ofrimit të trajnimeve ofrohet nga Fondacioni ECDL. Fondacioni ECDL është një organizatë ndërkombëtare e dedikuar për rritjen e standardeve të kompetencës digjitale në fuqinë punëtore, arsim dhe shoqëri. Modulet e trajnimit të ECDL, të ofruara në më shumë se 40 gjuhë në mbarë botën, fokusohen në mjetet dhe aplikacionet që mbulojnë kompetencat e përshkruara në DigComp.

5.3. Qëllimi i përdorimit: mjet i vlerësimit

Mjetet për vlerësimin e kompetencës digjitale personale përbëjnë një nga fushat më të dukshme të të gjitha zbatimeve të DigComp. Palë të ndryshme të interesit e kanë operacionalizuar DigComp si mjet që përdoret publikisht. Një nga zbatimet e para, i disponueshëm

³⁶ http://www.telecentre-europe.org/wp-content/uploads/2016/02/TE-Guidelines-on-the-adoption-of-DIGCOMP_Dec2015.pdf

³⁷ <http://www.digcomp.andaluciaesdigital.es/>

³⁸ <http://www.paneeinternet.it/index.php>

që nga 2012, është një test në linjë i quajtur *Skillage*. Ky test u zhvillua nga Telecentre Europe për të vlerësuar të kuptuarit e TIK-ut nga të rinjtë në një mjedis pune. Testi rezultoi me një "Raport të Skillage" që mund të përdoret për të ndihmuar në përmirësimin e shkathtësive brenda rrjetit lokal të Telecentre. Në vitin 2014, pyetje të reja vlerësimi iu shtuan mjetit, që tani mbulon të pesë fushat e modelit konceptual të referimit të DigComp.

Projekti Ikanos, i udhëhequr nga qeveria baske në Spanjë, ishte një tjetër zbatim i hershëm (2014) i DigComp për vetë-vlerësim. Ofron një mjet diagnostikues falas për vlerësimin e kompetencës digjitale personale³⁹. Pas një testi 15 minutësh në linjë, ofrohet një vlerësim në një format të thjeshtë. Mjeti në linjë bazohet në pesë fushat e DigComp. Rezultatet mund të shtypen dhe ruhen, dhe si rrjedhim dikush, për shembull, mund të krahasojë rezultatet nga viti në vit. Po ashtu identifikohen edhe mundësitë për trajnime (p.sh. përmes Telecenters). Mjeti diagnostikues mund të përdoret edhe nga institucionet arsimore në vendin bask, për shembull, për të ofruar një përmbledhje të kompetencës digjitale në nivel të organizatës.

Në verën e vitit 2015, Europass CV⁴⁰ ka përfshirë një mjet në linjë për punëkërkesit për të vlerësuar kompetencën e tyre digjitale dhe për të përfshirë rezultatet në CV-në e tyre. Mjeti përdor pesë fushat e kornizës DigComp me një formë vetë-vlerësimi të lehtë për përdorim. Mjeti është në dispozicion në të gjitha gjuhët zyrtare të BE-së.

	Fushat e DigComp	Kompetencat e DigComp	Nivelet	Përputhshmëria e niveleve të aftësisë
IKANOS	x	x	3 nivele: (Basico/bazik; Medio/mesatar; Avanzado/I përparuar)	Nivele me lidhje jo të fortë me DigComp
Guadalinfo	x	x	4 nivele: (Sin competencia; Iniciación; Intermedio avanzado)	Nivele me lidhje jo të fortë me DigComp
Europass CV	x	3 nivele (përdorues me njohuri bazike, përdorues i pavarur, përdorues i aftë)		Nivelet si në DigComp
Treguesi i shkathtësive digjitale (DESI)	x	4 nivele (nuk ka shkathtësi; nivel i ulët i shkathtësive; nivel bazik i shkathtësive; nivel mbi bazik i shkathtësive)		Nivelet pa ndonjë lidhje me DigComp

Tabela 6: Shembuj të DigComp si mjet për vlerësim dhe si janë përdorur nivelet e aftësisë.

Shembulli i fundit është mjeti i vlerësimit në linjë për kompetencë digjitale i publikuar nga Guadalinfo⁴¹ në fund të vitit 2015. Guadalinfo është një rrjet i autoriteteve lokale dhe rajonale për rajonin e Andaluzisë (Spanjë) me më shumë se 760 qendra që ofrojnë qasje falas në TIK për banorët e Andaluzisë. Mjeti i vetë-vlerësimit i bazuar në DigComp po ashtu lidh rezultatet e vlerësimit me opsione të trajnimit në fusha të kompetencës digjitale ku identifikohen mangësi.

Ofrimi i testimit dhe certifikimit bazuar në kornizën DigComp është një nga përdorimet më të fundit të modelit të DigComp. Fondacioni ECCC në Poloni promovon dhe

³⁹ <http://ikanos.encuesta.euskadi.net/index.php/566697/lang-en>

⁴⁰ <https://europass.cedefop.europa.eu/editors/en/cv/compose>

⁴¹ <http://www.digcomp.andaluciaesdigital.es/>

përhap zhvillimin e kompetencës digjitale dhe të TI-së, një shembull i së cilës është përkthimi dhe promovimi i raportit të DigComp nga viti 2013⁴². ECCC-ja po ashtu ofron validimin e kompetencave digjitale dhe të TI-së të qytetarëve (p.sh. nxënësve, studentëve, të punësuarve, të papunësuarve, punëkërkesve). Standardi i validimit të kompetencës digjitale i ECCC-së, që përdoret për procesin e certifikimit, bazohet në modelin e DigComp. Një shembull tjetër është ACTIC-ja⁴³ – sistemi i akreditimit për kompetencat e TIK-ut në rajonin e Katalonjës (Spanjë) që nga viti 2005 – që ka marrë përsipër punën së fundi për t’u siguruar që sistemi i saj i certifikimit për kompetencë digjitale të përputhet më mirë me modelin e DigComp.

DigComp do të përdoret po ashtu për vlerësimin e studentëve në Estoni nga viti 2017 e tutje. Kompetenca digjitale e nxënësve të klasës së 9-të, për herë të parë, do të vlerësohet me ndihmën e kornizës DigComp. Kjo është vijimësi që nga viti 2014, kur termi ‘kompetencë digjitale’ iu shtua kurrikulës kombëtare. Një grup i ekspertëve, të ngarkuar me krijimin e instrumentit të vlerësimit, bazojnë punën e tyre në kornizën e DigComp dhe në kurrikulën kombëtare. Puna menaxhohet nga Fondacioni i Teknologjisë Informative për Arsim (HITSA).

5.4. Punimet dhe projektet e ndërlidhura

Përdorimi i modelit konceptual të referimit të DigComp si baza për një kornizë të re të kompetencës digjitale në një kontekst specifik konsiderohet si punë derivative. Shembujt u takojnë dy kategorive; kornizat e reja të krijuara nga Komisioni Evropian dhe ato të krijuara nga të tjerët. Për shembull, JRC-IPTS po punon aktualisht në dy Korniza të reja të kompetencës digjitale. Korniza e kompetencës digjitale për konsumatorët (DigCompConsumers⁴⁴) po zhvillohet në bashkëpunim me DG për Drejtësi dhe Konsumatorë dhe do të përfundojë gjatë vitit 2016. Një nismë tjetër, që po realizohet në bashkëpunim me DG për Arsim dhe Kulturë, është krijimi i Kornizës së kompetencës digjitale për profesionin e mësimdhënies (DigCompTeach⁴⁵).

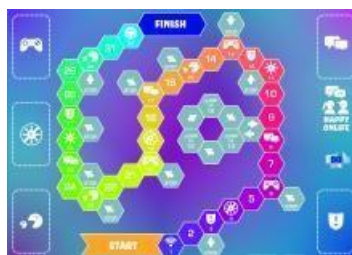


Figura 7: Happy Onlife është një lojë për fëmijët për të rritur vetëdijësimin për rreziqet dhe mundësitë në internet

Modeli i DigComp po ashtu ka frymëzuar krijimin e një loje të quajtur ‘Happy Onlife’⁴⁶ që është e disponueshme në version të shtypur dhe digjital (Figura 7). Fusha e sigurisë e DigComp është përdorur në konceptualizimin e lojës dhe shtojcën me shpjegime.

Sa i përket punës së bërë jashtë Komisionit Evropian, projekti Carer+⁴⁷ është një shembull interesant. Ky projekt mbështet zhvillimin profesional të punëtorëve të kujdesit që përballen me sfida në epokën digjitale. Një kornizë e kompetencës për punëtorët e kujdesit u zhvillua duke përdorur DigComp si një prej komponentëve bazë.

⁴² <http://www.digcomp.pl/>

⁴³ <http://acticweb.gencat.cat/es/index.html>

⁴⁴ <https://ec.europa.eu/jrc/digcompconsumers>

⁴⁵ <https://ec.europa.eu/jrc/digcompteach>

⁴⁶ <https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities>

⁴⁷ <http://www.carerplus.eu/developing-training/wiki/digital-competence-framework>

Përveç kësaj, punë e ndërlidhur është realizuar në projektet e financuara nga BE-ja. Për shembull 'Kompetencat digjitale për mësimdhënësit'⁴⁸ përdor modelin DigComp për të zhvilluar një grup të burimeve të hapura arsimore (OER) për trajnimin e mësimdhënësve në fushën e kompetencës digjitale. Po ashtu vlerëson njohuritë e tyre në fund të trajnimit të ofruar.

5.5. Përkthimet

Cedefop ka përkthyer një version të përmbledhur të pyetësorit të vetë-vlerësimit të DigComp në 24 gjuhët zyrtare të BE-së, plus në islandisht, norvegjisht, maqedonisht dhe turqisht, që personat të mund të përpilojnë CV-në e tyre të personalizuar në linjë në formatin Europass. Lidhjet për përkthimet në sajtin e uebit të Europass të Cedefop janë prezantuar në Tabelën 7.

Tabela 7: Përkthimet zyrtare të pyetësorit të vetë-vlerësimit të DigComp të përdorur për CV në formatin Europass

bg - es - cs - da - de - et - el - en - fr - hr - is - it - lv - lt - hu - mk - mt - nl - no - pl - pt - ro - sk - sl - fi - sv - tr

Përveç nismës më sipër, një numër i Shteteve anëtare kanë përkthyer kornizën në gjuhën e tyre (p.sh. Kroacia, Flandër, Belgjika, Estonia, Italia, Lituania, Polonia, Portugalia, Spanja dhe Sllovenia). Hungaria dhe Franca po shqyrtojnë përkthimin e kornizës po ashtu.

⁴⁸ <http://www.digital-competences-for-teachers.eu/>

6. Përfundimet dhe hapat vijues

Versioni 1.0 i kornizës DigComp u publikua së pari në vitin 2013. Që atëherë, ka pasur shumë zbatime në nivel evropian, kombëtar dhe rajonal, disa nga të cilat përmenden në këtë raport. Megjithatë, meqë digjitalizimi i aspekteve të ndryshme të punës sonë, arsimit dhe shoqërisë po ndryshon shpejt, u paraqit nevoja për të përditësuar konceptet dhe fjalorin e kornizës DigComp. Për ta arritur këtë, është zgjedhur një qasje në dy faza.

Hapi i parë - përditësimi i modelit konceptual të referimit - përshkruhet në këtë raport. Ai prezanton modelin konceptual të referimit të DigComp me 21 përshkrues të përditësuar të kompetencës. Raporti detajon të gjitha ndryshimet e bëra dhe njofton lexuesin me fjalorin e ri. Në fund, janë dhënë një numër i shembujve të zbatimit në nivel nacional dhe evropian për të ilustruar shumëllojshmërinë e përdorimit.

Hapi i dytë – prezantimi më në detaje i niveleve të aftësisë me shembuj të njohurive, shkathtësive dhe qëndrimeve për secilën nga 21 kompetencat - do të validohet drejt fundit të vitit 2016.

Nga viti 2016 -2018, JRC-ja do të vazhdojë të monitorojë zbatimin e kornizës DigComp në nivel rajonal dhe nacional (Shih Galerinë e zbatimit⁴⁹) dhe të sigurojë që ajo të mbetet e përditësuar dhe relevante për politika në të ardhmen.

Për më shumë, JRC-ja do të vazhdojë të punojë për korniza të kompetencave në fushat e arsimit dhe trajnimit, punësimit dhe mësimi gjatë gjithë jetës. *Shembuj të këtyre përfshijnë Kornizën për kompetencën e ndërmarrësisë për qytetarët (EntreComp⁵⁰, shih edhe Bacigalupo et al., 2016), Kornizën evropiane për organizatat arsimore kompetente në sferën digjitale (DigCompOrg⁵¹), Kornizën e kompetencës digjitale për mësimdhënësit dhe Kornizën e kompetencës digjitale për konsumatorët⁵².*

Këto korniza të kompetencës dhe sidomos DigComp 2.0, synojnë të mbështesin nismat për shkathtësi digjitale me qëllim rritjen e kapacitetit të shkathtësive digjitale te popullata, duke ua mundur më shumë personave që të marrin pjesë më shumë në shoqërinë dhe ekonominë tonë digjitale.

⁴⁹ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/implementation>

⁵⁰ <https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp/>

⁵¹ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomporg>

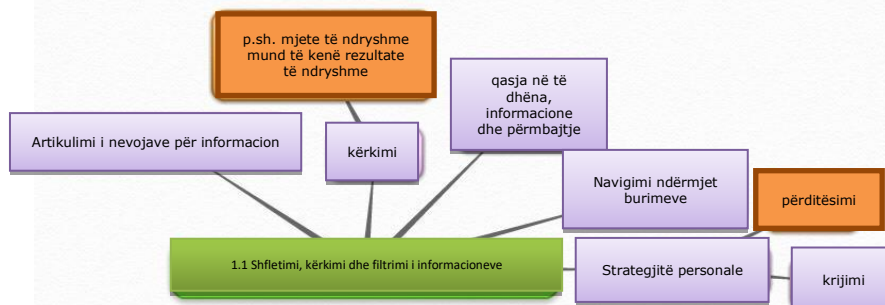
⁵² <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompconsumersconsumers>

Shtojca 1: Ilustrimet e ndryshimeve të përditësuar

Qëllimi i ilustrimeve për secilën nga kompetencat është të prezantohen përditësimet konceptuale për përfshirje në Dimensionin 4: shembuj të njohurive, shkathtësive dhe qëndrimeve. Kjo do të ndodhë në Fazën 2 të përditësimit. Kutitë me ngjyrë vjollcë më poshtë ilustrojnë konceptet siç ishin në versionin 1.0, ndërsa ato me ngjyrë portokalli paraqesin një sërë konceptesh për t'u shqyrtuar.

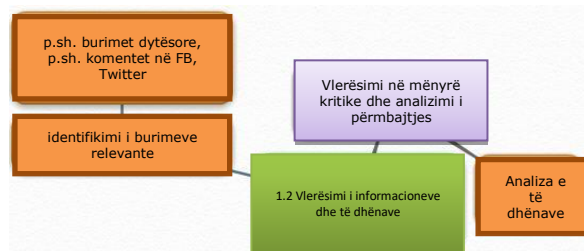
1.1 Shfletimi, kërkimi dhe filtrimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale

Për të artikuluar nevojat për informacione, për të kërkuar për të dhëna, informacione dhe përmbajtje në mjedise digjitale, për të përzgjedhur për t'u qasur në to dhe për të naviguar midis tyre. Për të krijuar dhe përditësuar informacione strategji personale të kërkimit.



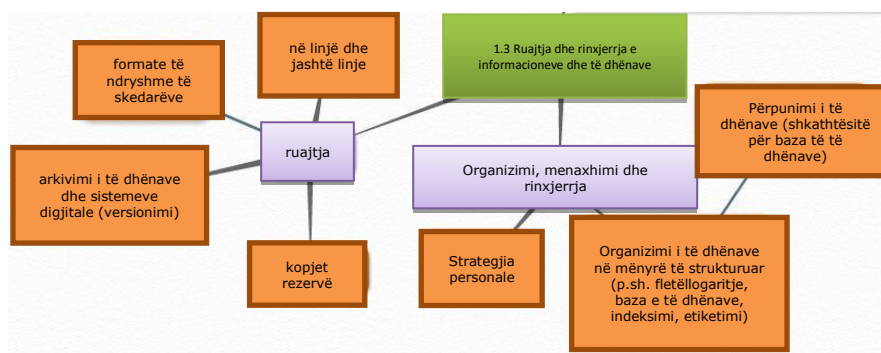
1.2 Vlerësimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale

Për të mblledhur, përpunuar, kuptuar, të analizuar, krahasuar dhe vlerësuar në mënyrë kritike kredibilitetin dhe besueshmërinë e burimeve të të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale. Për të analizuar, interpretuar dhe vlerësuar në mënyrë kritike të dhënat, informacionet dhe përmbajtjen digjitale.



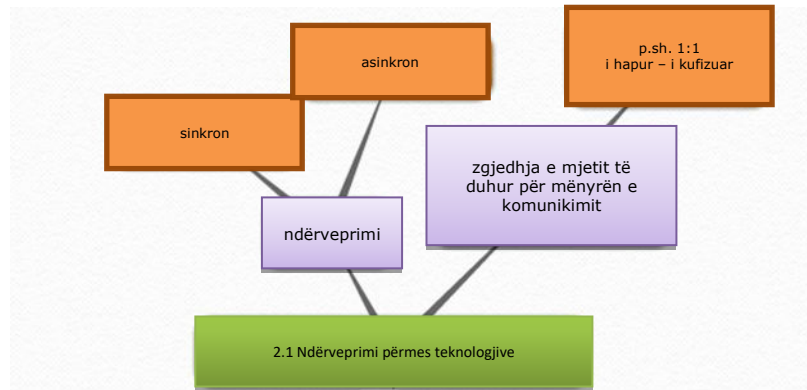
1.3 Menaxhimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale

Për të menaxhuar organizuar, ruajtur dhe rinxjerrë të dhënat, informacionet dhe përmbajtjen në mjedise digjitale. Për t'i organizuar dhe përpunuar ato në një mjedis të strukturuar.



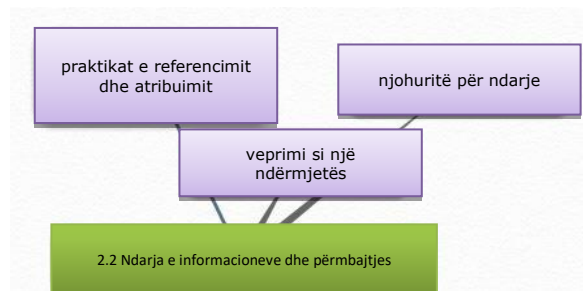
2.1 Ndërveprimi nëpërmjet teknologjive digjitale

Për të ndërvepruar përmes një sërë teknologjish digjitale pajisjesh dhe aplikacionet, për të kuptuar se si shpërndahet, paraqitet dhe menaxhohet komunikimi digjital, për të kuptuar mjetet e duhura të komunikimit digjital për një kontekst të caktuar.



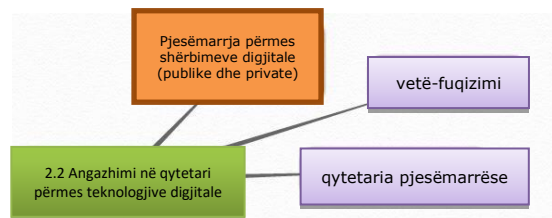
2.2 Ndarja e informacioneve dhe përmbajtjes përmes teknologjive digjitale

Për të ndarë të dhëna, informacione dhe përmbajtje digjitale me të tjerët përmes teknologjive të duhura digjitale. vendndodhjen dhe përmbajtjen e informacioneve të gjetura, vullneti dhe mundësia për të ndarë njohuri, përmbajtje dhe burime. Për të vepruar si një ndërmjetës, për të qenë proaktiv në përhapjen e lajmeve, përmbajtjes dhe burimeve, për të ditur për praktikatat e referencimit dhe atribuimit dhe për të integruar informacione të reja në një trupë ekzistuese të njohurive.



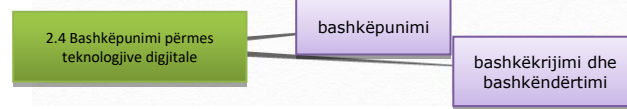
2.3 Angazhimi në pjesëmarrje qytetare në linjë nëpërmjet teknologjive digjitale

Për të marrë pjesë në shoqëri përmes përdorimit të shërbimeve digjitale publike dhe private. Për të kërkuar mundësi duke përdorur teknologjinë dhe mjediset digjitale për vetë-fuqizim dhe për qytetari pjesëmarrëse përmes angazhim me pjesëmarrje, vetëzhvillim dhe për të qenë të vetëdijshëm për potencialin teknologjive të duhura digjitale.



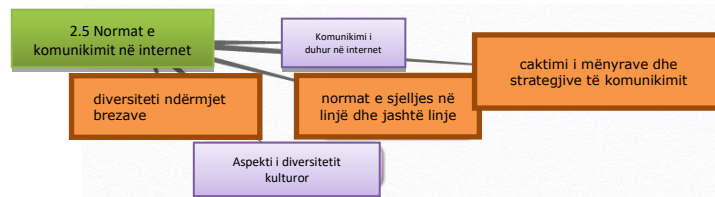
2.4 Bashkëpunimi përmes teknologjive digjitale

Për të përdorur **mjetet digjitale** dhe teknologjitë ~~dhe median~~ për punë në ekip për proceset bashkëpunuese ~~dhe~~ për bashkëndërtimin dhe bashkëkrijimin e burimeve, njohurive dhe përmbajtjes.



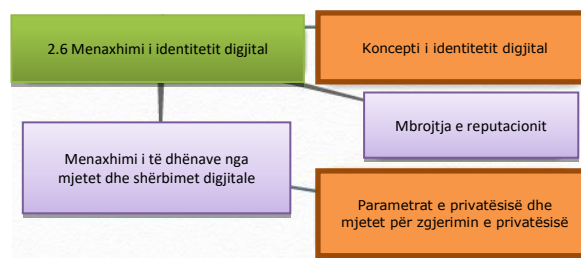
2.5 Normat e komunikimit në internet

Për të pasur njohuritë dhe njohuritë teknike **qenë të vetëdijshëm** për normat e sjelljes dhe njohuritë teknike në linjë/virtuale **gjatë përdorimit të teknologjive digjitale dhe ndërveprimit në mjedise digjitale**. Për të **përshtatur strategjitë e komunikimit për audiencat e caktuara dhe** për të qenë të vetëdijshëm për aspektet e diversitetit kulturor ~~dhe diversitetit ndërmjet brezave~~ në mjedise digjitale, për të ~~qenë në gjendje të mbrojnë veten dhe të tjerët nga rreziqet e mundshme në mjediset digjitale (p.sh. bullizmi kibernetik).~~



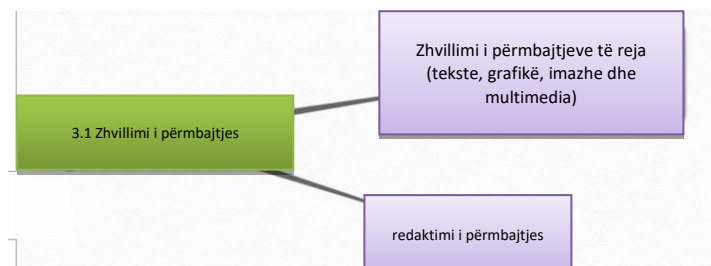
2.6 Menaxhimi i identitetit digjital

Për të krijuar, ~~përshtatur~~ dhe menaxhuar një ose disa identitete digjitale, për të qenë në gjendje për të mbrojtur reputacionin **personal**, për të menaxhuar të dhënat që dikush prodhon nëpërmjet disa ~~llogarive dhe aplikacioneve,~~ **mjeteve, mjediseve dhe shërbimeve digjitale**.



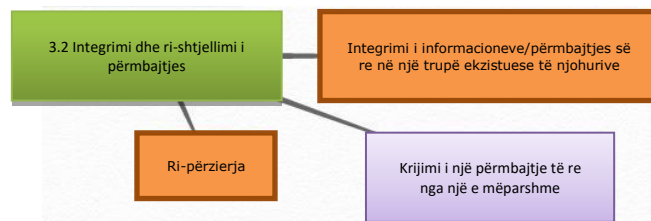
3.1 Zhvillimi i përmbajtjes digjitale

Për të krijuar ~~dhe redaktuar~~ përmbajtje **digjitale** në formate të ndryshme ~~duke përfshirë multimedien,~~ për të ~~redaktuar dhe përmirësuar përmbajtjen që ai/a/jo ka krijuar ose që të tjerët kanë krijuar,~~ për **t'u shprehur në mënyrë kreative përmes mjeteve digjitalemediave dhe teknologjiive digjitale.**



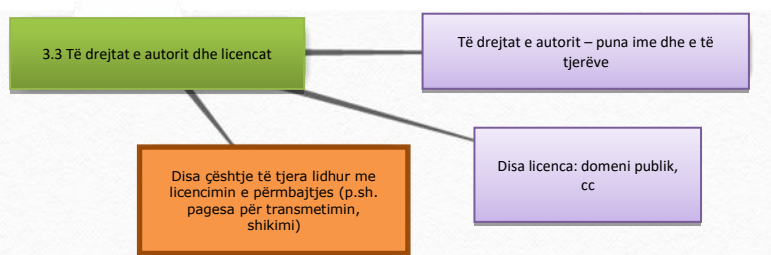
Integrimi dhe rielaborimi i përmbajtjes digjitale

Për të modifikuar, përsosur, përmirësuar dhe integruar informacionin dhe përmbajtjen në një trupë ekzistuese të njohurive dhe kombinuar burimet ekzistuese për të krijuar përmbajtje dhe njohuri të reja, origjinale dhe relevante.



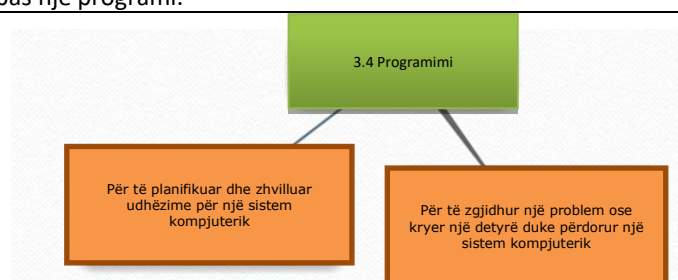
3.3 Të drejtat e autorit dhe licencat

Për të kuptuar se si të drejtat e autorit dhe licencat aplikohen tek të dhënat, informacionet dhe përmbajtja digjitale.



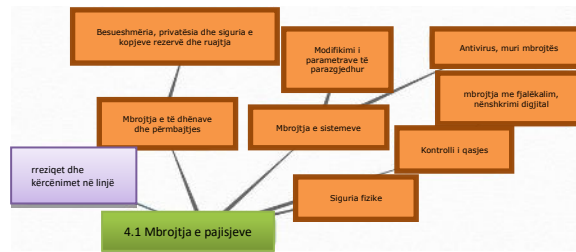
3.4 Programimi

Për të planifikuar dhe zhvilluar një rend të udhëzimeve të kuptueshme për një sistem informatik për të zgjidhur një problem të caktuar ose për të kryer një detyrë specifike. Për të aplikuar parametrat, modifikim të programit, aplikacione të programimit, softuerë, pajisje, për të kuptuar parimet e programimit, për të kuptuar se çka fshihet pas një programi.



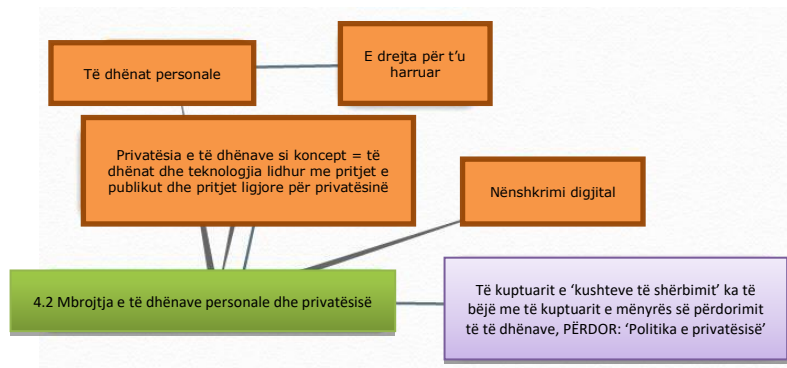
4.1 Mbrojtja e pajisjeve

Për të mbrojtur pajisjet personale dhe përmbajtjen digjitale dhe për të kuptuar rreziqet dhe kërcënimet në linjë në mjediset digjitale. Për të ditur për sigurinë dhe masat e mbrojtjes dhe për t'u kujdesur siç duhet për besueshmërinë dhe privatësinë.



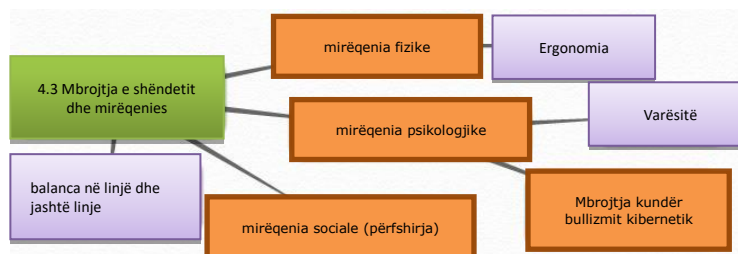
4.2 Mbrojtja e të dhënave personale dhe privatësisë

Për të kuptuar mbrojtjen aktive mbrojtur të dhënat personale dhe privatësinë e personave të tjerë në mjediset digjitale. Për të kuptuar se si përdoren dhe ndahen informacionet e identifikueshme në nivel personal dhe në të njëjtën kohë mundësitë për të mbrojtur dhe veten dhe të tjerët nga dëmtimet-mashtrimi dhe kërcënimet dhe bullizmi kibernetik. Për të kuptuar se shërbimet digjitale përdorin një "Politikë të privatësisë" për informimin rreth mënyrës së përdorimit të të dhënave personale.



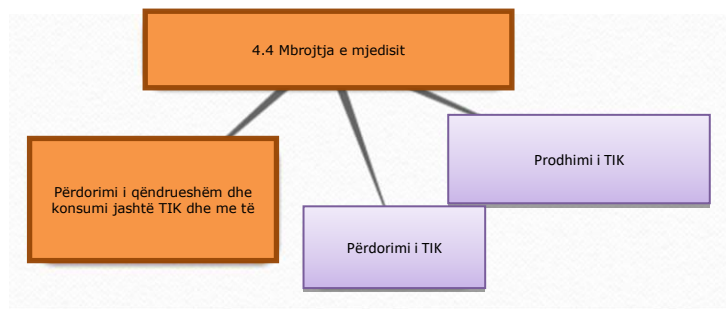
4.3 Mbrojtja e shëndetit dhe mirëqenies

Për të qenë në gjendje për të shmangur rreziqet dhe kërcënimet që lidhen me përdorimin e teknologjisë në aspektin e kërcënimeve ndaj mirëqenies fizike dhe psikologjike gjatë përdorimit të teknologjive digjitale. Për të qenë në gjendje të mbroshi veten dhe të tjerët nga rreziqet e mundshme në mjediset digjitale (p.sh. bullizmi kibernetik). Për të qenë të vetëdijshëm për teknologjitë digjitale për mirëqenie sociale dhe përfshirje sociale.



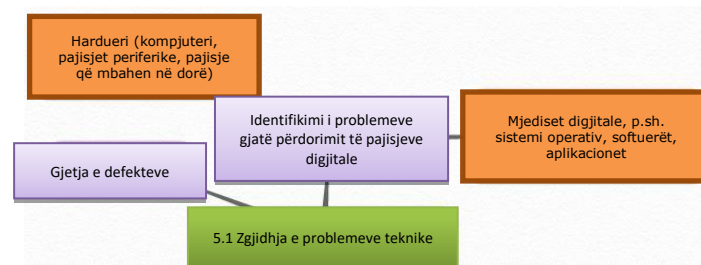
4.4 Mbrojtja e mjedisit

Për të qenë të vetëdijshëm për ndikimin **mjedisor** të **TIK** **teknologjive digjitale** dhe përdorimit të tyre **në mjedis**.



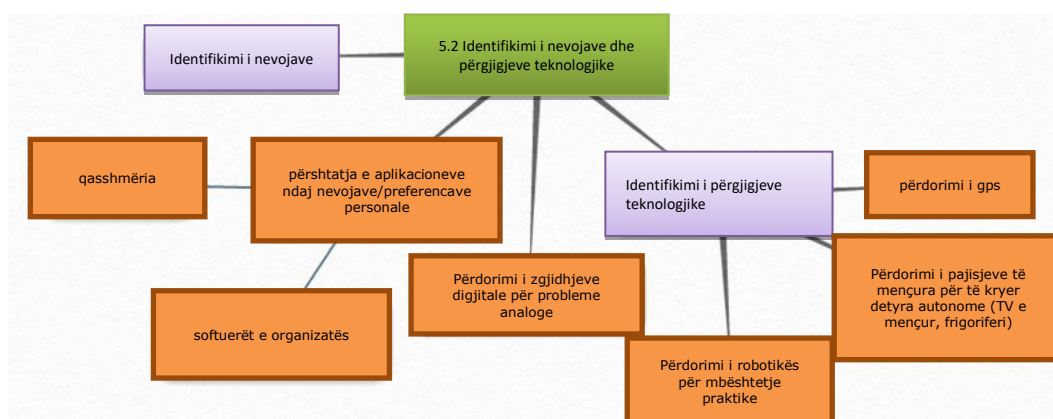
5.1 Zgjidhja e problemeve teknike

Për të identifikuar problemet **e mundshme teknike** **gjatë operimit të pajisjeve** dhe përdorimit të mjediseve **digjitale** dhe për t'i zgjidhur ato (nga gjetja e defekteve tek problemet më komplekse) **me ndihmën e mjeteve digjitale**.



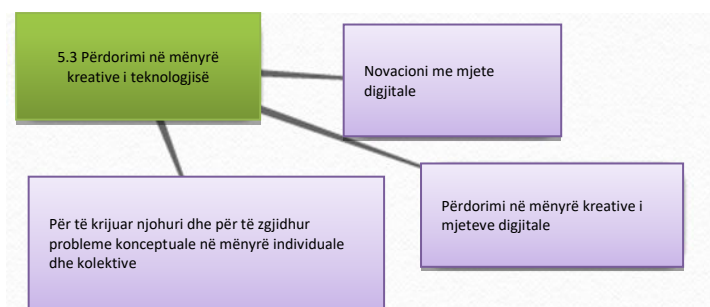
5.2 Identifikimi i nevojave dhe përgjigjeve teknologjike

Për të vlerësuar nevojat **personale dhe të tjerëve** dhe për të identifikuar, vlerësuar, përzgjedhur dhe përdorur **mjetet digjitale** dhe përgjigjet **e mundshme teknologjike** për t'i zgjidhur ato. Për të rregulluar dhe përshtatur **mjediset digjitale** për nevoja personale (p.sh. qasshmëria).



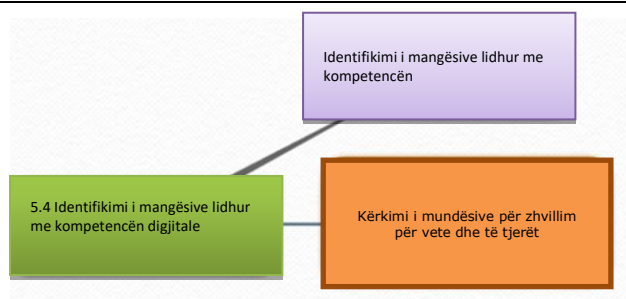
5.3 Inovimi dhe Përdorimi kreativ i teknologjive digjitale

Për të përdorur mjetet dhe teknologjitë digjitale për të krijuar njohuri dhe për të sjellë risi në procese dhe produkte. Për t'u angazhuar në mënyrë individuale dhe kolektive në përpunimin kognitiv për të kuptuar dhe zgjidhur problemet konceptuale dhe situatat problematike në mjediset digjitale. Për të marrë pjesë në mënyrë aktive në produksionin bashkëpunues digjital dhe të multim medias, për t'u shprehur në mënyrë kreative përmes mjeteve digjitale medias dhe teknologjive, me mbështetjen e mjeteve digjitale



5.4 Identifikimi i mangësive në kompetencën digjitale

Për të kuptuar se kur kompetenca digjitale personale duhet të përmirësohet ose përditësohet. Për të qenë në gjendje për të mbështetur të tjerët me zhvillimin e tyre të kompetencës digjitale. Për të kërkuar mundësi për vetë-zhvillim dhe për të qenë në rrjedhë me evolucionin digjital zhvillimet e reja. Për të mbështetur të tjerët për zhvillimin e kompetencave të tyre digjitale.



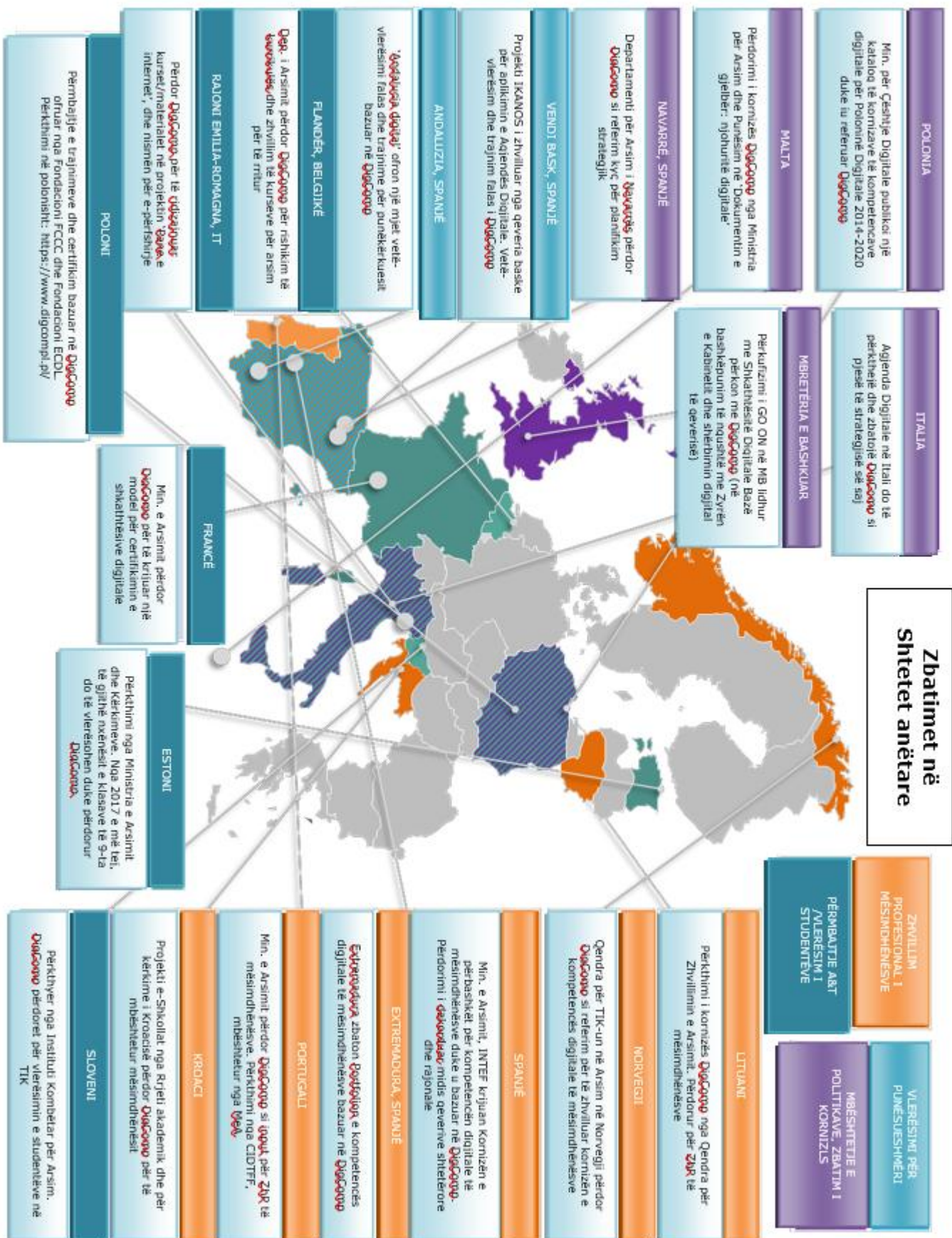
Shtojca 2: Ndërlidhja e MIL nga UNESCO dhe DigComp

Kompetencat në DigComp	Kurrikula për njohuri për media dhe informacione për mësimdhënësit (2011)
1.1 Shfletimi, kërkimi dhe filtrimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale 1.2 Vlerësimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale 1.3 Menaxhimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale	IL: Përkufizimi dhe artikulimi i nevojave për informacione IL: Lokalizimi dhe qasja në informacione IL: Vlerësimi i informacioneve IL: Organizimi i informacioneve IL: Përdorimi i shkathtësive të TIK-ut për përpunimin e informacioneve ML: Vlerësimi në mënyrë kritike i përmbajtjes mediatike (...duke marrë parasysh funksionet e medias)
2.1 Ndërveprimi nëpërmjet teknologjive digjitale 2.2 Ndarja nëpërmjet teknologjive digjitale 2.3 Angazhimi në qytetari nëpërmjet teknologjive digjitale 2.4 Bashkëpunimi nëpërmjet teknologjive digjitale 2.5 Normat e komunikimit në internet 2.6 Menaxhimi i identitetit digjital	IL: Komunikimi i informacioneve IL: Përdorimi etik i informacioneve ML: Angazhimi me media për t'u shprehur dhe për pjesëmarrje demokratike
3.1 Zhvillimi i përmbajtjes digjitale 3.2 Integrimi dhe rielaborimi i përmbajtjes digjitale 3.3 Të drejtat e autorit dhe licencat 3.4 Programimi	ML: Rishikimi i shkathtësive (duke përfshirë TIK-un) të nevojshme për krijimin e përmbajtjes së gjeneruar nga përdoruesit
4.1 Mbrojtja e pajisjeve 4.2 Mbrojtja e të dhënave personale dhe privatësisë 4.3 Mbrojtja e shëndetit dhe mirëqenies 4.4 Mbrojtja e mjedisit	
5.1 Zgjidhja e problemeve teknike 5.2 Identifikimi i nevojave dhe përgjigjeve teknologjike 5.3 Përdorimi kreativ i teknologjive digjitale 5.4 Identifikimi i mangësive në kompetencën digjitale	
Shënim: 2 kompetenca të ML-së pa ndërlidhje të drejtpërdrejt me DigComp (ML: Kuptimi i rolit dhe funksionit të medieve në shoqëritë demokratike; ML: Kuptimi i kushteve në të cilat mediat mund të kryejnë funksionet e tyre)	

Shtojca 3: Ndërlidhja e "Kornizës globale të vlerësimit të njohurive të medias dhe informacioneve" dhe DigComp

Kompetencat	Korniza globale e vlerësimit të njohurive të medias dhe informacioneve (UNESCO, 2013) "MIL Subject Matters"
1.1 Shfletimi, kërkimi dhe filtrimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale 1.2 Vlerësimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale 1.3 Menaxhimi i të dhënave, informacioneve dhe përmbajtjes digjitale	1.1. Përkufizimi dhe artikulumimi i nevojës për informacione 1.2 Kërkimi dhe lokalizimi i informacioneve dhe përmbajtjes mediatike 1.3 Qasja në informacione, përmbajtje mediatike, dhe media dhe ofruesit e informacioneve 1.4 Rinxjerrja dhe mbajtja/ruajtja e informacioneve dhe përmbajtjes mediatike 2.2 Vlerësimi i informacioneve dhe përmbajtjes mediatike, dhe media dhe ofruesit e informacioneve 2.3 Vlerësimi i informacioneve dhe përmbajtjes mediatike, dhe media dhe ofruesit e informacioneve 2.4 Organizimi i informacioneve dhe përmbajtjes mediatike
2.1 Ndërveprimi nëpërmjet teknologjive digjitale 2.2 Ndarja nëpërmjet teknologjive digjitale 2.3 Angazhimi në qytetari nëpërmjet teknologjive digjitale 2.4 Bashkëpunimi nëpërmjet teknologjive digjitale 2.5 Normat e komunikimit në internet 2.6 Menaxhimi i identitetit digjital	3.2 Komunikimi i informacioneve, përmbajtja dhe njohuritë për media ... (shih më poshtë) 3.3 Pjesëmarrja në aktivitetet publike shoqërore si qytetar aktiv 3.4 Monitorimi i ndikimit të informacioneve, përmbajtjes mediatike, krijimit dhe përdorimit të njohurive, si dhe i medias dhe ofruesve të informacioneve
3.1 Zhvillimi i përmbajtjes digjitale 3.2 Integrimi dhe rielaborimi i përmbajtjes digjitale 3.3 Të drejtat e autorit dhe licencat 3.4 Programimi	3.1 Krijimi i njohurive dhe shprehja kreative 3.2 në mënyrë etike dhe efikase
4.1 Mbrojtja e pajisjeve 4.2 Mbrojtja e të dhënave personale dhe privatësisë 4.3 Mbrojtja e shëndetit dhe mirëqenies 4.4 Mbrojtja e mjedisit	
5.1 Zgjidhja e problemeve teknike 5.2 Identifikimi i nevojave dhe përgjigjeve teknologjike 5.3 Përdorimi kreativ i teknologjive digjitale 5.4 Identifikimi i mangësive në kompetencën digjitale	

Shtojca 4: Një pamje e çastit e zbatimit nga Shtetet anëtare



Shtojca 5: Referimet e ndërsjella në DigComp dhe e-CF

Kompetencat e DigComp	Natyra e referimit	Kompetenca e e-CF-së
3.4 Programimi	mund të përkojë me	A.6. Dizajni i aplikacionit (EQF nivelet 3-6); B.1 Zhvillimi i aplikacionit (EQF nivelet 3- 8); B.6 Inxhinieria e sistemeve (EQF nivelet 6-7)
1.3 Ruajtja dhe rinxjerrja e informacioneve	nivelet më të larta mund të përkojnë me	D.10 Menaxhimi i informatave dhe njohurive (EQF nivelet 6-8)
4.1 Mbrojtja e pajisjeve	nivelet më të larta mund të përkojnë me	D.1 Menaxhimi i strategjisë së sigurisë së informacioneve (EQF nivelet 7-8); E.8. Menaxhimi i sigurisë së informacioneve (EQF nivelet 5-7)
4.4 Mbrojtja e mjedisit	nivelet më të larta mund të përkojnë me	A.8 Zhvillimi i qëndrueshëm (EQF nivelet 6-7)
5.1 Zgjidhja e problemeve teknike	nivelet më të larta mund të përkojnë me	C.4. Menaxhimi i problemeve (EQF nivelet 4-7)
5.3 Inovimi dhe përdorimi në mënyrë kreative i teknologjisë	nivelet më të larta mund të përkojnë me	A.9 Inovimi (EQF nivelet 7-8)
5.2 Identifikimi i nevojave dhe përgjigjeve teknologjike	nivelet më të larta mund të përkojnë pjesërisht me	A.4. Planifikimi i produktit/shërbimit (EQF nivelet 4-7)
5.4 Identifikimi i mangësive në kompetencën digjitale	nivelet më të larta mund të përkojnë pjesërisht me	D.3. Ofrimi i arsimit dhe trajnimit (EQF nivelet 4-6); D.9. Zhvillimi personal (EQF nivelet 4-7)
2.6 Menaxhimi i identitetit digjital	nivelet më të larta mund të përkojnë pjesërisht me	E.3. Menaxhimi i rrezeve (EQF nivelet 4-7)
3.3 Të drejtat e autorit dhe licencat	nivelet më të larta mund të përkojnë pjesërisht me	D.8. Menaxhimi i kontratave (EQF nivelet 4-7) Shënim: shumë të tjera po ashtu përmendin IPR si një shembull i njohurive

Referencat:

Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*. Luxembourg: Publication Office of the European Union; EUR 27939 EN; doi:10.2791/593884

Balanskat, A., & Engelhardt, K. (2015). *Computing our future - Computer programming and coding: Priorities, school curricula and initiatives across Europe*. European Schoolnet. Marrë nga: http://www.eun.org/c/document_library/get_file?uuid=3596b121-941c-4296-a760-0f4e4795d6fa&groupId=43887

ECDL Foundation. (2015). *Computing and Digital Literacy: Call for a Holistic Approach* ECDL Foundation. Marrë nga: <http://www.ecdl.org/media/PositionPaper-ComputingandDigitalLiteracy1.pdf>

European Parliament and the Council. (2006). Rekomandimi i Parlamentit Evropian dhe Këshillit i datës 18 dhjetor 2006 për kompetencat kyçe për mësimin gjatë gjithë jetës. Gazeta Zyrtare e Bashkimit Evropian, L394/310. Marrë nga: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/HR/ALL/?uri=URISERV:c11090>

European Parliament and the Council. (2008). Rekomandimi i Parlamentit Evropian dhe Këshillit për krijimin e Kornizës evropiane të kualifikimeve për mësimin gjatë gjithë jetës. Gazeta Zyrtare e Bashkimit Evropian, C111/111.

OECD. (2014). Assessing problem-solving skills in PISA 2012. In *PISA 2012 Results: Creative Problem Solving (Volume V): Students' Skills in Tackling Real-Life Problems*. OECD Publishing, Paris. DOI: <http://dx.doi.org/10.1787/9789264208070-6-en>

UNESCO (2011). *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*. Unesco. France. <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001929/192971e.pdf>

UNESCO (2013). *Global Media and Information Literacy Assessment Framework: Country Readiness and Competencies*. Unesco. France. <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/global-media-and-information-literacy-assessment-framework/>

Lista e shkurtesave dhe përkufizimet

Një numër i termave bazë që janë përdorur në këtë raport bazohen në përkufizimet e tyre në Kornizën Evropiane të Kualifikimeve (Parlamenti Evropian dhe Këshilli, 2008).

Kompetenca

Në Rekomandimin e kompetencave kyçe, *kompetenca* përkufizohet si një kombinim i njohurive, shkathtësive dhe qëndrimeve të përshtatshme për kontekstin (Parlamenti Evropian dhe Këshilli, 2006). Në kontekst të këtij punimi, kompetenca kuptohet si një grup i njohurive, qëndrimeve dhe shkathtësive.

Njohuritë

Njohuri do të thotë rezultati i absorbimit të informatave nëpërmjet të mësuarit. Njohuritë janë një grumbull i të dhënave, parimeve, teorive dhe praktikave të ndërlidhura me një fushë të punës ose të studimit. Në kontekstin e Kornizës Evropiane të Kualifikimeve, njohuritë përshkruhen si teorike dhe/ose faktike.

Shkathtësitë

Shkathtësitë nënkuptojnë aftësinë për aplikimin e njohurive dhe përdorimin e njohurive teknike për kryerjen e detyrave dhe zgjidhjen e problemeve. Në kontekstin e Kornizës Evropiane të Kualifikimeve, shkathtësitë përshkruhen si kognitive (përfshijnë përdorimin e të menduarit logjik, intuitiv dhe kreativ) ose praktike (përfshijnë shkathtësitë manuale dhe përdorimin e metodave, materialeve, veglave dhe instrumenteve).

Qëndrimet

Qëndrimet merren si motivuesit e performimit, baza për performancë kompetente të vazhdueshme. Kjo përfshin vlerat, aspiratat dhe prioritetet.

Dimensionet

Koncepti i "dimensionit" në këtë punim përdoret në të njëjtën mënyrë që është përdorur në kornizën e *e-kompetencës për profesionistë të TIK-ut*. Në të dy punimet, fjala 'dimension' i referohet strukturës së kornizës, pra mënyrës se si paraqitet përmbajtja e kornizës.

Lista e figurave

Figura 1:	Procesi në dy faza i përditësimit të Kornizës DigComp në versionin 2.0.	6
Figura 2:	Përdorimet e ndryshme kërkojnë lloje të ndryshme të zbatimit	17
Figura 3:	DigComp në mbështetje të formulimit të politikave në vendin bask, Spanjë	18
Figura 4:	Një grafik me treguesin e Shkathtësive digjitale për vend në vitin 2015.	19
Figura 5:	Fushat e referimit të ndërsjellë midis DigComp dhe e-CF	20
Figura 6:	Faqja e kopertinës e Udhëzimeve po ashtu ofron "Mësimet e nxjerra dhe rekomandimet"	22
Figura 7:	Happy Onlife është një lojë për fëmijët për të rritur vetëdijesimin e rreziqeve dhe mundësive të internetit	24

Lista e tabelave

Tabela 1:	Dimensionet kryesore të DigComp 2.0	6
Tabela 2:	Fjalori i përditësuar për DigComp 2.0	10
Tabela 3:	Fushat e Kompetencës digjitale bazuar në DigComp 1.0.	12
Tabela 4:	Krahasimi i përshkruesve të kompetencës në versionin 1 dhe 2.....	14
Tabela 5:	Fusha e kompetencës së DigComp dhe një shembull i ESCO-së.....	20
Tabela 6:	Shembuj të DigComp si mjet për vlerësim dhe si janë përdorur nivelet e aftësisë	23
Tabela 7:	Përkthimet zyrtare të pyetësorit të vetë-vlerësimit të DigComp të përdorur për CV në formatin Europass	25

Europe Direct është një shërbim që ju ndihmon të gjeni përgjigjet për pyetjet tuaja lidhur me Bashkimin Evropian
Numri i telefonit falas (*): 00 800 6 7 8 9 10 11
(*) Disa operatorë të telefonisë celulare nuk lejojnë qasjen në numrat 00 800 ose këto telefonata mund të tarifohen.
Informacione të tjera për Bashkimin Evropian janë të disponueshme në internet. Mund të qasen përmes serverit <http://europa.eu>

Si të merren publikimet e BE-së

Publikimet tona janë të disponueshme nga Biblioteka e BE-së (<http://bookshop.europa.eu>), ku mund të bëni porosi me agjentin e shitjes që zgjidhni.

Zyra e publikimeve ka një rrjet të agjentëve të shitjes në mbarë botën.

Detajet e tyre të kontaktit mund t'i merrni duke dërguar një faks në numrin (352) 29 29-42758.

Misioni i JRC-së

Si shërbim shkencor i brendshëm i Komisionit Evropian, misioni i Qendrës së Përbashkët për Kërkime është të ofrojë mbështetje teknike dhe shkencore për politikën e BE-së me dëshmi të pavarura gjatë gjithë ciklit të politikave.

Duke punuar ngushtë me Drejtoritë Gjenerale, JRC-ja adreson sfidat kyçe të shoqërisë ndërsa inkurajon inovacionin përmes zhvillimit të metodave, mjeteve dhe standardeve të reja, dhe ndarjes së teknikave me Shtetet anëtare, komunitetin shkencor dhe partnerët ndërkombëtar.

*Në shërbim të shoqërisë
Duke stimuluar inovacionin
Duke mbështetur legjisllacionin*

