
E.CA.R.E. - Elderly home CAre Residential Engagement

Toolkit für die Entwicklung der digitalen Fähigkeiten von
Senioren

Lizenz und Copyright

Der Inhalt spiegelt nicht die offiziellen Meinungen der Europäischen Union wider. Die Verantwortung für die in diesem Dokument enthaltenen Informationen und Erwägungen obliegen den Autoren.

Das Dokument Kartierung des Niveaus der sozialen Isolation von älteren Menschen in ihrer Gemeinschaft und für die Umsetzung der Beteiligungsmaßnahmen ist im Rahmen des Projektes Elderly home CAre Residential Engagement (E.CA.R.E.), das vom Programm 2014 - 2020 INTERREG V-A Italien - Österreich finanziert wird, entstanden.



1. EINFÜHRUNG	4
2. ECARE OVERVIEW	5
3. DAS MODELL DER DIGITALEN FÄHIGKEITEN E.CA.R.E.	6
3.1. Die Stufe 0 für die grundlegenden Fähigkeiten	7
3.2. Die Matrix für die digitalen Fähigkeiten	8
3.2.1 <i>Wie werden die Tabellen gelesen</i>	9
ANHÄNGE	11
BIBLIOGRAPHIE	21

1. Einführung

Das Toolkit für die Entwicklung der digitalen Fähigkeiten von älteren Menschen ist ein Dokument zum Capacity Building, das die konzeptionelle Grundlage, die erforderlich ist, um einen dem Fähigkeitsset (den digitalen) und der Zielgruppe (den Senioren) des Projektes angemessenen Werdegang aufzubauen, erläutert.

Im Zentrum des Toolkits steht der konzeptionelle Rahmen E.C.A.R.E., ein Modell, das zwei Stufen vorsieht: eine Stufe 0 propädeutischer Art – die im Kapitel 3.1. entwickelt wurde; und eine Matrix für die digitalen Kompetenzen, die ausgehend von der DigComp 2.0 ausgearbeitet wurde, die vom Joint Research Centre der Europäischen Union ausgearbeitet wurde.

Die Matrix wiederum besteht aus fünf Unterebenen, die die Fähigkeiten identifizieren, die Gegenstand des Eingriffs sind: 1) Information und Data literacy; 2) Kommunikation und Gemeinnutzung; 3) Erstellung von digitalen Inhalten; 4) Sicherheit und Verantwortung; 5) Problemlösung.

Der logische Sinn und die technische Anwendbarkeit werden im Kapitel 3.2 herausgearbeitet; abschließend werden im Abschnitt, der den Anhängen gewidmet ist, die fünf Anwendungstabellen beigefügt, die die jeweiligen Kompetenzbereiche umsetzen.

2. ECARE overview

Titel des Projektes: Elderly home CARE Residential Engagement

Webseite des Projektes: www.ecareproject.eu

Dauer des Projektes: 31 Monate

Finanzierungsquelle: Interreg V-A Italien-Österreich - Ausschreibung 2017

Hauptpartner:

Istituto per Servizi di Ricovero e Assistenza Anziani (I.S.R.A.A.)

A.S.P. UMBERTO I

SER.S.A. Servizi Sociali Assistenziali

Universität Klagenfurt

Das Ziel des ECARE-Projektes ist die Reduzierung der sozialen Isolation und der psychischen, physischen und rationalen Schwierigkeiten von älteren Menschen, die in ihrem eigenen Heim oder in einem ihnen von der öffentlichen Verwaltung zur Verfügung gestellten Zuhause leben. Das von ECARE vorgesehene Interventionsmodell basiert auf dem Einbezug der Gemeinschaft (Nachbarn, Freunde, Verwandte) und auf der Schaffung neuer Beziehungen und gemeinsamer Interessen. Die teilnehmenden Personen werden auf einem Weg der Verbesserung ihres Lebensstils begleitet und zwar ausgehend von einer Bewertung, die von Experten über das Risiko, dem sie in Bereichen, die für ihre sozialen Beziehungen und für ihre Gesundheit, insbesondere in Bezug auf Ernährung, körperliche Aktivität, kognitive und sensorische Stimulation relevant sind, ausgesetzt sind. Die Grundlage des Experiments ist die Verwendung eines Systems der digitalen Anwendung zur Unterstützung verschiedener Terminals (darunter Smartwatches), das eine intelligente Verbindung zwischen der älteren Person und den Personen, die ihrer Gemeinschaft angehören, erlaubt. Zusammen mit dieser Verbindung erlaubt die Plattform die Überwachung der Verbesserung des Lebensstils in seinen verschiedenen Komponenten und vor allem die Fähigkeit, sie auf kontinuierliche Weise zu erreichen und einen Weg der kontinuierlichen Verbesserung zu identifizieren. Die Validierung der Ergebnisse wird auf den spezifischen Indikatoren der Lebensqualität, auf einer Kosten-Nutzen-Analyse und auf den Auswirkungen der Reduzierung der Kosten für die Produktion von Sozial- und Gesundheitsdienstleistungen basieren.

3. Das Modell der digitalen Fähigkeiten E.CA.R.E.

Das Modell der digitalen Fähigkeiten E.CA.R.E. definiert die von den Benutzern geforderten Fähigkeiten, um die digitalen Technologien innerhalb des Systemprojekts und schließlich in ihrem Alltag zu verstehen und zu verwenden.

Dieses gliedert die aktuellen Standards in die Kartierung der Fähigkeiten ein, indem diese Standards den Prioritäten des Projektes und vor allem den Zielgruppen des Eingriffs angepasst werden.

Das Modell basiert hauptsächlich auf dem Digital Competence Framework 2.0 (DigComp 2.0), das vom Joint Research Centre der Europäischen Union entwickelt wurde.

Das Modell der digitalen Fähigkeiten E.CA.R.E. wird daher durch einen begrifflichen Rahmen, der auf zwei Ebenen entwickelt wurde, repräsentiert:

- **Stufe 0.** Sie bezieht sich auf die grundlegenden Fähigkeiten, die die Voraussetzungen repräsentieren, um mit den IKT zu interagieren. Sie deckt sowohl die Hardware- als auch die Software-Module ab und liefert für beide theoretische und praktische Ausführungen.
- **Matrix für die digitalen Fähigkeiten.** Besonders detailliert im Toolkit, reproduziert die Logik des Framework DigComp 2.0 und passt ihn an die Zielgruppe an. Dieser Teil des Rahmens umschließt 5 Bereiche: Informationen und Data literacy; Kommunikation und Zusammenarbeit; Erstellung von digitalen Inhalten; Sicherheit und Verantwortung; Lösung von Problemen.

Die nachstehende Karte zeigt einen Überblick des Modells der digitalen Fähigkeiten E.CA.R.E.

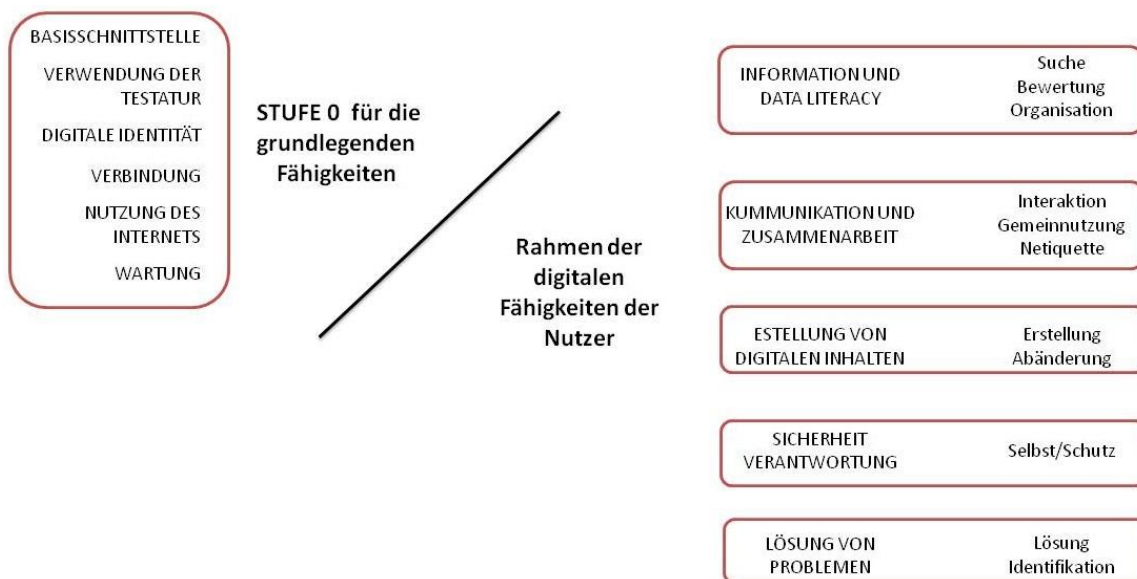


Tabelle 1: Matrix der digitalen Fähigkeiten des E.CA.R.E.-Systems
 Toolkit für die Entwicklung der digitalen Fähigkeiten von Senioren

3.1. Die Stufe 0 für die grundlegenden Fähigkeiten

Die Stufe 0 umfasst alle Grundkenntnisse, die normalerweise von denjenigen verlangt werden, die derzeit keine digitalen Technologien verwenden oder diese nur sehr begrenzt einsetzen.

Dieser erste Teil des Modells E.CA.R.E. bietet vielfältige Realisierungsmöglichkeiten:

- ✓ er kann als Bewertungsinstrument verwendet werden, um die Kenntnisse der Nutzer zu überprüfen, bevor sie tatsächlich an der Schulung teilnehmen;
- ✓ er listet eine Reihe von Themen und Lernzielen auf, die als ein Schulungsplan selbst verwendet werden können, falls die grundlegenden Kenntnisse schwach oder unvollständig sind;
- ✓ er überarbeitet 6 vorbereitende Bereiche, die als Vorbedingungen für einen effektiven Erwerb digitaler Fähigkeiten dienen. Daher wird jede Domänenklassifizierung auch in den spezifischen Tabellen nach Kompetenzbereichen wiedergegeben.

DOMÄNE	THEMEN	LERNZIELE
GRUNDLEGENDE HINWEISE und SCHNITTSTELLE	<ul style="list-style-type: none"> • TASTE ZUM EINSCHALTEN/AUSSCHALTEN • STAND-BY-MODUS 	<p>Die Nutzer sind in der Lage, die Starttaste zu finden und zu verwenden.</p> <p>Die Nutzer lernen, was der Stab-By-Modus ist und wie man ihn aktiviert (deaktiviert).</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • EINSTELLUNG DER LAUTSTÄRKE UND DER HELLIGKEIT DES BILDSCHIRMS 	<p>Die Nutzer sind in der Lage, die Tasten für die Lautstärke und Helligkeit zu finden und diese auf Grundlage des Kontextes zu verwenden.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • AUF TOUCHSCREEN BASIERENDE TECHNOLOGIE • REAKTION DER ELEMENTE WÄHREND DER AKTIVIERUNG (SIE ÄNDERN FARBE, SIE ÄNDERN GRÖSSE, SIE VERSCHIEBEN SICH...) 	<p>Die Nutzer lernen die Reaktionen – sie können sie vorhersagen – werden mit dem Touchscreen vertraut und lernen wie man ihn berührt und mit den Fingern anklickt.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • ELEMENTE, DIE DIE SCHNITTSTELLE BILDEN: SEITEN, APP, MODULE, SYMBOLE, VERBINDUNGEN,... 	<p>Die Nutzer lernen, was die Schnittstelle ist und die Art, in der sie organisiert und angezeigt wird.</p> <p>Die Nutzer sind auch in der Lage, die Elemente mit ihrem tatsächlichen Namen aufzurufen.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • INTERAKTION MIT DEN ELEMENTEN (KLICKEN, ZIEHEN, DRAG&DROP, ...) 	<p>Die Nutzer üben und erlernen die Gesten basierend auf den Bewegungen der Finger und sind in der Lage, die Reaktion der Elemente vorherzusehen.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • GRUNDLEGENDE TASTEN (HOME - BACK - APP BACKGROUND - MENU) 	<p>Die Nutzer sind in der Lage, die grundlegenden Tasten zu lokalisieren und zu verwenden.</p>
VERWENDUNG DER TASTATUR	<ul style="list-style-type: none"> • DIE TASTATUR AKTIVIEREN/ZEIGEN/VERDECKEN • SCHREIBEN • VERWENDUNG DER "SONDER-" 	<p>Die Nutzer sind in der Lage, die eingegebene Tastatur zu aktivieren und zu deaktivieren.</p> <p>Sie sind in der Lage, Nachrichten zu schreiben und zu erkennen, welche Funktionen die Sondertasten</p>

	<p>TASTEN (AUF ZAHLEN, GROSSBUCHSTABEN, SATZZEICHEN ÜBERGEHEN)</p> <ul style="list-style-type: none"> • T9 UND EMPFOHLENE EINGABEN • NUMERISCHE TASTATUR • MIKROFON FÜR DIE SPRACHERKENNUNG 	<p>aktivieren.</p> <p>Die Nutzer lernen, ihre Stimme zu verwenden, um den Text für die Nachrichten zu schreiben.</p>
DIGITALE IDENTITÄT	<ul style="list-style-type: none"> • DEFINITION DES ACCOUNTS • ZWECK DES ACCOUNTS • ELEMENTE DES ACCOUNTS (NAME DES NUTZERS, PASSWORT, ...) 	<p>Die Nutzer lernen, was ein Account ist und wozu er dient.</p> <p>Sie sind in der Lage, seine Hauptmerkmale zu identifizieren und sind bereit, einen zu testen.</p>
VERBINDUNG	<ul style="list-style-type: none"> • WI-FI • DATENVERBINDUNG • BLUETOOTH 	<p>Die Nutzer lernen, was die unterschiedlichen Optionen sind, um sich mit dem Internet zu verbinden.</p> <p>Sie lernen, welche Anforderungen sie (hinsichtlich der Konnektivität und Funktionalität des Geräts) haben und sind in der Lage, sie zu verwenden.</p>
NUTZUNG DES INTERNETS	<ul style="list-style-type: none"> • DEFINITION DES INTERNETS • ELEMENTE DES INTERNETS (WEBSEITEN, SEITEN, VERBINDUNGEN, COOKIES, ...) • SURFEN 	<p>Die Nutzer sind in der Lage, den Browser zu aktivieren und die wichtigsten Elemente, aus denen die Webseite besteht, zu erkennen.</p> <p>Zudem lernen sie die primären Navigationswerkzeuge und -techniken kennen.</p>
WARTUNG	<ul style="list-style-type: none"> • ERHALTUNG • REINIGUNG 	<p>Die Nutzer wissen, wo und wie sie die Geräte auf sichere Weise und ohne Risiken ablegen.</p> <p>Die Nutzer wissen, wie sie sich um die Geräte kümmern müssen, ohne sie zu beschädigen und sie kennen die empfindlichsten Teile und die Risiken, denen sie ausgesetzt sind.</p>

Tabelle 2: Stufe 0 für die grundlegenden Fähigkeiten

3.2. Die Matrix für die digitalen Fähigkeiten

Dieser Teil des E.C.A.R.E.-Modells bietet einen detaillierten Bericht über das theoretische Wissen und praktischen Fähigkeiten, aus denen die Schulungsmodule für die Senioren bestehen.

Unter Befolgung des Modells DigComp 2.0 wurden 5 Hauptkompetenzbereiche identifiziert:

1. Information und Data literacy
2. Kommunikation und Zusammenarbeit
3. Erstellung digitaler Inhalte
4. Sicherheit
5. Lösung von Problemen

AUFGABEN

Jede Fähigkeit wurde in Aufgaben entwickelt, die die Nutzer ausführen können, indem sie mit den IKT interagieren und aus dem ursprünglichen Modell die für die Zielgruppe

E.CA.R.E.-SYSTEM	<p>relevanten Aufgaben und die Aufgaben, die mit den Prioritäten des Projekts in Zusammenhang stehen, auswählen. Es wurde auch eine kurze Definition der Aufgabe eingeschlossen.</p> <p>Die Fähigkeitsbereiche wurden anschließend in das E.CA.R.E.-Modell übersetzt: die wichtigsten Funktionen sind an das (theoretische) Wissen und an die (praktischen) Fertigkeiten gebunden; die Fähigkeit ist auch mit einer primären "Domäne" verbunden, die die zentralen Themen, die von der Stufe 0 für die grundlegenden Fähigkeiten angegangen werden, widerspiegelt.</p>
TÄGLICHE SZENARIEN	<p>Zudem werden praktische Beispiele der Kenntnissees Wissens und der Fertigkeiten vorgestellt, um das Modell mit Szenarien des realen Lebens zu verbinden.</p>

Tabelle 3: Vorstellung der Hauptbereiche der begrifflichen Matrix

3.2.1 Wie werden die Tabellen gelesen

Die nachfolgenden Tabellen reproduzieren den für die Entwicklung eines jeden Fähigkeitsbereichs verwendeten Standard.

Jede Tabelle muss von oben nach unten und von der ersten Spalte links bis zur letzten Spalte rechts gelesen werden.



<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>Dies ist die Stelle, an der die Funktionen eingefügt werden.</p> </div> 	 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>Dies ist die Stelle, an der sich die Beschreibung einer jeden Funktion befindet.</p> </div>

Tabelle 4: Anleitung zum Lesen des oberen Bereichs einer jeden Tabelle für die Fähigkeiten

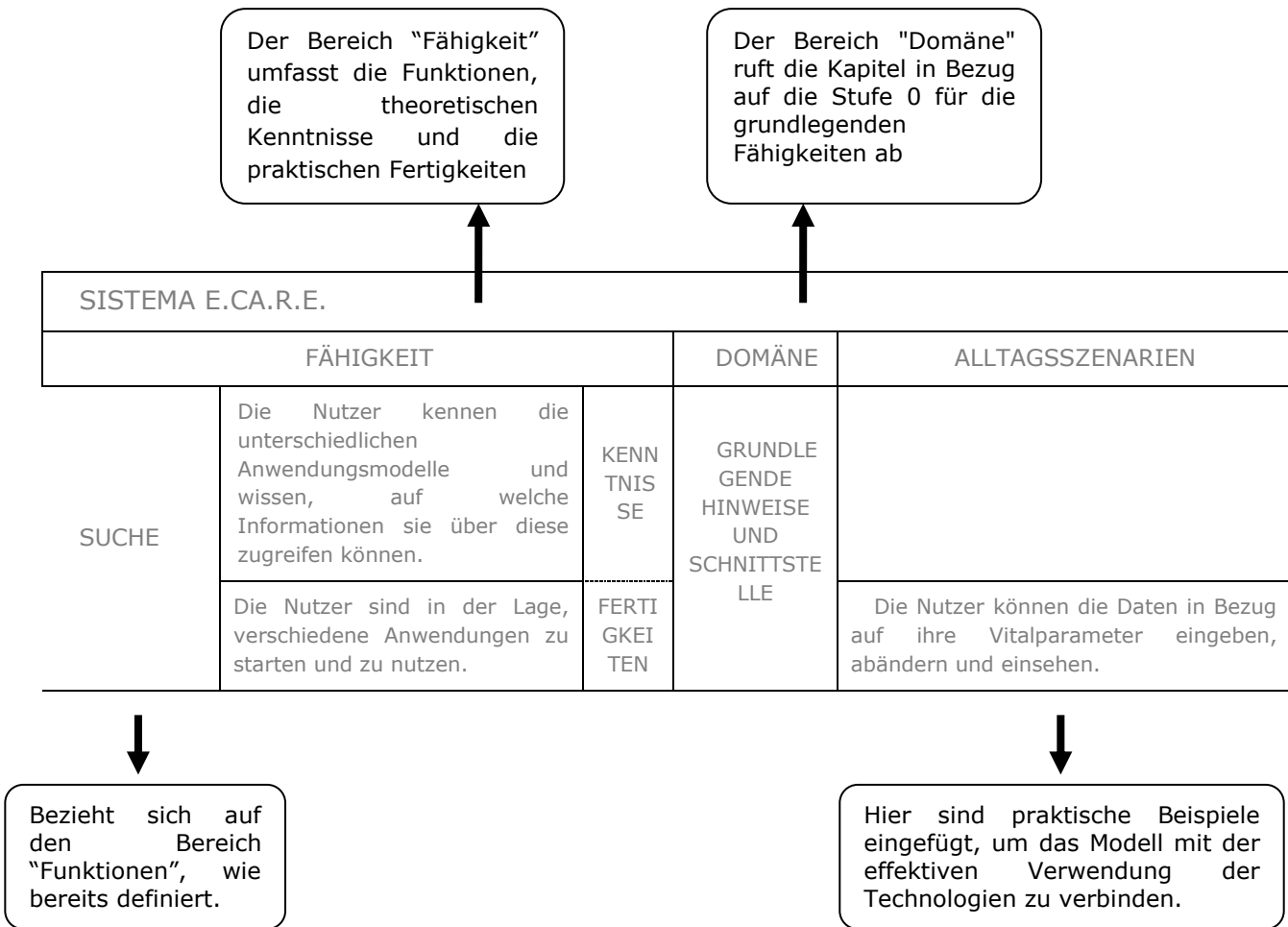


Tabelle 5: Anleitung zum Lesen des unteren Bereichs einer jeden Tabelle für die Fähigkeiten

Anhänge

INFORMATION und DATA LITERACY

Dieser Bereich deckt die Fähigkeiten ab, die erforderlich sind, um die digitalen Inhalte zu identifizieren, zu lokalisieren, abzurufen, zu archivieren, zu organisieren und zu analysieren und den Nutzern zu ermöglichen, die Relevanz und die Glaubwürdigkeit zu bewerten.

Folglich können drei Hauptfunktionen von den Nutzern ausgeführt werden, wenn sie mit der Technologie interagieren.

- a. SUCHEN
- b. BEWERTEN
- c. ORGANISIEREN

Surfen, Suchen und Filtern von digitalen Daten, Informationen und Inhalten.	Für die Artikulation der Informationsanfragen, für die Suche nach Daten, Informationen und Inhalten in digitalen Umgebungen, um auf sie zuzugreifen und zu surfen.
Bewertung von digitalen Daten, Informationen und Inhalten	Für die kritische Analyse, den Vergleich und die Bewertung der Glaubwürdigkeit und der Zuverlässigkeit der Quellen der digitalen Daten, Informationen und Inhalte.
Verwaltung von digitalen Daten, Informationen und Inhalten.	Für die Organisation , die Archivierung und das Abrufen von Daten, Informationen und Inhalten in digitalen Umgebungen.

E.CA.R.E-SYSTEM				
FÄHIGKEIT			DOMÄNE	ALLTAGSSZENARIEN
SUCHE	Die Nutzer kennen die unterschiedlichen Anwendungsmodule und wissen, auf welche Informationen sie über diese zugreifen können.	KENNTNISSE	GRUNDLEGENDE HINWEISE und SCHNITTSTELLEN	Die Nutzer sind in der Lage, die Daten in Bezug auf ihre Vitalparameter einzufügen, abzuändern und zu lesen.
	Die Nutzer sind in der Lage, unterschiedliche Applikationen zu starten und zu verwenden.	FERTIGKEITEN		Die Nutzer können unterschiedliche Anwendungen auf dem Tablet verwenden.
	Die Nutzer kennen die unterschiedlichen Suchmaschinen.	KENNTNISSE	VERBINDUNG	
	Die Nutzer sind in der Lage, Informationen zu	FERTIGKEITEN	NUTZUNG DES	Die Nutzer sind in der Lage, Informationen in Bezug auf die

	suchen und diese durchzublätern.	ITEN	INTERNET S	relevantesten Services zu suchen und zu finden (Öffnungszeiten des behandelnden Arztes, Schichten der Apotheke...
	Die Nutzer kennen unterschiedliche Online-Plattformen für das Erlernen, die Freizeit und die Unterhaltung.	KEN NTNI SSE		
	Die Nutzer sind in der Lage, auf diese Plattformen zuzugreifen und mit ihnen zu interagieren.	FERT IGKE ITEN		Die Nutzer sind in der Lage, die die Video-Tutorials für Leibesübungen zu starten.
BEWERTUNG	Die Nutzer verstehen, wie die Informationen erstellt, verwaltet und verfügbar gemacht werden. Die Nutzer sind sich der Tatsache bewusst, dass die digitalen Informationen nicht zuverlässig und glaubwürdig sein könnten.	KEN NTNI SSE	NUTZUNG DES INTERNET S	Die Nutzer wissen, dass die Online-Enzyklopädien von anderen Nutzern erstellt wurden und daher möglicherweise keine wissenschaftlichen Ansprüche erfüllen.
	Die Nutzer sind in der Lage, die Glaubwürdigkeit der Informationen, auf die sie Zugriff haben / die sie teilen / die sie erhalten, zu beurteilen	FERT IGKE ITEN		
ORGANISATION	Die Nutzer verstehen, wie die Informationen auf den unterschiedlichen Geräten/Diensten archiviert werden.	KEN NTNI SSE	NUTZUNG DES INTERNETS	Die Nutzer wissen, dass sie die Fotos in der Galerie/Bibliothek des Geräts speichern können.
	Die Nutzer sind in der Lage, zuvor archivierte Informationen und Inhalte abzurufen und auf sie zuzugreifen.	FERT IGKE ITEN	GRUNDLEG ENDE HINWEISE und SCHNITTST ELLE	Die Nutzer sind in der Lage Webseiten dank des Ordners "Favoriten" abzurufen.

KOMMUNIKATION und ZUSAMMENARBEIT

Dieser Bereich deckt die Fähigkeiten ab, die erforderlich sind, um in digitalen Umgebungen zu kommunizieren und Ressourcen über Online-Werkzeuge zu teilen und sich mit anderen zu verbinden.

Folglich können drei Hauptfunktionen von den Nutzern ausgeführt werden, wenn sie mit der Technologie interagieren:

- a. INTERAKTION
- b. GEMEINNUTZUNG
- c. VERWENDUNG DER NETIQUETTE

Interaktion über die digitalen Technologien.	Interaktion über eine Vielzahl von digitalen Technologien und Verstehen der geeigneten Mittel der digitalen Kommunikation für einen bestimmten Kontext.
Gemeinnutzung über die digitalen Technologien.	Teilen von digitalen Daten, Informationen und Inhalten mit anderen über entsprechende digitale Technologien.
Netiquette/Computeretikette	Verständnis für die Verhaltensstandards und für die technischen Fähigkeiten während der Verwendung digitaler Technologien und dafür, wie man in digitalen Umgebungen interagiert.

E.CA.R.E-SYSTEM			
FÄHIGKEIT		DOMÄNE	ALLTAGSSZENARIEN
INTERAKTION	Die Senioren kennen die unterschiedlichen Mittel der digitalen Kommunikation.	KENNTNISSE	
	Die Nutzer sind in der Lage, mit unterschiedlichen Mitteln der digitalen Kommunikation zu interagieren.	FERTIGKEITEN	Die Nutzer sind in der Lage, mit ihren Freunden chatten.
	Die Senioren wissen, dass die ihr Telefonbuch organisieren, verändern und kontrollieren können.	KENNTNISSE	
	Die Senioren sind in der	FERT	Die Nutzer sind in der Lage,
		GRUNDLEGENDE HINWEISE und SCHNITTSTELLEN	
		NUTZUNG DES INTERNETS	

	Lage, den Kontakt ihrer gleichen zu finden und zu verwenden.	IGKE ITEN		einen Kontakt (und die entsprechenden Informationen) ihrem Telefonbuch hinzuzufügen.
GEMEINNU TZUNG	Die Senioren kennen die Vorteile und Einschränkungen des Teilens von Inhalten und Informationen mit Freunden.	KEN NTNI SSE	NUTZUNG DES INTERNETS	
	Die Senioren sind in der Lage, im Internet gefundene Inhalte zu teilen.	FERT IGKE ITEN		Die Senioren sind in der Lage, ein Bild von ihrem Gerät mit den Freunden zu teilen.
VERWEND UNG DER NETIQUET TE	Die Senioren verstehen die Folgen ihres Verhaltens.	KEN NTNI SSE		NUTZUNG DES INTERNETS
	Die Senioren verstehen die Verbindungen zwischen der Online- und der Offline-Welt.			
	Die Senioren wissen, wie sie Online-Missbrauch melden und sich vor Bedrohungen schützen können.	FERT IGKE ITEN		

ERSTELLUNG VON DIGITALEN INHALTEN

Dieser Bereich umfasst die Fähigkeiten, die erforderlich sind, um neue Inhalte (von der Ausarbeitung von Texten bis zu Bildern und Videos) zu erstellen und zu verändern; vorherige Kenntnisse und Inhalte zu integrieren und zu überarbeiten; kreative Ausdrücke zu erstellen.

Folglich können zwei Hauptfunktionen von den Nutzern ausgeführt werden, wenn sie mit der Technologie interagieren:

- a. ERSTELLUNG
- b. ABÄNDERUNG

Entwicklung von digitalen Inhalten.	Erstellung von digitalen Inhalten in unterschiedlichen Formaten, Ausdruck über digitale Mittel.
Integration und Überarbeitung von digitalen Inhalten.	Abänderung , Perfektion, Verbesserung und Integration von Informationen und Inhalten in einer Sammlung von bestehendem Wissen und Erstellung von neuen, originellen und zusammenhängenden Inhalten und Kenntnissen.

E.CA.R.E-SYSTEM			
FÄHIGKEIT		DOMÄNE	ALLTAGSSZENARIEN
ERSTELLUNG	Die Nutzer wissen, dass der digitale Inhalt in einer Vielzahl von Formaten erstellt werden kann.	GRUNDLEGENDE HINWEISE und SCHNITTSTELLEN	
	<p>Die Nutzer sind in der Lage, die grundlegenden Anwendungen zum Erstellen von Inhalten in unterschiedlichen Formen (Text, Audio, Bilder) zu verwenden.</p> <p>Die Nutzer sind in der Lage, eine Vielzahl von Medien zu verwenden, um sich kreativ auszudrücken (Text, Bilder, Audio und Video).</p>		<p>Die Nutzer sind in der Lage, mit der Fotokamera ihres Geräts und/oder mit anderen Anwendungen Fotos zu machen.</p> <p>Die Nutzer sind in der Lage, ein Video aufzunehmen, um ihre Gefühle auszudrücken und/oder um eine spezifische Nachricht mitzuteilen.</p>

ABÄNDERUNG	Die Nutzer kennen unterschiedliche Datenbanken und Ressourcen, die neu vermisch und wiederverwendet sein können.	KEN NTNI SSE	
	Die Nutzer sind in der Lage, die Inhalte auf einfache Weise abzuändern.	FERT IGKE ITEN	Die Nutzer sind in der Lage, die Bilder mit den grundlegenden Anwendungen des eigenen Geräts zu verändern.

SICHERHEIT UND VERANTWORTUNG

Dieser Bereich umfasst die Fähigkeiten, die für den persönlichen Schutz und den Schutz von Daten erforderlich sind.

Folglich können drei Hauptfunktionen von den Nutzern ausgeführt werden, wenn sie mit der Technologie interagieren:

- a. SCHUTZ DER GERÄTE
- b. SCHUTZ DER PRIVACY
- c. SCHUTZ DER GESUNDHEIT

Schutz der Geräte	Schutz der Geräte und der digitalen Inhalte und das Verstehen der Risiken und der Bedrohungen in digitalen Umgebungen. Kenntnisse zu Sicherheitsmaßnahmen und Berücksichtigung der Zuverlässigkeit und der Privacy.
Schutz der persönlichen Daten und der Privacy.	Schutz der persönlichen Daten und der Privacy in digitalen Umgebungen. Kenntnisse zur Verwendung und dem Teilen von Informationen und gleichzeitig in der Lage sein, sich selbst und andere vor möglichen Schäden zu schützen.
Schutz der Gesundheit und des Wohlbefindens.	In der Lage sein, Risiken für die Gesundheit und Bedrohungen für das physische und psychologische Wohlbefinden während der Verwendung der digitalen Technologien zu vermeiden .

E.CA.R.E-SYSTEM				
FÄHIGKEIT			DOMÄNE	ALLTAGSSZENARIEN
SCHUTZ DER GERÄTE	Die Nutzer kennen die verschiedenen Risiken in Zusammenhang mit der Verwendung der Technologien.	KENNTNISSE	DIGITALE IDENTITÄT	Die Nutzer sind in der Lage, ein Passwort und weitere Schutzmechanismen einzustellen.
	Die Nutzer verstehen die spezifischen Risiken in Zusammenhang mit dem Online-Zugang.			
	Die Nutzer sind in der Lage, ihre Geräte vor digitalen Bedrohungen zu schützen.	FERTIGKEITEN		

SCHUTZ DER PRIVACY	Die Nutzer verstehen die Nutzungsbedingungen und sind sich bewusst, dass die Anbieter von Diensten personenbezogene Daten verwenden und erheben können.	KENNTNISSE	DIGITALE IDENTITÄT	
	Die Nutzer sind in der Lage, mit Vorsicht zu ihrer Privacy vorzugehen.	FERTIGKEITEN		Die Nutzer sind in der Lage, Privacy-Optionen zu aktivieren und zu deaktivieren, wenn sie bestimmte Dienste nutzen.
	Die Nutzer verstehen das Risiko des Diebstahls der Identität und anderer Kenndaten.	KENNTNISSE		
	Die Nutzer können die eigenen und persönlichen Informationen löschen und abändern.	FERTIGKEITEN		Die Nutzer sind in der Lage, zwischen den obligatorischen/erforderlichen und den überflüssigen Informationen zu unterscheiden.
SCHUTZ DER GESUNDHEIT	Die Nutzer kennen die Auswirkung der längeren Nutzung von Technologien.	KENNTNISSE	WARTUNG	
	Die Nutzer sind in der Lage, Vorsichtsmaßnahmen für den Schutz ihrer Gesundheit zu ergreifen.	FERTIGKEITEN		

LÖSUNG VON PROBLEMEN

Dieser Bereich umfasst die Fähigkeiten, die erforderlich sind, um die digitalen Bedürfnisse und die Ressourcen zu identifizieren, unterrichtete Entscheidungen zu den am besten geeigneten digitalen Werkzeugen (und zwar auf Grundlage der Zwecks oder dem Erfordernis) zu treffen, technische Probleme zu lösen.

Folglich können zwei Hauptfunktionen von den Nutzern ausgeführt werden, wenn sie mit der Technologie interagieren:

a. LÖSUNG VON PROBLEMEN

b. IDENTIFIZIERUNG DER BEDÜRFNISSE UND ANTWORTEN

Lösen von technischen Problemen.	Identifizierung von technischen Problemen, wenn man mit den Geräten arbeitet und wenn man digitale Umgebungen verwendet und ihre Lösung.
Identifizierung der Bedürfnisse und der technologischen Antworten/Strategien.	Bewertung von Bedürfnissen und Identifizierung , Auswahl und Verwendung von digitalen Werkzeugen, um mögliche Antwortstrategien anzuwenden. Anpassung und Personalisierung der digitalen Umgebungen auf Grundlage der persönlichen Bedürfnisse.

E.CA.R.E-SYSTEM			
FÄHIGKEIT		DOMÄNE	ALLTAGSSZENARIEN
LÖSUNG	Die Nutzer sind in der Lage, zu verstehen, wenn ein technisches Problem besteht, das Unterstützung erfordert.	WARTUNG	Die Nutzer sind in der Lage, zu verstehen, wenn die Hardware ein Problem hat. Die Nutzer sind in der Lage, zu verstehen, wenn die Software ein Problem hat.
	Die Nutzer wissen, wo sie Informationen in Bezug auf die Lösung von technischen und theoretischen Problemen finden können.		
	Die Nutzer sind in der Lage, einfache technische Probleme zu lösen oder zu entscheiden, was zu tun ist, wenn die	FERTIGKEITEN	Die Nutzer sind in der Lage, die Handbücher zu verwenden und, falls diese keine Lösung bieten, können sie die Probleme dem Assistenzpersonal angemessen

	Technologie nicht funktioniert.			beschreiben.
IDENTIFIKATION	Die Nutzer erfassen intuitiv das Potential und die Einschränkungen der digitalen Geräte und der Ressourcen, die sie aktivieren können.	KENNTNISSE	GRUNDLEGENDE HINWEISE und SCHNITTSTELLE	
	Die Nutzer verfügen über die Informationen, um die Anwendung der Technologien bei der Lösung von kleinen täglichen Problemen vertiefen zu können.	FERTIGKEITEN		

Bibliographie

"DigComp 2.1. The Digital Competence Framework for Citizens. With eight proficiency levels and examples of use", Joint Research Centre Institute for Prospective Technological Studies, 2017

"I am connected: new approaches to supporting people in later life online", Centre for better ageing, 2017

"The Adult Learning Theory - Andragogy - of Malcolm Knowles", Cristopher Pappas for eLearning Industry, 2013

"Manuale per i tutor", European Educational and Cultural DG, 2012

"Il tablet e lo smartphone", Fondazione Mondo Digitale, 2015

"Linee guida per nonni", Fondazione Mondo Digitale, 2011