



# DigiGo

## ПРАКСА ВО ЕРА НА ДИГИТАЛИЗАЦИЈА

### Вовед во DigComp

2020-1-FR01-KA226-VET-094938

## Содржина

Вовед	3
Дел 1: Вовед во DigComp 2.2.	4
1.1 Концепти и рамка	6
1.2 Откривање на петте (5) области на дигитална компетентност: Информативна и податочна писменост; Комуникација и соработка; Креирање дигитална содржина; Безбедност; и решавање на проблеми	8
2. Разбирање и истражување на петте (5) области на дигитална компетентност и дваесет и едната (21) компетенција, описни и не пропишани, според рамката на DigComp:	9
2.1 Информативна и податочна писменост	9
2.2 Комуникација и соработка	10
2.3 Создавање дигитална содржина	10
2.4 Безбедност	11
2.5 Решавање на проблеми	12
3. Релевантност на DigComp 2.2 и DigComp Edu за развој на дигитални вештини во стручната обука	14
3.1 Општ пејзаж во Европа	14
3.2 SWOT анализа на дигиталните компетенции на средното стручно образование користени од обучувачи и ментори	14
Прашања	16
Библиографски референци	17

## Вовед

Целта на овој модул - „Вовед во DigComp“ – е да им овозможи на обучувачите и менторите на компаниите да можат да ги идентификуваат, применат и подобрат дигиталните компетенции во средното стручно образование преку свесност и познавање на DigComp 2.2: Рамката за дигитални компетенции за граѓаните. Ќе се дадат примери за тоа како да се постигне таа цел и ќе се поттикнат да се создадат активности за учење, задачи или проценки за да се спроведе нивното знаење во пракса. Ова не само што ќе помогне да се развијат дигиталните компетенции на учениците, туку и на обучувачите заедно со нив. Освен тоа што може да ги одберат ресурсите што им се потребни, едукаторите треба исто така да имаат способност да ги менуваат и надоградуваат постоечките отворено лиценцирани дигитални ресурси, следејќи ги правилата и процесот опишани во сите отворено лиценцирани дигитални ресурси, да можат доколку е потребно да креираат или да соработуваат, имајќи го предвид контекстот на нивната употреба. Таквите ресурси можат да бидат бесплатен софтвер или алатки кои може да се користат за создавање сосема нови ресурси за образовни цели, или ООР (Отворени образовни ресурси), кои вклучуваат алатки кои можат да се модифицираат и надградат. Како заклучок, едукаторите треба да бидат свесни за тоа како одговорно да управуваат, да ги заштитуваат и споделуваат овие ресурси.



Тие, исто така, треба да бидат способни ефикасно да ги заштитат чувствителните содржини и податоци, нешто што може да се постигне преку едноставни активности за правење резервна копија на содржина, користење силни лозинки, користење

антивируси итн. Конечно, кога се користат отворени извори, треба да се внимава на лиценците кои се применуваат и да се почитуваат тие правила.

## Дел 1: Вовед во DigComp 2.2.

Рамката за дигитални компетенции (DigComp) е европска рамка за дигитални компетенции за граѓаните, која има за цел да постигне заедничко европско разбирање за тоа што е дигитална компетентност и да дава насоки за развивање политики за дигитални вештини. DigComp го поддржува „Акциониот план за дигитално образование 2021-2027“, придонесувајќи за зајакнување на луѓето преку технологијата, во рамките на приоритетот на Европската комисија „Европа погодна за дигиталната ера“ и „Следната генерација на ЕУ“. DigComp беше развиен од JRC (Заеднички истражувачки центар) на ЕК (Европска комисија), како научен проект во партнерство со засегнати страни и креатори на политики од повеќе сектори (на пример, образование, вработување, обука). DigComp обезбедува информации во врска со знаењата, вештините и ставовите за кои луѓето треба да бидат дигитално свесни и зајакнати во сите области од животот.

Тоа е бесплатна, отворена и флексибилна алатка која може да се прилагоди на потребите на поединецот, од основно до напредно ниво, правејќи ја рамката релевантна за сите способности. DigComp може да им помогне на луѓето да напредуваат во дигиталната иднина и се фокусира на тоа како дигиталните алатки и технологијата да имаат корист за луѓето. Поточно, може да помогне во справувањето со ризиците како што се однесувањето на интернет и кражбата на идентитетот, може да ги поттикне луѓето во однос на нивното дигитално знаење и може да ја зголеми нивната креативност и активно учество во дигиталното општество.

DigComp обезбедува алатка за подобрување на дигиталните компетенции во средното стручно образование, нагласувајќи ја дигиталната компетентност како една од клучните компетенции на доживотното учење дефинирана од ЕУ (Европска унија) уште во 2006 година. DigComp 2.0 беше објавен за прв пат во 2013 година од страна на ЕК, воспоставувајќи пет (5) области и дваесет и една (21) надлежност, описни, не нормативни (види ја подолу сликата со петте идентификувани дигитални области). Во март 2022 година, „Заедничкиот истражувачки центар (JRC) на Европската комисија го објави најновото ажурирање на Рамката за дигитални компетенции, DigComp 2.2, со повеќе од 250 нови примери на знаења, вештини и ставови“. Ажурирањето 2.2 се фокусира на „Примери на знаења, вештини и ставови применливи за секоја компетентност“, што ќе биде детално опишано во следниот дел.



## 1.1. Концепти и рамка

Рамката DigComp развива нов речник кој се справува со новите предизвици, како што е, на пример, дигиталната средина кога се однесува на „онлајн“ или „употреба на ИКТ“. Во табелата подолу се воведени нови термини во неодамнешната верзија на DigComp 2.0:

**Содржина во различни формати** - на пр. текстуален документ, графика, слики, видео, музика, мултимедија, веб-страници складирани со стандарден формат на датотека, 3-Д печатење.

Види повеќе на: [https://en.wikipedia.org/wiki/File\\_format](https://en.wikipedia.org/wiki/File_format)

Форматите на датотеки можат да бидат лична сопственост, бесплатни и/или отворени.

**Податоци** - секвенца од еден или повеќе симболи на кои им е дадено значење со специфичен чин на толкување. Податоците може да се анализираат или да се користат во обид да се стекне знаење или да се донесат одлуки. Дигиталните податоци се претставени со користење на бинарниот броен систем од единици (1) и нули (0) наспроти неговото аналогно претставување.

Извори: [https://en.wikipedia.org/wiki/Data\\_%28computing%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Data_%28computing%29)

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

**Дигитална комуникација** - комуникација со помош на дигитална технологија. Постојат различни начини на комуникација, на пр., синхрона комуникација (комуникација во реално време, на пр. користење на skype или видео разговор или Bluetooth) и асинхрони (не истовремена комуникација, на пр. е-пошта, форум за испраќање порака, смс) користејќи на пример, еден на еден, еден на повеќе, или повеќе до повеќе режими.

**Дигитална содржина** - кој било тип на содржина што постои во форма на дигитални податоци кои се кодирани во машински читлив формат, а може да се креираат, гледаат, дистрибуираат, модифицираат и складираат со помош на компјутери и дигитални технологии, на пр. интернет. Содржината може да биде бесплатна или платежна.

Примери за дигитална содржина вклучуваат: веб-страници и веб-локации, социјални медиуми, податоци и бази на податоци, дигитален звук, како што се mp3 и е-книги, дигитални слики, дигитални видеа, видео игри, компјутерски програми и софтвер.

**Дигитална средина** - контекст, или „место“, што е овозможено со технологија и дигитални уреди, кои често се пренесуваат преку интернет, или други дигитални средства, на пр. мрежа на мобилни телефони. Записите и доказите за интеракцијата на поединецот со дигиталната средина го сочинуваат нивниот дигитален отпечаток. Во DigComp, терминот дигитална средина се користи како позадина за дигитални дејства без да се именува одредена технологија или алатка.

**Дигитални услуги (јавни или приватни)** - услуги кои можат да се испорачаат преку дигитална комуникација, на пр. интернет, мрежа на мобилна телефонија која може да вклучува испорака на дигитални информации (на пр. податоци, содржина) и/или трансакциски услуги. Тие можат да бидат јавни или приватни, на пр. е-влада, дигитални банкарски услуги, е-трговија, музички услуги (на пр. Spotify), филмски/ТВ услуги (на пр. Нетфликс).

**Дигитална технологија** - секој производ што може да се користи за креирање, прегледување, дистрибуирање, менување, складирање, преземање, пренос и примање информации по електронски пат во дигитална форма. На пример, персонални компјутери и уреди (на пример, десктоп, лаптоп, нетбук, таблет компјутер, паметни телефони, PDA со мобилни телефони, конзоли за игри, медиа плеери, читачи на е-книги), дигитална телевизија, работи.

Модифицирано од: [http://www.tutor2u.net/business/ict/intro\\_what\\_is\\_ict.htm](http://www.tutor2u.net/business/ict/intro_what_is_ict.htm)

**Дигитални алатки** - дигитални технологии (види: дигитална технологија) што се користат за дадена цел или за извршување на одредена функција на обработка на информации, комуникација, создавање содржина, безбедност или решавање проблеми.

**Политика за приватност** - терминот поврзан со заштитата на личните податоци, на пример, како давателот на услугата собира, складира, заштитува, открива, пренесува и користи информации (податоци) за своите корисници, кои податоци се собираат итн.

**Решавање на проблем** - „Капацитетот на поединецот да се вклучи во когнитивната обработка за да ги разбере и реши проблематичните ситуации каде што методот на решение не е веднаш очигледен. Тоа вклучува подготвеност да се вклучи во такви ситуации со цел да се постигне нечиј потенцијал како конструктивен и рефлексивен граѓанин“ (ОЕЦД, 2014).

**Добросостојба** - терминот е поврзан со дефиницијата на СЗО за добро здравје како состојба на целосна физичка, социјална и ментална благосостојба, а не само отсуство на болест или слабост. Социјалната благосостојба се однесува на чувството на вклученост со другите и со заедниците (на пример, пристап и употреба на социјален капитал, социјална доверба, социјална поврзаност и социјални мрежи).

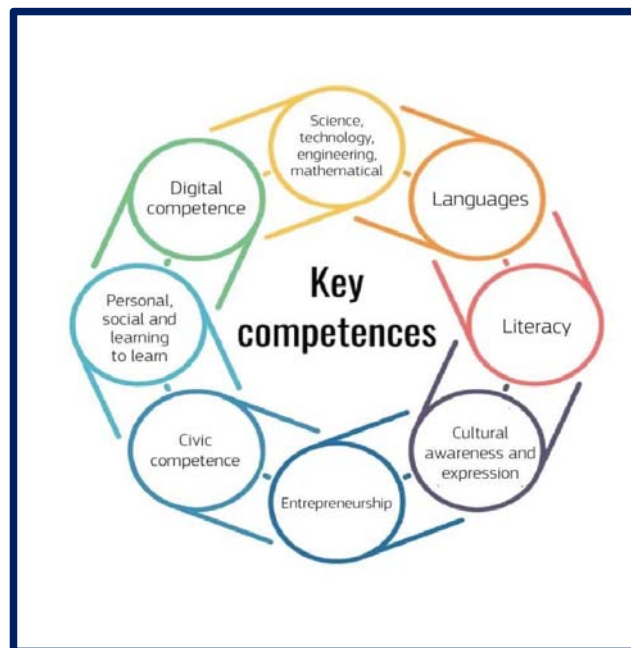
**Социјална инклузија** - процесот на подобрување на условите за учество на поединци и групи во општеството (од Светска банка). Социјалното вклучување има за цел да ги поттикне сиромашните и маргинализираните луѓе да ги искористат предностите од

растечките глобални можности. Обезбедува луѓето да имаат глас во одлуките кои влијаат на нивните животи и да уживаат еднаков пристап до пазарите, услугите и политичките, социјалните и физичките простори.

**Структурирана средина** - каде што податоците се наоѓаат во фиксно поле во запис или датотека, на пр. функционални бази на податоци и табеларни пресметки.

**Технолошки одговор/решение** - се однесува на обидот да се користи технологија (и/или инженерство) за да се реши проблем.

Со ажурираната верзија 2.2., DigComp препорачува „Клучни компетенции за доживотно учење“, ги идентификува клучните компетенции кои се од суштинско значење за граѓаните за лично исполнување, здрав и одржлив начин на живот, можност за вработување, активно граѓанство и социјална вклученост“, како што е идентификувано подолу.



## **1.2. Откривање на петте (5) области на дигитална компетентност: Информативна и податочна писменост; Комуникација и соработка; Креирање дигитална содржина; Безбедност; и решавање на проблеми**

Во DigComp, петте (5) области на дигитални компетенции се опишани подолу, идентификувајќи ја секоја област според европската рамка за дигитални компетенции:

За да дознаете повеќе за ажурираната верзија на DIGCOMP, прочитајте го воведот на DigComp 2.2: Рамка на дигитална компетентност за граѓаните – Со нови примери на знаења, вештини и ставови

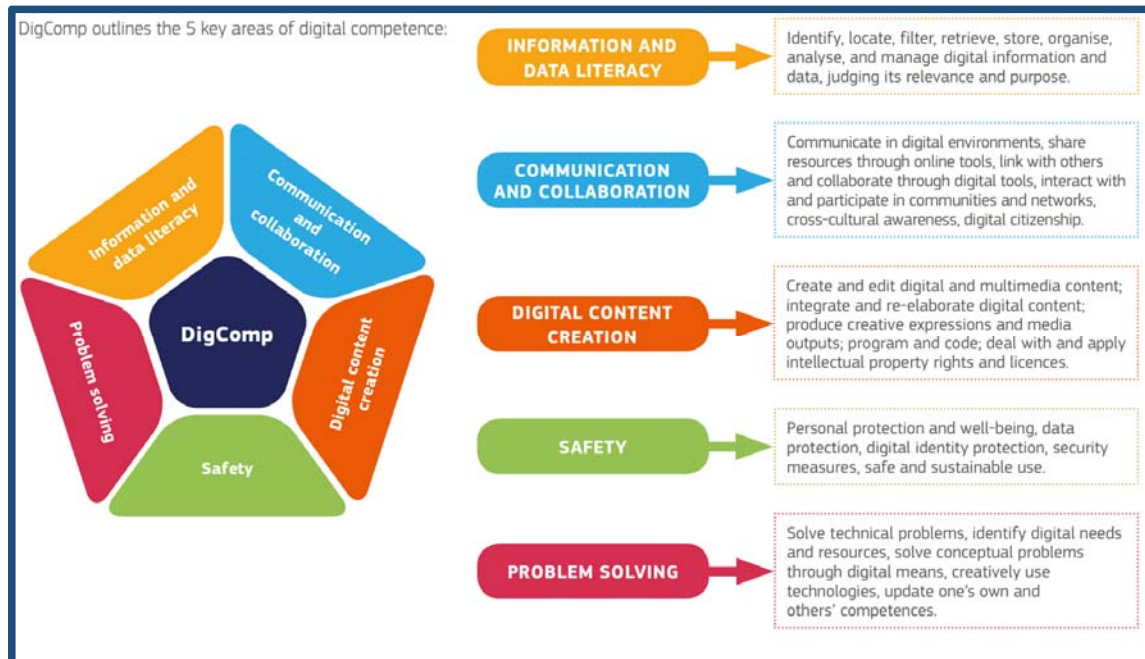
Совети за проверка на вашето знаење за дигитална компетентност:

- 1) Колку области се дефинирани?
- 2) Колку надлежности во секоја област?
- 3) Можете ли да ги поврзете концептите и рамки со дигиталната компетентност воопшто?
- 4) Кои клучни компетенции се идентификувани?

Активност: Користете MyDigiSkills, онлајн алатка препорачана на DigCicom 2.2. што овозможува самостојно размислување за вашата дигитална компетентност. Откако ќе размислите за вашето знаење, искористете го со вашата целна група. Обидете се и (повторно) искористете го!



## 2. Разбирање и истражување на петте (5) области на дигитална компетентност и дваесет и едната (21) компетенција, описни, не нормативни, според рамката на DigComp:



### 2.1. Информативна и податочна писменост

Област на компетентност

Компетентност

#### 1. Информативна и податочна писменост

##### 1.1 Прелистување, пребарување и филтрирање податоци, информации и дигитална содржина

Да се артикулираат потребите за информации, да се бараат податоци, информации и содржини во дигитални средини, да се пристапува до нив и да се движи меѓу нив. Да се креираат и ажурираат лични стратегии за пребарување.

##### 1.2 Евалуација на податоци, информации и дигитална содржина

Да се анализира, споредува и критички да се оцени веродостојноста и веродостојноста на изворите на податоци, информации и дигитална содржина. Да се анализираат, интерпретираат и критички да се проценат податоците, информациите и дигиталната содржина.

##### 1.3 Управување со податоци, информации и дигитална содржина

Да се организираат, складираат и преземаат податоци, информации и содржини во дигитални средини. Да се организираат и обработуваат во структурирана средина.

## 2.2. Комуникација и соработка

Област на компетенции

Компетенции

### 2. Комуникација и соработка

#### 2.1 Интеракција преку дигитални технологии

Да се комуницира преку различни дигитални технологии и да се разберат соодветните дигитални комуникациски средства за даден контекст.

#### 2.2 Споделување преку дигитални технологии

Да се споделуваат податоци, информации и дигитална содржина со други преку соодветни дигитални технологии. Да се дејствува како посредник, да се знае за практиките за упатување и наведување.

#### 2.3 Ангажирање во граѓанство преку дигитални технологии

Да се учествува во општеството преку користење на јавни и приватни дигитални услуги. Да се бараат можности за самозајакнување и за партиципативно граѓанство преку соодветни дигитални технологии.

#### 2.4 Соработка преку дигитални технологии

Да се користат дигитални алатки и технологии за колаборативни процеси и за ко-конструкција и ко-креирање на ресурси и знаење.

#### 2.5 Нетикет

Да се биде свесен за нормите на однесување и знаењето при користење на дигитални технологии и интеракција во дигитални средини. Да се прилагодат комуникациските стратегии на специфичната публика и да се биде свесен за културната и генерациската разновидност во дигиталните средини.

#### 2.6 Управување со дигитален идентитет

Да се креира и управува со еден или повеќе дигитални идентитети, да може да се заштити сопствената репутација, да се справи со податоците што ги произведува преку неколку дигитални алатки, околин и услуги.

## 2.3 Создавање дигитална содржина

### 3.1 Развивање дигитална содржина

Да се креира и уредува дигитална содржина во различни формати, да се изразува преку дигитални средства.

### **3.2 Интегрирање и реелаборирање на дигитална содржина**

Да се модифицираат, усовршуваат, подобруваат и интегрираат информациите и содржината во постоечко тело на знаење за да се создаде нова, оригинална и релевантна содржина и знаење.

### **3.3 Авторско право и лиценци**

Да се разбере како авторските права и лиценците се применуваат на податоците, информациите и дигиталните содржини.

### **3.4 Програмирање**

Да се планира и развие низа од разбирливи инструкции за компјутерски систем за решавање на даден проблем или извршување на одредена задача.

## **2.4 Безбедност**

Област на компетенции

Компетенции

## **4. Безбедност**

### **4.1 Заштита на уреди**

Да се заштитат уредите и дигиталната содржина и да се разберат ризиците и заканите во дигиталните средини. Да се знаат безбедносните мерки и да се внимава на доверливоста и приватноста.

### **4.2 Заштита на личните податоци и приватноста**

Да се заштитат личните податоци и приватноста во дигитални средини. Да се разбере како да се користат и споделуваат информации за лична идентификација додека може да се заштити себеси и другите од штети. Да се разбере дека дигиталните услуги користат „Политика на приватност“ за да информираат како се користат личните податоци.

### **4.3 Заштита на здравјето и благосостојбата**

Да се избегнуваат здравствени ризици и закани за физичката и психолошката благосостојба при користење на дигитални технологии. Да се знае да се заштити себеси и другите од можни опасности во дигитални средини (на пр. сајбер малтретирање). Да се биде свесен за дигиталните технологии за социјална благосостојба и социјална инклузија.

### **4.4 Заштита на животната средина**

Да се биде свесен за влијанието врз животната средина на дигиталните технологии и нивната употреба.

## 2.5 Решавање на проблем

Област на компетенции

Компетенции

### 5.1 Решавање технички проблеми

Да се идентификуваат техничките проблеми при ракување со уреди и користење на дигитални средини и да се решаваат (од решавање проблеми до решавање посложени проблеми).

### 5.2 Идентификување на потребите и технолошките одговори

Да се проценат потребите и да се идентификуваат, проценат, избираат и користат дигиталните алатки и можните технолошки одговори за нивно решавање. За прилагодување и приспособување на дигиталните средини на личните потреби (на пр. пристапност).

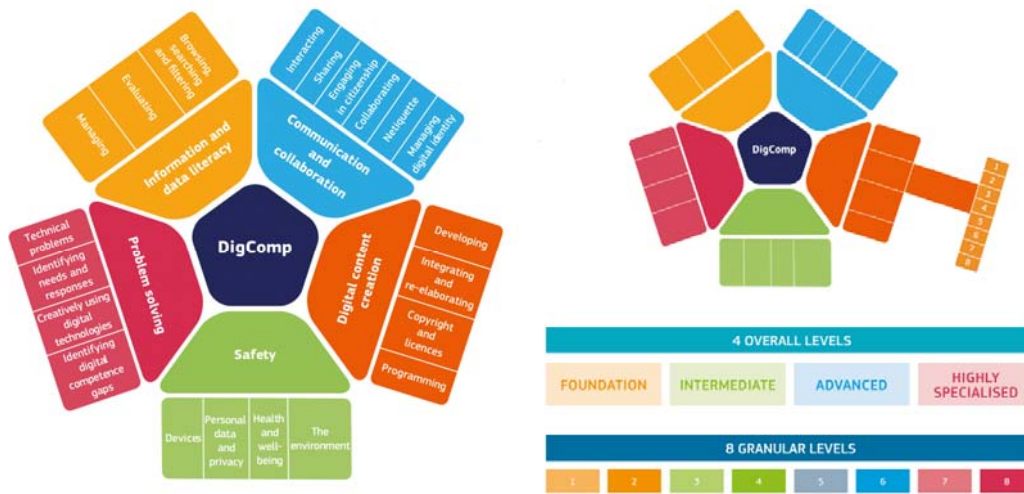
### 5.3 Креативно користење на дигитални технологии

Да се користат дигитални алатки и технологии за да се создаде знаење и да се иновираат процеси и производи. Да се вклучат индивидуално и колективно во когнитивната обработка за да се разберат и разрешат концептуалните проблеми и проблематичните ситуации во дигиталните средини.

### 5.4 Идентификување празнини во дигиталната компетентност

Да се разбере каде треба да се подобри или ажурира сопствената дигитална компетентност. Да може да се поддржуваат другите со нивниот развој на дигитални компетенции. Да се бараат можности за само-развој и да се биде во тек со дигиталната еволуција.

21-те компетенции се поврзани со специфични резултати од учењето, мапирани преку нивоата на прогресија, што овозможува да се водат учениците, да се идентификуваат потребите и да се проценат нивоата на свесност. Нивоата на прогресија се претставени со бои што одговараат на секоја 21 компетенција во петте области, како што е илустрирано подолу.



За да дознаете повеќе за ажурираната верзија на DIG COMP, прочитајте го делот за „дигитална компетентна рамка за граѓаните“ за да го истражите нивото на владеење и примерите на знаење, вештини и ставови во DigComp 2.2: Рамката за дигитални компетенции за граѓаните – Со нови примери на знаења, вештини и ставови; прочитајте го трудот на Светска банка за 2020 година за нивоата на владеење на DigCompEdu (europa.eu)



Совети за проверка на вашето знаење на ниво на владеење и примери за знаење, вештини и ставови:

- 1) Можете ли да ги опишете различните нивоа на владеење?
- 2) Кои знаења, вештини и ставови се поврзани со секоја од петте области?

Активност: Откако ќе ја разберете поврзаноста помеѓу секоја област/компетенции и нивото на владеење, пробајте го онлајн тестот на DigComp. Можете да го користите со вашата целна група, прилагодувајќи се на вашите потреби!

## 3. Релевантност на DigComp 2.2 и DigComp Edu за развој на дигитални вештини во стручната обука

### 3.1. Општ пејзаж во Европа

Според Cedefop (2020, 68-69), испораката на дигитална компетентност во програмите за стручно образование во европскиот пејзаж е опишана како што следува:

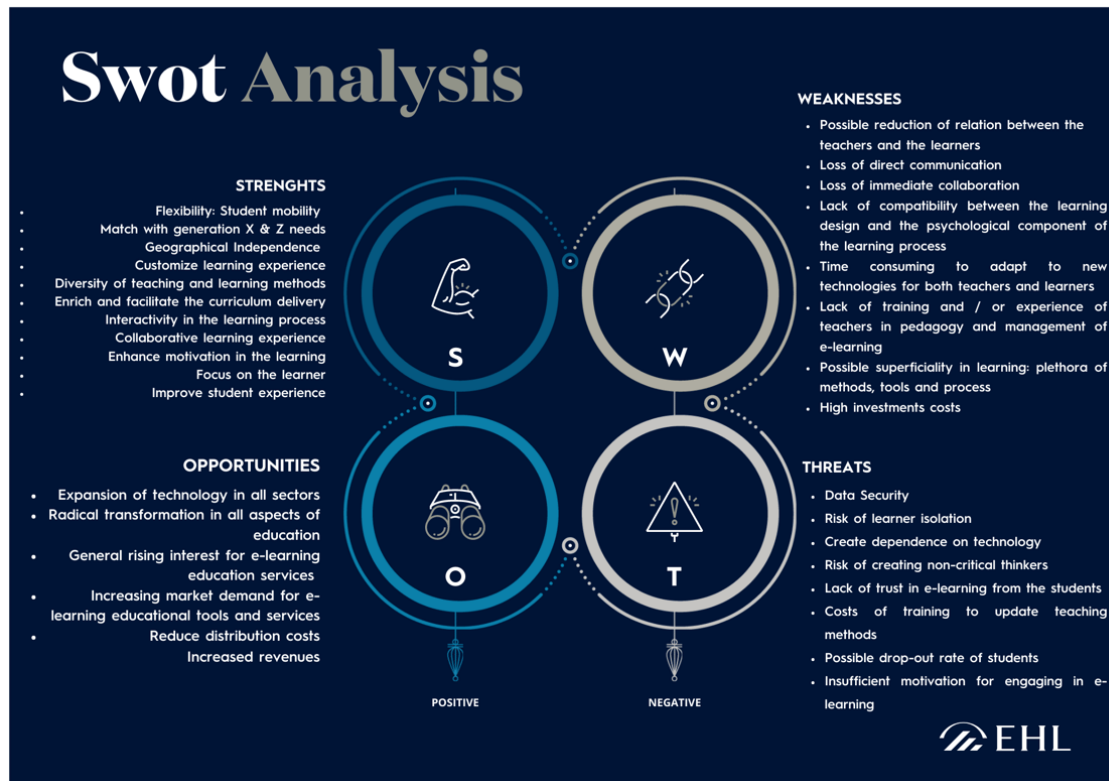
- Иако постојат секторски разлики, дигиталната компетентност најчесто се спроведува како интегрирана во другите предмети (35%).
- Во програми базирани на работа со ограничено учење базирано на училиште, дигиталната компетентност е еднакво распоредена како засебен предмет/модул (30%) или интегрирана во предмети/модули, како специфично-професионални (30%). Во програмите базирани на училиште во училишни лаборатории или пракса, дигиталните компетенции најчесто се интегрирани во други предмети (38%) или се спроведуваат како посебни предмети и како интегрирани во други предмети (32%). Пример на второто е кога дигиталната компетентност образува дел од предметите на општото образование и истовремено е интегрирано во предмети поврзани со специфична професија.
- 13% од програмите на ниво 3 и во 15% од програмите на ниво 4, дигиталните компетенции се сметаат за основен и дополнителен развој на други резултати во учењето.
- Пристапот на учење на дигиталната компетентност во голема мера зависи од одделните наставници и обучувачи. Но, најчест начин на учење на дигиталните компетенции во 105 истажувани програми е од страна на наставник во компјутерска лабораторија (34%), проследено со учење преку правење (93%) каде што учениците применуваат алатки и процедури водени од наставник/обучувач во различни контексти и модули.

Дополнително, „стручното образование претставува еден од рамковните барања за ефективна дигитална економија. Ова е видно во некои документи за политиките во врска со Швајцарија, земја со еден од најразвиените системи за стручно образование и обука“ (Cattaneo et al. 2022, 2).

### 3.2. SWOT анализа на дигиталните компетенции на стручното образование и обука користени од обучувачи и ментори

За да се разберат дигиталните компетенции што ги користат обучувачите и менторите за СОО, алатката за анализа „Силни страни, слабости, можности и закани“ (SWOT) овозможува да се планираат и дефинираат стратегии за поттикнување на дигиталната свест. Алатката за SWOT анализа е алатка за самоevaluација која ги идентификува

предизвиците и можностите, мапирањето, како и ризиците и тешкотиите со кои се соочуваат обучувачите и менторите во COO.



Практичен пример за користење на SWOT анализа беше развиен од EHL Hospitality Business School, во Швајцарија. EHL дизајнираше SWOT анализа за да избере дали е-учењето е најдоброто решение за организации и/или образовни услуги. EHL нагласува дека „како што образованието преку интернет стана повообичаено, се развија два главни формати на е-учење: со само-темпо и онлајн“. SWOT анализата презентирana од EHL ги разгледува институциите кои се соочуваат со предизвиците што ги носи пандемијата, како што е илустрирано подолу.

Активност: За да се истражи SWOT алатката, постојат неколку онлајн можности, како што следува:

- [CANVA](#)
- [Visual Paradigm](#)

## ПРАШАЊА

1. Рамка за дигитални компетенции (DigComp) е европска рамка за дигитални компетенции за граѓаните, која има за цел да постигне заедничко европско разбирање за тоа што е дигитална компетентност и да дава насоки за развој на политики за дигитални вештини
  - а. **Да**
  - б. Не
  - в. Можеби
  
2. DigComp дефинира пет (5) области на дигитална компетентност како што се:
  - а. Хардвер и софтвер
  - б. **Информативна и податочна писменост; Комуникација и соработка; Креирање дигитална содржина; Безбедност; и решавање на проблеми**
  - в. Програмирање и кодирање
  
3. Секоја област е поврзана со специфични дигитални компетенции, со вкупно X дигитални компетенции
  - а. 23 компетенции
  - б. 18 компетенции
  - в. **21 компетенции**
  
4. Надлежноста „Оценување податоци, информации и дигитална содржина“ е поврзана со следната дигитална област:
  - а. Комуникација и соработка
  - б. Создавање дигитална содржина
  - в. **Информативна и податочна писменост**
  
5. 21-те компетенции се поврзани со специфични резултати од учењето, мапирани преку нивоата на прогресија, јасно наведени во рамката на DigComp.
  - а. **Да**
  - б. Не
  - в. Можеби
  
6. Можам да развијам SWOT анализа за да ја разберам мојата институционална дигитална свест користејќи програми како што се веб-базиран систем за управување со учење (LMS) како што се:
  - а. **CANVA и визуелна парадигма**
  - б. Невозможно
  - в. Можно



## Библиографски референци

1. Vuorikari et al. (2022), *DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens*. Joint Research Centre/European Commission: Luxembourg (<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/50c53c01-abeb-11ec-83e1-01aa75ed71a1/language-en> ) and Punie, Y., editor(s), Redecker, C., *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu* , EUR 28775 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print),978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print),10.2760/159770 (online), JRC107466.
2. Cattaneo et al. (2022), “How digitalised are vocational teachers? Assessing digital competence in vocational education and looking at its underlying factors”, *Computers & Education*, Volume 176, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104358>
3. Findeisen, S., Wild, S. General digital competences of beginning trainees in commercial vocational education and training. *Empirical Res Voc Ed Train* **14**, 2 (2022). <https://doi.org/10.1186/s40461-022-00130-w>
4. EPRS | European Parliamentary Research Service (2022), [Rethinking education in the digital age](#)
5. Muñoz et al. (2021), “Teacher collaboration and students’ digital competence - evidence from the SELFIE tool”, *European Journal of Teacher Education*, <https://doi.org/10.1080/02619768.2021.1938535>
6. [The Digital Competence Wheel - An interactive online tool that maps Digital Competences](#)
7. [The Digital Competence Framework \(vídeo\)](#)
8. [Learning to swim in the Digital Ocean: THE DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR CITIZENS \(V. 2.1\)](#)
9. [Analyse one indicator and compare countries](#)
10. [SWOT ANALYSIS](#)
11. [DIGCOMP 2.0 THE DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR CITIZENS THE COMPETENCES](#)
12. [DigComp into Action: Get inspired, make it happen. A user guide to the European Digital Competence Framework](#)
13. [DigComp at Work report and DigComp at Work Implementation Guide](#)
14. [Developing digital competence for employability: Engaging and supporting stakeholders with the use of DigComp](#)