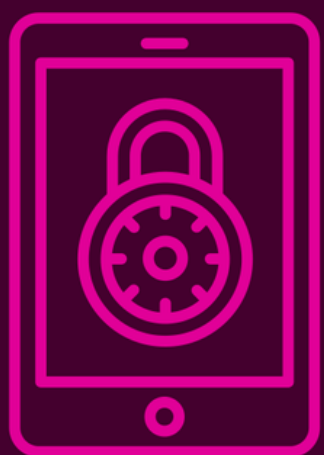




DIGITAL SECURITY FOR SENIOR CITIZENS

Newsletter: Maj 2023



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Zwiększenie bezpieczeństwa cyfrowego seniorów: Moc poważnych gier

Końcowy rezultat projektu DiSC, raport Impact Assessment and Policy Recommendation, przedstawia wyniki pilotażu poważnych metodologii uczenia się opartych na grach w celu poprawy kompetencji w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego wśród seniorów. Projekt miał na celu ocenę wpływu tych gier, zidentyfikowanie kluczowych wniosków i zaproponowanie zaleceń politycznych do przyszłego wdrożenia. Informacje zwrotne od seniorów na temat cyfrowej gry planszowej dotyczącej bezpieczeństwa cyfrowego były pozytywne. Uczestnicy uznali ją za angażującą, zwiększającą ich pewność siebie i świadomość kwestii związanych z bezpieczeństwem cyfrowym. Chociaż odnotowano pewne wyzwania, ogólnie gra została dobrze przyjęta zarówno przez seniorów, jak i nauczycieli.

W studium wykonalności przeanalizowano innowacyjne metody nauczania bezpieczeństwa cyfrowego seniorów, takie jak grywalizacja, interaktywne warsztaty, internetowe platformy edukacyjne i szkolenia peer-to-peer. Dostępność, infrastruktura szkoleniowa i wsparcie ekspertów okazały się kluczowe dla sukcesu. Zaobserwowano korzyści dla seniorów, społeczeństwa, rządów i usługodawców. W celu poprawy doświadczeń związanych z nauką DiSC, zalecono ulepszenia, takie jak przyjazny dla użytkownika interfejs, opcje dostosowywania, ciągłe aktualizacje, wsparcie nauczycieli, współpraca z organizacjami, usuwanie barier i uzyskiwanie informacji zwrotnych. Aby promować powszechne przyjęcie, zalecenia obejmują opracowanie znormalizowanych ram kompetencji w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego, poważnej gry online, podnoszenie świadomości, zaspokajanie potrzeb rozwojowych, badanie możliwości wykorzystania i wspieranie badań. Sugestie dotyczące polityki obejmują promowanie świadomości i edukacji, włączanie bezpieczeństwa cyfrowego do polityk wyższego szczebla, wspieranie partnerstw i współpracy, wspieranie badań i rozwoju oraz ocenę postępów. Poważne uczenie się oparte na grach może znacznie zwiększyć kompetencje seniorów w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego. Wdrażając te zalecenia, możemy umożliwić seniorom bezpieczne poruszanie się po cyfrowym świecie, wspierając bezpieczniejsze i bardziej integracyjne środowisko cyfrowe dla wszystkich.



CWEP
Poland



Cuiablue
United Kingdom



e-Seniors
France

www.disc.erasmus.site
discprojecteu@gmail.com



FyG
Consultores
Spain



Innovation
Hive
Greece