



Tytuł: Wzmacnianie pozycji seniorów w cyfrowym świecie: Projekt DiSC

Dawno, dawno temu, w ostatnich latach, świat był świadkiem ogromnego wzrostu zagrożeń bezpieczeństwa cyfrowego, zwłaszcza od czasu wybuchu pandemii Covid. Cyberbezpieczeństwo stało się palącą kwestią w Komisji Europejskiej, ale przekształcenie celów politycznych w możliwe do podjęcia kroki na poziomie oddolnym okazało się trudną walką. Wyzwania wynikały z ograniczonej świadomości w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego, zwiększonego wykluczenia niektórych grup i stale ewoluującej taktyki cyberprzestępców, dodatkowo komplikowanej przez sytuację gospodarczą w Europie i wojnę na Ukrainie.

Pośród tej cyfrowej burzy konsorcjum pasjonatów dostrzegło szansę na zmianę. Wspólnie stworzyli projekt Digital Security for Senior Citizens (DiSC), szlachetną inicjatywę mającą na celu promowanie świadomości bezpieczeństwa cyfrowego oraz podnoszenie umiejętności i wiedzy wśród seniorów i starszych pokoleń na poziomie lokalnym i regionalnym.

Kierując się uderzającym wzrostem wykorzystania technologii wśród Europejczyków w wieku 65-74 lat, z których prawie 39% korzysta obecnie ze smartfonów, projekt DiSC postawił sobie za cel osiągnięcie kluczowych celów:

1. Zwiększenie reprezentacji seniorów w projektach europejskich.
2. Wspieranie osób starszych w zdobywaniu i rozwijaniu kluczowych kompetencji cyfrowych związanych z bezpieczeństwem cyfrowym.
3. Wspieranie samoświadomości przy użyciu innowacyjnych narzędzi edukacyjnych.
4. Ułatwianie seniorom ochrony ich cyfrowego dobrostanu.
5. Zwiększenie szans na zatrudnienie poprzez poprawę podstawowych umiejętności cyfrowych.
6. Zapewnienie dogłębnych, ukierunkowanych umiejętności i wiedzy przez całe życie związanych z bezpieczeństwem cyfrowym.
7. Stworzenie możliwości innowacyjnego rozwoju edukacyjnego i osobistego.

Projekt miał również na celu edukację seniorów na temat rodzajów zagrożeń cyfrowych i ich konsekwencji, budowanie ich zdolności do rozpoznawania i dostosowywania się do zagrożeń i oszustw związanych z bezpieczeństwem cyfrowym. Co więcej, zespół DiSC był zdeterminowany, aby położyć podwaliny pod wdrożenie ukierunkowanych polityk bezpieczeństwa cyfrowego na wyższych poziomach, wspierając krytyczne myślenie wśród seniorów w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego.

Wdrożenie projektu było niczym innym jak transformacją. Zespół podjął różne działania, aby osiągnąć swoje ambitne cele, zaczynając od dogłębnych badań i kompleksowego podsumowania koncepcji i kompetencji w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego wśród seniorów w całej Europie. Zagłębili się również w sferę polityki europejskiej związanej z bezpieczeństwem cyfrowym seniorów i ogółu społeczeństwa.

Znaczący kamień milowy został osiągnięty, gdy opracowano metodologię ram kompetencji bezpieczeństwa cyfrowego DiSC. Ramy te posłużyły jako wytyczne dla wzmocnienia pozycji seniorów dzięki umiejętnościom i kompetencjom cyfrowym skoncentrowanym na bezpieczeństwie.





Dążąc do doskonałości, zespół zbadał również i przeanalizował istniejące europejskie ramy kompetencji związane z integracją metodologii bezpieczeństwa cyfrowego.

Najważniejszym punktem projektu było opracowanie internetowej gry planszowej DiSC dotyczącej bezpieczeństwa cyfrowego, zabawnej i interaktywnej platformy zaprojektowanej w celu edukowania seniorów na temat zagrożeń bezpieczeństwa cyfrowego i środków ochrony. Grę poddano trzem fazom pilotażowym, testując jej skuteczność w grupach docelowych i zbierając cenne informacje zwrotne.

Aby promować wyniki projektu i zwiększyć jego oddziaływanie, konsorcjum zorganizowało pięć wydarzeń upowszechniających, docierając do szerszego grona odbiorców. Oprócz tych wydarzeń, sześć międzynarodowych spotkań projektowych zapewniło wsparcie i ułatwiło współpracę między partnerami projektu, wzmacniając proces wdrażania.

Projekt DiSC rozpoczął się w grudniu 2020 r. i od samego początku konsorcjum koncentrowało się na stworzeniu podstaw do zarządzania projektem, upowszechniania i strategii jakości. Partnerzy utworzyli wewnętrzne zespoły projektowe, ustanowili niezbędne systemy i dokumenty, a nawet utworzyli media społecznościowe, branding projektu i dedykowaną stronę internetową projektu.

Rozwój internetowej gry planszowej DiSC był szczególnie ekscytujący. Zaczęło się od prototypowej wersji zaprezentowanej podczas trzeciego TPM (Transnational Project Meeting) w Walencji. Informacje zwrotne od partnerów i uczestników doprowadziły do dalszych udoskonaleń, zapewniając skuteczność gry w osiąganiu celów edukacyjnych. Uzgodniono przedłużenie projektu, demonstrując niezachwiane zaangażowanie konsorcjum w osiągnięcie sukcesu.

W miarę upływu czasu wyniki intelektualne projektu nadal ewoluowały. Do listopada 2022 r. trwały prace nad IO4, które postępowały równolegle z resztą projektu. Ostateczna wersja IO3, gry planszowej online, wyszła z fazy pilotażowej, a IO4 została ukończona w maju 2023 r., w samą porę na Multiplier Events organizowane w różnych krajach partnerskich.

Dzięki niezachwianej determinacji i wspólnej wizji, projekt DiSC przyniósł falę zmian, aby wzmocnić pozycję seniorów w cyfrowym świecie. Dzięki innowacyjnym narzędziom edukacyjnym, angażującym grom i ukierunkowanej edukacji, seniorzy nie tylko nabyli niezbędne umiejętności cyfrowe, ale także nauczyli się poruszać w cyfrowym świecie z pewnością siebie i krytycznym myśleniem.

Projekt zakończył się, pozostawiając po sobie dziedzictwo wzmocnienia pozycji, ustanawiając precedens dla przyszłych inicjatyw mających na celu ochronę i prowadzenie seniorów w stale zmieniającym się cyfrowym krajobrazie. Projekt DiSC pokazał, że dzięki jedności, współczuciu i wspólnemu celowi możemy stworzyć bezpieczniejszy i bardziej integracyjny cyfrowy świat dla wszystkich pokoleń.

