

## **1. OSKUSED JA PÄDEVUSED**



**TEHNOLOOGIA MÕISTMISEST ON SAAMAS** kodanikuoskus, sest tehnoloogia on tunginud igasse eluvaldkonda ning ühiskonna põhiteenused on muutumas suures osas digitaalseteks. Enamik inimesi peab mingil hetkel oma tööelus töötama robotite või eelprogrammeeritud funktsioonidega.

Oskuste ja pädevuste arutelu iseloomustab kõvade ja pehmete oskuste eristamine. Kõvadest oskustest räägitakse sageli kui konkreetsetest õpetatavatest oskustest, mida saab määratleda ja mõõta, ning need on näiteks trükkimine, kirjutamine, matemaatika ja lugemine. Pehmed oskused – meeskonnatöö, suhtlemine ja tugev tööetika – on aga tavaliselt vähem käegakatsutavad ja keerulisemad mõõta.

Digiteerimine suurendab vajadust arendada tehnilisi ja digitaalseid „kõvasid” oskuseid, näiteks digiteenuste ja tarkvaraprogrammide kasutuskust, koodikirjutamist ja programmeerimist ning andmekäsitlust ja -analüüsi. Teisalt aga vabastab uus tehnoloogia aega ja energiat korduvate rutiinsete ülesannete täitmisest, jättes rohkem aega loovuseks ja teistega suhtlemiseks. Igapäevaelus vajalikud oskused ja pädevused on seega suuresti seotud pehmete oskuste ehk „metaoskustega”, näiteks digitaalse emotsionaalse intelligentsuse, digitehnoloogia ja -meedia kasutamisega suhtlemiseks ja koostööks ning võimega olla digitaalse sisuga loov ja kriitiline.

Euroopa kodanike digipädevuse raamistik (DigiComp) loodi selleks, et parandada kodanike digipädevust, aidata poliitikutel luua tegevuskavasid, mis toetavad digipädevuste omandamist, ning plaanida haridus- ja väljaõppeprogramme konkreetsete sihtrühmade digipädevuse parandamiseks. Raamistikus DigiComp 2.0, mille Euroopa Komisjon avaldas 2016. aastal, nimetati olulised digipädevuse komponendid viies valdkonnas: *infokirjaoskuses, kommunikatsioonis ja koostöös, digitaalse sisu loomises, turvalisuses ja probleemilahendamises*.

Noorte digioskuste toetamine ja tugevdamine eeldab ka noorsootöö professionaalidelt palju mitmesuguseid oskusi ja pädevusi. DigiCompi tööle tuginedes määras noortele, noorsootööle ja noortepoliitikale digiteerimisest tulenevate ohtude, võimaluste ja mõjudega tegelev eksperdirühm (mille

asutas Euroopa Komisjon) seitse pädevusvaldkonda, mis on olulised selleks, et noorsootöötajatel oleksid digitaalse noorsootöö jaoks vajalikud oskused ja teadmised. Valdkonnad on 1) ühiskonna digiteerimine, 2) noorsootöö digiteerimise plaanimine, kujundamine ja hindamine, 3) teabe- ja andmepädevus, 4) kommunikatsioon, 5) digitaalne loovus, 6) ohutus ja 7) analüüs ja hindamine. Kõigi seitsme valdkonnaga on seotud kolm kuni kümme spetsiifilist väljaõppevajadust, mis puudutavad noorsootöö arendamist.

Noorsootöö eesmärk on soodustada ja edendada kriitilist mõistmist, eneseväljendust ja kodanikuaktiivsust meediakultuuri ja digitehnoloogia kaudu. Kõik noored ei pea olema tehnoloogiahuvilised ja mõned tehnilised oskused võivad väga kiiresti vananeda. Noorsootöö ei peaks seega keskenduma ainult noorte tehnoloogiliste oskuste parandamisele, vaid ka ärgitama neid uurima meedia ja tehnoloogiaga seotud fenomene ja arendama iseseisvalt digipädevusi. Samas peaks noorsootöö suhtuma digiteerimisse ja tehnoloogia arengusse kriitiliselt ning küsima, kas tehnoloogiline areng on ühiskonnale ja noorte heaolule alati kasulik.

Milliseid digioskusi ja -pädevusi peaks noorsootöö edendama? Milliseid digioskusi ja tehnoloogilisi pädevusi peaksid ise arendama? Milliseid uusi õppimisvõimalusi pakub digiteerimine selles suhtes, kuidas, kus ja millal saame oma oskusi ja pädevusi arendada?