СПІЛЬНА НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА: СТРУКТУРА ТА СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ

Стандартизована розбивка модулів та відповідність технічним вимогам DigComp для курсу «Цифрова безпека для людей похилого віку»

Робочий пакет 2. Захід 1.

Назва проєкту	SONET: Благополуччя та безпека літніх людей в Інтернеті
Програма	Erasmus+ KA220-ADU
Грантова угода	2025-1-PL01-KA220-ADU-000364406

Co-funded by the European Union

Номер версії	1.0
Номер заходу	WP2.A1_ ОСВІТНЯ ОСНОВА
Головний партнер	Карлсруський технологічний інститут (KIT), Німеччина
Дата	червень 2026 р.
Завдання	Завдання 2.1: Розробка освітньої концепції, карти компетентностей та спільної навчальної програми
Тип документа	Результат проекту / Звіт
Короткий зміст	Як безпосереднє продовження комплексного базового дослідження та міждержавних висновків, отриманих на першому етапі, цей звіт втілює ці емпіричні висновки у практику шляхом створення структурної архітектури та системи оцінювання для спільної навчальної програми SONET. Розроблена з метою подолання «розриву в автономності» серед старших людей, вона детально описує стандартизований 12-годинний навчальний навантаження, розділений на чотири основні 3-годинні модулі (загальна безпека, кібербезпека, медіаграмотність та технології, що сприяють самостійному проживанню). Кожен модуль поєднує мультимодальні матеріали, інтерактивні імітаційні ігри у форматі інтерактивної симуляції та систему кількісної самооцінки, що складається з 15 запитань. Нарешті, ця система систематично пов'язує всі 10 цільових результатів навчання з офіційними стандартами Європейської рамки цифрових компетентностей для громадян (DigComp), щоб забезпечити транскордонну валідність та можливість застосування в різних навчальних закладах у межах ЄС.

Зміст

Зміст 2
1 РЕЗЮМЕ 3
2 ВСТУП ТА МАКРОТЕНДЕНЦІЇ 6
3 СПІЛЬНА НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА, СТРУКТУРА МОДУЛІВ ТА СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ 7
3.1 Архітектура навчальної програми та параметри навчального навантаження 7
3.2 Детальний розподіл за модулями та темами 10
3.3 Система розподілу питань для самооцінки 15
3.4 Зведена таблиця цілей та результатів модулів 16
3.5 Мультимедійні навчальні компоненти 17
3.6 Інтерактивні навчальні ігри та симуляції 17
3.7 Технічні характеристики платформи електронних інструментів SONET 18
3.8 Роль партнерів у розробці навчальної програми 18
3.9 Очікуваний вплив цієї концептуальної рамки 19
4 ТЕХНІЧНА УЗГОДЖЕНІСТЬ З ЄВРОПЕЙСЬКОЮ СИСТЕМОЮ DigComp 20
4.1 Області компетентності DigComp, що охоплюються 20
4.2 Систематичне зіставлення результатів навчання SONET зі стандартом DigComp 20
5 ВИСНОВКИ 24
6 Література 25

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

1 РЕЗЮМЕ

Спираючись безпосередньо на всебічне базове дослідження та міждержавні висновки, представлені в попередньому звіті, цей документ втілює ці емпіричні висновки у структуровану освітню екосистему, адаптовану до потреб людей похилого віку. У той час як європейські суспільства стикаються з паралельними викликами повної цифровізації послуг та прискореного демографічного старіння, базове дослідження висвітлило серйозний «розрив в автономії», де майже повсюдне володіння пристроями серед людей похилого віку перетинається з нестабільною функціональною компетентністю. Щоб подолати цей розрив, ця концептуальна основа перетворює традиційне навчання ІКТ на підтримуючу, повільну та високорепетитивну навчальну траєкторію, розроблену для сприяння цифровій безпеці та довгостроковій цифровій суверенності по всій Європі.

Цей результат формалізує структурну архітектуру, розбивку на модулі та параметри оцінювання Спільної навчальної програми SONET. Навчальна програма організована у вигляді чотирьох основних тематичних модулів, кожен з яких розроблений та очолюється окремим партнером проєкту:

Модуль 1: Загальна безпека (під керівництвом PARASOL) – охоплює ситуаційну обізнаність, основні принципи користування пристроями та щоденне запобігання загрозам.

Модуль 2: Кібербезпека (під керівництвом E-SENIORS) – зосереджується на захисті персональних даних, управлінні паролями та виявленні фішингу.

Модуль 3: Медіаграмотність (під керівництвом BLSH) – розвиток критичного мислення, виявлення фейкових новин та оцінка штучного інтелекту/діпфейків.

Модуль 4: Технології «життя з підтримкою навколишнього середовища» (AAL) (під керівництвом KIT) – ознайомлення з датчиками безпеки для «розумного дому», налаштуваннями носимих пристроїв SOS та інструментами для самостійного проживання літніх людей у власному домі.

Навчальна програма встановлює стандартизовану, збалансовану модель навантаження, що становить рівно 3 години на модуль, і завершується повною 12-годинною навчальною програмою. З метою врахування різноманітних навчальних уподобань кожен модуль поєднує 1,5 години структурованого ознайомлення з презентацією (~40 слайдів) з багатими мультимедійними компонентами,

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

включаючи 20-хвилинний аудіоподкаст від експерта та 20-хвилинне відеоінтерв'ю з фахівцем у відповідній галузі. Активне закріплення навичок підкріплюється 30-хвилинною інтерактивною імітаційною грою у форматі інтерактивної симуляції, що розміщена на зручній для людей похилого віку платформі SONET E-Tool.

Засвоєння знань та адаптація поведінки оцінюються за допомогою суворої кількісної системи самооцінки. Кожен модуль містить рівно 15 позитивно сформульованих питань з варіантами відповідей (по 5 питань на розділ), щоб уникнути мовних непорозумінь. Цей набір завдань збалансовано розподілено між трьома різними рівнями складності: базові знання (40 %), застосування навичок у контексті (40 %) та практичні завдання на основі сценаріїв (20 %), що забезпечує негайний пояснювальний зворотний зв'язок для закріплення безпечних онлайн-звичок.

Щоб гарантувати інституційну валідність та безперешкодну транскордонну переносимість у межах Європейського Союзу, усі 10 основних результатів навчання систематично зіставляються з офіційними стандартами Європейської рамки цифрової компетентності для громадян (DigComp), що безпосередньо сприяє розвитку сфери 1 (інформаційна грамотність), сфери 2 (комунікація), сфери 4 (безпека) та сфери 5 (розв'язання проблем). Зрештою, ця система забезпечує масштабований, перевірений освітній план, який перетворює викладачів для дорослих на «цифрових наставників», здатних подолати тривогу, пов'язану з технологіями, та забезпечити безпечне старіння вдома.

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

Рисунок 1: *СТРУКТУРА SONET*

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

2 ВСТУП ТА МАКРОТЕНДЕНЦІЇ

У п'яти європейських країнах-партнерах, що беруть участь у проєкті SONET, зокрема в Польщі, Іспанії, Франції, Німеччині та Румунії, сектори освіти дорослих та цифрової інклюзії наразі переживають трансформацію під впливом конвергенції макротрендів. До них належать стрімке старіння населення, дедалі більша дематеріалізація державних адміністрацій та зростаюча складність гібридних цифрових і фізичних ризиків для безпеки. У всіх п'яти країнах частка населення віком 65 років і старше вже перевищила або швидко наближається до критичного порогу у 20 %.

Хоча національна політика цифрової трансформації повсюдно спрямована на сприяння соціальній та громадянській інклюзії, люди похилого віку змушені орієнтуватися у складному середовищі, що характеризується витонченими загрозами кібербезпеки, поширеним фінансовим шахрайством та глибокою соціальною ізоляцією.

Національні умови реалізації, інституційні рамки та культурні екосистеми структурно відрізняються в країнах-учасницях консорціуму:

- Франція надає пріоритет підходу, керованому державою та опосередкованому людьми, через свою загальнонаціональну мережу цифрових радників, поряд зі структурованими інституційними заходами у відповідь на «зловживання слабкістю».

- Німеччина здійснює цифрову трансформацію, приділяючи особливу культурну увагу конфіденційності даних (Datenschutz) та значною мірою покладаючись на свою глибоко вкорінену мережу соціальних клубів (Vereine).

- Іспанія діє в умовах високого рівня поширення мобільних пристроїв, але нерівномірних функціональних можливостей, протидіючи великим обсягам кіберзлочинності за допомогою надійних інституційних механізмів, таких як «Plan Mayor Seguridad».

- Польща використовує стійкі міжпоколінні сімейні структури для подолання прогалин у цифрових навичках, активно розгортаючи громадські та інституційні кампанії для боротьби з поширеними шахрайськими схемами, що базуються на соціальному інжинірингу.

- Румунія стикається зі значними структурними викликами, борючись із історично низьким рівнем участі дорослих у навчанні протягом усього життя та різким розривом між містом і селом, значною мірою покладаючись на заходи, що реалізуються НУО, для пом'якшення перехресних ризиків цифрового шахрайства та безпеки.

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

3 СПІЛЬНА НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА, СТРУКТУРА МОДУЛІВ ТА СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ

3.1 Архітектура навчальної програми та параметри навчального навантаження

Спільна навчальна програма SONET систематично поділена на чотири тематичні модулі, доступ до яких здійснюється через інтерактивну онлайн-платформу (E-Tool), доповнену мультимедійними матеріалами. З метою врахування різноманітних навчальних уподобань кожен модуль містить структуровані презентації (приблизно 40 слайдів на модуль), один епізод аудіоподкасту з експертом, одне записане інтерв'ю з фахівцем у відповідній галузі (наприклад, співробітником поліції з питань профілактики, аналітиком з кібербезпеки), тести для самооцінки та спеціальну інтерактивну симуляційну гру.

Навчальна програма встановлює стандартизовану, збалансовану модель навантаження, щоб забезпечити гнучкість у рамках коротких навчальних курсів, серій семінарів або змішаних форм навчання:

- Навчальний контент та читання презентацій (1,5 години на модуль)
- Прослуховування подкасту (20 хвилин на модуль)
- Перегляд інтерв'ю з експертом (20 хвилин на модуль)
- Гра в інтерактивну навчальну гру (30 хвилин на модуль)
- Тест для самооцінки та рефлексії (20 хвилин на модуль)
- У підсумку це становить приблизно **3 години на модуль**, що в цілому становить близько **12 годин для повної навчальної програми**.

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

Рисунок 3: *Структура навчальної програми SONET та схема відповідності навичок для старшої ланки цифрової освіти.*

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

МОДУЛЬ	ОСНОВНИЙ НАПРЯМ НАВЧАННЯ	НАВЧАЛЬНІ ЗАХОДИ	МУЛЬТИМЕДІЙНІ КОМПОНЕНТИ	ІНТЕРАКТИВНИЙ КОМПОНЕНТ	РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ	НАВЧАЛЬНЕ НАВАНТАЖЕННЯ
Модуль 1: Загальна безпека	Розуміння ризиків безпеки у повсякденних цифрових середовищах.	Навчальна презентація, керована дискусія, практичні вправи.	Подкаст з експертом з безпеки, інтерв'ю зі спеціалістом з профілактики злочинів з поліції.	Інтерактивна гра, спрямована на виявлення шахрайства та підозрілих повідомлень.	Учасники навчального курсу навчаються розпізнавати ризики для безпеки та безпечно користуватися цифровими пристроями.	~3 години
Модуль 2: Кібербезпека	Захист персональних даних та цифрової ідентичності.	Покрокові інструкції, вправи з паролями, демонстрації безпечного входу в систему.	Подкаст із фахівцем з кібербезпеки, інтерв'ю з експертом.	Симуляційна гра з виявлення спроб фішингу та шахрайства.	Учасники демонструють безпечну цифрову поведінку та безпечно керують паролями	~3 години
Модуль 3: Медіаграмотність	Оцінка інформації в Інтернеті та розпізнавання дезінформації.	Аналіз конкретних прикладів, групові дискусії, аналіз онлайн-контенту.	Подкаст про дезінформацію та цифрові медіа, інтерв'ю з експертом.	Гра, що допомагає розрізнити надійну інформацію та інформацію, що вводить в оману.	Учасники курсу навчаться відрізняти достовірні джерела від недостовірного контенту.	~3 години

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

Модуль 4: Технології AAL	Використання технологій, що сприяють самостійному життю.	Демонстрація допоміжних технологій, практичні вправи з використанням пристроїв.	Подкаст про цифрові технології в галузі охорони здоров'я, інтерв'ю з експертом-фахівцем з AAL.	Симуляція, присвячена розумному дому та допоміжним пристроям.	Учасники курсу визначають та використовують технології, що підвищують безпеку та покращують самопочуття.	~3 години

Таблиця 3 — Структура модуля та схема заходів

3.2 Детальний розподіл за розділами та темами

МОДУЛЬ 1: Загальна безпека (керівник — партнер: PARASOL)

Вступ: Цей модуль знайомить людей похилого віку з повсякденними ризиками безпеки як у фізичному, так і в цифровому середовищі. Він зосереджується на посиленні ситуаційної обізнаності та навичок особистої безпеки, допомагаючи людям похилого віку впевнено реагувати на потенційно ризиковані ситуації, підозрілу поведінку та взаємодію з незнайомцями.

Розділ 1: Розуміння повсякденних ризиків для безпеки

Розділ 2: Безпечне використання цифрових пристроїв

Розділ 3: Виявлення шахрайства та підозрілих повідомлень

РОЗДІЛ	ТЕМИ, ЩО ВИВЧАЮТЬСЯ	ОСНОВНИЙ ЗМІСТ	ІНТЕРАКТИВНИЙ ЕЛЕМЕНТ
Розділ 1	Типові ризики для безпеки літніх людей; Шахрайство, спрямоване на літніх людей; Підозрілі ситуації в повсякденному житті; Орієнтація в ситуації.	Пояснення поширених шахрайських схем; Приклади реальних ситуацій; Контрольні списки з безпеки.	Обговорення сценарію: Що б ви зробили в цій ситуації?

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

Розділ 2	Основні правила безпеки при користуванні пристроями; безпечне користування смартфонами та планшетами; підключення до безпечних мереж Wi-Fi; як розпізнати надійні веб-сайти.	Покрокові інструкції щодо користування пристроями; Поради щодо безпечного перегляду веб-сторінок; Правила безпечного обміну повідомленнями.	Практичні заняття з використанням пристроїв
Розділ 3	Телефонні шахрайські дзвінки; фішингові повідомлення; шахрайські SMS та електронні листи; тактики емоційного маніпулювання.	Приклади підозрілих повідомлень; Ознаки шахрайства; Як безпечно реагувати.	Імітаційна гра: «Безпечно чи підозріло?»

Таблиця 4.1 — Детальний розподіл розділів і тем (Модулі 1)

**Додаткові заходи безпеки, не пов'язані з цифровими технологіями: безпечне користування фізичними банкоматами; орієнтування в транспорті; протоколи безпеки біля входу до будинку; контакти для екстрених випадків; а також місцеві мережі підтримки громади.)*

МОДУЛЬ 2: Кібербезпека (керівник — партнер: E-SENIORS)

Вступ: Цей модуль присвячений захисту персональних даних, цифрової ідентичності та онлайн-облікових записів. Люди похилого віку навчаються безпечно керувати паролями, розпізнавати спроби фішингу та безпечно користуватися онлайн-сервісами, щоб набути впевненості у своїх діях.

Розділ 1: Персональні дані та цифрова ідентичність

Розділ 2: Безпека паролів та захист облікових записів

Розділ 3: Безпечне користування онлайн-сервісами

РОЗДІЛ	ТЕМИ, ЩО ВИВЧАЮТЬСЯ	ОСНОВНИЙ ЗМІСТ	ІНТЕРАКТИВНИЙ ЕЛЕМЕНТ

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

Розділ 1	Що таке персональні дані; Ризики, пов'язані з розкриттям персональних даних; Захист цифрової ідентичності.	Приклади конфіденційної інформації; Налаштування конфіденційності на онлайн-платформах.	Вправа: Яка інформація має залишатися приватною?
Розділ 2	Створення надійних паролів; Стратегії управління паролями; Двофакторна автентифікація.	Приклади паролів; Практики безпеки.	Практичне заняття зі створення паролів
Розділ 3	Безпека онлайн-банкінгу; Визначення безпечних веб-сайтів; Безпечні онлайн-транзакції.	Як розпізнати безпечні веб-сайти (HTTPS); Як уникати підозрілих посилань.	Імітаційна гра: «Знайди фішингове повідомлення».

Таблиця 4.2 — Детальний розподіл за розділами та темами (Модулі 2)

МОДУЛЬ 3: Медіаграмотність (керівник — партнер: BLSH)

Вступ: Цей модуль допомагає літнім людям розвинути навички критичного мислення під час споживання інформації в Інтернеті. Учасники навчаються оцінювати джерела, розпізнавати дезінформацію та розуміти, як контент, створений штучним інтелектом, та маніпульовані ЗМІ можуть впливати на суспільну думку.

Розділ 1: Розуміння інформації в Інтернеті

Розділ 2: Розпізнавання дезінформації та фейкових новин

Розділ 3: Контент, створений штучним інтелектом, та маніпуляції в ЗМІ

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

РОЗДІЛ	ТЕМИ, ЩО ВИВЧАЮТЬСЯ	ОСНОВНИЙ ЗМІСТ	ІНТЕРАКТИВНИЙ ЕЛЕМЕНТ
Розділ 1	Як поширюється інформація в Інтернеті; Різні типи медіа-джерел; Достовірна та недостовірна інформація.	Приклади надійних джерел; Ознайомлення з інструментами перевірки фактів.	Вправа на порівняння джерел
Розділ 2	Ознаки фейкових новин; Маніпуляції з заголовками та зображеннями; Емоційна маніпуляція в ЗМІ.	Приклади дезінформації, що швидко поширюється; Практики відповідального поширення інформації.	Гра: «Знайди фейкові новини».
Розділ 3	Зображення та тексти, створені штучним інтелектом; «Діпфейки»; Виявлення маніпульованих медіа.	Приклади контенту, створеного штучним інтелектом; Як перевіряти інформацію.	Вправа: Реальні зображення проти зображень, створених штучним інтелектом

Таблиця 4.3 — Детальний розподіл за розділами та темами (Модуль 3)

МОДУЛЬ 4: Технології, що сприяють самостійному проживанню (керівник — партнер: KIT)

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

Вступ: Цей модуль знайомить людей похилого віку з технологіями, що підтримують самостійне життя, моніторинг здоров'я та безпеку в оселі, сприяючи формуванню впевненості у використанні допоміжних технологій для підвищення безпеки та незалежності.

Розділ 1: Вступ до допоміжних технологій

Розділ 2: Технології безпеки «розумного дому»

Розділ 3: Цифрові інструменти для здоров'я та комунікації

РОЗДІЛ	ТЕМИ, ЩО ВИВЧАЮТЬСЯ	ОСНОВНИЙ ЗМІСТ	ІНТЕРАКТИВНИЙ ЕЛЕМЕНТ
Розділ 1	Що таке «життя з підтримкою навколишнього середовища» (AAL); Переваги допоміжних технологій; Приклади пристроїв, що допомагають літнім людям.	Огляд технологій «розумного дому»; Засоби моніторингу стану здоров'я.	Обговорення: Як технології можуть покращити повсякденне життя?
Розділ 2	Системи екстреного оповіщення; Технології виявлення падінь; Датчики безпеки для дому.	Приклади рішень для «розумного дому».	Аналіз конкретного випадку: Створення безпечнішого домашнього середовища
Розділ 3	Додатки для моніторингу здоров'я; Послуги телемедицини; Технології комунікації.	Використання додатків для відстеження стану здоров'я; Цифрові інструменти для сімейного спілкування.	Імітаційна гра: «Створення безпечного «розумного» дому».

Таблиця 4.4 — Детальний розподіл розділів і тем (модулі 4)

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

3.3 Схема розподілу питань для самооцінки

Щоб забезпечити збалансоване охоплення матеріалу, система встановлює суворий набір кількісних вимог до розробки тестів: кожен окремий модуль повинен містити рівно 15 питань з варіантами відповідей, рівномірно розподілених по 5 питань на одиницю, щоб забезпечити повне охоплення всіх тем.

БЛОК ТЕМАТИЧНИХ ОДИНИЦЬ	ЦІЛЬОВА КІЛЬКІСТЬ ПИТАНЬ
Розділ 1 (Розуміння основних понять)	5 питань
Розділ 2 (Застосування тактичних навичок)	5 питань
Розділ 3 (Сценарій виявлення загрози)	5 питань
Загальна кількість питань для оцінювання за модулем	**15 питань**

Таблиця 5 — Схема розподілу питань для самооцінки

** Приклад стандартизованої структури формулювання запитання:

Ви отримали повідомлення про те, що ваш банківський рахунок заблоковано, і вас просять натиснути на посилання для підтвердження ваших даних. Що вам слід зробити?

Варіанти відповіді: A. Негайно натиснути на посилання

Б. Звернутися до банку за офіційним номером телефону

C. Відповісти, вказавши номер свого рахунку

D. Переслати повідомлення друзям.

Правильна відповідь: Б

Пояснення системи: Банки не запитують особисту інформацію через повідомлення з посиланнями. Завжди звертайтеся до банку через офіційні канали.

- Мовні обмеження:

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

Питання мають бути простими, практичними та безпосередньо пов'язаними з контекстом. Слід уникати негативних або заплутаних формулювань питань (наприклад, «Яке з наведених варіантів НЕ є безпечним?»), віддаючи перевагу прямим позитивним формулюванням (наприклад, «Яка дія є найбезпечнішою?»).

- Розподіл рівнів складності:

  Питання повинні мати помірний рівень складності, що спонукає до роздумів, без підступних або оманливих формулювань.

- Механізм зворотного зв'язку:

  Одразу після того, як учень надішле свою відповідь, платформа має відобразити коротке пояснення, що підкреслює безпечну поведінку.

Питання розподілені між трьома окремими рівнями для забезпечення балансу між розумінням матеріалу та його практичним застосуванням (див. таблицю 10).

ЦІЛЬОВИЙ РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ	РОЗПОДІЛ У ВІДСОТКАХ
Легкий (базові знання)	40%
Середній (контекст застосування навичок)	40
Практичні завдання на основі сценаріїв	20%

Таблиця 6 — Розподіл рівнів складності самооцінки

3.4 Зведена таблиця цілей та результатів модулів

У наведеній нижче таблиці підсумовано загальний кількісний розподіл цільових освітніх елементів, розроблених партнерами в рамках комплексної структури.

ТЕМАТИЧНИЙ ОСНОВНИЙ МОДУЛЬ	ЦІЛІ НАВЧАННЯ	РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ
Загальна безпека (Модуль 1)	3	3
Кібербезпека (Модуль 2)	3	3
Медіаграмотність (Модуль 3)	2	2

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

Повсякденне життя з підтримкою технологій (Модуль 4)	2	2
Загальна архітектура системи	10	10

Таблиця 7 — Зведена таблиця стратегічних показників платформи

3.5 Мультимедійні навчальні компоненти

Кожен модуль включає різноманітні формати навчання, щоб задовольнити різні навчальні уподобання та підвищити зацікавленість серед старших учнів:

- Навчальні презентації:

  Кожна партнерська організація розробляє приблизно 40 слайдів навчального контенту на кожен модуль, у яких ключові поняття компетентностей подаються у зрозумілій, доступній та структурованій формі.

- Подкасти:

  Кожен модуль містить один аудіоепізод подкасту, у якому експерти у відповідній галузі обговорюють актуальні теми, такі як загрози кібербезпеці, цифрова безпека або допоміжні технології, що сприяє навчанню слухачів, які краще сприймають інформацію на слух.

- Інтерв'ю з експертами:

  Кожен модуль містить одне записане відеоінтерв'ю зі спеціалістом (наприклад, експертами з кібербезпеки, фахівцями з профілактики злочинів у поліції, практиками цифрової інклюзії або фахівцями з технологій у сфері охорони здоров'я), що надає практичні поради та приклади з реального життя.

3.6 Інтерактивні навчальні ігри та симуляції

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

Для підвищення зацікавленості користувачів та закріплення набутих практичних навичок кожен модуль містить інтерактивну навчальну гру, розроблену для моделювання реальних цифрових ситуацій, що дає змогу людям похилого віку відпрацьовувати стратегічне прийняття рішень та вирішення проблем у безпечному тестовому середовищі:

- Модуль загальної безпеки:
  Симуляційна гра, в якій учасники визначають потенційні ризики для безпеки та ознаки шахрайства в повсякденних ситуаціях.

- Модуль з кібербезпеки:
  Інтерактивний сценарій, у якому учасники повинні розпізнавати фішингові електронні листи, підозрілі посилання та складні спроби шахрайства з використанням особистих даних.

- Модуль медіаграмотності:
  Ігрове завдання, яке спонукає учнів активно розрізняти достовірні джерела та оманливу дезінформацію в Інтернеті.

- Модуль «Повсякденне життя з використанням допоміжних технологій»:
  Цифрова симуляція, що демонструє, як можна на практиці налаштувати допоміжні технології для підвищення безпеки та незалежності в домашніх умовах.

3.7 Технічні характеристики платформи SONET E-Tool

Усі готові навчальні матеріали, медіаканали та результати навчання структурно інтегровані в офіційний **електронний інструмент SONET**. Ця інтерактивна цифрова платформа ретельно розроблена з урахуванням рекомендацій щодо веб-доступності для людей похилого віку. Портал містить усі навчальні модулі, мультимедійні презентації, подкасти експертів, відеоінтерв'ю, симульовані навчальні сценарії, довідкові матеріали для завантаження та інтерактивні тести для самооцінки. E-Tool забезпечує інтуїтивне навчальне середовище з низьким рівнем бар'єрів, де люди похилого віку можуть отримувати доступ до ресурсів самостійно або під особистим керівництвом дорослих тренерів.

3.8 Роль партнерів у розробці навчальної програми

Спільна навчальна програма розробляється на основі матриці тісної співпраці, в якій кожен партнер проекту бере на себе структурну відповідальність за конкретні основні компоненти:

- Модуль 1 (Загальна безпека): розроблено та очолено PARASOL.
- Модуль 2 (кібербезпека): розроблено та очолено E-SENIORS.
- Модуль 3 (Медіаграмотність): розроблено та очолено організацією BLSH.
- Модуль 4 (Амбієнтне життя): розроблено та очолено KIT.

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

Усі партнери беруть активну участь у розробці стандартних навчальних текстів; підготовці локалізованих мультимедійних матеріалів, тестів для самооцінки, подкастів та інтерв'ю; створенні шаблонів сценаріїв інтерактивних ігор; а також у проведенні міжконсорціумних перевірок на відповідність вимогам. Для забезпечення повної доступності та рівності на місцевому рівні всі кінцеві матеріали перекладаються на мови партнерів.

3.9 Очікуваний вплив цієї концепції

Спільна педагогічна методологія та об'єднана навчальна програма спрямовані на досягнення таких довгострокових стратегічних результатів у всій Європі:

- Підвищення цифрової впевненості, самоефективності та функціональної автономії людей похилого віку.
- Підвищення обізнаності з питань кібербезпеки та формування щоденних звичок щодо захисту даних.
- Підтримка безпечної та незалежної громадянської участі в цифровому суспільстві.
- Сприяння активному та здоровому старінню вдома завдяки впровадженню допоміжних технологій.

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

4 ТЕХНІЧНА УЗГОДЖЕНІСТЬ З ЄВРОПЕЙСЬКОЮ РАМКОЮ DigComp

4.1 Області компетентності DigComp, що охоплюються

З метою забезпечення інституційної валідності та сприяння транскордонній переносимості в межах Європейського Союзу рамкова концепція SONET безпосередньо сприяє розвитку чотирьох основних сфер компетентності, визначених у встановленій Європейській рамковій концепції цифрової компетентності для громадян (DigComp):

Сфера DigComp	Акцент у проєкті SONET
Сфера 1 – Інформаційна та цифрова грамотність	Оцінка інформації в Інтернеті, відстеження чуток та перевірка джерел контенту.
Сфера 2 – Комунікація та співпраця	Використання цифрових засобів комунікації для підтримки сім'ї та налагодження зв'язків у сфері догляду.
Напрям 4 – Безпека	Забезпечення кібербезпеки, запобігання шахрайству та управління конфіденційністю особистих даних.
Напрям 5 – Розв'язання проблем	Використання допоміжних технологій для забезпечення особистого благополуччя та незалежного життя.

Таблиця 8 – Орієнтація SONET на сфери компетентності DigComp

4.2 Систематичне зіставлення результатів навчання SONET зі стандартом DigComp

З метою забезпечення інституційної валідності та сприяння транскордонній переносимості в межах Європейського Союзу 10 результатів навчання SONET структурно узгоджені з усталеною **Європейською рамкою цифрових компетентностей для громадян (DigComp)**.

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

МОДУЛЬ	ЦІЛЬОВА НАВЧАЛЬНА МЕТА	ВИМІРНИЙ РЕЗУЛЬТАТ НАВЧАННЯ	СФЕРА DIGCOMP	КОНКРЕТНЕ ВІДПОВІДНІСТЬ DIGCOMP
Загальна безпека	Підвищити обізнаність щодо загальних ризиків безпеки.	Виявлення поширених ризиків для безпеки у повсякденному цифровому та реальному середовищах.	Область 4: Безпека	4.1 Захист пристроїв та персональних даних.
Загальна безпека	Безпечне використання цифрових пристроїв та повсякденних технологій.	Безпечне користування базовими цифровими пристроями та підключення до інтернет-сервісів.	Напрям 1: Грамотність	1.1 Перегляд, пошук та навігація серед даних, інформації та контенту.
Загальна безпека	Покращення здатності розпізнавати шахрайські повідомлення.	Виявлення ознак онлайн-шахрайства, фішингу та спроб підробки.	Напрям 4: Безпека	4.2 Захист персональних даних та приватного життя.
Кібербезпека	Поглибити розуміння питань захисту персональних даних.	Пояснити основні принципи конфіденційності в Інтернеті та визначити, що таке конфіденційні дані.	Напрям 4: Безпека	4.2 Управління персональними даними та конфіденційністю.
Кібербезпека	Виробляти безпечні звички щодо	Самостійно створювати надійні паролі та дотримуватися	Розділ 4: Безпека	4.1 Захист пристроїв.

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

	управління паролями та обліковими записами.	стандартних заходів безпеки.		
Кібербезпека	Посилення безпечної навігації на платформах онлайн-послуг.	Продемонструйте безпечний вхід та безпечне використання веб-сайтів, що мають важливе значення.	Напрям 4: Безпека	4.1 Захист пристроїв та цифрової ідентичності.
Медіаграмотність	Розвивати критичне мислення щодо інформації в Інтернеті.	Розрізняти надійні та ненадійні джерела, використовуючи відповідні показники.	Напрям 1: Грамотність	1.2 Оцінка даних, інформації та цифрового контенту.
Медіаграмотність	Покращувати здатність виявляти фейкові новини та чутки.	Виявляти явні приклади фейкових новин та пояснювати, чому вони є оманливими.	Галузь 1: Грамотність	1.2 Оцінка достовірності інформації.
Технології AAL	Підвищення обізнаності щодо допоміжних інтелектуальних технологій.	Визначте конкретні допоміжні засоби, що сприяють безпечному самостійному життю.	Напрям 5: Розв'язання проблем	5.2 Визначення цифрових потреб та технологічних рішень.
Технології AAL	Навчитися практичному використанню	Успішно продемонструвати базове практичне використання одного засобу AAL.	Напрям 2: Комунікація	2.1 Взаємодія за допомогою

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

	допоміжних технологій.			цифрових технологій.

Таблиця 9 — Систематичне зіставлення результатів навчання SONET зі стандартами DigComp

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

5 ВИСНОВКИ

Спільна педагогічна методологія та спільна навчальна програма, розроблені в рамках робочого пакету 2, спрямовані на досягнення таких результатів макрорівня у всіх європейських регіонах-партнерах, що беруть участь у проєкті:

- Підвищення цифрової впевненості та автономії людей похилого віку:
  Активне подолання тривоги, пов'язаної з технологіями, та страху перед новими викликами за допомогою підтримуючої герагогічної навчальної структури та позитивного визнання.

- Покращення навичок у сфері кібербезпеки та захисту даних:
  Надання літнім учням практичних, постійних та безпечних поведінкових навичок, що дозволяють успішно виявляти спроби фішингу, протистояти психологічним прийомам, що створюють відчуття терміновості, та безпечно керувати паролями.

- Підтримка безпечної громадянської та соціальної активності:
  Надання літнім людям можливості самостійно взаємодіяти з цифровими державними реєстрами, онлайн-платформами для вирішення адміністративних питань (такими як Cl@ve, BundID, France Connect), системами охорони здоров'я та каналами спілкування з родиною.

- Сприяння активному та здоровому старінню:
  Оптимізація фізичної безпеки житла та довгострокової самостійності шляхом інтеграції допоміжних технологій (рішення для «життя з підтримкою оточення», носимі пристрої SOS-тривоги, розумні датчики) у повсякденне життя.

Поєднуючи інфраструктуру надання послуг на рівні громади (публічні бібліотеки, асоціації людей похилого віку, клуби) з підбором волонтерів за принципом «рівний-рівному» та мультимодальними інтерактивними платформами електронних інструментів, система SONET забезпечує комплексну, стійку та легко відтворювану освітню модель для цифрової інклюзії людей похилого віку по всій Європі.

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

6 Посилання

1. Головне статистичне управління (GUS), «Інформаційне суспільство в Польщі у 2025 році», Варшава, Польща, 2026.
2. Рада міністрів Республіки Польща, «Програма розвитку цифрових компетентностей», 2023 р.
3. Вища аудиторська палата (NIK), «Цифрова ізоляція — аудиторський звіт», Варшава, Польща, 2025 р.
4. Національний інститут статистики (INE), «Опитування щодо обладнання та використання ІКТ у домогосподарствах 2025», Мадрид, Іспанія, 2025.
5. Р. Тірадо-Моруета та ін., «Цифрова інклюзія людей похилого віку в Іспанії: послуги з технологічної підтримки для літніх людей як прогностичний фактор», Ageing & Society, 2023.
6. Е. М. Гарсія-Ханьєс, «Проектування та розробка послуг у публічних бібліотеках для цифрової інклюзії людей похилого віку», Revista General de Información y Documentación, 2024.
7. Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT), France Numérique Ensemble (2023–2027): Stratégie nationale pour l'inclusion numérique, Париж, Франція, 2023.
8. INSEE та Міністерство внутрішніх справ, безпеки та суспільства, Париж, Франція, 2021.
9. Федеральне статистичне управління (Destatis), «Зміни в населенні: 15-й скоординований демографічний прогноз», Вісбаден, Німеччина, 2023.
10. Initiative D21 e.V., «D21-Digital-Index 2024/2025: Щорічний звіт про стан цифрового суспільства», Берлін, Німеччина, 2025.
11. Н. Дьорінг та С. Хеллвіг, «Герагогіка та цифрові медіа: вимоги до віковідповідної дидактики», Zeitschrift für Weiterbildungsforschung, т. 47, N° 1, с. 45–62, 2023.
12. ОЕСР, «Огляди політики на ринку праці та соціальної політики: Румунія 2025», Париж: Видавництво ОЕСР, 2025.
13. Reveal Marketing Research, «61 % румунів, що проживають у міських районах, ставали об'єктами спроб онлайн-шахрайства», Бухарест, Румунія, 2025 р.
14. Агентство Європейського Союзу з основних прав, «Старіння в цифрових суспільствах: фактори, що сприяють та перешкоджають доступу літніх людей до цифрових послуг», червень 2022 р.

Co-funded by the European Union

Проект фінансується Європейським Союзом. Однак висловлені погляди та думки належать виключно автору (авторам) і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу або Європейського виконавчого агентства з питань освіти та культури (EACEA). Ні Європейський Союз, ні EACEA не несуть відповідальності за ці погляди та думки.

Consortium

FUNDACJA PARASOL

Acufade

Eseniors

KIT Karlsruher Institut für Technologie

BRIDGE EDUCATION

Co-funded by
the European Union