

FUNCTIEPROFIEL

ANIMATOR VOOR DIGITALE INCLUSIE

_DIGITALE INCLUSIE

INHOUD

I.	Inleiding.....	3
II.	Methodologie.....	4
	A. De Brusselse context en de uitdagingen voor de sector	4
	B. Voorbereidend werk	6
	C. Gesprekken	7
	1) Methode	7
	2) Samenstelling van de steekproef van animatoren.....	7
	3) Grenzen en obstakels.....	8
	D. De lijst van beroeps- en IT-competenties.....	9
	E. Lijst van de tussenkommende partijen	10
	F. Lexicon.....	11
III.	Lijst van competenties.....	12
	A. Visualisatie van de competenties van de animator voor digitale inclusie	12
	B. Pedagogische en sociale competenties - basiscompetenties	14
	C. De pedagogische en sociale competenties – optionele competenties	26
	D. Technische competenties (gebaseerd op het DigComp-kader).....	31
	1) DIGCOMP 1.1 Navigeren, zoeken en filteren van digitale gegevens, informatie en inhoud.....	33
	2) DIGCOMP 1.2 Evaluatie van digitale gegevens, informatie en inhoud.....	34
	3) DIGCOMP 1.3 Beheer van digitale gegevens, informatie en inhoud.....	36
	4) DIGCOMP 2.1 Interactie via digitale technologieën	38
	5) DIGCOMP 2.2 Inhoud delen met behulp van digitale technologieën	40
	6) DIGCOMP 2.3 Burgerschap via digitale technologieën	41
	7) DIGCOMP 2.4 Samenwerken via digitale technologieën.....	43
	8) DIGCOMP 2.5 Netiquette	46
	9) DIGCOMP 2.6 Digitale identiteit.....	47

Funcatieprofiel van animator voor digitale inclusie

10)	DIGCOMP 3.1 - Inhoud creëren	48
11)	DIGCOMP 3.2 Integratie en herontwerp van digitale inhoud	50
12)	DIGCOMP 3.3 Copyright en gebruikerslicenties.....	51
13)	DIGCOMP 3.4 Programmering	52
14)	DIGCOMP 4.1 Digitale uitrusting beschermen	53
15)	DIGCOMP 4.2 Bescherming van persoonsgegevens en privacy.....	54
16)	DIGCOMP 4.3 Bescherming van gezondheid en welzijn.....	56
17)	DIGCOMP 4.4 Bescherming van het milieu.....	57
18)	DIGCOMP 5.1 Technische problemen oplossen	58
19)	DIGCOMP 5.2 Digitale/technologische behoeften en oplossingen vaststellen	59
20)	DIGCOMP 5.3 Creatief gebruik van digitale technologieën	60
21)	IGCOMP 5.4 Leemten in de digitale competenties identificeren	61
IV.	Funcatieprofiel / conclusie.....	64
V.	De vragenlijst voor aanwervers van animatoren voor digitale inclusie	68
A.	Essentiële competenties voor aanwerving - resultaten van vraag 1.....	68
B.	Essentiële competenties van animators volgens aanwervers - resultaten van vraag 2 ..	69
VI.	Nut van het functieprofiel voor de toekomst.....	71
A.	Het deontologisch charter	71
B.	Tool voor de validering van competenties	71
C.	Een precedent voor nieuwe beroepen op het gebied van digitale inclusie	71
VII.	Bijlagen.....	72

I. Inleiding

De covidcrisis en de lockdown hebben het aangetoond: de digitale technologie komt ontzettend van pas, maar nog steeds te veel van onze medeburgers vallen naast de boot. Uit de [Barometer Digitale Inclusie](#) gepubliceerd in 2020 blijkt dat maar liefst 40% van de Belgische burgers risico loopt op digitale uitsluiting (8% heeft geen toegang tot de tools en een internetverbinding en 32% beschikt slechts over beperkte vaardigheden). Dat cijfer is bovendien een onderschatting omdat geen rekening wordt gehouden met personen ouder dan 74 jaar. Deze digitale ongelijkheden zijn niet gelijk verdeeld in Brussel, en bereiken zorgwekkende proporties binnen bepaalde delen van de bevolking (voor huishoudens met een inkomen van minder dan 1200 euro per maand, bedraagt de digitale kwetsbaarheid 75%¹).

Geconfronteerd met de uitdagingen van de digitalisering, in een context waarin digitale technologie alomtegenwoordig is, de digitale transformatie van overheidsdiensten steeds sneller verloopt en er nog steeds een onderliggende digitale kloof bij de burgers bestaat, speelt de animator voor digitale inclusie een centrale rol. Digitale technologie heeft onze relatie met werk, onderwijs, gezondheid, privacy en essentiële openbare en particuliere diensten ingrijpend veranderd. In deze wereld waarin digitale technologie alomtegenwoordig is en de toegangspoort vormt tot vele diensten en rechten, wordt de rol van de animator voor digitale inclusie onmisbaar.

De multimedia-animator, of animator voor digitale inclusie zoals we de functie in dit document noemen, is een beroep dat al meer dan 20 jaar bestaat binnen Brussel en in België. Dit beroep heeft echter geen eigen statuut en is momenteel een variant van het functieprofiel van "[begeleider culturele en recreatieve activiteiten](#)" onder de noemer "animator multimediamworkshops".

In Wallonië werd dit beroep al grondig onderzocht om de basis, het kader en de mogelijke ontwikkelingen te bepalen in samenwerking met talrijke deskundigen op dit gebied. Dit is uiteengezet in een (Franstalig) rapport van Forem - '[Métiers d'avenir: médiateur numérique](#)' (2018).

Het is nu de beurt aan het Brussels Hoofdstedelijk Gewest om een statuut voor de animatoren voor digitale inclusie te creëren.

Met de invoering van een Plan voor Digitale Toegankelijkheid 2021-2024 erkent het Brussels Gewest hoe dringend concrete maatregelen zijn om deze complexe en transversale problematiek gecoördineerd aan te pakken. De ambitie van het Gewest is burgers te kunnen helpen om zich het digitale eigen te maken. Het zet daartoe in op de toegankelijkheid van het hele digitale gebeuren, op opleiding van kleins af aan en op begeleiding van de samenleving naar een digitale transformatie die voor iedereen toegankelijk is.

In dit verband voorziet de derde pijler van het PDT, 'Uitrusten', in de omkadering van het beroep van digitale bemiddelaars. De rol van de multimedia-animator, de digitale bemiddelaar, de digitale schrijfhulp en de openbare informaticus biedt een doorslaggevende menselijke

¹ Zie pagina 1 - Zoom - Barometer Digitale Inclusie 2020 - UCL, VUB

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

dimensie in het proces van digitale toe-eigening, met name voor bepaalde doelgroepen van het NAP: ouderen, gehandicapten, enz.

In dit document spreken wij liever van een **animator voor digitale inclusie** dan van een multimedia-animator. Na overleg met de OCR-coördinatoren en CF2M vzw blijkt het gebruik van het woord "multimedia" immers omstreden.

De term multimedia verwijst naar iets heel specifiek: het creëren of bewerken van video-, foto- en geluids inhoud in meerdere media met behulp van digitale hulpmiddelen. Dit is de definitie die Van Dale Online eraan geeft²: *"(het gebruik van) verschillende media, nl. beeld, tekst en geluid: multimedia-pc"*.

In de opleiding "Animateur multimédia" van CF2M wordt de nadruk gelegd op technische en creatieve competenties om gekwalificeerde animatoren op te leiden in het creëren van inhoud.³

Aangezien ons functieprofiel zo goed mogelijk moet overeenstemmen met het werk uitgevoerd door de animatoren volgens verschillende statuten (voltijds contract, art. 60, ...) en met zeer uiteenlopende ervarings- en opleidingsniveau, is het begrip 'multimedia' nagenoeg afwezig, behalve dan bij optionele competenties.

In OCR's worden de animatoren meestal geconfronteerd met een publiek dat de basiscomputervaardigheden niet beheerst en meer algemene individuele ondersteuning nodig heeft. In het algemeen hebben weinig animatoren de tijd om helemaal zelf multimedia-inhoud te creëren.

We hadden kunnen kiezen voor de term OCR-animator, maar dat leek ons te simplistisch omdat de activiteiten van de animator voor digitale inclusie ook kunnen plaatsvinden in buurtcentra, jeugdcentra, werkgelegenheidscentra, verenigingen en andere opleidingscentra.

II. Methodologie

A. De Brusselse context en de uitdagingen voor de sector

Dit document werd opgesteld om afgestemd te zijn op het grondgebied van het Brussels Hoofdstedelijk Gewest en op de specificiteit van de Openbare Computerruimten die zich daar bevinden. Verschillende factoren maken van Brussel een unieke regio met geheel eigen problematieken:

- Het is een sterk verstedelijkt gewest met een zeer "territoriale" digitale kloof in de economisch zwakste gemeenten, die tevens de armste⁴ gemeenten van België zijn (Anderlecht, Molenbeek en Sint-Joost).⁵

² Bekijk hier de [definitie op Van Dale Online](#)

³ Bekijk de opleiding "[Animateur multimédia](#)" van CF2M (Franstalig)

⁴ Zie de [Analyse van de digitale kloof in het Brussels Hoofdstedelijk Gewest](#) - UCL

⁵ Zie het artikel van DH: '[Les trois communes les plus pauvres du pays en termes de revenu net imposable sont bruxelloises : Anderlecht, Molenbeek et Saint-Josse-ten-Noode](#)', 26/10/2020

Funcatieprofiel van animator voor digitale inclusie

- Het Brussels Gewest is een regio vol diversiteit waar vele nationaliteiten naast elkaar leven en waar één op de drie inwoners van buitenlandse afkomst is⁶: in een OCR heeft een deel van de bevolking moeite met het verstaan van één van de landstalen en/of moeite met lezen en schrijven.
- De OCR's in het Brusselse Gewest doen veel beroep op medewerkers in socioprofessionele inschakeling. Bij de OCR's met het erkenningslabel werkt 65,7% van de medewerkers betrokken bij de werking van de ruimte in het kader van een art. 60-, DSP- of vrijwilligersregeling.
- De OCR's in het Brussels Gewest hebben een grote verscheidenheid aan statuten: gemeentelijke OCR's, bibliotheken, vzw's voor permanente vorming, culturele centra, huiswerkscholen, vzw's voor gezondheidsbevordering, OCMW's, jobhuizen, buurthuizen, enz.
- De OCR-sector is niet geharmoniseerd, wat een rijkdom biedt maar ook een aandachtspunt is bij een uniformering zoals hier sprake van is.

Het statuut van de animator voor digitale inclusie moet dus de vele verschijningsvormen omvatten die dit beroep op het terrein aanneemt, maar ook beantwoorden aan een duidelijke en welomschreven opdracht. Alle basisvaardigheden moeten inzetbaar zijn, zowel voor animatoren in socioprofessionele inschakeling als voor animatoren met een klassiek contract.

Voor de sector is deze inspanning ook van groot belang, aangezien veel animatoren een betere erkenning van hun werk willen, en een statuut dat gemakkelijk inzetbaar is wanneer zij van loopbaan veranderen.

De uitdaging van dit document voor de sector is dan ook om:

- de opdrachten en profielen van de animatoren voor digitale inclusie duidelijk omschrijven;
- een gemeenschappelijk referentiekader vaststellen voor het beroep en de verwachtingen van animatoren voor digitale inclusie;
- een lijst van basis- en optionele competenties opstellen om de opleiding en/of beroepservaring die toegang geven tot dit beroep te identificeren, en aldus toekomstige OCR-coördinatoren te begeleiden bij de aanwerving van hun animator;
- voor animatoren, om bij een verandering van functie/sector de vele competenties die ze op het terrein hebben opgedaan te kunnen laten gelden;

⁶ Zie het artikel van Bx1.be - ['Un habitant bruxellois sur trois est de nationalité étrangère \(infographies\)'](#) 13/01/2021

B. Voorbereidend werk

We hebben ervoor gekozen te beginnen met een overzicht van bestaande functiebeschrijvingen op het terrein, waarbij we de middelen van 3 belangrijke structuren hebben geraadpleegd:

- Het Webatelier, OCR van de gemeente Sint-Gillis
- Fobagra vzw
- MAKS vzw

Fobagra vzw en MAKS vzw hebben het voordeel dat zij sociale-economiebedrijven zijn met een mandaat voor professionele inschakeling en de opleiding van animatoren op het terrein, de zogenaamde multimedia-animatoren of OCR-animatoren. Deze organisaties hebben dus een welomschreven functieprofiel, waardoor zij de taken en opdrachten van personeel met een art. 60-statuuut kunnen beheren.

L'Atelier du Web is de gemeentelijke OCR van Sint-Gillis en is sinds 2006 actief. Ze beschikt ook over een duidelijke lijst van taken die hun animatoren kunnen uitvoeren.

Na deze oefening hebben we ook vacatures voor soortgelijke functies geraadpleegd (15 vacatures in Frankrijk en 5 in België), om de behoeften op de arbeidsmarkt in termen van taken en competenties vast te stellen. We zijn op een obstakel gestoten voor België, met minder aanbiedingen dan in Frankrijk, waar het beroep vaker voorkomt. De vacatures werden tussen juli 2021 en maart 2022 geraadpleegd.

Vervolgens hebben we een eerste gemeenschappelijke basis van taken en competenties opgesteld op basis van de vacatures en functie fiches. We kwamen zo tot een lijst met niet minder dan 25 competenties, afkomstig uit 5 verschillende functies:

- OP-162 – Begeleider culturele en recreatieve activiteiten
- OP-577 – Opleider voor volwassenen
- OP-507 – Technicus pc- en bureaumateriaal
- OP-322 – Maatschappelijk assistent
- OP-651 – IT-supportmedewerker

Wij hadden gerekend op een lange lijst van competenties uit verschillende beroepen, aangezien de functie van animator voor digitale inclusie zich op het kruispunt van drie belangrijke competentiedomeinen bevindt: pedagogisch, technisch en sociaal. De lengte van de lijst was ook het gevolg van de grote verscheidenheid aan taken die animatoren moeten vervullen, vooral wanneer ze een stabiel statuut hebben en een functie vervullen die verder gaat dan enkel de begeleiding in de computerruimte. De variabiliteit van de vacatures kan ook worden verklaard door de diversiteit van de problemen waarmee men wordt geconfronteerd, door organisaties die soms zeer verschillend zijn en die een compatibel profiel moeten vinden, dat kan draaien rond het technische, animatie of communicatie en flexibel, vast, autonoom, enz. kan zijn. Aangezien de functie van animator voor digitale inclusie niet over een statuut beschikt, voegt elke structuur hun verschillende behoeften samen in één functie.

Funcieprofiel van animator voor digitale inclusie

Op basis van vacatures en (diverse) gevraagde competenties, hebben we een gespreksgids uitgewerkt voor de animatoren, om de taken die effectief in de praktijk worden uitgevoerd te onderscheiden en een nuttige gemeenschappelijke basis te bepalen die als pijler kan dienen voor het statuut van animator voor digitale inclusie.

C. Gesprekken

1) Methode

Aan de hand van de gespreksgids hebben wij semigestructureerde interviews gehouden, meestal op basis van open en kwalitatieve vragen, zodat de animatoren alle nodige vrijheid hadden om in ruime zin over hun werk te praten. Wij hebben voor deze methode gekozen omdat wij de diversiteit en complexiteit kennen, niet alleen van het beroep, maar ook van de OCR-sector, met zeer uiteenlopende structuren qua werking.

De gesprekken duurden tussen 45 minuten en 1 uur, en vonden face-to-face plaats in de OCR, in een aparte ruimte of op een tijdstip waarop geen publiek aanwezig was, om de vertrouwelijkheid van het interview te waarborgen. Alle gesprekken vonden plaats in maart 2022.

Wij hebben rechtstreeks per e-mail of telefoon contact opgenomen met de animatoren, behalve voor de art. 60'ers en de vrijwilligers. Voor hen hebben we eerst contact opgenomen met de coördinator van de organisatie en vervolgens per e-mail een afspraak gemaakt om hen op hun werkplek te ontmoeten.

Bij de analyse van de resultaten hebben we de gegevens met elkaar vergeleken waarbij we indien nodig een onderscheid hebben gemaakt tussen verschillende categorieën. De twee vastgestelde categorieën zijn:

- Werkrooster: soms moest een onderscheid worden gemaakt tussen animatoren met lange werkuren (voltijds en 4/5e) en animatoren met minder werkuren (tussen 17,5 tot 22 uur). Deze categorie is relevant met het oog op de tijd die bepaalde taken in beslag nemen en de werkorganisatie van de animator.
- Soort contract: het was soms nodig een onderscheid te maken tussen animatoren met een stabiel statuut (COD, GESCO en CBD) en animatoren met een meer lossere statuut (art.60, vrijwilliger en CBA), met name wat betreft het vervullen van bepaalde communicatie- en coördinatietaken die niet in het takenpakket zitten van medewerkers in een socioprofessioneel inschakelingstraject.

De interviews hebben ons in staat gesteld een lijst van gemeenschappelijke "operationele" kerncompetenties vast te stellen, alsook om een idee te krijgen van de aanvullende optionele competenties die van bijzonder belang zijn voor animatoren met een vast contract.

2) Samenstelling van de steekproef van animatoren

Om een steekproef van animatoren samen te stellen die representatief is voor de diversiteit van de profielen in het Brussels Gewest, hebben we rekening gehouden met criteria zoals het soort contract (vrijwilliger, socioprofessionele integratie, langdurig contract), de soort OCR waar de animator actief is (van de gemeente, vereniging, bibliotheek), het diplomaniveau of de

Funcieprofiel van animator voor digitale inclusie

geografische spreiding. Vervolgens hebben we erop toegezien dat elk criterium door verschillende profielen werd vertegenwoordigd. Het resultaat is een steekproef van 14 animatoren, verdeeld als volgt:

- Soort van contract

Soort van contract	Aantal geïnterviewde animatoren
Inschakelingswerknemers (art. 6o)	4
Vrijwilliger	1
Werknemers met een klassiek contract (COD, COD onder voorbehoud van financiering, CBD)	8
Werknemer met CBA-contract	1

- Soort van OCR waar de werknemer werkt

Soort van OCR waar de werknemer werkt	Aantal geïnterviewde animatoren
Gemeentelijke OCR	3
Bibliotheek	3
Mobiele OCR (vzw)	1
Vaste OCR (vzw)	7

Ervaringsniveau of diploma:

Het hoogste kwalificatieniveau was universiteit van het lange type (+5). De minst gekwalificeerde animator beschikte niet over een GHSO.

De minst ervaren animator had minder dan een maand ervaring. De meest ervaren animator had 20 jaar ervaring.

Geografische spreiding:

De profielen komen uit verschillende gemeenten: Anderlecht, Molenbeek, Sint-Gillis, Elsene, Vorst, Schaarbeek, Watermaal-Bosvoorde, Sint-Joost, Brussel.

Het beroep is overwegend mannelijk, en in onze steekproef van 14 animatoren zaten 3 vrouwen.

3) Grenzen en obstakels

a) *Beperkingen van het profiel*

Alle profielen zijn goed vertegenwoordigd, maar hun aandeel komt niet overeen met de bredere studies die in het Brussels Gewest zijn uitgevoerd.

Zo heeft een meerderheid van de animatoren die aan het interview deelnamen (8 van de 14) een relatief stabiele status (CBD, COD, COD onder voorbehoud van financiering, GESCO), terwijl volgens het OCR-register de meerderheid van het animatiepersoneel een precair contract

Funcieprofiel van animator voor digitale inclusie

heeft (65% van het animatiepersoneel in de OCR met erkenningslabel heeft het statuut art. 60, DSP of vrijwilliger).

Dit verschil in verdeling kan met name worden verklaard door de grotere beschikbaarheid en motivatie van animatoren in vaste functies om aan de interviews deel te nemen. Voor vrijwilligers was het bijvoorbeeld moeilijker om een uur te vinden voor een interview, maar ook om zich gelegitimeerd te voelen in hun antwoorden.

Het dient opgemerkt dat een van de geïnterviewde animatoren een type arbeidsovereenkomst had dat niet vooraf was geïdentificeerd. We vonden het een goed idee om het te behouden, omdat het een contract voor beroepsaanpassing was: een contracttype dat de tewerkstelling van mensen met een handicap bevordert. Aangezien het gaat om een inschakelings- en leercontract, werd het bij de verwerking van de gegevens ingedeeld onder art. 60.

b) Grenzen met betrekking tot de sector

Een van de belemmeringen om een nauwkeurige en vaste vragenlijst op te stellen voor de animatoren voor digitale inclusie is de organisatie van de OCR-sector. OCR's kunnen namelijk gevestigd zijn in de meest uiteenlopende gemeentelijke of verenigingsstructuren: bibliotheken, huiswerkscholen, verenigingen voor permanente vorming, culturele centra, verenigingen voor gezondheidsbevordering, enz. Deze verscheidenheid kan het moeilijk maken om vergelijkbare, nauwkeurige en gekwantificeerde gegevens te verzamelen.

Bijgevolg is het werk van de animatoren afhankelijk van de zeer specifieke organisatie van een structuur. In het BHG zijn geen twee OCR's gelijk, en dus verschilt het werk van een animator van structuur tot structuur.

Om deze vooraf vastgestelde moeilijkheid te omzeilen, kozen wij voor een kwalitatieve in plaats van een kwantitatieve aanpak, via semigestructureerde interviews.

c) Beperkingen met betrekking tot de context

De context was bijzonder: de interviews vonden plaats in maart 2022, na bijna 3 jaar pandemie, en dus een situatie van beroering voor de OCR's. Door de lockdown moesten ze sluiten, en de vraag van de gebruikers is complexer geworden: de animatoren worden steeds vaker gevraagd voor administratieve of dringende kwesties.

De inflatie en de stijgende energieprijzen hebben het voor sommige mensen ook moeilijk gemaakt, vooral in de meest achtergestelde gemeenten. Aangezien OCR's op en inclusieve plaatsen zijn, konden de animatoren geconfronteerd worden met moeilijke sociale situaties. Deze context kan sommige van de antwoorden van de animatoren, die te maken hadden met een complexere en zwaardere werklust, hebben beïnvloed.

D. De lijst van beroeps- en IT-competenties

Om deze lijst op te stellen, hebben we ons beperkt tot de gemeenschappelijke kerncompetenties die tijdens het verkennende werk is verkregen. We hebben de lijst vergeleken met de resultaten van de interviews, rekening houdend met de belangrijkste moeilijkheid van dit werk: de diversiteit van de statuten en het hoge percentage animatoren in socioprofessionele inschakeling in het Brussels Hoofdstedelijk Gewest. Zo konden de competenties worden teruggebracht tot een kleinere, meer realistische lijst.

Funcatieprofiel van animator voor digitale inclusie

Op basis van de interviews konden we ook een eerste lijst van optionele competenties opstellen. Wij hebben deze competenties niet opgenomen in de kerncompetenties omdat ze slechts een minderheid van de animatoren ze beheerst: het gaat om een reeks "specialisaties" die sommigen onder hen hebben ontwikkeld naar gelang van hun pedagogische activiteiten, hun publiek of de extra taken die zij in de OCR op zich nemen (bv. technisch onderhoud, communicatie, enz.). Wij baseren deze keuze op de nomenclatuur Competent (VDAB), die voor de meeste beschreven beroepen ook optionele competenties gebruikt. Zie bijvoorbeeld het beroepscompetentieprofiel voor [Technicus PC- en kantoormateriaal](#) dat niet minder dan 17 optionele competenties bevat.

Nadat de basis- en optionele competenties waren vastgesteld via het verkennende werk en de interviews op het terrein, hebben we onze lijst ook vergeleken met het rapport "Médiateur Numérique" van Forem. Dit document bevat, voor het Waalse Gewest, al een lijst van gemeenschappelijke competenties voor beroepen op het gebied van digitale inclusie (digitale bemiddelaar in OCR, animator van een Fablab en animator van een coworkingruimte). Aangezien drie beroepen zijn gegroepeerd, leken sommige competenties van de "Médiateur Numérique" ons niet onmisbaar in een gemeenschappelijke basis, en zijn zij bijgevolg opgenomen in de optionele competenties.

Voor informaticacompetenties hebben we gebruik gemaakt van het Europese competentiekader DigComp 2.1. We hebben een kader gebruikt dat door Start Digital in het *eerste ontwerp - DigComp-opleidingskader*⁷ is opgesteld, om het te vergelijken met de stand van de competenties van de animatoren voor digitale inclusie .

E. Lijst van de tussenkomende partijen

Wij hebben tijdens dit werk een beroep gedaan op verschillende deskundigen op het terrein. Hieronder volgt een lijst van de organisaties die in verschillende mate bij dit project betrokken waren.

- Fobagra vzw
- MAKS vzw
- Espace Culture et Développement
- CF2M vzw
- Consortium voor de validering van de competenties
- Het Webatelier, OCR van Sint-Gillis

Deze interveniënten omvatten niet de OCR-animatoren die op het interview zijn ingegaan, omwille van de vertrouwelijkheid.

⁷ <https://start-digital.be/mediateurs/digcomp/>

F. Lexicon

Het gebruik van twee referentiesystemen (Competent, van de VDAB, en dat van Pôle Emploi in Frankrijk) levert een probleem op qua woordenschat, aangezien zij niet altijd dezelfde termen gebruiken.

Zo gebruikt de fiche van [Begeleider culturele en recreatieve activiteiten](#) waaruit wij de competenties voor het faciliteren van workshops hebben gehaald, de term *klant*, zoals in "het bestuderen van een verzoek van een klant". In de ROME-fiche van het dichtstbijzijnde beroep in Frankrijk, [G1202 - 'Animation d'activités culturelles ou ludiques'](#), ontbreekt de term *klant* volledig en wordt het vervangen door het woord *publiek*.

Met het oog op de consistentie van ons werk moesten we kiezen, dus hebben we *publiek* gehanteerd, wat ons passender leek. *Klant* verwijst immers eerder naar een commerciële dienst.

De term *persoon* wordt ook gebruikt op een ROME-fiche met betrekking tot [sociale bijstand](#), een gebied waar de animator voor digitale inclusie vaak bij betrokken is vanuit het digitale oogpunt. Het is ook een term die in België door de website Competent wordt gebruikt voor bepaalde bevoegdheden van de [maatschappelijk werker](#).

Hieronder volgt een lijst van het gebruikte lexicon:

Publiek: vervangt de termen *cliënteel* of *klant*

Gebruiker: een term die gebruikt wordt voor online handelingen, individueler dan het woord '*publiek*', en verwijst naar een vorm van dienstverlening, letterlijk "iemand die iets gebruikt"⁸.

Het installeren van de animatieruimte: vervangt het *inrichten van de animatieruimte*, wat niet klopt als het gaat om digitale activiteiten, waarvoor complexe apparatuur moet worden geïnstalleerd en in werking gesteld.

Bijwerken van handleidingen of technische documentatie: *vervangt het bijwerken van technische documentatie*, aangezien de term meer omvat voor het beroep van animator of opleider op het gebied van digitale inclusie.

Cursist: vervangt het woord *stagiair*, aangezien de animator voor digitale inclusie niet tussenkomt in het kader van een bedrijf om iemand op te leiden voor een specifieke baan.

⁸ Definitie van de [Van Dale Online](#)

III. Lijst van competenties

A. Visualisatie van de competenties van de animator voor digitale inclusie

Hieronder volgt een diagram met een model van de uitsplitsing van de competenties van de animator voor digitale inclusie.

Het stelt ons in staat de drie dimensies die het belangrijkste werkterrein van het beroep vormen, te visualiseren (zie 1 in het onderstaande diagram):

- De pedagogische dimensie
- De sociale en juridische dimensie
- De technische dimensie

We kunnen ook vaststellen waar deze dimensies elkaar kruisen en complexere competenties omvatten (zie 2 in het onderstaande diagram).

Op het snijvlak van de sociale en pedagogische dimensie ligt bijvoorbeeld de competentie "de situatie en de behoeften van de persoon analyseren".

Pedagogisch aspect: Welk niveau heeft de persoon? Wat is de doelstelling? Hoe gaat het verder? Welke tools kent de persoon al?

Sociaal aspect: Begrijpt de persoon voldoende Nederlands? Kan hij/zij het zich veroorloven thuis te oefenen (lawaai, druk van familie, vermoeidheid, werk, verantwoordelijkheden ...)? Zijn er psychologische remmingen bij het gebruik van digitale technologie (angst, schaamte, chaotische schoolloopbaan, ...)

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

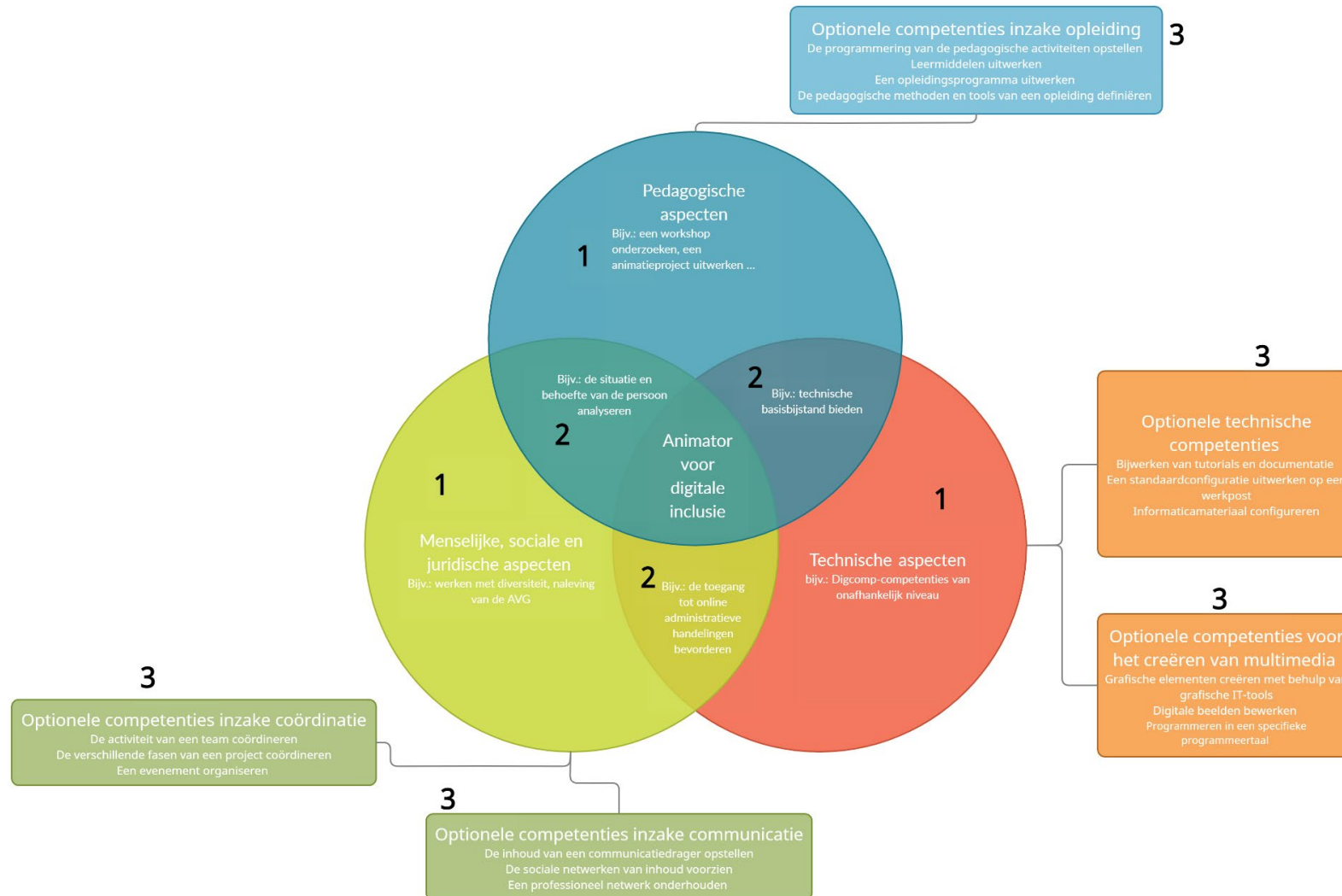


Diagram 1 – De visualisatie van de competenties van de animator voor digitale inclusie

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

Dit diagram maakt het gemakkelijk te zien op welke dimensies meer gekwalificeerde of meer ervaren profielen zullen worden geënt, en dus wat de specialiteit van een animator voor digitale inclusie zal zijn. Hieruit blijkt ook de sterke samenhang van de optionele competenties met de gemeenschappelijke basis en de troeven die zij kunnen bieden in het werk van een animator voor digitale inclusie (zie 3 op het bovenstaande diagram).

Maar deze basis- en optionele beroepscompetenties moeten worden verrijkt met informaticacompetenties, aangezien animatoren dagelijks digitale tools moeten gebruiken en deze kennis moeten doorgeven aan het publiek. Daarom moet op basis van het Europees IT-competentiekader DigComp ook worden verduidelijkt over welke informaticacompetenties de animator voor digitale inclusie moet beschikken.

B. Pedagogische en sociale competenties - basiscompetenties

Hieronder volgt een lijst van de kerncompetenties van de animator voor digitale inclusie, d.w.z. de kernactiviteiten, en de essentiële competenties. Elke hier genoemde competentie wordt kort toegelicht en met een voorbeeld geïllustreerd. We zullen ook motiveren waarom een competentie in deze lijst is opgenomen, door het beroep op Competent te vermelden, of de ROME-fiche van de Pôle Emploi waaruit ze afkomstig is.

In het geval dat wij zelf een competentie moesten formuleren die in de huidige referentiesystemen niet bestaat, hebben wij gewoon "NA" aangegeven in de kolommen Bron, Code, Titel.

Basiscompetenties: betreffen animatoren met een stabiel statuut (COD, GESCO, CBD) en in programma's voor socioprofessionele inschakeling (art. 6o, DSP, NWWZ's, CBA enz.).			
Bron	Code	Titel	Knowhow
https://competent.vdab.be/competent/release/current/occupationalprofile/O-P-78?language=DUTCH	OP-78	Onthaalmedewerker (m/v/x)	Gebruikers onthalen
			Begroet de gebruikers
			Stelt zich gastvrij op
			Merkt op wanneer de persoon geholpen wil worden
			Past taalgebruik aan het doelpubliek aan
			Onthaaltechnieken
			Principes van klantvriendelijkheid
			Typologie van het publiek
			Voorbeeld
			De animator voor digitale inclusie verwelkomt de gebruikers, verzorgt hun inschrijving (verzamelt bijvoorbeeld de contactgegevens van de gebruiker, slaat ze op in een databank, geeft een lidmaatschapskaart af, int het eventuele inschrijvingsgeld, enz.) en legt de werking van de toestellen uit. Hij/zij blijft beschikbaar en observeert als gebruikers vragen hebben of hulp nodig hebben.
			Motivering/samenhang
Deze competentie was al geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Alle animatoren gaven in hun interviews aan dat zij over deze competentie beschikten. Deze competentie is opgenomen in de verwante beroepen op Competent en Pôle Emploi. Deze competentie is opgenomen in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem. Deze competentie is gevalideerd in een groepsbijeenkomst met de OCR's en door CF2M.			
https://competent.vdab.be/competent/release/current/occupationalprofile/O-P-162	OP-162	Begeleider culturele	Een verzoek van een gebruiker onderzoeken
			Stelt gerichte vragen over de behoeften van de gebruiker
			Stelt de lijst op van wensen en voorwaarden van de gebruiker
			Verplaatst zich in de rol van de doelgroep

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

		<p>Vertaalt de wens van de gebruiker in een aanbod</p> <p>Typologie van het publiek</p> <p>Principes van klantvriendelijkheid</p> <p>Voorbeeld</p> <p>De animator stelt vragen over de behoeften van de gebruiker, bijvoorbeeld om hem te verwijzen naar de opleiding die hij nodig heeft. Hij is in staat zich in de schoenen van de gebruiker te verplaatsen om het beste niveau, planning, enz. te bepalen.</p> <p>Motivering/samenhang</p> <p>Deze competentie was al geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Alle animatoren gaven in hun interviews aan dat zij over deze competentie beschikten. Deze competentie is opgenomen in de verwante beroepen op Competent en Pôle Emploi. Deze competentie is opgenomen in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem. Deze competentie is gevalideerd in een groepsbijeenkomst met de OCR's en door CF2M.</p>
https://competent.vdab.be/competent/release/curren/occupationalprofile/OP-162	<p>OP-162</p>	<p>Begeleider culturele en recreatieve activiteiten (m/v/x)</p> <p>Informeren over animatieactiviteiten of organisatorische modaliteiten</p> <p>Verstrekt telefonisch, via e-mail of ter plaatse actuele informatie</p> <p>Past taalgebruik aan het doelpubliek aan</p> <p>Bezorgt een informatiepakket</p> <p>Geeft advies bij praktische problemen of vragen</p> <p>Motiveert tot deelname aan de activiteiten</p> <p>Communicatietechnieken</p> <p>Socioculturele kenmerken van het doelpubliek</p> <p>Voorbeeld</p> <p>De animator neemt de telefoon op om de openingstijden van de OCR door te geven. Hij/zij geeft informatie over de aangeboden opleidingen, waarbij het taalgebruik wordt aangepast aan de gebruiker. Hij/zij promoot mondeling een bepaalde workshop en moedigt gebruikers aan om deel te nemen.</p> <p>Motivering/samenhang</p>

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

			Deze competentie was al geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Alle animatoren gaven in hun interviews aan dat zij over deze competentie beschikten. Deze competentie is opgenomen in de verwante beroepen op Competent en Pôle Emploi. Deze competentie is opgenomen in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem. Deze competentie is gevalideerd in een groepsbijeenkomst met de OCR's.
https://www.soi-tc.fr/assets/fiches_pe/FEM_K1201.pdf	K1201	Sociale bijstand	Gebruikers helpen met hun online handelingen
			Vergemakkelijkt de digitale toegang tot belangrijke diensten: e-ID, Itsme, homebanking, formulieren, mailboxen... met inachtneming van de vertrouwelijkheid van de gegevens en de AVG.
			Informeert de persoon over sociale bijstandsmogelijkheden en administratieve procedures en verwijst de persoon door naar de relevante organisaties, een arts, een integratievereniging, zelfhulpnetwerken, enz.
			Voorbeeld
			Een gebruiker moet Irisbox raadplegen en wil inloggen met een ID-kaartlezer. De animator toont de gebruiker hoe hij het toestel moet gebruiken om verbinding te maken met Irisbox en voert de pincode van de ID-kaart niet in voor de gebruiker. Een gebruiker heeft toegang nodig tot een formulier. De animator toont hoe het formulier te downloaden, of legt kort uit hoe een veld in te vullen en naar het volgende gaan. De animator voert zelf geen inhoud in tijdens dit proces.
			Motivering/samenhang
			Er is een toevoeging bij deze competentie. Alleen het onderdeel "Informeert de persoon [...]" bestond al in een competentie in verband met sociale bijstand ('Action Sociale' van Pôle Emploi). De meeste animatoren gaven aan dat zij ten minste enige toegang tot online procedures boden en dat zij dit vergemakkelijkten, bijvoorbeeld door te helpen bij de installatie van toepassingen zoals Itsme, door ID-kaartlezers ter beschikking te stellen... Aangezien de niveaus en statuten van animatoren uiteenlopend zijn, hebben wij alleen het begrip toegang en doorverwijzing in de kerncompetenties behouden, zodat animatoren met SPI, waarvan er in het BHG veel zijn, dit statuut kunnen genieten.
https://competent.v	OP-332	Maatschappelijk	Persoonlijke situatie en noden analyseren
			Luistert objectief naar het verhaal van de persoon
			Behandelt de vraag op de verschillende probleemdomeninen
			Vraagt door naar problemen, oorzaken en achtergrond

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

			Vangt signalen op en interpreteert ze
			Polst naar de verwachtingen van de persoon
			Maakt afspraken met de persoon rond de hulpverlening
			Luister- en omgangstechnieken
			Voorbeeld
			Een gebruiker vraagt hulp bij het maken van een afspraak bij de gemeente. De animator stelt vragen om het probleem te identificeren, digitaal of sociaal en qua dringendheid. De gebruiker heeft geen e-mailadres. De animator kan helpen en een initiatie voorstellen om de gebruiker zelfstandiger te maken, of individuele coaching. Als het verzoek dringend is, kan de animator de gebruiker helpen het telefoonnummer van de gemeente te vinden, zodat de gebruiker sneller een oplossing kan vinden.
			Toelichting
			Deze competentie was al geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Alle animatoren gaven in hun interviews aan dat zij over deze competentie beschikten. Deze competentie is opgenomen in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem.
N.v.t.	N.v.t.	N.v.t.	De behoeften van de gebruikers doorgeven aan de coördinator of opleidingsverantwoordelijke
			Voorbeeld
			De animator merkt op dat veel gebruikers, vooral jongeren, komen met vragen rond de opmaak van schoolwerk. Hij/zij geeft deze informatie door aan de coördinatie, zodat met deze behoefte rekening wordt gehouden en er een specifieke begeleiding of cursus aan wordt gewijd.
			Toelichting
			Deze competentie is toegevoegd na een collectieve bijeenkomst met de OCR's over het statuut van de animator. Alle animatoren, ongeacht hun status, kunnen terugkerende problemen bij hun publiek vaststellen. Ze zijn niet allemaal in staat om zelf de inhoud te creëren voor deze problematieken (vooral het PSI-personeel), maar ze bespreken deze kwesties allemaal met hun collega's en team.
N.v.t.	N.v.t.	N.v.t.	Helpt bij het ontwerpen van pedagogische tools en inhoud
			Voorbeeld

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

			De coördinatie zet een animatie op voor senioren om hen te leren hoe ze WhatsApp moeten gebruiken. De animator neemt deel aan het ontwerp van de cursus door illustraties of video's over het onderwerp te zoeken.
			Toelichting
			Deze competentie is toegevoegd na een collectieve bijeenkomst met de OCR's over het statuut van de animator. Alle animatoren, ongeacht hun statuut, kunnen geschikte instrumenten en middelen voor hun doelpubliek vaststellen. Ze zijn niet allemaal in staat om zelf hulpmiddelen te creëren en lessenreeksen te plannen, maar allemaal helpen ze hun team bij het ontwerpen van de cursussen.
https://competent.vdab.be/competent/release/current/occupationalprofile/OP-162	OP-162	Begeleider culturele en recreatieve activiteiten (m/v/x)	Begeleiden van een workshop
			Selecteert de gepaste werkmethode
			Betrekt elk groepslid individueel bij de sessie en zorgt voor groepsdynamiek
			Begeleidt de groep volgens de doelstellingen
			Gebruik van het didactisch materiaal
			Technieken voor workshops
			Groepsdynamiek
			Didactische technieken
			Voorbeeld
			De animator geeft training aan een groep van beginners. Hij/zij koos een methode en een ritme aangepast aan de situatie (demonstratie, toegankelijke en geïllustreerde uitleg, groepsgesprek om psychologische belemmeringen weg te nemen, praktische oefening, feedback, groepsgesprek). De animator zorgt ervoor dat alle deelnemers de oefening voltooien en besteedt bijzondere aandacht aan wie die het moeilijk heeft, om het doel van de oefening te herformuleren zodat het haalbaar is.
			Toelichting
			Deze competentie is geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Deze competentie is opgenomen in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem. In hun interviews gaven alle animatoren aan dat zij interviews afnamen, met uitzondering van de animatoren die bezig waren hun vak te leren, onder het art. 60-statuut.
https://competent.vdab.be/competent/release/current/occupationalprofile/OP-162	OP-162	Begeleider culturele en recreatieve activiteiten (m/v/x)	Een animatieproject uitwerken
			Informeert zich over het bestaande vrijetijdsaanbod

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

		<p>Werkt activiteiten praktisch uit (locatie, hulpmiddelen, ...)</p> <p>Heeft oog voor randvoorwaarden (inrichting van de locatie, keuze van materiaal, toegankelijkheid personen met een handicap, ...)</p> <p>Technieken om groepssessies te presenteren</p> <p>Socioculturele kenmerken van het doelpubliek</p> <p>Voorbeeld</p> <p>De animator organiseert de activiteit, produceert zo nodig ondersteunend materiaal (een oefening, een presentatie, een schema of tekening), en kiest de geschikte apparatuur (computers, smartphones, robots, enz.) voor de activiteit en het publiek. Hij/zij zorgt voor een passende inrichting.</p> <p>Toelichting</p> <p>Deze competentie is geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Deze competentie is opgenomen in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem. In hun interviews gaven alle animatoren aan dat zij begeleidingsprojecten en workshops uitwerkten, met uitzondering van de animatoren die bezig waren hun vak te leren, onder het art. 60-statuut.</p>
https://competent.vdab.be/competent/relevance/current/occupationalprofile/OP-162	<p>OP-162</p> <p>Begeleider culturele en recreatieve activiteiten (m/v/x)</p>	<p>De animatieruimte inrichten</p> <p>Stemt de inrichting van de ruimte af op de geplande activiteiten</p> <p>Stemt de inrichting van de ruimte af op de leefwereld van de deelnemers</p> <p>Voorziet de nodige logistieke ondersteuning</p> <p>Veiligheidsregels voor goederen en personen</p> <p>Voorbeeld</p> <p>De animator stelt computerapparatuur op in de opleidings-/animatieruimte. Hij/zij zorgt ervoor dat de tablets zijn opgeladen, dat alle software is geïnstalleerd en controleert de werking van de overheadprojector. De animator zorgt voor een aangename, gebruiksvriendelijke en veilige werkomgeving (bijv. door te controleren of er geen kabels in de weg liggen om door de ruimte te bewegen).</p> <p>Toelichting</p>

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

			Deze competentie is geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Deze competentie wordt niet expliciet genoemd in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem, maar het is een van de belangrijkste competenties van animatie in brede zin. Uit de interviews op het terrein bleek dat veel van de animatoren de animatieruimte inrichten.
https://competent.vdab.be/competent/release/current/occupationalprofile/OP-162	OP-162	Begeleider culturele en recreatieve activiteiten (m/v/x)	De animatie terplekke bijsturen
			Houdt rekening met leeftijd, diversiteit, verwachtingen, beleving, ... van de deelnemers
			Past de sessie aan de leeftijd, inbreng en niveau van de deelnemers aan
			Improviseert
			Didactische technieken
			Voorbeeld
			De animator geeft een opleiding aan een groep van beginnende senioren. Hij/zij legt de basis van het internet uit. Een van de deelnemers vroeg haar wat het <i>darkweb</i> was, omdat haar kleinkinderen haar erover hadden verteld. De animator improviseert en legt in eenvoudige bewoordingen uit waar het om gaat.
			Toelichting
			Deze competentie is geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Deze competentie wordt niet expliciet genoemd in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem, maar het is een van de belangrijkste competenties van animatie in brede zin. Uit de interviews op het terrein blijkt dat de animatoren zich aanpassen aan hun publiek.
https://competent.vdab.be/competent/release/current/occupationalprofile/OP-163	OP-162	Begeleider culturele en recreatieve activiteiten	De opleidingsruimte opruimen
			Zorgt ervoor dat de deelnemers de apparatuur in de oorspronkelijke staat achterlaten
			Reinigt de apparatuur
			Meldt de behoeften aan onderhoud of vervanging van apparatuur
			Sorteert afval volgens de richtlijnen
			Veiligheidsregels voor goederen en personen
			Veiligheidsregels
			Regels inzake hygiëne en netheid

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

			<p>Voorbeeld</p> <p>De animator zorgt ervoor dat de apparatuur uitgeschakeld en onbeschadigd is. Hij reinigt de apparatuur en meldt eventuele technische problemen.</p> <p>Toelichting</p> <p>Deze competentie is geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Deze competentie wordt niet expliciet genoemd in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem, maar het is een van de belangrijkste competenties van animatie in brede zin. Uit de gesprekken op het terrein blijkt dat de animatoren de opleidingsruimte indien nodig opruimen.</p>
https://competent.vdab.be/competent/release/3.10/occupationalprofile/OP-507	OP-507	Technicus voor pc's en kantoomateriaal (m/v/x)	Technische basisondersteuning verlenen
			Deelt kennis en ervaring
			Licht methodieken en technieken toe
			Past taalgebruik aan
			Beantwoordt vragen
			Didactische technieken
			Technische keuring
			Voorbeeld
			Een gebruiker gaat naar de OCR met een computer die hij van het OCMW heeft gekregen. De animator toont hoe met de uitrusting om te gaan, waarbij hij/zij erop let het taalgebruik aan te passen aan de persoon. De animator kan tonen hoe software en toepassingen worden geïnstalleerd, met inachtneming van de AVG en de juridische aspecten (geen illegale software).
			Toelichting
Deze competentie is geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Deze competentie is opgenomen in het Forem-rapport "Médiateur Numérique". Uit de gesprekken op het terrein is gebleken dat de animatoren de gebruikers vaak moeten tonen hoe zij hun persoonlijke uitrusting moeten gebruiken.			
N.v.t.	N.v.t.	N.v.t.	Verricht preventief onderhoud aan apparatuur
			Optimaliseert een computer (stof/vuil schoonmaken, het bureaublad organiseren en snelkoppelingen gebruiken ...)
			Beheert de belangrijkste privacy-instellingen (toepassingsautorisatie, opstarttoepassingen, enz.)

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

			Meldt snel mogelijke malware
			Voorbeeld
			De animator merkt dat een computer niet goed werkt. Na onderzoek merkt hij dat de ventilator door stof wordt geblokkeerd. Met passend gereedschap verwijdert de animator het vuil van de ventilator.
			Toelichting
			Deze competentie is toegevoegd na een collectieve bijeenkomst met OCR's, hoewel in het voorafgaande werk en de interviews een soortgelijke competentie werd vastgesteld (optionele competentie: voert onderhoud op het eerste niveau uit). Wij hebben ervoor gekozen een extra vaardigheid toe te voegen om de realiteit van veel OCR's die alleen met PSI-personeel werken beter weer te geven.
N.v.t.	N.v.t.	N.v.t.	AVG
			Inzicht in de uitdagingen van de AVG
			Naleving van de AVG
			De AVG-kwesties uitleggen aan de gebruikers
			Voorbeeld
			De animator kan, wanneer de gebruiker zich voor OCR-activiteiten aanmeldt, uitleggen wat de AVG inhoudt en wat de rechten van de gebruiker zijn met betrekking tot zijn persoonsgegevens.
			Toelichting
			Op het terrein moeten de animatoren concepten inzake de AVG gebruiken om een gezonde werkomgeving en bescherming van de gebruikers te waarborgen. Wij vonden geen overeenkomstige competenties of soft skills in Competent, de website van Pôle Emploi of Forem. Het is echter een belangrijke toevoeging gezien de ontwikkeling van ICT en het gebruik ervan.
N.v.t.	N.v.t.	Gekoppeld aan verschillende	Knowhow
			Werken in groep
			Respecteert afspraken in het team
			Past zijn eigen manier van werken aan om het team te helpen
			Respecteert het werk van anderen
			Bespreekt de moeilijkheden aan de hand van reële feiten

			<p>Toelichting</p> <p>Animatoren werken vaak in teamverband, ten minste met de coördinatie van de plaats waar zij werken. Bovendien werken veel animatoren ook met partners. Deze competentie is geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Dit begrip is niet aanwezig in het rapport "Médiateur numérique" van Forem.</p>
N.v.t.	N.v.t.	Gekoppeld aan verschillende beroepen	<p>Hun eigen deskundigheid ontwikkelen</p> <p>Volgt ontwikkelingen in het vakgebied op</p> <p>Reflecteert op eigen en/of groepsprestaties</p> <p>Raadpleegt gespecialiseerde literatuur en andere informatiebronnen</p> <p>Volgt opleidingen en bijscholingen (e-learning, face-to-face en blended learning)</p> <p>Past de geleerde zaken toe</p> <p>Deelt kennis met collega's</p> <p>Luistert naar feedback van anderen</p> <p>Blijft voortdurend leren (levenslang leren)</p> <p>Opvolging van informatie</p> <p>Reflectiemethoden</p> <p>Toelichting</p> <p>Animatoren moeten hun deskundigheid kunnen ontwikkelen, zowel op het gebied van technologie (bijvoorbeeld goede kennis van bepaalde software en het gebruik ervan) als op het gebied van mensen (goede kennis van hun publiek en relevante problematieken). Deze soft skills werden vastgesteld in het voorbereidende werk en bevestigd in de interviews op het terrein.</p>
N.v.t.	N.v.t.	Gekoppeld aan	<p>Werken met diversiteit</p> <p>Respecteert de identiteit en de diversiteit van anderen (sociale, etnische, religieuze of filosofische en economische situatie, opleidingsniveau, seksuele geaardheid, mindervaliden, gedragsstoornissen, normen en waarden, ...).</p> <p>Respecteert de verschillende waarden</p>

			<p>Respecteert de privacy van alle individuen</p> <p>Past de communicatiestijl en interactievorm aan naargelang de doelgroep</p> <p>Toelichting</p> <p>Het Brussels Gewest is sterk verstedelijkt met een diverse bevolking van alle nationaliteiten. Deze vaardigheid werd toegevoegd na de interviews, aangezien de animatoren vaak geconfronteerd worden met taalproblemen.</p>
N.v.t.	N.v.t.	N.v.t.	<p>Werken met een of meer specifieke doelgroepen (kinderen, jongeren, senioren, werkzoekenden, gehandicapten, NT2-publiek...).</p> <p>Aanpassing aan de specifieke doelgroep</p> <p>Instrumenten gebruiken die aangepast zijn aan het doelpubliek</p> <p>Gebruik een methode die is aangepast aan de specifieke doelgroep</p> <p>Toelichting</p> <p>Deze knowhow houdt verband met "werken met diversiteit" maar heeft meer bepaald betrekking op de methodologie die van toepassing is op een bepaald publiek: digitale technologie wordt niet op dezelfde manier benaderd naargelang het gaat om jongeren, senioren, enz.</p> <p>Deze knowhow is aangevuld na een collectieve bijeenkomst met de OCR's.</p>
N.v.t.	N.v.t.	Gekoppeld aan	<p>Luister- en omgangstechnieken</p> <p>Toelichting</p> <p>Animatoren moeten aandacht hebben voor de persoon en zijn behoeften, vooral omdat een deel van het publiek met behoefte aan digitale inclusie kwetsbaar is. Deze knowhow is gekoppeld aan veel beroepen waarbij werknemers in contact staan met het publiek.</p>

C. De pedagogische en sociale competenties – optionele competenties

We hebben ook een lijst van optionele competenties ontwikkeld, zoals voor de meeste beroepen op Competent. Zie bijvoorbeeld de fiche van de [Technicus pc's en kantoomateriaal](#) die maar liefst 17 optionele competenties vermeldt.

Deze optionele competenties zijn afgeleid van het voorbereidend werk en beantwoorden aan de eisen van de arbeidsmarkt en de praktische werkorganisatie, waar van animatoren een grote veelzijdigheid kan worden verlangd. De optionele competenties openen ook de deur naar animatoren voor digitale inclusie die niet in OCR's zouden werken, en valoriseren meer diverse competenties.

Het is belangrijk op te merken dat een lijst van optionele competenties, die breder is dan de kerncompetenties, zowel functioneel als wenselijk is. Deze optionele competenties maken het namelijk mogelijk te reageren op een dubbel probleem:

- De behoeften van het publiek: de digitale kloof is een complex verschijnsel, met uiteenlopende behoeften. Een animator met optionele competenties zal complexere zaken op zich kunnen nemen, meer activiteiten met het publiek kunnen ontwikkelen en uiteindelijk werk kunnen doen dat alle facetten van de digitale kloof beter aanpakt (bv. coderingsactiviteiten ontwikkelen met kinderen, om digitale sociale ongelijkheden te voorkomen in plaats van te verhelpen).
- De behoeften van werkgevers: organisaties die animatoren in dienst hebben, moeten een dienst voor digitale inclusie aanbieden. Deze dienst moet zo toegankelijk mogelijk zijn voor het publiek (of het nu gaat om het beschikbaar stellen van een OCR of het aanbieden van een basisopleiding aan de meest kwetsbare personen). Het aanbieden van kwalitatief hoogstaande digitale inclusie-activiteiten brengt echter noodzakelijkerwijs kosten met zich mee. De ontwikkeling van competenties van animatoren in de loop der tijd leidt tot een groter concurrentievermogen.

Optionele aanvullende competenties waarover de animator kan beschikken, maar die niet tot de kerncompetenties behoren. Voor animatoren met een stabiel statuut (COD, GESCO, CBD)

Bron	Code	Titel	Technische informaticacompetenties
https://competent.vdab.be/competent/release/current/occupati	OP-162	Begeleider culturele en recreatieve activiteiten (m/v/x)	Handleidingen of documentatie bijwerken
			Volgt ontwikkelingen in het vakgebied op
			Wisselt informatie uit met interne en externe diensten
			Houdt informatie up-to-date
			Past taalgebruik aan de doelgroep aan
			Voorbeeld
			De animator werkt een tutorial of gebruikershandleiding bij die voor een specifieke software of tool is geschreven, zodat deze begrijpelijk is voor collega's en het publiek.
			Toelichting
			Deze competentie is geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Op het terrein beschikken sommige animatoren over deze competentie. Ze is ook opgenomen in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem.
			https://competent.vdab.be/competent/release/current/oc
Configureert hardware volgens het netwerk en de noden en rechten van de gebruiker			
Installeert toepassingssoftware (standaardpakketten of eigen toepassingen)			
Stelt virussoftware in			
Personaliseert het werkstation van de gebruiker			
Informatica			
Softwareconfiguratie			
Voorbeeld			
De animator configureert een werkpost voor het publiek, met alle nodige aanpassingen.			

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

			<p>Toelichting</p> <p>Deze competentie is geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Op het terrein beschikken sommige animatoren over deze competentie. Ze is ook opgenomen in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem.</p>
https://competent.vdab.be/competent/release/current/occupational	OP-507	Technicus voor pc's en kantoor materiaal (m/v/x)	Basisonderhoud aan informaticamateriaal uitvoeren
			Voert virusscans uit en verwijdert virussen
			Verwijdert illegale software
			Houdt de software up-to-date
			Onderhoudsprocedures voor informaticamateriaal
			Voorbeeld
			De animator onderhoudt de computers voor het publiek. Hij/zij zorgt ervoor dat ze geen malware bevatten en verwijdert deze met behulp van een antivirus.
			Toelichting
			Deze competentie is geïdentificeerd tijdens het voorbereidende werk. Op het terrein beschikken sommige animatoren over deze competentie. Ze is ook opgenomen in het rapport "Médiateur Numérique" van Forem.
Bron	Code	Titel	Competenties als multimedia designer
https://competent.vdab.be/competent/release/current	OP-252	Multimedia designer (m/v/x)	Grafische elementen met grafische software uitwerken
			Digitale beelden bewerken
			Raadpleegt databanken, fototheken, picturestock boeken, internet
			Beoordeelt of een bestand geschikt en technisch bruikbaar is
			Bewerkt een beeld zodat het voldoet aan de grafisch-technische vereisten
			Respecteert eigendomsrechten en regelt toestemming voor gebruik
			Programmeren in een specifieke programmeertaal
			Definieert variabelen, objecten, methoden en hun attributen op consistente wijze in overeenstemming met gemaakte afspraken

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

			<p>Werkt volgens een systeem opdat de code gestructureerd, duidelijk, gemakkelijk te onderhouden en herbruikbaar is</p> <p>Integreert bestaande componenten en toepassingen</p> <p>Beschermt de toepassing volgens de instructies en vereisten</p> <p>Toelichting</p> <p>Deze competentie is toegevoegd na een collectieve bijeenkomst met de OCR's, en met CF2M vzw. Sommige animatoren kunnen immers complexe multimedia-inhoud creëren met foto- of videobewerking. Het ontwikkelen van multimedia is ook een integraal onderdeel van het CF2M vzw-opleidingsprogramma.</p>
Bron	Code	Titel	Competenties als opleider voor volwassenen
https://competent.vdab.be/competent/release/current/oc	OP-577	Opleider volwassenen (m/v/x)	<p>De programmering van de pedagogische activiteiten opstellen</p> <p>Stelt een lesplan of een dagschema op met een correct geschatte timing.</p> <p>Toelichting</p> <p>Deze competentie is toegevoegd na een collectieve bijeenkomst met de OCR's. Sommige animatoren zijn namelijk voldoende ervaren of gekwalificeerd om opleidingen te geven (bijvoorbeeld bij Bruxelles-Formation), en om hun eigen cursusprogramma's op te zetten.</p>
https://competent.vdab.be/competent/release/current/oc	OP-577	Opleider volwassenen (m/v/x)	<p>Leermiddelen uitwerken</p> <p>Formuleert de leerinhouden en stemt deze af op de opleidingsdoelen, de beginsituaties en leerdoelen</p> <p>Structureert de leerinhouden en vertaalt ze in leerstappen en -opdrachten</p> <p>Kiest, ontwikkelt en/of past leermiddelen aan</p> <p>Ontwikkelt cursusmateriaal</p> <p>Integreert actuele vakkennis, actuele maatschappelijke thema's en ontwikkelingen en opleidingsinnovatie</p> <p>Integreert ICT in de leeromgeving</p> <p>Overlegt met collega's over methodes en leermiddelen</p> <p>E-learningtechnieken</p> <p>Opleidingstechnieken</p>

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

		<p>Technieken voor het ontwikkelen van leermateriaal</p> <p>Kantoorsoftware</p> <p>Informatie- en communicatietechnologieën (ICT)</p> <p>Toelichting</p> <p>Deze competentie is toegevoegd na een collectieve bijeenkomst met de OCR's. Sommige animatoren zijn namelijk voldoende ervaren of gekwalificeerd om opleidingen te geven (bijvoorbeeld bij Bruxelles-Formation), en leermiddelen uit te werken.</p>
https://competent.vdab.be/competent/release/current	OP-577	<p>Opleider volwassenen (m/v/x)</p> <p>Een opleidingsprogramma uitwerken</p> <p>Analyseert de behoeften van de doelgroep en de educatieve doelstellingen van de organisatie</p> <p>Hanteert passende opleidingstechnieken</p> <p>Maakt een kostenraming voor het opleidingsplan</p> <p>Evalueert de doeltreffendheid van opleidingsprogramma's en doet aanbevelingen ter verbetering ervan</p> <p>Toelichting</p> <p>Deze competentie is toegevoegd na een collectieve bijeenkomst met de OCR's. Sommige animatoren zijn namelijk voldoende ervaren of gekwalificeerd om opleidingen te geven (bijvoorbeeld bij Bruxelles-Formation), en om hun opleidingsprogramma's van A tot Z uit te werken.</p>
https://competent.vdab.be/competent/release/current/oc	OP-577	<p>Opleider volwassenen (m/v/x)</p> <p>De pedagogische methoden en tools van een opleiding definiëren</p> <p>Houdt zich aan het opleidingskader van de instelling</p> <p>Formuleert opleidingsdoelstellingen en stemt deze af op de leerdoelen van de cursisten</p> <p>Past leermiddelen en -methoden aan naargelang de leerdoelen en de kenmerken van de cursisten</p> <p>Toelichting</p> <p>Deze competentie is toegevoegd na een collectieve bijeenkomst met de OCR's. Sommige animatoren zijn namelijk voldoende ervaren of gekwalificeerd om opleidingen te geven (bijvoorbeeld bij Bruxelles-Formation). Het OCR-publiek is bijzonder, met een bepaalde mensen in kwetsbare situaties. Animatoren kennen dit complexe publiek goed genoeg om passende methoden en instrumenten te ontwikkelen.</p>

D. Technische competenties (gebaseerd op het DigComp-kader)

Het DigComp 2.1-kader deelt IT-competenties in 5 domeinen in (zie bijlage 4):

1. Informatie en gegevens
2. Communicatie en samenwerking
3. Aanmaken van digitale inhoud
4. Beveiliging
5. Probleemoplossing

Wij moesten het minimumniveau van computercompetenties voor animatoren bepalen, rekening houdend met het feit dat zij grotendeels on-the-job leren en dat het voor hen moeilijk is om bijscholingen te volgen. Het is ook moeilijk voor één persoon om "zeer gespecialiseerd" te zijn in elk van de DigComp-dimensies. Tot slot moet rekening worden gehouden met het digitaal achtergestelde publiek, voor wie de door de animatoren verstrekte opleiding bedoeld is en die geen beroepscompetenties, maar wel een zekere mate van autonomie willen verwerven.

Hoewel DigComp 2.2 in 2022 uitkomt, hebben wij ervoor gekozen het 2.1-kader te gebruiken omdat het door het Start Digital-project is aangepast om het bruikbaar te maken voor pedagogische teams op het terrein. De verdienste van dit werk is dat er voor elk van de IT-competenties concrete voorbeelden zijn, die als nuttige vergelijkingen hebben gediend met de competenties die de animatoren voor digitale inclusie inzetten.

Het (Franstalige) document *Premier jet - Référentiel de formation DigComp 2.1*, beschikbaar op de website [Start Digital - Médiateurs numériques](#) is de voornaamste bron die we hebben gebruikt om een kader te creëren dat is aangepast aan de competenties van animatoren voor digitale inclusie in het Brussels Hoofdstedelijk Gewest. Het *DigComp 2.1 referentiedocument voor opleidingen* van Start Digital heeft ook het voordeel dat de Digcomp-niveaus zijn vereenvoudigd tot 3 categorieën:

A: Autonoom met begeleiding indien nodig

B: Autonoom en onafhankelijk

C: Opleiding en begeleiding van anderen

Omwille van de leesbaarheid,

- We hebben het "A"-niveau geschrapt, omdat animatoren voor digitale inclusie autonoom moeten zijn om les te kunnen geven aan de gebruikers;
- Wij hebben de competenties die niet realistisch waren voor de functie van animator voor digitale inclusie ~~doorgestreept~~, hetzij omdat ze te gevorderd zijn, hetzij omdat ze niet beantwoorden aan de eisen van een digitaal achtergesteld publiek;

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

- We hebben de bevoegdheden gearceerd die interessant zijn, maar die optioneel zouden moeten zijn, gezien de verscheidenheid van het statuut van de animatoren in het Brussels Hoofdstedelijk Gewest.

Er is een samenvattende tabel beschikbaar: Tabel 1 - samenvatting van de DigComp-competenties.

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

1) DIGCOMP 1.1 Navigeren, zoeken en filteren van digitale gegevens, informatie en inhoud

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	<ul style="list-style-type: none"> De omvang van digitale gegevens Bestandscompressietools Hoe informatie te zoeken in gespecialiseerde software (Word, Excel, enz.) Semantische indexering en geavanceerde tagging Sneltoetsen met betrekking tot het klembord (kopiëren, plakken, knippen, enz.) en zoeken (Ctrl + F) De syntaxis van een URL (domeinnaam (.com), protocol (http), pad naar een pagina, enz.) Specifieke zoekmachines en encyclopedieën (Google Scholar, Google Image, YouTube, Wikipedia, enz.) 	<p>Zelfstandig kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Een bestand uitpakken Eenvoudige zoekfuncties en hun sneltoetsen (CTRL+F) in standaard- en gespecialiseerde software gebruiken Navigeren door een database Zoekstrategieën aanpassen aan een specifieke zoekmachine, toepassing of apparaat Een webadres interpreteren en wijzigen om op het internet te surfen Filters en geavanceerde zoekfuncties van zoekmachines gebruiken Een eenvoudige strategie opzetten voor opvolging op het internet (abonneren op inhoud, enz.)
"C" (of 5 DigComp 2.1)	<ul style="list-style-type: none"> Geavanceerde functies van kantoorsoftware (RSS-feeds, informatie filteren, enz.) Monitoringinstrumenten en gespecialiseerde informatiesites (nieuwsbrief, RSS-feeds, enz.) Booleaanse operatoren en zoekmachineoperatoren (aanhalingstekens, ster, en/+, enz.) De werking van zoekmachines (algoritme) Metagegevens van digitale bestanden 	<p>Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Geavanceerde zoekinstrumenten en filters gebruiken die specifiek zijn voor gespecialiseerde software (gegevens filteren in een Excel-tabel, enz.) Complexe zoekstrategieën gebruiken (Booleaanse operatoren, zoekoperatoren, enz.) Opzetten van complexe strategieën voor opvolging op het internet (opstellen van interesselijsten, RSS feeds, abonnementen op nieuwsbrieven, enz.) De browser en het werkstation optimaliseren voor een betere online productiviteit (organisatie van favorieten, geschiedenis, enz.)

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

2) DIGCOMP 1.2 Evaluatie van digitale gegevens, informatie en inhoud

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	<ul style="list-style-type: none"> • De concepten van de filterbubbel en niet-neutraliteit van zoekmachines • de opbouw van een URL (oorsprong- en respectabiliteitscriteria) • Het nut en de werking van bladwijzers en de browsergeschiedenis • Specifieke zoekmachines en encyclopedieën (Google Scholar, Google Image, YouTube, Wikipedia, enz.) 	Zelfstandig kunnen: <ul style="list-style-type: none"> • Informatie uit meerdere digitale bronnen vergelijken, tegen elkaar afzetten en integreren • Een webadres interpreteren • <u>Eenvoudige</u> criteria toepassen om de geloofwaardigheid en betrouwbaarheid van <u>specifieke</u> gegevensbronnen, informatie en digitale inhoud te verifiëren • Favorieten organiseren • Een webpagina als favoriet opslaan • Navigeren door de browsergeschiedenis • Een webpagina uit de geschiedenis opslaan • Een spoor van de zoekopdrachten bijhouden
"C" (of 5 DigComp 2.1)	<ul style="list-style-type: none"> • De werking van zoekmachines (algoritme) • Methoden voor de interpretatie van gegevensvisualisaties (grafieken, tabellen, enz.) • Metagegevens • De meer geavanceerde elementen die een betrouwbare informatiebron kenmerken (strengere criteria) • Hulpmiddelen om informatie te controleren (vertaalhulpmiddelen, zoeken op basis van afbeeldingen, enz.) 	Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen: <ul style="list-style-type: none"> • Strengere criteria toepassen om de relevantie en betrouwbaarheid van gegevensbronnen, informatie en digitale inhoud te verifiëren • Digitaal geproduceerde gegevens analyseren en interpreteren, zoals grafieken, tabellen, diagrammen, enz.; • Navigeren in de geschiedenis van een document of een website (bijv. Wikipedia) • De zoekresultaten aanpassen naargelang de beoordeling van de bron

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

	<ul style="list-style-type: none">• Cognitieve vooringenomenheden	<ul style="list-style-type: none">• Een kritische houding aannemen ten aanzien van informatie en het gebruik ervan• De leesstrategie aanpassen aan de informatie en de beschikbare tijd (volledig of selectief lezen)• Aanpassing van de evaluatiemethode aan elke situatie en elke beroepscontext
--	---	---

3) DIGCOMP 1.3 Beheer van digitale gegevens, informatie en inhoud

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
<p>"B" (of 3-4 DigComp 2.1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Geavanceerde gegevensbeheerbewerkingen: synchroniseren, overzetten, comprimeren, converteren, taggen, hernoemen, vergelijken, verplaatsen van meerdere bestanden/mappen • Omvang van digitale gegevens; • Tools om gegevens te comprimeren; • Hulpmiddelen voor basisoverdracht en synchronisatie tussen verschillende mappen, platforms of besturingssystemen (bv. iOS-contacten naar Android en omgekeerd); • Tools voor het opslaan en recupereren van de gegevens; • Versiebeheer en revisiegeschiedenis (bestandsinformatie, basismetagegevens); • Semantische indexering en geavanceerde labeling (tags) 	<p>Zelfstandig kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geavanceerde handelingen uitvoeren voor de organisatie van bestanden/gegevens: synchroniseren, vergelijken, overzetten, comprimeren, converteren, taggen, hernoemen, meerdere bestanden/mappen verplaatsen • Een gestructureerd (gelabeld) systeem organiseren van persoonlijke/professionele mappen en bestanden op elk gebruikt medium en/of digitaal platform. • Rekening houden met de omvang van een bestand bij het opslaan, verzenden en delen van digitale gegevens (milieueffect) • Regelmatige back-ups plannen en instellen op elk gebruikt platform • Gegevens herstellen van een back-up • Webrowsers gebruiken om gegevens te beheren (browsergeschiedenis, pagina's opslaan, zoekopdrachten bijhouden, enz.)
<p>"C" (of 5 DigComp 2.1)</p>	<p>Instrumenten voor het organiseren en structureren van digitale gegevens (systeemtools, databanken, spreadsheets, enz.);</p> <p>Geografische locatie van gegevens en toepasselijk recht;</p> <p>De belangrijkste clausules van het "privacybeleid" met betrekking tot online opslag en lokalisatie van gegevens;</p>	<p>Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiseren en gebruiken van digitale gegevens in een externe gestructureerde omgeving (spreadsheet, database, enz.). - De juridische implicaties kennen van het opslaan, beheren, overdragen en delen van digitale gegevens volgens hun locatie

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

	Regels in verband met online opslag (vertrouwelijkheid, SLA, enz.) en lokalisatie van gegevens; Werkingsmodellen en -strategieën (as-a-service, enz.).	
--	---	--

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

4) DIGCOMP 2.1 Interactie via digitale technologieën

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
<p>"B" (of 3-4 DigComp 2.1)</p>	<p>Communicatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De elementen; <p>De geavanceerde functies van digitale hulpmiddelen die worden gebruikt voor interactie en communicatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inhoudelijke verrijking (bijvoorbeeld het toevoegen van afbeeldingen en opmaak aan een bericht); • Eenvoudig beheer van de toegang tot een gespreksgroep (toevoegen of verwijderen van leden); • Controleren op onjuiste e-mails, enz. <p>Paneel van tools aangepast aan de context van de interactie, afhankelijk van de gewenste communicatie (elementen, types, synchroon, enz.):</p> <ul style="list-style-type: none"> - De verschillende chattools (IM, spraak, enz.); - De verschillende hulpmiddelen voor videoconferenties; - enz. 	<p>Zelfstandig kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Een verscheidenheid aan digitale technologieën voor interactie selecteren; - De geschikte digitale communicatiemiddelen kiezen voor een bepaalde context.
<p>"C" (of 5 DigComp 2.1)</p>	<p>De technologieën, voor- en nadelen:</p> <p>Webmail en e-mailprogramma. Begrijpen van de POP-, IMAP- en SMTP-protocollen en servers;</p> <p>De TCP/IP-protocoolsuite;</p> <p>De methoden en instrumenten die het meest geschikt zijn voor de context van een interactie houden ook rekening met:</p> <p>Gebruiksvriendelijkheid;</p>	<p>Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actief gebruik maken van een breed scala aan digitale technologieën voor interactie; - Aan de anderen de digitale communicatiemiddelen die het meest geschikt zijn voor een bepaalde context; - Technologische monitoring organiseren

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

	<ul style="list-style-type: none">— Veiligheid en encryptie;— Respeet voor de privacy;— Beschikbaarheid, robuustheid van de toepassing;— enz.	
--	--	--

5) DIGCOMP 2.2 Inhoud delen met behulp van digitale technologieën

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	Samenwerkingstools	Zelfstandig kunnen: <ul style="list-style-type: none"> - Passende digitale technologieën gebruiken om gegevens, informatie en digitale inhoud te delen. - Uitleggen hoe te handelen als tussenpersoon voor het delen van informatie en inhoud via digitale technologieën. - Verwijzings- en toeschrijvingspraktijken illustreren - Zich zelfstandig redden en eenvoudige problemen kunnen oplossen
"C" (of 5 DigComp 2.1)	Bronnenbibliotheek <ul style="list-style-type: none"> - Toegangsbeheer - Beheer van de rechten 	Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen: <ul style="list-style-type: none"> - Gegevens, informatie en digitale inhoud delen via diverse geschikte digitale instrumenten. - Tonen aan anderen hoe op te treden als tussenpersoon voor het delen van informatie en inhoud via digitale technologieën. - Verwijzings- en toeschrijvingspraktijken toepassen <ul style="list-style-type: none"> - Technologische monitoring organiseren

6) DIGCOMP 2.3 Burgerschap via digitale technologieën

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
<p>"B" (of 3-4 DigComp 2.1)</p>	<p>De begrippen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitale inclusie • Relevante deelname aan een forum • Kritische aanpak <p>De deelname:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alternatieve zoekmachines • Wikipedia <p>Sociale media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Risico's (manipulatie (verkiezingen in de VS), digitaal lynchen (fietser in de Hoge Venen)), • 'Gepaste' taal gebruik (netiquette), • Censuur en zelfcensuur, risico's en mogelijkheden in de vorming en verspreiding van meningen en waarden, propaganda en digitale hype, grenzen. 	<p>Zelfstandig kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Het gebruik van digitale technologieën voor dagelijkse handelingen en verrichtingen als "burger" beheersen (e-mails, belastingen, online aankopen/verkoop, administratieve documenten, bankdiensten, sociale netwerken, enz.) • Rechten en verantwoordelijkheden als digitale burger uitoefenen in de context van het dagelijks gebruik (e-mail, bankieren, belastingen, e-overheid, online winkelen/verkoop, sociale netwerken, enz.) • Digitale technologieën en sociale netwerken gebruiken om te promoten, te verdedigen, bewust te maken, aanspraak te maken, te analyseren, enz. met inachtneming van de ethische regels en de wetgeving (bijvoorbeeld het belangenverdediging van het beroep/de sector)
<p>"C" (of 5 DigComp 2.1)</p>	<p>Tools voor het uitvoeren van enquêtes, online vragenlijsten en formulieren, blogs, online platforms</p> <p>De voortdurend evoluerende toepassingen en diensten overwegen</p> <ul style="list-style-type: none"> • De ondervertegenwoordiging van bepaalde groepen op het web (vrouwen, minderheden, enz.) • Digitale neutraliteit: effect van algoritmen 	<p>Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen:</p> <p>Verschillende digitale diensten creëren, opzetten, organiseren, verspreiden (volksraadpleging, enquête, netwerk of platform van meningen/online verenigingen (ngo), diverse toepassingen, blogs, netwerk ...).</p> <p>- De digitale technologieën en sociale netwerken gebruiken voor het oprichten van lokale, regionale, nationale en/of internationale allianties ter promotie, verdediging,</p>

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

	<ul style="list-style-type: none"> • Optimalisatie en de impact ervan op het menselijke niveau, de werkorganisatie, ... • De automatisering van werk: wat is het en de gevolgen ervan • Artificiële intelligentie (AI), expertsystemen, robotica, • Het internet der dingen (IoT) en sensoren 	<p>bewustmaking, analyse, kritisch denken te delen/te verspreiden, enz. binnen de ethische regels en de wetgeving (bijv. lobbying en netwerken van ngo's, belangenverdediging van een sector/beroep, enz.)</p>
--	---	--

7) DIGCOMP 2.4 Samenwerken via digitale technologieën

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	Technieken voor samenwerking en animatie om samen te creëren	Samenwerken om hulpmiddelen te produceren Het meest geschikte materiaal voor de samenwerking kiezen
	Begeleidingstechnieken voor een gezamenlijke ontwikkelingsactiviteit en bijbehorende instrumenten (stemmen, polling, mind maps, enz.).	Actief deelnemen aan gezamenlijke ontwikkelingsactiviteiten Een presentatietool gebruiken Tools voor stemmingen gebruiken Tools voor enquêtes gebruiken Een (interactief) whiteboard gebruiken Een projectbeheertool gebruiken Abonneren op mailinglijsten Groepen aanmaken in de mailbox Een vergadering plannen
	Hulpmiddelen voor de verschillende synchrone communicatiekanalen	Bijdragen aan live-activiteiten Privéberichten aanmaken in een vergadering Het opnemen en delen van een opname van een vergadering of interview Deelnemen aan een videoconferentie Het notitieblok gebruiken Het scherm delen
	De beginselen van bijdragen in een openbare of gedeelde ruimte, met inbegrip van de eerbiediging van verschillende rechten	Bijdragen aan de verrijking van gedeelde hulpmiddelen in de cloud Bijdragen aan de voorziening van gemeenschappelijke ruimte voor hulpmiddelen De functies gebruiken voor het bijhouden van wijzigingen in de toepassing Versiebeheer van een document gebruiken De documentrevisiefuncties gebruiken Bijdragen aan een netwerk Bijdragen aan een forum

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

		<p>Deelnemen aan forums</p> <p>Een bericht in een collaboratieve encyclopedie bewerken</p>
	Technieken voor projectopvolging	<p>Geplande activiteiten ondersteunen</p> <p>Taken opvolgen</p> <p>Een retroplanning maken</p>
"C" (of 5 DigComp 2.1)	De verschillende pedagogische benaderingen om competenties te ontwikkelen (peer-to-peer, webinar, coaching)	Samenwerken om competenties te ontwikkelen
	Projectbeheertechnieken en bijbehorende hulpmiddelen (Gantt ...)	<p>Projecten aansturen</p> <p>Taken automatiseren</p> <p>Ruimten in de Visio creëren om in subgroepen te werken</p> <p>Werkruimten in de cloud aanmaken</p> <p>Cloudgebaseerde communicatietoepassingen gebruiken om teamleden toe te wijzen aan specifieke taken met deadlines</p> <p>De hulpmiddelen voor projectbeheer beheersen</p> <p>Verschillende kanalen gebruiken</p> <p>Werkruimten in de cloud configureren</p> <p>Een online werkgroep oprichten</p> <p>Een forum maken</p> <p>Een webinar maken</p>
	Digitale animatietechnieken en -tools Technieken en tools voor digitale samenwerking	<p>Live-activiteiten aansturen</p> <p>Een videoconferentie organiseren</p> <p>Een videoconferentie leiden</p> <p>Co-constructie van een document (met meerdere personen werken aan hetzelfde document)</p> <p>Een webinar leiden</p> <p>Training via webinar</p>

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

		Toekenning van rechten naargelang de uitgevoerde activiteit
	Geavanceerde principes voor opslagbeheer	<ul style="list-style-type: none"> Delen van middelen (opslagruimte) Een gedeeld hulpmiddelencentrum aanmaken (SharePoint ...) Rechten toekennen Een artikel produceren over een samenwerkingsruimte De werkruimten aansturen
	De beginselen van projectbeheer (voorafgaande analyses, tijdschema, productie, toezicht en controle, enz.)	Plannen, toewijzen en opvolgen van belangrijke projectmanagementactiviteiten

8) DIGCOMP 2.5 Netiquette

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
<p>"B" (of 3-4 DigComp 2.1)</p>	<p>Netiquette</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samenwerking • E-mail • Sociale netwerken • Forums • Blogs • Chat • enz. 	<p>Zelfstandig kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duidelijke gedefinieerde en routinematige communicatiestrategieën uiteenzetten/bespreken, aangepast aan een publiek en • Goed gedefinieerde en gemeenschappelijke aspecten van culturele en generationele diversiteit beschrijven/discussiëren waarmee in digitale omgevingen rekening moet worden gehouden. • Aspecten van culturele en generationele diversiteit identificeren waarmee rekening moet worden gehouden in digitale omgevingen voor communicatie gericht op een specifiek publiek. • Communicatiemethoden en -strategieën gebruiken die aangepast zijn aan een specifiek publiek (specifieke gerichte communicatie).
<p>"C" (of 5 DigComp 2.1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • De gedragsnormen <ul style="list-style-type: none"> ○ Onaanvaardbare inhoud ○ De opgelegde sancties • De evolutie van het web • enz. 	<p>Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verschillende gedragsnormen en knowhow toepassen bij het gebruik van digitale technologieën en interactie in digitale omgevingen. - Verschillende communicatiestrategieën toepassen in digitale omgevingen, aangepast aan een publiek - De verschillende aspecten van culturele en generationele diversiteit toepassen waarmee in digitale omgevingen rekening moet worden gehouden. - Verspreiding van "goede praktijken" of "gedragsnormen"

9) DIGCOMP 2.6 Digitale identiteit

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	Digitale identiteiten Digitale sporen Manieren om de identiteit te beschermen: <ul style="list-style-type: none"> • Authenticatie/Identificatie Risico's Manieren om de reputatie te beschermen (technieken en goede praktijken)	Zelfstandig kunnen: <ul style="list-style-type: none"> • Digitale identiteiten op verantwoorde wijze beheren (online reputatie, invloed, enz.) • Routinestrategieën bepalen en uitvoeren om de online reputatie te beschermen • Gegevens geproduceerd via het gebruik van digitale instrumenten, omgevingen en diensten zijn, benutten en hanteren
"C" (of 5 DigComp 2.1)	Bescherming van identiteiten en reputaties: <ul style="list-style-type: none"> • Communicatiestrategie • Incidenten en risicobeheer Toezicht op en controle van gegevens geproduceerd door digitale identiteiten (wijziging, bijwerking, verwijdering, enz.) Nieuws over digitale identiteit	Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen: <ul style="list-style-type: none"> • Andere digitale identiteiten dan de eigen identiteit kunnen beheren (bedrijf, vereniging, enz.) • Verschillende strategieën toepassen om hun online reputatie te beschermen • Gegevens geproduceerd via het gebruik van digitale instrumenten, omgevingen en diensten zijn, wijzigen • Bespreken van ethische kwesties (anonimiteit en vrijheid van meningsuiting, toegang en recht op informatie, enz.)

10) DIGCOMP 3.1 - Inhoud creëren

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	functies van de toepassingen om tekstdocumenten te produceren Gebruiken van software voor tekstverwerking presentaties de aanmaak van webpagina's mind maps elementen van een verslag/schriftelijke productie en de beginselen van het schrijven ervan technieken voor de productie van multimediadocumenten Toepassingen voor het bewerken van multimediadocumenten; Opname van geluid, beeld en video Digitalisering; de werking van multimedia-productiesoftware (verwerving, voorbereiding, ontwikkeling en wijziging, uitvoer naar een formaat, enz.) beeldopname en -bewerking geluid video animatie software die nuttig is voor voorafgaande bewerking vóór integratie, enz. Intermediaire noties van copyright, licenties, AVG (zie DigComp 3.3)	Zelfstandig kunnen: Tekstdocumenten ontwikkelen Documenten aanmaken met een overwegend tekstuele inhoud om ideeën te verdedigen of te publiceren, Een tekst structureren Een bericht opstellen (messaging) Rapporteren over een activiteit Activiteiten valoriseren (met software voor tekstverwerking, presentatie, het aanmaken van webpagina's, concept maps, enz.) Ontwikkelen van documenten met multimedia-inhoud Eigen multimediaproducties maken Hoofdzakelijk tekstuele creaties verrijken met multimedia-elementen Zelf eenvoudige multimediaproducties kunnen maken

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

<p>"C" (of 5 DigComp 2.1)</p>	<p>geavanceerde functies van de toepassingen om tekstdocumenten en multimedia te produceren (geautomatiseerde verwerking enz.) ontwerpelementen en beginselen voor het schrijven van artikelen of lange documenten geavanceerde technieken voor het produceren en beschermen van multimediadocumenten (conformiteit, grafische keten, specificiteit van de media, enz.) publicatiekanalen voor persoonlijke producties Gevorderde noties van copyright, licenties, GDPR (zie DigComp 3.3)</p>	<p>Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen: Tekstdocumenten maken om een publiek te bereiken en te behouden Documenten produceren op openbare netwerken Documenten produceren op een persoonlijke ruimte Publicaties maken Werken maken over specifieke thema's Activiteiten valoriseren (met software voor tekstverwerking, presentatie, het aanmaken van webpagina's, concept maps, enz.) Een eigen visuele identiteit creëren om waarden over te brengen (logo, personal branding, enz.) Een storytelling ontwikkelen Toezicht houden op de productie van een multimediadocument Een transformatief werk maken (mashup, remix, ...)</p>
---------------------------------------	---	---

11) DIGCOMP 3.2 Integratie en herontwerp van digitale inhoud

Zelfstandigheid	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	<p>Geavanceerde functies van courante software:</p> <ul style="list-style-type: none"> - voor presentaties met kantoorsoftware; - voor beeld- en videobewerking; - voor publicaties; - voor opnames; - voor de aanmaak van webpagina's - voor de omzetting van bestandsformaten. 	<p>Zelfstandig kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Een presentatie maken met verschillende multimedia-inhoud (geluid, beeld, tekst, video); - Uitleggen hoe multimedia-inhoud kan worden bewerkt; - De courante instellingen van bestaande media-inhoud wijzigen - Geavanceerde functies gebruiken voor beeldbewerking, geluidsbewerking, het maken van webpagina's (online of offline); - Het bewerken/delen van multimedia-inhoud in overeenstemming met de wet - Geavanceerde configuraties van multimediabewerkings- en retoucheerssoftware uitvoeren
"C" (of 5 DigComp 2.1)	<ul style="list-style-type: none"> - Een methode voor het produceren van multimedia-tutorials (volgorde, sequenties, pedagogisch verloop, duidelijkheid van de uitleg, enz.) - Juridische aspecten (zie DigComp 3.3) - Huisstijl en visuele identiteit 	<p>Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Een tutorial maken over de aanmaak van digitale multimedia-inhoud - Een tutorial over het maken van digitale multimedia-inhoud op elk medium en/of digitaal platform (software, enz.) bewerken en online delen. - Andere gebruikers helpen hun vaardigheden te ontwikkelen in het bewerken van digitale multimedia-inhoud (intern, online, enz.) - Inhoud aanpassen overeenkomstig specifieke richtlijnen (huisstijl, visuele identiteit, enz.).

12) DIGCOMP 3.3 Copyright en gebruikerslicenties

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	<p>Literaire en artistieke eigendom</p> <p>Voorwaarden en soorten bescherming voor een werk of inhoud (originaliteitscriteria, eigendom, depotsysteem, enz.)</p> <p>Voorwaarden voor verspreiding</p> <p>Onderscheid tussen auteursrecht en copyright</p> <p>Gebruiks-/exploitatie licentie (GPL, <i>creative commons</i>, <i>copyleft</i>, binnen overdrachts- en arbeidsovereenkomsten, enz.)</p>	<p>Digitale inhoud kunnen verspreiden en beschermen.</p> <p>De basisbeginselen van intellectuele eigendom begrijpen en respecteren.</p>
"C" (of 5 DigComp 2.1)	<p>Voorwaarden, soorten en reikwijdte van de bescherming van een werk of inhoud</p> <p>Recht op afbeelding</p> <p>Intellectuele eigendom:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Literaire en artistieke eigendom — Industriële eigendom (handelsmerken, octrooien, enz.) <p>Oorsprong van de inhoud / oorsprong van het platform</p> <p>Risico's en vormen van niet-naleving (plagiat, namaak, enz.)</p> <p>De Berner Conventie</p>	<p>De geavanceerde principes van intellectuele eigendom als geheel begrijpen en respecteren, met inbegrip van geografische nuances (burgerlijk recht en <i>gewoonterecht</i>), omvang van de bescherming, enz.</p> <p>De risico's van inbreuk op intellectuele eigendom voor zichzelf en anderen begrijpen en vermijden.</p> <p>Organisatie van een toezicht op de ontwikkeling van het juridisch kader inzake bescherming.</p>

13) DIGCOMP 3.4 Programmering

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	Logica en programmeertalen (niveaus, interpretatie, families (programming, DB), enz.) De soorten gegevens Procedurele programmering Gegevensverwerking Databases (relationeel model) Ontwikkelingsomgevingen	Zelfstandig kunnen: <ul style="list-style-type: none"> • een probleem begrijpen net als de oplossing ervan, door abstractie • Een probleem opsplitsen in stappen en uit te voeren taken, door het op te splitsen in algoritmen • Programmeertalen gebruiken om bepaalde problemen op te lossen of specifieke taken uit te voeren
"C" (of 5 DigComp 2.1)	Programmeertalen en hun interacties Programmeerparadigma's Courante soorten softwarearchitectuur (SOC, ontwerppatronen, enz.) Databases (andere modellen: NoSQL) Productieomgevingen	Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen: <ul style="list-style-type: none"> • een uitgebreid gamma van concepten en IT ontwikkelingsstools gebruiken om een logisch probleem op te lossen, een taak te vereenvoudigen, een nieuwe mogelijkheid aan een proces toe te voegen.

14) DIGCOMP 4.1 Digitale uitrusting beschermen

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	Complexere beveiligingen <ul style="list-style-type: none"> - Sterk wachtwoord - Beveiligingssoftware (firewall) - Recente verbindingen controleren - Beveiligde wifiverbinding - Validatie van bronnen - Privacy-instellingen De werking van antivirus en firewalls Tweefactorauthenticatie	<ul style="list-style-type: none"> - De middelen organiseren om mijn apparaten en digitale inhoud te beschermen - Onderscheid maken tussen risico's en bedreigingen in digitale omgevingen - Veiligheids- en beveiligingsmaatregelen kiezen. - Uitleggen op welke manier betrouwbaarheid en privacy in acht te nemen
"C" (of 5 DigComp 2.1)	Beginselen van beveiligingsbeheer voor IT-apparatuur Reflecties over <ul style="list-style-type: none"> - Cybercriminaliteit, hacking, virussen, oplichting, ongewenste e-mail (spam), cookies, pop-ups, wachtwoorden, technische schuld, veroudering, enz. - Encryptie 	<ul style="list-style-type: none"> — Verschillende manieren toepassen om apparaten en digitale inhoud te beschermen, en — Onderscheid maken tussen uiteenlopende risico's en bedreigingen in digitale omgevingen — Veiligheids- en beveiligingsmaatregelen toepassen — De verschillende manieren toepassen om betrouwbaarheid en privacy in acht te nemen — Technologische monitoring organiseren

15) DIGCOMP 4.2 Bescherming van persoonsgegevens en privacy

Zelfstandigheid	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	<ul style="list-style-type: none"> - Beheer van persoonsgegevens (een account bijwerken, verwijderen, enz.) Hulpmiddelen voor softwarebescherming (en mogelijke gebreken) op verschillende dragers en platforms - Beschermingsmiddelen (en mogelijke gebreken) van de belangrijkste webbrowsers (privénavigatie, cookieblokkering, enz.) Geavanceerde beschermingsniveaus Geavanceerde instellingsmogelijkheden voor alle digitale media en platforms - aangepaste installatie voor alle digitale media en platforms, software Een methode om een stand van zaken/overzicht/lijst van digitale beschermingsbehoeften op te maken naargelang de gebruikte digitale media en platforms - De Algemene Verordening Gegevensbescherming - Digitale tracerings, VPN's, enz. 	<p>Zelfstandig kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificeren van geavanceerde gegevensbeschermingsbehoeften - Een beschermingsniveau kunnen kiezen dat is aangepast aan de persoonlijke, professionele en gezinsbehoeften in een digitale omgeving; - Beschermingsmiddelen van de belangrijkste webbrowsers gebruiken (privénavigatie, cookieblokkering, enz.) - De installatie aanpassen van software, systemen, webnavigatie op alle digitale media en platforms - Geavanceerde instellingen en aangepaste updates van een gegevensbeschermingsinstrument uitvoeren op elk medium en/of digitaal platform dat wordt gebruikt (software, enz.). - Het gezin en de werkomgeving kunnen beschermen tegen digitale gevaren en risico's
"C" (of 5 DigComp 2.1)	<ul style="list-style-type: none"> Een professionele methode voor het opstellen van een stand van zaken/overzicht/lijst van de 	<p>Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> uitleggen en bespreken hoe persoonsgegevens worden gebruikt en hoe ze te beschermen

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

	<p>digitale beschermingsbehoeften van een onderneming, organisatie</p> <p>De Algemene Verordening Gegevensbescherming: voor en nadelen van de invoering van de AVG</p> <p>- Professionele bewakings en monitoringtools</p>	<p>Veilige methoden gebruiken om mijn persoonsgegevens te delen, en tegelijkertijd anderen beschermen en rekening houden met complexe parameters</p> <p>- Zorgen voor een hoog beschermingsniveau op elk digitaal medium en/of platform dat in het bedrijf of de organisatie wordt gebruikt</p>
--	---	---

16) DIGCOMP 4.3 Bescherming van gezondheid en welzijn

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	Risico's verbonden aan het gebruik van digitale tools. Afhankelijkheidsverschijnselen; Effecten van straling en golven; Effecten op de cognitieve ontwikkeling; Welzijn: Goede praktijken ter bevordering van het welzijn	Zich bewust zijn van de effecten en risico's van langdurige blootstelling aan digitale technologieën voor zichzelf en anderen. Passende maatregelen nemen om negatieve gevolgen voor de gezondheid en het welzijn van zichzelf en anderen te voorkomen of te beperken. Bescherming tegen gevaren in digitale omgevingen en advies over goede praktijken en houdingen Toevoeging CABAN: Voor digitaal achtergestelde doelgroepen is het heel belangrijk om risico's te voorkomen. Bv.: het gebruik aanmoedigen van digitale instrumenten die het welzijn bevorderen: - een aantal preventieve noties van "hardware" ergonomie (positie, geluid, hoogte van de stoel...) - maar ook enkele preventieve noties van "software" gebruik (schermtijd, verslaving, toezicht, fake news, pesten, inclusief ontwerp, opensourcesoftware...).
"C" (of 5 DigComp 2.1)	Risico's verbonden aan het gebruik van digitale tools. Desinformatie, informatiestress en informatiemoeheid; Cybercriminaliteit; Welzijn en inclusie: Informatie over de ontwikkeling van technologieën; Goede praktijken voor inclusie en het overbruggen van de digitale kloof	Een houding aannemen, adviseren en handelen op een veilige en verantwoordelijke manier. Op permanente basis een kritische visie op het gebruik van digitale instrumenten opbouwen door monitoring te organiseren. Kennis delen, vergroten en vergelijken.

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

17) DIGCOMP 4.4 Bescherming van het milieu

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	Effecten van digitale technologieën en het gebruik ervan op het milieu: Gegevenstraject Opslag van gegevens	Zelfstandig kunnen: <ul style="list-style-type: none"> • De welomschreven en typische milieueffecten van digitale technologieën en het gebruik ervan aangeven. • Bespreken hoe het milieu kan worden beschermd tegen de gevolgen van digitale technologieën en het gebruik ervan.
"C" (of 5 DigComp 2.1)	Effecten van digitale technologieën en het gebruik ervan op het milieu: - De voortdurend evoluerende toepassingen en diensten overwegen	Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen: <ul style="list-style-type: none"> - Verschillende manieren aanreiken hoe het milieu kan worden beschermd tegen de gevolgen van digitale technologieën en het gebruik ervan.

18) DIGCOMP 5.1 Technische problemen oplossen

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
<p>"B" (of 3-4 DigComp 2.1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - De gebruikershandleiding / gebruiksaanwijzing Gevorderd: <ul style="list-style-type: none"> - Veelgestelde vragen (FAQ); - Online softwarebijstand; - Gespecialiseerde forums; - Het configureren en instellen van digitale apparaten volgens de eigen behoeften; - Van onderzoek tot probleemoplossing: de juiste informatie vinden; - Oorzaken van de meest voorkomende storingen en technische problemen volgens de gebruikte platforms en apparaten. 	<p>Zelfstandig duidelijk gedefinieerde problemen kunnen oplossen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Onderscheid maken tussen technische problemen bij de bediening van apparaten en het gebruik van digitale omgevingen; - De informatie (procedure) vinden om het technische probleem/de complexe storing (verkeerde instellingen, opstarten zonder extensions, enz.) te identificeren en op te lossen; - Het (complexe) probleem oplossen.
<p>"C" (of 5 DigComp 2.1)</p>	<p>Van onderzoek tot probleemoplossing:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interoperabiliteit; - Probleemverhelping; - Onderhoud; - Back-up; - Archivering; - Specifieke procedures. 	<p>Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagnoses stellen van technische problemen bij het gebruik van digitale apparatuur in een digitale omgeving; - De beste oplossing toepassen voor een optimale werking; - Zo nodig voor een alternatieve oplossing zorgen; - Expertise verspreiden/delen met collega's of in het openbaar

19) DIGCOMP 5.2 Digitale/technologische behoeften en oplossingen vaststellen

Zelfstandigheid	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	<p>Identificeren en uitdrukken van de behoeften</p> <p>Configureren van technologische oplossingen (intermediair niveau):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Woordenschat met betrekking tot hardware, software en functies van digitale omgevingen; • Geavanceerde instellingen die voor alle apparaten en toepassingen gelden (geluid, helderheid, grootte, papier...) en hoe er toegang tot te krijgen. 	<p>Zelfstandig kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uitdrukken van persoonlijke behoeften die door een technologische oplossing kunnen worden vervuld (verbetering van de gezondheid, ontwikkeling van een professioneel netwerk, opleiding, enz.); • Specifieke en welomschreven technologische oplossingen selecteren en implementeren om aan persoonlijke behoeften te voldoen (zie DigComp 1.1 en 1.2 voor onderzoek en evaluatie van oplossingen); • Configuraties op intermediair niveau uitvoeren om de digitale omgeving aan te passen en te personaliseren (systeemconfiguratie, toepassingen, enz.)
"C" (of 5 DigComp 2.1)	<p>Behoeften:</p> <ul style="list-style-type: none"> • classificaties: Maslow, Alderfer, enz.; • methode(n) voor het vaststellen van persoonlijke, collectieve en organisatorische behoeften; <p>Veelgebruikte digitale hulpmiddelen en geavanceerde technologische oplossingen;</p> <p>Strategieën of stadia van persoonlijke, collectieve en organisatorische digitale ontwikkeling;</p>	<p>Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De persoonlijke en collectieve behoeften beoordelen waarin een technologische oplossing kan voorzien (verbetering van de gezondheid van de groep, ontwikkeling van het bedrijfsnetwerk, collectieve opleiding, verbetering van de bedrijfsprocessen, enz.); • Ongebruikelijke technologische oplossingen selecteren en implementeren om aan behoeften te voldoen (zie DigComp 1.1 en 1.2); • Met verschillende methoden geavanceerde instellingen uitvoeren om digitale omgevingen voor zichzelf en anderen aan te passen en te personaliseren (toegankelijkheid van interfaces, productiviteitsopties, enz.); • Vershillende strategieën of stappen kiezen en gebruiken om digitale omgevingen aan te passen en te personaliseren volgens individuele en collectieve behoeften.

2o) DIGCOMP 5.3 Creatief gebruik van digitale technologieën

Autonomie / Complexiteit	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	Instrumenten en methoden om kennis te delen (intermediair niveau) Hulpmiddelen voor conceptualisering en verkenning (mindmapping, flowcharts, enz.) Samenwerkingstools (zie DigComp 2.2)	Zelfstandig kunnen: <ul style="list-style-type: none"> • Actief gebruik maken van digitale omgevingen om kennis te vergroten en te delen (een nieuw item aanmaken in een wiki, enz.); • Hulpmiddelen gebruiken om het begrip van conceptuele problemen en probleemsituaties te vergemakkelijken (mindmapping, enz.)
"C" (of 5 DigComp 2.1)	Instrumenten en methoden om kennis te delen (gevorderd niveau) Tools, methoden en ondersteuning van conceptualiserings-, verkenning- en beslissingsondersteunende processen: <ul style="list-style-type: none"> • Identificatie van een probleem; • Identificatie van oorzaken; • Verkenning van oplossingen; • Planning en uitvoering van oplossingen. 	Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen: <ul style="list-style-type: none"> • Organiseren en faciliteren van digitale omgevingen voor het vergroten en delen van kennis (faciliteren van de kennissgemeenschap van een forum, enz.); • Cognitieve verwerking om conceptuele problemen en probleemsituaties te begrijpen en op te lossen.
"D" (of 6-8 DigComp 2.1)	Instrumenten en methoden voor kennisbeheer en probleemoplossing: <ul style="list-style-type: none"> • Knowledge Management; • Quality Management (TQM, enz.); • Business and Functional Analysis; • Change Management; enz. 	Op een zeer gespecialiseerd en gevorderd niveau, kunnen: <ul style="list-style-type: none"> • Oplossingen vinden voor complexe problemen, rekening houdend met talrijke parameters; • Nieuwe ideeën en processen voorstellen

21) IGCAMP 5.4 Leemten in de digitale competenties identificeren

Zelfstandigheid	Kennis	Knowhow / bekwaamheid
"B" (of 3-4 DigComp 2.1)	<ul style="list-style-type: none"> - Redenen om digitale competenties op een bepaald domein te ontwikkelen; - Methoden om de eigen behoeften te beoordelen in relatie tot de gebruikte digitale omgevingen en interesses; - Informatie over opleidingsmogelijkheden; - Informatie over technologische ontwikkelingen. 	<p>Zelfstandig kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Een sjabloon, online les, tutorial, (zelfstudie) benutten; - Tekortkomingen en manieren om ze te overwinnen met anderen bespreken; <p>In het geval van specifiek gericht leren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De motivaties en behoeften voor het verwerven van digitale vaardigheden identificeren; - Haalbare, realistische en meetbare doelen bepalen; - Het leertype kiezen dat het best bij de context past (online, privé/publieke lessen, enz.); - Op de hoogte blijven van technologische ontwikkelingen.
"C" (of 5 DigComp 2.1)	<ul style="list-style-type: none"> - Methoden om kennis te delen en voor begeleiding; - Instrumenten voor het verspreiden en delen van kennis en ervaring (ontwikkelingsfasen: evaluatie, prioritering van de behoeften, keuze van de opleiding, enz.) 	<p>Bovenop anderen begeleiden, ook kunnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennis en mijlpalen van de eigen ontwikkeling van digitale vaardigheden met anderen verspreiden/delen (mondeling, online, schriftelijk, multichannel, ...); - Het juiste kanaal of manier om te delen selecteren; - Mensen begeleiden om hun tekortkomingen te overwinnen door haalbare, realistische en meetbare doelen te stellen.

Funcieprofiel van animator voor digitale inclusie

Hieronder volgt een samenvatting van het niveau dat in elke Digcomp-vaardigheid vereist is om een zelfstandige animator voor digitale inclusie te zijn (animatoren in een beroepsopleiding kunnen deze competenties ook on the job leren ontwikkelen).

DigComp-competentiedomein	Competentie	Minimaal vereist niveau
Informatie en gegevens	Navigeren, zoeken en filteren van digitale gegevens, informatie en inhoud	B (Digcomp-niveau 3-4)
	Digitale gegevens, informatie en inhoud evalueren	B (Digcomp-niveau 3-4)
	Digitale gegevens, informatie en inhoud beheren	B (Digcomp-niveau 3-4)
Communicatie en samenwerking	Interactie via digitale technologieën	B (Digcomp-niveau 3-4)
	Inhoud delen met behulp van digitale technologieën	B tot C (Digcomp-niveau 4-5-6)
	Burgerschap via digitale technologieën	B tot C (Digcomp-niveau 4-5-6)
	Samenwerken via digitale technologieën	B tot C (Digcomp-niveau 4-5-6)
	Netiquette	B tot C (Digcomp-niveau 4-5-6)
	Digitale identiteit	B (Digcomp-niveau 3-4)
Aanmaken van digitale inhoud	Inhoud creëren	B (Digcomp-niveau 3-4)
	Digitale inhoud integreren en herontwerpen	A tot B (DigComp-niveau 1, 2, 3, 4)
	Copyright en gebruikerslicenties	A tot B (DigComp-niveau 1, 2, 3, 4)
	Programma	Geen niveau vereist
Beveiliging	Digitale uitrusting beschermen	B (Digcomp-niveau 3-4)
	Bescherming van persoonsgegevens en privacy	B (Digcomp-niveau 3-4)

	Bescherming van gezondheid en welzijn	B tot C (Digcomp-niveau 4-5-6)
	Bescherming van het milieu	B tot C (Digcomp-niveau 4-5-6)
Probleemoplossing	Technische problemen oplossen	B tot C (Digcomp-niveau 4-5-6)
	Digitale/technologische behoeften en oplossingen vaststellen	B (Digcomp-niveau 3-4)
	Creatief gebruik van digitale technologieën	B (Digcomp-niveau 3-4)
	Leemten in de digitale competenties identificeren	B tot C (Digcomp-niveau 4-5-6)

Tabel 1 - samenvatting van de DigComp-competenties

Dit referentiekader kan worden gebruikt om een zelfbeoordelingsinstrument te ontwikkelen met vragen en voorbeelden die zijn aangepast aan wat een digitaal achtergesteld publiek kan vragen.

IV. Funcieprofiel / conclusie

We hebben een functieprofiel van 'animator voor digitale inclusie' ontwikkeld waarin de belangrijkste basis- en optionele beroepscompetenties en de belangrijkste informaticacompetenties zijn opgenomen.

Voor de uitwerking van dit functieprofiel hebben wij gekozen voor het formaat dat te vinden is op de website van de **SIEP** - de informatiedienst voor studies en beroepen. De SIEP heeft namelijk een zeer volledige website met goede verwijzingen waarmee u in één oogopslag de essentie van een beroep kunt begrijpen. De functieomschrijvingen zijn altijd als volgt ingedeeld:

- Een beschrijving
- De taken en verantwoordelijkheden
- De vereiste kwaliteiten
- De vereiste competenties
- Het professionele kader
- De aanbevolen opleidingen

De SIEP biedt ook een interview met een professional om meer informatie te geven over de beschreven functie en de werkomstandigheden, wat zeer nuttig kan zijn voor de functie van animator voor digitale inclusie.

De enige informatie die op de SIEP-website ontbreekt, zijn de optionele competenties. Voor een beroep zo veelzijdig als dat van animator voor digitale inclusie, was het essentieel om deze competenties toe te kunnen voegen. Op Competent beschikken alle beroepen over optionele competenties, dus zijn we zo vrij geweest ze hier toe te voegen.

FUNCTIEPROFIEL: ANIMATOR VOOR DIGITALE INCLUSIE

Beschrijving:

De animator voor digitale inclusie is de belangrijkste begeleider van elke structuur voor digitale inclusie, in het bijzonder de Openbare Computerruimten. Zijn/haar rol is veelzijdig: ontvangen en bewaken van de vrij toegankelijke digitale ruimte, ondersteuning aan gebruikers bieden en alle voorkomende vragen beantwoorden over computers en het gebruik ervan. Hij/zij geeft ook begeleiding of trainingen aan digitaal achtergestelde doelgroepen.

Door zijn/haar rol in contact met de uiteenlopende digitaal achtergestelde personen mensen, staat hij/zij op de grens van verschillende beroepen: sociaal-cultureel animator, maatschappelijk werker, informaticus, opleider, enz.

Het beroep omvat 3 belangrijke dimensies:

- Een pedagogische dimensie (groepscurssussen, begeleiding van het publiek, enz.)
- Een sociale dimensie (individuele ondersteuning, toegang tot online administratieve handelingen, enz.)

Funcatieprofiel van animator voor digitale inclusie

- Een informaticadimensie (dagelijks gebruik van ICT en ICT-ondersteuning)

De animator voor digitale inclusie werkt met alle doelgroepen: jongeren, volwassenen, werkzoekenden, senioren, nieuwkomers, kwetsbare groepen, enz. Met behulp van pedagogische technieken en activiteiten maakt hij of zij IT populair en stimuleert hij of zij de ontwikkeling van IT-vaardigheden voor iedereen, met inachtneming van het leertempo. Hij/zij stimuleert ook de ontwikkeling van kritisch denken bij het publiek rond het gebruik van nieuwe technologieën en de gevolgen ervan (op sociaal vlak, milieuvlak enz.). De animator voor digitale inclusie wil de bezoekers van zijn of haar structuur zo autonoom mogelijk maken. Hij/zij moeten ook vertrouwd zijn met een grote verscheidenheid aan computerapparatuur: vaste pc's of laptops, maar net zo goed smartphones en tablets.

Omdat hij/zij werkt aan de digitale inclusie van de meest kwetsbare personen, vormt de functie een vector voor sociale verandering. De integratie van de burgers in de huidige samenleving is niet mogelijk zonder een autonome beheersing van de nieuwe technologieën die de toegang tot rechten en openbare diensten bepalen.

De taak van de animator bestaat erin essentiële digitale diensten toegankelijker te maken, door het publiek toegang tot deze diensten te bieden, maar ook de mogelijkheid om te leren hoe deze instrumenten te gebruiken. Ook als hij/zij geen professional is inzake administratieve procedures, weet hij het publiek oppervlakkig te begeleiden.

Voornaamste taken:

- De gebruikers ontvangen en informeren over de activiteiten van de structuur en de toegangs- en organisatiemodaliteiten;
- Onderzoeken van en reageren op vragen van gebruikers;
- De situatie en behoeften van de persoon analyseren;
- Gebruikers bijstaan in hun handelingen in overeenstemming met de AVG en de ethische codes van het beroep;
- Een begeleiding of opleiding uitwerken
- Een workshop of opleiding geven;
- Leermiddelen uitwerken op maat van het doelpubliek;
- Technische basisondersteuning verlenen aan de gebruikers;
- Preventief onderhoud aan apparatuur uitvoeren;
- Praten over het beroep en potentiële partners ontmoeten.

Vereiste kwaliteiten

- Kunnen werken in groep
- Zelfstandigheid
- Openheid

- Vermogen om expertise te ontwikkelen

Vereiste competenties

- Informaticacompetenties:

Een zelfstandig niveau in elk van de DigComp 2.1-competenties:

- Navigeren, zoeken en filteren van digitale gegevens, informatie en inhoud
- Digitale gegevens, informatie en inhoud evalueren
- Digitale gegevens, informatie en inhoud beheren
- Interactie via digitale technologieën
- Inhoud delen met behulp van digitale technologieën
- Burgerschap via digitale technologieën
- Samenwerken via digitale technologieën
- Netiquette
- Digitale identiteit
- Inhoud creëren
- Digitale inhoud integreren en herontwerpen
- Copyright en gebruikerslicenties
- Bescherming van persoonsgegevens en privacy
- Bescherming van gezondheid en welzijn
- Bescherming van het milieu
- Technische problemen oplossen
- Digitale/technologische behoeften en oplossingen vaststellen
- Creatief gebruik van digitale technologieën
- Leemten in de digitale competenties identificeren
- **Optionele competenties (afhankelijk van het gezochte profiel/niveau en de werkorganisatie van de OCR):**
 - Een professioneel netwerk onderhouden of eraan deelnemen
 - Handleidingen of technische documentatie bijwerken
 - Een standaardconfiguratie uitwerken op een werkpost
 - Informaticamateriaal configureren en met het netwerk verbinden
 - Grafische elementen creëren met behulp van grafische IT-tools
 - Digitale beelden bewerken

- Programmeren in een of meer programmeertalen

Professioneel kader:

De animator voor digitale inclusie kan in verschillende omgevingen werken: OCR's, bibliotheken, OCMW's, non-profitorganisaties, buurthuizen, jeugdhuisen, enz. Een animator voor digitale inclusie kan overal werken waar behoefte is aan digitale inclusie en digitale ondersteuning.

Wat de OCR's betreft kunnen zij werken in een vaste (d.w.z. een uitgeruste ruimte) of mobiele OCR (ze verplaatsen zich naar verschillende plaatsen met aangepaste apparatuur: laptops, RaspberryPi's, tablets/smartphones). Ook wanneer zij in een vaste OCR werken, kan hen worden gevraagd om mobiel te zijn en zich naar verschillende lokalen binnen een gemeente of wijk te begeven. Hij/zij kan ook cursussen en begeleiding verstrekken in partnerstructuren.

De werktijden variëren afhankelijk van de werkomgeving. Over het algemeen zijn dit kantooruren, maar het is mogelijk om 's avonds of op zaterdag te werken wanneer de OCR geopend is.

Vereiste voorwaarden:

Er zijn geen vereiste voorwaarden of specifieke opleidingen om animator voor digitale inclusie te worden. Een sterke affiniteit met menselijk contact, vertrouwd en autonoom zijn met nieuwe technologieën en snel kunnen leren tijdens het werk zijn essentiële kwaliteiten.

V. De vragenlijst voor aanwerbers van animatoren voor digitale inclusie

Om de verkregen lijst van kern- en optionele competenties te consolideren, hebben wij besloten een vragenlijst voor aanwerbers te ontwikkelen.

Een deel van ons werk was immers gebaseerd op interviews met animatoren voor digitale inclusie, die ons in staat stelden de lijst van competenties op te stellen. We wilden ook kunnen aftoetsen of deze lijst overeenstemde met de perceptie die aanwerbers hadden van het werk op het terrein. We wilden met name nagaan of de optionele competenties inderdaad "optioneel" waren of dat ze eerder deel uitmaakten van de gemeenschappelijke basis.

Hiertoe hebben we onze lijst van competenties opgenomen, die we per thema hebben gegroepeerd zodat de vragenlijst niet te lang is en leesbaar blijft. We hebben ook enkele informaticacompetenties toegevoegd.

Wij hebben de vragenlijst naar 81 personen gestuurd, die samen 50 structuren vertegenwoordigden. Van deze 50 structuren bieden er 10 geen digitale opleidingen of toegang tot digitale technologie via een voorziening van het type OCR (bijvoorbeeld verenigingen voor alfabetisering, verenigingen die apparatuur voor gehandicapten verkopen, enz.)

De vragenlijst werd op 20/06/2022 per e-mail verspreid en de resultaten werden op 25/06/2022 geanalyseerd. De tijd om te reageren was dus vrij kort.

In totaal hebben 15 mensen gereageerd. Eén vragenlijst werd ingetrokken omdat deze niet correct was ingevuld, waarbij enkele vragen waren weggelaten. We hebben dus 14 resultaten weerhouden.

Deze 14 respondenten werkten in 10 verschillende structuren.

- Structuur van het type OCR: 7
- Zowel OCR als SPIO: 2
- Andere: 1

A. Essentiële competenties voor aanwerving - resultaten van vraag 1

Voor deze vraag hadden de respondenten 3 mogelijke keuzes:

- Weinig belangrijk
- Troef
- Essentieel

Het doel was te onderscheiden welke competenties essentieel zijn voor de werkgelegenheid, aangezien het bekend is dat een deel van de kennis van animatoren in de praktijk wordt ontwikkeld.

Funcieprofiel van animator voor digitale inclusie

Wat geniet uw voorkeur bij de aanwerving?	Weinig belangrijk	Troef	Essentieel
Een diploma van het hoger onderwijs / universitair diploma	12	2	0
Een diploma op het gebied van IT	6	8	0
Een diploma in de sociale sector	3	11	0
Een diploma op het gebied van (volwassenen)onderwijs	4	9	1
Ervaring in een soortgelijke functie (animator/opleiden in een OCR-achtige structuur)	4	6	4
Ervaring in een onderwijsfunctie	2	11	1
Ervaring in een technische/IT-functie	6	8	0
Ervaring in de sociale sector	4	9	1
Ervaring in een verantwoordelijke functie	11	2	1
Motivatie en verlangen om te leren	1	1	12

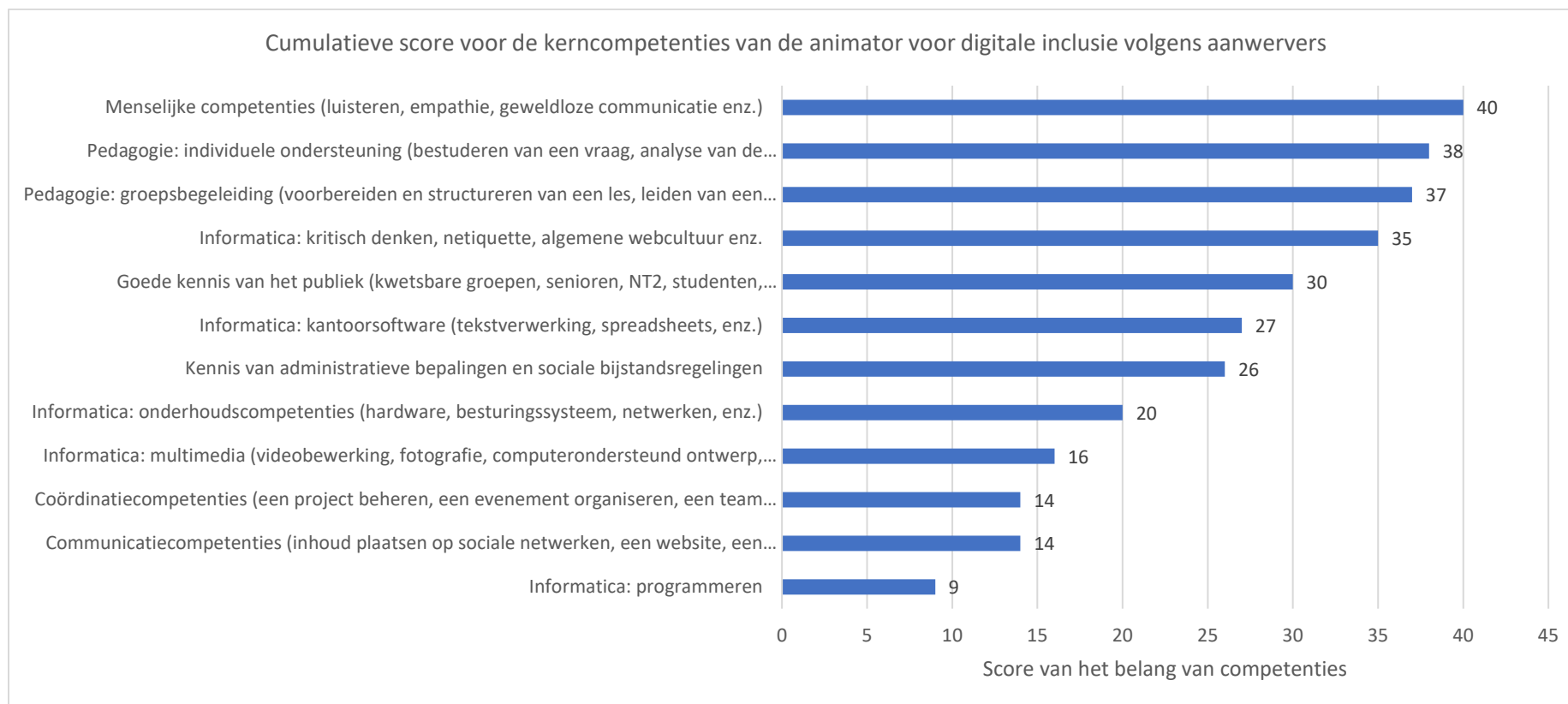
Bij aanwerving worden menselijke en pedagogische competenties en ervaring op verschillende gebieden het meest gewaardeerd, evenals motivatie en de wil om te leren. Uit deze grafieken blijkt dat het profiel van de basiscompetenties van de animatoren overeenstemt met wat in de praktijk van hen wordt verwacht.

B. Essentiële competenties van animators volgens aanwerfers - resultaten van vraag 2

Hier vroegen we de respondenten om een score toe te kennen aan verschillende competenties of competentiedomeinen. De score werd als volgt verdeeld:

- 0: niet nuttig
- 1: soms nuttig
- 2: belangrijk
- 3: essentieel

Voor elke competentie hebben we de door elk van de 14 respondenten toegekende punten (van 0 tot 3) opgeteld. Het doel was een score te kunnen verzamelen voor elke competentie, om hun relatieve belang ten opzichte van elkaar te zien. Hoe lager de score, hoe minder belangrijk de competentie. Hoe lager de score, hoe belangrijker de competentie.



Grafiek 1 – Cumulatieve score voor de kerncompetenties van de animator voor digitale inclusie volgens aanwerbers

Deze tabel bevestigt de meeste keuzes die in onze lijst van kern- en optionele competenties zijn gemaakt, met een hoger relatief belang van menselijke en pedagogische competenties, en een lager belang van programmering, coördinatie en communicatie, hetgeen de opname van die competenties als optionele competenties rechtvaardigt. De vragenlijst is beschikbaar in bijlage 5: de vragenlijst voor aanwerbers.

VI. Nut van het functieprofiel voor de toekomst

A. Het deontologisch charter

Dit functieprofiel zal een zeer nuttig document zijn voor het werken met animatoren voor digitale inclusie aan het deontologisch charter, aangezien het duidelijk 3 dimensies van hun begeleiding aanreikt die moeten worden gecodificeerd: de pedagogische, de sociale en de technische dimensie.

De **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.** die het mogelijk maakt de samenhang van de competenties te visualiseren, maakt het ook mogelijk de wrijvingspunten tussen deze drie dimensies te identificeren, waar mogelijk bepaalde deontologische normen bevinden.

B. Tool voor de validering van competenties

De twee verkregen overzichten, dat voor **beroepscompetenties** en dat voor **informaticacompetenties**, zullen het gemakkelijker maken een betrouwbaar zelfbeoordelingsinstrument te ontwikkelen dat rekening houdt met alle dimensies van het werk van de animator en dat door iedereen in het veld kan worden gebruikt, ongeacht zijn statuut of structuur. Zo worden geen belangrijke competenties over het hoofd gezien.

C. Een precedent voor nieuwe beroepen op het gebied van digitale inclusie

Het Brussels Gewest is een dynamische regio in het creëren van functies voor digitale inclusie en oplossingen voor het bestrijden van digitale sociale ongelijkheden. Parallel aan dit statuut van animator voor digitale inclusie werkt de lokale sector voor digitale inclusie namelijk ook aan het statuut van het beroep net als aan een charter voor openbare informatici ('Charte des informaticiens publics').

Dit statuut van de animator voor digitale inclusie kan de basis vormen voor de opmaak van andere digitale-inclusieberoepen, om te komen tot een betere standaardisering van de referentiekaders, waardoor het mogelijk wordt de profielen te verrijken, de functies te verduidelijken en de werknemers te beschermen.

VII. Bijlagen

[Bijlage 1 - voorbereidend werk: CABAN Rapport provisoire animateur multimédia](#)

[Bijlage 2: Verslag van de interviews - CABAN compte rendu des entretiens](#)

[Bijlage 3 - Lijst van kern- en optionele competenties en informaticacompetenties \(in Excel-formaat\)](#)

[Bijlage 4 - het Europese competentiekader Digcomp2.1](#)

[Bijlage 5: Vragenlijst - aanwervers van animatoren voor digitale inclusie](#)

Functieprofiel van animator voor digitale inclusie

CABAN-DIBAC voor Paradigm

