

EU's foranstaltninger vedrørende ringe digitale færdigheder



DEN
EUROPÆISKE
REVISIONSRET

2021

Indhold

	Punkt
Resumé	I-VII
Indledning	01-06
Analysens mål, omfang og metode	07-11
Analyse	12-55
Den aktuelle situation	12-21
Behovet for digitale færdigheder i EU	12-13
Digitale færdigheder i EU	14-17
Sammenligning af digitale færdigheder på verdensplan	18-21
EU's foranstaltninger frem til 2020	22-45
Strategiske initiativer til at støtte digitale færdigheder	22-33
Erasmus+ og ESF var de vigtigste kilder til finansiering vedrørende digitale færdigheder	34-42
Effekten af Kommissionens covid-19-hjælpeforanstaltninger på programmeringen for 2014-2020 vedrørende digitale færdigheder (Erasmus, ESF-OP'er)	43-45
EU's forslag vedrørende fremtiden (2021-2027)	46-55
Den europæiske dagsorden for færdigheder	46-47
Genopretnings- og resiliensfaciliteten	48-49
Den Europæiske Socialfond Plus (ESF+)	50-51
Det nye Erasmusprogram for 2021-2027	52
Handlingsplanen for digital uddannelse	53
Rådets henstilling om at styrke ungdomsgarantien	54
Opdatering af indikatoren for digitale færdigheder	55
Afsluttende bemærkninger	56-66
Analysens hovedpunkter	56-61
Udfordringer i fremtiden	62-66
Glossar, akronymer og forkortelser	

Bilag

Bilag I - Måling af digitale færdigheder

**Bilag II - Nationale koalitioner for digitale færdigheder og job
(NDSJC)**

**Bilag III - Finansielle oplysninger om de enkelte medlemsstaters
gennemførelse af ESF-OP'er ved udgangen af 2019**

Holdet bag

Resumé

I Efterhånden som verden bliver mere og mere digitaliseret, kræver det et vist niveau af digitale færdigheder at klare sig, både privat og i arbejdssammenhæng. I 2019 var det sådan, at en tredjedel af de voksne i EU, der var beskæftigede eller arbejdssøgende - i alt mere end 75 millioner mennesker - ikke havde som minimum grundlæggende digitale færdigheder eller slet ikke havde brugt internettet i de seneste tre måneder. Andelen var højere blandt lavtuddannede, ældre og arbejdsløse.

II EU's rolle med hensyn til at fremme digitale færdigheder består i at støtte nationale aktioner ved hjælp af retningslinjer og henstillinger, yde støtte til samarbejdsnetværk og finansiere foranstaltninger vedrørende dette emne. Det primære ansvar for uddannelsessystemer og erhvervsuddannelse ligger imidlertid hos EU-medlemsstaterne.

III Dette dokument bygger ikke på en revision, men på en analyse af oplysninger, der hovedsagelig er offentligt tilgængelige. Vores analyse omfatter ikke nogen vurdering af de foranstaltninger, som Kommissionen har truffet på dette område, og vi giver ingen anbefalinger. Vi beskriver den seneste udvikling vedrørende grundlæggende digitale færdigheder hos arbejdsstyrken i alderen 25-64 år i lyset af EU's foranstaltninger på dette område siden 2010, navnlig i de seneste fem år. EU står ved begyndelsen af sin nye programmeringsperiode 2021-2027, og tidspunktet er derfor ideelt til at henlede opmærksomheden på dette emnes betydning og beskrive de potentielle overordnede udfordringer for dem, der i begyndelsen af 2021 udformer programmer og udvælger projekter.

IV Vores analyse viser, at EU længe har anerkendt betydningen af grundlæggende digitale for alle borgere, og at emnet var omfattet af Europa 2020-strategien. Siden 2010 har EU iværksat en række forskellige initiativer vedrørende digitale færdigheder - ofte som led i bredere foranstaltninger. Emnet er bredt og involverer mange interessenter på mange niveauer. Resultatet er en række foranstaltninger på EU-plan, som løber parallelt og er delvis forbundet med hinanden. Siden 2016 har der været mere fokus på digitale eller grundlæggende færdigheder, men ofte har foranstaltningerne også stadig omhandlet andre færdigheder, færdighedsniveauer eller målgrupper.

V Indtil 2015 havde EU-foranstaltningerne ikke specifikt fokus på grundlæggende digitale færdigheder hos voksne. Siden da er der sat mere fokus på foranstaltninger, der kan øge andelen af arbejdsstyrken med grundlæggende digitale færdigheder. Kommissionen har fastlagt en internationalt anerkendt digital kompetenceramme, støttet udviklingen af nationale strategier vedrørende digitale færdigheder og hjulpet med at skabe nationale koalitioner for digitale færdigheder og job i næsten alle medlemsstater. Kommissionen konkluderede dog i 2019, at antallet af EU-finansierede projekter til opkvalificering af voksne med ringe færdigheder ikke var tilstrækkeligt. Og selv om den digitale dagsorden for Europa indeholdt forslag om at gøre IT-kompetence og -færdigheder til en prioritet for Den Europæiske Socialfond (ESF) i perioden 2014-2020, gik kun ca. 2 % af de samlede ESF-midler i perioden til projekter med specifikt fokus på uddannelse i medlemsstaterne med relation til digitale færdigheder.

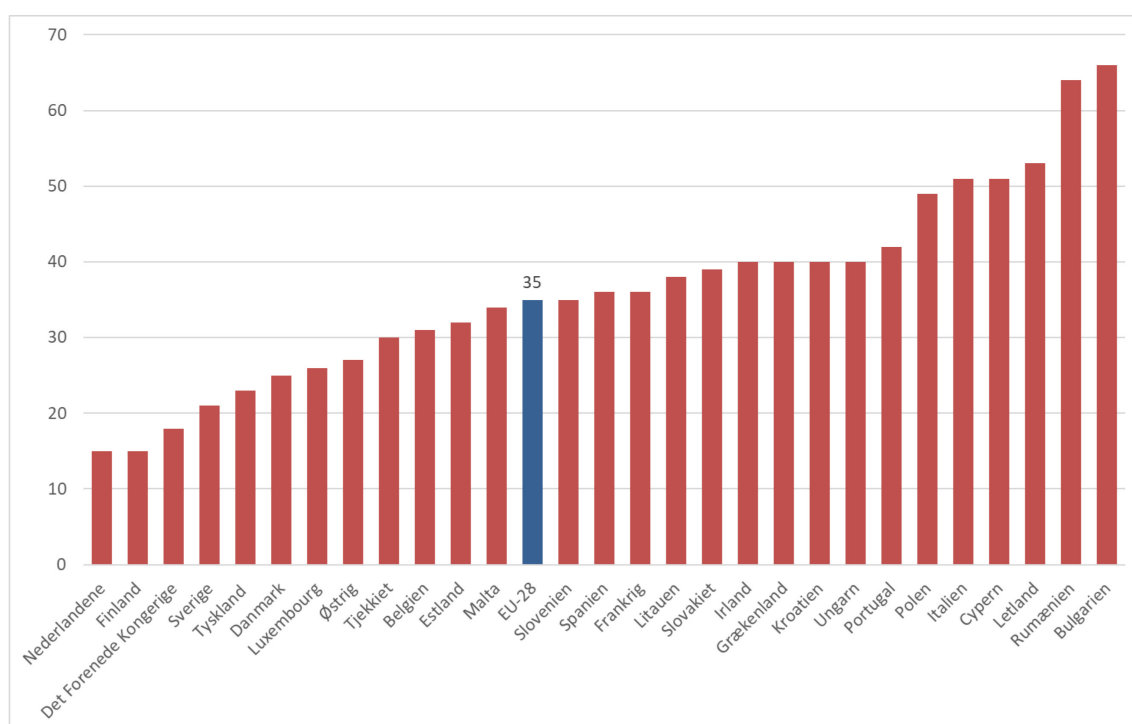
VI Ifølge de indikatorer, som Kommissionen anvender, har EU-medlemsstaterne som helhed i de seneste år kun gjort beskedne fremskridt med hensyn til grundlæggende digitale færdigheder. I de tilfælde, hvor der findes sammenlignelige data, viser det sig, at de bedst placerede EU-medlemsstater er blandt de førende lande i verden, men at de dårligst placerede medlemsstater ikke er bedre end de dårligst placerede lande uden for EU. For den sidstnævnte gruppe medlemsstater forværredes situationen gradvis i perioden 2015-2018, hvilket viser, at den digitale kløft ikke kun findes mellem forskellige befolkningsgrupper i en medlemsstat, men også mellem lande, der er henholdsvis højt og lavt placeret med hensyn til digitale færdigheder.

VII For den nye periode 2021-2027 har Kommissionen for første gang fastsat et specifikt mål om at øge andelen af borgere med grundlæggende digitale færdigheder fra 56 % i 2019 til 70 % i 2025. Vi identificerede nogle udfordringer med hensyn til opfyldelsen af dette mål, navnlig vedrørende tildeling af specifikke beløb til fremtidige EU-programmer, fastsættelse af underordnede mål og delmål, identificering af projekter med fokus på grundlæggende digitale færdigheder hos voksne og ensartet vurdering af digitale færdigheder over en længere periode i et digitalt miljø, som er i hastig forandring.

Indledning

01 I 2019 var det sådan, at 35 % af EU's arbejdsstyrke (beskæftigede eller arbejdssøgende) i alderen 25-64 år - i alt mere end 75 millioner mennesker - ikke havde som minimum grundlæggende digitale færdigheder (eller at deres færdigheder ikke kunne vurderes, fordi de ikke havde brugt internettet i de seneste tre måneder). Inden for EU er der betydelig variation mellem medlemsstaterne (*figur 1*).

Figur 1 - Procentdel af arbejdsstyrken i 2019 uden som minimum grundlæggende digitale færdigheder



Note: Dataene gælder EU-28 og omfatter også de borgere, hvis færdigheder ikke kunne vurderes, fordi de ikke havde brugt internettet i de seneste tre måneder.

Kilde: Eurostat.

Tekstboks 1

Hvad er "grundlæggende digitale færdigheder"?

Der findes forskellige definitioner på digitale færdigheder eller digital kompetence, og forskellige udtryk såsom "IT-kundskaber", "digital kompetence", "IKT-relaterede færdigheder" og "e-færdigheder" anvendes ofte synonymt. Det Europæiske Råd fastlagde i maj 2018 følgende definition: *"Digital kompetence omfatter sikker, kritisk og ansvarlig brug af digitale teknologier til læring, arbejde og deltagelse i samfundet, samt at man beskæftiger sig med disse teknologier. Den omfatter IT-færdigheder og digital kunnen, kommunikation og samarbejde, mediekompetence, digital indholdsproduktion (herunder programmering), sikkerhed (herunder digital tryghed og kompetencer i forbindelse med cybersikkerhed), spørgsmål vedrørende intellektuel ejendom, problemløsning og kritisk tænkning."*

Når vi taler om niveauer af digitale færdigheder, henviser vi primært til den europæiske digitale kompetenceramme for borgerne (jf. punkt 09), hvor der på de basale niveauer kræves kompetencer til at udføre enkle opgaver på alle de områder, som Rådet nævner.

02 Konsekvenserne af denne "digitale kløft" er, at voksne med lavere niveauer af digitale færdigheder oftere har problemer med at finde job, og at de - når de kommer i beskæftigelse - tjener mindre end voksne med højere niveauer af digitale færdigheder¹. OECD-analyser viser, at efterspørgslen efter grundlæggende digitale færdigheder er steget i de fleste lande. Mange arbejdstagere bruger regelmæssigt IKT uden at have tilstrækkelige IKT-færdigheder: I gennemsnit har over 40 % af de ansatte, der bruger kontorsoftware hver dag, ikke tilstrækkelige færdigheder til at anvende den effektivt². I februar 2020 fremhævede Kommissionen i sin meddelelse "Europas digitale fremtid i støbeskeen"³, at det i over 90 % af alle job allerede kræves, at man som minimum besidder grundlæggende digitale færdigheder, men behovet for digitale færdigheder rækker langt ud over jobmarkedet.

¹ "Does having digital skills really pay off?", Adult skills in focus, OECD, 2015.

² "Skills for a Digital World", baggrundspapir til 2016-ministtermødet om den digitale økonomi, OECD, 2016, s. 6.

³ COM(2020) 67 final.

03 Covid-19-pandemien har yderligere understreget betydningen af, at borgerne har grundlæggende digitale færdigheder. I juni 2020 udtalte Kommissionen følgende: *"Coronaviruskrisen har vist, hvor vigtigt det er for borgere og virksomheder at være forbundet og kunne kommunikere med hinanden online. Vi vil fortsætte samarbejdet med medlemsstaterne om at kortlægge områder, hvor der er behov for flere investeringer, således at alle europæere kan drage fordel af digitale tjenester og innovationer."*⁴

04 EU har i nogen tid anerkendt behovet for at give borgerne digitale færdigheder. EU's langsigtede højniveaustrategi Europa 2020, som løb fra 2010 til 2020, havde den digitale dagsorden for Europa som et af sine syv "flagskibsinitiativer". Ifølge denne dagsorden ville Kommissionen arbejde for at "fremme adgang til internettet og udbredelse til alle europæiske borgere, navnlig gennem foranstaltninger til støtte for IT-kundskaber og IT-adgang", og digitale færdigheder nævntes specifikt som noget, medlemsstaterne burde udvikle⁵. Siden lanceringen af strategien i 2010 har EU udviklet en række initiativer, der omfatter digitale færdigheder i forskelligt omfang - som beskrevet i denne analyses hoveddel.

05 Medlemsstaterne har det primære ansvar for uddannelsessystemer og erhvervsuddannelse. EU's politik på disse områder har til formål at støtte aktioner i medlemsstaterne⁶. EU har derfor også som rolle at hjælpe medlemsstaterne til at tackle fælles udfordringer såsom aldrende befolkninger, kvalifikationsmangler, teknologiske udviklinger og global konkurrence.

06 Inden for disse rammer kan EU ud over at støtte strukturreformer og målrettede projekter med EU-midler også vedtage retningslinjer og henstillinger og yde støtte til samarbejdsnetværk. Da EU's initiativer vedrørende grundlæggende digitale færdigheder hos voksne normalt indgår i bredere initiativer, er det dog generelt ikke muligt at fastslå, hvor mange EU-midler der specifikt bruges på grundlæggende digitale færdigheder hos voksne.

⁴ Jf. [pressemeddelelse fra Kommissionen af 11. juni 2020](#), Bruxelles.

⁵ "Europa 2020: En strategi for intelligent, bæredygtig og inklusiv vækst", KOM(2010) 2020 endelig.

⁶ Artikel 165 og 166 i traktaten om Den Europæiske Unions funktionsmåde.

Analysens mål, omfang og metode

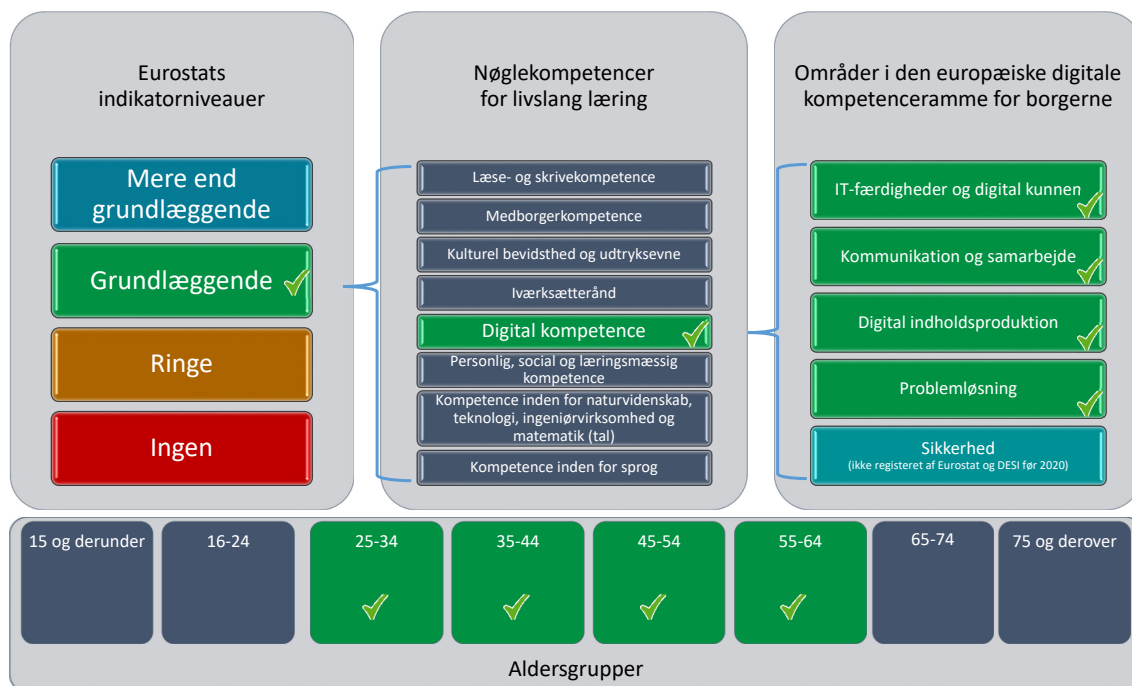
07 Eftersom grundlæggende digitale færdigheder har stor betydning i mange dele af økonomien, og et stort antal voksne ikke har sådanne færdigheder, ønsker vi med denne analyse at give et overblik over og undersøge de forskellige måder, hvorpå EU støtter medlemsstaternes bestræbelser på at forbedre situationen - jf. [figur 2](#). Denne analyse bygger på tidligere beretninger fra Revisionsretten vedrørende dette område⁷. Vi ser på, hvad der er gjort siden 2010, og beskriver Kommissionens hensigter for den næste programperiode, 2021-2027. Vores mål er at henlede opmærksomheden på emnets betydning og beskrive de potentielle overordnede udfordringer for dem, der i begyndelsen af 2021 udformer programmer og udvælger projekter til den nye EU-programperiode.

08 Revisionsretten deltager i EUROSAs samarbejdsprojektgruppe "Workforce 2030 - Challenges and opportunities"⁸, som ser på de fremtidige globale, teknologiske og demografiske ændringer i verden og deres indvirkning på arbejdsstyrken. Forskellige overordnede revisionsorganer har iværksat en række parallelle revisioner, og denne analyse vil indgå i arbejdsgruppens endelige rapport.

⁷ Særberetning nr. 19/2020, 22/2018, 5/2017 og 3/2015.

⁸ De overordnede revisionsorganer i Bulgarien, Finland, Israel, Italien, Polen, Republikken Korea og Republikken Nordmakedonien samt Revisionsretten deltager i denne projektgruppe.

Figur 2 - Analysens omfang



Note: De grønne felter med flueben angiver denne analyses omfang.

Kilde: Revisionsretten.

09 I 2013 offentliggjorde Kommissionen den europæiske digitale kompetenceramme for borgerne (DigComp)⁹, der skulle tjene som referenceramme for, hvad det vil sige at være "digitalt kompetent". Den seneste udgave af DigComp¹⁰ indeholder en omfattende beskrivelse af den viden, de færdigheder og de holdninger, som folk bør have inden for fem kompetenceområder: IT-færdigheder og digital kunnen, kommunikation og samarbejde, digital indholdsproduktion, problemløsning og sikkerhed. DigComp fastsætter også otte forskellige færdighedsniveauer, der bygger på strukturen og begreberne i den europæiske kvalifikationsramme (EQF), fra "grundlæggende" til "højt specialiseret".

⁹ Ferrari, Anusca: "DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe", JRC, 2013.

¹⁰ Carretero, S., Vuorikari, R. og Punie, Y. (2017): "DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use", EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842.

10 Hvert år siden 2015 (med undtagelse af 2018) har Eurostat offentliggjort en sammensat indikator, der måler digitale færdigheder på fire områder (kendt som indikatoren for digitale færdigheder), svarende til DigComps fem kompetenceområder undtagen sikkerhed (indtil 2020). I Eurostats data kategoriseres personer som havende ingen, lave, grundlæggende eller mere end grundlæggende færdigheder (eller færdigheder, som ikke kunne vurderes). Denne analyse fokuserer på EU-foranstaltninger, der har til formål at forbedre de digitale færdigheder hos voksne, så de løftes fra at have ingen eller ringe færdigheder til at have grundlæggende eller mere end grundlæggende færdigheder. Sådanne foranstaltninger indgår ofte i bredere initiativer vedrørende grundlæggende færdigheder, digitale færdigheder eller livslang læring. Vi ser i denne analyse også på andre værktøjer til at måle digitale færdigheder, bl.a. indekset for den digitale økonomi og det digitale samfund (DESI), det internationale DESI og den færdighedsundersøgelse, der er foretaget under OECD's program for international vurdering af voksnes kompetencer. Disse forskellige værktøjer giver ikke de samme resultater, og indikatorerne er på grund af de forskellige metodologiske tilgange ikke altid sammenlignelige. *Bilag I* indeholder en detaljeret beskrivelse af værktøjerne og deres metoder.

11 Da dette ikke er en revisionsberetning, men en analyse, er den hovedsagelig baseret på offentligt tilgængelige oplysninger eller materiale, som er indsamlet specifikt til dette formål i samarbejde med Kommissionen, hvor en række generaldirektorater (GD'er) har deltaget: EMPL, CNECT, EAC, ESTAT og GROW (se disse GD'ers fulde navne i glossaret). Disse oplysninger omfatter offentlige dokumenter vedrørende grundlæggende digitale færdigheder, en analyse af EU's budgettildeling og en analyse af EU's udgifter til at løfte den voksne befolknings digitale færdigheder til som minimum det grundlæggende niveau. Med hensyn til ESF analyserede vi anvendelsen af uddannelsesområdets tematiske mål vedrørende grundlæggende digitale færdigheder for at illustrere, hvordan de operationelle programmer har gennemført EU-initiativerne og fokuseret på grundlæggende digitale færdigheder. Vi undersøgte også de forskellige måder, hvorpå EU-Kommissionen og OECD vurderer og måler digitale færdigheder.

Analyse

Den aktuelle situation

Behovet for digitale færdigheder i EU

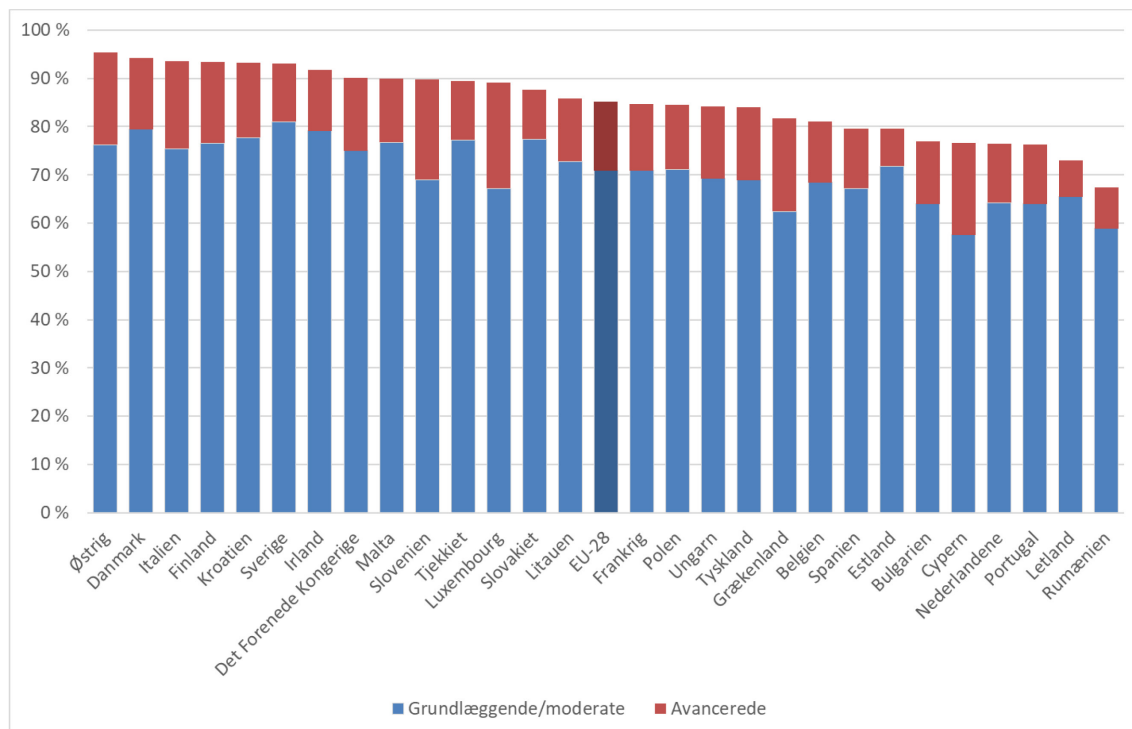
12 På arbejdsmarkedet har den stigende digitalisering resulteret i en øget efterspørgsel efter digitale færdigheder i de seneste år, og efterspørgslen forventes at fortsætte med at vokse i fremtiden. I 2017 rapporteredes det i den europæiske undersøgelse af digitale færdigheder¹¹, at der krævedes specifikke typer digitale færdigheder til over 90 % af jobbene i nogle jobkategorier, og at grundlæggende digitale færdigheder var det mest almindelige krav i alle erhverv. Undersøgelsen viste, at behovet for digitale færdigheder langt fra var begrænset til traditionelt skrivebordsarbejde, men også knyttede sig til job som teknikere og faglærte arbejdstagere i landbruget. Specialiserede digitale færdigheder krævedes i meget mindre omfang og kun i specifikke sektorer. Ifølge en 2014-spørgeundersøgelse vedrørende europæiske færdigheder og arbejdspladser¹² oplyste over 70 % af arbejdstagerne i EU, at det krævede grundlæggende (19 %) eller moderate (52 %) IKT-færdigheder at udføre deres jobopgaver¹³. **Figur 3** viser situationen i de enkelte EU-medlemsstater.

¹¹ "ICT for work: Digital skills in the workplace, Final report", 2017: ISBN 978-92-79-67761-8.

¹² "European skills and jobs survey" (ESJS), Cedefop.

¹³ Cedefop (2016), "The great divide: Digitalisation and digital skill gaps in the EU workforce", #ESJSurvey Insights, nr. 9, Thessaloniki: Grækenland.

Figur 3 - Hvilke IKT-færdigheder kræver jobbet?



Note: Der var defineret følgende færdighedsniveauer: **grundlæggende** IKT-færdigheder (brug af en PC, en tablet eller en mobil enhed til e-mail eller internetbrowsing), **moderate** IKT-færdigheder (tekstbehandling eller oprettelse af dokumenter og/eller regneark) og **avancerede** IKT-færdigheder (udvikling af software, applikationer eller programmering og anvendelse af programmeringssprog eller statistiske analysepakker).

Kilde: Cedefop, "European skills and jobs survey", 2014.

13 Den europæiske undersøgelse af digitale færdigheder viste også, at 15 % af arbejdspladserne i EU havde ansatte, som manglede digitale færdigheder. Grundlæggende færdigheder manglede især hos teknikere (22 %), arbejdstagere med manuelt arbejde (21 %), salgspersonale (20 %) og kontorpersonale (17 %)¹⁴, hvilket illustrerer betydningen af grundlæggende digitale færdigheder for en bred vifte af professioner.

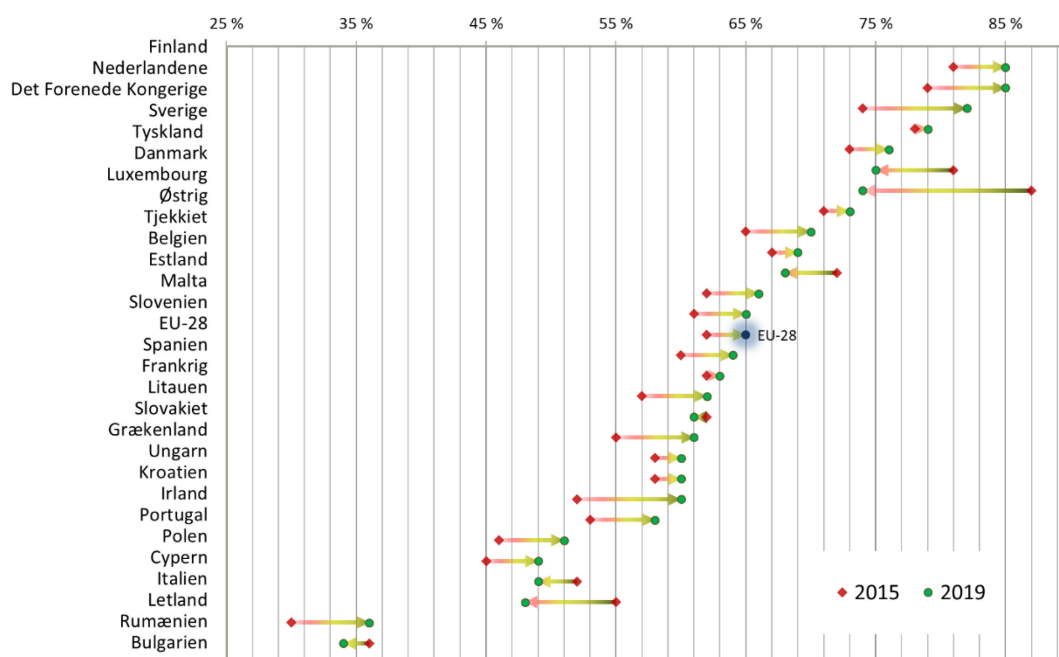
¹⁴ Curtarelli, Maurizio og Gualtieri, Valentina med Shater Jannati, Maryam og Donlevy, Vicki, "ICT for work: Digital skills in the workplace, Final report", 2016, s. 8 og 95.

Digitale færdigheder i EU

14 Ifølge Eurostats sammensatte indikator er udbredelsen af grundlæggende digitale færdigheder i de seneste år steget gradvist på EU-plan og i de fleste medlemsstater.

Figur 4 viser udviklingen i de erhvervsaktive voksnes digitale færdigheder¹⁵ fra 2015 til 2019 i samtlige medlemsstater. I syv medlemsstater faldt andelen af voksne med som minimum grundlæggende digitale færdigheder en smule mellem 2015 og 2019.

Figur 4 - Procentdel af arbejdsstyrken i alderen 25-64 år med som minimum grundlæggende digitale færdigheder



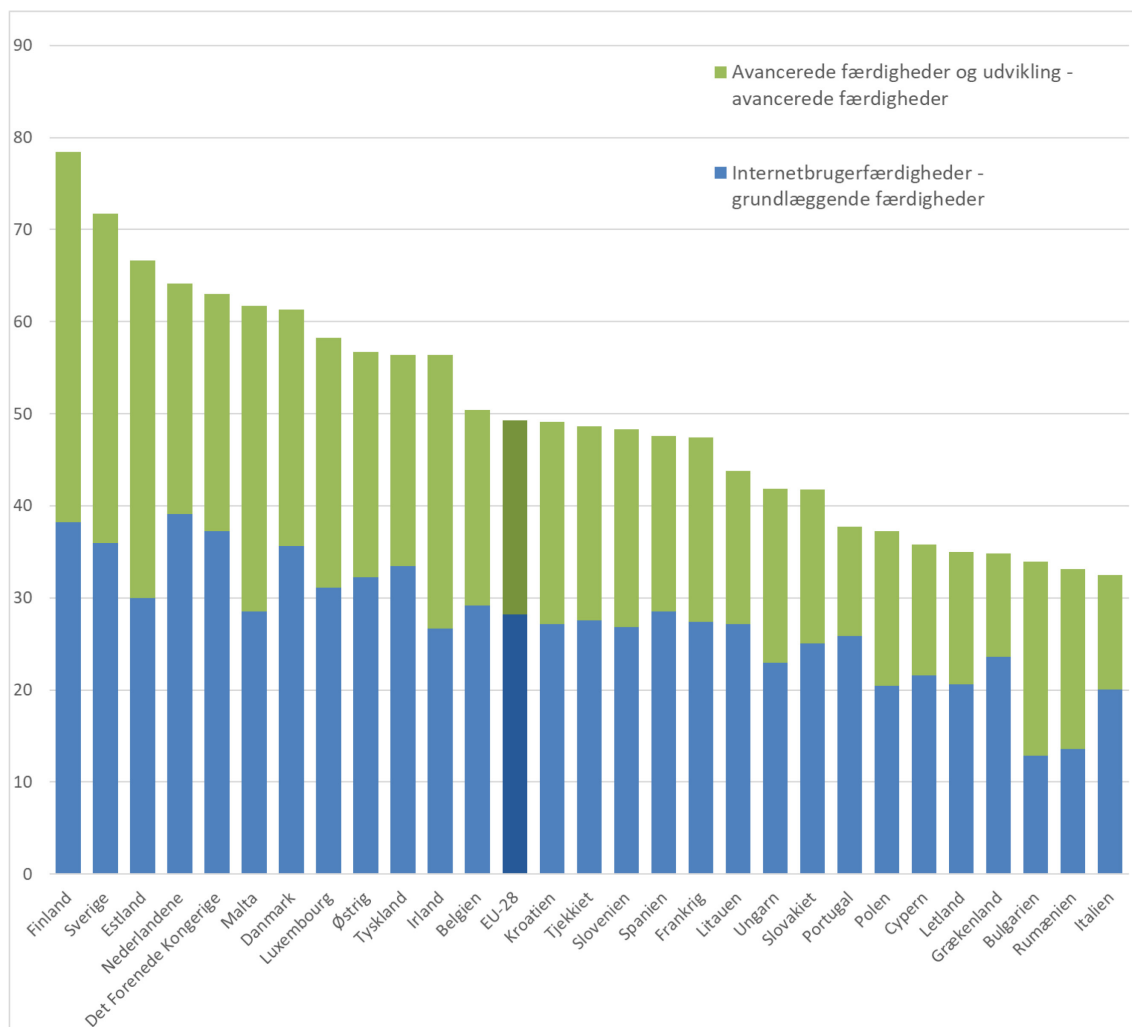
Note: Ifølge Eurostat ændrede dataindsamlingsmetoden sig i Tjekkiet, Italien, Letland og Luxembourg mellem 2015 og 2019. For Sveriges vedkommende har 2019-dataene lav pålidelighed.

Kilde: Eurostat.

15 I 2014 indførte Kommissionen indekset for den digitale økonomi og det digitale samfund (DESI), som er et sammensat indeks, der opsummerer relevante indikatorer vedrørende EU's resultater på det digitale område og registrerer medlemsstaternes fremskridt med hensyn til digital konkurrenceevne. Den ene af DESI's fem "dimensioner" er "menneskelig kapital". Den inkluderer både grundlæggende og avancerede digitale færdigheder, da begge dele er afgørende for EU's økonomi. **Figur 5** viser medlemsstaternes rangordning med hensyn til DESI-dimensionen "menneskelig kapital". Udbredelsen af grundlæggende og avancerede digitale færdigheder er forskellig.

¹⁵ Jf. *bilag I*.

Figur 5 - DESI-dimensionen "menneskelig kapital" 2019 - grundlæggende og avancerede færdigheder

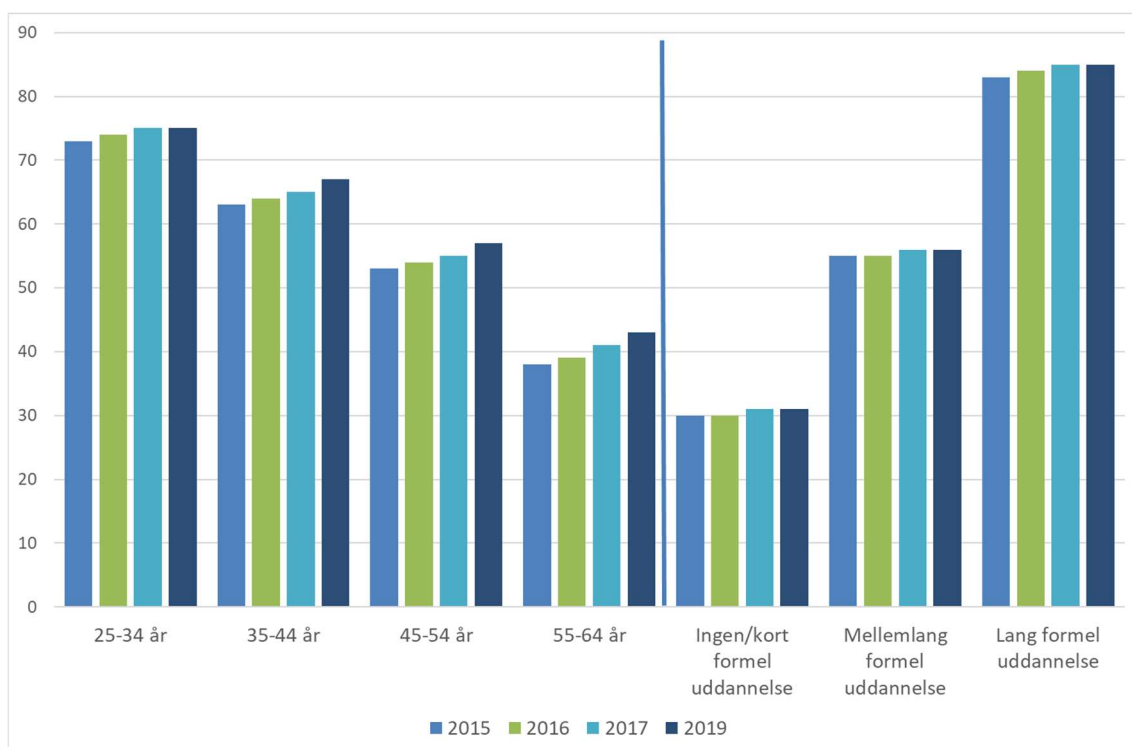


Note: I vores analyse har vi betragtet DESI-kategorierne "internetbrugerfærdigheder" og "avancerede færdigheder og udvikling" som ækvivalente med henholdsvis grundlæggende og avancerede digitale færdigheder.

Kilde: GD CNECT.

16 En række forskellige faktorer bidrager til digitale færdigheder. En af disse faktorer er den fysiske infrastruktur, dvs. adgangen til computere og god internetforbindelse. OECD-analyser¹⁶ viser, at kønsbaserede forskelle ikke er særlig udtalte, men at uddannelsesniveau og alder har betydning for de digitale færdigheder. I de fleste lande manglede mange lavtuddannede voksne grundlæggende færdigheder i brugen af IKT, mens disse færdigheder blev fundet hos næsten alle voksne med en videregående uddannelse. Med hensyn til alder udviste stikprøvens personer over 30 år gradvis ringere IKT-færdigheder. Eurostatdata bekræfter disse tendenser (*figur 6*).

Figur 6 - Procentdel af befolkningen i EU med som minimum grundlæggende digitale færdigheder - efter alder og uddannelsesniveau

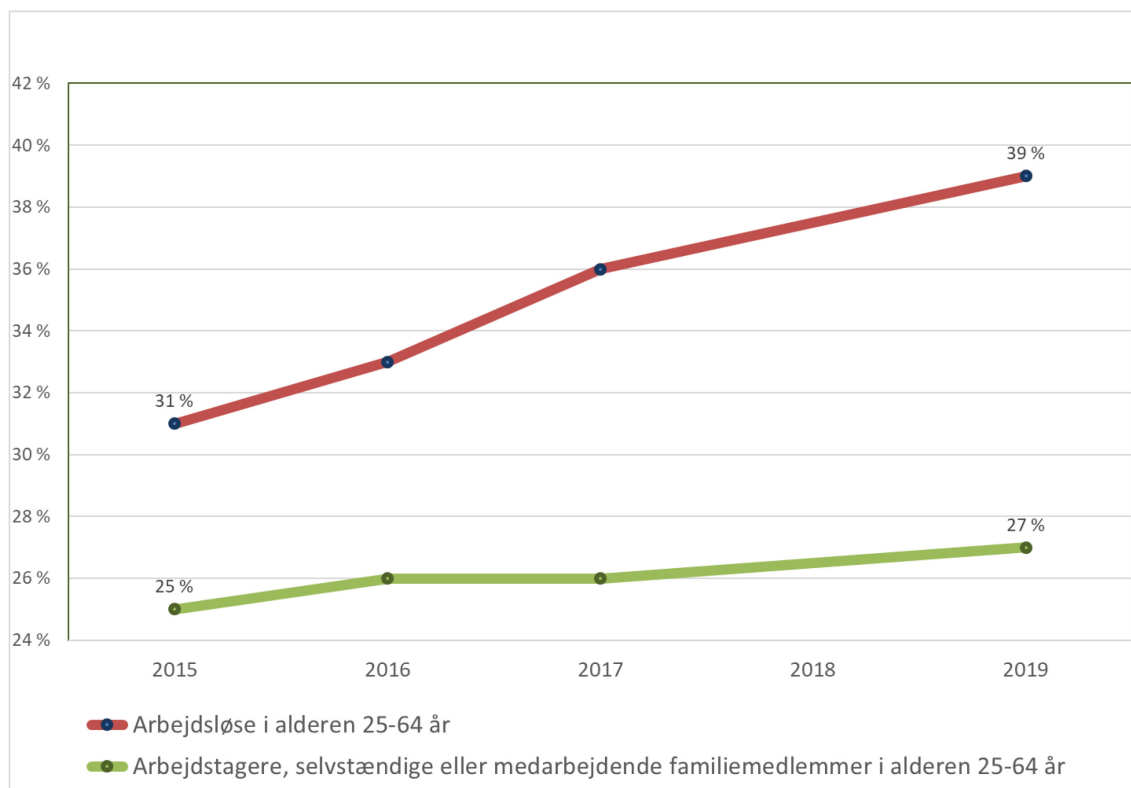


Kilde: Eurostat.

17 *Figur 7* illustrerer arbejdsstyrkens forskellige færdighedsniveauer fra et andet perspektiv. Den viser, at der er en klar og voksende forskel mellem de digitale færdigheder hos beskæftigede og de digitale færdigheder hos arbejdsløse. Det er derfor meget vigtigt, at de arbejdsløse ikke glemmes i bestræbelserne på at øge befolkningens digitale færdigheder, da dette er med til at maksimere deres chancer for at komme ind på arbejdsmarkedet (igen).

¹⁶ Resultater fra 2019-publikationen "*Skills Matter: Additional Results from the Survey of Adult Skills*", OECD Skills Studies, OECD Publishing, Paris.

Figur 7 - Procentdel af befolkningen i EU uden eller med ringe digitale færdigheder - efter beskæftigelsesstatus



Note: Denne graf omfatter ikke personer, hvis digitale færdigheder ikke kunne vurderes.

Kilde: Eurostat.

Sammenligning af digitale færdigheder på verdensplan

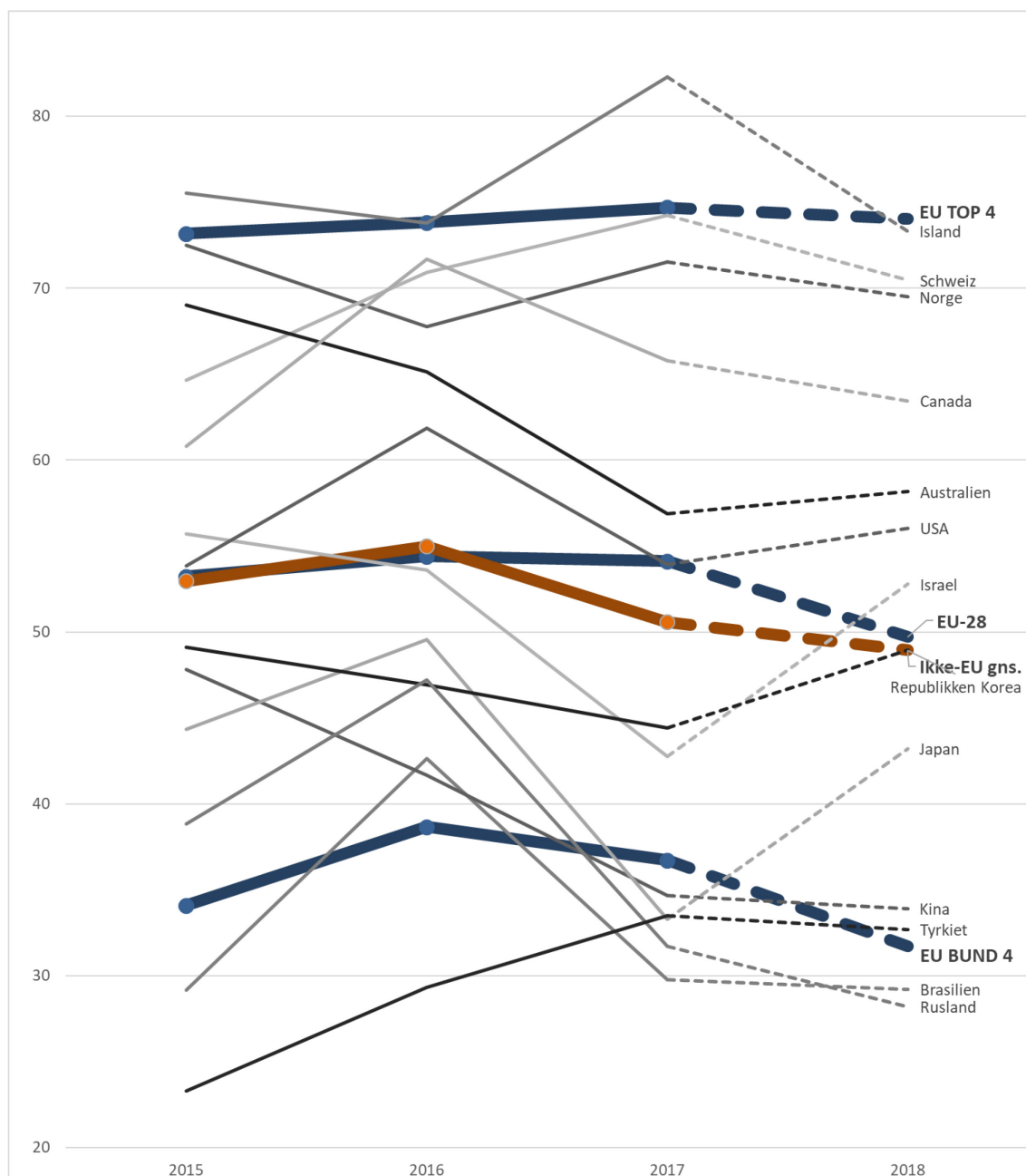
18 Den internationale udgave af DESI (I-DESI) giver en samlet vurdering af, hvor EU står i forhold til en række økonomier uden for EU¹⁷. I-DESI inddrager lande uden for EU ved at anvende indikatorer, der måler samme type variabler som dem, der ligger til grund for DESI-resultaterne. I modsætning til DESI, som anvender primære kilder, er I-DESI baseret på en række sekundære beviskilder. I-DESI er mindre sofistikeret end DESI, men giver et generelt indtryk af, hvordan landene står i forhold til hinanden.

¹⁷ Jf. [I-DESI 2020: How digital is Europe compared to other major world economies?](#)

(Omfatter: EU-28, Australien, Brasilien, Canada, Chile, Kina, Island, Israel, Japan, Mexico, New Zealand, Norge, Republikken Korea, Rusland, Serbien, Schweiz, Tyrkiet og USA).

19 *Figur 8* giver et overblik over, hvordan EU-medlemsstaterne som helhed samt de fire højest og lavest placerede medlemsstater står i forhold til sammenligningslande uden for EU med hensyn til grundlæggende digitale færdigheder i perioden 2015-2018. Samlet set er EU-medlemsstaternes resultater på linje med de andre landes: De to gruppers gennemsnit lå meget tæt på hinanden i 2018, og hen over perioden lå de fire højest og lavest rangerede medlemsstater på niveau med de bedst og dårligst placerede sammenligningslande uden for EU. Ifølge I-DESI var der en række lande - ni af de 28 EU-medlemsstater og fem af de 17 ikke-EU-lande - der havde lavere resultater i 2018 end i de foregående år.

Figur 8 - I-DESI: Procentdel af befolkningen med som minimum grundlæggende digitale færdigheder - international sammenligning 2015-2018

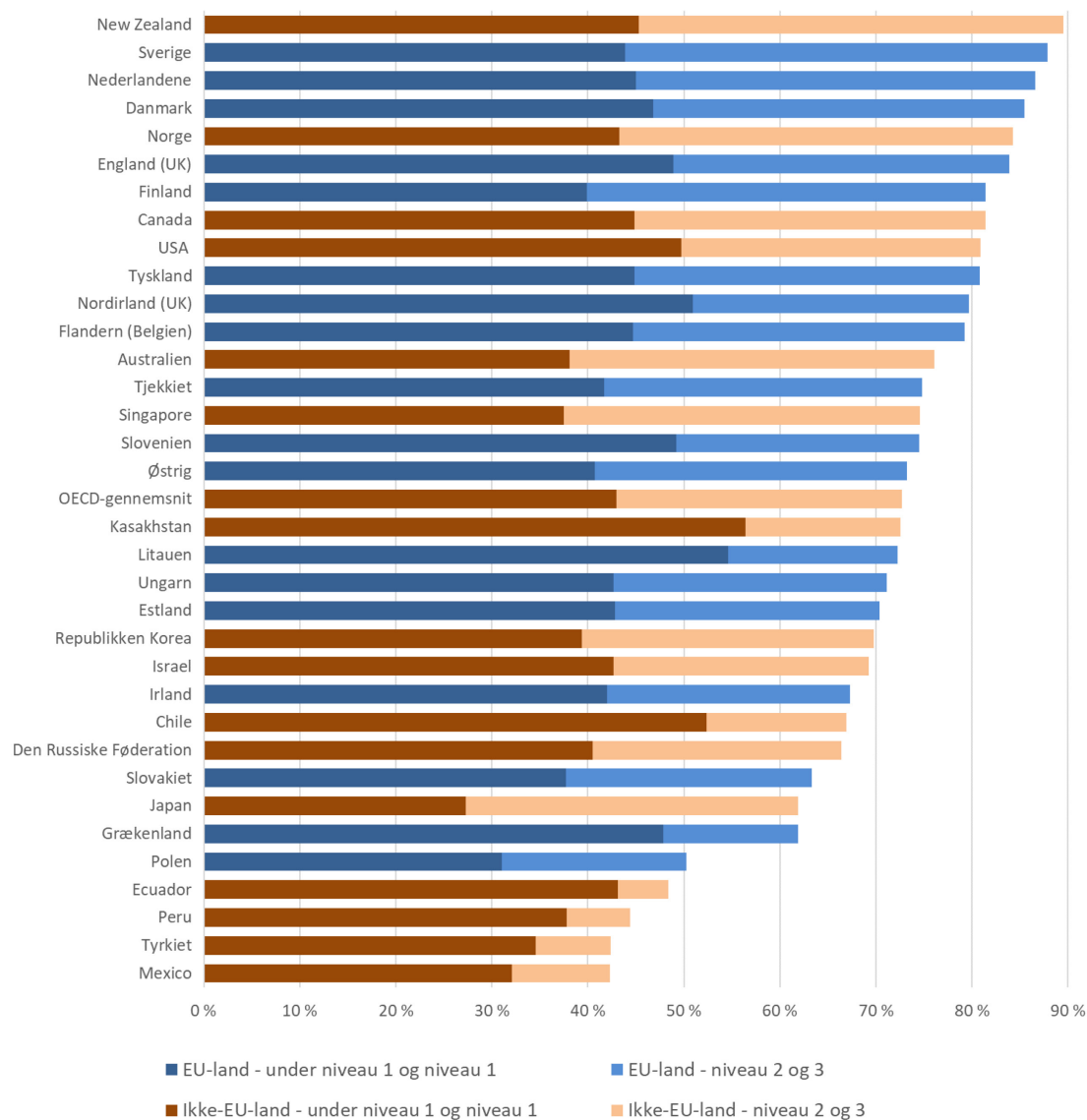


Note: I-DESI-indikatoren for grundlæggende digitale færdigheder er baseret på OECD-indikatorer og -beregninger. Jf. [bilag I](#) for nærmere detaljer. Landene i EU TOP 4 og EU BUND 4 - dvs. de bedst og dårligst placerede lande - varierer fra år til år. Ifølge kontrahenten er dataene for 2018 anslået på grundlag af de bedste tilgængelige metoder til beregning af manglende værdier.

Kilde: Revisionsretten baseret på datasættet i I-DESI-rapporten for 2020.

20 En anden kilde til data om digitale færdigheder i forskellige lande er OECD's program for international vurdering af voksnes kompetencer. Vurderingen er baseret på en undersøgelse, der måler væsentlige informationsbehandlingsfærdigheder hos voksne - læse-, skrive- og regnefærdigheder samt problemløsning (dvs. digitale færdigheder) - og samler oplysninger om, hvordan personerne hjemme, på arbejdspladsen og i det almindelige samfundsliv anvender deres færdigheder til at løse de typer af problemer, de normalt møder som IKT-brugere i moderne samfund. Vurderingen har de kognitive dimensioner af problemløsning i fokus, mens brugen af IKT er sekundær. I modsætning til DESI omfatter vurderingen en test, ikke en selvevaluering, og kan derfor give et mere objektive resultat. Af de 21 EU-medlemsstater (eller medlemsstatsregioner), der deltog, gennemførte 17 delen vedrørende digitale færdigheder (*figur 9*).

Figur 9 - Voksnes kompetence med hensyn til problemløsning - procentdel af befolkningen



Noter: Undersøgelsen blev foretaget i tre runder: 2011-2012, 2013-2014 og 2017 (bilag I).

Cypern, Frankrig, Italien og Spanien deltog i testene af regne-, læse- og skrivefærdigheder, men valgte ikke at deltage i problemløsningstesten.

Niveau 1 og under niveau 1 svarer stort set til grundlæggende digitale færdigheder.

Kilde: Revisionsretten baseret på data fra OECD.

21 Resultaterne af OECD-undersøgelsen er stort set på linje med DESI og viser, at de nordiske lande generelt klarer sig bedst med hensyn til digitale færdigheder, og at de fem bedst placerede EU-lande er blandt de bedste i verden. Tilsvarende ligger de medlemsstater, der er lavt placeret i DESI, også under gennemsnittet i OECD-vurderingen.

EU's foranstaltninger frem til 2020

Strategiske initiativer til at støtte digitale færdigheder

22 EU har i næsten to årtier anerkendt manglen på IKT-færdigheder¹⁸. Rådet fastlagde i sine konklusioner af 12. maj 2009¹⁹ en strategiramme for det europæiske samarbejde på uddannelsesområdet (ET 2020), og Europa 2020-strategien²⁰ fra 2010 omfattede digitale færdigheder i kraft af "den digitale dagsorden for Europa" (punkt 04). Europa 2020-strategien omfattede også "en dagsorden for nye kvalifikationer og nye job", der skulle modernisere arbejdsmarkedet og sætte folk i stand til at udvikle deres kvalifikationer hele livet igennem for at øge erhvervsfrekvensen og bedre matche udbuddet af og efterspørgslen efter arbejdskraft, herunder gennem arbejdskraftens mobilitet.

23 Siden 2010 har EU iværksat en række forskellige initiativer vedrørende digitale færdigheder - ofte som led i bredere foranstaltninger. Emnet er bredt og involverer mange interessenter på mange niveauer, f.eks. en stor del af befolkningen, forskellige forvaltningsniveauer, uddannelsessystemet og erhvervslivet. Resultatet er en række foranstaltninger på EU-plan, som løber parallelt og er delvis forbundet med hinanden. **Tabel 1** giver en oversigt over de foranstaltninger, der er beskrevet i de følgende afsnit, samt Rådets 2018-henstilling om nøglekompetencer for livslang læring (**tekstboks 1**) og den seneste udgave af DigComp (punkt 09). Tabellen viser også, at der siden 2016 har været mere fokus på digitale eller grundlæggende færdigheder, men ofte har foranstaltningerne også stadig omhandlet andre færdigheder, færdighedsniveauer eller målgrupper og ikke specifikt fokuseret på grundlæggende digitale færdigheder hos voksne.

¹⁸ Jf. "eEurope 2002: Virkning og indsatsområder", meddelelse til Det Europæiske Råds forårsmøde i Stockholm den 23.-24. marts 2001 (COM(2001) 140 final), eller ministererklæringen af 11. juni 2006, Riga, Letland.

¹⁹ Rådets konklusioner af 12. maj 2009 om en strategiramme for det europæiske samarbejde på uddannelsesområdet ("ET 2020").

²⁰ Meddelelse fra Kommissionen: "Europa 2020 - En strategi for intelligent, bæredygtig og inklusiv vækst", KOM(2010) 2020 endelig.

Tabel 1 - Igangværende EU-foranstaltninger - færdighedsområder, færdighedsniveauer og aldersgrupper

EU-foranstaltning	Færdighedsområde	Færdighedsniveauer	Aldersgruppe
Den digitale dagsorden for Europa (2010)	Syv prioriterede områder, herunder digitale færdigheder og inklusion	Alle typer niveauer	16-74 år
Den digitale kompetenceramme for borgerne (2013)	Digitale færdigheder	Alle færdighedsniveauer	Alle aldersgrupper
Strategien for et digitalt indre marked (2015)	Digitale færdigheder og digital ekspertise er nævnt specifikt, men andre områder er også dækket	Alle typer niveauer, men grundlæggende færdigheder er nævnt specifikt	Alle aldersgrupper
Digitalisering af EU's industri (2016)	Fokus på digitalisering	Alle typer niveauer	Alle aldersgrupper
Opkvalificeringsforløb (2016)	Alle færdighedsområder	Grundlæggende niveau ¹	Voksne ²
Koalitionen for digitale færdigheder og job (2016)	Digitale færdigheder	Alle færdighedsniveauer	Unge og voksne
Rådets henstilling om nøglekompetencer for livslang læring (2018)	Otte kompetencer, herunder digital kompetence	Fokus på grundlæggende færdigheder	Alle aldersgrupper

¹ Målet er at give voksne mulighed for at nå op på et niveau svarende til EQF 3 eller 4 (eksamen på sekundærtrinnet).

² Ikke berettiget til støtte under ungdomsgarantien.

Kilde: Revisionsretten.

2010-2015: Ingen foranstaltninger med specifikt fokus på grundlæggende digitale færdigheder hos voksne

24 Et af målene med ET 2020-rammen var at fremme kreativitet og innovation på alle uddannelsesniveauer. Den omhandlede alle borgeres erhvervelse af generelle færdigheder, f.eks. digital kompetence. I Rådets og Kommissionens fælles rapport for 2015 om gennemførelse af ET 2020-rammen²¹ hed det, at rammen i højere grad burde støtte håndteringen af langsigtede udfordringer, herunder tilpasning til den digitale tidsalder.

25 Den digitale dagsorden for Europa²² sigtede primært mod at fremskynde udbredelsen af højhastighedsinternet og udnytte fordelene ved et digitalt indre marked for husholdninger og virksomheder. Dens overordnede mål var: at forøge jævnlig brug af internet fra 60 % til 75 % inden udgangen af 2015 og fra 41 % til 60 % for dårligt stillede befolkningsgrupper, og at halvere den andel af befolkningen, der aldrig havde brugt internet, i 2015 (til 15 %). Begge mål blev nået. Manglen på digitale færdigheder blev også anerkendt i den digitale dagsorden for Europa, som indeholdt forslag om at gøre IT-kompetence og -færdigheder til en prioritet i forordningen om Den Europæiske Socialfond (2014-2020) og senest i 2012 at udvikle redskaber til at kortlægge og anerkende professionelle og almindelige IKT-brugeres kompetencer.

26 Dagsordenen for nye kvalifikationer og job²³ havde fire centrale politiske prioriteringer, herunder en med fokus på omfattende livslang læring. Målet var inden udgangen af 2012 at foreslå en EU-dækkende tilgang og redskaber, som kunne støtte medlemsstaterne, når de integrerede IKT-kompetencer og digitale færdigheder i deres centrale politikker for livslang læring. Der blev ikke henvist specifikt til grundlæggende digitale færdigheder i dagsordenens centrale aktioner.

²¹ EUT C 417 af 15.12.2015.

²² Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget: "En digital dagsorden for Europa", KOM(2010) 245 endelig.

²³ Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget: "En dagsorden for nye kvalifikationer og job: et europæisk bidrag til fuld beskæftigelse", KOM(2010) 682 endelig.

Kommissionen erkendte, at arbejdsmarkedets behov var stigende, og øgede fokus på grundlæggende digitale færdigheder

27 Efter at have gjort status over fremskridtene med Europa 2020-strategien²⁴ offentliggjorde Kommissionen i 2015 strategien for et digitalt indre marked²⁵. Det blev fremhævet i denne strategi, at ansvaret for læseplaner primært ligger hos medlemsstaterne, men at "Kommissionen vil behandle IKT-færdigheder og ekspertise som en central komponent i EU's fremtidige initiativer vedrørende kompetencer og uddannelse". Det blev også anerkendt, at selv om andelen af befolkningen med grundlæggende digitale færdigheder var vokset, var der stadig lang vej at gå, før den fornødne del af befolkningen havde sådanne færdigheder (punkt **01** og **14**).

28 I 2016 hed det i initiativet til digitalisering af EU's industri²⁶, at digitale færdigheder var af afgørende betydning for gennemførelsen af det digitale indre marked, men det blev understreget, at der også var en stigende efterspørgsel efter andre supplerende kvalifikationer, f.eks. inden for iværksætteri, lederskab og ingeniørvæsen. En af initiativets centrale foranstaltninger til yderligere udvikling af disse færdigheder bestod i at bygge videre på det såkaldte "storstilede samarbejde om digitale job", der blev lanceret i 2013.

²⁴ Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget: "Status over Europa 2020-strategien for intelligent, bæredygtig og inklusiv vækst", [COM\(2014\) 130 final](#).

²⁵ Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget: "En strategi for et digitalt indre marked i EU", [COM\(2015\) 192 final](#).

²⁶ Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget: "Digitalisering af EU's industri - Fuldt udbytte af det digitale indre marked", [COM\(2016\) 180 final](#).

29 Senere i 2016 efter initiativet til digitalisering af EU's industri kom den nye dagsorden for færdigheder²⁷, som omtalte behovet for, at alle borgere som minimum har grundlæggende færdigheder, herunder digitale færdigheder, og fastsatte specifikke tiltag til at øge de digitale færdigheder i Europa. Den nye dagsordens centrale tiltag vedrørende grundlæggende digitale færdigheder var initiativet om opkvalificeringsforløb og koalitionen for digitale færdigheder og job. Samtidig samarbejdede Kommissionen fortsat med interessenterne om at udvikle værktøjer til vurdering og validering af kompetencer med henblik på at hjælpe offentlige og private organer til at forbedre deres vejlednings-, uddannelses- og mentortjenester.

30 Initiativet om opkvalificeringsforløb er rettet mod voksne med et lavt færdighedsniveau og skal hjælpe dem til at opnå et minimum af læse-, skrive- og regnefærdigheder samt digitale færdigheder. Dette program kan støttes med EU-midler, bl.a. fra ESF, Den Europæiske Fond for Regionaludvikling (EFRU) og Erasmus+, men der er ikke specifikt afsat midler til grundlæggende digitale færdigheder. I en gennemførelsesrapport fra februar 2019²⁸ blev det konstateret, at en række medlemsstater havde prioriteret digitale færdigheder og brugte ESF-midler til at støtte foranstaltninger. Det fremgik imidlertid også af rapporten, at antallet af aktioner ikke svarede til udfordringens omfang, da foranstaltningerne kun omfattede nogle få tusinde mennesker ud af en målgruppe på ca. 61 millioner voksne med ringe færdigheder. Trods stigende opmærksomhed på digitale færdigheder havde de EU-medfinansierede aktioner desuden haft tendens til at fokusere mere på erhvervsmæssige færdigheder og beskæftigelse end på digitale færdigheder, selv om sidstnævnte meget vel kan integreres i erhvervsuddannelse. På baggrund af denne rapport gav Rådet²⁹ udtryk for sin fortsatte støtte til opkvalificeringsforløb og opfordrede Kommissionen til at støtte gennemførelsen gennem målrettede indkaldelser af forslag.

²⁷ Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget: En ny dagsorden for færdigheder i Europa, COM(2016) 381 final, og Rådets resolution om en ny dagsorden for kompetencer i et inklusivt og konkurrencedygtigt Europa.

²⁸ Kommissionens arbejdsdokument: "Council Recommendation on Upskilling Pathways: New Opportunities for Adults Taking stock of implementation measures", SWD(2019) 89 final.

²⁹ Rådets konklusioner om gennemførelse af Rådets henstilling om opkvalificeringsforløb: Nye muligheder for voksne, (2019/C 189/04).

31 Koalitionen for digitale færdigheder og job samler medlemsstater, virksomheder, arbejdsmarkedets parter, nonprofitorganisationer og uddannelsesudbydere for at tackle manglen på digitale færdigheder på fire områder: digitale færdigheder for alle, digitale færdigheder for arbejdsstyrken, digitale færdigheder for IKT-fagfolk og digitale færdigheder inden for uddannelse. Ud over målet om at støtte medlemsstaternes udvikling af omfattende nationale strategier for digitale færdigheder inden midten af 2017 havde koalitionen følgende mål, der skulle nås senest i 2020:

- uddanne 1 million unge arbejdsløse til ledige digitale job
- støtte opkvalificering og omskoling af arbejdsstyrken og navnlig træffe konkrete foranstaltninger til at støtte små og mellemstore virksomheder (SMV'er)
- modernisere uddannelserne for at give alle elever og lærere mulighed for at anvende digitale værktøjer og materialer i deres undervisning og læring
- omlægge og gøre brug af de tilgængelige midler til at støtte digitale færdigheder og gennemføre oplysningskampagner om betydningen af digitale færdigheder.

32 Ifølge Kommissionen havde næsten alle medlemsstater i juni 2019 en national strategi, som omfattede digitale færdigheder, og i midten af 2020 havde 25 medlemsstater oprettet nationale koalitioner. I begyndelsen af 2021 havde koalitionen for digitale færdigheder og job ca. 550 medlemmer, som mellem december 2016 og juli 2018 tilbød næsten 11 millioner europæere i alle aldersgrupper (ca. halvdelen var elever på primær- og sekundærtrinnet) en chance for at forbedre deres digitale færdigheder³⁰. En oversigt over fremskridtene med de nationale strategier og de nationale koalitions aktiviteter for de fire målgrupper³¹ kan ses i *bilag II*. Der foreligger imidlertid ingen tal vedrørende omfanget af aktiviteter med fokus på grundlæggende digitale færdigheder hos voksne. Kommissionen overvåger tilsagnene fra koalitions medlemmer ved hjælp af et særligt værktøj³², men har ikke et system til at overvåge koalitions specifikke mål.

³⁰ Jf. [EU's websted om koalitionen for digitale færdigheder og job](#).

³¹ Jf. [faktabladene om de nationale koalitioner](#) (situation pr. 30. oktober 2020).

³² Koalitions [Pledgeviewer](#).

Overvågning af digitale færdigheder inden for det europæiske semester

33 Kommissionen overvåger også de digitale færdigheder i EU-medlemsstaterne inden for rammerne af det europæiske semester. **Tabel 2** viser, at omtalen af og henstillingerne vedrørende digitale færdigheder generelt er steget siden 2017. I 2020 blev færdigheder omtalt i forbindelse med alle medlemsstaterne, og ni af dem fik henstillinger vedrørende digitale færdigheder³³. Dog vedrørte ingen af henstillingerne specifikt grundlæggende digitale færdigheder. **Tekstboks 2** viser én medlemsstats reaktion på en nylig henstilling inden for det europæiske semester.

Tabel 2 - Antal medlemsstater, der har fået landespecifikke henstillinger inden for det europæiske semester

Landespecifikke henstillinger	2017	2018	2019	2020
Antal medlemsstater med omtale af færdigheder	27	27	28	28
Antal medlemsstater, der fik henstillinger om færdigheder	5	9	18	10
Antal medlemsstater, der fik henstillinger om digitale færdigheder	0	3	6	9

Kilde: Revisionsretten baseret på [EU's publikationer om det europæiske semester](#).

³³ Østrig, Cypern, Danmark, Estland, Finland, Ungarn, Luxembourg, Portugal og Det Forenede Kongerige.

Tekstboks 2

Finlands reaktion på en henstilling inden for det europæiske semester

Finland scorer højt på både DESI's og OECD's indikatorer for grundlæggende digitale færdigheder. Landet har ikke en strategi med specifikt fokus på grundlæggende digitale færdigheder, men har valgt en mere holistisk tilgang.

I 2018 reformerede Finland sit erhvervsuddannelsessystem ved at skabe et fælles erhvervsuddannelsesforløb, der er tilgængeligt for alle unge og voksne, uanset alder og tidligere læringshistorie. Som reaktion på en 2019-henstilling inden for det europæiske semester³⁴ om at "forbedre færdigheder og sikre en aktiv inklusion, særlig gennem velintegrerede tjenester for de ledige og ikkeerhvervsaktive", er Finland ved at forberede en reform af rammen for kontinuerlig læring med det formål, at flere borgere skal have en uddannelse på sekundært og tertiært niveau.

Erasmus+ og ESF var de vigtigste kilder til finansiering vedrørende digitale færdigheder

34 EU afsatte ikke specifik finansiering til de ovenfor beskrevne initiativer, som blev integreret i de eksisterende finansieringsstrømme. Kommissionen øremærker ikke finansiering til grundlæggende digitale færdigheder, hvilket er i overensstemmelse med dens mål om at støtte uddannelsessystemer, som fokuserer på forskellige målgrupper og kompetencer - herunder digitale færdigheder - foruden f.eks. arbejdsrelateret uddannelse, kreativitet og kritisk tænkning. Ifølge Kommissionen betyder de mange forskellige programål, at der med øremærkning af specifikke beløb ikke ville være tilstrækkelig fleksibilitet til at tilpasse programmerne efter lokale behov.

35 Vi analyserede den finansiering, der blev anvendt til grundlæggende digitale færdigheder i forbindelse med voksenuddannelse. De vigtigste finansieringskilder var Erasmus+-programmet (der forvaltes på EU-plan af Kommissionen og dens [Forvaltningsorgan for Undervisning, Audiovisuelle Medier og Kultur](#)) og ESF, der er under delt forvaltning. [Tekstboks 3](#) giver nærmere oplysninger om Cosmeprogrammet.

³⁴ Henstilling med henblik på Rådets henstilling om Finlands nationale reformprogram for 2019 og med Rådets udtalelse om Finlands stabilitetsprogram for 2019, [COM\(2019\) 526 final](#).

Tekstboks 3

Cosme - et program for SMV'er

Cosme er EU's direkte forvaltede program for SMV'er med et budget på 2,3 milliarder euro for perioden 2014-2020. SMV'erne er et væsentligt element i EU's økonomier: Ni ud af ti virksomheder er SMV'er, og SMV'er skaber to ud af tre job i Europa. Cosme har ingen projekter, der specifikt fokuserer på grundlæggende digitale færdigheder. Projekterne har generelt fokus på digitale færdigheder for fagfolk med speciale i IKT.

36 Erasmus+ støtter tiltag inden for uddannelse, ungdom og idræt med et samlet budget på 16,45 milliarder euro for perioden 2014-2020. Programmet giver studerende, undervisere og lærere mulighed for læringsmobilitet og har til formål at forbedre uddannelsernes kvalitet og fremme innovation gennem samarbejde og støtte til politiske reformer. Af dets budget blev 17 % tildelt erhvervsuddannelse og 3,9 % tildelt voksenuddannelse³⁵. Lovgivningen om Erasmus+ nævner ikke specifikt digitale færdigheder, men påpeger behovet for at forbedre niveauet af nøglekompetencer og -kvalifikationer, *"særlig med hensyn til deres relevans for arbejdsmarkedet og deres bidrag til et sammenhængende samfund, navnlig gennem øgede muligheder for læringsmobilitet og gennem styrket samarbejde mellem uddannelsesverdenen og arbejdslivet"*³⁶. Alle de årlige arbejdsprogrammer i de seneste syv år har refereret til digitale færdigheder.

³⁵ Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) nr. 1288/2013 af 11. december 2013 om oprettelse af "Erasmus+": EU-programmet for uddannelse, ungdom og idræt, artikel 18.

³⁶ Forordning (EU) nr. 1288/2013, artikel 5, stk. 1, litra a).

37 De årlige gennemførelsesrapporter og midtvejsrapporten nævner imidlertid ikke specifikt digitale færdigheder (grundlæggende eller avancerede), da der ikke findes nogen specifik output-/resultatindikator for digitale færdigheder. Den af indikatorerne for evaluering af programmet, der kommer nærmest digitale færdigheder, er *"Procentdel af deltagere, der erklærer at de har øget deres nøglekompetencer"*³⁷. Dette er et subjektivt element, da det *"primært er baseret på deltagernes selvrapporterede opfattelse"*³⁸, udtrykt i samtaler og spørgeundersøgelser. Ifølge midtvejsevalueringen af Erasmus+ mente 89 % af alle studerende på erhvervsuddannelser, at de havde forbedret deres faglige kvalifikationer³⁹.

38 Under Erasmus+ var der ved udgangen af 2019 ca. 16 000 projekter vedrørende IKT, nye teknologier og digitale kompetencer, herunder ca. 4 300 vedrørende voksenuddannelse og erhvervsuddannelse⁴⁰. Størstedelen af disse projekter bidrager til erhvervelse af mange forskellige færdigheder, herunder grundlæggende digitale færdigheder for alle aldersgrupper. Et projekt vedrørende nye teknologier i fremmedsprogsundervisning adresserer f.eks. ikke direkte problemet med ringe digitale færdigheder, men det indfører digitale metoder i undervisningen. Vores analyse viste, at 133 af disse projekter udelukkende vedrørte digitale færdigheder, og at kun 18 udelukkende vedrørte voksnes erhvervelse af grundlæggende digitale færdigheder. Andre projekter omfattede f.eks. erhvervelse af specialiserede IKT-færdigheder eller anvendelse af nye undervisningsmetoder såsom onlinelæringsplatforme. Det betyder, at ca. 14 % af de Erasmus+-projekter, der kun støtter digitale kompetencer, vedrører den voksne befolknings erhvervelse af grundlæggende digitale færdigheder. Som andel af samtlige projekter under Erasmus+ udgør disse projekter under 0,1 %. **Tekstboks 4** giver eksempler på to forskellige måder at støtte grundlæggende digitale færdigheder på.

³⁷ Bilag I til forordning (EU) nr. 1288/2013, "Indikatorer for evalueringen af programmet".

³⁸ Særberetning nr. 22/2018 "Mobilitet under Erasmus+: Millioner af deltagere og europæisk merværdi med flere facetter, men resultatmålingen bør forbedres yderligere", punkt 74.

³⁹ Kommissionens arbejdsdokument: "Mid-term evaluation of the Erasmus+ programme (2014-2020)", SWD(2018) 40 final, s. 138, "Overview of results".

⁴⁰ Kommissionens websted for Erasmus+-projektresultater.

Tekstboks 4

Erasmus+-projekter til forbedring af grundlæggende digitale færdigheder

TICTac+55⁴¹

Projektet "Combined Learning Techniques for People 55+" omfatter kurser for lærere, der ønsker at opmuntre og støtte deres ældre studerende så meget som muligt, så de kan tackle udfordringerne i forbindelse med IKT. Dette gøres ved at fremme anvendelsen af IKT, men på en kritisk måde og under hensyntagen til de studerendes livssituation og behov. Med henblik på at nå disse mål er der planlagt lærerudvekslingsprogrammer mellem en række lande i EU (Finland, Nederlandene, Slovakiet, Ungarn, Det Forenede Kongerige og Estland). Emnerne omfatter: brug af elektronik i hverdagslivet, IKT-støttet innovation og kreativitet og implementering af webbaserede applikationer til forbedring af sprogkurser.

IDEAL - Integrating Digital Education in Adult Literacy⁴²

IDEAL var et strategisk partnerskab mellem Finland, Belgien, Irland, Italien, Nederlandene og Norge med deltagelse af fem udbydere af voksenuddannelse og én ikkestatslig organisation. Projektet fokuserede på at forbedre de digitale færdigheder hos voksenundervisere, der arbejder med dårligt stillede grupper, med henblik på at forbedre lavtuddannede voksnes beskæftigelsesegnethed gennem erhvervsuddannelse og undervisning på lokalt plan.

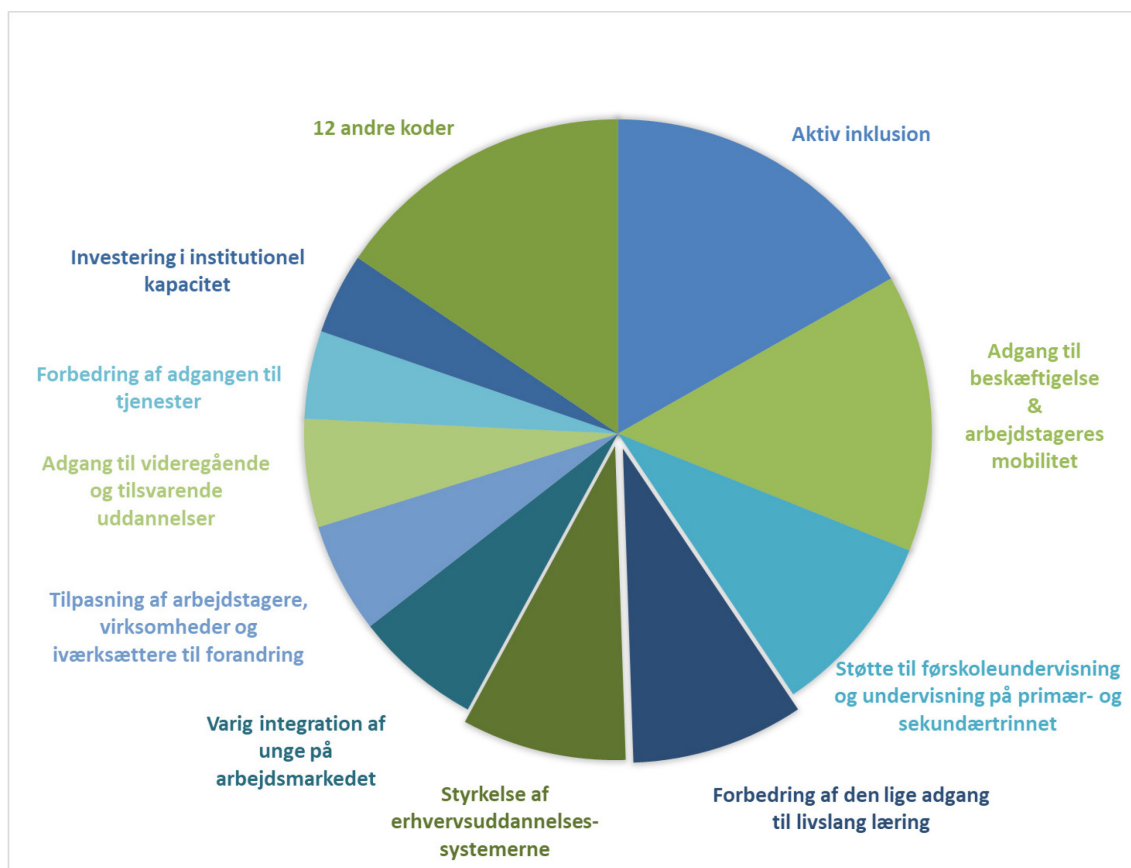
IDEAL-projektteamet undersøgte, hvilken type færdigheder der er behov for i forskellige sammenhænge, og hvordan undervisere kan udvikle deres kompetencer ved at udveksle viden, erfaringer og gode praksis. Som resultat af projektet blev underviserne mere kompetente til og trygge ved at integrere innovative digitale metoder i deres daglige undervisning, herunder multimedieapplikationer, brug af video, virtuelle læringsmiljøer, sociale medier og spil.

⁴¹ Websted for Erasmus+-projektet TICTac+55: Combined Learning Techniques for People 55+.

⁴² Websted for Erasmus+-projektet IDEAL - Integrating Digital Education in Adult Literacy.

39 **ESF** støtter foranstaltninger vedrørende en række mål, herunder beskæftigelse og bedre uddannelse. Lovgivningen for perioden 2014-2020 nævner digitale færdigheder⁴³ som et område, hvor ESF kan bidrage gennem sine investeringsprioriteter, herunder dem, der vedrører livslang læring og erhvervsuddannelse. **Figur 10** viser, at disse prioriteter tegner sig for henholdsvis den fjerdestørste og den femtestørste tildeling under ESF, i alt 14,6 milliarder euro.

Figur 10 - Planlagte ESF-tildelinger til de forskellige interventionsområder



Kilde: Revisionsrettens beregninger baseret på ESIF Open Data Platform.

40 I forbindelse med fonde under delt forvaltning, f.eks. ESF, kan medlemsstaterne bestemme, hvordan de vil tildele midler inden for rammerne af partnerskabsaftalerne og de operationelle programmer (OP'er). Med hensyn til udarbejdelsen af disse dokumenter tilkendegav Kommissionen i sine positionspapirer fra 2012, at en række lande burde overveje at prioritere digitale færdigheder - **tabel 3**.

⁴³ Artikel 3, stk. 2, litra b), i forordning (EU) nr. 1304/2013.

Tabel 3 - Prioriteter vedrørende digitale færdigheder i Kommissionens positionspapirer fra 2012

Tematiske mål med omtale af digitale færdigheder	Medlemsstater
Bedre adgang til og brug og kvalitet af IKT	BG, CZ, EE, ES, HR, IT, LV, PT
Fremme af bæredygtig beskæftigelse af høj kvalitet og støtte til arbejdskraftens mobilitet	AT, DE
Investeringer i uddannelse og erhvervsuddannelse med henblik på færdigheder og livslang læring	HU, RO, SE, SI
Ingen omtale af digitale færdigheder/kompetencer	BE, CY, DK, EL, FR, FI, IE, LT, LU, MT, NL, PL, SK, UK

Kilde: Revisionsretten baseret på Kommissionens positionspapirer fra 2012.

41 Vores analyse af medlemsstaternes tildelinger viste, at der af de 187 ESF-OP'er i de 28 medlemsstater var 29 OP'er i 10 medlemsstater, der omfattede IKT-relateret undervisning inden for voksenuddannelse eller erhvervsuddannelse (*tabel 4*). Den samlede planlagte tildeling til de 28 medlemsstater under ESF's tematiske mål vedrørende uddannelse udgør under 0,6 % af den totale ESF-tildeling for perioden 2014-2020.

Tabel 4 - ESF-OP'er med støtte til voksenuddannelse i digitale færdigheder i medlemsstaterne

Medlemsstat	Planlagt beløb til IKT-relateret voksenuddannelse (mio. euro)	Tildelt EU-støtte til operationer udvalgt af forvaltningsmyndigheden (mio. euro)	Samlede udgifter anmeldt af støttemodtagerne til forvaltningsmyndigheden og indberettet til Kommissionen (mio. euro)
Polen	154,7	201,3	148,4
Slovakiet	132,5	5,8	3,7
Italien	58,7	26,5	31,5
Estland	55,5	30,7	18,1
Ungarn	51,6	134,8	41,6
Finland	16,9	5,9	7,5
Spanien*	5,0	25,2	13,7
Luxembourg	0,3	1,2	0,8
Frankrig	ikke angivet i OP'erne	1,5	3,0
Det Forenede Kongerige	ikke angivet i OP'erne	5,5	4,6
I alt	475,3*	438,4	272,8

Noter: Alle data pr. 31. december 2019. Tal for Frankrig og Det Forenede Kongerige indgår ikke i totalen for det planlagte beløb, men i totalen for det tildelte beløb.

* For det spanske program 2014ES05SFOP016 - Extremadura foreligger der ingen oplysninger for 2019, og derfor indgår kun de aggregerede beløb til og med 2018 i totalen.

Kilde: [ESIF Open Data Platform](#).

42 *Tabel 4*, som er baseret på medlemsstaternes årlige rapportering til Kommissionen, viser, at de ti medlemsstater, der havde planlagt at bruge ESF-midler til at fremme digitale færdigheder under det tematiske mål vedrørende uddannelse, ved udgangen af 2019 havde indgået forpligtelser for 92 % af finansieringen til projekter og brugt 57 % (nærmere oplysninger kan ses i *bilag III*). Der er betydelige forskelle mellem medlemsstaterne: Under nogle OP'er var der endnu ikke afholdt nogen omkostninger, mens der under andre var udvalgt projekter, hvis omkostninger var væsentlig højere end planlagt. Disse ti medlemsstater havde i alt tildelt 439 millioner euro i ESF-midler til at støtte erhvervelse af digitale færdigheder gennem livslang læring og erhvervsuddannelse, hvilket er 0,5 % af den samlede ESF-tildeling for perioden 2014-2020. ESF kunne bidrage til erhvervelse af digitale færdigheder under andre tematiske mål, f.eks. vedrørende beskæftigelse, social inklusion eller opbygning af institutionel kapacitet, og dermed øge den samlede støtte til ca. 2 % af den samlede ESF-tildeling.

Effekten af Kommissionens covid-19-hjælpeforanstaltninger på programmeringen for 2014-2020 vedrørende digitale færdigheder (Erasmus, ESF-OP'er)

43 På baggrund af covid-19-krisen giver forordningen om investeringsinitiativet som reaktion på coronavirusset (CRII) og CRII Plus-forordningen medlemsstaterne fleksibilitet til at anvende eksisterende, ubrugte ressourcer og omdirigere dem til de områder, hvor der er størst behov for dem. Ved udgangen af november 2020 havde 22 medlemsstater (og Det Forenede Kongerige) anmodet om 151 ændringer af deres ESF-OP'er ved at gøre brug af den fleksibilitet, som CRII og CRII Plus tilbyder. I nogle tilfælde drejede det sig om at overføre midler fra projekter vedrørende digitale færdigheder.

44 Den foreslåede pakke med genopretningsbistand til samhørighed og til områder i Europa (REACT-EU)⁴⁴ omfatter 47,5 milliarder euro i supplerende midler, som vil blive stillet til rådighed via de samhørighedspolitiske fonde, herunder ESF, vedrørende programperioden 2014-2020. Under ESF kan foranstaltninger finansieret af REACT-EU omfatte digitale færdigheder.

⁴⁴ Forslag til Europa-Parlamentets og Rådets forordning om ændring af forordning (EU) nr. 1303/2013 for så vidt angår ekstraordinære supplerende midler og gennemførelsesordninger under målet om investeringer i vækst og beskæftigelse med henblik på at yde bistand til fremme af kriseafhjælpning i forbindelse med covid-19-pandemien og forberedelse af en grøn, digital og modstandsdygtig genopretning af økonomien (REACT-EU), [COM\(2020\) 451 final](#).

45 Der blev offentliggjort ekstra indkaldelser af forslag under Erasmus+ for at støtte digital parathed på uddannelsesområdet, og der blev afsat 100 millioner euro til at støtte projekter inden for skoleuddannelse, erhvervsuddannelse og videregående uddannelse. Ansøgningsfristen for disse indkaldelser var den 29. oktober 2020, og resultaterne forelå ikke, da denne analyse blev afsluttet. Eftersom indkaldelserne ikke havde fokus på voksenuddannelse, er det dog ifølge Kommissionen usandsynligt, at der vil være projekter vedrørende støtte til grundlæggende digitale færdigheder hos voksne.

EU's forslag vedrørende fremtiden (2021-2027)

Den europæiske dagsorden for færdigheder

46 Den europæiske dagsorden for færdigheder⁴⁵ fastsætter kvantificerbare mål for både opkvalificering (forbedring af eksisterende færdigheder) og omskoling (uddannelse i nye færdigheder), der skal nås inden for de næste fem år. Det er det første forslag, der indeholder et specifikt mål om at øge andelen af borgere med som minimum grundlæggende digitale færdigheder: fra 56 % i 2019 til 70 % i 2025. Dagsordenen fastsætter ikke delmål for opfyldelsen af dette mål.

47 Kommissionen anslår, at det årligt vil kræve 48 milliarder euro i alt fra den offentlige og den private sektor at opfylde de mål, der er fastsat i dagsordenen. I dagsordenen nævnes ni EU-fonde som mulige finansieringskilder i perioden 2021-2027. De vigtigste af disse er genopretnings- og resiliensfaciliteten med et samlet foreslået budget på 673,3 milliarder euro, ESF+ med et foreslået budget på 87,9 milliarder euro og Erasmus med et foreslået budget på 23,4 milliarder euro.

Genopretnings- og resiliensfaciliteten

48 Under genopretnings- og resiliensfaciliteten vil 673,3 milliarder euro i form af lån og tilskud blive stillet til rådighed for at støtte reformer og investeringer, der gennemføres af medlemsstaterne. Det er en forudsætning, at medlemsstaterne udarbejder nationale genopretnings- og resiliensplaner med en sammenhængende

⁴⁵ Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget: Den europæiske dagsorden for færdigheder med henblik på bæredygtig konkurrenceevne, social retfærdighed og modstandsdygtighed, COM(2020) 274 final.

pakke af reformer og investeringsprojekter. Disse planer skal tackle de udfordringer, der er identificeret i forbindelse med det europæiske semester, navnlig i de landespecifikke henstillinger, som Rådet har vedtaget, og som omfatter digitale færdigheder (punkt [33](#) og [tabel 2](#)). I den forbindelse opfordrer Kommissionen medlemsstaterne til i deres genopretnings- og resiliensplaner at medtage investeringer og reformer med fokus på digitale færdigheder og uddannelse og erhvervsuddannelse for alle aldersgrupper med henblik på at nå 70 %-målet senest i 2025 (punkt [46](#))⁴⁶.

49 Rådets holdning⁴⁷ er, at mindst 20 % (144,8 milliarder euro) bør bruges på den "digitale omstilling", som omfatter digitale færdigheder på alle niveauer. I denne forbindelse henviser Rådets konklusioner af 2. oktober 2020⁴⁸ specifikt til opgradering af digitale færdigheder i uddannelsessystemerne.

Den Europæiske Socialfond Plus (ESF+)

50 Målene for ESF+⁴⁹ omfatter digitale færdigheder - om end ikke nødvendigvis grundlæggende digitale færdigheder. ESF+ skal også bidrage til relevante aspekter af andre vigtige EU-initiativer og aktiviteter, navnlig dagsordenen for færdigheder i Europa og initiativet vedrørende opkvalificeringsforløb. Det planlagte budget for perioden 2021-2027 beløber sig til 87,9 milliarder euro, men der er ingen specifik bevilling til "digitale færdigheder".

51 I 2019-landerapporterne under det europæiske semester⁵⁰ fremlagde Kommissionen foreløbige synspunkter vedrørende prioriterede investeringsområder og rammebetingelserne for en effektiv gennemførelse af samhørighedspolitikken for 2021-2027. Disse dannede grundlag for en dialog mellem medlemsstaterne og Kommissionen om programmeringen af de samhørighedspolitiske fonde (herunder

⁴⁶ Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg, Regionsudvalget og Den Europæiske Investeringsbank: "Årlig strategi for bæredygtig vækst 2021", [COM\(2020\) 575 final](#).

⁴⁷ Jf. [Note 11538/20](#) fra Rådets Generalsekretariat af 7. oktober 2020.

⁴⁸ Jf. [Note EUCO 13/20](#) af 2. oktober 2020.

⁴⁹ Forslag til Europa-Parlamentets og Rådets forordning om Den Europæiske Socialfond Plus (ESF+), [COM\(2018\) 382 final](#).

⁵⁰ 2019: [European Semester: Country Reports](#), bilag D.

ESF+). Kommissionen mente, at 23 af de 27 medlemsstater burde adressere digitale færdigheder i deres programmer.

Det nye Erasmusprogram for 2021-2027

52 Kommissionen har foreslået et nyt Erasmus-program for perioden 2021-2027⁵¹, der omfatter både grundlæggende og avancerede digitale færdigheder, og som i det væsentlige viderefører programmet fra den foregående periode. Det nye program vil også støtte erhvervsuddannelser, IT-kundskaber og voksenuddannelse, og digitale færdigheder nævnes specifikt - dog med særlig vægt på avancerede digitale færdigheder.

Handlingsplanen for digital uddannelse

53 I september 2020 foreslog Kommissionen en ny handlingsplan for digital uddannelse 2021-2027⁵². Handlingsplanen anfører blandt sine vejledende principper, at digital kunnen er essentiel i hverdagslivet, og at grundlæggende digitale færdigheder bør blive en del af de centrale overførbare færdigheder, som alle bør have. I overensstemmelse med disse vejledende principper foreslås der en række foranstaltninger, f.eks. anvendelse af Erasmusprogrammet til at støtte uddannelsesinstitutioners digitaliseringsplaner, udvikling af et europæisk certifikat for digitale færdigheder anerkendt og accepteret af stater, arbejdsgivere og andre interessenter i hele Europa, og fremsættelse af forslag til en henstilling fra Rådet om et bedre udbud af digitale færdigheder på uddannelserne.

Rådets henstilling om at styrke ungdomsgarantien

54 EU's ungdomsgaranti er en forpligtelse, alle medlemsstaterne har påtaget sig, til at sikre, at alle unge under 25 år får et kvalitetstilbud om beskæftigelse, videreuddannelse, en lærlingeuddannelse eller et praktikophold, senest fire måneder

⁵¹ Forslag til Europa-Parlamentets og Rådets forordning om oprettelse af "Erasmus": EU-programmet for uddannelse, ungdom og idræt og om ophævelse af forordning (EU) nr. 1288/2013, [COM\(2018\) 367 final](#).

⁵² Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget: Handlingsplan for digital uddannelse 2021-2027 - Omstilling af uddannelsessystemerne med henblik på den digitale tidsalder, [COM\(2020\) 624 final](#).

efter at de er blevet arbejdsløse eller har forladt det formelle uddannelsessystem. I november 2020 styrkede Rådet sin henstilling fra 2013 ved bl.a. at udvide aldersgruppen til at omfatte alle unge under 30 år. Rådet henstillede også til medlemsstaterne, at de anvender DigComp (punkt 09) til at vurdere de digitale færdigheder hos alle unge, der ikke er i beskæftigelse eller under uddannelse, og som lader sig registrere under ungdomsgarantien, så alle unge med behov for det får tilbudt et særligt kursus, der skal forbedre deres digitale færdigheder⁵³.

Opdatering af indikatoren for digitale færdigheder

55 Kommissionen vil indføre en revideret metode til beregning af indikatoren for digitale færdigheder. Indikatoren vil blive justeret ved tilføjelse af et femte kompetenceområde, "sikkerhed", til de fire eksisterende IKT-områder. Med denne revision vil Eurostats sammensatte indikator for digitale færdigheder blive bragt på linje med 2018-opdateringen af Rådets henstilling om en ramme af nøglekompetencer for livslang læring, og indikatoren vil også bedre afspejle 2021-udgaven af den digitale kompetenceramme for borgerne.

⁵³ Rådets henstilling af 30. oktober 2020 om en bro til job - styrkelse af ungdomsgarantien og erstatning af Rådets henstilling af 22. april 2013 om oprettelsen af en ungdomsgaranti (2020/C 372/01).

Afsluttende bemærkninger

Analysens hovedpunkter

56 Det bliver stadig vigtigere, at arbejdsstyrken har grundlæggende digitale færdigheder, og ofte kræves de allerede i mange erhverv. Voksne, der ikke har disse grundlæggende færdigheder, vil få problemer både på arbejdspladsen og i deres privatliv. Dette gælder især for ældre, lavtuddannede og arbejdsløse voksne (punkt [12-17](#), [figur 4](#) og [figur 7](#)).

57 Medlemsstaterne har det primære ansvar for udvikling af færdigheder, men EU har længe anerkendt udfordringen og taget en række skridt for at støtte medlemsstaternes bestræbelser på at afhjælpe den utilstrækkelige udbredelse af grundlæggende digitale færdigheder. EU har således vedtaget retningslinjer og henstillinger og ydet støtte til samarbejdsnetværk. Kommissionen har i denne forbindelse fastlagt en internationalt anerkendt digital kompetenceramme, støttet udviklingen af nationale strategier vedrørende digitale færdigheder og hjulpet med at skabe nationale koalitioner for digitale færdigheder og job i næsten alle EU-medlemsstater. Trods en støt stigning i EU-foranstaltningernes omfang og volumen i de seneste fem år er udbredelsen af grundlæggende digitale færdigheder i medlemsstaterne imidlertid ikke blevet forbedret væsentligt ifølge de indikatorer, som Kommissionen anvender (punkt [05](#), [06](#), [09](#) og [14](#), [figur 4](#) og [figur 6](#)).

58 Udbredelsen af færdigheder varierer betydeligt i og mellem medlemsstaterne. Med hensyn til færdigheder er medlemsstaterne på linje med de lande uden for EU, som der foreligger sammenlignelige data om: De bedst placerede medlemsstater er blandt de førende lande i verden, men medlemsstaterne i den anden ende af skalaen er ikke bedre end de dårligst placerede lande uden for EU. For denne gruppe medlemsstater forværredes situationen gradvis i perioden 2015-2018, hvilket viser, at den digitale kløft ikke kun findes mellem forskellige befolkningsgrupper i en medlemsstat, men også mellem lande, der er henholdsvis højt og lavt placeret med hensyn til digitale færdigheder (punkt [18-21](#), [figur 8](#) og [figur 9](#)).

59 Siden 2010 har EU iværksat en række forskellige initiativer vedrørende digitale færdigheder - ofte som led i bredere foranstaltninger. Emnet er bredt og involverer mange interessenter på mange niveauer, f.eks. en stor del af befolkningen, forskellige forvaltningsniveauer, uddannelsessystemet og erhvervslivet. Resultatet er en række foranstaltninger på EU-plan, som løber parallelt og er delvis forbundet med hinanden (punkt [23](#) og [tabel 1](#)).

60 Selv om den digitale dagsorden for Europa indeholdt forslag om at gøre IT-kompetence og -færdigheder til en prioritet for ESF i perioden 2014-2020, tegnede projekter med specifikt fokus på IKT-relateret uddannelse i medlemsstaterne sig kun for ca. 2 % af ESF-midlerne. Kommissionen konkluderede, at antallet af foranstaltninger med specifikt fokus på opkvalificering af voksne var utilstrækkeligt. Tilsvarende udgjorde finansieringen af projekter under Erasmus+ vedrørende grundlæggende digitale færdigheder hos voksne kun en lille procentdel af den samlede finansiering (punkt [25](#), [30](#) og [34-41](#)).

61 For perioden efter 2020 har EU nu fastsat et klart mål om, at andelen af borgere med som minimum grundlæggende digitale færdigheder øges til 70 % i 2025 fra 56 % i 2019. Ifølge Kommissionen vil dette kræve en årlig investering på 48 milliarder euro, som skal komme fra private kilder såvel som nationale og internationale offentlige kilder. I lyset af dette mål har EU iværksat en række initiativer og tildelt EU-midler med fokus på grundlæggende digitale færdigheder hos voksne (punkt [46-55](#)).

Udfordringer i fremtiden

62 Vi identificerede nogle væsentlige udfordringer med hensyn til opfyldelsen af de mål, der er fastsat for den kommende EU-programperiode:

63 Tilstrækkelig finansiering til at fremme digitale færdigheder er en vigtig del af ligningen. Der er større sandsynlighed for at opfylde de politiske mål, hvis finansieringskilderne og de involverede beløb kan angives, eventuelt blot foreløbigt. Den europæiske dagsorden for færdigheder nævner de forskellige EU-fonde, der kan støtte gennemførelsen, men den angiver ikke de involverede beløb.

64 Den europæiske dagsorden for færdigheder fastsætter ikke delmål for opfyldelsen af det overordnede mål eller f.eks. et minimumsniveau, der skal nås af alle lande. Sådanne specifikke mål og delmål ville f.eks. gøre det lettere at overvåge gennemførelsen af politikken med det sigte at mindske den digitale kløft mellem lande med henholdsvis gode og dårlige resultater.

65 Med hensyn til overvågning er Eurostats sammensatte indikator et nyttigt redskab til at vurdere EU-borgernes digitale færdigheder, og den vil også blive brugt til at overvåge fremskridtene med hensyn til at nå målet om senest i 2025 at sikre, at 70 % af borgerne som minimum har grundlæggende digitale færdigheder. Indikatoren vil blive opdateret og tilføjet et "sikkerhedselement" fra 2021. Dette er nyttigt, fordi det bringer den på linje med DigComp-rammen, men det vil ændre dens værdier. Kommissionen træffer foranstaltninger til at begrænse effekten af dette, men ændringen af indikatorberegningen kan ikke desto mindre påvirke mulighederne for at opfylde 2025-målet.

66 Med hensyn til overvågning var det svært for Kommissionen at identificere de EU-finansierede projekter, der i perioden 2014-2020 skulle bidrage til opkvalificering af voksne til som minimum at have grundlæggende digitale færdigheder, og at vurdere, i hvor høj grad disse projekter kunne have bidraget til opfyldelse af dette mål. Muligheden for at overvåge sådanne projekter bør sikres i perioden 2021-2027, så EU kan bedømme, om foranstaltningerne er vellykkede eller ej.

Vedtaget af Afdeling II, der ledes af Iliana Ivanova, medlem af Revisionsretten, i Luxembourg den 20. januar 2021.

På Revisionsrettens vegne

Klaus-Heiner Lehne
Formand

Glossar, akronymer og forkortelser

Arbejdsstyrke: Alle de personer, der er beskæftiget - eller aktivt søger beskæftigelse - med direkte produktion af varer og tjenesteydelser.

Cedefop: Det Europæiske Center for Udvikling af Erhvervsuddannelse.

Cosme: EU's program for virksomheders konkurrenceevne og små og mellemstore virksomheder.

Covid-19: Coronavirussygdom.

De europæiske struktur- og investeringsfonde (ESI-fondene): De fem vigtigste EU-fonde, der sammen støtter økonomisk udvikling i EU: Den Europæiske Fond for Regionaludvikling, Den Europæiske Socialfond, Samhørighedsfonden, Den Europæiske Landbrugsfond for Udvikling af Landdistrikterne og Den Europæiske Hav- og Fiskerifond.

Den Europæiske Fond for Regionaludvikling (EFRU): En EU-fond, der styrker den økonomiske og sociale samhørighed i EU ved at finansiere investeringer, der mindsker ubalancerne mellem regionerne.

Den Europæiske Socialfond (ESF): En EU-fond, der skal skabe uddannelses- og beskæftigelsesmuligheder og forbedre situationen for personer, der trues af fattigdom.

Den Europæiske Socialfond+ (ESF+): Det program, der efterfølger Den Europæiske Socialfond i perioden 2021-2027.

DESI: Indeks for den digitale økonomi og det digitale samfund.

DigComp: Den europæiske digitale kompetenceramme for borgerne.

DSI: Indikator for digitale færdigheder.

Erasmus+: Et EU-program, der støtter uddannelse, ungdom og idræt i Europa, primært ved at give universitetsstuderende mulighed for at studere og tilegne sig erfaring i udlandet.

Erhvervsuddannelse: Uddannelse, der sigter mod at udruste personer med den viden og de færdigheder, der efterspørges på arbejdsmarkedet.

EUROSAI: Den Europæiske Organisation af Øverste Revisionsmyndigheder er en af de regionale grupper i Den Internationale Organisation af Øverste Revisionsmyndigheder (INTOSAI) og består af de overordnede revisionsorganer for 49 europæiske stater og Den Europæiske Revisionsret.

GD CNECT: Generaldirektoratet for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi.

GD EAC: Generaldirektoratet for Uddannelse, Unge, Idræt og Kultur.

GD EMPL: Generaldirektoratet for Beskæftigelse, Sociale Anliggender, Arbejdsmarkedsforhold og Inklusion.

GD ESTAT: Generaldirektoratet Eurostat (europæiske statistikker).

GD GROW: Generaldirektoratet for det Indre Marked, Erhvervspolitik, Iværksætteri og SMV'er.

Genopretnings- og resiliensfaciliteten: En EU-fond, der skal afbøde de økonomiske og sociale konsekvenser af covid-19 og gøre medlemsstaternes økonomier og samfund mere bæredygtige og modstandsdygtige og bedre forberedt til den grønne og den digitale omstilling.

Genopretningsbistanden til samhørighed og til områder i Europa (REACT-EU): Et instrument, der yder supplerende finansiering til at videreføre og udvide de to "investeringsinitiativer som reaktion på coronavirusset" (CRII og CRII+).

I-DESI: Internationalt indeks for den digitale økonomi og det digitale samfund.

IKT: Informations- og kommunikationsteknologi.

Investeringsinitiativet som reaktion på coronavirusset (CRII): Pakke af foranstaltninger, der skal muliggøre fleksibel anvendelse af de europæiske struktur- og investeringsfonde som reaktion på covid-19-udbruddet.

Livslang læring: Alle de læringsaktiviteter, som man deltager i gennem hele livet, med det formål at fremme viden, færdigheder og kompetencer.

OECD: Organisationen for Økonomisk Samarbejde og Udvikling.

Operationelt program: Den grundlæggende ramme for gennemførelse af EU-finansierede samhørighedsprojekter i en bestemt periode, som afspejler prioriteterne og målene i partnerskabsaftalerne mellem Kommissionen og de enkelte medlemsstater.

PIAAC: Program for international vurdering af voksnes kompetencer.

Positionspapir: Et dokument, der udstikker rammerne for dialogen mellem Kommissionen og en medlemsstat under udarbejdelsen af en partnerskabsaftale og operationelle programmer.

Små og mellemstore virksomheder (SMV'er): En størrelsesbetegnelse for virksomheder og andre organisationer, baseret på antallet af ansatte og bestemte finansielle kriterier. Små virksomheder har under 50 ansatte og en årlig omsætning eller en samlet årlig balance på højst 10 millioner euro. Mellemstore virksomheder har under 250 ansatte og en årlig omsætning på højst 50 millioner euro eller en samlet årlig balance på højst 43 millioner euro.

Strategiramme for det europæiske samarbejde på uddannelsesområdet (ET 2020): Et forum, hvor medlemsstaterne kan drøfte uddannelsespolitik, udveksle bedste praksis og lære af hinanden.

Voksenuddannelse: Læringsaktiviteter efter afslutningen af den grundlæggende uddannelse. En del af EU's politik for livslang læring.

Bilag

Bilag I - Måling af digitale færdigheder

Vi henviser til fire informationskilder vedrørende niveauer af digitale færdigheder:

- 1) **Eurostats indikator for digitale færdigheder (DSI)** blev udviklet i samarbejde med Det Fælles Forskningscenter og GD CNECT og blev første gang offentliggjort i 2015. Denne indikator er baseret på den digitale kompetenceramme, som er en bredt anerkendt og videnskabeligt udviklet kompetenceramme for digitale færdigheder. Indikatoren bygger på udvalgte aktiviteter vedrørende internettet eller softwareanvendelse for personer i alderen 16-74 år inden for fire specifikke færdighedsområder (IT, kommunikation, problemløsning og software). Der offentliggøres fire niveauer: ingen færdigheder, ringe færdigheder, grundlæggende færdigheder og mere end grundlæggende færdigheder. Det er ikke muligt at vurdere de digitale færdigheder hos personer, der ikke har brugt internettet i de seneste tre måneder (en hastigt svindende kategori).

Indikatoren for digitale færdigheder foreligger for 2015, 2016, 2017 og 2019. Den er baseret på EU-undersøgelsen af husstandes og enkeltpersoners brug af IKT. Dataene indsamles af de nationale statistiske kontorer i medlemsstaterne og sendes til Eurostat med henblik på validering og aggregering. Eurostat offentliggør indikatoren på sit websted med flere oversigter (over fordelinger efter alder, køn, uddannelse, indkomstkvartil og økonomisk aktivitet).

- 2) **Indekset for den digitale økonomi og det digitale samfund (DESI)** er et sammensat indeks, der opsummerer relevante indikatorer vedrørende EU's resultater på det digitale område og registrerer medlemsstaternes udvikling med hensyn til digital konkurrenceevne. DESI-dimensionen "menneskelig kapital" inkluderer digitale færdigheder i form af internetbrugerfærdigheder (baseret på Eurostats indikator for digitale færdigheder, se ovenfor) og avancerede IKT-færdigheder (beregnet ud fra antallet af beskæftigede IKT-specialister og IKT-kandidater).
- 3) **Det internationale DESI** inddrager 18 lande uden for EU for at muliggøre en bredere sammenligning af resultater på det digitale område. Da der for nogle lande ikke findes underliggende data svarende til DESI-dataene fra Eurostat, anvendes der forskellige indikatorer til beregning af dimensionen "menneskelig kapital". Udbredelsen af grundlæggende digitale færdigheder er målt ved anvendelse af indikatoren "personer, der har anvendt tekstbehandlingssoftware inden for de seneste 12 måneder", som findes i OECD's 2019-statistikker

vedrørende informations- og kommunikationsteknologi. Metoden bag I-DESI er således mindre kompleks og sofistikeret end metoden bag DESI.

- 4) **Programmet for international vurdering af voksnes kompetencer (PIAAC)** er OECD's program for vurdering og analyse af voksnes færdigheder. Hovedundersøgelsen i PIAAC er undersøgelsen af voksnes færdigheder. Denne undersøgelse måler væsentlige informationsbehandlingsfærdigheder hos voksne - læse-, skrive- og regnefærdigheder samt problemløsning - og samler oplysninger og data om, hvordan personerne anvender deres færdigheder hjemme, på arbejdspladsen og i det almindelige samfundsliv. Hensigten med at måle voksnes problemløsningsfærdigheder i teknologirige miljøer er at inddrage mere end de rent instrumentelle færdigheder relateret til viden om og brug af digitale teknologier. Vurderingen har de kognitive dimensioner af problemløsning i fokus, mens brugen af IKT er sekundær. Denne undersøgelse er desuden en test, ikke en selvevaluering som Eurostats undersøgelse. PIAAC er gennemført i tre runder i de 32 OECD-lande og i tre subnationale OECD-enheder, Flandern (Belgien), England (Det Forenede Kongerige) og Nordirland (Det Forenede Kongerige).

Der anvendes følgende færdighedsniveauer:

- Under niveau 1 (OECD-gns. 14,6 %): Opgaverne er baseret på veldefinerede problemer, der kræver anvendelse af kun én funktion i en generisk grænseflade.
- Niveau 1 (OECD-gns. 28,3 %): På dette niveau kræver opgaverne typisk anvendelse af bredt tilgængelige og velkendte teknologiske applikationer såsom e-mailsoftware eller en webbrowser. Problemet kan løses uanset respondentens kendskab til og anvendelse af specifikke værktøjer og funktioner (f.eks. en sorteringsfunktion). Opgaverne omfatter få trin og et minimalt antal operatører.
- Niveau 2 (OECD-gns. 24,7 %): På dette niveau kræver opgaverne typisk anvendelse af både generiske og mere specifikke teknologiske applikationer. Opgaverne kan omfatte mange trin og operatører. Opgaverne kan kræve vurdering af et datasæts relevans med henblik på fjernelse af distraherende elementer. Integration og deduktion kan være påkrævet.

- o Niveau 3 (OECD-gns. 5,1 %): På dette niveau kræver opgaverne typisk anvendelse af både generiske og mere specifikke teknologiske applikationer. Anvendelse af værktøjer (f.eks. en sorteringsfunktion) er påkrævet for at gøre fremskridt hen imod løsningen. Opgaverne kan omfatte mange trin og operatører. Overvågningskravene er typisk høje. Uventede resultater og blindgyder må forventes. Opgaverne kan kræve vurdering af oplysningers relevans og pålidelighed med henblik på fjernelse af distraherende elementer.

Hovedforskellene mellem Eurostats sammensatte indikator, DESI og OECD's PIAAC er vist nedenfor i [tabel 5](#).

Tabel 5 - Sammenligning af metoder til måling af digitale færdigheder

Dimension	ESTAT (DESI)	OECD's PIAAC
Definition af digitale færdigheder	Baseret på DigComp	Kombination af IKT-færdigheder og kognitive elementer (problemløsning)
Færdighedsniveauer	Ingen/grundlæggende/mere end grundlæggende færdigheder	Niveau 1-3, under niveau 1
Undersøgelsesmetode	Selvevaluering i ICT-HH-undersøgelsen	Computerbaseret test med baggrundsspørgeskema og IKT-test
Sammenlignelighed tidsmæssigt og geografisk	Ja	Nej, kun én cyklus
Formål	Sammenligning, støtte til EU-politikker	Grundlag for nationale færdighedsstrategier, sammenligning
Rettidighed	2015-2017, 2019	Én gang i 2011, 2014 eller 2017
Dækning	Alle medlemsstater	I 2011-12: Østrig, Belgien (Flandern), Tjekkiet, Danmark, Estland, Finland, Frankrig, Tyskland, Irland, Italien, Nederlandene, Polen, Slovakiet, Spanien, Sverige, Det Forenede Kongerige (England og Nordirland). I 2014-15: Grækenland, Litauen, Slovenien. I 2017: Ungarn. Mange andre OECD-medlemmer.
Omfattet befolkningsgruppe	16-74 år	16-65 år

Kilde: Revisionsretten baseret på oplysninger fra Eurostat, GD CNECT og OECD.

Bilag II - Nationale koalitioner for digitale færdigheder og job (NDSJC)

Land	Strategi medio 2019	NDSJC	Hovedmål	Aktiviteter fordelt på målgrupper (i %)			
				Alle borgere	Uddannelse	IKT-fagfolk	Arbejdsstyrken
Østrig	Ja	Ja	Den østrigske alliance for digitale færdigheder og erhverv blev lanceret i juni 2020. Den er en væsentlig del af den digitale handlingsplan, der i øjeblikket er ved at blive udviklet på nationalt plan. Med hensyn til både uddannelse og det tværgående spørgsmål om modstandsdygtighed over for kriser tages konstateringerne vedrørende digitalisering i forbindelse med covid-19-nedlukningen primært i betragtning i alliancens arbejdsprogram for 2020/2021. Som første deltager i alliancen påbegyndte DigComp-overvågningsudvalget i marts sit arbejde som kvalitetssikringsorgan vedrørende Østrigs model for digitale kompetencer.	Ikke oplyst			
Belgien	Nej	Ja	Den belgiske nationale koalition er et aktivt fællesskab af organisationer, ikkestatslige organisationer, uddannelses- og beskæftigelsesinstitutioner samt arbejdsmarkedsparter. Den har ét klart mål: på en inklusiv måde at forbedre belgiernes beherskelse af digitale færdigheder med henblik på nuværende og fremtidige job.	35 %	25 %	30 %	10 %
Bulgarien	Nej	Ja	Hovedmålet for den digitale nationale alliance er at tiltrække flere mennesker til nye teknologier, at give alle borgere mulighed for effektiv udnyttelse af det digitale potentiale og at støtte udviklingen af IKT-sektoren i Bulgarien. Gennem samarbejde forener alliancen det arbejde, der udføres af virksomheder, universiteter og den offentlige sektor i Bulgarien, og bidrager til at opfylde de prioriteter, der er fastsat i den digitale dagsorden for Europa.	10 %	60 %	10 %	20 %
Kroatien	Nej	Ja	Kroatiens nationale koalition for digitale færdigheder og job har som mål at udnytte det voksende potentiale i den kroatiske IKT-sektor til at føre an i jobvæksten i Kroatien og bidrage væsentligt til den kroatiske økonomi. Dette vil koalitionen gøre ved at sikre, at flere kvalificerede IKT-fagfolk bliver uddannet i Kroatien og flytter til Kroatien for at afhjælpe kompetencemanglen.	10 %	25 %	55 %	10 %
Cypern	Ja	Ja	Den cypriotiske nationale koalition, Grow Digital CY, har som mål at fremme udbredelse og forbedring af digitale færdigheder for at rette op på det misforhold, at landet har et lavt antal IKT-fagfolk og højt antal ledige stillinger. Interessenterne har foreslået foranstaltninger, der skal sikre et tilstrækkeligt og kontinuerligt udbud af færdiguddannede af høj kvalitet i overensstemmelse med arbejdsmarkedets behov.	10 %	70 %	10 %	10 %

Land	Strategi medio 2019	NDSJC	Hovedmål	Aktiviteter fordelt på målgrupper (i %)			
				Alle borgere	Uddannelse	IKT-fagfolk	Arbejdsstyrken
Tjekkiet	Ja	Ja	DigiKoalice bidrager til at forbedre alle tjekkiske borgeres IT-kundskaber ved at fremme digitale færdigheder på uddannelsesområdet og på arbejdsmarkedet. Dette er medvirkende til at gøre den tjekkiske økonomi mere konkurrencedygtig. DigiKoalice opfylder dette flerdobbelte mål ved at skabe en symbiotisk forbindelse mellem samarbejdende organisationer og interessenter og mellem deres aktiviteter.	20 %	40 %	20 %	20 %
Danmark	Ja	Ja	Dansk IT fastsætter fælles mål og opfordrer relevante parter til at tilslutte sig og i fællesskab udarbejde en handlingsplan for at afhjælpe kompetencemanglen. Selv om Danmark er blandt de mest digitaliserede nationer, viser forskningen, at over en million danske statsborgere i alderen 16-65 år mangler digitale færdigheder. I den danske IKT-sektor er der også en kritisk kompetencemangel, som ser ud til at ville vokse i fremtiden.	60 %	10 %	5 %	25 %
Estland	Ja	Ja	Den estiske nationale koalition søger at afhjælpe manglen på digitale færdigheder ved at fokusere på uddannelsesprogrammer, der kan give store dele af befolkningen digitale færdigheder. Koalitionen omfatter politiske beslutningstagere, udbydere af e-tjenester og IT-uddannelsesvirksomheder. Den har udviklet selvfinansierede uddannelsesinitiativer i stor skala, der skal reducere manglen på digitale færdigheder. Målet med aktiviteterne er, at andelen af personer i Estland, der ikke bruger computere eller internet, skal ned på 5 %.	80 %	10 %		10 %
Finland	Ja	Nej					
Frankrig	Ja	Ja	Den franske nationale koalition samler lokale og nationale aktører inden for digitale anliggender. Koalitionen er et stærkt partnerskab, hvor interessenterne arbejder sammen om at reducere manglen på digitale færdigheder i Frankrig i henhold til en pragmatisk plan. De bidrager også til at identificere, udvikle og udbrede gode praksis.	10 %	10 %	30 %	50 %
Tyskland	Ja	Nej					
Grækenland	Ja	Ja	Den græske nationale koalition har som prioriteter at fremme den digitale omstilling i offentlige organer, at fremme digitale færdigheder inden for uddannelse gennem programmering og at fremme internetsikkerhed. Derudover har den som en horisontal prioritet at fremme digitale færdigheder hos kvinder og piger og disses muligheder for en IT-karriere.	30 %	34 %	2 %	34 %
Ungarn	Ja	Ja	Samarbejdet mellem forskellige medlemmer af den ungarske nationale koalition begyndte flere år før dens officielle lancering i december 2016. Koalitionen blev oprettet for at lette interessenternes drøftelser med henblik på at finde løsninger, der kan afhjælpe manglen på IT-kyndige personer på det ungarske arbejdsmarked og støtte statens udvikling og gennemførelse af passende strategier.	5 %	35 %	30 %	30 %

Land	Strategi medio 2019	NDSJC	Hovedmål	Aktiviteter fordelt på målgrupper (i %)			
				Alle borgere	Uddannelse	IKT-fagfolk	Arbejdsstyrken
Irland	Ja	Ja	Den irske koalition for digitale færdigheder og job er et partnerskab med mange interessenter, hvis fokus er at tackle manglen på digitale færdigheder. Repræsentanter for den akademiske verden, samtlige uddannelsessektorer, industrien, den offentlige sektor og den almennyttige sektor er gået sammen om at sikre, at Irland tilslutter sig den europæiske indsats for at fremme inklusion med henblik på en løbende forbedring af digitaliseringen.	25 %	25 %	30 %	20 %
Italien	Ja	Ja	Den italienske koalition har som mål at mindske de socialt og kulturelt betingede digitale kløfter i den italienske befolkning, fremme digital inklusion og støtte udviklingen af færdigheder til fremtidens arbejdsmarked. Koalitionen vil navnlig iværksætte tiltag, der skal styrke digitale færdigheder blandt alle borgere ved at give dem værktøjer til læring og selvudvikling (selvevalueringssæt, e-bøger, onlinekurser) og hjælpe dem til aktiv og ansvarlig brug af de nye tjenester og værktøjer, der knytter sig til digitalt medborgerskab.	53 %		22 %	25 %
Letland	Ja	Ja	Letlands nationale koalition, der blev oprettet i marts 2013, giver en række interessenter mulighed for at drøfte og forfølge målene for udvikling af digitale færdigheder i Letland og samarbejde om fælles initiativer. Siden begyndelsen har partnerne gennemført store uddannelsesprojekter vedrørende digitale færdigheder rettet mod SMV'er, arbejdsstyrken, IKT-fagfolk, unge eller alle borgere. Koalitionen har også aktivt fremmet digitale tjenester.	32 %	27 %	23 %	18 %
Litauen	Ja	Ja	Litauens nationale digitale koalition fremmer digitale færdigheder til brug i hverdagslivet og på arbejde og tilskynder til livslang læring for alle, navnlig unge, med henblik på at øge det samlede digitale potentiale.	50 %	10 %	20 %	20 %
Luxembourg	Ja	Ja	Digital Luxembourg, Chambre de Commerce og Chambre des Métiers relancerede den nationale koalition i september 2019. Koalitionen samler private og offentlige interessenter med henblik på at fastlægge en national dagsorden og koordinere konkrete tiltag, der skal fremskynde udviklingen af digitale færdigheder i regionen. I forbindelse med covid-19-krisen fokuserede koalitionens på de nye perspektiver for anvendelse af digitale færdigheder til at imødegå covid-19-pandemien, navnlig med fokus på fjernarbejde, uddannelses- og omskolingsbehov samt krisens indvirkning på jobmarkedet. Koalitionen ønsker, at dens websted skal være et knudepunkt for initiativer vedrørende digitale færdigheder/job.	Ikke oplyst			
Malta	Ja	Ja	The eSkills Malta Foundation er en koalition bestående af repræsentanter for staten, industrien og uddannelsessektoren, der har som mål at rådgive om nuværende og fremtidige politikker vedrørende digitale færdigheder, at bidrage til udvidelse af IKT-uddannelsesprogrammer, at lede et program for udvikling af IKT-professionalisme, at støtte kampagner og at fremme Maltas potentiale for e-færdigheder.	20 %	30 %	30 %	20 %

Land	Strategi medio 2019	NDSJC	Hovedmål	Aktiviteter fordelt på målgrupper (i %)			
				Alle borgere	Uddannelse	IKT-fagfolk	Arbejdsstyrken
Nederlandene	Ja	Ja	Den nederlandske koalition har som mål at udvikle en bevægelse i Nederlandene, som arbejder med og fremmer digitale færdigheder med henblik på inklusion, innovation og økonomisk gevinst. Baggrunden for denne målsætning er den hurtige digitale udvikling, som kræver tilsvarende digitale færdigheder. Den nederlandske koalition fokuserer på at sikre, at borgere på alle niveauer er klar til den digitale omstilling, og sikre, at programmering og digitale færdigheder bliver en hjørnesteen i undervisningsplanerne.	15 %	50 %	20 %	15 %
Polen	Ja	Ja	Den brede alliance vedrørende digitale færdigheder har som mål at fremme Polens udvikling ved at udnytte det fulde potentiale i de moderne informationsteknologier, der i væsentlig grad ændrer alle aspekter af samfundet og økonomien. Koalitionen gør dette ved at udbrede digital uddannelse og bæredygtig udvikling af digitale færdigheder tilpasset det dynamisk foranderlige arbejdsmarked.	15 %	50 %	20 %	15 %
Portugal	Ja	Ja	INCoDe.2030 fokuserer på at øge de digitale kompetencer hos alle borgere i Portugal, så de bedre kan reagere på det digitale samfunds udfordringer. Koalitionen omfatter en bred vifte af interessenter og har som mål at sikre et digitalt avanceret Portugal senest i 2030. INCoDe.2030 forventer, at alle portugisiske husstande vil have internetadgang i 2030, og at antallet af hyppige internetbrugere vil stige til 90 %.	25 %	25 %	25 %	25 %
Rumænien	Ja	Ja	Rumæniens nationale koalition (Skills4IT) er en åben platform, der omfatter en bred vifte af interessenter: politiske beslutningstagere, IKT-virksomheder, foreninger, uddannelsesudbydere og ikkestatslige organisationer, der er involveret i den digitale omstilling. Aktiviteterne fokuserer på udrulning af programmerings- og IT-kurser i skolerne samt tilrettelæggelse af kurser og uddannelsesarrangementer om cybersikkerhed. Koalitionen tilbyder også uddannelse med henblik på opgradering af arbejdsstyrkens digitale færdigheder.	15 %	40 %	30 %	15 %
Slovakiet	Ja	Ja	Slovaakiets nationale koalition (Digitálna koalícia) samler partnere fra staten, den private sektor, den almennyttige sektor og den akademiske verden med det mål at forberede slovakere i alle aldre til et arbejds- og hverdagsliv i den nye digitale økonomi. Koalitionens aktiviteter har indtil videre nået over 30 000 mennesker.	10 %	30 %	30 %	30 %

Land	Strategi medio 2019	NDSJC	Hovedmål	Aktiviteter fordelt på målgrupper (i %)			
				Alle borgere	Uddannelse	IKT-fagfolk	Arbejdsstyrken
Slovenien	Ja	Ja	Sloveniens nationale digitale koalition blev oprettet i 2016 af interessenter på tværs af sektorer. Den digitale koalition er et åbent nationalt forum, der samler alle interesserede parter. De kan involvere sig i koalitionens arbejde, uanset om de støtter eller er kritikere af de nye muligheder og forandringer, som den digitale omstilling medfører.	25 %	30 %	20 %	25 %
Spanien	Ja	Ja	Spaniens nationale koalition samler omkring 200 interessenter såsom IT-virksomheder, uddannelsesinstitutioner, fagforeninger, fonde, foreninger og statslige organisationer. Koalitionen er aktivt med til at forme debatten om udvikling af en digital talentmasse i Spanien og fremme af beskæftigelsesegnetheden ved hjælp af digitale færdigheder.	10 %	35 %	35 %	20 %
Sverige	Ja	Ja	Koalitionens overordnede formål er dobbelt: For det første skal den synliggøre de aktiviteter vedrørende digitale færdigheder, som de enkelte koalitionsmedlemmer allerede udfører eller planlægger at udføre, og sikre, at disse aktiviteter har en gensidigt forstærkende effekt. For det andet skal den afholde et fælles arrangement med fokus på ligestilling mellem kønnene. Den vigtigste drivkraft bag koalitionens mål er den svenske stats strategi for digital politik, der blev fremlagt i maj 2017.	20 %	30 %	30 %	20 %

Kilde: Revisionsretten baseret på [faktabladene om de nationale koalition](#).

Bilag III - Finansielle oplysninger om de enkelte medlemsstaters gennemførelse af ESF-OP'er ved udgangen af 2019

Artikel 112 i forordning (EU) nr. 1303/2013 om fælles bestemmelser fastsætter, hvilke finansielle data medlemsstaterne skal indberette:

"1. Med henblik på overvågning fremsender medlemsstaten senest den 31. januar, den 31. juli og den 31. oktober følgende elektronisk til Kommissionen pr. operationelt program og pr. prioritetsakse:

- a) de samlede støtteberettigede offentlige udgifter til operationer og antallet af operationer, der er udvalgt til støtte*
- b) de samlede støtteberettigede udgifter, som modtagerne har anmeldt til forvaltningsmyndigheden."*

Medlemsstaterne overfører disse data via SFC2014 (platformen for elektronisk udveksling af oplysninger om delt fondsforvaltning mellem medlemsstaterne og Europa-Kommissionen), og senere offentliggøres dataene også på [ESIF Open Data platform](#).

Tabellerne omfatter en kategorisering af de planlagte og afholdte beløb under alle ESF-OP'er. Medlemsstaterne sikrer, at dataene er korrekte.

Revisionsretten beregnede beløbene i [tabel 4](#) for interventionsområderne 117 - Forbedre den lige adgang til livslang læring og 118 - Styrke erhvervsuddannelsessystemerne, der svarer til ESF-investeringsprioriteterne 10iii og 10iv. Vi bortfiltrerede de beløb, der vedrørte det sekundære tema 05 - Bedre adgang til og brug og kvalitet af informations- og kommunikationsteknologi. Sekundære temaer skal sikre indsamling af oplysninger om ESF-udgifter, der bidrager til opfyldelse af tværgående sekundære sektormål, i vores tilfælde f.eks. bedre adgang til og brug og kvalitet af informations- og kommunikationsteknologi. Det endelige datasæt bør ideelt set vise de beløb, der bruges på uddannelse til erhvervelse af digitale færdigheder.

Holdet bag

I denne analyse vedrørende grundlæggende digitale færdigheder hos voksne giver vi et overblik over og undersøger de forskellige måder, hvorpå EU støtter medlemsstaternes bestræbelser på at reducere antallet af personer i arbejdsstyrken, der ikke som minimum har grundlæggende digitale færdigheder.

Analysen blev vedtaget af Revisionsafdeling II - Investering i samhørighed, vækst og inklusion, der ledes af Iliana Ivanova, medlem af Revisionsretten. Arbejdet blev ledet af Iliana Ivanova, medlem af Revisionsretten, med støtte fra kabinetschef Mihail Stefanov, attaché James Verity, ledende administrator Niels-Erik Brokopp, opgaveansvarlig Dieter Böckem, viceopgaveansvarlig Agota Krenusz og revisorerne Jussi Bright, Katarzyna Solarek og Michele Zagordo.



Iliana Ivanova



Mihail Stefanov



James Verity



Niels-Erik Brokopp



Dieter Böckem



Agota Krenusz



Jussi Bright



Katarzyna Solarek



Michele Zagordo

OPHAVSRET

© Den Europæiske Union, 2021.

Den Europæiske Revisionsrets politik for videreanvendelse gennemføres ved [Den Europæiske Revisionsrets afgørelse nr. 6-2019](#) om den åbne datapolitik og videreanvendelse af dokumenter.

Medmindre andet er oplyst (f.eks. i individuelle meddelelser om ophavsret), er det af Revisionsrettens indhold, der ejes af EU, licenseret i henhold til [Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](#). Det betyder, at videreanvendelse er tilladt med korrekt angivelse af kilde og ændringer. Brugeren må ikke fordreje dokumenternes oprindelige betydning eller budskab. Revisionsretten er ikke ansvarlig for eventuelle konsekvenser af videreanvendelsen.

Yderligere rettigheder skal cleares, hvis specifikt indhold afbilder identificerbare privatpersoner, f.eks. på billeder af ansatte i Revisionsretten, eller omfatter tredjeparts værker. Hvis der opnås tilladelse, erstatter denne tilladelse ovenstående generelle tilladelse, og den skal klart anføre eventuelle begrænsninger i anvendelsen.

Tilladelse til at anvende eller gengive indhold, der ikke ejes af EU, skal eventuelt indhentes direkte hos indehaveren af ophavsretten.

Software og dokumenter, der er omfattet af industriel ejendomsret, såsom patenter, varemærker, registrerede design, logoer og navne, er ikke omfattet af Revisionsrettens videreanvendelsespolitik og licens.

EU-institutionernes websteder på europa.eu-domænet har links til websteder uden for europa.eu-domænet. Da Revisionsretten ikke har kontrol over disse websteder, anbefales det at gennemse deres privatlivspolitik og ophavsretspolitik.

Anvendelse af Den Europæiske Revisionsrets logo

Den Europæiske Revisionsrets logo må ikke anvendes uden Den Europæiske Revisionsrets forudgående samtykke.

I vore dage bliver det mere og mere afgørende at have et rimeligt niveau af digitale færdigheder, både i arbejdssammenhæng og privat. I 2019 var der rigtig mange voksne i EU, der ikke havde grundlæggende digitale færdigheder, og der tales om en "digital kløft" mellem de voksne, der har sådanne færdigheder, og dem, der ikke har. I de seneste år er der kun sket beskedne fremskridt med hensyn til at mindske denne kløft. I denne analyse undersøger vi, hvad EU har gjort for at forbedre situationen, og hvad der er planlagt med henblik på perioden 2021-2027. EU har styrket sin vejledning og støtte til medlemsstaterne, men der er kun gennemført forholdsvis få EU-finansierede projekter med fokus på grundlæggende digitale færdigheder hos voksne. På grundlag af vores analyse fremhæver vi EU's største udfordringer med hensyn til at mindske den digitale kløft i fremtiden.

DEN EUROPÆISKE REVISIONSRET
12, rue Alcide De Gasperi
1615 Luxembourg
LUXEMBOURG

Tlf. +352 4398-1

Kontakt: eca.europa.eu/da/Pages/ContactForm.aspx
Websted: eca.europa.eu
Twitter: @EUAuditors



DEN
EUROPÆISKE
REVISIONSRET