

ES rīcība nolūkā palielināt digitālās prasmes



EIROPAS
REVĪZIJAS
PALĀTA

2021

Saturs

	Punkts
Kopsavilkums	I–VII
Ievads	01–06
Apskata mērķis, tvērums un pieeja	07–11
Analīze	12–55
Pašreizējā situācija	12–21
Eiropas Savienībā nepieciešamās digitālās prasmes	12–13
Digitālo prasmju līmenis Eiropas Savienībā	14–17
Digitālo prasmju līmeņu salīdzinājums visā pasaulē	18–21
ES rīcība līdz 2020. gadam	22–45
Stratēģiskās iniciatīvas digitālo prasmju atbalstam	22–33
Galvenie digitālo prasmju finansējuma avoti bija programma “Erasmus+” un ESF	34–42
Komisijas īstenoto Covid-19 palīdzības pasākumu ietekme uz 2014.–2020. gada plānošanu (programma “Erasmus”, ESF darbības programmas) saistībā ar digitālajām prasmēm	43–45
ES turpmākie priekšlikumi (2021.–2027. g.)	46–55
Prasmju programma Eiropai	46–47
Atveseļošanas un noturības mehānisms	48–49
Eiropas Sociālais fonds Plus (ESF+)	50–51
Jaunā programma “Erasmus” 2021.–2027. gadam	52
Digitālās izglītības rīcības plāns	53
Padomes ieteikums stiprināt Garantiju jauniešiem	54
Digitālo prasmju rādītāja atjauninājums	55
Noslēguma piezīmes	56–66
Apskata galvenās atziņas	56–61
Turpmāki izaicinājumi	62–66
Glosārijs, akronīmi un saīsinājumi	

Pielikumi

I pielikums. Digitālo prasmju novērtēšana

II pielikums. Valstu digitālo prasmju un arodu koalīcijas (NDSJC)

III pielikums. Finanšu informācija par ESF programmas ieviešanu atsevišķās dalībvalstīs 2019. gada beigās

ERP darbinieku grupa

Kopsavilkums

I Pasaulei kļūstot arvien digitalizētākai, gan privātajā, gan profesionālajā dzīvē ir vajadzīgs noteikts digitālo prasmju līmenis. 2019. gadā trešdaļai pieaugušo, kuri bija nodarbināti vai meklēja darbu Eiropas Savienībā, t. i., vairāk nekā 75 miljoniem cilvēku, nebija vismaz digitālo pamatprasmju, vai viņi pēdējo trīs mēnešu laikā vispār nebija izmantojuši internetu. Šis īpatsvars bija lielāks cilvēkiem ar zemu izglītības līmeni, gados vecākiem cilvēkiem un bezdarbniekiem.

II ES uzdevums digitālo prasmju uzlabošanā ir atbalstīt valstu darbības, pieņemot pamatnostādnes un ieteikumus, kā arī sniedzot atbalstu sadarbības tīkliem un finansējot ar šo jautājumu saistītas darbības. Tomēr galvenā atbildība par izglītības sistēmām un profesionālo izglītību ir ES dalībvalstīm.

III Šis nav revīzijas darba rezultāts, bet gan galvenokārt publiski pieejamās informācijas apskats. Tas neietver Komisijas veikto darbību novērtējumu šajā jomā vai ieteikumus. Mēs izklāstām jaunākās tendences digitālo pamatprasmju jomā attiecībā uz darbaspēku vecumā no 25 līdz 64 gadiem, ņemot vērā ES rīcību šajā jomā kopš 2010. gada, jo īpaši pēdējo 5 gadu laikā. Jaunā ES 2021.–2027. gada plānošanas perioda sākums ir ļoti piemērots brīdis, lai vērstu uzmanību uz šā jautājuma svarīgumu un līdz 2021. gada sākumam izklāstītu iespējamās augsta līmeņa izaicinājumus tiem, kuri šajā periodā izstrādā programmas un atlasa projektus.

IV Apskats parāda, ka ES jau sen ir atzinusi digitālo pamatprasmju nozīmi visiem iedzīvotājiem un iekļāvusi tās savā stratēģijā “Eiropa 2020”. Kopš 2010. gada ES ir uzsākusi vairākas iniciatīvas digitālo prasmju jomā – bieži kā daļu no plašākiem pasākumiem. Šī joma ir plaša, un tajā ir iesaistītas daudzas ieinteresētās personas vairākos līmeņos. Līdz ar to ES līmenī paralēli norit virkne darbību, kas ir daļēji savstarpēji saistītas. Kopš 2016. gada digitālajām prasmēm vai pamatprasmēm tiek pievērsta lielāka uzmanība, lai gan darbībās bieži turpina pievērsties citām prasmēm, prasmju līmeņiem vai mērķgrupām.

V Līdz 2015. gadam ES rīcība nebija konkrēti vērsta uz pieaugušo digitālajām pamatprasmēm. Kopš tā laika daudz nozīmīgākas ir kļuvušas darbības ar mērķi palielināt tā darbaspēka īpatsvaru, kam ir digitālās pamatprasmes. Komisija definēja starptautiski atzītu digitālo kompetenču satvaru, atbalstīja valstu digitālo prasmju stratēģiju izstrādi un palīdzēja izveidot valstu digitālo prasmju un arodu koalīcijas gandrīz visās dalībvalstīs. No otras puses, Komisija 2019. gadā secināja, ka nav pietiekami daudz ES finansētu projektu, kuru mērķis būtu pilnveidot mazkvalificētu pieaugušo prasmes. Lai gan Digitālajā programmā Eiropai digitālā pratība un kompetence tika ierosinātas kā Eiropas Sociālā fonda (ESF) prioritātes 2014.–2020. gadam, projekti, kas konkrēti pievērsās ar digitālajām prasmēm saistītai apmācībai dalībvalstīs, veidoja aptuveni 2 % no kopējā šim laikposmam paredzētā ESF finansējuma.

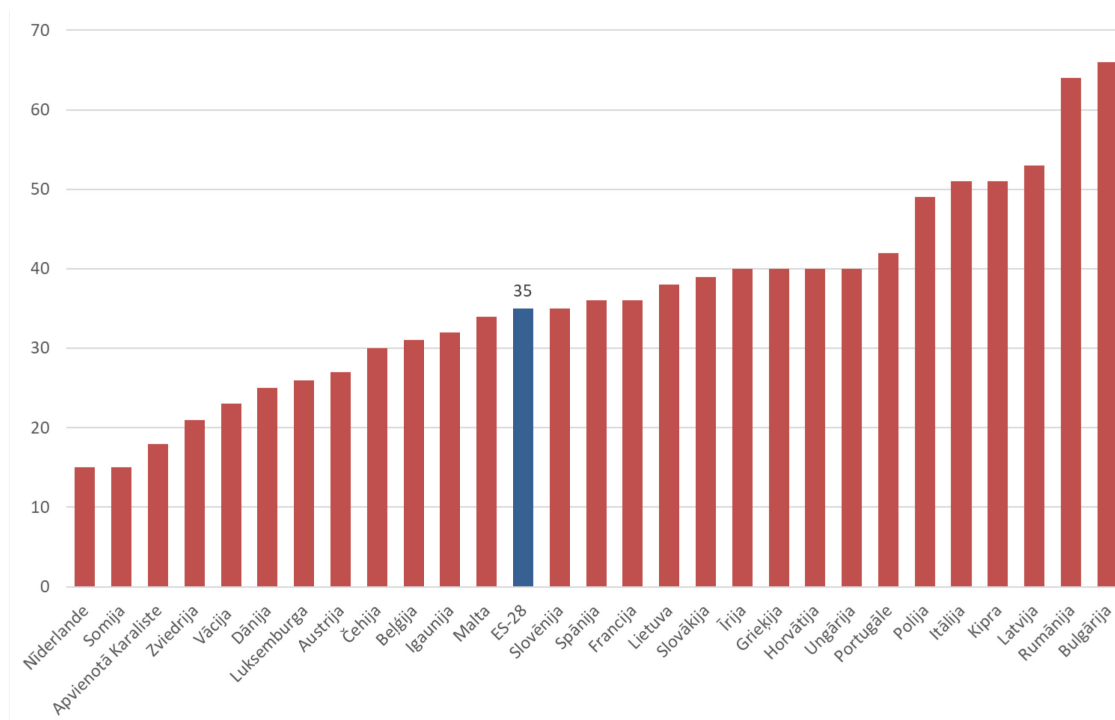
VI Saskaņā ar Komisijas izmantotajiem rādītājiem ES dalībvalstīs kopumā pēdējos gados digitālo pamatprasmju jomā ir panākts vien neliels progress. Lai gan ES dalībvalstis ar labākajiem rādītājiem ir starp pasaulē vadošajām valstīm ar salīdzināmiem datiem, dalībvalstis ar sliktākajiem rezultātiem nav labākā situācijā par trešām valstīm attiecīgās skalas lejasdaļā. Otrajā dalībvalstu grupā situācija pakāpeniski pasliktinājās laikā no 2015. līdz 2018. gadam, un tas liecina, ka digitālā plaisa ir problēma ne tikai vienas dalībvalsts iedzīvotāju grupu starpā, bet arī starp valstīm ar augstiem un zemiem rādītājiem.

VII Attiecībā uz jauno periodu no 2021. līdz 2027. gadam Komisija pirmo reizi ir izvirzījusi konkrētu mērķi palielināt to iedzīvotāju īpatsvaru, kuriem ir digitālās pamatprasmes, no 56 % 2019. gadā līdz 70 % 2025. gadā. Mēs identificējam dažus izaicinājumus, kas jāpārvar, lai šo mērķi sasniegtu, proti, tie ir konkrētu summu piešķiršana turpmākām ES programmām, apakšmērķu un starpposma mērķu noteikšana šā mērķa sasniegšanai, tādu projektu apzināšana, kas vērsti uz pieaugušo digitālajām pamatprasmēm, un digitālo prasmju konsekventa novērtēšana ilgākā laikposmā strauji mainīgajā digitālajā vidē.

Ievads

01 2019. gadā 35 % ES darbaspēka, t. i., strādājošo vai darba meklētāju vecumā no 25 līdz 64 gadiem, kas ir vairāk nekā 75 miljoni cilvēku, nebija vismaz digitālo pamatprasmju (vai arī viņu prasmes nevarēja novērtēt, jo pēdējos 3 mēnešos viņi nebija izmantojuši internetu). Pastāv ievērojamas atšķirības starp ES dalībvalstīm (**1. attēls**).

1. attēls. Tā aktīvā darbaspēka īpatsvars 2019. gadā, kam nav vismaz digitālo pamatprasmju



Piezīme. Dati ir balstīti uz ES-28 dalībvalstu datiem un ietver arī tos iedzīvotājus, kuru prasmes nebija iespējams novērtēt, jo pēdējo 3 mēnešu laikā viņi nebija izmantojuši internetu.

Avots: Eurostat.

1. izcēlums

Kas ir “digitālās pamatprasmes”

Pastāv dažādas digitālo prasmju vai kompetenču definīcijas, un bieži kā sinonīmi tiek lietoti vairāki termini, piemēram, “digitālā pratība”, “digitālā kompetence”, “ar IKT saistītās prasmes” un “e-prasmes”. Eiropadome 2018. gada maijā definēja digitālo kompetenci kā tādu, kas *“ietver digitālo tehnoloģiju pārliedzinātu, kritisku un atbildīgu izmantošanu un darbošanos ar šīm tehnoloģijām mācību un darba vajadzībām un nolūkā piedalīties sabiedrības dzīvē. Tā ietver informācijpratību un datpratību, komunikāciju un sadarbību, medijpratību, digitālā satura radīšanu (tostarp programmēšanu), drošību (tostarp digitālo komfortu un ar kiberdrošību saistītas kompetences), ar intelektuālo īpašumu saistītus jautājumus, problēmu risināšanu un kritisko domāšanu.”*

Attiecībā uz digitālo prasmju līmeni mēs atsaucamies galvenokārt uz Eiropas satvaru pilsoņu digitālai kompetencei (sk. 09. punktu), kurā noteikts, ka kompetenču pamatlīmenī jāspēj veikt vienkāršus uzdevumus visās Padomes minētajās jomās.

02 Šīs “digitālās plaisas” sekas ir tādas, ka pieaugušie ar zemāku digitālo prasmju līmeni biežāk saskaras ar problēmām atrast darbu un, stājoties darbā, pelna mazāk nekā pieaugušie ar augstāku digitālo prasmju līmeni¹. ESAO analīzes rezultāti liecina, ka lielākajā daļā valstu ir palielinājies pieprasījums pēc digitālajām pamatprasmēm. Daudzi strādājošie regulāri izmanto IKT bez atbilstošām IKT prasmēm: vidēji vairāk nekā 40 % strādājošo, kuri ikdienā lieto biroja programmatūru, nav pietiekamu prasmju tās efektīvai izmantošanai². Komisija 2020. gada februāra paziņojumā “Eiropas digitālās nākotnes veidošana”³ uzsvēra, ka vairāk nekā 90 % darbvietu jau ir vajadzīgas vismaz digitālās pamatprasmes, bet digitālo prasmju nepieciešamība neaprobežojas tikai ar darba tirgu.

¹ “Does having digital skills really pay off?”, *Adult skills in focus*, ESAO, 2015.

² “Skills for a Digital World”, 2016. gada ministru sanāksme par digitālo ekonomiku, pamatinformācijas apkopojums, EASO, 2016, 6. lpp.

³ COM(2020) 67 final.

03 Digitālo pamatprasmju nozīme iedzīvotājiem ir kļuvusi vēl uzskatāmāka Covid-19 pandēmijas kontekstā. 2020. gada jūnijā Komisijas paziņoja: *“Koronavīrusa krīze ir parādījusi, cik svarīgi ir, lai iedzīvotāji un uzņēmumi būtu savienoti un spētu savstarpēji mijiedarboties tiešsaistē. Mēs turpināsim sadarboties ar dalībvalstīm, lai noteiktu jomas, kurās ir vajadzīgi lielāki ieguldījumi, lai visi eiropieši gūtu labumu no digitālajiem pakalpojumiem un inovācijām.”*⁴

04 ES jau kādu laiku ir norādījusi uz nepieciešamību nodrošināt iedzīvotājiem digitālās prasmes. ES ilgtermiņa augsta līmeņa stratēģijā “Eiropa 2020”, kas tika īstenota no 2010. līdz 2020. gadam, kā viena no septiņām pamatiniciatīvām bija iekļauta “Digitālā programma Eiropai”. Tas apliecināja, ka Komisija plāno strādāt pie tā, lai “veicinātu interneta piekļuvi visiem Eiropas pilsoņiem un tā vispārēju izmantošanu, īpaši veicot pasākumus digitālās kompetences un pieejamības atbalstam”; tiek konkrēti minēts, ka dalībvalstīm ir jāattīsta digitālās prasmes⁵. Kopš stratēģijas uzsākšanas 2010. gadā ES ir izstrādājusi vairākas iniciatīvas, kas dažādā mērā aptver digitālās prasmes, kā izklāstīts šajā apskatā.

05 Galvenā atbildība par izglītības sistēmām un profesionālo izglītību ir dalībvalstīm. ES politika šajās jomās ir izstrādāta tā, lai atbalstītu dalībvalstu rīcību⁶. Tāpēc ES arī palīdz dalībvalstīm risināt kopīgas problēmas, piemēram, sabiedrības novecošanu, prasmju trūkumu, tehnoloģiju attīstību un konkurenci pasaules līmenī.

06 Šā satvara ietvaros ES var ne tikai atbalstīt strukturālās reformas un īpašus projektus ar ES līdzekļiem, bet arī pieņemt pamatnostādnes un ieteikumus un sniegt atbalstu sadarbības tīkliem. Tomēr, tā kā ES iniciatīvas pieaugušo digitālo pamatprasmju jomā parasti ir daļa no plašākām iniciatīvām, vairumā gadījumu nav iespējams noteikt kopējo ES līdzekļu summu, kas iztērēta konkrēti pieaugušo digitālo pamatprasmju jomā.

⁴ Sk. Komisijas 2020. gada 11. jūnija paziņojumu presei, Brisele.

⁵ “Eiropa 2020. Stratēģija gudrai, ilgtspējīgai un integrējošai izaugsmei”, COM(2010) 2020 galīgā redakcija.

⁶ Līgums par Eiropas Savienības darbību, 165. un 166. pants.

Apskata mērķis, tvērums un pieeja

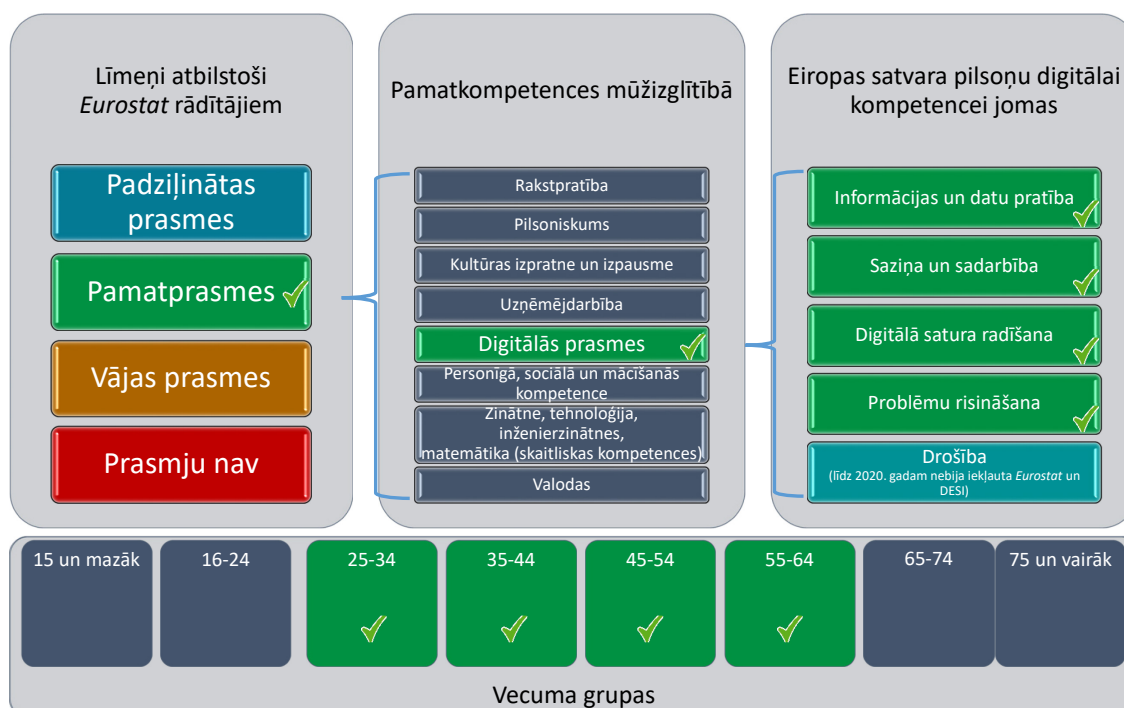
07 Ņemot vērā digitālo pamatprasmju nozīmi daudzās ekonomikas jomās un lielo skaitu pieaugušo, kuriem šādu prasmju nav, šī apskata mērķis ir sniegt pārskatu un analīzi par dažādajiem veidiem, kā ES atbalsta dalībvalstu centienus uzlabot šo situāciju (sk. [2. attēlu](#)). Šā apskata pamatā ir iepriekšējie ERP ziņojumi šajā jomā⁷. Mēs aplūkojam darbības, kas paveiktas kopš 2010. gada, un izklāstām Komisijas nodomus nākamajam plānošanas periodam no 2021. līdz 2027. gadam. Mūsu mērķis ir pievērst uzmanību šā jautājuma svarīgumam un līdz 2021. gada sākumam – jaunā ES plānošanas perioda 2021.–2027. gadam sākumam – izklāstīt iespējamās augsta līmeņa izaicinājumus tiem, kuri šajā periodā izstrādā programmas un atlasa projektus.

08 ERP piedalās *EUROSAI* sadarbības projekta grupā “*Workforce 2030 – Challenges and opportunities*”⁸, kura aplūko nākotnes globālās, tehnoloģiskās un demogrāfiskās pārmaiņas pasaulē un to ietekmi uz darbaspēku. Augstākās revīzijas iestādes (ARI) ir uzsākušas vairākas paralēlas revīzijas, un šis apskats tiks iekļauts darba grupas galīgajā ziņojumā.

⁷ Īpašais ziņojums Nr. 19/2020, Nr. 22/2018, Nr. 05/2017 un Nr. 03/2015.

⁸ Šajā projekta grupā piedalās Bulgārijas, Itālijas, Izraēlas, Korejas Republikas, Polijas, Somijas un Ziemeļmaķedonijas Republikas augstākās revīzijas iestādes un ERP.

2. attēls. Apskata tvērums



Piezīme. Šā apskata tvērumu norāda zaļais ēnojums ar ķeksīti.

Avots: ERP.

09 Komisija 2013. gadā publicēja Eiropas satvaru pilsoņu digitālai kompetencei (*DigComp*)⁹ kā atsaucē satvaru, kurā izskaidrots, ko nozīmē būt “digitāli kompetentam”. Jaunākajā *DigComp*¹⁰ versijā ir sniegts visaptverošs apraksts par zināšanām, prasmēm un attieksmi, kas cilvēkiem vajadzīgas piecās kompetenču jomās: informācijas un datu pratība, komunikācija un sadarbība, digitālais saturs un tā radīšana, problēmu risināšana un drošība. *DigComp* arī nosaka astoņus dažādus prasmju līmeņus, pamatojoties uz Eiropas kvalifikāciju ietvarstruktūras (EKI) terminoloģiju un struktūru, sākot no apzīmējuma “pamatprasmes” līdz “visvairāk specializētās prasmes”.

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

¹⁰ Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). “DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use”, EUR 28 558 EN, doi:10.2760/38 842.

10 Kopš 2015. gada *Eurostat* katru gadu (izņemot 2018. gadu) publicē saliktu rādītāju, ar ko mēra digitālās prasmes četrās jomās (digitālo prasmju rādītājs), kas atbilst *DigComp* piecām kompetenču jomām, izņemot drošību (līdz 2020. gadam). Saskaņā ar *Eurostat* datiem cilvēku prasmes iedala šādās kategorijās: bez prasmēm, vājas prasmes, pamatprasmes vai padziļinātas prasmes (vai prasmes nevarēja novērtēt). Šajā apskatā galvenā uzmanība ir pievērsta ES rīcībai ar mērķi uzlabot pieaugušo digitālās prasmes – no prasmju trūkuma vai vājām prasmēm līdz pamatprasmēm vai padziļinātām prasmēm. Šāda rīcība bieži ir daļa no plašākām iniciatīvām, kuras vērstas uz pamatprasmēm, digitālajām prasmēm vai mūžizglītību. Citi šajā apskatā analizētie pasākumi digitālo prasmju jomā ietver Digitālās ekonomikas un sabiedrības indeksu (DESI), starptautisko DESI un ESAO Starptautiskās pieaugušo kompetenču novērtēšanas programmas ietvaros veikto prasmju apsekojumu. Šie dažādie rādītāji nesniedz vienādus rezultātus un dažādu metodoloģisko pieeju dēļ ne vienmēr ir salīdzināmi. Detalizēts rādītāju un metodoloģijas apraksts ir sniegts [I pielikumā](#).

11 Tā kā šis nav revīzijas ziņojums, bet gan apskats, šeit iekļautā informācija galvenokārt ir balstīta uz publiski pieejamu informāciju vai materiāliem, kas īpaši vākti šim nolūkam sadarbībā ar Komisiju, iesaistot vairākus ģenerāldirektorātus (ĢD): EMPL, CNECT, EAC, ESTAT un GROW (pilnus šo ģenerāldirektātu nosaukumus sk. glosārijā). Informācija ietver ar digitālajām pamatprasmēm saistītus publiskos dokumentus, kā arī analīzi par ES budžeta piešķirumiem un ES izdevumiem pieaugušo digitālo prasmju uzlabošanai vismaz līdz pamatprasmju līmenim. Attiecībā uz ESF mēs analizējām izglītības un apmācības tematiskā mērķa izmantošanu digitālo pamatprasmju jomā, lai parādītu, kā darbības programmas ir izvērsušas ES iniciatīvas un kā tās risina digitālo pamatprasmju jautājumu. Mēs arī pārbaudījām dažādos veidus, kā Eiropas Komisija un ESAO novērtē un mēra digitālās prasmes.

Analīze

Pašreizējā situācija

Eiropas Savienībā nepieciešamās digitālās prasmes

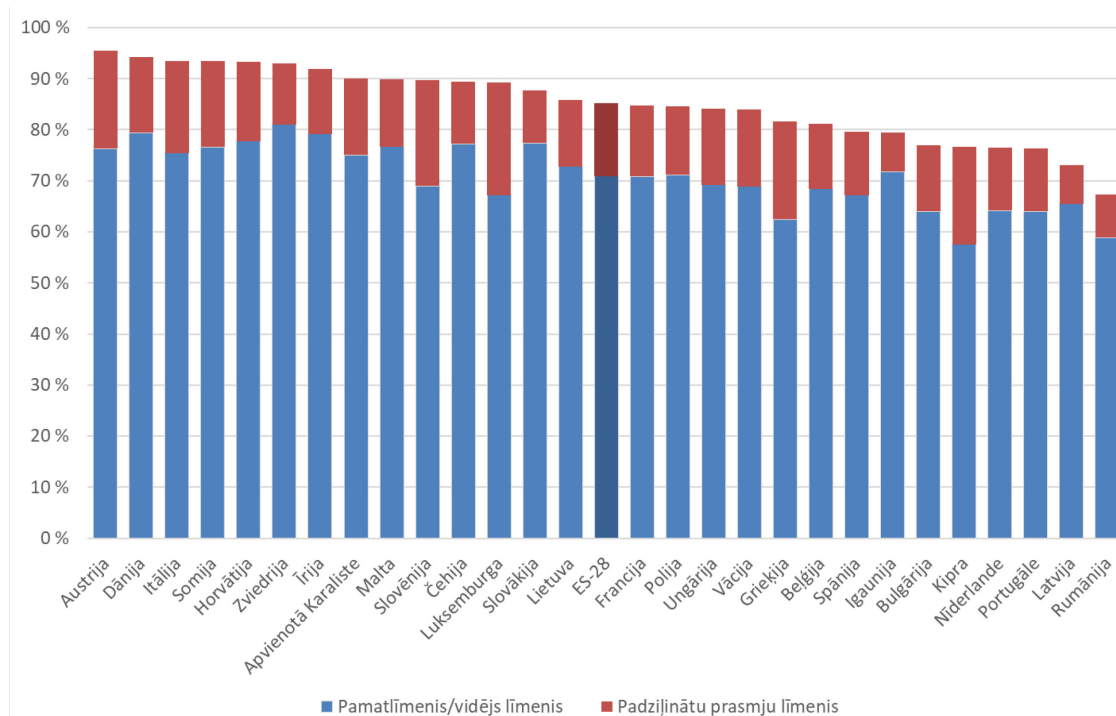
12 Digitalizācijas izaugsmes rezultātā pēdējos gados ir palielinājies darba tirgus pieprasījums pēc digitālajām prasmēm, un paredzams, ka nākotnē tas turpinās pieaugt. 2017. gada Eiropas digitālo prasmju apsekojumā¹¹ tika ziņots, ka *“dažās nodarbinātības kategorijās vairāk nekā 90 % darbvietu ir vajadzīgas īpaša veida digitālās prasmes. Digitālās pamatprasmes ir visbiežāk nepieciešamās prasmes visās profesijās”*. Apsekojumā tika konstatēts, ka nepieciešamība pēc digitālajām prasmēm sniedzas daudz tālāk par tradicionālo darbu ar dokumentiem, aptverot arī tādas darbvietas kā tehniskie darbinieki un kvalificēti lauksaimniecības darbinieki. Speciālistu digitālās prasmes bija vajadzīgas daudz mazākā mērā un bija saistītas ar konkrētām nozarēm. Saskaņā ar 2014. gada Eiropas prasmju un nodarbinātības apsekojumu¹² vairāk nekā 70 % darba ņēmēju Eiropas Savienībā ziņoja, ka darba pienākumu veikšanai viņiem ir vajadzīgas IKT pamatprasmes (19 %) vai vidējs šo prasmju līmenis (52 %)¹³. **3. attēlā** ir parādīts prasmju līmenis katrā ES dalībvalstī.

¹¹ *“ICT for work: Digital skills in the workplace”*, galīgais ziņojums, 2017: ISBN 978–92-79–67 761–8.

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, No 9, Saloniki: Grieķija.

3. attēls. Darba veikšanai vajadzīgo IKT prasmju līmenis



Piezīme. Digitālo prasmju līmeņi tika definēti šādi: IKT prasmju **pamatlīmenis** (personālā datora, planšetdatora vai mobilās ierīces izmantošana e-pastam vai interneta pārlūkošanai); **vidēja līmeņa** IKT prasmes (teksta apstrāde vai dokumentu un/vai izklājlapu izveide) un **padziļinātas** IKT prasmes (programmatūras, lietojumprogrammu vai programmēšanas izstrāde un datora sintakses vai statistiskās analīzes pakešu izmantošana).

Avots: *Cedefop, Eiropas prasmju un nodarbinātības apsekojums*, 2014.

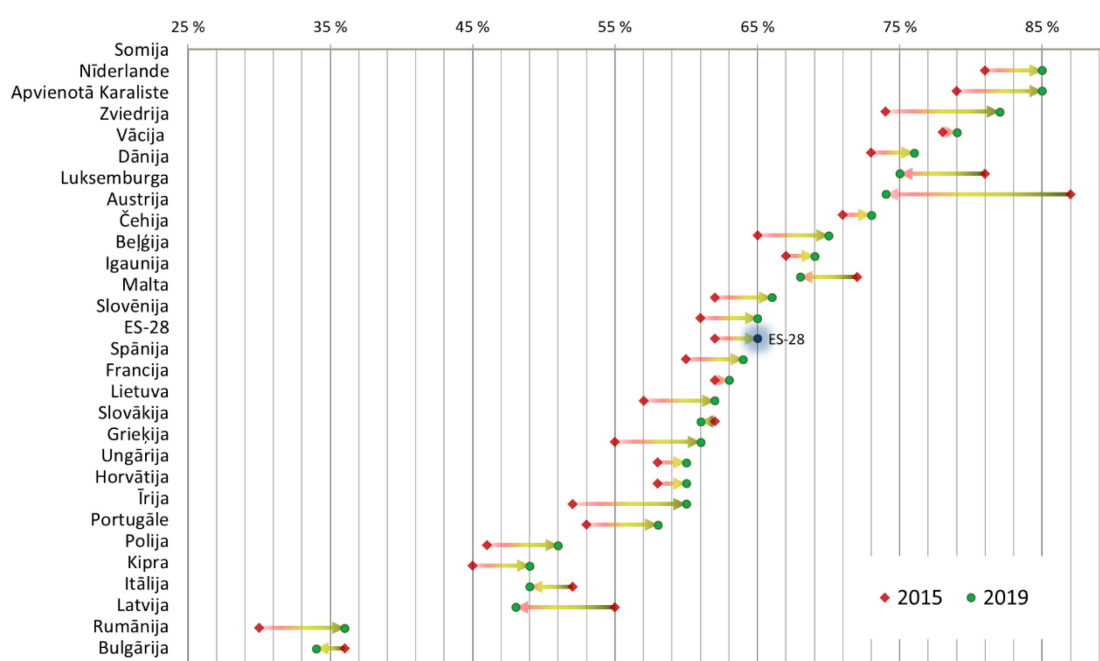
13 Eiropas digitālo prasmju apsekojumā arī tika konstatēts, ka 15 % darbavietu Eiropas Savienībā darbaspēkam trūkst digitālo prasmju. Pamatprasmju trūkums bija biežāk sastopams tehniķu (22 %), vienkāršo profesiju pārstāvju (21 %), tirdzniecības darbinieku (20 %) un biroja darbinieku (17 %) vidū¹⁴, un tas parāda digitālo pamatprasmju nozīmi ļoti daudzās profesijās.

¹⁴ Curtarelli, Maurizio and Gualtieri, Valentina with Shater Jannati, Maryam and Donlevy, Vicki, "ICT for work: Digital skills in the workplace", galīgais ziņojums, 2016, 8. un 95. lpp.

Digitālo prasmju līmenis Eiropas Savienībā

14 Saskaņā ar *Eurostat* salikto rādītāju digitālo pamatprasmju līmenis pēdējos gados ir pakāpeniski palielinājies gan ES līmenī, gan arī lielākajā daļā dalībvalstu. **4. attēlā** parādīta ekonomiski aktīvo pieaugušo digitālo prasmju attīstības dinamika¹⁵ no 2015. līdz 2019. gadam visās dalībvalstīs. Septiņās dalībvalstīs no 2015. līdz 2019. gadam nedaudz samazinājās to pieaugušo īpatsvars, kuriem ir vismaz digitālās pamatprasmes.

4. attēls. To ekonomiski aktīvo iedzīvotāju procentuālais īpatsvars vecumā no 25 līdz 64 gadiem, kuriem ir vismaz digitālās pamatprasmes



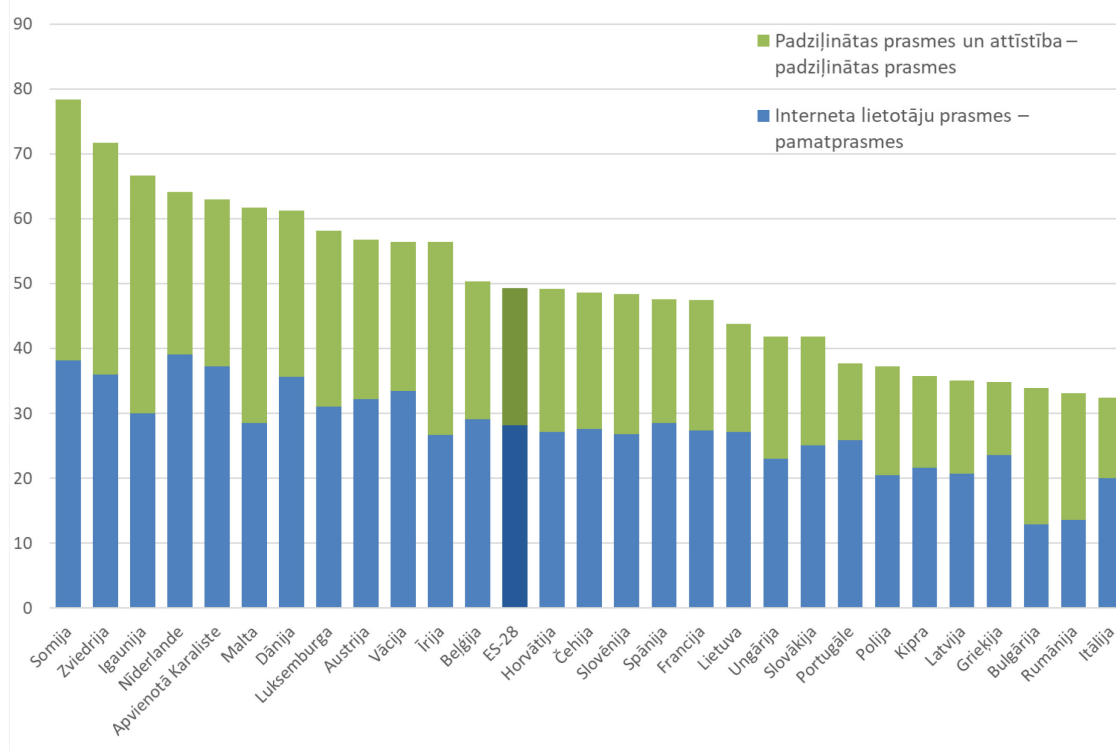
Piezīme. Saskaņā ar *Eurostat* datiem Čehijā, Itālijā, Latvijā un Luksemburgā no 2015. līdz 2019. gadam ir mainījusies datu vākšanas metode. Zviedrijas datiem par 2019. gadu ir zema ticamība.

Avots: Eurostat.

15 Komisija 2014. gadā ieviesa Digitālās ekonomikas un sabiedrības indeksu (DESI) — kopēju indeksu, kurā apvienoti attiecīgie Eiropas digitālās veikspējas rādītāji un noteikti dalībvalstu sasniegumi digitālās konkurētspējas jomā. Viena no DESI piecām “dimensijām” ir “Cilvēkkapitāls”. Tajā ņemtas vērā gan pamatprasmes, gan padziļinātas digitālās prasmes, jo abas kategorijas ir būtiskas Eiropas ekonomikai. **5. attēlā** parādīts, kā dalībvalstis tiek sarindotas atbilstoši DESI cilvēkkapitāla dimensijai. Pamatprasmju un padziļināto digitālo prasmju līmenis nav vienāds.

¹⁵ Sk. *1 pielikumu*.

5. attēls. 2019. gada DESI cilvēkkapitāla dimensija – pamatprasmes un padziļinātas prasmes



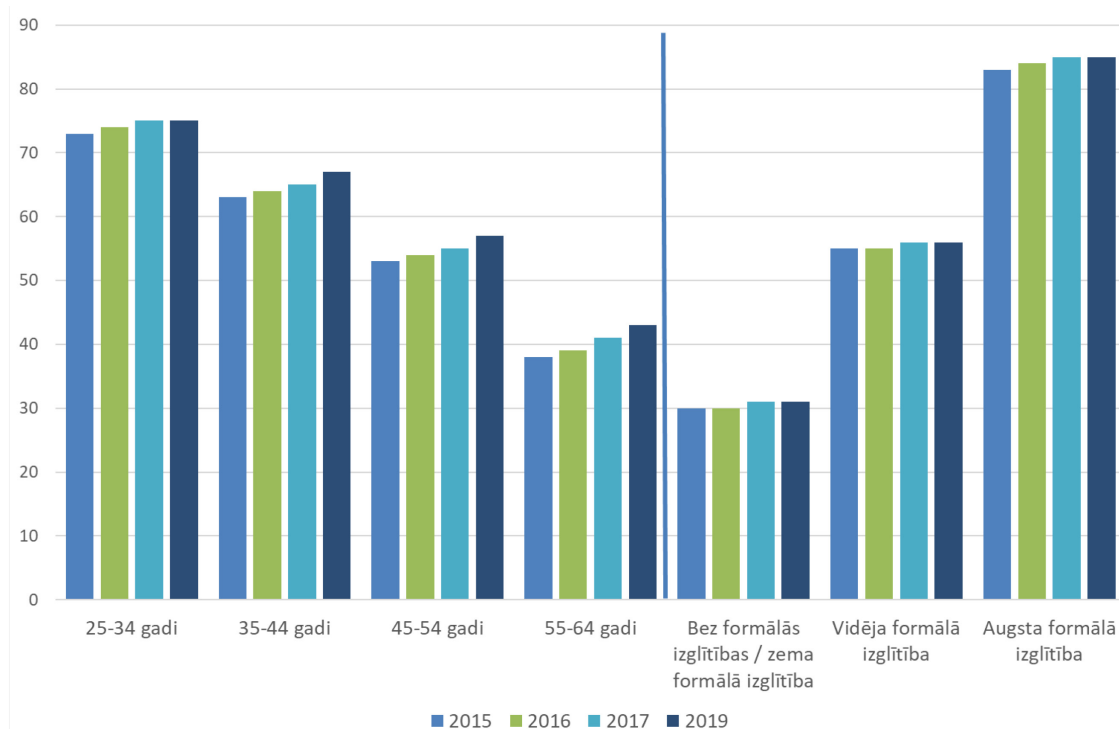
Piezīme. Analīzes nolūkā mēs uzskatījām, ka divas DESI kategorijas – interneta lietotāju prasmes un padziļinātas prasmes un attīstība – ir līdzvērtīgas attiecīgi digitālajām pamatprasmēm un padziļinātām digitālajām prasmēm.

Avots: CNECT ĢD.

16 Digitālo prasmju līmeni veicina vairāki faktori. Viens no tiem ir fiziskā infrastruktūra: datoru pieejamība un labs interneta pieslēgums. ESAO analīze¹⁶ liecina, ka atšķirības starp dzimumiem nav īpaši izteiktas, taču digitālās prasmes ietekmē izglītības līmenis un vecums. Lielākajā daļā valstu daudziem pieaugušajiem ar zemu izglītības līmeni trūka IKT izmantošanas pamatprasmju, savukārt pieaugušajiem ar augstāko izglītību šīs prasmes bija teju universālas. Attiecībā uz vecumu izlasē iekļautajām personām, kas vecākas par 30 gadiem, IKT prasmes pakāpeniski pasliktinās. *Eurostat* dati šo tendenci apstiprina ([6. attēls](#)).

¹⁶ Publikācijas rezultāti: ESAO (2019), *“Skills Matter: Additional Results from the Survey of Adult Skills”*, ESAO prasmju pētījums, OECD Publishing, Parīze.

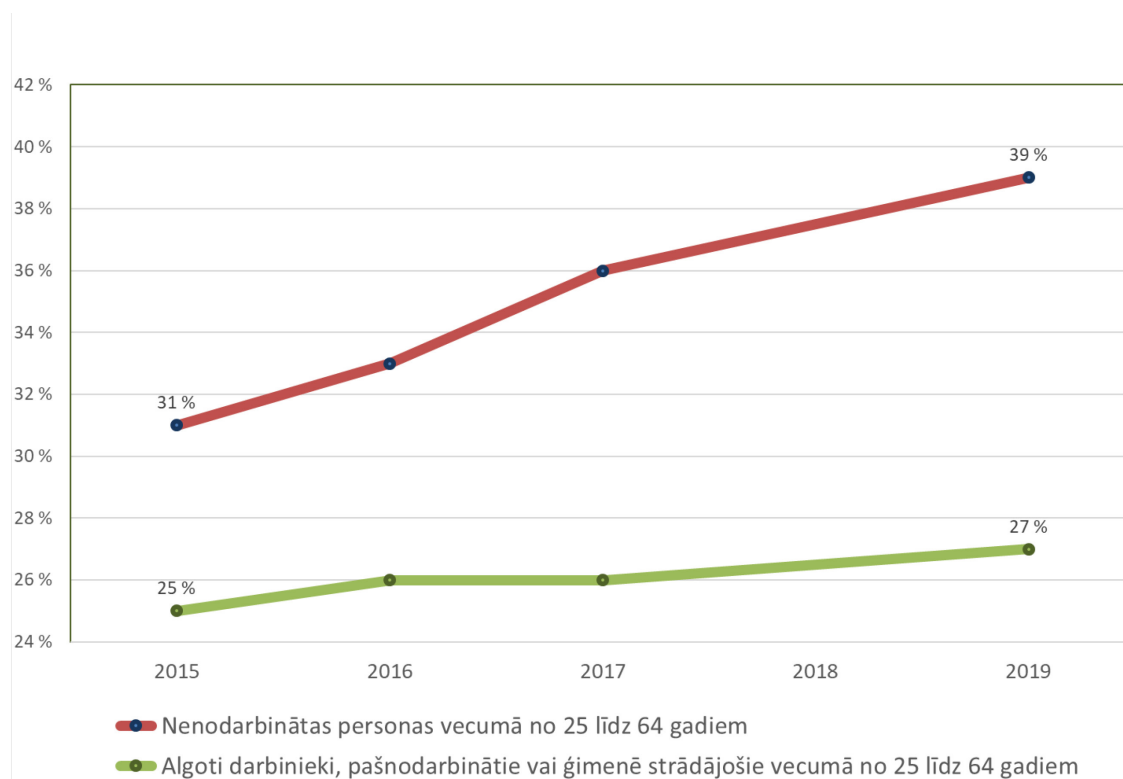
6. attēls. To ES iedzīvotāju procentuālais īpatsvars pēc vecuma un izglītības līmeņa, kuriem ir vismaz digitālās pamatprasmes



Avots: Eurostat.

17 7. attēlā darbaspēka dažādie prasmju līmeņi ir parādīti no cita skatpunkta. Tajā redzams, ka pastāv skaidra un pieaugoša digitālo prasmju līmeņa atšķirība starp strādājošajiem un bezdarbniekiem. Tāpēc ir ļoti svarīgi, ka bezdarbnieki netiek atstāti novārtā centienos palielināt digitālo prasmju līmeni, lai maksimāli palielinātu viņu izredzes sekmīgi (atkārtoti) iekļauties darba tirgū.

7. attēls. To cilvēku procentuālais īpatsvars, kuriem nav digitālo prasmju vai tās ir vājas, atkarībā no viņu nodarbinātības statusa ES



Piezīme. Šajā diagrammā nav iekļauti cilvēki, kuru digitālās prasmes nevarēja novērtēt.

Avots: Eurostat.

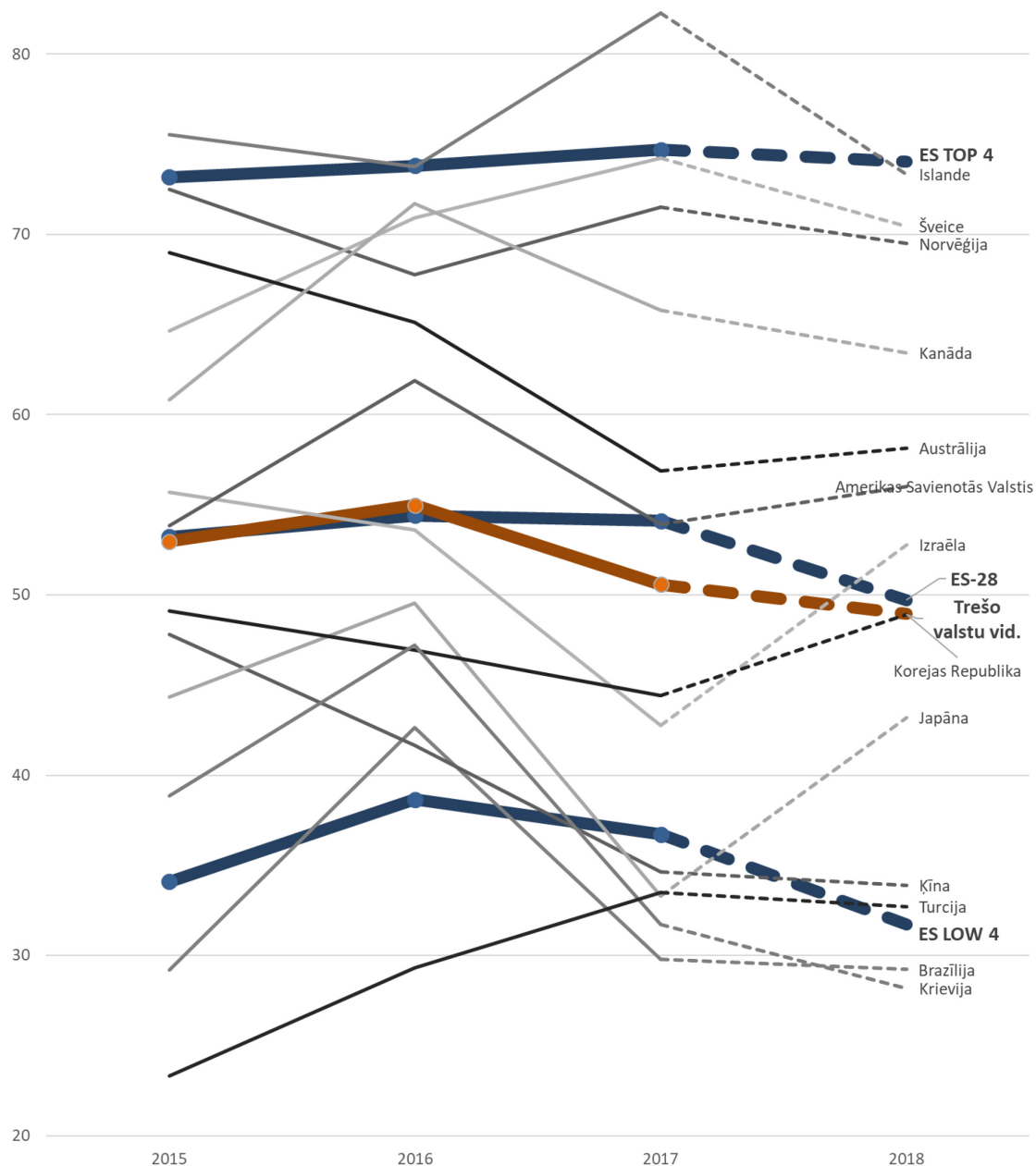
Digitālo prasmju līmeņu salīdzinājums visā pasaulē

18 DESI starptautiskā versija (I-DESI) sniedz vispārēju izvērtējumu par ES pozīciju salīdzinājumā ar dažām trešām valstīm¹⁷. I-DESI paplašina DESI rezultātus attiecībā arī uz trešām valstīm, izmantojot rādītājus, ar kuriem mēra līdzīgus mainīgos. Atšķirībā no DESI, kas izmanto primāros avotus, I-DESI pamatā ir vairāki sekundāri pierādījumu avoti. I-DESI nav tik niansēts kā DESI, taču sniedz plašu pārskatu par valstīm un ļauj tās salīdzināt.

¹⁷ Sk. *"I-DESI 2020: How digital is Europe compared to other major world economies?"* (Ietvertās valstis: ES-28 dalībvalstis, Amerikas Savienotās Valstis, Austrālija, Brazīlija, Čīle, Islande, Izraēla, Japāna, Jaunzēlande, Kanāda, Korejas Republika, Krievija, Ķīna, Meksika, Norvēģija, Serbija, Šveice, Turcija.)

19 *8. attēlā* ir sniegts pārskats par ES dalībvalstu pozīciju kopumā un četru dalībvalstu ar labākajiem un sliktākajiem rādītājiem pozīciju salīdzinājumā ar trešām valstīm attiecībā uz digitālajām pamatprasmēm laikā no 2015. līdz 2018. gadam. Kopumā ES dalībvalstu novērtējums sakrīt ar citu valstu novērtējumu: abu grupu vidējie rādītāji 2018. gadā bija ļoti līdzīgi, un četru dalībvalstu ar labākajiem un sliktākajiem rādītājiem rezultāti atbilda to trešo valstu rezultātiem ar labākajiem un sliktākajiem rādītājiem, ar kurām tika veikts salīdzinājums. Saskaņā ar I-DESI 2018. gadā vairākās valstīs – deviņās no 28 ES dalībvalstīm un piecās no 17 trešām valstīm – rādītāji bija zemāki nekā iepriekšējos gados.

8. attēls. I-DESI: to iedzīvotāju starptautisks salīdzinājums, kuriem ir vismaz digitālās pamatprasmes, 2015.–2018. g.



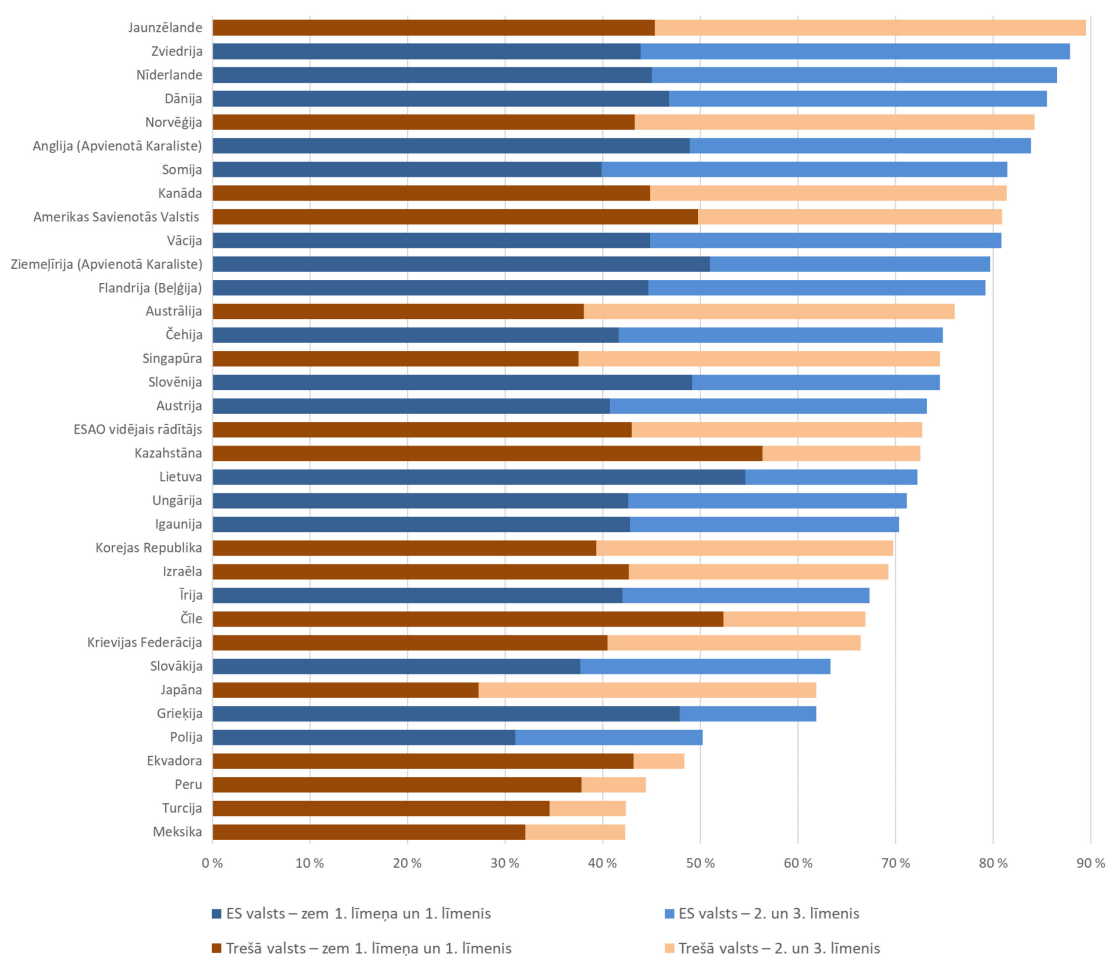
Piezīme. Digitālo pamatprasmju rādītāja I-DESI pamatā ir ESAO rādītāji un aprēķini. Sīkāku informāciju sk. [1 pielikumā](#). TOP 4 un LOW 4 – t. i., valstis ar labākajiem un sliktākajiem rādītājiem – katru gadu atšķiras. Saskaņā ar darbuzņēmēja sniegto informāciju dati par 2018. gadu tika aplēsti, pamatojoties uz labākajām pieejamajām metodēm trūkstošo vērtību noteikšanai.

Avots: ERP, pamatojoties uz 2020. gada I-DESI ziņojuma datu kopu.

20 Vēl viens datu avots par valstu digitālo prasmju līmeņiem ir ESAO Starptautiskā pieaugušo kompetenču novērtēšanas programma. Šā novērtējuma pamatā ir apsekojums, kurā tika novērtētas pieaugušo informācijas apstrādes pamatprasmes – rakstpratība, rēķinpratība un problēmu risināšana (arī “digitālās prasmes”) – un tas, kā

šīs prasmes tiek izmantotas mājās, darbā un plašākā sabiedrībā, lai risinātu problēmas, ar kurām cilvēki kā IKT lietotāji parasti saskaras mūsdienu sabiedrībā. Tā galvenais mērķis bija novērtēt problēmu risināšanas kognitīvos aspektus – IKT izmantošanas novērtēšana bija sekundāra. Atšķirībā no DESI šis novērtējums ietver pārbaudījumu, nevis pašnovērtējumu, un tāpēc ir iespējams gūt objektīvākus rezultātus. No 21 ES dalībvalsts (vai dalībvalstu reģiona), kas piedalījās novērtējumā, 17 veica novērtējuma daļu, kas attiecās uz digitālajām prasmēm (9. attēls).

9. attēls. Problēmu risināšanas prasmes pieaugušo vidū – iedzīvotāju procentuālais īpatsvars



Piezīmes. Apsekojums tika pabeigts trīs kārtās: 2011.–2012. gadā, 2013.–2014. gadā un 2017. gadā (l pielikums).

Kipra, Francija, Itālija un Spānija piedalījās rēķinprātības un rakstprātības pārbaudījumos, bet atteicās no problēmu risināšanas pārbaudes elementa.

“1. līmenis” un “zem 1. līmeņa” kopumā atbilst digitālajām pamatprasmēm.

Avots: ERP diagramma, kuras pamatā ir ESAO dati.

21 ESAO apsekojuma rezultāti kopumā atbilst DESI rezultātiem, un tas liecina, ka Ziemeļvalstīm kopumā ir vislabākie rezultāti digitālo prasmju jomā un ka piecas ES dalībvalstis ar vislabākajiem rādītājiem ir arī starp šajā jomā labākajām valstīm pasaulē. Līdzīgi, tās dalībvalstis, kuru DESI rezultāts ir sliktāks, arī šajā novērtējumā ierindojas zem ESAO vidējā rādītāja.

ES rīcība līdz 2020. gadam

Stratēģiskās iniciatīvas digitālo prasmju atbalstam

22 ES jau gandrīz divdesmit gadus ir atzinusi prasmju trūkumu IKT jomā¹⁸. Šajā kontekstā ar Padomes 2009. gada 12. maija secinājumiem¹⁹ tika izveidota stratēģiska sistēma Eiropas sadarbībai izglītības un apmācības jomā (*ET 2020*), un 2010. gadā stratēģijā “Eiropa 2020”²⁰ tika iekļauts digitālo prasmju elements, izmantojot Digitālo programmu Eiropai (**04.** punkts). Stratēģija “Eiropa 2020” ietvēra arī Jaunu prasmju un darba vietu programmu, kas bija izstrādāta ar mērķi modernizēt darba tirgus un dot iespēju cilvēkiem visas dzīves laikā attīstīt prasmes, lai palielinātu dalību darba tirgū un nodrošinātu darba piedāvājuma un pieprasījuma labāku atbilsti, tostarp izmantojot darba ņēmēju mobilitāti.

23 Kopš 2010. gada ES ir ieviesusi vairākas iniciatīvas digitālo prasmju jomā – bieži kā daļu no plašākiem pasākumiem. Šī tēma ir plaša, un tajā ir iesaistītas daudzas ieinteresētās personas vairākos līmeņos: piemēram, liela iedzīvotāju daļa, dažādi valdības, izglītības un rūpniecības līmeņi. Līdz ar to ES līmenī paralēli norit virkne darbību, kas ir daļēji savstarpēji saistītas. **1. tabulā** ir sniegts pārskats par turpmākajās iedaļās izklāstītajām darbībām, kā arī Padomes 2018. gada ieteikums par pamatkompetencēm mūžizglītībā (**1. izcēlums**) un *DigComp* jaunākā redakcija (**09.** punkts). Tabulā arī redzams, ka kopš 2016. gada digitālajām vai pamatprasmēm tiek pievērsta lielāka uzmanība, lai gan darbībās bieži turpina pievērsties citām

¹⁸ Sk. “eEurope 2002: Impact and Priorities A communication to the Spring European Council in Stockholm, 23–24 March 2001” (COM(2001) 140 final) un 2006. gada 11. jūnija ministru deklarāciju, Rīga, Latvija.

¹⁹ Padomes 2009. gada 12. maija secinājumi par stratēģisku sistēmu Eiropas sadarbībai izglītības un apmācības jomā (“ET 2020”)

²⁰ Komisijas paziņojums “Eiropa 2020. Stratēģija gudrai, ilgtspējīgai un integrējošai izaugsmei”, COM(2010) 2020 galīgā redakcija.

prasmēm, prasmju līmeņiem vai mērķgrupām, nevis uzmanību vērš konkrēti uz pieaugušo digitālajām pamatprasmēm.

1. tabula. Pašreizējās ES darbības un tajās adresētās prasmju jomas, prasmju līmeņi un vecuma grupas

ES darbība	Prasmju joma	Prasmju līmenis	Vecuma grupa
Digitālā programma Eiropai (2010. gads)	Septiņas prioritārās jomas, tostarp digitālās prasmes un iekļaušana	Visu veidu līmeņi	Vecuma grupas no 16 līdz 74 gadiem
Satvars pilsoņu digitālai kompetencei (2013. gads)	Digitālās prasmes	Visi prasmju līmeņi	Visas vecuma grupas
Digitālā vienotā tirgus stratēģija (2015. gads)	Konkrēti minētas digitālās prasmes un zināšanas, bet aptvertas arī citas jomas	Visu veidu līmeņi, bet konkrēti minētas pamatprasmes	Visas vecuma grupas
Eiropas rūpniecības digitalizācija (2016. gads)	Galvenā uzmanība pievērsta digitalizācijai	Visu veidu līmeņi	Visas vecuma grupas
Prasmju pilnveides ceļi (2016. gads)	Visas prasmju jomas	Pamatlīmenis ¹	Pieaugušie ²
Digitālo prasmju un arodu koalīcija (2016. gads)	Digitālās prasmes	Visi prasmju līmeņi	Jaunieši un pieaugušie
Padomes ieteikums par pamatkompetencēm mūžizglītībā (2018. gads)	Astoņas kompetences, tostarp digitālā kompetence	Galvenā uzmanība pievērsta pamatprasmēm	Visas vecuma grupas

¹ Mērķis ir dot pieaugušajiem iespēju sasniegt EKI 3. vai 4. līmeņa ekvivalentu (līmenis pēc vidējās izglītības beigšanas).

² Nav tiesību pretendēt uz atbalstu saskaņā ar Garantiju jauniešiem.

2010.–2015. gads: nav darbību, kas īpaši vērstas uz pieaugušo digitālajām pamatprasmēm

24 Viens no sistēmas *ET 2020* mērķiem bija uzlabot radošu pieeju un inovāciju visos izglītības un apmācības līmeņos. Tajā atsaucās uz vispārējo prasmju, piemēram, digitālo prasmju, apguvi visu iedzīvotāju vidū. Padomes un Komisijas 2015. gada kopīgajā ziņojumā par sistēmas *ET 2020* īstenošanu²¹ norādīts, ka tai labāk jāatbalsta ilgtermiņa problēmjautājumi, tostarp saistībā ar digitālo laikmetu.

25 Digitālās programmas Eiropai²² mērķis galvenokārt ir paātrināt ātrgaitas interneta ieviešanu un izmantot vienotā digitālā tirgus priekšrocības, ko tas sniedz mājsaimniecībām un uzņēmumiem. Tās vispārējie mērķi bija līdz 2015. gadam panākt, ka regulāra interneta izmantošana palielinās no 60 % līdz 75 % un ka to iedzīvotāju vidū, kas atrodas nelabvēlīgā situācijā, tā palielinās no 41 % līdz 60 %, kā arī līdz 2015. gadam uz pusi (līdz 15 %) samazināt to iedzīvotāju procentuālo īpatsvaru, kas nekad nav izmantojuši internetu. Abi mērķi tika sasniegti. Digitālajā programmā Eiropai arī norādīts uz digitālās pratības trūkumu, un kā Eiropas Sociālā fonda regulas (2014.–2020. g.) prioritāte ierosināta digitālā pratība un kompetence, kā arī minēts mērķis līdz 2012. gadam izstrādāt rīkus IKT praktiķu un lietotāju prasmju noteikšanai un atzīšanai.

26 Jaunu prasmju un darba vietu programmā²³ bija noteiktas četras galvenās politikas prioritātes, no kurām viena bija vērsta uz visaptverošu mūžizglītību. Tās mērķis bija līdz 2012. gadam ierosināt ES mēroga pieeju un instrumentus, lai atbalstītu dalībvalstis IKT prasmju un digitālās pratības integrēšanā mūžizglītības politikas pamatvirzienos. Programmas pamatdarbībās nav konkrētas atsaucē uz digitālajām pamatprasmēm.

²¹ Oficiālais Vēstnesis, C417, 15.12.2015.

²² Komisijas paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai “Digitālā programma Eiropai”, COM(2010) 245 galīgā redakcija.

²³ Komisijas paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai “Jaunu prasmju un darba vietu programma: Eiropas ieguldījums ceļā uz pilnīgu nodarbinātību”; COM(2010) 682 galīgā redakcija.

Komisija atzina, ka palielinās darba tirgus pieprasījums, un vērta lielāku uzmanību uz digitālajām pamatprasmēm

27 Pēc stratēģijas “Eiropa 2020”²⁴ īstenošanas progressa izvērtēšanas Komisija 2015. gadā publicēja digitālā vienotā tirgus stratēģiju²⁵. Šajā stratēģijā uzsvērts, ka par mācību programmām galvenokārt ir atbildīgas dalībvalstis, bet ka “Komisija turpmākajos pasākumos prasmju un apmācību jomā digitālās prasmes un zināšanas izvirzīs kā galveno elementu”. Tajā arī atzīts, ka, neraugoties uz to iedzīvotāju īpatsvara palielināšanos, kuriem ir digitālās pamatprasmes, vēl ir ļoti daudz jāpaveic, lai sasniegtu nepieciešamo iedzīvotāju līmeni ar šādām prasmēm (01. un 14. punkts).

28 2016. gadā Eiropas rūpniecības digitalizācijas iniciatīvā²⁶ tika noteikts, ka digitālajām prasmēm ir izšķiroša nozīme digitālā vienotā tirgus izveidē, taču uzsvērts, ka pieaug arī pieprasījums pēc citām papildu prasmēm, piemēram, uzņēmējdarbības, vadības un inženierijas prasmēm. Viena no galvenajām Eiropas rūpniecības digitalizācijas iniciatīvas darbībām ar mērķi turpināt attīstīt šīs prasmes bija balstīties uz Digitālo arodu lielo koalīciju – 2013. gadā uzsākto iepriekšējo iniciatīvu.

29 Pēc Eiropas rūpniecības digitalizācijas iniciatīvas 2016. gada jaunajā Prasmju programmā Eiropai²⁷ tika atzīts, ka visiem iedzīvotājiem ir vajadzīgas vismaz pamatprasmes, tostarp digitālās prasmes, un tika noteiktas konkrētas darbības nolūkā uzlabot digitālās prasmes Eiropā. Galvenās darbības jaunajā Prasmju programmā Eiropai, kas vērstas uz digitālajām pamatprasmēm, bija prasmju pilnveides ceļu iniciatīva un digitālo prasmju un arodu koalīcija. Tajā pašā laikā Komisija turpināja sadarboties ar ieinteresētajām personām, lai izstrādātu rīkus kompetenču novērtēšanai

²⁴ Komisijas paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai “Stratēģijas “Eiropa 2020” gudrai, ilgtspējīgai un integrējošai izaugsmei novērtējums”, COM(2014) 130 final.

²⁵ Komisijas paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai “Digitālā vienotā tirgus stratēģija Eiropai”, COM(2015) 192 final.

²⁶ Komisijas paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai “Eiropas rūpniecības digitalizācija. Digitālā vienotā tirgus priekšrocību izmantošana pilnā apmērā”, COM(2016) 180 final.

²⁷ Komisijas paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai “Jaunā Prasmju programma Eiropai”, COM(2016) 381 final, un Padomes Rezolūcija par jauno prasmju programmu iekļaujošai un konkurētspējīgai Eiropai.

un apstiprināšanai ar mērķi palīdzēt publiskām un privātām struktūrām uzlabot to piedāvātos konsultāciju, apmācības un mentorēšanas pakalpojumus.

30 Prasmju pilnveides ceļu iniciatīva ir vērsta uz pieaugušajiem ar zemu prasmju līmeni, un tās mērķis ir palīdzēt iegūt minimālo rakstpratības, rēķinpratības un digitālo prasmju līmeni. Šo programmu var atbalstīt ar ES līdzekļiem, tostarp no ESF, Eiropas Reģionālās attīstības fonda (ERAF) un programmas “Erasmus+”, lai gan digitālo pamatprasmju uzlabošanai nav piešķirti konkrēti līdzekļi. 2019. gada februāra īstenošanas ziņojumā²⁸ tika konstatēts, ka vairākas dalībvalstis par prioritāti ir noteikušas digitālās prasmes un pasākumus šajā jomā atbalsta no ESF. Tomēr ziņojumā arī norādīts, ka darbību skaits neatbilst problēmas mērogam, jo pasākumi bija vērsti tikai uz dažiem tūkstošiem cilvēku no mērķgrupas, kurā ir aptuveni 61 miljons mazkvalificētu pieaugušo. Turklāt, neraugoties uz pieaugošo uzsvaru uz digitālajām prasmēm, ES līdzfinansētās darbības biežāk tika vērstas uz profesionālajām prasmēm un nodarbinātību, nevis uz digitālajām prasmēm, lai gan šādas prasmes var labi integrēt profesionālo prasmju apmācībā. Pēc šā ziņojuma Padome²⁹ pauda pastāvīgu atbalstu prasmju pilnveides ceļu iniciatīvai un aicināja Komisiju atbalstīt tās īstenošanu, izmantojot īpašus uzaicinājumus iesniegt priekšlikumus.

31 Digitālo prasmju un arodu koalīcija (Koalīcija, *DSJC*) apvieno dalībvalstis, uzņēmumus, sociālos partnerus, bezpeļņas organizācijas un izglītības sniedzējus, lai novērstu digitālo prasmju trūkumu četrās jomās: digitālās prasmes visiem iedzīvotājiem, darbaspēka digitālās prasmes, IKT speciālistu digitālās prasmes un digitālās prasmes izglītībā. Papildus mērķim atbalstīt dalībvalstis visaptverošas valsts digitālo prasmju stratēģijas izstrādē līdz 2017. gada vidum Koalīcija bija izvirzījusi šādus mērķus, kas bija jāsasniedz līdz 2020. gadam:

- apmācīt vienu miljonu jauniešu bezdarbnieku, lai tie varētu strādāt brīvajās darbvietās digitālajā jomā;
- veicināt darbaspēka prasmju pilnveidi un pārkvalifikāciju un jo īpaši veikt konkrētus pasākumus, lai atbalstītu mazos un vidējos uzņēmumus (MVU);

²⁸ Komisijas dienestu darba dokuments “*Council Recommendation on Upskilling Pathways: New Opportunities for Adults Taking stock of implementation measures*”, SWD(2019) 89 final.

²⁹ Padomes secinājumi par Padomes ieteikuma “Prasmju pilnveides ceļi – jaunas iespējas pieaugušajiem” īstenošanu (2019/C 189/04).

- o modernizēt izglītību un apmācību, lai nodrošinātu visiem skolēniem un skolotājiem iespēju izmantot digitālos rīkus un materiālus mācīšanas un mācīšanās procesā;
- o pārvirzīt un izmantot pieejamo finansējumu, lai atbalstītu digitālās prasmes un palielinātu informētību par digitālo prasmju svarīgumu.

32 Saskaņā ar Komisijas sniegto informāciju līdz 2019. gada jūnijam gandrīz visām dalībvalstīm bija valsts stratēģija, kas ietver digitālās prasmes, un līdz 2020. gada vidum 25 dalībvalstis bija izveidojušas valsts koalīcijas. 2021. gada sākumā Koalīcijā bija vairāk nekā 550 dalībnieku, kuri no 2016. gada decembra līdz 2018. gada jūlijam gandrīz 11 miljoniem eiropiešu visās vecuma grupās (aptuveni puse bija pamatskolas un vidusskolas skolēni) piedāvāja iespēju uzlabot digitālās prasmes³⁰. Pārskats par valstu stratēģiju un valstu koalīciju darbību progresu attiecībā uz četrām mērķgrupām³¹ ir sniegts *II pielikumā*. Tomēr nav datu par šādu darbību apmēru, kuras vērstas uz pieaugušo digitālajām pamatprasmēm. Komisija uzrauga Koalīcijas locekļu apņemšanos, izmantojot tam īpaši paredzētu rīku³², bet tai nav sistēmas Koalīcijas konkrēto mērķu uzraudzībai.

Digitālo prasmju uzraudzība Eiropas pusgada ietvaros

33 Komisija uzrauga digitālo prasmju līmeni ES dalībvalstīs arī Eiropas pusgada ietvaros. *2. tabulā* redzams, ka kopš 2017. gada ar digitālajām prasmēm saistīto atsauču un ieteikumu skaits kopumā ir palielinājies. 2020. gadā uz prasmēm tika norādīts visām dalībvalstīm, un deviņas saņēma ieteikumus saistībā ar digitālajām prasmēm³³; tomēr neviens no ieteikumiem nebija konkrēti saistīts ar digitālajām pamatprasmēm. *2. izcēlumā* ir sniegta vienas dalībvalsts atbilde uz neseno Eiropas pusgada ieteikumu.

³⁰ Sk. ES tīmekļa vietni par *DSJC*.

³¹ Sk. *faktu lapas par valstu DSJC* (situācija 2020. gada 30. oktobrī).

³² Koalīcijas *uzņemto saistību skatītājs*.

³³ Apvienotā Karaliste, Austrija, Dānija, Igaunija, Kipra, Luksemburga, Portugāle, Somija un Ungārija.

2. tabula. To dalībvalstu skaits, kuras saņem Eiropas pusgada konkrētām valstīm adresētos ieteikumus

Konkrētām valstīm adresēti ieteikumi	2017	2018	2019	2020
Dalībvalstis, kurām norādīts uz prasmēm	27	27	28	28
Dalībvalstis, kuras saņēma ieteikumus par prasmēm	5	9	18	10
Dalībvalstis, kuras saņēma ieteikumus par digitālajām prasmēm	0	3	6	9

Avots: ERP, pamatojoties uz [ES publikācijām par Eiropas pusgadu](#).

2. izcēlums

Somijas atbilde uz Eiropas pusgada ieteikumu

Somija uzrāda augstus rezultātus gan attiecībā uz *DESI*, gan ESAO digitālo pamatprasmju rādītāju. Tai nav stratēģijas, kas būtu konkrēti vērsta uz digitālajām pamatprasmēm, bet tā ir izvēlējusies pieņemt holistiskāku pieeju.

2018. gadā tā reformēja profesionālās izglītības un apmācības (PIA) sistēmu, izveidojot kopīgu PIA sistēmu, kas pieejama jauniešiem un pieaugušajiem neatkarīgi no vecuma un iepriekšējās mācību vēstures. Pamatojoties uz 2019. gada Eiropas pusgada³⁴ ieteikumu “uzlabot prasmes un aktīvu iekļaušanu, jo īpaši, nodrošinot labi integrētus pakalpojumus bezdarbniekiem un neaktīviem iedzīvotājiem”, Somijas valdība gatavo pastāvīga mācību procesa satvara reformu ar mērķi panākt, ka vidējo un terciāro izglītību iegūst vairāk iedzīvotāju.

Galvenie digitālo prasmju finansējuma avoti bija programma “Erasmus+” un ESF

34 ES nepiešķir īpašu finansējumu iepriekšējā iedaļā izklāstītajām iniciatīvām – tās bija integrētas esošajās finansējuma plūsmās. Komisija nav precizējusi norobežotu finansējumu, kas paredzēts konkrēti digitālo pamatprasmju apguvei un atbilstu tās mērķim atbalstīt mācīšanas un apmācības sistēmas, kuras vērstas uz dažādām

³⁴ Ieteikums Padomes ieteikumam par Somijas 2019. gada valsts reformu programmu un ar ko sniedz Padomes atzinumu par Somijas 2019. gada stabilitātes programmu, [COM\(2019\) 526 final](#).

mērķgrupām un kompetencēm, tostarp digitālajām prasmēm, līdzās, piemēram, ar darbu saistītai apmācībai, radošumam un kritiskajai domāšanai. Komisija uzskata, ka programmas mērķu daudzveidība nozīmē, ka konkrētu summu norobežošana nebūtu pietiekami elastīga, lai programmas pielāgotu vietējām vajadzībām.

35 Mēs analizējam finansējuma izmantošanu digitālajām pamatprasmēm pieaugušo izglītības un apmācības kontekstā. Galvenie finansējuma avoti ir programma “*Erasmus+*” (ko ES līmenī pārvalda Komisija un tās [Izglītības, audiovizuālās jomas un kultūras izpildaģentūra](#)) un ESF, ko īsteno pēc dalītās pārvaldības principa. **3. izcēlumā** ir sniegta sīkāka informācija par programmu *COSME*.

3. izcēlums

COSME – MVU paredzēta programma

COSME ir tieši pārvaldīta ES programma maziem un vidējiem uzņēmumiem, un tās budžets laikā no 2014. līdz 2020. gadam bija 2,3 miljardi EUR. MVU ir svarīga ES ekonomikas daļa: deviņi no desmit uzņēmumiem ir MVU, un MVU rada divas no trim darbvietām Eiropā. Programma *COSME* neietver projektus, kas konkrēti vērsti uz digitālajām pamatprasmēm; parasti tās projektos digitālās prasmes tiek attiecinātas uz profesionāļiem, kas specializējušies IKT jomā.

36 Programma “*Erasmus+*” atbalsta darbības izglītības un apmācības, jaunatnes un sporta jomā ar 2014.–2020. gadam paredzēto kopējo budžetu 16,45 miljardu EUR apmērā. Tā nodrošina mācību mobilitātes iespējas studentiem, pasniedzējiem un skolotājiem, un tās mērķis ir uzlabot izglītības kvalitāti un veicināt inovāciju sadarbības un politikas reformu atbalsta ceļā. No tās budžeta 17 % tika piešķirti PIA un 3,9 % – pieaugušo izglītībai³⁵. Programmas “*Erasmus+*” tiesību aktos digitālās prasmes nav konkrēti minētas, bet ir norādīts, ka jāpaaugstina pamatprasmju un spēju līmenis, “*sevišķu uzmanību pievēršot to atbilstībai darba tirgum un to ieguldījumam vienotas sabiedrības veidošanā, jo īpaši, palielinot mobilitātes mācību nolūkos iespējas un stiprinot sadarbību starp izglītības un apmācības pasauli un darba pasauli*”³⁶. Visās pēdējo septiņu gadu darba programmās ir iekļauta atsauce uz digitālajām prasmēm.

³⁵ Eiropas Parlamenta un Padomes 2013. gada 11. decembra Regula (ES) Nr. 1288/2013, ar ko izveido Savienības programmu izglītības, apmācības, jaunatnes un sporta jomā “*Erasmus +*”, 18. pants.

³⁶ Regula (ES) Nr. 1288/2013, 5. panta 1. punkta a) apakšpunkts.

37 Tomēr gada īstenošanas ziņojumos un starpposma ziņojumā nav konkrēti minētas digitālās prasmes (nedz pamatprasmes, nedz padziļinātas prasmes), jo digitālo prasmju jomā nav konkrēta iznākuma/rezultātu rādītāja. Tuvākais rādītājs digitālo prasmju programmas novērtēšanai ir *“To dalībnieku skaits, kuri uzskata, ka ir uzlabojuši savas pamatprasmes”*³⁷; tas ir subjektīvs novērtējums, jo ir *“galvenokārt balstīts uz dalībnieku subjektīvo viedokli”*³⁸, kas gūts intervijās un apsekojumos. Saskaņā ar programmas *“Erasmus+”* vidusposma novērtējumu 89 % visu PIA apguvēju uzskatīja, ka ir uzlabojuši savas profesionālās prasmes³⁹.

38 2019. gada beigās programmas *“Erasmus+”* ietvaros bija īstenoti aptuveni 16 000 projektu, kas saistīti ar tematu *“IKT – jaun tehnoloģijas – digitālās prasmes”*, tostarp aptuveni 4300 projektu pieaugušo izglītībai un PIA⁴⁰. Lielākā daļa šo projektu palīdz apgūt daudz dažādu prasmju, tostarp digitālās pamatprasmes visās vecuma grupās. Piemēram, projektā par jaun tehnoloģijām svešvalodu mācīšanā netiek risināta problēma, kas saistīta ar zemām digitālajām prasmēm, bet mācīšanā tiek ieviestas digitālās metodes. Mūsu veiktā analīze liecina, ka 133 no šiem projektiem attiecās tikai uz digitālajām prasmēm un tikai 18 projekti – uz pieaugušo digitālo pamatprasmju apguvi. Citi projekti bija saistīti, piemēram, ar specializētu IKT prasmju apguvi vai jaunām izglītības metodēm – tādām kā tiešsaistes mācību platformas. Tas nozīmē, ka aptuveni 14 % programmas *“Erasmus+”* projektu, kas atbalsta tikai digitālās prasmes, pievēršas digitālo pamatprasmju apguvei pieaugušo vidū. Visiem no programmas *“Erasmus+”* atbalstītajiem projektiem šis īpatsvars ir mazāks par 0,1 %. **4. izcēlumā** sniegti piemēri diviem dažādiem veidiem, kā atbalstīt digitālās pamatprasmes.

³⁷ Regula (ES) Nr. 1288/2013, I pielikums *“Programmas novērtēšanas rādītāji”*.

³⁸ Īpašais ziņojums Nr. 22/2018 *“Mobilitāte saskaņā ar programmu “Erasmus+”: miljoniem dalībnieku un daudzpusīga Eiropas pievienotā vērtība, tomēr vēl jāuzlabo darbības rezultātu novērtēšana”*, 74. punkts.

³⁹ Komisijas dienestu darba dokuments, *“Mid-term evaluation of the Erasmus+ programme (2014.–2020.)”*, SWD(2018) 40 final, 138. lpp., *“Rezultātu pārskats”*.

⁴⁰ ES Komisijas tīmekļa vietne par programmas *“Erasmus+”* projektu rezultātiem.

4. izcēlums

“Erasmus+” projekti digitālo pamatprasmju uzlabošanai

“TICTac+55”⁴¹

Projekts par kombinētajām mācību metodēm cilvēkiem, kas vecāki par 55 gadiem, ietver apmācību skolotājiem, kuri vēlas pēc iespējas vairāk motivēt savus vecākos studentus un radīt viņiem iespējas, kā tikt galā ar IKT izaicinājumiem. Šajā nolūkā IKT izmantošana tiek veicināta kritiskā veidā, ņemot vērā studentu dzīves apstākļus un vajadzības. Lai sasniegtu šos mērķus, ir ieplānotas skolotāju apmaiņas programmas vairākās ES valstīs (Apvienotajā Karalistē, Igaunijā, Nīderlandē, Slovākijā, Somijā un Ungārijā). Tēmas ietver ierīces ikdienas prasmju īstenošanai, uz IKT pamatotu inovāciju un radošuma apmācību, kā arī tīmekļa lietojumprogrammu ieviešanu nolūkā uzlabot valodu kursus.

Projekts “IDEAL - Integrating Digital Education in Adult Literacy”⁴²

Projekts “IDEAL” ir stratēģiska partnerība starp Beļģiju, Itāliju, Īriju, Nīderlandi, Norvēģiju un Somiju, kurā iesaistīti pieci pieaugušo izglītības sniedzēji un viena nevalstiskā organizācija. Projekts bija vērst uz to pieaugušo pedagogu digitālo prasmju uzlabošanu, kuri strādā ar nelabvēlīgā situācijā esošām grupām, lai uzlabotu nodarbināmību, profesionālo izglītību un mazkvalificētu pieaugušo kopienu mācības.

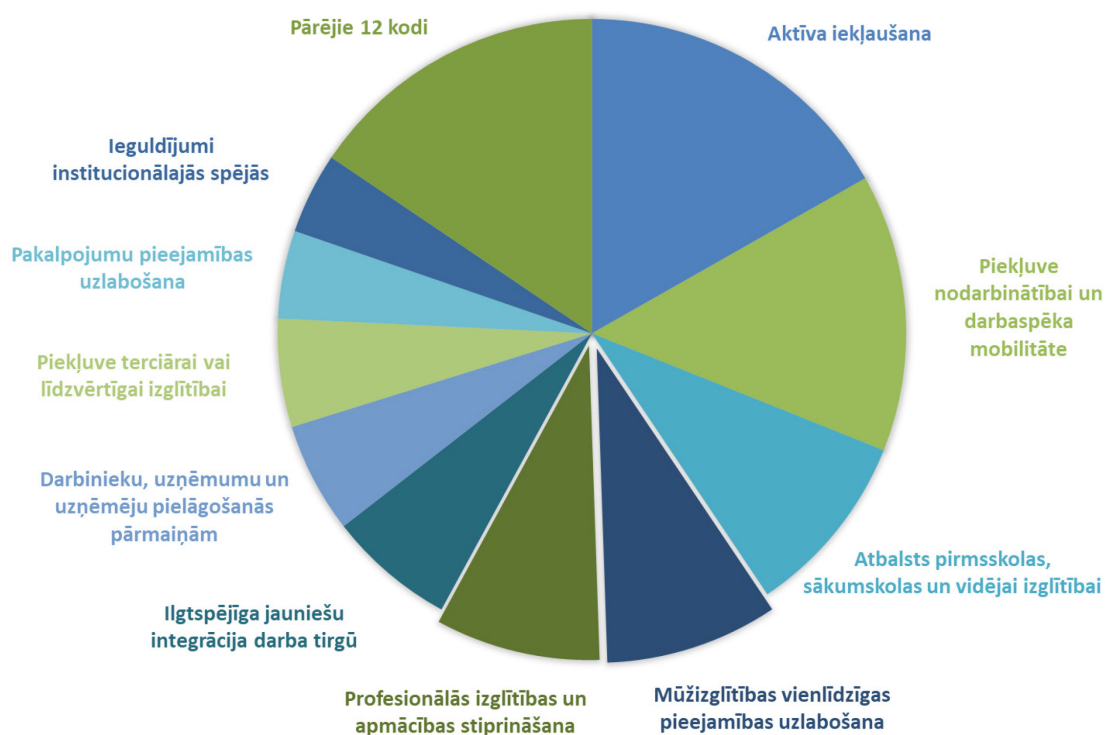
Projekta “IDEAL” grupa pētīja, kādas prasmes ir vajadzīgas dažādos kontekstos un kā varētu attīstīt skolotāju kompetences, apmainoties ar zināšanām, pieredzi un labu praksi. Projekta rezultātā skolotāji un pasniedzēji kļuva prasmīgāki un pārliecinātāki attiecībā uz inovatīvu digitālo metožu, tostarp multimediju lietošanu, video izmantošanas, virtuālās mācīšanās vides, sociālo plašsaziņas līdzekļu un spēļu integrēšanu savā ikdienas mācīšanās.

⁴¹ Programmas “Erasmus+” projekta “TICTac+55: Combined Learning Techniques for People 55+” tīmekļa vietne.

⁴² Programmas “Erasmus+” projekta “IDEAL - Integrating Digital Education in Adult Literacy” tīmekļa vietne.

39 No **ESF** atbalsta darbības, kas saistītas ar plašu mērķu klāstu, tostarp nodarbinātību un labāku izglītību un apmācību. Tiesību aktos 2014.–2020. gadam digitālās prasmes⁴³ ir minētas kā joma, kurā varētu izmantot ESF ieguldījumu prioritātes, tostarp tās, kas saistītas ar mūžizglītību un PIA. **10. attēlā** parādīts, ka šīs prioritātes atspoguļo 4. un 5. lielāko piešķirumu no ESF 14,6 miljardu EUR apmērā.

10. attēls. Dažādām intervences jomām plānotie ESF piešķirumi



Avots: ERP aprēķini, pamatojoties uz [ESI fondu atvērto datu platformu](#).

40 Dalītās pārvaldības fondos, piemēram, ESF, dalībvalstīm ir rīcības brīvība attiecībā uz līdzekļu piešķiršanu saskaņā ar partnerības nolīgumiem un darbības programmām (programmām). Sagatavojot šos dokumentus, Komisija savos 2012. gada nostājas dokumentos norādīja, ka vairākām valstīm būtu jāapsver digitālo prasmju prioritizēšana – **3. tabula**.

⁴³ Regula (ES) Nr. 1304/2013, 3. panta 2. punkta b) apakšpunkts.

3. tabula. Digitālo prasmju prioritātes Komisijas 2012. gada nostājas dokumentos

Tematiskie mērķi, kuros minētas digitālās prasmes	Dalībvalstis
Uzlabot IKT pieejamību, izmantošanu un kvalitāti	BG, CZ, EE, ES, HR, IT, LV, PT
Veicināt ilgtspējīgu un kvalitatīvu nodarbinātību un atbalstīt darbaspēka mobilitāti	AT, DE
Investēt izglītībā, apmācībā un profesionālajā izglītībā prasmju nodrošināšanai un mūžizglītībā	HU, RO, SE, SI
Nav minētas digitālās prasmes/kompetence	BE, CY, DK, EL, FR, FI, IE, LT; LU, MT, NL, PL, SK, UK

Avots: ERP, pamatojoties uz Komisijas 2012. gada nostājas dokumentiem.

41 Analizējot dalībvalstu piešķirumus, mēs konstatējam, ka no 187 ESF programmām, kas īstenotas 28 dalībvalstīs, 29 programmās 10 dalībvalstīs bija plānota ar IKT saistīta apmācība pieaugušo izglītības vai PIA jomā (**4. tabula**). Kopējais plānotais piešķirums 28 dalībvalstīm saskaņā ar ESF izglītības un apmācības tematisko mērķi ir mazāks par 0,6 % no kopējā ESF piešķiruma 2014.–2020. gada periodā.

4. tabula. ESF programmas pieaugušo digitālo prasmju apmācības atbalstam dalībvalstīs

Dalībvalsts	Paredzētā summa ar IKT saistītai pieaugušo apmācībai (miljoni EUR)	Piešķirtais ES atbalsts vadošās iestādes atlasītajām darbībām (miljoni EUR)	Kopējie izdevumi, ko atbalsta saņēmēji deklarējuši vadošajai iestādei un kas paziņoti Komisijai (miljoni EUR)
Polija	154,7	201,3	148,4
Slovākija	132,5	5,8	3,7
Itālija	58,7	26,5	31,5
Igaunija	55,5	30,7	18,1
Ungārija	51,6	134,8	41,6
Somija	16,9	5,9	7,5
Spānija*	5,0	25,2	13,7
Luksemburga	0,3	1,2	0,8
Francija	programmās nav norādīts	1,5	3,0
Apvienotā Karaliste	programmās nav norādīts	5,5	4,6
Kopā	475,3*	438,4	272,8

Piezīmes. Visi dati iegūti 2019. gada 31. decembrī. Kopsumma neietver datus par Franciju un Apvienoto Karalisti attiecībā uz paredzēto summu, taču dati par šīm valstīm ir iekļauti piešķirto līdzekļu ailē.

*Attiecībā uz Spānijas programmu "2014ES05SFOP016 – Extremadura" nav pieejama informācija par 2019. gadu, tāpēc kopsumma ietver tikai līdz 2018. gadam apkopotos datus.

Avots: [ESI fondu atvērto datu platforma](#).

42 Pamatojoties uz dalībvalstu ikgadējiem ziņojumiem Komisijai, **4. tabulā** parādīts, ka līdz 2019. gada beigām desmit dalībvalstis, kuras plānoja izmantot ESF digitālajām prasmēm saskaņā ar izglītības un apmācības tematisko mērķi, kopā projektiem bija uzņēmušās saistības par 92 % finansējuma un iztērējušas 57 % (sīkāku informāciju sk. **III pielikumā**). Starp dalībvalstīm pastāv ievērojamas atšķirības: dažām programmām vēl nebija radušās izmaksas, savukārt citās jau bija atlasīti projekti, lai saņemtu atbalstu izdevumiem, kas bija ievērojami lielāki par paredzētajiem. Šīs dalībvalstis digitālo prasmju apguves mūžizglītībā un PIA atbalstam no ESF fondiem

kopā bija piešķirušas 439 miljonus EUR, kas atbilst 0,5 % no kopējā ESF piešķiruma 2014.–2020. gada periodam. ESF varētu sekmēt digitālo prasmju apguvi, izmantojot citus tematiskos mērķus, piemēram, tos, kas saistīti ar nodarbinātību, sociālo iekļaušanu vai institucionālo spēju veidošanu, palielinot kopējo atbalstu līdz aptuveni 2 % no kopējā ESF piešķiruma.

Komisijas īstenoto Covid-19 palīdzības pasākumu ietekme uz 2014.–2020. gada plānošanu (programma “Erasmus”, ESF darbības programmas) saistībā ar digitālajām prasmēm

43 Reaģējot uz Covid-19 krīzi, dalībvalstis var izmantot Investīciju iniciatīvas reaģēšanai uz koronavīrusu (*CRII*) un *CRII Plus* regulās noteikto elastību un novirzīt esošos neizlietotos resursus tur, kur tie ir visvairāk vajadzīgi. 2020. gada novembra beigās 22 dalībvalstis (un Apvienotā Karaliste) bija pieprasījušas 151 grozījumu savās ESF programmās, izmantojot *CRII* un *CRII Plus* sniegto elastību. Dažos gadījumos tas bija saistīts ar līdzekļu novirzīšanu no digitālo prasmju projektiem uz citiem projektiem.

44 Ierosinātais Atveseļošanas palīdzības kohēzijai un Eiropas teritorijām (*REACT-EU*) pasākumu kopums⁴⁴ ietver papildu līdzekļus 47,5 miljardu EUR apmērā, kas 2014.–2020. gada plānošanas periodā būs pieejami kohēzijas politikas fondiem, tostarp ESF. Attiecībā uz ESF no *REACT-EU* finansētās darbības varētu ietvert digitālās prasmes.

45 Programmas “Erasmus+” ietvaros tika arī publicēti ārkārtas uzaicinājumi atbalstīt gatavību digitālajai izglītībai, piešķirot 100 miljonus EUR projektu atbalstam skolu izglītības, profesionālās izglītības un apmācības, kā arī augstākās izglītības jomā. Pieteikumu iesniegšanas termiņš šiem uzaicinājumiem bija 2020. gada 29. oktobris, un apskata pabeigšanas brīdī rezultāti nebija pieejami. Tomēr uzaicinājumos nebija paredzēta pieaugušo izglītība, tādēļ saskaņā ar Komisijas sniegto informāciju ir maz ticams, ka tiks īstenoti projekti pieaugušo digitālo pamatprasmju atbalstam.

⁴⁴ Priekšlikums Eiropas Parlamenta un Padomes regulai, ar ko Regulu (ES) Nr. 1303/2013 groza attiecībā uz ārkārtas papildu resursiem un īstenošanas kārtību mērķim “Investīcijas izaugsmei un nodarbinātībai”, lai palīdzētu veicināt ar Covid-19 pandēmiju saistītās krīzes seku pārvarēšanu un sagatavoties zaļai, digitālai un noturīgai ekonomikas atveseļošanai (*REACT-EU*), [COM\(2020\) 451 final](#).

ES turpmākie priekšlikumi (2021.–2027. g.)

Prasmju programma Eiropai

46 Prasmju programmā Eiropai⁴⁵ ir noteikti skaitļos izsakāmi mērķi gan prasmju pilnveidei (esošo prasmju uzlabošanai), gan pārkvalifikācijai (jaunu prasmju apmācībai), un tie jāsasniedz nākamo piecu gadu laikā. Tas ir pirmais priekšlikums, kas ietvert konkrētu mērķi palielināt to iedzīvotāju īpatsvaru, kuriem ir vismaz digitālās pamatprasmes, no 56 % 2019. gadā līdz 70 % 2025. gadā. Programmā nav iekļauti starpposma mērķi tā sasniegšanai.

47 Komisija lēš – lai sasniegtu programmas mērķus, katru gadu vajadzīgi 48 miljardi EUR no publiskā un privātā sektora kopā. Programmā kā iespējamie finansējuma avoti 2021.–2027. gadam ir minēti deviņi ES fondi. Galvenie no tiem: Atveseļošanas un noturības mehānisms ar kopējo ierosināto budžetu 673,3 miljardu EUR apmērā, ESF+ ar ierosināto budžetu 87,9 miljardu EUR apmērā un programma “Erasmus” ar ierosināto budžetu 23,4 miljardu EUR apmērā.

Atveseļošanas un noturības mehānisms

48 No Atveseļošanas un noturības mehānisma būs pieejami aizdevumi un dotācijas 673,3 miljardu EUR apmērā ar mērķi atbalstīt dalībvalstu veiktās reformas un investīcijas. Tas paredz, ka dalībvalstis sagatavo valsts atveseļošanas un noturības plānus, kuros izklāstīts saskaņots reformu un publisko investīciju projektu kopums. Šajos plānos jāpievēršas Eiropas pusgada procesā izklāstītajām problēmām, jo īpaši Padomes pieņemtajiem konkrētai valstij adresētajiem ieteikumiem, kas ietver digitālās prasmes (**33.** punkts un **2. tabula**). Šajā kontekstā Komisija mudina dalībvalstis savos atveseļošanas un noturības plānos iekļaut investīcijas un reformas, kas vērstas uz digitālajām prasmēm, kā arī vispārizglītojošo un profesionālo izglītību visu vecumu cilvēkiem, lai sasniegtu tās 70 % mērķi līdz 2025. gadam (**46.** punkts)⁴⁶.

⁴⁵ Komisijas paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai “Eiropas Prasmju programma ilgtspējīgai konkurētspējai, sociālajam taisnīgumam un izturētspējai”, COM(2020) 274 final.

⁴⁶ Komisijas paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai, Reģionu komitejai un Eiropas Investīciju bankai “2021. gada ilgtspējīgas izaugsmes stratēģija”, COM(2020) 575 final.

49 Padomes nostāja⁴⁷ ir tāda, ka vismaz 20 % (144,8 miljardi EUR) būtu jātērē “digitālās pārkārtošanās procesam”, kas ietver digitālās prasmes visos līmeņos. Šajā kontekstā Padomes 2020. gada 2. oktobra secinājumos⁴⁸ ir konkrēta atsauce uz digitālo prasmju uzlabošanu izglītības sistēmās.

Eiropas Sociālais fonds Plus (ESF+)

50 ESF+ mērķi⁴⁹ ietver digitālās prasmes, lai gan ne vienmēr attiecībā uz digitālajām pamatprasmēm. Ar to arī paredzēts sniegt ieguldījumu citu svarīgu ES iniciatīvu un darbību attiecīgajos aspektos – jo īpaši Prasmju programmā Eiropai un prasmju pilnveides ceļu iniciatīvā. Plānotais budžets 2021.–2027. gada periodā ir 87,9 miljardi EUR, taču nav paredzēts konkrēts piešķirums “digitālajām prasmēm”.

51 2019. gada Eiropas pusgada valstu ziņojumos⁵⁰ Komisija sniedza sākotnējo viedokli par prioritārajām investīciju jomām un pamatnosacījumiem efektīvai 2021.–2027. gada kohēzijas politikas īstenošanai. Tas nodrošināja pamatu dialogam starp dalībvalstīm un Komisiju par kohēzijas politikas fondu (tostarp ESF+) plānošanu. Komisija uzskatīja, ka 23 no 27 dalībvalstīm savās programmās jāpievēršas digitālajām prasmēm.

Jaunā programma “Erasmus” 2021.–2027. gadam

52 Komisija 2021.–2027. gada periodam ierosināja jaunu programmu “Erasmus”⁵¹, kura aptver gan pamatprasmes, gan padziļinātas digitālās prasmes un būtībā turpina programmu no iepriekšējā perioda. Jaunā programma atbalstīs arī PIA, digitālo pratību un pieaugušo izglītību; tiek konkrēti minētas digitālās prasmes, tomēr īpašu uzsvaru liekot uz padziļinātām digitālajām prasmēm.

⁴⁷ Sk. Padomes Ģenerālsekretariāta 2020. gada 7. oktobra dokumentu Nr. 11 538/20.

⁴⁸ Sk. 2020. gada 2. oktobra dokumentu EUCO 13/20.

⁴⁹ Priekšlikums Eiropas Parlamenta un Padomes Regulai par Eiropas Sociālo fondu Plus (ESF+), COM(2018) 382 final.

⁵⁰ “2019: European Semester: Country Reports”, D pielikums.

⁵¹ Priekšlikumā Eiropas Parlamenta un Padomes regulai, ar ko izveido Savienības programmu izglītības, apmācības, jaunatnes un sporta jomā “Erasmus” un ar ko atceļ Regulu (ES) Nr. 1288/2013, COM(2018) 367 final.

Digitālās izglītības rīcības plāns

53 Komisija 2020. gada septembrī ierosināja jaunu Digitālās izglītības rīcības plānu 2021.–2027. gadam⁵². Viens no tā pamatprincipiem nosaka, ka digitālā pratība ir būtiska dzīvei un ka digitālajām pamatprasmēm jāklūst par daļu no ikvienam vajadzīgām transversālajām pamatprasmēm. Saskaņā ar šiem pamatprincipiem Komisija ierosina virkni darbību, piemēram, izmantot programmu “*Erasmus*”, lai atbalstītu izglītības iestāžu digitalizācijas plānus, izstrādāt Eiropas digitālo prasmju sertifikātu, ko atzītu un pieņemt valdības, darba devēji un citas ieinteresētās personas visā Eiropā, un ierosināt Padomes ieteikumu par digitālo prasmju sniegšanas uzlabošanu izglītībā un apmācībā.

Padomes ieteikums stiprināt Garantiju jauniešiem

54 ES Garantija jauniešiem ir visu dalībvalstu apņemšanās nodrošināt, ka visi jaunieši, kas jaunāki par 25 gadiem, četru mēnešu laikā pēc kļūšanas par bezdarbniekiem vai formālās izglītības beigšanas saņem kvalitatīvu darba, turpmākas izglītības, mācekļa prakses vai stažēšanās piedāvājumu. Padome 2020. gada novembrī pastiprināja 2013. gada ieteikumu, cita starpā palielinot vecuma grupu, lai iekļautu visus jauniešus, kas jaunāki par 30 gadiem. Padome arī ieteica dalībvalstīm izmantot *DigComp* (09. punkts), lai novērtētu visu to jauniešu digitālās prasmes, kuri nestrādā, nemācās un neapgūst arodu un kuri reģistrējas dalībai Garantijā jauniešiem, nolūkā piedāvāt īpašu apmācību digitālo prasmju uzlabošanai visiem jauniešiem, kuriem tā ir vajadzīga⁵³.

⁵² Komisijas paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai “Digitālās izglītības rīcības plāns 2021.–2027. gadam. Izglītības un apmācības pārveide digitālajam laikmetam”, [COM\(2020\) 624 final](#).

⁵³ Padomes 2020. gada 30. oktobra ieteikums “Tilts uz nodarbinātību — Garantijas jauniešiem pastiprināšana” un ar ko aizstāj Padomes 2013. gada 22. aprīļa ieteikumu par garantijas jauniešiem izveidi ([2020/C 372/01](#)).

Digitālo prasmju rādītāja atjauninājums

55 Komisija ieviesīs pārskatītu digitālo prasmju rādītāja metodoloģiju. Šis rādītājs tiks pielāgots, pašreizējās IKT vides četrām esošajām jomām pievienojot piekto kompetenču jomu "Drošība". Pēc šīs pārskatīšanas *Eurostat* saliktais digitālo prasmju rādītājs tiks saskaņots ar 2018. gadā atjaunināto Padomes ieteikumu par "*pamatkompetenču satvaru mūžizglītībai*", kā arī rādītājs precīzāk atspoguļos 2021. gada satvaru pilsoņu digitālai kompetencei.

Noslēguma piezīmes

Apskata galvenās atziņas

56 Darbaspēka digitālās pamatprasmes kļūst arvien svarīgākas un bieži ir nepieciešamas daudzās profesijās. Pieaugušie bez šīm pamatprasmēm saskarsies ar problēmām gan profesionālajā, gan privātajā dzīvē. Jo īpaši šī problēma skar gados vecākus, mazāk izglītotos un nestrādājošus pieaugušos (**12.–17. punkts, 4. attēls, 7. attēls**).

57 Lai gan galvenā atbildība par prasmju attīstību ir dalībvalstīm, ES jau sen ir atzinusi šo izaicinājumu un ir veikusi vairākus pasākumus, lai palīdzētu dalībvalstīm novērst digitālo pamatprasmju nepietiekamo līmeni. ES ir izstrādājusi pamatnostādnes un ieteikumus, kā arī sniedz atbalstu sadarbības tīkliem. Šajā kontekstā Komisija definēja starptautiski atzītu digitālo kompetenču satvaru, atbalstīja valstu digitālo prasmju stratēģiju izstrādi un palīdzēja izveidot valstu digitālo prasmju un arodu koalīcijas gandrīz visās ES dalībvalstīs. Tomēr saskaņā ar Komisijas izmantotajiem rādītājiem, neraugoties uz to, ka pēdējo piecu gadu laikā ES rīcības tvērums un apmērs ir pastāvīgi palielinājies, digitālo pamatprasmju līmenis dalībvalstīs nav ievērojami uzlabojies (**05., 06., 09., 14. punkts, 4. attēls un 6. attēls**).

58 Prasmju līmenis dalībvalstīs un starp tām ievērojami atšķiras. Dalībvalstu prasmju līmeņi atbilst to trešo valstu prasmju līmeņiem, par kuriem ir pieejami salīdzināmi dati: dalībvalstis ar labākajiem rādītājiem ir starp vadošajām valstīm pasaulē, bet skalas apakšgalā esošo dalībvalstu rādītāji nav labāki par to trešo valstu rādītājiem, kurām ir vissliktākie rādītāji. Šajā dalībvalstu grupā situācija pakāpeniski pasliktinājās laikā no 2015. līdz 2018. gadam, un tas liecina, ka digitālā plaisa ir problēma ne tikai vienas dalībvalsts iedzīvotāju vidū, bet arī starp valstīm ar augstiem un zemiem rādītājiem (**18.–21. punkts, 8. attēls un 9. attēls**).

59 Kopš 2010. gada ES ir uzsākusi dažādas iniciatīvas digitālo prasmju jomā – bieži kā daļu no plašākiem pasākumiem. Šī tēma ir plaša, un tajā ir iesaistītas daudzas ieinteresētās personas vairākos līmeņos, piemēram, liela iedzīvotāju daļa, dažādi valdības, izglītības un rūpniecības līmeņi. Līdz ar to ES līmenī paralēli norit virkne pasākumu, kas ir daļēji savstarpēji saistīti (**23. punkts un 1. tabula**).

60 Lai gan Digitālajā programmā Eiropai digitālā pratība un kompetence tika ierosinātas kā ESF prioritāte 2014.–2020. gadam, projekti, kas konkrēti pievērsās ar IKT saistītai apmācībai dalībvalstīs, veidoja aptuveni 2 % no ESF finansējuma. Komisija secināja, ka darbības, kas vērstas konkrēti uz pieaugušo prasmju pilnveidi, ir nepietiekamas. Līdzīgi programmas “*Erasmus+*” ietvaros finansējums projektiem, kas vērsti uz pieaugušo digitālajām pamatprasmēm, atspoguļoja tikai nelielu daļu no kopējā finansējuma (25., 30. un 34.–41. punkts).

61 ES laikposmam pēc 2020. gada pašlaik ir izvirzījusi skaidru mērķi – panākt, lai to iedzīvotāju īpatsvars, kuriem ir vismaz digitālās pamatprasmes, līdz 2025. gadam sasniegtu 70 % salīdzinājumā ar 56 % 2019. gadā. Komisija uzskata, ka tam būs nepieciešams ikgadējs ieguldījums 48 miljardu EUR apmērā no privātiem, kā arī no valsts un starptautiskiem publiskajiem avotiem. Ņemot vērā šo mērķi, ES ir izstrādājusi vairākas iniciatīvas un piešķīrusi ES līdzekļus pieaugušo digitālo pamatprasmju uzlabošanai (46.–55. punkts).

Turpmāki izaicinājumi

62 Lai sasniegtu nākamajam ES plānošanas periodam noteiktos mērķus, mēs apzinājām dažus galvenos izaicinājumus.

63 Pienācīgs finansējums digitālo prasmju uzlabošanai ir svarīga šā vienādojuma daļa. Ir lielāka iespēja, ka politikas mērķi tiks sasniegti, ja tiks apzināti finansējuma avoti un summas pat tad, ja tie ir tikai indikatīvi. Lai gan Prasmju programmā Eiropai ir minēti dažādi ES līdzekļi, ar kuriem var atbalstīt īstenošanu, tajā nav norādītas attiecīgās summas.

64 Prasmju programmā Eiropā nav noteikti nedz starpposma mērķi vispārējā mērķa sasniegšanai, nedz piemēram, minimālais līmenis, kas jāsasniedz visām valstīm. Šādi konkrēti mērķi un starpposma mērķi palīdzētu, piemēram, uzraudzīt politikas īstenošanu, lai samazinātu digitālo plaisu starp valstīm ar augstiem un zemiem rādītājiem.

65 Attiecībā uz uzraudzību *Eurostat* saliktais rādītājs ir noderīgs rīks, ar ko novērtēt ES iedzīvotāju digitālo prasmju līmeni, un tas arī palīdzēs uzraudzīt progresu, kas panākts, lai līdz 2025. gadam sasniegtu mērķi – 70 % cilvēku, kuriem ir vismaz digitālās pamatprasmes. Rādītāja atjaunināšana un tā darbības jomas paplašināšana, lai no 2021. gada iekļautu drošības elementu, to lietderīgi saskaņoja ar *DigComp* satvaru, taču tas mainīs tā vērtības. Komisija veic pasākumus, lai mazinātu šo ietekmi, bet izmaiņas rādītāja aprēķinā joprojām var ietekmēt 2025. gada mērķa sasniegšanu.

66 Attiecībā uz uzraudzību Komisijai bija grūti noteikt, kuri ES finansētie projekti tika izstrādāti, lai 2014.–2020. gada periodā sekmētu pieaugušo digitālo prasmju pilnveidi vismaz līdz pamatlīmenim, un novērtēt, cik lielā mērā tie varētu būt veicinājuši šā mērķa sasniegšanu. Iespēja uzraudzīt šādus projektus 2021.–2027. gada periodā palīdzētu ES spriest par to, vai darbības ir bijušas sekmīgas vai nesekmīgas.

Šo apskatu 2021. gada 20. janvārī Luksemburgā pieņēma II apakšpalāta, kuru vada Revīzijas palātas locekle *Iliana Ivanova*.

Revīzijas palātas vārdā –

Klaus-Heiner Lehne
priekšsēdētājs

Glosārijs, akronīmi un saīsinājumi

Atveseļošanas palīdzība kohēzijai un Eiropas teritorijām (REACT-EU): instruments, kas nodrošina papildu finansējumu investīciju iniciatīvu reaģēšanai uz koronavīrusu (CRII un CRII+) turpināšanai un paplašināšanai.

Atveseļošanas un noturības mehānisms: ES fonds Covid-19 ekonomiskās un sociālās ietekmes mazināšanai ar mērķi padarīt dalībvalstu ekonomiku un sabiedrību ilgtspējīgāku, noturīgāku un labāk sagatavotu zaļās un digitālās pārkārtošanās procesam.

Cedefop: Eiropas Profesionālās izglītības attīstības centrs

CNECT ĢD: Komunikācijas tīklu, satura un tehnoloģiju ģenerāldirektorāts

COSME: ES Uzņēmumu konkurētspējas un mazo un vidējo uzņēmumu programma

Covid-19: koronavīrusa izraisīta slimība

Darbaspēks: ikviens, kurš strādā vai aktīvi meklē darbu tiešas preču un pakalpojumu ražošanas jomā.

Darbības programma: pamata satvars ES finansētu kohēzijas projektu īstenošanai noteiktā periodā; darbības programmā iekļautas prioritātes un mērķi, kas noteikti partnerības nolīgumā starp Komisiju un atsevišķām dalībvalstīm.

DESI: Digitālās ekonomikas un sabiedrības indekss

DigComp: Eiropas satvars pilsoņu digitālai kompetencei

DSI: digitālo prasmju rādītājs

DSJC: digitālo prasmju un arodu koalīcija

EAC ĢD: Izglītības, jaunatnes, sporta un kultūras ģenerāldirektorāts

Eiropas Reģionālās attīstības fonds (ERAF): ES fonds, kura mērķis ir veicināt ekonomisko un sociālo kohēziju Eiropas Savienībā; no tā finansē investīcijas, kas mazina reģionu atšķirības.

Eiropas Sociālais fonds Plus (ESF+): Eiropas Sociālajā fondā 2021.–2027. gadam turpinājums.

Eiropas Sociālais fonds (ESF): ES fonds, kura uzdevums ir radīt izglītības un nodarbinātības iespējas un uzlabot nabadzības riskam pakļauto iedzīvotāju stāvokli.

Eiropas strukturālie un investīciju fondi (ESI fondi): pieci galvenie ES fondi, kuri kopā veicina ekonomikas attīstību visā ES: Eiropas Reģionālās attīstības fonds, Eiropas Sociālais fonds, Kohēzijas fonds, Eiropas Lauksaimniecības fonds lauku attīstībai un Eiropas Jūrlietu un zivsaimniecības fonds.

EMPL ĢD: Nodarbinātības, sociālo lietu un iekļautības ģenerāldirektorāts

ESAO: Ekonomiskās sadarbības un attīstības organizācija

ESTAT ĢD: *Eurostat* (Eiropas statistikas) ģenerāldirektorāts

EUROSAI: Eiropas Augstāko revīzijas iestāžu organizācija – viena no Starptautiskās Augstāko revīzijas iestāžu organizācijas (*INTOSAI*) reģionālajām grupām, kas ietver 49 Eiropas valstu ARI un Eiropas Revīzijas palātu.

GROW ĢD: Iekšējā tirgus, rūpniecības, uzņēmējdarbības un MVU ģenerāldirektorāts

I-DESI: starptautiskais digitālās ekonomikas un sabiedrības indekss

IKT: informācijas un komunikācijas tehnoloģija

Investīciju iniciatīva reaģēšanai uz koronavīrusu (CRII): pasākumu kopums, kas ļauj elastīgi izmantot Eiropas strukturālos un investīciju fondus, lai reaģētu uz Covid-19 uzliesmojumu.

Mazie un vidējie uzņēmumi (MVU): apzīmējums, ko attiecina uz uzņēmumiem un citām organizācijām atkarībā no tajos nodarbināto darbinieku skaita un noteiktiem finanšu kritērijiem. Mazi uzņēmumi ir tādi, kuros strādā mazāk par 50 darbiniekiem un kopējais apgrozījums vai balance nepārsniedz 10 miljonus EUR. Vidēji uzņēmumi ir tādi, kuros strādā mazāk par 250 darbiniekiem un kopējais apgrozījums nepārsniedz 50 miljonus EUR vai kopējā balance nepārsniedz 43 miljonus EUR.

Mūžizglītība: visi mācību pasākumi, kas veikti dzīves laikā ar mērķi uzlabot zināšanas, prasmes un kompetences.

Nostājas dokumenti: dokumenti, kurā izklāstīts satvars dialogam starp Komisiju un dalībvalsti par partnerības nolīguma un darbības programmu sagatavošanu.

PIAAC: Starptautiskā pieaugušo kompetenču novērtēšanas programma

Pieaugušo izglītība: mācību pasākumi pēc formālās izglītības beigām – ES mūžizglītības politikas sastāvdaļa.

Profesionālā izglītība un apmācība: izglītība un apmācība ar mērķi nodrošināt cilvēkiem darba tirgū vajadzīgās zināšanas un prasmes.

Programma “Erasmus+”: ES programma izglītības, apmācības, jaunatnes un sporta atbalstam Eiropā, galvenokārt sniedzot augstskolu studentiem iespēju studēt un gūt pieredzi ārzemēs.

Stratēģiska sistēma Eiropas sadarbībai izglītības un apmācības jomā (ET 2020): forums, kurā dalībvalstis var apspriest izglītības politiku, apmainīties ar labāko praksi un mācīties cita no citas.

Pielikumi

I pielikums. Digitālo prasmju novērtēšana

Mēs atsaucamies uz četriem informācijas avotiem par digitālo prasmju līmeni.

- 1) **Eurostat digitālo prasmju rādītājs (DSI)** tika izstrādāts sadarbībā ar Kopīgo pētniecības centru un CNECT ĢD un pirmo reizi tika publicēts 2015. gadā. Šā rādītāja pamatā ir satvars pilsoņu digitālai kompetencei – plaši pieņemts un zinātniski izstrādāts digitālo prasmju kompetenču satvars. Rādītāja pamatā ir atlasītas darbības, kas saistītas ar interneta vai programmatūras izmantošanu vecuma grupā no 16 līdz 74 gadiem četrās konkrētās jomās (informācija, komunikācija, problēmu risināšana un programmatūras prasmes). Tiek publicēti četri līmeņi: bez prasmēm, vājas prasmes, pamatprasmes un padziļinātas prasmes. Nevarēja novērtēt to cilvēku digitālo prasmju līmeni, kuri pēdējos trīs mēnešos nav izmantojuši internetu (cilvēku skaits šajā kategorijā strauji samazinās).

Digitālo prasmju rādītājs ir pieejams par 2015., 2016., 2017. un 2019. gadu. Tā pamatā ir ES Kopienas mēroga apsekojums par IKT izmantošanu mājāsaimniecībās un individuālām vajadzībām. Datus vāc katras dalībvalsts statistikas iestādes un nosūta *Eurostat* apstiprināšanai un apkopošanai. *Eurostat* dara rādītāju pieejamu savā tīmekļa vietnē vairākos iedalījumos (attiecībā uz vecumu, dzimumu, izglītību, ienākumu kvartilēm un saimniecisko darbību).

- 2) **Digitālās ekonomikas un sabiedrības indekss (DESI)** ir kopējs indekss, kurā apvienoti attiecīgie Eiropas digitālās veiktspējas rādītāji un noteikti ES dalībvalstu sasniegumi digitālās konkurētspējas jomā. Ar DESI cilvēkkapitāla dimensiju mēra digitālās prasmes, ņemot vērā interneta lietotāju prasmes (pamatojoties uz *Eurostat* digitālo prasmju rādītāju, kā minēts iepriekš) un padziļinātas IKT prasmes (ko aprēķina no nodarbināto IKT speciālistu un IKT absolventu skaita).
- 3) **Starptautiskais DESI** paplašina DESI darbības jomu, iekļaujot 18 trešās valstis, lai varētu veikt plašāku digitālā snieguma salīdzinājumu. Tā kā DESI pamatā esošie *Eurostat* dati par dažām valstīm nav pieejami, cilvēkkapitāla dimensijai tika izmantoti atšķirīgi rādītāji. Lai novērtētu vismaz pamatprasmes, tika izmantots rādītājs “personas, kas pēdējos 12 mēnešos ir izmantojuši tekstaapstrādes programmatūru”, pamatojoties uz ESAO 2019. gada statistiku par informācijas un komunikācijas tehnoloģiju. Tāpēc I-DESI metodoloģija ir mazāk sarežģīta un niansēta nekā DESI metodoloģija.

- 4) **Starptautiskā pieaugušo kompetenču novērtēšanas programma (PIAAC)** ir ESAO pieaugušo prasmju novērtēšanas un analīzes programma. Galvenais apsekojums, ko veic *PIAAC* ietvaros, ir pieaugušo prasmju apsekojums. Apsekojumā novērtē pieaugušo informācijas apstrādes pamatprasmes – rakstpratību, rēķinpratību un problēmu risināšanu – un apkopo informāciju un datus par to, kā pieaugušie izmanto savas prasmes mājās, darbā un plašākā sabiedrībā. Novērtējot pieaugušo problēmu risināšanas prasmes ar tehnoloģijām piesātinātās vidēs, apsekojumā mēģināts aptvert vairāk nekā tikai instrumentālās prasmes, kas saistītas ar zināšanām par digitālajām tehnoloģijām un to izmantošanu. Novērtējuma galvenais priekšmets ir problēmu risināšanas kognitīvie aspekti – IKT izmantošanas novērtēšana bija sekundāra. Turklāt šis apsekojums ir tests, nevis pašnovērtējums, kā tas ir *Eurostat* apsekojumā. *PIAAC* tika pabeigts trīs kārtās 32 ESAO valstīs un trīs ESAO reģionāla līmeņa struktūrās, tostarp Flandrijā (Beļģija), Anglijā (Apvienotā Karaliste) un Ziemeļīrijā (Apvienotā Karaliste).

Tika iedalīti turpmāk minētie prasmju līmeņi.

- Zem 1. līmeņa (ESAO vid. 14,6 %): uzdevumu pamatā ir skaidri definētas problēmas, kas saistītas tikai ar vienas funkcijas izmantošanu vispārējā saskarnē.
- 1. līmenis (ESAO vid. 28,3 %): šajā līmenī uzdevumu izpildei parasti jāizmanto plaši pieejamas un pazīstamas tehnoloģiju lietojumprogrammas, piemēram, e-pasta programmatūra vai tīmekļa pārlūkprogramma. Problēmu var atrisināt neatkarīgi no respondenta izpratnes un īpašu rīku un funkciju (piemēram, kārtošanas funkcijas) izmantošanas. Uzdevumi ietver tikai dažus posmus un minimālu darbību skaitu.
- 2. līmenis (ESAO vid. 24,7 %): šajā līmenī uzdevumu veikšanai parasti ir jāizmanto gan vispārīgas, gan specifiskas tehnoloģijas. Uzdevums var ietvert vairākus posmus un darbības. Uzdevumā var būt nepieciešams izvērtēt elementu kopuma piemērotību, lai likvidētu traucējošus elementus. Var būt nepieciešama integrācija un secīga argumentācija.
- 3. līmenis (ESAO vid. 5,1 %): šajā līmenī uzdevumu veikšanai parasti ir jāizmanto gan vispārīgas, gan specifiskas tehnoloģijas. Lai rastu risinājumu, jāizmanto rīki (piemēram, kārtošanas funkcija). Uzdevums var ietvert vairākus posmus un darbības. Parasti nepieciešama stingra darbību uzraudzība. Nevar izslēgt negaidītus rezultātus un strupceļus. Uzdevumā var būt nepieciešams izvērtēt informācijas piemērotību un ticamību, lai likvidētu traucējošus elementus.

Galvenās atšķirības starp *Eurostat* salikto rādītāju, DESI un ESAO *PIAAC* ir parādītas **5. tabulā**.

5. tabula. Digitālo prasmju novērtēšanas salīdzinājums

Dimensija	<i>Eurostat</i> (DESI)	ESAO <i>PIAAC</i>
Digitālo prasmju definīcija	Pamatojoties uz <i>DigComp</i>	IKT prasmju un kognitīvo elementu kombinācija (problēmu risināšana)
Zināšanu līmeņi	Bez prasmēm / pamatprasmes / padziļinātas prasmes	1.–3. līmenis, zem 1. līmeņa
Apsekojuma metode	Pašnovērtējums, veicot apsekojumu par IKT izmantošanu mājāsaimniecībās	Datorizēts tests, kas sākas ar pamatinformācijas anketu un IKT pamatprasmju testu
Salīdzināmība laika gaitā un ģeogrāfiskajā apgabalā	Jā	Nē, tikai 1 cikls
Mērķis	Salīdzinājums, ES politikas atbalsts	Pamats valstu prasmju stratēģijām, salīdzinājums
Savlaicīgums	2015.–2017. g., 2019. g.	Vienreiz 2011., 2014. vai 2017. g.
Tvērums	Visas dalībvalstis	2011.–2012. g.: Apvienotā Karaliste (Anglija un Ziemeļīrija), Austrija, Beļģija (Flandrija), Čehijas Republika, Dānija, Francija, Igaunija, Itālija, Īrija, Nīderlande, Polija, Slovākijas Republika, Somija, Spānija, Vācija un Zviedrija. 2014.–2015. g.: Grieķija, Lietuva, Slovēnija. 2017. g.: Ungārija. Daudzi citi ESAO dalībnieki
Aptverto iedzīvotāju vecums	16–74	16–65

Avots: ERP, pamatojoties uz *Eurostat*, CNECT ĢD un ESAO informāciju.

II pielikums. Valstu digitālo prasmju un arodu koalīcijas (NDSJC)

Valsts	Stratēģija – 2019. gada vidus	NDSJC	Galvenie mērķi	Darbību īpatsvars atbilstīgi mērķgrupām (%)			
				Visi iedzīvotāji	Izglītība	IKT profesionāļi	Darbaspēks
Austrija	Jā	Jā	2020. gada jūnijā tika izveidota Austrijas digitālo prasmju un profesiju alianse. Tā ir būtiska daļa no digitālā rīcības plāna, kas pašlaik tiek izstrādāts valstu mērogā. Gan nodaļā par izglītību, gan transversālajā jautājumā par noturību krīzes situācijās alianses darba programmā 2020./2021. gadam pašlaik galvenokārt ir iekļauti un ņemti vērā konstatējumi par Covid-19 pandēmijas laikā ieviesto ierobežojumu posmu attiecībā uz digitalizāciju. Pirmās alianses daļas ietvaros martā darbu uzsāka <i>DigComp</i> uzraudzības padome kā kvalitātes nodrošināšanas struktūra, kas atbild par Austrijas digitālās kompetences modeli.	Nav informācijas			
Beļģija	Nē	Jā	Beļģijas koalīcija ir aktīva organizāciju, nevalstisko organizāciju, izglītības un nodarbinātības iestāžu un sociālo partneru apvienība. Tai ir viens skaidrs mērķis: iekļaujošā veidā uzlabot Beļģijas iedzīvotāju digitālās prasmes pašreizējā un turpmākajā darbā.	35 %	25 %	30 %	10 %
Bulgārija	Nē	Jā	Valsts digitālās alianses (<i>DNA</i>) galvenais mērķis ir piesaistīt vairāk cilvēku jauntehnoloģijām, efektīvi izmantot digitālo potenciālu visiem iedzīvotājiem un atbalstīt IKT nozares attīstību Bulgārijā. <i>DNA</i> sadarbojas ar Bulgārijas uzņēmumiem, universitātēm un valdību un apvieno to darbu vienkopus, kā arī palīdz sasniegt Digitālajā programmā Eiropai noteiktās prioritātes.	10 %	60 %	10 %	20 %
Horvātija	Nē	Jā	Horvātijas digitālo prasmju un arodu koalīcijas mērķis ir izmantot IKT nozares augošo potenciālu Horvātijā, lai veicinātu darbvietu skaita pieaugumu valstī un sniegtu būtisku ieguldījumu tās ekonomikā. Koalīcija šo mērķi plāno sasniegt, piesaistot vairāk kvalificētu IKT speciālistu, kas apmācīti Horvātijā un pārceļas uz Horvātiju, nolūkā novērst prasmju trūkumu.	10 %	25 %	55 %	10 %
Kipra	Jā	Jā	Kipras koalīcijas <i>Growth Digital CY</i> mērķis ir veicināt digitālo prasmju izplatīšanu un uzlabošanu, lai novērstu neatbilstību starp nelielu IKT speciālistu skaitu un lielāku vakanču skaitu. Ieinteresētās personas ir ierosinājušas darbības, kuru mērķis ir nodrošināt atbilstīgu un nepārtrauktu augsti kvalificētu absolventu piedāvājumu saskaņā ar darba tirgus vajadzībām.	10 %	70 %	10 %	10 %
Čehijas Republika	Jā	Jā	<i>DigiKoalice</i> palīdz palielināt visu Čehijas iedzīvotāju digitālo prātību, veicinot digitālās prasmes izglītībā un darba tirgū. Tas savukārt palielina Čehijas ekonomikas konkurētspēju. <i>DigiKoalice</i> sasniedz šo daudzpusīgo mērķi, simbiotiski apvienojot sadarbības organizācijas, ieinteresētās personas un to darbības.	20 %	40 %	20 %	20 %

Valsts	Stratēģija – 2019. gada vidus	NDSJC	Galvenie mērķi	Darbību īpatsvars atbilstīgi mērķgrupām (%)			
				Visi iedzīvotāji	Izglītība	IKT profesionāļi	Darbaspēks
Dānija	Jā	Jā	Dānijas koalīcija nosaka kopīgus mērķus, aicina attiecīgās puses tai pievienoties un kopīgi izstrādāt rīcības plānu prasmju trūkuma novēršanai. Lai gan Dānija ir viena no digitāli visattīstītākajām valstīm, pētījumi liecina, ka vairāk nekā vienam miljonam Dānijas iedzīvotāju vecumā no 16 līdz 65 gadiem trūkst digitālo prasmju. Arī Dānijā IKT nozarē novērojams būtisko prasmju trūkums, kas, raugoties nākotnē, šķiet, palielinās.	60 %	10 %	5 %	25 %
Igaunija	Jā	Jā	Igaunijas koalīcija cenšas novērst digitālo prasmju trūkumu, koncentrējoties uz programmām, kurās digitālās prasmes var apgūt lielas iedzīvotāju grupas. Koalīcija ietver politikas veidotājus, e-pakalpojumu sniedzējus un uzņēmumus, kas sniedz apmācību IT jomā. Tā ir izstrādājusi pašfinansētas un plaša mēroga apmācības iniciatīvas, kuru mērķis ir mazināt digitālo prasmju trūkumu. Šo darbību mērķis ir līdz 5 % samazināt to Igaunijas iedzīvotāju skaitu, kuri neizmanto datoru vai internetu.	80 %	10 %		10 %
Somija	Jā	Nē					
Francija	Jā	Jā	Francijas koalīcija apvieno vietējos un valsts līmeņa dalībniekus, kas aktīvi darbojas digitālajā jomā. Tā ir spēcīga partnerība, kurā sadarbojas ieinteresētās personas, lai samazinātu digitālo prasmju trūkumu Francijā saskaņā ar pragmatisku plānu. Tā arī palīdz apzināt, izstrādāt un izplatīt labu praksi.	10 %	10 %	30 %	50 %
Vācija	Jā	Nē					
Grieķija	Jā	Jā	Grieķijas koalīcijas prioritātes ir veicināt valsts aģentūru digitālo pārveidi, digitālās prasmes izglītībā, izmantojot kodēšanu, un interneta drošību. Turklāt tās horizontālā prioritāte ir veicināt sieviešu un meiteņu digitālās prasmes un karjeru IT jomā.	30 %	34 %	2 %	34 %
Ungārija	Jā	Jā	Dažādie Ungārijas koalīcijas locekļi sāka sadarboties vairākus gadus pirms tās oficiālās darbības uzsākšanas 2016. gada decembrī. Koalīcija tika izveidota, lai veicinātu ieinteresēto personu diskusijas nolūkā rast risinājumus, kā novērst digitāli kvalificētu cilvēku trūkumu Ungārijas darba tirgū, un atbalstīt valdību piemērotu stratēģiju izstrādē un īstenošanā.	5 %	35 %	30 %	30 %
Īrija	Jā	Jā	Īrijas digitālo prasmju un arodu koalīcija ir vairāku ieinteresēto personu partnerība, kas vērsta uz digitālo prasmju trūkuma novēršanu. Tajā ir apvienojušies akadēmisko aprindu, visu izglītības nozaru, rūpniecības, sabiedrisko pakalpojumu un bezpeļņas sektora pārstāvji, lai nodrošinātu, ka Īrija pievienojas Eiropas centieniem veicināt iekļaušanu pastāvīgai un integrētai digitalizācijas uzlabošanai.	25 %	25 %	30 %	20 %

Valsts	Stratēģija – 2019. gada vidus	NDSJC	Galvenie mērķi	Darbību īpatsvars atbilstīgi mērķgrupām (%)			
				Visi iedzīvotāji	Izglītība	IKT profesionāļi	Darbaspēks
Itālija	Jā	Jā	Itālijas koalīcijas mērķis ir novērst dažādās sociālās un kultūras digitālās plaisas izpausmes starp Itālijas iedzīvotājiem, sekmēt digitālo iekļaušanu un veicināt prasmju attīstību nākotnes profesijām. Jo īpaši koalīcija ievieš pasākumus ar mērķi uzlabot visu iedzīvotāju digitālās prasmes, nodrošinot mācīšanās un pašattīstības rīkus (pašvērtēšanas komplektus, e-grāmatas, tiešsaistes kursus), un palīdzēs cilvēkiem aktīvi un atbildīgi izmantot jaunās digitālās pilsoniskuma pakalpojumus un rīkus.	53 %		22 %	25 %
Latvija	Jā	Jā	Latvijas koalīcija, kas izveidota 2013. gada martā, piedāvā dažādām ieinteresētajām personām iespēju apspriest Latvijas digitālo prasmju attīstības mērķus un īstenot tos, kā arī sadarboties, lai īstenotu kopīgas iniciatīvas. Kopš koalīcijas izveides tās partneri īsteno plaša mēroga digitālo prasmju apmācības projektus MVU, darbaspēkam, IKT profesionāļiem, jauniešiem un visiem iedzīvotājiem. Tā ir arī aktīvi popularizējusi digitālos pakalpojumus.	32 %	27 %	23 %	18 %
Lietuva	Jā	Jā	Lietuvas digitālā koalīcija veicina digitālās prasmes ikdienas dzīvei un darbam un atbalsta mūžizglītību visiem, jo īpaši jauniešiem, nolūkā palielināt vispārējo digitālo potenciālu.	50 %	10 %	20 %	20 %
Luksemburga	Jā	Jā	<i>Digital Luxembourg, Chambre de Commerce un Chambre des Métiers</i> 2019. gada septembrī atsāka valsts koalīcijas darbību. Koalīcija apvieno ieinteresētās personas no privātā un publiskā sektora, lai izstrādātu valsts programmu un koordinētu konkrētas darbības digitālo prasmju palielināšanai reģionā. Covid-19 krīzes laikā koalīcija pievērsās jaunajām digitālo prasmju perspektīvām, lai pārvarētu Covid-19 pandēmiju, jo īpaši saistībā ar tāldarbu; apmācību un pārkvalificēšanās vajadzībām, kā arī ietekmi uz darba tirgu. Koalīcija vēlas, lai ar tīmekļa vietnes starpniecību tā būtu digitālo prasmju/arodu iniciatīvu centrālais punkts.	Nav informācijas			
Malta	Jā	Jā	Koalīciju <i>eSkills Malta Foundation</i> veido valdības, rūpniecības un izglītības pārstāvji, un tās mērķis ir sniegt konsultācijas par pašreizējo un nākotnes digitālo prasmju politiku, sekmēt IKT izglītības programmu paplašināšanu, vadīt IKT profesionalitātes attīstības programmu, atbalstīt kampaņas un veicināt Malas digitālo prasmju potenciālu.	20 %	30 %	30 %	20 %
Nīderlande	Jā	Jā	Nīderlandes koalīcijas mērķis ir attīstīt kustību Nīderlandē, kas pievēršas digitālajām prasmēm virzībā uz iekļautību, inovāciju un ekonomiskajiem ieguvumiem. Šā mērķa pamatā ir straujais digitālās attīstības temps, kas prasa apgūt papildu digitālās prasmes. Nīderlandes koalīcija galvenokārt cenšas nodrošināt, ka visas iedzīvotāju grupas ir gatavas digitālajai pārveidei un ka kodēšanas un digitālās prasmes kļūst par izglītības mācību programmu stūrakmeni.	15 %	50 %	20 %	15 %

Valsts	Stratēģija – 2019. gada vidus	NDSJC	Galvenie mērķi	Darbību īpatsvars atbilstīgi mērķgrupām (%)			
				Visi iedzīvotāji	Izglītība	IKT profesionāļi	Darbaspēks
Polija	Jā	Jā	Plašās digitālo prasmju alianses mērķis ir veicināt Polijas attīstību, pilnībā izmantojot pieejamo moderno informācijas tehnoloģiju potenciālu, kas būtiski maina visus sabiedrības un ekonomikas aspektus. Koalīcija šo mērķi īsteno, popularizējot digitālo izglītību un ilgtspējīgi attīstot digitālās prasmes, kas pielāgotas dinamiski mainīgajam darba tirgum.	15 %	50 %	20 %	15 %
Portugāle	Jā	Jā	<i>INCoDe.2030</i> pievēršas visu Portugāles iedzīvotāju digitālo kompetenču uzlabošanai nolūkā labāk reaģēt uz digitālās sabiedrības izaicinājumiem. Tajā ir iesaistīts plašs ieinteresēto personu loks, lai līdz 2030. gadam Portugāle kļūtu digitāli attīstīta. <i>INCoDe.2030</i> paredz, ka līdz 2030. gadam katrai Portugāles mājsaimniecībai būs piekļuve internetam un ka regulāro interneta lietotāju skaits pieaugs līdz 90 %.	25 %	25 %	25 %	25 %
Rumānija	Jā	Jā	Rumānijas koalīcija (<i>Skills4IT</i>) ir atvērta platforma, kurā darbojas dažādas ieinteresētās personas: digitālajā pārveidē iesaistītie politikas veidotāji, IKT uzņēmumi, apvienības, apmācības pakalpojumu sniedzēji un nevalstiskās organizācijas. Tās darbības ir vērstas uz kodēšanas un IT mācību stundu ieviešanu skolās, kā arī kibernetikas kursu un izglītojošu pasākumu organizēšanu. Koalīcija arī nodrošina apmācību darbaspēka digitālo prasmju uzlabošanai.	15 %	40 %	30 %	15 %
Slovākija	Jā	Jā	Slovākijas koalīcija (<i>Digitálna koalícia</i>) apvieno partnerus no valdības, privātā, bezpeļņas un akadēmiskā sektora ar mērķi sagatavot visu vecumu Slovākijas iedzīvotājus darbam un ikdienai jaunajā digitālajā ekonomikā. Koalīcijas īstenotās darbības līdz šim ir sasnieguši vairāk nekā 30 000 cilvēku.	10 %	30 %	30 %	30 %

Valsts	Stratēģija – 2019. gada vidus	NDSJC	Galvenie mērķi	Darbību īpatsvars atbilstīgi mērķgrupām (%)			
				Visi iedzīvotāji	Izglītība	IKT profesionāļi	Darbaspēks
Slovēnija	Jā	Jā	Slovēnijas digitālo koalīciju 2016. gadā izveidoja ieinteresētās personas no dažādām nozarēm. Digitālā koalīcija ir atvērts valsts forums, kurā vienuviet apvienojušās visas ieinteresētās personas. Viņi var iesaistīties koalīcijas darbā neatkarīgi no tā, vai ir digitālās pārveides radīto jauno iespēju un pārmaiņu atbalstītāji vai kritiķi.	25 %	30 %	20 %	25 %
Spānija	Jā	Jā	Spānijas koalīcija apvieno aptuveni 200 ieinteresēto personu, piemēram, IT uzņēmumus, izglītības un apmācības iestādes, arodbiedrības, fondus, apvienības un valdības organizācijas. Koalīcija aktīvi ietekmē debates par digitālo talantu bankas izveidi Spānijā, lai veicinātu nodarbināmību, pateicoties digitālajām prasmēm.	10 %	35 %	35 %	20 %
Zviedrija	Jā	Jā	Koalīcijai ir divi galvenie mērķi. Pirmkārt, padarīt redzamas ar digitālajām prasmēm saistītās darbības, ko atsevišķi koalīcijas dalībnieki jau veic vai plāno veikt, un savstarpēji pastiprināt šo darbību ietekmi. Otrkārt, organizēt kopīgu pasākumu, kas vērsts uz dzimumu līdztiesību. Svarīgākais koalīcijas mērķu dzinējspēks ir Zviedrijas valdības digitālās politikas stratēģija, ar ko tā nāca klajā 2017. gada maijā.	20 %	30 %	30 %	20 %

Avots: ERP, pamatojoties uz [valstu DSJC faktu lapām](#).

III pielikums. Finanšu informācija par ESF programmas ieviešanu atsevišķās dalībvalstīs 2019. gada beigās

Finanšu dati, par kuriem dalībvalstīm jāziņo, ir norādīti Kopīgo noteikumu regulas Nr. 1303/2013 112. pantā:

“1. Līdz 31. janvārim, 31. jūlijam un 31. oktobrim dalībvalsts uzraudzības nolūkos elektroniski nosūta Komisijai datus par katru darbības programmu un pa prioritārajiem virzieniem:

- a) kopējās un publiskās atbilstīgās izmaksas par darbībām un atbalstam atlasīto darbību skaits;*
- b) kopējie atbilstīgie izdevumi, ko atbalsta saņēmēji deklarējuši vadošajai iestādei”.*

Šos datus dalībvalstis nosūta, izmantojot *SFC2014* (platformu elektroniskai informācijas apmaiņai par dalībvalstu un Eiropas Komisijas dalīti pārvaldītiem fondiem), un pēc tam tos publicē arī [ESI fondu atvērto datu platformā](#).

Šajās tabulās ir kategorizētas visām ESF programmām paredzētās un īstenotās summas. Datu pareizību nodrošina dalībvalstis.

4. tabulā ERP aprēķināja summas intervences jomai nr. 117 “Mūžizglītības vienlīdzīgas pieejamības uzlabošana” un nr. 118 “Profesionālās izglītības un apmācības uzlabošana”, kas atspoguļo ESF 10.iii un 10.iv ieguldījumu prioritāti. Mēs šīs summas izmantojām un filtrējām sekundārajam tematam nr. 05 “Informācijas un komunikācijas tehnoloģiju izmantošanas un kvalitātes, kā arī piekļuves uzlabošana tām”. Sekundārie temati ir paredzēti, lai apkopotu informāciju par ESF izdevumiem, kas veicina transversālo sekundāro nozaru tēmu un mērķu īstenošanu, piemēram, šā apskata kontekstā – informācijas un komunikācijas tehnoloģiju izmantošanas un kvalitātes, kā arī piekļuves uzlabošana tām. Galīgajai datu kopai ideālā gadījumā jāatspoguļo izglītībai iztērētās summas digitālo prasmju apguvei.

ERP darbinieku grupa

Šajā ERP apskatā par pieaugušo digitālajām pamatprasmēm ir sniegts pārskats un analīze par dažādiem veidiem, kā ES atbalsta dalībvalstu centienus samazināt to ekonomiski aktīvo iedzīvotāju skaitu, kuriem nav vismaz digitālo pamatprasmju.

Šo apskatu pieņēma ERP locekles *Iliana Ivanova* vadītā II apakšpalāta, kas revidē izdevumu jomas, kuras saistītas ar ieguldījumu kohēzijai, izaugsmei un iekļautībai. Revīziju vadīja ERP locekle *Iliana Ivanova*, un viņai palīdzēja biroja vadītājs *Mihail Stefanov*, biroja atašejs *James Verity*, atbildīgais vadītājs *Niels-Erik Brokopp*, darbuzdevuma vadītājs *Dieter Böckem*, darbuzdevuma vadītāja vietniece *Agota Krenusz* un revidenti *Jussi Bright*, *Katarzyna Solarek* un *Michele Zagordo*.



Iliana Ivanova



Mihail Stefanov



James Verity



Niels-Erik Brokopp



Dieter Böckem



Agota Krenusz



Jussi Bright



Katarzyna Solarek



Michele Zagordo

AUTORTIESĪBAS

© Eiropas Savienība, 2021.

Eiropas Revīzijas palātas (ERP) atkalizmantošanas politiku īsteno ar [Eiropas Revīzijas palātas Lēmumu Nr. 6–2019](#) par atvērto datu politiku un dokumentu atkalizmantošanu.

Ja vien nav norādīts citādi (piem., individuālās autortiesību norādēs), ERP saturs, kurš pieder ES, ir licencēts saskaņā ar šādu starptautisku licenci: [Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\) licence](#). Tas nozīmē, ka atkalizmantošana ir atļauta, ja tiek sniegtas pienācīgas atsauces un norādītas izmaiņas. Atkalizmantošana nedrīkst sagrozīt dokumentu sākotnējo nozīmi vai jēgu. ERP nav atbildīga par atkalizmantošanas sekām.

Jums ir jānoskaidro papildu tiesības, ja konkrētā saturā attēlotas identificējamas privātpersonas, piem., ERP darbinieku fotoattēlos, vai ja tas ietver trešās personas darbu. Ja atļauja ir saņemta, tā atceļ un aizstāj iepriekš minēto vispārējo atļauju un skaidri norāda uz visiem izmantošanas ierobežojumiem.

Lai izmantotu vai reproducētu saturu, kas nepieder ES, jums var būt jāprasa atļauja tieši autortiesību īpašniekiem.

Programmatūra vai dokumenti, uz kuriem attiecas rūpnieciskā īpašuma tiesības, proti, patenti, preču zīmes, reģistrēti dizainparaugi, logotipi un nosaukumi, nav iekļauti ERP atkalizmantošanas politikā un jums nav licencēti.

Eiropas Savienības iestāžu un struktūru tīmekļa vietnēs, kas izvietotas domēnā europa.eu, ir atrodamas saites uz trešo personu vietnēm. Tā kā ERP šīs vietnes nekontrolē, iesakām rūpīgi iepazīties ar to privātuma un autortiesību politiku.

Eiropas Revīzijas palātas logotipa izmantošana

Eiropas Revīzijas palātas logotipu nedrīkst izmantot bez Eiropas Revīzijas palātas iepriekšējas piekrišanas.

Mūsdienu pasaulē arvien lielāka nozīme ir pietiekamam digitālo prasmju līmenim gan darbā, gan ārpus tā. 2019. gadā ļoti daudziem pieaugušajiem Eiropas Savienībā nebija digitālo pamatprasmju, un tas norāda uz “digitālo plaisu” starp pieaugušajiem, kuriem šīs prasmes ir, un tiem, kuriem to nav. Pēdējos gados šīs plaisas mazināšanā ir panākts vien neliels progress. Šajā apskatā mēs pārbaudām, ko ES ir darījusi situācijas uzlabošanai un ko tā ir ieplānojusi paveikt 2021.–2027. gada periodā. Lai gan ES ir paplašinājusi norādījumus un palielinājusi atbalstu, ko tā sniedz dalībvalstīm, ir salīdzinoši maz ES finansētu projektu, kas vērsti uz pieaugušo digitālajām pamatprasmēm. Pamatojoties uz savu analīzi, mēs uzsveram galvenos izaicinājumus, ar kuriem ES saskarsies, novēršot digitālo plaisu nākotnē.

EIROPAS REVĪZIJAS PALĀTA
12, rue Alcide De Gasperi
1615 Luxembourg
LUXEMBOURG

Tālrunis: +352 4398-1

Uzziņām: eca.europa.eu/lv/Pages/ContactForm.aspx
Timekļa vietne: eca.europa.eu
Twitter: @EUAuditors



**EIROPAS
REVĪZIJAS
PALĀTA**