

Documentul de analiză nr. **02**

RO

Acțiuni ale UE vizând creșterea nivelului competențelor digitale de bază



CURTEA DE
CONTURI
EUROPEANĂ

2021

Cuprins

	Puncte
Sinteză	I-VII
Introducere	01-06
Obiectivul, sfera și abordarea documentului de analiză	07-11
Analiză	12-55
Situația actuală	12-21
Nevoile în materie de competențe digitale în UE	12-13
Nivelul competențelor digitale în UE	14-17
Comparație la nivel mondial a nivelurilor de competențe digitale	18-21
Acțiunile întreprinse de UE până în 2020	22-45
Inițiative strategice de sprijinire a competențelor digitale	22-33
Erasmus+ și FSE erau principalele surse de finanțare pentru competențele digitale	34-42
Impactul măsurilor de ajutor luate de Comisie în contextul pandemiei de COVID-19 asupra programării pentru perioada 2014-2020 (Erasmus, programele operaționale aferente FSE) în ceea ce privește competențele digitale	43-45
Propunerile UE pentru viitor (2021-2027)	46-55
Agenda pentru competențe în Europa	46-47
Mecanismul de redresare și reziliență	48-49
Fondul social european Plus (FSE+)	50-51
Noul program Erasmus pentru perioada 2021-2027	52
Planul de acțiune pentru educația digitală	53
Recomandarea Consiliului privind de consolidarea Garanției pentru tineret	54
Actualizarea indicatorului privind competențele digitale	55
Observații finale	56-66
Principalele puncte ale documentului de analiză	56-61
Provocări pentru viitor	62-66

Glosar și acronime

Anexe

Anexa I – Măsurarea competențelor digitale

Anexa II – Coalițiile naționale pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital (NDSJC)

Anexa III – Informații financiare privind implementarea programelor aferente FSE pentru fiecare stat membru la sfârșitul anului 2019

Echipa Curții de Conturi Europene

Sinteză

I Pe măsură ce lumea devine din ce în ce mai digitalizată, este necesar un anumit nivel de competențe digitale pentru a gestiona atât viața privată, cât și viața profesională. În 2019, o treime din adulții din UE care aveau un loc de muncă sau care își căutau un loc de muncă – adică peste 75 de milioane de persoane – nu dețineau nici măcar competențe digitale de bază sau nu utilizaseră deloc internetul în ultimele trei luni. Proporția era mai mare în cazul persoanelor cu un nivel scăzut de educație, al persoanelor în vârstă și al șomerilor.

II Rolul UE în ceea ce privește creșterea nivelului competențelor digitale este de a sprijini acțiunile naționale prin orientări și recomandări, oferind sprijin rețelelor de cooperare și finanțând acțiuni care abordează acest subiect. Responsabilitatea principală pentru sistemele de învățământ și de formare profesională revine însă statelor membre ale UE.

III Acest document nu este rezultatul unui audit, ci o analiză a unor informații dintre care cea mai mare parte sunt publice. El nu include o evaluare a acțiunilor întreprinse de Comisie în acest domeniu sau recomandări. Curtea a prezentat evoluția recentă a competențelor digitale de bază în rândul forței de muncă cu vârste cuprinse între 25 și 64 de ani în contextul acțiunii UE în acest domeniu începând din 2010, în special în ultimii 5 ani. Începutul noii perioade de programare a UE, 2021-2027, este momentul ideal pentru a se atrage atenția asupra importanței acestei chestiuni și pentru a se stabili potențialele provocări la nivel înalt pentru cei care concep programe și selectează proiecte în această perioadă, la începutul anului 2021.

IV Documentul de analiză arată că UE a recunoscut de mult timp importanța competențelor digitale de bază pentru toți cetățenii și a făcut din aceasta o chestiune abordată în Strategia Europa 2020. Începând din 2010, UE a lansat o serie de inițiative diferite care abordează competențele digitale – adesea în cadrul unor măsuri mai ample. Subiectul este vast, implicând numeroase părți interesate de la mai multe niveluri. Rezultatul se manifestă printr-o serie de acțiuni la nivelul UE, care se desfășoară în paralel și sunt parțial interconectate. Începând din 2016, s-a pus un accent mai mare pe competențele digitale și pe cele de bază, deși acțiunile continuă adesea să abordeze alte competențe, alte niveluri de competență sau alte grupuri-țintă.

V Până în 2015, acțiunile UE nu au vizat în mod specific competențele digitale de bază ale adulților. De atunci, acțiunile de creștere a procentului forței de muncă cu competențe digitale de bază au devenit mai importante. Comisia a definit un cadru de competențe digitale recunoscut la nivel internațional, a sprijinit elaborarea de strategii naționale privind competențele digitale și a colaborat la crearea unor coaliții naționale pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital în aproape toate statele membre. Pe de altă parte, Comisia a concluzionat în 2019 că numărul de proiecte finanțate de UE pentru perfecționarea competențelor adulților slab calificați nu era suficient. Și, cu toate că Agenda digitală pentru Europa a propus alfabetizarea digitală și competențele digitale ca prioritate pentru Fondul social european (FSE) în perioada 2014-2020, proiectele care abordau în mod specific formarea în domeniul competențelor digitale în statele membre au reprezentat aproximativ 2 % din finanțarea totală din FSE pentru perioada respectivă.

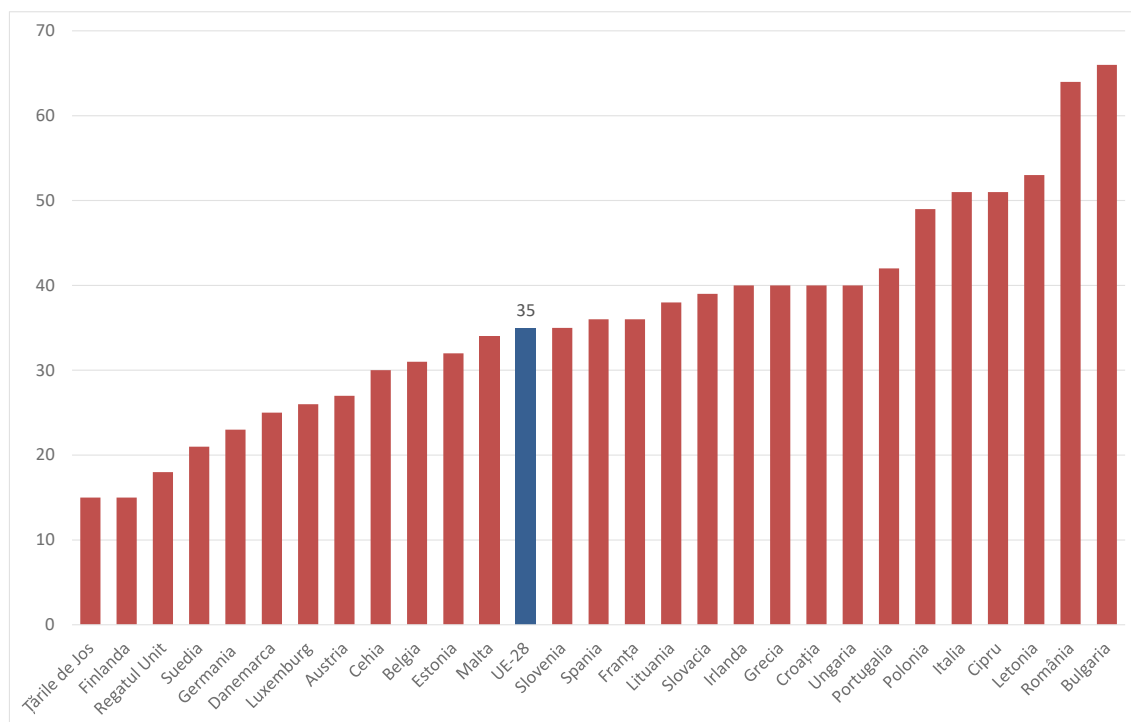
VI Conform indicatorilor utilizați de Comisie, în ultimii ani s-au înregistrat puține progrese în rândul statelor membre ale UE în ansamblu în ceea ce privește competențele digitale de bază. Deși statele membre ale UE care înregistrează cele mai bune performanțe în acest domeniu fac parte din grupul aflat în fruntea clasamentului mondial al țărilor pentru care există date comparabile, situația din statele membre cu cele mai slabe performanțe nu se prezintă mai bine decât cea din țările care ocupă ultimele locuri în clasamentul țărilor din afara UE. Pentru acest din urmă grup de state membre, situația s-a înrăutățit treptat în perioada 2015-2018, ceea ce indică faptul că decalajul digital se manifestă nu doar între grupurile sociale din interiorul unui stat membru, ci și între țările cu performanțe ridicate și cele cu performanțe reduse în acest sens.

VII Pentru noua perioadă 2021-2027, Comisia a stabilit pentru prima dată un obiectiv specific de creștere a procentului de cetățeni care dețin competențe digitale de bază, de la 56 % în 2019 la 70 % în 2025. Pentru a atinge acest obiectiv, Curtea a identificat o serie de provocări, în special alocarea unor sume specifice pentru programele viitoare ale UE, definirea unor sub-obiective și a unor valori intermediare pentru atingerea acestui obiectiv, identificarea proiectelor care vizează competențele digitale de bază ale adulților și evaluarea coerentă a competențelor digitale pe o perioadă mai lungă de timp, într-un mediu digital aflat în schimbare rapidă.

Introducere

01 În 2019, 35 % din forța de muncă a UE – adică persoanele încadrate în muncă sau aflate în căutarea unui loc de muncă – cu vârste cuprinse între 25 și 64 de ani, reprezentând peste 75 de milioane de persoane, nu dețineau nici măcar competențe digitale de bază (sau competențele lor nu au putut fi evaluate, deoarece nu utilizaseră internetul în ultimele trei luni). În cadrul UE, există diferențe considerabile între statele membre (*figura 1*).

Figura 1 – Procentul forței de muncă active care nu deținea nici măcar competențe digitale de bază în 2019



Notă: datele sunt cele de la nivelul UE-28 și includ, de asemenea, cetățenii ale căror competențe nu au putut fi evaluate, deoarece aceștia nu utilizaseră internetul în ultimele trei luni.

Sursa: Eurostat.

Caseta 1

Ce sunt „competențele digitale de bază”

Există diverse definiții pentru abilitățile sau competențele digitale și mai mulți termeni, cum ar fi „alfabetizare digitală”, „competență digitală”, „competențe legate de TIC” și „competențe informatice”, sunt adesea utilizați ca sinonime. În mai 2018, Consiliul a definit competența digitală ca *„implicând utilizarea cu încredere, critică și responsabilă a tehnologiilor digitale, precum și utilizarea acestora pentru învățare, la locul de muncă, și pentru participarea în societate. Ele includ alfabetizarea în domeniul informației și al datelor, comunicarea și colaborarea, educația în domeniul mass-mediei, crearea de conținuturi digitale (inclusiv programarea), siguranța (inclusiv bunăstarea digitală și competențele legate de securitatea cibernetică), chestiunile legate de proprietatea intelectuală, precum și soluționarea problemelor și gândirea critică”*.

În ceea ce privește nivelul competențelor digitale, Curtea se referă în principal la Cadrul european al competențelor digitale pentru cetățeni (a se vedea punctul 09), care prevede, pentru nivelurile de bază, competențe care permit îndeplinirea de sarcini simple în toate domeniile menționate de Consiliu.

02 Consecințele acestui „decalaj digital” sunt că adulții cu niveluri mai scăzute de competențe digitale se confruntă mai des cu probleme în găsirea unui loc de muncă, iar atunci când sunt încadrați în muncă, câștigă mai puțin decât adulții cu niveluri mai ridicate de competențe digitale¹. Analiza OCDE arată că cererea de competențe digitale de bază a crescut în majoritatea țărilor. Mulți lucrători folosesc TIC în mod regulat fără a deține competențe adecvate în materie: în medie, peste 40 % dintre lucrătorii care utilizează software de birou în fiecare zi nu dețin competențe suficiente pentru a-l utiliza în mod eficace². În februarie 2020, în comunicarea sa intitulată „Conturarea viitorului digital al Europei”³, Comisia a subliniat că peste 90 % din locurile de muncă necesită deja cel puțin competențe digitale de bază, însă nevoia de competențe digitale nu se limitează deloc la piața locurilor de muncă.

¹ „Does having digital skills really pay off”, în *Adult skills in focus*, OECD, 2015.

² *Skills for a Digital World*, 2016 Ministerial Meeting on the Digital Economy, Background Paper, OECD, 2016, p. 6.

³ COM(2020) 67 final.

03 Pandemia de COVID-19 a evidențiat și mai mult importanța competențelor digitale de bază pentru cetățeni. În iunie 2020, Comisia a declarat: „[c]riza declanșată de COVID-19 a demonstrat cât de important este pentru cetățeni și întreprinderi să fie conectați și să interacționeze online. Vom continua să colaborăm cu statele membre pentru a identifica domeniile în care sunt necesare mai multe investiții, astfel încât toți europenii să poată beneficia de serviciile și inovațiile digitale”⁴.

04 Necesitatea de a-i dota pe cetățeni cu competențe digitale este recunoscută de mai mult timp de către UE. Strategia la nivel înalt și pe termen lung a UE, Strategia Europa 2020, care a vizat perioada 2010-2020, a inclus printre cele șapte „inițiative emblematică” și Agenda digitală pentru Europa. Aceasta prevedea că Comisia va lucra pentru „promovarea accesului la internet și adoptarea acestuia de către toți cetățenii europeni, în special prin acțiuni de susținere a competențelor digitale și a accesibilității serviciilor digitale”, iar competențele digitale erau considerate în mod specific ca fiind un domeniu pe care statele membre au nevoie să îl dezvolte⁵. De la lansarea strategiei în 2010, UE a elaborat o serie de inițiative care acoperă, într-o măsură diferită, competențele digitale – așa cum se descrie în cuprinsul prezentului document.

05 Statelor membre le revine responsabilitatea principală pentru sistemele de învățământ și de formare profesională. Politica UE în aceste domenii este concepută pentru a sprijini acțiunile din statele membre⁶. Prin urmare, UE are de asemenea un rol în a ajuta statele membre să facă față provocărilor comune, cum ar fi îmbătrânirea societăților, deficitele de competențe, evoluțiile tehnologice și concurența la nivel mondial.

06 În acest cadru, UE poate nu doar să sprijine cu fonduri reforme structurale și proiecte specifice, ci și să adopte orientări și recomandări și să ofere sprijin rețelelor de cooperare. Cu toate acestea, întrucât inițiativele UE în domeniul competențelor digitale de bază ale adulților fac parte, în mod normal, din inițiative mai ample, în general nu se poate determina valoarea totală a fondurilor UE cheltuite în domeniul specific al competențelor digitale de bază ale adulților.

⁴ A se vedea [Comunicatul de presă al Comisiei din 11 iunie 2020](#), Bruxelles.

⁵ Europa 2020: O strategie europeană pentru o creștere inteligentă, durabilă și favorabilă incluziunii, COM(2010) 2020 final.

⁶ Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene, articolele 165 și 166.

Obiectivul, sfera și abordarea documentului de analiză

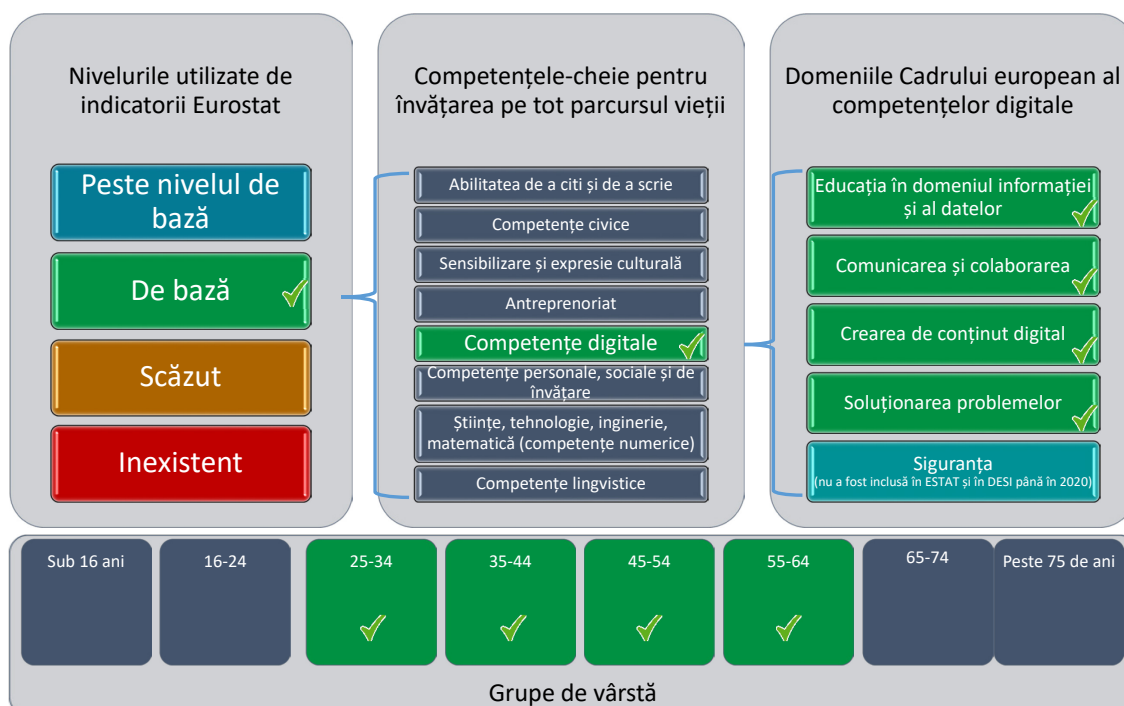
07 Având în vedere importanța competențelor digitale de bază în multe sectoare ale economiei și numărul mare de adulți care nu dețin astfel de competențe, obiectivul acestui document de analiză este de a oferi o imagine de ansamblu și o analiză a diferitelor moduri în care UE sprijină eforturile statelor membre de a îmbunătăți această situație – a se vedea [figura 2](#). Prezenta analiză constituie o continuare a rapoartelor anterioare ale Curții de Conturi Europene în acest domeniu⁷. Curtea examinează acțiunile întreprinse din 2010, dar și intențiile Comisiei pentru următoarea perioadă de programare, 2021-2027. Curtea urmărește să atragă atenția asupra importanței acestei chestiuni și să evidențieze potențialele provocări la nivel înalt pentru cei care concep programe și selectează proiecte în această perioadă, la începutul anului 2021, când debutează noua perioadă de programare a UE, 2021-2027.

08 Curtea face parte din grupul proiectului de cooperare al EUROSAI „Forța de muncă 2030 – Provocări și oportunități” (*Workforce 2030 – Challenges and opportunities*)⁸, care analizează schimbările globale, tehnologice și demografice cu care se va confrunta lumea în viitor, precum și efectele acestora asupra forței de muncă. O serie de audituri paralele au fost lansate de instituții supreme de audit și prezenta analiză va face parte din raportul final al grupului de lucru.

⁷ Rapoartele speciale 19/2020, 22/2018, 05/2017 și 03/2015.

⁸ La acest grup de proiect participă instituțiile supreme de audit din Bulgaria, Finlanda, Israel, Italia, Polonia, Republica Coreea, Republica Macedonia de Nord și Curtea de Conturi Europeană.

Figura 2 – Sfera analizei



Notă: rubricile marcate cu verde și cu bife indică sfera acestei analize.

Sursa: Curtea de Conturi Europeană.

09 În 2013, Comisia a publicat Cadrul european al competențelor digitale pentru cetățeni (DigComp)⁹ ca un cadru de referință pentru a explica ce înseamnă a fi „competent din punct de vedere digital”. Cea mai recentă versiune a DigComp¹⁰ oferă o descriere cuprinzătoare a cunoștințelor, a competențelor și a atitudinilor necesare în cinci domenii de competență: educația în domeniul informației și al datelor; comunicarea și colaborarea; crearea de conținut digital; soluționarea problemelor și siguranța. De asemenea, DigComp stabilește opt niveluri diferite de competență, pornind de la structura și de la vocabularul Cadrului european al calificărilor (CEC), care variază de la *foundation* (nivel de bază) la *highly specialised* (foarte specializat).

10 Începând din 2015, Eurostat a publicat în fiecare an (cu excepția anului 2018) un indicator compozit de măsurare a competențelor digitale în patru domenii (cunoscut sub denumirea de „indicator privind competențele digitale”), care corespunde celor cinci domenii de competență ale DigComp, cu excepția siguranței (până în 2020).

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

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

Datele Eurostat clasifică persoanele în mai multe categorii: fără competențe, cu competențe reduse, de bază sau superioare celor de bază (sau care nu au putut fi evaluate). Prezentul document de analiză se axează pe acțiunile UE menite să crească nivelul competențelor digitale ale adulților de la zero sau de la un nivel scăzut la un nivel de bază sau superior celui de bază. Astfel de acțiuni fac adesea parte din inițiative mai ample care vizează competențele de bază, competențele digitale sau învățarea pe tot parcursul vieții. Alte măsuri privind competențele digitale analizate în prezentul raport includ Indicele economiei și societății digitale (DESI), DESI internațional și ancheta privind competențele efectuată în cadrul Programului OCDE de evaluare internațională a competențelor adulților. Acești indicatori diferiți nu oferă aceleași rezultate și nu sunt întotdeauna comparabili, din cauza abordărilor metodologice diferite. O descriere detaliată a indicatorilor și a metodologiilor acestora figurează în [anexa I](#).

11 Întrucât acesta nu este un raport de audit, ci o analiză, informațiile din prezentul document se bazează în principal pe informații publice sau pe materiale colectate în mod specific în acest scop, în cooperare cu mai multe direcții generale (DG-uri) din cadrul Comisiei: EMPL, CNECT, EAC, ESTAT și GROW (a se vedea glosarul pentru denumirile complete ale acestor direcții generale). Printre aceste materiale se numără documente publice referitoare la competențele digitale de bază, o analiză a alocărilor de la bugetul UE și a cheltuielilor efectuate de UE pentru creșterea nivelului competențelor digitale ale adulților până cel puțin la nivelul de bază. În ceea ce privește FSE, Curtea a analizat utilizarea obiectivului tematic privind educația și formarea pentru competențele digitale de bază, cu scopul de a ilustra modul în care programele operaționale au pus în aplicare inițiativele UE și au vizat competențele digitale de bază. De asemenea, Curtea a examinat diferitele modalități de evaluare și de măsurare a competențelor digitale de către Comisia Europeană și de către OCDE.

Analiză

Situația actuală

Nevoile în materie de competențe digitale în UE

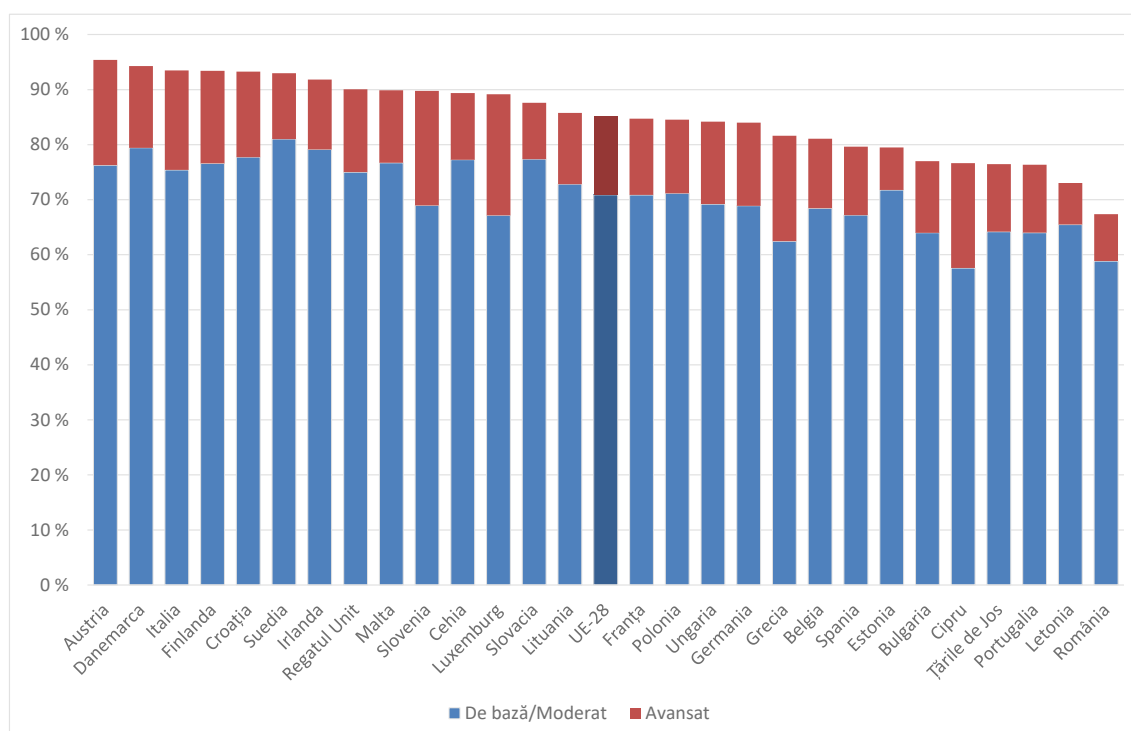
12 Pe piața forței de muncă, intensificarea digitalizării a dus la o creștere a cererii de competențe digitale în ultimii ani și se preconizează că aceasta va continua să crească în viitor. În raportul elaborat în urma anchetei europene privind competențele digitale din 2017¹¹ se preciza că „în anumite categorii de locuri de muncă, peste 90 % dintre posturi necesită tipuri specifice de competențe digitale. Competențele digitale de bază sunt cele mai frecvent solicitate în toate profesiile.” Această anchetă a arătat că nevoia de competențe digitale s-a extins cu mult dincolo de munca de birou tradițională, la locuri de muncă precum cele de tehnicieni și de lucrători calificați în agricultură. Competențele digitale de specialitate erau cerute într-o măsură mult mai mică și erau legate de sectoare specifice. Potrivit unui sondaj european din 2014 privind competențele și locurile de muncă¹², peste 70 % dintre angajații din UE au raportat că aveau nevoie de competențe de bază (19 %) sau de un nivel moderat (52 %) de competențe în domeniul TIC pentru a-și îndeplini sarcinile profesionale¹³. **Figura 3** ilustrează situația existentă în fiecare dintre statele membre ale UE.

¹¹ *ICT for work: Digital skills in the workplace*, raport final, 2017: ISBN 978-92.79.67761-8.

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

¹³ Cedefop (2016), „The great divide: Digitalisation and digital skill gaps in the EU workforce”, în *#ESJSurvey Insights*, nr. 9, Salonic, Grecia.

Figura 3 – Nivelul competențelor TIC necesare pentru desfășurarea activității profesionale



Notă: nivelurile competențelor digitale au fost definite după cum urmează: nivel TIC **de bază** (utilizarea unui calculator, a unei tablete sau a unui dispozitiv mobil pentru e-mail sau pentru navigare pe internet); competențe TIC **moderate** (utilizarea unor programe de procesare a textelor sau crearea de documente și/sau de foi de calcul) și competențe TIC **avansate** (dezvoltarea de software și de aplicații sau programare, utilizarea de sintaxă de programare sau de pachete de analiză statistică).

Sursa: Cedefop, *European skills and jobs survey*, 2014.

13 În urma anchetei europene privind competențele digitale, s-au constatat, de asemenea, lacune în materie de competențe digitale ale forței de muncă în cazul a 15 % dintre locurile de muncă din UE. Lacunele legate de competențele de bază erau mai concentrate în rândul tehnicienilor (22 %), al ocupațiilor elementare (21 %), al lucrătorilor din vânzări (20 %) și al lucrătorilor din domeniul administrativ (17 %)¹⁴, ceea ce ilustrează importanța competențelor digitale de bază pentru o gamă largă de ocupații.

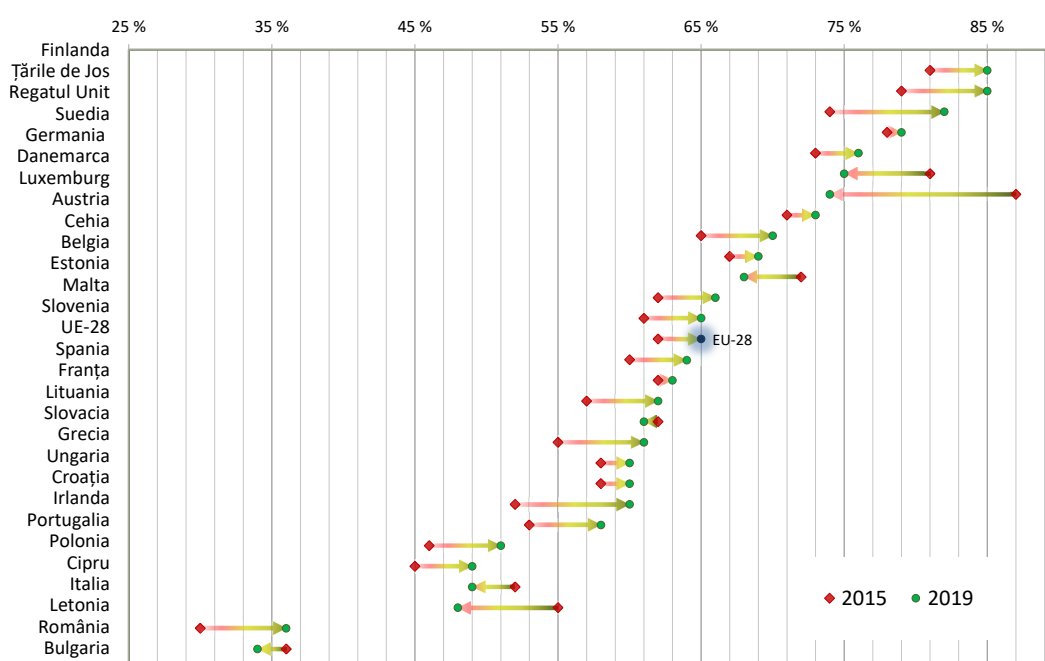
¹⁴ Curtarelli, M., Gualtieri, V., Shater Jannati, M. și Donlevy, V., *ICT for work: Digital skills in the workplace, Final report*, 2016, p. 8 și 95.

Nivelul competențelor digitale în UE

14 Conform indicatorului compozit al Eurostat, nivelul competențelor digitale de bază a crescut treptat la nivelul UE și în majoritatea statelor membre în ultimii ani.

Figura 4 ilustrează evoluția competențelor digitale¹⁵ ale adulților activi din punct de vedere economic în perioada 2015-2019, pentru toate statele membre. În șapte state membre, proporția adulților care dețin cel puțin competențe digitale de bază s-a redus ușor între 2015 și 2019.

Figura 4 – Procentajul forței de muncă cu vârste cuprinse între 25 și 64 de ani care deține cel puțin competențe digitale de bază



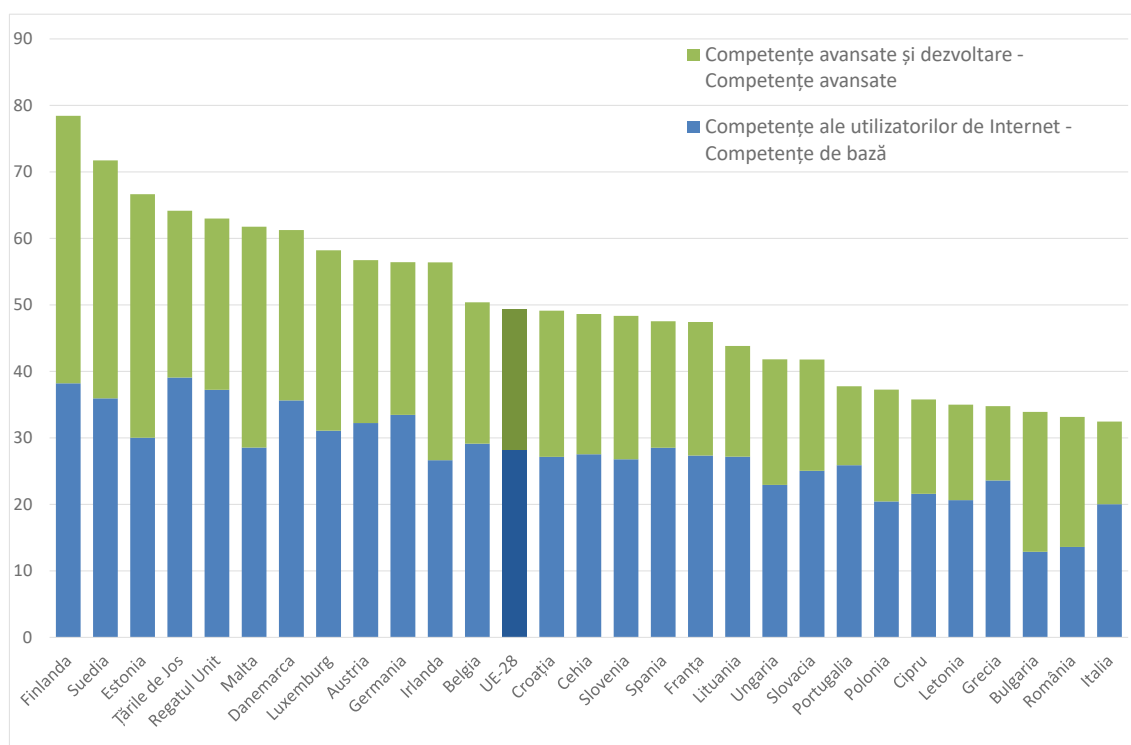
Notă: potrivit Eurostat, pentru Cehia, Italia, Letonia și Luxemburg, metoda de colectare a datelor s-a schimbat între 2015 și 2019. În cazul Suediei, fiabilitatea datelor pentru 2019 este scăzută.

Sursa: Eurostat.

15 În 2014, Comisia a introdus indicele economiei și societății digitale (DESI), un indice compozit care sintetizează indicatorii relevanți pentru performanța digitală a Europei și urmărește progresele înregistrate de statele membre în materie de competitivitate digitală. Una dintre cele cinci „dimensiuni” ale DESI este cea denumită „capital uman”. Aceasta ține seama atât de competențele digitale de bază, cât și de cele avansate, deoarece ambele sunt esențiale pentru economia europeană. **Figura 5** prezintă clasamentul statelor membre în ceea ce privește dimensiunea „capital uman” a DESI. Nivelurile competențelor digitale de bază și ale celor avansate nu sunt aceleași.

¹⁵ A se vedea [anexa I](#).

Figura 5 – Dimensiunea „capital uman” a DESI în 2019 – competențe de bază și competențe avansate



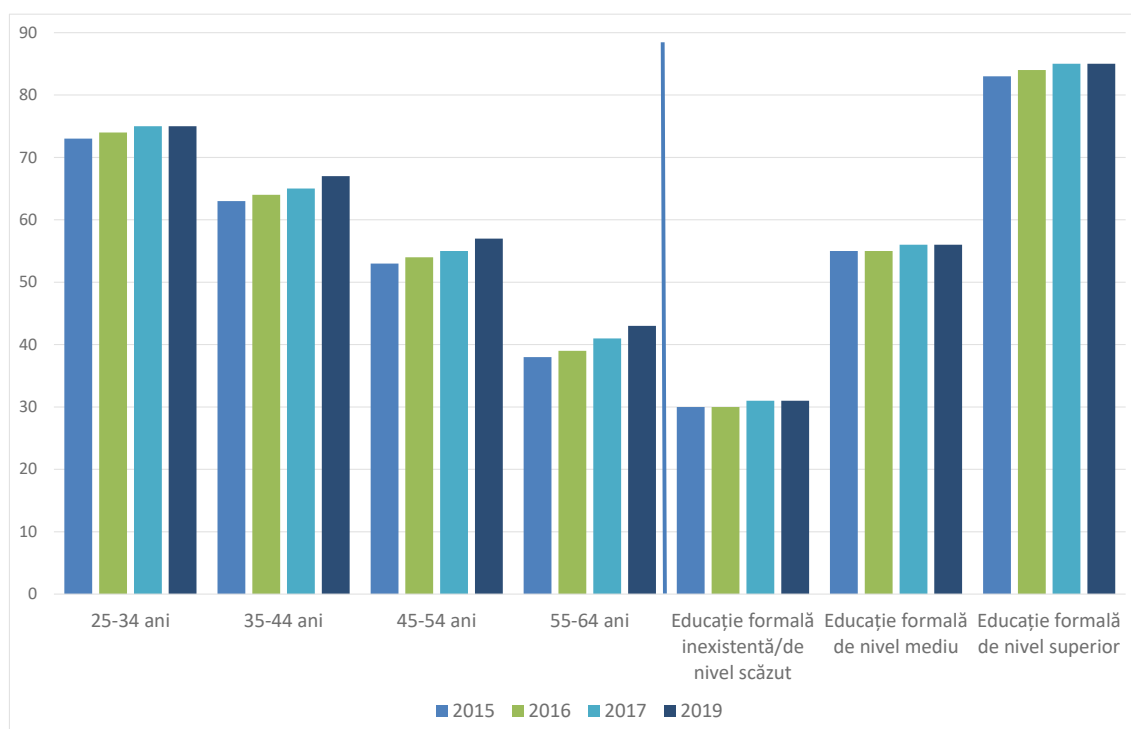
Notă: În scopul analizei sale, Curtea a asimilat categoriile DESI privind competențele utilizatorilor de internet și competențele avansate și dezvoltarea cu competențele digitale de bază și, respectiv, avansate.

Sursa: DG CNECT.

16 Nivelul competențelor digitale este determinat de o serie de factori. Printre aceștia se numără infrastructura fizică: disponibilitatea calculatoarelor și o conexiune bună la internet. Analiza OCDE¹⁶ arată că, deși diferențele în funcție de gen nu sunt deosebit de pronunțate, nivelul de instruire și vârsta au un impact asupra competențelor digitale. În majoritatea țărilor, mulți adulți cu un nivel scăzut de educație nu dețineau competențe de bază în utilizarea TIC, în timp ce aproape toți adulții cu studii superioare dețineau astfel de competențe. Competențele TIC ale persoanelor cu vârste de peste 30 de ani din eșantion sunt mai slabe pe măsură ce grupa de vârstă crește. Datele Eurostat confirmă aceste tendințe (*figura 6*).

¹⁶ Rezultate din publicații: OECD (2019), „Skills Matter: Additional Results from the Survey of Adult Skills”, în *OECD Skills Studies*, OECD Publishing, Paris.

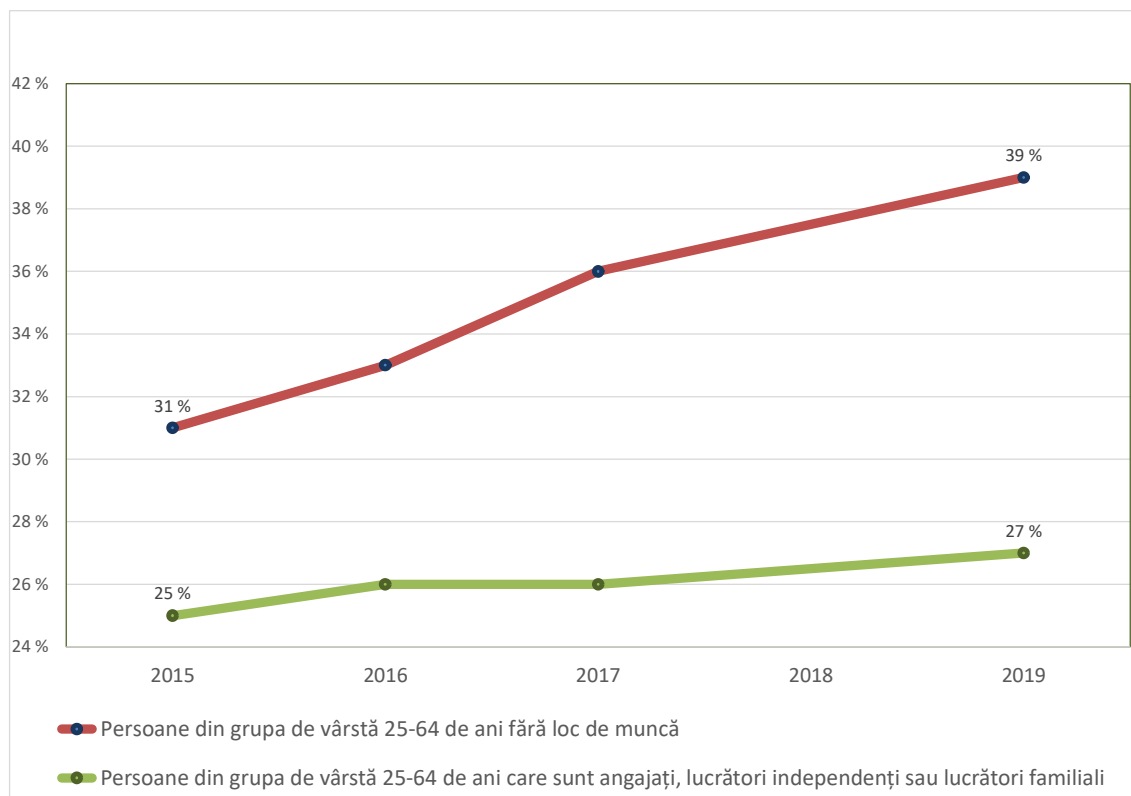
Figura 6 – Procentul de persoane din UE care dețin cel puțin competențe digitale de bază, în funcție de vârstă și de nivelul de educație



Sursa: Eurostat.

17 *Figura 7* ilustrează diferitele niveluri de competențe ale forței de muncă dintr-o perspectivă diferită. Aceasta arată că există un decalaj clar și în creștere între nivelurile de competențe digitale ale persoanelor încadrate în muncă și cele ale șomerilor. Prin urmare, este foarte important ca șomerii să nu fie excluși din eforturile de creștere a nivelului competențelor digitale, pentru a le maximiza șansele de a (re)intra cu succes pe piața muncii.

Figura 7 – Procentul de persoane din UE fără competențe digitale sau cu un nivel scăzut de competențe digitale, în funcție de statutul lor profesional



Notă: acest grafic nu include persoanele ale căror competențe digitale nu au putut fi evaluate.

Sursa: Eurostat.

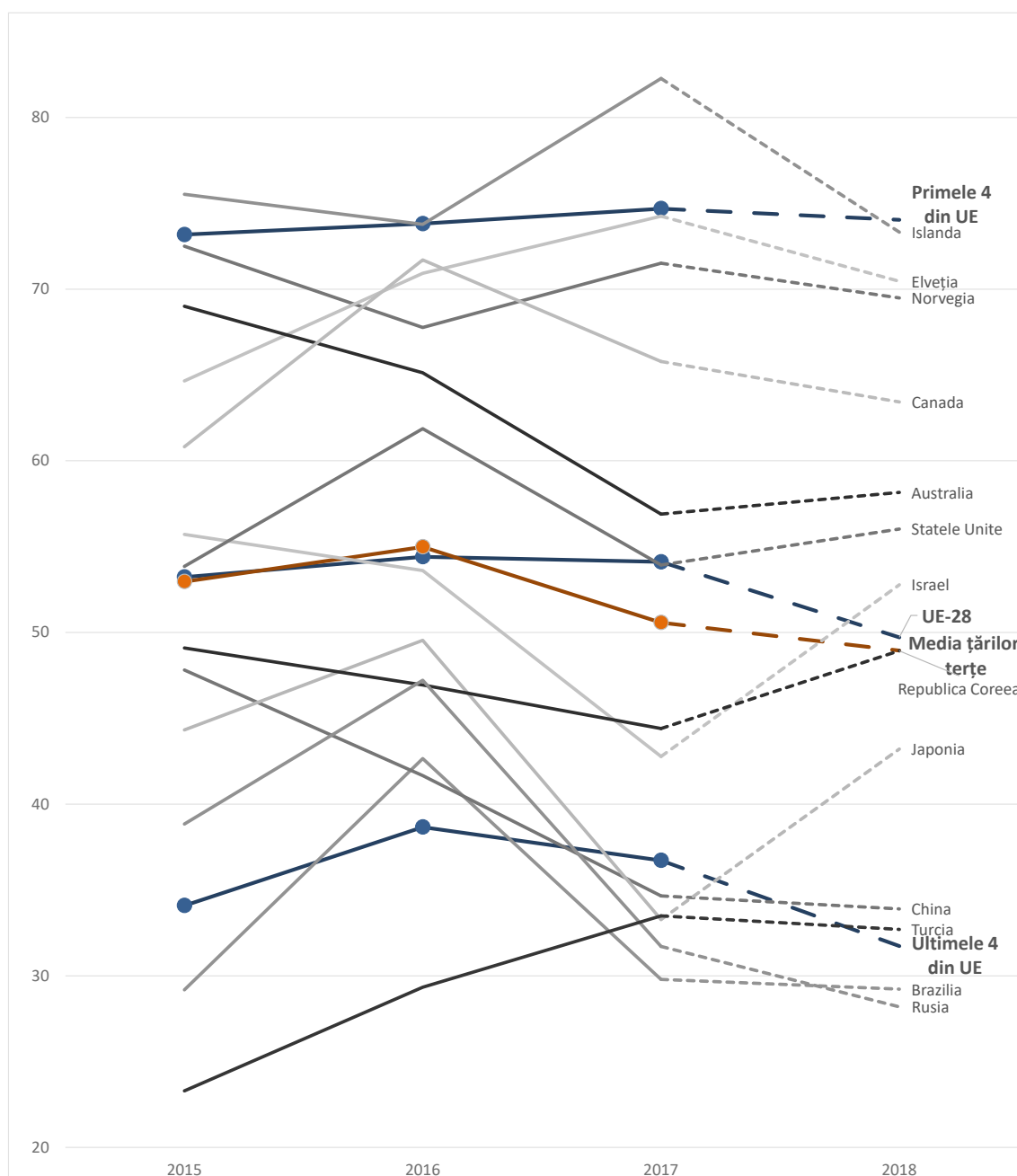
Comparație la nivel mondial a nivelurilor de competențe digitale

18 Versiunea internațională a indicelui DESI (I-DESI) prezintă o evaluare generală a poziției UE în comparație cu 17 economii terțe¹⁷. I-DESI extinde rezultatele DESI la țări din afara UE prin utilizarea unor indicatori care măsoară variabile similare. Spre deosebire de DESI, care utilizează surse primare, I-DESI se bazează pe o serie de surse de date secundare. I-DESI este un indicator mai puțin sofisticat decât DESI, dar oferă o imagine de ansamblu comparativă pentru diferitele țări.

¹⁷ A se vedea *I-DESI 2020: How digital is Europe compared to other major world economies?* (Țările incluse: UE28, Australia, Brazilia, Canada, Chile, China, Islanda, Israel, Japonia, Mexic, Noua Zeelandă, Norvegia, Republica Coreea, Rusia, Serbia, Elveția, Turcia, Statele Unite).

19 *Figura 8* oferă o imagine cuprinzătoare a modului în care statele membre ale UE în ansamblu, precum și primele patru și ultimele patru state din clasament se clasează în raport cu țări terțe în ceea ce privește competențele digitale de bază pentru perioada 2015-2018. În general, evaluările pentru statele membre ale UE sunt în concordanță cu cele pentru celelalte țări: în 2018, mediile acestor două grupuri au fost foarte apropiate, iar pe întreaga perioadă, primele patru și ultimele patru clasate din fiecare grup de țări au fost aproximativ la același nivel. Potrivit I-DESI, o serie de țări – 9 dintre cele 28 de state membre ale UE și 5 dintre cele 17 țări terțe – au obținut un punctaj mai mic în 2018 decât în anii precedenți.

Figura 8 – I-DESI: comparație internațională a procentelor de populație care dețineau cel puțin competențe digitale de bază, perioada 2015-2018

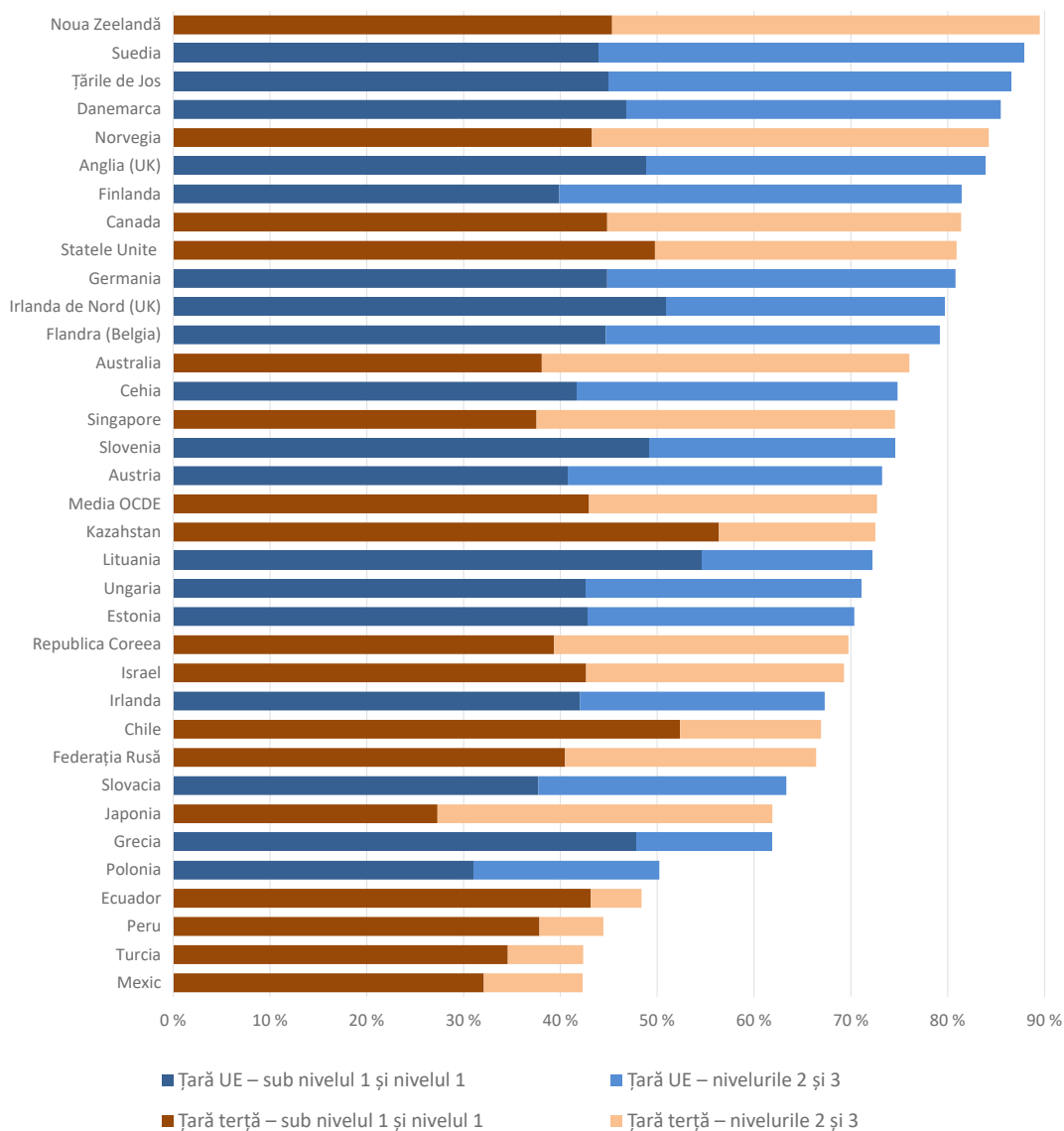


Notă: indicatorul I-DESI pentru competențele digitale de bază se întemeiază pe indicatori și pe calcule ale OCDE. Pentru mai multe detalii, a se vedea [anexa I](#). Primele patru și ultimele patru țări din clasament – adică țările care au cele mai bune și, respectiv, cele mai slabe performanțe – se schimbă în fiecare an. Potrivit contractantului, datele pentru 2018 sunt estimate pe baza celor mai bune metode disponibile în materie de estimare a datelor lipsă.

Sursa: Curtea de Conturi Europeană, pe baza setului de date din raportul I-DESI 2020.

20 O altă sursă de date privind nivelurile de competențe digitale din diferitele țări este Programul OCDE de evaluare internațională a competențelor adulților. Această evaluare se bazează pe o anchetă ce măsoară gradul în care adulții stăpânesc competențe-cheie de prelucrare a informațiilor – abilitatea de a citi și de a scrie, competențele numerice și soluționarea problemelor (sau competențele digitale) – și modul în care aceștia își utilizează competențele acasă, la locul de muncă și în comunitatea mai largă pentru a rezolva tipurile de probleme cu care se confruntă în mod obișnuit în calitate de utilizatori ai TIC în societățile moderne. Dimensiunile cognitive ale soluționării problemelor reprezintă obiectivul central al evaluării, utilizarea TIC fiind secundară. Spre deosebire de DESI, evaluarea implică un test, nu o autoevaluare, și, prin urmare, poate oferi un rezultat mai obiectiv. Dintre cele 21 de state membre ale UE (sau regiuni ale statelor membre) care au făcut parte din evaluare, 17 au participat la componenta referitoare la competențele digitale (*figura 9*).

Figura 9 – Competența adulților în soluționarea problemelor, procent din populație



Note: Ancheta s-a desfășurat în trei runde: 2011-2012, 2013-2014 și 2017 (anexa I).

Cipru, Franța, Italia și Spania au participat la testele de competențe numerice și la cele privind abilitatea de a citi și de a scrie, dar au ales să nu participe la testul privind soluționarea problemelor.

Competențele sub nivelul 1 și cele de nivelul 1 corespund, în linii mari, competențelor digitale de bază.

Sursa: grafic creat de Curtea de Conturi Europeană, pe baza datelor OCDE.

21 Rezultatele anchetei OCDE sunt, în linii mari, în concordanță cu DESI, arătând că țările nordice au, în general, cele mai bune performanțe în ceea ce privește competențele digitale și că primele cinci țări cu cele mai bune performanțe din UE se numără printre cele mai bune din lume. În mod similar, statele membre care obțin scoruri mai mici în DESI se situează, de asemenea, sub media OCDE în evaluarea respectivă.

Acțiunile întreprinse de UE până în 2020

Inițiative strategice de sprijinire a competențelor digitale

22 Lipsa de competențe în domeniul TIC este recunoscută de UE de aproape două decenii¹⁸. În acest context, concluziile Consiliului din 12 mai 2009¹⁹ au stabilit un cadru strategic pentru cooperarea europeană în domeniul educației și formării profesionale (ET 2020), iar în 2010, Strategia Europa 2020²⁰ a inclus un element privind competențele digitale prin intermediul Agendei digitale pentru Europa (punctul 04). Strategia Europa 2020 a inclus, de asemenea, „O agendă pentru noi competențe și noi locuri de muncă”, concepută pentru a moderniza piețele forței de muncă și pentru a consolida capacitatea de acțiune a persoanelor prin dezvoltarea competențelor pe tot parcursul vieții, în vederea creșterii ratei de participare la piața muncii și a unei mai bune corelări a cererii cu oferta în materie de forță de muncă, inclusiv prin intermediul mobilității profesionale.

¹⁸ A se vedea *eEurope 2002: Impact and Priorities A communication to the Spring European Council in Stockholm*, 23-24 martie 2001 [COM(2001) 140 final] sau *Declarația ministerială* din 11 iunie 2006, Riga, Letonia.

¹⁹ Concluziile Consiliului din 12 mai 2009 privind un cadru strategic pentru cooperarea europeană în domeniul educației și formării profesionale („ET 2020”).

²⁰ Comunicare a Comisiei: „Europa 2020 – O strategie europeană pentru o creștere inteligentă, durabilă și favorabilă incluziunii”, COM(2010) 2020 final.

23 Începând din 2010, UE a lansat o serie de inițiative diferite care abordează competențele digitale – adesea în cadrul unor măsuri mai ample. Subiectul este vast și implică numeroase părți interesate, la mai multe niveluri, cum ar fi: o mare parte a populației, diferite niveluri ale administrației publice, sectorul educației și industria. Rezultatul se manifestă printr-o serie de acțiuni la nivelul UE, care se desfășoară în paralel și sunt parțial interconectate. **Tabelul 1** oferă o imagine de ansamblu a acțiunilor descrise în secțiunile următoare, alături de Recomandarea din 2018 a Consiliului privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (**caseta 1**) și de cea mai recentă versiune a DigComp (punctul **09**). Tabelul mai arată și că, începând din 2016, s-a pus un accent mai mare pe competențele digitale și pe cele de bază, deși adesea acțiunile continuă să abordeze alte competențe, niveluri de competențe sau grupuri-țintă în loc să se axeze în mod specific pe competențele digitale de bază ale adulților.

Tabelul 1 – Acțiuni ale UE aflate în desfășurare, alături de domeniile de competențe, nivelurile de competențe și grupele de vârstă vizate de acestea

Acțiunea UE	Domeniul de competențe	Nivelurile de competențe	Grupa de vârstă
O agendă digitală pentru Europa (2010)	Șapte domenii prioritare, inclusiv competențele digitale și incluziunea	Toate nivelurile	16-74 ani
Cadrul competențelor digitale pentru cetățeni (2013)	Competențe digitale	Toate nivelurile de competențe	Toate grupele de vârstă
Strategia privind piața unică digitală (2015)	Competențele digitale și expertiza în domeniul digital sunt menționate în mod special, dar strategia acoperă și alte domenii.	Toate nivelurile, dar competențele de bază sunt menționate în mod special.	Toate grupele de vârstă
Digitalizarea industriei europene (2016)	Accent pus pe digitalizare	Toate nivelurile	Toate grupele de vârstă
Parcursuri de actualizare a competențelor (2016)	Toate domeniile de competență	Nivel de bază ¹	Adulți ²
Coaliția pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital (2016)	Competențe digitale	Toate nivelurile de competențe	Tineri și adulți
Recomandarea Consiliului privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (2018)	Opt competențe, inclusiv competențele digitale	Accent pe competențele de bază	Toate grupele de vârstă

¹ Obiectivul este de a oferi adulților posibilitatea de a atinge un nivel echivalent cu nivelul 3 sau 4 din CEC (nivelul de absolvire a învățământului secundar).

² Nu sunt eligibili pentru sprijin în cadrul Garanției pentru tineret.

Sursa: Curtea de Conturi Europeană.

Perioada 2010-2015: nicio acțiune care să vizeze în mod specific competențele digitale de bază ale adulților

24 Unul dintre obiectivele cadrului ET 2020 era acela de a stimula creativitatea și inovarea la toate nivelurile de educație și de formare. Acesta se referea la dobândirea de către toți cetățenii a unor competențe generale, cum ar fi competențele digitale. În Raportul comun pentru 2015 al Consiliului și al Comisiei privind punerea în aplicare a cadrului ET 2020²¹ se afirma că acest cadru ar trebui să răspundă mai bine provocărilor pe termen lung, printre care și era digitală.

25 Agenda digitală pentru Europa²² urmărea în principal accelerarea introducerii serviciilor de internet de mare viteză și valorificarea beneficiilor pe care le oferă gospodăriilor și întreprinderilor o piață digitală unică. Obiectivele sale generale erau următoarele: creșterea utilizării regulate a internetului de la 60 % la 75 % până în 2015 și de la 41 % la 60 % pentru persoanele defavorizate; și reducerea la jumătate, până în 2015, a populației care nu a utilizat niciodată internetul (pentru a ajunge la 15 %). Ambele obiective au fost îndeplinite. Agenda digitală pentru Europa a recunoscut, de asemenea, deficitul de alfabetizare digitală și a propus alfabetizarea și competențele digitale ca prioritate pentru Regulamentul privind Fondul social european (2014-2020), precum și elaborarea până în 2012 a unor instrumente de identificare și de recunoaștere a competențelor practicienilor și ale utilizatorilor TIC.

26 Agenda pentru noi competențe și locuri de muncă²³ cuprindea patru priorități de politică esențiale, dintre care una era axată pe învățarea cuprinzătoare pe tot parcursul vieții. În cadrul acesteia, Comisia intenționa să propună, până în 2012, o abordare la nivelul UE și instrumente de sprijinire a statelor membre pentru integrarea competențelor TIC și a educației digitale în politicile esențiale de învățare pe tot parcursul vieții. În acțiunile-cheie ale Agendei nu se făcea nicio referire specifică la competențele digitale de bază.

²¹ Jurnalul Oficial C417 din 15 decembrie 2015.

²² Comunicare din partea Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor: „O Agendă digitală pentru Europa” [COM(2010) 245 final].

²³ Comunicarea Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor – O agendă pentru noi competențe și locuri de muncă: o contribuție europeană la ocuparea integrală a forței de muncă [COM(2010) 682 final].

Comisia a recunoscut că nevoile pieței forței de muncă erau în creștere și a pus un accent mai mare pe competențele digitale de bază

27 În urma unui exercițiu de evaluare a progreselor înregistrate în ceea ce privește Strategia Europa 2020²⁴, Comisia a publicat, în 2015, Strategia privind piața unică digitală²⁵. Această strategie a subliniat că responsabilitatea pentru programele de învățământ revine în primul rând statelor membre, dar că „Comisia va aborda expertiza și competențele digitale în calitate de componentă esențială a inițiativelor sale viitoare privind competențele și formarea profesională”. De asemenea, în strategie se recunoștea faptul că, în pofida unei îmbunătățiri a ponderii populației care deține competențe digitale de bază, mai rămâneau încă multe de făcut pentru a se atinge nivelul necesar de populație cu astfel de competențe (punctele **01** și **14**).

28 În 2016, în cadrul Inițiativei privind digitalizarea industriei europene²⁶, s-a afirmat că competențele digitale sunt de o importanță crucială pentru realizarea pieței unice digitale, dar a subliniat că exista, de asemenea, o cerere tot mai mare de alte competențe complementare, cum ar fi cele antreprenoriale, de conducere sau ingineresti. Una dintre acțiunile-cheie prevăzute de inițiativă cu scopul de a dezvolta în continuare aceste competențe era valorificarea succesului Marii coaliții pentru locuri de muncă în sectorul digital, o inițiativă lansată anterior, în 2013.

29 În urma inițiativei privind digitalizarea industriei europene, Noua agendă pentru competențe din 2016²⁷ a recunoscut necesitatea ca toți cetățenii să dețină cel puțin competențe de bază, inclusiv competențe digitale, și a stabilit acțiuni specifice pentru a spori competențele digitale în Europa. Acțiunile-cheie prin care Noua agendă pentru

²⁴ Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor: „Bilanțul Strategiei Europa 2020 pentru o creștere inteligentă, durabilă și favorabilă incluziunii”, COM(2014) 130 final.

²⁵ Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor: O strategie privind piața unică digitală pentru Europa, COM(2015) 192 final.

²⁶ Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor: „Digitalizarea industriei europene – Valorificarea deplină a pieței unice digitale”, COM(2016) 180 final.

²⁷ Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor: O nouă agendă pentru competențe în Europa; COM(2016) 381 final și Rezoluția Consiliului privind o Nouă agendă pentru competențe într-o Europă competitivă și favorabilă incluziunii.

competențe viza competențele digitale de bază au fost inițiativa privind parcursurile de actualizare a competențelor și Coaliția pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital. În același timp, Comisia a continuat să colaboreze cu părțile interesate pentru a dezvolta instrumente de evaluare și de validare a competențelor, cu scopul de a ajuta organismele publice și private să îmbunătățească serviciile de orientare, de formare și de mentorat pe care le ofereau.

30 Inițiativa privind parcursurile de actualizare a competențelor vizează adulții cu un nivel scăzut de competențe și își propune să îi ajute să dobândească un nivel minim de alfabetizare, de competențe numerice și de competențe digitale. Acest program poate fi sprijinit cu fonduri UE, inclusiv din FSE, din Fondul european de dezvoltare regională (FEDR) și din Erasmus+, deși nu au fost alocate în mod specific fonduri pentru competențele digitale de bază. Într-un raport de punere în aplicare din februarie 2019²⁸ s-a constatat că o serie de state membre acordaseră prioritate competențelor digitale și utilizau FSE pentru a sprijini măsuri în acest sens. În raport se afirma însă și că numărul de acțiuni nu era suficient având în vedere amploarea provocării, deoarece măsurile vizau doar câteva mii de persoane, dintr-o populație-țintă de adulți slab calificați de aproximativ 61 de milioane. În plus, în pofida faptului că se pune un accent tot mai mare pe competențele digitale, acțiunile cofinanțate de UE au avut tendința de a se concentra mai mult pe competențele profesionale și pe ocuparea forței de muncă decât pe competențele digitale, deși acestea din urmă pot fi bine integrate în formarea competențelor profesionale. În urma acestui raport, Consiliul²⁹ a declarat că sprijină în continuare parcursurile de actualizare a competențelor și a invitat Comisia să susțină punerea în aplicare prin cereri de propuneri specifice.

31 Coaliția pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital (denumită în continuare „Coaliția”) reunește state membre, întreprinderi, parteneri sociali, organizații non-profit și furnizori de servicii educaționale pentru a aborda lipsa competențelor digitale în patru domenii: competențe digitale pentru toți, competențe digitale pentru forța de muncă, competențe digitale pentru profesioniștii TIC și competențe digitale în educație. Pe lângă obiectivul de a sprijini statele membre să elaboreze strategii naționale cuprinzătoare privind competențele digitale până la

²⁸ Document de lucru al serviciilor Comisiei: *Council Recommendation on Upskilling Pathways: New Opportunities for Adults Taking stock of implementation measures*, SWD(2019) 89 final.

²⁹ Concluziile Consiliului privind punerea în aplicare a Recomandării Consiliului privind parcursurile de actualizare a competențelor: noi oportunități pentru adulți (2019/C 189/04).

jumătatea anului 2017, Coaliția avea următoarele obiective care trebuiau atinse până în 2020:

- formarea a 1 milion de tineri șomeri pentru locuri de muncă vacante în sectorul digital;
- sprijinirea perfecționării și a recalificării forței de muncă și, în special, adoptarea unor măsuri concrete pentru a sprijini întreprinderile mici și mijlocii (IMM-uri);
- modernizarea educației și a formării pentru a oferi tuturor elevilor, studenților și cadrelor didactice posibilitatea de a utiliza instrumente și materiale digitale în procesele de predare și de învățare;
- reorientarea și utilizarea fondurilor disponibile pentru a sprijini competențele digitale și pentru a desfășura acțiuni de sensibilizare cu privire la importanța competențelor digitale.

32 Potrivit Comisiei, aproape toate statele membre dispuneau în iunie 2019 de o strategie națională privind competențele digitale, iar 25 de state membre înființaseră coaliții naționale până la jumătatea anului 2020. La începutul anului 2021, Coaliția număra aproximativ 550 de membri, care, în perioada decembrie 2016-iulie 2018, au oferit unui număr de aproape 11 milioane de europeni din toate grupele de vârstă (aproximativ jumătate erau elevi din învățământul primar și secundar) o șansă de a-și îmbunătăți competențele digitale³⁰. O sinteză a progreselor înregistrate în ceea ce privește strategiile naționale și activitățile coalițiilor naționale pentru cele patru grupuri-țintă³¹ este prezentată în *anexa II*. Cu toate acestea, nu există cifre privind amploarea unor astfel de activități care vizează competențele digitale de bază ale adulților. Comisia monitorizează angajamentele asumate de membrii Coaliției prin intermediul unui instrument specific³², dar nu dispune de un sistem de monitorizare a obiectivelor specifice ale Coaliției.

³⁰ A se vedea [Site-ul UE privind DSJC](#).

³¹ A se vedea [fișele informative privind coalițiile naționale pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital](#) (situația la 30 octombrie 2020).

³² Site-ul [Pledgeviewer](#) al Coaliției.

Monitorizarea competențelor digitale în cadrul semestrului european

33 Comisia monitorizează nivelul competențelor digitale în statele membre ale UE și în cadrul semestrului european. Din [tabelul 2](#) rezultă că, începând din 2017, referințele și recomandările legate de competențele digitale au crescut în general. În 2020, subiectul competențelor a fost menționat pentru toate statele membre, iar nouă dintre acestea au primit recomandări referitoare la competențele digitale³³; totuși, niciuna dintre recomandări nu a fost legată în mod specific de competențele digitale de bază. În [caseta 2](#) este prezentat răspunsul unui stat membru la o recomandare recentă formulată în cadrul semestrului european.

Tabelul 2 – Numărul de state membre care au primit recomandări specifice fiecărei țări în cadrul semestrului european

Recomandări specifice fiecărei țări	2017	2018	2019	2020
State membre pentru care a fost menționat subiectul competențelor	27	27	28	28
State membre care au primit recomandări privind competențele	5	9	18	10
State membre care au primit recomandări privind competențele digitale	0	3	6	9

Sursa: Curtea de Conturi Europeană, pe baza [publicațiilor UE privind semestrul european](#).

³³ Austria, Cipru, Danemarca, Estonia, Finlanda, Ungaria, Luxemburg, Portugalia și Regatul Unit.

Caseta 2

Răspunsul Finlandei la o recomandare formulată în cadrul semestrului european

Finlanda obține punctaje ridicate pentru competențele digitale de bază, indiferent dacă acestea sunt măsurate prin intermediul indicatorului DESI sau prin intermediul indicatorului OCDE. Această țară nu dispune de o strategie care să vizeze în mod specific competențele digitale de bază, dar a ales să adopte o abordare mai holistică.

În 2018, Finlanda și-a reformat sistemul de educație și formare profesională (EFP), creând un parcurs comun EFP, disponibil pentru tineri și adulți, indiferent de vârsta acestora și de antecedentele lor de învățare. Ca urmare a unei recomandări formulate în cadrul semestrului european din 2019³⁴ prin care i se solicita „să consolideze competențele necesare și incluziunea activă, în special prin servicii bine integrate pentru șomeri și persoanele inactive”, guvernul finlandez pregătește o reformă a cadrului de învățare continuă, cu obiectivul de a avea mai mulți cetățeni cu studii medii și superioare.

Erasmus+ și FSE erau principalele surse de finanțare pentru competențele digitale

34 UE nu a alocat fonduri specifice pentru inițiativele prezentate în secțiunea anterioară, care au fost integrate în fluxurile de finanțare existente. Comisia nu rezervă în mod special fonduri pentru competențele digitale de bază, în conformitate cu obiectivul său de a sprijini sistemele de învățământ și de formare, care se concentrează pe diferite grupuri-țintă și competențe, inclusiv pe competențele digitale, alături, de exemplu, de formare profesională, creativitate și gândire critică. Potrivit Comisiei, multitudinea de obiective ale programelor înseamnă că rezervarea unor sume specifice nu ar fi suficient de flexibilă pentru a permite programelor să se adapteze la nevoile locale.

35 Curtea a analizat finanțarea utilizată pentru competențele digitale de bază în contextul educației și formării adulților. Principalele surse de finanțare sunt programul Erasmus+ (gestionat la nivelul UE de Comisie și de [Agenția Executivă pentru Educație](#),

³⁴ Recomandare de recomandare a Consiliului privind Programul național de reformă al Finlandei pentru 2019 și care include un aviz al Consiliului privind Programul de stabilitate al Finlandei pentru 2019, [COM\(2019\) 526 final](#).

Audiovizual și Cultură a acesteia) și FSE, în gestiune partajată. Pentru programul COSME, **caseta 3** oferă mai multe detalii.

Caseta 3

COSME – un program pentru IMM-uri

COSME este programul UE pentru IMM-uri, gestionat în mod direct și dotat cu un buget de 2,3 miliarde de euro pentru perioada 2014-2020. IMM-urile sunt o parte esențială a economiilor UE: 9 din 10 întreprinderi sunt IMM-uri, iar IMM-urile generează două treimi din locurile de muncă în Europa. COSME nu finanțează proiecte axate în mod specific pe competențele digitale de bază, ci susține proiecte care tind să vizeze competențele digitale pentru profesioniști, specializați în TIC.

36 Programul **Erasmus+** sprijină acțiuni în domeniile educației și formării, tineretului și sportului, fiind dotat cu un buget total de 16,45 miliarde de euro pentru perioada 2014-2020. Acesta oferă oportunități de mobilitate în scop educațional pentru studenți, formatori și cadre didactice și vizează îmbunătățirea calității educației și încurajarea inovării, prin cooperare și sprijin pentru reformarea politicilor. Din bugetul său, 17 % a fost alocat EFP, iar 3,9 % învățării în rândul adulților³⁵. Legislația referitoare la Erasmus+ nu menționează în mod specific competențele digitale, dar stabilește nevoia de a îmbunătăți nivelul competențelor și aptitudinilor-cheie „*în ceea ce privește, în special, relevanța acestora pentru piața forței de muncă și contribuția la o societate coezivă, în special prin multiplicarea oportunităților de mobilitate în scopul învățării și prin cooperarea consolidată dintre sectorul educației și formării și sectorul ocupațional*”³⁶. Toate programele anuale de activitate din ultimii șapte ani făceau referire la competențele digitale.

37 Rapoartele anuale de punere în aplicare și raportul intermediar nu menționează însă în mod specific competențele digitale (de bază sau avansate), deoarece nu există niciun indicator specific de realizare/rezultat pentru acestea. Cel mai apropiat indicator pentru evaluarea programului din perspectiva competențelor digitale este „*procentul*

³⁵ Articolul 18 din Regulamentul (UE) nr. 1288/2013 al Parlamentului European și al Consiliului din 11 decembrie 2013 de instituire a acțiunii Erasmus+: Programul Uniunii pentru educație, formare, tineret și sport.

³⁶ Articolul 5 alineatul (1) litera (a) din Regulamentul (UE) nr. 1288/2013.

de participanți care declară că și-au dezvoltat competențele-cheie”³⁷; aceasta este o măsură subiectivă, deoarece se bazează „în principal pe percepțiile subiective ale participanților”³⁸, colectate prin intermediul unor interviuri și sondaje. Potrivit evaluării la jumătatea perioadei a programului Erasmus+, 89 % dintre toți cursanții EFP considerau că și-au îmbunătățit competențele profesionale³⁹.

38 La sfârșitul anului 2019, în cadrul Erasmus+ existau aproximativ 16 000 de proiecte legate de „TIC – noi tehnologii – competențe digitale”, dintre care aproximativ 4 300 priveau educația adulților și EFP⁴⁰. Majoritatea acestor proiecte contribuie la dobândirea multor competențe diferite, inclusiv a competențelor digitale de bază, pentru toate grupele de vârstă. De exemplu, un proiect privind utilizarea noilor tehnologii în predarea limbilor străine nu urmărește să soluționeze problema competențelor digitale reduse, ci să introducă metode digitale de predare. Analiza Curții a arătat că 133 dintre aceste proiecte se refereau exclusiv la competențele digitale și doar 18 proiecte se limitau la dobândirea de competențe digitale de bază de către adulți. Alte proiecte implicau, de exemplu, dobândirea de competențe TIC specializate sau utilizarea de noi metode de predare, cum ar fi platformele de învățare online. Aceasta înseamnă că, dintre proiectele Erasmus+ care sprijină exclusiv competențele digitale, aproximativ 14 % abordează dobândirea de competențe digitale de bază de către populația adultă. Ele reprezintă mai puțin de 0,1 % din totalitatea proiectelor finanțate prin Erasmus+. În **caseta 4** se regăsesc două exemple de modalități diferite de sprijinire a competențelor digitale de bază.

³⁷ Anexa I la Regulamentul (UE) nr. 1288/2013, „Indicatorii de evaluare a programului”.

³⁸ Raportul special nr. 22/2018: „Mobilitatea în cadrul programului Erasmus+: milioane de participanți și numeroase forme de valoare adăugată europeană, dar măsurarea performanței mai trebuie ameliorată”, punctul 74.

³⁹ Documentul de lucru al serviciilor Comisiei intitulat *Mid-term evaluation of the Erasmus+ programme (2014-2020)*, SWD(2018) 40 final, p. 138, „Overview of results”.

⁴⁰ Site-ul Comisiei Europene privind rezultatele proiectelor Erasmus+.

Caseta 4

Proiecte Erasmus+ pentru îmbunătățirea competențelor digitale de bază

TICTac+55⁴¹

Tehnicile de învățare combinată pentru persoanele de peste 55 de ani includ formări destinate cadrelor didactice care doresc să își încurajeze cât mai mult posibil cursanții mai în vârstă și să le consolideze într-o măsură cât mai mare capacitatea de acțiune, astfel încât aceștia să poată face față dificultăților legate de TIC. Acest lucru se realizează prin promovarea utilizării TIC, dar într-un mod critic și ținând seama, în același timp, de situațiile de viață și de nevoile cursanților. Pentru a atinge aceste obiective, au fost planificate programe de schimb de profesori în mai multe țări din UE (Finlanda, Țările de Jos, Slovacia, Ungaria, Regatul Unit și Estonia). Printre teme se numără: competențe în materie de utilizare a aparatelor în viața de zi cu zi, formare în materie de inovare și creativitate asistată de TIC și utilizarea de aplicații online pentru a îmbunătăți cursurile de limbi străine.

IDEAL – *Integrating Digital Education in Adult Literacy* (Integrarea educației digitale în alfabetizarea adulților)⁴²

IDEAL este un parteneriat strategic între Finlanda, Belgia, Irlanda, Italia, Țările de Jos și Norvegia, care implică cinci furnizori de servicii educaționale pentru adulți și o organizație neguvernamentală. Proiectul s-a axat pe îmbunătățirea competențelor digitale ale formatorilor de adulți care lucrează cu grupuri defavorizate, în vederea îmbunătățirii capacității de inserție profesională, a învățării profesionale și a învățării în comunitate în rândul cursanților adulți slab calificați.

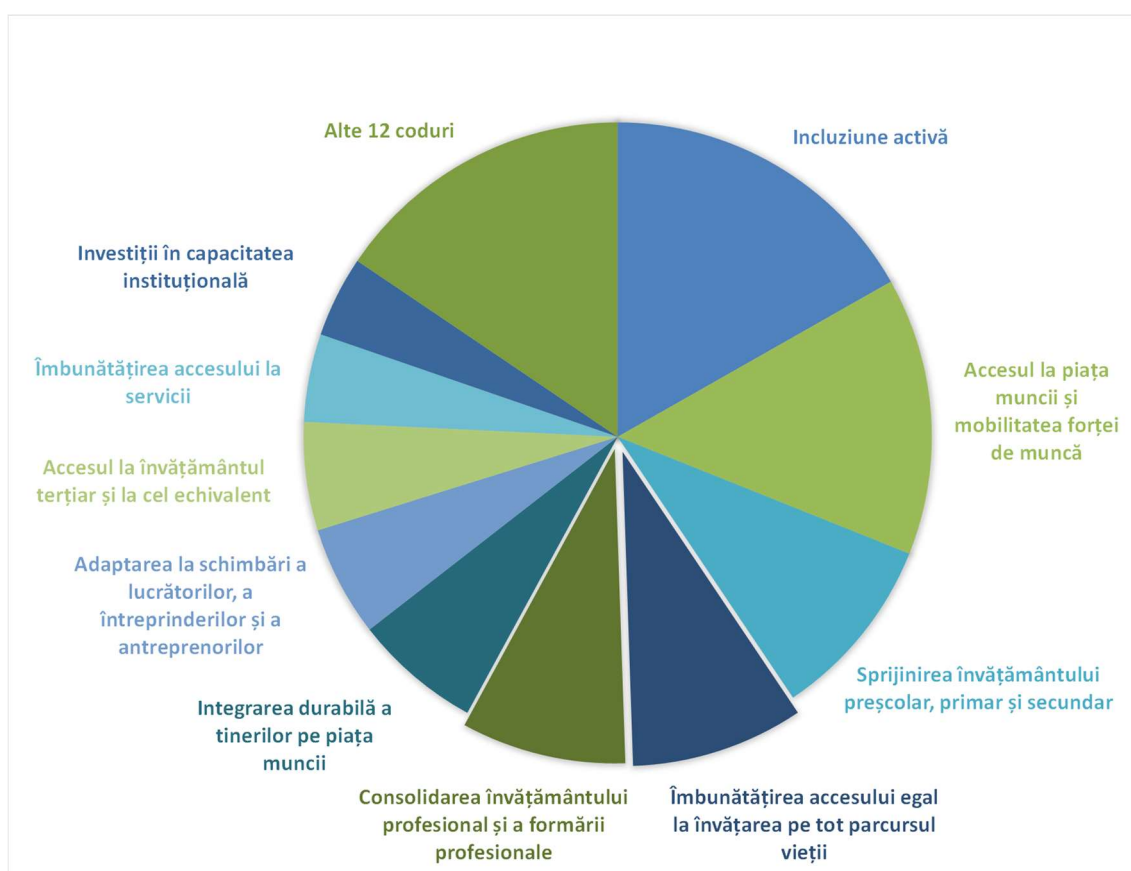
Echipa proiectului IDEAL a analizat ce tip de competențe sunt necesare în diferite contexte și cum ar putea fi dezvoltate competențele cadrelor didactice prin schimbul de cunoștințe, de experiențe și de bune practici. Ca urmare a proiectului, profesorii și formatorii au devenit mai calificați și mai încrezători în a integra în procesul de predare zilnică metode digitale inovatoare, cum ar fi: aplicații multimedia, utilizarea de materiale video, medii de învățare virtuale, platforme de comunicare socială și jocuri.

⁴¹ Site-ul proiectului Erasmus+ intitulat *TICTac+55: Combined Learning Techniques for People 55+* (Tehnici de învățare combinată pentru persoanele de peste 55 de ani).

⁴² Site-ul proiectului Erasmus+ intitulat *IDEAL – Integrating Digital Education in Adult Literacy*.

39 FSE sprijină acțiuni legate de o serie de obiective, inclusiv ocuparea forței de muncă și îmbunătățirea educației și a formării. Legislația pentru perioada 2014-2020 menționează competențele digitale⁴³ ca fiind un domeniu la care FSE ar putea contribui prin prioritățile sale de investiții, inclusiv cele legate de învățarea pe tot parcursul vieții și de EFP. Din **figura 10** rezultă că aceste priorități se situează pe locul 4 și, respectiv, pe locul 5 ca mărime a alocării din FSE, în valoare de 14,6 miliarde de euro.

Figura 10 – Alocările planificate în cadrul FSE pentru diferitele domenii de intervenție



Sursa: calculele Curții de Conturi Europene bazate pe [platforma de date deschise privind fondurile ESI](#).

40 În cazul fondurilor în gestiune partajată, cum este FSE, statele membre dispun de o marjă de apreciere în ceea ce privește modul în care alocă fondurile în cadrul acordurilor de parteneriat și al programelor operaționale (denumite în continuare „programe”). Pentru pregătirea acestor documente, Comisia a semnalat, prin intermediul documentelor sale de poziție din 2012, că mai multe țări ar trebui să ia în considerare prioritizarea competențelor digitale – **tabelul 3**.

⁴³ Articolul 3 alineatul (2) litera (b) din Regulamentul (UE) nr. 1304/2013.

Tabelul 3 – Prioritățile în materie de competențe digitale în documentele de poziție ale Comisiei din 2012

Obiective tematice în cadrul cărora sunt menționate competențele digitale	State membre
Îmbunătățirea accesului la tehnologii ale informației și comunicațiilor, a utilizării lor, precum și a calității lor	BG, CZ, EE, ES, HR, IT, LV, PT
Promovarea sustenabilității și a calității locurilor de muncă și sprijinirea mobilității forței de muncă	AT, DE
Investiții în educație, formare și formare profesională pentru competențe și învățare pe tot parcursul vieții	HU, RO, SE, SI
Nu se menționează competențele/abilitățile digitale	BE, CY, DK, EL, FR, FI, IE, LT; LU, MT, NL, PL, SK, UK

Sursa: Curtea de Conturi Europeană, pe baza documentelor de poziție ale Comisiei din 2012.

41 În urma analizei pe care a efectuat-o cu privire la alocările statelor membre, Curtea a constatat că, dintre cele 187 de programe FSE din 28 de state membre, 29 de programe din 10 state membre au planificat cursuri de formare legate de TIC în cadrul educației adulților sau în cel a EFP (*tabelul 4*). Quantumul total al bugetului alocat celor 28 de state membre în cadrul obiectivului tematic privind educația și formarea al FSE reprezintă mai puțin de 0,6 % din întregul buget al FSE pentru perioada 2014-2020.

Tabelul 4 – Programe FSE care sprijină formarea competențelor digitale ale adulților în statele membre

Statul membru	Suma planificată pentru formarea adulților în domeniul TIC (milioane de euro)	Sprijinul UE alocat pentru operațiunile selectate de autoritatea de management (milioane de euro)	Cheltuielile totale declarate autorității de management de către beneficiari, raportate Comisiei (milioane de euro)
Polonia	154,7	201,3	148,4
Slovacia	132,5	5,8	3,7
Italia	58,7	26,5	31,5
Estonia	55,5	30,7	18,1
Ungaria	51,6	134,8	41,6
Finlanda	16,9	5,9	7,5
Spania*	5,0	25,2	13,7
Luxemburg	0,3	1,2	0,8
Franța	nu este indicată în programe	1,5	3,0
Regatul Unit	nu este indicată în programe	5,5	4,6
Total	475,3*	438,4	272,8

Note: toate datele erau valabile la 31 decembrie 2019. Rubrica „Total” nu include informații pentru Franța și Regatul Unit pentru „Suma planificată”, dar include aceste două țări în ceea ce privește sprijinul alocat.

*În cazul programului spaniol 2014ES05SFOP016 – Extremadura, nu sunt disponibile informații pentru 2019. Prin urmare, în cuantumul total sunt incluse numai datele agregate până în 2018.

Sursa: [platforma de date deschise privind fondurile ESI](#).

42 *Tabelul 4*, bazat pe rapoartele anuale ale statelor membre către Comisie, ilustrează faptul că, până la sfârșitul anului 2019, cele 10 state membre care intenționau să utilizeze FSE pentru competențe digitale în cadrul obiectivului tematic privind educația și formarea angajaseră, luate împreună, 92 % din finanțare pentru proiecte și cheltuiseră 57 % (pentru detalii, a se vedea *anexa III*). Există diferențe considerabile între statele membre: în cadrul unora dintre programe nu se suportase încă niciun cost, în timp ce în cadrul altora se selecționaseră deja proiecte în vederea finanțării, la un cost semnificativ mai mare decât cel planificat. În total, aceste state

membre alocaseră 439 de milioane de euro din fondurile FSE pentru a sprijini dobândirea de competențe digitale în cadrul învățării pe tot parcursul vieții și al EFP, ceea ce reprezintă 0,5 % din bugetul total al FSE pentru perioada 2014-2020. FSE ar putea contribui la dobândirea de competențe digitale în cadrul altor obiective tematice, cum ar fi cele legate de ocuparea forței de muncă, de incluziunea socială sau de consolidarea capacității instituționale, crescând sprijinul total până la aproximativ 2 % din bugetul total al FSE.

Impactul măsurilor de ajutor luate de Comisie în contextul pandemiei de COVID-19 asupra programării pentru perioada 2014-2020 (Erasmus, programele operaționale aferente FSE) în ceea ce privește competențele digitale

43 Ca răspuns la criza provocată de pandemia de COVID-19, regulamentul privind Inițiativa pentru investiții ca reacție la coronavirus (CRII) și cel privind CRII Plus le oferă statelor membre flexibilitatea de a utiliza resursele existente necheltuite și de a le redirecționa către domeniile în care este cea mai mare nevoie de ele. La sfârșitul lunii noiembrie 2020, 22 de state membre (și Regatul Unit) solicitaseră 151 de modificări ale programelor lor FSE, utilizând mecanismele de flexibilitate oferite de CRII și de CRII Plus. În unele cazuri, acest lucru a implicat transferul de fonduri alocate inițial unor proiecte privind competențele digitale.

44 Pachetul propus de asistență de redresare pentru coeziune și teritoriile Europei (REACT-UE)⁴⁴ include fonduri suplimentare în valoare de 47,5 miliarde de euro care vor fi alocate fondurilor politicii de coeziune, inclusiv FSE, pentru perioada de programare 2014-2020. În ceea ce privește FSE, acțiunile finanțate de REACT-EU ar putea include competențele digitale.

45 În cadrul Erasmus+ s-au publicat, de asemenea, cereri extraordinare de propuneri pentru a sprijini pregătirea pentru educația digitală, alocându-se 100 de milioane de euro pentru sprijinirea proiectelor în domeniul educației școlare, al educației și formării profesionale și al învățământului superior. Termenul până la care se putea răspunde la aceste cereri de propuneri a fost 29 octombrie 2020, iar rezultatele nu

⁴⁴ Propunere de regulament al Parlamentului European și al Consiliului de modificare a Regulamentului (UE) nr. 1303/2013 în ceea ce privește resursele suplimentare și măsurile de implementare excepționale în temeiul obiectivului privind investițiile pentru creștere economică și locuri de muncă, cu scopul de a oferi asistență pentru promovarea reparării daunelor provocate de criză în contextul pandemiei de COVID-19 și pentru pregătirea unei redresări verzi, digitale și reziliante a economiei (REACT-EU), [COM\(2020\) 451 final](#).

erau disponibile la data finalizării prezentului document de analiză. Cu toate acestea, potrivit Comisiei, întrucât educația adulților nu a fost vizată în cererile de propuneri, este puțin probabil să existe proiecte care să sprijine competențele digitale de bază ale adulților.

Propunerile UE pentru viitor (2021-2027)

Agenda pentru competențe în Europa

46 Agenda pentru competențe în Europa⁴⁵ stabilește obiective cuantificabile atât pentru actualizarea competențelor (îmbunătățirea competențelor existente), cât și pentru recalificare (formare pentru a dobândi noi competențe), care ar trebui să fie îndeplinite în următorii cinci ani. Aceasta este prima propunere care include un obiectiv specific de creștere a procentului de cetățeni care dețin cel puțin competențe digitale de bază, de la 56 % în 2019 la 70 % în 2025. Agenda nu include valori intermediare pentru atingerea acestui obiectiv.

47 Pentru a îndeplini obiectivele prevăzute în agendă, Comisia estimează că sunt necesare 48 de miliarde de euro anual din partea sectorului public și a celui privat. Agenda menționează nouă fonduri ale UE ca posibile surse de finanțare pentru perioada 2021-2027. Principalele fonduri sunt Mecanismul de redresare și reziliență cu un buget total propus de 673,3 miliarde de euro, FSE+ cu un buget propus de 87,9 miliarde de euro și Erasmus, cu un buget propus de 23,4 miliarde de euro.

Mecanismul de redresare și reziliență

48 Mecanismul de redresare și reziliență va pune la dispoziție 673,3 miliarde de euro sub formă de împrumuturi și granturi pentru a sprijini reformele și investițiile întreprinse de statele membre. Pentru a beneficia de aceste fonduri, statele membre trebuie să elaboreze planuri naționale de redresare și reziliență care să stabilească un pachet coerent de reforme și de proiecte de investiții publice. Aceste planuri ar trebui să abordeze provocările identificate în cadrul semestrului european, în special în recomandările specifice fiecărei țări adoptate de Consiliu, provocări care includ

⁴⁵ Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor: Agenda pentru competențe în Europa în vederea obținerii unei competitivități durabile, a echității sociale și a rezilienței, [COM\(2020\) 274 final](#).

competențele digitale (punctul [33](#) și [tabelul 2](#)). În acest context, Comisia încurajează statele membre să includă în planurile lor de redresare și reziliență investiții și reforme axate pe competențele digitale și pe educația și formarea profesională pentru toate vârstele, în vederea atingerii obiectivului său de 70 % până în 2025 (punctul [46](#))⁴⁶.

49 Poziția Consiliului⁴⁷ este că cel puțin 20 % (144,8 miliarde de euro) ar trebui cheltuite pentru „tranziția digitală”, care include competențele digitale la toate nivelurile. În acest context, concluziile Consiliului din 2 octombrie 2020⁴⁸ se referă în mod specific la actualizarea competențelor digitale în sistemele de învățământ.

Fondul social european Plus (FSE+)

50 Obiectivele FSE+⁴⁹ includ competențele digitale – deși nu neapărat competențele digitale de bază. Acesta urmărește, de asemenea, să contribuie la aspectele relevante ale altor inițiative și activități importante ale UE, în special „Agenda pentru competențe în Europa” și parcursurile de actualizare a competențelor. Bugetul său planificat pentru perioada 2021-2027 se ridică la 87,9 miliarde de euro, dar nu există nicio alocare specifică pentru „competențele digitale”.

51 În rapoartele de țară din cadrul semestrului european 2019⁵⁰, Comisia a prezentat opinii preliminare privind domeniile de investiții prioritare și condițiile-cadru pentru punerea în aplicare eficace a politicii de coeziune pentru perioada 2021-2027. Acestea au constituit baza pentru un dialog între statele membre și Comisie cu privire la programarea fondurilor politicii de coeziune (inclusiv a fondurilor FSE+). Comisia a considerat că 23 dintre cele 27 de state membre ar trebui să abordeze competențele digitale în programele lor.

⁴⁶ Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European, Comitetul Regiunilor și Banca Europeană de Investiții: Strategia anuală pentru 2021 privind creșterea durabilă, [COM\(2020\) 575 final](#).

⁴⁷ A se vedea [Nota 11538/20 a Secretariatului General al Consiliului din 7 octombrie 2020](#).

⁴⁸ A se vedea [Nota EUCO 13/20 din 2 octombrie 2020](#).

⁴⁹ Propunere de regulament al Parlamentului European și al Consiliului privind Fondul Social European Plus (FSE+), [COM\(2018\) 382 final](#).

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

Noul program Erasmus pentru perioada 2021-2027

52 Comisia a propus un nou program Erasmus pentru perioada 2021-2027⁵¹, care acoperă atât competențele digitale de bază, cât și pe cele avansate și care continuă în esență programul din perioada anterioară. Noul program va sprijini, de asemenea, EFP, alfabetizarea digitală și educația adulților, iar competențele digitale sunt menționate în mod specific – deși se pune un accent deosebit pe competențele digitale avansate.

Planul de acțiune pentru educația digitală

53 În septembrie 2020, Comisia a propus un nou Plan de acțiune pentru educația digitală pentru perioada 2021-2027⁵². Planul de acțiune menționează printre principiile sale directe că alfabetizarea digitală este esențială pentru viață și că competențele digitale de bază ar trebui să devină parte a principalelor competențe transferabile pe care toată lumea ar trebui să le dețină. În conformitate cu aceste principii directe, Comisia propune o serie de acțiuni, cum ar fi utilizarea programului Erasmus pentru a sprijini planurile de transformare digitală ale instituțiilor de învățământ, elaborarea unui certificat european de competențe digitale recunoscut și acceptat de guverne, de angajatori și de alte părți interesate din întreaga Europă și propunerea unei recomandări a Consiliului privind îmbunătățirea ofertei de competențe digitale în educație și formare.

Recomandarea Consiliului privind de consolidarea Garanției pentru tineret

54 Garanția pentru tineret a UE este un angajament asumat de toate statele membre de a asigura faptul că toți tinerii cu vârsta sub 25 de ani primesc o ofertă de bună calitate de angajare, de continuare a educației, de intrare în ucenicie sau de efectuare a unui stagiu, în termen de patru luni de la intrarea în șomaj sau de la absolvirea unei forme de educație formală. În noiembrie 2020, Consiliul a consolidat recomandarea sa din 2013, extinzând, printre altele, grupa de vârstă vizată, pentru a include toți tinerii sub 30 de ani. Consiliul a recomandat, de asemenea, ca statele

⁵¹ Propunere de regulament al Parlamentului European și al Consiliului de instituire a „Erasmus”, programul Uniunii pentru educație, formare, tineret și sport, și de abrogare a Regulamentului (UE) nr. 1288/2013, [COM\(2018\) 367 final](#).

⁵² Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor: Planul de acțiune pentru educația digitală 2021-2027 – Resetarea educației și formării pentru era digitală, [COM\(2020\) 624 final](#).

membre să utilizeze DigComp (punctul 09) pentru a evalua competențele digitale ale tuturor tinerilor care nu sunt încadrați profesional și nu urmează niciun program educațional sau de formare și care se înscriu în Garanția pentru tineret, astfel încât tuturor tinerilor care au nevoie de aceasta să li se ofere formare specifică pentru a-și îmbunătăți competențele digitale⁵³.

Actualizarea indicatorului privind competențele digitale

55 Comisia va introduce o metodologie revizuită pentru indicatorul privind competențele digitale. Acesta va fi adaptat prin adăugarea unui al cincilea domeniu de competență, „Siguranța”, la cele patru domenii existente în cadrul actual privind TIC. În urma acestei revizuirii, indicatorul compozit al Eurostat privind competențele digitale va fi aliniat la actualizarea din 2018 a Recomandării Consiliului privind *„cadrul de competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții”* și, de asemenea, va reflecta mai bine Cadrul competențelor digitale începând din 2021.

⁵³ Recomandarea Consiliului din 30 octombrie 2020 privind „O punte către locuri de muncă – consolidarea Garanției pentru tineret” și de înlocuire a Recomandării Consiliului din 22 aprilie 2013 privind înființarea unei garanții pentru tineret (2020/C 372/01).

Observații finale

Principalele puncte ale documentului de analiză

56 Competențele digitale de bază ale forței de muncă devin din ce în ce mai importante și sunt deja adesea necesare în multe profesii. Adulții care nu dețin aceste competențe de bază se vor confrunta cu probleme atât la locul de muncă, cât și în viața privată. Aceasta este o problemă cu care se confruntă în special adulții mai în vârstă, cei cu un nivel mai scăzut de educație și șomerii (punctele [12-17](#), [figura 4](#), [figura 7](#)).

57 Deși statele membre au responsabilitatea principală pentru dezvoltarea competențelor, UE a recunoscut de mult timp provocarea și a luat o serie de măsuri pentru a sprijini statele membre în abordarea nivelului insuficient de competențe digitale de bază. Ea a realizat acest lucru prin intermediul unor orientări și recomandări, precum și prin acordarea de sprijin pentru rețelele de cooperare. În acest context, Comisia a definit un cadru de competențe digitale recunoscut la nivel internațional, a sprijinit elaborarea de strategii naționale privind competențele digitale și a colaborat la crearea unor coaliții naționale pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital în aproape toate statele membre. Cu toate acestea, potrivit indicatorilor utilizați de Comisie, în pofida unei creșteri constante a gamei și a volumului acțiunilor întreprinse de UE în ultimii cinci ani, nivelurile competențelor digitale de bază din statele membre nu s-au îmbunătățit în mod semnificativ (punctele [05](#), [06](#), [09](#), [14](#), [figura 4](#) și [figura 6](#)).

58 Nivelurile de competențe variază considerabil în interiorul statelor membre și de la un stat membru la altul. Nivelurile de competențe din statele membre sunt similare cu cele ale țărilor din afara UE pentru care există date comparabile: statele membre cu cele mai bune performanțe fac parte din grupul celor mai performante țări din lume în acest domeniu, dar statele membre de la celălalt capăt al clasamentului nu sunt mai bine plasate decât țările din afara UE cu cele mai slabe performanțe. Pentru acest din urmă grup de state membre, situația s-a înrăutățit treptat în perioada 2015-2018, ceea ce indică faptul că decalajul digital nu este o problemă doar între grupurile sociale din cadrul unui stat membru, ci și între țările cu performanțe ridicate și cele cu performanțe reduse în acest sens (punctele [18-21](#), [figura 8](#) și [figura 9](#)).

59 Începând din 2010, UE a lansat o serie de inițiative diferite care abordează competențele digitale – adesea în cadrul unor măsuri mai ample. Subiectul este vast și implică numeroase părți interesate, la mai multe niveluri, cum ar fi: o mare parte

a populației, diferite niveluri ale administrației publice, sectorul educației și industria. Rezultatul se manifestă printr-o serie de acțiuni la nivelul UE, care se desfășoară în paralel și sunt parțial interconectate (punctul **23** și **tabelul 1**).

60 Deși Agenda digitală pentru Europa a propus alfabetizarea și competențele digitale ca prioritate pentru FSE în perioada 2014-2020, proiectele care se axau în mod specific pe formarea legată de TIC în statele membre au reprezentat aproximativ 2 % din finanțarea totală din FSE pentru perioada respectivă. Comisia a concluzionat că acțiunile care vizau în mod specific perfecționarea competențelor adulților au fost insuficiente. În mod similar, finanțarea proiectelor din cadrul programului Erasmus+ care abordau competențele digitale de bază ale adulților corespundea doar unui procent redus din finanțarea totală (punctele **25**, **30** și **34-41**).

61 Pentru perioada de după 2020, UE a stabilit acum un obiectiv clar, și anume că procentul de cetățeni care dețin cel puțin competențe digitale de bază ar trebui să ajungă la 70 % până în 2025, față de un nivel de referință de 56 % în 2019. Potrivit Comisiei, acest lucru va necesita o investiție anuală de 48 de miliarde de euro, care trebuie să provină din surse private, precum și din surse publice naționale și internaționale. Având în vedere acest obiectiv, UE a instituit o serie de inițiative și a alocat fonduri UE destinate competențelor digitale de bază ale adulților (punctele **46-55**).

Provocări pentru viitor

62 Pentru a atinge obiectivele stabilite pentru viitoarea perioadă de programare a UE, Curtea a identificat o serie de provocări majore.

63 Finanțarea adecvată pentru creșterea competențelor digitale este o parte importantă a ecuației. Obiectivele de politică sunt mai susceptibile de a fi atinse dacă se identifică sursele de finanțare și se stabilesc anumite sume în acest scop, chiar dacă numai cu titlu indicativ. Agenda pentru competențe în Europa menționează diferitele fonduri ale UE care ar putea sprijini punerea în aplicare, însă nu precizează sumele implicate.

64 Agenda europeană pentru competențe în Europa nu a definit valori intermediare pentru atingerea obiectivului global și nici, de exemplu, un nivel minim care să fie atins de toate țările. Astfel de valori intermediare și ținte specifice ar contribui, de exemplu, la monitorizarea punerii în aplicare a politicii în vederea reducerii decalajului digital dintre țările cu performanțe ridicate și cele cu performanțe reduse.

65 În ceea ce privește monitorizarea, indicatorul compozit al Eurostat este un instrument util pentru evaluarea nivelului competențelor digitale ale cetățenilor UE și va servi, de asemenea, la monitorizarea progreselor înregistrate în ceea ce privește atingerea, până în 2025, a obiectivului de 70 % privind persoanele care dețin cel puțin competențe digitale de bază. Actualizarea indicatorului și extinderea sferei acestuia pentru a include, începând din 2021, un element referitor la „siguranță” aliniază în mod util indicatorul cu cadrul DigComp, dar îi va modifica valorile. Comisia ia măsuri pentru a reduce acest impact, dar modificarea metodei de calcul al indicatorului poate afecta totuși fezabilitatea obiectivului stabilit pentru 2025.

66 În ceea ce privește monitorizarea, a fost dificil pentru Comisie să identifice proiectele finanțate de UE menite să contribuie la îmbunătățirea competențelor digitale ale adulților cel puțin până la nivelul de bază în perioada 2014-2020 și să evalueze măsura în care proiectele respective ar fi putut contribui la atingerea acestui obiectiv. Pentru perioada 2021-2027, capacitatea de a monitoriza astfel de proiecte ar ajuta UE să decidă dacă acțiunile au avut succes sau nu.

Prezentul document de analiză a fost adoptat de Camera II, condusă de doamna Iliana Ivanova, membră a Curții de Conturi, la Luxemburg, la 20 ianuarie 2021.

Pentru Curtea de Conturi

Klaus-Heiner LEHNE
Președinte

Glosar și acronime

Asistența de redresare pentru coeziune și teritoriile Europei (REACT EU): instrument care oferă finanțare suplimentară pentru continuarea și extinderea inițiativelor pentru investiții ca reacție la coronavirus (CRII și CRII+).

Cadrul strategic pentru cooperarea europeană în domeniul educației și formării profesionale (ET 2020): un forum care permite statelor membre să discute politici educaționale, să facă schimb de bune practici și să învețe din experiențele lor respective.

Cedefop: Centrul European pentru Dezvoltarea Formării Profesionale

COSME: Programul UE pentru competitivitatea întreprinderilor și a întreprinderilor mici și mijlocii

COVID-19: boala provocată de coronavirusul SARS-CoV-2

DESI: Indicele economiei și societății digitale

DG CNECT: Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie

DG EAC: Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură

DG EMPL: Direcția Generală Ocuparea Forței de Muncă, Afaceri Sociale și Incluziune

DG ESTAT Direcția Generală Eurostat (Statistici europene)

DG GROW: Direcția Generală Piață Internă, Industrie, Antreprenariat și IMM-uri

DigComp: Cadrul european al competențelor digitale pentru cetățeni

Document de poziție: document care stabilește cadrul pentru dialogul dintre Comisie și un stat membru cu privire la pregătirea acordului de parteneriat și a programelor operaționale.

DSJC: Coaliția pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital (*Digital Skills and Jobs Coalition*)

Educație și formare profesională: educație și formare vizând dotarea cu cunoștințele și competențele necesare pentru piața muncii.

Erasmus+: un program al UE prin care se sprijină educația, formarea, tineretul și sportul în Europa, în principal oferind studenților din universități posibilitatea de a studia și de a acumula experiență în străinătate.

EUROSAI: Organizația Europeană a Instituțiilor Supreme de Audit – unul dintre grupurile regionale ale Organizației Internaționale a Instituțiilor Supreme de Audit (INTOSAI), care cuprinde instituțiile supreme de audit din 49 de state europene și Curtea de Conturi Europeană.

Fondul european de dezvoltare regională (FEDR): un fond al UE care consolidează coeziunea economică și socială în UE prin finanțarea de investiții menite să reducă dezechilibrele dintre regiuni.

Fondul social european (FSE): un fond al UE pentru crearea de oportunități în materie de educație și de ocupare a forței de muncă, precum și pentru ameliorarea situației persoanelor expuse riscului de sărăcie.

Fondul social european Plus (FSE+): succesorul Fondului social european pentru perioada 2021-2027.

Fondurile structurale și de investiții europene (fondurile ESI): cele cinci fonduri principale ale UE care, împreună, sprijină dezvoltarea economică pe tot teritoriul UE: Fondul european de dezvoltare regională, Fondul social european, Fondul de coeziune, Fondul european agricol pentru dezvoltare rurală și Fondul european pentru pescuit și afaceri maritime.

Forță de muncă: toate persoanele care lucrează sau care caută în mod activ un loc de muncă pentru producția directă de bunuri și servicii.

ICD: indicatorul privind competențele digitale

I-DESI: Indicele internațional al economiei și societății digitale

Inițiativa pentru investiții ca reacție la coronavirus (CRII): pachet de măsuri care să permită utilizarea flexibilă a fondurilor structurale și de investiții europene ca răspuns la pandemia de COVID-19.

Întreprinderi mici și mijlocii (IMM-uri): o definiție în termeni de dimensiune, aplicată întreprinderilor și altor organizații, pe baza numărului de angajați și în funcție de anumite criterii financiare. Întreprinderile mici au mai puțin de 50 de angajați și cifra lor de afaceri sau bilanțul total nu depășește 10 milioane de euro. Întreprinderile medii au mai puțin de 250 de angajați și cifra lor de afaceri nu depășește 50 de milioane de euro sau valoarea totală a bilanțului este de cel mult 43 de milioane de euro.

Învățare în rândul adulților/educația adulților: activități de învățare după încheierea educației inițiale, parte a politicii UE privind învățarea pe tot parcursul vieții.

Învățare pe tot parcursul vieții: toate activitățile de instruire întreprinse pe toată durata vieții în scopul îmbogățirii cunoștințelor, a abilităților și a competențelor.

Mecanismul de redresare și reziliență: fondul UE prevăzut pentru a atenua impactul economic și social al COVID-19 și pentru a face ca economiile și societățile statelor membre să fie mai sustenabile, mai reziliente și mai bine pregătite pentru dubla tranziție ecologică și digitală.

OCDE: Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică

PIAAC: Programul de evaluare internațională a competențelor adulților (*Programme for the International Assessment of Adult Competencies*)

Program operațional: cadrul de bază pentru implementarea proiectelor de coeziune finanțate de UE într-o perioadă dată, reflectând prioritățile și obiectivele stabilite în acordurile de parteneriat încheiate între Comisie și fiecare stat membru.

TIC: tehnologia informației și comunicațiilor

Anexe

Anexa I – Măsurarea competențelor digitale

Curtea face referire la patru surse de informații cu privire la nivelurile de competențe digitale.

- (1) **Indicatorul privind competențele digitale al Eurostat (ICD)** a fost elaborat în cooperare cu Centrul Comun de Cercetare și cu DG CNECT și a fost publicat pentru prima dată în 2015. Acest indicator se bazează pe Cadrul competențelor digitale, o referință acceptată pe scară largă și dezvoltată pe baze științifice cu privire la competențele digitale. Indicatorul se bazează pe activități selectate legate de utilizarea internetului sau a software-ului de către persoane cu vârste cuprinse între 16 și 74 de ani, în patru domenii specifice (competențe în materie de informare, de comunicare, de soluționare a problemelor și de software). Sunt publicate patru niveluri de competențe: inexistente, reduse, de bază și superioare celor de bază. Nivelurile de competențe digitale ale persoanelor care nu utilizaseră internetul în ultimele trei luni nu au putut fi evaluate (o categorie aflată în scădere rapidă).

Indicatorul competențelor digitale este disponibil pentru anii 2015, 2016, 2017 și 2019. Acesta este bazat pe Studiul la nivel comunitar privind utilizarea TIC în gospodării și de către persoanele fizice desfășurat de UE. Datele sunt colectate de institutele naționale de statistică din fiecare stat membru și trimise la Eurostat pentru validare și agregare. Eurostat pune indicatorul la dispoziție pe site-ul său, defalcat în mai multe categorii (în funcție de vârstă, gen, educație, cuartilă de venituri și activitate economică).

- (2) **Indicele economiei și societății digitale (DESI)** este un indice compozit care sintetizează indicatorii relevanți privind performanța digitală a Europei și urmărește evoluția statelor membre ale UE în ceea ce privește competitivitatea digitală. Dimensiunea „capital uman” a DESI măsoară competențele digitale ținând seama de competențele utilizatorilor de internet (pe baza indicatorului Eurostat privind competențele digitale, ca mai sus) și de competențele TIC avansate (calculate pe baza numărului de specialiști TIC și de absolvenți TIC angajați).
- (3) **DESI internațional** extinde DESI la 18 țări din afara UE, pentru a permite o comparație mai amplă a performanțelor digitale. Întrucât datele subiacente DESI furnizate de Eurostat nu sunt disponibile pentru unele țări, s-au utilizat indicatori diferiți pentru dimensiunea privind capitalul uman. Pentru măsurarea

cel puțin a competențelor de bază, a fost utilizat indicatorul „Persoane care au utilizat software de prelucrare a textelor în ultimele 12 luni”, pe baza statisticilor OCDE din 2019 privind tehnologia informației și comunicațiilor. Prin urmare, metodologia utilizată în cazul I-DESI este mai puțin complexă și sofisticată decât cea utilizată în cazul DESI.

- (4) **Programul de evaluare internațională a competențelor adulților (PIAAC)** este programul OCDE de evaluare și analiză a competențelor adulților. Principala anchetă realizată în cadrul PIAAC este Ancheta privind competențele adulților. Această anchetă măsoară gradul de stăpânire de către adulți a unor competențe-cheie de prelucrare a informațiilor – abilitatea de a citi și de a scrie, competențele numerice și soluționarea problemelor – și colectează informații și date cu privire la modul în care adulții își utilizează competențele acasă, la locul de muncă și în comunitatea mai largă. Măsurând nivelul de competență al unui adult în ceea ce privește soluționarea problemelor în medii puternic tehnologizate, ancheta încearcă să includă mai mult decât competențele pur instrumentale legate de cunoașterea și de utilizarea tehnologiilor digitale. Dimensiunile cognitive ale soluționării problemelor reprezintă obiectivul central al evaluării, utilizarea TIC fiind secundară. De asemenea, această anchetă se bazează pe un test, nu pe o autoevaluare, cum este cazul sondajului Eurostat. PIAAC a fost finalizat în trei runde în cele 32 de țări ale OCDE și în trei entități subnaționale ale OCDE, printre care se numără Flandra (Belgia), Anglia (Regatul Unit) și Irlanda de Nord (Regatul Unit).

Nivelurile de competență sunt evaluate după cum urmează.

- Sub nivelul 1 (media OCDE: 14,6 %): sarcinile se bazează pe probleme bine definite care implică utilizarea unei singure funcții în cadrul unei interfețe generice.
- Nivelul 1 (media OCDE: 28,3 %): la acest nivel, sarcinile implică, de regulă, utilizarea unor aplicații ale tehnologiilor cunoscute și disponibile pe scară largă, cum ar fi software de e-mail sau un browser. Problema poate fi rezolvată indiferent de cât de bine cunoaște și utilizează respondentul instrumente și funcții specifice (de exemplu, o funcție de sortare). Sarcinile implică puține etape și un număr minim de operatori.

- o Nivelul 2 (media OECD: 24,7 %). la acest nivel, sarcinile implică, de regulă, utilizarea atât a unor aplicații ale tehnologiilor generice, cât și a unor aplicații ale tehnologiilor mai specifice. Sarcina poate implica mai multe etape și mai mulți operatori. Ea poate necesita evaluarea relevanței unui set de elemente pentru a elimina distractorii. Poate fi necesar un anumit grad de integrare și de raționament deductiv.
- o Nivelul 3 (media OCDE: 5,1 %): la acest nivel, sarcinile implică, de regulă, utilizarea atât a unor aplicații ale tehnologiilor generice, cât și a unor aplicații ale tehnologiilor mai specifice. Utilizarea de instrumente (de exemplu, o funcție de sortare) este necesară pentru a progresa în direcția găsirii unei soluții. Sarcina poate implica mai multe etape și mai mulți operatori. În general, există cerințe ridicate în materie de monitorizare. Este probabil să apară rezultate și obstacole neașteptate. Sarcina poate necesita evaluarea relevanței și a fiabilității informațiilor pentru a elimina distractorii.

Principalele diferențe dintre indicatorul compozit al Eurostat, DESI și programul PIAAC al OCDE sunt prezentate mai jos, în [tabelul 5](#).

Tabelul 5 – Comparație între modurile de măsurare a competențelor digitale

Dimensiune	ESTAT (DESI)	OCDE (PIAAC)
Definirea competențelor digitale	Pe baza DigComp	Combinație între competențele TIC și elemente cognitive (soluționarea problemelor)
Nivelurile de competență	Competențe inexistente/Competențe de bază/Competențe superioare celor de bază	Nivelurile 1-3, sub nivelul 1
Metoda de anchetă	Autoevaluare în cadrul sondajului privind utilizarea TIC în gospodării (ICT/HH)	Test computerizat, începând cu un chestionar general și un test de bază pentru TIC
Comparabilitate în timp și pe zone geografice	Da	Nu, doar un ciclu
Obiectiv	Comparație, sprijin pentru politicile UE	Bază pentru strategii naționale în materie de competențe, comparație
Calendar	2015-2017, 2019	O dată, în 2011, în 2014 sau în 2017
Grad de acoperire	Toate statele membre	În 2011-2012: Austria, Belgia (Flandra), Republica Cehă, Danemarca, Estonia, Finlanda, Franța, Germania, Irlanda, Italia, Țările de Jos, Polonia, Republica Slovacă, Spania, Suedia, Regatul Unit (Anglia și Irlanda de Nord). În 2014-2015: Grecia, Lituania, Slovenia. În 2017: Ungaria. Mulți alți membri ai OCDE
Vârsta populației vizate	16-74	16-65

Sursa: Curtea de Conturi Europeană, pe baza informațiilor furnizate de Eurostat, de DG CNECT și de OCDE.

Anexa II – Coalițiile naționale pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital (NDSJC)

Țara	Strategie la jumătatea anului 2019	NDSJC	Obiective principale	Ponderea activităților pe grupuri țintă (%)			
				Toți cetățenii	Educație	Profesioniști TIC	Forța de muncă
Austria	Da	Da	Alianța pentru competențe și profesii în sectorul digital din Austria a fost lansată în iunie 2020. Aceasta este o parte esențială a planului de acțiune în domeniul digital aflat în curs de elaborare la nivel național. Atât în capitolul privind educația, cât și în chestiunea transversală a rezilienței în situații de criză, constatările legate de digitalizare formulate după faza măsurilor de limitare a mișcării persoanelor care au fost luate ca urmare a pandemiei de COVID-19 sunt, în prezent, incluse și luate în considerare în primul rând în planificarea programului de lucru al alianței pentru perioada 2020-2021. În calitate de prim membru al alianței, Comitetul de monitorizare a DigComp și-a început activitatea în luna martie 2020, ca organism de asigurare a calității pentru corelarea cu modelul de competențe digitale pentru Austria.	Nu există informații disponibile.			
Belgia	Nu	Da	Coaliția națională din Belgia este o comunitate activă de organizații, organizații neguvernamentale, instituții de învățământ, organisme de ocupare a forței de muncă și parteneri sociali. Aceasta are un obiectiv clar: îmbunătățirea, într-un mod incluziv, a competențelor digitale ale belgienilor pentru locurile de muncă actuale și viitoare.	35 %	25 %	30 %	10 %
Bulgaria	Nu	Da	Principalul obiectiv al Alianței Naționale Digitale (DNA) este de a atrage mai multe persoane către noile tehnologii, de a exploata în mod eficace potențialul digital pentru toți cetățenii și de a sprijini dezvoltarea sectorului TIC în Bulgaria. DNA colaborează cu întreprinderi, cu universități și cu guvernul din Bulgaria, reunește activitățile acestor entități și contribuie la realizarea priorităților stabilite în Agenda digitală pentru Europa.	10 %	60 %	10 %	20 %
Croația	Nu	Da	Coaliția națională pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital din Croația își propune să valorifice potențialul tot mai mare al sectorului TIC din Croația de a conduce la creșterea numărului de locuri de muncă în această țară și de a contribui în mod substanțial la economia croată. Coaliția urmărește să atingă acest obiectiv prin creșterea numărului de specialiști calificați în domeniul TIC formați în Croația sau care se instalează în Croația, pentru a răspunde nevoilor legate de lacunele în materie de competențe.	10 %	25 %	55 %	10 %

Țara	Strategie la jumătatea anului 2019	NDSJC	Obiective principale	Ponderea activităților pe grupuri țintă (%)			
				Toți cetățenii	Educație	Profesioniști TIC	Forța de muncă
Cipru	Da	Da	Coaliția națională din Cipru, <i>Grow Digital CY</i> , urmărește să promoveze difuzarea și îmbunătățirea competențelor digitale pentru a aborda neconcordanța dintre un număr mic de profesioniști în domeniul TIC și un număr mai mare de locuri de muncă vacante. Părțile interesate au propus acțiuni menite să asigure o ofertă adecvată și continuă de absolvenți de înaltă calitate, în funcție de nevoile pieței forței de muncă.	10 %	70 %	10 %	10 %
Republica Cehă	Da	Da	<i>DigiKoalice</i> contribuie la creșterea nivelului de alfabetizare digitală al tuturor cetățenilor cehi prin promovarea competențelor digitale în educație și pe piața forței de muncă. Acest lucru, la rândul său, ajută economia cehă să își sporească competitivitatea. <i>DigiKoalice</i> atinge acest obiectiv multiplu conectând în mod simbiotic organizațiile partenere, părțile interesate și activitățile acestora.	20 %	40 %	20 %	20 %
Danemarca	Da	Da	Coaliția națională din Danemarca definește obiective comune, invită părțile relevante să se alăture și să elaboreze în comun un plan de acțiune pentru a elimina lacunele în materie de competențe. Deși Danemarca se numără printre națiunile cele mai digitalizate, cercetările arată că peste 1 milion de cetățeni danezi cu vârste cuprinse între 16 și 65 de ani nu dispun de competențe digitale. În sectorul TIC, Danemarca înregistrează, de asemenea, un deficit critic de competențe, care pare că va crește în viitor.	60 %	10 %	5 %	25 %
Estonia	Da	Da	Coaliția națională din Estonia urmărește să reducă lacunele în materie de competențe digitale, concentrându-se pe programe în cadrul cărora o mare parte a populației poate fi instruită în domeniul competențelor digitale. Coaliția include factori de decizie politică, furnizori de servicii electronice și întreprinderi de formare în domeniul IT. Aceasta a elaborat inițiative de formare autofinanțate și la scară largă care vizează reducerea lacunelor în materie de competențe digitale. Scopul acestor activități este de a reduce la 5 % numărul persoanelor din Estonia care nu utilizează calculatorul sau internetul.	80 %	10 %		10 %
Finlanda	Da	Nu					
Franța	Da	Da	Coaliția națională din Franța reunește actori locali și naționali activi în domeniul digital. Aceasta este un parteneriat puternic, în cadrul căruia părțile interesate conlucrează pentru a reduce deficitul de competențe digitale în Franța, conform unui plan pragmatic. Ele contribuie, de asemenea, la identificarea, la elaborarea și la diseminarea de bune practici.	10 %	10 %	30 %	50 %
Germania	Da	Nu					

Țara	Strategie la jumătatea anului 2019	NDSJC	Obiective principale	Pondere activităților pe grupuri țintă (%)			
				Toți cetățenii	Educație	Profesioniști TIC	Forța de muncă
Grecia	Da	Da	Prioritățile Coaliției naționale din Grecia sunt promovarea transformării digitale a agențiilor publice, promovarea competențelor digitale în educație prin ore de programare și promovarea siguranței internetului. În plus, există o prioritate orizontală de a promova competențele digitale și cariere în domeniul IT pentru femei și fete.	30 %	34 %	2 %	34 %
Ungaria	Da	Da	Cooperarea dintre diverși membri ai Coaliției naționale din Ungaria a început cu câțiva ani înainte de lansarea oficială a acesteia în decembrie 2016. Coaliția a fost creată pentru a facilita discuțiile părților interesate în vederea găsirii de soluții pentru a compensa deficitul de persoane cu competențe digitale de pe piața forței de muncă din Ungaria și pentru a sprijini guvernul în elaborarea și punerea în aplicare a unor strategii adecvate.	5 %	35 %	30 %	30 %
Irlanda	Da	Da	Coaliția pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital din Irlanda este un parteneriat multilateral axat pe abordarea deficitului de competențe digitale. Reprezentanți ai mediului academic, ai tuturor sectoarelor educației, ai industriei, ai serviciului public și ai sectorului non-profit s-au reunit pentru a se asigura că Irlanda se alătură eforturilor europene de a promova incluziunea pentru îmbunătățirea continuă și integrală a digitalizării.	25 %	25 %	30 %	20 %
Italia	Da	Da	Obiectivul coaliției din Italia este de a elimina diferitele forme de decalaj digital social și cultural din rândul populației italiene, de a încuraja incluziunea digitală și de a promova dezvoltarea competențelor pentru locurile de muncă ale viitorului. În special, Coaliția va desfășura acțiuni de stimulare a competențelor digitale în rândul tuturor cetățenilor, oferindu-le instrumente de învățare și de autodezvoltare (seturi de autoevaluare, cărți electronice, cursuri online) și ajutându-i pe cetățeni să utilizeze în mod activ și responsabil noile servicii și instrumente ale cetățeniei digitale.	53 %		22 %	25 %
Letonia	Da	Da	Coaliția națională din Letonia, înființată în martie 2013, oferă unei varietăți de părți interesate un forum pentru a discuta și a pune în aplicare obiectivele de dezvoltare a competențelor digitale pentru Letonia, precum și pentru a coopera în cadrul unor inițiative comune. Încă de la început, partenerii au pus în aplicare proiecte de formare la scară largă în domeniul competențelor digitale pentru IMM-uri, pentru forța de muncă, pentru profesioniștii din domeniul TIC, pentru tineri și pentru toți cetățenii. De asemenea, Coaliția promovează în mod activ serviciile digitale.	32 %	27 %	23 %	18 %
Lituania	Da	Da	Coaliția digitală națională din Lituania promovează competențele digitale pentru viață și muncă și încurajează învățarea pe tot parcursul vieții pentru toți, în special pentru tineri, cu scopul de a spori potențialul digital general.	50 %	10 %	20 %	20 %

Țara	Strategie la jumătatea anului 2019	NDSJC	Obiective principale	Ponderea activităților pe grupuri țintă (%)			
				Toți cetățenii	Educație	Profesioniști TIC	Forța de muncă
Luxemburg	Da	Da	<i>Digital Luxembourg, Chambre de Commerce și Chambre des Métiers</i> au relansat Coaliția națională în septembrie 2019. Coaliția reunește părți interesate din sectorul public și din cel privat pentru a stabili o agendă națională și pentru a coordona acțiuni concrete în vederea accelerării competențelor digitale în regiune. Odată cu criza provocată de pandemia de COVID-19, Coaliția s-a concentrat pe noile perspective ale competențelor digitale pentru a face față pandemiei, în special în ceea ce privește munca la distanță, nevoile de formare și de recalificare și impactul pe piața muncii. Prin intermediul site-ului său, Coaliția dorește să fie un punct central pentru inițiativele privind competențele digitale/locurile de muncă în domeniul digital.	Nu există informații disponibile.			
Malta	Da	Da	Fundația pentru competențe digitale din Malta (<i>eSkills Malta Foundation</i>) este o coaliție formată din reprezentanți ai guvernului, ai industriei și ai sectorului educației, care își propune să ofere consiliere cu privire la politicile actuale și viitoare în materie de competențe digitale, să contribuie la extinderea programelor educaționale în domeniul TIC, să conducă un program de dezvoltare a profesionalismului în domeniul TIC, să susțină campanii în acest domeniu și să promoveze potențialul competențelor digitale în Malta.	20 %	30 %	30 %	20 %
Țările de Jos	Da	Da	Coaliția din Țările de Jos își propune să dezvolte în această țară o mișcare menită să vizeze și să conducă competențele digitale pentru incluziune, inovare și beneficii economice. Premisa care stă la baza acestui obiectiv constă în ritmul rapid al evoluțiilor din domeniul digital, care necesită competențe digitale complementare. Coaliția din Țările de Jos se axează pe asigurarea faptului că cetățenii de la toate nivelurile sunt pregătiți pentru transformarea digitală și că programarea și competențele digitale devin elemente fundamentale ale programelor de învățământ.	15 %	50 %	20 %	15 %
Polonia	Da	Da	Scopul Alianței extinse a competențelor digitale este de a promova dezvoltarea Poloniei prin utilizarea întregului potențial al tehnologiilor moderne disponibile ale informației, care transformă în mod semnificativ toate aspectele societății și ale economiei. Coaliția urmărește acest obiectiv prin diseminarea educației digitale și prin dezvoltarea durabilă a competențelor digitale adaptate la evoluția dinamică a pieței forței de muncă.	15 %	50 %	20 %	15 %
Portugalia	Da	Da	INCoDe.2030 se axează pe sporirea competențelor digitale ale tuturor cetățenilor portughezi pentru a răspunde mai bine provocărilor societății digitale. Aceasta implică o gamă largă de părți interesate, cu scopul de a avea o Portugalia avansată din punct de vedere digital până în 2030. INCoDe.2030 preconizează că, până în 2030, fiecare gospodărie portugheză va avea acces la internet, iar numărul utilizatorilor frecvenți de internet va crește la 90 %.	25 %	25 %	25 %	25 %

Țara	Strategie la jumătatea anului 2019	NDSJC	Obiective principale	Ponderea activităților pe grupuri țintă (%)			
				Toți cetățenii	Educație	Profesioniști TIC	Forța de muncă
România	Da	Da	Coaliția națională din România (Skills4IT) este o platformă deschisă care include o varietate de părți interesate: factori de decizie politică, întreprinderi din domeniul TIC, asociații, furnizori de formare și organizații neguvernamentale implicate în transformarea digitală. Activitățile se concentrează pe desfășurarea de ore de programare și de tehnologii ale informației în școli, pe organizarea de cursuri de securitate cibernetică și de evenimente educaționale. Coaliția oferă, de asemenea, cursuri de formare pentru actualizarea competențelor digitale ale forței de muncă.	15 %	40 %	30 %	15 %
Slovacia	Da	Da	Coaliția națională din Slovacia (<i>Digitálna Koalícia</i>) reunește parteneri din sectoarele guvernamental, privat, non-profit și academic pentru a-i pregăti pe cetățenii slovaci de toate vârstele pentru muncă și viață în economia digitală emergentă. Până în prezent, de activitățile coaliției au beneficiat peste 30 000 de persoane.	10 %	30 %	30 %	30 %
Slovenia	Da	Da	Coaliția digitală națională din Slovenia a fost creată în 2016 de părți interesate din diverse sectoare. Coaliția digitală este un forum național deschis care reunește toate părțile interesate. Acestea se pot implica în activitatea coaliției indiferent dacă sunt susținători sau critici ai noilor oportunități și schimbări aduse de transformarea digitală.	25 %	30 %	20 %	25 %
Spania	Da	Da	Coaliția națională din Spania reunește aproximativ 200 de părți interesate, cum ar fi întreprinderi din domeniul informatic, instituții de învățământ și de formare, sindicate, fundații, asociații și organizații guvernamentale. Coaliția modelează în mod activ dezbaterile privind dezvoltarea unei rezerve de talente digitale în Spania, promovând capacitatea de inserție profesională datorită competențelor digitale.	10 %	35 %	35 %	20 %
Suedia	Da	Da	Scopul general al coaliției include două aspecte. În primul rând, ea urmărește să facă vizibile activitățile legate de competențele digitale pe care membrii individuali ai coaliției le desfășoară deja sau intenționează să le desfășoare și să consolideze reciproc efectele acestor activități. Și, în al doilea rând, Coaliția își propune să organizeze un eveniment comun axat pe egalitatea de gen. Cea mai importantă forță motrice a obiectivelor coaliției este strategia de politică digitală a guvernului suedez, prezentată în mai 2017.	20 %	30 %	30 %	20 %

Sursa: Curtea de Conturi Europeană, pe baza [fișelor informative privind coalițiile naționale pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital](#).

Anexa III – Informații financiare privind implementarea programelor aferente FSE pentru fiecare stat membru la sfârșitul anului 2019

Datele financiare raportate de statele membre sunt definite la articolul 112 din Regulamentul (UE) nr. 1303/2013 privind dispozițiile comune:

„(1) Până la 31 ianuarie, 31 iulie și respectiv 31 octombrie, statul membru transmite în format electronic către Comisie, în scopul monitorizării, pentru fiecare program operațional și pe axe prioritare:

- (a) costurile publice eligibile și totale ale operațiunilor și numărul operațiunilor selectate să beneficieze de contribuții;*
- (b) cheltuielile eligibile totale declarate de beneficiari către autoritatea de management.”*

Aceste date sunt transmise prin intermediul SFC2014 (platforma pentru schimbul electronic de informații privind gestionarea partajată a fondurilor între statele membre și Comisia Europeană) de către statele membre și sunt ulterior publicate și pe [platforma de date deschise privind fondurile ESI](#).

Aceste tabele includ clasificarea sumelor planificate și executate pentru toate programele FSE. Corectitudinea datelor este asigurată de statele membre.

Curtea de Conturi Europeană a calculat sumele din [tabelul 4](#) pentru domeniile de intervenție 117 – Îmbunătățirea accesului egal la învățarea pe tot parcursul vieții și 118 – Consolidarea educației și formării profesionale, reprezentând prioritățile de investiții 10iii și 10iv ale FSE. Curtea a luat aceste sume și le-a filtrat pentru tema secundară 05 – Îmbunătățirea accesibilității, a utilizării și a calității tehnologiilor informației și comunicațiilor. Temele secundare sunt concepute pentru a colecta informații privind cheltuielile FSE care contribuie la teme și obiective sectoriale secundare transversale, cum ar fi, în acest caz, Îmbunătățirea accesibilității, a utilizării și a calității tehnologiilor informației și comunicațiilor. Setul final de date ar trebui să reprezinte, în mod ideal, sumele cheltuite în educație pentru dobândirea de competențe digitale.

Echipa Curții de Conturi Europene

Acest document de analiză al Curții privind „competențele digitale de bază ale adulților” oferă o imagine de ansamblu și o analiză a diferitelor moduri în care UE sprijină eforturile statelor membre de a reduce numărul persoanelor încadrate în muncă ce nu dețin cel puțin competențe digitale de bază.

Documentul de analiză a fost adoptat de Camera de audit II – cameră specializată pe domeniile de cheltuieli aferente investițiilor pentru coeziune, creștere și incluziune – condusă de doamna Iliana Ivanova, membră a Curții de Conturi Europene. Auditul a fost condus de doamna Iliana Ivanova, membră a Curții de Conturi Europene, care a fost sprijinită de: Mihail Stefanov, șef de cabinet, și James Verity, atașat în cadrul cabinetului; Niels-Erik Brokopp, manager principal; Dieter Böckem, coordonator; Agota Krenusz, coordonator adjunct; Jussi Bright, Katarzyna Solarek și Michele Zagordo, auditori.



Iliana Ivanova



Mihail Stefanov



James Verity



Niels-Erik Brokopp



Dieter Böckem



Agota Krenusz



Jussi Bright



Katarzyna Solarek



Michele Zagordo

DREPTURI DE AUTOR

© Uniunea Europeană, 2021.

Politica Curții de Conturi Europene referitoare la reutilizare este pusă în aplicare prin [Decizia nr. 6-2019 a Curții de Conturi Europene](#) privind politica în materie de date deschise și reutilizarea documentelor.

Cu excepția cazului în care se precizează altceva (de exemplu, într-o mențiune separată indicând drepturile de autor), conținutul elaborat de Curtea de Conturi Europeană pentru care UE deține drepturile de autor face obiectul licenței [Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](#). Aceasta înseamnă că reutilizarea este autorizată, sub rezerva menționării adecvate a autorilor și a indicării eventualelor modificări. Reutilizatorul nu poate altera sensul sau mesajul inițial al documentelor. Curtea de Conturi Europeană nu răspunde pentru eventualele consecințe ale reutilizării.

Este necesar să obțineți drepturi suplimentare în cazul în care un anumit conținut prezintă persoane fizice ce pot fi identificate, de exemplu în cazul fotografiilor în care apar membri ai personalului Curții de Conturi Europene sau în cazul în care conținutul include lucrări ale unor terți. Dacă se obține o astfel de autorizație, ea anulează și înlocuiește autorizația de natură generală menționată mai sus și va indica în mod clar eventualele restricții de utilizare.

Pentru a utiliza sau a reproduce un conținut pentru care UE nu deține drepturile de autor, poate fi necesar să obțineți o autorizație în acest sens direct de la titularii drepturilor de autor.

Programele informatice sau documentele care fac obiectul unor drepturi de proprietate industrială, cum ar fi brevetele, mărcile comerciale, desenele și modelele înregistrate, logourile și denumirile înregistrate, sunt excluse din politica Curții de Conturi Europene referitoare la reutilizare și nu se acordă nicio licență pentru acestea.

Familia site-urilor instituționale ale Uniunii Europene care sunt incluse în domeniul europa.eu oferă linkuri către site-uri terțe. Deoarece Curtea de Conturi Europeană nu are control asupra acestor site-uri, sunteți încurajați să verificați politica aplicată de ele în ceea ce privește respectarea vieții private și drepturile de autor.

Utilizarea logoului Curții de Conturi Europene

Logoul Curții de Conturi Europene nu poate fi utilizat fără acordul prealabil al Curții de Conturi Europene.

În lumea de astăzi, un nivel rezonabil de competențe digitale este din ce în ce mai important, atât în viața profesională, cât și în viața privată. În 2019, foarte mulți adulți din UE nu dețineau competențe digitale de bază, ilustrând un „decalaj digital” între adulții care dețin aceste competențe și cei care nu le dețin. În ultimii ani, s-au înregistrat puține progrese în sensul reducerii acestui decalaj.

În prezentul document de analiză, Curtea examinează acțiunile întreprinse de UE pentru a îmbunătăți situația și pe cele planificate de aceasta pentru perioada 2021-2027. Deși UE a sporit orientările și sprijinul pe care le oferă statelor membre, au existat relativ puține proiecte finanțate de UE axate pe competențele digitale de bază ale adulților. Pe baza analizei sale, Curtea evidențiază principalele provocări cu care se va confrunta UE în combaterea decalajului digital în viitor.

CURTEA DE CONTURI EUROPEANĂ
12, rue Alcide De Gasperi
1615 Luxemburg
LUXEMBURG

Tel. +352 4398-1

Întrebări: eca.europa.eu/ro/Pages/ContactForm.aspx
Website: eca.europa.eu
Twitter: @EUAuditors



CURTEA DE
CONTURI
EUROPEANĂ