

Επισκόπηση

αριθ. **02**

EL

Δράσεις της ΕΕ για τη βελτίωση των χαμηλού επιπέδου ψηφιακών δεξιοτήτων



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ
ΕΛΕΓΚΤΙΚΟ
ΣΥΝΕΔΡΙΟ

2021

Περιεχόμενα

	Σημείο
Σύνοψη	I-VII
Εισαγωγή	01-06
Στόχος, εμβέλεια και τρόπος προσέγγισης της επισκόπησης	07-11
Ανάλυση	12-55
Η τρέχουσα κατάσταση	12-21
Οι ανάγκες σε ψηφιακές δεξιότητες στην ΕΕ	12-13
Επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων στην ΕΕ	14-17
Σύγκριση των επιπέδων ψηφιακών δεξιοτήτων σε παγκόσμια κλίμακα	18-21
Δράσεις της ΕΕ έως το 2020	22-45
Στρατηγικές πρωτοβουλίες για τη στήριξη των ψηφιακών δεξιοτήτων	22-33
Το Erasmus+ και το ΕΚΤ ήταν οι κύριες πηγές χρηματοδότησης για τις ψηφιακές δεξιότητες	34-42
Ο αντίκτυπος των μέτρων αρωγής λόγω της νόσου COVID-19 της Επιτροπής στον προγραμματισμό της περιόδου 2014-2020 (Erasmus, ΕΠ του ΕΚΤ) από την άποψη των ψηφιακών δεξιοτήτων	43-45
Οι προτάσεις της ΕΕ για το μέλλον (2021-2027)	46-55
Ευρωπαϊκό θεματολόγιο δεξιοτήτων	46-47
Μηχανισμός Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας	48-49
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο+ (ΕΚΤ+)	50-51
Νέο πρόγραμμα Erasmus για την περίοδο 2021-2027	52
Σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση	53
Σύσταση του Συμβουλίου για την ενίσχυση των εγγυήσεων για τη νεολαία	54
Επικαιροποίηση του δείκτη ψηφιακών δεξιοτήτων	55
Τελικές παρατηρήσεις	56-66
Κύρια σημεία της επισκόπησης	56-61
Προκλήσεις για το μέλλον	62-66

Γλωσσάριο, αρκτικόλεξα και συντομογραφίες

Παραρτήματα

Παράρτημα I — Μέτρηση των ψηφιακών δεξιοτήτων

Παράρτημα II — Εθνικοί συνασπισμοί για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας

Παράρτημα III — Χρηματοοικονομικές πληροφορίες σχετικά με την εφαρμογή των προγραμμάτων του ΕΚΤ στα επιμέρους κράτη μέλη ως είχαν στα τέλη του 2019

Κλιμάκιο του ΕΕΣ

Σύνοψη

I Σε έναν κόσμο που ψηφιοποιείται ολοένα περισσότερο, ένα ορισμένο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων είναι αναγκαίο προκειμένου να ανταποκρίνεται κανείς στις απαιτήσεις τόσο της ιδιωτικής όσο και της επαγγελματικής σφαίρας. Το 2019, το ένα τρίτο των ενηλίκων στην ΕΕ που εργάζονται ή αναζητούν εργασία –περισσότερα από 75 εκατομμύρια άνθρωποι– δεν διέθεταν τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες ή δεν είχαν χρησιμοποιήσει καθόλου το διαδίκτυο τους τελευταίους τρεις μήνες. Το ποσοστό αυτό ήταν υψηλότερο για τα άτομα με χαμηλό μορφωτικό επίπεδο, τους ηλικιωμένους και τους ανέργους.

II Ο ρόλος που διαδραματίζει η ΕΕ όσον αφορά την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων είναι να στηρίζει τις εθνικές δράσεις μέσω κατευθυντήριων γραμμών και συστάσεων, να υποστηρίζει δίκτυα συνεργασίας και να χρηματοδοτεί δράσεις για την αντιμετώπιση του συγκεκριμένου ζητήματος. Ωστόσο, η πρωταρχική ευθύνη για τα εκπαιδευτικά συστήματα και την επαγγελματική κατάρτιση ανήκει στα κράτη μέλη της ΕΕ.

III Η παρούσα έκθεση δεν αποτελεί προϊόν ελέγχου, αλλά επισκόπηση των πληροφοριών που είναι βασικά δημοσίως διαθέσιμες. Δεν περιλαμβάνει αξιολόγηση των μέτρων που έχει λάβει η Επιτροπή στον τομέα αυτό, ούτε συστάσεις. Παρουσιάζουμε τις πρόσφατες εξελίξεις όσον αφορά τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες στο εργατικό δυναμικό ηλικίας μεταξύ 25 και 64 ετών, που έλαβαν χώρα στο πλαίσιο της δράσης της ΕΕ στον τομέα αυτό από το 2010, και ειδικότερα την τελευταία πενταετία. Η έναρξη της νέας περιόδου προγραμματισμού της ΕΕ, 2021-2027, αποτελεί την ιδανική στιγμή για να αναδειχθεί η σημασία του ζητήματος αυτού και να προσδιοριστούν οι δυνητικές προκλήσεις υψηλού επιπέδου για όσους σχεδιάζουν προγράμματα και επιλέγουν έργα έως τις αρχές του 2021 για την εν λόγω περίοδο.

IV Από την επισκόπηση προκύπτει ότι η ΕΕ έχει προ πολλού αναγνωρίσει τη σημασία των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων για όλους τους πολίτες, ζήτημα που περιλαμβάνει στη στρατηγική «Ευρώπη 2020». Από το 2010, η ΕΕ έχει δρομολογήσει διάφορες πρωτοβουλίες που καλύπτουν τις ψηφιακές δεξιότητες, συχνά στο πλαίσιο ευρύτερων μέτρων. Το συγκεκριμένο ζήτημα έχει μεγάλη εμβέλεια, με την εμπλοκή πολλών ενδιαφερόμενων φορέων σε πολλά επίπεδα. Το αποτέλεσμα είναι να εφαρμόζονται παράλληλα διάφορες δράσεις σε επίπεδο ΕΕ, οι οποίες ως έναν βαθμό αλληλοσυνδέονται. Από το 2016 δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στις ψηφιακές ή βασικές δεξιότητες, αν και οι δράσεις εξακολουθούν να αφορούν συχνά άλλες δεξιότητες, επίπεδα δεξιοτήτων ή ομάδες-στόχο.

V Έως το 2015, οι δράσεις της ΕΕ δεν στόχευαν συγκεκριμένα στις βασικές ψηφιακές δεξιότητες των ενηλίκων. Έκτοτε, οι δράσεις για την αύξηση του ποσοστού του εργατικού δυναμικού με βασικές ψηφιακές δεξιότητες έχουν αποκτήσει μεγαλύτερη σημασία. Η Επιτροπή καθόρισε ένα διεθνώς αναγνωρισμένο πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων, υποστήριξε την ανάπτυξη εθνικών στρατηγικών για τις ψηφιακές δεξιότητες και βοήθησε στη δημιουργία εθνικών συνασπισμών για τις ψηφιακές δεξιότητες και θέσεις εργασίας σε όλα σχεδόν τα κράτη μέλη. Από την άλλη πλευρά, η Επιτροπή κατέληξε το 2019 στο συμπέρασμα ότι ο αριθμός των χρηματοδοτούμενων από την ΕΕ έργων για την αναβάθμιση των δεξιοτήτων ενηλίκων με χαμηλού επιπέδου δεξιότητες δεν ήταν επαρκής. Και μολονότι το ψηφιακό θεματολόγιο για την Ευρώπη πρότεινε τον ψηφιακό γραμματισμό και τις ψηφιακές ικανότητες ως προτεραιότητα για το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο (ΕΚΤ) για την περίοδο 2014-2020, τα έργα που αφορούσαν ειδικά την κατάρτιση σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες στα κράτη μέλη αντιπροσώπευαν περίπου το 2 % της συνολικής χρηματοδότησης του ΕΚΤ για την εν λόγω περίοδο.

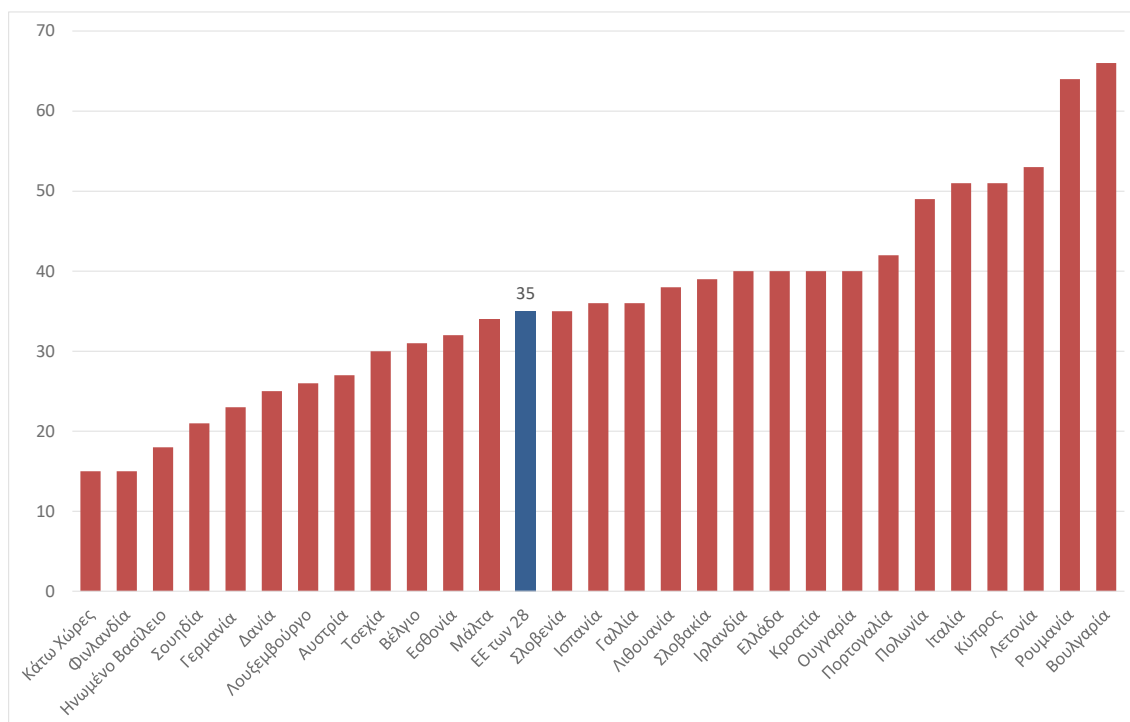
VI Σύμφωνα με τους δείκτες που χρησιμοποιεί η Επιτροπή, η πρόοδος που έχει σημειωθεί τα τελευταία χρόνια μεταξύ των κρατών μελών της ΕΕ όσον αφορά τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες είναι ελάχιστη. Αν και τα κράτη μέλη της ΕΕ με τις καλύτερες επιδόσεις συγκαταλέγονται στην ομάδα των χωρών που προηγούνται παγκοσμίως –στις περιπτώσεις που υπάρχουν συγκρίσιμα στοιχεία–, τα κράτη μέλη με τις χειρότερες επιδόσεις δεν είναι σε καλύτερη μοίρα από τις χώρες που κατατάσσονται χαμηλά στην κλίμακα των εκτός ΕΕ χωρών. Για την τελευταία αυτή ομάδα κρατών μελών, η κατάσταση επιδεινώθηκε σταδιακά κατά την περίοδο 2015-2018, γεγονός που δείχνει ότι το ψηφιακό χάσμα δεν αποτελεί πρόβλημα μόνο μεταξύ πληθυσμιακών ομάδων εντός ενός κράτους μέλους, αλλά και μεταξύ χωρών με υψηλές και χαμηλές επιδόσεις στον συγκεκριμένο τομέα.

VII Για τη νέα περίοδο 2021-2027, η Επιτροπή έθεσε για πρώτη φορά ειδικό στόχο για την αύξηση του ποσοστού των πολιτών με βασικές ψηφιακές δεξιότητες, από 56 % το 2019 σε 70 % το 2025. Σε σχέση με την επίτευξη του στόχου αυτού, εντοπίσαμε ορισμένα προβληματικά σημεία, ιδίως δε τη διάθεση συγκεκριμένων ποσών για μελλοντικά προγράμματα της ΕΕ, τον καθορισμό επιμέρους στόχων και οροσήμων για την επίτευξη του στόχου αυτού, την αναγνώριση έργων που στοχεύουν στις βασικές ψηφιακές δεξιότητες των ενηλίκων και τη συνεπή αξιολόγηση των ψηφιακών δεξιοτήτων για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα σε ένα ταχέως μεταβαλλόμενο ψηφιακό περιβάλλον.

Εισαγωγή

01 Το 2019 το 35 % του εργατικού δυναμικού της ΕΕ –δηλαδή των ατόμων που εργάζονται ή αναζητούν εργασία– ηλικίας μεταξύ 25 και 64 ετών, ποσοστό που αντιστοιχεί σε περισσότερους από 75 εκατομμύρια ανθρώπους, δεν διέθετε τουλάχιστον τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες (ή οι δεξιότητές τους δεν μπορούσαν να αξιολογηθούν, επειδή δεν είχαν χρησιμοποιήσει το διαδίκτυο τους τελευταίους τρεις μήνες). Οι διαφορές μεταξύ των κρατών μελών της ΕΕ είναι σημαντικές (*γράφημα 1*).

Γράφημα 1 – Ποσοστό του ενεργού εργατικού δυναμικού που δεν διέθετε τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες το 2019



Σημ.: Τα δεδομένα αφορούν την ΕΕ των 28 και περιλαμβάνουν επίσης τους πολίτες των οποίων οι δεξιότητές τους δεν μπόρεσαν να αξιολογηθούν, επειδή αυτοί δεν είχαν χρησιμοποιήσει το διαδίκτυο τους τελευταίους τρεις μήνες.

Πηγή: Eurostat.

Πλαίσιο 1

Σε τι συνίστανται οι «βασικές ψηφιακές δεξιότητες»

Υπάρχουν διάφοροι ορισμοί για τις ψηφιακές δεξιότητες ή ικανότητες, και πολλοί όροι, όπως ο «ψηφιακός γραμματισμός», οι «δεξιότητες που σχετίζονται με τις ΤΠΕ» και οι «ηλεκτρονικές δεξιότητες», χρησιμοποιούνται συχνά ως συνώνυμοι. Τον Μάιο του 2018, το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο όρισε ότι η ψηφιακή ικανότητα *«εμπεριέχει την υπεύθυνη χρήση και ενασχόληση με τις ψηφιακές τεχνολογίες, με αυτοπεποίθηση και κριτικό πνεύμα, για τη μάθηση, την εργασία και τη συμμετοχή στην κοινωνία. Περιλαμβάνει την παιδεία στις πληροφορίες και τα δεδομένα, την επικοινωνία και τη συνεργασία, την παιδεία στα μέσα επικοινωνίας, τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (συμπεριλαμβανομένου του προγραμματισμού), την ασφάλεια (συμπεριλαμβανομένης της ψηφιακής ευημερίας και των ικανοτήτων που σχετίζονται με την κυβερνοασφάλεια), ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας, την επίλυση προβλημάτων και την κριτική σκέψη»*.

Όσον αφορά το επίπεδο των ψηφιακών δεξιοτήτων, χρησιμοποιούμε κυρίως ως αναφορά το ευρωπαϊκό πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες (βλέπε σημείο 09), σύμφωνα με το οποίο, προκειμένου να πληρούνται τα βασικά επίπεδα ικανοτήτων, απαιτείται η εκτέλεση απλών καθηκόντων σε όλους τους τομείς που αναφέρονται από το Συμβούλιο.

02 Οι συνέπειες αυτού του «ψηφιακού χάσματος» είναι ότι οι ενήλικες με χαμηλότερα επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων αντιμετωπίζουν συχνότερα προβλήματα στην εύρεση εργασίας, ενώ, όταν εισέρχονται στην αγορά εργασίας, αμείβονται λιγότερο από αυτούς που διαθέτουν υψηλότερα επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων¹. Η ανάλυση του ΟΟΣΑ δείχνει ότι η ζήτηση για βασικές ψηφιακές δεξιότητες έχει αυξηθεί στις περισσότερες χώρες. Πολλοί εργαζόμενοι χρησιμοποιούν τακτικά τις ΤΠΕ χωρίς να διαθέτουν επαρκείς δεξιότητες στις τεχνολογίες αυτές: κατά μέσο όρο, πάνω από το 40 % των εργαζομένων που χρησιμοποιούν καθημερινά λογισμικό γραφείου δεν διαθέτουν επαρκείς δεξιότητες για την αποτελεσματική χρήση του². Τον Φεβρουάριο του 2020, στην ανακοίνωσή της με τίτλο «Διαμόρφωση του ψηφιακού μέλλοντος της Ευρώπης»³, η Επιτροπή τόνισε ότι άνω του 90 % των θέσεων εργασίας

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

² Skills for a Digital World, Υπουργική σύνοδος του 2016 για την ψηφιακή οικονομία, Background Paper, ΟΟΣΑ, 2016, σ. 6.

³ COM(2020) 67 final.

απαιτεί ήδη τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες, αλλά ότι η ανάγκη για ψηφιακές δεξιότητες δεν περιορίζεται καθόλου στην αγορά εργασίας.

03 Η πανδημία της COVID-19 αναδεικνύει περαιτέρω τη σημασία των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων για τους πολίτες. Τον Ιούνιο του 2020, η Επιτροπή δήλωσε τα εξής: *«Η κρίση του κορονοϊού κατέδειξε πόσο σημαντικό είναι για τους πολίτες και τις επιχειρήσεις να είναι συνδεδεμένοι και να μπορούν να αλληλεπιδρούν ηλεκτρονικά. Θα συνεχίσουμε να συνεργαζόμαστε με τα κράτη μέλη για τον εντοπισμό τομέων στους οποίους απαιτούνται περισσότερες επενδύσεις, ώστε όλοι οι Ευρωπαίοι να μπορούν να επωφεληθούν από τις ψηφιακές υπηρεσίες και καινοτομίες»⁴.*

04 Η ανάγκη να εφοδιαστούν οι πολίτες με ψηφιακές δεξιότητες αναγνωρίζεται εδώ και αρκετό καιρό από την ΕΕ. Η μακροπρόθεσμη στρατηγική υψηλού επιπέδου της ΕΕ, η στρατηγική «Ευρώπη 2020», η οποία εφαρμόστηκε από το 2010 έως το 2020, περιλάμβανε το ψηφιακό θεματολόγιο για την Ευρώπη ως μία από τις επτά «εμβληματικές πρωτοβουλίες» της. Στη στρατηγική επιβεβαιωνόταν ότι η Επιτροπή θα εργαζόταν για «να προωθηθεί η πρόσβαση στο διαδίκτυο και η υιοθέτησή του από όλους τους ευρωπαίους πολίτες, ιδίως μέσω ενεργειών στήριξης της ψηφιακής μόρφωσης και προσπελασιμότητας»· και οι ψηφιακές δεξιότητες αναφέρονται ως ένας τομέας που τα κράτη μέλη χρειάζεται να εξελίξουν⁵. Από την έναρξη της στρατηγικής το 2010, η ΕΕ έχει αναπτύξει σειρά πρωτοβουλιών που καλύπτουν, σε διαφορετικό βαθμό, τις ψηφιακές δεξιότητες — όπως παρουσιάζεται στο κυρίως μέρος της παρούσας έκθεσης.

05 Τα κράτη μέλη έχουν την πρωταρχική ευθύνη για τα εκπαιδευτικά συστήματα και την επαγγελματική κατάρτιση. Η πολιτική της ΕΕ στους τομείς αυτούς έχει σχεδιαστεί για την υποστήριξη της δράσης των κρατών μελών⁶. Ως εκ τούτου, ο ρόλος της ΕΕ είναι να βοηθάει τα κράτη μέλη να αντιμετωπίσουν κοινές προκλήσεις, όπως οι γηράσκουσες κοινωνίες, τα ελλείμματα δεξιοτήτων, οι τεχνολογικές εξελίξεις και ο ανταγωνισμός σε παγκόσμιο επίπεδο.

06 Στο πλαίσιο αυτό, παράλληλα με τη στήριξη διαρθρωτικών μεταρρυθμίσεων και στοχευμένων έργων με κονδύλια της ΕΕ, η ΕΕ μπορεί επίσης να εγκρίνει κατευθυντήριες γραμμές και συστάσεις και να υποστηρίζει δίκτυα συνεργασίας.

⁴ Βλέπε [δελτίο Τύπου της Επιτροπής, της 11ης Ιουνίου 2020](#), Βρυξέλλες.

⁵ Ευρώπη 2020: Στρατηγική για έξυπνη, διατηρήσιμη και χωρίς αποκλεισμούς ανάπτυξη - COM(2010) 2020 final.

⁶ Άρθρα 165 και 166 της Συνθήκης για τη λειτουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Ωστόσο, δεδομένου ότι οι πρωτοβουλίες της ΕΕ στον τομέα των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων για τους ενήλικες αποτελούν συνήθως μέρος ευρύτερων πρωτοβουλιών, δεν είναι γενικά δυνατόν να προσδιοριστεί το συνολικό ποσό των κονδυλίων της ΕΕ που δαπανώνται στον συγκεκριμένο τομέα των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων για τους ενήλικες.

Στόχος, εμβέλεια και τρόπος προσέγγισης της επισκόπησης

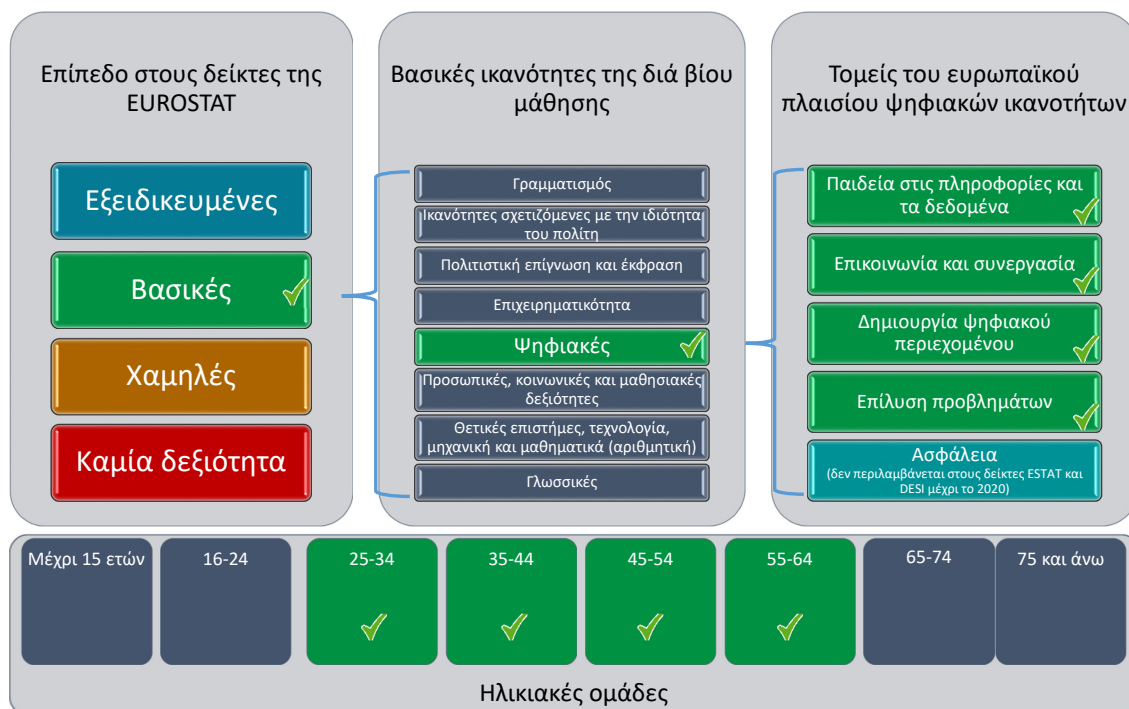
07 Δεδομένης της σημασίας των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων σε πολλούς τομείς της οικονομίας και του μεγάλου αριθμού ενηλίκων που δεν διαθέτουν τέτοιες δεξιότητες, στόχος της παρούσας επισκόπησης είναι να παρουσιάσει μια συνοπτική εικόνα και ανάλυση των διαφόρων τρόπων με τους οποίους η ΕΕ στηρίζει τις προσπάθειες των κρατών μελών για τη βελτίωση της κατάστασης — βλέπε [γράφημα 2](#). Η παρούσα επισκόπηση βρίσκει έρεισμα σε προηγούμενες εκθέσεις του ΕΕΣ στον εν λόγω τομέα⁷. Εξετάζουμε τι έχει γίνει από το 2010 και παρουσιάζουμε τις προθέσεις της Επιτροπής για την επόμενη περίοδο προγραμματισμού 2021-2027. Στόχος μας είναι να επιστήσουμε την προσοχή στη σημασία του συγκεκριμένου ζητήματος και να αναδείξουμε τις πιθανές υψηλού επιπέδου προκλήσεις για όσους σχεδιάζουν προγράμματα και επιλέγουν έργα για την περίοδο αυτή έως τις αρχές του 2021, οπότε και αρχίζει η νέα περίοδος προγραμματισμού της ΕΕ, 2021-2027.

08 Το ΕΕΣ συμμετέχει στην ομάδα συνεργατικού έργου του EUROSAI «Workforce 2030 – Challenges and opportunities»⁸, η οποία εξετάζει τις παγκόσμιες, τεχνολογικές και δημογραφικές αλλαγές που θα αντιμετωπίσει ο κόσμος στο μέλλον και τις επιπτώσεις τους στο εργατικό δυναμικό. Σειρά παράλληλων ελέγχων έχουν δρομολογηθεί και από ορισμένα ΑΟΕ και η παρούσα επισκόπηση θα αποτελέσει μέρος της τελικής έκθεσης της ομάδας εργασίας.

⁷ Ειδικές εκθέσεις 19/2020, 22/2018, 05/2017 και 03/2015.

⁸ Στην εν λόγω ομάδα έργου συμμετέχουν τα ανώτατα όργανα ελέγχου της Βουλγαρίας, της Φινλανδίας, του Ισραήλ, της Ιταλίας, της Πολωνίας, της Δημοκρατίας της Κορέας, της Δημοκρατίας της Βόρειας Μακεδονίας και το ΕΕΣ.

Γράφημα 2 – Εμβέλεια της επισκόπησης



Σημ.: Τα πράσινα τετραγωνίδια με τη σχετική σήμανση αποτυπώνουν την εμβέλεια της παρούσας επισκόπησης.

Πηγή: ΕΕΣ:

09 Το 2013 η Επιτροπή δημοσίευσε το ευρωπαϊκό πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες (DigComp)⁹ ως πλαίσιο αναφοράς που εξηγεί τι σημαίνει το να έχει κανείς «ψηφιακή ικανότητα». Στην τελευταία έκδοση του DigComp¹⁰ περιλαμβάνεται διεξοδική περιγραφή των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των συμπεριφορών που χρειάζονται οι άνθρωποι σε πέντε τομείς ικανοτήτων: παιδεία στις πληροφορίες και τα δεδομένα, δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, επικοινωνία και συνεργασία, επίλυση προβλημάτων και ασφάλεια. Το DigComp ορίζει επίσης οκτώ διαφορετικά επίπεδα επάρκειας, με βάση τη δομή και το λεξιλόγιο του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Επαγγελματικών Προσόντων (ΕΠΕΠ), ξεκινώντας από τις «βασικές γενικές γνώσεις» και καταλήγοντας στις «πολύ εξειδικευμένες γνώσεις».

10 Κάθε χρόνο από το 2015 (με εξαίρεση το 2018), η Eurostat δημοσιεύει έναν σύνθετο δείκτη για τη μέτρηση των ψηφιακών δεξιοτήτων σε τέσσερις τομείς (γνωστό

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

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

ως δείκτη ψηφιακών δεξιοτήτων), ο οποίος αντιστοιχεί στους πέντε τομείς ικανοτήτων του DigComp με εξαίρεση την ασφάλεια (έως το 2020). Στα στοιχεία της Eurostat οι άνθρωποι κατατάσσονται στις εξής κατηγορίες δεξιοτήτων: καμία δεξιότητα, χαμηλές, βασικές ή εξειδικευμένες δεξιότητες (ή μη δυνάμενες να αξιολογηθούν). Στο επίκεντρο της παρούσας επισκόπησης βρίσκεται η δράση της ΕΕ που αποσκοπεί στη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων των ενηλίκων από την παντελή έλλειψη ή το χαμηλό επίπεδο σε βασικές ή σε εξειδικευμένες δεξιότητες. Η δράση αυτή αποτελεί συχνά μέρος ευρύτερων πρωτοβουλιών που αφορούν τις βασικές δεξιότητες, τις ψηφιακές δεξιότητες ή τη διά βίου μάθηση. Άλλα μέτρα για τις ψηφιακές δεξιότητες που αναλύονται στην παρούσα έκθεση περιλαμβάνουν τον δείκτη ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας (DESI), τον διεθνή δείκτη DESI και την έρευνα δεξιοτήτων που διενεργήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος του ΟΟΣΑ για τη διεθνή αξιολόγηση των ικανοτήτων των ενηλίκων. Αυτοί οι διαφορετικοί δείκτες δεν παράγουν τα ίδια αποτελέσματα και δεν είναι πάντα συγκρίσιμοι, λόγω των διαφορετικών μεθοδολογικών προσεγγίσεων. Στο [παράρτημα I](#) περιγράφονται αναλυτικά οι δείκτες και οι σχετικές μεθοδολογίες τους.

11 Δεδομένου ότι το παρόν έγγραφο αποτελεί επισκόπηση και όχι έκθεση ελέγχου, βασίζεται, κατά κύριο λόγο, σε δημόσια διαθέσιμες πληροφορίες ή σε υλικό που συγκεντρώθηκε ειδικά για τον σκοπό αυτό σε συνεργασία με την Επιτροπή, με τη συμμετοχή μιας σειράς γενικών διευθύνσεων (ΓΔ): EMPL, CNECT, EAC, ESTAT και GROW (βλέπε γλωσσάριο για τις πλήρεις ονομασίες αυτών των ΓΔ). Στις εν λόγω πηγές πληροφοριών περιλαμβάνονται δημόσια έγγραφα σχετικά με τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες, ανάλυση των σχετικών κονδυλίων του προϋπολογισμού της ΕΕ και οι δαπάνες της ΕΕ για την αναβάθμιση των ψηφιακών δεξιοτήτων των ενηλίκων τουλάχιστον στο βασικό επίπεδο. Όσον αφορά το ΕΚΤ, αναλύσαμε τη χρήση του θεματικού στόχου για την εκπαίδευση και την κατάρτιση σε σχέση με τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες, προκειμένου να καταδειχθεί ο τρόπος με τον οποίο τα επιχειρησιακά προγράμματα έχουν θέσει σε εφαρμογή τις πρωτοβουλίες της ΕΕ και στοχεύουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Εξετάσαμε επίσης τους διάφορους τρόπους αξιολόγησης και μέτρησης των ψηφιακών δεξιοτήτων από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή και τον ΟΟΣΑ.

Ανάλυση

Η τρέχουσα κατάσταση

Οι ανάγκες σε ψηφιακές δεξιότητες στην ΕΕ

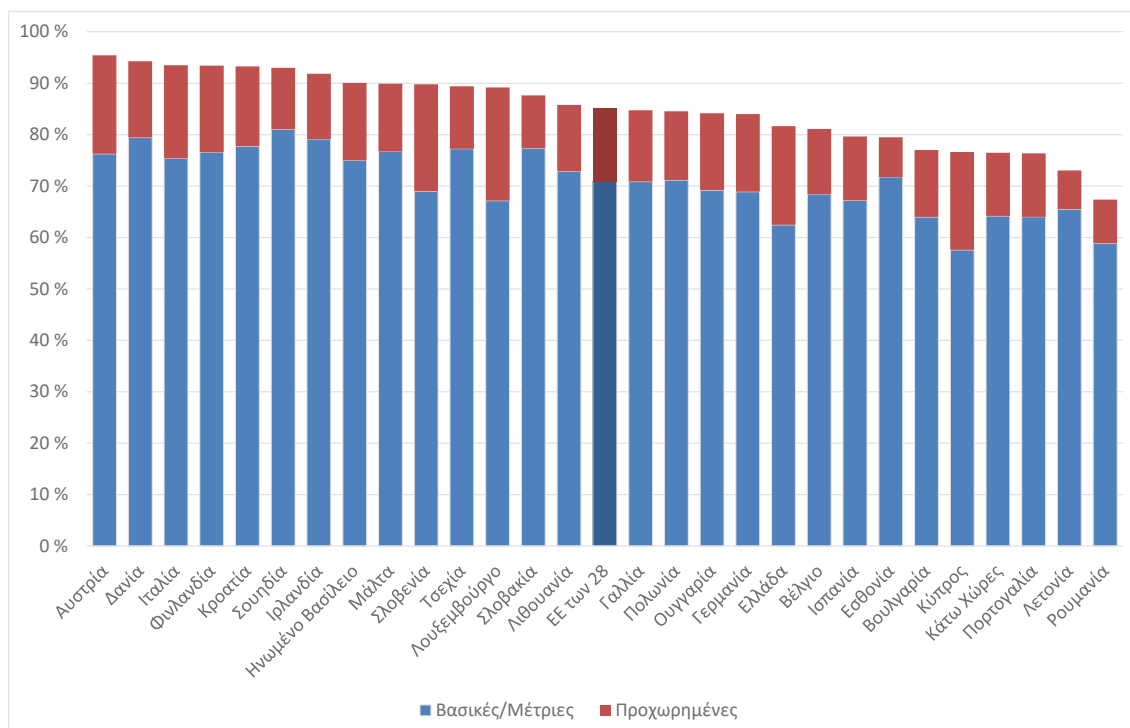
12 Στην αγορά εργασίας, η ανάπτυξη της ψηφιοποίησης οδήγησε τα τελευταία χρόνια σε αυξημένη ζήτηση για ψηφιακές δεξιότητες, η οποία αναμένεται να συνεχίσει να αυξάνεται και στο μέλλον. Στην ευρωπαϊκή έρευνα για τις ψηφιακές δεξιότητες του 2017¹¹ αναφερόταν ότι σε ορισμένες κατηγορίες θέσεων εργασίας, πάνω από το 90 % αυτών απαιτούν συγκεκριμένα είδη ψηφιακών δεξιοτήτων. Οι βασικές ψηφιακές δεξιότητες είναι αυτές που ζητούνται συχνότερα σε όλα τα επαγγέλματα. Στο πλαίσιο της έρευνας αυτής διαπιστώθηκε ότι η ανάγκη για ψηφιακές δεξιότητες δεν περιοριζόταν στις παραδοσιακού τύπου εργασίες γραφείου, αλλά αφορούσε και θέσεις εργασίας όπως οι τεχνικοί και οι ειδικευμένοι εργάτες στον γεωργικό τομέα. Εξειδικευμένες ψηφιακές δεξιότητες απαιτούνταν σε πολύ μικρότερο βαθμό και αφορούσαν συγκεκριμένους τομείς. Σύμφωνα με ευρωπαϊκή έρευνα του 2014 για τις δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας¹², πάνω από το 70 % των εργαζομένων στην ΕΕ ανέφεραν ότι χρειάζονταν βασικές (19 %) ή μέτριες (52 %) δεξιότητες ΤΠΕ για την εκτέλεση των καθηκόντων τους¹³. Στο [γράφημα 3](#) παρουσιάζονται τα σχετικά ποσοστά για το κάθε κράτος μέλος της ΕΕ.

¹¹ ICT for work: Digital skills in the workplace, τελική έκθεση, 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», #ESJSsurvey Insights, No 9, Thessaloniki: Greece.

Γράφημα 3 – Επίπεδο δεξιοτήτων ΤΠΕ που απαιτούνται για την εκτέλεση οποιασδήποτε εργασίας



Σημ.: Τα επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων ορίστηκαν ως εξής: **βασικό** επίπεδο ΤΠΕ (χρήση υπολογιστή, ταμπλέτας ή κινητής συσκευής για αποστολή μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή για περιήγηση στο διαδίκτυο)· **μέτριο** επίπεδο ΤΠΕ (χρήση προγράμματος επεξεργασίας κειμένου ή δημιουργία εγγράφων ή/και λογιστικών φύλλων) και **προχωρημένες** δεξιότητες ΤΠΕ (ανάπτυξη λογισμικού και εφαρμογών ή προγραμματισμός και χρήση συντακτικών ηλεκτρονικών υπολογιστών ή πακέτων στατιστικής ανάλυσης).

Πηγή: Cedefop, Ευρωπαϊκή έρευνα για τις ψηφιακές δεξιότητες, 2014.

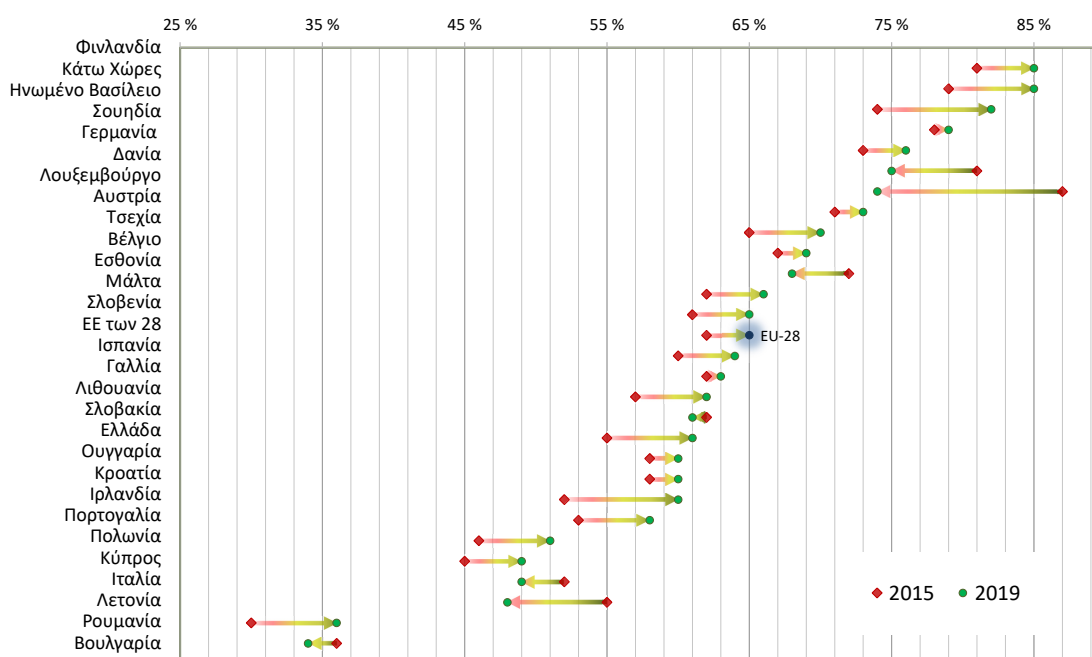
13 Στο πλαίσιο της ευρωπαϊκής έρευνας για τις ψηφιακές δεξιότητες διαπιστώθηκε επίσης ότι το 15 % των χωρών εργασίας στην ΕΕ παρουσίαζαν ελλείψεις στις ψηφιακές δεξιότητες του εργατικού δυναμικού τους. Κενά ως προς τις βασικές δεξιότητες εντοπιζόνταν κυρίως στα τεχνικά επαγγέλματα (22 %), στους ανειδίκευτους εργάτες (21 %), στους εργαζόμενους στον τομέα των πωλήσεων (20 %) και στους υπαλλήλους γραφείου (17 %) ¹⁴, γεγονός που καταδεικνύει τη σημασία των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων για ένα ευρύ φάσμα επαγγελματών.

¹⁴ Curtarelli, Maurizio and Gualtieri, Valentina with Shater Jannati, Maryam and Donlevy, Vicki, *ICT for work: Digital skills in the workplace, Final report*, 2016, σ. 8 και 95.

Επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων στην ΕΕ

14 Σύμφωνα με τον σύνθετο δείκτη της Eurostat, τα τελευταία χρόνια, το επίπεδο των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων σημειώνει σταδιακή άνοδο τόσο σε επίπεδο ΕΕ όσο και στα περισσότερα κράτη μέλη. Στο [γράφημα 4](#) παρουσιάζεται η εξέλιξη των ψηφιακών δεξιοτήτων¹⁵ για τους οικονομικά ενεργούς ενήλικες από το 2015 έως το 2019 σε όλα τα κράτη μέλη. Σε επτά κράτη μέλη, το ποσοστό των ενηλίκων με τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες μειώθηκε ελαφρά μεταξύ 2015 και 2019.

Γράφημα 4 – Ποσοστό του εργατικού δυναμικού ηλικίας μεταξύ 25 και 64 ετών με τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες



Σημ.: Σύμφωνα με την Eurostat, για την Τσεχία, την Ιταλία, τη Λετονία και το Λουξεμβούργο, η μέθοδος συλλογής στοιχείων άλλαξε μεταξύ 2015 και 2019. Όσον αφορά τη Σουηδία, τα στοιχεία για το 2019 έχουν χαμηλή αξιοπιστία.

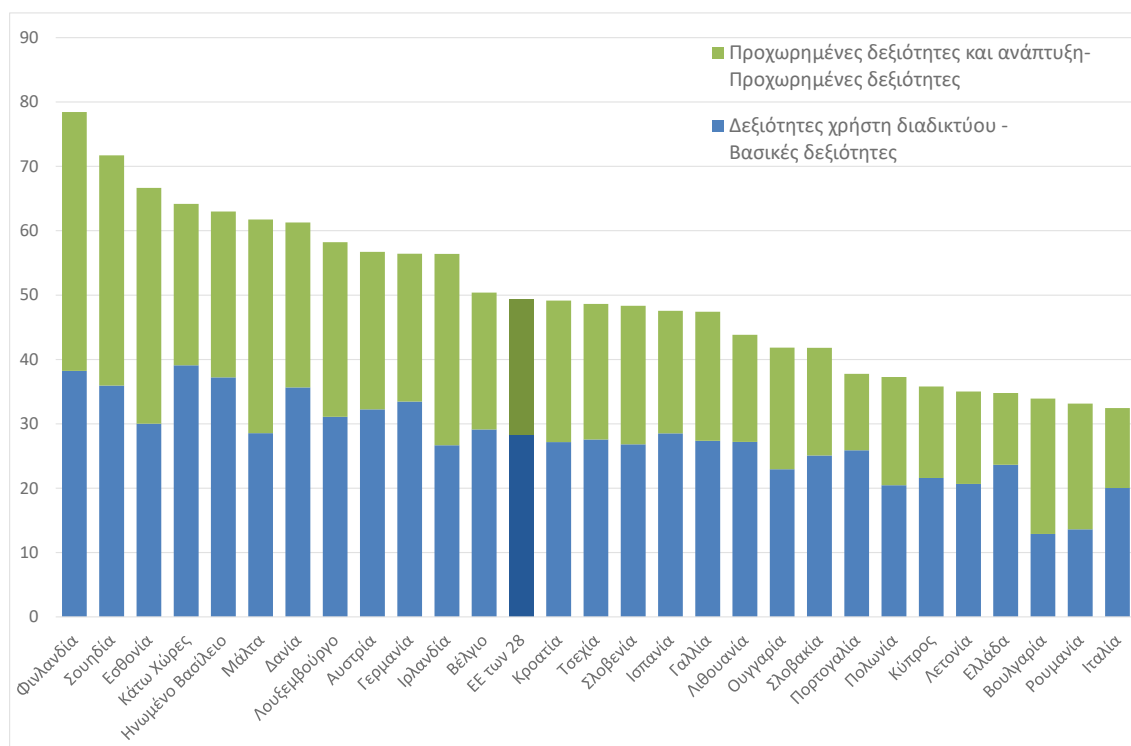
Πηγή: Eurostat.

15 Το 2014 η Επιτροπή εισήγαγε τον «δείκτη ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας» (Digital Economy and Society Index, DESI), έναν σύνθετο δείκτη που συνοψίζει τους σχετικούς δείκτες για τις ψηφιακές επιδόσεις της Ευρώπης και καταγράφει την πρόοδο των κρατών μελών όσον αφορά την ψηφιακή ανταγωνιστικότητα. Μία από τις πέντε «διαστάσεις» του DESI είναι το «ανθρώπινο κεφάλαιο». Η εν λόγω διάσταση λαμβάνει υπόψη τόσο βασικές όσο και προχωρημένες ψηφιακές δεξιότητες, καθώς αμφότερες είναι απαραίτητες για την ευρωπαϊκή οικονομία. Στο [γράφημα 5](#) παρουσιάζεται η κατάταξη των κρατών μελών όσον αφορά τη διάσταση του

¹⁵ Βλέπε [παράρτημα Ι](#).

ανθρώπινου κεφαλαίου βάσει DESI. Τα επίπεδα βασικών και προχωρημένων ψηφιακών δεξιοτήτων δεν είναι τα ίδια.

Γράφημα 5 – Η διάσταση του ανθρώπινου κεφαλαίου στον δείκτη DESI 2019 — Βασικές και προχωρημένες δεξιότητες



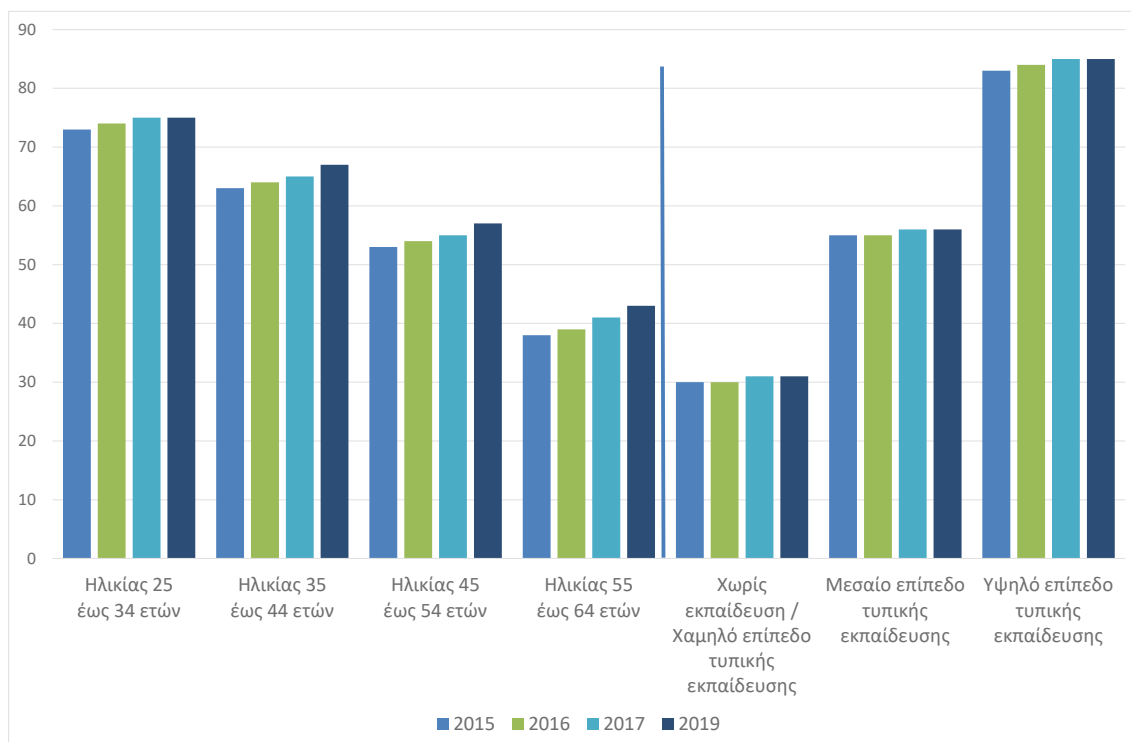
Σημ.: Για τους σκοπούς της ανάλυσης μας, θεωρήσαμε τις κατηγορίες σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου και τις προχωρημένες δεξιότητες που προβλέπει ο δείκτης DESI ως ισοδύναμες με τις βασικές και τις προχωρημένες ψηφιακές δεξιότητες, αντίστοιχα.

Πηγή: ΓΔ CNECT.

16 Διάφοροι είναι οι παράγοντες που συμβάλλουν στο επίπεδο των ψηφιακών δεξιοτήτων, μεταξύ αυτών και οι υλικές υποδομές: η διαθεσιμότητα ηλεκτρονικών υπολογιστών και η καλή σύνδεση στο διαδίκτυο. Από την ανάλυση του ΟΟΣΑ¹⁶ προκύπτει ότι, ενώ οι διαφορές μεταξύ των φύλων δεν είναι ιδιαίτερα έντονες, το μορφωτικό επίπεδο και η ηλικία έχουν αντίκτυπο στις ψηφιακές δεξιότητες. Στις περισσότερες χώρες, πολλοί ενήλικες με χαμηλή εκπαίδευση δεν διαθέτουν βασική επάρκεια στη χρήση των ΤΠΕ, ενώ οι δεξιότητες αυτές ήταν σχεδόν καθολικές μεταξύ των ενηλίκων με τριτοβάθμια εκπαίδευση. Όσον αφορά την ηλικία, οι δεξιότητες ΤΠΕ ατόμων ηλικίας άνω των 30 ετών στο δείγμα φθίνουν σταδιακά. Τα στοιχεία της Eurostat επιβεβαιώνουν αυτές τις τάσεις (*γράφημα 6*).

¹⁶ Αποτελέσματα της δημοσίευσης: OECD (2019), *Skills Matter: Additional Results from the Survey of Adult Skills*, OECD Skills Studies, OECD Publishing, Παρίσι.

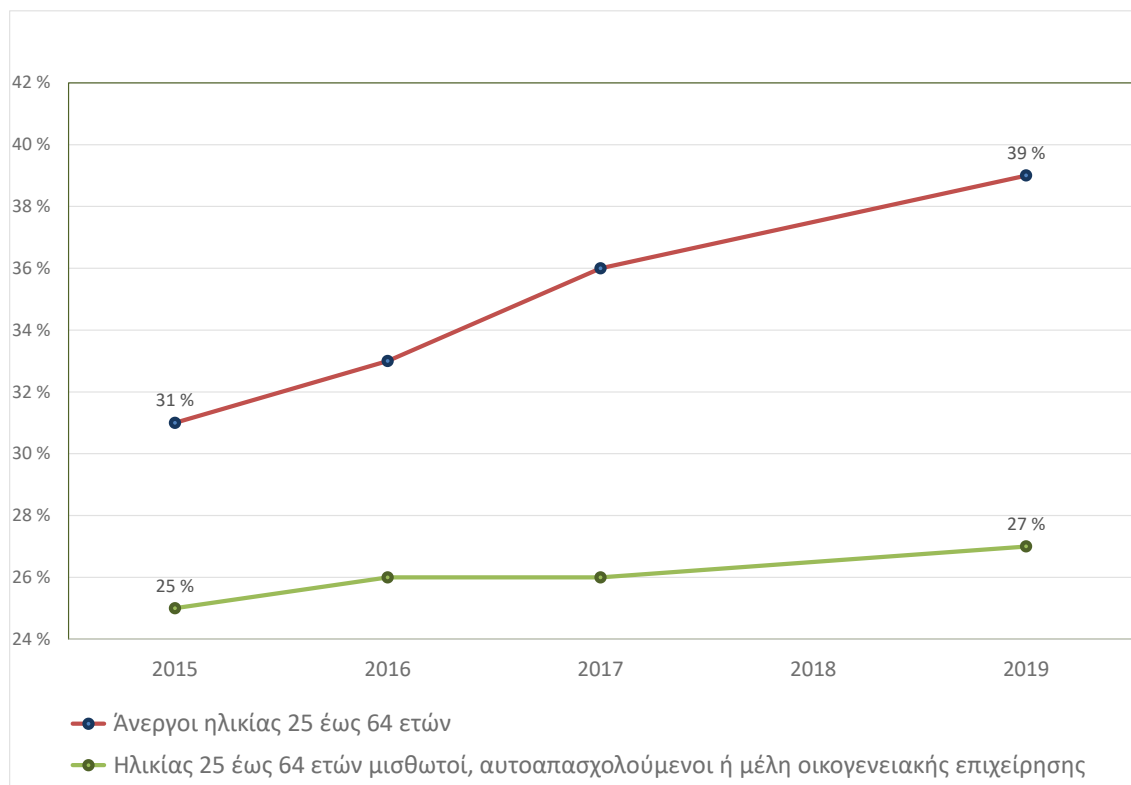
Γράφημα 6 – Ποσοστό ατόμων στην ΕΕ με τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες, ανά ηλικία και ανά επίπεδο εκπαίδευσης



Πηγή: Eurostat.

17 Στο *γράφημα 7* απεικονίζονται τα διαφορετικά επίπεδα δεξιοτήτων του εργατικού δυναμικού από διαφορετική σκοπιά. Αυτό που φαίνεται είναι ότι υπάρχει σαφές και αυξανόμενο χάσμα στα επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων μεταξύ των εργαζομένων και των ανέργων. Είναι επομένως ύψιστης σημασίας οι άνεργοι να μην αποκλείονται από τις προσπάθειες για αύξηση των επιπέδων ψηφιακών δεξιοτήτων, ώστε να μεγιστοποιούνται οι πιθανότητες επιτυχούς (επαν-)εισόδου τους στην αγορά εργασίας.

Γράφημα 7 – Ποσοστό ατόμων χωρίς ψηφιακές δεξιότητες ή με χαμηλό επίπεδο δεξιοτήτων ανάλογα με την κατάσταση απασχόλησής τους στην ΕΕ



Σημ.: Το γράφημα δεν περιλαμβάνει τα άτομα των οποίων οι ψηφιακές δεξιότητες δεν ήταν δυνατό να αξιολογηθούν.

Πηγή: Eurostat.

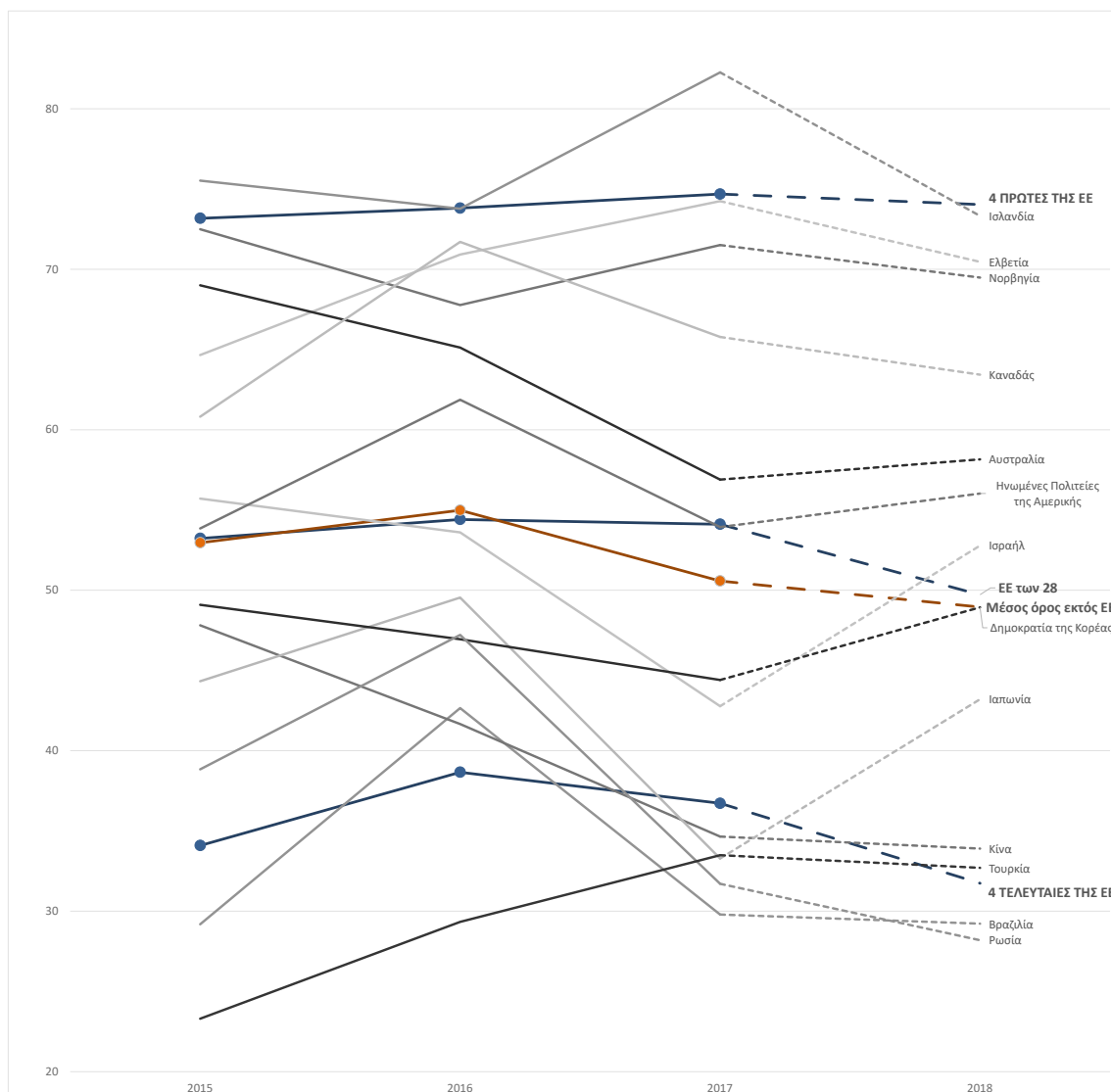
Σύγκριση των επιπέδων ψηφιακών δεξιοτήτων σε παγκόσμια κλίμακα

18 Η διεθνής έκδοση του DESI (I-DESI) παρέχει συνολική αξιολόγηση της θέσης της ΕΕ έναντι ορισμένων οικονομιών εκτός ΕΕ¹⁷. Ο δείκτης I-DESI παρεκτείνει τα αποτελέσματα του δείκτη DESI σε χώρες εκτός ΕΕ με τη χρήση δεικτών που μετρούν παρόμοιες μεταβλητές. Σε αντίθεση με τον δείκτη DESI, ο οποίος χρησιμοποιεί πρωτογενείς πηγές, ο δείκτης I-DESI βασίζεται σε σειρά δευτερογενών πηγών τεκμηρίωσης. Πρόκειται για δείκτη λιγότερο εξειδικευμένο από τον DESI, ο οποίος ωστόσο επιτρέπει μια ευρεία επισκόπηση της σύγκρισης μεταξύ των χωρών.

¹⁷ Βλέπε I-DESI 2020: [How digital is Europe compared to other major world economies?](#) (Περιλαμβάνονται οι εξής χώρες: ΕΕ των 28, Αυστραλία, Βραζιλία, Καναδάς, Χιλή, Κίνα, Ισλανδία, Ισραήλ, Ιαπωνία, Μεξικό, Νέα Ζηλανδία, Νορβηγία, Δημοκρατία της Κορέας, Ρωσία, Σερβία, Ελβετία, Τουρκία, Ηνωμένες Πολιτείες).

19 Στο *γράφημα 8* απεικονίζεται η θέση στην οποία κατατάσσονται τα κράτη μέλη της ΕΕ συνολικά, καθώς και τα τέσσερα πρώτα και τα τέσσερα τελευταία κράτη μέλη της, σε σύγκριση με τις τρίτες χώρες από άποψη βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων για την περίοδο 2015-2018. Συνολικά, οι αξιολογήσεις για τα κράτη μέλη της ΕΕ βρίσκονται στα ίδια επίπεδα με άλλες χώρες: οι μέσοι όροι αυτών των δύο ομάδων ήταν πολύ κοντά το 2018 και, καθ' όλη την περίοδο, η κατάταξη των τεσσάρων πρώτων και των τεσσάρων τελευταίων κρατών μελών συμφωνούσε με την εκείνη των τρίτων χωρών με τις καλύτερες και τις χειρότερες επιδόσεις που χρησιμοποιήθηκαν για τη σύγκριση. Σύμφωνα με τον I-DESI, σειρά χωρών –εννέα από τα 28 κράτη μέλη της ΕΕ και πέντε από τις 17 τρίτες χώρες– βρέθηκαν σε χαμηλότερη θέση το 2018 σε σύγκριση με τα προηγούμενα έτη.

Γράφημα 8 – I-DESI: Διεθνής σύγκριση πληθυσμών με τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες την περίοδο 2015-2018



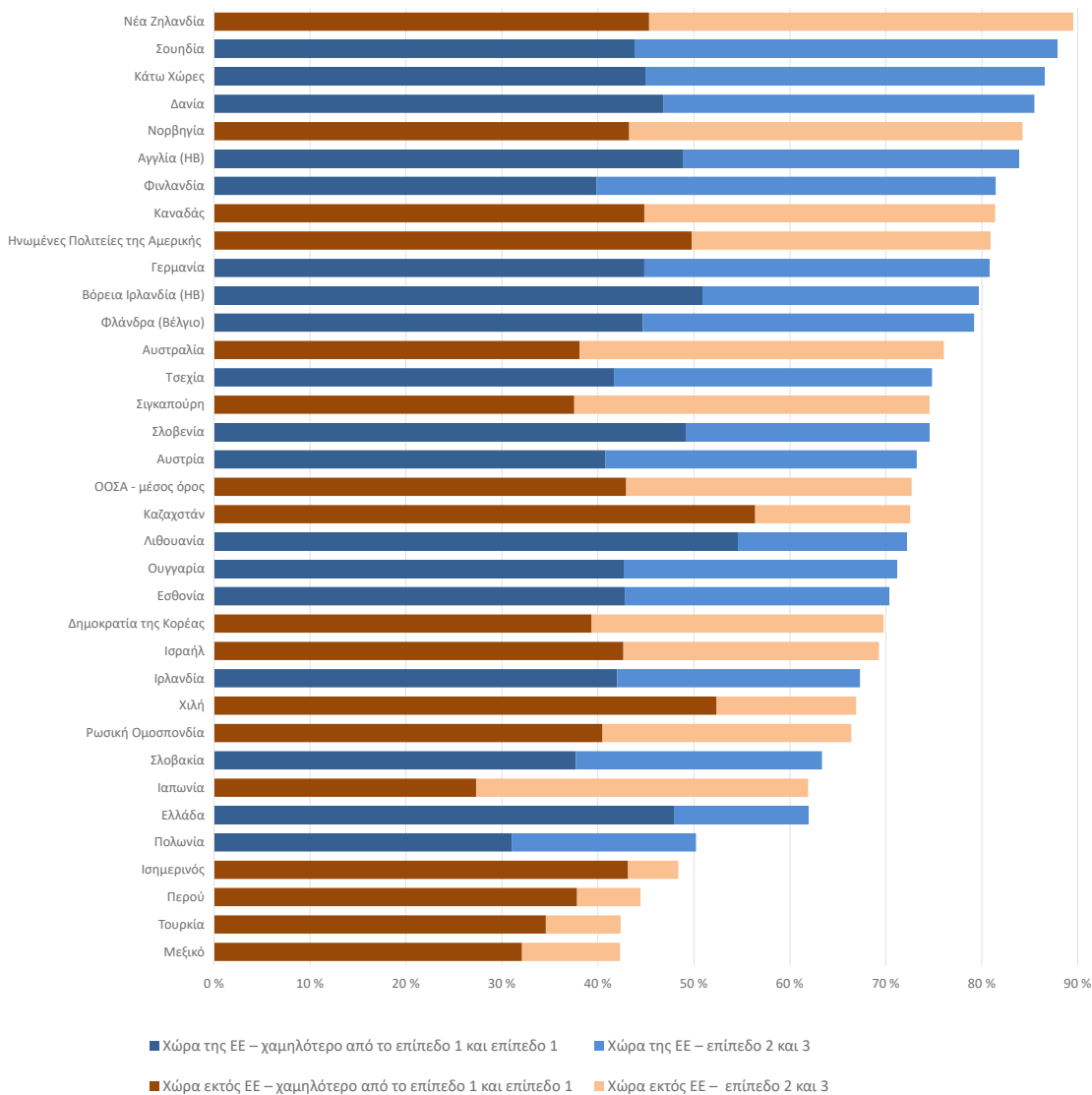
Σημ.: Ο δείκτης I-DESI για τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες βασίζεται σε δείκτες και υπολογισμούς του ΟΟΣΑ. Για περισσότερες λεπτομέρειες, βλέπε [παράρτημα Ι](#). Οι «4 ΠΡΩΤΕΣ» και «4 ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ», δηλαδή οι χώρες με τις καλύτερες και τις χειρότερες επιδόσεις αντίστοιχα, είναι διαφορετικές κάθε χρόνο. Σύμφωνα με τον σύμβουλο που ανέλαβε τη μελέτη, τα στοιχεία για το 2018 εκτιμώνται με βάση τις βέλτιστες διαθέσιμες μεθόδους κατά τεκμήριο υπολογισμού των μη διαθέσιμων τιμών.

Πηγή: ΕΕΣ, βάσει του συνόλου δεδομένων της έκθεσης I-DESI 2020.

20 Μια άλλη πηγή δεδομένων σχετικά με τα επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων των χωρών είναι το πρόγραμμα του ΟΟΣΑ για τη διεθνή αξιολόγηση των ικανοτήτων των ενηλίκων. Η αξιολόγηση αυτή βασίζεται σε έρευνα για τη μέτρηση της επάρκειας των ενηλίκων σε βασικές δεξιότητες επεξεργασίας πληροφοριών – γραμματισμός, αριθμητισμός και επίλυση προβλημάτων (τουτέστιν ψηφιακές δεξιότητες)– και του τρόπου με τον οποίο αυτοί χρησιμοποιούν τις δεξιότητές τους στο σπίτι, στην εργασία και στην ευρύτερη κοινότητα, προκειμένου να επιλύσουν τα είδη εκείνα των

προβλημάτων που αντιμετωπίζουν συνήθως ως χρήστες ΤΠΕ σε μια σύγχρονη κοινωνία. Οι γνωστικές διαστάσεις της επίλυσης προβλημάτων αποτελούν τον κεντρικό στόχο της αξιολόγησης, με τη χρήση των ΤΠΕ να έρχεται δεύτερη στη σειρά. Σε αντίθεση με τον δείκτη DESI, η αξιολόγηση περιλαμβάνει εξέταση και όχι αυτοαξιολόγηση, και, ως εκ τούτου, τα αποτελέσματά της είναι περισσότερο αντικειμενικά. Από τα 21 κράτη μέλη της ΕΕ (ή περιφέρειες κρατών μελών) που συμμετείχαν, τα 17 συμμετείχαν στο σκέλος που αφορούσε τις ψηφιακές δεξιότητες **(γράφημα 9)**.

Γράφημα 9 – Επάρκεια ενηλίκων όσον αφορά την επίλυση προβλημάτων, ως ποσοστό του πληθυσμού



Σημ.: Η έρευνα ολοκληρώθηκε σε τρεις γύρους: 2011-12, 2013-14 και 2017 (παράρτημα I).

Η Κύπρος, η Γαλλία, η Ιταλία και η Ισπανία συμμετείχαν στις εξετάσεις αριθμητισμού και αλφαριθμητισμού, αλλά επέλεξαν να εξαιρεθούν από το σκέλος της εξέτασης που αφορούσε την επίλυση προβλημάτων.

Το επίπεδο 1 και το χαμηλότερο από το επίπεδο 1 αντιστοιχούν σε γενικές γραμμές στις βασικές ψηφιακές δεξιότητες.

Πηγή: Γράφημα του ΕΕΣ, βάσει στοιχείων του ΟΟΣΑ.

21 Τα αποτελέσματα της έρευνας του ΟΟΣΑ συμφωνούν σε γενικές γραμμές με τον δείκτη DESI, και δείχνουν ότι οι σκανδιναβικές χώρες έχουν γενικά καλύτερες επιδόσεις όσον αφορά τις ψηφιακές δεξιότητες, όπως και ότι οι πέντε χώρες με τις καλύτερες επιδόσεις στην ΕΕ συγκαταλέγονται μεταξύ των καλύτερων στον κόσμο.

Ομοίως, στην ίδια αξιολόγηση, τα κράτη μέλη με τη χαμηλότερη κατάταξη στον δείκτη DESI κατατάσσονται επίσης κάτω από τον μέσο όρο του ΟΟΣΑ.

Δράσεις της ΕΕ έως το 2020

Στρατηγικές πρωτοβουλίες για τη στήριξη των ψηφιακών δεξιοτήτων

22 Το χάσμα δεξιοτήτων ως προς τις ΤΠΕ αναγνωρίζεται από την ΕΕ εδώ και σχεδόν δύο δεκαετίες¹⁸. Στο πλαίσιο αυτό, στα συμπεράσματα του Συμβουλίου της 12ης Μαΐου 2009¹⁹ χαράχθηκε ένα στρατηγικό πλαίσιο για την ευρωπαϊκή συνεργασία στον τομέα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης (ΕΚ 2020) και, το 2010, η στρατηγική «Ευρώπη 2020»²⁰ συμπεριέλαβε τη συνιστώσα των ψηφιακών δεξιοτήτων στο πλαίσιο του ψηφιακού θεματολογίου για την Ευρώπη (σημείο 04). Η στρατηγική «Ευρώπη 2020» περιλάμβανε επίσης την «Ατζέντα για νέες δεξιότητες και θέσεις εργασίας», η οποία σχεδιάστηκε με σκοπό να εκσυγχρονιστούν οι αγορές εργασίας και να ενισχυθούν οι ικανότητες των εργαζομένων με την ανάπτυξη των ικανοτήτων τους καθ' όλη τη διάρκεια της σταδιοδρομίας τους, με απώτερο στόχο την αύξηση της συμμετοχής στην αγορά εργασίας και την καλύτερη αντιστοίχιση προσφοράς και ζήτησης, μεταξύ άλλων μέσω της κινητικότητας του εργατικού δυναμικού.

23 Από το 2010, η ΕΕ έχει δρομολογήσει διάφορες πρωτοβουλίες που στοχεύουν τις ψηφιακές δεξιότητες — συχνά στο πλαίσιο ευρύτερων μέτρων. Το συγκεκριμένο ζήτημα είναι ευρύ, με πολλούς εμπλεκόμενους σε πολλά επίπεδα, καθώς αφορά μεγάλο μέρος του πληθυσμού και απαιτεί την κινητοποίηση διαφορετικών βαθμίδων της κυβέρνησης, της εκπαίδευσης και των οικείων κλάδων, παραδείγματος χάριν. Το αποτέλεσμα είναι να εφαρμόζονται παράλληλα διάφορες δράσεις σε επίπεδο ΕΕ, οι οποίες ως έναν βαθμό αλληλοσυνδέονται. Στον **πίνακα 1** παρουσιάζεται μια συνολική εικόνα των δράσεων που περιγράφονται στις επόμενες ενότητες, καθώς και η σύσταση του Συμβουλίου του 2018 σχετικά με τις βασικές ικανότητες για τη διά βίου μάθηση (**πλαίσιο 1**) και η τελευταία έκδοση του DigComp (σημείο 09). Στον πίνακα φαίνεται επίσης ότι, από το 2016, δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στις ψηφιακές ή

¹⁸ Βλέπε «eEurope 2002: Συνέπειες και Προτεραιότητες», Ανακοίνωση προς το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο της Στοκχόλμης, 23-24 Μαρτίου 2001 (COM(2001) 140 final) ή Υπουργική δήλωση της 11ης Ιουνίου 2006, Ρίγα, Λετονία.

¹⁹ Συμπεράσματα του Συμβουλίου, της 12ης Μαΐου 2009, για ένα στρατηγικό πλαίσιο για την ευρωπαϊκή συνεργασία στην εκπαίδευση και την επαγγελματική κατάρτιση («ΕΚ 2020»).

²⁰ Ανακοίνωση της Επιτροπής: Ευρώπη 2020 - Στρατηγική για έξυπνη, διατηρήσιμη και χωρίς αποκλεισμούς ανάπτυξη COM(2010) 2020 final.

βασικές δεξιότητες, αν και οι δράσεις εξακολουθούν συχνά να αφορούν άλλες δεξιότητες, επίπεδα δεξιοτήτων ή ομάδες-στόχο αντί να εστιάζουν ειδικά στις βασικές ψηφιακές δεξιότητες για τους ενήλικες.

Πίνακας 1 — Εν εξελίξει δράσεις της ΕΕ και οι τομείς δεξιοτήτων, τα επίπεδα δεξιοτήτων και οι ηλικιακές ομάδες που καλύπτονται συναφώς

Δράση της ΕΕ	Τομέας δεξιοτήτων	Επίπεδα δεξιοτήτων	Ηλικιακή ομάδα
Ψηφιακό Θεματολόγιο για την Ευρώπη (2010)	Επτά τομείς προτεραιότητας, περιλαμβανομένων των ψηφιακών δεξιοτήτων και της ένταξης.	Όλα τα επίπεδα	Ηλικιακές ομάδες 16-74 ετών
Πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες (2013)	Ψηφιακές δεξιότητες	Όλα τα επίπεδα δεξιοτήτων	Όλες οι ηλικιακές ομάδες
Στρατηγική για την ψηφιακή ενιαία αγορά (2015)	Οι ψηφιακές δεξιότητες και εμπειρογνωσία αναφέρονται ρητώς αλλά καλύπτονται και άλλοι τομείς	Όλα τα επίπεδα, με ρητή μνεία στις βασικές δεξιότητες	Όλες οι ηλικιακές ομάδες
Ψηφιοποίηση της ευρωπαϊκής βιομηχανίας (2016)	Εστίαση στην ψηφιοποίηση	Όλα τα επίπεδα	Όλες οι ηλικιακές ομάδες
Διαδρομές αναβάθμισης των δεξιοτήτων (2016)	Όλοι οι τομείς δεξιοτήτων	Βασικό επίπεδο ¹	Ενήλικες ²
Συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και θέσεις εργασίας (2016)	Ψηφιακές δεξιότητες	Όλα τα επίπεδα δεξιοτήτων	Νέοι και ενήλικες
Σύσταση του Συμβουλίου σχετικά με τις βασικές ικανότητες της διά βίου μάθησης (2018)	Οκτώ ικανότητες, συμπεριλαμβανομένης της ψηφιακής ικανότητας	Εστίαση στις βασικές δεξιότητες	Όλες οι ηλικιακές ομάδες

¹ Στόχος είναι να δοθεί στους ενήλικες η ευκαιρία να φθάσουν σε επίπεδο ισοδύναμο με το επίπεδο 3 ή 4 του ΕΠΕΠ (δευτεροβάθμια εκπαίδευση).

² Δεν είναι επιλέξιμοι για στήριξη στο πλαίσιο των εγγυήσεων για τη νεολαία.

2010 – 2015: Καμία δράση δεν στόχευε ειδικά τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες ενηλίκων

24 Ένας από τους στόχους του πλαισίου «ΕΚ 2020» ήταν η ενίσχυση της δημιουργικότητας και της καινοτομίας σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης και κατάρτισης. Ο στόχος αφορούσε την απόκτηση από όλους τους πολίτες γενικών δεξιοτήτων, όπως η ψηφιακή ικανότητα. Στην κοινή έκθεση του Συμβουλίου και της Επιτροπής του 2015 σχετικά με την εφαρμογή του πλαισίου «ΕΚ 2020»²¹ αναφέρεται ότι το πλαίσιο θα έπρεπε να στηρίζει καλύτερα τις μακροπρόθεσμες προκλήσεις, περιλαμβανομένης της ψηφιακής εποχής.

25 Το «Ψηφιακό θεματολόγιο για την Ευρώπη»²² είχε ως κύριο στόχο την επίσπευση της ανάπτυξης των υπηρεσιών πρόσβασης στο διαδίκτυο υψηλής ταχύτητας και την άντληση οφελών από μια ψηφιακή ενιαία αγορά για νοικοκυριά και επιχειρήσεις. Οι συνολικοί στόχοι του ήταν: να αυξηθεί η τακτική χρήση του διαδικτύου από 60 % σε 75 % μέχρι το 2015 και από 41 % σε 60 % για τα μειονεκτούντα άτομα και να μειωθεί κατά το ήμισυ το ποσοστό του πληθυσμού που δεν είχε χρησιμοποιήσει ποτέ το διαδίκτυο έως το 2015 (στο 15 %). Αμφότεροι οι στόχοι εκπληρώθηκαν. Το ψηφιακό θεματολόγιο για την Ευρώπη αναγνώρισε επίσης το έλλειμμα ψηφιακού γραμματισμού και πρότεινε τον ψηφιακό γραμματισμό και τις ψηφιακές ικανότητες ως προτεραιότητα για τον κανονισμό για το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο (της περιόδου 2014-2020), καθώς και την ανάπτυξη έως το 2012 εργαλείων για τον προσδιορισμό και την αναγνώριση των ικανοτήτων των επαγγελματιών και των χρηστών ΤΠΕ.

26 Η «Ατζέντα για νέες δεξιότητες και θέσεις εργασίας»²³ προέβλεπε τέσσερις βασικές προτεραιότητες πολιτικής, εκ των οποίων η μία εστίαζε στην ολοκληρωμένη διά βίου μάθηση. Στόχος της ήταν να προτείνει, έως το 2012, μια πανευρωπαϊκή προσέγγιση και μέσα για τη στήριξη των κρατών μελών όσον αφορά την ενσωμάτωση των ικανοτήτων ΤΠΕ και του ψηφιακού γραμματισμού στις βασικές πολιτικές διά βίου

²¹ Επίσημη Εφημερίδα C417 της 15.12.2015.

²² Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών: «Ψηφιακό θεματολόγιο για την Ευρώπη», COM(2010) 245 final.

²³ Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών με τίτλο «Ατζέντα για νέες δεξιότητες και θέσεις εργασίας: Ευρωπαϊκή συμβολή για την πλήρη απασχόληση», COM(2010) 682 final.

μάθησης. Στις βασικές δράσεις της Ατζέντας δεν υπήρχε ειδική αναφορά στις βασικές ψηφιακές δεξιότητες.

Η Επιτροπή αναγνώρισε τις αυξανόμενες απαιτήσεις της αγοράς εργασίας και ενίσχυσε την εστίαση στις βασικές ψηφιακές δεξιότητες

27 Έπειτα από έναν απολογισμό της προόδου όσον αφορά τη στρατηγική «Ευρώπη 2020»²⁴, η Επιτροπή δημοσίευσε το 2015 τη στρατηγική για την ψηφιακή ενιαία αγορά²⁵. Στη στρατηγική αυτή υπογραμμιζόταν ότι η ευθύνη για τα προγράμματα σπουδών ανήκει κατά κύριο λόγο στα κράτη μέλη, αλλά ότι «η Επιτροπή θα καταστήσει τις ψηφιακές δεξιότητες και εμπειρογνώσια βασικό στοιχείο των μελλοντικών πρωτοβουλιών της για τις δεξιότητες και την κατάρτιση». Αναγνωρίστηκε επίσης ότι, παρά τη βελτίωση του ποσοστού του πληθυσμού που διαθέτει βασικές ψηφιακές δεξιότητες, απομένουν ακόμη πολλά να γίνουν για να επιτευχθεί το αναγκαίο ποσοστό του πληθυσμού που θα διαθέτει αυτές τις δεξιότητες (σημεία **01** και **14**).

28 Το 2016, στην πρωτοβουλία για την ψηφιοποίηση της ευρωπαϊκής βιομηχανίας²⁶ αναφερόταν ότι οι ψηφιακές δεξιότητες είναι ζωτικής σημασίας για την επίτευξη της ψηφιακής ενιαίας αγοράς, τονιζόταν ωστόσο ότι υπάρχει επίσης αυξανόμενη ζήτηση για άλλες συμπληρωματικές δεξιότητες, όπως δεξιότητες επιχειρηματικότητας, ηγεσίας και μηχανικής. Μία από τις βασικές δράσεις της πρωτοβουλίας για την ψηφιοποίηση της ευρωπαϊκής βιομηχανίας με στόχο την περαιτέρω ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων ήταν η αξιοποίηση του μεγάλου συνασπισμού για την ψηφιακή απασχόληση, μιας παλαιότερης πρωτοβουλίας που είχε δρομολογηθεί το 2013.

²⁴ Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών: «Απολογισμός της στρατηγικής "Ευρώπη 2020" για μια έξυπνη, διατηρήσιμη και χωρίς αποκλεισμούς ανάπτυξη» [COM\(2014\) 130 final](#).

²⁵ Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών: «Στρατηγική για την ψηφιακή ενιαία αγορά της Ευρώπης», [COM\(2015\) 192 final](#).

²⁶ Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών: «Ψηφιοποίηση της ευρωπαϊκής βιομηχανίας - Τα πλήρη οφέλη από την ψηφιακή ενιαία αγορά», [COM\(2016\) 180 final](#).

29 Σε συνέχεια της πρωτοβουλίας για την ψηφιοποίηση της ευρωπαϊκής βιομηχανίας, το νέο θεματολόγιο δεξιοτήτων του 2016²⁷ αναγνώρισε την ανάγκη να διαθέτουν όλοι οι πολίτες τουλάχιστον βασικές δεξιότητες, περιλαμβανομένων των ψηφιακών δεξιοτήτων, και καθόρισε συγκεκριμένες δράσεις για την αύξηση των ψηφιακών δεξιοτήτων στην Ευρώπη. Βασικές δράσεις του νέου θεματολογίου δεξιοτήτων που στοχεύουν στις βασικές ψηφιακές δεξιότητες ήταν η πρωτοβουλία «Διαδρομές αναβάθμισης των δεξιοτήτων» και ο Συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και θέσεις εργασίας. Ταυτόχρονα, η Επιτροπή συνέχισε να συνεργάζεται με τα ενδιαφερόμενα μέρη για την ανάπτυξη εργαλείων με στόχο την αξιολόγηση και την επικύρωση των ικανοτήτων, προκειμένου να βοηθήσει τους δημόσιους και ιδιωτικούς φορείς να βελτιώσουν τις υπηρεσίες καθοδήγησης, κατάρτισης και υποστήριξης που προσφέρουν.

30 Η πρωτοβουλία «Διαδρομές αναβάθμισης των δεξιοτήτων» απευθύνεται σε ενήλικες με χαμηλό επίπεδο δεξιοτήτων και έχει ως στόχο να τους βοηθήσει να αποκτήσουν ένα ελάχιστο επίπεδο γραμματισμού, αριθμητισμού και ψηφιακών δεξιοτήτων. Το πρόγραμμα αυτό δύναται να στηριχθεί με κονδύλια της ΕΕ, μεταξύ άλλων από το ΕΚΤ, το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης (ΕΤΠΑ) και το Erasmus+, χωρίς ωστόσο να έχουν διατεθεί κονδύλια που να προορίζονται συγκεκριμένα για βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Σε έκθεση υλοποίησης του Φεβρουαρίου 2019²⁸ διαπιστώθηκε ότι ορισμένα κράτη μέλη είχαν δώσει προτεραιότητα στις ψηφιακές δεξιότητες και χρησιμοποιούσαν το ΕΚΤ για τη στήριξη σχετικών μέτρων. Ωστόσο, στην έκθεση αυτή αναφερόταν επίσης ότι ο αριθμός των μέτρων δεν ανταποκρινόταν στην κλίμακα της πρόκλησης, καθώς τα μέτρα αφορούσαν μερικές μόνο χιλιάδες άτομα από συνολικό πληθυσμό-στόχο ενηλίκων με χαμηλή ειδίκευση περίπου 61 εκατομμυρίων. Πέραν τούτου, παρά την αυξανόμενη έμφαση στις ψηφιακές δεξιότητες, οι συγχρηματοδοτούμενες από την ΕΕ δράσεις είχαν την τάση να εστιάζουν περισσότερο σε επαγγελματικές δεξιότητες και στην απασχόληση και όχι στις ψηφιακές δεξιότητες, παρότι οι δεξιότητες αυτές μπορούν κάλλιστα να ενσωματωθούν στην επαγγελματική κατάρτιση. Σε συνέχεια της έκθεσης

²⁷ Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών: «Νέο θεματολόγιο δεξιοτήτων για την Ευρώπη», COM(2016) 381 final και ψήφισμα του Συμβουλίου σχετικά με ένα νέο θεματολόγιο δεξιοτήτων για μια ανταγωνιστική Ευρώπη χωρίς αποκλεισμούς.

²⁸ Έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής Council Recommendation on Upskilling Pathways: New Opportunities for Adults Taking stock of implementation measures, SWD(2019) 89 final.

αυτής, το Συμβούλιο²⁹ εξέφρασε την αδιάλειπτη υποστήριξή του προς τις διαδρομές αναβάθμισης των δεξιοτήτων και κάλεσε την Επιτροπή να στηρίξει την υλοποίησή τους μέσω ειδικών προσκλήσεων υποβολής προτάσεων.

31 Ο Συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και θέσεις εργασίας (εφεξής «Συνασπισμός») συνασπίζει τα κράτη μέλη, τις επιχειρήσεις, τους κοινωνικούς εταίρους, τις μη κερδοσκοπικές οργανώσεις και τους παρόχους εκπαίδευσης για την αντιμετώπιση της έλλειψης ψηφιακών δεξιοτήτων σε τέσσερις τομείς: ψηφιακές δεξιότητες για όλους, ψηφιακές δεξιότητες για το εργατικό δυναμικό, ψηφιακές δεξιότητες για τους επαγγελματίες ΤΠΕ και ψηφιακές δεξιότητες στην εκπαίδευση. Εκτός από τον στόχο της στήριξης της ανάπτυξης ολοκληρωμένων εθνικών στρατηγικών για τις ψηφιακές δεξιότητες των κρατών μελών έως τα μέσα του 2017, ο Συνασπισμός είχε θέσει τους ακόλουθους στόχους προς επίτευξη έως το 2020:

- κατάρτιση 1 εκατομμυρίου άνεργων νέων για κενές ψηφιακές θέσεις εργασίας,
- στήριξη της αναβάθμισης των δεξιοτήτων και της επανεκπαίδευσης του εργατικού δυναμικού και, ειδικότερα, λήψη συγκεκριμένων μέτρων για τη στήριξη μικρών και μεσαίων επιχειρήσεων (ΜΜΕ),
- εκσυγχρονισμός της εκπαίδευσης και της κατάρτισης ώστε να παρέχεται σε όλους τους φοιτητές και τους εκπαιδευτικούς η ευκαιρία να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και υλικά κατά τη διδασκαλία και τη μάθηση τους,
- αναπροσανατολισμός και χρήση της διαθέσιμης χρηματοδότησης για τη στήριξη των ψηφιακών δεξιοτήτων και ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία των ψηφιακών δεξιοτήτων.

32 Σύμφωνα με την Επιτροπή, μέχρι τον Ιούνιο του 2019, σχεδόν όλα τα κράτη μέλη διέθεταν εθνική στρατηγική που κάλυπτε τις ψηφιακές δεξιότητες και 25 κράτη μέλη είχαν δημιουργήσει εθνικούς συνασπισμούς έως τα μέσα του 2020. Στις αρχές του 2021, ο Συνασπισμός διέθετε περί τα 550 μέλη, τα οποία, μεταξύ Δεκεμβρίου 2016 και Ιουλίου 2018, είχαν προσφέρει σε σχεδόν 11 εκατομμύρια Ευρωπαίους από όλες τις ηλικιακές ομάδες (εκ των οποίων περίπου οι μισοί ήταν μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης) μια ευκαιρία να βελτιώσουν τις ψηφιακές

²⁹ Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με την υλοποίηση της σύστασης του Συμβουλίου για τις διαδρομές αναβάθμισης των δεξιοτήτων: Νέες Ευκαιρίες για Ενηλίκους (2019/C 189/04).

δεξιότητές τους³⁰. Στο **παράρτημα II** παρατίθεται επισκόπηση της προόδου που έχει σημειωθεί όσον αφορά τις εθνικές στρατηγικές και τις δραστηριότητες των εθνικών συνασπισμών σε σχέση με τις τέσσερις ομάδες-στόχο³¹. Ωστόσο, δεν υπάρχουν στοιχεία σχετικά με τον βαθμό στον οποίο οι εν λόγω δραστηριότητες στοχεύουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες των ενηλίκων. Η Επιτροπή παρακολουθεί τις δηλώσεις δέσμευσης των μελών του Συνασπισμού μέσω ενός ειδικού εργαλείου³², αλλά δεν διαθέτει σύστημα για την παρακολούθηση των επιμέρους στόχων του Συνασπισμού.

Παρακολούθηση των ψηφιακών δεξιοτήτων στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Εξαμήνου

33 Η Επιτροπή παρακολουθεί επίσης το επίπεδο των ψηφιακών δεξιοτήτων στα κράτη μέλη της ΕΕ στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Εξαμήνου. Όπως φαίνεται στον **πίνακα 2**, από το 2017, οι αναφορές και οι συστάσεις σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες έχουν γενικά αυξηθεί. Το 2020 είχε γίνει αναφορά στις δεξιότητες προς όλα τα κράτη μέλη και εννέα από αυτά έλαβαν συστάσεις σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες³³. Ωστόσο, καμία από τις συστάσεις δεν αφορούσε ειδικά τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Στο **πλαίσιο 2** παρουσιάζεται η ανταπόκριση ενός κράτους μέλους σε πρόσφατη σύσταση που του απευθύνθηκε στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Εξαμήνου.

³⁰ Βλέπε ιστότοπο της ΕΕ για τον Συνασπισμό για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας.

³¹ Βλέπε ενημερωτικά δελτία για τους εθνικούς συνασπισμούς για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας (κατάσταση έως τις 30 Οκτωβρίου 2020).

³² Η πλατφόρμα [Pledgeviewer](#) του Συνασπισμού.

³³ Αυστρία, Κύπρος, Δανία, Εσθονία, Φινλανδία, Ουγγαρία, Λουξεμβούργο, Πορτογαλία και Ηνωμένο Βασίλειο.

Πίνακας 2 – Αριθμός κρατών μελών που έλαβαν ειδικές ανά χώρα συστάσεις στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Εξαμήνου

Συστάσεις ανά χώρα	2017	2018	2019	2020
Κράτη μέλη για τα οποία έγινε αναφορά στις δεξιότητες	27	27	28	28
Κράτη μέλη που έλαβαν συστάσεις σχετικά με δεξιότητες	5	9	18	10
Κράτη μέλη που έλαβαν συστάσεις σχετικά με ψηφιακές δεξιότητες	0	3	6	9

Πηγή: ΕΕΣ βάσει των δημοσιεύσεων της ΕΕ στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Εξαμήνου.

Πλαίσιο 2

Απόκριση της Φινλανδίας στη σύσταση του Ευρωπαϊκού Εξαμήνου

Η Φινλανδία βρίσκεται ψηλά στην κατάταξη τόσο του δείκτη DESI όσο του δείκτη του ΟΟΣΑ για τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Δεν διαθέτει στρατηγική που να εστιάζει ειδικά στις βασικές ψηφιακές δεξιότητες, αλλά έχει επιλέξει να υιοθετήσει μια περισσότερο ολιστική προσέγγιση.

Το 2018 μεταρρύθμισε το σύστημα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (ΕΕΚ), δημιουργώντας μια κοινή διαδρομή ΕΕΚ, διαθέσιμη σε νέους και ενήλικες, ανεξάρτητα από την ηλικία τους και το μέχρι τότε μαθησιακό τους υπόβαθρο. Με βάση τη σύσταση του Ευρωπαϊκού Εξαμήνου του 2019³⁴ «να αναβαθμίσει τις δεξιότητες και την ενεργητική ένταξη, ιδίως μέσω πλήρως ολοκληρωμένων υπηρεσιών για τους ανέργους και τα οικονομικώς μη ενεργά άτομα», η φινλανδική κυβέρνηση σχεδιάζει μεταρρύθμιση του πλαισίου συνεχούς μάθησης με στόχο την αύξηση του αριθμού των πολιτών με δευτεροβάθμια και τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Το Erasmus+ και το ΕΚΤ ήταν οι κύριες πηγές χρηματοδότησης για τις ψηφιακές δεξιότητες

34 Η ΕΕ δεν διέθεσε ειδική χρηματοδότηση για τις πρωτοβουλίες που περιγράφονται στην προηγούμενη ενότητα, οι οποίες ενσωματώθηκαν στις

³⁴ Σύσταση για σύσταση του Συμβουλίου σχετικά με το εθνικό πρόγραμμα μεταρρυθμίσεων της Φινλανδίας του 2020 και τη διατύπωση γνώμης του Συμβουλίου σχετικά με το πρόγραμμα σταθερότητας της Φινλανδίας του 2020, COM(2019) 526 final.

υφιστάμενες χρηματοδοτικές ροές. Η Επιτροπή δεν προορίζει ειδική χρηματοδότηση για βασικές ψηφιακές δεξιότητες, σύμφωνα με τον στόχο της για τη στήριξη των συστημάτων διδασκαλίας και κατάρτισης, τα οποία εστιάζουν σε διάφορες ομάδες-στόχο και ικανότητες, συμπεριλαμβανομένων των ψηφιακών δεξιοτήτων, παράλληλα, παραδείγματος χάριν, με την κατάρτιση που σχετίζεται με την εργασία, τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη. Σύμφωνα με την Επιτροπή, δεδομένης της πληθώρας των στόχων του προγράμματος, μια προσέγγιση βάσει της οποίας θα δεσμεύονταν συγκεκριμένα ποσά για συγκεκριμένους στόχους δεν θα ήταν αρκετά ευέλικτη ώστε να παρέχει στα προγράμματα τη δυνατότητα να προσαρμόζονται στις τοπικές ανάγκες.

35 Αναλύσαμε τη χρηματοδότηση που χρησιμοποιήθηκε για βασικές ψηφιακές δεξιότητες στο πλαίσιο της εκπαίδευσης και της κατάρτισης ενηλίκων. Οι κύριες πηγές χρηματοδότησης είναι το πρόγραμμα Erasmus+ (το οποίο διαχειρίζονται σε επίπεδο ΕΕ η Επιτροπή και ο [Εκτελεστικός Οργανισμός Εκπαίδευσης, Οπτικοακουστικών Θεμάτων και Πολιτισμού](#)) και το υπό επιμερισμένη διαχείριση ΕΚΤ. Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πρόγραμμα COSME, παρέχονται στο [πλαίσιο 3](#).

Πλαίσιο 3

COSME — ένα πρόγραμμα για τις ΜΜΕ

Το **COSME** είναι το υπό άμεση διαχείριση πρόγραμμα της ΕΕ για τις ΜΜΕ, με προϋπολογισμό 2,3 δισεκατομμυρίων ευρώ για την περίοδο 2014-2020. Οι ΜΜΕ αποτελούν βασικό σκέλος των οικονομιών της ΕΕ: εννέα στις 10 επιχειρήσεις είναι ΜΜΕ, ενώ οι ΜΜΕ είναι αυτές που προσφέρουν δύο στις τρεις θέσεις εργασίας στην Ευρώπη. Το COSME δεν διαθέτει έργα που εστιάζουν ειδικά στις βασικές ψηφιακές δεξιότητες· τα έργα του στοχεύουν περισσότερο σε ψηφιακές δεξιότητες για επαγγελματίες που ειδικεύονται στις ΤΠΕ.

36 Το πρόγραμμα **Erasmus+** υποστηρίζει δράσεις στους τομείς της εκπαίδευσης και της κατάρτισης, της νεολαίας και του αθλητισμού, με συνολικό προϋπολογισμό 16,45 δισεκατομμυρίων ευρώ για την περίοδο 2014-2020. Παρέχει ευκαιρίες μαθησιακής κινητικότητας για φοιτητές, εκπαιδευτές και εκπαιδευτικούς και αποσκοπεί στη βελτίωση της ποιότητας της εκπαίδευσης και στην προώθηση της καινοτομίας, μέσω της συνεργασίας και της στήριξης των μεταρρυθμίσεων πολιτικής. Από τον προϋπολογισμό του, το 17 % διατέθηκε για την ΕΕΚ και το 3,9 % για την

εκπαίδευση ενηλίκων³⁵. Η νομοθεσία που διέπει το Erasmus+ δεν μνημονεύει ρητά τις ψηφιακές δεξιότητες, αλλά επισημαίνει την ανάγκη βελτίωσης του επιπέδου των βασικών ικανοτήτων και δεξιοτήτων «ιδίως όσον αφορά τη σημασία τους για την αγορά εργασίας και τη συμβολή τους σε μια συνεκτική κοινωνία, ιδίως μέσω αυξημένων ευκαιριών μαθησιακής κινητικότητας και μέσω της ενισχυμένης συνεργασίας μεταξύ του κόσμου της εκπαίδευσης και κατάρτισης και του κόσμου της εργασίας»³⁶. Σε όλα τα ετήσια προγράμματα εργασίας των τελευταίων επτά ετών γίνεται αναφορά στις ψηφιακές δεξιότητες.

37 Ωστόσο, οι ετήσιες εκθέσεις υλοποίησης και η ενδιάμεση έκθεση δεν κάνουν ρητή μνεία στις ψηφιακές δεξιότητες (ούτε βασικές ούτε προχωρημένες), καθώς δεν υπάρχει συγκεκριμένος δείκτης εκροής/αποτελέσματος για τις ψηφιακές δεξιότητες. Ο πλησιέστερος δείκτης για την αξιολόγηση του προγράμματος σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες είναι το «ποσοστό των συμμετεχόντων που δηλώνουν ότι έχουν αυξήσει τις βασικές ικανότητές τους»³⁷, πρόκειται για έναν υποκειμενικό τρόπο μέτρησης, καθώς οι διαπιστώσεις αυτές «*βασίζονται κυρίως στις απόψεις που καταγράφουν οι ίδιοι οι συμμετέχοντες*»³⁸ μέσω συνεντεύξεων και ερευνών. Σύμφωνα με την ενδιάμεση αξιολόγηση του Erasmus+, το 89 % του συνόλου των εκπαιδευομένων ΕΕΚ πίστευε ότι είχαν βελτιώσει τις επαγγελματικές δεξιότητές τους³⁹.

38 Στο πλαίσιο του Erasmus+, στα τέλη του 2019 υπάρχουν περίπου 16 000 έργα που σχετίζονται με «ΤΠΕ – νέες τεχνολογίες – ψηφιακές ικανότητες», συμπεριλαμβανομένων περίπου 4 300 έργων για την εκπαίδευση ενηλίκων και την ΕΕΚ⁴⁰. Τα περισσότερα από αυτά τα έργα συμβάλλουν στην απόκτηση πολλών

³⁵ Κανονισμός (ΕΕ) αριθ. 1288/2013 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου, της 11ης Δεκεμβρίου 2013, για τη θέσπιση του προγράμματος «Erasmus+»: το πρόγραμμα της Ένωσης για την εκπαίδευση, την κατάρτιση, τη νεολαία και τον αθλητισμό, άρθρο 18.

³⁶ Κανονισμός αριθ. 1288/2013, άρθρο 5, παράγραφος 1, στοιχείο α).

³⁷ Παράρτημα Ι του κανονισμού αριθ. 1288/2013, «Δείκτες για την αξιολόγηση του προγράμματος».

³⁸ Ειδική έκθεση 22/2018, με τίτλο «Η κινητικότητα στο πλαίσιο του Erasmus+: εκατομμύρια συμμετέχοντες και πολύπλευρη η ευρωπαϊκή προστιθέμενη αξία, η μέτρηση των επιδόσεων όμως χρήζει περαιτέρω βελτιώσεων», σημείο 74.

³⁹ Έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής με τίτλο: «Mid-term evaluation of the Erasmus+ programme (2014-2020)», SWD(2018) 40 final, σ. 138, «Overview of results».

⁴⁰ Ιστότοπος της Ευρωπαϊκής Επιτροπής σχετικά με τα αποτελέσματα των έργων του Erasmus +.

διαφορετικών δεξιοτήτων, συμπεριλαμβανομένων βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων για όλες τις ηλικιακές ομάδες. Παραδείγματος χάριν, ένα έργο σχετικά με νέες τεχνολογίες στη διδασκαλία ξένων γλωσσών δεν αντιμετωπίζει το πρόβλημα των χαμηλών ψηφιακών δεξιοτήτων, αλλά εισάγει ψηφιακές μεθόδους στη διδασκαλία. Από την ανάλυσή μας προέκυψε ότι 133 από τα έργα αυτά αφορούσαν αποκλειστικά ψηφιακές δεξιότητες και μόνο 18 αφορούσαν αποκλειστικά την απόκτηση βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων για ενήλικους. Άλλα έργα αφορούσαν, παραδείγματος χάριν, την απόκτηση εξειδικευμένων δεξιοτήτων ΤΠΕ ή νέων μεθόδων εκπαίδευσης, όπως οι διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης. Αυτό σημαίνει ότι για έργα του Erasmus+ που υποστηρίζουν μόνο ψηφιακές ικανότητες, περίπου το 14 % αφορά την απόκτηση βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων από τον ενήλικο πληθυσμό. Για όλα τα υποστηριζόμενα από το πρόγραμμα Erasmus+ έργα, το ποσοστό είναι μικρότερο από 0,1 %. Στο **πλαίσιο 4** παρουσιάζονται παραδείγματα δύο διαφορετικών τρόπων στήριξης των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων.

Πλαίσιο 4

Έργα του Erasmus+ για τη βελτίωση των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων

Έργο TICTac+55⁴¹

Οι Συνδυασμένες Τεχνικές Μάθησης για άτομα 55 ετών και άνω περιλαμβάνουν κατάρτιση για εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να ενθαρρύνουν και να ενδυναμώσουν όσο το δυνατόν περισσότερο τους μεγαλύτερους σε ηλικία μαθητές τους, ώστε οι τελευταίοι να μπορέσουν να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις των ΤΠΕ. Αυτό επιτυγχάνεται με την προώθηση της χρήσης των ΤΠΕ, αλλά από κριτική σκοπιά και λαμβάνοντας υπόψη τις συνθήκες ζωής και τις ανάγκες των σπουδαστών. Για την επίτευξη των στόχων αυτών έχουν προγραμματιστεί προγράμματα ανταλλαγής εκπαιδευτικών σε διάφορες χώρες της ΕΕ (Φινλανδία, Κάτω Χώρες, Σλοβακία, Ουγγαρία, Ηνωμένο Βασίλειο και Εσθονία). Στις θεματικές ενότητες περιλαμβάνονται τα εξής: Δεξιότητες για συσκευές που αφορούν την καθημερινή ζωή, υποστηριζόμενη από ΤΠΕ κατάρτιση όσον αφορά την καινοτομία και τη δημιουργικότητα, και εφαρμογή διαδικτυακών εφαρμογών για την ενίσχυση των μαθημάτων γλωσσών.

⁴¹ Ιστότοπος του έργου του Erasmus+ «TICTac+55: Combined Learning Techniques for People 55+» (Συνδυασμένες τεχνικές μάθησης για άτομα 55 ετών και άνω).

IDEAL - Ενσωμάτωση της ψηφιακής εκπαίδευσης στον γραμματισμό ενηλίκων⁴²

Το IDEAL αποτελεί μια στρατηγική εταιρική σχέση μεταξύ της Φινλανδίας, του Βελγίου, της Ιρλανδίας, της Ιταλίας, των Κάτω Χωρών και της Νορβηγίας, στην οποία συμμετέχουν πέντε πάροχοι εκπαίδευσης ενηλίκων και μία μη κυβερνητική οργάνωση. Το έργο επικεντρώθηκε στη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων ενηλίκων εκπαιδευτών που εργάζονται με μειονεκτούσες ομάδες με σκοπό τη βελτίωση της απασχολησιμότητας, της επαγγελματικής μάθησης και της διδασκαλίας ενηλίκων εκπαιδευόμενων με χαμηλή ειδίκευση σε επίπεδο κοινότητας.

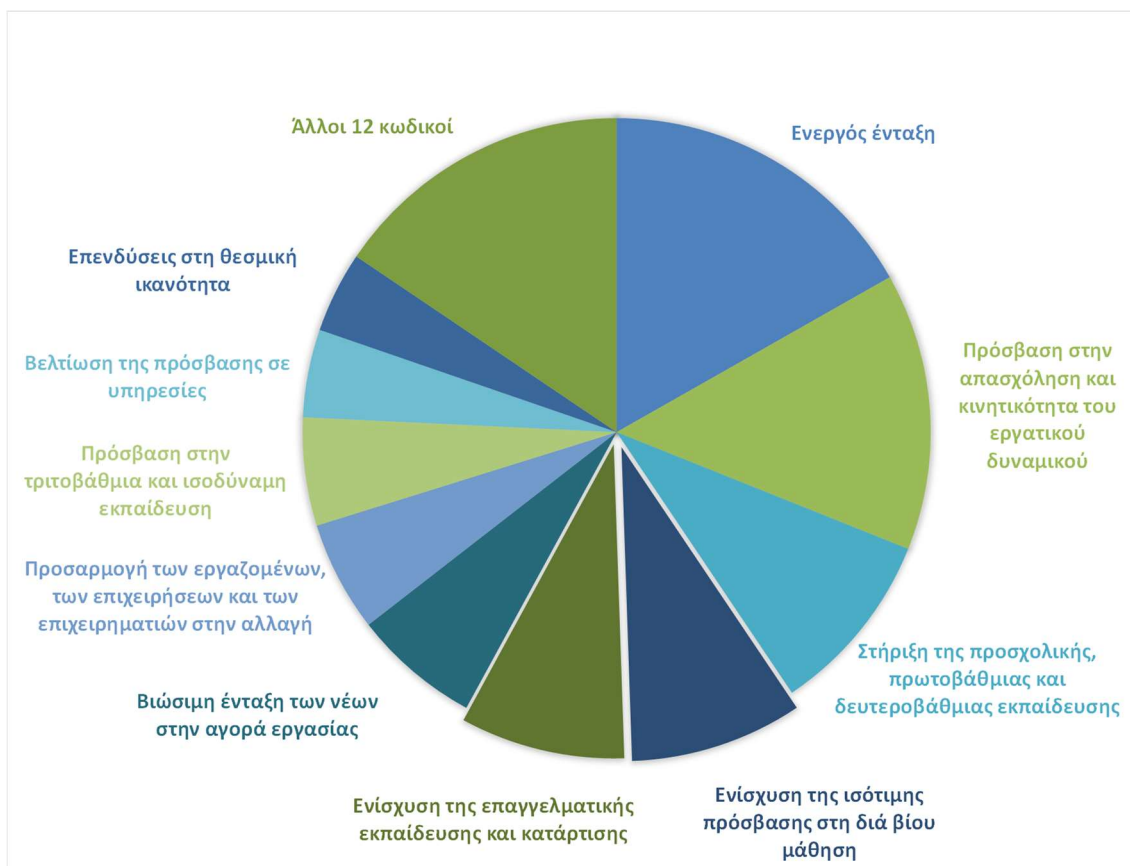
Η ομάδα έργου IDEAL διερεύνησε τα είδη δεξιοτήτων που απαιτούνται σε διαφορετικά πλαίσια και τον τρόπο με τον οποίο θα μπορούσαν να αναπτυχθούν οι ικανότητες των εκπαιδευτικών μέσω της ανταλλαγής γνώσεων, εμπειριών και ορθών πρακτικών. Ως αποτέλεσμα του έργου, οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές έχουν αποκτήσει μεγαλύτερη εξειδίκευση και εμπιστοσύνη στην ενσωμάτωση καινοτόμων ψηφιακών μεθόδων στην καθημερινή τους διδασκαλία, συμπεριλαμβανομένης της εφαρμογής πολυμέσων, της χρήσης βίντεο, εικονικών μαθησιακών περιβαλλόντων, των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

39 Το **EKT** στηρίζει δράσεις που σχετίζονται με μια σειρά στόχων, συμπεριλαμβανομένων της απασχόλησης και της βελτίωσης της εκπαίδευσης και της κατάρτισης. Η νομοθεσία για την περίοδο 2014-2020 αναφέρει τις ψηφιακές δεξιότητες⁴³ ως έναν τομέα στον οποίο το EKT θα μπορούσε να συμβάλει μέσω των επενδυτικών προτεραιοτήτων του, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που σχετίζονται με τη διά βίου μάθηση και την ΕΕΚ. Όπως φαίνεται στο **γράφημα 10**, στις προτεραιότητες αυτές αντιστοιχούν η τέταρτη και η πέμπτη μεγαλύτερες κατά σειρά πιστώσεις του EKT, ανερχόμενες σε 14,6 δισεκατομμύρια ευρώ.

⁴² Ιστότοπος του έργου του Erasmus+ «IDEAL - Integrating Digital Education in Adult Literacy».

⁴³ Άρθρο 3, παράγραφος 2, στοιχείο β), του κανονισμού (ΕΕ) αριθ. 1304/2013.

Γράφημα 10 – Προβλεπόμενες πιστώσεις του ΕΚΤ για τους διάφορους τομείς παρέμβασης



Πηγή: Υπολογισμοί του ΕΕΣ βάσει της Πλατφόρμας ανοικτών δεδομένων των ΕΔΕΤ.

40 Όσον αφορά τα υπό επιμερισμένη διαχείριση ταμεία, όπως το ΕΚΤ, τα κράτη μέλη έχουν διακριτική ευχέρεια ως προς τον τρόπο κατανομής των κονδυλίων στο πλαίσιο των συμφωνιών εταιρικής σχέσης και των επιχειρησιακών προγραμμάτων (προγράμματα). Ενόψει της κατάρτισης των ως άνω εγγράφων, η Επιτροπή είχε επισημάνει, στο πλαίσιο των εγγράφων θέσης της του 2012, ότι ορισμένες χώρες θα πρέπει να εξετάσουν το ενδεχόμενο να δώσουν προτεραιότητα στις ψηφιακές δεξιότητες – *πίνακας 3*.

Πίνακας 3 – Προτεραιότητες σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες στα έγγραφα θέσης της Επιτροπής του 2012

Θεματικοί στόχοι στους οποίους αναφέρονται οι ψηφιακές δεξιότητες	Κράτη μέλη
Ενίσχυση της πρόσβασης σε ΤΠΕ και της χρήσης και ποιότητάς τους	BG, CZ, EE, ES, HR, IT, LV, PT
Προώθηση της διατηρήσιμης και ποιοτικής απασχόλησης και στήριξη της κινητικότητας του εργατικού δυναμικού	AT, DE
Επένδυση στην εκπαίδευση, την κατάρτιση και την επαγγελματική κατάρτιση για την απόκτηση δεξιοτήτων και τη διά βίου μάθηση	HU, RO, SE, SI
Καμία αναφορά στις ψηφιακές δεξιότητες/ικανότητες	BE, CY, DK, EL, FR, FI, IE, LT; LU, MT, NL, PL, SK, UK

Πηγή: ΕΕΣ, βάσει των εγγράφων θέσης της Επιτροπής του 2012.

41 Από την ανάλυση στην οποία υποβάλαμε τα κονδύλια που κατανεμήθηκαν στα κράτη μέλη, διαπιστώσαμε ότι από τα 187 προγράμματα του ΕΚΤ σε 28 κράτη μέλη, 29 προγράμματα σε 10 κράτη μέλη περιλάμβαναν στον προγραμματισμό τους κατάρτιση σχετική με τις ΤΠΕ στον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων ή της ΕΕΚ (*πίνακας 4*). Το συνολικό ποσό των προβλεπόμενων πιστώσεων για τα 28 κράτη μέλη στο πλαίσιο του θεματικού στόχου του ΕΚΤ για την εκπαίδευση και την κατάρτιση είναι μικρότερο από το 0,6 % του συνολικού κονδυλίου του ΕΚΤ για την περίοδο 2014-2020.

Πίνακας 4 - Προγράμματα του ΕΚΤ που στηρίζουν την κατάρτιση ενηλίκων σε ψηφιακές δεξιότητες στα κράτη μέλη

Κράτος μέλος	Προβλεπόμενο ποσό για την κατάρτιση ενηλίκων σε θέματα ΤΠΕ (σε εκατ. ευρώ)	Διατεθείσα στήριξη της ΕΕ για πράξεις που επέλεξε η διαχειριστική αρχή (σε εκατ. ευρώ)	Συνολικές δαπάνες που δηλώθηκαν από τους δικαιούχους στη διαχειριστική αρχή, όπως αναφέρθηκαν στην Επιτροπή (σε εκατ. ευρώ)
Πολωνία	154,7	201,3	148,4
Σλοβακία	132,5	5,8	3,7
Ιταλία	58,7	26,5	31,5
Εσθονία	55,5	30,7	18,1
Ουγγαρία	51,6	134,8	41,6
Φινλανδία	16,9	5,9	7,5
Ισπανία*	5,0	25,2	13,7
Λουξεμβούργο	0,3	1,2	0,8
Γαλλία	δεν αναφέρεται στα προγράμματα	1,5	3,0
Ηνωμένο Βασίλειο	δεν αναφέρεται στα προγράμματα	5,5	4,6
Σύνολο	475,3*	438,4	272,8

Σημ.: Όλα τα στοιχεία ως είχαν στις 31 Δεκεμβρίου 2019. Στο «Συνολικό» ποσό δεν περιλαμβάνονται στοιχεία για το «προβλεπόμενο ποσό» όσον αφορά τη Γαλλία και το Ηνωμένο Βασίλειο, ενώ στα «Διατεθέντα ποσά» περιλαμβάνονται πληροφορίες και για τις δύο αυτές χώρες

* Για το ισπανικό πρόγραμμα, 2014ES05SFOP016 – Extremadura, δεν υπάρχουν διαθέσιμα στοιχεία για το 2019 και, ως εκ τούτου, στο συνολικό ποσό περιλαμβάνονται μόνο συγκεντρωτικά στοιχεία έως το 2018.

Πηγή: Πλατφόρμα ανοικτών δεδομένων των ΕΔΕΤ.

42 Στον [πίνακα 4](#), ο οποίος βασίζεται στις ετήσιες εκθέσεις των κρατών μελών προς την Επιτροπή, φαίνεται ότι έως το τέλος του 2019 τα δέκα κράτη μέλη που σχεδίαζαν να χρησιμοποιήσουν το ΕΚΤ για ψηφιακές δεξιότητες στο πλαίσιο του θεματικού στόχου για την εκπαίδευση και την κατάρτιση είχαν από κοινού δεσμεύσει το 92 % της χρηματοδότησης για έργα και είχαν δαπανήσει το 57 % (βλέπε λεπτομέρειες στο [παράρτημα III](#)). Υπάρχουν σημαντικές διαφορές μεταξύ των κρατών μελών: στο πλαίσιο ορισμένων εξ αυτών δεν είχαν ακόμη πραγματοποιηθεί δαπάνες, ενώ άλλα

είχαν ήδη επιλέξει έργα προς στήριξη με κόστος σημαντικά μεγαλύτερο από το προβλεπόμενο. Συνολικά, τα εν λόγω κράτη μέλη είχαν διαθέσει 439 εκατομμύρια ευρώ από κονδύλια του ΕΚΤ για τη στήριξη της απόκτησης ψηφιακών δεξιοτήτων μέσω της διά βίου μάθησης και της ΕΕΚ, ποσό που αντιστοιχεί στο 0,5 % των συνολικών κονδυλίων του ΕΚΤ για την περίοδο 2014-2020. Το ΕΚΤ μπορεί να συμβάλει στην απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων μέσω άλλων θεματικών στόχων, όπως εκείνοι που σχετίζονται με την απασχόληση, την κοινωνική ένταξη ή τη δημιουργία θεσμικών ικανοτήτων, αυξάνοντας τη συνολική στήριξη στο 2 % περίπου του συνολικού κονδυλίου του ΕΚΤ.

Ο αντίκτυπος των μέτρων αρωγής λόγω της νόσου COVID-19 της Επιτροπής στον προγραμματισμό της περιόδου 2014-2020 (Erasmus, ΕΠ του ΕΚΤ) από την άποψη των ψηφιακών δεξιοτήτων

43 Ως απάντηση στην κρίση της COVID-19, οι κανονισμοί για την Πρωτοβουλία Επενδύσεων για την Αντιμετώπιση του Κορωνοϊού (CRII) και CRII+ παρέχουν στα κράτη μέλη την ευελιξία να χρησιμοποιούν τους υφιστάμενους, μη δαπανηθέντες πόρους και να τους ανακατευθύνουν εκεί όπου χρειάζονται περισσότερο. Στα τέλη Νοεμβρίου του 2020, 22 κράτη μέλη (και το Ηνωμένο Βασίλειο) είχαν ζητήσει 151 τροποποιήσεις στα προγράμματά τους του ΕΚΤ, χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες ευελιξίας που προσφέρουν οι CRII και CRII+. Σε ορισμένες περιπτώσεις, αυτό συνίστατο στη μεταφορά κονδυλίων από τα έργα με αντικείμενο τις ψηφιακές δεξιότητες, στα οποία είχαν αρχικά κατανεμηθεί.

44 Η προτεινόμενη δέσμη μέτρων Συνδρομής στην Ανάκαμψη για τη Συνοχή και τις Περιοχές της Ευρώπης (REACT-EU)⁴⁴ περιλαμβάνει πρόσθετα κονδύλια ύψους 47,5 δισεκατομμυρίων ευρώ, που θα διατεθούν για την περίοδο προγραμματισμού 2014-2020 για τα ταμεία της πολιτικής συνοχής, συμπεριλαμβανομένου του ΕΚΤ. Όσον αφορά το ΕΚΤ, οι δράσεις που χρηματοδοτούνται από τη REACT-EU θα μπορούσαν να καλύπτουν τις ψηφιακές δεξιότητες.

⁴⁴ Πρόταση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής περί κανονισμού του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου για την τροποποίηση του κανονισμού (ΕΕ) αριθ. 1303/2013 όσον αφορά τους έκτακτους πρόσθετους πόρους και τις ρυθμίσεις εφαρμογής στο πλαίσιο του στόχου «Επενδύσεις στην ανάπτυξη και την απασχόληση» με σκοπό την παροχή βοήθειας για τη στήριξη της αποκατάστασης των συνεπειών της κρίσης λόγω της πανδημίας της COVID-19 και για την προετοιμασία μιας πράσινης, ψηφιακής και ανθεκτικής ανάκαμψης της οικονομίας (REACT-EU), COM(2020) 451 final.

45 Στο πλαίσιο του Erasmus+ δημοσιεύθηκαν επίσης έκτακτες προσκλήσεις για τη στήριξη της ψηφιακής ετοιμότητας στον τομέα της εκπαίδευσης, με τη διάθεση 100 εκατομμυρίων ευρώ για τη στήριξη έργων στον τομέα της σχολικής εκπαίδευσης, της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης και της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. Η προθεσμία για την υποβολή αιτήσεων για τις εν λόγω προσκλήσεις έληγε στις 29 Οκτωβρίου 2020 και τα αποτελέσματα δεν ήταν ακόμη διαθέσιμα κατά την ολοκλήρωση της παρούσας επισκόπησης. Ωστόσο, δεδομένου ότι οι προσκλήσεις υποβολής προτάσεων δεν στόχευαν ρητά την εκπαίδευση των ενηλίκων, σύμφωνα με την Επιτροπή, δεν είναι πιθανό να προκύψουν έργα για την υποστήριξη των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων των ενηλίκων.

Οι προτάσεις της ΕΕ για το μέλλον (2021-2027)

Ευρωπαϊκό θεματολόγιο δεξιοτήτων

46 Το ευρωπαϊκό θεματολόγιο δεξιοτήτων⁴⁵ θέτει ποσοτικοποιημένους στόχους τόσο για την αναβάθμιση των δεξιοτήτων (βελτίωση των υφιστάμενων δεξιοτήτων) όσο και για την επανειδίκευση (κατάρτιση σε νέες δεξιότητες) που πρέπει να επιτευχθούν εντός της επόμενης πενταετίας. Είναι η πρώτη πρόταση που περιλαμβάνει ειδικό στόχο για την αύξηση του ποσοστού των πολιτών με τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες: από 56 % το 2019 σε 70 % το 2025. Το θεματολόγιο δεν περιλαμβάνει ορόσημα για την επίτευξη αυτού του στόχου.

47 Για την επίτευξη των στόχων του θεματολογίου, η Επιτροπή εκτιμά ότι χρειάζονται ετησίως 48 δισεκατομμύρια ευρώ, από τον δημόσιο και τον ιδιωτικό τομέα συνολικά. Στο θεματολόγιο αναφέρονται εννέα ταμεία της ΕΕ ως πιθανές πηγές χρηματοδότησης για την περίοδο 2021-2027. Τα κύρια ταμεία είναι ο Μηχανισμός Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας με συνολικό προτεινόμενο προϋπολογισμό ύψους 673,3 δισεκατομμυρίων ευρώ, το ΕΚΤ+ με προτεινόμενο προϋπολογισμό ύψους 87,9 δισεκατομμυρίων ευρώ και το Erasmus με προτεινόμενο προϋπολογισμό ύψους 23,4 δισεκατομμυρίων ευρώ.

⁴⁵ Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών: Ευρωπαϊκό θεματολόγιο δεξιοτήτων για βιώσιμη ανταγωνιστικότητα, κοινωνική δικαιοσύνη και ανθεκτικότητα, [COM\(2020\) 274 final](#).

Μηχανισμός Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας

48 Ο Μηχανισμός Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας θα διαθέσει 673,3 δισεκατομμύρια ευρώ σε δάνεια και επιχορηγήσεις για τη στήριξη μεταρρυθμίσεων και επενδύσεων που θα αναλάβουν να πραγματοποιήσουν τα κράτη μέλη. Απαιτήση του μηχανισμού είναι τα κράτη μέλη να καταρτίσουν εθνικά σχέδια ανάκαμψης και ανθεκτικότητας στα οποία θα καθορίζεται μια συνεκτική δέσμη μεταρρυθμίσεων και έργων δημόσιων επενδύσεων. Τα σχέδια αυτά θα πρέπει να καλύπτουν τις προκλήσεις που προσδιορίζονται στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Εξαμήνου, ιδίως τις ειδικές ανά χώρα συστάσεις που εκδίδει το Συμβούλιο, στις οποίες περιλαμβάνονται οι ψηφιακές δεξιότητες (σημείο **33** και **πίνακας 2**). Στο πλαίσιο αυτό, η Επιτροπή ενθαρρύνει τα κράτη μέλη να συμπεριλάβουν στα σχέδια ανάκαμψης και ανθεκτικότητάς τους επενδύσεις και μεταρρυθμίσεις με επίκεντρο τις ψηφιακές δεξιότητες και την εκπαίδευση και επαγγελματική κατάρτιση για όλες τις ηλικίες, με στόχο την επίτευξη του στόχου του 70 % έως το 2025 (σημείο **46**)⁴⁶.

49 Η θέση του Συμβουλίου⁴⁷ είναι ότι τουλάχιστον το 20 % (144,8 δισεκατομμύρια ευρώ) θα πρέπει να δαπανηθεί για την «ψηφιακή μετάβαση», η οποία περιλαμβάνει ψηφιακές δεξιότητες σε όλα τα επίπεδα. Στο πλαίσιο αυτό, τα συμπεράσματα του Συμβουλίου της 2ας Οκτωβρίου 2020⁴⁸ αναφέρονται συγκεκριμένα στην αναβάθμιση των ψηφιακών δεξιοτήτων στα εκπαιδευτικά συστήματα.

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο+ (ΕΚΤ+)

50 Στους στόχους του ΕΚΤ+⁴⁹ περιλαμβάνονται οι ψηφιακές δεξιότητες, χωρίς ωστόσο να πρόκειται κατ' ανάγκη για βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Το ΕΚΤ+ αποσκοπεί επίσης να συμβάλει σε σχετικές πτυχές άλλων βασικών πρωτοβουλιών και δραστηριοτήτων της ΕΕ, ιδίως του «θεματολογίου δεξιοτήτων για την Ευρώπη» και

⁴⁶ Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή, την Επιτροπή των Περιφερειών και την Ευρωπαϊκή Τράπεζα Επενδύσεων με τίτλο «Ετήσια στρατηγική για τη βιώσιμη ανάπτυξη 2021», COM(2020) 575 final.

⁴⁷ Βλέπε Υπόμνημα 11538/20 της Γενικής Γραμματείας του Συμβουλίου της 7ης Οκτωβρίου 2020.

⁴⁸ Βλέπε Υπόμνημα EUCO 13/20 της 2ας Οκτωβρίου 2020.

⁴⁹ Πρόταση κανονισμού του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου για το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο+ (ΕΚΤ+), COM(2018) 382 final.

των διαδρομών αναβάθμισης των δεξιοτήτων. Ο προβλεπόμενος προϋπολογισμός του για την περίοδο 2021-2027 ανέρχεται σε 87,9 δισεκατομμύρια ευρώ, αλλά δεν υπάρχει ειδικό κονδύλιο για τις «ψηφιακές δεξιότητες».

51 Στις ανά χώρα εκθέσεις του Ευρωπαϊκού Εξαμήνου του 2019⁵⁰, η Επιτροπή παρουσίασε τις προκαταρκτικές απόψεις της σχετικά με τους τομείς επενδύσεων προτεραιότητας και τους όρους πλαισίωσης για την αποτελεσματική υλοποίηση της πολιτικής συνοχής της περιόδου 2021-2027. Αυτό αποτέλεσε τη βάση για την εκκίνηση ενός διαλόγου μεταξύ των κρατών μελών και της Επιτροπής σχετικά με τον προγραμματισμό των ταμείων της πολιτικής συνοχής (περιλαμβανομένου του ΕΚΤ+). Η Επιτροπή έκρινε ότι 23 από τα 27 κράτη μέλη θα πρέπει να συμπεριλάβουν τις ψηφιακές δεξιότητες στα προγράμματά τους.

Νέο πρόγραμμα Erasmus για την περίοδο 2021-2027

52 Η Επιτροπή πρότεινε ένα νέο πρόγραμμα Erasmus για την περίοδο 2021-2027⁵¹, το οποίο καλύπτει τόσο τις βασικές όσο και τις προχωρημένες ψηφιακές δεξιότητες και το οποίο ουσιαστικά συνεχίζει το πρόγραμμα της προηγούμενης περιόδου. Το νέο πρόγραμμα θα στηρίζει επίσης την ΕΕΚ, τον ψηφιακό γραμματισμό και την εκπαίδευση ενηλίκων, ενώ περιλαμβάνει ρητή μνεία στις ψηφιακές δεξιότητες –αν και δίνει ιδιαίτερη έμφαση στις προχωρημένες ψηφιακές δεξιότητες.

Σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση

53 Τον Σεπτέμβριο του 2020, η Επιτροπή πρότεινε νέο σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση την περίοδο 2021-2027⁵². Μεταξύ των κατευθυντήριων αρχών του σχεδίου δράσης, αναφέρεται ότι ο ψηφιακός γραμματισμός έχει καταστεί αναγκαίος στην καθημερινή ζωή και ότι οι βασικές ψηφιακές δεξιότητες θα πρέπει να καταστούν μέρος των βασικών μεταβιβάσιμων δεξιοτήτων που πρέπει να διαθέτουν

⁵⁰ 2019:Ευρωπαϊκό Εξάμηνο:Εκθέσεις ανά χώρα, παράρτημα D.

⁵¹ Πρόταση κανονισμού του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου για τη θέσπιση του προγράμματος «Erasmus +»: το πρόγραμμα της Ένωσης για την εκπαίδευση, την κατάρτιση, τη νεολαία και τον αθλητισμό και για την κατάργηση του κανονισμού (ΕΕ) αριθ. 1288/2013, COM(2018) 367 final.

⁵² Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών: Σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση 2021-2027 — Επαναπροσδιορίζοντας την εκπαίδευση και την κατάρτιση για την ψηφιακή εποχή, COM(2020) 624 final.

όλοι. Σε συμφωνία με τις εν λόγω κατευθυντήριες αρχές, η Επιτροπή προτείνει σειρά δράσεων, όπως η χρήση του προγράμματος Erasmus για τη στήριξη των σχεδίων ψηφιακού μετασχηματισμού των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, η ανάπτυξη ενός ευρωπαϊκού πιστοποιητικού ψηφιακών δεξιοτήτων που θα αναγνωρίζεται και θα γίνεται αποδεκτό από τις κυβερνήσεις, τους εργοδότες και άλλα ενδιαφερόμενα μέρη σε ολόκληρη την Ευρώπη, και η πρόταση σύστασης του Συμβουλίου για τη βελτίωση της παροχής ψηφιακών δεξιοτήτων στην εκπαίδευση και την κατάρτιση.

Σύσταση του Συμβουλίου για την ενίσχυση των εγγυήσεων για τη νεολαία

54 Οι εγγυήσεις για τη νεολαία της ΕΕ συνιστούν δέσμευση εκ μέρους όλων των κρατών μελών ότι θα εξασφαλίσουν ότι όλοι οι νέοι ηλικίας κάτω των 25 ετών δέχονται προσφορά καλής ποιότητας εργασίας, συνεχούς εκπαίδευσης, μαθητείας ή άσκησης, εντός τεσσάρων μηνών από τη στιγμή που καθίστανται άνεργοι ή εξέρχονται από την επίσημη εκπαίδευση. Τον Νοέμβριο του 2020, το Συμβούλιο ενίσχυσε την από το 2013 σύστασή του αυξάνοντας, μεταξύ άλλων, το όριο της ηλικιακής ομάδας ώστε να περιλαμβάνει όλους τους νέους κάτω των 30 ετών. Το Συμβούλιο συνέστησε επίσης στα κράτη μέλη να χρησιμοποιήσουν το DigComp (σημείο 09) για την αξιολόγηση των ψηφιακών δεξιοτήτων όλων των νέων που βρίσκονται εκτός απασχόλησης, εκπαίδευσης ή κατάρτισης και εγγράφονται στις εγγυήσεις για τη νεολαία, ούτως ώστε όλοι οι νέοι που την χρειάζονται να λαμβάνουν ειδική κατάρτιση για την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων τους⁵³.

Επικαιροποίηση του δείκτη ψηφιακών δεξιοτήτων

55 Η Επιτροπή πρόκειται να εισαγάγει αναθεωρημένη μεθοδολογία για τον δείκτη ψηφιακών δεξιοτήτων. Ο δείκτης θα προσαρμοστεί με την προσθήκη ενός πέμπτου στους τέσσερις υπάρχοντες τομείς ικανοτήτων του τρέχοντος περιβάλλοντος ΤΠΕ, αυτού της «ασφάλειας». Με την αναθεώρηση αυτή, ο σύνθετος δείκτης ψηφιακών δεξιοτήτων της Eurostat θα ευθυγραμμιστεί με την επικαιροποίηση του 2018 της σύστασης του Συμβουλίου σχετικά με το «πλαίσιο βασικών ικανοτήτων για τη διά βίου μάθηση», ενώ ο δείκτης θα αντικατοπτρίζει επίσης καλύτερα το πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων αρχής γενομένης από το 2021.

⁵³ Σύσταση του Συμβουλίου, της 30ής Οκτωβρίου 2020, σχετικά με τη δημιουργία μιας γέφυρας με την απασχόληση - ενίσχυση των εγγυήσεων για τη νεολαία και αντικατάσταση της σύστασης του Συμβουλίου της 22ας Απριλίου 2013, για τη θέσπιση εγγυήσεων για τη νεολαία (2020/C 372/01).

Τελικές παρατηρήσεις

Κύρια σημεία της επισκόπησης

56 Οι βασικές ψηφιακές δεξιότητες του εργατικού δυναμικού αποκτούν όλο και μεγαλύτερη σημασία και αποτελούν ήδη απαραίτητο προσόν σε πολλά επαγγέλματα. Οι ενήλικες που δεν διαθέτουν αυτές τις βασικές δεξιότητες θα αντιμετωπίσουν προβλήματα τόσο στην επαγγελματική όσο και στην ιδιωτική τους σφαίρα. Πρόκειται για ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζουν ιδιαίτερα οι ενήλικες μεγαλύτερης ηλικίας, με χαμηλότερο μορφωτικό επίπεδο και οι άνεργοι (σημεία **12 -17**, **γράφημα 4**, **γράφημα 7**).

57 Μολονότι τα κράτη μέλη έχουν την πρωταρχική ευθύνη για την ανάπτυξη δεξιοτήτων, η ΕΕ έχει προ πολλού αναγνωρίσει την πρόκληση αυτή και έχει λάβει ορισμένα μέτρα, προκειμένου να στηρίξει τα κράτη μέλη στην προσπάθεια ενίσχυσης των χαμηλού επιπέδου βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων. Συγκεκριμένα έχει καταρτίσει κατευθυντήριες γραμμές και συστάσεις, ενώ παράλληλα υποστηρίζει δίκτυα συνεργασίας. Στο πλαίσιο αυτό, η Επιτροπή όρισε ένα διεθνώς αναγνωρισμένο πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων, υποστήριξε την ανάπτυξη εθνικών στρατηγικών για τις ψηφιακές δεξιότητες και βοήθησε στη δημιουργία εθνικών συνασπισμών για τις ψηφιακές δεξιότητες και θέσεις εργασίας σε όλα σχεδόν τα κράτη μέλη της ΕΕ. Ωστόσο, σύμφωνα με τους δείκτες που χρησιμοποιεί η Επιτροπή, παρά τη σταθερή αύξηση του εύρους και του όγκου των δράσεων της ΕΕ την τελευταία πενταετία, τα επίπεδα των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων στα κράτη μέλη δεν έχουν βελτιωθεί σημαντικά (σημεία **05**, **06**, **09**, **14**, **γράφημα 4** και **γράφημα 6**).

58 Υπάρχουν σημαντικές διαφορές στα επίπεδα δεξιοτήτων τόσο εντός ενός και του αυτού κράτους μέλους όσο και μεταξύ των κρατών μελών. Τα επίπεδα δεξιοτήτων των κρατών μελών συνάδουν με εκείνα τρίτων χωρών για τις οποίες υπάρχουν συγκρίσιμα στοιχεία: τα κράτη μέλη με τις καλύτερες επιδόσεις συγκαταλέγονται στην ομάδα των χωρών που προηγούνται σε παγκόσμιο επίπεδο, ενώ τα κράτη μέλη που βρίσκονται στο άλλο άκρο δεν παρουσιάζουν καλύτερη εικόνα από τις τρίτες χώρες που κατατάσσονται στις τελευταίες θέσεις. Για την τελευταία αυτή ομάδα κρατών μελών, η κατάσταση επιδεινώθηκε σταδιακά κατά την περίοδο 2015-2018, γεγονός που δείχνει ότι το ψηφιακό χάσμα δεν αποτελεί πρόβλημα μόνο μεταξύ των κοινωνικών ομάδων του ίδιου κράτους μέλους, αλλά και μεταξύ χωρών με υψηλές και χαμηλές επιδόσεις στον συγκεκριμένο τομέα (σημεία **18-21**, **γράφημα 8** και **γράφημα 9**).

59 Από το 2010, η ΕΕ έχει δρομολογήσει διάφορες πρωτοβουλίες που καλύπτουν τις ψηφιακές δεξιότητες, συχνά στο πλαίσιο ευρύτερων μέτρων. Το συγκεκριμένο ζήτημα είναι ευρύ, με πολλούς εμπλεκόμενους σε πολλά επίπεδα, καθώς αφορά μεγάλο μέρος του πληθυσμού και απαιτεί την κινητοποίηση διαφορετικών βαθμίδων της κυβέρνησης, της εκπαίδευσης και των οικείων κλάδων. Το αποτέλεσμα είναι να εφαρμόζονται παράλληλα διάφορες δράσεις σε επίπεδο ΕΕ, οι οποίες ως έναν βαθμό αλληλοσυνδέονται (σημείο **23** και **πίνακας 1**).

60 Μολονότι το ψηφιακό θεματολόγιο για την Ευρώπη πρότεινε τον ψηφιακό γραμματισμό και τις ψηφιακές ικανότητες ως προτεραιότητα για το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο (ΕΚΤ) για την περίοδο 2014-2020, τα έργα που αφορούσαν ειδικά την κατάρτιση στις ψηφιακές δεξιότητες στα κράτη μέλη αντιπροσώπευαν περίπου το 2 % της συνολικής χρηματοδότησης του ΕΚΤ. Η Επιτροπή κατέληξε στο συμπέρασμα ότι οι δράσεις που στοχεύουν ειδικά στην αναβάθμιση των δεξιοτήτων των ενηλίκων ήταν ανεπαρκείς. Ομοίως, η χρηματοδότηση έργων στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+ για την ενίσχυση των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων των ενηλίκων αντιστοιχούσε σε μικρό μόνο ποσοστό της συνολικής χρηματοδότησης (σημεία **25**, **30** και **34-41**).

61 Για την περίοδο μετά το 2020, η ΕΕ έχει θέσει πλέον σαφή τιμή-στόχο: συγκεκριμένα το ποσοστό των πολιτών με τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες θα πρέπει να φθάσει το 70 % έως το 2025 σε σύγκριση με το ποσοστό αναφοράς του 56 % το 2019. Σύμφωνα με την Επιτροπή, για τον σκοπό αυτό θα απαιτηθούν ετήσιες επενδύσεις ύψους 48 δισεκατομμυρίων ευρώ, οι οποίες θα πρέπει να προέλθουν όχι μόνο από ιδιωτικές αλλά και από εθνικές και διεθνείς δημόσιες πηγές. Για την επίτευξη του στόχου αυτού, η ΕΕ έχει αναλάβει σειρά πρωτοβουλιών και έχει διαθέσει ενωσιακά κονδύλια που στοχεύουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες των ενηλίκων (σημεία **46-55**).

Προκλήσεις για το μέλλον

62 Σε σχέση με την επίτευξη των στόχων που έχουν τεθεί για την προσεχή περίοδο προγραμματισμού της ΕΕ, εντοπίσαμε ορισμένες βασικές προκλήσεις:

63 Η επαρκής χρηματοδότηση για την αύξηση των ψηφιακών δεξιοτήτων αποτελεί σημαντικό μέρος της εξίσωσης. Οι στόχοι πολιτικής είναι πιθανότερο να επιτευχθούν, εάν προσδιορίζονται οι πηγές και τα ποσά της χρηματοδότησης, έστω και ενδεικτικά. Μολονότι το ευρωπαϊκό θεματολόγιο δεξιοτήτων αναφέρει τα διάφορα ταμεία της ΕΕ

που θα μπορούσαν να στηρίξουν την υλοποίησή του, δεν προσδιορίζει τα σχετικά ποσά.

64 Το ευρωπαϊκό θεματολόγιο δεξιοτήτων δεν έχει καθορίσει ορόσημα για την επίτευξη του συνολικού στόχου, ούτε έστω ένα ελάχιστο επίπεδο που πρέπει να επιτευχθεί από όλες τις χώρες. Ο καθορισμός τέτοιων τιμών-στόχου και οροσήμων θα συνέβαλε, παραδείγματος χάριν, στην παρακολούθηση της υλοποίησης της πολιτικής που σκοπό έχει τη μείωση του ψηφιακού χάσματος μεταξύ χωρών με υψηλές και χαμηλές επιδόσεις.

65 Σχετικά με την παρακολούθηση, ο σύνθετος δείκτης της Eurostat αποτελεί χρήσιμο εργαλείο για την αξιολόγηση του επιπέδου των ψηφιακών δεξιοτήτων των πολιτών της ΕΕ και θα χρησιμεύσει επίσης στην παρακολούθηση της προόδου ως προς την επίτευξη της τιμής-στόχου του 70 % έως το 2025 όσον αφορά τα άτομα που διαθέτουν τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Η επικαιροποίηση του δείκτη και η επέκταση του πεδίου κάλυψής του ώστε να συμπεριλαμβάνει τη συνιστώσα της «ασφάλειας» από το 2021, μολονότι πρόσφορη εξέλιξη καθώς ευθυγραμμίζει τον δείκτη με το πλαίσιο DigComp, θα οδηγήσει σε μεταβολή των τιμών του. Η Επιτροπή λαμβάνει μέτρα για τον περιορισμό των επιπτώσεων από αυτή τη μεταβολή, παρ' όλα αυτά η τροποποίηση του υπολογισμού του δείκτη ενδέχεται να επηρεάσει την επίτευξη του στόχου για το 2025.

66 Όσον αφορά την παρακολούθηση, η Επιτροπή δυσκολεύθηκε να εντοπίσει χρηματοδοτούμενα από την ΕΕ έργα που να έχουν ως στόχο να συμβάλουν στην αναβάθμιση των ψηφιακών δεξιοτήτων των ενηλίκων τουλάχιστον στο βασικό επίπεδο κατά την περίοδο 2014-2020, καθώς και να αξιολογήσει τον βαθμό της συμβολής τους στην επίτευξη αυτού του στόχου. Όσον αφορά την περίοδο 2021-2027, η δυνατότητα παρακολούθησης τέτοιων έργων θα βοηθούσε την ΕΕ να κρίνει κατά πόσον οι δράσεις ήταν επιτυχείς ή όχι.

Η παρούσα επισκόπηση εγκρίθηκε από το Τμήμα ΙΙ, του οποίου προεδρεύει η Iliana Ivanova, Μέλος του Ελεγκτικού Συνεδρίου, στο Λουξεμβούργο, στις 20 Ιανουαρίου 2021.

Για το Ελεγκτικό Συνέδριο

Klaus-Heiner Lehne
Πρόεδρος

Γλωσσάριο, αρκτικόλεξα και συντομογραφίες

ΓΔ EAC: Γενική Διεύθυνση Εκπαίδευσης, Νεολαίας, Αθλητισμού και Πολιτισμού

ΓΔ ESTAT: Γενική Διεύθυνση Eurostat (Ευρωπαϊκές στατιστικές)

ΓΔ CNECT: Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών

ΓΔ EMPL: Γενική Διεύθυνση Απασχόλησης, Κοινωνικών Υποθέσεων και Ένταξης

ΓΔ GROW: Γενική Διεύθυνση Εσωτερικής Αγοράς, Βιομηχανίας, Επιχειρηματικότητας και ΜΜΕ

Δείκτης DESI: Δείκτης Ψηφιακής Οικονομίας και Κοινωνίας (Digital Economy and Society Index)

Δείκτης DSI: Δείκτης ψηφιακών δεξιοτήτων (Digital Skills Indicator)

Δείκτης I-DESI: Διεθνής δείκτης Ψηφιακής Οικονομίας και Κοινωνίας (International Digital Economy and Society Index)

Διά βίου μάθηση: Όλες οι μαθησιακές δραστηριότητες που αναλαμβάνονται καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής με στόχο τη βελτίωση των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων.

Έγγραφο θέσης: Έγγραφο που καθορίζει το πλαίσιο διαλόγου μεταξύ της Επιτροπής και ενός κράτους μέλους σχετικά με την προετοιμασία της συμφωνίας εταιρικής σχέσης και των επιχειρησιακών προγραμμάτων.

Επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση: Εκπαίδευση και κατάρτιση για τον εφοδιασμό των ατόμων με τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απαιτούνται για την αγορά εργασίας.

Επιχειρησιακό πρόγραμμα: Το βασικό πλαίσιο για την υλοποίηση χρηματοδοτούμενων από την ΕΕ έργων στον τομέα της συνοχής, εντός συγκεκριμένης περιόδου, το οποίο αντανακλά τις προτεραιότητες και τους στόχους που ορίζονται στις συμφωνίες εταιρικής σχέσης μεταξύ Επιτροπής και κρατών μελών.

Εργατικό δυναμικό: Όλοι όσοι εργάζονται ή αναζητούν ενεργά εργασία για την άμεση παραγωγή αγαθών και υπηρεσιών.

Ευρωπαϊκά Διαρθρωτικά και Επενδυτικά Ταμεία (ΕΔΕΤ): Πρόκειται για τα πέντε βασικά ταμεία της ΕΕ που από κοινού στηρίζουν την οικονομική ανάπτυξη σε ολόκληρη την ΕΕ και τα οποία είναι: το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης, το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο, το Ταμείο Συνοχής, το Ευρωπαϊκό Γεωργικό Ταμείο Αγροτικής Ανάπτυξης και το Ευρωπαϊκό Ταμείο Θάλασσας και Αλιείας.

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο (ΕΚΤ): Ταμείο της ΕΕ για τη δημιουργία ευκαιριών εκπαίδευσης και απασχόλησης, καθώς και για τη βελτίωση της κατάστασης των ατόμων που αντιμετωπίζουν τον κίνδυνο φτώχειας.

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο+ (ΕΚΤ+): Διάδοχος του Ευρωπαϊκού Κοινωνικού Ταμείου για την περίοδο 2021-2027.

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης (ΕΤΠΑ): Ταμείο της ΕΕ για την ενίσχυση της οικονομικής και κοινωνικής συνοχής στην ΕΕ, με τη χρηματοδότηση επενδύσεων που μειώνουν τις ανισοροπίες μεταξύ περιφερειών.

Μάθηση/εκπαίδευση ενηλίκων: Δραστηριότητες μάθησης μετά το τέλος της αρχικής εκπαίδευσης αποτελούν μέρος της πολιτικής της ΕΕ για τη διά βίου μάθηση.

Μηχανισμός Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας: Ταμείο της ΕΕ για τον μετριασμό των οικονομικών και κοινωνικών επιπτώσεων της νόσου COVID-19, και για να καταστούν οι οικονομίες και οι κοινωνίες των κρατών μελών περισσότερο βιώσιμες, ανθεκτικές και καλύτερα προετοιμασμένες για την πράσινη και την ψηφιακή μετάβαση.

Μικρές και μεσαίες επιχειρήσεις (ΜΜΕ): Προσδιορισμός μεγέθους που εφαρμόζεται σε εταιρείες και άλλους οργανισμούς, βάσει του αριθμού των εργαζομένων και ορισμένων οικονομικών κριτηρίων. Οι μικρές επιχειρήσεις έχουν έως και 50 υπαλλήλους και κύκλο εργασιών ή συνολικό ισολογισμό που δεν υπερβαίνει τα 10 εκατομμύρια ευρώ. Οι μεσαίες επιχειρήσεις απασχολούν έως και 250 υπαλλήλους και έχουν κύκλο εργασιών έως 50 εκατομμύρια ευρώ ή ισολογισμό που δεν υπερβαίνει τα 43 εκατομμύρια ευρώ.

ΟΟΣΑ: Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης

Πρωτοβουλία Επενδύσεων για την Αντιμετώπιση του Κορωνοϊού (CRII): Δέσμη μέτρων για την ευέλικτη χρήση των Ευρωπαϊκών Διαρθρωτικών και Επενδυτικών Ταμείων για την αντιμετώπιση της εκδήλωσης της νόσου COVID-19.

Στρατηγικό πλαίσιο για την ευρωπαϊκή συνεργασία στον τομέα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης (ΕΚ 2020): Φόρουμ στο οποίο τα κράτη μέλη συζητούν την εκπαιδευτική πολιτική, ανταλλάσσουν βέλτιστες πρακτικές και αντλούν διδάγματα από τις εμπειρίες τους.

Συνδρομή στην Ανάκαμψη για τη Συνοχή και τις Περιοχές της Ευρώπης (REACT EU):

Μέσο που παρέχει πρόσθετη χρηματοδότηση για τη συνέχιση και την επέκταση των επενδυτικών πρωτοβουλιών για την αντιμετώπιση του κορωνοϊού (CRII και CRII+).

ΤΠΕ: Τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών

Cedefop: Ευρωπαϊκό Κέντρο για την Ανάπτυξη της Επαγγελματικής Κατάρτισης

COSME: Πρόγραμμα της ΕΕ για την ανταγωνιστικότητα των επιχειρήσεων και τις μικρομεσαίες επιχειρήσεις (Competitiveness of Enterprises and Small and Medium-sized Enterprises).

COVID-19: Νόσος του κορωνοϊού 2019

DigComp: Ευρωπαϊκό πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες

Erasmus+: Πρόγραμμα της ΕΕ για τη στήριξη της εκπαίδευσης, της κατάρτισης, της νεολαίας και του αθλητισμού στην Ευρώπη, με το οποίο παρέχεται, πρωτίστως σε φοιτητές πανεπιστημίου, η ευκαιρία να σπουδάσουν και να αποκτήσουν εμπειρία στο εξωτερικό.

EUROSAI: Ευρωπαϊκός Οργανισμός Ανωτάτων Οργάνων Ελέγχου, μία από τις περιφερειακές ομάδες του Διεθνούς Οργανισμού Ανωτάτων Οργάνων Ελέγχου (INTOSAI), που περιλαμβάνει τα ΑΟΕ 49 ευρωπαϊκών κρατών και το Ευρωπαϊκό Ελεγκτικό Συνέδριο.

PIAAC: Πρόγραμμα του ΟΟΣΑ για τη διεθνή αξιολόγηση των ικανοτήτων των ενηλίκων (Programme for the International Assessment of Adult Competencies)

Παραρτήματα

Παράρτημα Ι — Μέτρηση των ψηφιακών δεξιοτήτων

Όσον αφορά τα επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων, χρησιμοποιούμε ως αναφορά τέσσερις πηγές πληροφόρησης:

- 1) Ο **δείκτης ψηφιακών δεξιοτήτων της Eurostat (DSI)** αναπτύχθηκε σε συνεργασία με το Κοινό Κέντρο Ερευνών και τη ΓΔ CNECT και δημοσιεύθηκε για πρώτη φορά το 2015. Ο δείκτης αυτός βασίζεται στο πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων, ένα ευρέως αποδεκτό και ανεπτυγμένο βάσει επιστημονικών τεκμηρίων πλαίσιο ικανοτήτων για τις ψηφιακές δεξιότητες. Ο δείκτης βασίζεται σε επιλεγμένες δραστηριότητες που σχετίζονται με τη χρήση του διαδικτύου ή διαφόρων λογισμικών από άτομα ηλικίας 16-74 ετών σε τέσσερις συγκεκριμένους τομείς (δεξιότητες πληροφόρησης, επικοινωνίας, επίλυσης προβλημάτων και λογισμικού). Στοιχεία δημοσιεύονται για τέσσερα επίπεδα: καμία δεξιότητα, χαμηλές δεξιότητες, βασικές δεξιότητες και εξειδικευμένες δεξιότητες. Τα επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων των ατόμων που δεν είχαν χρησιμοποιήσει το διαδίκτυο το τελευταίο τρίμηνο δεν μπόρεσαν να αξιολογηθούν (η κατηγορία αυτή σημειώνει ραγδαία πτώση).

Ο δείκτης ψηφιακών δεξιοτήτων είναι διαθέσιμος για τα έτη 2015, 2016, 2017 και 2019. Βασίζεται στην κοινοτική έρευνα της ΕΕ για τη χρήση των ΤΠΕ από νοικοκυριά και ιδιώτες. Τα στοιχεία συλλέγονται από τις εθνικές στατιστικές υπηρεσίες κάθε κράτους μέλους και διαβιβάζονται στην Eurostat προς επικύρωση και συσσωμάτωση. Η Eurostat δημοσιεύει τον δείκτη στον ιστότοπό της, με διάφορες αναλύσεις (ως προς την ηλικία, το φύλο, την εκπαίδευση, το εισοδηματικό τεταρτημόριο και την οικονομική δραστηριότητα).

- 2) Ο **δείκτης «Ψηφιακή οικονομία και κοινωνία» (Digital Economy and Society Index, DESI)**, είναι ένας σύνθετος δείκτης που συνοψίζει τους σχετικούς δείκτες για τις ψηφιακές επιδόσεις της Ευρώπης και καταγράφει την πρόοδο των κρατών μελών της ΕΕ όσον αφορά την ψηφιακή ανταγωνιστικότητα. Η διάσταση «Ανθρώπινο κεφάλαιο» του DESI μετρά τις ψηφιακές δεξιότητες λαμβάνοντας υπόψη τις δεξιότητες των χρηστών του διαδικτύου (βάσει του δείκτη ψηφιακών δεξιοτήτων της Eurostat, όπως προαναφέρθηκε) και τις προχωρημένες δεξιότητες ΤΠΕ (που υπολογίζονται με βάση τον αριθμό των απασχολούμενων ειδικευμένων στις ΤΠΕ και των αποφοίτων σχολών ΤΠΕ).
- 3) Ο **διεθνής δείκτης I-DESI** διευρύνει την εφαρμογή του δείκτη DESI ώστε να καλύπτει 18 τρίτες χώρες, διευκολύνοντας έτσι την ευρύτερη σύγκριση των

ψηφιακών επιδόσεων. Δεδομένου ότι τα δεδομένα στα οποία στηρίζεται ο DESI της Eurostat δεν είναι διαθέσιμα για ορισμένες χώρες, χρησιμοποιήθηκαν διαφορετικοί δείκτες για τη διάσταση του ανθρώπινου κεφαλαίου. Για τη μέτρηση της ύπαρξης τουλάχιστον βασικών δεξιοτήτων, χρησιμοποιήθηκε ο δείκτης «Άτομα που χρησιμοποίησαν λογισμικό επεξεργασίας κειμένου κατά τους τελευταίους 12 μήνες», με βάση τις στατιστικές του ΟΟΣΑ για τις τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών του 2019. Ως εκ τούτου, η μεθοδολογία του I-DESI είναι λιγότερο περίπλοκη και εξειδικευμένη από εκείνη του DESI.

- 4) Το **πρόγραμμα για τη διεθνή αξιολόγηση των ικανοτήτων των ενηλίκων** (Programme for the International Assessment of Adult Competencies, PIAAC) είναι το πρόγραμμα του ΟΟΣΑ για την αξιολόγηση και την ανάλυση των δεξιοτήτων των ενηλίκων. Η σημαντικότερη έρευνα που διεξάχθηκε στο πλαίσιο του PIAAC είναι η έρευνα για τις δεξιότητες των ενηλίκων. Η έρευνα αυτή μετρά την επάρκεια των ενηλίκων σε βασικές δεξιότητες επεξεργασίας πληροφοριών (γραμματισμός, αριθμητισμός και επίλυση προβλημάτων) και συγκεντρώνει πληροφορίες και δεδομένα σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι ενήλικες χρησιμοποιούν τις δεξιότητές τους στο σπίτι, στην εργασία και στην ευρύτερη κοινότητα. Μέσω της μέτρησης της επάρκειας ενός ενήλικα στην επίλυση προβλημάτων σε περιβάλλοντα που απαιτούν αυξημένη χρήση της τεχνολογίας, η έρευνα προσπαθεί να καλύψει περισσότερες από τις αμιγώς εργαλειακές δεξιότητες που σχετίζονται με τη γνώση και τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Οι γνωστικές διαστάσεις της επίλυσης προβλημάτων αποτελούν το κεντρικό αντικείμενο της αξιολόγησης, με τη χρήση των ΤΠΕ να έρχεται δεύτερη κατά σειρά. Επίσης, η εν λόγω έρευνα συνίσταται σε εξέταση και όχι αυτοαξιολόγηση, όπως συμβαίνει στην περίπτωση της έρευνας της Eurostat. Το PIAAC ολοκληρώθηκε σε τρεις γύρους στις 32 χώρες του ΟΟΣΑ και τρεις υποεθνικές οντότητες του ΟΟΣΑ, που περιλαμβάνουν τη Φλάνδρα (Βέλγιο), την Αγγλία (Ηνωμένο Βασίλειο) και τη Βόρεια Ιρλανδία (Ηνωμένο Βασίλειο).

Τα επίπεδα επάρκειας αξιολογούνται ως εξής:

- Χαμηλότερο από το επίπεδο 1 (μέσος όρος ΟΟΣΑ 14,6 %): Οι εργασίες βασίζονται σε σαφώς καθορισμένα προβλήματα που αφορούν τη χρήση μίας μόνο λειτουργίας στο πλαίσιο μιας γενικής διεπαφής.
- Επίπεδο 1 (μέσος όρος ΟΟΣΑ 28,3 %): Σε αυτό το επίπεδο, για την εκτέλεση των εργασιών απαιτείται συνήθως η χρήση ευρέως διαθέσιμων και οικείων τεχνολογικών εφαρμογών, όπως λογισμικού ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή

φυλλομετρητή ιστού. Το πρόβλημα μπορεί να επιλυθεί ανεξάρτητα από τη γνώση του συμμετέχοντα σχετικά με την ύπαρξη συγκεκριμένων εργαλείων και λειτουργιών και τη χρήση αυτών (π.χ. λειτουργία διαλογής). Οι εργασίες περιλαμβάνουν λίγα στάδια και έναν ελάχιστο αριθμό διαχειριστών.

- Επίπεδο 2 (μέσος όρος ΟΟΣΑ: 24,7 %): Σε αυτό το επίπεδο, για την εκτέλεση των εργασιών απαιτείται συνήθως η χρήση τόσο γενικών όσο και ειδικότερων τεχνολογικών εφαρμογών. Η εργασία μπορεί να περιλαμβάνει περισσότερα στάδια και διαχειριστές. Για την εκτέλεση της εργασίας μπορεί να απαιτείται η αξιολόγηση της καταλληλότητας ενός συνόλου στοιχείων, προκειμένου να απορριφθούν οι λανθασμένες επιλογές. Ενδεχομένως να χρειάζεται η εφαρμογή μιας διαδικασίας ενοποίησης και επαγωγική συλλογιστική.
- Επίπεδο 3 (μέσος όρος ΟΟΣΑ 5,1 %): Σε αυτό το επίπεδο, για την εκτέλεση των εργασιών απαιτείται συνήθως η χρήση τόσο γενικών όσο και ειδικότερων τεχνολογικών εφαρμογών. Η χρήση εργαλείων (π.χ. λειτουργία διαλογής) είναι απαραίτητη προκειμένου να επιτευχθεί πρόοδος προς την εξεύρεση της λύσης. Η εργασία μπορεί να περιλαμβάνει περισσότερα στάδια και διαχειριστές. Οι απαιτήσεις παρακολούθησης είναι συνήθως υψηλές. Είναι πιθανό να προκύψουν απροσδόκητα αποτελέσματα και αδιέξοδα. Για την εκτέλεση της εργασίας ενδεχομένως να χρειάζεται η αξιολόγηση της καταλληλότητας ενός συνόλου στοιχείων, προκειμένου να απορριφθούν οι λανθασμένες επιλογές.

Οι κύριες διαφορές μεταξύ του σύνθετου δείκτη DESI και του PIAAC του ΟΟΣΑ παρουσιάζονται στη συνέχεια στον [πίνακα 5](#).

Πίνακας 5 - Σύγκριση της μέτρησης των ψηφιακών δεξιοτήτων

Διάσταση	ESTAT (DESI)	PIAAC του ΟΟΣΑ
Ορισμός ψηφιακών δεξιοτήτων	Βάσει του DigComp	Συνδυασμός δεξιοτήτων ΤΠΕ και γνωστικών στοιχείων (επίλυση προβλημάτων)
Επίπεδα επάρκειας	Καμία δεξιότητα / Βασικές δεξιότητες / Εξειδικευμένες δεξιότητες	Επίπεδο 1-3, χαμηλότερο από το επίπεδο 1
Μέθοδος έρευνας	Αυτοαξιολόγηση μέσω έρευνας ΤΠΕ/ σε νοικοκυριά	Δοκιμασία με τη χρήση υπολογιστή, συμπλήρωση στην αρχή γενικού ερωτηματολογίου και κυρίως εξέταση στις ΤΠΕ

Διαχρονική συγκρισιμότητα και γεωγραφική περιοχή	Ναι	Όχι, μόνο 1 κύκλος
Στόχος	Σύγκριση, στήριξη πολιτικής της ΕΕ	Βάση για τις εθνικές στρατηγικές δεξιοτήτων, σύγκριση
Επίκαιρος χαρακτήρας	2015-2017, 2019	Άπαξ το 2011 ή το 2014 ή το 2017
Πεδίο κάλυψης	Όλα τα κράτη μέλη	Το 2011-12: Αυστρία, Βέλγιο (Φλάνδρα), Τσεχική Δημοκρατία, Δανία, Εσθονία, Φινλανδία, Γαλλία, Γερμανία, Ιρλανδία, Ιταλία, Κάτω Χώρες, Πολωνία, Σλοβακική Δημοκρατία, Ισπανία, Σουηδία, Ηνωμένο Βασίλειο (Αγγλία και Βόρεια Ιρλανδία). Το 2014-15: Ελλάδα, Λιθουανία, Σλοβενία Το 2017, Ουγγαρία. Πολλά άλλα μέλη του ΟΟΣΑ
Ηλικία του καλυπτόμενου πληθυσμού	16-74	16-65

Πηγή: ΕΕΣ, βάσει στοιχείων της Eurostat, της ΓΔ CNECT και του ΟΟΣΑ.

Παράρτημα II — Εθνικοί συνασπισμοί για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας

Χώρα	Στρατηγική έως τα μέσα του 2019	Εθνικός συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας	Κύριοι στόχοι	Ποσοστό δραστηριοτήτων ανά ομάδα-στόχο (ως %)			
				Όλοι οι πολίτες	Εκπαίδευση	Επαγγελματίες ΤΠΕ	Εργατικό δυναμικό
Αυστρία	Ναι	Ναι	Η αυστριακή συμμαχία για τις ψηφιακές δεξιότητες και τα επαγγέλματα εγκαινιάστηκε στα τέλη Ιουνίου 2020. Αποτελεί ουσιαστική συνιστώσα του ψηφιακού σχεδίου δράσης που καταρτίζεται επί του παρόντος σε εθνικό επίπεδο. Τόσο στον τομέα της εκπαίδευσης, όσο και στο οριζόντιο ζήτημα της ανθεκτικότητας στις κρίσεις, τα διδάγματα από τη φάση διακοπής των δραστηριοτήτων της πανδημίας της COVID-19 όσον αφορά την ψηφιοποίηση ενσωματώνονται πλέον και λαμβάνονται υπόψη κατά προτεραιότητα στον σχεδιασμό του προγράμματος εργασίας της συμμαχίας για την περίοδο 2020/2021. Ως πρώτο σκέλος της συμμαχίας, το συμβούλιο παρακολούθησης DigComp δρομολόγησε τις εργασίες του τον Μάρτιο ως φορέας διασφάλισης της ποιότητας για την αναφορά στο μοντέλο ψηφιακής ικανότητας που εφαρμόζεται στην Αυστρία.	Δεν υπάρχουν διαθέσιμα στοιχεία			
Βέλγιο	Όχι	Ναι	Ο βελγικός εθνικός συνασπισμός είναι μια δραστήρια κοινότητα φορέων, μη κυβερνητικών οργανώσεων, εκπαιδευτικών ιδρυμάτων και ιδρυμάτων απασχόλησης, κοινωνικών εταίρων. Έχει έναν ρητό στόχο: τη βελτίωση, χωρίς αποκλεισμούς, της ικανότητας των Βέλγων στις ψηφιακές δεξιότητες για τις τρέχουσες και τις μελλοντικές θέσεις εργασίας.	35 %	25 %	30 %	10 %
Βουλγαρία	Όχι	Ναι	Κύριος στόχος της ψηφιακής εθνικής συμμαχίας (DNA) είναι να προσελκύσει περισσότερους ανθρώπους στις νέες τεχνολογίες αξιοποιώντας αποτελεσματικά το δυναμικό της ψηφιακής τεχνολογίας για όλους τους πολίτες, καθώς και να στηρίξει την ανάπτυξη του τομέα των ΤΠΕ στη Βουλγαρία. Η DNA συνεργάζεται με επιχειρήσεις, πανεπιστήμια και την κυβέρνηση στη Βουλγαρία και συνενώνει το έργο τους, όπως επίσης συμβάλλει στην επίτευξη των προτεραιοτήτων που καθορίζονται στο ψηφιακό θεματολόγιο της Ευρώπης.	10 %	60 %	10 %	20 %

Χώρα	Στρατηγική έως τα μέσα του 2019	Εθνικός συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας	Κύριοι στόχοι	Ποσοστό δραστηριοτήτων ανά ομάδα-στόχο (ως %)			
				Όλοι οι πολίτες	Εκπαίδευση	Επαγγελματίες ΤΠΕ	Εργατικό δυναμικό
Κροατία	Όχι	Ναι	Ο κροατικός εθνικός συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και θέσεις εργασίας αποσκοπεί στην αξιοποίηση του αυξανόμενου δυναμικού του τομέα ΤΠΕ στην Κροατία, ώστε να συμβάλει στην αύξηση της απασχόλησης στην Κροατία και να συνεισφέρει ουσιαστικά στην κροατική οικονομία. Ο συνασπισμός αποσκοπεί στην αντιμετώπιση αυτού του σκοπού με την κατάρτιση περισσότερων ειδικευμένων επαγγελματιών στον τομέα των ΤΠΕ στην Κροατία και με την προσέλκυσή τους ώστε να μετακομίσουν στην Κροατία για την αντιμετώπιση των αναγκών σε ελλείψεις δεξιοτήτων.	10 %	25 %	55 %	10 %
Κύπρος	Ναι	Ναι	Η Grow Digital CY, η κυπριακή εθνική συμμαχία, αποσκοπεί στην προώθηση της διάδοσης και της βελτίωσης των ψηφιακών δεξιοτήτων, προκειμένου να αντιμετωπιστεί η αναντιστοιχία μεταξύ του μικρού αριθμού επαγγελματιών ΤΠΕ και του μεγαλύτερου αριθμού κενών θέσεων εργασίας. Τα ενδιαφερόμενα μέρη πρότειναν δράσεις που αποσκοπούν στη διασφάλιση επαρκούς και συνεχούς προσφοράς πτυχιούχων υψηλής ποιότητας ανάλογα με τις ανάγκες της αγοράς εργασίας.	10 %	70 %	10 %	10 %
Τσεχική Δημοκρατία	Ναι	Ναι	Η DigiKoalice συμβάλλει στην αύξηση του ψηφιακού γραμματισμού όλων των τσέχων πολιτών μέσω της προώθησης των ψηφιακών δεξιοτήτων στην εκπαίδευση και των ψηφιακών δεξιοτήτων στην αγορά εργασίας. Αυτό με τη σειρά του βοηθά την τσεχική οικονομία να ενισχύσει την ανταγωνιστικότητά της. Η DigiKoalice επιτυγχάνει αυτόν τον πολύπλευρο σκοπό συνδέοντας συμβιωτικά τους συνεργαζόμενους οργανισμούς, τα ενδιαφερόμενα μέρη και τις δραστηριότητές τους.	20 %	40 %	20 %	20 %
Δανία	Ναι	Ναι	Ο εθνικός συνασπισμός της Δανίας καθορίζει κοινούς στόχους, καλεί τα ενδιαφερόμενα μέρη να συμμετάσχουν και να καταρτίσουν από κοινού ένα σχέδιο δράσης για τη γεφύρωση του χάσματος δεξιοτήτων. Παρόλο που η Δανία συγκαταλέγεται μεταξύ των πλέον ψηφιοποιημένων εθνών, η έρευνα δείχνει ότι περισσότεροι από 1 εκατομμύρια Δανοί πολίτες ηλικίας 16 έως 65 ετών δεν διαθέτουν ψηφιακές δεξιότητες. Στον τομέα των ΤΠΕ, το χάσμα δεξιοτήτων στη Δανία είναι επίσης σημαντικό, και φαίνεται να αυξάνεται στο μέλλον.	60 %	10 %	5 %	25 %

Χώρα	Στρατηγική έως τα μέσα του 2019	Εθνικός συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας	Κύριοι στόχοι	Ποσοστό δραστηριοτήτων ανά ομάδα-στόχο (ως %)			
				Όλοι οι πολίτες	Εκπαίδευση	Επαγγελματίες ΤΠΕ	Εργατικό δυναμικό
Εσθονία	Ναι	Ναι	Ο εθνικός συνασπισμός της Εσθονίας επιδιώκει να γεφυρώσει το χάσμα ψηφιακών δεξιοτήτων εστιάζοντας σε προγράμματα που μπορούν να εκπαιδεύσουν μεγάλα τμήματα του πληθυσμού σε ψηφιακές δεξιότητες. Ο συνασπισμός περιλαμβάνει φορείς χάραξης πολιτικής, παρόχους ηλεκτρονικών υπηρεσιών και εταιρείες κατάρτισης ΤΠ. Έχει αναπτύξει αυτοχρηματοδοτούμενες και μεγάλης κλίμακας πρωτοβουλίες κατάρτισης με στόχο τη μείωση του χάσματος ψηφιακών δεξιοτήτων. Σκοπός των δραστηριοτήτων αυτών είναι να μειωθεί ο αριθμός των ατόμων στην Εσθονία που δεν χρησιμοποιούν υπολογιστές ή το διαδίκτυο στο 5 %.	80 %	10 %		10 %
Φινλανδία	Ναι	Όχι					
Γαλλία	Ναι	Ναι	Ο γαλλικός εθνικός συνασπισμός φέρει σε επαφή τοπικούς και εθνικούς φορείς που δραστηριοποιούνται σε ψηφιακά θέματα. Πρόκειται για μια ισχυρή εταιρική σχέση, στο πλαίσιο της οποίας τα ενδιαφερόμενα μέρη συνεργάζονται για τη μείωση του χάσματος ψηφιακών δεξιοτήτων στη Γαλλία, ακολουθώντας ένα ρεαλιστικό σχέδιο. Συμβάλλουν επίσης στον εντοπισμό, την ανάπτυξη και τη διάδοση ορθών πρακτικών.	10 %	10 %	30 %	50 %
Γερμανία	Ναι	Όχι					
Ελλάδα	Ναι	Ναι	Οι προτεραιότητες της Εθνικής Συμμαχίας της Ελλάδας είναι η προώθηση του ψηφιακού μετασχηματισμού των δημόσιων οργανισμών, η προώθηση των ψηφιακών δεξιοτήτων στην εκπαίδευση μέσω προγραμματισμού και η προώθηση της ασφάλειας του διαδικτύου. Επιπλέον, προβλέπεται οριζόντια προτεραιότητα για την προώθηση των ψηφιακών δεξιοτήτων και της σταδιοδρομίας στον τομέα των ΤΠ για τις γυναίκες και τα κορίτσια.	30 %	34 %	2 %	34 %
Ουγγαρία	Ναι	Ναι	Η συνεργασία μεταξύ των διαφόρων μελών του Ουγγρικού Εθνικού Συνασπισμού ξεκίνησε αρκετά χρόνια πριν από την επίσημη έναρξή του στα τέλη Δεκεμβρίου 2016. Ο συνασπισμός συστάθηκε για να διευκολύνει τις συζητήσεις των ενδιαφερόμενων μερών με σκοπό την εξεύρεση λύσεων για την αντιμετώπιση της έλλειψης ατόμων με ψηφιακές δεξιότητες στην ουγγρική αγορά εργασίας και για να στηρίξει την κυβέρνηση στην ανάπτυξη και την εφαρμογή κατάλληλων στρατηγικών.	5 %	35 %	30 %	30 %

Χώρα	Στρατηγική έως τα μέσα του 2019	Εθνικός συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας	Κύριοι στόχοι	Ποσοστό δραστηριοτήτων ανά ομάδα-στόχο (ως %)			
				Όλοι οι πολίτες	Εκπαίδευση	Επαγγελματίες ΤΠΕ	Εργατικό δυναμικό
Ιρλανδία	Ναι	Ναι	Ο ιρλανδικός συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και θέσεις εργασίας είναι μια πολυμερής εταιρική σχέση που επικεντρώνεται στην αντιμετώπιση του χάσματος ψηφιακών δεξιοτήτων. Εκπρόσωποι της ακαδημαϊκής κοινότητας, όλων των τομέων της εκπαίδευσης, της βιομηχανίας, των δημόσιων υπηρεσιών και του μη κερδοσκοπικού τομέα συνεργάζονται προκειμένου να εξασφαλίσουν ότι η Ιρλανδία θα συμμετάσχει στην ευρωπαϊκή προσπάθεια για την προώθηση της ένταξης για συνεχή και ολοκληρωμένη βελτίωση της ψηφιοποίησης.	25 %	25 %	30 %	20 %
Ιταλία	Ναι	Ναι	Στόχος του ιταλικού συνασπισμού είναι η γεφύρωση των διαφόρων μορφών κοινωνικού και πολιτιστικού ψηφιακού χάσματος που ενυπάρχει στον ημεδαπό πληθυσμό, η προώθηση της ψηφιακής ένταξης και η προώθηση της ανάπτυξης δεξιοτήτων για τις δουλειές του μέλλοντος. Ειδικότερα, ο συνασπισμός θα αναπτύξει δράσεις για την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων για όλους τους πολίτες, παρέχοντάς τους εργαλεία μάθησης και αυτοανάπτυξης (kit αυτοαξιολόγησης, ηλεκτρονικά βιβλία, διαδικτυακά μαθήματα), και θα βοηθήσει τους πολίτες να χρησιμοποιούν ενεργά και υπεύθυνα τις νέες υπηρεσίες και εργαλεία που σχετίζονται με την ψηφιακή ιδιότητα του πολίτη.	53 %		22 %	25 %
Λετονία	Ναι	Ναι	Ο εθνικός συνασπισμός της Λετονίας, που ιδρύθηκε τον Μάρτιο του 2013, παρέχει σε διάφορους ενδιαφερόμενους φορείς έναν χώρο για να συζητήσουν και να υλοποιήσουν τους στόχους ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων για τη Λετονία και να συνεργαστούν σε κοινές πρωτοβουλίες. Από την αρχή, οι εταίροι υλοποιούν μεγάλης κλίμακας έργα κατάρτισης στον τομέα των ψηφιακών δεξιοτήτων για τις ΜΜΕ, το εργατικό δυναμικό, τους επαγγελματίες στον τομέα των ΤΠΕ, τους νέους και όλους τους πολίτες. Προωθεί επίσης ενεργά τις ψηφιακές υπηρεσίες.	32 %	27 %	23 %	18 %
Λιθουανία	Ναι	Ναι	Ο εθνικός ψηφιακός συνασπισμός της Λιθουανίας προωθεί τις ψηφιακές δεξιότητες στην καθημερινή ζωή και την εργασία, ενθαρρύνει τη διά βίου μάθηση για όλους, ιδίως τους νέους, με σκοπό την ενίσχυση του συνολικού ψηφιακού δυναμικού.	50 %	10 %	20 %	20 %

Χώρα	Στρατηγική έως τα μέσα του 2019	Εθνικός συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας	Κύριοι στόχοι	Ποσοστό δραστηριοτήτων ανά ομάδα-στόχο (ως %)			
				Όλοι οι πολίτες	Εκπαίδευση	Επαγγελματίες ΤΠΕ	Εργατικό δυναμικό
Λουξεμβούργο	Ναι	Ναι	Ο φορέας Digital Luxembourg, το Εμπορικό Επιμελητήριο και το Επαγγελματικό Επιμελητήριο εγκαινίασαν εκ νέου τον Εθνικό Συνασπισμό τον Σεπτέμβριο του 2019. Ο συνασπισμός φέρει σε επαφή ιδιωτικούς και δημόσιους φορείς για την κατάρτιση μιας εθνικής ατζέντας και τον συντονισμό συγκεκριμένων δράσεων για την επιτάχυνση των ψηφιακών δεξιοτήτων της περιοχής. Με την κρίση της COVID-19, ο συνασπισμός επικεντρώθηκε στις νέες προοπτικές των ψηφιακών δεξιοτήτων για την αντιμετώπιση της πανδημίας της COVID-19, ιδίως σε σχέση με την τηλεργασία, στις ανάγκες κατάρτισης και επανειδίκευσης και στον αντίκτυπο στην αγορά εργασίας. Μέσω του δικτυακού τόπου τους επιθυμούν να αποτελέσουν κεντρικό σημείο για πρωτοβουλίες σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες / θέσεις εργασίας.	Δεν υπάρχουν διαθέσιμα στοιχεία			
Μάλτα	Ναι	Ναι	Το ίδρυμα eSkills Malta είναι ένας συνασπισμός που αποτελείται από εκπροσώπους της κυβέρνησης, της βιομηχανίας και της εκπαίδευσης και έχει ως στόχο να παρέχει συμβουλές σχετικά με τις τρέχουσες και τις μελλοντικές πολιτικές για τις ψηφιακές δεξιότητες, να συμβάλλει στην επέκταση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων ΤΠΕ, να ηγηθεί ενός προγράμματος ανάπτυξης του επαγγελματισμού στον τομέα των ΤΠΕ, να οργανώνει εκστρατείες και να προωθεί το δυναμικό των ηλεκτρονικών δεξιοτήτων στη Μάλτα.	20 %	30 %	30 %	20 %
Κάτω Χώρες	Ναι	Ναι	Στόχος του ολλανδικού συνασπισμού είναι να αναπτύξει ένα κίνημα στις Κάτω Χώρες που θα στοχεύει και θα ηγείται των ψηφιακών δεξιοτήτων για την ένταξη, την καινοτομία και τα οικονομικά οφέλη. Ο στόχος αυτός βασίζεται στον ταχύ ρυθμό των ψηφιακών εξελίξεων, οι οποίες απαιτούν συμπληρωματικές ψηφιακές δεξιότητες. Ο συνασπισμός των Κάτω Χωρών επικεντρώνεται στο να διασφαλιστεί ότι οι πολίτες σε όλα τα επίπεδα είναι έτοιμοι για τον ψηφιακό μετασχηματισμό και ότι η κωδικοποίηση και οι ψηφιακές δεξιότητες θα καταστούν ο ακρογωνιαίος λίθος των εκπαιδευτικών προγραμμάτων σπουδών.	15 %	50 %	20 %	15 %

Χώρα	Στρατηγική έως τα μέσα του 2019	Εθνικός συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας	Κύριοι στόχοι	Ποσοστό δραστηριοτήτων ανά ομάδα-στόχο (ως %)			
				Όλοι οι πολίτες	Εκπαίδευση	Επαγγελματίες ΤΠΕ	Εργατικό δυναμικό
Πολωνία	Ναι	Ναι	Στόχος της συμμαχίας για τις ψηφιακές δεξιότητες είναι να προωθήσει την ανάπτυξη της Πολωνίας αξιοποιώντας το πλήρες δυναμικό των διαθέσιμων σύγχρονων τεχνολογιών της πληροφορίας, μετασχηματίζοντας σε σημαντικό βαθμό όλες τις πτυχές της κοινωνίας και της οικονομίας. Ο συνασπισμός επιδιώκει αυτό τον σκοπό με τη διάδοση της ψηφιακής εκπαίδευσης και της βιώσιμης ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων προσαρμοσμένων στη δυναμικά μεταβαλλόμενη αγορά εργασίας.	15 %	50 %	20 %	15 %
Πορτογαλία	Ναι	Ναι	Το INCoDe.2030 εστιάζει στην αύξηση των ψηφιακών ικανοτήτων όλων των πορτογάλων πολιτών για την καλύτερη αντιμετώπιση των προκλήσεων της ψηφιακής κοινωνίας. Περιλαμβάνει ευρύ φάσμα ενδιαφερόμενων μερών με στόχο την ψηφιακή εξέλιξη της Πορτογαλίας έως το 2030. Προσδοκία του INCoDe.2030 είναι έως το 2030 κάθε πορτογαλικό νοικοκυριό θα έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο και ο αριθμός των συχνών χρηστών του διαδικτύου να αυξηθεί στο 90 %.	25 %	25 %	25 %	25 %
Ρουμανία	Ναι	Ναι	Ο εθνικός συνασπισμός της Ρουμανίας (Skills4IT) είναι μια ανοικτή πλατφόρμα που περιλαμβάνει διάφορα ενδιαφερόμενα μέρη: υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, εταιρείες ΤΠΕ, ενώσεις, παρόχους κατάρτισης και μη κυβερνητικές οργανώσεις που συμμετέχουν στον ψηφιακό μετασχηματισμό. Οι δραστηριότητες επικεντρώνονται στην ανάπτυξη μαθημάτων προγραμματισμού και πληροφορικής στα σχολεία, στη διοργάνωση μαθημάτων κυβερνοασφάλειας και εκπαιδευτικών εκδηλώσεων. Ο συνασπισμός παρέχει επίσης κατάρτιση για την αναβάθμιση των ψηφιακών δεξιοτήτων του εργατικού δυναμικού.	15 %	40 %	30 %	15 %
Σλοβακία	Ναι	Ναι	Ο εθνικός συνασπισμός της Σλοβακίας (Digitálna Koalícia) συγκεντρώνει εταιρείες από την κυβέρνηση, από τον ιδιωτικό, τον μη κερδοσκοπικό και τον πανεπιστημιακό τομέα για την προετοιμασία Σλοβάκων κάθε ηλικίας για να εργαστούν και να ζήσουν στην αναδυόμενη ψηφιακή οικονομία. Οι δραστηριότητες του συνασπισμού έχουν μέχρι στιγμής απήχηση σε πάνω από 30 000 άτομα.	10 %	30 %	30 %	30 %

Χώρα	Στρατηγική έως τα μέσα του 2019	Εθνικός συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας	Κύριοι στόχοι	Ποσοστό δραστηριοτήτων ανά ομάδα-στόχο (ως %)			
				Όλοι οι πολίτες	Εκπαίδευση	Επαγγελματίες ΤΠΕ	Εργατικό δυναμικό
Σλοβενία	Ναι	Ναι	Ο εθνικός ψηφιακός συνασπισμός της Σλοβενίας συγκροτήθηκε το 2016 από ενδιαφερόμενα μέρη από διάφορους τομείς. Ο ψηφιακός συνασπισμός είναι ένα ανοικτό εθνικό φόρουμ στο οποίο συμμετέχουν όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη. Στο έργο του Συνασπισμού μπορούν να συμμετέχουν όλοι ανεξάρτητα από το αν είναι υποστηρικτές ή επικριτές των νέων ευκαιριών και αλλαγών που επιφέρει ο ψηφιακός μετασχηματισμός.	25 %	30 %	20 %	25 %
Ισπανία	Ναι	Ναι	Ο ισπανικός εθνικός συνασπισμός συγκεντρώνει περίπου 200 ενδιαφερόμενα μέρη, όπως εταιρείες ΤΠ, ιδρύματα εκπαίδευσης και κατάρτισης, συνδικαλιστικές οργανώσεις, ιδρύματα, ενώσεις και κυβερνητικές οργανώσεις. Ο συνασπισμός διαμορφώνει ενεργά τη συζήτηση σχετικά με την ανάπτυξη μιας δεξαμενής ψηφιακών ταλέντων στην Ισπανία, προωθώντας την απασχολησιμότητα με βάση τις ψηφιακές δεξιότητες.	10 %	35 %	35 %	20 %
Σουηδία	Ναι	Ναι	Ο συνολικός σκοπός του συνασπισμού είναι διττός: πρώτον, να καταστήσει ορατές τις δραστηριότητες που σχετίζονται με τις ψηφιακές δεξιότητες τις οποίες ήδη υλοποιούν ή σχεδιάζουν να υλοποιήσουν τα μέλη του συνασπισμού και να ενισχύσει αμοιβαία τα αποτελέσματα αυτών των δραστηριοτήτων και, δεύτερον, να διοργανωθεί κοινή εκδήλωση με έμφαση στην ισότητα των φύλων. Η σημαντικότερη κινητήριος δύναμη πίσω από τους στόχους του συνασπισμού είναι η στρατηγική ψηφιακής πολιτικής της σουηδικής κυβέρνησης, που παρουσιάστηκε στα τέλη Μαΐου του 2017.	20 %	30 %	30 %	20 %

Πηγή: ΕΕΣ, βάσει των ενημερωτικών δελτίων για τους εθνικούς συνασπισμούς για τις ψηφιακές δεξιότητες και θέσεις εργασίας.

Παράρτημα ΙΙΙ — Χρηματοοικονομικές πληροφορίες σχετικά με την εφαρμογή των προγραμμάτων του ΕΚΤ στα επιμέρους κράτη μέλη ως είχαν στα τέλη του 2019

Τα χρηματοοικονομικά στοιχεία που υποβάλλονται από τα κράτη μέλη ορίζονται στο άρθρο 112 του κανονισμού 1303/2013 περί κοινών διατάξεων:

«1. Έως τις 31 Ιανουαρίου, τις 31 Ιουλίου και τις 31 Οκτωβρίου, το κράτος μέλος διαβιβάζει ηλεκτρονικά στην Επιτροπή για τους σκοπούς της παρακολούθησης, για κάθε επιχειρησιακό πρόγραμμα και ανά άξονα προτεραιότητας τα ακόλουθα στοιχεία:

α) το συνολικό και το δημόσιο επιλέξιμο κόστος των πράξεων και τον αριθμό των πράξεων που επελέγησαν για στήριξη·

β) τη συνολική επιλέξιμη δαπάνη που δηλώνουν οι δικαιούχοι στη διαχειριστική αρχή».

Τα στοιχεία αυτά διαβιβάζονται μέσω του SFC2014 (της πλατφόρμας για την ηλεκτρονική ανταλλαγή πληροφοριών σχετικά με την επιμερισμένη διαχείριση των ταμείων μεταξύ των κρατών μελών και της Ευρωπαϊκής Επιτροπής) από τα κράτη μέλη και στη συνέχεια δημοσιεύονται επίσης στην [πλατφόρμα ανοικτών δεδομένων των ΕΔΕΤ](#).

Οι πίνακες αυτοί περιλαμβάνουν κατηγοριοποίηση των ποσών που προγραμματίζονται και δαπανώνται για όλα τα προγράμματα του ΕΚΤ. Την ορθότητα των πληροφοριών εγγυώνται τα κράτη μέλη.

Το ΕΕΣ υπολόγισε τα ποσά στον [πίνακα 4](#) για τους τομείς παρέμβασης 117 – Ενίσχυση της ισότιμης πρόσβασης στη διά βίου μάθηση και 118 — Ενίσχυση της επαγγελματικής εκπαίδευσης & κατάρτισης, που αντιπροσωπεύουν τις επενδυτικές προτεραιότητες 10iii και 10iv του ΕΚΤ. Φιλτράραμε τα δεδομένα αυτά για να καταλήξουμε στα ποσά που αντιστοιχούν στον δευτερεύοντα θεματικό στόχο 05 «ενίσχυση της προσβασιμότητας, της χρήσης και της ποιότητας των τεχνολογιών των πληροφοριών και των επικοινωνιών». Οι δευτερεύοντες θεματικοί στόχοι έχουν σχεδιαστεί για τη συλλογή πληροφοριών σχετικά με τις δαπάνες του ΕΚΤ που συνεισφέρουν σε διατομεακά δευτερεύοντα τομεακά θέματα και στόχους, όπως, εν προκειμένω, η ενίσχυση της προσβασιμότητας, της χρήσης και της ποιότητας των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών. Ιδανικά, το τελικό σύνολο δεδομένων θα πρέπει να αντιπροσωπεύει τα ποσά που δαπανώνται στην εκπαίδευση για την απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων.

Κλιμάκιο του ΕΕΣ

Η παρούσα επισκόπηση του ΕΕΣ σχετικά με τις «Βασικές ψηφιακές δεξιότητες για τους ενήλικες» παρουσιάζει και αναλύει τους διάφορους τρόπους με τους οποίους η ΕΕ στηρίζει τις προσπάθειες των κρατών μελών να μειώσουν τον αριθμό των ατόμων του εργατικού δυναμικού που δεν διαθέτουν τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες.

Η παρούσα επισκόπηση καταρτίστηκε από το Τμήμα Ελέγχου II (Επενδύσεις υπέρ της συνοχής, της ανάπτυξης και της κοινωνικής ένταξης), και του οποίου προεδρεύει η Iliana Ivanova, Μέλος του ΕΕΣ. Επικεφαλής του ελέγχου ήταν η Iliana Ivanova, Μέλος του Συνεδρίου, συνεπικουρούμενη από τους Mihail Stefanov, προϊστάμενο του ιδιαίτερου γραφείου της, James Verity, σύμβουλο στο ιδιαίτερο γραφείο της, Niels-Erik Brokopp, ανώτερο διοικητικό στέλεχος, Dieter Böckem, υπεύθυνο έργου, Agota Krenus, αναπληρώτρια υπεύθυνη έργου, Katarzyna Solarek, ελέγκτρια, Jussi Bright και Michele Zagordo, ελεγκτές.



Iliana Ivanova



Mihail Stefanov



James Verity



Niels-Erik Brokopp



Dieter Böckem



Agota Krenusz



Jussi Bright



Katarzyna Solarek



Michele Zagordo

ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ

© Ευρωπαϊκή Ένωση, 2021.

Η πολιτική για την περαιτέρω χρήση εγγράφων του Ευρωπαϊκού Ελεγκτικού Συνεδρίου (ΕΕΣ) εφαρμόζεται δυνάμει της [απόφασης αριθ. 6-2019 του Ευρωπαϊκού Ελεγκτικού Συνεδρίου](#) για την πολιτική ανοικτών δεδομένων και την περαιτέρω χρήση εγγράφων.

Με εξαίρεση τις περιπτώσεις όπου ορίζεται διαφορετικά (π.χ. σε χωριστές ανακοινώσεις περί πνευματικής ιδιοκτησίας), το περιεχόμενο του ΕΕΣ που ανήκει στην ΕΕ παραχωρείται βάσει της άδειας [Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](#). Αυτό σημαίνει ότι επιτρέπεται η περαιτέρω χρήση, υπό τον όρο ότι αναφέρεται η πηγή και επισημαίνονται οι αλλαγές. Απαγορεύεται η διαστρέβλωση του αρχικού νοήματος ή μηνύματος των εγγράφων από τον περαιτέρω χρήστη. Το ΕΕΣ δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε συνέπεια προερχόμενη από την περαιτέρω χρήση εγγράφων.

Εάν συγκεκριμένο περιεχόμενο αναφέρεται σε ταυτοποιήσιμα φυσικά πρόσωπα, π.χ. φωτογραφίες υπαλλήλων του ΕΕΣ, ή περιλαμβάνει έργα τρίτων, υποχρεούστε να μεριμνήσετε για την απόκτηση των αναγκαίων δικαιωμάτων. Όταν λαμβάνεται έγκριση, η έγκριση αυτή ακυρώνει και αντικαθιστά την ανωτέρω γενική έγκριση και αναφέρει σαφώς τυχόν περιορισμούς στη χρήση.

Για τη χρήση ή την αναπαραγωγή περιεχομένου που δεν ανήκει στην ΕΕ, μπορεί να χρειάζεται να ζητήσετε άδεια απευθείας από τους κατόχους των δικαιωμάτων.

Το λογισμικό ή τα έγγραφα που καλύπτονται από δικαιώματα βιομηχανικής ιδιοκτησίας, όπως τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας, τα εμπορικά σήματα, τα καταχωρισμένα σχέδια, οι λογότυποι και οι επωνυμίες/ονομασίες, εξαιρούνται από την πολιτική του ΕΕΣ για την περαιτέρω χρήση και δεν σας παρέχεται σχετική άδεια.

Η «οικογένεια» των ιστοτόπων των θεσμικών οργάνων της Ευρωπαϊκής Ένωσης, στον τομέα eurora.eu, παρέχει συνδέσμους προς ιστοτόπους τρίτων. Δεδομένου ότι το ΕΕΣ δεν έχει έλεγχο επ' αυτών, σας συνιστούμε να εξετάζετε τις πολιτικές τους για την προστασία του ιδιωτικού απορρήτου και της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Χρήση του λογοτύπου του Ευρωπαϊκού Ελεγκτικού Συνεδρίου

Δεν επιτρέπεται η χρήση του λογοτύπου του Ευρωπαϊκού Ελεγκτικού Συνεδρίου χωρίς την προηγούμενη σύμφωνη γνώμη του οργάνου.

Στον σημερινό κόσμο, η κατάκτηση ενός εύλογου επιπέδου ψηφιακών δεξιοτήτων, τόσο εντός όσο και εκτός του εργασιακού περιβάλλοντος, αποκτά ολοένα μεγαλύτερη σημασία. Το 2019 ένας πολύ μεγάλος αριθμός ενηλίκων στην ΕΕ δεν διέθεταν βασικές ψηφιακές δεξιότητες, πράγμα που καταδεικνύει το «ψηφιακό χάσμα» που υπάρχει μεταξύ των ενηλίκων που διαθέτουν τέτοιες δεξιότητες και όσων δεν τις διαθέτουν. Τα τελευταία χρόνια, η πρόοδος που έχει σημειωθεί όσον αφορά την περιστολή του χάσματος αυτού είναι περιορισμένη.

Στην παρούσα επισκόπηση, εξετάζουμε τι έχει κάνει η ΕΕ προκειμένου να βελτιώσει την κατάσταση, και τι έχει προγραμματίσει για την περίοδο 2021-2027. Μολονότι η ΕΕ έχει αυξήσει την καθοδήγηση και τη στήριξη που παρέχει στα κράτη μέλη, είναι λίγα μέχρι στιγμής τα χρηματοδοτούμενα από την ΕΕ έργα που εστιάζουν σε βασικές ψηφιακές δεξιότητες των ενηλίκων. Βάσει της ανάλυσής μας, υπογραμμίζουμε τις κύριες προκλήσεις που αντιμετωπίζει η ΕΕ όσον αφορά τη διευθέτηση του ψηφιακού χάσματος στο μέλλον.

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΕΛΕΓΚΤΙΚΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ

12, rue Alcide De Gasperi

1615 Luxembourg

ΛΟΥΞΕΜΒΟΥΡΓΟ

Τηλ. +352 4398-1

Πληροφορίες: eca.europa.eu/el/Pages/ContactForm.aspx

Ιστότοπος: eca.europa.eu

Twitter: @EUAuditors



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ
ΕΛΕΓΚΤΙΚΟ
ΣΥΝΕΔΡΙΟ