



Erasmus+ horizontālā prioritāte par digitālo pārveidi



EIROPAS SAVIENĪBA



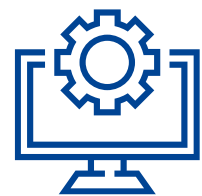
Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Erasmus+

Bagātini pieredzi, domā plašāk

Digitālās pārveides mērķi Eiropā un Latvijā – pamats *Erasmus+* prioritātei

Digitālā pārveide pamatā ir gan **Eiropas Savienības Digitālās desmitgades redzējums** līdz 2030. gadam, gan **Latvijas digitālās transformācijas pamatnostādnes** 2021.–2027. gadam.



Attīstīt digitālās prasmes visiem iedzīvotājiem, nodrošinot, ka līdz 2030. gadam vismaz 80% (ES) un līdz 2027. gadam vismaz 70% (Latvijā) cilvēku sasniedz vismaz pamatlīmeņa digitālo prātību.



Veicināt kvalificētu IKT speciālistu un digitālo profesionāļu skaita pieaugumu, īpaši Latvijā, kur mērķis ir sasniegt 100 000 IT un datu speciālistu līdz 2030. gadam.



Uzlabot piekļuvi modernai digitālajai infrastruktūrai, tai skaitā gigabitu interneta un 5G pārklājumu visā teritorijā, īpaši mazāk attīstītos reģionos.



Digitalizēt uzņēmējdarbību un publiskos pakalpojumus, izmantojot inovācijas, mākoņ tehnoloģijas, lielos datus un e-identitātes rīkus.

Digitālās pārveides mērķi Eiropā un Latvijā – pamats *Erasmus+* prioritātei



Erasmus+ programma atbalsta digitālo pārveidi, veicinot:

Digitālo prasmju apguvi

Atbalsta mācību programmas, apmācības un prakses/darbības, kas uzlabo digitālās prasmes visos izglītības līmeņos.

Digitālo rīku izmantošanu izglītībā

Veicina digitālo tehnoloģiju integrāciju mācību procesos, tostarp e-mācību platformu, virtuālo mācību aktivitāšu un virtuālās realitātes izmantošanu.

Starptautisku sadarbību

Atbalsta starptautiskus projektus, kas veicina digitālo inovāciju un labās prakses apmaiņu starp izglītības iestādēm.

Iekļaujošu digitālo vidi

Veicina digitālo risinājumu pieejamību visiem, tostarp personām ar īpašām vajadzībām.

Digitālās pārveides dimensijas *Erasmus+* kontekstā



1. Digitālizācija:



Uzdevums: Izmantot digitālās tehnoloģijas mērķtiecīgi un jēgpilni, lai veidotu jaunas mācību un darba metodes.

Ieguvums: Inovācijas izglītības procesā — jaunas pieejas un metodes, kas uzlabo kvalitāti un efektivitāti.

2a. Pamatprasmju attīstīšana digitālajai pārveidei:



Uzdevums: Veicināt dalībnieku digitālās pamatprasmes (informācijas pratība, satura veidošana, drošība, problēmu risināšana).

Ieguvums: Digitālā iekļaušana — ikviens spēj droši un aktīvi izmantot digitālās vides sniegtās iespējas.

2b. Augstāka līmeņa digitālo prasmju attīstīšana:



Uzdevums: Attīstīt specializētas digitālās prasmes, piemēram, datu analīzi, programmēšanu, mākslīgā intelekta lietošanu.

Ieguvums: Sagatavošana darba tirgum un nākotnes digitālajiem izaicinājumiem, spējas radīt jaunas digitālas vērtības.

Digitālās pārveides dimensijas *Erasmus+* kontekstā

3. Digitālās izglītības ekosistēmas veidošana:



Uzdevums: Ievieš digitālo pārveidi kā sistēmisku pārmaiņu organizācijā, attīstot kapacitāti, saturu un digitālās stratēģijas.

Ieguvums: Noturīga, uz nākotni vērsta organizācija ar augstas kvalitātes izglītības piedāvājumu.

4. Digitālā pedagoģija un metodes:



Uzdevums: Integrēt mūsdienīgas, uz sadarbību un domāšanu vērstas digitālās mācību pieejas.

Ieguvums: Aktīva, motivējoša mācību vide, kas attīsta domāšanu, radošumu un pielāgošanās spējas.

5. Digitālā pārveide kā atbalsts citām prioritātēm:



Uzdevums: Izmantot digitālās tehnoloģijas, lai veicinātu zaļo pāreju, līdzdalību, iekļaušanu, labbūtību.

Ieguvums: Starpdisciplināra un integrēta pieeja, kas vienlaikus risina vairākus sabiedrībai aktuālus izaicinājumus (piem., “dvīņu pāreja”).

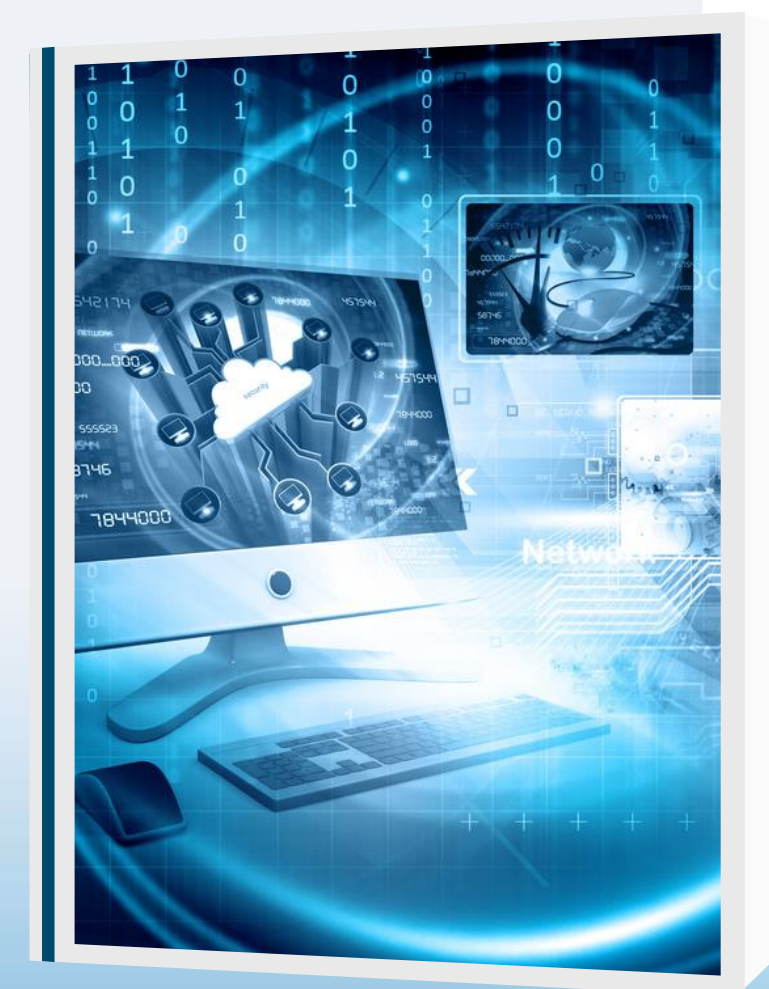


Kā var veicināt digitālo prioritāti projekta aktivitātēs?

1. Izvēloties digitālu fokusu projektam

Veidojot projekta saturu (tēmu, mērķus, aktivitātes, rezultātus), koncentrējoties uz digitālās prasības, digitālo tehnoloģiju pielietojuma vai digitālās transformācijas jautājumiem, piemēram, par:

- **Digitālo prasību un drošību** – kritiskā domāšana, dezinformācija, kiberdrošība, datu aizsardzība;
- **Digitālajām kompetencēm visām paaudzēm** – piemēram, pieaugušo, senioru vai skolēnu digitālo prasmju attīstīšana;
- **Digitālajiem rīkiem izglītībā** – e-mācību platformu izmantošana, mākslīgā intelekta iespējas mācību procesā, interaktīvas digitālās mācību vides;
- **Digitālo tehnoloģiju izmantošanu iekļaujošai izglītībai** – pieejamība cilvēkiem ar īpašām vajadzībām, personalizēta mācīšanās ar digitāliem risinājumiem;
- **Digitālo transformāciju organizācijās** – procesu modernizācija, datu pārvaldība, attālinātā sadarbība, digitālā līderība.



Kā var veicināt digitālo prioritāti projekta aktivitātēs?

2. Integrējot digitālos risinājumus visos projekta posmos tā vadībā un īstenošanā:

- Digitālie rīki sadarbībai, komunikācijai un projekta pārvaldībai
- Digitālie rīki mācību procesos
- Tiešsaistes un hibrīdās mobilitātes / *blended mobility*
- Digitālu rezultātu izstrāde
- Dalībnieku digitālo prasmju attīstīšana
- Virtuālu vai hibrīdu pasākumu organizēšana
- EK izstrādāto platformu izmantošana u.c.



Digitālās pārveides mērķis praktiskā līmenī ir organizācijām celt savu un dalībnieku digitālās kompetences un veikspēju – tādējādi veicinot digitālās prasmes attīstību un kapacitāti, radot pievienoto vērtību gan projektā, gan ikdienā, gan dalībnieku un organizācijas nākotnes izaugsmē.

Blended Mobility: mūsdienīgs un jēgpilns mobilitātes modelis

Kāpēc *Blended Mobility* ir svarīga *Erasmus+* kontekstā?

- **Atbilst mūsdienu izglītības vajadzībām** – apvieno klātienēs un digitālo pieredzi.
- **Veicina pieejamību un iekļaušanu** – vairāk cilvēku var piedalīties, arī tie, kuri nevar ceļot.
- **Atbalsta zaļo pāreju** – daļa mobilitātes notiek tiešsaistē, samazinot ceļojumu nepieciešamību.
- **Pastiprina starptautisko sadarbību** – sadarbība iespējama pirms un pēc fiziskā mobilitātes posma.
- **Atspoguļo digitālās transformācijas prioritāti *Erasmus+* kontekstā.**

***Blended Mobility* kā mācību procesa sastāvdaļa**

- **Mācību cikls ir ilgāks un dziļāks:**
→ Sagatavošanās + mobilitāte + nostiprināšana = noturīgāki rezultāti
- **Mijiedarbība dažādās vidēs:**
→ Attīsta elastību, digitālās un sadarbības prasmes
- **Stratēģiska mērķu sasniegšana:**
→ Tiešsaistē – izpēte un plānošana, klātienē – radoša darbība un rezultātu radīšana
- **Attīsta starpdisciplināras kompetences**
→ Uzsvars uz ilgtermiņa izglītības ietekmi, ne tikai uz mobilitātes pieredzi



Blended Mobility: mūsdienīgs un jēgpilns mobilitātes modelis

Ieguvumi dalībniekiem un organizācijām

Dalībniekiem:

- Lielāka piekļuve un elastība
- Iespēja attīstīt digitālās prasmes
- Ilgstošāka iesaiste un labāka sagatavotība

Organizācijām:

- Lielāka mobilitātes mērogojamība
- Inovatīvu metožu ieviešana
- Ilgtspējīgāka resursu izmantošana
- Partnerību stiprināšana starp fiziskajiem posmiem

Blended Mobility sastāvdaļas un piemēri

- **Tiešsaistes komponente:** sadarbība, sagatavošana, mācības, pēcmobilitātes atgriezeniskā saite
- **Fiziskā mobilitāte:** aktivitātes klātienē
- **Kopīgs mācību mērķis,** kurā abas daļas veido vienotu procesu



Piemēri:

Skolēni: tiešsaistē – komandas darbs pie projekta idejas, klātienē – prototipa izveide

Pieaugušo izglītotājamie: tiešsaistē – mācību modulis, klātienē – pieredzes apmaiņas darbnīca

Ieguvumi dalībniekiem

Dalībniekiem (skolēniem, studentiem, personālam):

Attīstītas digitālās prasmes, kas nepieciešamas personīgajā, izglītības un profesionālajā dzīvē.

Lielāka iesaiste mācību procesā, pateicoties modernām, interaktīvām metodēm.

Paaugstināta motivācija un pašpārliecinātība par spēju darboties digitālajā vidē.

Labākas iespējas turpmākai izglītībai un nodarbinātībai digitālajā ekonomikā.

Iespēja aktīvi piedalīties mācību procesā neatkarīgi no atrašanās vietas vai individuālām vajadzībām (iekļaujošā perspektīva).



Ieguvumi organizācijām

Organizācijām:

Inovāciju ieviešana mācību un pārvaldības procesos.

Uzlabota digitālā kapacitāte – gan tehnoloģiskā, gan metodiskā līmenī.

Palielināta organizācijas elastība un spējas pielāgoties mūsdienu izglītības izaicinājumiem.

Pozitīvs publiskais tēls kā uz nākotni orientētai, digitāli spējīgai institūcijai.

Spēja nodrošināt kvalitatīvāku, efektīvāku un pieejamāku izglītību.



Resursi projektu īstenošanai

SALTO Digital resursi :

- *Onepager*: Kā izmantot DigComp savā projektā
- *Inspiring Good Practices on Implementing the Digital Priority*
- Digitālās tēmas kartītes (*Theme Cards*)
- Tiešsaistes mācību saturs: Digitālās prasmes, balstoties uz DigComp
- *Sparking Digital Transformation*: Video intervijas u.d.c.

Eiropas Komisijas izstrādātās platformas un instrumenti

[ESEP platforma](#), [eTwinning](#), [EPALE](#), [SELFIE skolām un pedagogiem](#), [SELFIE VET](#)

Erasmus+ Digitālā pārveide



**Paldies par uzmanību un
lai viss izdodas!**

Erasmus+

Bagātini pieredzi, domā plašāk