



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Transformacja cyfrowa jako jeden z priorytetów UE i jego rola w projektach Erasmus+

Karol Sobestjański
Zespół Analityczno-Badawczy FRSE

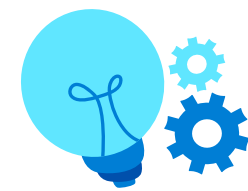


Erasmus+

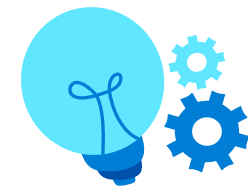


Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Czym jest transformacja cyfrowa?

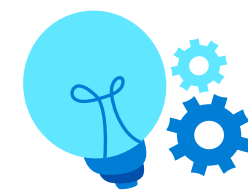


Transformacja cyfrowa jest procesem włączania technologii i rozwiązań cyfrowych, które możemy obserwować niemal w każdej dziedzinie naszego życia.

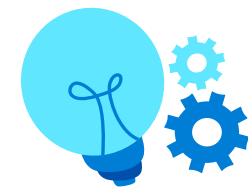


Przyczynia się do poprawy cyfrowych umiejętności i kompetencji u osób w każdym wieku.

Czym są kompetencje cyfrowe?

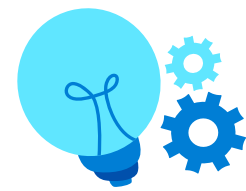


To pewne, krytyczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii cyfrowych oraz interesowanie się nimi

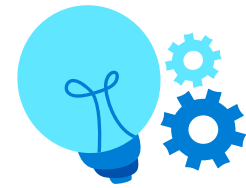


Umiejętności korzystania z informacji i danych, komunikowanie się oraz współpraca, korzystanie z mediów, tworzenie treści cyfrowych, cyberbezpieczeństwo, a także kwestie dotyczące własności intelektualnej, rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie.

Czym jest Plan działania w dziedzinie edukacji cyfrowej?



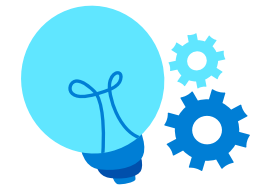
Plan działania w dziedzinie edukacji cyfrowej na lata 2021–2027 to zaktualizowana strategia polityczna Unii Europejskiej (UE), w której przedstawiono wspólną wizję edukacji cyfrowej w Europie.



Plan ma wspierać dostosowanie systemów kształcenia i szkolenia krajów UE do wymogów ery cyfrowej.

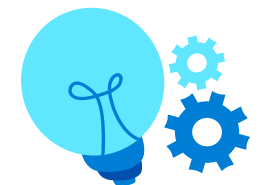
Obejmuje dwa priorytety:

Wspieranie rozwoju wysoce efektywnego ekosystemu edukacji cyfrowej



Budowanie zdolności i niezbędnej wiedzy z zakresu wykorzystywania możliwości oferowanych przez technologie cyfrowe do celów nauczania i uczenia się

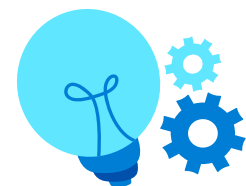
Poprawa kompetencji i umiejętności cyfrowych potrzebnych w dobie transformacji cyfrowej



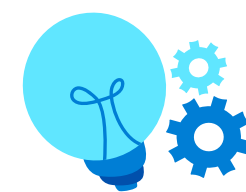
Szczególna uwaga poświęcona zostanie wspieraniu rozwoju zarówno podstawowych, jak i zaawansowanych umiejętności cyfrowych, a także umiejętności informatycznych, które stały się niezbędne w codziennym życiu

Ramy kompetencji cyfrowych DigComp

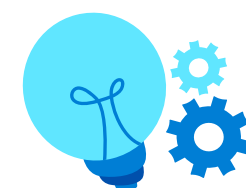
Ramy DigComp to ramy referencyjne opracowane przez Komisję Europejską w celu opisania poziomów kompetencji cyfrowych. Są wykorzystywane m.in. w projektach Erasmus+, do oceny i poprawy kompetencji cyfrowych wśród uczestników i konsorcjów.



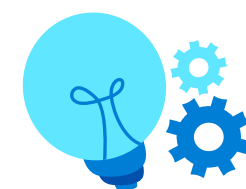
sprawdzenie umiejętności uczestników pod kątem korzystania z narzędzi oraz platform cyfrowych



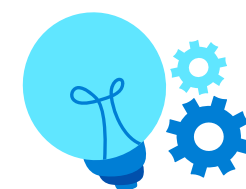
zidentyfikowanie poziom kompetencji organizacji realizujących projekt i zidentyfikować wszelkie potrzeby szkoleniowe.



Tworzenie narzędzia oceny np. quizy, zadania praktyczne lub formularze samooceny.



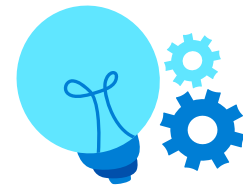
Ocena wyników i wpływu projektu, a także zastosowanie DigCompOrg do refleksji nad rozwojem potencjału w organizacjach wchodzących w skład konsorcjum.



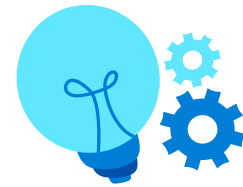
Zwiększenie wpływu i powtarzalności wspólnych wyników i osadzenie ich w szerszym kontekście.

Narzędzie SELFIE

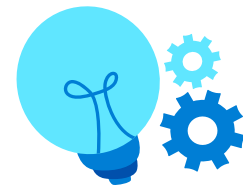
SELFIE powstało z inicjatywy Komisji Europejskiej i jest finansowane ze środków programu Erasmus. Wszystkie szkoły mogą z niego korzystać bezpłatnie. SELFIE gromadzi anonimowo opinie uczniów, nauczycieli i kadry kierowniczej na temat sposobu korzystania z technologii w ich szkole.



Identyfikacja potencjalnych obszarów rozwoju praktyk cyfrowych w projekcie i powiązanie projektu ze strategią lub planami transformacji cyfrowej szkoły.



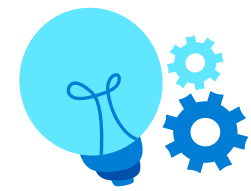
Rozpoczynając fazę wdrażania projektu, można omówić wyniki SELFIE z uczestnikami projektu, aby pomóc im lepiej zrozumieć jego kontekst



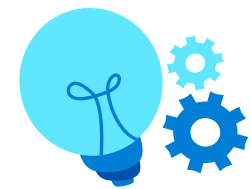
SELFIE ma potencjał do wspierania kultury autorefleksji, pozytywny wpływ na strategiczne, związane z organizacją aspekty transformacji cyfrowej, a także zwiększa pozytywne nastawienie pracowników szkół do technologii cyfrowych.

Transformacja cyfrowa jako priorytet Erasmus+

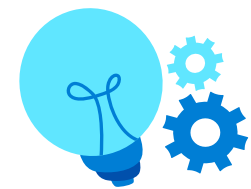
Transformacja cyfrowa jest jednym z priorytetów programu Erasmus+. Wdrażanie jej odbywa się w oparciu o m.in. "Plan działania w dziedzinie edukacji cyfrowej [\(2021–2027\)](#)" i skierowana jest do osób w każdym wieku.



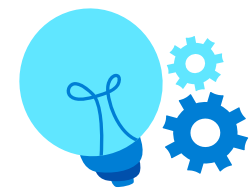
Poprawa oferty kształcenia i szkolenia w zakresie umiejętności cyfrowych



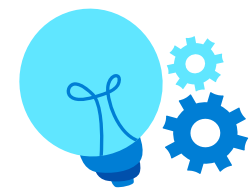
Wspieranie osób w każdym wieku w zdobywaniu cyfrowych umiejętności i kompetencji, których potrzebują one do życia, nauki, pracy



Korzystanie z usług online, komunikacja, krytyczne wykorzystywanie, tworzenie i rozpowszechnianie cyfrowych treści edukacyjnych.

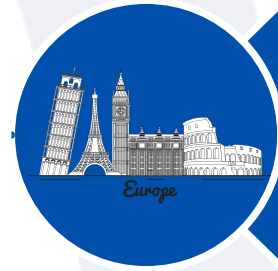


Budowanie zdolności i niezbędnej wiedzy z zakresu wykorzystywania możliwości oferowanych przez technologie

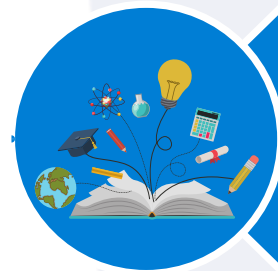


Wspieranie działań mających na celu poprawę umiejętności cyfrowych i rozwój umiejętności na wszystkich poziomach społeczeństwa i skierowanych do wszystkich osób

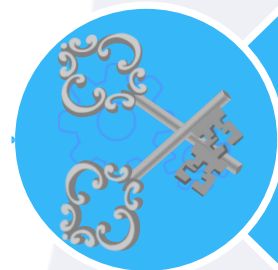
Badanie *Ecosystem of digital competence development in Erasmus+*



7 krajów: Belgia (Flamandzka), Włochy, Polska, Rumunia, Słowenia, Holandia, Turcja



4 sektory: Edukacja szkolna, Kształcenie i szkolenia zawodowe, Szkolnictwo wyższe, Edukacja dorosłych



2 Akcje Kluczowe: KA1 i KA2

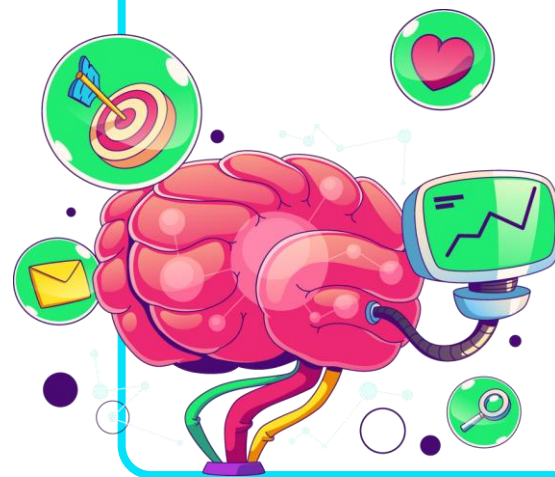


1 cel: dostarczenie informacji na temat wpływu programu Erasmus+ na transformację cyfrową i rozwój kompetencji cyfrowych w organizacjach beneficjentów

Koncepcja badania

Obszary badań odnoszą się do priorytetów i działań ujętych w “Planie działania w dziedzinie edukacji cyfrowej.”

- Wspieranie rozwoju wysoce efektywnego ekosystemu edukacji cyfrowej
- Poprawa kompetencji i umiejętności cyfrowych potrzebnych w dobie transformacji cyfrowej



Badanie dotyczy instytucji edukacyjnych - beneficjentów programu Erasmus+



Techniki badawcze



Analiza dokumentów dostarczyła informacje o narodowych kontekstach



Ankieta online z koordynatorami projektów E+
Pierwsza faza: ok 1900 ankiet w 7 krajach
Druga faza: ok. 1200 ankiet w 6 krajach



Pogłębione wywiady indywidualne
z przedstawicielami kadry zarządzającej organizacji
beneficjentów oraz koordynatorami projektów
Erasmus+

Sposoby wdrażania transformacji cyfrowej



62%

Posiada strategię dotyczącą transformacji cyfrowej

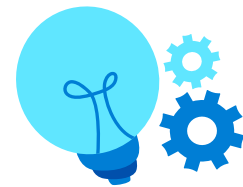
54%

Ma osobę odpowiedzialną za transformację cyfrową

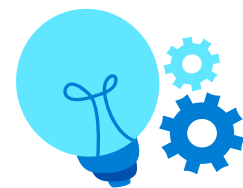
n=1917

Sposoby wdrażania transformacji cyfrowej

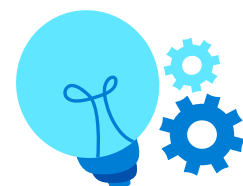
Wszystkie typy mają swoje wady i zalety



Odgórny - ujednolicone, spójne podejście, ale również bardzo sformalizowane



Organiczny - kolektywny proces, elastyczny, ale również silnie powiązany z osobistymi preferencjami



Incydentalny - szybki proces podejmowania decyzji, ale także ryzyko nietrafionych rozwiązań i zaprzestania kontynuacji, gdy odejdzie “lider zmiany”

Wpływ Erasmus+ na transformację cyfrową

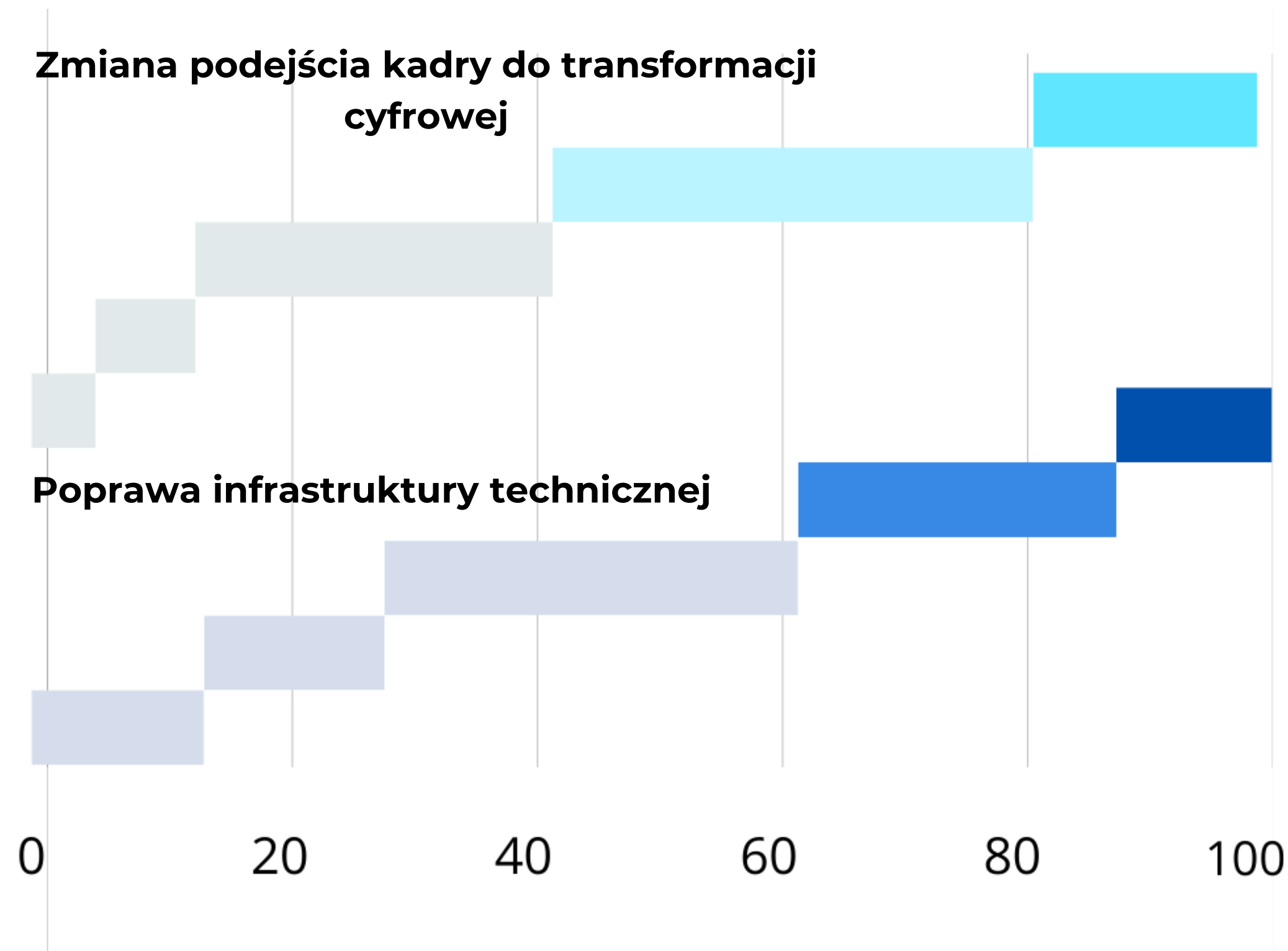


52%

uważa, że Erasmus+ miał wysoki lub bardzo wysoki wpływ na zmianę podejścia kadry do transformacji cyfrowej

31%

uważa, że Erasmus+ miał wysoki wpływ na poprawę infrastruktury technicznej



n=1917

Role jakie Erasmus+ odgrywa w procesie transformacji cyfrowej

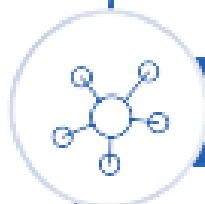
Erasmus+
jako...



game changer



ważny czynnik wspierający



jeden z wielu czynników



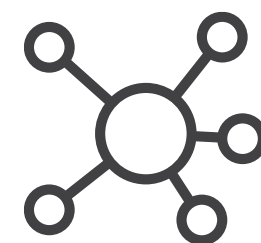
beneficjent



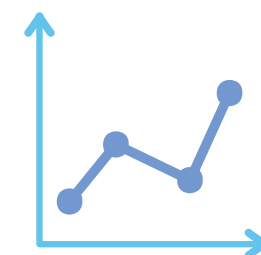
game changer - mobilizowanie organizacji do procesu transformacji oraz doskonalenia kompetencji, a także stworzenie możliwości szkolenia i wdrażania nowych praktyk, narzędzi i oprogramowania



ważny czynnik wspierający - utrwalanie i rozwijanie umiejętności, pogłębianie wiedzy, zdobywanie nowych doświadczeń oraz wymiana dobrych praktyk.



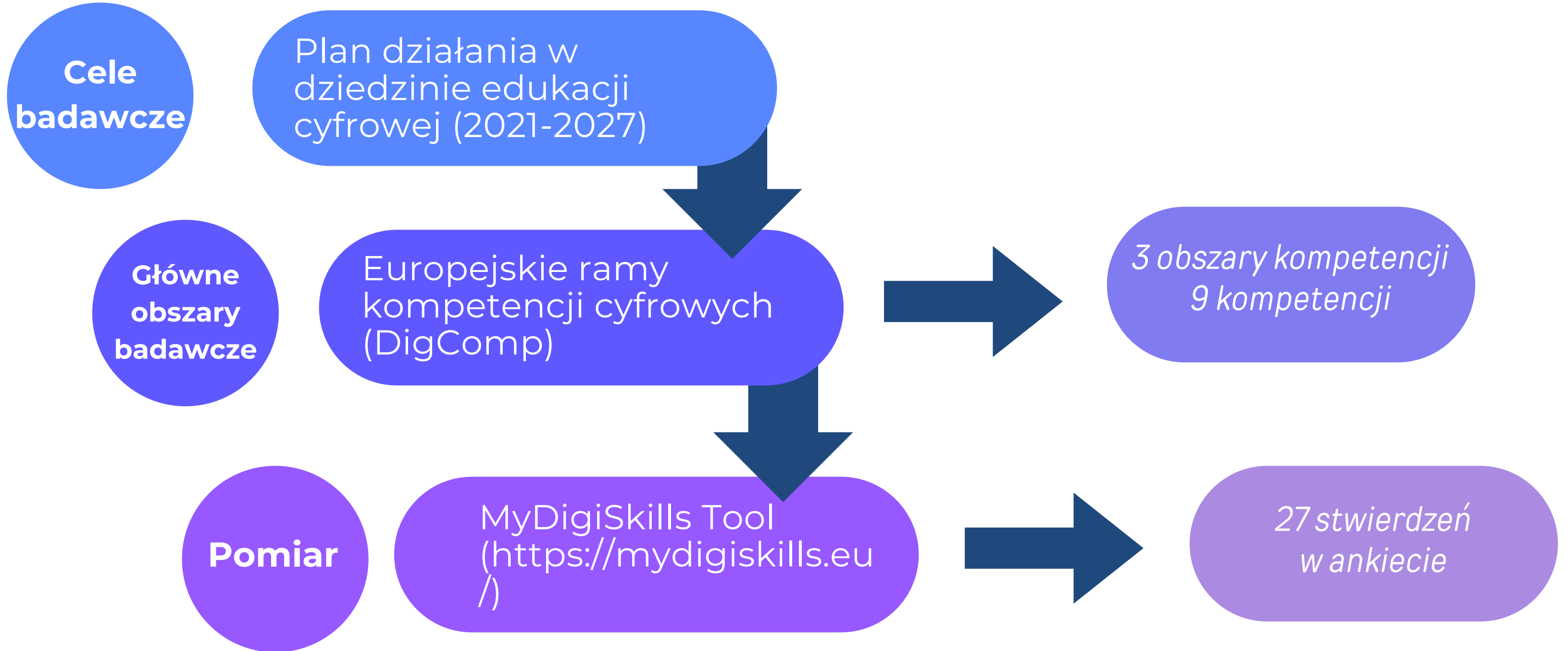
jeden z wielu czynników - mający kluczowe znaczenie dla obszaru działalności danego zespołu lub grupy pracowników



beneficjent - oznacza to, że wysoki początkowy poziom umiejętności przekłada się na jakość projektów

Kompetencje cyfrowe w organizacjach beneficjentów Erasmus+

Poziom kompetencji cyfrowych



Notka metodologiczna

27 twierdzeń ocenionych na skali:

Nie wiem jak to zrobić	Nie mam wiedzy na ten temat/Nigdy o tym nie słyszałem(-a)m	Nie, w ogóle	→	0
Potrafię to zrobić z pomocą innych	Mam jedynie ograniczoną wiedzę na ten temat	Tak, trochę	→	0,33
Potrafię to robić samodzielnie	Dobrze rozumiem tę kwestię	Tak, w większości	→	0,66
Potrafię to robić samodzielnie i jeśli jest taka potrzeba, mogę to wytłumaczyć innym osobom	Doskonale rozumiem tę kwestię i mogę to wytłumaczyć innym osobom	Tak, zawsze	→	1

średnia wartość

DCI

0

Wskaźnik
kompetencji
cyfrowych

najniższy
poziom

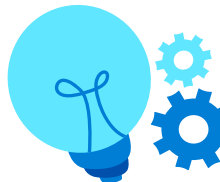
1

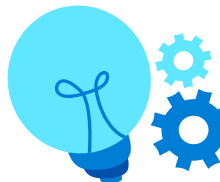
najwyższy
poziom

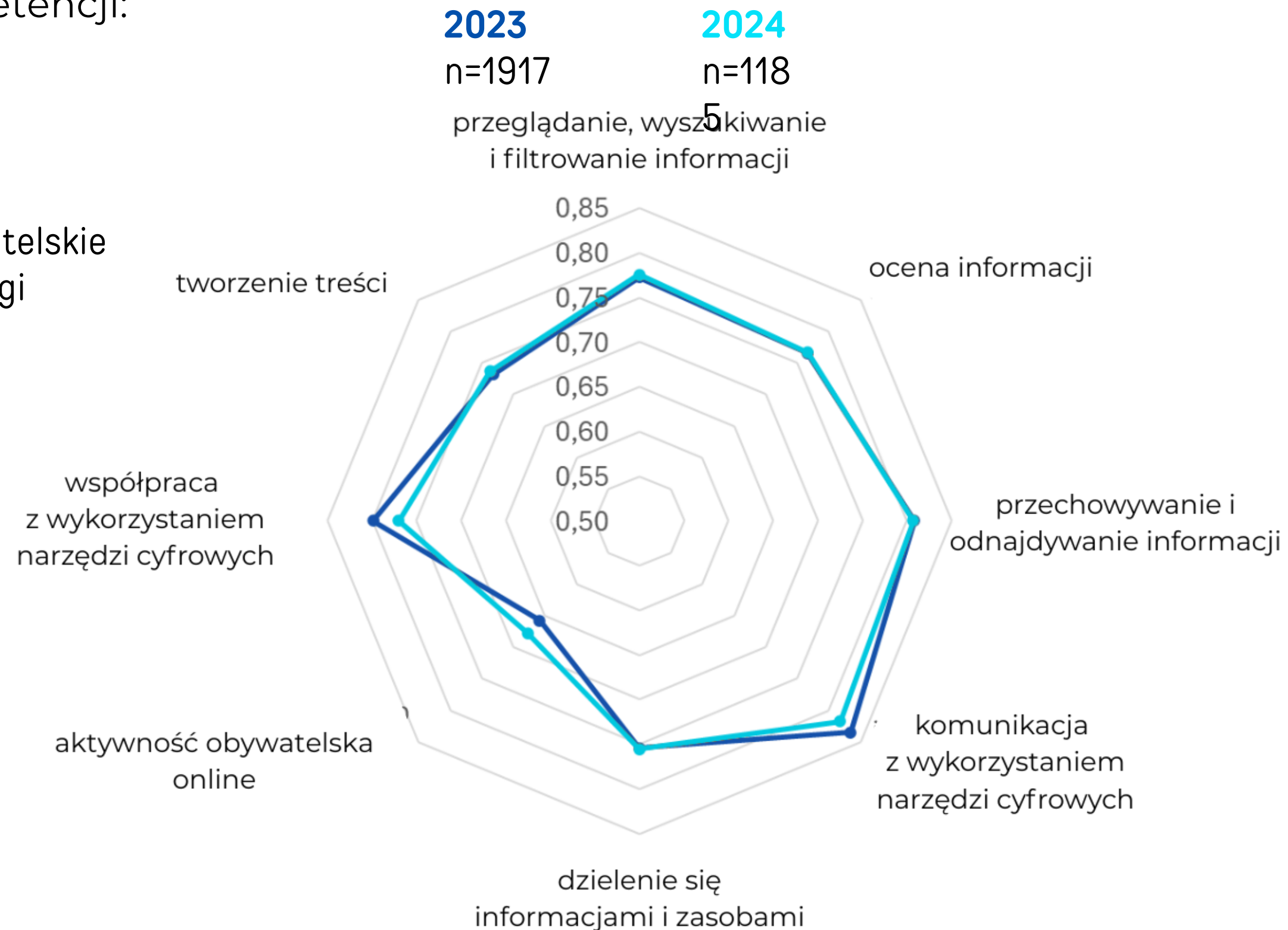
DCI - kompetencje (zestaw wiedzy, umiejętności i postaw)

Niewielkie zmiany w 2024 roku w porównaniu do 2023 roku

Najniższy poziom kompetencji:

 Tworzenie treści cyfrowych

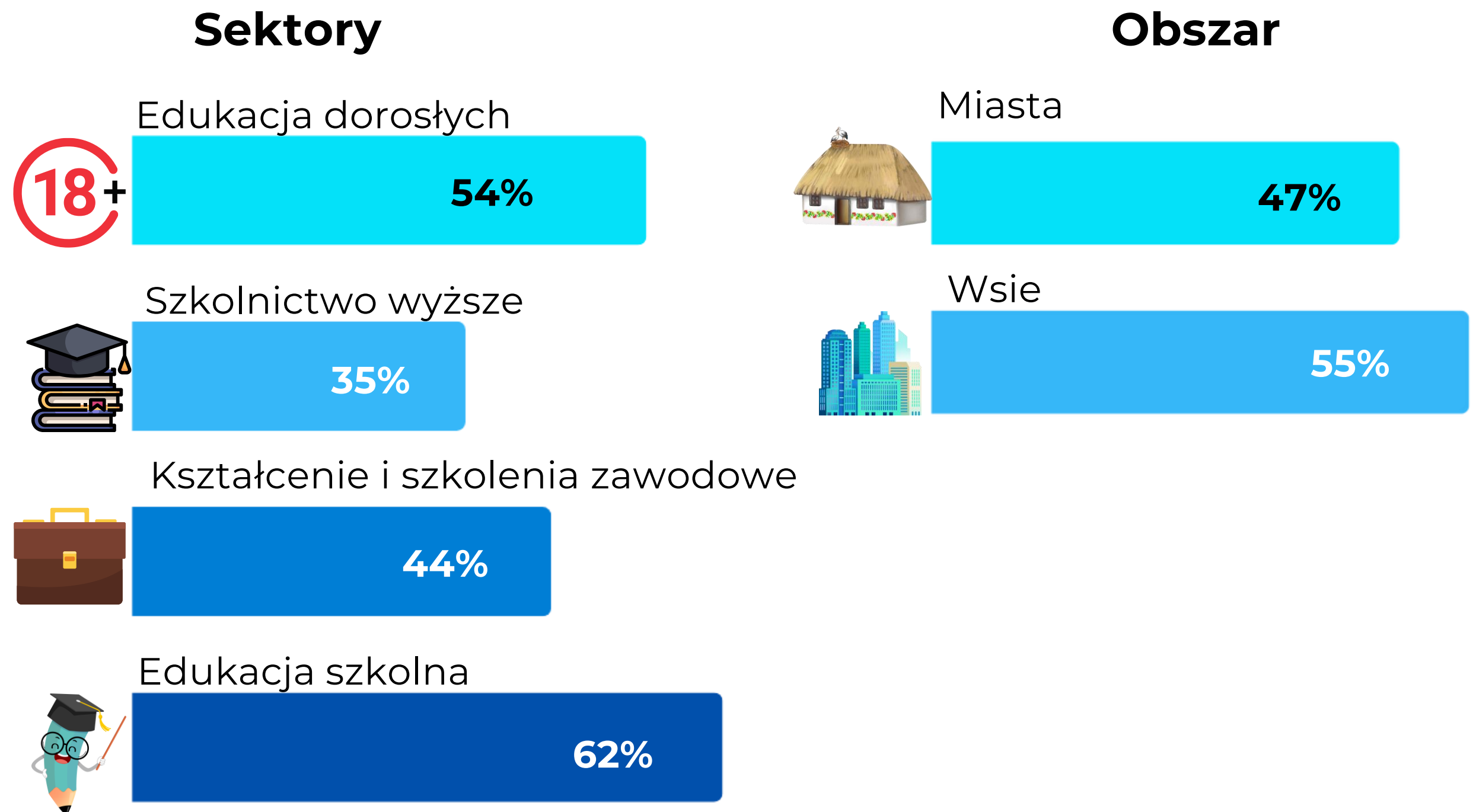
 Zaangażowanie obywatelskie przy pomocy technologii



Obszary kompetencji

	Kraj															
Obszary kompetencji	 Holandia	 Belgia	 Włochy	 Polska	 Słowenia	 Turcja	 Rumunia	Razem								
	2023	2024	2023	2024	2023	2024	2023	2024	2023	2024	2023	2024	2023	2024	2023	2024
posługiwanie się informacjami i danymi	0,79	0,80	0,80	0,84	0,78	0,81	0,77	0,78	0,81	0,81	0,76	0,76	0,78		0,78	0,79
komunikacja i współpraca	0,78	0,76	0,78	0,80	0,79	0,79	0,72	0,75	0,78	0,78	0,74	0,73	0,78		0,76	0,76
tworzenie treści cyfrowych	0,61	0,63	0,66	0,68	0,68	0,70	0,66	0,70	0,62	0,63	0,66	0,66	0,69		0,66	0,67
Ogólny wskaźnik kompetencji cyfrowych	0,73	0,73	0,75	0,78	0,75	0,77	0,72	0,74	0,73	0,75	0,72	0,72	0,75		0,73	0,74

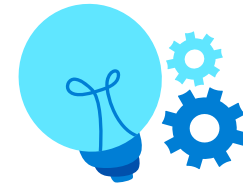
W ciągu ostatniego roku, w jakim stopniu udział w programie Erasmus+ wpłynął na ogólny poziom Twoich kompetencji cyfrowych?



n=1185

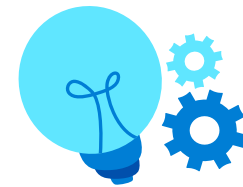
Czynniki sukcesu

Kluczowe obserwacje



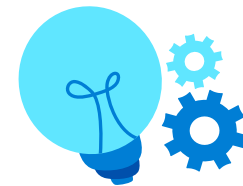
Znaczenie pracy zespołowej i dobrej komunikacji

Perspektywa projektowa i znaczenie „dobrego partnerstwa” w projekcie (wpływ na wybór narzędzi, uczenie się od siebie nawzajem i potencjalny „chaos narzędziowy”)



Znaczenie peer-to-peer learning (uczenia się od siebie nawzajem)

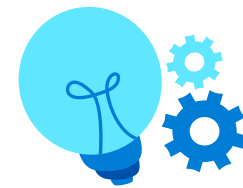
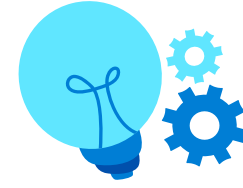
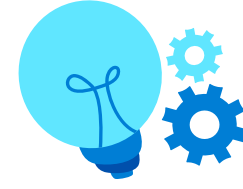
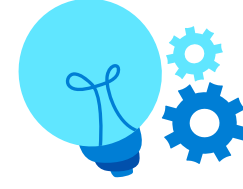
- Partnerzy uczą się od siebie nawzajem (np. mają kontakt z nowymi metodami, narzędziami, sposobami pracy itp.)
- Rola koordynatora jest kluczowa w ustalaniu standardów, które wpływają na możliwości uczenia się i jakość współpracy



Ogólnie dostęp do narzędzi i infrastruktury nie stanowi przeszkody!

W jaki sposób możemy wspierać transformację cyfrową w edukacji?

Kluczowe obserwacje

-  Wsparcie organizacji w identyfikacji liderów zmiany odpowiedzialnych za wdrażanie technologii cyfrowych w różnych aspektach działalności organizacji – w tym w procesach edukacyjnych, zarządzaniu i ogólnej efektywności.
-  Utrzymywanie i dalszy rozwój przestrzeni współpracy dla instytucji edukacyjnych w celu wspierania uczenia się od siebie na wzajem oraz wymiany dobrych praktyk
-  Wspieraniu organizacji w tworzeniu wysokiej jakości treści cyfrowych
-  Dostosowywaniu naszych działań i zasobów do specyfiki organizacji, z którymi współpracujemy
(małe vs duże organizacje, miejskie vs wiejskie, doświadczone i początkujące)

<https://www.frse.org.pl/czytelnia/erasmus-i-cyfryzacja>

Erasmus+ i cyfryzacja

Raport z badania beneficjentów

Aleksandra Czetwertyńska

Aleksandra Janus

Karol Sobestjański



Wydawnictwo
FRSE

RAPORTY
Z BADAŃ FRSE