



Europos
Komisija

Programos „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programos skaitmeninės strategijos įgyvendinimo

EUROPOS KOMISIJA

Švietimo, jaunimo, sporto ir kultūros generalinis direktoratas
B direktoratas. Jaunimas, švietimas ir „Erasmus+“
B.4 skyrius. „Erasmus+“ koordinavimas

E. paštas eac-unite.b.4@ec.europa.eu

*Europos Komisija
B-1049 Brussels*

© Europos Sąjunga, 2025

Leidžiama naudoti pakartotinai nurodžius šaltinį.

Pakartotinio Europos Komisijos dokumentų naudojimo politika reglamentuojama Sprendimu 2011/833/ES (OL L 330, 2011 12 14, p. 39).

Naudoti ar atgaminti nuotraukas ar kitą medžiagą, kurios autorių teisės nepriklauso Europos Sąjungai, galima tik gavus autorių teisių subjektų leidimą.

Print ISBN 978-92-68-22898-2
PDF ISBN 978-92-68-22897-5

doi: 10.2766/6489992 NC-01-24-061-LT-C
doi: 10.2766/3537848 NC-01-24-061-LT-N

Programos „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programos skaitmeninės strategijos įgyvendinimo gairės

1 redakcija. 2024-11-28



Turinys

1. Įvadas	5
2. Politikos sistema	6
3. Įgyvendinimo gairių tikslai	9
4. Programų mechanizmai, kuriais remiamas skaitmeninis prioritetasis.....	11
4.1. Projektai, kuriais tiesiogiai įgyvendinamas skaitmeninis prioritetasis	11
4.2. Skaitmeninių priemonių ir metodų integravimas siekiant gerinti projektų įgyvendinimą arba planuojant veiklą	14
4.3. Skaitmeninio prioriteto indėlis įgyvendinant kitus programos „Erasmus+“ prioritetus.....	16
5. Organizacijų vaidmuo rengiant, įgyvendinant su skaitmeniniu prioritetu susijusius projektus ir vykdant su jais susijusią tolesnę veiklą.....	17
5.1. Prieš projektą	17
5.2. Vykdamas projektą.....	17
5.3. Po projekto.....	18
6. Nacionalinių agentūrų, išteklių centro „SALTO Digital“ ir Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) vaidmuo.....	19
6.1. Informavimas ir informuotumo didinimas	20
6.2. Parama galimiems pareiškėjams ir paramos gavėjams	20
6.3. Kontaktiniai asmenys skaitmeninės pertvarkos klausimais	21
6.4. Vertintojai ekspertai	21
6.5. Organizacijų ir nacionalinių agentūrų darbuotojams skirti mokymai ir tinklaveika	21
6.6. Įrodymų rinkimas, stebėseną ir maksimalaus poveikio užtikrinimas	22
6.7. Sąveika su kitomis programomis	23
I priedas. Naudingos sistemos ir priemonės	24



1. Įvadas

Šiuo metu vykstanti skaitmeninė transformacija nuolat veikia mūsų visuomenę ir ekonomiką. Ji lemia naujų mokymosi, mokymo, darbo, aktyvaus dalyvavimo visuomenės gyvenime, pramogavimo ir bendravimo būdų atsiradimą. Skaitmeninės ir kitos besiformuojančios technologijos suteikia daug galimybių, nes sudaro sąlygas atsirasti naujoms funkcijoms ir procesams, kuriuos būtų sunku ar net neįmanoma įgyvendinti tradiciniais metodais ir priemonėmis.

Skaitmeniniai įgūdžiai ir kompetencijos yra socialinės įtraukties, aktyvaus pilietiškumo, įsidarbinamumo, našumo, saugumo ir augimo kertinis akmuo. Švietimui ir mokymui tenka itin svarbus vaidmuo. ES valstybės narės pabrėžė savo įsipareigojimą užtikrinti, kad skaitmeninis švietimas taptų vienu iš prioritetų. Į šį įsipareigojimą atsižvelgta 2023 m. Tarybos rekomendacijose dėl skaitmeninių įgūdžių ir kompetencijų ir dėl pagrindinių sėkmingo skaitmeninio švietimo ir mokymo įgalinamųjų veiksnių.

„Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpusas yra galingos Europos lygmens mokymosi programos. Įgyvendinant šias programas siekiama, kad 2021–2027 m. jų dalyvių skaičius pasiektų 10 mln. ir tai būtų daugiausia jaunimas; taigi, jos atveria daug galimybių stiprinti skaitmeninius įgūdžius ir kompetencijas. Šios programos gali atlikti aktyvų vaidmenį ugdant naujus įgūdžius ir sudarant sąlygas skaitmeninei pertvarkai. Tai yra galingos priemonės, suteikiančios galimybę pasiekti ir įtraukti labai skirtingus suinteresuotuosius subjektus, kaip antai mokyklas, universitetus, profesinio rengimo ir mokymo (PRM) paslaugų teikėjus, jaunimo ir sporto organizacijas, nevyriausybinės organizacijas (NVO), vietos ir regionines valdžios institucijas, pilietinės visuomenės organizacijas ir įmones. „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpusas atlieka svarbų vaidmenį ugdant atskirų asmenų ir institucijų skaitmeninę parengtį, gebėjimus ir įgūdžius ir taip visiems suteikia lygias galimybes klestėti gyvenime, rasti darbą ir būti aktyviais piliečiais¹. Šios programos gali būti sektini pavyzdžiai ir daryti didinamąjį poveikį Europos, nacionaliniu ir vietos lygmenimis. Siekiant padėti pasiekti šiuos tikslus, pabrėžiama, kad „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso indėlis į skaitmeninę pertvarką yra vienas iš keturių pagrindinių 2021–2027 m. prioritetų (kartu su įtrauktimi ir įvairove, aplinka ir kova su klimato kaita ir dalyvavimu demokratiname gyvenime, puoselėjant bendras vertybes ir skatinant pilietinį aktyvumą).

Šiame dokumente pateikiamos gairės, kaip užtikrinti, kad programa „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programa būtų sistemingai prisidedama prie skaitmeninės pertvarkos, vykdam stiprų poveikį turinčią veiklą. Šių gairių tikslas – įtraukti, įkvėpti ir motyvuoti programos „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programos dalyvius, paramos gavėjus, projektų koordinatorius ir partnerius, įgyvendinančiąsias įstaigas ir kitus šiose programose dalyvaujančius suinteresuotuosius subjektus aktyviai dalyvauti skaitmeninėje pertvarkoje. Tai yra pagrindas, kuriuo remdamosi įgyvendinančiosios įstaigos ir skaitmeninei pertvarkai skirtų išteklių centras „SALTO Digital“ vėliau galės parengti konkrečias gaires, priemonių rinkinius, mokymus ir kitą pagrindinei veiklai reikalingą medžiagą bei išteklius.

¹ Programa „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programa padeda siekti ES tikslų sąveikaudamos su ES valstybių narių nacionalinio finansavimo ir kitomis ES finansavimo programomis, pvz., Skaitmeninės Europos programa, programa „Europos horizontas“, „Europos socialiniu fondu +“, Ekonomikos gavavimo ir atsparumo didinimo priemone, Teisingos pertvarkos fondu arba Europos regioninės plėtros fondu.

Šį dokumentą rengė visi dalyviai, kurie padeda įgyvendinti abi šias programas: Europos Komisija, nacionalinės agentūros² ir Europos švietimo ir kultūros vykdomoji įstaiga (EACEA), programos „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programos skaitmeninei pertvarkai skirtų išteklių centras „SALTO Digital“, taip pat grupė suinteresuotųjų subjektų, atstovaujančių, be kita ko, paramą gaunančioms organizacijoms, tyrėjams, specialistams ir buvusiems dalyviams.

2. Politikos sistema

Įvairiomis ES lygmens iniciatyvomis³ siekiama įveikti skaitmeninės pertvarkos iššūkius ir patenkinti vis didėjančią skaitmeninių įgūdžių paklausą. **Skaitmeninės politikos kelrodyje**⁴ ir **Europos socialinių teisių ramsčio**⁵ veiksmų plane nustatyti plataus užmojo tikslai padėti ES valstybėms narėms ugdyti skaitmeninius įgūdžius vadovaujantis mokymosi visą gyvenimą principu. Jais siekiama užtikrinti, kad iki 2030 m. 80 proc. suaugusiųjų turėtų bent pagrindinius skaitmeninius įgūdžius ir ES būtų įdarbinta 20 mln. informacinių ir ryšių technologijų (IRT) specialistų, ir tarp jų būtų daugiau moterų. Į šiuos tikslus atsižvelgta sprendime dėl **2030 m. skaitmeninio dešimtmečio politikos programos**⁶ ir jie papildyti **Europos švietimo erdvės**⁷ strateginėje programoje nustatytu tikslu iki 2030 m. sumažinti kompiuterinio ir informacinio raštingumo prastai besimokančių aštuntokų iki mažiau nei 15 proc. Vis dėlto iš pagrindinių rodiklių matyti, kad dar reikia daug nuveikti siekiant su skaitmeniniais įgūdžiais susijusių tikslų:

- **44 proc. europiečių neturi pagrindinių skaitmeninių įgūdžių**⁸;
- 2023 m. **IRT srityje** dirbo **beveik 10 mln. specialistų**, iš kurių **81 proc.** buvo **vyrų**⁹ ;
- **43 proc. aštuntokų** kompiuterinio ir informacinio raštingumo mokymosi rezultatai **tebėra prasti**¹⁰;
- **tik 39 proc. mokytojų jaučiasi gerai pasirengę** naudoti skaitmenines technologijas mokymo tikslais¹¹.

Skaitmeninė transformacija ypač svarbi švietimui ir mokymui, jaunimui ir sportui, **nes tai yra sistemingas pokyčių procesas, kai technologijos naudojamos tam, kad būtų sudarytos sąlygos naujiems procesams ir metodams, siekiant pagerinti švietimo, mokymo ir darbo su jaunimu kokybę ir įtraukumą.** Tikslingas

² Programos „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programos įgyvendinančios nacionalinės agentūros: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/lt/contacts/national-agencies>.

³ Prie skaitmeninio amžiaus prisitaikusi Europa – Europos Komisija (europa.eu); Dirbtinio intelekto aktas| Europos skaitmeninės ateities formavimo strategija (europa.eu); ES duomenų apsauga – Europos Komisija (europa.eu); ES skaitmeninių paslaugų aktas (europa.eu); Europos strategija dėl geresnio interneto vaikams (VGI+) | Europos skaitmeninės ateities formavimo strategija (europa.eu).

⁴ COM(2021) 118 *final*.

⁵ COM(2021) 102 *final*.

⁶ Sprendimas (ES) 2022/2481, 2022 12 14.

⁷ 2021/C 66/01.

⁸ Skaitmeninimas Europoje. 2024 m. leidimas. Eurostatas (europa.eu).

⁹ Ten pat.

¹⁰ <https://data.europa.eu/doi/10.2766/5221263>

¹¹ EBPO tarptautinis mokymo ir mokymosi tyrimas (TALIS).

skaitmeninių ir kitų besiformuojančių technologijų naudojimas suteikia naujų mokymosi ir komunikacijos galimybių, gerina prieigą prie informacijos ir sudaro sąlygas pedagogams taikyti šiuolaikiškus pedagogikos metodus, kad toliau gerėtų mokymo ir mokymosi kokybė tiek formaliojo, tiek neformaliojo švietimo aplinkoje. **Skaitmeninės infrastruktūros ir įrangos** ir **skaitmeninių įgūdžių** turėjimas yra būtina sėkmingo skaitmeninio švietimo, mokymo ir darbo su jaunimu sąlyga.

Švietimas ir mokymas labai svarbūs asmeniniam tobulėjimui, socialinei sanglaudai, konkurencingumui ir inovacijoms. **2021–2027 m. skaitmeninio švietimo veiksmų planas (SŠVP)**¹² yra pagrindinė Europos Komisijos pavyzdinė iniciatyva, kuria siekiama švietimą ir mokymą pritaikyti skaitmeniniam amžiui. **Jis apima visą formalųjį švietimą ir mokymą, vadovaujantis mokymosi visą gyvenimą principu, ir visus skaitmeninių įgūdžių lygius (nuo pagrindinių iki aukšto lygio), įskaitant savišvietą ir neformalųjį mokymąsi bei darbą su jaunimu skaitmeninių įgūdžių ugdymo tikslais.**

Abiem šiais Skaitmeninio švietimo veiksmų plano (SŠVP) strateginiais prioritetais siekiama:

- 1) **kurti našią skaitmeninio švietimo ekosistemą** ir
- 2) **gerinti skaitmeninei pertvarkai būtinus skaitmeninius įgūdžius ir kompetencijas,**

be to, jie yra pagrindas „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso skaitmeniniam prioritetui remti.

Abu šie SŠVP strateginiai prioritetai apima kitas nebaigtines sritis, kurios atsispindi programos „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programos skaitmeniniame prioritete:

- **besimokančių asmenų ir darbuotojų pagrindinių ir aukšto lygio skaitmeninių įgūdžių ir kompetencijų ugdymą;**
- **pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims skirtą skaitmeninę pedagogiką ir ekspertines žinias** (įskaitant, pvz., besimokančių asmenų ir darbuotojų skaitmeninę gerovę, kovą su dezinformacija arba skaitmeninio raštingumo skatinimą);
- **besiformuojančias technologijas ir inovacijas švietimo ir mokymo srityje** (įskaitant, pvz., skaitmeninio švietimo turinio kūrimą ir novatorišką naudojimą, kokybės užtikrinimą ir sąveikumą);
- **perversmines technologijas, pvz., dirbtinį intelektą (DI)** (įskaitant, pvz., tikslinį DI naudojimą mokymo, mokymosi ir vertinimo tikslais, taip pat būtinų pedagogikos metodų ir praktikos, gebėjimų ir skaitmeninių įgūdžių, susijusių su saugiu ir atsakingu DI naudojimu, plėtojimą);
- **institucijų skaitmeninę parengtį ir gebėjimus** (įskaitant, pvz., pirminį ir tęstinį mokytojų rengimą ir veiksmingų pedagoginių metodų, pvz., informatikos srityje, kūrimą);
- **skaitmeninę įtrauktį ir skaitmeninės nelygybės mažinimą** (įskaitant, pvz., mergaičių ir moterų dalyvavimą gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos

¹² COM(2020) 624 final.

ir matematikos (STEM) srityje arba gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos (STEAM) programose);

- **ES skaitmeninių priemonių ir sistemų naudojimą skaitmeninio švietimo ir įgūdžių srityje.**

Abu šie Skaitmeninio švietimo veiksmų plano strateginiai prioritetai buvo išsamiau išplėtoti 2023 m. lapkričio mėn. priimtose dviejose Tarybos rekomendacijose. **Tarybos rekomendacijoje dėl pagrindinių sėkmingo skaitmeninio švietimo ir mokymo įgalinamųjų veiksnių**¹³ išdėstyta visuotinės prieigos prie įtraukaus ir kokybiško skaitmeninio švietimo ir mokymo visiems formaliojo švietimo ir mokymo įstaigose vizija ir siūloma nuosekli investicijų, valdymo ir gebėjimų stiprinimo sistema. **Tarybos rekomendacija dėl skaitmeninių įgūdžių ir kompetencijų ugdymo švietimo ir mokymo srityje gerinimo**¹⁴ siekiama padėti valstybėms narėms įveikti bendrus iššūkius, susijusius su žemu įvairių gyventojų grupių skaitmeninių įgūdžių lygiu.

Be to, **2019–2027 m. ES jaunimo strategijoje** nustatyta Europos bendradarbiavimo jaunimo labai sistema. Joje skatinama vadovautis įvairius sektorius apimančiu požiūriu siekiant patenkinti jaunimo poreikius skirtingose politikos srityse, įskaitant skaitmenizaciją. Tarybos rezoliucijoje dėl **Europos darbo su jaunimu darbotvarkės**¹⁵ nustatymo sistemos aptariamas darbas su jaunimu naudojantis skaitmeninėmis technologijomis. Ekspertų grupė, įsteigta pagal 2016–2018 m. Europos Sąjungos darbo planą jaunimo srityje¹⁶, pateikė bendrą darbo su jaunimu naudojantis skaitmeninėmis technologijomis apibrėžtį¹⁷: tai yra priemonė, veikla ir turinys, taikytini įvairiai ir kompleksinei praktikai.

ES darbo plane sporto srityje pripažįstama, kad sportas yra svarbus inovacijas ir skaitmeninimą skatinantis veiksnys, kai remiamas įvairių sektorių bendradarbiavimas. Siekiant šio tikslo, plane sutelkiamas dėmesys į, pvz., skaitmeninių priemonių naudojimą trenerių rengimo srityje.

Atsižvelgiant į šias Tarybos rekomendacijas, strategijas ir darbo planus taip pat parengta daugiau veiklos gairių, sistemų ir priemonių skaitmeninei transformacijai švietimo, mokymo ir jaunimo srityse remti.

Piliečiams skirta skaitmeninės kompetencijos sistema (DigComp 2.2)¹⁸ padeda vienodai suprasti, kas yra skaitmeninė kompetencija.

¹³ pdf (europa.eu).

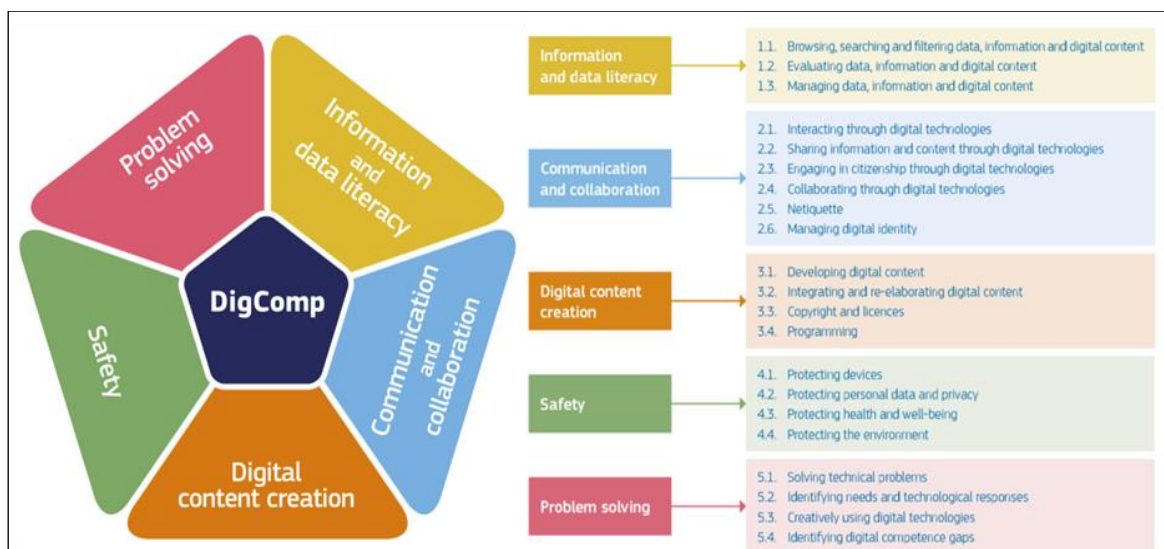
¹⁴ pdf (europa.eu).

¹⁵ Tarybos rezoliucija dėl Europos darbo su jaunimu darbotvarkės nustatymo sistemos (2020 12 01).

¹⁶ 2016–2018 m. Europos Sąjungos darbo planas jaunimo srityje.

¹⁷ Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018 (liet. Darbo su jaunimu naudojantis skaitmeninėmis technologijomis plėtojimas. Politikos rekomendacijos, mokymo poreikiai ir gerosios praktikos pavyzdžiai su jaunimu dirbantiems asmenims ir sprendimus priimantiems asmenims: pagal 2016–2018 m. Europos Sąjungos darbo planą jaunimo srityje įsteigta ekspertų grupė).

¹⁸ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>



1 diagrama. Piliečiams skirta skaitmeninės kompetencijos sistema

Pedagogams skirtoje skaitmeninės kompetencijos sistemoje „DigCompEdu“¹⁹ nustatyti pedagogams reikalingi skaitmeniniai įgūdžiai. Europos **skaitmeninių technologijų srityje kompetentingų švietimo organizacijų sistema „DigCompOrg“²⁰** padeda organizacijoms atlikti savianalizę veiksmingos skaitmeninių mokymosi technologijų integracijos srityje.

Dirbtinio intelekto ir duomenų naudojimo mokymo ir mokymosi srityje etikos gairėmis pedagogams²¹, kuriose aptariami aukšto lygio skaitmeniniai įgūdžiai, siekiama **padėti pedagogams** veiksmingai tvarkyti duomenis, informuoti juos apie DI sistemų indėlį švietimo aplinkoje ir predikcinės analizės naudojimą, taip pat skatinti naudoti besiformuojančias technologijas švietimo srityje.

Kovos su dezinformacija ir skaitmeninio raštingumo skatinimo per švietimą ir mokymą gairėmis²², kurios apima pradinį ir vidurinį ugdymą, siekiama toliau ugdyti platesnį supratimą apie skaitmeninio raštingumo skatinimą per švietimą ir mokymą, taip pat skatinti atsakingai ir saugiai naudoti skaitmenines technologijas ir didinti visuomenės informuotumą bei gilinti žinias apie dezinformaciją.

3. Įgyvendinimo gairių tikslai

Šiame dokumente pateikiamos gairės, kaip įgyvendinti horizontalųjį skaitmeninį prioritetą visais programos „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programos lygmenimis. Jame aptariama šių programų veikla, finansuojami projektai ir tai, kaip

¹⁹ DigCompEdu

²⁰ https://joint-research-centre.ec.europa.eu/european-framework-digally-competent-educational-organisations-digcomporg/digcomporg-framework_en?prefLang=lt

²¹ <https://op.europa.eu/lt/publication-detail/-/publication/d81a0d54-5348-11ed-92ed-01aa75ed71a1>

²² <https://op.europa.eu/lt/publication-detail/-/publication/a224c235-4843-11ed-92ed-01aa75ed71a1>

vykdant šias programas rengiami ir įtraukiami dalyviai bei institucijos, kad jie aktyviai prisidėtų prie skaitmeninės pertvarkos.

Įgyvendinimo gairėmis siekiama:

- a) gerinti „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso projektų, kuriais įgyvendinamas horizontalusis skaitmeninis prioritetas, kokybę ir stiprinti jų poveikį;
- b) toliau skatinti horizontaliojo skaitmeninio prioriteto įgyvendinimą vykdant šias programas;
- c) plėtoti ir stiprinti „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso – kaip skaitmeninės praktikos ir priemonių naudojimo vykdant veiklą projektų, organizacijų ir programų lygmenimis pavyzdžių – vaidmenį;
- d) padėti dalyvaujančioms organizacijoms stiprinti savo skaitmeninius gebėjimus keičiantis gerąja praktika ir patirtimi;
- e) padėti kurti skaitmeninio prioriteto įgyvendinimo stebėsenos metodą;
- f) padėti didinti informuotumą ir įgalinti dalyvius aktyviai prisidėti prie skaitmeninės pertvarkos ir ją formuoti;
- g) galiausiai padėti dalyviams įgyti žinių ir įgūdžių, kurių jiems reikia tam, kad jie galėtų visapusiškai dalyvauti skaitmeninėje pertvarkoje.

Pasiekus šiuos tikslus, ši strategija galiausiai padės įgyvendinti Skaitmeninio švietimo veiksmų plane ir susijusiuose dokumentuose nustatytus tikslus ir ja bus prisidėta prie tolesnių veiksmų, kurių imtasi atsižvelgiant į Europos Audito Rūmų specialiosios ataskaitos dėl ES paramos mokyklų skaitmeninimui išvadas – joje raginama strategiškai ir koordinuotai naudotis programa „Erasmus+“, kad būtų pasiekti mokyklų tikslai, numatyti mokymosi rezultatai ir patenkinti jų poreikiai, susiejant ją su nacionalinėmis ar regioninėmis mokyklų skaitmenizacijos strategijomis.

Strategijos tikslinės grupės

Ši strategija, kuri yra skirta visiems, dalyvaujantiems įgyvendinant programą „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programą, turėtų būti naudinga kaip sistema veiklos skaitmeniniam aspektui skatinti ir gerosios praktikos pavyzdžiams įkvėpti.

Pagrindinės tikslinės grupės, kurioms skirta ši strategija:

- nacionalinės agentūros, įskaitant projektų atrankoje dalyvaujančius vertintojus;
- Europos švietimo ir kultūros vykdomoji įstaiga (EACEA);
- išteklių centrai SALTO, visų pirma skaitmeninei pertvarkai skirtų išteklių centras SALTO;
- pareiškėjai ir galimi pareiškėjai;
- projektus įgyvendinančios paramą gaunančios organizacijos;
- programa „Erasmus+“ besidomintys instruktoriai, mokymo proceso pagalbininkai, tyrėjai ir kt.;
- švietimo ir mokymo, jaunimo, sporto sričių politikos formuotojai.

4. Programų mechanizmai, kuriais remiamas skaitmeninis prioritetas

Vykdamt programą „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programą, kurios glaudžiai derinamos su **Skaitmeninio švietimo veiksmų planu** ir **ES jaunimo strategija**, įvairiais būdais įgyvendinamas skaitmeninis prioritetas ir skatinamas tikslingas ir prasmingas skaitmeninių technologijų naudojimas, siekiant gerinti švietimo ir mokymo praktiką bei ugdyti skaitmeninius gebėjimus. Pirma, tai daroma įgyvendinant **projektus, kuriais tiesiogiai siekiama skaitmeninio prioriteto tikslų**, pasitelkiant mobilumą, bendradarbiavimą ir politinę paramą (žr. 4.1 skirsnį). Antra, tai daroma **naudojant skaitmenines priemones ir metodus** vykdant įvairią veiklą, aprašytą 4.2 skirsnyje. Trečia, skaitmeninio prioriteto elementų įgyvendinimas taip pat gali padėti įgyvendinti kitus pagrindinius šių programų prioritetus: įtraukti, žaliają pertvarką ir demokratinį dalyvavimą (žr. 4.3 skirsnį).

4.1. Projektai, kuriais tiesiogiai įgyvendinamas skaitmeninis prioritetas

Vienas iš programos „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programos tikslų – padėti įgyvendinti 2021–2027 m. skaitmeninio švietimo veiksmų plano prioritetus ir veiksmus. Todėl dėmesys sutelkiamas į **tikslingą ir prasmingą skaitmeninių ir kitų besiformuojančių technologijų naudojimą**, suderintą su švietimo ir mokymo praktikos stiprinimo ir skaitmeninių gebėjimų ugdymo koncepcija. Daugiausia dėmesio skiriama tam, kaip besimokantys asmenys, pedagogai ir su jaunimu dirbantys asmenys gali pasinaudoti technologijomis, jas naudodami kartu su tradicinėmis priemonėmis. Todėl dėmesio skiriama ne tik tam, **kokias** skaitmenines priemones naudoti, bet ir **kaip** jas naudoti. Jaunimo srityje veiksmai taip pat grindžiami ES jaunimo strategija ir Europos jaunimo tikslais, siekiant įtraukti, įgalinti ir sutelkti jaunimą, kad jis dalyvautų rengiant bet kokią skaitmeninės transformacijos politiką.

4.1.1. „Erasmus+“ 1 pagrindinis veiksmas. Mobilumas

- Besimokantys asmenys, pedagogai ir specialistai, kurie mokosi užsienyje, ir tie, kurie stiprina savo įgūdžius bei kompetencijas konkrečiose srityse, yra glaudžiai susiję. Todėl šis veiksmas gali suteikti galimybę **ugdyti skaitmeninius įgūdžius**. Pagal šį veiksma yra numatyta mobilumo priemonių, skirtų mokyklose, PRM, suaugusiųjų ir aukštojo mokslo įstaigose besimokantiems ir dirbantiems asmenims, taip pat jaunimui, kurios yra specialiai skirtos jų bendriesiems ir konkrečios studijų srities skaitmeniniams įgūdžiams gerinti, pvz., mobilumo priemonės, skirtos profesinio rengimo įstaigose besimokantiems asmenims, kurie mokosi naudoti naują automobilių mechanikos programinę įrangą tam tikroje įmonėje²³.

²³ Remiantis dalyvių ataskaitomis, 53 proc. mobilumo veiklos dalyvių pagerino savo skaitmenines kompetencijas, 38 proc. – su socialiniais tinklais susijusias kompetencijas (2022 m. programos „Erasmus+“ metinė ataskaita). Nacionalinės agentūros taip pat pastebėjo, kad skaitmeninių įgūdžių ir kompetencijų gerinimas pasitelkiant mobilumą lemia konkrečius teigiamus pokyčius ar teigiamas tendencijas vietos

- **Konkretus pavyzdys – skaitmeninių galimybių stažuotės / mokymai.** Tai konkreti **mobilumo** veikla, kuri suteikia galimybę profesinio rengimo ir mokymo ir aukštojo mokslo įstaigose besimokantiems asmenims, taip pat visų švietimo ir mokymo sričių darbuotojams įgyti aukšto lygio skaitmeninių įgūdžių ir stiprinti savo gebėjimus ugdyti, mokyti ir atlikti kitas užduotis naudojantis skaitmeninėmis priemonėmis. Šios veiklos formatai gali būti tokie pat, kaip ir bendrojo ugdymo tikslais vykdomos mobilumo veiklos, pvz., darbo stebėjimas, stebėjimo laikotarpis, pažintiniai vizitai, mokymo užduotys, mokomoji praktika ar kiti mokymui skirti renginiai.

4.1.2. „Erasmus+“ 2 pagrindinis veiksmas. Organizacijų ir institucijų bendradarbiavimas

- **Partnerystė, kuria siekiama bendradarbiavimo,** apima bendradarbiavimo partnerystę ir mažesnės apimties partnerystės projektus. Metiniame kvietime teikti pasiūlymus apibrėžiama, kaip tokie partnerystės projektai turėtų būti susiję su horizontaliuoju skaitmeniniu prioritetu, kad būtų remiamas, pvz., švietimo įstaigoms skirtų skaitmeninės transformacijos planų, taip pat novatoriškos švietimo, mokymo ir darbo su jaunimu sričių praktikos ir metodų rengimas, siekiant pagerinti mokymo ir mokymosi kokybę dalyvaujančiose institucijose ir organizacijose. Papildomi projektų pavyzdžiai galėtų būti mokyklos ar PRM paslaugų teikėjai, kurie įgyvendina bendrus veiksmus siekdami įvertinti arba išbandyti konkrečių generatyvinio DI sistemų naudą ir riziką mokytojų darbui konkrečioje (pvz., kalbų mokymo ar matematikos) srityje, arba švietimo įstaigos, rengiančios rekomendacijas kitoms mokykloms dėl skaitmeninio švietimo planų ar strategijų rengimo principų ir jų įgyvendinimo sėkmės veiksnių (galimų sričių sąrašas pateikiamas politikos kontekstui skirtame šio dokumento skirsnyje).
- **Partnerystė, kuria siekiama meistriškumo, arba inovacijų partnerystė** (valdoma Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA)). Tokiomis pavyzdinėmis iniciatyvomis, kaip „Europos universitetai“, profesinės kompetencijos centrai, „Erasmus+“ mokytojų akademijos ir inovacijų partnerystė (inovacijų aljansai, novatoriški projektai) dažnai sprendžiami švietimo ir mokymo sistemų skaitmeninės pertvarkos klausimai. Novatoriški metodai ar praktika apima skaitmeninių priemonių arba skaitmeninėmis technologijomis pagrįstų pedagogikos metodų ir praktikos naudojimą rengiant studentus ir mokinius skaitmeninei pertvarkai ir padeda rasti būdų socialiniams iššūkiams įveikti.
- EACEA valdomi **gebėjimų stiprinimo veiksmai** yra numatyti trečiosioms valstybėms skirtinguose pasaulio regionuose, siekiant plėtoti tarptautinius partnerystės ryšius, kurie padėtų vykdyti skaitmeninę transformaciją, skatinant skaitmeninį raštingumą, skaitmeninį verslumą ir skaitmeninių įgūdžių ugdymą ir įgijimą, visų pirma mažas ir vidutines pajamas gaunančiose šalyse.

4.1.3 „Erasmus+“ 3 pagrindinis veiksmas. Politikos plėtotės ir bendradarbiavimo rėmimas

- Vykdamas programą „Erasmus+“, remiami EACEA valdomi **politikos eksperimentų projektai**, kuriais dažnai įgyvendinami skaitmeninio švietimo ir mokymo prioritetai ir kurie yra **didelės apimties** biudžeto ir poveikio požiūriu. Jais siekiama nustatyti, plėtoti ir įvertinti naujoviškus (politikos) metodus, kuriuos būtų galima integruoti į bendrą sistemą ir taip rasti perkeliamus arba pritaikomus sprendimo būdus švietimo ir mokymo sistemoms tobulinti. Konkretios temos nustatomos atsižvelgiant į ryškėjančias tendencijas ir poreikius.
- Pagal šią programą taip pat remiamos priemonės ir platformos, specialiai sukurtos skaitmeninio švietimo ir mokymo plėtrai remti. Tarp tokių priemonių – diagnostikos priemonė **SELFIE** (angl. *Self-reflection on Effective Learning*), skirta visos mokyklos bendruomenės dalyvavimu pagrįstam požiūriui į sėkmingą ir įtraukų skaitmeninį švietimą įgyvendinti, ir **mokytojams skirta SELFIE**, kuria sutelkiamas dėmesys į mokytojų skaitmeninių įgūdžių ir skaitmeninių pedagoginių kompetencijų įsivertinimą. **Jaunimo** srityje savišvieta ir neformalusis mokymasis mainų metu dažnai susijęs su skaitmenizacijos srities temomis, pvz., kompiuteriniais žaidimais, dezinformacija ir gebėjimu naudotis žiniasklaidos priemonėmis, taip pat su socialiniais tinklais ir jų poveikiu jaunimo gerovei.
- Naudojantis „**Europass**“ **skaitmeninių įgūdžių įsivertinimo priemone** galima įvertinti asmens skaitmeninių įgūdžių lygį, o Europos skaitmeniniai mokymosi kredencialai yra priemonė skaitmeninei diplomo ar kitų kredencialų versijai gauti ar išduoti.
- Pagal tą patį programos „Erasmus+“ pagrindinį veiksmą finansuojamas **Europos skaitmeninio švietimo centras** – internetinė bendruomenė, vienijanti švietimo ekspertus iš visos Europos. Šio centro misija – įveikti dabartinį skaitmeninio švietimo politikos, mokslinių tyrimų ir įgyvendinimo praktikos susiskaidymą Europos lygmeniu. Naudodamiesi šiuo centru, nariai siekia šio tikslo dalydamiesi geriausios praktikos pavyzdžiais, mokydamiesi vieni iš kitų ir bendradarbiaudami visuose švietimo ir mokymo sektoriuose.

4.1.4. Savanoriška veikla ir solidarumo projektai vykdamas Europos solidarumo korpuso programą

- Į **savanoriškos veiklos grupes** suburiami savanoriai iš skirtingų valstybių, siekiant atlikti tam tikras projekto užduotis per trumpą laiką. Pavyzdžiui, savanoriškos veiklos grupės gali ugdyti vyresnių kartų žmonių skaitmeninius įgūdžius, kad jie galėtų naudotis atitinkamomis internetinėmis skaitmeninėmis paslaugomis namuose ir taip gauti šiame skaitmeniniame amžiuje reikalingą informaciją ir įgūdžius.
- **Solidarumo projektai** – tai jaunimo vadovaujama veikla, kuri suteikia galimybę iš ne mažiau kaip penkių jaunuolių sudarytoms neformalioms grupėms gauti finansavimą projektams vykdyti, pvz., projektams ir veiklai, kuriais skatinamas skaitmeninis raštingumas arba siekiama kovoti su

dezinformacija internete. Finansavimas gali padėti jiems užtikrinti teigiamus pokyčius vietos bendruomenėse, padėti jų nariams būti išgirstiems ir įgyti vertingų įgūdžių.

4.2. Skaitmeninių priemonių ir metodų integravimas siekiant gerinti projektų įgyvendinimą arba planuojant veiklą

4.2.1. „Erasmus+“ 1 pagrindinis veiksmas. Mobilumas

- **Mobilumo veiklos virtualiosios veiklos komponentai.** Siekiant papildyti fizinio mobilumo veiklą, visa mobilumo veikla švietimo ir mokymo, jaunimo ir sporto srityse gali tapti mišri, t. y. tuo pat metu gali būti vykdoma ir virtualioji veikla. Fizinio mobilumo ir virtualiosios veiklos komponento derinimas sudaro palankias sąlygas bendradarbiavimu grindžiamo e. mokymosi mainams / kolektyviniam darbui. Pavyzdžiui, šiuo metu daug mokyklų ir dalyvauja programos „eTwinning“ projektuose, ir organizuoja mobilumo veiklą su tomis pačiomis institucijomis partnerėmis.
- **Mišriosios intensyvios aukštojo mokslo programos.** Tai yra mišriosios intensyvios programos, kurias vykdant trumpas studentų ar darbuotojų grupių fizinio mobilumo veiklos laikotarpis užsienyje derinamas su privalomu virtualiosios veiklos komponentu, taip sudarant palankias sąlygas bendradarbiavimu grindžiamo e. mokymosi mainams ir kolektyviniam darbui. Virtualiosios veiklos komponentas suteikia galimybę besimokantiems asmenims kartu dirbti internetu, kolektyviai ir vienu metu atliekant konkrečias į mišriąją intensyvią programą įtrauktas užduotis ir šią veiklą įtraukiant į bendruosius mokymosi rezultatus.
- **„Erasmus+“ virtualieji mainai aukštojo mokslo ir jaunimo srityje** (centralizuotai valdomi EACEA) tarp programos šalių ir trečiųjų valstybių, kurios nėra asocijuotosios programos valstybės. Šis veiksmas suteikia galimybę internetu organizuoti žmonių tarpusavio ryšių stiprinimo veiklą, kuria skatinamas asmenų kultūrų dialogas ir socialinių emocinių įgūdžių ugdymas, naudojantis skaitmeninėmis, jaunimui palankiomis technologijomis. „Erasmus+“ virtualieji mainai suteikia galimybę kiekvienam jaunuoliui įgyti kokybišką tarptautinį ir daugiakultūrį išsilavinimą. Nors virtualiųjų debatų ar mokymų nauda ne tokia didelė, kaip fizinio mobilumo veiklos, tarptautinė mokymosi patirtis yra naudinga virtualiųjų mainų dalyviams. Kai kuriais atvejais „Erasmus+“ virtualieji mainai suteikia idėjų ir sudaro sąlygas fiziniams mainams.
- **Konkretūs dotacijų skyrimo kriterijai.** Skaitmeninis aspektas yra įtrauktas į **dotacijų skyrimo** pagal mobilumo veiksmą **kriterijus** ir į jį turi būti atsižvelgiama vertinant projektų paraiškas ir paraiškas dėl akreditavimo. Vertinimas apima ne tik prioritetus, prie kurių įgyvendinimo bus prisidėta projekto pasiūlymu, bet ir tai, kaip vykdant projektą numatoma naudoti skaitmenines priemones ir technologijas projekto veiklai įgyvendinti. Skaitmeninių priemonių naudojimas mokyklinio ugdymo, profesinio rengimo ir mokymo ir suaugusiųjų švietimo srityse įtvirtintas **„Erasmus“ kokybės standartuose**, kurių pareiškėjai privalo laikytis rengdami savo projektus. Europos solidarumo korpuso programos organizacijos, prašančios suteikti kokybės ženklą, turi atitikti skaitmeninės transformacijos dotacijų skyrimo kriterijus ir nurodyti savo indėlį įgyvendinant šį prioritetą.



- **Kalbų mokymasis internetu.** Programa „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programa užsienyje studijuojantiems ar besimokantiems dalyviams suteikia **galimybių mokytis kalbų**. Šia parama galima pasinaudoti per internetinės kalbinės paramos priemonę (angl. *Online Language Support, OLS*), kurią, esant būtinybei, galima pritaikyti prie konkrečių sektorių poreikių, nes e. mokymasis turi privalumų mokantis kalbų prieinamumo ir lankstumo požiūriu²⁴.

4.2.2. 2 pagrindinis veiksmas. Organizacijų ir institucijų bendradarbiavimas

- **Skaitmeniniai komponentai projektų valdymo srityje.** Plėtojant partnerystę, kuria siekiama bendradarbiavimo, skaitmeniniais komponentais galima pasinaudoti siekiant geriau atlikti užduotis ir veiksmingiau koordinuoti šių projektų partnerių veiksmus. Šie elementai įtraukiami į bendrą projektui skiriamą fiksuotą sumą ir į juos atsižvelgiama vertinant pasiūlymo ekonominį efektyvumą ir kokybę. Pavyzdžiui, dalis šios fiksuotos sumos gali būti panaudota programinės įrangos licencijoms įsigyti, kad būtų galima plėtoti novatorišką internetinę veiklą (vietoj fizinės veiklos).
- **Inovacijų aljansai.** Dotacijų skyrimo kriterijų skiltyje „Pasiūlymo aktualumas“ aptariama, kiek pasiūlyme skaitmeniniai įgūdžiai turi būti integruoti į mokymo turinį, susijusį su atitinkamais profesiniais profiliais. Jeigu tai yra partnerystė, kuria siekiama meistriškumo, pvz., profesinės kompetencijos centrai, „Erasmus+“ mokytojų akademijos arba Europos universitetų tinklai, novatoriški metodai arba praktika, į kuriuos atsižvelgiama atliekant vertinimą, apima skaitmeninių priemonių arba skaitmeninėmis technologijomis pagrįstų pedagogikos metodų ir praktikos naudojimą rengiant studentus ir mokinius skaitmeninei pertvarkai.
- Be to, pagal šias programas remiamos įvairios **Europos** virtualiojo bendradarbiavimo, skaitmeninio švietimo ir jaunimo **interneto platformos**. Be kita ko, tai yra Europos mokyklinio ugdymo platforma (įskaitant „eTwinning“), Europos suaugusiųjų mokymosi elektroninė platforma (EPALE), Europos jaunimo portalas ir Europos solidarumo korpuso portalas. Šiose platformose galima naudotis virtualiomis bendradarbiavimo erdvėmis ir partnerių paieškos duomenų bazėmis. Jos palengvina šalių tarpusavio mokymąsi internetu sistemų, institucijų tobulinimo ir profesinio / asmeninio tobulėjimo srityse, įskaitant praktikos bendruomenes ir kitas internetines paslaugas mokytojams, instruktoriams, su jaunimu dirbantiems asmenims, politikos formuotojams ir kitiems specialistams, taip pat mokiniams, jaunimui ir suaugusiesiems, besimokantiems Europoje ir už jos ribų.

²⁴ Jei mokymasis internetu nėra geriausia priemonė tam tikrai tikslinei grupei pasiekti, siūlomos papildomos kalbinės paramos formos.

4.2.3. 3 pagrindinis veiksmas. Politikos plėtotės ir bendradarbiavimo rėmimas

- Projektai, įgyvendinami pagal veiksmą „**Europos jaunimas kartu**“, padeda plėsti jaunimo informavimo veiklą ir apima įvairius tradicinius ir skaitmeninius kanalus, kurie padeda plėtoti partnerystės ryšius ir kurti tinklus, taip suteikdami galimybę dalyvauti ir gauti prieigą visuomeninėms nevyriausybinėms organizacijoms (NVO) ir jaunimo judėjimams.

4.2.4. Savanoriška ir solidarumo veikla pagal Europos solidarumo korpuso programą

- **Europos solidarumo korpuso** programoje dalyvaujančios organizacijos raginamos naudotis skaitmeninėmis priemonėmis ir mokymosi metodais, kad papildytų savo veiklą ir suteiktų jai pridėtinės vertės, nepriklausomai nuo temų, su kuriomis yra susiję jų projektai, kad pagerėtų organizacijų partnerių bendradarbiavimas, būtų plačiau dalijamasi pasiektais rezultatais arba veiksmingiau remiamas bendruomenių kūrimas. Taip pat reikėtų naudotis bendromis mokymo internetu²⁵ priemonėmis ir ES akademijos platformomis²⁶.
- Europos solidarumo korpusas taip pat remia skaitmeninių priemonių ir mokymosi metodų naudojimą **solidarumo projektuose**. Solidarumo projektus įgyvendinančios jaunuolių grupės raginamos naudotis skaitmeninėmis priemonėmis ir mokymosi metodais, taip papildant fizinę veiklą ir pagerinant projekto kokybę.

4.3. Skaitmeninio prioriteto indėlis įgyvendinant kitus programos „Erasmus+“ prioritetus

Horizontaliojo skaitmeninio prioriteto nustatymas ir veiksmingas įgyvendinimas vykdant šią programą gali tuo pat metu **padėti siekti kitų horizontaliųjų tikslų, pvz., įtraukties, tarptautinimo, aplinkos tvarumo ir dalyvavimo demokratiame gyvenime.**

- Remiant skaitmeninę transformaciją švietimo ir mokymo, jaunimo ir sporto srityse, galima sukurti **įtraukesnius** formatus, suteikiančius galimybę veiksmingiau pasiekti tuos dalyvius, kurie negali (visapusiškai) dalyvauti mobilumo veikloje užsienyje, įskaitant mažiau galimybių turinčius asmenis. Be to, programa „Erasmus+“ fizinio mobilumo veikla papildoma skaitmeninėmis mokymosi galimybėmis ir virtualiaisiais mainais, skirtais trečiosioms valstybėms, kurios nėra asocijuotosios programos valstybės. Skaitmeninio mokymosi galimybėmis ir virtualiaisiais mainais nesiekama pakeisti tiesioginio

²⁵

²⁶



mokymosi ar panardinimo į darbo, studijų ar kultūrinę aplinką – jais galima pasinaudoti tais atvejais, kai jie suteikia **dalyviams pridėtinės vertės**.

- Kalbant apie tarptautinimo ar tarptautinio aspekto tobulinimą, projektais taip pat stiprinami organizacijų gebėjimai užmegzti / pradėti ir plėtoti tarptautinį / tarpvalstybinį bendradarbiavimą ir kultūrinius mainus, diegiant skaitmenines priemones ir kuriant naujus metodus, platformas ir formatus.
- Skaitmeninio prioriteto įgyvendinimas vykdant šią programą gali padėti didinti informuotumą klimato kaitos ir tvarumo klausimais. Pavyzdžiui, prieš pradedant dalyvauti mobilumo veikloje organizuojami parengiamieji vizitai gali vykti skaitmeninėje erdvėje.
- Skaitmeninis raštingumas tapo svarbiu veiksniumi siekiant užtikrinti visų visuomenės grupių **dalyvavimą demokratiname gyvenime** ir suteikti joms galimybę būti aktyviais piliečiais, galinčiais visapusiškai naudotis internetu perkeltomis viešosiomis ar kitomis paslaugomis ir procesais. Todėl matome, kad vykdant daugelį projektų, kuriais siekiama įgyvendinti dalyvavimo demokratiname gyvenime prioritetą, siekiant užmegzti ryšius su tam tikromis tikslinėmis grupėmis, naudojamosi skaitmeninių priemonių ir platformų suteikiamais pajėgumais. Jos taip pat suteikia galimybę pasinaudoti jomis siekiant įsitraukti į demokratinius procesus, kovoti su dezinformacija ir labiau integruotis į visuomenę.

5. Organizacijų vaidmuo rengiant, įgyvendinant su skaitmeniniu prioritetu susijusius projektus ir vykdant su jais susijusią tolesnę veiklą

5.1. Prieš projektą

Rengiant visų projektų, kuriais siekiama įgyvendinti skaitmeninį prioritetą, planus, turėtų būti atsižvelgiama į šiame dokumente nurodytus politikos tikslus ir gaires (pvz., skaitmeninių įgūdžių ugdymas ir skaitmeninių priemonių naudojimas mokymosi procesui gerinti). Be to, nepriklausomai nuo projekto temos, organizacijos turėtų apsvarstyti, kokiomis skaitmeninėmis priemonėmis, metodais ir veikla būtų galima teigiamai prisidėti prie projekto veiklos įgyvendinimo ir informacijos apie jį sklaidos.

Įgyvendinant mobilumo projektus, organizacijos, bendraujančios su galimais dalyviais programos „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programos teikiamų galimybių klausimais, taip pat turėtų paminėti skaitmeninių įgūdžių ugdymą ir skaitmeninių priemonių naudojimą.

5.2. Vykdant projektą

Rengdamos ir įgyvendindamos įvairią veiklą, organizacijos, siekdamos papildyti fizinę veiklą ir pagerinti organizacijų partnerių bendradarbiavimą, turėtų įtraukti skaitmeninių priemonių ir mokymosi metodų naudojimą. Šiuo tikslu jos gali pasisemti

įkvėpimo iš įvairių Europos skaitmeninių technologijų srityje kompetentingų švietimo organizacijų sistemos aspektų. Projekto metu jos turėtų skirti ypatingą dėmesį mokymosi procesui ir rezultatams ir, kiek įmanoma, dokumentuoti vykdant projektą įgytus skaitmeninius ar pedagoginius įgūdžius.

Pavyzdžiui, projekte gali dalyvauti mokyklos, kurios pirmiausia naudojami priemonė SELFIE, kad nustatytų sritis, kurias reikia toliau plėtoti, kad būtų galima tikslingai naudotis skaitmeninėmis technologijomis ir įtraukti skaitmeniniu švietimu. Po to, įgyvendinant projektą, gali būti rengiama ataskaita arba rekomendacijos, susijusios su tuo, kaip mokyklos sprendžia šiuos klausimus, kokių veiksmų reikia imtis, kas turi dalyvauti tame procese ir kaip stebėti pažangą bei poveikį mokymui, mokymuisi, vertinimui ar net administravimui. Visais atvejais turėtų būti įrodyta projekto temos (pvz., skaitmeninė gerovė, pedagogų ar instruktorių skaitmeninės kompetencijos ir kt.) vertė gerinant tikslinės grupės ugdymo procesą, motyvaciją, įsitraukimą ar dalyvavimą.

Naudojimasis šiomis programomis suteikiamomis tinklaveikos galimybėmis gali sustiprinti organizacijų gebėjimus ir pagerinti keitimąsi gerosios ir įkvepiančios praktikos pavyzdžiais, susijusiais, be kita ko, su skaitmeninės transformacijos srities temomis, pvz., skaitmeninių pedagogikos metodų ir praktikos, skaitmeninio turinio ar mokymo programų kūrimu, besiformuojančių technologijų išbandymu ir jų poveikio švietimo įstaigų praktikai vertinimu.

5.3. Po projekto

Svarbu, kad organizacijoms vertinant projektus ir veiklos poveikį dalyviams bei pačioms organizacijoms, būtų atsižvelgiama į skaitmeninį prioritetą. Jos taip pat turėtų aptarti šį aspektą skleidamos informacija apie projektų rezultatus ir pasidalyti gerosios praktikos pavyzdžiais su kolegomis ir suinteresuotaisiais subjektais. Tai taikytina ir tiems projektams, kurių pagrindinė tema yra būtent skaitmeninių įgūdžių ir pedagogikos metodų bei praktikos gerinimas, taip pat projektams, kuriuose ši tema yra tik viena iš kelių aspektų.

Organizacijos turėtų didinti savo besimokančių asmenų, darbuotojų ir vadovų informuotumą apie galimybes, kuriomis galima pasinaudoti dalyvaujant šiose programose, siekiant įgyti ir toliau plėtoti atitinkamus skaitmeninius įgūdžius ir kompetencijas visose studijų srityse, taip pat remtis jais siekiant paskatinti tuos asmenis toliau mokytis kitose srityse. Patirtis, įgyta įgyvendinant „Erasmus+“ arba Europos solidarumo korpuso projektą, gali būti atspirties taškas tolesnei organizacijų skaitmenizacijai ar asmens skaitmeninių kompetencijų ugdymui; pasibaigus projektui, šiuos procesus galima tęsti ir tobulinti.

Be to, organizacijos gali pasinaudoti mokymo galimybėmis, dalyvaudamos nacionalinių agentūrų ir „SALTO Digital“ tinklaveikos veikloje ir pasitelkdamos jų siūlomus išteklius, kad galėtų gilinti savo žinias, kelti kvalifikaciją ir skatinti gerąją praktiką. Europos mokyklinio ugdymo platforma ir Europos suaugusiųjų mokymosi elektroninė platforma (EPALE) taip pat siūlo daug mokymosi internetu galimybių.

6. Nacionalinių agentūrų, išteklių centro „SALTO Digital“ ir Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) vaidmuo

Nacionalinės agentūros, išteklių centrai ir EACEA didina informuotumą apie įvairias galimybes ir paramos mechanizmus, skirtus projektams, kuriais siekiama prisidėti prie skaitmeninio prioriteto įgyvendinimo vykdant šias programas. Jie bendradarbiauja su dalyviais atitinkamuose tinkluose ir pritaiko savo metodus konkrečioms informacijos poreikiams patenkinti.

Nacionalinės agentūros atlieka **itin svarbų vaidmenį skatinant projektų**, kuriais siekiama remti skaitmeninę transformaciją, **diegimą, įgyvendinimą ir tolesnę su jais susijusią veiklą**. Siekdamos veiksmingai įgyvendinti programą „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programą, nacionalinės agentūros laikosi bendrųjų gairių (pvz., išdėstytų nacionalinių agentūrų vadove), kartu išlaikydamos būtina lankstumą, kad galėtų prisitaikyti prie savo konkrečių nacionalinių aplinkybių.

Išteklių centras „SALTO Digital“ padeda nacionalinėms agentūroms įgyvendinti šią strategiją. Šis centras kaupia žinias ir padeda organizuoti nacionalinių agentūrų darbuotojų ir programų paramos gavėjų gebėjimų stiprinimo veiklą. „SALTO Digital“ padės plėtoti gebėjimų stiprinimo veiklą, taip pat padės nacionalinėms agentūroms visapusiškai integruoti skaitmeninį prioritetą į su programomis susijusią savo veiklą. Be to, „SALTO Digital“ rengia gaires, medžiagą ir priemones, kuriomis politikos dokumentai ir informacija apie naujausius politikos pokyčius paverčiami į nacionalinėms agentūroms, paramos gavėjams ir kitiems programų suinteresuotiesiems subjektams skirtus naudingo formato dokumentus, kuriuos galima rasti „SALTO Digital“ svetainėje²⁷. Pavyzdžiui, „SALTO Digital“ vieno puslapio santraukose (angl. *one-pager*) pateikiamos glaustos gairės ir konkrečių idėjų, kaip pasinaudoti įvairiomis ES sistemomis ir priemonėmis įgyvendinant „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso projektus. Papildomi „SALTO Digital“ ištekliai ir veikla, pvz., skaitmeniniai dialogai (internetiniai seminarai), skaitmeninės transformacijos praktiniai seminarai, geriausios praktikos pavyzdžiai, kuriais dalijamasi, mokomoji medžiaga, moksliniai tyrimai skaitmeninio prioriteto tema ir gerosios praktikos nustatymo sistemos, padeda „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso suinteresuotiesiems subjektams įgyvendinti horizontalųjį skaitmeninį prioritetą vykdant šias programas. Šia veikla remiamas skaitmeninio prioriteto įgyvendinimas vykdant šias programas ir stiprinami nacionalinių agentūrų gebėjimai su politika ir praktika susijusios skaitmeninės transformacijos srityje. „SALTO Digital“ taip pat renka, analizuoja nacionalinių agentūrų parengtus pavyzdžius ir gerosios praktikos pavyzdžius ir jais dalijasi. Galiausiai Skaitmeninės strategijos iniciatyvinei grupei „SALTO Digital“ teikia naujausią informaciją apie programų skaitmeninio prioriteto padėtį ir įgyvendinimą.

Europos Komisijos **Europos švietimo ir kultūros vykdomoji įstaiga (EACEA)** tiesiogiai valdo kai kuriuos programos veiksmus. Trečiojoje valstybėse, kurios nėra asocijuotosios programos valstybės, ES delegacijos ir, jei yra, nacionaliniai „Erasmus+“ biurai ir „Erasmus+“ nacionaliniai ryšių punktai atlieka svarbų vaidmenį

²⁷ <https://saltodigital.eu>

didinant šioje strategijoje nustatytų tikslinių grupių informuotumą apie programos galimybes, įskaitant galimybes, susijusias su skaitmenine transformacija.

6.1. Informavimas ir informuotumo didinimas

Nacionalinės agentūros turėtų prisidėti prie skaitmeninio prioriteto įgyvendinimo ir skaitmeninės transformacijos vykdant programą „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programą. Tai turėtų būti grindžiama nacionalinėmis realijomis ir atitikti Europos lygmeniu parengtas gaires. Nacionalinės agentūros raginamos informuoti apie savo darbus, susijusius su skaitmeniniu prioritetu vykdant programą „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programą.

Nacionalinės agentūros ir EACEA, remiamos „SALTO Digital“ ir Europos Komisijos, gali rengti gaires ir dalytis gerosios praktikos pavyzdžiais (skatinti jais vadovautis) su visomis organizacijomis, dalyvaujančiomis programoje „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programoje, tiek nacionaliniu lygmeniu ir su kitomis nacionalinėmis agentūromis bei „SALTO Digital“, tiek Skaitmeninio švietimo centre. Tokios gerosios praktikos pavyzdžių atrankos kriterijus nacionalinės agentūros gali parengti bendradarbiaudamos tarpusavyje, vadovaujant ir padedant „SALTO Digital“. Be to, siekdamas skatinti sinergiją, nacionalinės agentūros ir EACEA suteikia suinteresuotiesiems subjektams tinklaveikos galimybių, pvz., galimybę dalyvauti mokymo ir bendradarbiavimo arba tinklaveikos veikloje.

Nacionalinės agentūros ir EACEA taip pat turi parengti tinkamą informacinę medžiagą prieinamais ir tinkamais formatais, naudoti įvairius informavimo ir informacijos pateikimo kanalus ir aktyviai informuoti atitinkamose srityse veikiančias organizacijas, kurios suinteresuotiesiems subjektams suteikia tinklaveikos galimybių, bei susisiekti su jomis.

6.2. Parama galimiems pareiškėjams ir paramos gavėjams

Nacionalinės agentūros visuose projekto ciklo etapuose teikia sistemingą, nešališką ir specialiai pritaikytą paramą galimiems pareiškėjams ir paramos gavėjams dėl skaitmeninio prioriteto įgyvendinimo vykdant atitinkamus projektus. Tai ypač svarbu naujiems programų dalyviams. Nacionalinės agentūros gali pačios organizuoti tinklaveikos veiklą, praktinius seminarus ir tarpusavio mokymosi veiklą, laikydamosi programos reikalavimų, arba įgyvendinti informacijos skleidėjų, trenerių, projektų vizitų, konsultavimo ir kt. sistemas. Jos turi turėti pakankamai žmogiškųjų ir finansinių išteklių, kad šis metodas būtų veiksmingai ir nuolat taikomas.

Nacionalinės agentūros gali rengti praktinius seminarus arba pakviesti regionų ar vietos suinteresuotuosius subjektus / institucijas pristatyti dalyvavimo ES programose pridėtinę vertę, taip pat motyvuoti juos dalyvauti.



6.3. Kontaktiniai asmenys skaitmeninės pertvarkos klausimais

Kiekviena nacionalinė agentūra paskiria vieną kontaktinį asmenį skaitmeninės pertvarkos klausimais, kuris koordinuoja su skaitmenine pertvarka susijusius veiksmus arba skatina juos įgyvendinti agentūroje. Tai yra asmuo ryšiams su kitomis nacionalinėmis agentūromis, Komisija ir „SALTO Digital“ šia tema

Nacionalinių agentūrų darbuotojai, kuriems padeda kontaktinis asmuo skaitmeninės pertvarkos klausimais, turi žinoti apie atitinkamą skaitmeninio švietimo, mokymo, jaunimo ir sporto sričių politiką ir ją įgyvendinti pagal visus programų veiksmus. Jie gauna reikiamą paramą „SALTO Digital“ rengiamų mokymų, gairių ir priemonių forma, kad galėtų gilinti savo žinias skaitmeninės transformacijos srityje.

Kontaktiniai asmenys skaitmeninės pertvarkos klausimais padeda kaupti žinias ir pajėgumus nacionalinėje agentūroje, skatina veiksmus, susijusius su skaitmeniniu prioritetu vykdant bet kokią agentūros veiklą ir dalijasi savo praktine patirtimi ir išmoktais dalykais su kolegomis. Jie taip pat padeda nustatyti tikslines grupes, su kuriomis gali tekti susisiekti įgyvendinant šią strategiją.

6.4. Vertintojai ekspertai

„Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso projektai vertinami remiantis keletu kriterijų, nurodytų kvietimuose teikti pasiūlymus, konkurso procedūros metu, atsižvelgiant į visas pateiktas reikalavimus atitinkančias paraiškas ir įtraukiant agentūrų darbuotojus ir išorės ekspertus. Vertinant projektus, kuriais siekiama įgyvendinti skaitmeninį prioritetą, taip pat būtina turėti šią sritį kuo labiau atitinkančių įgūdžių ir kompetencijų Nacionalinių agentūrų prašoma į vertintojų ir vertinimo komitetų sąrašą įtraukti asmenis, turinčius praktinės patirties skaitmeninio švietimo, mokymo ir jaunimo srityse, taip pat praktinės patirties, susijusios su skaitmenine transformacija platesne prasme. Taip nacionalinės agentūros galės remtis jų praktine patirtimi ir dalytis ja su kitais vertintojais, siekdamos didinti informuotumą ir užtikrinti, kad projektų vertinimas būtų veiksmingesnis. Siekiant užtikrinti veiksmingesnį galimybių vertinimą ir kad būtų galima pateikti rekomendacijas dėl projektų, kuriais siekiama sustiprinti skaitmeninę transformaciją, „SALTO Digital“ gali parengti nacionalinių agentūrų darbuotojams ir vertintojams ekspertams skirtas specialias gaires, taip pat suteikti galimybę išeiti specialius mokymus.

6.5. Organizacijų ir nacionalinių agentūrų darbuotojams skirti mokymai ir tinklaveika

Nacionalinių agentūrų darbuotojams reikia išeiti atitinkamų specialistų parengtus specialius mokymus, kad sustiprėtų jų gebėjimai teikti rekomendacijas dėl projektų, kuriais siekiama įgyvendinti skaitmeninį prioritetą, juos valdyti ir vertinti. „SALTO Digital“ padeda nacionalinėms agentūroms, ypač bendradarbiaudamas su kontaktiniu asmeniu skaitmeninės pertvarkos klausimais, stiprinti savo gebėjimus, susijusius su programų skaitmeniniu prioritetu, organizuodamas ir reklamuodamas mokymui skirtus renginius bei suteikdamas tarpusavio mokymosi galimybių.

„SALTO Digital“ remiamos nacionalinės agentūros gali organizuoti tarpusavio mokymosi ir tinklaveikos veiklą, skirtą organizacijoms, vykdančioms veiklą skaitmeninio švietimo, mokymo ir jaunimo srityse nacionaliniu ir ES lygmenimis, ir joje dalyvauti.

Be nacionalinių priemonių, mokymo ir bendradarbiavimo veikla įgyvendinant programą „Erasmus+“ ir tinklaveikos veikla vykdančią Europos solidarumo korpuso programą yra svarbios gebėjimų stiprinimo ir tinklaveikos priemonės. Ilgalaikė veikla – tai į ateitį orientuoto bendradarbiavimo ir įgyvendinimo plėtojimo priemonė, taip pat priemonė programų skaitmeninio prioriteto įtakai didinti per veiklą, kurią kelerius metus vykdo kelios nacionalinės agentūros. Savo ekspertinėmis žiniomis „SALTO Digital“ padeda nacionalinėms agentūroms planuoti ir įgyvendinti ilgalaikę veiklą, kuria sutelkiamas dėmesys į skaitmeninę transformaciją. Be to, „SALTO Digital“ rengia nacionalinėms agentūroms skirtą mokymo medžiagą ir internetinius modulius, kuriais jos gali naudotis vykdydamos mokymo ir bendradarbiavimo veiklą.

Siekdamas padėti nacionalinėms agentūroms stiprinti savo gebėjimus per skaitmeninės strategijos įgyvendinimo procesą, „SALTO Digital“ rengia joms gaires, šablonus, priemones, mokymus ir pagal poreikį teikia mentorystės paslaugas.

6.6. Įrodymų rinkimas, stebėseną ir maksimalaus poveikio užtikrinimas

Siekiant suprasti visų mūsų pagal šias programas įgyvendinamų veiksmų poveikį, svarbiausia yra gebėti tiksliai įvertinti vykdomų projektų rezultatus. Iš „Erasmus+“ metinėse ataskaitose pateiktų skaičių matyti, kad labai daug įvairių sričių švietimo ir kitų įstaigų nori suprasti, plėtoti, įgyvendinti ir vertinti mokymo ir mokymosi metodus, kuriais integruojamos naujos technologijos, arba kurti tinkamas skaitmenines priemones, pritaikytas konkrečioms disciplinoms arba konkrečioms besimokančių asmenų grupėms pasiekti. „Erasmus“ projektų rezultatų platformoje išvardyti projektai, skirti konkrečioms sritims, pvz., skaitmeniniai projektai.

Nacionalinės agentūros, išteklių centrai ir EACEA susistemins rezultatus, pedagoginius sprendimo būdus ir geriausios praktikos pavyzdžius, išanalizuos juos ir pasidalys jais su atitinkamais suinteresuotaisiais subjektais, visų pirma politikos formuotojais. Be to, Komisija pasiryžusi įvykdyti įsipareigojimą į politikos ciklą įtraukti *prognozavimą* ir stiprinti įrodymais grindžiamo valdymo kultūrą²⁸. Prognozavimas gali padėti atsakyti į esminius klausimus, susijusius su skaitmeninės transformacijos poveikiu mokymui ir mokymuisi.

Kad būtų galima veiksmingai pasinaudoti žiniomis, įgytomis įgyvendinant programos veiksmus, reikia sukurti procedūrą, pagal kurią būtų galima užtikrinti grįžtamąjį ryšį dėl politikos priemonių ir geriausios praktikos įgyvendinant tiek centralizuotus, tiek decentralizuotus veiksmus. Analizės atliekančios ir ataskaitas teikiančios struktūros, pvz., pasitelkdamos „SALTO Digital“, gali užtikrinti, kad rekomendacijos pasiektų tuos, kurie įgyvendina reformas.

²⁸ Prognozavimas (angl. *foresight*) yra patrauklūs ir į ateitį orientuoti moksliniai tyrimai, į kurių rezultatus galima įvairiais būdais atkreipti politikos formuotojų dėmesį.



„SALTO Digital“ padeda nacionalinėms agentūroms teikti informaciją apie skaitmeninio prioriteto įgyvendinimą ir pasiūlymus dėl **ataskaitų teikimo metodų standartizavimo, gebėjimų stiprinimo ir gairių**. „SALTO Digital“ gali padėti parengti bendrą projektų rezultatų poveikio vertinimo metodiką, kad nacionalinės agentūros jį vertintų panašiai. Be to, sujungus šiuos rezultatus būtų galima pamatyti platesnį programos poveikio skaitmeninio švietimo ir mokymo srityje vaizdą. Be kita to, remdamasis nacionalinių agentūrų pateikta informacija, „SALTO Digital“ parengs skaitmeninės strategijos įgyvendinimo apžvalginę ataskaitą.

EACEA parengė **struktūrizuotą grįžtamojo ryšio politikos formuotojams užtikrinimo mechanizmą**, kuris apima 2023–2024 m. grįžtamojo ryšio politikos formuotojams (angl. *Feedback to Policy*, F2P) strategiją ir veiksmų planą ir pirmą bandomąjį F2P dėl skaitmeninės transformacijos planą. Šia strategine sistema siekiama užtikrinti, kad Komisijos politikos formavimo procesas būtų papildytas įrodymais, susijusiais su projektais, kurie finansuojami pagal EACEA valdomas programas, įskaitant programą „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programą. Bandomajame F2P dėl skaitmeninės transformacijos plane išdėstyti politikos poreikiai skaitmeninės transformacijos srityje, nustatyti atitinkamų politikos veiksmų prioritetai, paskirstyti vaidmenys ir nurodytas įgyvendinimo laikas.

6.7. Sąveika su kitomis programomis

Nacionalinės agentūros gali padėti paramos gavėjams rasti tinkamiausius veiksmus (formatą) savo projektams, kad būtų įgyvendintas skaitmeninis prioritetas vykdant šias programas, arba gali padėti rasti kitų / papildomų finansavimo galimybių. Kitos programos, pvz., „Europos socialinis fondas +“, „Europos horizontas“ arba Skaitmeninės Europos programa, yra svarbūs pavyzdžiai, nes pagal visas jas skiriama lėšų įvairių tikslinių grupių skaitmeniniams įgūdžiams ir kompetencijoms ugdyti.

Vienas iš Sąveikos su minėtomis ES investicijų programomis kūrimo pavyzdžių – pažangumo ženklas, kuris pagal programą „Erasmus+“ buvo išbandytas 2023 m., suteikimas. Devyniems iniciatyvos „Europos universitetai“ aljansams suteiktu pažangumo ženklu patvirtinta aukšta šių pasiūlymų kokybė ir rekomenduota juos finansuoti pagal kitas finansavimo programas.

Geroji praktika, susijusi su sąveika su kitomis programomis, bus dokumentuojama taikant pirmiau nurodytus ataskaitų teikimo metodus ir ja bus dalijamasi siekiant paskatinti ją vadovautis ir pasinaudoti visomis jos suteikiamomis galimybėmis. Be to, visos programą „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso programą įgyvendinančios organizacijos raginamos apsvarstyti skaitmenizacijos vaidmenį savo įstaigoje ir veikloje.

I priedas. Naudingos sistemos ir priemonės

Toliau nurodytomis sistemomis ir priemonėmis galima naudotis vykdant „Erasmus+“ ir Europos solidarumo korpuso projektus, kuriais remiamas skaitmeninio prioriteto įgyvendinimas.

Šiomis **sistemomis** (pvz., „DigComp“ arba „DigCompOrg“) galima naudotis rengiant projektus kartu su Skaitmeninio švietimo veiksmų planu, siekiant nustatyti poreikius, tikslus ir veiklą. Tai yra bendra orientacinė sistema, kuria remiantis projektą galima suderinti atsižvelgiant į platesnį Europos kontekstą.

Projekto įgyvendinimo metu šiomis **priemonėmis** ir sistemomis galima remtis vykdant projekto veiklą, pvz., stiprinant gebėjimus skaitmeninių įgūdžių srityje ir įsivertinimo srityje (pvz., priemone SELFIE). Be to, naudojantis skirtingomis priemonėmis ir sistemomis, galima apsvarstyti projekto veiklą ir įvertinti jo poveikį.

Platformomis ir bendruomenėmis (pvz., Europos skaitmeninio švietimo centru) galima pasinaudoti ieškant partnerių ir tinklų, siekiant nustatyti lyginamuosius standartus ir pasidalyti gerosios praktikos pavyzdžiais. Jos taip pat suteikia daug ekspertinių žinių, mokymosi galimybių ir medžiagos skaitmeninės transformacijos srityje.

„SALTO Digital“ vieno puslapio santraukose organizacijoms pateikiamos gairės ir konkrečios idėjos, kaip susijusias sistemas ir priemones galima panaudoti įgyvendinant atitinkamus projektus. **„SALTO Digital“ teminėse kortelėse** glaustai pristatomos įvairios skaitmeninės politikos temos (pvz., DI, STEAM, skaitmeninis raštingumas) ir pateikiama rekomendacijų, kaip įgyvendinti skaitmeninį prioritetą vykdant projektus. Žr. skaitmeninių išteklių centro „SALTO Digital“ tinklalapį, <https://saltodigital.eu>.

Toliau pateikiami su skaitmenine transformacija susijusios praktikos, medžiagos, sistemų ir priemonių šaltiniai.

- **Programos „Erasmus+“ projektų rezultatų platforma**, prie kurios prisijungus galima susipažinti su visais pagal programą „Erasmus+“ finansuojamais projektais (<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects?etrans=lt>)
- **Europos solidarumo korpuso projektų rezultatų duomenų bazė**, prie kurios prisijungus galima susipažinti su visais pagal Europos solidarumo korpuso programą finansuojamais projektais (<https://youth.europa.eu/solidarity/projects/>)
- **Išteklių centras „SALTO Digital“** – medžiaga, gairės ir ištekliai, susiję su skaitmenine transformacija švietimo, mokymo ir jaunimo srityse (pvz., vieno puslapio santraukos ir teminės kortelės) (<https://salto-digital.eu>)
- **DigComp 2.2** – piliečiams skirta skaitmeninės kompetencijos sistema (<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>)
- **DigCompOrg** – Europos skaitmeninių technologijų srityje kompetentingų švietimo organizacijų sistema (<https://joint-research-centre.ec.europa.eu/european-framework-digitally->

competent-educational-organisations-digcomporg/digcomporg-framework_en?prefLang=lt)

- **DigCompEdu** – pedagogams skirta skaitmeninės kompetencijos sistema (https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en?prefLang=lt)
- **SELFIE visos mokyklos veiklai planuoti** – priemonė, skirta mokyklų stipriosioms ir silpnosioms pusėms technologijų naudojimo srityje vertinti (<https://education.ec.europa.eu/lt/selfie>)
- **Mokytojams skirta SELFIE** – priemonė, skirta mokytojams įsivertinti savo stipriąsias ir silpnąsias puses technologijų naudojimo srityje (<https://education.ec.europa.eu/lt/selfie-for-teachers>)
- **Europos skaitmeninio švietimo centras** – bendruomenė, kurioje bendradarbiaujama, keičiamasi geriausios praktikos pavyzdžiais ir kuriami technologiniai sprendimai kartu su visų švietimo ir mokymo sektorių suinteresuotaisiais subjektais (<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan/european-digital-education-hub?etrans=lt>)
- **Europos mokyklinio ugdymo platforma** – visiems suinteresuotiesiems subjektams – nuo ikimokyklinio ugdymo ir priežiūros iki pradinės ir vidurinės mokyklos, įskaitant pirminio profesinio rengimo ir mokymo įstaigas, skirta susitikimo vieta, kurioje galima rasti naujienas, pokalbius, leidinius, praktikos pavyzdžius, kursus ir partnerius, susijusius su jų vykdomais „Erasmus+“ projektais (<https://school-education.ec.europa.eu/en?prefLang=lt>)
- **„eTwinning“** – Europos mokyklų, įskaitant pirminio profesinio rengimo ir mokymo įstaigas, bendradarbiavimo bendruomenė (<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning?prefLang=lt>)
- **EPALE** – Europos suaugusiųjų mokymosi elektroninė platforma, suaugusiųjų mokymosi srities specialistų bendruomenė (<https://epale.ec.europa.eu/lt>)
- **„Europass“ skaitmeninių įgūdžių įsivertinimo priemonė**, skirta asmens skaitmeninių įgūdžių lygiui įvertinti (<https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home?lang=lt>)
- **„Euroguidance“** – nacionalinių išteklių ir informacijos centrų, teikiančių rekomendacijas Europos šalyse, tinklas (<https://euroguidance.eu>)
- **„HEInnovate“** – savianalizės priemonė, skirta aukštojo mokslo įstaigoms, norinčioms įsivertinti savo inovacijų potencialą (<https://www.heinnovate.eu>)
- **Europos studento pažymėjimo iniciatyva** – iniciatyva, kuria siekiama padėti studentams ir aukštojo mokslo įstaigoms dalyvauti mainuose pagal programą „Erasmus+“ supaprastinant administracinius procesus ir gerinant skaitmenizaciją. Šią iniciatyvą sudaro trys priemonės: programos „Erasmus+“ programėlė, keitimosi duomenimis tinklas „Bedokumentis Erasmus“ ir Europos studento pažymėjimas (<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/european-student-card-initiative?etrans=lt>)



■ Europos Sąjungos
leidinių biuras