



Článek 2: Podpora digitálních inovací v kulturních a tvůrčích odvětvích: Nový pohled na základě průzkumu EPICURIOUS EU

V rozvíjejícím se prostředí kulturních a tvůrčích odvětví (CCI) hraje projekt EPICURIOUS, financovaný z programu EU Erasmus+, klíčovou roli. Tato iniciativa se snaží nejen pochopit nuance zapojení mladých lidí do kulturních a tvůrčích odvětví, ale zaměřuje se také na zvyšování digitálních kompetencí, které jsou v dnešním digitalizovaném světě klíčovou složkou úspěchu.

Komplexní průzkum EPICURIOUS EU, který zahrnuje sedm zemí Evropské unie, se zabývá digitálními schopnostmi mladých lidí, zejména těch, kteří se nacházejí mimo tradiční sféru vzdělávání, zaměstnání nebo odborné přípravy. Zpráva je bohatou mozaikou poznatků, které zkoumají různé aspekty, jako je úroveň digitálních dovedností účastníků, jejich obeznámenost s online vzděláváním a jejich příklon k digitálnímu vzdělávání. Poskytuje pohled na stávající digitální kompetence a aspirace mladých lidí v souvislosti s digitálním rozměrem kulturních a tvůrčích odvětví.

Zajímavým aspektem průzkumu je různorodost úrovně digitálních dovedností účastníků. Značná část z nich sama hodnotí své digitální dovednosti na mírně pokročilé až pokročilé úrovni, přesto však zůstává zřetelná mezera ve znalostech. Tento rozdíl poukazuje na příležitost pro přizpůsobené e-learningové iniciativy, jejichž cílem je překlenout tyto rozdíly a zvýšit digitální gramotnost.

Zjištění také osvětluje zkušenosti účastníků s online vzděláváním a odhalují prostředí, kde značný počet účastníků přijal online vzdělávání, avšak někteří zůstávají nezasevěni. Tato dichotomie podtrhuje potřebu přístupných a inkluzivních strategií digitálního vzdělávání, které vyhovují různým úrovním předchozích zkušeností.

Důležité je, že respondenti průzkumu dávají přednost praktickému, praktickému vzdělávání v oblasti digitálních dovedností. Vyjadřují touhu po vzdělávacích zkušenostech, které by spojovaly teoretické znalosti s praktickým využitím, což odpovídá současným vzdělávacím metodikám, které kladou důraz na učení prostřednictvím zkušeností.

Závěrem lze říci, že projekt EPICURIOUS, který vychází z těchto poznatků, stojí v čele úsilí o posílení postavení mladých lidí v kulturních a tvůrčích odvětvích. Podporou digitální gramotnosti a nabídkou individualizované praktické výuky projekt nejen zvyšuje zaměstnatelnost v kulturních a tvůrčích odvětvích, ale také přispívá k osobnímu a profesnímu růstu evropské mládeže a formuje z ní všestranné, digitálně zdatné jedince připravené přijmout dynamické výzvy kreativní ekonomiky.



Mezery v digitálních dovednostech

Průzkum EPICURIOS EU odhaluje různorodou situaci v oblasti digitálních kompetencí mladých lidí v kulturních a tvůrčích odvětvích. Tato různorodost v úrovni digitálních dovedností není pouhým statistickým zjištěním, ale výzvou k akci. Průzkum ukazuje, že zatímco značná část účastníků hodnotí své digitální dovednosti jako mírně pokročilé až pokročilé, ve skutečných digitálních znalostech panují nápadné rozdíly. Tento rozdíl mezi vnímanými a skutečnými dovednostmi je kritickou oblastí, na kterou se náš projekt zaměřuje.

Projekt také čelí dvojí výzvě: zaprvé přesně posoudit skutečnou úroveň digitálních znalostí účastníků a zadruhé vyvinout na míru šité e-learningové iniciativy, které by tyto zjištěné nedostatky odstranily. Tento přístup je zásadní pro přeměnu vnímaných kompetencí na hmatatelné, uplatnitelné dovednosti.

Průzkum navíc upozorňuje na potřebu rozmanitého přístupu v oblasti digitálního vzdělávání, který by zohledňoval různé výchozí situace účastníků. Pro některé začíná cesta k digitální gramotnosti základními dovednostmi, zatímco pro jiné zahrnuje rozvíjení stávajících znalostí s cílem dosáhnout pokročilých kompetencí. Preference praktického, praktického školení v oblasti digitálních dovedností, jak ji vyjádřili respondenti průzkumu, dále podtrhuje nutnost modelu zážitkového učení. Tento model by měl plynule propojovat teoretické znalosti s reálnými aplikacemi a zajišťovat, aby žáci mohli své digitální dovednosti uplatnit v praktickém a tvůrčím kontextu.

Projekt Epicurios si proto klade za cíl vybavit mladé lidi potřebnými digitálními dovednostmi tím, že se bude zabývat nedostatky v digitálních dovednostech, které průzkum odhalil. Cílem tohoto školení není pouze předávání znalostí, ale podpora generace digitálně gramotných a kreativně založených jedinců, kteří se dokáží orientovat v dynamickém prostředí kulturních a tvůrčích odvětví a utvářet je.

Vytvořila organizace ILA

Prosinec 2023