



## **Artykuł 2: Wspieranie innowacji cyfrowych w sektorze kultury i sektorze kreatywnym: Nowa perspektywa wynikająca z badania EPICURIOUS EU Survey**

Projekt EPICURIOUS, finansowany przez unijny program Erasmus+, odgrywa kluczową rolę w zmieniającym się krajobrazie branży kultury i branży kreatywnej (CCI). Inicjatywa ta nie tylko stara się zrozumieć niuanse zaangażowania młodzieży w PKT, ale także koncentruje się na zwiększaniu kompetencji cyfrowych, które są kluczowym elementem sukcesu w dzisiejszym zdigitalizowanym świecie.

Kompleksowe badanie EPICURIOUS EU, obejmujące siedem krajów Unii Europejskiej, zagłębia się w cyfrowe umiejętności młodych ludzi, szczególnie tych poza konwencjonalnymi sferami edukacji, zatrudnienia lub szkolenia.

Raport jest bogatym zbiorem spostrzeżeń, badającym różne aspekty, takie jak poziom umiejętności cyfrowych uczestników, znajomość uczenia się online i ich skłonność do szkoleń cyfrowych. Zapewnia on wgląd w istniejące kompetencje cyfrowe i aspiracje młodych ludzi w odniesieniu do cyfrowego wymiaru PKT.

Intrygującym aspektem badania jest różnorodność poziomów umiejętności cyfrowych wśród uczestników. Znaczna część ankietowanych ocenia swoje umiejętności cyfrowe na poziomie umiarkowanym lub zaawansowanym, jednak nadal istnieje znaczna luka w wiedzy specjalistycznej. Ta rozbieżność podkreśla możliwość podjęcia dostosowanych inicjatyw e-learningowych, mających na celu wypełnienie tych luk i zwiększenie umiejętności cyfrowych.

Wyniki badań rzuciły również światło na doświadczenia uczestników ze szkoleniami online, ujawniając krajobraz, w którym znaczna liczba osób skorzystała z nauki online, ale niektórzy pozostają niewykorzystani. Ta dychotomia podkreśla potrzebę dostępnych, integracyjnych strategii edukacji cyfrowej, które zaspokajają różne poziomy wcześniejszego doświadczenia.

Co ważne, respondenci badania wyrażają silną preferencję dla praktycznego, praktycznego szkolenia w zakresie umiejętności cyfrowych. Wyrażają tęsknotę za doświadczeniami edukacyjnymi, które łączą wiedzę teoretyczną z praktycznym zastosowaniem, zgodnie ze współczesnymi metodologiami edukacyjnymi, które kładą nacisk na uczenie się przez doświadczenie.

Podsumowując, projekt EPICURIOUS, oparty na tych spostrzeżeniach, stoi na czele wzmacniania pozycji młodych ludzi w PKT. Poprzez promowanie umiejętności cyfrowych i oferowanie spersonalizowanych, praktycznych szkoleń, projekt nie tylko zwiększa szanse na zatrudnienie w sektorze kultury i kreatywnym, ale także przyczynia się do rozwoju osobistego



---

i zawodowego europejskiej młodzieży, kształtując ją na wszechstronne, biegłe cyfrowo osoby gotowe do podjęcia dynamicznych wyzwań gospodarki kreatywnej.

## Luki w umiejętnościach cyfrowych

Badanie EPICURIOUS EU ujawniło zróżnicowany krajobraz kompetencji cyfrowych wśród młodych ludzi w PKT. Ta różnorodność poziomów umiejętności cyfrowych nie jest jedynie obserwacją statystyczną, ale wezwaniem do działania. Badanie wskazuje, że podczas gdy znaczna część uczestników ocenia swoje umiejętności cyfrowe jako umiarkowane lub zaawansowane, istnieje wyraźna rozbieżność w rzeczywistej wiedzy cyfrowej. Ta luka między postrzeganymi a rzeczywistymi umiejętnościami jest kluczowym obszarem zainteresowania naszego projektu.

Ponadto projekt stoi przed podwójnym wyzwaniem: po pierwsze, aby dokładnie ocenić rzeczywisty poziom biegłości cyfrowej wśród uczestników, a po drugie, aby opracować dostosowane inicjatywy e-learningowe, które zajmują się tymi zidentyfikowanymi lukami. Takie podejście ma kluczowe znaczenie dla przekształcenia postrzeganych kompetencji w namacalne, możliwe do zatrudnienia umiejętności.

Co więcej, badanie podkreśla potrzebę zróżnicowanego podejścia do edukacji cyfrowej, uznając różne punkty wyjścia uczestników. Dla niektórych podróż w zakresie umiejętności cyfrowych rozpoczyna się od podstawowych umiejętności, podczas gdy dla innych wiąże się z budowaniem na istniejącej wiedzy w celu osiągnięcia zaawansowanych kompetencji. Preferowanie praktycznego, praktycznego szkolenia w zakresie umiejętności cyfrowych, wyrażone przez respondentów ankiety, dodatkowo podkreśla konieczność stosowania modelu uczenia się przez doświadczenie. Model ten powinien płynnie integrować wiedzę teoretyczną z rzeczywistymi zastosowaniami, zapewniając, że uczniowie mogą stosować swoje umiejętności cyfrowe w praktycznych, kreatywnych kontekstach.

Dlatego też projekt Epicurios ma na celu wyposażenie młodych ludzi w niezbędne umiejętności cyfrowe poprzez zajęcie się lukami w umiejętnościach cyfrowych ujawnionymi w ankiecie. W szkoleniu tym nie chodzi tylko o przekazywanie wiedzy, ale o wspieranie pokolenia osób posiadających umiejętności cyfrowe, kreatywnie wzmocnionych, które mogą poruszać się i kształtować dynamiczny krajobraz PKT.

Stworzone przez ILA

Grudzień 2023 r.