

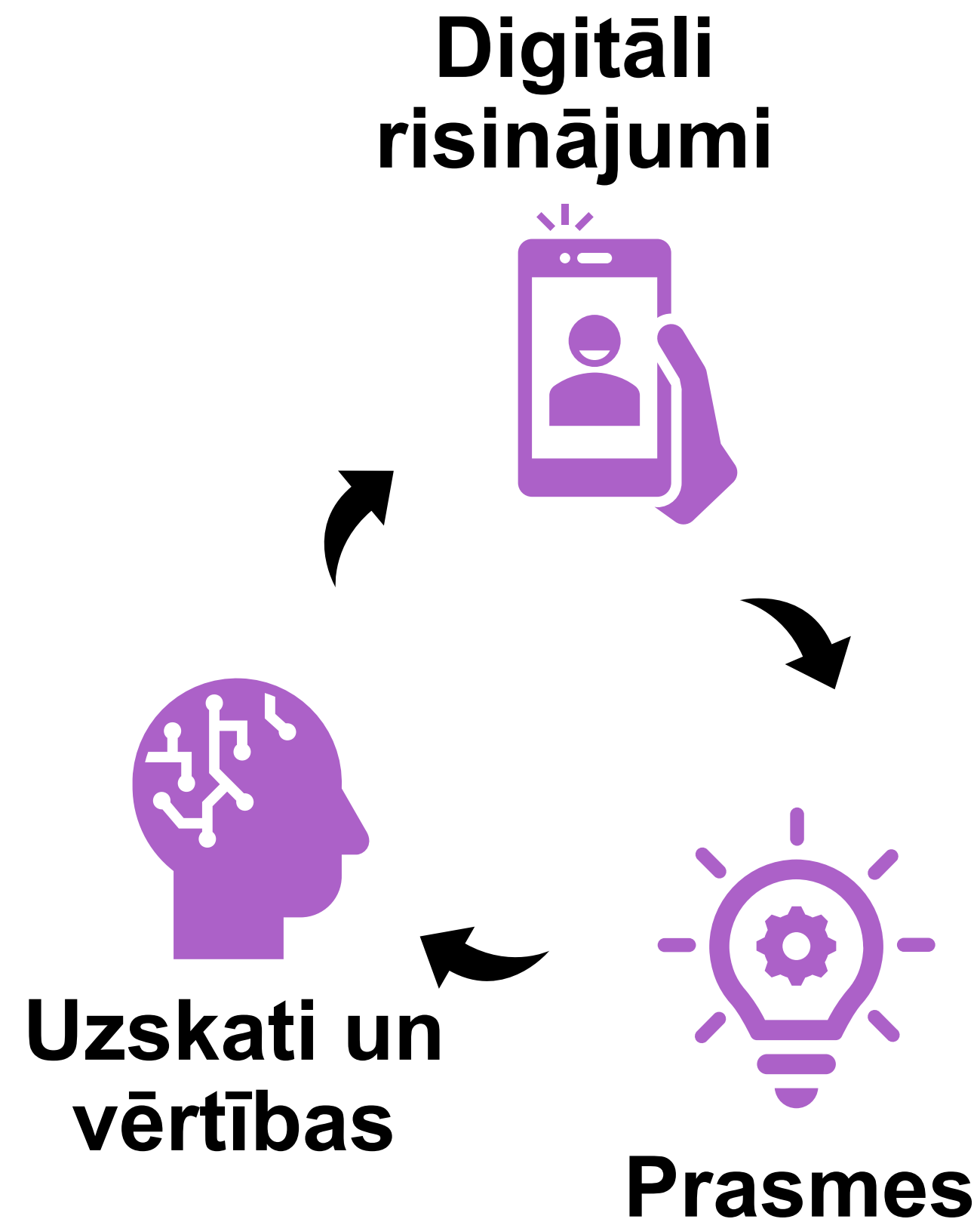
# Darbs ar jaunatni digitālās transformācijas laikā

Randa Keņģe  
Izglītības un zinātnes ministrija

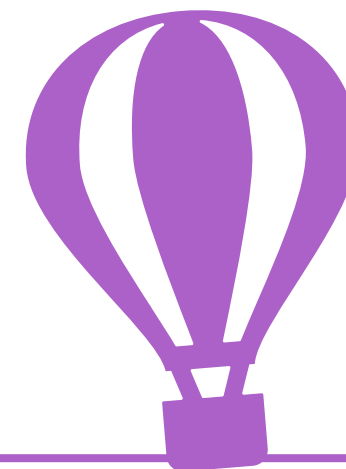


# DIGITĀLĀ TRANSFORMĀCIJA

Digitālos risinājumos balstītas pārmaiņas gan valsts pārvaldē un biznesa vidē, gan sabiedrības ikdienas paradumos



# VĪZIJA



**Darbs ar jaunatni**

**Izveidota labvēlīga un moderna dzīves telpa, kas ir balstīta mūsdienu tehnoloģiju izmantošanā un attīstītas sabiedrības spējas savu labklājību un tautsaimniecības izaugsmi veidot efektīvi, pielietojot digitālo tehnoloģiju iespējas un tās radoši attīstot.**

# PRASMES

- ▶ **Latvijas skolēnu datorprasmju sasniegumi atpaliek tikai no Korejas Republikas, Čehijas un Dānijas skolēnu sasniegumiem**
- ▶ **Latvijas 8. klašu meitenēm datorprasmju modulī ir ievērojami augstāki rezultāti nekā zēniem**
- ▶ **ES mērķis: panākt, lai līdz 2030. gadam to skolēnu skaits, kuru datorprasmju līmenis ir zem L2, nepārsniegtu 15%, Latvijā šobrīd - 37%**

**Latvijas astoto klašu skolēniem – 7. labākais rezultāts datorprasmju pētījumā starp ICILS pētījuma dalībvalstīm**

# KO SNIEDZ JAUNIEŠIEM DIGITĀLAIS DARBS AR JAUNATNI?



**Digitālo prasmju  
pilnveide un praktiskā  
pielietošana drošā vidē**



**Iesaiste līdzdalības  
aktivitātēs un pakalpojumu  
pieejamība**



**Jauniešu ar ierobežotām  
iespējām iekļaušana un  
atbalsts**



**Iespēja īstenot iniciatīvas  
un attīstīt tehnisko  
jaunradi**

# KĀ DIGITĀLAIS DARBS AR JAUNATNI PALĪDZ SASNIEGT KOPĒJOS JAUNATNES POLITIKAS MĒRĶUS?

JAUNATNES POLITIKAS RĀDĪTĀJI	2024	2027
Palielināt jauniešu īpatsvaru, kuri augsti novērtē savas iespējas ietekmēt lēmumu pieņemšanu pašvaldību līmenī	12%	15%
Palielināt jauniešu īpatsvaru, kuri veic brīvprātīgo darbu regulāri, vairākas reizes gadā	18%	37%
Samazināt 15–24 gadus vecu jauniešu, kuri nestrādā, nemācās un neapgūst arodu, īpatsvaru jauniešu kopskaitā (NEET grupas jaunieši)	7,1%	6%
Palielināt jauniešu īpatsvaru, kuri augsti novērtē iespējas pilnveidot savu personību, zināšanas un prasmes savas dzīvesvietas tuvumā	36%	55%
Palielināt 16-24 gadus vecu jauniešu īpatsvaru, kuru digitālās prasmes ir augstākas par pamatlīmeni	79%	85%

# Digitālais darbs ar jaunatni -

inovāciju laboratorija, kur  
jaunieši rada nākotnes Latviju –  
iekļaujošu, attīstītu un  
pilsoniski aktīvu

