



Izglītības un zinātnes
ministrija

Dzīve digitālajā laikmetā: vai mums pietiek prasmju?

Seminārs
"Digitālās prasmes – kāpnes Tavai izaugsmei"
2025. gada 26.martā

Jeļena Muhina
Izglītības un zinātnes ministrija
Profesionālās un pieaugušo izglītības
departamenta vecākā eksperte





Izglītības un zinātnes
ministrija



Digitālā pratība

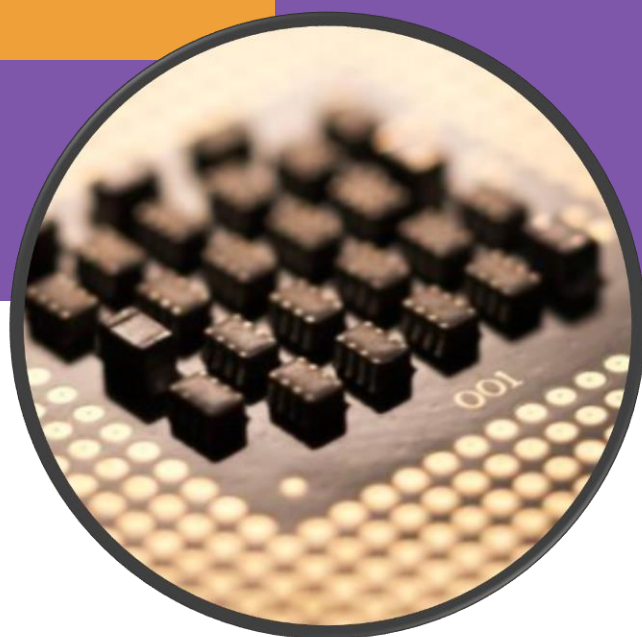
«Drīz digitālā plaisa vairs nebūs starp tiem, kam ir [pieeja digitālajām tehnoloģijām], un tiem, kam tās nav. **Tā būs starp tiem, kuri zina, kā, un tiem, kuri nezina**», Hovards Reingolds

«Soon the digital divide will not be between the haves and the have-nots [access to digital technology]. **It will be between the know-hows and the non-know-hows**», Howard Rheingold



Izglītības un zinātnes
ministrija

Digitālā transformācija



Pirmsinterneta laikmets 1950 – 1989

1958. - izgudrota
mikroshēma un
pusvadītāju
tehnoloģija



Pēcinterneta laikmets 1990 – 2006

1990. – Internets publiski pieejams
1998. – dibināts Google
2000. gads – Puse ASV
mājsaimniecību ir dators
2004. – dibināts Facebook
2005. – Interneta lietotāju skaits
pasaulē sasniedz 1 miljardu
2006.– izveidots AWS (Amazon
Web Services)



Mobilo tehnoloģiju laikmets 2007 – 2019

2007. – izlaists iPhone
**2010. Pirmā Digitālā
nedēļa Latvijā**
2013. – ieviests termins
“Digitālā transformācija”



Pēcpandēmijas laikmets 2020 – 2022

2020.– COVID-19
2022. gads – izdevumi
digitālajai
transformācijai sasniedz
1,6 triljonus ASV dolāru



Ģeneratīvā mākslīgā intelekta ēra 2020+

2020. – OpenAI GPT-3
2022. – OpenAI izlaiž
ChatGPT, kas kļūst plaši
pieejams sabiedrībai un
aizsāk MI masu lietojumu
2023. – DeepSeek u.c.

Nozares, kuras visvairāk ietekmē digitālā transformācija un automatizācija



N.B. Saraksts nav visaptverošs

01

Ražošana (Industry 4.0)

Robotsistēmas un automatizētas līnijas veic montāžu, iepakojšanu, metināšanu u.c. darbus. Gudrās rūpnīcas, kurās cilvēks ir tikai uzraugs, nevis darītājs.

02

Loģistika un noliktavu pakalpojumi

Ķēdes tiek optimizētas ar datu analītiku un mākslīgo intelektu. Automatizēti krāvēji, šķirošanas sistēmas un pat droni pārņem darbu noliktavās un piegādes ķēdēs.

03

Administratīvais un biroja darbs

Programmatūra spēj veikt datu ievadi, dokumentu apstrādi, rēķinu sagatavošanu un pat klientu atbalstu (čatboti).

04

Mazumtirdzniecība

Pašapkalpošanās kases, tiešsaistes pasūtījumi un automatizēta krājumu pārvaldība samazina vajadzību pēc kasieriem un noliktavu darbiniekiem.

05

Veselības aprūpe

Telemedicīna, veselības datu analīze, robotu ķirurģija, mākslīgais intelekts diagnostikā.



Izglītības un zinātnes
ministrija

Digitālās prasmes – mūsdienu darba tirgus pamatprasība

Gandrīz 90% darba
vietu mūsdienu darba
tirgū pieprasa vismaz
pamata digitālās
prasmes



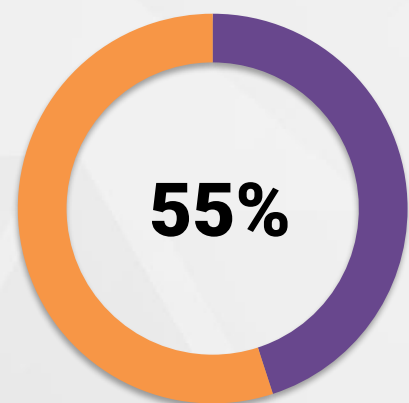


Izglītības un zinātnes
ministrija

Dati

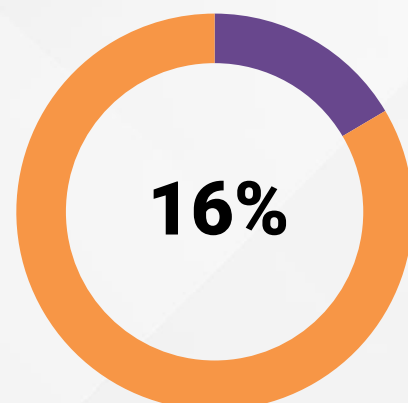
Eiropa un Latvija ir apņēmušās līdz 2025. gadam panākt, lai 70% iedzīvotāju būtu vismaz pamata digitālās prasmes, bet līdz 2030. gadam – vismaz 80%. Eiropā vidēji 56% iedzīvotāju ir pamata digitālās prasmes, Latvijā – 45%. Zemāk par Latviju rādītāji ir tikai Polijā (44%), Bulgārijā (35%) un Rumānijā (28%).

Pamata digitālās
prasmes



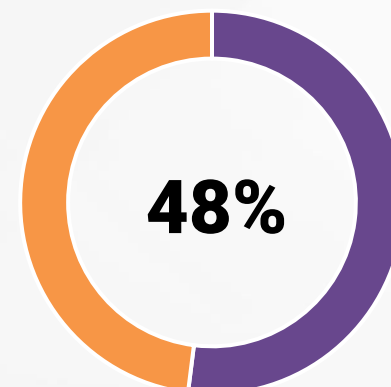
Vairāk kā pusei – 55% Latvijas iedzīvotāju vecumā no 16 līdz 74 gadiem trūkst būtisku digitālo prasmju, kas nepieciešamas darbam ikdienā, saziņai un pakalpojumu izmantošanai.

Augsta līmeņa digitālās
prasmes

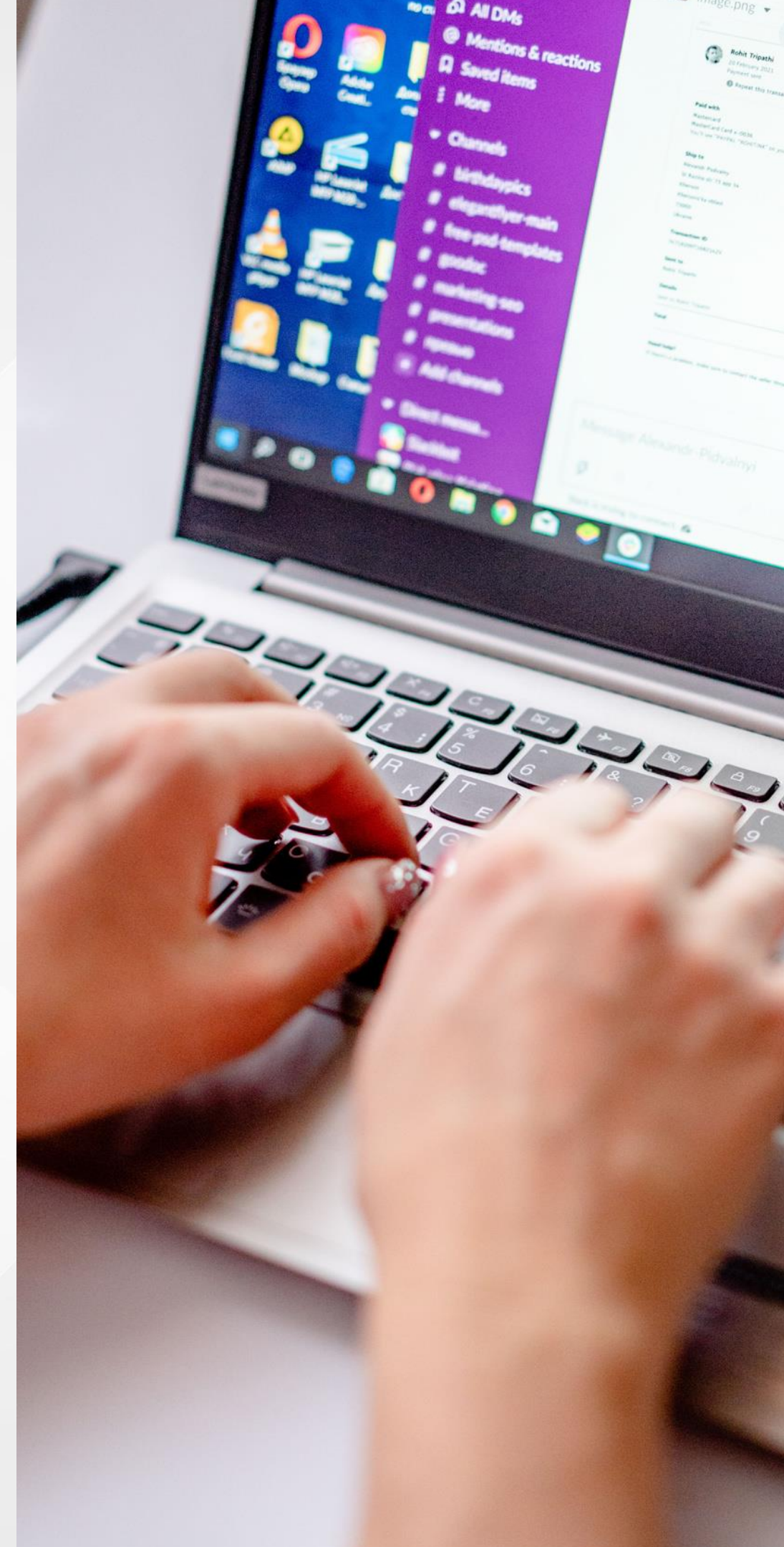


Tikai 16% Latvijas pieaugušo iedzīvotāju ir augsta līmeņa digitālās prasmes. Lielākajai daļai iedzīvotāju trūkst padziļinātu digitālo iemaņu, kas nepieciešamas darbam ar modernām tehnoloģijām, datu analīzi, kiberdrošību un digitālo rīku efektīvu izmantošanu.

Gatavība pilnveidot
prasmes



48% no Latvijas iedzīvotājiem vecumā no 25 līdz 64 gadiem nepiedalās pieaugušo izglītībā, 42% - no tiem uzskata, ka mācības viņiem nav nepieciešamas.





Izglītības un zinātnes
ministrija

Digitālo prasmju līmenis būtiski atšķiras dažādās vecuma grupās

- **67%** iedzīvotājiem vecumā no 25 līdz 34 gadiem ir vismaz pamata digitālās prasmes
- **Tikai 29%** iedzīvotāju vecumā no 55 līdz 64 gadiem un **14%** - no 65 līdz 74 gadiem - sasniedz šo pašu līmeni

Šie rādītāji norāda uz nepieciešamību mērķēt atbalsta un izglītības pasākumus arī vecāka gadagājuma iedzīvotājiem, lai samazinātu digitālo plaisu un veicinātu iekļaujošu sabiedrību

Digitālās prasmes cieši saistītas ar izglītības līmeni

Jo augstāks ir izglītības līmenis, jo attīstītākas ir digitālās prasmes:

33% ar pamatzglītību
34% ar vidējo izglītību
66% ar augstāko izglītību

Digitālo prasmju attīstība ir integrēta visos izglītības posmos kā caurviju kompetence. Lielākā daļa cilvēku digitālās prasmes apgūst neformālā ceļā

Digitālo prasmju līmenis būtiski atšķiras atkarībā no nodarbinātības statusa:

- **69%** strādājošo ir vismaz pamata digitālās prasmes
- **Tikai 34%** darba meklētāju un bezdarbnieku tās piemīt

Zems digitālo prasmju līmenis ierobežo darba meklētāju iespējas atgriezties darba tirgū un pielāgoties mūsdienu darba prasībām

1. Rādītājs «Iedzīvotāji vecumā 16-74 gadi ar vismaz pamata digitālās prasmēm» ir viens no DESI (Digitālās ekonomikas un sabiedrības indekss) kompozīta rādītājiem

2. Novērtē esošo prasmju izmantošanu, nevis tikai esamību

3. Digitālo pamatprasmju prasības mainās laika gaitā

4. Lai nezaudētu soli ar digitālo pārmaiņu tempu, nepieciešama pastāvīga prasmju pilnveide

45% Latvijas iedzīvotāju vecumā 16-74 ir pamata digitālās prasmes, tostarp 44% vīriešu un 46% sieviešu	
1. Informācijas prasmes	
Informācijas iegūšana no valsts, pašvaldību vai sabiedrisko pakalpojumu sniedzēju tīmekļa vietnēm vai lietotnēm	68,2
Informācijas meklēšana par precēm un pakalpojumiem	66,6
Ar veselību saistītas informācijas meklēšana	52,6
2. Komunikācijas prasmes	
E-pasta lietošana	81,5
Iesaistīšanās sociālajos tīklos	73,0
Zvanu veikšana internetā (ieskaitot video zvanus)	74,5
3. Problēmu risināšanas prasmes - A saraksts	
Failu kopēšana vai pārvietošanu starp mapēm, ierīcēm vai datu glabātuvēm internetā	61,1
Mainīt programmatūras iestatījumus	34,7
3. Problēmu risināšanas prasmes - B saraksts	
Iepirkšanās internetā pēdējo 12 mēnešu laikā	62,0
Preču vai pakalpojumu pārdošana tiešsaistē	14,3
Mācību materiālu izmantošana tiešsaistē	24
Interneta bankas lietošana	90,7
4. Programmēšanas prasmes — A saraksts	
Izmantot tekstapstrādes programmas	42,0
Izmantot aritmētiskās pamatformulas rēķintabulā	30,6
Izmantot programmatūru attēlu, videodatņu vai audiodatņu apstrādei	20,3
4. Programmēšanas prasmes — B saraksts	
Izmantot profesionālās aritmētiskās formulas rēķintabulā	12,2

EK aptver Digitālo kompetenču ietvara sabiedrībai (DigComp) kompetences:

- Informācijas un datu prasme
- Saziņa un sadarbība digitālajā vidē
- Digitālā satura izveide
- Problēmu risināšana digitālajā vidē

- **29%** iedzīvotāju vecumā 65-74 gadi – 2020. gadā,
 - **44%** - 2023. gadā

Tikai 54% jauniešu vecumā 16-24 g. izmanto mācību materiālus tiešsaistē

- **43%** iedzīvotāju vecumā 65-74 gadi – 2020. gadā,
 - **75%** - 2023. gadā



Izglītības un zinātnes
ministrija

Darba devēja loma digitālo prasmju attīstībā

Atgādinājumam: gandrīz 90% darba vietu prasa vismaz pamata digitālās prasmes.

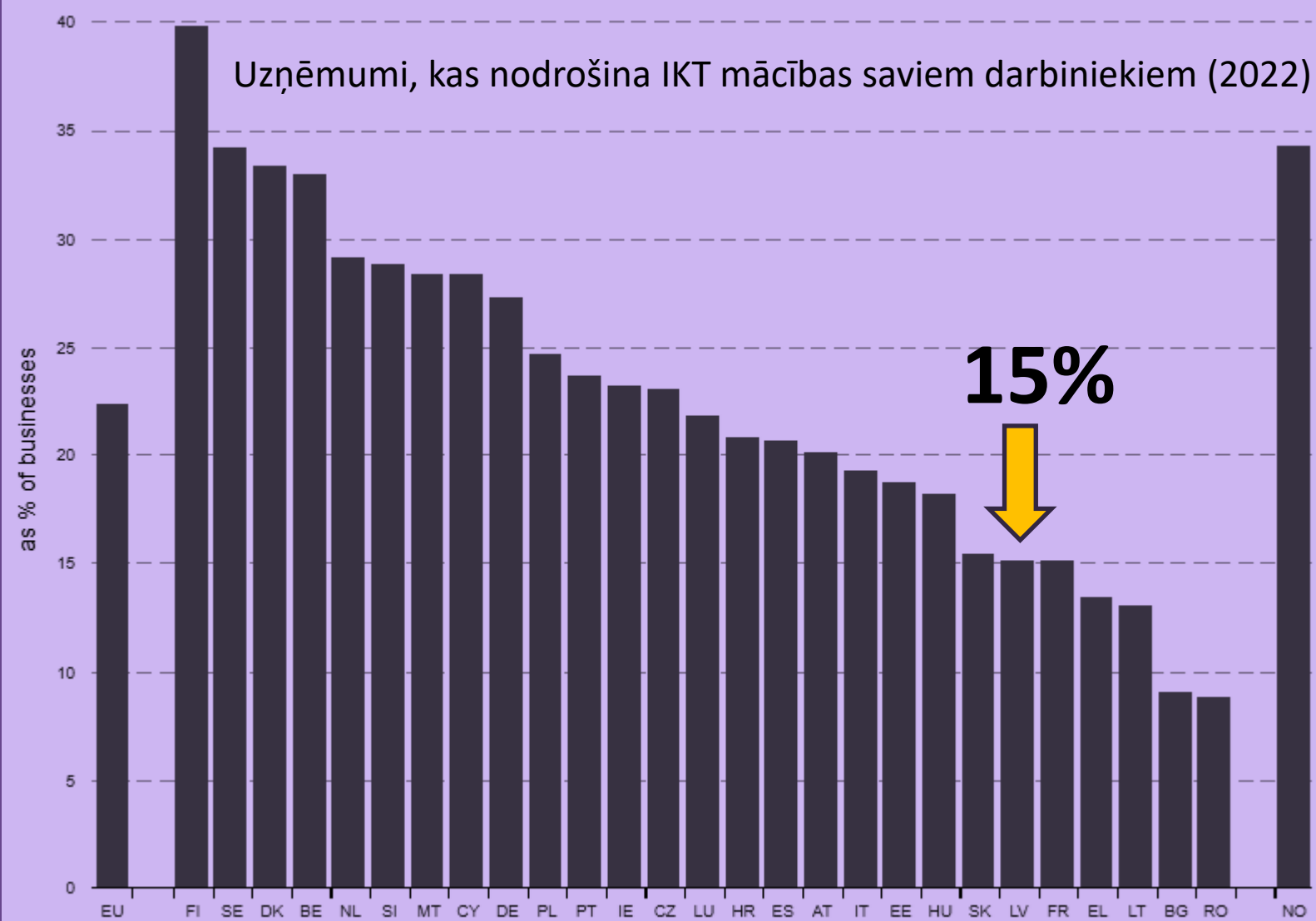
Ieguldījumi digitālajās prasmēs liecina par gatavību:

- pielāgoties digitālajām pārmaiņām
- paaugstināt darbinieku produktivitāti
- mazināt digitālo plaisu darba vietā

Digitālās pārmaiņas prasa nepārtrauktu darbinieku prasmju attīstīšanu, tomēr:

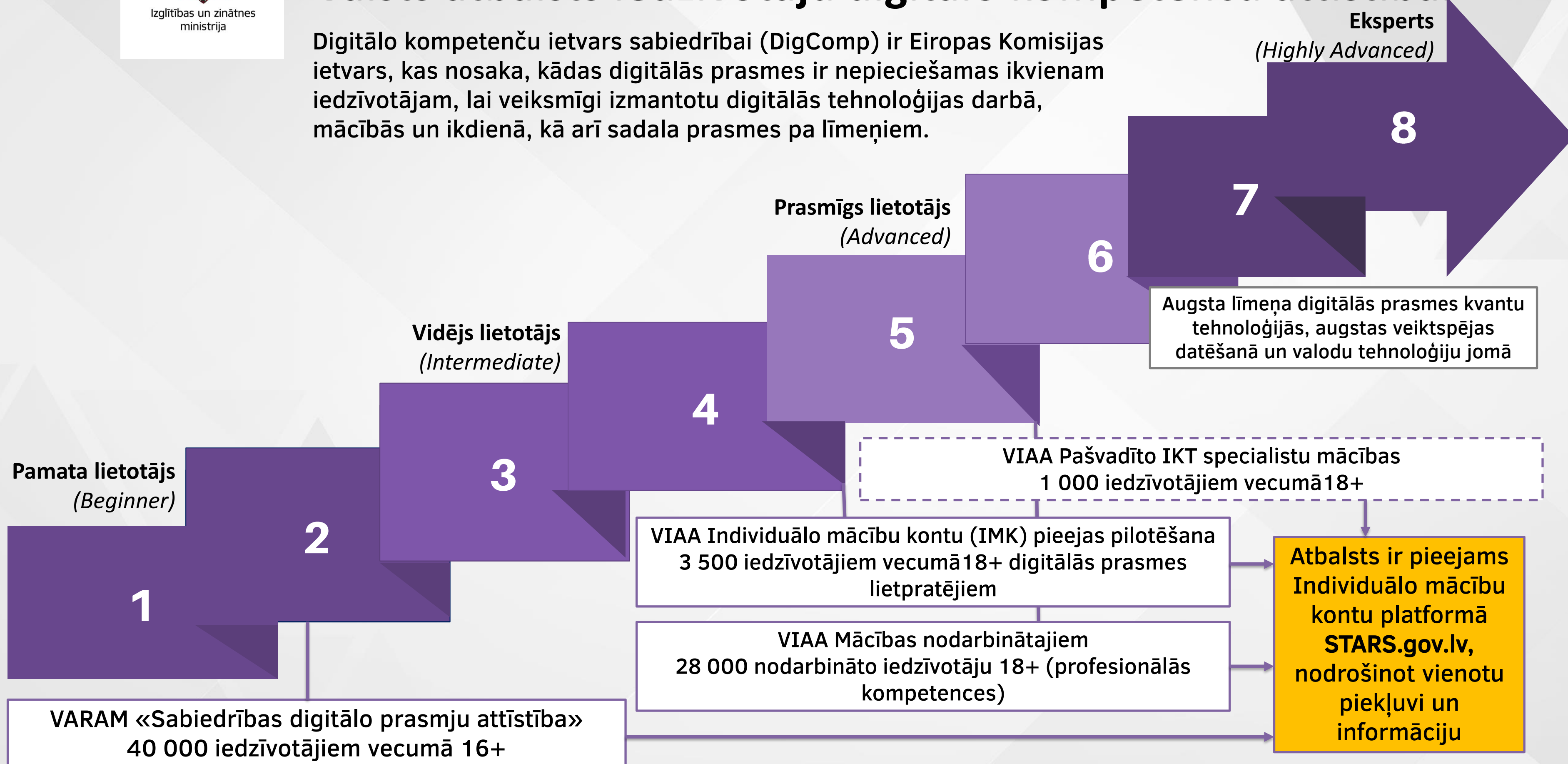
- **Tikai 15% uzņēmumu Latvijā nodrošina IKT mācības saviem darbiniekiem,**
- Salīdzinājumam – Somijā 40% uzņēmumu.

Uzņēmumi, kas nodrošina IKT mācības saviem darbiniekiem (2022)



Valsts atbalsts iedzīvotāju digitālo kompetenču attīstībai

Digitālo kompetenču ietvars sabiedrībai (DigComp) ir Eiropas Komisijas ietvars, kas nosaka, kādas digitālās prasmes ir nepieciešamas ikvienam iedzīvotājam, lai veiksmīgi izmantotu digitālās tehnoloģijas darbā, mācībās un ikdienā, kā arī sadala prasmes pa līmeņiem.





Izglītības un zinātnes
ministrija

Paldies!



**Kāds ir Tavs digitālo kompetenču līmenis?
Kad plāno pilnveidot?**



IZM_gov_lv



Izglitibas.ministrija

