

CIVILEK A DIGITALIZÁCIÓÉRT — CIVIL SZERVEZETEK SZEREPE A DIGITÁLIS KOMPETENCIÁK FEJLESZTÉSÉBEN

— PROGRAMOK, CÉLCSOPORTOK ÉS MÓDSZEREK*

Bacsa-Bán Anetta

Bevezetés

■ A digitális kompetenciák fejlesztése napjainkban egyre nagyobb figyelmet kap, hiszen a 21. századi társadalom és gazdaság működése nagymértékben támaszkodik a digitális technológiákra. A digitális írástudás ma már alapvető fontosságú nemcsak a munkaerőpiacon való érvényesüléshez, hanem a mindennapi életben való boldoguláshoz is. Azonban a formális oktatási rendszerek gyakran nem képesek teljes mértékben kielégíteni a gyorsan változó digitális készségek iránti igényt (Rajcsányi-Mónika et al. 2024a; 2024b), így egyre nagyobb szerep hárul a civil szervezetekre, amelyek rugalmas és innovatív megközelítéseikkel képesek kiegészíteni az iskolai oktatást.

A civil szervezetek különböző típusú digitális készségfejlesztő programokat kínálnak, amelyek célja, hogy minden korosztály számára elérhetővé tegyék a szükséges digitális kompetenciákat. Ezek a programok nemcsak az alapfokú digitális írástudásra koncentrálnak, hanem olyan fejlett készségek elsajátítására is, mint például a programozás, adatkezelés, kiberbiztonság és a digitális alkotás. Az ilyen kezdeményezések különösen fontosak azon hátrányos helyzetű csoportok számára, amelyek gyakran nem rendelkeznek otthoni digitális eszközökkel vagy megfelelő hozzáféréssel a formális oktatási rendszerekhez.

A tanulmány célja, hogy betekintést adjon a civil szervezetek által nyújtott digitális készségfejlesztő programokba, és elemezze azok sokféleségét és hatékonyságát. A kutatás kiterjed a programok célcsoportjaira is, hogy megértsük, kik részesülnek ezekből a kezdeményezésekből, és milyen módszerekkel érik el őket.



Fontos megvizsgálni, hogyan járulnak hozzá ezek a programok a résztvevők digitális kompetenciáinak fejlődéséhez, és milyen hatással vannak a társadalmi befogadásra és esélyegyenlőségre.

A munka további célja, hogy feltárja a civil szervezetek és a formális oktatási intézmények közötti együttműködés lehetőségeit és kihívásait; választ adjon arra, hogy hogyan lehetne jobban integrálni a civil szervezetek innovatív megközelítéseit az iskolai tantervekbe, és hogyan támogathatnák egymást a különböző szereplők a digitális kompetenciák fejlesztésében. A végső cél, hogy ajánlásokat fogalmazzunk meg a politikai döntéshozók, oktatási szakemberek és civil szervezetek számára a digitális írástudás hatékonyabb terjesztése és a digitális szakadék csökkentése érdekében.

A digitális kompetenciák fejlesztésének elméleti háttere és jelentősége

A digitális kompetenciák fejlesztése az oktatás minden szintjén egyre nagyobb jelentőséggel bír a 21. századi társadalomban. A digitális technológiák elterjedése alapjaiban változtatta meg a mindennapi életet, a munkaerőpiacot és az oktatást is (Szűts–Szűts–Novák 2023). Az Európai Bizottság által definiált *digitális kompetencia* az információk kezelésének, a digitális eszközök és technológiák hatékony használatának képessége, amely magában foglalja az információs műveltséget, a kommunikációs készségeket, az adatbiztonságot és az online problémamegoldást (European Commission 2018). E készségek nélkülözhetetlenek a modern társadalomban való érvényesüléshez.

A digitális kompetenciák nem csupán technikai ismereteket jelentenek, hanem az információk kritikus értékelésének, az online együttműködésnek és a digitális tartalmak előállításának képességét is. Az OECD szerint a digitális írástudás és készségek alapvető fontosságúak a jövő munkaerőpiacán való sikeres részvételhez, mivel egyre több munkakör igényel digitális ismereteket (OECD, 2019). A digitális kompetenciák fejlesztése tehát közvetlen hatással van a foglalkoztathatóságra, a gazdasági növekedésre és az innovációra.

A digitális írástudás hiánya ugyanakkor súlyos társadalmi és gazdasági hátrányokhoz vezethet. Azok a csoportok, amelyek nem rendelkeznek megfelelő digitális készségekkel, kimaradhatnak a digitális gazdaság előnyeiből, ami tovább növelheti a társadalmi egyenlőtlenségeket. A digitális szakadék, amely az információs és kommunikációs technológiákhoz való hozzáférés és azok használatának képessége közötti különbségeket jelenti, komoly kihívást jelent az inkluzív társadalom megteremtésében (Van Dijk 2020; Maczó 2023).

Számos nemzetközi és hazai kezdeményezés célja a digitális kompetenciák fejlesztése és a digitális szakadék csökkentése (Bacsa-Bán 2020; Rajcsányi–Molnár 2019). Az Európai Unió Digitális Oktatási Cselekvési Terve (Digital Education Action Plan) kiemelt célként tűzte ki a digitális készségek fejlesztését és a digitális oktatási lehetőségek bővítését. Az akcióterv hangsúlyozza a tanárok digitális kompetenci-



ának fejlesztését, a digitális eszközök és tananyagok integrálását az oktatásba, valamint a digitális szakadék csökkentését célzó programok támogatását (European Commission 2020). Magyarországon a Digitális Jólét Program (DJP) keretében számos intézkedés és program indult a digitális kompetenciák fejlesztésére (Kőkuti 2022). A DJP célja, hogy minden magyar állampolgárnak lehetősége legyen a digitális készségek elsajátításra, különös tekintettel a hátrányos helyzetű csoportokra. A program részeként bevezetett Digitális Oktatási Stratégia (DOS) az iskolai oktatás digitalizációját, a tanárok és diákok digitális kompetenciáinak fejlesztését, valamint a digitális eszközök és tartalmak széles körű elterjesztését célozza (DJP 2016; Keszi et al. 2023).

A civil szervezetek szerepe a digitalizációban

A formális oktatási rendszerek mellett a civil szervezetek is jelentős szerepet játszanak a digitális kompetenciák fejlesztésében. Erstad (2005) rámutat arra, hogy a digitális írástudás fejlesztése különösen fontos a mai társadalomban, valamint arra, hogy a civil szervezetek kulcsszereplők lehetnek a hátrányos helyzetű csoportok elérésében (Varga 2023). A civil társadalom rugalmas megközelítése lehetővé teszi, hogy különböző oktatási formákon keresztül hatékonyan csökkentsék a digitális szakadékot, különösen az iskolai rendszereken kívüli programok révén. Eynon és Malmberg (2011) hangsúlyozza a civil szervezetek jelentőségét az oktatási módszerek fejlesztésében, különösen az online tanulási platformok és a digitális technológiák használata révén. Az általuk alkalmazott rugalmas oktatási módszerek – mint a gamifikáció –, lehetővé teszik a digitális készségek hatékony és gyors fejlesztését, amit a hagyományos oktatási rendszerek gyakran nem képesek ilyen tempóban biztosítani.

A civil szektor rugalmasabb és gyorsabban reagál a társadalmi változásokra, mint a hagyományos oktatási intézmények. Emellett a civil szervezetek gyakran személyre szabottabb és közösségi alapú megközelítéseket alkalmaznak, amelyek hatékonyabban tudják megszólítani a különböző célcsoportokat, különösen a hátrányos helyzetűeket (Balázs 2019). Például az „All Digital” nevű európai ernyőszervezet több mint 60 tagszervezetet fog össze, amelyek mind a digitális készségek fejlesztésére fókuszálnak. Ezek a szervezetek programok széles spektrumát kínálják, amelyek célja, hogy minden korosztály számára elérhetővé tegyék a digitális írástudást (All Digital 2021).

Az olyan globális szervezetek száma, amelyek kiemelten foglalkoznak digitális készségfejlesztéssel, viszonylag alacsony. Az elemzésbe bevont négy szervezet – TechSoup, All Digital, Code.org, és Grow with Google – a legjelentősebbek közé tartozik. Az ő nagyságrendjükhöz hasonló, globális hatókörű és jelentős finanszírozási háttérrel rendelkező szervezetekből mindössze néhány tucat lehet világszerte, de azok közül is csak egy kis számú szervezet fókuszál ilyen erőteljesen a digitális kompetenciák fejlesztésére.



Ha ezen szervezeteket kategorizáljuk, három fő csoportba oszthatjuk őket:

1. *Kormányzati és nemzetközi szervezetek által támogatott programok:* Ilyen például az ITU (International Telecommunication Union) és az UNESCO digitális oktatási programjai. Bár ezek az intézmények globális szinten tevékenykednek, programjaik többnyire inkább kiegészítő vagy regionális jellegűek, nem pedig teljes egészében a digitális készségek fejlesztésére koncentrálnak.
2. *Nagy technológiai vállalatok által indított programok:* Több technológiai vállalat indít globális készségfejlesztő programokat. A Google mellett az IBM (pl. P-TECH programja) és a Microsoft (pl. a Microsoft Philanthropies Digital Skills) rendelkezik nagy léptékű digitális oktatási kezdeményezésekkel. Ezek több tíz országra terjednek ki, és az iparág ismeretekre fókuszálva támogatják a munkavállalói készségek fejlesztését.
3. *Nonprofit és civil szervezetek:* ide tartozik néhány jelentős szereplő, mint az All Digital, a Code.org, és bizonyos mértékig a Mozilla Foundation. Ezek közül azonban csak kevesen vannak jelen világszerte több kontinensen és rendelkeznek több milliós célcsoport elérésére képes programokkal.

Összességében tehát elmondható, hogy az ilyen méretű és hatókörű szervezetek száma, amelyek globális szinten jelentős mértékben a digitális készségek fejlesztésére összpontosítanak, 10–20 között lehet.

Az elemzés során a 4 globális civil szervezetet választottuk példaként, a digitalizációban való jelentőségük mentén (1. táblázat).

1. táblázat. A digitalizáció legjelentősebb civil szervezetei világvizonylatban

Szervezet	Alapítás éve	Jelenlét (országok száma)	Fő tevékenység	Fő célcsoport
All Digital	2007	Több mint 30 ország (Európa)	Digitális készségek fejlesztése és digitális befogadás	Marginalizált közösségek, hátrányos helyzetű emberek
Code.org	2013	Több mint 180 ország	Informatikai oktatás népszerűsítése, „Hour of Code”	Diákok és oktatási intézmények világszerte
Grow with Google	2017	Több mint 60 ország	Digitális készségek fejlesztése, vállalkozásnövelés	Egyének, kis- és középvállalkozások, szakemberek
TechSoup	1987	Több mint 200 ország	Technológiai támogatás nonprofit szervezetek számára	Nonprofit szervezetek

Forrás: Saját szerkesztés.

Ezek a szervezetek jól reprezentálják a digitális világ különböző területeit: a technológiai eszközök elérhetőségét, az oktatást, a digitális készségek fejlesztését, valamint a karrier- és vállalkozásfejlesztést.



A kiválasztásuk azért is releváns, mert mindannyian globális hatókörrel rendelkeznek, így munkájuk a világ számos régiójára és közösségére kiterjed. A 4 szervezet bemutatása néhány alapvető jellemző mentén a következő:

All Digital

Az *All Digital* egy európai szintű szervezet, amelyet 2007-ben alapítottak. Fő célja az, hogy elősegítse a digitális készségek fejlesztését és a digitális befogadást. Különösen azokat a csoportokat célozza meg, akik számára kihívást jelent a digitális technológiákhoz való hozzáférés. Az *All Digital* több mint 30 országban van jelen, és több mint 60 tagot tömörít, amelyek többsége Európában működik. A szervezet aktívan részt vesz európai uniós projektekben is.

Code.org

A *Code.org* 2013-ban jött létre az Egyesült Államokban, és célja, hogy minden diák számára hozzáférést biztosítson az informatikai oktatáshoz. A szervezet jelenleg több mint 180 országban aktív, és már több mint 100 millió diák vett részt a programjaiban, köztük a világszerte ismert „Hour of Code” kampányban.

A *Code.org* célja, hogy az iskolai oktatási rendszer részévé tegye a programozást és a számítástechnikai képzést.

Grow with Google

A *Grow with Google*-kezdeményezés 2017-ben indult, hogy segítséget nyújtson a digitális készségek fejlesztésében. A program több mint 60 országban érhető el, és célja, hogy a digitális technológiák segítségével elősegítse az egyéni és vállalati növekedést. Képzési programjai ingyenesek és széles körben hozzáférhetők, így támogatva az üzleti szektor és a munkavállalók digitális fejlődését világszerte.

TechSoup

A *TechSoup* 1987-ben alakult San Franciscóban, célja a nonprofit szervezetek technológiai fejlesztése. A szervezet ma már több mint 200 országban és területen van jelen, globális hálózata révén hozzáférést biztosít szoftverekhez és technológiai szolgáltatásokhoz több mint 1 millió nonprofit szervezet számára. A *TechSoup* együttműködő partnereivel képzéseket és támogatást nyújt, hogy a nonprofit szektor is lépést tudjon tartani a digitalizációval.



Az 1. táblázat jól mutatja, hogy mindegyik szervezet a digitalizáció különböző aspektusaival foglalkozik, és eltérő célcsoportokat támogat. A négy kiemelt szervezet – TechSoup, All Digital, Code.org és Grow with Google – kiválasztása több szempont alapján indokolt. Először is, mindegyik szervezet jelentős szerepet játszik a digitális világ különböző területein, hozzájárulva a digitális készségek terjesztéséhez, a digitális technológiák elérhetőségéhez és a digitális átalakulás támogatásához. A TechSoup globális szinten támogatja a nonprofit szervezeteket technológiai eszközökkel és szolgáltatásokkal, lehetővé téve számukra, hogy hatékonyabban működjenek a digitális térben. Az All Digital az európai digitális szakadék csökkentésére összpontosít, különös tekintettel a marginalizált közösségekre és a digitális készségek fejlesztésére. A Code.org a digitális oktatás és a programozási készségek globális népszerűsítésére törekszik, különösen a fiatal generáció körében. A Grow with Google pedig a vállalkozások és egyének számára nyújt képzéseket, segítve őket a digitális gazdaságban való sikeres részvételben.

A nonprofit és civil szervezetek digitális átalakulása a technológiai fejlődés, a globális elérhetőség, valamint az információs társadalom kialakulásának hatására indult meg. Különösen a 2000-es évek elején vált világossá, hogy az információs technológia és az internet használata nélkülözhetetlenné válik a hatékony működéshez, támogatásgyűjtéshez, és a szélesebb közönség eléréséhez. A nonprofit szervezetek digitalizációs törekvései az olyan globális események hatására gyorsultak fel, mint a 2008-as gazdasági válság, amely rávilágított a költséghatékony technológiák szükségességére, valamint a 2020-as COVID-19 járvány, amely gyakorlatilag kényszerítette a szervezeteket a digitális átállásra, hogy fenn tudják tartani tevékenységeiket a távoli munkavégzés idején (TechSoup).

A szervezetek vizsgálatakor fontos szempont lehet, hogy lássuk, milyen finanszírozási forrásból és milyen támogató tevékenységnek köszönhetik létüket (2. táblázat).

2. táblázat. Az elemzett civil szervezetek finanszírozása

Szervezet	Finanszírozási források	Támogató partnerek/ szponzorok	Megjegyzések
TechSoup	Technológiai adományok és kedvezményes szolgáltatások bevételei	Microsoft, Adobe, Cisco	A bevételek egy része a kedvezményes szolgáltatásokból származik, amelyeket nonprofitoknak nyújtanak
	Kormányzati és alapítványi támogatások, pályázati források	Kormányzati szervek, különböző alapítványok	A globális TechSoup hálózat több mint 1 millió nonprofitot szolgál ki technológiai támogatással



Szervezet	Finanszírozási források	Támogató partnerek/ szponzorok	Megjegyzések
All Digital	Európai Unió pályázatok és tagállami támogatások	Európai Unió, nemzeti kormányok	Főként európai digitalizációs projektekre és hátrányos helyzetű csoportok támogatására fókuszál
	Partnerségi együttműködések európai és nemzetközi programokban	All digital Network tagszervezetei	Az EU támogatásai központi szerepet játszanak a programok fenntartásában
Code.org	Technológiai cégek adományai és támogatásai	Google, Microsoft, Facebook, Amazon Web Services	Bill & Melinda Gates Alapítvány
	Magánadományok és alapítványi támogatások	Bill & Melinda Gates Alapítvány, filantrópok	A technológiai vállalatok célzottan a programozási és informatikai oktatás terjesztését támogatják
Grow with Google	Vállalati nyereségből származó finanszírozás (Google CSR program része)	Google (anyavállalat)	A Google saját társadalmi felelősségvállalásából finanszírozott, kiegészülhet helyi kormányzati támogatásokkal
	Helyi és kormányzati együttműködések bizonyos országokban	Különböző kormányzati partnerek	A kormányzati partneriségek révén kiterjeszti elérését egyes régiókban

Forrás: Saját szerkesztés.

A fent említett négy szervezet finanszírozását áttekintve az alábbiakat állapíthatjuk meg (2. táblázat):

- A *TechSoup* bevételei technológiai adományokból és kedvezményes szolgáltatásokból származó bevételek, amelyeket technológiai partnerek, mint például a Microsoft, Adobe és Cisco, biztosítanak. Emellett kormányzati és alapítványi támogatások, valamint pályázati források segítik.
- Az *All Digital* az Európai Unió és különböző tagállamok által támogatott pályázatokból finanszírozza programjait. Ezen felül az *All Digital* több európai digitális kompetenciafejlesztő projektnek is részese, amelyek uniós és nemzetközi finanszírozást biztosítanak.
- A *Code.org* jelentős támogatást kap a technológiai szektor vezető vállalataitól, köztük a Google-től, Microsofttól, Facebooktól, és az Amazon Web Services-től. Emellett magánalapítványok, például a Bill & Melinda Gates Alapítvány támogatásával működik.
- Míg a *Grow with Google*-t teljes egészében a Google finanszírozza. A program a vállalat társadalmi felelősségvállalásának része, amely kiegészülhet helyi kormányzati

támogatásokkal egyes országokban, illetve kormányzati partnerségek révén szélesebb körű elérésre is szert tesz.

Ezek a szervezetek stabil finanszírozási háttérrel rendelkeznek, amely lehetővé teszi számukra, hogy hosszú távú és széles körben elérhető programokat valósítsanak meg.

Mindezekén túl érdemes azt is megvizsgálnunk, hogy a fenti szervezetek nagyságrendileg mekkora lefedettségűek, azaz hány embert érnek el programjaikkal világviszonylatban, valamint kik tekinthetőek főbb célcsoportjaiknak. A négy szervezet által évente elért főbb adatok az alábbiak (3. táblázat).

3. táblázat. A 4 szervezet által elért célcsoportok és azok nagyságrendi adatai

Szervezet	Évente elért fő	Célcsoportok
TechSoup	> 1 millió nonprofit szervezet	Nonprofit szervezetek, amelyek közvetve több millió embert érnek el saját közösségeikben
All Digital	Több százezer ember	Marginalizált közösségek, hátrányos helyzetű csoportok, fiatalok, idősek és munkanélküliek főként Európában
Code.org	> 100 millió diák és tanár	Diákok és tanárok világszerte, akik programozási és informatikai készségeket tanulnak
Grow with Google	> 10 millió résztvevő	Egyének, kis- és középvállalkozások, munkavállalók és karrierváltók, akik digitális készségeiket fejlesztik

Forrás: Saját szerkesztés.

Ezek a szervezetek összesen több százmillió embert érnek el közvetlenül vagy közvetve, hozzájárulva a globális digitális kompetenciafejlesztéshez és a digitális esélyegyenlőség növeléséhez.

Az alábbiakban részletesen bemutatjuk, hogyan járulnak hozzá a civil szervezetek különböző programjaikkal a digitális készségek fejlesztéséhez, milyen célcsoportokat érnek el, és milyen módszerekkel biztosítják a tanulási élmény sikerét.

A programok típusai – Alapfokú, haladó és specializált programok

A civil szervezetek fontos szereplők a digitális szakadék csökkentésében és az esélyegyenlőség megteremtésében. Van Dijk (2017) szerint a digitális szakadék nemcsak a hozzáférés hiányáról szól, hanem arról is, hogy az emberek hogyan használják a digitális eszközöket, és milyen készségekkel rendelkeznek. A civil szervezetek által biztosított informális tanulási lehetőségek különösen fontosak azoknak, akik a formális oktatási rendszeren kívül rekednek.



Az Európai Bizottság (2016) jelentése szerint a civil szervezetek olyan programokat biztosítanak, amelyek elsősorban az alacsony képzettségű, idős vagy hátrányos helyzetű embereket célozzák meg, segítve őket a digitális készségek elsajátításában. Ezek az erőfeszítések alapvetőek a társadalmi integráció és az esélyegyenlőség növelésében.

A digitális írástudás és készségfejlesztő programok általában három nagy csoportba sorolhatók: alapfokú digitális írástudás, haladó digitális készségek és speciális célcsoportok számára kidolgozott programok. Mindegyik típus különböző szintű és célú készségeket oktat, különböző módszereket és eszközöket használva, amelyek segítik a résztvevők fejlődését.

Alapfokú digitális írástudás programok – A digitális alapok megteremtése

Az alapfokú digitális írástudásra irányuló programok olyan emberek számára készülnek, akik minimális vagy semmilyen tapasztalattal nem rendelkeznek a digitális eszközök használatában. Ezen programok legfőbb célja, hogy megtanítsák a résztvevőket az alapvető számítógépes és online feladatok elvégzésére, például az internet használatára, az e-mailezésre, valamint a szövegszerkesztési és táblázatkezelési alapokra. Ezek a programok különösen fontosak olyan csoportok számára, akik hátrányos helyzetükből fakadóan kevésbé férnek hozzá a digitális technológiához. Például az *All Digital ICT Skills for Seniors* programja kifejezetten idősek számára készült, hogy alapvető számítógépes és internetes készségeket nyújtson. Az idős generáció esetében a digitális írástudás nemcsak a technológiai használatot teszi lehetővé, hanem hozzájárul az életminőség javításához is. Az idősek gyakran szoronganak a digitális eszközök használatától, ezért ezek a programok nemcsak a technikai készségek elsajátítására összpontosítanak, hanem a technológiával kapcsolatos bizalom növelésére is. Egy idős személy, aki korábban soha nem használt számítógépet, megtanulhatja, hogyan vegyen részt videóhívásokon, hogy kapcsolatot tudjon teremteni a családjával, vagy hogyan intézzen el online ügyeket, például számlák kifizetését. Az ilyen típusú programok tehát kulcsfontosságúak az idősebb korosztály társadalmi elszigeteltségének csökkentésében is.

Fejlesztő célú digitális készségprogramok – Haladó technológiák és a munkaerőpiac

Az alapfokú digitális írástudás elsajátítása után sokan haladó szintű képzéseken is részt vesznek. Ezek a programok olyan speciális digitális készségekre összpontosítanak, amelyek a mai munkaerőpiacon kiemelt fontosságúak. Például programozás, adatkezelés, kiberbiztonság, vagy éppen digitális marketing ismeretek elsajátítása. Az ilyen típusú programok különösen hasznosak a fiatal generációk számára, akik az oktatási rendszerből kikerülve próbálnak helytállni a munkaerőpiacon.



A digitális gazdaságban egyre nagyobb szükség van olyan munkavállalókra, akik magas szintű technikai ismeretekkel rendelkeznek. A Code.org *Hour of Code* kampánya az egyik legismertebb globális kezdeményezés, amely világszerte lehetőséget biztosít arra, hogy gyermekek és fiatalok megismerkedjenek a programozás alapjaival. Ezek a programok játékos módon, interaktív tananyagokkal segítenek abban, hogy a fiatalok ne csak a digitális világ passzív felhasználóivá váljanak, hanem aktív alkotóivá is. Az Hour of Code keretében egy gyerek, aki korábban csak játszott a számítógépen, megtanulhatja a játék fejlesztésének alapjait, ezzel új perspektívák nyílhatnak meg előtte, gondolva itt akár a digitális karrierlehetőségekre is. Ezek a fejlesztő programok nemcsak a gyermekek és fiatalok számára elérhetők. Felnőttek is részt vehetnek olyan képzéseken, amelyek programozást, adatbányászatot, vagy akár kiberbiztonsági ismereteket tanítanak. A munkaerőpiac gyorsan változik, és az ilyen típusú készségek jelentősen növelik a résztvevők foglalkoztathatósági mutatóit. A Google Grow with Google programja például ingyenes online képzéseket kínál felnőttek számára, akik új digitális készségeket szeretnének elsajátítani, amelyekkel növelhetik munkaerő-piaci értéküket. Ezek a programok lehetőséget nyújtanak arra, hogy valaki új karrierutat válasszon, vagy akár a meglévő szakmájában fejlődjön tovább digitális eszközök segítségével.

Speciális célcsoportoknak szóló programok – Nők, bevándorlók és alacsony jövedelmű családok számára

Számos civil szervezet olyan programokat is kínál, amelyek bizonyos speciális célcsoportokra szabottak. Ezek a programok figyelembe veszik az adott csoportok egyedi szükségleteit, és célzott képzéseket nyújtanak számukra. Például a nők, bevándorlók vagy alacsony jövedelmű, hátrányos helyzetű családok számára kínált programok olyan eszközöket adnak a résztvevők kezébe, amelyekkel javíthatják életminőségüket és munkaerő-piaci esélyeiket. Az olyan programok, mint a TechSoup „Women in Tech” kezdeményezése, segít a nőknek a digitális technológiák területén való elhelyezkedésben. Ez azért is fontos, mert a technológiai iparban a nemek közötti egyenlőtlenségek továbbra is jelentősek (Kovács–Wenting 2020).

A *Women in Tech* program nemcsak olyan technológiai ismereteket nyújt, mint például a programozás és a digitális vállalkozási ismeretek, hanem mentori támogatást is biztosít, amely támogatja a résztvevőket abban, hogy magabiztosan mozogjanak a technológiai szektorban. Egy résztvevő például a program elvégzése után saját startup vállalkozást indíthat, ezzel áttörve a nemi korlátokat a szektorban.

A bevándorlók és alacsony jövedelmű családok számára kínált programok célja, hogy segítsenek ezeknek a csoportoknak beilleszkedni a társadalomba, és hozzáférni a digitális eszközökhöz. Az ilyen programok nemcsak digitális írástudást oktatnak, hanem olyan készségeket is, amelyek közvetlenül hozzájárulnak a munkaerő-piaci integrációhoz. Az alacsony jövedelmű családok esetében a digitális készségek megszerzése jelentős ugrást jelenthet a gazdasági helyzetük javítása felé.



Az ilyen típusú programok gyakran ingyenesek, és a helyi közösségi központokban, könyvtárakban vagy online érhetőek el, így a résztvevők könnyebben hozzáférhetnek a tanulási lehetőségekhez.

Módszertani sokszínűség – Hatékony tanítási stratégiák

A civil szervezetek programjainak sikeressége nagyban függ az oktatás során alkalmazott módszertantól. A hagyományos, személyes, frontális osztálytermi oktatás mellett egyre több szervezet alkalmazza az online tanulási formákat, az e-learning platformokat, valamint a projektalapú és a gamifikációs módszereket, amelyek rugalmasabbak és ezáltal vonzóbbak a résztvevők számára.

Az online tanulás azért is egyre népszerűbb, mivel lehetőséget biztosít arra, hogy a résztvevők saját ütemükben, otthonról tanuljanak. Az online platformok elérhetősége különösen fontos olyan csoportok számára, akik földrajzi vagy anyagi okokból nem férnek hozzá a hagyományos oktatási lehetőségekhez. Az online tanulás népszerűségének növekedése nem véletlen, hiszen a digitális tanulási platformok rugalmasságot és könnyű hozzáférhetőséget biztosítanak (Bartal–Rajcsányi–Molnár 2020). Az online kurzusokban részt vevők saját tempójukban haladhatnak, ami különösen fontos azok számára, akik munka vagy családi kötelezettségek mellett próbálnak új készségeket elsajátítani. Az online tanulás sikerességéhez gyakran interaktív anyagok, például videók, tesztek és feladatok kapcsolódnak, amelyek segítik a tanulók fejlődését.

Az online oktatás mellett a projektalapú tanulás a másik népszerű módszer, amelynek segítségével a résztvevők valós problémákat oldanak meg, így gyakorlati tapasztalatokat szereznek egy-egy témakörben. Az ilyen típusú képzések különösen hatékonyak a digitális készségek fejlesztésében, mivel a tanulók valós élethelyzetekben alkalmazhatják az elsajátított tudást. Egy példaként említhető programban (All Digital) a résztvevők egy közösségi weboldalt készítenek, amely helyi vállalkozásoknak segít online jelenlétet kialakítani. A projektalapú tanulás középpontjában a gyakorlati tapasztalatok megszerzése áll, ami hosszú távon növeli a résztvevők munkaerő-piaci értékét.

A *gamifikáció*, azaz a játékosítás is egyre népszerűbb módszer, főként a fiatalabb korosztályok körében. A játékmechanizmusok beépítése a tanulásba nemcsak szórakoztatóbbá, hanem hatékonyabbá is teszi az oktatást, hiszen növeli a résztvevők motivációját és elköteleződését. Ezek a programok a játékok által nyújtott kihívásokra és jutalmakra építenek, ezáltal is fokozva a tanulási élményt. Például a gyerekek számára fejlesztett programokban pontokat vagy szinteket gyűjthetnek a feladatok teljesítése során, ami növeli az élmény motivációs erejét (Code.org). Végül, a mentorálás és tanácsadás mint személyre szabott módszer alkalmazása különösen hatékony lehet azok számára, akik egyéni figyelmet és irányítást igényelnek (Szűts–Szűts–Novák 2019).



A mentorok személyes tapasztalataikon keresztül segítik a tanulókat abban, hogy konkrét célokat érjenek el, és hatékonyan alkalmazzák az újonnan szerzett digitális készségeiket. A mentorálás nemcsak a tanulási folyamatot támogatja, hanem a hosszú távú sikeresség alapjait is megteremti, hiszen a mentoráltak gyakran személyes kapcsolatokat építhetnek ki, amelyek a jövőbeni karrierjükben is hasznosak lehetnek. Az egyéni karriercélok kialakításánál fontos lehet a jövőorientációs attitűd is (Kókuti 2015).

Civil szervezetek digitális készségfejlesztő programjai: eredmények részletes elemzése

A civil szervezetek szerepe a digitális készségek fejlesztésében számos területen mérhető, különösen azokban a csoportokban, amelyeket a formális oktatási rendszerek kevésbé tudnak elérni. Az alábbiakban példákkal illusztrálva mutatjuk be néhány jelentős program eredményeit, amelyek hatékonyan segítették elő a digitális kompetenciák fejlődését.

ICT Skills for Seniors – Idősek digitális felzárkóztatása

Az All Digital által indított *ICT Skills for Seniors* program egy kiváló példa arra, hogyan lehet a digitális eszközök használatát és az internet adta lehetőségeket elérhetővé tenni az idősebb generációk számára. A program célja, hogy az idősek elsajátítsák az alapvető digitális írástudást, beleértve az e-mailezés, az online vásárlás, a közösségi média használatát és a digitális ügyintézés. A program eredményei arra utalnak, hogy a résztvevők nagy része jelentős fejlődést mutatott a digitális kompetenciák terén, ami közvetlenül hozzájárult életminőségük javulásához. Például a résztvevők nemcsak a mindennapi tevékenységeket tanulták meg könnyebben végezni, mint a számlák befizetése vagy az egészségügyi szolgáltatások igénybevétele, hanem nagyobb önbizalomra tettek szert a digitális világban való eligazodásban is. Az izoláció leküzdése és a társadalmi kapcsolatok erősítése szintén fontos eredménye a programnak, hiszen az idősek a social média platformokon keresztül kapcsolatba léphetnek családtagjaikkal, barátaikkal.

Hour of Code – Fiatalok bevezetése a programozásba

A Code.org által szervezett *Hour of Code* program kiemelkedő példa arra, hogyan lehet tömegeket bevonni a digitális készségek fejlesztésébe már fiatal korban. A program célja, hogy fiatalokat vezessen be a programozás világába játékos és interaktív módon, mindössze egyórás tanulási egységeken keresztül. A „Hour of Code” kampány globális sikere jól mutatja, hogy a fiatalok körében mekkora az érdeklődés a digitális technológiák és a programozás iránt.



A program hatása messze túlmutat az alapvető programozási ismeretek elsajátításán. A résztvevők nagy részében erősödött a technológiai pályák iránti érdeklődés, ami hosszú távon hozzájárulhat a digitális munkaerőpiac fejlődéséhez. Számos iskola és közösségi szervezet világszerte beépítette a programot tanterveibe, ezáltal szélesebb körben terjesztve a digitális kompetenciákat.

Women in Tech – Nők fejlődése a technológiai szektorban

A TechSoup *Women in Tech* programja egyértelműen azt példázza, hogy a célzott digitális képzési programok hatékonyan tudják növelni a nők részvételét a technológiai iparban. A program célja, hogy nők számára biztosítson programozási, digitális marketing és egyéb technológiai készségeket, amelyeket felhasználva sikeresen helyezkedhetnek el a technológiai szektorban. A Women in Tech különösen fontos a nők munkaerő-piaci egyenlőségének előmozdítása érdekében, mivel a technológiai iparágban történelmi okokból jelentős nemi különbségek tapasztalhatók. A program résztvevőinek visszajelzései szerint a mentorálás és az oktatás segítségével sokan új lehetőségekhez jutottak, vagy éppen előre léptek a meglévő munkájukban. A program nemcsak a készségek fejlesztésére koncentrál, hanem a hálózatépítésre és a szakmai közösségek kialakítására is, amely szintén kulcsfontosságú a nők karrierjének támogatásában.

Grow with Google – Digitális kompetenciák fejlesztése a munkaerőpiacon

A Google által indított *Grow with Google* program a munkaerő-piaci készségfejlesztés egyik legsikeresebb példája, amely több ezer résztvevőt segített abban, hogy fejlessze digitális kompetenciáit és növelje foglalkoztathatóságát. Az online platformok segítségével a résztvevők olyan képzéseken vehetnek részt, amelyek a digitális marketing, az adatkezelés, valamint a programozás terén kínálnak fejlődési lehetőségeket. A program különösen népszerű a munkanélküliek és az átképzésre szoruló körében, akik új készségeket szerezhetnek, s ezáltal jobban illeszkedjenek a változó munkaerő-piaci igényekhez. Az eredmények alapján számos résztvevő új álláslehetőségeket talált, vagy jelentős előrelépést ért el meglévő munkakörében a programban megszerzett tudás révén. Az ilyen típusú programok hatékonyan hidalják át a szakadékot a munkaadók igényei és a munkavállalók készségei között.

Az itt bemutatott példák egyértelműen jelzik, hogy a civil szervezetek által nyújtott digitális készségfejlesztő programok jelentős hatással vannak a társadalom különböző rétegeire. Az alapfokú digitális írástudás megszerzésétől kezdve a munkaerőpiacon való elhelyezkedéshez szükséges fejlett digitális kompetenciák megszerzéséig ezek a programok hozzájárulnak a digitális szakadék csökkentéséhez és a társadalmi mobilitás elősegítéséhez.

A programok sikeressége több tényezőtől függhet: célzottan kell megszólítani a különböző demográfiai csoportokat, biztosítani a rugalmas és hozzáférhető tanulási lehetőségeket, valamint a személyre szabott mentorálás és támogatás rendszerét is alkalmazni kell. Ezzel a civil szervezetek valódi hozzáadott értéket teremtenek, mivel a formális oktatási rendszereken kívül biztosítják a digitális készségek széles körű elterjesztését és fejlesztését.

A következő táblázat (4. táblázat) a tanulmányban vizsgált szervezetek célcsoportjainak, elért eredményeinek, valamint alkalmazott módszereiknek áttekintését adja. A digitális kompetenciák fejlesztése különböző társadalmi rétegekre, foglalkozási területekre és oktatási módszerekre terjed ki.

4. táblázat. A digitalizáció legjelentősebb civil szervezetei világvizonylatban

Célcsoport	Elért eredmények	Példa szervezetek	Foglalkozási területek	Módszerek
Idősek	Alapvető digitális készségek elsajátítása	All Digital, TechSoup	Online ügyintézés, e-egészségügy	Személyes tréningek, online oktatás
Hátrányos helyzetű családok	Társadalmi integráció, munkalehetőségek	All Digital, Grow with Google	Közösségi munka, digitális vállalkozás	Mentorálás, blended learning, közösségi digitális terek
Fiatalok és diákok	Programozási ismeretek fejlesztése, STEM-pályák iránti érdeklődés	Code.org	STEM (tudomány, technológia, mérnöki munka, matematika)	Gamifikáció, interaktív online tananyagok
Nonprofit szervezetek	Technológiai adományok, digitális átalakulás	TechSoup	Adminisztratív munka, hatékonyságnövelés	Technológiai adományok, digitális tréningek
Migránsok	Alapvető digitális készségek, társadalmi befogadás	All Digital	Nyelvtanulás, online integrációs programok	Multikulturális online tananyagok, mentorálás
Alacsony jövedelmű felnőttek	Foglalkoztathatóság növelése, digitális kompetenciák	Grow with Google	Digitális marketing, adatkezelés	Online tanfolyamok, önálló tanulási platformok

Forrás: Saját szerkesztés.

Az elemzés alapján jól látható, hogy a civil szervezetek különféle célcsoportokat érnek el, a digitális kompetenciák fejlesztésében alkalmazott módszereik pedig igazodnak a specifikus igényekhez. A gamifikáció, a mentorálás és a blended learning jó példák a rugalmas oktatási formákra, amelyek különösen sikeresek az alacsony jövedelmű, idősek és migráns csoportok körében. A digitális kompetenciák fejlesztése e csoportok számára a munkaerő-piaci és társadalmi integráció eszközeként szolgál, hozzájárulva az esélyegyenlőség előmozdításához.



Az elemzés eredményei és javaslatok a civil szervezetek és formális oktatási intézmények közötti együttműködés javítására

A civil szervezetek rugalmasabb és személyre szabottabb oktatási módszerei

Megállapíthatjuk, hogy a civil szervezetek rugalmasabb és személyre szabottabb oktatási módszerei jelentős előnyökkel járnak a digitális kompetenciák fejlesztése terén. Ezek a szervezetek gyorsabban képesek reagálni a társadalmi változásokra és az egyéni igényekre, mint a hagyományos oktatási intézmények. Ennek oka, hogy a civil szervezetek kisebbek és kevésbé bürokratikusak, ami lehetővé teszi számukra, hogy innovatív megközelítéseket alkalmazzanak és kísérletezzenek új oktatási módszerekkel. Például a projektalapú tanulás és a gamifikáció alkalmazása révén a civil szervezetek képesek növelni a résztvevők elköteleződését és motivációját. A *TechSoup* szervezet *Women in Tech* programja, amely nőket tanít programozásra és digitális vállalkozási ismeretekre, kiváló példa arra, hogyan lehet a személyre szabott oktatási módszerekkel hatékonyan támogatni a résztvevőket és elősegíteni a munkaerő-piaci elhelyezkedésüket (TechSoup 2021).

A hátrányos helyzetű csoportok elérése és támogatása

A civil szervezetek kulcsszerepet játszanak a hátrányos helyzetű csoportok elérésében és támogatásában. Ezek a csoportok gyakran kimaradnak a formális oktatási rendszerekből, és különleges figyelmet igényelnek a digitális kompetenciák fejlesztéséhez. Az *All Digital* szervezet *ICT Skills for Seniors* programja például kifejezetten az idősebb korosztály digitális írástudásának fejlesztésére fókuszál, segítve őket az online szolgáltatások és közösségi hálózatok használatában (All Digital 2021). Hasonlóképpen, a bevándorlók és alacsony jövedelmű családok számára kínált programok, mint például a Google *Grow with Google* kezdeményezése, jelentős mértékben hozzájárulnak ezen csoportok foglalkoztathatóságának növeléséhez és társadalmi integrációjához (Google 2021).

A digitális szakadék csökkentése

A World Economic Forum jelentésében Baller, Dutta és Lanvin (2016) arra hívják fel a figyelmet, hogy a civil szervezeteknek kiemelt szerepe van a digitális készségek elérhetővé tételében, amelyben szorosan együtt kell működniük a kormányzatokkal és a magánszektorral. Selwyn (2004) azt hangsúlyozza, hogy ezek a szervezetek gyakran olyan globális hálózatok részét képezik, amelyek segítségével a technológiai források szélesebb körben hozzáférhetőek, különösen a hátrányos helyzetű közösségek számára. A digitális szakadék, azaz az információs és kommunikációs technológiákhoz való hozzáférés és használat közötti különbségek csökkentése érdekében a civil szervezetek fontos szerepet töltenek be.



Példa erre a Code.org *Hour of Code* kampánya, amely világszerte több millió gyermeket és fiatalot tanított meg a programozás alapjaira, hozzájárul a digitális szakadék csökkentéséhez azért, hogy mindenki számára elérhetővé teszi a digitális kompetenciák elsajátítását, függetlenül a társadalmi és gazdasági háttértől (Code.org 2020).

Javaslatok a civil szervezetek és formális oktatási intézmények közötti együttműködés javítására

A civil szervezetek és a formális oktatási intézmények közötti együttműködés különösen fontos a digitális írástudás széleskörű elterjesztésében. Castells (1996) már korán rámutat arra, hogy a civil szervezetek kiegészítik a formális oktatási rendszerek tevékenységét, mivel képesek olyan rugalmas, személyre szabott megoldásokat kínálni, amelyeket az iskolák és egyetemek nem mindig tudnak megvalósítani. Warschauer (2003) hozzáteszi, hogy a két szektor együttműködése kulcsfontosságú ahhoz, hogy a digitális oktatás valóban befogadóvá váljon, és minden társadalmi réteg számára hozzáférhető legyen.

Szorosabb kapcsolatok és hálózatépítés

Az együttműködés javítása érdekében szorosabb kapcsolatokra és hálózatépítés kialakítására van szükség a civil szervezetek és a formális oktatási intézmények között. Ez magában foglalhatja a közös projektek indítását, a jó gyakorlatok megosztását és az erőforrások összehangolását is (Varga 2022). Az ilyen típusú együttműködés lehetővé teszi, hogy mindkét fél kihasználja a másik előnyeit és erősségeit, ezáltal hatékonyabbá téve a digitális kompetenciák fejlesztését. Például a közös tananyagfejlesztés és a tanárok képzése során a civil szervezetek bevonása lehetővé tenné az innovatív és személyre szabott oktatási módszerek integrálását a formális oktatási rendszerbe (Bacsa-Bán–Cserné Pekkel 2023). Civil szervezetek, mint például az All Digital magyar tagszervezetei, együttműködhetnének a Digitális Jólét Program (DJP) irányításával az oktatási tananyagok fejlesztésében. Az olyan kompetenciák, mint a programozás, adatbiztonság vagy digitális írástudás, beépíthetők lennének az általános és középiskolai tantervekbe. A tanároknak online vagy személyes továbbképzéseket lehetne szervezni, ahol civil szervezetek mutathatják be legjobb gyakorlataikat, például interaktív és gamifikált tanulási módszereket. Ezeket a képzéseket olyan szervezetek is támogathatnák, mint a Code.org vagy a Google, amelyek nemzetközi szinten rendelkeznek ilyen tananyagokkal és oktatási forrásokkal.



Közös finanszírozási és támogatási mechanizmusok

Az együttműködés erősítése érdekében közös finanszírozási és támogatási mechanizmusok kialakítására is szükség lenne. Ez magában foglalhatja a közös pályázatokat és projektek finanszírozását, amelyek lehetővé teszik a civil szervezetek és oktatási intézmények számára, hogy egyesítsék erőforrásait és nagyobb hatást érjenek el. A közös finanszírozás révén növelhető a programok fenntarthatósága és hatékonysága, valamint lehetővé válik a szélesebb körű elérés és a célzottabb támogatás is. Közös pályázati programok indíthatóak az Európai Unió Digital Europe vagy Erasmus+ programja keretében, amelyek támogatják a digitális készségek fejlesztését és az oktatási innovációkat. Civil szervezetek, mint például a TechSoup és a magyar állami intézmények, pályázhatnak közösen az Európai Szociális Alap és más nemzetközi alapok finanszírozására. A projektek finanszírozásával helyi szinten valósulhatnak meg az együttműködések, akár regionális szinten is (pl. hátrányos helyzetű településeken).

Integrált oktatási programok és tantervek

Az integrált oktatási programok és tantervek kialakítása segítheti a formális oktatási rendszerek és a civil szervezetek közötti szinergiák kihasználását. Ez megjelenhet a civil szervezetek által kínált digitális készségfejlesztő modulok beépítésében a formális oktatási tantervekbe, valamint a közös képzési programok kidolgozásában is. Az ilyen típusú integráció lehetővé teszi, hogy a diákok szélesebb körű és mélyebb digitális ismereteket szerezzenek, miközben a formális oktatási rendszerek és a civil szervezetek egyaránt hozzájárulnak a képzésükhöz. Egy vagy több magyar városban kísérleti pilot projekteket lehetne indítani, amelyek célja a civil és az oktatási szektor közötti együttműködési modellek kidolgozása és tesztelése. Ezek a projektek biztosítanák a folyamatos visszajelzést és a programok fokozatos javítását. A pilot projektek révén lehetőség nyílna arra, hogy a tanárok és a civil szféra képviselői közösen dolgozzanak ki olyan módszereket, amelyek hatékonyan integrálják a digitális kompetenciafejlesztést az iskolai tantervbe. Ezen projektek tapasztalatai alapján szélesebb körű bevezetésre is sor kerülhetne a programokban.

Közös mérési és értékelési keretrendszerek

Az együttműködés hatékonyságának növelése érdekében szükség lenne közös mérési és értékelési keretrendszerek kialakítására is. Ezek tennék lehetővé a programok hatásának és eredményeinek összehasonlítását és értékelését, valamint az adatok és eredmények megosztását is. A közös értékelési mechanizmusok révén azonosíthatók a legjobb gyakorlatok és a fejlesztési területek, amelyek hozzájárulhatnak az oktatási programok folyamatos javításához és a résztvevők igényeinek jobb kielégítéséhez.



Az EU által kidolgozott *DigComp*-keretrendszert Magyarországon is fel lehetne használni a digitális kompetenciák mérésére, illetve az oktatási és civil programok eredményességének értékelésére. A *DigComp*-keretrendszer alapján a résztvevők haladását és fejlődését rendszeresen értékelni lehetne. Az oktatási intézmények és civil szervezetek közösen alakíthatnának ki egy olyan adatgyűjtési rendszert, amely lehetővé teszi a résztvevők készségeinek folyamatos nyomon követését és az oktatási programok hatékonyságának mérését.

Rugalmas tanulási környezetek és technológiai eszközök

Az együttműködés sikeres megvalósítása érdekében szükséges a rugalmas tanulási környezet és technológiai eszközök biztosítása is. Ez megjelenhet az online tanulási platformokban, e-learning eszközökben és digitális tartalmak széles körű elérhetőségében és használatában is. Mindezen technológiai eszközök és a digitális tanulási környezetek lehetővé teszik a résztvevők számára, hogy saját tempójukban és saját igényeik szerint tanuljanak, miközben hozzáférhetnek a legmodernebb oktatási anyagokhoz és forrásokhoz. Magyarországon létre lehetne hozni egy olyan központi online oktatási platformot, amelyen a civil szervezetek által fejlesztett tananyagok és digitális képzések elérhetők lennének az iskolák számára. Ez a platform tartalmazhatna videókat, interaktív tesztek és egyéb tanulási anyagokat. Az oktatási intézmények számára elérhető online platform lehetővé tenné, hogy a tanárok könnyedén hozzáférjenek a civil szervezetek által nyújtott oktatási tartalmakhoz. A *Grow with Google* vagy a *Code.org* nyílt oktatási anyagai kiváló példák, amelyek adaptálhatók lennének a magyar oktatási környezethez.

Közösségi alapú tanulási kezdeményezések

A közösségi alapú tanulási kezdeményezések erősíthetik a civil szervezetek és a formális oktatási intézmények közötti együttműködést. Ezáltal a közösségi bevonódást és a helyi igényekre szabott oktatási programok kialakítását. A közösségi alapú tanulás révén a résztvevők jobban be tudnak kapcsolódni a tanulási folyamatba és aktívabb szerepet vállalhatnak saját képzésükben, miközben a civil szervezetek és oktatási intézmények egyaránt hozzájárulnak a közösség fejlődéséhez. A hátrányos helyzetű közösségek bevonása érdekében szervezett közösségi események és digitális műhelyek, például *Hour of Code*-rendezvények szervezhetők, ahol a közösségi szereplők közösen vesznek részt oktatási programokban. Az iskolák és a helyi civil szervezetek együttműködhetnek a közösségi alapú oktatási események megszervezésében, ahol a gyerekek és szüleik egyszerre ismerhetik meg az új digitális készségeket, például a programozás alapjait.



Összegzés

A digitális kompetenciák fejlesztése a 21. század egyik legfontosabb oktatási kihívása. A formális oktatási intézmények mellett a civil szervezetek egyre nagyobb szerepet vállalnak ebben a folyamatban, különösen a hátrányos helyzetű csoportok elérése és támogatása terén. A tanulmány célja az volt, hogy áttekintse a civil szervezetek által kínált digitális készségfejlesztő programok sokféleségét, hatékonyságát, és a résztvevők digitális készségeire gyakorolt hatását. Továbbá célja az is, hogy javaslatokat fogalmazzon meg a civil szervezetek és a formális oktatási intézmények közötti együttműködés javítására.

Eredményeink alapján egyértelművé vált, hogy a civil szervezetek rugalmas és innovatív módszereket alkalmaznak a digitális kompetenciák fejlesztésére. A civil szervezetek által kínált programok sokfélesége és hatékonysága azt mutatja, hogy ezek az intézmények képesek jelentős mértékben hozzájárulni a digitális írástudás terjesztéséhez és a digitális szakadék csökkentéséhez.

A civil szervezetek és a formális oktatási intézmények közötti együttműködés javítása érdekében a tanulmány több javaslatot is megfogalmazott. A szorosabb kapcsolatok és hálózatépítés, a közös finanszírozási és támogatási mechanizmusok, az integrált oktatási programok és tantervek, valamint a közös mérési és értékelési keretrendszerek mind hozzájárulhatnak az együttműködés erősítéséhez. A rugalmas tanulási környezetek és technológiai eszközök biztosítása, valamint a közösségi alapú tanulási kezdeményezések szintén fontos elemei lehetnek az együttműködés sikerének. A tanulmány eredményei összhangban vannak azon korábbi kutatásokkal, amelyek hangsúlyozzák a civil szervezetek szerepét a digitális írástudás fejlesztésében és a társadalmi egyenlőség növelésében (Eynon–Geniets 2015; Helsper–Reisdorf 2017). Azonban rámutatott arra is, hogy a civil szervezetek képesek gyorsabban és rugalmasabban reagálni a társadalmi változásokra, mint a formális oktatási intézmények. Ez különösen fontos a digitális kompetenciák folyamatosan változó területén, ahol az új technológiák és eszközök megjelenése gyors alkalmazkodást igényel. A civil szervezetek kiemelkedő szerepet játszanak a társadalmi befogadás előmozdításában, különösen a digitális készségek terén. Hargittai (2002) szerint a digitális szakadék nemcsak az eszközökhöz való hozzáférés hiányában nyilvánul meg, hanem az online készségek különbségeiben is, amelyet második szintű digitális szakadéknak nevez. A civil szervezetek ebben kiemelkedő szerepet játszanak, hiszen képesek elérni azokat a csoportokat, akik alacsonyabb szintű online készségekkel rendelkeznek, és célzott oktatási programok révén segítik őket a digitális világban való eligazodásban (Hargittai 2002). Ez különösen fontos a társadalmi esélyegyenlőség előmozdításában, mivel a digitális készségek fejlesztése munkaerő-piaci lehetőségeket és társadalmi integrációt biztosít a hátrányos helyzetű csoportok számára. Bonfadelli (2002) kifejti, hogy a civil szervezetek innovatív módon közelítik meg a digitális írástudás kérdését, és képesek olyan tanulási lehetőségeket kínálni, amelyek figyelembe veszik a helyi közösségek igényeit és lehetőségeit, ezáltal csökkentve a digitális szakadékot.



Összességében megállapíthatjuk, hogy a digitális kompetenciák fejlesztése kulcsfontosságú a 21. századi készségek kialakításában és a társadalmi befogadás elősegítésében. Bár a formális oktatási rendszerek alapvető szerepet játszanak ebben a folyamatban, a civil szervezetek innovatív és rugalmas megközelítései kiegészítik és erősítik ezeket az erőfeszítéseket. A digitális kompetenciák fejlesztésére irányuló nemzetközi és hazai törekvések támogatják ezen célok elérését, de a sikeres megvalósítás érdekében szoros együttműködésre van szükség az oktatási intézmények, a civil szervezetek és a kormányzati szervek között.

A civil szervezetek által kínált digitális készségfejlesztő programok sokfélesége és hatékonysága azt mutatja, hogy ezek az intézmények képesek jelentős mértékben hozzájárulni a digitális írástudás terjesztéséhez és a digitális szakadék csökkentéséhez. Az innovatív és rugalmas oktatási módszerek lehetővé teszik, hogy a civil szervezetek hatékonyan elérjék és támogassák a különböző célcsoportokat, különösen a hátrányos helyzetűeket.

Összegzőképpen, a civil szervezetek rugalmasabb, személyre szabottabb és innovatívabb oktatási módszereket alkalmaznak, amelyek jelentős mértékben hozzájárulnak a digitális írástudás elterjesztéséhez és a digitális szakadék csökkentéséhez. Az együttműködés erősítése a formális oktatási intézményekkel tovább növelheti ezeknek a programoknak a hatékonyságát és elérését. A közös finanszírozási mechanizmusok, integrált oktatási programok, rugalmas tanulási környezetek és közösségi alapú tanulási kezdeményezések mind hozzájárulhatnak a digitális kompetenciák széleskörű fejlesztéséhez és a társadalmi egyenlőség növeléséhez.

Irodalom

- Bacsa-Bán A. (2020). Multimédia a Dunaújvárosi Egyetemen. XXVI. Multimédia az oktatásban nemzetközi konferencia (2020. június 11–12.), plenáris előadások (2020. június 11.).
- Bacsa-Bán A.–Cserné Pekkel M. (2023): A pedagógusképzés alternatív útjai, egy civil szerveződés jó példája. *Civil Szemle*, 20., (7), Különszám, pp. 123–137.
- Balázs L. (2019): Civil szervezetek és vezetői sajátosságok: vizsgálati lehetőségek szervezetpszichológiai megközelítésből. *Civil Szemle*, 16., (4.), pp. 25–41.
- Baller, S.–Dutta, S.–Larvin, B. (2016): The Global Information Technology Report 2016: Innovating in the Digital Economy. *World Economic Forum*. <https://www.weforum.org/reports/the-global-information-technology-report-2016>
- Bartal O.–Rajcsányi-Molnár M. (2020). A 21. századi tanár és a mobileszközök. *Journal of Applied Technical and Educational Sciences*, 10., (4.), pp. 53–66.
- Bonfadelli, H. (2002): The Internet and Knowledge Gaps: A Theoretical and Empirical Investigation. *European Journal of Communication*, 17., (1), pp. 65–84. <https://doi.org/10.1177/0267323102017001607>
- Castells, M. (1996): *The rise of the network society*. New York: Blackwell Publishers.
- DJP (2016): Digitális Jólét Program. Digitalis Jolet ProgramErstad, O. (2005). *Digital kompetanse i skolen* (Digital literacy in the school). Oslo: University Press. European Commission (2018). Digital Competence Framework for Citizens. European Commission
- European Commission (2020): *Digital Education Action Plan 2021–2027* European Commission.



- European Commission. (2016): *A New Skills Agenda for Europe*. <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1223>
- Eynon, R.–Geniets, A. (2015): The digital skills paradox: How do digitally excluded youth develop skills to use the internet?. *Learning, Media and Technology*, 40., (3), pp. 342–359.
- Eynon, R.–Malmberg, L.-E. (2011): Understanding the Online Learner: Characteristics and Challenges of Students in Higher Education. *Computers & Education*, 56., (3), pp. 423–433. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.09.020>
- Hargittai, E. (2002). Second-level digital divide: Differences in people’s online skills. *First Monday*, 7., (4).
- Helsper, E. J.–Reisdorf, B. C. (2017): The emergence of a “digital underclass” in Great Britain and Sweden: Changing reasons for digital exclusion. *New Media & Society*, 19., (8), pp. 253–1270.
- Keszi-Szeremlei A.–Kókuti T.–Balázs, L. (2023): Digitális (kézség) fejlesztés – Az Európai Unió digitális elvárásai, állami és civil szereplők a Nemzeti Digitális megvalósításában. *Civil Szemle*, 20., (7), Különszám, pp. 139–157.
- Kovács, Sz.–Wenting, S. (2020): Footprint of women in the Hungarian STEM-landscape: Gaps and links. In: András, István–Rajcsányi-Molnár, Mónika (Eds.): *East-West Cohesion IV: Strategic study volumes*. Subotica: Cikos Stampa, pp. 129–142.
- Kókuti T. (2015): Hallgatói jövőorientáció mint versenyképes attitűd. In: András István–Rajcsányi-Molnár Mónika–Németh István (Szerk.): *Nyelvi terek*. Dunaújváros: DUF Press, pp. 183–194.
- Kókuti T. (2022): Társadalmi hatások és MI! In: Obádovics Csilla–Resperger Richárd–Széles Zsuzsanna (Szerk.): *Pandémia – Fenntartható gazdálkodás – Környezettudatosság*. Sopron: Soproni Egyetemi Kiadó, pp. 312–324.
- Maczó E. (2023): A digitális oktatásban felhalmozott hátrányok és kompenzációs lehetőségei hátrányos helyzetű csoportoknál. *Civil Szemle*, 20., (7), Különszám, pp. 91–106.
- OECD (2019): *Skills Outlook 2019: Thriving in a Digital World*. OECD Publishing. OECD.
- Rajcsányi-Molnár, M.–Balázs, L.–András, I.–Czifra, S. (2024a): Competition as an Effective Motivational Tool in Online Education. In: Anikó Szakál (Szerk.): *IEEE 11th International Conference on Computational Cybernetics and Cyber-Medical Systems: ICC 2024: Proceedings*. Budapest, pp. 83–88.
- Rajcsányi-Molnár M. (2019): MaTech: Digitális eszközhasználaton alapuló kreatív matematika verseny szervezése középiskolás tanulóknak. In: Fodorné T. K. (Szerk.): *Felsőoktatási innovációk a tanulás korában: a digitalizáció, képességfejlesztés és a hálózatosodás kihívásai*. Pécs: MELLearn Egyesület, pp. 19–32.
- Rajcsányi-Molnár, M.–Balázs, L.–András, I. (2024b): Online Leadership Training in Higher Education Environment. *Acta Polytechnica Hungarica*, 21., (1), pp. 39–52.
- Selwyn, N. (2004): Reconsidering political and popular understandings of the digital divide. *New Media & Society*, 6., (3), pp. 341–362. <https://doi.org/10.1177/1461444804042519>
- Szűts Z.–Szűts-Novák R. (2023): A social media és az okoseszközök kommunikáció jellemzőinek hatása a pedagógiára: Elméleti alapvetés a kommunikációs és a neveléstudomány kapcsolatáról. *Magyar Nyelvőr*, 147., (5), pp. 565–582.
- Szűts-Novák R.–Szűts Z. (2019). A tanári kompetenciák néhány kérdése Imre Sándor pedagógiai rendszerében. *Különleges Bánásmód*, 5., (2), pp. 55–62.
- Van Dijk, J. (2020): *The Digital Divide*. New York: Polity Press.
- Varga A. (2023): A szervezeti kultúra versus esélyegyenlőség. *Civil Szemle*, 20., (7), Különszám, pp. 61–75.
- Varga, A. (2022): Társadalmi felelősségvállalás, avagy az esélyteremtő értékteremtés. *Civil Szemle*, 19., (4.), pp. 23–40.
- Warschauer, M. (2003): *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide*. MIT Press.



Hivatkozások

All Digital (2021): About Us. All Digital
Code.org (2020): Hour of Code. Code.org
Google (2021): Grow with Google. Grow with Google
TechSoup (2021): Women in Tech. TechSoup



Fotó/Photo: Németh István Péter