



CENTRUL ROMÂN
DE POLITICI EUROPENE
CRPE

DEFENDING EUROPE, PROVIDING EXPERTISE

Reducerea decalajului digital.

Exemple de bună practică pentru o digitalizare inclusivă



Photo by [Maac India](#) on [Unsplash](#)



Co-funded by
the European Union

Cuprins

Introducere.....	3
Metodologie.....	6
Inițiative cu impact în domeniul digital - sectorul privat.....	7
1. Digitaliada	
2. Programul Code Kids	
3. Hi Digital – Vodafone	
4. Fondul Științescu	
Inițiative cu impact în domeniul digital - sectorul public.....	16
1. Municipiul Deva	
2. Municipiul Iași	
3. Municipiul Baia Mare	
4. Municipiul București	
5. Municipiul Oradea	
6. Consiliul Județean Buzău	
7. Municipiul Cluj-Napoca	
Investiții în infrastructura digitală prin PNRR.....	20

Introducere

Uniunea Europeană și-a stabilit obiective extrem de ambițioase prin programul de politică privind deceniul digital, cu anul 2030 ca punct de reper pentru transformarea digitală. Programul se bazează pe 4 piloni, cu măsuri ambițioase la nivelul creșterii de competențe digitale pentru cetățeni și a numărului de specialiști ICT, digitalizarea serviciilor publice, transformarea digitală a întreprinderilor și infrastructuri digitale sigure și durabile. Mai mult, programul stabilește și un mecanism anual de cooperare între Comisia Europeană și statele membre pentru a atinge obiectivele și țintele asumate.

- **Competențe digitale:** Cel puțin 80% dintre cetățenii UE cu vârsta între 16 și 74 ani ar trebui să dețină competențe digitale de bază, cu peste 20 de milioane de specialiști în domeniul TIC angajați, iar decalajele de gen în profesiile TIC ar trebui reduse semnificativ.
- **Întreprinderi:** 75% dintre companii ar trebui să adopte tehnologii avansate, precum cloud, inteligență artificială și big data. Numărul „unicornilor” europeni ar trebui să se dubleze. Peste 90% dintre IMM-uri ar trebui să atingă un nivel de bază de intensitate digitală.
- **Infrastructură:** Conectivitate universală gigabit 100%, dezvoltarea de semiconductori de ultimă generație pentru a dubla cota UE în producția globală, 10.000 de noduri de margine (edge nodes) sigure și neutre din punct de vedere climatic și primul computer accelerat cuantic până în 2030.
- **Servicii publice:** Acces online 100% la principalele servicii publice, servicii de e-sănătate și identitate digitală.

România s-a aliniat acestui cadru, asumându-și o serie de obiective pentru accelerarea transformării digitale în următorii cinci ani, prin adoptarea în octombrie 2024 a Planului Național de Acțiune Digitală. Cu toate acestea, cifrele care descriu situația actuală pe cei 4 piloni, dar și obiectivele digitale asumate de România, ne indică numeroase provocări ce trebuie adresate. Principalele provocări rămân nivelul limitat al competențelor digitale de bază, dar și procesul lent de adoptare a noilor tehnologii (Inteligență Artificială, servicii edge și cloud). Nivelul competențelor digitale de bază în România rămâne unul îngrijorător și, conform Indexului economiei și societății digitale (DESI 2025), doar 27,7% dintre românii cu vârste între 16 și 74 de ani dețin competențe digitale de bază, un nivel ce a stagnat în ultimii ani și mult sub media Uniunii Europene de 54%, respectiv ținta europeană de 80% până în 2030. România și-a asumat un obiectiv modest, de doar 50% ca referință pentru anul 2030, în timp ce decalajele interne se adâncesc, în special în rândul locuitorilor din mediul rural, al persoanelor vulnerabile și al comunităților dezavantajate — exact acolo unde îmbunătățirea accesului la servicii și competențe digitale ar fi urgentă.

Aceste discrepanțe sunt accentuate de diferențe sociale și demografice majore și, pe termen lung, clivajele pot crește în lipsa unor acțiuni ținute de suport pentru categoriile aflate în risc de excluziune digitală. Conform DESI 2025, doar 20,9% dintre locuitorii din mediul rural dețin competențe digitale de bază, față de media europeană de 47,5%, iar în rândul persoanelor vârstnice de 65–74 de ani procentul scade la doar 6,1%, comparativ cu 28,2% la nivelul UE. Nivelul educațional este un factor decisiv: 63,9% dintre persoanele cu studii superioare au competențe digitale de bază (față de 79,8% în UE), în timp ce doar 12,6% dintre cele cu educație redusă ating acest prag (față de 33,6% în UE). Tinerii de 16–24 de ani sunt mai familiarizați cu tehnologia, însă doar 47,2% dintre ei ating nivelul de competențe de bază, comparativ cu 70% media UE. În privința genului, diferențele sunt și ele prezente: 29,1% dintre bărbați au competențe digitale de bază, comparativ cu 26,5% dintre femei.

România are un potențial real de a accelera procesul de digitalizare. Există inițiative valoroase în administrația publică, în special la nivel local, în mediul privat și în sectorul civic, iar resursele europene oferă o oportunitate importantă de a reduce excluziunea digitală. Valorificarea acestor bune practici, corelată cu o viziune comună și cu un dialog deschis între instituții, experți și societatea civilă, poate contribui la atingerea obiectivelor digitale asumate de România. La Centrul Român de Politici Europene am publicat deja [prima analiză independentă a Planului Național privind Deceniul Digital](#).

Ne-am propus însă să documentăm și exemple de bune practici din România, provenite atât din sectorul public, cât și din cel privat, care au ca obiectiv principal dezvoltarea competențelor digitale în rândul elevilor și grupurilor vulnerabile — persoane vârstnice, locuitori din mediul rural sau persoane cu un nivel scăzut de educație. Scopul demersului este de a evidenția inițiativele care contribuie la reducerea decalajului digital și la promovarea incluziunii digitale. Așa cum subliniază și raportul de țară DESI 2025, activitățile de formare în domeniul competențelor digitale rămân preponderent în responsabilitatea sectorului privat.

Ceea ce am observat este, însă, un număr mult mai redus de acțiuni și proiecte continue, pe termen lung, derulate de autoritățile publice locale, comparativ cu inițiativele venite din mediul privat – în special din partea mediului de afaceri și a societății civile. Inițiativele autorităților locale sunt de cele mai multe ori concepute ca activități de proiect, cu obiective mai degrabă generale, fără o asumare clară a faptului că una dintre provocările majore la nivel local este nivelul scăzut al competențelor digitale. În absența unei analize reale de nevoi și a unor obiective digitale bine definite, proiectele locale rămân adesea fragmentate, cu o continuitate redusă și cu indicatori de impact neclar formulați. Totuși, există și excepții, cu programe continue, dezvoltate de serviciile de asistență socială sau adesea în parteneriat cu organizații ale societății civile și mediul de afaceri.

Pe lângă investițiile în infrastructura digitală și dotările hardware, finanțate în ultimii ani în special prin PNRR, numeroase autorități publice au derulat, individual sau în parteneriat cu organizații ale societății civile, programe de formare dedicate elevilor, profesorilor și persoanelor vârstnice în domeniul competențelor digitale. La nivelul direcțiilor de asistență socială se desfășoară de multe ori proiecte adresate seniorilor, iar la nivelul bibliotecilor publice și al instituțiilor de învățământ sunt implementate inițiative destinate elevilor și cadrelor didactice. Aceste programe rămân, însă, limitate ca obiective, grup țintă și scalabilitate, deși sunt esențiale pentru incluziunea digitală, motiv pentru care încurajăm extinderea și consolidarea lor la nivel local și național.

În mediul privat și în societatea civilă, remarcăm o serie de programe pe termen lung, cu rezultate foarte bune, care oferă sprijin atât pentru dezvoltarea competențelor digitale de bază, cât și pentru competențe avansate, în special în rândul elevilor. Inițiative precum *Digitaliada*, *Hi Digital*, *Code Kids*, *Centrul Digital pentru Femei* sau *Fondul Științescu* sunt exemple de bună practică ce demonstrează că lucrurile pot evolua atunci când există continuitate și viziune.

CODE Kids este o inițiativă educațională destinată copiilor din mediul rural cu vârste între 10 și 14 ani, care urmărește să dezvolte abilități de programare și să le ofere acces la activități STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Matematică) prin crearea de cluburi de programare în biblioteci publice din România. Inițiativa a crescut de la a lucra cu 35 de biblioteci publice în 2017 la 145 în 2025, formând 289 de cluburi de programare și implicând aproximativ 14.000 de copii din mediul rural. **Digitaliada** a devenit un program național cu 101 școli partenere, peste 7.000 de profesori, 5.000 de părinți și peste 25.000 de elevi care utilizează resursele sale educaționale. **Hi Digital** a sprijinit peste 5.000 de seniori din mai mult de 60 de localități, prin parteneriate cu 11 organizații și 17 biblioteci publice. **Fondul Științescu**, activ în 19 județe prin 15 fundații comunitare, este prezent în peste 200 de localități și a finanțat peste 430 de proiecte STEM.

În continuare, prezentăm zece exemple de bună practică, selectate atât din mediul privat, cât și din sectorul public, care ilustrează modele sustenabile și replicabile de dezvoltare a competențelor digitale la nivel local.

Metodologie

Cercetarea a inclus o etapă preliminară de documentare, bazată pe analiza informațiilor disponibile în spațiul public. Am aplicat metode distincte în funcție de tipul actorilor implicați în implementarea inițiativelor, diferențiind între autoritățile publice și inițiativele private. Pentru inițiativele din domeniul public, au fost trimise aproape 100 de solicitări de informații și au fost organizate 5 interviuri de cercetare. Pentru inițiativele din sectorul privat, au fost organizate 8 interviuri de cercetare.

Pentru autoritățile publice, au fost transmise solicitări scrise în baza Legii 544/2001 privind liberul acces la informațiile de interes public, prin care s-au cerut date referitoare la proiectele derulate în domeniul digitalizării, cu accent pe cele dedicate dezvoltării competențelor digitale în rândul grupurilor vulnerabile. Datele primite au fost completate cu cele disponibile în spațiul public sau prin interviuri de cercetare. Solicitări de informații au fost transmise către toate reședințele de județ și consiliile județene, o limitare a cercetării fiind faptul că nu a putut urmări astfel de inițiative la nivelul tuturor unităților administrativ-teritoriale. Cu toate acestea, cercetarea preliminară a inclus informațiile disponibile online la nivelul tuturor autorităților publice locale.

Pentru inițiativele din sectorul privat, am identificat și selectat programe considerate relevante și reprezentative ca exemple de bune practici în domeniul creșterii competențelor digitale în rândul categoriilor vulnerabile. Desigur, nu sunt singurele acestea, existând multe alte inițiative ce reușesc să îmbunătățească accesul la lumea digitală. După etapa de documentare, au fost contactate organizațiile și persoanele responsabile de implementarea acestor programe, iar prin interviuri semistructurate s-au colectat date privind obiectivele, activitățile și rezultatele obținute.

Documentarea inițiativelor digitale a urmărit să ofere o imagine detaliată asupra modului de funcționare al fiecărei inițiative, a rezultatelor obținute și a mecanismelor care asigură impactul pe termen lung. Pentru fiecare inițiativă analizată, au fost examinate obiectivele generale, perioada de implementare, grupurile țintă vizate și aria geografică de acțiune, precum și sursele de finanțare care au susținut activitățile. Analiza a inclus, de asemenea, parteneriatele dezvoltate la nivel local, cu organizații neguvernamentale, biblioteci, școli sau alte instituții comunitare, și modul în care aceste colaborări au contribuit la atingerea obiectivelor propuse. Relația cu autoritățile publice locale a constituit un alt element de analiză, fiind urmărită măsura în care sprijinul instituțional a facilitat implementarea programelor sau, dimpotrivă, a limitat extinderea acestora. În plus, analiza a vizat sustenabilitatea programelor, continuarea activităților și eventuale planuri de extindere.

Inițiative cu impact în domeniul digital - sectorul privat

Inițiativele Digitaliada, CODE Kids, Hi Digital, Centrul Digital pentru Femei și Fondul Științescu au ca scop creșterea competențelor digitale și reducerea decalajelor digitale. Împreună, aceste inițiative au ajuns la peste 120.000 de beneficiari direcți și indirecți, în special din medii social-vulnerabile sau cu acces limitat la educație digitală, și au creat platforme și hub-uri care permit continuitatea și multiplicarea impactului în timp.

1. Digitaliada

Digitaliada este un program național gratuit de educație digitală, lansat în 2016 de Fundația Orange. A pornit ca un proiect pilot în 10 școli din mediul rural și a crescut treptat, devenind una dintre cele mai cunoscute inițiative de digitalizare a educației din România. În prezent, programul numără 101 școli partenere.

Programul sprijină elevii de gimnaziu, profesorii și părinții să folosească resurse digitale interactive, crescând astfel competențele digitale și performanța școlară și reducând decalajele dintre mediul rural și urban.

Programul se bazează pe trei direcții majore de intervenție:

- **Formarea profesorilor:** sesiuni de instruire pentru utilizarea platformei și a metodologiilor digitale, cu posibilitatea ca unii profesori să devină ulterior formatori pentru alți colegi. Rețeaua Digitaliada a lucrat cu peste 7.000 de profesori și 5.000 de părinți din 101 școli partenere, iar resursele platformei sunt folosite de mai mult de 25.000 de elevi.
- **Dotări IT în școli:** peste 2.100 de tablete și peste 300 de echipamente (laptopuri, videoproiectoare, table interactive) distribuite școlilor partenere.
- **Platforma online www.digitaliada.ro:** o bibliotecă digitală cu peste 4.000 de resurse educaționale deschise, inclusiv lecții interactive, exerciții și teste pentru Evaluarea Națională.

Finanțarea programului provine din fondurile Fundației Orange, completate de proiecte europene și de servicii de formare oferite adițional față de cele gratuite din cadrul programului.

Digitaliada se bazează pe colaborarea cu școlile și comunitățile locale. Beneficiarii direcți sunt elevii de gimnaziu și profesorii din cele 101 școli partenere, din rural și urban mic în special, dar programul se adresează și părinților care sunt implicați activ în procesul educațional digital.



Sursa imaginii: Fundația Orange

O noutate a platformei este concursul #Digitaliada care premiază elevii peste 14 ani, profesorii și pasionații de educație digitală care creează materiale didactice originale și open source pentru clasele I-VIII. Participanții pot înscrie aplicații și platforme, conținut video, proiecte didactice sau alte resurse educaționale digitale. Cele mai bune lucrări sunt premiate cu echipamente electronice și IT. Toate resursele din edițiile anterioare sunt disponibile pe www.platformadigitaliada.ro

Platforma este utilizată lunar de aproximativ 15.000 de persoane, iar în 2025 numărul utilizatorilor care accesează resursele de mai multe ori pe lună a ajuns la 70.000–80.000 de persoane. Pe lângă datele cantitative, profesorii implicați în program au relatat îmbunătățiri vizibile în competențele digitale ale elevilor și o mai mare deschidere către învățarea asistată de tehnologie.

Relația cu autoritățile publice se stabilește, de regulă, prin intermediul școlilor și inspectoratelor școlare, cu implicarea autorităților locale în special în componentele care presupun dotări IT. În unele cazuri, aplicațiile la program sunt depuse chiar de către primării, în parteneriat cu școlile și inspectoratele, ceea ce asigură o coordonare mai eficientă la nivel local. **Relația cu ONG-urile și partenerii locali se bazează pe colaborarea cu fundații, asociații și companii care contribuie la dezvoltarea de conținut, instruire și servicii tehnice.**

Aceste parteneriate aduc inovație și diversitate programului, un exemplu fiind colaborarea cu Mediawise Society pentru dezvoltarea de resurse dedicate educației media. Mai mult, există și o implicare activă a acestora în îmbunătățirea politicilor publice, mai ales în cadrul consultărilor privind modificările Legii educației sau grupuri de lucru ale societății civile pe teme de digitalizare.

Obiectivul principal al programului este extinderea accesului la educația digitală pentru elevi, profesori și părinți, și creșterea capacității partenerilor locali prin dezvoltarea unei platforme din ce în ce mai autonomă. Adicional, programul își propune să contribuie la introducerea educației media ca disciplină în școli și la promovarea unui consum echilibrat de tehnologie în rândul elevilor.

2. Programul Code Kids

Programul CODE Kids a început în 2017, lansat de Fundația Progress, în parteneriat cu Asociația Etic, și finanțat de Romanian-American Foundation (RAF). CODE Kids este o inițiativă educațională destinată copiilor din mediul rural cu vârste între 10 și 14 ani, care urmărește să dezvolte abilități de programare și să le ofere acces la activități STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Matematică) prin crearea de cluburi de programare în biblioteci publice din România. Aceste cluburi sunt destinate să faciliteze învățarea gratuită a limbajelor de programare, dar și să se implice în viața comunității.

Fundația Progress, prin echipa CODE Kids, pune la dispoziție o curriculă structurată pe două nivele, care este aplicată în cluburi:

- **Nivelul Începători (Anul 1)**, unde copiii învață noțiuni de bază în programare și coding.
- **Nivelul Avansați (Anul 2)**, în care copiii continuă cu activități mai complexe, cum ar fi robotică, Arduino, dezvoltarea aplicațiilor mobile, și proiecte IT, dar și dezvoltarea de abilități soft skills.

CODE Kids organizează și susține concursuri anuale care oferă copiilor oportunitatea de a-și prezenta proiectele realizate în cadrul cluburilor. Aceste concursuri sunt organizate în două etape: una regională și una națională, cu scopul de a încuraja inovarea și dezvoltarea abilităților tehnice ale copiilor. La târgurile regionale de știință, elevii din cluburile CODE Kids își expun proiectele realizate în domenii precum robotică, aplicații mobile și multe altele. Acestea sunt evaluate și cele mai bune echipe sunt selectate pentru a avansa la etapa națională. Târgul Național de Știință CODE Kids ia forma unei expoziții interactive, unde echipele calificate din diferite regiuni ale țării își prezintă proiectele. De exemplu, în 2023, evenimentul s-a desfășurat la Universitatea Politehnică din București, iar echipele au avut ocazia să arate cum proiectele lor au fost bazate pe nevoi comunitare.

Referitor la colaborarea cu autoritățile publice, CODE Kids lucrează anual cu aproximativ 250 de primării din întreaga țară, în special din mediul rural. În România, bibliotecile publice funcționează în subordinea autorităților publice locale, și nu a Ministerului Culturii, ceea ce determină un mecanism administrativ complex în gestionarea proiectelor. În cadrul programului CODE Kids, parteneriatul se stabilește direct cu fiecare primărie, iar bibliotecile acționează ca implementatori locali ai proiectului, în baza acordurilor încheiate la nivelul administrațiilor. Această structură presupune o coordonare atentă și, uneori,⁹ întâmpină obstacole legate de resurse și priorități instituționale.

Bugetele bibliotecilor sunt determinate de finanțarea locală și, de regulă, sunt limitate, ceea ce face ca activitățile de digitalizare să nu fie întotdeauna tratate ca o prioritate la nivel local. Din cauza acestui cadru financiar și administrativ, extinderea rețelei de cluburi CODE Kids depinde în mare măsură de disponibilitatea și sprijinul autorităților locale.

Deși programul nu solicită cofinanțare din partea acestora, tocmai pentru a menține accesul gratuit pentru toți copiii, lipsa unui sprijin mai consistent și a unei colaborări flexibile cu administrațiile locale limitează potențialul de dezvoltare și replicare a inițiativei în alte comunități.

În ceea ce privește colaborarea cu grupurile civice, ONG-uri sau alți actori locali, programul CODE Kids urmărește extinderea rețelei sale în cât mai multe comunități, inclusiv în localități unde bibliotecile sau autoritățile publice nu dispun de resursele necesare ori nu manifestă interes pentru implicare. În astfel de situații, echipa programului identifică soluții alternative, cum ar fi organizarea cluburilor în cadrul unităților de învățământ sau în parteneriat cu organizații civice locale care pot oferi spațiu și sprijin logistic. De asemenea, în unele cazuri, bibliotecile optează pentru constituirea propriilor asociații, separate administrativ de primării, pentru a-și asigura o mai mare autonomie în gestionarea activităților educaționale și în dezvoltarea inițiativelor de formare digitală. Această flexibilitate permite adaptarea programului la nevoile locale și contribuie la menținerea unei prezențe active a CODE Kids chiar și în comunitățile unde colaborarea instituțională este mai dificilă.

Inițiativa CODE Kids este activă și pe partea de advocacy și implicare în dezbateri privind politicile publice pe teme de digitalizare, având ca obiectiv creșterea imaginii bibliotecilor la nivel local, în special în contextul digitalizării și al educației STEM pentru copii.

Mai mult, a participat la consultări și dezbateri pe teme de digitalizare, inclusiv la consultările organizate pentru Planul Național de Redresare și Reziliență (PNRR).



Sursa imaginii: Progress Foundation

Rezultatele CODE Kids arată un progres semnificativ în zonele rurale, pornind de la 35 de biblioteci publice în 2017 și ajungând la 145 de biblioteci și 289 de cluburi de programare în 2025. Până în prezent, aproximativ 14.000 de copii au învățat alături de CODE Kids

Programul raportează rezultate semnificative, demonstrând o capacitate rapidă de a produce schimbări pozitive la nivel comunitar. Unul dintre principalele efecte observate a fost creșterea gradului de încredere al bibliotecarilor în lucrul cu tinerii, fapt care a condus la diversificarea serviciilor educaționale oferite acestora. Îmbunătățirea comunicării dintre biblioteci și comunitățile locale a determinat o implicare mai activă a tinerilor în activitățile educaționale și a stimulat dezvoltarea unor inițiative comunitare inovatoare. Fundația Progress a realizat o analiză **SROI (Social Return on Investment)**, metodă care evaluează impactul social al unui proiect prin conversia beneficiilor sociale, economice și de mediu în valori financiare, pentru a reflecta eficiența investiției. Conform acestei analize, valoarea SROI a proiectului **CODE Kids** în anul 2024 este de **1:9,04**, ceea ce indică faptul că fiecare leu investit a generat o valoare socială echivalentă cu 9,04 lei.

În ceea ce privește sustenabilitatea și continuitatea programului, CODE Kids își propune să continue și după 2026, anul în care se va încheia cel de-al treilea ciclu de finanțare RAF.

3. Hi Digital - Vodafone

Hi Digital este un program lansat de Fundația Vodafone România, dedicat seniorilor de peste 65 de ani, cu scopul de a îmbunătăți competențele digitale ale acestora, de a reduce izolarea socială și de a încuraja incluziunea digitală. Programul a debutat în noiembrie 2023, printr-un proiect pilot de un an, desfășurat în 11 localități din România. În parteneriat cu ONG-uri locale și Fundația Regală Margareta a României, Hi Digital a fost adaptat pentru realitățile din România, având o metodologie de program, un ghid Hi Digital gratuit și public, și un program structurat de formare a formatorilor, pentru ca aceștia să devină multiplicatori ai cunoștințelor digitale în comunitățile lor. **În 2024, programul a fost extins, ajungând la 11 noi organizații și 17 biblioteci publice.**

Programul are două aspecte cheie:

- **Bibliotecile transformate în hub-uri digitale și sociale - Atelierele Hi Digital**

Elementul central al proiectului este transformarea bibliotecilor din comunități în hub-uri digitale și sociale. Programul Hi Digital formează bibliotecarii care devin ambasadori digitali pentru seniori. În cadrul atelierelor, aceștia îi sprijină pe participanți să navigheze cu încredere în lumea tehnologică, oferindu-le instrumentele necesare pentru a fi mai independenți și activi.

Atelierele Hi Digital se bazează pe Ghidul Hi Digital, care include 14 teme practice și relevante în viața de zi cu zi (de la utilizarea smartphone-ului, comunicare online și siguranță digitală, până la internet banking, cumpărături online sau social media). Pe baza acestor teme se organizează 10 ateliere, cu grupuri mici de seniori (maximum 15 participanți), pentru a păstra o învățare personalizată și interactivă. Întâlnirile au loc, în majoritatea bibliotecilor, de două ori pe săptămână și durează aproximativ două ore, incluzând și un coffee break, pentru socializare. La finalul atelierului, seniorii primesc diplome, iar sesiunea este încheiată cu o activitate de celebrare, din nou punând accentul pe socializare, și pe crearea unui adevărat spațiu comunitar.

Pentru a susține acest proces, Fundația Vodafone a dotat bibliotecile selectate cu echipamente IT de bază și consumabile necesare derulării atelierelor. La finalul perioadei de implementare, fiecare bibliotecă va primi kit-ul tehnologic utilizat pe parcursul programului. Totodată, bibliotecile beneficiază de un mini-grant, cu valori între 5.000 și 6.000 de euro, menit să le facă mai active pentru întreaga comunitate. Aceste fonduri pot fi folosite pentru organizarea unor momente de socializare pentru comunitate (de exemplu, coffee breaks), sau pentru achiziții necesare bibliotecii, astfel încât spațiul să devină mai conectat la viața comunitară.

- **Asistență digitală în magazinele Vodafone**

A treia direcție a programului Hi Digital include o componentă de asistență digitală oferită seniorilor direct în două magazine Vodafone din București: seniorii beneficiază de asistență prioritară din partea experților tehnici Vodafone, și de sprijin personalizat.

Relația cu autoritățile publice se bazează pe parteneriatele cu primăriile. În București și Ilfov, Direcția Generală de Asistență Socială a Municipiului București (DGASMB) și Direcția Generală de Asistență Socială și Protecția Copilului (DGASPC) pun la dispoziție spațiile și echipele dedicate programului, fără a contribui financiar, dar asigurând o resursă umană permanentă, care poate fi formată și implicată în continuare pentru extinderea activităților.



Până acum, programul Hi Digital a ajutat peste 5.000 de seniori de peste 65 de ani din mai bine de 60 de localități să-și dezvolte abilitățile digitale.

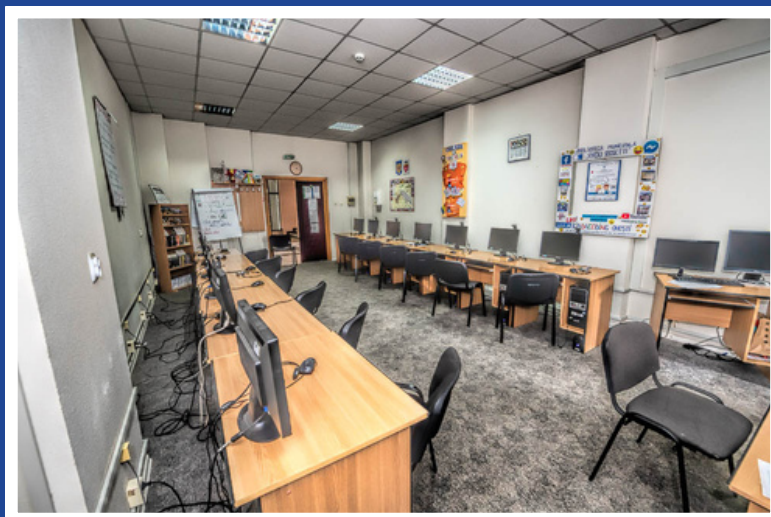
Pentru ca acest lucru să fie posibil, au fost formați 150 de traineri – bibliotecari, asistenți sociali și reprezentanți ai ONG-urilor – care susțin ateliere de educație digitală după metodologia Fundației Vodafone.

În jurul lor s-a creat o adevărată rețea de sprijin: 17 biblioteci publice, 19 ONG-uri locale și 15 centre de zi au devenit hub-uri active de învățare pentru vârstnici, reușind să ducă mai departe mesajul și impactul programului în comunitățile lor. Doar în 2024, peste 1.000 de seniori au participat la cursuri și și-au îmbunătățit competențele digitale, ghidați de 86 de instructori. Bibliotecile, centrele pentru vârstnici și organizațiile implicate și-au consolidat astfel capacitatea de a lucra pe termen lung cu comunitățile lor, folosind Ghidul Hi Digital ca instrument principal.

Programul HI DIGITAL în biblioteca municipală din Onești

În cadrul programului Hi Digital, seniorii de peste 65 de ani participă de două ori pe săptămână la ateliere de digitalizare organizate la Biblioteca Municipală din Onești, unde învață cum să folosească telefonul mobil, adresa de mail, servicii tip ghiseul.ro, cum să se ferească de fraudele online etc. Atelierele sunt interactive și bibliotecarii formați de Hi Digital adaptează lecțiile în funcție de dorințele seniorilor.

Biblioteca colaborează cu toate instituțiile de învățământ din județ, dezvoltând parteneriate și cu Asociația Pensionarilor și Asociația Nevăzătorilor din județul Bacău, pentru a asigura accesul la activități educaționale și sprijin pentru diverse categorii de beneficiari. Colaborarea cu serviciile de asistență socială contribuie la integrarea programelor bibliotecii în comunitățile vulnerabile și la extinderea impactului acestora.



Sursa imaginii: Biblioteca Onești

Biblioteca menține o colaborare activă cu grupurile civice și organizațiile neguvernamentale din regiune, participând la proiecte și inițiative cu componentă educațională și digitală. Implicarea constantă în programe naționale de digitalizare i-a permis instituției să își consolideze rețeaua de parteneriate și să își diversifice activitățile adresate publicului.

Din punct de vedere financiar, programul Hi Digital nu generează costuri pentru bibliotecă, toate cheltuielile fiind acoperite de Fundația Vodafone. Biblioteca beneficiază anual de un grant în valoare de 5.000 de euro, utilizat exclusiv pentru organizarea cursurilor de formare digitală și a activităților de socializare destinate seniorilor. În anul 2025, peste 100 de persoane au beneficiat direct sau indirect de activitățile derulate în cadrul programului.

Biblioteca reprezintă un model de continuitate și inovație în acest domeniu. Renovarea recentă, finalizată în 2023, a transformat instituția într-un hub cultural și digital regional, devenind un spațiu pentru educație și incluziune digitală. Conform reprezentanților bibliotecii, începând cu anul 2023, numărul vizitatorilor s-a triplat, incluzând atât tineri, cât și seniori, ceea ce reflectă nu doar succesul procesului de modernizare, ci și interesul tot mai crescut al comunității pentru utilizarea resurselor digitale atunci când acestea sunt accesibile și însoțite de îndrumare adecvată. Biblioteca derulează în prezent mai multe proiecte axate pe dezvoltarea competențelor digitale, precum Atelierul Wikipedia și Navigator 50+, adresate diferitelor categorii de public. Pentru seniorii care au parcurs deja etapele de inițiere digitală, instituția oferă oportunități de aprofundare și explorare avansată a instrumentelor tehnologice, sprijinindu-i să dobândească o relație mai sigură și mai activă cu mediul digital. De asemenea, serviciul de audiobooks pus la dispoziție de bibliotecă facilitează accesul la cultură și informație pentru persoanele cu dizabilități sau pentru cele provenite din medii socio-economice vulnerabile.



Sursa imaginii: Fundația Vodafone

4. Fondul Științescu

Fondul Științescu, lansat în 2015 cu sprijinul strategic al RAF, marchează zece ani de intervenție continuă în sprijinul educației STEM din România. Cu o acoperire națională în 19 județe, programul s-a extins treptat, devenind în 2025 una dintre cele mai mari inițiative de acest tip din țară. Prin cele 15 fundații comunitare partenere, Fondul Științescu este prezent în peste 200 de localități, atât în mediul rural, cât și urban, susținând peste 430 de proiecte care promovează știința, inovația și digitalizarea.

La nivel național, Fondul Științescu definește direcțiile strategice, coordonează întreaga intervenție și dezvoltă proiectele *spin-off*, precum Târgurile Științescu sau Caravana Științescu, care duc știința mai aproape de comunități. În același timp, fundațiile comunitare sunt cele care dau viață programului la nivel local: ele mapează nevoile din teren, identifică oportunitățile, și implementează proiectele adaptate fiecărei comunități.

Fondul funcționează pe baza unui mecanism de matching: sumele strânse din comunități (prin contribuții locale, corporate sau individuale) sunt dublate de RAF, iar resursele astfel obținute se întorc în comunitate sub formă de granturi.



Sursa imaginii: Fondul Științescu

Un exemplu al impactului Fondului Științescu în sectorul digitalizării este proiectul „Inovație prin Imaginație”, implementat de Fundația Comunitară Vâlcea. Proiectul a creat un hub al științei și tehnologiei pentru copii între 5 și 19 ani din localități rurale, oferindu-le acces la tehnologii moderne și oportunități de învățare interactive. În acest hub, copiii au acces la ateliere de programare, robotică și competiții STEM, care le permit să-și dezvolte competențele digitale. În plus, Caravana mobilă extinde impactul, vizitând mai multe localități și oferind copiilor din diferite zone șansa de a participa la activități STEM, multiplicând astfel efectul educațional al proiectului.

Între 2022 și 2025, Fondul Științescu a finanțat 411 proiecte de educație STEM, cu o investiție totală de 5 milioane de lei. Peste 70.000 de elevi din 20 de județe au participat la activități practice și ateliere care le-au dezvoltat competențele științifice și digitale. Sustenabilitatea programului este posibilă prin sprijinul constant oferit de RAF și comunitățile locale. Fiecare ediție aduce proiecte noi, adaptate nevoilor actuale, dar păstrează în același timp elementele de continuitate care asigură coerența și stabilitatea inițiativei.

Inițiative cu impact în domeniul digital - sectorul public

Inițiativele dedicate dezvoltării competențelor digitale de bază de la nivelul autorităților publice rămân fragmentate și insuficient de ambițioase. Aceste programe sunt, în general, marcate de un caracter temporar și o lipsă de continuitate, fiind adesea dependente de finanțări prin proiecte punctuale și considerate un obiectiv secundar. Această instabilitate structurală le împiedică, în mod evident, să asigure sustenabilitatea pe termen lung a activităților și să aibă o scalabilitate și un impact asemănătoare programelor mediului privat.

În ultimii ani, pe fondul politicilor ambițioase ale Uniunii Europene în cadrul Deceniului Digital, precum și al integrării obiectivelor digitale în Planul Național de Redresare și Reziliență și în Cadrul Financiar Multianual 2021–2027, au fost lansate mai multe inițiative publice relevante. Cu toate acestea, constatăm că majoritatea investițiilor sunt direcționate către infrastructura hardware (*dotarea școlilor, laboratoarelor, bibliotecilor*), în timp ce componenta de formare propriu-zisă, destinată publicului larg (elevi, profesori), rămâne limitată. Pentru alte categorii considerate vulnerabile din punct de vedere al competențelor digitale (persoane în vârstă, provenind din medii socio-vulnerabile, mediu rural), așa cum sunt identificate și în Planul Național de Acțiune Digitală, inițiativele sunt mult prea puține.

Mai mult, o problemă de fond este și politica limitată de evaluare a impactului acestor inițiative: proiectele sunt bifate ca reușite dacă finanțarea este accesată și numărul de cursanți este atins, fără a exista, în mod esențial, o evaluare calitativă a impactului real asupra nivelului de competențe digitale dobândite.

Chiar dacă Planul Național privind Acțiunea Digitală pentru România 2030 recunoaște deschis nivelul scăzut al competențelor digitale de bază, răspunsul politicilor naționale este în continuare marginal în fața acestui deficit, în special în zonele rurale și defavorizate, unde vulnerabilitățile socio-economice agravează situația. O parte semnificativă din resursele publice rămân, în mod critic, concentrate pe digitalizarea administrației și pe formarea funcționarilor, în timp ce sprijinul real pentru grupurile vulnerabile continuă să fie asigurat preponderent de eforturile sectorului privat și ale societății civile.

Schimbarea acestei paradigme este obligatorie pentru a crește nivelul general al alfabetizării digitale în România. Este necesară o abordare cu adevărat integrată, bazată pe o coordonare strategică între autoritățile publice, organizațiile societății civile, sistemul de învățământ și mediul de afaceri. Acest lucru presupune nu doar finanțări dedicate, ci și dezvoltarea unor programe de formare pe termen lung, susținute de mecanisme stabile de mentorat și sprijin. Este nevoie și de implementarea unei componente solide de monitorizare și evaluare calitative, care să măsoare impactul real al acestor intervenții, depășind simpla raportare a numărului de sesiuni sau de participanți.

1. Municipiul Deva

Vă conectăm! este un program care îi învață pe seniori să utilizeze dispozitive inteligente pentru a comunica cu cei dragi și a accesa servicii online. Beneficiarii proiectului sunt persoanele vârstnice din cadrul Centrului „Clubul Seniorilor” Deva, un serviciu social al Direcției de Asistență



Sursa imaginii: Primăria Deva

Socială Deva. Participanții învață să folosească tablete special concepute pentru vârsta și nevoile lor, cu interfețe simplu de utilizat, iar un ghid de instruire le oferă informațiile de bază despre folosirea smartphone-urilor și tabletelor.

Proiectul „Vă conectăm!” a fost dezvoltat de Organizația Lions din Bremen, Germania, și este implementat în mai multe orașe din țară. Inițiativa derulată la Deva este în parteneriat cu Lions Club Deva Sarmizegetusa.

2. Municipiul Iași

DIGI-INCLUSION (URBACT III) urmărește promovarea incluziunii digitale a cetățenilor. Proiectul se concentrează pe sprijinirea persoanelor în vârstă și cu dizabilități pentru a accesa și utiliza serviciile și instrumentele digitale. Programul a oferit workshop-uri și sesiuni de formare pentru seniori, persoane cu dizabilități și tineri din medii defavorizate, ajutându-i să-și dezvolte competențele digitale și să participe mai activ în comunitate. Pe de altă parte, inițiativa ajută la dezvoltarea competențelor funcționarilor publici pentru a-i sprijini pe cetățeni în acest proces. DIGI-INCLUSION face parte dintr-un program european (URBACT) care sprijină incluziunea digitală, ajutând persoanele în vârstă și pe cele cu dizabilități să folosească tehnologia și să fie mai active în comunitate.

3. Municipiul Baia Mare

„Bunicii noștri” este un program de cursuri de competențe digitale dedicat seniorilor, care urmărește creșterea abilităților digitale de bază și reducerea decalajului digital la această categorie vulnerabilă.

Cursurile îi ajută pe seniori să folosească tehnologia în viața de zi cu zi, de la comunicarea cu familia la accesarea serviciilor online. Programul continuă să fie derulat prin Direcția de Asistență Socială Baia Mare, asigurând continuitate și sprijin pe termen lung pentru participanți.



Sursa imaginii: Primăria Baia Mare

4. Municipiul București. Colaborarea Hi Digital (Fundația Vodafone) cu Direcția Generală de Asistență Socială a Municipiului București

Direcția Generală de Asistență Socială a Municipiului București (DGASMB) colaborează cu Fundația Vodafone România în cadrul programului Hi Digital, coordonând activitățile de educație digitală dedicate seniorilor din Capitală. În urma parteneriatului, 30 de angajați ai DGASMB au fost formați ca multiplicatori digitali și susțin ateliere săptămânale de inițiere digitală în centrele de zi pentru persoane vârstnice. DGASMB facilitează implementarea programului prin spațiile și rețelele sale comunitare, asigurând accesul direct la grupurile țintă și continuitatea activităților. Cursurile sunt completate de sesiuni de mentorat și consiliere pentru formatori, menite să sprijine procesul de învățare și adaptarea la nevoile seniorilor.

Fundația Vodafone pune la dispoziție resursele educaționale, consultanță de specialitate și echipamentele tehnologice necesare, iar DGASMB integrează programul în activitatea sa curentă, transformând educația digitală pentru seniori într-un serviciu public permanent. Această abordare asigură sustenabilitatea inițiativei și continuarea sa pe termen lung în comunitățile de seniori din București.

5. Municipiul Oradea

Direcția de Asistență Socială Oradea derulează proiectul „Inițiere în utilizarea telefonului de ultimă generație de către persoanele vârstnice”, care are ca scop creșterea autonomiei și a competențelor digitale în rândul seniorilor. Cursurile sunt concepute sub formă de sesiuni interactive, în care participanții învață să utilizeze funcțiile de bază ale unui smartphone (apeluri, mesaje, fotografii, aplicații sau plăți online), pentru a-și menține legătura cu familia și pentru a reduce riscul de izolare socială. Activitățile se desfășoară atât în limba română, cât și în limba maghiară, în grupe de câte 13 persoane. Până în prezent, peste 100 de vârstnici au participat la cursuri, iar în momentul actual sunt active două grupe și au o listă de așteptare de 59 de persoane. Până în prezent, peste 100 de vârstnici au participat la cursuri, iar în momentul actual sunt active două grupe și au o listă de așteptare de 59 de persoane. Cursanții au relatat că, în urma participării, au reușit să își cumpere primul smartphone, să acceseze servicii online și să își mențină contactul cu familia și prietenii.



Sursa imaginii: Direcția de Asistență Socială Oradea

Inițiativa s-a extins printr-un program lunar de activități dedicate persoanelor vârstnice: vizite la obiective turistice, ateliere de creație și discuții tematice. Proiectul se desfășoară din aprilie 2025, pe perioadă nedeterminată, exclusiv din resurse proprii ale Direcției de Asistență Socială Oradea.

6. Consiliul Județean Buzău

Consiliul Județean Buzău a renovat și modernizat trei biblioteci, transformându-le în hub-uri pentru dezvoltarea competențelor digitale, și a dotat alte 26 de biblioteci din județ cu echipamente IT moderne, printr-un proiect finanțat din PNRR. Hub-urile oferă infrastructura necesară pentru alfabetizarea digitală și devin spații de învățare pentru comunitate, sprijinind în special persoanele cu acces limitat la formare și grupurile marginalizate din mediul rural.

Până în prezent, proiectul a contribuit la formarea a aproximativ 2.500 de persoane din comunități defavorizate, instruite de bibliotecarii formatori din fiecare localitate. Proiectul este finanțat integral din fonduri europene nerambursabile și nu presupune parteneriate cu alte autorități locale, ONG-uri sau grupuri civice. Inițiativa nu are o componentă de advocacy, fiind orientată exclusiv către dezvoltarea competențelor digitale și dotarea infrastructurii necesare pentru educația digitală a cetățenilor din zone defavorizate.

7. Municipiul Cluj-Napoca

Proiectul „Seniorii Digitali – dezvoltarea competențelor digitale ale seniorilor”, derulat în Cluj-Napoca, este coordonat de Clusterul Transilvania IT, în parteneriat cu AROBS Transilvania Software și Simplon România, fiind finanțat în baza Legii 350/2005 privind regimul finanțărilor nerambursabile din fonduri publice alocate pentru activități nonprofit de interes general. Implementat pe parcursul mai multor ani și aflat în continuare în derulare în 2025, proiectul are ca scop sprijinirea seniorilor în adaptarea la era digitală, prin activități de formare și transfer de cunoștințe realizate cu ajutorul experților și al tinerilor voluntari, elevi de liceu.

Investiții în infrastructura digitală finanțate prin PNRR

Autoritățile române au extins în ultimii ani investițiile în competențele digitale – nu doar prin măsuri soft, de formare pentru elevi și profesori sau resurse digitale de învățare, ci și prin investiții în infrastructura școlilor și universităților: laboratoare, echipamente, biblioteci transformate în hub-uri digitale, centre digitale. O mare parte dintre aceste inițiative au fost finanțate prin PNRR, Componenta 15 – Educație. Numeroase autorități locale și instituții de învățământ au accesat și implementat proiecte în domeniul digital cu finanțare din PNRR.

O parte din măsuri, așa cum sunt ele prezente în Planul Național de Acțiune Digitală pentru România, au fost:

Măsura 3 – Scheme de finanțare pentru biblioteci ca hub-uri de dezvoltare a competențelor digitale

Stadiul măsurii: Din păcate, nu există încă date centralizate privind implementarea, deși numeroase proiecte sunt finalizate sau în derulare. Au fost publicate două apeluri de proiecte, însă informațiile detaliate privind stadiul implementării nu sunt disponibile.

Măsura 13 – Digitalizarea universităților și pregătirea acestora pentru profesiile digitale ale viitorului

Stadiul măsurii: Conform datelor comunicate de Ministerul Educației și Cercetării, au fost semnate 61 de contracte cu universități publice și private, totalizând 213,47 milioane EURO fonduri. În iunie 2025, 60 de proiecte erau în implementare, cu un progres tehnic mediu de 73%. Ținta oficială – sprijinirea a 60 de universități prin înființarea de centre digitale – este considerată realizabilă până la termenul-limită de 31 martie 2026. Un proiect a fost propus pentru reziliere din cauza lipsei de progres tehnic și financiar.

Datele aferente lunii septembrie 2025 indică 10 centre digitale funcționale, iar 50 se află în fază avansată de implementare. 3.508 cadre didactice și 6.518 studenți au beneficiat de formare.

Măsura 14 – Asigurarea echipamentelor și a resurselor tehnologice digitale pentru unitățile de învățământ

Stadiul măsurii: Conform datelor comunicate de Ministerul Educației și Cercetării, pentru digitalizarea laboratoarelor și a sălilor de clasă, au fost semnate 2.506 contracte de finanțare, în valoare totală de 2,14 miliarde RON, prin apelul „Dotarea unităților de învățământ preuniversitar cu mobilier, materiale didactice și echipamente digitale”, cu termen de finalizare la 31 decembrie 2025. În paralel, 1.113 contracte în valoare de 418,8 milioane RON au fost semnate pentru dotarea laboratoarelor inteligente din licee și cluburi ale copiilor, cu termen până la 30 septembrie 2025.

Datele aferente lunii iunie 2025 evidențiază că 2.503, respectiv 1.094 proiecte erau în implementare. Parte a acestor proiecte, 4.027 de școli sunt dotate în proporție de peste 30%, 384 sub 30%, iar 3 școli sunt încă în fază de contractare. În cazul laboratoarelor inteligente, 570 sunt complet echipate, 759 parțial, iar 24 încă nu au primit echipamente. Apelul a fost prelungit până în iunie 2026.

Ultimele date publice, din septembrie 2025, evidențiază că 2.606 școli aveau laboratoare tehnologice noi, 3.446 au primit echipamente educaționale moderne, iar 672 de smartlab-uri erau finalizate.

Măsura 15 – Program de formare la locul de muncă pentru personalul didactic

Stadiul măsurii: Această măsură vizează formarea continuă a cadrelor didactice din învățământul preuniversitar pentru dezvoltarea competențelor digitale și a pedagogiei digitale. Conform datelor comunicate de Ministerul Educației și Cercetării, sunt în implementare 18 proiecte, cu o țintă inițială de 97.150 de profesori, ulterior extinsă la 100.450. Până în august 2025, 58.596 de profesori finalizaseră programele de formare (aproximativ 58% progres), dintre care 44,27% certificați și 14,31% cu atestate provizorii. Implementarea a fost prelungită până în iunie 2026.

Măsura 16 – Școală online: Dezvoltarea platformei de evaluare și realizarea de conținut digital

Stadiul măsurii: Apelul „Dezvoltarea platformei de evaluare și realizarea de conținut digital” a avut o alocare de 78,59 milioane EURO. Au fost achiziționate servicii de consultanță pentru pregătirea licitațiilor privind platforma și resursele educaționale digitale (RED). Cu toate acestea, printr-un memorandum transmis la 20 martie 2025, Ministerul Educației și Cercetării a propus eliminarea investiției. Apelul a fost reziliat unilateral în urma negocierii cu Comisia Europeană și transferat pe linia de finanțare POCIDIF, aflată în prezent în proces de relansare.

Sursă informații: Cereri în baza legii 544/2001 privind liberul acces la informațiile de interes public și Memorandumul publicat de Ministerul Educației și Cercetării privind stadiul investițiilor privind Componenta 15 - Educație.

Autori

Maria Suciu

Maria Suciu este cercetătoare la Centrul Român de Politici Europene, unde lucrează pe proiecte dedicate promovării incluziunii sociale. Este absolventă a unui masterat în politici publice europene la London School of Economics (LSE), cu specializare pe Balcani, după o licență în Studii Europene la King's College London și Sciences Po. E-mail: maria.suciu@crpe.ro



Alexandru Damian

Alexandru Damian este director de programe în cadrul Centrului Român de Politici Europene și are o experiență bogată în domeniul bunei guvernări, administrației publice și activismului civic. Alexandru este licențiat în științe politice, fiind absolvent al Universității din București, și are un masterat în științe politice la Universitatea Liberă din Bruxelles. E-mail: alexandru.damian@crpe.ro



Acest proiect beneficiază de finanțare din partea Serviciului European pentru Acțiune Cetățenească (ECAS) în cadrul proiectului EURECA 2025, cofinanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă în mod necesar poziția Uniunii Europene sau a ECAS. Nici Uniunea Europeană, nici ECAS nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.