



Bruxelles, le 3 octobre 2019
(OR. en)

12681/19

JEUN 104
EDUC 399
SPORT 77
EMPL 493
SOC 649
DIGIT 150
SUSTDEV 136

NOTE

Origine:	Secrétariat général du Conseil
Destinataire:	Comité des représentants permanents/Conseil
N° doc. préc.:	11679/19
Objet:	Projet de conclusions du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur l'animation socio-éducative dans le domaine numérique - Adoption

Les délégations trouveront en annexe le texte du projet de conclusions sur l'animation socio-éducative dans le domaine numérique, tel que le groupe "Jeunesse" l'a approuvé lors de sa réunion du 30 septembre 2019.

Le Comité des représentants permanents est dès lors invité à confirmer l'accord intervenu au sein du groupe "Jeunesse" sur le texte figurant en annexe et à transmettre ce dernier au Conseil (EJCS, 21 et 22 novembre 2019) pour adoption et publication ultérieure au Journal officiel de l'UE.

Animation socio-éducative dans le domaine numérique

- Projet de conclusions du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil -

LE CONSEIL DE L'UNION EUROPÉENNE ET LES REPRÉSENTANTS DES
GOUVERNEMENTS DES ÉTATS MEMBRES, RÉUNIS AU SEIN DU CONSEIL,

CONSCIENTS de ce qui suit:

1. Les conclusions du Conseil sur l'animation socio-éducative intelligente contribuent au développement innovant de l'animation socio-éducative en Europe, et des efforts supplémentaires devraient être consentis pour poursuivre dans cette voie.
2. L'habileté numérique et les autres compétences du 21^e siècle jouent un rôle essentiel dans l'indépendance, l'inclusion sociale, l'employabilité et la vie quotidienne des jeunes. Ces derniers possèdent de nombreuses compétences différentes qui leur permettent d'évoluer dans un environnement numérique. Toutefois, tous devront avoir une approche souple, agile et critique de la technologie numérique dans leurs futures activités professionnelles et dans leur vie quotidienne.
3. La fracture numérique doit être comblée¹. Tous les jeunes, de quelque horizon que ce soit, devraient avoir les mêmes chances d'améliorer leurs compétences numériques².
4. L'animation socio-éducative dans le domaine numérique peut concourir à atteindre les objectifs pour la jeunesse européenne³.
5. Il convient de remédier aux disparités entre les sexes pour ce qui est des compétences numériques et de la participation aux activités numériques, et de s'attaquer aux stéréotypes liés à l'utilisation des technologies numériques.

¹ Le terme "fracture numérique" englobe expressément l'accès aux TIC, ainsi que les compétences connexes nécessaires pour participer à la société de l'information.

² La "fracture numérique" peut être déterminée en fonction du sexe, de l'âge, de l'éducation, des revenus, des groupes sociaux ou de la situation géographique.

³ Annexe 3 de la stratégie de l'Union européenne en faveur de la jeunesse 2019-2027.

6. L'animation socio-éducative recèle un potentiel important en ce qu'elle est propice à l'apprentissage par l'expérience dans un environnement non formel et permet de faire participer les jeunes à des activités de nature à renforcer leurs compétences numériques et leur éducation aux médias. Elle est également susceptible de mobiliser les jeunes qui courent le danger d'être laissés pour compte dans une société numérique.
7. Les approches, les objectifs, les principes et les limites professionnelles en matière d'animation socio-éducative doivent être appréciés dans le contexte de la numérisation et leur impact devrait être évalué sous cet angle.
8. L'animation socio-éducative donne aux jeunes les moyens d'être actifs et créatifs dans la société numérique, de prendre des décisions éclairées et motivées et d'assumer leur identité numérique et la maîtrise de celle-ci. Elle peut aussi aider les jeunes à faire face aux risques en ligne liés à la conduite, au contenu, au contact et à la dérive commerciale⁴, y compris les discours de haine, le harcèlement en ligne, la désinformation et la propagande.
9. Dans le cadre de l'animation socio-éducative, le passage au numérique est souvent confondu avec l'utilisation des médias sociaux. Toutefois, de nouvelles technologies numériques font rapidement leur apparition. L'intelligence artificielle, la réalité virtuelle, la robotique et la technologie des chaînes de blocs, entre autres, affectent nos sociétés bien au-delà du domaine de la communication. Des compétences numériques de base sont certes requises, mais des compétences numériques spécifiques qui renforcent l'employabilité des jeunes sont également importantes. L'animation socio-éducative devrait être en mesure de relever les défis liés à la convergence entre les environnements numérique et physique et de tirer parti des possibilités offertes par la transformation numérique, tout en répondant aux difficultés liées aux services.
10. L'animation socio-éducative a également été influencée par les progrès rapides réalisés ces dernières années en matière de médias et de technologies numériques. Toutefois, un grand nombre de praticiens du secteur socio-éducatif ne possèdent pas les compétences et les connaissances numériques nécessaires pour utiliser au mieux les technologies numériques afin de fournir un travail socio-éducatif de qualité, pour des raisons financières, structurelles, matérielles ou administratives.

⁴ <https://www.childnet.com/ufiles/Supporting-Young-People-Online.pdf>

11. Beaucoup de documents relatifs à la politique de la jeunesse anticipent insuffisamment la manière dont la numérisation affectera la société, les jeunes et l'animation socio-éducative. De nombreuses stratégies sont en outre dépourvues d'une approche globale du développement de l'animation socio-éducative dans le domaine numérique.

INVITENT LES ÉTATS MEMBRES, CONFORMÉMENT AU PRINCIPE DE SUBSIDIARITÉ, ET AUX NIVEAUX APPROPRIÉS, À PRENDRE LES MESURES SUIVANTES:

12. Promouvoir et développer les politiques et les stratégies en faveur de la jeunesse qui visent à anticiper le développement technologique et la numérisation. Lors de l'élaboration de politiques qui ont une incidence sur la vie des jeunes, il convient de prendre en compte et d'évaluer les effets de la numérisation sur la société, y compris les pratiques et les services liés à l'animation socio-éducative. Il faudrait à cet effet intensifier la coopération intersectorielle entre les domaines d'action concernés et les parties prenantes.
13. Inclure, le cas échéant, dans leurs stratégies en faveur de la jeunesse ou autres programmes d'action pertinents, des objectifs clairs et des mesures concrètes pour le développement et la mise en œuvre de l'animation socio-éducative dans le domaine numérique et l'évaluation de son incidence sur les jeunes et le travail socio-éducatif. Ces objectifs devraient être fondés sur la connaissance, les éléments probants et les données concernant les compétences numériques des jeunes et les besoins en services socio-éducatifs.
14. Encourager le secteur socio-éducatif et les organisations de jeunesse à poursuivre ces objectifs tout en développant leurs activités et services numériques selon leurs intérêts et besoins spécifiques, et à utiliser des méthodes innovantes pour soutenir la réalisation des objectifs en matière socio-éducative, y compris grâce à l'animation socio-éducative dans le domaine numérique.
15. Envisager, le cas échéant, des approches expérimentales et innovantes et de nouveaux modèles de coopération aux fins des activités et des services socio-éducatifs dans le domaine numérique.

16. Élaborer et mettre en place des lignes directrices visant à renforcer les compétences numériques des animateurs socio-éducatifs, des organisations de jeunesse et des organisations socio-éducatives, selon les besoins. L'animation socio-éducative dans le domaine numérique pourrait être intégrée dans les cursus professionnels des animateurs socio-éducatifs et la formation des volontaires, mais aussi dans l'éducation et la formation continues des animateurs socio-éducatifs.
17. Encourager les animateurs socio-éducatifs et les jeunes à accroître et à améliorer leurs compétences numériques dans le cadre d'un processus de co-apprentissage.
18. Promouvoir l'utilisation des matériels existants⁵ et mettre au point de nouvelles formations et de nouveaux matériels dans le domaine numérique pour les animateurs socio-éducatifs, sur la base, entre autres, de la liste des besoins de formation proposée par le groupe d'experts⁶ institué au titre du plan de travail de l'Union européenne en faveur de la jeunesse pour 2016-2018. Organiser en outre des formations sur le développement stratégique de l'animation socio-éducative dans le domaine numérique.
19. Créer l'espace et les conditions requises pour l'expérimentation en vue de mettre au point des outils et des services numériques en matière socio-éducative, et de réunir les acteurs de l'animation socio-éducative, de la recherche sur la jeunesse et du secteur des TIC afin qu'ils élaborent ensemble des pratiques efficaces en matière d'animation socio-éducative dans le domaine numérique et échangent leurs expériences
20. Offrir aux jeunes des possibilités d'exercer et d'améliorer leurs compétences numériques dans différents cadres socio-éducatifs, y compris dans les domaines clés de la compétence numérique énumérés dans le cadre des compétences numériques DigComp 2.1: l'éducation à l'information et au numérique, la communication et la collaboration, la création de contenu, la sécurité, et la solution de problèmes. Pour ce qui est des modalités d'apprentissage, il peut s'agir notamment d'apprentissage expérientiel , de mentorat inversé et de coopération intergénérationnelle.

⁵ Par exemple la boîte à outils Salto pour la formation et l'animation socio-éducative, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

⁶ Les besoins de formation déterminés par le groupe d'experts sur les "Risques, avantages et répercussions du passage au numérique pour les jeunes, le travail socio-éducatif auprès des jeunes et les politiques en faveur de la jeunesse" portent sur les aspects suivants: 1. le numérisation de la société, 2. la planification, la conception et l'évaluation de l'animation socio-éducative dans le domaine numérique, 3. l'éducation à l'information et au numérique, 4. la communication, 5. la créativité numérique, 6. la sécurité et 7. la réflexion et l'évaluation (<https://publications.europa.eu/s/fouj>)

21. Donner aux jeunes, y compris ceux qui ont le sentiment de n'être pas entendus et/ou qui sont moins favorisés, les moyens de participer activement aux processus décisionnels démocratiques, y compris le dialogue de l'UE en faveur de la jeunesse, en les amenant à s'engager dans les différentes formes de participation démocratique, qu'elles soient numériques ou qu'il s'agisse d'autres formes innovantes et alternatives.
22. Étudier tous les obstacles, y compris toutes les formes de discrimination et de stéréotypes sexistes, qui pourraient affecter négativement les possibilités et la volonté des jeunes d'acquérir des compétences numériques tout au long de leur éducation, de leur formation et de leur parcours professionnel, et d'entreprendre des études et des carrières dans les domaines de la science, de la technologie, de l'art, de l'ingénierie et des mathématiques (STIAM).
23. Renforcer le rôle de l'animation socio-éducative pour ce qui est d'encourager les jeunes à faire une utilisation créative de la technologie et de leur donner les compétences nécessaires pour être à la fois des consommateurs avisés et des créateurs actifs dans le domaine technologique.
24. Promouvoir un meilleur accès des jeunes aux services socio-éducatifs grâce aux technologies numériques, en particulier s'agissant des jeunes moins favorisés et de ceux qui vivent dans des zones rurales et éloignées, ou encore lorsqu'un accès en face à face n'est pas possible.

INVITENT LES ÉTATS MEMBRES ET LA COMMISSION, DANS LE CADRE DE LEURS DOMAINES DE COMPÉTENCE RESPECTIFS, À PRENDRE LES MESURES SUIVANTES:

25. Encourager l'échange de bonnes pratiques en ce qui concerne l'élaboration et la mise en œuvre de stratégies numériques, y compris en exploitant les possibilités offertes par Erasmus + et d'autres instruments de financement pertinents de l'UE.
26. Promouvoir et exploiter les plateformes numériques et physiques existantes aux fins d'activités d'apprentissage par les pairs sur l'utilisation des technologies numériques dans l'animation socio-éducative, en tant qu'outil, activité ou contenu.

27. Organiser des manifestations réunissant des jeunes, des animateurs socio-éducatifs, des experts, des chercheurs et des personnalités du secteur des TIC, afin d'inventer de nouvelles approches et de nouveaux moyens permettant d'utiliser la technologie aux fins de l'animation socio-éducative.
28. Encourager et soutenir la recherche à l'échelle européenne visant à accroître les connaissances sur l'incidence du passage au numérique sur les jeunes et sur l'animation socio-éducative.
29. Améliorer les compétences numériques grâce à l'apprentissage et à la formation non formels, en tenant compte du processus d'actualisation du plan d'action en matière d'éducation numérique en vue de l'étendre à l'animation socio-éducative.

A. Références

Le Conseil adopte les présentes conclusions en prenant acte des documents suivants:

1. Conclusions du Conseil sur l'animation socio-éducative intelligente (JO C 418 du 7.12.2017, p. 2)
2. Conclusions du Conseil sur la protection des enfants dans le monde numérique (JO C 372 du 20.12.2011, p. 15).
3. Groupe d'experts sur les "Risques, avantages et répercussions du passage au numérique pour les jeunes, le travail socio-éducatif auprès des jeunes et les politiques en faveur de la jeunesse" institué au titre du plan de travail de l'Union européenne en faveur de la jeunesse pour 2016-2018: Développer l'animation socio-éducative dans le domaine numérique - Recommandations politiques et besoins de formation (2017)
4. Commission européenne. DigComp 2.1: cadre des compétences numériques pour les citoyens, avec huit niveaux de compétences et des exemples d'utilisation (2017)
5. Communication de la Commission concernant le plan d'action en matière d'éducation numérique (COM(2018) 22 final)
6. Communication de la Commission sur une stratégie européenne pour un Internet mieux adapté aux enfants (COM(2012) 196 final)
7. Commission européenne. Étude de la Commission sur l'impact d'Internet et des réseaux sociaux sur la participation des jeunes et le travail socio-éducatif auprès des jeunes (2018)
8. Résolution du Conseil de l'Union européenne et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur un cadre pour la coopération européenne dans le domaine de la jeunesse: la stratégie de l'Union européenne en faveur de la jeunesse 2019-2027 (JO C 456 du 18.12.2018, 1)
9. Règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, et abrogeant la directive 95/46/CE (règlement général sur la protection des données) (JO L 119 du 4.5.2016, p. 1)

10. Recommandation du Conseil relative aux compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie (JO C 189 du 4.6.2018, p. 1)
11. Rapport de l'EIGE "L'égalité des sexes et les jeunes: opportunités et risques de la numérisation" (doc. 14348/18 ADD 2)
12. Screenagers: Using ICT, digital and social media in youth work ("Jeunes mordus de l'écran: utiliser les TIC, les médias numériques et les médias sociaux dans l'animation socio-éducative"). Synthèse des résultats de la recherche menée en Autriche, au Danemark, en Finlande, en Irlande du Nord et en République d'Irlande (2016)
13. Rapport du symposium sur le partenariat pour la jeunesse entre l'UE et le Conseil de l'Europe - Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalization ("Faire les liens : les jeunes, l'inclusion sociale et la numérisation") (Tallinn, 26 et 28 juin 2018)

B. Définitions

Aux fins des présentes conclusions du Conseil:

- Les "compétences numériques" supposent l'usage sûr, critique et responsable des technologies numériques pour apprendre, travailler et participer à la société. Elles comprennent l'éducation à l'information et au numérique, la communication et la collaboration, l'éducation aux médias, la création de contenus numériques (y compris la programmation), la sécurité (y compris le bien-être numérique et les compétences liées à la cybersécurité), les questions liées à la propriété intellectuelle, la résolution de problèmes ainsi que l'esprit critique. (Source: Recommandation du Conseil relative aux compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie (JO C 189 du 4.6.2018, p. 1))
- L'"animation socio-éducative dans le domaine numérique" consiste à utiliser ou à aborder de manière proactive les médias et technologies numériques dans le travail socio-éducatif auprès des jeunes. Quant aux médias et aux technologies numériques, il peut s'agir soit d'un outil, soit d'une activité, soit encore d'un contenu dans le cadre de l'action socio-éducative. L'action socio-éducative dans le domaine numérique n'est pas une méthode de travail socio-éducatif. L'action socio-éducative dans le domaine numérique peut trouver sa place dans n'importe quel type de travail auprès des jeunes, et elle poursuit les mêmes objectifs que l'action socio-éducative de manière générale. L'action socio-éducative dans le domaine numérique peut se dérouler en face à face ou en ligne, ou les deux à la fois. L'animation socio-éducative dans le domaine numérique se fonde sur la même éthique, les mêmes valeurs et les mêmes principes que l'animation socio-éducative. (Source: <https://publications.europa.eu/fr/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- La "fracture numérique" renvoie à la distinction entre ceux qui disposent d'un accès à l'internet et sont capables d'utiliser les nouveaux services offerts par le Web, et ceux qui sont exclus de ces services. À la base, la participation des citoyens et des entreprises à la société de l'information dépend de l'accès aux technologies de l'information et de la communication (TIC), c'est-à-dire de la présence de dispositifs électroniques, tels que les ordinateurs, et des connexions internet. Ce terme englobe expressément l'accès aux TIC, ainsi que les compétences correspondantes nécessaires pour participer à la société de l'information. La fracture numérique peut être déterminée selon des critères qui rendent compte de la différence de participation en fonction du sexe, de l'âge, de l'éducation, des revenus, des groupe sociaux ou de la situation géographique. (Source: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)
-