Raad van de
Europese Unie

Brussel, 19 november 2019
(OR. en)

12681/1/19
REV 1 (et,fi,nl)

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

NOTA

van:	het secretariaat-generaal van de Raad
aan:	het Comité van permanente vertegenwoordigers/de Raad
nr. vorig doc.:	11679/19
Betreft:	Ontwerpconclusies van de Raad en de vertegenwoordigers van de regeringen der lidstaten, in het kader van de Raad bijeen, over digitaal jeugdwerk - Vaststelling

Voor de delegaties gaat hierbij de tekst van de ontwerpconclusies van de Raad over digitaal jeugdwerk, waarover de Groep jeugdzaken overeenstemming heeft bereikt in de vergadering van 30 september 2019.

Het Comité van permanente vertegenwoordigers wordt derhalve verzocht het door de groep bereikte akkoord over de bijgaande tekst te bevestigen en deze toe te zenden aan de Raad (EJCS op 21-22 november 2019) zodat hij kan worden vastgesteld en vervolgens bekendgemaakt in het Publicatieblad.

BIJLAGE

Digitaal jeugdwerk
- Ontwerpconclusies van de Raad en de vertegenwoordigers van de regeringen der lidstaten, in het kader van de Raad bijeen -

DE RAAD VAN DE EUROPESE UNIE EN DE VERTEGENWOORDIGERS VAN DE REGERINGEN DER LIDSTATEN, IN HET KADER VAN DE RAAD BIJEEN,

CONSTATEREND HETGEEN VOLGT:

1. de conclusies van de Raad over slim jeugdwerk dragen bij tot de innovatieve ontwikkeling van het jeugdwerk in Europa en er moeten meer inspanningen worden geleverd om op die weg voort te gaan;

2. digitale geletterdheid en andere vaardigheden van de 21e eeuw spelen een cruciale rol in de onafhankelijkheid, de sociale inclusie, de inzetbaarheid en het dagelijkse leven van jongeren. Jongeren beschikken over diverse vaardigheden waarmee ze in een gedigitaliseerde omgeving kunnen functioneren. In hun toekomstige werk en dagelijkse leven zullen alle jongeren echter in staat moeten zijn om met lenigheid van geest, flexibel en kritisch met digitale technologie om te gaan;

3. de digitale kloof moet worden overbrugd[1]. Alle jongeren, van welke achtergrond ook, verdienen gelijke kansen om hun digitale vaardigheden te verbeteren[2];

4. digitaal jeugdwerk kan helpen bij de verwezenlijking van de Europese jeugddoelstellingen[3];

5. er moet iets worden gedaan aan de genderkloof op het vlak van digitale vaardigheden en de betrokkenheid bij digitale activiteiten, en aan stereotypen met betrekking tot het gebruik van digitale technologieën;

---

1 De "digitale kloof" omvat expliciet de toegang tot informatie- en communicatie-technologieën (ICT) en de daarmee samenhangende vaardigheden die nodig zijn om deel te kunnen nemen aan de informatiemaatschappij.

2 De "digitale kloof" kan worden ingedeeld volgens geslacht, leeftijd, opleiding, inkomen, sociale groep of geografische locatie.

3 Bijlage 3 bij de EU-strategie voor jongeren 2019-2027

6. jeugdwerk heeft een groot potentieel om ervaringsleren in een niet-formele omgeving mogelijk te maken en om jongeren te betrekken bij activiteiten waarmee hun digitale vaardigheden en mediageletterdheid worden versterkt. Jeugdwerk kan ook jongeren stimuleren die het risico lopen achterop te raken in een gedigitaliseerde samenleving;

7. de benaderingen, doelstellingen, beginselen en professionele grenzen van het jeugdwerk moeten in het kader van de digitalisering worden afgewogen, en het effect ervan moet in die context worden beoordeeld;

8. jeugdwerk stelt jongeren in staat actief en creatief te zijn in de digitale samenleving, gefundeerde en beredeneerde beslissingen te nemen, en verantwoordelijkheid te nemen voor en zeggenschap te krijgen over hun digitale identiteit. Jeugdwerk kan jongeren ook helpen het hoofd te bieden aan de gevaren verbonden aan onlinegedrag, -content, -contacten en -commercialisering[4], waaronder haatzaaiende uitlatingen, cyberpesten, desinformatie en propaganda;

9. onder de digitalisering van jeugdwerk wordt vaak het gebruik van sociale media verstaan. Er ontstaan echter snel nieuwe digitale technologieën. Onder andere kunstmatige intelligentie, virtuele realiteit, robotica en blockchaintechnologie hebben ook buiten de sfeer van de communicatie gevolgen voor onze samenleving. Niet alleen digitale basiscompetenties zijn belangrijk, maar ook specifieke digitale competenties die de inzetbaarheid van jongeren verbeteren. Jeugdwerk moet antwoorden bieden op de problemen die de convergentie van de digitale en de fysieke omgeving met zich meebrengt en moet de mogelijkheden van de digitale transformatie benutten, en tegelijkertijd oplossingen vinden voor de problemen op het vlak van diensten;

10. ook de rasse schreden die de digitale media en technologie in de afgelopen jaren hebben gemaakt, hebben invloed gehad op het jeugdwerk. Om financiële, structurele, materiële of administratieve redenen ontbreekt het een aanzienlijk aantal jeugdwerkers echter aan de digitale vaardigheden en kennis waarmee ze optimaal gebruik kunnen maken van digitale technologieën om hoogkwalitatief jeugdwerk af te leveren;

---

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

11. in veel jeugdbeleidsnota's ontbreekt echter het langetermijndenken over de gevolgen van de digitalisering voor de maatschappij, jongeren en jeugdwerk. Veel strategieën missen ook een holistische benadering voor de ontwikkeling van jeugdwerk in het digitale tijdperk.

VERZOEKEN DE LIDSTATEN, OVEREENKOMSTIG HET SUBSIDIARITEITSBEGINSEL, OM OP DE PASSENDE NIVEAUS:

12. jeugdbeleid en strategieën uit te dragen en te ontwikkelen waarmee een proactieve houding wordt aangenomen ten aanzien van technologische ontwikkeling en digitalisering. Bij het uitstippelen van beleid dat invloed heeft op het leven van jongeren, moeten de gevolgen van de digitalisering voor de maatschappij - waaronder praktijken en diensten inzake jeugdwerk - in aanmerking worden genomen en beoordeeld. Daartoe moet de sectoroverschrijdende samenwerking tussen de relevante beleidssectoren en stakeholders worden versterkt;

13. waar passend, in hun jeugdstrategieën of andere relevante beleidsplannen duidelijke doelstellingen en concrete stappen voor de ontwikkeling en uitvoering van digitaal jeugdwerk op te nemen, en het effect daarvan op jongeren en jeugdwerk te beoordelen. Deze doelstellingen moeten gebaseerd zijn op kennis, bewijzen en gegevens over de digitale vaardigheden van jongeren, en op de behoeften van jeugdwerkdiensten;

14. jeugdwerkers en jeugdorganisaties aan te moedigen om deze doelstellingen na te streven en tegelijkertijd hun digitale activiteiten en diensten volgens hun specifieke belangen en behoeften te ontwikkelen, en om innovatieve methoden te gebruiken teneinde bij te dragen aan het verwezenlijken van de doelstellingen van het jeugdwerk, onder meer door middel van digitaal jeugdwerk;

15. waar passend, experimentele en innovatieve benaderingen en nieuwe samenwerkings-modellen te overwegen ten behoeve van digitale jeugdwerkactiviteiten en -diensten;

16. waar nodig, te investeren in de opbouw van de digitale capaciteit van jeugdwerkers, jeugdorganisaties en organisaties die aan jeugdwerk doen, en daarvoor richtsnoeren op te stellen. Digitaal jeugdwerk zou kunnen worden opgenomen in zowel de professionele leerplannen voor jeugdwerkers als in de opleiding van vrijwilligers, en zou kunnen worden geïntegreerd in de permanente vorming van jeugdwerkers;

17. jeugdwerkers en jongeren aan te moedigen om hun digitale vaardigheden in het kader van co-learning uit te breiden en te verbeteren;

18. het gebruik van bestaand materiaal[5] te bevorderen en voor jeugdwerkers nieuw materiaal en nieuwe opleidingen op het gebied van digitaal jeugdwerk te ontwikkelen door onder meer gebruik te maken van de lijst van opleidingsbehoeften[6] die is voorgesteld door de deskundigengroep, ingesteld onder het werkplan voor jeugdzaken van de Europese Unie voor de periode 2016-2018, en daarnaast opleidingen over de strategische ontwikkeling van digitaal jeugdwerk te organiseren;

19. de ruimte en voorwaarden te creëren voor experimenten om digitale instrumenten en diensten in het jeugdwerk te ontwikkelen, en om jeugdwerk, jeugdonderzoek en de ICT-sector samen te brengen voor het ontwikkelen van succesvolle praktijken op het gebied van digitaal jeugdwerk en voor het delen van ervaringen;

20. jongeren mogelijkheden te bieden om hun digitale vaardigheden in verschillende jeugdwerkomgevingen in praktijk te brengen en te verbeteren, met name op belangrijke gebieden van digitale competentie die zijn vermeld in het digitalecompetentiekader DigComp 2.1: informatie en datageletterdheid, communicatie en samenwerking, creëren van content, veiligheid en problemen oplossen. Bij de leermethoden kan het gaan om ervaringsleren, reverse mentoring en intergenerationele samenwerking;

---

5 Bijvoorbeeld de toolbox voor opleiding en jeugdwerk van het Europese netwerk Salto: https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/

6 De deskundigengroep "Risico's, kansen en gevolgen van digitalisering voor jeugd, jeugdwerk en jeugdbeleid" heeft de volgende opleidingsbehoeften bepaald: 1. digitalisering van de samenleving, 2. planning, ontwerp en evaluatie van digitaal jeugdwerk, 3. informatie- en datageletterdheid, 4. communicatie, 5. digitale creativiteit, 6. veiligheid en 7. reflectie en evaluatie (https://publications.europa.eu/s/fouj)

21. jongeren - ook degenen die zich niet gehoord voelen en/of minder kansen hebben - in staat te stellen actief aan democratische besluitvormingsprocessen, zoals de EU-jongerendialoog, deel te nemen door hen te betrekken bij digitale en andere innovatieve en alternatieve vormen van democratische participatie;

22. rekening te houden met alle belemmeringen - waaronder alle vormen van discriminatie en genderstereotypering - die nadelige gevolgen kunnen hebben voor de mogelijkheden en de motivatie van jongeren om tijdens hun onderwijs-, opleidings- en beroepstraject digitale competentie te verwerven, en om te kiezen voor een studie of loopbaan in de wetenschap, technologie, engineering, kunst en wiskunde (STEAM);

23. de rol van jeugdwerk bij de ondersteuning van creatief technologiegebruik door jongeren te versterken, en hun de vaardigheden te geven om op technologisch gebied zowel kritische consumenten als actieve creatoren te zijn;

24. de jeugdwerkdiensten door het gebruik van digitale technologieën toegankelijker te maken voor jongeren, meer bepaald voor kansarme jongeren en jongeren die wonen in landelijke en afgelegen gebieden of op plaatsen waar fysieke toegang niet mogelijk is.

VERZOEKEN DE LIDSTATEN EN DE COMMISSIE OM BINNEN HUN RESPECTIEVE BEVOEGDHEDEN:

25. de uitwisseling van beste praktijken met betrekking tot de uitvoering en ontwikkeling van digitale strategieën aan te moedigen, onder meer door gebruik te maken van de mogelijkheden die Erasmus+ en andere relevante EU-financieringsinstrumenten bieden;

26. bestaande digitale en fysieke platforms voor peer-learningactiviteiten rond het gebruik van digitale technologie in jeugdwerk als instrument, activiteit of content te bevorderen en te gebruiken;

27. evenementen te organiseren waar jongeren, jeugdwerkers, deskundigen, onderzoekers en actoren uit de ICT-sector worden samengebracht om nieuwe manieren en benaderingen voor het gebruik van technologie in jeugdwerk te bedenken;

28. in heel Europa onderzoek aan te moedigen en te ondersteunen om de kennis over het effect van de digitalisering op jongeren en jeugdwerk uit te breiden;

29. de digitale vaardigheden te verbeteren door middel van niet-formeel onderwijs en niet-formele opleiding, rekening houdend met het actualiseringsproces van het actieplan voor digitaal onderwijs, teneinde dit uit te breiden naar jeugdwerk.

_____

A. Referenties

Bij het aannemen van deze conclusies neemt de Raad nota van de volgende documenten:

1. de conclusies van de Raad over slim jeugdwerk (2017/C 418/02);
2. de conclusies van de Raad over de bescherming van kinderen in de digitale wereld (PB C 372 van 20.12.2011, blz. 15-18.);
3. deskundigengroep, ingesteld onder het werkplan voor jeugdzaken van de Europese Unie voor de periode 2016-2018 "Risico's, kansen en gevolgen van digitalisering voor jeugd, jeugdwerk en jeugdbeleid": Digitaal jeugdwerk ontwikkelen - Beleidsaanbevelingen en opleidingsbehoeften (2017);
4. Europese Commissie. DigComp 2.1: Het digitalecompetentiekader voor burgers met acht vaardigheidsniveaus en voorbeelden van gebruik (2017);
5. de mededeling van de Commissie over het actieplan voor digitaal onderwijs, COM(2018) 22 final;
6. de mededeling van de Commissie over een Europese Strategie voor een beter internet voor kinderen (COM/2012/0196 final);
7. de studie van de Commissie over de gevolgen van het internet en de sociale media voor de participatie van jongeren en jeugdwerk (2018);
8. de resolutie van de Raad van de Europese Unie en van de vertegenwoordigers van de regeringen van de lidstaten, in het kader van de Raad bijeen, over een kader voor Europese samenwerking in jeugdzaken: De EU-strategie voor jongeren 2019-2027 (2018/C 456/01);
9. Verordening (EU) 2016/679 van het Europees Parlement en de Raad van 27 april 2016 betreffende de bescherming van natuurlijke personen in verband met de verwerking van persoonsgegevens en betreffende het vrije verkeer van die gegevens en tot intrekking van Richtlijn 95/46/EG (algemene verordening gegevensbescherming) (PB L 119 van 4.5.2016, blz. 1-88);

10. de aanbeveling van de Raad inzake sleutelcompetenties voor een leven lang leren (2018/C 189/01);
11. het verslag van EIGE over "Gendergelijkheid en jeugdzaken: kansen en risico's van digitalisering" (14348/18 ADD 2);
12. het verslag "Screenagers: Using ICT, digital and social media in youth work. A review of research findings from Austria, Denmark, Finland, Northern Ireland and the Republic of Ireland (2016)";
13. het verslag van het Youth Partnership Symposium van de EU en de RvE - "Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalization" (Tallinn, 26-28 juni 2018).

B. Definities

In de bijgaande conclusies van de Raad gelden de volgende definities:

- "Digitale vaardigheden" omvatten de vertrouwdheid met, het kritische en verantwoorde gebruik van, en de betrokkenheid bij digitale technologieën om te leren, voor het werk en om deel te nemen aan het maatschappelijke leven. Deze vaardigheden omvatten informatie- en datageletterdheid, communicatie en samenwerking, mediageletterdheid, het creëren van digitale content (met inbegrip van programmeren), veiligheid (waaronder digitaal welzijn en competenties in verband met cyberveiligheid), vraagstukken in verband met intellectuele eigendom en probleemoplossend en kritisch denken. (Gewijzigd citaat uit de aanbeveling van de Raad inzake sleutelcompetenties voor een leven lang leren (2018/189/EG).

- "Digitaal jeugdwerk" houdt in dat digitale media en technologieën proactief worden benut en ter sprake gebracht in jeugdwerk. Digitale media en technologieën kunnen een instrument, een activiteit of een content in het kader van jeugdwerk zijn. Digitaal jeugdwerk is geen jeugdwerkmethode. Digitaal jeugdwerk kan worden ingepast in om het even welke jeugdwerkomgeving en heeft dezelfde doelstellingen als jeugdwerk in het algemeen. Digitaal jeugdwerk kan worden verricht in zowel situaties van persoon tot persoon als internetomgevingen - of in een mengvorm van beide. Digitaal jeugdwerk wordt geschraagd door dezelfde ethiek, waarden en beginselen als jeugdwerk. (Bron: https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1).

- "Digitale kloof" betreft het onderscheid tussen degenen die toegang hebben tot het internet en gebruik kunnen maken van nieuwe diensten die op het wereldwijde web worden aangeboden, en degenen die van deze diensten verstoken blijven. Fundamenteel gezien hangt de deelname van burgers en ondernemingen aan de informatiemaatschappij af van de toegang tot informatie- en communicatietechnologie (ICT), d.w.z. de aanwezigheid van elektronische apparatuur, zoals computers en internetverbindingen. De term omvat expliciet de toegang tot informatie- en communicatietechnologieën (ICT) en de daarmee samenhangende vaardigheden die nodig zijn om deel te kunnen nemen aan de informatiemaatschappij. De digitale kloof kan worden ingedeeld aan de hand van criteria die het verschil in participatie volgens geslacht, leeftijd, opleiding, inkomen, sociale groep of geografische locatie weergeven. (Bron: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide).