



Съвет на
Европейския съюз

Брюксел, 27 ноември 2019 г.
(OR. en)

13935/19

JEUN 129
EDUC 445
SPORT 97
EMPL 558
SOC 737
DIGIT 164
SUSTDEV 160

РЕЗУЛТАТИ ОТ РАБОТАТА

От:	Генералния секретариат на Съвета
До:	Делегациите
№ предх. док.:	ST 12681/19 +COR1
Относно:	Заклучения на Съвета и на представителите на правителствата на държавите членки, заседаващи в рамките на Съвета, относно цифровата младежка работа

Приложено се изпращат на делегациите заключенията относно цифровата младежка работа, приети от Съвета на Европейския съюз и представителите на държавите членки, заседаващи в рамките на Съвета (Образование, младеж, култура и спорт), на 21—22 ноември 2019 г.

Цифровата младежка работа
— Заключение на Съвета и на представителите на правителствата на
държавите членки, заседаващи в рамките на Съвета —

СЪВЕТЪТ НА ЕВРОПЕЙСКИЯ СЪЮЗ И ПРЕДСТАВИТЕЛИТЕ НА ПРАВИТЕЛСТВАТА
НА ДЪРЖАВИТЕ ЧЛЕНКИ, ЗАСЕДАВАЩИ В РАМКИТЕ НА СЪВЕТА,

КАТО ПРИЗНАВАТ, ЧЕ

1. Заключениета на Съвета относно интелигентната младежка работа допринасят за иновативното развитие на младежката работа в Европа и следва да се положат големи усилия, за да се продължи в тази посока.
2. Цифровата грамотност и други умения за 21-ви век играят решаваща роля за независимостта, социалното приобщаване, пригодността за заетост и ежедневието на младите хора. Младите хора имат разнообразни компетентности, които им дават възможност да работят в цифровизирана среда. Всички млади хора обаче ще се нуждаят от енергичен, гъвкав и критичен подход към цифровите технологии в бъдещата си работа и в ежедневието си.
3. Цифровото разделение трябва да бъде преодоляно.¹ Всички млади хора следва да имат равни възможности за повишаване на компетентностите си в областта на цифровите технологии, независимо от техния произход².
4. Цифровата младежка работа може да спомогне за постигането на европейските младежки цели³.
5. Необходимо е да се предприемат действия за преодоляване на неравенствата между половете, що се отнася до цифровите компетентности и ангажираността в областта на цифровите дейности, както и спрямо стереотипите, свързани с използването на цифровите технологии.

¹ „Цифровото разделение“ изрично включва достъпа до ИКТ, както и съответните умения, които са необходими за участие в информационното общество.

² „Цифровото разделение“ може да бъде класифицирано според пола, възрастта, образованието, доходите, социалните групи или географското местоположение.

³ Приложение 3 към Стратегията на ЕС за младежта за периода 2019—2027 г.

6. Младежката работа разполага с голям потенциал за предоставяне на възможности за учене от опит в неформална среда и за ангажиране на младите хора в дейности за укрепване на техните цифрови компетентности и медийна грамотност. Младежката работа може също така да ангажира младите хора, които са изложени на риск да бъдат изоставени в цифровизираното общество.
7. Подходите, целите, принципите и професионалните граници на младежката работа следва да бъдат разгледани в контекста на цифровизацията и тяхното въздействие следва да бъде оценено в тази светлина.
8. Младежката работа дава възможност на младите хора да бъдат активни и креативни в цифровото общество, да вземат информирани и мотивирани решения и да поемат отговорност и контрол върху своята цифрова идентичност. Младежката работа може също така да помогне на младите хора да се справят с онлайн рискове, свързани с поведение, съдържание, контакти и комерсиализация⁴, включително изказвания, подбуждащи към омраза, кибертормоз, дезинформация и пропаганда.
9. Цифровизацията на младежката работа често се разглежда като използване на социалните медии. Същевременно обаче бързо се появяват нови цифрови технологии. Изкуственият интелект, виртуалната реалност, роботиката и технологията на блоковата верига, наред с другото, засягат нашите общества извън сферата на комуникацията. Необходими са не само основни компетентности в областта на цифровите технологии, но и специфични цифрови компетентности, които повишават пригодността за заетост на младите хора. Младежката работа следва да може да посрещне предизвикателствата на сближаването между цифровата и физическата среда и да се възползва от възможностите, предлагани от цифровата трансформация, като в същото време отговори на предизвикателствата по отношение на услугите.
10. Бързият напредък на цифровите медии и технологии през последните години също оказва влияние върху младежката работа. Въпреки това значителен брой младежки специалисти не разполагат с цифрови компетентности и знания, за да използват по най-добрия начин цифровите технологии за осигуряване на висококачествена младежка работа поради финансови, структурни, материални или административни причини.

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

11. В много от документите във връзка с политиката за младежта липсват прогнози за начините, по които цифровизацията ще засегне обществото, младите хора и младежката работа. Много стратегии също така нямат цялостен подход към развитието на младежката работа в цифровата ера.

ПРИКАНВАТ ДЪРЖАВИТЕ ЧЛЕНКИ, В СЪОТВЕТСТВИЕ С ПРИНЦИПА НА СУБСИДИАРНОСТ И НА СЪОТВЕТНИТЕ РАВНИЩА:

12. Да насърчават и разработват политики и стратегии за младежта, които се стремят да бъдат проактивни по отношение на технологичното развитие и цифровизацията. При разработването на политики, които засягат живота на младите хора, въздействието на цифровизацията върху обществата, включително практиките и услугите, свързани с младежката работа, следва да бъдат взети предвид и оценени. За тази цел следва да се засили междусекторното сътрудничество между съответните сектори на политиката и заинтересованите страни.
13. Да включват, когато е приложимо, в своите стратегии за младежта или други съответни планове на политиката, ясни цели и конкретни стъпки за разработване и прилагане на цифрова младежка работа и оценяване на нейното въздействие върху младите хора и младежката работа. Тези цели следва да се основават на знания, доказателства и данни относно цифровите компетентности на младите хора, както и на потребностите от услуги, свързани с младежката работа.
14. Да насърчават младежката работа и младежките организации да преследват тези цели, като същевременно развиват своите цифрови дейности и услуги в съответствие със специфичните си интереси и нужди, и да използват иновативни методики за подкрепа на постигането на резултатите от младежката работа, включително чрез цифрова младежка работа.
15. Да обмислят, когато е уместно, експериментални и иновативни подходи и нови модели за сътрудничество, за предоставянето на цифрови дейности и услуги в областта на младежката работа.

16. Да инвестират във и да създадат насоки за изграждане на цифров капацитет сред младежките работници, младежките организации и организациите, ангажирани с младежка работа, когато това е необходимо. Цифровата младежка работа би могла да бъде включена както в професионалните учебни програми за младежките работници, така и в обучението на доброволците, и да бъде интегрирана в продължаващото образование и обучение на младежките работници.
17. Да насърчават младежките работници и младите хора да увеличават и подобряват своите цифрови компетентности в процеса на съвместно обучение.
18. Да насърчават използването на съществуващите материали⁵ и да разработват нови материали за цифровата младежка работа и обучение, предназначено за младежките работници, като използват, наред с другото, списъка на потребностите от обучение, предложен от експертната група⁶, създадена съгласно работния план на Европейския съюз за младежта за периода 2016—2018 г. Освен това да организират обучение, посветено на стратегическото развитие на цифровата младежка работа.
19. Да създадат пространство и условия за експериментиране с цел разработване на цифрови инструменти и услуги в областта на младежката работа и обединяване на младежката работа, изследванията за младежта и сектора на ИКТ, с оглед разработването на успешни практики в областта на цифровата младежка работа и споделянето на опит.
20. Да осигурят възможности за младите хора да практикуват и подобряват цифровите компетентности в различни области от младежката работа, включително ключови области на цифровата компетентност, както са изброени в Рамката за цифрова компетентност DigComp 2.1: информационна грамотност и грамотност по отношение на данните; общуване и сътрудничество; създаване на съдържание; безопасност; и решаване на проблеми. Учебните условия могат да включват учене от опит, „обратно наставничество“ и сътрудничество между поколенията.

⁵ Напр. инструментариумът Salto за обучение и младежка работа, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

⁶ Потребностите от обучение, определени от експертната група в областта на „Рисковете, възможностите и последиците от цифровизацията за младежта, младежката работа и политиката за младежта“ включват 1. Цифровизация на обществото, 2. Планиране, проектиране и оценяване на младежката работа в цифровата сфера, 3. Информационна грамотност и грамотност по отношение на данните, 4. Общуване, 5. Цифрови творчески умения, 6. Безопасност и 7. Обсъждане и оценка (<https://publications.europa.eu/s/fouj>)

21. Да осигурят повече възможности на младите хора, включително на онези, които считат, че мнението им не е чуто и/или които разполагат с по-малко възможности за активно участие в демократичните процеси на вземане на решения, включително в диалога по въпросите на младежта в ЕС, като ги ангажират в цифрови и други новаторски и алтернативни форми на демократично участие.
22. Да разгледат всички пречки, включително всички форми на дискриминация и стереотипи, свързани с пола, които биха могли да повлияят отрицателно на възможностите и мотивацията на младите хора да придобият цифрови компетентности по време на своето образование, обучение и професионална кариера, както и да се насочат към обучение и професионално развитие в областите на науката, технологиите, изкуството, инженерството и математиката (НТИМ).
23. Да засилят ролята на младежката работа в подкрепа на творческото използване на технологиите от младите хора и да развият у тях уменията да бъдат както критични потребители, така и активни създатели в технологично отношение.
24. Да насърчават по-добър достъп за младите хора, по-специално за онези с по-малко възможности, и за хората, живеещи в селските и отдалечените райони, или когато не е възможен пряк достъп — на службите за младежка работа чрез използването на цифрови технологии.

*ПРИКАНВАТ ДЪРЖАВИТЕ ЧЛЕНКИ И КОМИСИЯТА, В РАМКИТЕ НА
СЪОТВЕТНИТЕ ИМ СФЕРИ НА КОМПЕТЕНТНОСТ:*

25. Да насърчават обмена на най-добри практики по отношение на изпълнението и разработването на стратегии в областта на цифровите технологии, включително като използват възможностите, предоставени от „Еразъм +“ и други съответни инструменти на ЕС за финансиране.
26. Да насърчават и използват съществуващите цифрови и физически платформи за дейности за партньорско обучение относно използването на цифрови технологии в младежката работа като инструмент, дейност или съдържание.

27. Да организират прояви, които обединяват младите хора, младежките работници, експертите, изследователите и сектора на ИКТ, с оглед въвеждането на нови начини и подходи за използване на технологиите в младежката работа.
28. Да насърчават и подкрепят научните изследвания в цяла Европа за повишаване на знанията относно въздействието на цифровизацията върху младите хора и младежката работа.
29. Да подобряват цифровите компетентности чрез неформално учене и обучение, като вземат предвид процеса на актуализиране на плана за действие в областта на цифровото образование с оглед на разширяването му, така че да обхване и младежката работа.
-

А. Позовавания

Като приема настоящите заключения, Съветът взема под внимание следните документи:

1. Заключения на Съвета относно интелигентната работа с младежта (2017/С 418/02)
2. Заключения на Съвета относно защитата на децата в света на цифровите технологии, (ОВ С 372, 20.12.2011 г., стр. 15–18)
3. Експертна група, създадена съгласно работния план на Европейския съюз за младежта за периода 2016—2018 г. относно рисковете, възможностите и последиците от цифровизацията за младежта, младежката работа и политиката за младежта: Развитие на цифровата младежка работа — препоръки за политиката и потребности от обучение (2017 г.);
4. Европейска комисия. DigComp 2.1: Рамка за цифрова компетентност на гражданите с осем нива на владение и примери за употреба (2017 г.);
5. Съобщение на Комисията относно плана за действие в областта на цифровото образование, COM(2018) 22 final;
6. Съобщение на Комисията относно Европейска стратегия за по-добър интернет за децата (COM/2012/0196 final)
7. Европейска комисия. Проучване на въздействието на интернет и социалните медии върху участието на младежите и младежката работа (2018 г.);
8. Резолюция на Съвета на Европейския съюз и на представителите на правителствата на държавите членки, заседаващи в рамките на Съвета, относно рамка за европейско сътрудничество по въпросите на младежта: стратегия на Европейския съюз за младежта за периода 2019—2027 г. (2018/С 456/01)
9. Регламент (ЕС) 2016/679 на Европейския парламент и на Съвета от 27 април 2016 г. относно защитата на физическите лица във връзка с обработването на лични данни и относно свободното движение на такива данни и за отмяна на Директива 95/46/ЕО (Общ регламент относно защитата на данните - GDPR) (ОВ L 119, 4.5.2016 г., стр. 1–88)

10. Препоръка на Съвета относно ключовите компетентности за учене през целия живот (2018/С 189/01)
11. Доклад на EIGE „Равенството между половете и младежта: възможности и рискове на цифровизацията“ (14348/18 ADD 2)
12. „Интернет поколението“ (Screenagers): Използване на ИКТ, цифрови и социални медии в младежката работа. Преглед на резултатите от изследвания от Австрия, Дания, Финландия, Северна Ирландия и Република Ирландия (2016 г.)
13. Доклад от симпозиума на Партньорството по въпросите на младежта между ЕС и Съвета на Европа - „Свързване на информацията: младите хора, социалното приобщаване и цифровизацията“ (Талин, 26—28 юни 2018 г.)

Б. Определения

За целите на настоящите заключения на Съвета:

- „Цифрови компетентности“ означава уверено, критично и отговорно ползване и ангажираност в областта на цифровите технологии за учене, на работното място и за участие в обществото. Това включва [...] информационна грамотност и грамотност по отношение на данните, общуване и сътрудничество, медийна грамотност, създаване на цифрово съдържание (включително програмиране), безопасност (включително благосъстояние в цифрова среда и компетентности във връзка с киберсигурността), свързани с интелектуалната собственост въпроси, [...] решаване на проблеми и критично мислене. (източник: Препоръка на Съвета относно ключовите компетентности за учене през целия живот (2018/С 189/01))
- „Цифрова младежка работа“ означава при младежката работа активно да се използват или разглеждат цифрови медии и технологии. Цифровите медии и технологии могат да бъдат инструмент, дейност или съдържание в младежката работа. Цифровата младежка работа не е метод на младежка работа. Цифровата младежка работа може да бъде включена във всякаква друга младежка работа и има същите цели като младежката работа като цяло. Цифровата младежка работа може да се провежда чрез лични срещи, в онлайн среда или в комбинация и от двете. Цифровата младежка работа се основава на същите етични стандарти, ценности и принципи като младежката работа. (източник: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- „Цифровото разделение“ се отнася до разграничението между тези, които имат достъп до интернет и могат да ползват нови услуги, предлагани в рамките на Световната мрежа, и тези, които са изключени от тези услуги. На основно равнище участието на гражданите и предприятията в информационното общество зависи от достъпа до информационни и комуникационни технологии (ИКТ), т.е. наличието на електронни устройства, като компютри и интернет връзки. Терминът изрично включва достъпа до ИКТ, както и съответните умения, които са необходими за участие в информационното общество. Цифровото разделение може да бъде класифицирано съгласно критерии, които описват разликата в участието според пола, възрастта, образованието, доходите, социалните групи или географското местоположение. (източник: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)
-