



Rådet for
Den Europæiske Union

Bruxelles, den 27. november 2019
(OR. en)

13935/19

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

RESULTAT AF DRØFTELSENE

fra:	Generalsekretariatet for Rådet
til:	delegationerne
Tidl. dok. nr.:	ST 12681/19 +COR1
Vedr.:	Konklusioner om digitalt ungdomsarbejde vedtaget af Rådet og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer, forsamlet i Rådet

Hermed følger til delegationerne konklusioner om digitalt ungdomsarbejde vedtaget af Rådet for Den Europæiske Union og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer, forsamlet i Rådet, den 21.-22. november 2019.

Digitalt ungdomsarbejde
– Konklusioner vedtaget af Rådet og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer, forsamlet i Rådet –

RÅDET FOR DEN EUROPÆISKE UNION OG REPRÆSENTANTERNE FOR
MEDLEMSSTATERNES REGERINGER, FORSAMLET I RÅDET,

SOM ANERKENDER, AT

1. Rådets konklusioner om intelligent ungdomsarbejde bidrager til den innovative udvikling af ungdomsarbejde i Europa, og der bør gøres en større indsats for at fortsætte ad denne vej.
2. Digitale færdigheder og andre af det 21. århundredes færdigheder spiller en afgørende rolle for unges selvstændighed, sociale inklusion, beskæftigelsesegnethed og dagligdag. Unge har forskellige kompetencer, der sætter dem i stand til at fungere i et digitaliseret miljø. Alle unge har dog brug for en smidig, fleksibel og kritisk tilgang til digital teknologi i deres fremtidige arbejde og hverdag.
3. Det er nødvendigt at bygge bro over den digitale kløft.¹ Alle unge bør have lige muligheder for at forbedre deres digitale kompetencer, uanset deres baggrund².
4. Digitalt ungdomsarbejde kan bidrage til at nå de europæiske ungdomsmål³.
5. Kønsskævheder i forbindelse med digitale kompetencer og deltagelse i digitale aktiviteter skal tackles, og det samme skal stereotyper vedrørende anvendelse af digitale teknologier.

¹ Den "digitale kløft" omfatter udtrykkeligt adgang til informations- og kommunikationsteknologier samt de tilhørende færdigheder, der er nødvendige for at kunne deltage i informationssamfundet.

² Den "digitale kløft" kan inddeles efter køn, alder, uddannelse, indkomst, samfundsgrupper eller geografisk beliggenhed.

³ Bilag 3 til EU-strategien for unge 2019-2027.

6. Ungdomsarbejde har et stort potentiale til at give mulighed for eksperimenterende læring i en ikkeformel sammenhæng og til at inddrage unge i aktiviteter med henblik på at styrke deres digitale kompetencer og mediekompetence. Ungdomsarbejde kan også inddrage unge, der er i fare for at blive ladt tilbage i et digitaliseret samfund.
7. Tilgange til, mål, principper og faglige grænser for ungdomsarbejde bør tages i betragtning i forbindelse med digitalisering, og deres indvirkning bør vurderes i lyset heraf.
8. Ungdomsarbejde sætter unge i stand til at være aktive og kreative i det digitale samfund, til at træffe kvalificerede og begrundede beslutninger og til at tage ansvar og styre deres digitale identitet. Ungdomsarbejde kan også hjælpe unge med at imødegå onlineriesici i forbindelse med adfærd, indhold, kontakt og kommercialisering⁴, herunder hadefuld tale, cybermobning, desinformation og propaganda.
9. Med digitaliseringen af ungdomsarbejde tænkes der ofte på brugen af de sociale medier. Men nye digitale teknologier opstår hurtigt. Vores samfund påvirkes bl.a. af kunstig intelligens, virtual reality, robotteknologi og blockchainteknologi – og ikke bare på kommunikationsområdet. Ikke alene kræves der grundlæggende digitale kompetencer, men det er også vigtigt med specifikke digitale kompetencer, der gør unge mere beskæftigelsesegnede. Ungdomsarbejdet bør kunne løse udfordringerne ved konvergensen mellem de digitale og fysiske miljøer og udnytte mulighederne i den digitale omstilling og samtidig håndtere udfordringerne med hensyn til tjenester.
10. De seneste års hurtige fremskridt inden for de digitale medier og teknologier har også påvirket ungdomsarbejdet. Af finansielle, strukturelle, materielle eller administrative årsager mangler mange fagfolk inden for ungdomsarbejde dog digitale kompetencer og viden for at kunne udnytte de digitale teknologier bedst muligt og levere ungdomsarbejde af høj kvalitet.

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

11. I mange ungdomspolitiske dokumenter mangler der fremsyn med hensyn til, hvordan digitaliseringen vil påvirke samfundet, de unge og ungdomsarbejdet. Desuden har mange strategier ikke en helhedspræget tilgang til udviklingen af ungdomsarbejde i den digitale tidsalder.

*OPFORDRER MEDLEMSSTATERNE TIL I OVERENSSTEMMELSE MED
NÆRHEDSPRINCIPPET OG PÅ DE RELEVANTE NIVEAUER*

12. at fremme og udvikle ungdomspolitikker og -strategier, der tilsigter at være mere proaktive for så vidt angår den teknologiske udvikling og digitaliseringen. Ved udformningen af politikker, der påvirker unges liv, bør digitaliseringens samfundsmæssige indvirkning, herunder ungdomsarbejdspraksis og -tjenester, tages i betragtning og vurderes. Med henblik herpå bør det tværsektorielle samarbejde mellem relevante politikområder og interesser intensiveres,
13. at medtage i deres ungdomsstrategier eller andre relevante politiske planer, hvor det er relevant, klare mål og konkrete skridt til at udvikle og gennemføre digitalt ungdomsarbejde og vurdere dets indvirkning på unge og ungdomsarbejde. Disse mål bør baseres på viden, dokumentation og data om unges digitale kompetencer og behovene for ungdomsarbejdstjenester,
14. at tilskynde ungdomsarbejds- og ungdomsorganisationer til at forfølge disse mål og samtidig udvikle deres digitale aktiviteter og tjenester i overensstemmelse med deres specifikke interesser og behov og at anvende innovative metoder til at støtte opnåelsen af resultater inden for ungdomsarbejde, herunder gennem digitalt ungdomsarbejde,
15. at overveje eksperimentelle og innovative tilgange og nye samarbejdsmodeller, hvor det er relevant, med henblik på at levere digitale aktiviteter og tjenester inden for ungdomsarbejde,

16. at investere i og opstille retningslinjer for opbygning af digital kapacitet blandt ungdomsledere, ungdomsorganisationer og organisationer, der udfører ungdomsarbejde, hvor det er nødvendigt. Digitalt ungdomsarbejde kan integreres i både faglige læseplaner for ungdomsledere og uddannelse af frivillige og indarbejdes i ungdomslederes efter- og videreuddannelse,
17. at tilskynde ungdomsledere og unge til at øge og forbedre deres digitale kompetencer i en medlæringsproces,
18. at fremme brugen af eksisterende materialer⁵ og udvikle nye materialer og nye kurser vedrørende digitalt ungdomsarbejde for ungdomsledere, bl.a. ved hjælp af listen over uddannelsesbehov fra den ekspertgruppe⁶, der er nedsat i henhold til EU-arbejdsplanen for ungdom for 2016-2018; herudover at tilrettelægge uddannelse om den strategiske udvikling af digitalt ungdomsarbejde,
19. at skabe plads og betingelser for eksperimenter med at udvikle digitale værktøjer og tjenester inden for ungdomsarbejde og at samle ungdomsarbejde, ungdomsforskning og IKT-sektoren med henblik på at udvikle en velfungerende digital ungdomsarbejdspraksis og udveksle erfaringer,
20. at give unge mulighed for at praktisere og forbedre deres digitale kompetencer i forskellige sammenhænge i forbindelse med ungdomsarbejde, herunder centrale digitale kompetenceområder som anført i den digitale kompetenceramme DigComp 2.1: IT-færdigheder og digital kunnen, kommunikation og samarbejde, indholdsproduktion, sikkerhed og problemløsning. Læringsmetoderne kan f.eks. være erfaringsbaseret læring, omvendte mentorordninger og samarbejde på tværs af generationerne.

⁵ F.eks. Saltoværktøjsskassen til uddannelse og ungdomsarbejde, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>.

⁶ Blandt de uddannelsesbehov, der er defineret af ekspertgruppen vedrørende "Digitaliseringens risici, muligheder og konsekvenser for unge, ungdomsarbejde og ungdomspolitik", digitalisering af samfundet, 2. planlægning, udformning og evaluering af digitalt ungdomsarbejde, 3. informations- og datafærdigheder, 4. ovennævnte meddelelse, 5. digital kreativitet, 6. sikkerhed og 7. overvejelser og evaluering (<https://publications.europa.eu/s/fouj>).

21. at sætte unge, herunder dem, der føler, at de ikke bliver lyttet til, og/eller dem med færre muligheder, i stand til at deltage aktivt i demokratiske beslutningsprocesser, herunder ungdomsdialogen i EU, ved at engagere dem i digitale og andre innovative og alternative former for demokratisk deltagelse,
22. at overveje alle hindringer, herunder alle former for forskelsbehandling og kønsstereotyper, som kan påvirke unges muligheder for og motivation til at tilegne sig digitale kompetencer i løbet af deres uddannelses- og karriereforløb og at påbegynde studier og karrierer inden for naturvidenskab, teknologi, kultur, ingeniørvidenskab og matematik (STEAM),
23. at styrke ungdomsarbejdets rolle med hensyn til at støtte unges kreative brug af teknologi og give dem de fornødne færdigheder for at være både kritiske forbrugere og aktive skabere i teknologisk henseende,
24. at fremme bedre adgang for unge, navnlig dem med færre muligheder, og dem, der bor i landdistrikter og afsidesliggende områder eller i områder, hvor der ikke er mulighed for adgang ansigt til ansigt, til ungdomsarbejde gennem brug af digitale teknologier,

OPFORDRER MEDLEMSSTATERNE OG KOMMISSIONEN TIL INDEN FOR DERES RESPEKTIVE KOMPETENCEOMRÅDER

25. at tilskynde til udveksling af bedste praksis med hensyn til gennemførelse og udvikling af digitale strategier, herunder ved at udnytte mulighederne i Erasmus+ og andre relevante EU-finansieringsinstrumenter,
26. at fremme og gøre brug af eksisterende digitale og fysiske platforme for peerlæringsaktiviteter vedrørende anvendelse af digital teknologi i ungdomsarbejde som et værktøj, en aktivitet eller som indhold,

27. at tilrettelægge arrangementer, der bringer unge, ungdomsledere, eksperter, forskere og IKT-sektoren sammen for at finde på nye måder og tilgange til at anvende teknologi i ungdomsarbejdet,
28. at tilskynde til og støtte forskning i hele Europa for at øge kendskabet til digitaliseringens indvirkning på unge og ungdomsarbejde,
29. at forbedre de digitale kompetencer gennem ikkeformel læring og uddannelse under hensyntagen til ajourføringen af handlingsplanen for digital uddannelse, så den også omfatter ungdomsarbejde.
-

A. Henvisninger

I forbindelse med vedtagelsen af disse konklusioner noterer Rådet sig følgende dokumenter:

1. Rådets konklusioner om intelligent ungdomsarbejde, EUT C 418 af 7.12.2017, s. 2
2. Rådets konklusioner om beskyttelse af børn i den digitale verden, EUT C 372 af 20.12.2011, s. 15
3. Ekspertgruppe nedsat i henhold til EU-arbejdsplanen for ungdom for 2016-2018 om "Digitaliseringens risici, muligheder og konsekvenser for unge, ungdomsarbejde og ungdomspolitik": Udvikling af digitalt ungdomsarbejde – politiske anbefalinger og uddannelsesbehov (2017)
4. Europa-Kommissionen, DigComp 2.1: Den digitale kompetenceramme for borgerne med otte referenceniveauer og eksempler (2017).
5. Meddelelse fra Kommissionen om handlingsplanen for digital uddannelse, COM(2018) 22 final
6. Meddelelse fra Kommissionen om en europæisk strategi for et bedre internet for børn, COM(2012) 196 final
7. Europa-Kommissionen, "Study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work" (Undersøgelse af internettets og de sociale mediers indvirkning på unges deltagelse og ungdomsarbejde) (2018)
8. Resolution vedtaget af Rådet for Den Europæiske Union og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer, forsamlet i Rådet, om rammerne for det europæiske samarbejde på ungdomsområdet: EU-strategien for unge 2019-2027, EUT C 456 af 18.12.2018, s. 1
9. Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2016/679 af 27. april 2016 om beskyttelse af fysiske personer i forbindelse med behandling af personoplysninger og om fri udveksling af sådanne oplysninger og om ophævelse af direktiv 95/46/EF (generel forordning om databeskyttelse – GDPR), EUT L 119 af 4.5.2016, s. 1

10. Rådets henstilling om nøglekompetencer for livslang læring, EUT C 189 af 4.6.2018, s. 1
11. EIGE's rapport "Gender equality and youth: opportunities and risks of digitalization" (Ligestilling mellem kønnene og unge: muligheder og risici ved digitalisering) (14348/18 ADD 2)
12. "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" (Screenagers - brugen af digitale og sociale medier indenfor det pædagogiske felt. En gennemgang af forskningsresultater fra Østrig, Danmark, Finland, Nordirland og Republikken Irland) (2016)
13. Ungdomspartnerskabet mellem EU og Europarådet, symposiumrapport om "Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalization" (At forbinde prikkerne: Unge, social inklusion og digitalisering), den 26.-28. juni 2018 i Tallinn.

B. Definitioner

I disse rådskonklusioner forstås ved:

- "Digitale kompetencer" sikker, kritisk og ansvarlig brug af digitale teknologier til læring, arbejde og deltagelse i samfundet, samt at man beskæftiger sig med disse teknologier. Den omfatter [...] IT-færdigheder og digital kunnen, kommunikation og samarbejde, mediekompetence, digital indholdsproduktion (herunder programmering), sikkerhed (herunder digital tryghed og kompetencer i forbindelse med cybersikkerhed), spørgsmål vedrørende intellektuel ejendom, [...] problemløsning og kritisk tænkning. (kilde: Rådets henstilling om nøglekompetencer for livslang læring, EUT C 189 af 4.6.2018, s. 1)
- "Digitalt ungdomsarbejde" proaktiv anvendelse eller håndtering af digitale medier og teknologier i ungdomsarbejdet. Digitale medier og teknologier kan enten være et redskab, en aktivitet eller et indhold i ungdomsarbejdet. Digitalt ungdomsarbejde er ikke en metode i forbindelse med ungdomsarbejde. Digitalt ungdomsarbejde kan indarbejdes i enhver sammenhæng i forbindelse med ungdomsarbejde, og det har de samme mål som ungdomsarbejde generelt. Digitalt ungdomsarbejde kan finde sted ansigt til ansigt og i internetmiljøer – eller en blanding af de to. Digitalt ungdomsarbejde understøttes af samme etik, værdier og principper som ungdomsarbejde. (kilde: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>).

- "Digital kløft" sondringen mellem dem, der har internetadgang, og som er i stand til at gøre brug af nye tjenester, der tilbydes på nettet, og dem, der er udelukket fra disse tjenester. Helt grundlæggende afhænger borgernes og virksomhedernes deltagelse i informationssamfundet af, at de har adgang til informations- og kommunikationsteknologi (IKT), dvs. at der findes elektronisk udstyr såsom computere og internetforbindelser. Udtrykket omfatter udtrykkeligt adgang til IKT samt de tilhørende færdigheder, der kræves for at kunne deltage i informationssamfundet. Den digitale kløft kan opdeles efter kriterier, der beskriver forskellen i deltagelse efter køn, alder, uddannelse, indkomst, sociale grupper eller geografisk beliggenhed. (kilde: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide).
-