



Rat der
Europäischen Union

Brüssel, den 27. November 2019
(OR. en)

13935/19

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

BERATUNGSERGEBNISSE

Absender:	Generalsekretariat des Rates
Empfänger:	Delegationen
Nr. Vordok.:	ST 12681/19 +COR1
Betr.:	Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zur digitalen Jugendarbeit

Die Delegationen erhalten in der Anlage die Schlussfolgerungen zur digitalen Jugendarbeit, die der Rat und die im Rat (Bildung, Jugend, Kultur und Sport) vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten am 21./22 November 2019 angenommen haben.

Digitale Jugendarbeit
– Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der
Regierungen der Mitgliedstaaten –

DER RAT DER EUROPÄISCHEN UNION UND DIE IM RAT VEREINIGTEN VERTRETER
DER REGIERUNGEN DER MITGLIEDSTAATEN —

IN ANERKENNUNG DES FOLGENDEN:

1. Die Schlussfolgerungen des Rates zur smarten Jugendarbeit tragen zur innovativen Entwicklung der Jugendarbeit in Europa bei, und es sollten verstärkte Anstrengungen unternommen werden, um in diese Richtung weiterzugehen.
2. Der digitalen Kompetenz und anderen Kompetenzen des 21. Jahrhunderts kommt eine wichtige Rolle für die Unabhängigkeit, die soziale Inklusion, die Beschäftigungsfähigkeit und das tägliche Leben junger Menschen zu. Junge Menschen haben verschiedene Kompetenzen, die ihnen ermöglichen, in einem digitalisierten Umfeld tätig zu sein. Doch werden alle jungen Menschen eine agile, flexible und kritische Herangehensweise für digitale Technologien brauchen, denen sie künftig bei der Arbeit und im täglichen Leben begegnen werden.
3. Die digitale Kluft muss überbrückt werden¹. Alle jungen Menschen sollten – unabhängig von ihrem Hintergrund – die gleichen Chancen haben, ihre digitalen Kompetenzen zu verbessern².
4. Digitale Jugendarbeit kann zur Verwirklichung der europäischen Jugendziele³ beitragen.
5. Das Geschlechtergefälle bei den digitalen Kompetenzen und bei der Beteiligung an digitalen Aktivitäten muss ebenso angegangen werden wie Stereotypen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Technologien.

¹ Der Begriff „digitale Kluft“ umfasst ausdrücklich den Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) sowie die damit verbundenen Kompetenzen, die für eine Teilnahme an der Informationsgesellschaft erforderlich sind.

² „Digitale Kluft“ kann nach Geschlecht, Alter, Bildung, Einkommen, Gesellschaftsgruppen oder geografischer Lage differenziert werden.

³ Anhang 3 zur EU-Strategie für die Jugend 2019-2027

6. Jugendarbeit bietet ein großes Potenzial dafür, Erfahrungslernen in einem nicht formalen Umfeld zu ermöglichen und junge Menschen in Tätigkeiten einzubinden, um ihre digitalen Kompetenzen und ihre Medienkompetenz stärken. Zudem kann Jugendarbeit junge Menschen erreichen, die Gefahr laufen, von der digitalisierten Gesellschaft abgehängt zu werden.
7. Ansätze, Ziele, Grundsätze und berufliche Grenzen der Jugendarbeit sollten mit Blick auf die Digitalisierung betrachtet werden, und in diesem Licht sollte bewertet werden, welche Auswirkungen dies hat.
8. Jugendarbeit ermöglicht jungen Menschen, sich aktiv und kreativ in die digitale Gesellschaft einzubringen, fundierte und überlegte Entscheidungen zu treffen sowie Verantwortung für und Kontrolle über ihre digitale Identität zu übernehmen. Jugendarbeit kann jungen Menschen auch dabei helfen, sich gegen Gefahren in Bezug auf Verhalten, Inhalt, Kontakte und Kommerzialisierung, die ihnen online begegnen – nicht zuletzt in Form von Hassrede, Cybermobbing, Desinformation und Propaganda –, zur Wehr zu setzen⁴.
9. „Digitalisierung der Jugendarbeit“ wird oft mit „Nutzung sozialer Medien“ gleichgesetzt. Doch entstehen in kurzer Zeit ganz neue digitale Technologien. Künstliche Intelligenz, virtuelle Realität, Robotik, Blockchain-Technologie usw. haben über den Bereich der Kommunikation hinaus Einfluss auf unsere Gesellschaften. Dazu braucht es nicht nur grundlegende digitale Kompetenzen; wichtig sind auch spezifische digitale Kompetenzen, die die Beschäftigungsfähigkeit junger Menschen verbessern. Jugendarbeit sollte in der Lage sein, die Herausforderungen zu meistern, die die Konvergenz von digitaler und physischer Welt mit sich bringt, und die Chancen des digitalen Wandels zu nutzen, sich zugleich aber auch den Herausforderungen stellen, die mit den Dienstleistungen einhergehen.
10. Die raschen Fortschritte bei den digitalen Medien und Technologien in den letzten Jahren haben auch die Jugendarbeit beeinflusst. Einer großen Zahl von Fachkräften aus der Jugendarbeit fehlen – aus finanziellen, strukturellen, materiellen oder verwaltungstechnischen Gründen – jedoch die digitalen Kompetenzen und Kenntnisse, um die digitalen Technologien in der Jugendarbeit bei der Bereitstellung von Angeboten mit hohem Qualitätsanspruch bestmöglich zu nutzen.

4

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

11. In jugendpolitischen Dokumenten fehlt oft die Vorausschau darauf, auf welche Weise die Digitalisierung die Gesellschaft, junge Menschen und die Jugendarbeit beeinflussen wird. Vielen Strategien fehlt auch ein ganzheitlicher Ansatz für die Entwicklung der Jugendarbeit im digitalen Zeitalter –

*ERSUCHEN DIE MITGLIEDSTAATEN, IM EINKLANG MIT DEM
SUBSIDIARITÄTSPRINZIP UND AUF DEN GEEIGNETEN EBENEN,*

12. jugendpolitische Maßnahmen und Strategien zu fördern und zu entwickeln, die proaktiv auf technologische Entwicklung und Digitalisierung ausgerichtet sind. Bei der Gestaltung von Strategien, die das Leben junger Menschen betreffen, sollten die Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft – auch auf die Vorgehensweisen und Dienste der Jugendarbeit – berücksichtigt und bewertet werden. Dazu sollte die bereichsübergreifende Zusammenarbeit zwischen den einschlägigen Politikbereichen und den Interessenträgern verstärkt werden;
13. gegebenenfalls in ihre Jugendstrategien oder andere einschlägige politische Pläne klare Ziele und konkrete Maßnahmen für die Entwicklung und Umsetzung digitaler Jugendarbeit und die Bewertung ihrer Auswirkungen auf junge Menschen und die Jugendarbeit aufzunehmen. Diese Ziele sollten sich auf Wissen, Fakten und Daten in Bezug auf die digitalen Kompetenzen junger Menschen und die Anforderungen an Dienste der Jugendarbeit stützen;
14. den in der Jugendarbeit Tätigen und den Jugendorganisationen nahelegen, diese Ziele zu verfolgen, wenn sie ihre digitalen Tätigkeiten und Angebote im Einklang mit ihren spezifischen Interessen und Bedürfnissen ausbauen, und innovative Methoden zu nutzen, um die Verwirklichung der Ergebnisse der Jugendarbeit, auch durch digitale Jugendarbeit, zu unterstützen;
15. gegebenenfalls experimentelle und innovative Ansätze und neue Kooperationsmodelle in Erwägung zu ziehen, um digitale Jugendarbeitstätigkeiten und -angebote zu erbringen;

16. wo nötig in Leitlinien für den Aufbau digitaler Kapazitäten unter Jugendarbeitern, Jugendorganisationen und Organisationen, die Jugendarbeit leisten, zu investieren und entsprechende Leitlinien aufzustellen. Digitale Jugendarbeit könnte sowohl in die beruflichen Lehrpläne für Jugendarbeiter als auch in die Schulung von Freiwilligen sowie in die berufliche Aus- und Weiterbildung von Jugendarbeitern integriert werden;
17. Jugendarbeiter und junge Menschen zu ermutigen, ihre digitalen Kompetenzen Im Rahmen eines gemeinsamen Lernprozesses zu erweitern und zu verbessern;
18. die Nutzung bestehender Ressourcen⁵ zu fördern und neue Arbeitsmaterialien und Schulungen zum Thema digitale Jugendarbeit für Jugendarbeiter zu entwickeln, indem unter anderem die Schulungsliste herangezogen wird⁶, die von der im Rahmen des EU-Arbeitsplans für die Jugend für den Zeitraum 2016-2018 eingerichteten Expertengruppe vorgeschlagen wurde; darüber hinaus Schulungen zur strategischen Entwicklung der digitalen Jugendarbeit zu veranstalten
19. den Raum und die Voraussetzungen für Experimente zur Entwicklung digitaler Instrumente und Dienste in der Jugendarbeit sowie für die Zusammenarbeit von Jugendarbeit, Jugendforschung und IKT-Sektor bei der gemeinsamen Entwicklung erfolgreicher Vorgehensweisen in der digitalen Jugendarbeit und bei der Weitergabe von Erfahrungen zu schaffen;
20. jungen Menschen Möglichkeiten zur Ausübung und Verbesserung digitaler Kompetenzen im Rahmen verschiedener Formen der Jugendarbeit zu geben, einschließlich wichtiger Bereiche der digitalen Kompetenz, wie sie im Referenzrahmen für digitale Kompetenzen („Digital Competence Framework“) unter „DigComp 2.1“ aufgeführt sind: Informations- und Datenkompetenz; Kommunikation und Kooperation; Erstellung digitaler Inhalte; ferner Sicherheit und Problemlösung. Zu den Lernmodalitäten können Erfahrungslernen, „Reverse Mentoring“ und die generationsübergreifende Zusammenarbeit gehören.

⁵ Etwa die Toolbox des europäischen Netzwerks „SALTO“ („Support, Advanced Learning and Training Opportunities for Youth“), <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

⁶ Der Schulungsbedarf, den die Sachverständigengruppe zum Thema „Risiken, Chancen und Auswirkungen der Digitalisierung für junge Menschen, die Jugendarbeit und die Jugendpolitik“ ermittelt hat. umfasst unter anderem 1. Digitalisierung der Gesellschaft, 2. Planung, Gestaltung und Bewertung der digitalen Jugendarbeit, 3. Information und Datenkompetenz, 4. Kommunikation, 5. Digitale Kreativität, 6. Sicherheit und 7. Reflexion und Bewertung (<https://publications.europa.eu/s/fouj>).

21. junge Menschen – auch diejenigen, die der Meinung sind, dass sie nicht gehört werden, und/oder die weniger Chancen haben – zu befähigen, sich aktiv an demokratischen Entscheidungsprozessen wie dem EU-Jugenddialog zu beteiligen, indem sie an digitalen und anderen innovativen und alternativen Formen der demokratischen Teilhabe einbezogen werden;
22. alle Hindernisse – einschließlich aller Formen von Diskriminierung und Geschlechterstereotypisierung – zu prüfen, die die Chancen junger Menschen und ihre Motivation, im Laufe ihrer Bildungs-, Ausbildungs- und Berufswege digitale Kompetenzen zu erwerben, beeinträchtigen und sie daran hindern könnten, ein Studium in den Bereichen Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik und Kunst (STEAM) aufzunehmen und eine entsprechende Laufbahn einzuschlagen;
23. die Rolle der Jugendarbeit bei der Förderung der kreativen Nutzung von Technologien durch junge Menschen zu stärken und ihnen die Kompetenzen dafür zu vermitteln, dass sie in technologischer Hinsicht sowohl kritische Verbraucher als auch aktive Kreative sein können;
24. sich dafür einzusetzen, dass junge Menschen – insbesondere diejenigen mit geringeren Chancen und diejenigen, die in ländlichen und abgelegenen Gebieten oder an Orten leben, an denen eine persönliche Inanspruchnahme von Diensten der Jugendarbeit nicht möglich ist – durch den Einsatz digitaler Technologien leichter Zugang finden;

ERSUCHEN DIE MITGLIEDSTAATEN UND DIE KOMMISSION, IM RAHMEN IHRER JEWEILIGEN ZUSTÄNDIGKEITSBEREICHE,

25. den Austausch bewährter Verfahren in Bezug auf die Umsetzung und Entwicklung digitaler Strategien zu fördern, auch durch Nutzung der Möglichkeiten, die Erasmus + und andere einschlägige Finanzierungsinstrumente der EU bieten;
26. bestehende digitale und physische Plattformen für Peer-Learning-Aktivitäten zur Nutzung digitaler Technologien in der Jugendarbeit als Instrument, Tätigkeit oder Inhalt zu fördern und zu nutzen;

27. Veranstaltungen zu organisieren, bei denen junge Menschen, Jugendbetreuer, Experten, Forscher und Akteure aus dem IKT-Bereich zusammenkommen, um neue Wege und Ansätze für die Nutzung von Technologie in der Jugendarbeit zu entwickeln;
 28. europaweite Forschungsarbeiten zu fördern und zu unterstützen, um das Wissen über die Auswirkungen der Digitalisierung auf junge Menschen und die Jugendarbeit zu erweitern;
 29. die digitalen Kompetenzen durch nicht-formales Lernen und nicht-formale Ausbildung zu verbessern und dabei die Aktualisierung des Aktionsplans für digitale Bildung im Hinblick auf seine Ausweitung auf die Jugendarbeit zu berücksichtigen;
-

A. Bezugsdokumente

Bei der Annahme dieser Schlussfolgerungen nimmt der Rat die folgenden Dokumente zur Kenntnis:

1. Schlussfolgerungen des Rates zur smarten Jugendarbeit (2017/C 418/02)
2. Schlussfolgerungen des Rates zum Schutz der Kinder in der digitalen Welt (ABl. C 372 vom 20.12.2011, S. 15-18).
3. Im Rahmen des EU-Arbeitsplans für die Jugend für den Zeitraum 2016-2018 eingerichtete Sachverständigengruppe zum Thema „Risiken, Chancen und Auswirkungen der Digitalisierung für junge Menschen, die Jugendarbeit und die Jugendpolitik“: Ausbau der digitalen Jugendarbeit – politische Empfehlungen und Fortbildungsbedarf (2017);
4. Europäische Kommission. DigComp 2.1: Referenzrahmen für digitale Kompetenzen der Bürgerinnen und Bürger mit acht Kompetenzstufen und Anwendungsbeispielen (2017);
5. Mitteilung der Kommission zum Aktionsplan für digitale Bildung, COM(2018) 22 final;
6. Mitteilung der Kommission: „Europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder“, COM/2012/0196 final;
7. Europäische Kommission. Studie über die Auswirkungen des Internets und der sozialen Medien auf die Beteiligung Jugendlicher und die Jugendarbeit (2018);
8. Entschließung des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zu einem Rahmen für die jugendpolitische Zusammenarbeit in Europa: Die EU-Jugendstrategie 2019-2027 (2018/C 456/01)
9. Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG (Datenschutz-Grundverordnung, DSGVO) (ABl. L 119 vom 4.5.2016, S. 1-88).

10. Empfehlung des Rates zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen (2018/C 189/01)
11. Bericht des Europäischen Instituts für Gleichstellungsfragen (EIGE):
„Geschlechtergleichstellung und junge Menschen: Chancen und Risiken der Digitalisierung“ (14348/18 ADD 2)
12. „Screenagers: Einsatz von digitalen und sozialen Medien in der Jugendarbeit“ („Using ICT, digital and social media in youth work“). Eine Überprüfung von Forschungsergebnissen aus Österreich, Dänemark, Finnland, Nordirland und der Republik Irland (2016)
13. Bericht über das im Rahmen der Jugendpartnerschaft zwischen der EU und dem Europarat veranstaltete Symposium zum Thema „Zusammenhänge herstellen: Junge Menschen, soziale Inklusion und Digitalisierung“ („Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalization“) (Tallinn, 26. bis 28. Juni 2018)

B. Begriffsbestimmungen

Für die Zwecke dieser Schlussfolgerungen des Rates gelten folgende Begriffsbestimmungen:

- „Digitale Kompetenzen“ umfassen die sichere, kritische und verantwortungsvolle Nutzung von und Auseinandersetzung mit digitalen Technologien für die allgemeine und berufliche Bildung, die Arbeit und die Teilhabe an der Gesellschaft. Sie erstrecken sich auf Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Zusammenarbeit, Medienkompetenz, die Erstellung digitaler Inhalte (einschließlich Programmieren), Sicherheit (einschließlich digitales Wohlergehen und Kompetenzen in Verbindung mit Cybersicherheit), Urheberrechtsfragen, Problemlösung und kritisches Denken. (Quelle: Empfehlung des Rates zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen (2018/C 189/01))
- „Digitale Jugendarbeit“ bedeutet die proaktive Nutzung von oder Beschäftigung mit digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit. Digitale Medien und Technologien können in der Jugendarbeit entweder ein Instrument, eine Tätigkeit oder einen Inhalt darstellen. Digitale Jugendarbeit ist keine Jugendarbeitsmethode. Sie kann in jeden Jugendarbeitsrahmen einbezogen werden und verfolgt die gleichen Ziele wie die Jugendarbeit im Allgemeinen. Digitale Jugendarbeit kann sowohl in persönlichem Kontakt als auch in Online-Umgebungen – oder in einer Mischung aus beiden – erfolgen. Die digitale Jugendarbeit stützt sich auf die gleiche Ethik sowie die gleichen Werte und Grundsätze wie die Jugendarbeit. (Quelle: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- „Digitale Kluft“ bezieht sich auf die Unterscheidung zwischen denjenigen, die über einen Internetzugang verfügen und in der Lage sind, neue, im Internet angebotene Dienstleistungen zu nutzen, und denjenigen, die von der Nutzung dieser Dienstleistungen ausgeschlossen sind. Auf einer grundlegenden Ebene hängt die Beteiligung von Bürgern und Unternehmen an der Informationsgesellschaft vom Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) ab, d. h. dem Vorhandensein von elektronischen Geräten, etwa Computern, und Internetanschlüssen. Der Begriff „digitale Kluft“ umfasst ausdrücklich den Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) sowie die damit verbundenen Kompetenzen, die für eine Teilnahme an der Informationsgesellschaft erforderlich sind. Die „digitale Kluft“ kann nach Geschlecht, Alter, Bildung, Einkommen, sozialen Gruppen oder geografischer Lage differenziert werden. (Quelle: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)
-