



Βρυξέλλες, 27 Νοεμβρίου 2019
(OR. en)

13935/19

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

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Αποστολέας: Γενική Γραμματεία του Συμβουλίου

Αποδέκτης: Αντιπροσωπίες

αριθ. προηγ. εγγρ.: ST 12681/19 +COR1

Θέμα: Συμπεράσματα του Συμβουλίου και των αντιπροσώπων των κυβερνήσεων των κρατών μελών, συνελθόντων στο πλαίσιο του Συμβουλίου, σχετικά με την ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας

Επισυνάπτονται για τις αντιπροσωπίες τα συμπεράσματα σχετικά με την ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας, τα οποία ενέκριναν το Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης και οι αντιπρόσωποι των κυβερνήσεων των κρατών μελών, συνελθόντων στο πλαίσιο του Συμβουλίου (Παιδεία, Νεολαία, Πολιτισμός και Αθλητισμός) στις 21-22 Νοεμβρίου 2019.

**Ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας
– Συμπεράσματα του Συμβουλίου και των αντιπροσώπων των κυβερνήσεων των κρατών μελών,
συνελθόντων στο πλαίσιο του Συμβουλίου –**

ΤΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΕΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ΤΩΝ ΚΥΒΕΡΝΗΣΕΩΝ
ΤΩΝ ΚΡΑΤΩΝ ΜΕΛΩΝ, ΣΥΝΕΛΘΟΝΤΕΣ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ

ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΟΤΙ

1. Τα συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με την ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας συμβάλλουν στην καινοτόμο ανάπτυξη της εργασίας στον τομέα της νεολαίας στην Ευρώπη και οι προσπάθειες προς αυτή την κατεύθυνση θα πρέπει να ενισχυθούν.
2. Ο ψηφιακός γραμματισμός και άλλες δεξιότητες του 21ου αιώνα διαδραματίζουν καίριο ρόλο στην ανεξαρτησία, την κοινωνική ένταξη, την απασχολησιμότητα και την καθημερινή ζωή των νέων. Οι νέοι διαθέτουν ποικίλες ικανότητες που τους επιτρέπουν να δραστηριοποιούνται σε ένα ψηφιοποιημένο περιβάλλον. Ωστόσο, όλοι οι νέοι θα χρειαστούν μια ευπροσάρμοστη, ευέλικτη και κριτική προσέγγιση όσον αφορά την ψηφιακή τεχνολογία στην εργασία και την καθημερινή τους ζωή στο μέλλον.
3. Το ψηφιακό χάσμα πρέπει να γεφυρωθεί¹. Όλοι οι νέοι, ανεξαρτήτως του περιβάλλοντος από το οποίο προέρχονται, θα πρέπει να έχουν ίσες ευκαιρίες για να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες².
4. Η ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας μπορεί να συμβάλει στην επίτευξη των ευρωπαϊκών στόχων για τη νεολαία³.
5. Πρέπει να αντιμετωπιστεί το σημαντικό χάσμα των φύλων στις ψηφιακές ικανότητες και τη συμμετοχή στις ψηφιακές δραστηριότητες, όπως επίσης και τα στερεότυπα που σχετίζονται με τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών.

¹ Το «ψηφιακό χάσμα» εμπεριέχει ρητά την πρόσβαση στις τεχνολογίες των πληροφοριών και των επικοινωνιών (ΤΠΕ) καθώς και τις σχετικές δεξιότητες που χρειάζονται για τη συμμετοχή στην κοινωνία της πληροφορίας.

² Το «ψηφιακό χάσμα» μπορεί να ταξινομηθεί ανάλογα με το φύλο, την ηλικία, την εκπαίδευση, το εισόδημα, τις κοινωνικές ομάδες ή τη γεωγραφική θέση.

³ Παράρτημα 3 της στρατηγικής της ΕΕ για τη νεολαία 2019-2027

6. Η ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας παρέχει πολλές δυνατότητες για βιωματική μάθηση σε μη τυπικό πλαίσιο και για συμμετοχή των νέων σε δραστηριότητες ενίσχυσης των ψηφιακών ικανοτήτων και της παιδείας τους στα μέσα επικοινωνίας. Η ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας μπορεί, επίσης, να παρέχει δυνατότητες συμμετοχής σε νέους που διατρέχουν τον κίνδυνο να βρεθούν στο περιθώριο σε μια ψηφιοποιημένη κοινωνία.
7. Οι προσεγγίσεις, οι στόχοι, οι αρχές και τα επαγγελματικά όρια της εργασίας στον τομέα της νεολαίας θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη στο πλαίσιο της ψηφιοποίησης και ο αντίκτυπός τους θα πρέπει να αξιολογείται υπό το πρίσμα αυτό.
8. Η ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας δίνει στους νέους τη δυνατότητα να είναι ενεργοί και δημιουργικοί στην ψηφιακή κοινωνία, να λαμβάνουν τεκμηριωμένες και αιτιολογημένες αποφάσεις και να αναλαμβάνουν την ευθύνη και τον έλεγχο της ψηφιακής τους ταυτότητας. Η ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας μπορεί, επίσης, να βοηθήσει τους νέους να αντιμετωπίσουν διαδικτυακούς κινδύνους που σχετίζονται με τη συμπεριφορά, το περιεχόμενο, την επαφή και την εμπορευματοποίηση⁴, καθώς επίσης και τους κινδύνους της ρητορικής μίσους, του κυβερνοεκφοβισμού, της παραπληροφόρησης και της προπαγάνδας.
9. Η ψηφιοποίηση της εργασίας στον τομέα της νεολαίας νοείται συχνά ως η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Ωστόσο, αναδύονται ταχέως νέες ψηφιακές τεχνολογίες. Η τεχνητή νοημοσύνη, η εικονική πραγματικότητα, η ρομποτική και η τεχνολογία αλυσίδας συστοιχιών, μεταξύ άλλων, επηρεάζουν τις κοινωνίες μας και σε τομείς πέραν αυτού της επικοινωνίας. Δεν απαιτούνται μόνο βασικές ψηφιακές ικανότητες, αλλά είναι επίσης σημαντικές οι ειδικές ψηφιακές ικανότητες που ενισχύουν την απασχολησιμότητα των νέων. Η εργασία στον τομέα της νεολαίας θα πρέπει να μπορεί να αντιμετωπίζει τις προκλήσεις της σύγκλισης μεταξύ του ψηφιακού και του φυσικού περιβάλλοντος και να επωφελείται από τις ευκαιρίες που προσφέρει ο ψηφιακός μετασχηματισμός, αντιμετωπίζοντας ταυτόχρονα τις προκλήσεις όσον αφορά τις υπηρεσίες.
10. Η ταχεία πρόοδος των ψηφιακών μέσων και της τεχνολογίας τα τελευταία χρόνια έχει επίσης επηρεάσει την εργασία στον τομέα της νεολαίας. Ωστόσο, σημαντικός αριθμός επαγγελματιών που δραστηριοποιούνται στον τομέα της νεολαίας δεν διαθέτουν ψηφιακές ικανότητες και γνώσεις ώστε να αξιοποιήσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τις ψηφιακές τεχνολογίες με σκοπό την παροχή υψηλής ποιότητας εργασίας στον τομέα της νεολαίας, λόγω οικονομικών, διαρθρωτικών, υλικών ή διοικητικών δυσχερειών.

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

11. Πολλά έγγραφα πολιτικής για τη νεολαία στερούνται προοπτικών σχετικά με τους τρόπους με τους οποίους η ψηφιοποίηση θα επηρεάσει την κοινωνία, τους νέους και την εργασία στον τομέα της νεολαίας. Επίσης, πολλές στρατηγικές δεν παρέχουν ολιστική προσέγγιση όσον αφορά την ανάπτυξη της εργασίας στον τομέα της νεολαίας στην ψηφιακή εποχή.

*ΚΑΛΟΥΝ ΤΑ ΚΡΑΤΗ ΜΕΛΗ, ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΗΝ ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΥΡΙΚΟΤΗΤΑΣ
ΚΑΙ ΣΤΑ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΕΠΙΠΕΔΑ*

12. Να προωθήσουν και να αναπτύξουν πολιτικές και στρατηγικές για τη νεολαία που θα επιδιώκουν να είναι προορατικές όσον αφορά την τεχνολογική ανάπτυξη και την ψηφιοποίηση. Κατά τον σχεδιασμό πολιτικών που επηρεάζουν τη ζωή των νέων, θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη και να αξιολογούνται οι επιπτώσεις της ψηφιοποίησης στις κοινωνίες, συμπεριλαμβανομένων των σχετικών με την εργασία στον τομέα της νεολαίας πρακτικών και υπηρεσιών. Για τον σκοπό αυτό, θα πρέπει να ενταθεί η διατομεακή συνεργασία μεταξύ των σχετικών τομέων πολιτικής και των ενδιαφερόμενων μερών.
13. Να συμπεριλάβουν, κατά περίπτωση, στις στρατηγικές τους για τη νεολαία ή σε άλλα συναφή σχέδια πολιτικής σαφείς στόχους και συγκεκριμένα μέτρα για την ανάπτυξη και την υλοποίηση ψηφιακής εργασίας στον τομέα της νεολαίας και για την αξιολόγηση του αντικτύπου της στους νέους και στην εργασία στον τομέα της νεολαίας. Οι στόχοι αυτοί θα πρέπει να βασίζονται σε γνώσεις, στοιχεία και δεδομένα σχετικά με τις ψηφιακές ικανότητες των νέων καθώς και στις ανάγκες για υπηρεσίες σχετικές με την εργασία στον τομέα της νεολαίας.
14. Να ενθαρρύνουν όσους εργάζονται στον τομέα της νεολαίας και τις οργανώσεις νέων να επιδιώξουν τους στόχους αυτούς κατά την ανάπτυξη των ψηφιακών τους δραστηριοτήτων και υπηρεσιών σύμφωνα με τα ειδικά ενδιαφέροντα και τις ανάγκες τους, και να χρησιμοποιούν καινοτόμες μεθόδους για τη στήριξη της επίτευξης των αποτελεσμάτων της εργασίας στον τομέα της νεολαίας, μεταξύ άλλων μέσω της ψηφιακής εργασίας στον τομέα της νεολαίας.
15. Να εξετάσουν, κατά περίπτωση, πειραματικές και καινοτόμες προσεγγίσεις και νέα μοντέλα συνεργασίας για την παροχή ψηφιακής εργασίας στον τομέα της νεολαίας.

16. Να καταρτίσουν κατευθυντήριες γραμμές για την ανάπτυξη της ψηφιακής ικανότητας των εργαζόμενων στον τομέα της νεολαίας, των οργανώσεων νέων και των οργανώσεων που δραστηριοποιούνται στον τομέα της νεολαίας, όπου χρειάζεται, και να επενδύσουν σε αυτές. Η ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας θα μπορούσε να ενταχθεί στα επαγγελματικά προγράμματα σπουδών για εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και στα προγράμματα κατάρτισης για εθελοντές, και να ενσωματωθεί στη συνεχή εκπαίδευση και κατάρτιση των εργαζόμενων στον τομέα της νεολαίας.
17. Να ενθαρρύνουν τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και τους νέους να αυξήσουν και να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους ικανότητες στο πλαίσιο διαδικασίας αμοιβαίας μάθησης.
18. Να προωθήσουν τη χρήση του υφιστάμενου υλικού⁵ και να αναπτύξουν νέο ψηφιακό υλικό εργασίας στον τομέα της νεολαίας και νέα προγράμματα κατάρτισης για εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, αξιοποιώντας, μεταξύ άλλων, τον κατάλογο των αναγκών κατάρτισης τον οποίο πρότεινε η ομάδα εμπειρογνομόνων⁶ που συστάθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος εργασιών της Ευρωπαϊκής Ένωσης για τη νεολαία για την περίοδο 2016-2018. Επίσης, να διοργανώσουν προγράμματα κατάρτισης σχετικά με τη στρατηγική ανάπτυξη της ψηφιακής εργασίας στον τομέα της νεολαίας.
19. Να δημιουργήσουν τον χώρο και τις συνθήκες για πειραματισμό με σκοπό την ανάπτυξη ψηφιακών εργαλείων και υπηρεσιών σχετικών με την ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας καθώς και με σκοπό να συγκεντρώσουν τους φορείς της εργασίας στον τομέα της νεολαίας, της έρευνας για τη νεολαία και του τομέα των ΤΠΕ για την ανάπτυξη επιτυχών πρακτικών στον τομέα της ψηφιακής εργασίας στον τομέα της νεολαίας και για την ανταλλαγή εμπειριών.
20. Να δώσουν στους νέους ευκαιρίες να εξασκήσουν και να βελτιώσουν τις ψηφιακές ικανότητες σε διάφορα πλαίσια εργασίας στον τομέα της νεολαίας, συμπεριλαμβανομένων των βασικών τομέων της ψηφιακής ικανότητας που περιλαμβάνονται στο πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων DigComp 2.1: στοιχειώδεις γνώσεις σχετικά με πληροφορίες και δεδομένα· επικοινωνία και συνεργασία· δημιουργία περιεχομένου· ασφάλεια· και επίλυση προβλημάτων. Οι τρόποι μάθησης μπορούν να περιλαμβάνουν τη βιωματική μάθηση, την αντίστροφη καθοδήγηση και τη διαγενεακή συνεργασία.

⁵ Π.χ. η εργαλειοθήκη SALTO για την κατάρτιση και την εργασία στον τομέα της νεολαίας, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

⁶ Οι ανάγκες κατάρτισης που προσδιορίστηκαν από την ομάδα εμπειρογνομόνων «Κίνδυνοι, ευκαιρίες και αντίκτυπος της μετάβασης στην ψηφιακή τεχνολογία για τη νεολαία, την εργασία στον τομέα της νεολαίας και την πολιτική για τη νεολαία» περιλαμβάνουν: 1. Ψηφιοποίηση της κοινωνίας, 2. Προγραμματισμό, σχεδιασμό και αξιολόγηση ψηφιακής εργασίας στον τομέα της νεολαίας, 3. Στοιχειώδεις γνώσεις σχετικά με πληροφορίες και δεδομένα, 4. Επικοινωνία, 5. Ψηφιακή δημιουργικότητα, 6. Ασφάλεια και 7. Μελέτη και αξιολόγηση (<https://publications.europa.eu/s/fouj>)

21. Να δώσουν στους νέους, μεταξύ άλλων σε εκείνους που αισθάνονται ότι δεν εισακούονται ή/και έχουν λιγότερες ευκαιρίες, τη δυνατότητα να συμμετέχουν ενεργά στις δημοκρατικές διαδικασίες λήψης αποφάσεων, συμπεριλαμβανομένου του διαλόγου της ΕΕ για τη νεολαία, μέσω της ένταξής τους σε ψηφιακές και άλλες καινοτόμες και εναλλακτικές μορφές δημοκρατικής συμμετοχής.
22. Να εξετάσουν όλα τα εμπόδια, συμπεριλαμβανομένων όλων των μορφών διακρίσεων και των στερεοτύπων που αφορούν το φύλο, τα οποία θα μπορούσαν να έχουν αρνητικό αντίκτυπο στις ευκαιρίες και τα κίνητρα των νέων να αποκτήσουν ψηφιακές ικανότητες σε όλη τη διάρκεια της εκπαίδευσης, της κατάρτισης και της επαγγελματικής τους πορείας καθώς και να ακολουθήσουν σπουδές και σταδιοδρομίες στους τομείς της επιστήμης, της τεχνολογίας, της μηχανικής, της τέχνης και των μαθηματικών (STEAM).
23. Να ενισχύσουν τον ρόλο της εργασίας στον τομέα της νεολαίας στη στήριξη της δημιουργικής χρήσης της τεχνολογίας από τους νέους και να τους εφοδιάσουν με τις απαραίτητες δεξιότητες, ώστε να γίνουν καταναλωτές με κρίση καθώς και ενεργοί δημιουργοί από τεχνολογική άποψη.
24. Να προωθήσουν τη βελτίωση της πρόσβασης των νέων, ιδίως εκείνων που διαθέτουν λιγότερες ευκαιρίες και εκείνων που ζουν σε αγροτικές και απομακρυσμένες περιοχές, ή εκείνων που δεν έχουν τη δυνατότητα δια ζώσης πρόσβασης σε υπηρεσίες σχετικές με την εργασία στον τομέα της νεολαίας μέσω της χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών.

ΚΑΛΟΥΝ ΤΑ ΚΡΑΤΗ ΜΕΛΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ, ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΩΝ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΩΝ ΠΕΔΙΩΝ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥΣ

25. Να ενθαρρύνουν την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών όσον αφορά την εφαρμογή και την ανάπτυξη ψηφιακών στρατηγικών, μεταξύ άλλων αξιοποιώντας τις ευκαιρίες που παρέχονται από το πρόγραμμα Erasmus+ και άλλα σχετικά χρηματοδοτικά μέσα της ΕΕ.
26. Να προωθήσουν και να αξιοποιήσουν τις υφιστάμενες ψηφιακές και φυσικές πλατφόρμες για δραστηριότητες μάθησης από ομοτίμους σχετικά με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας στην εργασία στον τομέα της νεολαίας ως εργαλείου, δραστηριότητας ή περιεχομένου.

27. Να οργανώσουν εκδηλώσεις με τη συμμετοχή νέων, εργαζόμενων στον τομέα της νεολαίας, εμπειρογνομόνων, ερευνητών και προσωπικοτήτων του τομέα των ΤΠΕ, με σκοπό την καινοτομία στην εξεύρεση νέων τρόπων και προσεγγίσεων για τη χρήση της τεχνολογίας στην εργασία στον τομέα της νεολαίας.
28. Να ενθαρρύνουν και να παράσχουν στήριξη στην έρευνα σε ευρωπαϊκό επίπεδο για την αύξηση των γνώσεων σχετικά με τις επιπτώσεις της ψηφιοποίησης στους νέους και την εργασία στον τομέα της νεολαίας.
29. Να βελτιώσουν τις ψηφιακές ικανότητες μέσω της μη τυπικής μάθησης και κατάρτισης, λαμβάνοντας υπόψη τη διαδικασία επικαιροποίησης του σχεδίου δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση, με σκοπό την επέκτασή του στην εργασία στον τομέα της νεολαίας.
-

A. Παραπομπές

Κατά την έγκριση των παρόντων συμπερασμάτων, το Συμβούλιο λαμβάνει υπόψη τα ακόλουθα έγγραφα:

1. Συμπεράσματα του Συμβουλίου για τις έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους (2017/C 418/02)
2. Συμπεράσματα του Συμβουλίου για την προστασία των παιδιών στον ψηφιακό κόσμο (EE C 372, 20.12.2011, σ. 15-18)
3. Ομάδα εμπειρογνομόνων που συστάθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος εργασιών της Ευρωπαϊκής Ένωσης για τη νεολαία για την περίοδο 2016-2018 σχετικά με τους κινδύνους, τις ευκαιρίες και τον αντίκτυπο της μετάβασης στην ψηφιακή τεχνολογία για τη νεολαία, την εργασία στον τομέα της νεολαίας και την πολιτική για τη νεολαία: Ανάπτυξη ψηφιακής εργασίας στον τομέα της νεολαίας – Συστάσεις πολιτικής και ανάγκες κατάρτισης (2017)
4. Ευρωπαϊκή Επιτροπή. DigComp 2.1: Το ευρωπαϊκό πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες με οκτώ επίπεδα επάρκειας και παραδείγματα χρήσης (2017)
5. Ανακοίνωση της Επιτροπής σχετικά με το σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση COM(2018) 22 final
6. Ανακοίνωση της Επιτροπής σχετικά με μια ευρωπαϊκή στρατηγική για ένα διαδίκτυο καλύτερα προσαρμοσμένο στα παιδιά (COM/2012/0196 final)
7. Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Μελέτη σχετικά με τον αντίκτυπο του διαδικτύου και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στη συμμετοχή των νέων και στην εργασία στον τομέα της νεολαίας (2018)
8. Ψήφισμα του Συμβουλίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης και των αντιπροσώπων των κυβερνήσεων των κρατών μελών, συνελθόντων στο πλαίσιο του Συμβουλίου σχετικά με πλαίσιο ευρωπαϊκής συνεργασίας στον τομέα της νεολαίας: Η στρατηγική της Ευρωπαϊκής Ένωσης για τη νεολαία 2019-2027 (2018/C 456/01)
9. Κανονισμός (ΕΕ) 2016/679 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου, της 27ης Απριλίου 2016, για την προστασία των φυσικών προσώπων έναντι της επεξεργασίας των δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα και για την ελεύθερη κυκλοφορία των δεδομένων αυτών και την κατάργηση της οδηγίας 95/46/ΕΚ (Γενικός Κανονισμός για την Προστασία Δεδομένων – ΓΚΠΔ) (EE L 119, 4.5.2016, σ. 1-88)

10. Σύσταση του Συμβουλίου σχετικά με τις βασικές ικανότητες της δια βίου μάθησης (2018/C 189/01)
11. Έκθεση του EIGE με τίτλο «Ισότητα των φύλων και νεολαία: ευκαιρίες και κίνδυνοι της ψηφιοποίησης» (14348/18 ADD 2)
12. Υπερδικοτυωμένοι έφηβοι: Χρήση των ΤΠΕ, των ψηφιακών μέσων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην εργασία στον τομέα της νεολαίας. Επισκόπηση των πορισμάτων έρευνας από την Αυστρία, τη Δανία, τη Φινλανδία, τη Βόρεια Ιρλανδία και τη Δημοκρατία της Ιρλανδίας (2016)
13. Έκθεση του συμποσίου στο πλαίσιο της σύμπραξης ΕΕ – Συμβουλίου της Ευρώπης για τη νεολαία με θέμα «Ενώνοντας τις τελείες: Νέοι, κοινωνική ένταξη και ψηφιοποίηση (Τάλιν, 26-28 Ιουνίου 2018)

B. Ορισμοί

Για τους σκοπούς των παρόντων συμπερασμάτων του Συμβουλίου:

- Ο όρος «ψηφιακές ικανότητες» εμπεριέχει την υπεύθυνη χρήση και ενασχόληση με τις ψηφιακές τεχνολογίες, με αυτοπεποίθηση και κριτικό πνεύμα, για τη μάθηση, την εργασία και τη συμμετοχή στην κοινωνία. Περιλαμβάνει [...] την παιδεία στις πληροφορίες και τα δεδομένα, την επικοινωνία και τη συνεργασία, την παιδεία στα μέσα επικοινωνίας, τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (συμπεριλαμβανομένου του προγραμματισμού), την ασφάλεια (συμπεριλαμβανομένης της ψηφιακής ευημερίας και των ικανοτήτων που σχετίζονται με την κυβερνοασφάλεια), ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας, [...] την επίλυση προβλημάτων και την κριτική σκέψη. (Πηγή: Σύσταση του Συμβουλίου σχετικά με τις βασικές ικανότητες της δια βίου μάθησης (2018/C 189/01)
- Η «ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας» συνίσταται στη χρήση ή την ανάδειξη ψηφιακών μέσων και τεχνολογιών στον τομέα της εργασίας στον τομέα της νεολαίας. Τα ψηφιακά μέσα και οι τεχνολογίες μπορεί να αποτελούν εργαλείο, δραστηριότητα ή τμήμα του περιεχομένου της εργασίας στον τομέα της νεολαίας. Η ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας δεν αποτελεί μέθοδο εργασίας στον τομέα της νεολαίας. Η ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας μπορεί να περιληφθεί σε οποιοδήποτε πλαίσιο εργασίας στον τομέα της νεολαίας και έχει εν γένει τους ίδιους στόχους με αυτή. Η ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας μπορεί να πραγματοποιείται είτε με φυσική παρουσία, είτε σε διαδικτυακό περιβάλλον, ή σε συνδυασμό των δύο. Η ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας βασίζεται στην ίδια δεοντολογία και τις ίδιες αξίες και αρχές με την εργασία στον τομέα της νεολαίας. (Πηγή: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- Ο όρος «ψηφιακό χάσμα» αναφέρεται στη διάκριση μεταξύ των ατόμων που έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο και είναι σε θέση να κάνουν χρήση των νέων υπηρεσιών που προσφέρονται στον παγκόσμιο ιστό και εκείνων που αποκλείονται από τις υπηρεσίες αυτές. Σε βασικό επίπεδο, η συμμετοχή των πολιτών και των επιχειρήσεων στην κοινωνία της πληροφορίας εξαρτάται από την πρόσβαση σε τεχνολογίες των πληροφοριών και των επικοινωνιών (ΤΠΕ), δηλαδή από την παρουσία ηλεκτρονικών συσκευών, όπως υπολογιστές, και διαδικτυακών συνδέσεων. Στον όρο εμπεριέχεται ρητά η πρόσβαση στις ΤΠΕ καθώς και οι σχετικές δεξιότητες που απαιτούνται για τη συμμετοχή στην κοινωνία της πληροφορίας. Το ψηφιακό χάσμα μπορεί να ταξινομηθεί σύμφωνα με κριτήρια που περιγράφουν τη διαφορά στη συμμετοχή ανάλογα με το φύλο, την ηλικία, την εκπαίδευση, το εισόδημα, τις κοινωνικές ομάδες ή τη γεωγραφική θέση. (Πηγή: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)
-