



Euroopa Liidu
Nõukogu

Brüssel, 27. november 2019
(OR. en)

13935/19

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

MENETLUSE TULEMUS

Saatja:	Nõukogu peasekretariaat
Saaja:	Delegatsioonid
Eelmise dok nr:	ST 12681/19 +COR1
Teema:	Nõukogu ja nõukogus kokku tulnud liikmesriikide valitsuste esindajate järelused digitaalse noorsootöö kohta

Delegatsioonidele edastatakse lisas Euroopa Liidu Nõukogu ja nõukogus kokku tulnud liikmesriikide valitsuste esindajate järelused digitaalse noorsootöö kohta, mis võeti vastu nõukogu (haridus, noored, kultuur ja sport) istungil 21.–22. novembril 2019

Digitaalne noorsootöö
- Nõukogu ja nõukogus kokku tulnud liikmesriikide valitsuste esindajate
järeldused -

EUROOPA LIIDU NÕUKOGU JA NÕUKOGUS KOKKU TULNUD LIIKMESRIIKIDE
VALITSUSTE ESINDAJAD,

TUNNISTADES, ET

1. nõukogu järeldused nutika noorsootöö kohta aitavad kaasa noorsootöö uuenduslikule edasiarendamisele Euroopas ning sellel teel püsimiseks tuleks teha suuremaid jõupingutusi;
2. digikirjaoskus ja muud 21. sajandi oskused on väga olulised noorte iseseisvumise, sotsiaalse kaasatuse, tööalase konkurentsivõime ja igapäevaelu seisukohast. Noortel on erinevaid pädevusi, mis võimaldavad neil tegutseda digitaliseeritud keskkonnas. Kõik noored vajavad aga oma tulevases töö- ja igapäevaelus kiiret, paindlikku ja kriitilist lähenemisviisi digitehnoloogiale;
3. digilõhe tuleb ületada.¹ Kõigil noortel peaksid nende taustast sõltumata olema võrdsed võimalused oma digipädevuse parandamiseks²;
4. digitaalne noorsootöö võib aidata saavutada Euroopa noorte eesmäärke³;
5. tegeleda tuleb soolise ebavõrdsusega nii digipädevuses kui ka digitegevustes osalemises, samuti tuleb tegeleda digitehnoloogia kasutamisega seotud stereotüüpidega;

¹ „Digilõhe“ hõlmab eelkõige juurdepääsu info- ja kommunikatsioonitehnoloogiale ning sellega seotud oskusi, mis on infoühiskonnas osalemiseks vajalikud.

² „Digilõhet“ võib liigitada soo, vanuse, hariduse, sissetuleku, sotsiaalse rühma või geograafilise asukoha järgi.

³ ELi noortestrategia (2019–2027) lisa 3.

6. noorsootööl on suur potentsiaal kogemusõppe võimaldamiseks mitteformaalses keskkonnas ning noorte kaasamiseks digipädevust ja meediapädevust suurendavatesse tegevustesse. Noorsootöösse saab samuti kaasata noori, keda ohustab mahajäämus digitaliseeritud ühiskonnas;
7. noorsootöö lähenemisviise, eesmärgi, põhimõtteid ja kutsealaseid piire tuleks kaaluda digitaliseerimise kontekstis ning nende mõju tuleks hinnata sellest vaatenurgast;
8. noorsootöö annab noortele võimaluse osaleda digiühiskonnas aktiivselt ja loovalt, teha teadlikke ja põhjendatud otsuseid, samuti võtta vastutuse oma digitaalse identiteedi eest ja seda kontrollida. Noorsootöö võib samuti aidata noortel tulla toime internetiohtudega, mis on seotud käitumise, sisu, suhtlemise ja kaubandusega,⁴ sealhulgas vaenukõne, küberkiusamise, väärinfo ja propagandaga;
9. noorsootöö digitaliseerimist peetakse sageli sotsiaalmeedia kasutamiseks. Uusi digitehnoloogiad tekib aga kiiresti juurde. Tehisintellekt, virtuaalreaalsus, robotika, plokiaheltehnoloogia jms mõjutavad meie ühiskonda ka väljaspool kommunikatsioonivaldkonda. Vaja ei ole mitte üksnes elementaarseid digioskusi, olulised on ka spetsiifilised digioskused, mis suurendavad noorte tööalast konkurentsivõimet. Noorsootööga peaks olema võimalik tegeleda digitaalse ja füüsilise keskkonna lähenemisest tingitud väljakutsetega ning kasutada/kasutama ära digiülemineku pakutavaid võimalusi, käsitledes samal ajal ka teenustega seotud väljakutseid;
10. viimastel aastatel toimunud digitaalmeedia ja digitehnoloogia kiire areng on mõjutanud ka noorsootööd. Siiski on paljudel noorsootöötajatel kas rahalistel, struktuurilistel, materiaalsel või halduslikel põhjustel ebapiisav digipädevus ja teadmised, et digitehnoloogiat võimalikult hästi ära kasutada kvaliteetse noorsootöö pakkumiseks;

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

11. paljudes noortepoliitika dokumentides ei ole käsitletud, kuidas digitaliseerimine hakkab ühiskonda, noori ja noorsootööd mõjutama. Paljudes strateegiates puudub ka terviklik lähenemisviis noorsootöö edasiarendamisele digitaalajastul;

*KUTSUB LIIKMESRIIKE ÜLES TEGEMA KOOSKÕLAS SUBSIDAARSUSE PÕHIMÕTTEGA
JA ASJAKOHADEL TASANDITEL JÄRGMIST*

12. edendama ja arendama noortepoliitikat ja -strateegiaid, mis püüavad olla proaktiivsed tehnoloogilise arengu ja digitaliseerimise seisukohalt. Noorte elu mõjutava poliitika kujundamisel tuleks võtta arvesse ja hinnata digitaliseerimise mõju ühiskonnale, sealhulgas noorsootöö tegevustele ja -teenustele. Selleks tuleks intensiivistada valdkondadevahelist koostööd asjaomaste poliitikavaldkondade ja sidusrühmade vahel;
13. lisama asjakohasel juhul oma noortestrategiatesse või muudesse asjaomastesse poliitilistesse kavadesse selged eesmärgid ja konkreetsed sammud digitaalse noorsootöö arendamiseks ja rakendamiseks ning noortele ja noorsootööle avalduva mõju hindamiseks. Need eesmärgid peaksid põhinema noorte digipädevust käsitlevatel teadmistel, tõenditel ja andmetel ning noorsootööteenuste vajadustel;
14. innustama noorsootööd ja noorte organisatsioone neid eesmärke järgima, kui nad arendavad oma digitegevusi ja -teenuseid vastavalt oma konkreetsetele huvidele ja vajadustele, ning kasutama noorsootöö tulemuste saavutamise toetamiseks uuenduslikke meetodeid, sealhulgas digitaalse noorsootöö abil;
15. kaaluma digitaalse noorsootöö tegevuste ja teenuste pakkumiseks vajaduse korral eksperimentaalseid ja uuenduslikke lähenemisviise ning uusi koostöömudeleid;

16. panustama noorsootöötajate, noorteorganisatsioonide ja noorsootööga tegelevate organisatsioonide digisuutlikkuse suurendamisse ja koostama asjakohased suunised, kui see on vajalik. Digitaalne noorsootöö võiks kuuluda nii noorsootöötajate ettevalmistusse kui ka vabatahtlike koolitusse ning selle võiks lisada ka noorsootöötajate täiendusõppesse;
17. innustama noorsootöötajaid ja noori suurendama ja parandama oma digipädevust koosõppeprotsessis;
18. edendama olemasolevate materjalide⁵ kasutamist ja töötama välja uusi noorsootöötajatele mõeldud digitaalse noorsootöö materjale ja koolitusi, kasutades selleks muu hulgas Euroopa Liidu noorte töökava (2016–2018) raames loodud eksperdirühma soovitatud koolitusvajaduste loetelu⁶. Korraldama lisaks sellele koolitusi digitaalse noorsootöö strateegilise arendamise kohta;
19. looma võimalused ja tingimused eksperimenteerimiseks, et arendada välja digitaalseid vahendeid ja teenuseid noorsootöös, ning viia kokku noorsootöö, noorsoo-uuringud ning IKT sektor digitaalse noorsootöö edukate tavade loomiseks ja kogemuste vahetamiseks;
20. pakkuma noortele võimalusi digipädevuse kasutamiseks ja parandamiseks erinevates noorsootöö keskkondades, sealhulgas digipädevuse võtmevaldkondades, mis on loetletud digipädevuse raamistikus DigComp 2.1: teabe- ja andmekirjaoskus; teabevahetus ja koostöö; infosisu loomine; turvalisus ja probleemide lahendamine. Õppimisviiside hulka võivad kuuluda kogemuslik õpe, vastastikune mentorlus ja põlvkondadevaheline koostöö;

⁵ Nt koolituse ja noorsootöö vahendite kogum Salto, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

⁶ Noortele, noorsootööle ja noortepoliitikale digitaliseerimisest tulenevate ohtude, võimaluste ja mõjudega tegeleva eksperdirühma poolt kindlaks määratud koolitusvajadused hõlmavad järgmist: 1. Ühiskonna digitaliseerimine; 2. Digitaalse noorsootöö planeerimine, kavandamine ja hindamine; 3. Teabe- ja andmekirjaoskus; 4. Teabevahetus; 5. Digiloovus; 6. Turvalisus ning 7. Analüüsimine ja hindamine (<https://publications.europa.eu/s/fouj>)

21. suurendama noorte võimalusi, sealhulgas nende, kes tunnevad, et neid ei võeta kuulda ja/või kellel on vähem võimalusi, osaleda aktiivselt demokraatlikes otsustusprotsessides, sealhulgas ELi noortedialogis, kaasates neid digitaalsesse ning muudesse innovaatilistesse ja alternatiivsetesse demokraatliku osaluse vormidesse;
22. arvesse võtma kõiki tõkkeid, sealhulgas kõiki diskrimineerimise vorme ja soolisi stereotüüpe, mis võivad negatiivselt mõjutada noorte võimalusi ja motivatsiooni omandada digipädevust kogu nende haridus- ja koolitusteel ja ametialaselt või alustada teadus-, tehnoloogia-, kunsti-, inseneri- ja matemaatikaõpinguid ja sellealast karjääri;
23. tugevdama noorsootöö toetavat rolli seoses tehnoloogia loomingulise kasutamisega noorte poolt ning neile vajalike oskuste andmisega nii tehnoloogia kriitiliseks tarbimiseks kui ka selle aktiivseks loomiseks;
24. parandama digitehnoloogia abil noorte juurdepääsu noorsootöö teenustele, eelkõige neile, kel on piiratud võimalused ja neile, kes elavad maapiirkondades ja äärepoolsemates piirkondades, või siis, kui vahetu juurdepääs ei ole võimalik;

KUTSUB LIHKMESRIIKE JA KOMISJONI ÜLES NENDE VASTAVA PÄDEVUSE PIIRES

25. innustama digistrateegiate rakendamise ja arendamise alaste parimate tavade vahetamist, kasutades muu hulgas ära programmi Erasmus + ja muude asjakohaste ELi rahastamisvahendite võimalusi;
26. edendama ja kasutama olemasolevaid digitaalseid ja füüsilisi platvorme vastastikuseks õppimiseks, kuidas kasutada digitehnoloogiat noorsootöö vahendi, tegevuse või sisuna;

27. korraldama üritusi, kus viiakse kokku noored, noorsootöötajad, eksperdid, teadlased ja IKT sektoris osalejad, et leida uusi viise ja lähenemisi tehnoloogia kasutamiseks noorsootöös;
28. innustama ja toetama üleeuroopalisi teadusuuringuid, et suurendada teadmisi digitaliseerimise mõjust noortele ja noorsootööle;
29. parandama digipädevust mitteformaalse õppimise ja koolituse kaudu, võttes arvesse digiõppe tegevuskava ajakohastamisprotsessi seoses selle laiendamisega noorsootööle.
-

A. Viited

Nõukogu võtab käesolevate järelduste vastuvõtmisel teadmiseks järgmised dokumendid.

1. Nõukogu järeldused nutika noorsootöö kohta (2017/C 418/02)
2. Nõukogu järeldused laste kaitse kohta digitaalmaailmas (ELT C 372, 20.12.2011, lk 15–18)
3. Euroopa Liidu noorte töökavaga (2016–2018) loodud noortele, noorsootööle ja noortepoliitikale digitaliseerimisest tulenevate ohtude, võimaluste ja mõjudega tegelev eksperdirühm: Developing digital youth work - Policy recommendations and training needs (2017)
4. Euroopa Komisjon: DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use (2017);
5. Komisjoni teatis digiõppe tegevuskava kohta (COM(2018) 22 final)
6. Komisjoni teatis „Lastele parema interneti loomise Euroopa strateegia“ (COM/2012/0196 final)
7. Euroopa Komisjon: Study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work (2018)
8. Euroopa Liidu Nõukogu ja nõukogus kokku tulnud liikmesriikide valitsuste esindajate resolutsioon noortevaldkonnas tehtava Euroopa koostöö raamistiku kohta: Euroopa Liidu noortestrateegia 2019–2027 (2018/C 456/01)
9. Euroopa Parlamendi ja nõukogu 27. aprilli 2016. aasta määrus (EL) 2016/679 füüsiliste isikute kaitse kohta isikuandmete töötlemisel ja selliste andmete vaba liikumise ning direktiivi 95/46/EÜ kehtetuks tunnistamise kohta (isikuandmete kaitse üldmäärus), (ELT L 119, 4.5.2016, lk 1–88)

10. Nõukogu soovitus võtmepädevuste kohta elukestvas õppes (2018/C 189/01)
11. EIGE aruanne Gender equality and youth: opportunities and risks of digitalization (14348/18 ADD 2)
12. Screenagers: Using ICT, digital and social media in youth work. Ülevaade Austria, Iiri Vabariigi, Põhja-Iirimaa, Soome ja Taani, uurimistulemustest (2016)
13. Young people, social inclusion and digitalization – ELi ja Euroopa Nõukogu noortepartnerluse sümposiumi aruanne (Tallinn, 26.–28. juuni 2018)

B. Mõisted

Käesolevates nõukogu järeldustes kasutatakse järgmiseid mõisteid.

- „Digipädevus“ - suutlikkus kasutada digitehnoloogiaid oskuslikult, kriitiliselt ja vastutustundlikult õppimise, töö, meelelahutuse ja ühiskonnaelus osalemise eesmärgil. See hõlmab [...] teabe- ja andmekirjaoskust, teabevahetust ja koostööd, meediapädevust, digitaalse infosisu loomist (sealhulgas programmeerimist), turvalisust (sealhulgas digitaalset heaolu ja küberturvalisusega seotud pädevusi), intellektuaalomandi õigustega seotud küsimusi, [...] probleemide lahendamist ja kriitilist mõtlemist. (Allikas: Nõukogu soovitus võtmepädevuste kohta elukestvas õppes (2018/C 189/01) EIGE aruanne Gender equality and youth:
- „Digitaalne noorsootöö“ - digitaalmeedia ja -tehnoloogia proaktiivne kasutamine või käsitlemine noorsootöös. Digitaalmeedia ja -tehnoloogia võib olla noorsootöö vahend, tegevus või sisu. Digitaalne noorsootöö ei ole noorsootöö meetod. Digitaalset noorsootööd saab kasutada mis tahes noorsootöö vormi puhul ning sellel on samad eesmärgid kui noorsootööl üldiselt. Digitaalne noorsootöö võib toimuda vahetut suhtlemist eeldavates olukordades ning samuti veebikeskkondades või neid kahte kombineerides. Digitaalse noorsootöö aluseks on sama eetika ning samad väärtused ja põhimõtted kui noorsootööl. (Allikas: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- „Digilõhe“ - eristamine järgmiste inimrühmade vahel: need, kellel on internetiühendus ja kes saavad kasutada veebi kaudu pakutavaid uusi teenuseid, ning need, kellele need teenused ei ole kättesaadavad. Üldiselt sõltub kodanike ja ettevõtete osalemine infoühiskonnas juurdepääsust info- ja kommunikatsioonitehnoloogiale (IKT), st selliste elektrooniliste vahendite olemasolust nagu arvutid ja internetiühendus. Mõiste hõlmab eelkõige juurdepääsu IKT-le ning sellega seotud oskusi, mis on infoühiskonnas osalemiseks vajalikud. Digilõhet saab liigitada vastavalt kriteeriumidele, mis kirjeldavad osalemise erinevust vastavalt soole, vanusele, haridusele, sissetulekule, sotsiaalsetele rühmadele või geograafilisele asukohale.
(Allikas: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)
-