



Az Európai Unió
Tanácsa

Brüsszel, 2019. november 27.
(OR. en)

13935/19

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

AZ ELJÁRÁS EREDMÉNYE

Küldi:	a Tanács Főtitkársága
Címzett:	a delegációk
Előző dok. sz.:	ST 12681/19 +COR1
Tárgy:	A Tanács és a tagállamok kormányainak a Tanács keretében ülésező képviselői által elfogadott következtetések a digitális ifjúsági munkáról

Mellékelten továbbítjuk a delegációknak a digitális ifjúsági munkáról szóló következtetéseket az Európai Unió Tanácsa és a tagállamok kormányainak képviselői által a Tanács (EYCS) 2019. november 21–22-i ülésén elfogadott formában.

Digitális ifjúsági munka
– A Tanács és a tagállamok kormányainak a Tanács keretében üléselő
képviselői által elfogadott következtetések –

AZ EURÓPAI UNIÓ TANÁCSA ÉS A TAGÁLLAMOK KORMÁNYAINAK A TANÁCS
KERETÉBEN ÜLÉSŐ KÉPVISELŐI,

TUDATÁBAN ANNAK, HOGY

1. az intelligens ifjúsági munkáról szóló tanácsi következtetések hozzájárulnak az ifjúsági munka innovatív fejlesztéséhez Európában, és hogy fokozott erőfeszítésekkel kell továbbhaladni ezen az úton.
2. A digitális jártasság és más 21. századi készségek döntő szerepet játszanak a fiatalok függetlenségében, társadalmi befogadásában, foglalkoztathatóságában és mindennapi életében. A fiatalok különböző olyan kompetenciákkal rendelkeznek, amelyek lehetővé teszik számukra, hogy tevékenységüket digitalizált környezetben végezzék. Jövőbeli munkája és mindennapi élete során azonban minden fiatalnak gyors, rugalmas és kritikus megközelítést kell majd követnie a digitális technológia tekintetében.
3. A digitális szakadékot át kell hidalni.¹ Háttérétől függetlenül minden fiatal számára egyenlő lehetőségeket kell biztosítani digitális kompetenciái megerősítésére².
4. A digitális ifjúsági munka segítheti az európai ifjúsági célok teljesítését³.
5. Foglalkozni kell a digitális kompetenciák és a digitális tevékenységekben való részvétel terén a nemek között fennálló szakadékkal, valamint a digitális technológiák használatához kapcsolódó sztereotípiákkal.

¹ A „digitális szakadék” kifejezetten magában foglalja az információs és kommunikációs technológiákhoz való hozzáférést, valamint az információs társadalomban való részvételhez szükséges kapcsolódó készségeket.

² A „digitális szakadék” a nem, az életkor, az oktatás, a jövedelem, a társadalmi csoportok vagy a földrajzi hely szerint sorolható be.

³ Az EU ifjúsági stratégiájának (2019–2027) 3. melléklete.

6. Az ifjúsági munka jelentős potenciált rejt magában a tapasztalati tanulás nem formális keretek közötti lehetővé tételére, valamint a fiatalok bevonására olyan tevékenységekbe, amelyek a digitális kompetenciáik és médiaműveltségük megerősítésére irányulnak. Az ifjúsági munkában olyan fiatalok is közreműködhetnek, akiket az a veszély fenyeget, hogy egy digitalizált társadalomban lemaradnak.
7. Az ifjúsági munkára vonatkozó megközelítéseket, célokat, elveket és szakmai korlátokat meg kell vizsgálni a digitalizáció összefüggésében, és hatásukat ennek fényében értékelni kell.
8. Az ifjúsági munka képessé teszi a fiatalokat arra, hogy aktívak és kreatívak legyenek a digitális társadalomban, hogy megalapozott és átgondolt döntéseket hozzanak, valamint hogy felelősséget vállaljanak digitális identitásukért és kezükbe vegyék az irányítást afelett. Az ifjúsági munka segítheti a fiatalokat, hogy szembenézzenek a magatartáshoz, tartalomhoz, kapcsolatfelvételhez és kereskedelmi haszonszerzéshez kapcsolódó online veszélyekkel⁴, ideértve a gyűlöletbeszédet, az internetes megfélemlítést, a dezinformációt és a propagandát.
9. Az ifjúsági munka digitalizálását gyakran a közösségi média használataként értelmezik. A közösségi média mellett azonban gyors tempóban jelennek meg új digitális technológiák is. Többek között a mesterséges intelligencia, a virtuális valóság, a robotika és a blokklánc-technológia a kommunikációs szférán túl is érinti társadalmainkat. Nemcsak digitális alapkompétenciákra van szükség, hanem fontosak a fiatalok foglalkoztathatóságát javító, sajátos digitális kompetenciák is. Az ifjúsági munkának képesnek kell lennie a digitális és a fizikai környezet közötti konvergenciával kapcsolatos kihívások kezelésére, valamint a digitális transzformáció által kínált lehetőségek kihasználására, miközben kihívásokkal kell szembenéznie a szolgáltatások tekintetében.
10. Az elmúlt években a digitális média és technológia terén tett gyors előrelépések szintén befolyásolták az ifjúsági munkát. Ugyanakkor a gyakorlatban ifjúsági munkát végzők jelentős része – pénzügyi, strukturális, anyagi vagy adminisztratív okokból – nem rendelkezik digitális kompetenciákkal és ismeretekkel ahhoz, hogy a digitális technológiákat a lehető legnagyobb mértékben a magas színvonalú ifjúsági munka szolgálatába állítsa.

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

11. Számos ifjúságpolitikai dokumentumból hiányzik az arra vonatkozó előretekintés, hogy a digitalizáció milyen módon érinti majd a társadalmat, a fiatalokat és az ifjúsági munkát. Sok stratégia esetében nem létezik az ifjúsági munkának a digitális korban való fejlesztésére vonatkozó holisztikus megközelítés sem.

FELKÉRIK A TAGÁLLAMOKAT, HOGY – A SZUBSZIDIARITÁS ELVÉVEL ÖSSZHANGBAN ÉS A MEGFELELŐ SZINTEKEN –

12. Mozdítsák elő és fejlesszék az olyan ifjúsági politikákat és stratégiákat, amelyek a technológiai fejlődés és a digitalizáció tekintetében a proaktivitást tűzik ki célul. A fiatalok életét befolyásoló szakpolitikák kidolgozása során figyelembe kell venni és értékelni kell a digitalizáció által a társadalmakra, azon belül az ifjúsági munkával kapcsolatos gyakorlatokra és szolgáltatásokra gyakorolt hatást. E célból fokozni kell az érintett szakpolitikai ágazatok és érdekelt felek közötti ágazatközi együttműködést.
13. Adott esetben foglaljanak bele ifjúsági stratégiáikba vagy más vonatkozó szakpolitikai terveikbe egyértelmű célokat és konkrét lépéseket egyrészt a digitális ifjúsági munka fejlesztésére és megvalósítására, másrészt a digitális ifjúsági munka által a fiatalokra és az ifjúsági munkára gyakorolt hatás értékelésére vonatkozóan. Ezeket a célokat a fiatalok digitális kompetenciáira vonatkozó ismeretekre, bizonyítékokra és adatokra, valamint az ifjúsági munkával kapcsolatos szolgáltatásokra kell alapozni.
14. Ösztönözzék az ifjúsági munkát végzőket és az ifjúsági szervezeteket egyrészt arra, hogy miközben saját egyedi érdekeiknek és szükségleteinek megfelelően fejlesztik digitális tevékenységeiket és szolgáltatásaikat, kövessék e célokat, másrészt arra, hogy alkalmazzanak innovatív módszereket az ifjúsági munka eredményessé tételének támogatására, többek között a digitális ifjúsági munka révén.
15. Adott esetben mérlegeljenek kísérleti és innovatív megközelítéseket és új együttműködési modelleket a digitális ifjúsági munkával kapcsolatos tevékenységek és szolgáltatások biztosítása érdekében.

16. Ruházzanak be az ifjúságsegítők, az ifjúsági szervezetek és az ifjúsági munkát végző szervezetek körében a digitális kapacitás építésébe, és dolgozzanak ki erre vonatkozó iránymutatásokat. A digitális ifjúsági munka beágyazódhatna mind az ifjúságsegítők szakmai tanterveibe, mind az önkéntesek képzésébe, és azt az ifjúságsegítők továbbképzésébe is be lehetne építeni.
17. Ösztönözzék az ifjúságsegítőket és a fiatalokat, hogy közös tanulási folyamat során fokozzák és javítsák digitális kompetenciáikat.
18. Mozdítsák elő a meglévő anyagok⁵ használatát, és dolgozzanak ki a digitális ifjúsági munkával kapcsolatos új anyagokat és az ifjúságsegítőket célzó képzést, többek között a 2016–2018-as időszakra szóló uniós ifjúsági munkaterv keretében létrehozott szakértői csoport⁶ által javasolt képzési igények listájának felhasználásával. Emellett szervezzenek képzéseket a digitális ifjúsági munka stratégiai fejlesztéséről.
19. Teremtsék meg a teret és a feltételeket ahhoz a kísérletezéshez, amely egyrészt az ifjúsági munka digitális eszközeinek és szolgáltatásainak fejlesztését szolgálja, másrészt pedig arra irányul, hogy az ifjúsági munka, az ifjúsági kutatás és az ikt-ágazat összekapcsolásával sor kerüljön a digitális ifjúsági munka sikeres gyakorlatainak kidolgozására és a tapasztalatok megosztására.
20. Teremtsenek lehetőséget minden fiatal számára, hogy az ifjúsági munkával kapcsolatos különböző helyzetekben gyakorolhassák és javíthassák digitális kompetenciáikat, többek között a digitális kompetenciának a Digitális Kompetenciakeretben (DigComp 2.1.) felsorolt legfontosabb területein, melyek: információ- és adatkezelési jártasság; kommunikáció és együttműködés; tartalom előállítása; biztonság; valamint problémamegoldás. A tanulási módok magukban foglalhatják a tapasztalati tanulást, a fordított mentorálást és a nemzedékek közötti együttműködést.

⁵ Pl. a képzésre és az ifjúsági munkára vonatkozó Salto-eszköztár, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox>.

⁶ A digitalizáció ifjúságot, ifjúsági munkát és ifjúságpolitikát érintő kockázatainak, lehetőségeinek és hatásainak a kezelésével foglalkozó szakértői csoport által meghatározott képzési igények a következők: 1. A társadalom digitalizációja, 2. A digitális ifjúsági munka tervezése, kialakítása és értékelése, 3. Információ- és adatkezelési jártasság, 4. Kommunikáció, 5. Digitális kreativitás, 6. Biztonság és 7. Reflektálás és értékelés (<https://publications.europa.eu/s/fouj>)

21. Vonják be a fiatalokat – köztük azokat is, akik úgy érzik, hogy nem hallgatják meg őket és/vagy akik kevesebb lehetőséggel rendelkeznek – a demokratikus életben való részvétel digitális és más innovatív, valamint alternatív formáiba, képessé téve őket ezáltal arra, hogy aktívan szerepet vállaljanak a demokratikus döntéshozatali folyamatokban, így többek között az EU ifjúsági párbeszédében.
22. Vegyenek számba minden olyan akadályt – így a megkülönböztetés és a nemi sztereotípiák valamennyi formáját –, amely kedvezőtlenül befolyásolhatja a fiatalok lehetőségeit és motivációját arra, hogy oktatásuk és képzésük keretében, valamint szakmai pályájuk során digitális kompetenciákat sajátítsanak el és tudományos, technológiai, művészeti, mérnöki és matematikai tanulmányokat (STEAM) kezdjenek, illetve e területeken építsék ki karrierjüket.
23. Erősítsék meg azt a szerepet, amelyet az ifjúsági munka tölt be a technológia fiatalok általi kreatív használatának a támogatásában, és vértessék fel a fiatalokat azokkal a készséggel, amelyeknek köszönhetően technológiai tekintetben egyaránt kritikus fogyasztóvá és aktív alkotóvá válhatnak.
24. Digitális technológiák alkalmazása révén tegyék hozzáférhetőbbé az ifjúsági munka keretében nyújtott szolgáltatásokat a fiatalok számára, különösen azon fiatalok esetében, akik kevesebb lehetőséggel rendelkeznek, valamint vidéki és távoli területeken élnek, illetve ha e szolgáltatások személyes igénybevétele nem lehetséges.

FELKÉRIK A TAGÁLLAMOKAT ÉS A BIZOTTSÁGOT, HOGY HATÁSKÖRÜKÖN BELÜL

25. Ösztönözzék a digitális stratégiák végrehajtásával és fejlesztésével kapcsolatos bevált gyakorlatok cseréjét, többek között az Erasmus+ és más releváns uniós finanszírozási eszközök által kínált lehetőségek kihasználása révén.
26. Az ifjúsági munka keretében eszköz, tevékenység vagy tartalom formájában vegyék igénybe és népszerűsítsék azokat a már meglévő digitális és fizikai fórumokat, amelyek a társaktól való tanulást szolgálják a digitális technológia alkalmazását illetően.

27. Szervezzenek olyan rendezvényeket, amelyeken egyaránt részt vesznek a fiatalok, az ifjúságsegítők, a terület szakértői és kutatói, valamint az IKT-ágazat szereplői, és amelyek célja, hogy új módszereket és megközelítéseket dolgozzanak ki arra vonatkozóan, hogy miként lehet alkalmazni a technológiát az ifjúsági munkában.
28. Ösztönözzék és támogassák az Európa egészére kiterjedő olyan kutatásokat, amelyek célja az azzal kapcsolatos ismeretek bővítése, hogy milyen hatást gyakorol a digitalizáció a fiatalokra és az ifjúsági munkára.
29. Nem formális tanulás és képzés útján javítsák a digitális kompetenciákat, figyelemmel a digitális oktatási cselekvési terv naprakésszé tételére irányuló folyamatra, amelynek célja, hogy a cselekvési tervet kiterjesszék az ifjúsági munkára is.
-

A. Hivatkozott dokumentumok

E következtetések elfogadásakor a Tanács nyugtázza a következő dokumentumokat:

1. A Tanács következtetései az intelligens ifjúsági munkáról (2017/C 418/02)
2. A Tanács következtetései a gyermekek védelméről a digitális világban (HL C 372., 2011.12.20., 15. o.).
3. A 2016–2018-as időszakra szóló uniós ifjúsági munkaterv keretében a digitalizáció ifjúságot, ifjúsági munkát és ifjúságpolitikát érintő kockázatainak, lehetőségeinek és hatásainak kezelése céljából létrehozott szakértői csoport: A digitális ifjúsági munka fejlesztése – politikai ajánlások és képzési igények (2017);
4. Európai Bizottság. DigComp 2.1: Lakossági Digitális Kompetenciakeret nyolc tudásszinttel és alkalmazási példákkal (2017);
5. A Bizottság közleménye a digitális oktatási cselekvési tervről, COM(2018) 22 final;
6. A Bizottság közleménye a gyermekbarát internet európai stratégiájáról (COM/2012/0196 final)
7. Európai Bizottság. Tanulmány az internetnek és a közösségi médiának a fiatalok részvételére és az ifjúsági munkára gyakorolt hatásáról (2018);
8. Az Európai Unió Tanácsa és a tagállamok kormányainak a Tanács keretében ülésező képviselői által elfogadott állásfoglalás az ifjúságpolitika terén folytatott európai együttműködés keretéről: A 2019 és 2027 közötti időszakra szóló uniós ifjúsági stratégia (2018/C 456/01)
9. Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2016/679 rendelete (2016. április 27.) a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről (általános adatvédelmi rendelet) (HL L 119., 2016.5.4., 1. o.).

10. A Tanács ajánlása az egész életen át tartó tanuláshoz szükséges kulcskompetenciákról (2018/C 189/01)
11. A Nemek Közötti Egyenlőség Európai Intézetének jelentése: „Nemek közötti egyenlőség és ifjúság: a digitalizáció lehetőségei és kockázatai” (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* (A digitális nemzedék: az IKT, a digitális technológia és a közösségi média felhasználása az ifjúsági munkában. Ausztriában, Dániában, Észak-Írországon, Finnországban és az Ír Köztársaságban végzett kutatások eredményeinek áttekintése) (2016)
13. Jelentés az EU és az Európa Tanács ifjúsági partnerségi szimpóziumáról – „A pontok összekapcsolása: Fiatalok, társadalmi befogadás és digitalizáció (Tallinn, 2018. június 28–26.)

B. Fogalommeghatározások

E tanácsi következtetéstervezet alkalmazásában:

- A „digitális kompetencia” magában foglalja a digitális technológiáknak a tanulás, a munka és a társadalmi szerepvállalás céljából történő magabiztos, kritikus gondolkodáson alapuló és felelős használatát, illetve a digitális technológiák iránti érdeklődést. [...] Ezek a kompetenciák a következők: az információ- és adatkezelés terén való jártasság, kommunikáció és együttműködés, médiaműveltség, digitális tartalmak előállítása (ideértve a programozást is), biztonság (ideértve a digitális jóllétet és a kiberbiztonsággal kapcsolatos kompetenciákat is), a szellemi tulajdonnal kapcsolatos kérdések, problémamegoldás, valamint a kritikus gondolkodás. Forrás: a Tanács ajánlása az egész életen át tartó tanuláshoz szükséges kulcskompetenciákról (2018/C 189/01)
- A „digitális ifjúsági munka” azt jelenti, hogy az ifjúsági munka területén dolgozók proaktívan alkalmazzák a digitális médiát és technológiát, illetve foglalkoznak az azokkal kapcsolatos problémákkal. A digitális média és technológia az ifjúsági munkában megjelenhet eszközként, tevékenységként vagy tartalomként. A digitális ifjúsági munka nem az ifjúsági munka külön válfaja. A digitális ifjúsági munka beépíthető az ifjúsági munka minden formájába, és ugyanazok a céljai, mint az ifjúsági munkának általában. A digitális ifjúsági munka végezhető személyes jelentéssel feltételező helyzetekben és online környezetben egyaránt, illetve a kettő keverékében is. A digitális ifjúsági munka ugyanarra az etikára és ugyanazokra az értékekre és elvekre épül, mint az ifjúsági munka. (Forrás: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- A „digitális szakadék” az internet-hozzáféréssel rendelkező és a világhálón kínált új szolgáltatásokat igénybe venni képes, valamint az ilyen szolgáltatásokból kirekedt személyek közötti különbségtételre utal. Alapszinten a polgárok és vállalkozások információs társadalomban való részvétele az információs és kommunikációs technológiákhoz (IKT) való hozzáférésüktől függ, azaz az elektronikus eszközök – mint a számítógépek – és az internetkapcsolatok jelenlététől. A fogalom kifejezetten magában foglalja az információs és kommunikációs technológiákhoz való hozzáférést, valamint az információs társadalomban való részvételhez szükséges kapcsolódó készségeket. A digitális szakadék a nemek, az életkor, az oktatás, a jövedelem, a társadalmi csoportok vagy a földrajzi elhelyezkedés szerinti részvételi különbségeket leíró kritériumoknak megfelelően osztályozható. (Forrás: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)
-