

Bruxelles, 27 novembre 2019
(OR. en)

13935/19

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

RISULTATI DEI LAVORI

Origine:	Segretariato generale del Consiglio
Destinatario:	delegazioni
n. doc. prec.:	ST 12681/19 +COR1
Oggetto:	Conclusioni del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, sull'animazione socioeducativa digitale

Si allegano per le delegazioni le conclusioni sull'animazione socioeducativa digitale , adottate dal Consiglio dell'Unione europea e dai rappresentanti degli Stati membri riuniti in sede di Consiglio "Istruzione, gioventù, cultura e sport", il 21 e 22 novembre 2019.

Animazione socioeducativa digitale

**- Conclusioni del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri,
riuniti in sede di Consiglio -**

IL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA E I RAPPRESENTANTI DEI GOVERNI DEGLI
STATI MEMBRI, RIUNITI IN SEDE DI CONSIGLIO,

RICONOSCENDO CHE:

1. le conclusioni del Consiglio sull'animazione socioeducativa intelligente contribuiscono allo sviluppo innovativo dell'animazione socioeducativa in Europa; bisognerebbe fare di più per continuare su questa strada;
2. l'alfabetizzazione digitale e altre abilità del 21° secolo svolgono un ruolo cruciale per l'indipendenza, l'inclusione sociale e l'occupabilità dei giovani come pure nella loro vita quotidiana; i giovani possiedono svariate competenze che consentono loro di operare in un ambiente digitalizzato, ma avranno tutti bisogno di un approccio versatile, flessibile e critico alla tecnologia digitale nella loro futura vita lavorativa e quotidiana;
3. il divario digitale deve essere colmato¹; i giovani dovrebbero avere tutti le stesse opportunità di migliorare le proprie competenze digitali, indipendentemente dal contesto da cui provengono²;
4. l'animazione socioeducativa digitale può contribuire al conseguimento degli obiettivi per la gioventù europea³;
5. è necessario affrontare i divari di genere per quanto riguarda le competenze digitali e la partecipazione ad attività digitali, e superare gli stereotipi legati all'uso delle tecnologie digitali;

¹ Il "divario digitale" include esplicitamente l'accesso alle TIC e le relative competenze necessarie per partecipare alla società dell'informazione.

² Il "divario digitale" è classificabile in base al genere, all'età, al livello di istruzione, al reddito, al gruppo sociale o alla posizione geografica.

³ Allegato 3 della strategia dell'UE per la gioventù 2019-2027.

6. l'animazione socioeducativa ha il grande potenziale di promuovere l'apprendimento basato sull'esperienza in un ambiente non formale e di coinvolgere i giovani in attività che ne rafforzano le competenze digitali e l'alfabetizzazione mediatica; l'animazione socioeducativa può anche attirare i giovani che rischiano di essere lasciati indietro in una società digitalizzata;
7. gli approcci, gli obiettivi, i principi e i confini professionali propri dell'animazione socioeducativa dovrebbero essere considerati nel contesto della digitalizzazione e il loro impatto dovrebbe essere valutato in quest'ottica;
8. l'animazione socioeducativa consente ai giovani di essere attivi e creativi nella società digitale, di prendere decisioni informate e motivate e di assumere la responsabilità e il controllo della loro identità digitale; è uno strumento che può anche aiutare i giovani ad affrontare i rischi del mondo online legati a comportamenti, contenuti, contatti e messaggi promozionali⁴, compresi l'incitamento all'odio, il bullismo online, la disinformazione e la propaganda;
9. la digitalizzazione dell'animazione socioeducativa è stata spesso intesa come l'uso dei social media, ma nuove tecnologie digitali stanno emergendo rapidamente; l'intelligenza artificiale, la realtà virtuale, la robotica e la tecnologia blockchain ("catena di blocchi"), ad esempio, influenzano le nostre società ben oltre la sfera della comunicazione; servono indubbiamente competenze digitali di base, ma anche quelle specifiche, che accrescono l'occupabilità dei giovani, sono importanti; l'animazione socioeducativa dovrebbe permettere di affrontare le sfide legate alla convergenza tra l'ambiente digitale e quello fisico e di trarre vantaggio dalle opportunità offerte dalla trasformazione digitale, affrontando nel contempo le sfide in materia di servizi;
10. anche i rapidi progressi realizzati nell'ambito dei media e delle tecnologie digitali negli ultimi anni hanno avuto un'influenza sull'animazione socioeducativa; ciononostante, per motivi di ordine finanziario, strutturale, materiale o amministrativo, un grande numero di professionisti dell'animazione socioeducativa non possiede le competenze e le conoscenze digitali necessarie per sfruttare al meglio le tecnologie digitali al fine di assicurare un'animazione socioeducativa di alta qualità;

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

11. molti documenti della politica in materia di gioventù non sono sufficientemente lungimiranti quanto al modo in cui la digitalizzazione influenzerà la società, i giovani e l'animazione socioeducativa; inoltre molte strategie non prevedono un approccio olistico per lo sviluppo dell'animazione socioeducativa nell'era digitale,

INVITA GLI STATI MEMBRI, IN LINEA CON IL PRINCIPIO DI SUSSIDIARIETÀ E AI LIVELLI ADEGUATI, A:

12. promuovere ed elaborare politiche e strategie per la gioventù il più proattive possibile con riguardo allo sviluppo tecnologico e alla digitalizzazione; in fase di elaborazione di politiche che influenzano la vita dei giovani, è auspicabile prendere in considerazione e valutare l'impatto della digitalizzazione sulle società, comprese le pratiche e i servizi inerenti all'animazione socioeducativa; a tal fine è opportuno intensificare la cooperazione transettoriale tra i pertinenti settori strategici e le parti interessate;
13. includere, ove opportuno, nelle rispettive strategie per la gioventù o in altri piani strategici pertinenti, obiettivi precisi e azioni concrete per lo sviluppo e l'attuazione dell'animazione socioeducativa digitale e la valutazione del suo impatto sui giovani e sull'animazione socioeducativa; tali obiettivi dovrebbero essere basati sulla conoscenza, sulle prove e sui dati relativi alle competenze digitali dei giovani nonché sulle esigenze in termini di servizi di animazione socioeducativa;
14. incoraggiare il settore dell'animazione socioeducativa e le organizzazioni giovanili a perseguire tali obiettivi, sviluppando nel contempo attività e servizi digitali in linea con i rispettivi interessi e bisogni specifici, e ad avvalersi di metodologie innovative per favorire il conseguimento di risultati in materia di animazione socioeducativa, anche attraverso l'animazione socioeducativa digitale;
15. prendere in considerazione, se del caso, approcci sperimentali e innovativi e nuovi modelli di cooperazione per realizzare attività e servizi di animazione socioeducativa digitale;

16. investire nello sviluppo delle capacità digitali di animatori socioeducativi, organizzazioni giovanili e organizzazioni che svolgono animazione socioeducativa ed elaborare orientamenti in materia, se necessario; l'animazione socioeducativa digitale potrebbe essere integrata sia nei curricula professionali degli animatori socioeducativi sia nelle attività di formazione dei volontari, e inserita nel percorso di istruzione e formazione continua degli animatori socioeducativi;
17. incoraggiare gli animatori socioeducativi e i giovani ad aumentare e migliorare le loro competenze digitali in un processo di co-apprendimento;
18. promuovere l'uso del materiale esistente⁵ e sviluppare nuove formazioni e nuovo materiale di animazione socioeducativa digitale per gli animatori socioeducativi sulla base, tra l'altro, dell'elenco dei bisogni formativi proposto dal gruppo di esperti⁶ istituito nell'ambito del piano di lavoro dell'Unione europea per la gioventù 2016-2018; organizzare inoltre attività di formazione sullo sviluppo strategico dell'animazione socioeducativa digitale;
19. creare spazi e condizioni che consentano, attraverso la sperimentazione, di sviluppare strumenti e servizi digitali nell'ambito dell'animazione socioeducativa e di unire l'animazione socioeducativa, la ricerca sui giovani e il settore delle TIC ai fini dell'elaborazione di pratiche efficaci in materia di animazione socioeducativa digitale e dello scambio di esperienze;
20. offrire ai giovani l'opportunità di esercitare e migliorare le competenze digitali nei diversi contesti dell'animazione socioeducativa, tra cui le aree chiave delle competenze digitali elencate nel quadro di riferimento delle competenze digitali DigComp: 2.1: alfabetizzazione informatica e digitale; comunicazione e collaborazione; creazione di contenuti; sicurezza; risoluzione di problemi. Le modalità di apprendimento possono includere l'apprendimento basato sull'esperienza, il tutoraggio inverso e la cooperazione intergenerazionale;

⁵ Per esempio, gli strumenti della rete dei centri risorse Salto dedicati alla formazione e all'animazione socioeducativa (<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>).

⁶ I bisogni formativi definiti dal gruppo di esperti su "rischi, opportunità e implicazioni della digitalizzazione per i giovani, l'animazione socioeducativa e la politica della gioventù" includono: 1. la digitalizzazione della società; 2. la programmazione, la progettazione e la valutazione dell'animazione socioeducativa digitale; 3. l'alfabetizzazione informatica e digitale (data literacy); 4. la comunicazione; 5. la creatività digitale, 6. la sicurezza; 7. la riflessione e la valutazione (<https://publications.europa.eu/s/fouj>).

21. consentire ai giovani, anche a quelli che non si sentono ascoltati e/o hanno minori opportunità, di partecipare attivamente ai processi decisionali democratici, compreso il dialogo dell'UE con i giovani, coinvolgendoli in forme digitali e in altre forme innovative e alternative di partecipazione democratica;
22. prendere in considerazione tutte le barriere, comprese tutte le forme di discriminazione e di stereotipo di genere, che potrebbero influire negativamente sulle opportunità e sulla motivazione dei giovani di acquisire competenze digitali durante i loro percorsi educativi, formativi e professionali e di intraprendere studi e carriere in ambito STEAM (scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica);
23. rafforzare il ruolo dell'animazione socioeducativa a sostegno dell'uso creativo delle tecnologie da parte dei giovani e dotarli delle competenze necessarie per essere sia consumatori critici che creatori attivi in ambito tecnologico;
24. promuovere, mediante l'uso di tecnologie digitali, un migliore accesso ai servizi dell'animazione socioeducativa da parte dei giovani, in particolare dei giovani con minori opportunità e di quelli che vivono in zone rurali e remote o dove l'accesso faccia a faccia non è possibile;

INVITA GLI STATI MEMBRI E LA COMMISSIONE, NELL'AMBITO DEI RISPETTIVI SETTORI DI COMPETENZA, A:

25. promuovere lo scambio di migliori pratiche per quanto riguarda l'attuazione e lo sviluppo di strategie digitali, anche sfruttando le opportunità offerte da Erasmus+ e da altri pertinenti strumenti di finanziamento dell'UE;
26. promuovere e sfruttare le piattaforme digitali e fisiche esistenti per attività di apprendimento tra pari sull'utilizzo delle tecnologie digitali in quanto strumento, attività o contenuto nell'ambito della animazione socioeducativa;

27. organizzare eventi che riuniscano giovani, animatori socioeducativi, esperti, ricercatori e soggetti del settore delle TIC per trovare modi e approcci nuovi per quanto riguarda l'utilizzo delle tecnologie nell'animazione socioeducativa;
 28. incoraggiare e sostenere la ricerca su scala europea per aumentare le conoscenze relative all'impatto della digitalizzazione sui giovani e sull'animazione socioeducativa;
 29. migliorare le competenze digitali attraverso l'apprendimento e la formazione non formali, tenendo conto del processo di aggiornamento del piano d'azione per l'istruzione digitale, con l'obiettivo di estenderlo all'animazione socioeducativa.
-

A. Riferimenti

Nell'adottare le presenti conclusioni il Consiglio prende atto dei seguenti documenti:

1. conclusioni del Consiglio sull'animazione socioeducativa intelligente (GU C 418 del 7.12.2017, pag. 2)
2. conclusioni del Consiglio sulla tutela dei minori nel mondo digitale (GU C 372 del 20.12.2011, pag. 15)
3. gruppo di esperti istituito nell'ambito del piano di lavoro dell'UE per la gioventù 2016-2018 su rischi, opportunità e implicazioni della digitalizzazione per i giovani, l'animazione socioeducativa e la politica della gioventù, "Developing digital youth work - Policy recommendations and training needs" (Sviluppare l'animazione socioeducativa - raccomandazioni strategiche e bisogni di formazione) (2017)
4. Commissione europea, "DigComp 2.1 - The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use" (DigComp 2.1 - Il quadro delle competenze digitali per i cittadini con otto livelli di competenza ed esempi di uso) (2017)
5. comunicazione della Commissione sul piano d'azione per l'istruzione digitale (COM(2018) 22 final)
6. comunicazione della Commissione "Strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi" (COM(2012) 196 final)
7. Commissione europea, "Study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work" (Studio sull'impatto di Internet e dei social media sulla partecipazione dei giovani e sull'animazione socioeducativa) (2018)
8. risoluzione del Consiglio dell'Unione europea e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, su un quadro di cooperazione europea in materia di gioventù: La strategia dell'Unione europea per la gioventù 2019-2027 (GU C 456 del 18.12.2018, pag. 1)
9. regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE (regolamento generale sulla protezione dei dati, GDPR) (GU L 119 del 4.5.2016, pag. 1)

10. raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (GU C 189 del 4.6.2018, pag. 1)
11. relazione dell'EIGE, "Gender equality and youth: opportunities and risks of digitalisation" (Parità di genere e giovani: opportunità e rischi della digitalizzazione) (doc. 14348/18 ADD 2)
12. progetto Screenagers, "Using ICT, digital and social media in youth work" (L'uso delle TIC, dei social media e dei media digitali nell'animazione socioeducativa). Analisi dei risultati di una ricerca di Austria, Danimarca, Finlandia, Irlanda del Nord e Irlanda (2016)
13. partenariato UE-CdE in materia di gioventù, relazione del simposio "Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalization" (Interconnessioni tra giovani, inclusione sociale e digitalizzazione) (Tallinn, 26-28 giugno 2018).

B. Definizioni

Ai fini delle presenti conclusioni del Consiglio:

- la "competenza digitale" presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. (Fonte: raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, GU C 189 del 4.6.2018, pag. 1.)
- per "animazione socioeducativa digitale" si intende fare uso o tener conto in maniera proattiva dei media e delle tecnologie digitali nell'animazione socioeducativa. I media e le tecnologie digitali possono essere sia uno strumento che un'attività o un contenuto dell'animazione socioeducativa. L'animazione socioeducativa digitale non è un metodo di animazione socioeducativa; può essere inclusa in qualsiasi ambiente di animazione socioeducativa e ha gli stessi obiettivi dell'animazione socioeducativa in generale. L'animazione socioeducativa digitale può svolgersi in situazioni di faccia a faccia o in ambienti online - o in una combinazione di questi due contesti. L'animazione socioeducativa digitale si fonda sulla stessa etica e sugli stessi valori e principi dell'animazione socioeducativa. (Fonte: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- con "divario digitale" si indica il divario tra coloro che hanno accesso a Internet e sono in grado di usare i nuovi servizi offerti dal web e coloro che ne sono esclusi. Alla base, la partecipazione dei cittadini e delle imprese alla società dell'informazione dipende dall'accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), ovvero dalla presenza di dispositivi elettronici, quali i computer, e di connessioni Internet. L'espressione include esplicitamente l'accesso alle TIC e le relative competenze necessarie per partecipare alla società dell'informazione. Può essere classificato in base a criteri che tengono conto del livello di partecipazione per genere, età, istruzione, reddito, gruppo sociale o posizione geografica. (Fonte: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)
-