

Bruksela, 27 listopada 2019 r.
(OR. en)

13935/19

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

WYNIK PRAC

Od:	Sekretariat Generalny Rady
Do:	Delegacje
Nr poprz. dok.:	ST 12681/19 +COR1
Dotyczy:	Konkluzje Rady i przedstawicieli rządów państw członkowskich zebranych w Radzie pt. „Cyfrowa praca z młodzieżą”

Delegacje otrzymują w załączeniu konkluzje pt. „Cyfrowa praca z młodzieżą”, w wersji przyjętej przez Radę Unii Europejskiej i przedstawicieli rządów państw członkowskich zebranych w Radzie (ds. Edukacji, Młodzieży, Kultury i Sportu) w dniach 21–22 listopada 2019 r.

**Cyfrowa praca z młodzieżą
– Konkluzje Rady i przedstawicieli rządów państw członkowskich
zebranych w Radzie –**

RADA UNII EUROPEJSKIEJ I PRZEDSTAWICIELE RZĄDÓW PAŃSTW
CZŁONKOWSKICH ZEBRANI W RADZIE,

UZNAJĄC, ŻE

1. Konkluzje Rady w sprawie inteligentnej pracy z młodzieżą przyczyniają się do innowacyjnego rozwijania pracy z młodzieżą w Europie i należy podejmować wzmożone wysiłki w tym kierunku.
2. Umiejętności cyfrowe i inne umiejętności potrzebne w XXI w. mają kluczowe znaczenie dla niezależności młodych ludzi, ich włączenia społecznego, szans na zatrudnienie oraz dla ich codziennego życia. Młodzi ludzie mają różnorodne kompetencje umożliwiające im działanie w ucyfrowionym środowisku. Jednak wszystkim młodym ludziom – w ich przyszłej pracy i życiu codziennym – potrzebne będzie sprawne, elastyczne i krytyczne podejście do technologii cyfrowych.
3. Należy zlikwidować przepaść cyfrową.¹ Wszyscy młodzi ludzie, niezależnie od pochodzenia, powinni mieć równe szanse na zwiększanie kompetencji cyfrowych².
4. Cyfrowa praca z młodzieżą może pomóc w realizacji europejskich celów młodzieżowych³.
5. Należy zaradzić różnicom między płciami w zakresie kompetencji cyfrowych i zaangażowania w działania cyfrowe, podobnie jak stereotypom związanym z wykorzystaniem technologii cyfrowych.

¹ „Przepaść cyfrowa” wyraźnie obejmuje dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz związane z tym umiejętności, które są potrzebne do uczestnictwa w społeczeństwie informacyjnym.

² „Przepaść cyfrową” można klasyfikować, mając na względzie płeć, wiek, wykształcenie, dochód, grupy społeczne lub lokalizację geograficzną.

³ Załącznik 3 do Strategii UE na rzecz młodzieży na lata 2019–2027.

6. Praca z młodzieżą ma ogromny potencjał, jeśli chodzi o umożliwianie uczenia się przez doświadczenie w kontekście pozaformalnym i angażowanie młodych ludzi w działania służące wzmocnieniu ich kompetencji cyfrowych i umiejętności korzystania z mediów. Praca z młodzieżą może również angażować młodych ludzi, którym w społeczeństwie cyfrowym grozi pominięcie.
7. Podejścia stosowane w pracy z młodzieżą, cele i zasady pracy z młodzieżą oraz granice zawodowe w pracy z młodzieżą powinny być rozpatrywane w kontekście cyfryzacji, zatem ich wpływ należy oceniać w tym świetle.
8. Praca z młodzieżą wzmacnia młodych ludzi, umożliwiając, by byli aktywni i kreatywni w społeczeństwie cyfrowym, by podejmowali świadome i uzasadnione decyzje, a także by przyjmowali odpowiedzialność za swoją tożsamość cyfrową i sprawowali nad nią kontrolę. Praca z młodzieżą może też pomóc młodym ludziom w stawieniu czoła zagrożeniom internetowym, związanym z postępowaniem, treściami, kontaktami i komercją w sieci⁴, w tym z mową nienawiści, cyberprzemocą, dezinformacją i propagandą.
9. Ucyfrowienie pracy z młodzieżą jest często rozumiane jako wykorzystywanie mediów społecznościowych. Jednak w szybkim tempie pojawiają się nowe technologie cyfrowe. Sztuczna inteligencja, wirtualna rzeczywistość, robotyka i technologia blockchain – by wymienić kilka z nich – wywierają na nasze społeczeństwa wpływ wykraczający poza sferę komunikacji. Niezbędne są nie tylko podstawowe kompetencje cyfrowe, ale również szczególne kompetencje w tej dziedzinie, które zwiększają szanse młodych ludzi na zatrudnienie. Praca z młodzieżą powinna być w stanie reagować na wyzwania związane z konwergencją między środowiskiem cyfrowym i fizycznym oraz korzystać z możliwości stwarzanych przez transformację cyfrową, a jednocześnie musi stawiać czoła wyzwaniom w dziedzinie usług.
10. Także szybki postęp w dziedzinie mediów i technologii cyfrowych poczyniony w ostatnich latach wpłynął na pracę z młodzieżą. Jednak ze względów finansowych, strukturalnych, materialnych lub administracyjnych znaczna liczba osób pracujących z młodzieżą nie posiada kompetencji cyfrowych i wiedzy, aby jak najlepiej wykorzystywać technologie cyfrowe przy prowadzeniu wysokiej jakości pracy z młodzieżą.

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

11. W wielu dokumentach dotyczących polityki młodzieżowej brakuje prognoz na temat tego, w jaki sposób cyfryzacja będzie wpływać na społeczeństwo, młodych ludzi i pracę z młodzieżą. W wielu strategiach brakuje również całościowego podejścia do rozwijania pracy z młodzieżą w erze cyfrowej.

ZWRACAJĄ SIĘ DO PAŃSTW CZŁONKOWSKICH, BY ZGODNIE Z ZASADĄ POMOCNICZOŚCI I NA ODPOWIEDNICH POZIOMACH:

12. Promowały i rozwijały polityki i strategie młodzieżowe, które proaktywnie uwzględniają kwestie rozwoju technologicznego i cyfryzacji. Kształtując polityki mające wpływ na życie młodych ludzi, należy mieć na względzie i szacować wpływ cyfryzacji na społeczeństwa, w tym na praktyki i usługi w zakresie pracy z młodzieżą. W tym celu należy zintensyfikować międzysektorową współpracę odpowiednich sektorów polityki i zainteresowanych stron.
13. W stosownych przypadkach włączyły do swoich strategii na rzecz młodzieży lub innych odpowiednich planów politycznych jasne cele i konkretne działania na rzecz rozwijania i wdrażania cyfrowej pracy z młodzieżą oraz na rzecz oceny wpływu tej formy działań na młodzież i pracę z młodzieżą. Wspomniane cele powinny opierać się na wiedzy, dowodach i danych odnoszących się do kompetencji cyfrowych młodych ludzi i zapotrzebowania na usługi w zakresie pracy z młodzieżą.
14. Zachęcały osoby pracujące z młodzieżą i organizacje młodzieżowe do realizacji tych celów przy okazji rozwijania przez nie działalności cyfrowej i usług cyfrowych zgodnie z ich szczególnymi interesami i potrzebami, a także do wykorzystywania innowacyjnych metod wspierających osiągnięcie oczekiwanych wyników pracy z młodzieżą, między innymi za pośrednictwem cyfrowej pracy z młodzieżą.
15. Rozważyły, w stosownych przypadkach, eksperymentalne i innowacyjne podejścia i nowe modele współpracy w celu realizacji działań i świadczenia usług w zakresie cyfrowej pracy z młodzieżą.

16. W razie potrzeby inwestowały w wytyczne dotyczące budowania zdolności cyfrowych wśród osób pracujących z młodzieżą, organizacji młodzieżowych i organizacji zajmujących się pracą z młodzieżą i tworzyły takie wytyczne. Cyfrowa praca z młodzieżą mogłaby być uwzględniona zarówno w programach nauczania zawodu dla osób pracujących z młodzieżą, jak i w szkoleniach dla wolontariuszy i zostać włączona do ustawicznego kształcenia i szkolenia osób pracujących z młodzieżą.
17. Zachęcały osoby pracujące z młodzieżą i młodych ludzi do zwiększania i doskonalenia kompetencji cyfrowych w procesie kooperatywnego uczenia się.
18. Promowały stosowanie istniejących materiałów⁵ i opracowywały nowe cyfrowe materiały i szkolenia dla osób pracujących z młodzieżą, między innymi poprzez wykorzystywanie wykazu potrzeb szkoleniowych zaproponowanego przez grupę ekspercką⁶ utworzoną w ramach planu prac Unii Europejskiej na rzecz młodzieży na lata 2016–2018, oraz by organizowały szkolenia w zakresie strategicznego rozwijania cyfrowej pracy młodzieży.
19. Tworzyły przestrzeń i warunki do eksperymentowania sprzyjające opracowywaniu cyfrowych narzędzi i usług w zakresie pracy z młodzieżą oraz do zbierania się wspólnie przedstawicieli sektora pracy z młodzieżą, badań dotyczących młodzieży i sektora ICT w ramach opracowywania skutecznych praktyk i wymiany doświadczeń w zakresie cyfrowej pracy z młodzieżą.
20. Zapewniły młodym ludziom możliwości praktycznego wykorzystywania i doskonalenia kompetencji cyfrowych w różnych kontekstach pracy z młodzieżą, w tym w zakresie kluczowych obszarów wskazanych przez ramy kompetencji cyfrowych dla obywateli DigComp 2.1, którymi są: umiejętność korzystania z informacji i danych; komunikacja i współpraca; tworzenie treści; bezpieczeństwo; oraz rozwiązywanie problemów. Sposoby uczenia się mogą obejmować uczenie się przez doświadczenie, mentoring odwrócony i współpracę międzypokoleniową.

⁵ Np. Salto – zestaw narzędzi na potrzeby szkolenia i pracy z młodzieżą, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>.

⁶ Potrzeby szkoleniowe określone przez grupę ekspercką ds. zagrożeń, szans i skutków, przed którymi stawia młodzież, pracę z młodzieżą i politykę młodzieżową cyfryzacja obejmują następujące obszary 1. Ucyfrowienie społeczeństwa, 2. Planowanie, kształtowanie i ocenianie cyfrowej pracy z młodzieżą, 3. Umiejętność korzystania z informacji i danych, 4. Komunikacja, 5. Kreatywność cyfrowa, 6. Bezpieczeństwo oraz 7. Refleksja i ocena (<https://publications.europa.eu/s/fouj>).

21. Wzmacniały pozycję młodych ludzi, w tym tych, którzy uważają, że ich głos nie jest uwzględniany, lub tych o mniejszych szansach, tak by mogli aktywnie uczestniczyć w demokratycznych procesach decyzyjnych, w tym w unijnym dialogu młodzieżowym, poprzez angażowanie ich w cyfrowe i inne innowacyjne i alternatywne formy uczestnictwa w procesach demokratycznych.
22. Rozwazyły wszystkie bariery, w tym wszelkie formy dyskryminacji i stereotypy płciowe, które mogłyby mieć negatywny wpływ na szanse i motywację młodych ludzi w zakresie nabywania kompetencji cyfrowych na etapach kształcenia, szkolenia i kariery zawodowej, oraz wyboru studiów i ścieżki zawodowej w dziedzinie nauk przyrodniczych, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki (STEAM).
23. Wzmocniły rolę pracy z młodzieżą we wspieraniu kreatywnego wykorzystania technologii przez młodych ludzi i zapewniły im umiejętności, tak aby byli zarówno krytycznymi konsumentami, jak i aktywnymi twórcami w sferze technologicznej.
24. Promowały lepszy dostęp młodych do usług w zakresie pracy z młodzieżą poprzez wykorzystanie technologii cyfrowych – zwłaszcza młodych ludzi o mniejszych szansach i tych mieszkających na obszarach wiejskich i oddalonych, lub tam, gdzie dostęp bezpośredni nie jest możliwy.

ZWRACAJĄ SIĘ DO PAŃSTW CZŁONKOWSKICH I KOMISJI, ABY W RAMACH SWOICH KOMPETENCJI:

25. Zachęcały do wymiany najlepszych praktyk w zakresie wdrażania i opracowywania strategii cyfrowych, w tym co się tyczy wykorzystywania możliwości oferowanych przez program Erasmus+ i inne odpowiednie unijne instrumenty finansowania.
26. Promowały i wykorzystywały istniejące platformy cyfrowe i fizyczne do partnerskiego uczenia się dotyczącego wykorzystania technologii cyfrowych – jako narzędzia, sposobu prowadzenia działań lub przedmiotu działań – w pracy z młodzieżą.

27. Organizowały wydarzenia, w ramach których młodzi ludzie, osoby pracujące z młodzieżą, eksperci, naukowcy i specjaliści sektora ICT wspólnie opracowują nowe sposoby i podejścia w zakresie wykorzystywania technologii w pracy z młodzieżą.
28. Zachęcały do prowadzenia ogólnoeuropejskich badań mających na celu poszerzenie wiedzy na temat wpływu cyfryzacji na młodzież i pracę z młodzieżą oraz udzielanie wsparcia na rzecz takich badań.
29. Działały na rzecz zwiększenia kompetencji cyfrowych w drodze uczenia się i szkolenia pozaformalnego, z uwzględnieniem aktualizacji planu działania w dziedzinie edukacji cyfrowej w celu objęcia nim pracy z młodzieżą.
-

A. Źródła

Przyjmując niniejsze konkluzje, Rada powołuje się na następujące dokumenty:

1. Konkluzje Rady w sprawie inteligentnej pracy z młodzieżą (Dz.U. C 418 z 7.12.2017, s. 2)
2. Konkluzje Rady w sprawie ochrony dzieci w świecie cyfrowym (Dz.U. C 372 z 20.12.2011, s. 15–18)
3. Grupa ekspercka (utworzona w ramach planu prac Unii Europejskiej na rzecz młodzieży na lata 2016–2018) ds. zagrożeń, szans i skutków, przed którymi stawia młodzież, pracę z młodzieżą i politykę młodzieżową cyfryzacja: Rozwijanie cyfrowej pracy z młodzieżą – zalecenia polityczne i potrzeby szkoleniowe (2017)
4. Komisja Europejska, DigComp 2.1: *The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use* (Ramy kompetencji cyfrowych dla obywateli, w tym osiem poziomów biegłości i przykłady użycia) (2017)
5. Komunikat Komisji w sprawie Planu działania w dziedzinie edukacji cyfrowej (COM(2018) 22 final)
6. Komunikat Komisji: Europejska strategia na rzecz lepszego internetu dla dzieci (COM/2012/0196 final)
7. Komisja Europejska: Studium Komisji o wpływie internetu i mediów społecznościowych na zaangażowanie młodzieży i pracę z młodzieżą (2018)
8. Rezolucja Rady Unii Europejskiej i przedstawicieli rządów państw członkowskich zebranych w Radzie w sprawie ram europejskiej współpracy na rzecz młodzieży: Strategia Unii Europejskiej na rzecz młodzieży na lata 2019–2027 (Dz.U. C 456 z 18.12.2018, s. 1)
9. Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz.U. L 119 z 4.5.2016, s. 1–88)

10. Zalecenie Rady w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (Dz.U. C 189 z 4.6.2018, s. 1)
11. Sprawozdanie Europejskiego Instytutu ds. Równości Kobiet i Mężczyzn (EIGE) pt. „Równouprawnienie płci i młodzież: możliwości i zagrożenia związane z cyfryzacją” (14348/18 ADD 2)
12. *Screenagers: Using ICT, digital and social media in youth work* (Młodzi ludzie dorastający i odnajdujący się w erze cyfrowej: wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz mediów cyfrowych i społecznościowych w pracy z młodzieżą) – przegląd wyników badań z Austrii, Danii, Finlandii, Irlandii Północnej i Republiki Irlandii (2016)
13. Partnerstwo UE – Rada Europy na rzecz młodzieży– sprawozdanie z symposium pod hasłem *Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalization* (Łączymy fakty: Młodzież, włączenie społeczne i cyfryzacja), Tallin, 26–28 czerwca 2018 r.

B. Definicje

Do celów niniejszych konkluzji Rady:

- „Kompetencje cyfrowe” obejmują pewne, krytyczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii cyfrowych i interesowanie się nimi do celów uczenia się, pracy i udziału w społeczeństwie. Obejmują one umiejętność korzystania z informacji i danych, komunikowanie się i współpracę, umiejętność korzystania z mediów, tworzenie treści cyfrowych (w tym programowanie), bezpieczeństwo (w tym komfort cyfrowy i kompetencje związane z cyberbezpieczeństwem), kwestie dotyczące własności intelektualnej, rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie. (Źródło: Zalecenie Rady w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (Dz.U. C 189 z 4.6.2018, s. 1))
- „Cyfrowa praca z młodzieżą” oznacza proaktywne używanie mediów i technologii cyfrowych w pracy z młodzieżą lub podejmowanie tego zagadnienia. Media i technologie cyfrowe mogą być narzędziem, sposobem prowadzenia działań lub przedmiotem działań w ramach pracy z młodzieżą. Cyfrowa praca z młodzieżą nie jest jedną z metod pracy z młodzieżą. Cyfrowa praca z młodzieżą może zostać włączona do pracy z młodzieżą w każdym jej kontekście i ma takie same cele jak praca z młodzieżą w ogóle. Cyfrowa praca z młodzieżą może się odbywać w formie bezpośrednich spotkań, w otoczeniu internetowym bądź łączyć obie te formy. Cyfrowa praca z młodzieżą opiera się na tej samej etyce, wartościach i zasadach, co praca z młodzieżą. (Źródło: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- „Przepaść cyfrowa” odnosi się do różnicy między osobami, które mają dostęp do internetu i są w stanie korzystać z nowych usług oferowanych w ramach sieci ogólnoswiatowej (*World Wide Web*), i tymi, które są wykluczone z tych usług. Na poziomie podstawowym uczestnictwo obywateli i przedsiębiorstw w społeczeństwie informacyjnym zależy od dostępu do technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT), tj. od dostępności urządzeń elektronicznych, takich jak komputery, czy połączeń internetowych. Termin „przepaść cyfrowa” wyraźnie obejmuje dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz związane z tym umiejętności, które są potrzebne do uczestnictwa w społeczeństwie informacyjnym. „Przepaść cyfrową” można klasyfikować w oparciu o kryteria opisujące różnice w uczestnictwie w zależności od płci, wieku, wykształcenia, dochodu, grupy społecznej lub lokalizacji geograficznej. (Źródło: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)
-