

Bruxelles, 27 noiembrie 2019
(OR. en)

13935/19

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

REZULTATUL LUCRĂRILOR

Sursă:	Secretariatul General al Consiliului
Destinatar:	Delegațiile
Nr. doc. ant.:	ST 12681/19 +COR1
Subiect:	Concluzii ale Consiliului și ale reprezentanților guvernelor statelor membre, reuniți în cadrul Consiliului privind activitățile digitale pentru tineret

În anexă, se pun la dispoziția delegațiilor Concluziile privind activitățile digitale pentru tineret, astfel cum au fost adoptate de Consiliul Uniunii Europene și de reprezentanții guvernelor statelor membre, reuniți în cadrul Consiliului (EYCS) din 21- 22 noiembrie 2019.

Activitățile digitale pentru tineret
Concluzii ale Consiliului și ale reprezentanților guvernelor statelor membre,
reuniți în cadrul Consiliului

CONSILIUL UNIUNII EUROPENE ȘI REPREZENTANȚII GUVERNELOR STATELOR
MEMBRE, REUNIȚI ÎN CADRUL CONSILIULUI,

RECUNOSCÂND URMĂTOARELE

1. Concluziile Consiliului privind activitățile pentru tineret inteligente contribuie la dezvoltarea inovatoare a activităților pentru tineret în Europa și, pentru a continua în această direcție, ar trebui depuse eforturi sporite.
2. Competențele digitale și alte competențe specifice secolului XXI joacă un rol crucial pentru independența, incluziunea socială, capacitatea de inserție profesională și viața de zi cu zi ale tinerilor. Tinerii au competențe variate care le permit să își desfășoare activitatea într-un mediu digitalizat. Cu toate acestea, toți tinerii vor trebui să dea dovadă de o abordare suplă, flexibilă și critică față de tehnologiile digitale în activitățile lor profesionale viitoare și în viața de zi cu zi.
3. Decalajul digital trebuie eliminat¹. Toți tinerii, indiferent de mediul din care provin, ar trebui să beneficieze de șanse egale de a-și îmbunătăți competențele digitale².
4. Activitățile digitale pentru tineret pot contribui la realizarea obiectivelor europene pentru tineret³.
5. Trebuie abordate disparitățile de gen în materie de competențe digitale și în ceea ce privește implicarea în activitățile digitale, precum și stereotipurile legate de utilizarea tehnologiilor digitale.

¹ „Decalajul digital” include în mod explicit accesul la TIC, precum și competențele aferente necesare pentru a fi parte activă la societatea informațională.

² „Decalajul digital” poate fi clasificat în funcție de gen, vârstă, educație, venit, grupuri sociale sau situarea geografică.

³ Anexa 3 la Strategia UE pentru tineret pe perioada 2019-2027.

6. Activitățile pentru tineret au un mare potențial de a permite învățarea prin experiență într-un cadru non-formal, precum și de a implica tinerii în activități de consolidare a competențelor lor digitale și a alfabetizării mediatice. Activitățile pentru tineret pot, de asemenea, mobiliza tinerii care sunt expuși riscului de a fi lăsați în urmă într-o societate digitalizată.
7. Abordările, obiectivele, principiile și limitele profesionale ale activităților pentru tineret ar trebui să fie luate în considerare în contextul digitalizării, iar impactul acestora ar trebui evaluat din această perspectivă.
8. Activitățile pentru tineret le oferă tinerilor pârghiile necesare pentru a fi activi și creativi în societatea digitală, pentru a lua decizii raționale și informate, precum și pentru a-și asuma responsabilitatea pentru identitatea lor digitală și a prelua controlul asupra acesteia. De asemenea, activitățile pentru tineret îi pot ajuta pe tineri să facă față riscurilor online legate de comportament, conținut, contact, precum și mercantilism⁴, inclusiv discursurilor de incitare la ură, hărțuirii cibernetice, dezinformării și propagandei.
9. Deseori, în contextul activităților pentru tineret, s-a considerat că digitalizarea se referă la utilizarea platformelor de comunicare socială. Cu toate acestea, noi tehnologii digitale apar rapid. Inteligența artificială, realitatea virtuală, robotica și tehnologia *blockchain*, printre altele, afectează societățile noastre dincolo de sfera comunicării. Competențele digitale de bază sunt necesare, însă sunt importante și competențele digitale specifice care sporesc capacitatea de inserție profesională a tinerilor. Activitățile pentru tineret ar trebui să poată aborda provocările legate de convergența dintre mediul digital și cel fizic și să beneficieze de oportunitățile oferite de transformarea digitală, abordând în același timp provocările legate de servicii.
10. Progresele rapide înregistrate în ultimii ani în domeniul mass-mediei digitale și al tehnologiei digitale au influențat, de asemenea, activitățile pentru tineret. Cu toate acestea, un număr semnificativ de specialiști din domeniul activităților pentru tineret nu dispun de competențele și cunoștințele digitale necesare pentru a utiliza în mod optim tehnologiile digitale în scopul furnizării de activități de înaltă calitate pentru tineret din motive financiare, structurale, materiale sau administrative.

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

11. Numeroase documente din domeniul politicii de tineret nu au o viziune pe termen lung în ceea ce privește modul în care digitalizarea va afecta societatea, tinerii și activitățile pentru tineret. De asemenea, multe strategii nu includ o abordare holistică pentru dezvoltarea activităților pentru tineret în era digitală.

INVITĂ STATELE MEMBRE, ÎN CONFORMITATE CU PRINCIPIUL SUBSIDIARITĂȚII ȘI LA NIVELURILE CORESPUNZĂTOARE:

12. Să promoveze și să dezvolte politici de tineret și strategii pentru tineret menite să fie proactive în ceea ce privește dezvoltarea tehnologică și digitalizarea. Impactul digitalizării asupra societăților, inclusiv asupra practicilor și serviciilor din domeniul activităților pentru tineret, ar trebui luat în considerare și evaluat atunci când se elaborează politici care afectează viețile tinerilor. În acest scop, ar trebui intensificată cooperarea transsectorială dintre sectoarele de politică și părțile interesate relevante.
13. Să includă în strategiile lor pentru tineret sau în alte planuri de politici relevante, după caz, obiective clare și măsuri concrete pentru dezvoltarea și punerea în aplicare a activităților digitale pentru tineret, precum și pentru evaluarea impactului acestora asupra tinerilor și asupra activităților pentru tineret. Aceste obiective ar trebui să se bazeze pe cunoștințe, dovezi și date privind competențele digitale ale tinerilor, precum și pe nevoile serviciilor dedicate activităților pentru tineret.
14. Să încurajeze activitățile pentru tineret și organizațiile de tineret să urmărească aceste obiective atunci când dezvoltă activitățile și serviciile lor digitale, în conformitate cu interesele și nevoile lor specifice, și să utilizeze metodologii inovatoare pentru a sprijini obținerea de rezultate în domeniul activităților pentru tineret, inclusiv prin activități digitale pentru tineret.
15. Să ia în considerare, după caz, abordări experimentale și inovatoare, precum și noi modele de cooperare pentru a furniza activități și servicii digitale pentru tineret.

16. Să investească în dezvoltarea capacităților digitale în rândul lucrătorilor de tineret, al organizațiilor de tineret și al organizațiilor care desfășoară activități pentru tineret, precum și să elaboreze orientări în acest sens, acolo unde este necesar. Activitățile digitale pentru tineret ar putea fi integrate atât în programele profesionale pentru lucrătorii de tineret, cât și în formarea voluntarilor și ar putea fi incluse în educația și formarea continuă a lucrătorilor de tineret.
17. Să îi încurajeze pe lucrătorii de tineret și pe tineri să își dezvolte și să își îmbunătățească competențele digitale în cadrul unui proces de învățare reciprocă.
18. Să promoveze utilizarea materialelor existente⁵ și să creeze noi materiale pentru activitățile digitale pentru tineret, precum și cursuri de formare pentru lucrătorii de tineret, utilizând, printre altele, lista nevoilor în materie de formare propusă de grupul de experți⁶ instituit în temeiul Planului de lucru al Uniunii Europene pentru tineret pentru perioada 2016-2018. În plus, să organizeze activități de formare privind dezvoltarea strategică a activităților digitale pentru tineret.
19. Să creeze spațiul și condițiile propice pentru experimentare cu scopul de a dezvolta instrumente și servicii digitale în cadrul activităților pentru tineret și de a mobiliza activitățile pentru tineret, cercetarea în domeniul tineretului și sectorul TIC pentru dezvoltarea unor practici de succes în domeniul activităților digitale pentru tineret, precum și pentru schimbul de experiențe.
20. Să ofere tinerilor oportunități de a-și exersa și a-și îmbunătăți competențele digitale în diferite contexte ale activităților pentru tineret, inclusiv în domenii-cheie ale competențelor digitale, astfel cu figurează în Cadrul european al competențelor digitale DigComp 2.1, și anume: alfabetizarea în domeniul informației și al datelor, comunicarea și colaborarea, crearea de conținut, siguranța și soluționarea problemelor. Modalitățile de învățare pot include învățarea prin experiență, mentoratul invers și cooperarea intergenerațională.

⁵ De exemplu, setul de instrumente „Salto” pentru formare și activități pentru tineret, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

⁶ Printre nevoile în materie de formare definite de grupul de experți privind „Riscuri, oportunități și implicații ale digitalizării pentru tineret, activitățile pentru tineret și politicile referitoare la acesta” se numără: 1. digitalizarea societății; 2. planificarea, proiectarea și evaluarea activităților digitale pentru tineret; 3. alfabetizarea în domeniul informației și al datelor; 4. comunicarea; 5. creativitatea digitală; 6. siguranța și 7. procesul de reflecție și evaluare (<https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

21. Să le ofere tinerilor, inclusiv celor care consideră că nu-și fac vocea auzită și/sau celor cu mai puține oportunități, instrumentele necesare pentru a participa în mod activ la procesele decizionale democratice, inclusiv la dialogul UE cu tinerii, prin implicarea acestora în forme digitale și alte forme inovatoare și alternative de participare democratică.
22. Să ia în considerare toate barierele, inclusiv toate formele de discriminare și stereotipizarea de gen, care ar putea afecta negativ oportunitățile și motivația tinerilor de a dobândi competențe digitale pe tot parcursul educației, formării și carierelor profesionale ale acestora și de a începe studii și cariere în domenii precum științele, tehnologia, ingineria, arta și matematica (STIAM).
23. Să consolideze rolul activităților pentru tineret în sprijinirea utilizării creative a tehnologiei de către tineri și să le ofere acestora competențele necesare pentru a deveni atât consumatori critici, cât și creatori activi din punct de vedere tehnologic.
24. Să promoveze un acces mai bun al tinerilor, în special al celor cu mai puține oportunități și al celor care trăiesc în zone rurale și îndepărtate, sau al celor pentru care contactele în persoană nu sunt posibile, la servicii din domeniul activităților pentru tineret prin utilizarea tehnologiilor digitale.

INVITĂ STATELE MEMBRE ȘI COMISIA, ÎN LIMITA COMPETENȚELOR CARE LE REVIN:

25. Să încurajeze schimbul de bune practici cu privire la punerea în aplicare și dezvoltarea strategiilor digitale, inclusiv prin utilizarea oportunităților oferite de Erasmus+ și de alte instrumente de finanțare relevante ale UE.
26. Să promoveze și să utilizeze platformele digitale și fizice existente pentru activități de învățare reciprocă axate pe utilizarea tehnologiei digitale în activitățile pentru tineret drept un instrument, o activitate sau un conținut.

27. Să organizeze evenimente care să reunească tineri, lucrători de tineret, experți, cercetători și exponenți din sectorul TIC pentru a concepe noi moduri și abordări de utilizare a tehnologiei în activitățile pentru tineret.
28. Să încurajeze și să sprijine cercetarea la nivel paneuropean pentru a spori cunoștințele privind impactul digitalizării asupra tinerilor și a activităților pentru tineret.
29. Să îmbunătățească competențele digitale prin învățarea și formarea non-formale, ținând seama de procesul de actualizare a Planului de acțiune pentru educația digitală, în vederea extinderii acestuia la activitățile pentru tineret.
-

A. Referințe

În contextul adoptării prezentelor concluzii, Consiliul ia act de următoarele documente:

1. Concluziile Consiliului privind activitățile pentru tineret inteligente (2017/C 418/02).
2. Concluziile Consiliului privind protecția copiilor în lumea digitală (JO C 372, 20.12.2011, p. 15-18).
3. Grupul de experți instituit în temeiul Planului de lucru al Uniunii Europene pentru tineret pentru perioada 2016-2018 privind riscuri, oportunități și implicații ale digitalizării pentru tineret, activitățile pentru tineret și politicile referitoare la acesta: dezvoltarea activităților digitale pentru tineret – recomandări în materie de politici și nevoi de formare (2017).
4. Comisia Europeană. DigComp 2.1: Cadrul european al competențelor digitale pentru cetățeni cu opt niveluri de competență și exemple de utilizare (2017).
5. Comunicarea Comisiei privind Planul de acțiune pentru educația digitală [COM(2018) 22 final].
6. Comunicarea Comisiei privind Strategia europeană pentru un internet mai bun pentru copii (COM/2012/0196 final).
7. Comisia Europeană. Studiu privind impactul internetului și al platformelor de comunicare socială asupra participării tinerilor și a activităților pentru tineret (2018).
8. Rezoluția Consiliului Uniunii Europene și a reprezentanților guvernelor statelor membre, reuniți în cadrul Consiliului, privind un cadru pentru cooperarea europeană în domeniul tineretului: Strategia Uniunii Europene pentru tineret pe perioada 2019-2027 (2018/C 456/01).
9. Regulamentul (UE) 2016/679 al Parlamentului European și al Consiliului din 27 aprilie 2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Directivei 95/46/CE (Regulamentul general privind protecția datelor – RGPD), (JO L 119, 4.5.2016, p. 1-88).

10. Recomandarea Consiliului privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (2018/C 189/01).
11. Raportul EIGE intitulat „Egalitatea de gen și tineretul: oportunitățile și riscurile digitalizării” (documentul ST 14348/18 ADD 2).
12. *Screenagers: Using ICT, digital and social media in youth work* („Generația ecranelor: utilizarea TIC și a mijloacelor de comunicare digitale și sociale în activitățile pentru tineret”). Analiza rezultatelor unor cercetări din Austria, Danemarca, Finlanda, Irlanda de Nord și Republica Irlanda (2016).
13. Raportul simpozionului Parteneriatului pentru tineret UE-Consiliul Europei – *Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalization* („Corelarea informațiilor: tinerii, incluziunea socială și digitalizarea”) (Tallinn, 26-28 iunie 2018).

B. Definiții

În sensul prezentelor concluzii ale Consiliului:

- „Competențele digitale” implică utilizarea cu încredere, critică și responsabilă a tehnologiilor digitale, precum și utilizarea acestora pentru învățare, la locul de muncă și pentru participarea în societate. Ele includ [...] alfabetizarea în domeniul informației și al datelor, comunicarea și colaborarea, alfabetizarea mediatică, crearea de conținuturi digitale (inclusiv programarea), siguranța (inclusiv bunăstarea digitală și competențele legate de securitatea cibernetică), chestiunile legate de proprietatea intelectuală, [...] precum și soluționarea problemelor și gândirea critică. [Sursă: Recomandarea Consiliului privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (2018/C 189/01).
- „Activitățile digitale pentru tineret” se referă la utilizarea proactivă sau abordarea mijloacelor de comunicare digitale și a tehnologiei digitale în activitățile pentru tineret. Mijloacele de comunicare și tehnologiile digitale pot fi un instrument, o activitate sau un conținut în activitățile pentru tineret. Activitățile digitale pentru tineret nu reprezintă o metodă pentru activitățile pentru tineret. Activitățile digitale pentru tineret pot fi incluse în orice context al activităților pentru tineret și au aceleași obiective ca activitățile pentru tineret în general. Activitățile digitale pentru tineret pot avea loc atât în persoană, cât și online, sau într-o combinație a acestor două situații. Activitățile digitale pentru tineret se bazează pe aceleași norme de etică, valori și principii ca activitățile digitale pentru tineret. (Sursă: <https://op.europa.eu/ro/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>

- „Decalajul digital” se referă la distincția dintre cei care au acces la internet și pot utiliza noile servicii oferite pe internet și cei care sunt excluși de la utilizarea acestor servicii. La un nivel de bază, participarea cetățenilor și a întreprinderilor la societatea informațională depinde de accesul la tehnologia informației și comunicațiilor (TIC), mai exact prin prezența unor dispozitive electronice, cum ar fi calculatoarele și conexiunea internet. Acest termen include în mod explicit accesul la TIC, precum și competențele aferente necesare pentru a participa la societatea informațională. „Decalajul digital” poate fi clasificat în conformitate cu anumite criterii care descriu diferențele de participare în funcție de gen, vârstă, educație, venit, grupuri sociale sau situarea geografică. (Sursă: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)
-