



Bryssel den 27 november 2019
(OR. en)

13935/19

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

LÄGESRAPPORT

från:	Rådets generalsekretariat
till:	Delegationerna
Föreg. dok. nr:	ST 12681/19 + COR 1
Ärende:	Slutsatser från rådet och företrädarna för medlemsstaternas regeringar, församlade i rådet, om digitalt ungdomsarbete

För delegationerna bifogas slutsatserna om digitalt ungdomsarbete, som antogs av Europeiska unionens råd och företrädarna för medlemsstaternas regeringar, församlade i rådet (utbildning, ungdom, kultur och idrott), den 21–22 november 2019.

Digitalt ungdomsarbete
– Slutsatser från rådet och företrädarna för
medlemsstaternas regeringar, församlade i rådet –

EUROPEISKA UNIONENS RÅD OCH FÖRETRÄDARNA FÖR MEDLEMSSTATERNAS
REGERINGAR, FÖRSAMLADE I RÅDET,

SOM KONSTATERAR FÖLJANDE:

1. Rådets slutsatser om smart ungdomsarbete bidrar till den innovativa utvecklingen av ungdomsarbetet i Europa och ökade ansträngningar bör göras för att fortsätta på denna väg.
2. Digital kompetens och andra färdigheter som utmärker det 21:a århundradet spelar en avgörande roll för ungdomars oberoende, sociala delaktighet, anställbarhet och vardagsliv. Ungdomar har olika färdigheter som gör det möjligt för dem att verka i en digitaliserad miljö. Alla ungdomar kommer dock att behöva vara kvicktänkta, flexibla och kritiska i sitt förhållande till den digitala tekniken i sitt framtida arbete och i sin vardag.
3. Den digitala klyftan måste överbryggas.¹ Alla ungdomar ska ha samma möjligheter att öka sin digitala kompetens, oavsett bakgrund².
4. Digitalt ungdomsarbete kan bidra till att uppnå de europeiska ungdomsmålen³.
5. Skillnaderna mellan könen när det gäller digital kompetens och deltagande i digital verksamhet måste åtgärdas, och samma sak gäller stereotyper i samband med användningen av digital teknik.

¹ Begreppet ”digital klyfta” avser särskilt tillgången till informations- och kommunikationsteknik och tillhörande färdigheter som behövs för att delta i informationssamhället.

² Den digitala klyftan kan kategoriseras efter kön, ålder, utbildning, inkomst, social grupp och geografisk hemvist.

³ Bilaga 3 till EU:s ungdomsstrategi 2019–2027.

6. Ungdomsarbete ger goda möjligheter till upplevelsebaserat lärande i en icke-formell miljö och till att involvera ungdomar i verksamheter som kan stärka deras digitala kompetens och mediekompetens. Dessutom kan ungdomsarbete involvera ungdomar som riskerar att hamna på efterkälken i det digitaliserade samhället.
7. Tillvägagångssätten, målen, principerna och de professionella gränserna för ungdomsarbetet bör betraktas mot bakgrund av digitaliseringen och deras inverkan bör bedömas i ljuset av detta.
8. Ungdomsarbete ger ungdomar kraft att delta och vara kreativa i det digitala samhället, fatta välgrundade beslut och ta ansvar för och kontrollera sin digitala identitet. Dessutom kan ungdomsarbete hjälpa ungdomar att hantera risker på nätet med koppling till beteende, innehåll, kontakt och kommersialisering⁴, inbegripet hatpropaganda och annan propaganda, nätmobbning och desinformation.
9. Digitalisering av ungdomsarbete tolkas ofta som användning av sociala medier. Men ny digital teknik utvecklas snabbt. Våra samhällen påverkas av artificiell intelligens, virtuell verklighet, robotteknik och blockkedjeteknik – och inte bara inom kommunikationsområdet. Det räcker inte med grundläggande digital kompetens – även specifika digitala färdigheter som ökar ungdomars anställbarhet är viktiga. Ungdomsarbetet bör kunna ta itu med de utmaningar som en konvergens mellan den digitala och den fysiska miljön innebär och utnyttja de möjligheter som den digitala omvandlingen erbjuder, samtidigt som man hanterar utmaningarna på tjänsteområdet.
10. De senaste årens snabba framsteg inom digitala medier och digital teknik har också påverkat ungdomsarbetet. Av ekonomiska, strukturella, materiella eller administrativa orsaker har många personer som arbetar med ungdomsarbete emellertid inte tillräcklig digital kompetens och kunskap för att kunna utnyttja den digitala tekniken optimalt och leverera högkvalitativt ungdomsarbete.

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

11. I många ungdomspolitiska dokument har man underlåtit att förutse hur digitaliseringen kommer att påverka samhället, ungdomar och ungdomsarbetet. Många strategier saknar också en helhetssyn på hur ungdomsarbetet bör utvecklas i den digitala tidsåldern.

UPPMANAR MEDLEMSSTATERNA ATT, I ENLIGHET MED SUBSIDIARITETSPRINCIPEN OCH PÅ LÄMPLIGA NIVÅER, GÖRA FÖLJANDE:

12. Främja och utveckla ungdomspolitik och ungdomsstrategier som strävar efter att vara proaktiva i fråga om teknisk utveckling och digitalisering. Vid utformningen av politik som påverkar ungdomars liv bör digitaliseringens inverkan på samhället, inbegripet ungdomsarbetspraxis och ungdomsarbets tjänster, beaktas och bedömas. Det sektorsövergripande samarbetet mellan relevanta politiska sektorer och intressenter bör därför intensifieras.
13. I sina ungdomsstrategier eller andra relevanta politiska planer, i tillämpliga fall ange tydliga mål och konkreta steg för att utveckla och genomföra digitalt ungdomsarbete och utvärdera dess inverkan på ungdomar och ungdomsarbete. Dessa mål bör grundas på kunskap, evidens och data om ungdomars digitala kompetens och behovet av ungdomsarbets tjänster.
14. Uppmuntra ungdomsarbetsorganisationer och andra ungdomsorganisationer att eftersträva dessa mål och samtidigt utveckla sina digitala verksamheter och tjänster i enlighet med sina specifika intressen och behov samt tillämpa innovativa metoder för att främja uppnåendet av resultat av ungdomsarbete, bland annat genom digitalt ungdomsarbete.
15. När så är lämpligt överväga experimentella och innovativa tillvägagångssätt och nya samarbetsmodeller i syfte att tillhandahålla digital ungdomsarbetsverksamhet och digitala ungdomsarbets tjänster.

16. Investera i och fastställa riktlinjer för digital kapacitetsuppbyggnad bland ungdomsarbetare, ungdomsorganisationer och organisationer som utträttar ungdomsarbete där så krävs. Digitalt ungdomsarbete kan både läggas till i kursplaner för ungdomsarbetare och integreras i utbildningen av volontärer och i ungdomsarbeters fortbildning.
17. Uppmuntra ungdomsarbetare och ungdomar att öka och förbättra sin digitala kompetens i en saminlärningsprocess.
18. Främja användningen av befintligt material⁵ och utveckla nytt material för digitalt ungdomsarbete och utbildning av ungdomsarbetare genom att bland annat använda den förteckning över utbildningsbehov som föreslagits av expertgruppen⁶ som inrättats inom ramen för Europeiska unionens arbetsplan för ungdomsfrågor för 2016–2018. Anordna utbildning om den strategiska utvecklingen av digitalt ungdomsarbete.
19. Skapa utrymme och förutsättningar för experiment i syfte att utveckla digitala verktyg och tjänster inom ungdomsarbete och föra samman ungdomsarbete, ungdomsforskning och IKT-sektorn i utvecklingen av välfungerande praxis för digitalt ungdomsarbete och erfarenhetsutbyte.
20. Ge ungdomar möjlighet att använda och förbättra sin digitala kompetens inom olika former av ungdomsarbete, bland annat på de centrala områden för digital kompetens som fastställs i ramverket för digital kompetens *DigComp 2.1*, dvs. informations- och datorkunskap, kommunikation och samarbete, skapande av innehåll, säkerhet och problemlösning. Lärandeformerna kan omfatta upplevelsebaserat lärande, omvänt mentorskap och samarbete över generationsgränser.

⁵ T.ex. Salto toolbox for training and youth work, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

⁶ Expertgruppen på området digitaliseringens risker, möjligheter och konsekvenser för ungdomar, ungdomsarbete och ungdomspolitik har identifierat följande utbildningsbehov: 1. Digitaliseringen av samhället. 2. Planering, utformning och utvärdering av digitalt ungdomsarbete. 3. Informations- och datorkunskap. 4. Kommunikation. 5. Digital kreativitet. 6. Säkerhet. 7. Reflektion och utvärdering (<https://publications.europa.eu/s/fouj>)

21. Stärka ungdomar – särskilt ungdomar som känner att ingen lyssnar på dem och/eller som har begränsade möjligheter – så att de aktivt kan delta i demokratiska beslutsprocesser, till exempel EU:s ungdomsdialog, genom att engagera dem i digitalt demokratiskt deltagande och andra innovativa och alternativa former av demokratiskt deltagande.
22. Överväga alla hinder, inbegripet alla former av diskriminering och könsstereotyper, som skulle kunna inverka negativt på ungdomars möjligheter och motivation att tillägna sig digital kompetens genom sin utbildning och sina karriärvägar och inleda studier eller en yrkeskarriär inom naturvetenskap, teknik, konst, ingenjörsvetenskap eller matematik.
23. Stärka ungdomsarbetets roll när det gäller att stödja ungdomars kreativa användning av teknik och ge dem de färdigheter de behöver för att kunna vara både kritiska konsumenter och aktiva skapare på teknikområdet.
24. Göra det lättare för ungdomar att få tillgång till ungdomsarbets tjänster genom användning av digital teknik, särskilt för ungdomar med begränsade möjligheter och ungdomar som bor på landsbygden eller i avlägsna områden, eller i fall där direktkontakt inte är möjlig.

UPPMANAR MEDLEMSSTATERNA OCH KOMMISSIONEN ATT, INOM RAMEN FÖR SINA RESPEKTIVE BEFOGENHETER, GÖRA FÖLJANDE:

25. Uppmuntra utbyte av bästa praxis för genomförande och utveckling av digitala strategier, bland annat genom att utnyttja de möjligheter som erbjuds genom Erasmus+ och andra relevanta EU-finansieringsinstrument.
26. Främja och utnyttja befintliga digitala och fysiska plattformar för aktiviteter för ömsesidigt lärande om användningen av digital teknik i ungdomsarbetet som verktyg, aktivitet eller innehåll.

27. Anordna evenemang där ungdomar, ungdomsarbetare, experter, forskare och verksamma inom IKT-sektorn får träffas och tillsammans hitta nya sätt att använda och förhålla sig till teknik i ungdomsarbetet.
 28. Uppmuntra och stödja forskning på europeisk nivå för att öka kunskapen om digitaliseringens inverkan på ungdomar och ungdomsarbetet.
 29. Förbättra den digitala kompetensen genom icke-formellt lärande och utbildning, med beaktande av uppdateringen av handlingsplanen för digital utbildning i syfte att utvidga den till att omfatta ungdomsarbete.
-

A. Referenser

Vid antagandet av dessa slutsatser noterar rådet följande dokument:

1. Rådets slutsatser om smart ungdomsarbete (2017/C 418/02)
2. Rådets slutsatser om skyddet av barn i den digitala världen (EUT C 372, 20.12.2011, s. 15)
3. *Developing digital youth work - Policy recommendations and training needs* (2017), expertgruppen på området digitaliseringens risker, möjligheter och konsekvenser för ungdomar, ungdomsarbete och ungdomspolitik, inrättad inom ramen för EU-arbetsplanen för ungdomsfrågor för perioden 2016–2018
4. *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*, Europeiska kommissionen (2017)
5. Meddelande från kommissionen om handlingsplanen för digital utbildning, COM(2018) 22 final
6. Meddelande från kommissionen *Europeisk strategi för ett bättre internet för barn*, COM(2012) 196 final
7. *Study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work*, Europeiska kommissionen (2018)
8. Resolution från Europeiska unionens råd och företrädarna för medlemsstaternas regeringar, församlade i rådet, om ramar för det europeiska samarbetet på ungdomsområdet: Europeiska unionens ungdomsstrategi 2019–2027 (2018/C 456/01)
9. Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679 av den 27 april 2016 om skydd för fysiska personer med avseende på behandling av personuppgifter och om det fria flödet av sådana uppgifter och om upphävande av direktiv 95/46/EG (allmän dataskyddsförordning) (EUT L 119, 4.5.2016, s. 1)

10. Rådets rekommendation om nyckelkompetenser för livslångt lärande (2018/C 189/01)
11. *Gender equality and youth: opportunities and risks of digitalization*, rapport från Europeiska jämställdhetsinstitutet (14348/18 ADD 2)
12. *Screenagers: Using ICT, digital and social media in youth work*, genomgång av forskningsresultat från Österrike, Danmark, Finland, Nordirland och Irland (2016)
13. *Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalization*, rapport från symposiet om ungdomspartnerskap mellan EU och Europarådet (Tallinn, 26–28 juni 2018)

B. Definitioner

I dessa slutsatser från rådet gäller följande definitioner:

- *digital kompetens*: att på ett säkert, kritiskt och ansvarsfullt sätt aktivt använda digital teknik för inläring, arbete och deltagande i samhällslivet. I denna kompetens ingår informations- och datorkunskap, kommunikation och samarbete, mediekompetens, skapande av digitalt innehåll (inklusive programmering), säkerhet (inklusive digitalt välbefinnande och kompetens när det gäller cybersäkerhet), frågor rörande immaterialrätt, problemlösning och kritiskt tänkande. (Källa: rådets rekommendation om nyckelkompetenser för livslångt lärande (2018/C 189/01))
- *digitalt ungdomsarbete*: att proaktivt använda eller hantera digitala medier och digital teknik i ungdomsarbetet. Digitala medier och digital teknik kan antingen vara ett verktyg, en verksamhet eller ett innehåll i ungdomsarbete. Digitalt ungdomsarbete är inte en metod för ungdomsarbete, utan kan ingå i allt ungdomsarbete och har samma mål som ungdomsarbete i allmänhet. Digitalt ungdomsarbete kan utföras vid fysiska möten eller online, eller vid kombinationer av dessa båda förhållanden. Det digitala ungdomsarbetet bygger på samma etik, värderingar och principer som ungdomsarbete i allmänhet. (Källa: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- *digital klyfta*: skillnaden mellan de som har tillgång till internet och som kan använda sig av nya tjänster som erbjuds på World Wide Web, och de som inte har tillgång till dessa tjänster. På en grundläggande nivå är medborgarnas och företagens deltagande i informationssamhället beroende av tillgången till informations- och kommunikationsteknik (IKT), dvs. förekomsten av elektronisk utrustning som datorer och internetanslutningar. Termen avser specifikt tillgång till IKT och tillhörande färdigheter som behövs för att delta i informationssamhället. Den digitala klyftan kan delas in efter kriterier som beskriver skillnaden i deltagande efter kön, ålder, utbildning, inkomst, social grupp eller geografisk hemvist. (Källa: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)
-