



Βρυξέλλες, 22 Νοεμβρίου 2017
(OR. en)

14205/17

JEUN 140
EDUC 405
SPORT 92
EMPL 539
SOC 707

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Αποστολέας: Γενική Γραμματεία του Συμβουλίου

Αποδέκτης: Αντιπροσωπίες

αριθ. προηγ. εγγρ.: 13593/17 JEUN 133 EDUC 385 SPORT 84 EMPL 517 SOC 674

Θέμα: Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με τις έξυπνες
κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους
- Συμπεράσματα του Συμβουλίου (20 Νοεμβρίου 2017)

Επισυνάπτονται στο παράρτημα, για τις αντιπροσωπίες, τα συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με τις έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους, τα οποία εγκρίθηκαν από το Συμβούλιο κατά την 3577η σύνοδό του στις 20 Νοεμβρίου 2017.

Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με τις έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους

ΤΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΕΝΩΣΗΣ

ΣΗΜΕΙΩΝΕΙ:

1. Το πολιτικό υπόβαθρο του ζητήματος, όπως εκτίθεται στο παράρτημα των παρόντων συμπερασμάτων.
2. Το τρέχον πρόγραμμα εργασιών της Ευρωπαϊκής Ένωσης για τη νεολαία για την περίοδο 2016-2018 που συμβάλλει στην αντιμετώπιση των προκλήσεων και στην ανάδειξη των ευκαιριών της ψηφιακής εποχής για την πολιτική για τη νεολαία, τις κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους και τους νέους.
3. Οι συστάσεις πολιτικής από την ομάδα εμπειρογνομόνων «Κίνδυνοι, ευκαιρίες και αντίκτυπος της μετάβασης στην ψηφιακή τεχνολογία για τη νεολαία, τις κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους και την πολιτική για τη νεολαία».

ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΟΤΙ:

4. Τα ψηφιακά μέσα και οι τεχνολογίες αποτελούν όλο και μεγαλύτερο κομμάτι της καθημερινής ζωής και βασικό πυλώνα για την καινοτομία και την ανάπτυξη στην κοινωνία. Είναι προφανές ότι οι νέοι αποτελούν καταλυτικό παράγοντα για την κοινωνική αλλαγή και αυτό οφείλεται, μεταξύ άλλων, στην ενεργό ενασχόλησή τους με τα ψηφιακά μέσα και τις τεχνολογίες.
5. Οι τεχνολογικές εξελίξεις προσφέρουν μεγάλες δυνατότητες για τη χειραφέτηση των νέων μέσω της πρόσβασης σε πληροφορίες και της δημιουργίας ευκαιριών για ενίσχυση των προσωπικών τους ικανοτήτων και δεξιοτήτων καθώς, επίσης, και μέσω της δημιουργίας ευκαιριών για διασύνδεση και διάδραση με άλλους, για έκφραση απόψεων, για δημιουργικότητα, για άσκηση των ατομικών δικαιωμάτων και για ενεργό συμμετοχή στα κοινά.

6. Η καλύτερη ενσωμάτωση των τεχνολογικών εξελίξεων κατά τη στήριξη της νεολαίας είναι, επίσης, σημαντική για την προοπτική της μελλοντικής αγοράς εργασίας και τις προοπτικές σταδιοδρομίας των νέων.
7. Η ανάπτυξη των τεχνολογιών καθιστά εφικτές τις έξυπνες λύσεις και τις πλούσιες σε δεδομένα αναλύσεις και εισάγει την καινοτομία στις μεθόδους και στις προσεγγίσεις των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για νέους, υποστηρίζοντας κατ' αυτόν τον τρόπο το σχεδιασμό, την υλοποίηση, την αξιολόγηση, την προβολή και τη διαφάνεια των εν λόγω δραστηριοτήτων και της πολιτικής για τη νεολαία.
8. Η αξιοποίηση της θετικής δυναμικής των ψηφιακών μέσων και τεχνολογιών εξαρτάται από ορισμένες προϋποθέσεις και ικανότητες. Για παράδειγμα, η περιορισμένη πρόσβαση σε τεχνολογίες, σε ψηφιακό περιβάλλον και σε αντίστοιχη στήριξη και κατάρτιση βαθαίνει ακόμη περισσότερο το ψηφιακό χάσμα στην κοινωνία. Ως προς τις ικανότητες, οι στοιχειώδεις γνώσεις σχετικά με πληροφορίες και δεδομένα, η επικοινωνία και η συνεργασία, η δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, η ασφάλεια και η επίλυση προβλημάτων σε ψηφιακό περιβάλλον είναι σημαντικές για τους νέους και όσους εργάζονται με νέους.
9. Οι έξυπνες, στοιχειοθετημένες και καλά στοχοθετημένες δράσεις είναι σημαντικές για την ανάπτυξη σχετικών ικανοτήτων και ασφαλών εργαλείων με στόχο την πρόληψη και διαχείριση των κινδύνων της ψηφιακής εποχής, όπως είναι οι αρνητικές συνέπειες της υπερβολικής έκθεσης στην οθόνη, ο εθισμός στο διαδίκτυο, ο διαδικτυακός εκφοβισμός, η αποστολή μηνυμάτων σεξουαλικού περιεχομένου, η διάδοση ψευδών ειδήσεων, η προπαγάνδα, η ρητορική μίσους, η διαδικτυακή βία και η βίαιη ριζοσπαστικοποίηση, οι απειλές κατά της ιδιωτικής ζωής, συμπεριλαμβανομένης της μη εξουσιοδοτημένης χρήση και κατάχρησης δεδομένων, και άλλες μορφές δυνητικής βλάβης. Οι κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους και οι πολιτικές για τη νεολαία μπορούν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στην ευαισθητοποίηση και την ενίσχυση των ικανοτήτων των νέων, ιδιαίτερα εκείνων με τις λιγότερες ευκαιρίες, των οικογένειών τους, των εργαζόμενων στον τομέα της νεολαίας, των στελεχών της νεολαίας και άλλων ενδιαφερόμενων φορέων υποστήριξης των νέων.
10. Η ψηφιακή εποχή συνεπάγεται ένα περίπλοκο σύνολο διαφόρων προκλήσεων και ευκαιριών. Αποτελεί κοινωνικό φαινόμενο που εξακολουθεί να χρειάζεται την εξεύρεση και την ανάπτυξη κατάλληλων απαντήσεων. Προκειμένου να εξασφαλιστεί στήριξη και προστιθέμενη αξία στις δραστηριότητες στον τομέα των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για τους νέους στα κράτη μέλη, από το τοπικό έως το εθνικό επίπεδο, η συνεργασία στον τομέα της νεολαίας στην Ευρωπαϊκή Ένωση και ιδίως η ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών είναι σημαντικές.

ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΟ:

11. Τις «έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους» ως την καινοτόμο ανάπτυξη των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για νέους, συμπεριλαμβανομένων της ψηφιακής πρακτικής των εν λόγω δραστηριοτήτων¹ καθώς και σκέλους έρευνας, ποιότητας και πολιτικής.

ΥΠΟΓΡΑΜΜΙΖΕΙ ΟΤΙ:

12. Οι έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους έχουν ως στόχο τη διερεύνηση της αλληλεπίδρασης των νέων και των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για νέους με τα ψηφιακά μέσα και τις τεχνολογίες προκειμένου να αξιοποιούνται οι θετικές ευκαιρίες που δημιουργούν οι εν λόγω αλληλεπιδράσεις.
13. Οι έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους βασίζονται στην ηθική, τις υπάρχουσες αρχές, τη γνώση, τις πρακτικές, τις μεθόδους και άλλα στοιχεία των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για νέους και αξιοποιούν το πλήρες δυναμικό των τεχνολογικών εξελίξεων στην ψηφιακή κοινωνία.
14. Οι έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους χρησιμοποιούν και αναδεικνύουν τα ψηφιακά μέσα και τις τεχνολογίες προκειμένου:
 - α) να αυξήσουν τις ευκαιρίες για όλους τους νέους για πρόσβαση σε πληροφορίες και σε κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες, συμμετοχή, μη τυπική και άτυπη μάθηση, με την ουσιαστική αξιοποίηση νέων πεδίων και μορφών στον τομέα των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για τους νέους·
 - β) να ενισχύσουν το κίνητρο και την απόκτηση ικανοτήτων και δεξιοτήτων των εργαζόμενων στον τομέα της νεολαίας και των στελεχών της νεολαίας, ώστε αυτοί να μπορούν να αναπτύσσουν και να υλοποιούν έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους·
 - γ) να συμβάλουν στην καλύτερη κατανόηση των νέων και των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για τους νέους και να υποστηρίξουν την ποιότητα των εν λόγω δραστηριοτήτων και της πολιτικής για τη νεολαία μέσω της αποδοτικότερης χρήσης των εξελίξεων που βασίζονται στα δεδομένα και των τεχνολογιών για την ανάλυση των δεδομένων.

¹ Ομάδα εμπειρογνομόνων «Κίνδυνοι, ευκαιρίες και αντίκτυπος της μετάβασης στην ψηφιακή τεχνολογία για τη νεολαία, τις κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους και την πολιτική για τη νεολαία»: Οι ψηφιακές κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους συνίστανται στη χρήση ή την ανάδειξη ψηφιακών μέσων και τεχνολογιών στον τομέα των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για νέους. Δεν αποτελούν μέθοδο — οι ψηφιακές κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους μπορούν να περιλαμβάνονται στο πλαίσιο οποιασδήποτε κοινωνικομορφωτικής δραστηριότητας για τους νέους (ανοιχτές δραστηριότητες για τους νέους, πληροφόρηση και συμβουλευτική νέων, λέσχες νέων, αποκεντρωμένες δραστηριότητες, κλπ.). Οι ψηφιακές κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους έχουν τους ίδιους στόχους με τις κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους εν γένει και η χρήση ψηφιακών μέσων και τεχνολογιών θα πρέπει πάντα να υποστηρίζει τους στόχους αυτούς. Οι ψηφιακές κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους μπορούν να πραγματοποιούνται τόσο με φυσική παρουσία όσο και σε διαδικτυακό περιβάλλον — ή σε συνδυασμό των δύο. Τα ψηφιακά μέσα και οι τεχνολογίες μπορεί να αποτελούν εργαλείο, δραστηριότητα ή τμήμα του περιεχομένου των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για τους νέους.

15. Οι έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους βασίζονται στις ανάγκες των νέων, των εργαζόμενων στον τομέα της νεολαίας, των στελεχών της νεολαίας και λοιπών φορέων που υποστηρίζουν τους νέους. Λαμβάνουν, επίσης, υπόψη το ευρύτερο κοινωνικό πλαίσιο, συμπεριλαμβανομένων της παγκοσμιοποίησης, της δικτύωσης, των ηλεκτρονικών λύσεων κ.λπ., με την παροχή ευκαιριών για πειραματισμό, προβληματισμό και άντληση διδαγμάτων από τις εμπειρίες αυτές.
16. Η ανάπτυξη έξυπνων κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για νέους θα πρέπει να βασίζεται στην ενεργό συμμετοχή των ίδιων των νέων, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να εμπλουτίσουν με τον καλύτερο τρόπο τις ήδη υφιστάμενες ψηφιακές ικανότητές τους καθώς και να αναπτύξουν καινούργιες, απολαμβάνοντας παράλληλα τη στήριξη άλλων νέων.
17. Οι έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους έχουν ως γνώμονα το σεβασμό της ιδιωτικότητας και της ασφάλειας όλων των νέων και την προάσπιση των δικαιωμάτων τους.

ΚΑΛΕΙ ΤΑ ΚΡΑΤΗ ΜΕΛΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ, ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΩΝ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΩΝ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΩΝ ΤΟΥΣ:

18. Να δημιουργήσουν τις συνθήκες για έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους, όπου και όπως κρίνεται απαραίτητο, και ειδικότερα, μεταξύ άλλων:
 - α) να αναπτύξουν και να υλοποιήσουν έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δράσεις για νέους στο πλαίσιο των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για νέους και στους στόχους και στα στρατηγικά και χρηματοπιστωτικά μέσα της πολιτικής για τη νεολαία·
 - β) να χαρτογραφήσουν και να αντιμετωπίσουν το ψηφιακό χάσμα και της ανισότητας στην πρόσβαση σε τεχνολογικές εξελίξεις από την πλευρά των νέων, ιδίως εκείνων με λιγότερες ευκαιρίες, των εργαζόμενων στον τομέα της νεολαίας, των στελεχών της νεολαίας και λοιπών φορέων που υποστηρίζουν τους νέους·
 - γ) να στηρίξουν την ανάπτυξη των σχετικών με τις έξυπνες κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για νέους ικανοτήτων των νέων, των εργαζόμενων στον τομέα της νεολαίας, των στελεχών της νεολαίας και λοιπών φορέων που υποστηρίζουν τους νέους, μεταξύ άλλων:
 - σε ζητήματα όπως οι στοιχειώδεις γνώσεις σχετικά με πληροφορίες και δεδομένα, η επικοινωνία και η συνεργασία με ψηφιακά μέσα και τεχνολογίες, η ασφάλεια στο ψηφιακό περιβάλλον κλπ.·
 - μέσω ποικίλων προσεγγίσεων διδασκαλίας και μάθησης σε όλες τις πιθανές μορφές και τα πιθανά επίπεδα, για παράδειγμα με την ενσωμάτωση έξυπνων κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για νέους σε σχετικά προγράμματα κατάρτισης, σε επαγγελματικά πρότυπα και κατευθυντήριες γραμμές σχετικά με τις εν λόγω δραστηριότητες κλπ.·

- δ) να ανταλλάξουν παραδείγματα βέλτιστων πρακτικών όσον αφορά τη χρήση ψηφιακών μέσων και τεχνολογιών.
19. να αναπτύξουν ψηφιακές υποδομές με στόχο την ενίσχυση της συνδεσιμότητας και των διατομεακών συμπράξεων, μεταξύ άλλων στον τομέα της εκπαίδευσης, της καινοτομίας, της έρευνας, της ανάπτυξης, των νεοσύστατων επιχειρήσεων και του επιχειρηματικού τομέα γενικά. Στο πλαίσιο αυτό, θα πρέπει να επιδιωχθεί η επίτευξη συνεργειών με την στρατηγική για την ενιαία ψηφιακή αγορά, τις στρατηγικές έρευνας και καινοτομίας για έξυπνη εξειδίκευση, τις υφιστάμενες δομές, τις δημόσιες και ιδιωτικές υπηρεσίες και προγράμματα, όπως το Erasmus + και το «Ορίζοντας 2020».
20. Να συνεχίσουν τη συνεργασία ώστε να εξασφαλιστεί η εφαρμογή των παρόντων συμπερασμάτων στο πλαίσιο των διεξαγομένων εργασιών όσον αφορά τις στρατηγικές προοπτικές της ευρωπαϊκής συνεργασίας στον τομέα της νεολαίας για την περίοδο μετά το 2018.
21. Να διοργανώσουν διεθνή εκδήλωση για την περαιτέρω διερεύνηση των προοπτικών των έξυπνων κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για νέους μεταξύ των ενδιαφερόμενων κρατών μελών κατά τα έτη 2017-2018.
-

Εγκρίνοντας τα παρόντα συμπεράσματα, το Συμβούλιο υπενθυμίζει ιδίως τα εξής:

1. Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών με τίτλο «Στρατηγική για την ψηφιακή ενιαία αγορά της Ευρώπης» (2015)
2. Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών με τίτλο: «Νέο θεματολόγιο δεξιοτήτων για την Ευρώπη – Συνεργασία για την ενίσχυση του ανθρώπινου δυναμικού, της απασχολησιμότητας και της ανταγωνιστικότητας» (2016)
3. Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών - Διαδίκτυο καλύτερα προσαρμοσμένο στα παιδιά: μια ευρωπαϊκή στρατηγική (2012)
4. Συμπεράσματα του Συμβουλίου και των αντιπροσώπων των κυβερνήσεων των κρατών μελών, συνερχομένων στο πλαίσιο του Συμβουλίου, για την προώθηση νέων προσεγγίσεων στον τομέα των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για νέους με στόχο την ανάδειξη και ανάπτυξη των δυνατοτήτων τους (2016/C 467/03)
5. Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με τη μέγιστη δυνατή αξιοποίηση του δυναμικού της πολιτικής για τη νεολαία στην υλοποίηση των στόχων της στρατηγικής «Ευρώπη 2020» (2013/C 224/02)
6. Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με τις στρατηγικές προοπτικές για ευρωπαϊκή συνεργασία στον τομέα της νεολαίας για την περίοδο μετά το 2018 (8035/17)
7. Δήλωση σχετικά με την προώθηση της συμμετοχής των πολιτών στα κοινά και των κοινών αξιών της ελευθερίας, της ανεκτικότητας και της απαγόρευσης των διακρίσεων μέσω της εκπαίδευσης (2015). Παρίσι, 17.03
8. Δήλωση της 2ης Ευρωπαϊκής Συνέλευσης για τις κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους με τίτλο «Making a world of difference», 27-30.04.2015, Βρυξέλλες

9. Σύμπραξη ΕΕ - Συμβουλίου της Ευρώπης για τη νεολαία, Συμπόσιο για τη συμμετοχή των νέων στον ψηφιοποιημένο κόσμο, Βουδαπέστη, Ουγγαρία, 14-16 Σεπτεμβρίου 2015, βασικά μηνύματα των συμμετεχόντων
10. EU Kids Online. Πολυεθνικό δίκτυο έρευνας
11. Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2017). DigComp 2.1: Το ευρωπαϊκό πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες με οκτώ επίπεδα επάρκειας και παραδείγματα χρήσης
12. Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2016). Ο «Συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας»
13. Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2017). Έκθεση προόδου για την ψηφιακή Ευρώπη
14. Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2017). Λευκή βίβλος σχετικά με το μέλλον της Ευρώπης. Προβληματισμοί και σενάρια για την ΕΕ των 27 έως το 2025. 1η Μαρτίου 2017. COM (2017)2025 final
15. Ομάδα εμπειρογνομόνων «Κίνδυνοι, ευκαιρίες και αντίκτυπος της μετάβασης στην ψηφιακή τεχνολογία για τη νεολαία, τις κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους και την πολιτική για τη νεολαία» (2017). Εντολή και συστάσεις πολιτικής σχετικά με την ανάπτυξη των ψηφιακών κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για τους νέους
16. Σύσταση του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου σχετικά με τις βασικές ικανότητες για τη δια βίου μάθηση - 2006/962/EC
17. Ψήφισμα του Συμβουλίου και των αντιπροσώπων των κυβερνήσεων των κρατών μελών, συνερχόμενων στο πλαίσιο του Συμβουλίου, σχετικά με τις κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους (2010/C 327/01)
18. Ψήφισμα του Συμβουλίου και των αντιπροσώπων των κυβερνήσεων των κρατών μελών, συνερχομένων στα πλαίσια του Συμβουλίου, σχετικά με πρόγραμμα εργασίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης για τη νεολαία κατά τη διετία 2016-2018 (2015/C 417/01)
19. Σύσταση CM/Rec(2017)4 της Επιτροπής Υπουργών προς τα κράτη μέλη σχετικά με τις κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους
20. Πλατφόρμα έξυπνης εξειδίκευσης (Ευρωπαϊκή Επιτροπή)