

Bruxelles, le 22 novembre 2017
(OR. en)

14205/17

JEUN 140
EDUC 405
SPORT 92
EMPL 539
SOC 707

RÉSULTATS DES TRAVAUX

Origine:	Secrétariat général du Conseil
Destinataire:	délégations
N° doc. préc.:	13593/17 JEUN 133 EDUC 385 SPORT 84 EMPL 517 SOC 674
Objet:	Conclusions du Conseil sur l'animation socio-éducative intelligente - <i>Conclusions du Conseil (20 novembre 2017)</i>

Les délégations trouveront en annexe les conclusions du Conseil sur l'animation socio-éducative intelligente, adoptées par le Conseil lors de sa 3577^e session tenue le 20 novembre 2017.

Conclusions du Conseil sur l'animation socio-éducative intelligente

LE CONSEIL DE L'UNION EUROPÉENNE

PREND NOTE DE CE QUI SUIVIT:

1. Le contexte général dans lequel s'inscrit l'action en faveur de la jeunesse, tel qu'il est décrit à l'annexe des présentes conclusions.
2. Le plan de travail de l'Union européenne en faveur de la jeunesse pour 2016-2018, en cours d'application, qui contribue à relever les défis que pose l'ère numérique pour la politique de la jeunesse, l'animation socio-éducative et les jeunes, et à tirer parti des possibilités qu'elle offre.
3. Les recommandations formulées par le groupe d'experts "Risques, avantages et répercussions du passage au numérique pour les jeunes, le travail socio-éducatif auprès des jeunes et les politiques en faveur de la jeunesse".

CONSCIENT DE CE QUI SUIVIT:

4. Les médias et les technologies numériques font de plus en plus partie de notre vie quotidienne et constituent l'un des piliers de l'innovation et du développement dans la société. Il est évident que les jeunes sont un des catalyseurs de l'évolution de la société, ce qui s'explique, entre autres, par le dynamisme avec lequel ils s'approprient les médias et les technologies numériques.
5. Les évolutions technologiques sont porteuses d'un grand potentiel d'autonomisation des jeunes dans la mesure où elles leur donnent accès aux informations et multiplient les possibilités de développement de leurs capacités et de leurs compétences personnelles, leur offrent des possibilités de connexion et d'interaction avec les autres mais aussi d'expression de leurs opinions, de créativité, de réalisation de leurs droits et la possibilité d'être des citoyens actifs.

6. Une meilleure intégration des évolutions technologiques, lorsqu'elles mobilisent les jeunes, est également importante en ce qui concerne le marché du travail et les perspectives de carrière que connaîtront les jeunes à l'avenir.
7. L'évolution des technologies donne lieu à des solutions intelligentes, à des analyses riches en données et fait entrer l'innovation dans les méthodes et les approches de l'animation socio-éducative, favorisant ainsi la planification, la mise en œuvre, l'évaluation, la visibilité et la transparence des actions socio-éducatives et de la politique pour la jeunesse.
8. La réalisation du potentiel positif que représentent les médias et les technologies numériques dépend d'un certain nombre de conditions préalables et de compétences. Le fait par exemple de limiter l'accès aux technologies, à l'environnement numérique ainsi qu'au soutien et à la formation dans ce domaine aggrave encore davantage la fracture numérique au sein de la société. Pour ce qui est des compétences, l'éducation à l'information et au numérique, la communication et la collaboration, la création de contenus numériques, la sécurité et la résolution de problèmes dans un environnement numérique sont importants aussi bien pour les jeunes que pour ceux qui travaillent avec eux.
9. Des actions intelligentes, bien ciblées et reposant sur des informations fiables sont importantes pour développer les compétences requises ainsi que des outils sûrs permettant de prévenir et de gérer les risques de l'ère numérique, comme les effets négatifs d'une exposition prolongée aux écrans, la dépendance à l'égard d'Internet, le cyber-harcèlement, la textopornographie, la diffusion de fausses informations, la propagande, les discours de haine, la violence en ligne et la radicalisation violente, les menaces à l'encontre de la vie privée, y compris l'utilisation non autorisée et le mauvais usage de données et toute autre forme de préjudice potentiel. L'animation socio-éducative et les politiques en faveur de la jeunesse peuvent jouer un rôle crucial en sensibilisant les jeunes et en mobilisant leurs compétences, notamment chez les jeunes moins favorisés, tout comme chez leur famille, chez les animateurs socio-éducatifs, les responsables d'organisations de jeunesse et d'autres acteurs intervenant auprès des jeunes.
10. L'ère numérique fait apparaître un ensemble complexe de défis et de possibilités de nature différente. C'est un phénomène de société qui appelle toujours des découvertes et l'élaboration de réponses appropriées. Pour soutenir les activités des États membres, de l'échelon local à l'échelon national, dans le domaine de l'animation socio-éducative et leur conférer une valeur ajoutée, la coopération dans le secteur de la jeunesse joue un rôle important dans l'Union européenne, en particulier l'échange de bonnes pratiques.

ÉTANT ENTENDU QUE:

11. "L'animation socio-éducative intelligente" signifie le développement innovant de l'animation socio-éducative comprenant la réalisation d'actions socio-éducatives dans le domaine numérique¹ et comportant un volet recherche, qualité et politique.

SOULIGNE CE QUI SUIT:

12. L'animation socio-éducative intelligente vise à explorer les interactions des jeunes et de l'action socio-éducative avec les médias et les technologies numériques afin de favoriser et de développer les perspectives positives dégagées par ces interactions.
13. L'animation socio-éducative intelligente se fonde sur l'éthique, sur les principes existants, sur la connaissance, la pratique, les méthodes et d'autres éléments de l'animation socio-éducative et tire parti de tout le potentiel des évolutions technologiques de la société numérique.
14. L'animation socio-éducative intelligente suppose d'utiliser les médias et les technologies numériques et d'en tirer parti afin:
 - a) de multiplier les possibilités d'accès de tous les jeunes à l'information, à l'animation socio-éducative, les possibilités de participation, de formation formelle et non formelle, en exploitant de manière constructive de nouveaux espaces et de nouveaux formats d'animation;
 - b) d'encourager la motivation, le développement des capacités et des compétences des animateurs socio-éducatifs et des responsables d'organisations de jeunesse pour qu'ils soient en mesure d'élaborer et de mettre en œuvre une animation socio-éducative intelligente;
 - c) de permettre de mieux comprendre la jeunesse et l'animation socio-éducative et d'œuvrer pour une animation socio-éducative et une politique de la jeunesse de qualité en utilisant plus efficacement les développements fondés sur les données et les technologies d'analyse des données.

¹ Groupe d'experts sur les "Risques, avantages et répercussions du passage au numérique pour les jeunes, le travail socio-éducatif auprès des jeunes et les politiques en faveur de la jeunesse": L'action socio-éducative dans le domaine numérique consiste à utiliser ou à aborder de manière proactive les médias et technologies numériques dans le travail socio-éducatif auprès des jeunes. L'action socio-éducative dans le domaine numérique n'est pas une méthode de travail socio-éducatif - l'action socio-éducative dans le domaine numérique peut trouver sa place dans n'importe quel type de travail auprès des jeunes (animation socio-éducative en milieu ouvert, information et conseil des jeunes, clubs de jeunes, activités en milieu ouvert, etc.). L'action socio-éducative dans le domaine numérique poursuit les mêmes objectifs que l'action socio-éducative de manière générale et le recours aux médias et aux technologies numériques dans le cadre de cette action devrait toujours tendre vers ces objectifs. L'action socio-éducative dans le domaine numérique peut se dérouler en face à face ou en ligne, ou les deux à la fois. Quant aux médias et aux technologies numériques, il peut s'agir soit d'un outil, soit d'une activité, soit encore d'un contenu dans le cadre de l'action socio-éducative.

15. L'animation socio-éducative intelligente se fonde sur les besoins des jeunes, des animateurs socio-éducatifs, des responsables d'organisations de jeunesse et d'autres acteurs intervenant auprès des jeunes. Elle tient compte également du contexte sociétal au sens large, notamment de la mondialisation, de la mise en réseau, des solutions en ligne, etc., et offre des pistes d'expérimentation, de réflexion, ainsi que la possibilité de tirer des enseignements de ces expériences.
16. L'animation socio-éducative intelligente devrait se développer sur la base d'une participation active des jeunes eux-mêmes afin qu'ils puissent mettre à profit du mieux possible les compétences numériques qu'ils possèdent déjà et en développer de nouvelles tout en bénéficiant du soutien de leurs pairs en la matière.
17. L'animation socio-éducative intelligente respecte la vie privée et la sécurité de tous les jeunes et garantit leurs droits.

INVITE LES ÉTATS MEMBRES ET LA COMMISSION, DANS LEURS DOMAINES DE COMPÉTENCE RESPECTIFS, À:

18. Créer, dans la mesure où il y a lieu de le faire, des conditions pour l'animation socio-éducative intelligente comprenant:
 - a) le développement et la mise en œuvre de l'animation socio-éducative intelligente dans l'action socio-éducative ainsi que dans les objectifs définis et les instruments stratégiques et financiers concernant le domaine de la jeunesse;
 - b) un état des lieux de la fracture numérique et des inégalités en matière d'accès aux évolutions technologiques pour les jeunes (notamment les plus défavorisés), les animateurs socio-éducatifs, les responsables d'organisations de jeunesse et les autres acteurs intervenant auprès des jeunes, ainsi que les réponses à y apporter;
 - c) un soutien au développement des compétences pertinentes en matière d'animation socio-éducative intelligente pour les jeunes, les animateurs socio-éducatifs et les responsables d'organisations de jeunesse ainsi que les autres acteurs intervenant auprès des jeunes;
 - dans des domaines tels que la culture de l'information et les compétences numériques, la communication et la coopération au moyen des médias et technologies numériques, la sécurité en environnement numérique etc.;
 - le recours à diverses approches pour enseigner et apprendre dans tous les formats et à tous les niveaux possibles, par exemple en intégrant l'animation socio-éducative intelligente dans les programmes de formation, les normes professionnelles et lignes directrices dans le domaine de l'animation socio-éducative etc.;

- d) un échange d'exemples de bonnes pratiques dans l'utilisation des médias et technologies numériques.
19. Promouvoir des infrastructures numériques améliorant la connectivité et les partenariats transsectoriels, y compris avec les secteurs de l'éducation, de l'innovation, de la recherche et du développement, les jeunes entreprises et le monde de l'entreprise au sens large. Ce faisant, il convient de rechercher des synergies avec la stratégie pour un marché unique numérique, les stratégies de recherche et d'innovation pour la spécialisation intelligente, les structures existantes, ainsi que les services et programmes publics et privés tels que Erasmus+ et Horizon 2020.
20. Continuer à œuvrer ensemble pour faire en sorte que les présentes conclusions soient prises en compte dans le contexte des travaux en cours sur les perspectives stratégiques pour la coopération européenne post 2018 dans le domaine de la jeunesse.
21. Organiser un événement international réunissant les États intéressés en 2017 et 2018 pour continuer de se pencher sur les perspectives en matière d'animation socio-économique intelligente.
-

Le Conseil adopte les présentes conclusions en référence notamment à ce qui suit:

1. Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée "Stratégie pour un marché unique numérique en Europe" (2015)
2. Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée "Une nouvelle stratégie en matière de compétences pour l'Europe – Travailler ensemble pour renforcer le capital humain et améliorer l'employabilité et la compétitivité" (2016)
3. Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée "Stratégie européenne pour un Internet mieux adapté aux enfants" (2012)
4. Conclusions du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur la promotion de nouvelles approches de l'animation socio-éducative afin de révéler et de développer le potentiel des jeunes (2016/C 467/03)
5. Conclusions du Conseil intitulées "Utiliser au mieux les possibilités qu'offre la politique en faveur de la jeunesse pour réaliser les objectifs de la stratégie Europe 2020" (2013/C 224/02)
6. Conclusions du Conseil sur les perspectives stratégiques pour la coopération européenne post 2018 dans le domaine de la jeunesse (8035/17)
7. Déclaration sur la promotion de l'éducation à la citoyenneté et aux valeurs communes de liberté, de tolérance et de non-discrimination, Paris, 17 mars 2015
8. Déclaration de la 2^e convention européenne du travail de jeunesse intitulée "Créer un monde qui fasse la différence", Bruxelles, 27-30 avril 2015

9. Partenariat pour la jeunesse entre l'UE et le Conseil de l'Europe, symposium sur la participation des jeunes à un monde numérisé, Budapest (Hongrie), 14-16 septembre 2015, messages clés des participants
10. EU Kids Online. Réseau de recherche multinational
11. Commission européenne (2017). DigComp 2.1: cadre de compétences numériques pour les citoyens avec huit niveaux de compétences et des exemples d'utilisation
12. Commission européenne (2016). Coalition en faveur des compétences et des emplois numériques
13. Commission européenne (2017). Rapport sur l'état d'avancement du numérique en Europe
14. Commission européenne (2017). Livre blanc sur l'avenir de l'Europe. Réflexions et scénarios pour l'UE-27 à l'horizon 2025. 1^{er} mars 2017. COM(2017) 2025 final.
15. Groupe d'experts sur les "Risques, avantages et répercussions du passage au numérique pour les jeunes, le travail socio-éducatif auprès des jeunes et les politiques en faveur de la jeunesse" (2017). Mandat et recommandations en matière de développement de l'animation socio-éducative dans le domaine du numérique
16. Recommandation du Parlement européen et du Conseil sur les compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie - 2006/962/CE
17. Résolution du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, relative à l'animation socio-éducative (2010/C 327/01)
18. Résolution du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur un plan de travail de l'Union européenne en faveur de la jeunesse pour 2016-2018 (2015/C 417/01)
19. Recommandation CM/Rec(2017)4 du Comité des Ministres aux États membres sur l'animation socio-éducative
20. Plateforme de spécialisation intelligente (Commission européenne)