

Bruxelles, 22 novembre 2017
(OR. en)

14205/17

JEUN 140
EDUC 405
SPORT 92
EMPL 539
SOC 707

RISULTATI DEI LAVORI

Origine:	Segretariato generale del Consiglio
Destinatario:	delegazioni
n. doc. prec.:	13593/17 JEUN 133 EDUC 385 SPORT 84 EMPL 517 SOC 674
Oggetto:	Conclusioni del Consiglio sull'animazione socioeducativa intelligente - <i>Conclusioni del Consiglio (20 novembre 2017)</i>

Si allegano per le delegazioni le conclusioni del Consiglio sull'animazione socioeducativa intelligente, adottate dal Consiglio nella 3577^a sessione tenutasi il 20 novembre 2017.

Conclusioni del Consiglio sull'animazione socioeducativa intelligente

IL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA,

PRENDE ATTO:

1. del contesto politico nel quale si iscrive la materia, riepilogato nell'allegato delle presenti conclusioni;
2. dell'attuale piano di lavoro dell'Unione europea per la gioventù per il 2016-2018 che contribuisce ad affrontare le sfide e le opportunità dell'era digitale per la politica della gioventù, l'animazione socioeducativa e i giovani;
3. delle raccomandazioni politiche formulate dal gruppo di esperti su "rischi, opportunità e implicazioni della digitalizzazione per i giovani, l'animazione socioeducativa e la politica della gioventù";

RICONOSCENDO CHE:

4. i media e le tecnologie digitali fanno sempre più parte della vita quotidiana e sono uno dei pilastri su cui poggiano l'innovazione e lo sviluppo nella società. Il ruolo di catalizzatori del cambiamento sociale svolto dai giovani è evidente ed è dovuto, tra l'altro, al fatto che essi seguono attivamente i media e le tecnologie digitali;
5. gli sviluppi tecnologici offrono ai giovani grandi possibilità di emancipazione, dando loro accesso alle informazioni e dotandoli di maggiori opportunità di miglioramento delle proprie personali capacità e competenze, offrendo loro occasioni per connettersi e interagire con altri, ma anche per esprimere le proprie opinioni, per la creatività, per la realizzazione personale dei propri diritti e della propria cittadinanza attiva;

6. una migliore integrazione degli sviluppi tecnologici nel processo di emancipazione dei giovani è importante anche in previsione del futuro mercato del lavoro e per le prospettive di carriera dei giovani;
7. lo sviluppo di tecnologie consente soluzioni intelligenti e analisi ricche di dati e apporta innovazione ai metodi e agli approcci in materia di animazione socioeducativa, sostenendo così la pianificazione, l'attuazione, la valutazione, la visibilità e la trasparenza dell'animazione socioeducativa e della politica della gioventù;
8. la realizzazione delle potenzialità positive dei media e delle tecnologie digitali dipende da una serie di presupposti e competenze. Ad esempio, l'accesso limitato alle tecnologie, agli ambienti digitali e all'assistenza e formazione corrispondenti accentua ulteriormente il divario digitale nella società. Per quanto concerne le competenze, la cultura dell'informazione e dei dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la risoluzione dei problemi negli ambienti digitali sono importanti sia per i giovani sia per coloro che lavorano con i giovani;
9. azioni mirate, informate e intelligenti sono importanti per lo sviluppo di competenze pertinenti e strumenti sicuri per prevenire e gestire i rischi dell'era digitale, quali gli effetti negativi di un tempo eccessivo di esposizione agli schermi, della dipendenza da Internet, del bullismo online, del sexting, della diffusione di notizie false, della propaganda, dell'incitamento all'odio, della violenza online e della radicalizzazione violenta, delle minacce alla vita privata, compresi l'uso non autorizzato e improprio dei dati e altre forme di danno potenziale. L'animazione socioeducativa e le politiche per la gioventù possono svolgere un ruolo cruciale nel sensibilizzare e accrescere le competenze dei giovani, in particolare quelli con minori opportunità, le loro famiglie, gli operatori e animatori socioeducativi e altri soggetti interessati che operano a sostegno dei giovani;
10. l'era digitale porta con sé una serie complessa di sfide e opportunità diverse. È un fenomeno di società in cui rimangono ancora aspetti da scoprire e sul quale vanno ancora fornite risposte adeguate. Al fine di sostenere e apportare valore aggiunto alle attività nel settore dell'animazione socioeducativa degli Stati membri dal livello locale a quello nazionale, rivestono importanza la cooperazione nel settore della gioventù nell'Unione europea e, in particolare, lo scambio di migliori prassi;

INTENDENDO per:

11. "animazione socioeducativa intelligente", lo sviluppo innovativo dell'animazione socioeducativa che comprende la pratica dell'animazione socioeducativa digitale¹ e include una componente in materia di ricerca, qualità e politica;

SOTTOLINEA CHE:

12. l'animazione socioeducativa intelligente mira a esplorare le interazioni dei giovani e dell'animazione socioeducativa con i media e le tecnologie digitali al fine di sostenere e migliorare le opportunità positive derivanti da tali interazioni;
13. l'animazione socioeducativa intelligente si fonda sull'etica, sui principi esistenti, sulle conoscenze, sulle prassi, sui metodi e su altre risorse dell'animazione socioeducativa e sfrutta appieno il potenziale degli sviluppi tecnologici nella società digitale;
14. l'animazione socioeducativa intelligente significa fare uso e tener conto dei media e delle tecnologie digitali al fine di:
 - a) offrire a tutti i giovani maggiori opportunità di informazione, di accesso all'animazione socioeducativa, di partecipazione, di apprendimento non formale e informale, sfruttando in modo costruttivo nuovi spazi e formati per l'animazione socioeducativa;
 - b) sostenere lo sviluppo della motivazione, della capacità e delle competenze degli operatori e animatori socioeducativi affinché possano elaborare e attuare un'animazione socioeducativa intelligente;
 - c) favorire una migliore comprensione dei giovani e dell'animazione socioeducativa e promuovere la qualità dell'animazione socioeducativa e della politica della gioventù attraverso un uso più efficace degli sviluppi e delle tecnologie guidati dai dati al fine di analizzare i dati;

¹ Gruppo di esperti "Rischi, opportunità e implicazioni della digitalizzazione per i giovani, l'animazione socioeducativa e la politica della gioventù": per animazione socioeducativa digitale si intende fare uso o tener conto in maniera proattiva dei media e delle tecnologie digitali nell'animazione socioeducativa. L'animazione socioeducativa digitale non è un metodo in materia di animazione socioeducativa ma può iscriversi in qualsiasi ambito dell'animazione socioeducativa (animazione socioeducativa aperta, informazione e consulenza per i giovani, circoli giovanili, animazione socioeducativa di tipo itinerante, ecc.). L'animazione socioeducativa digitale ha gli stessi obiettivi dell'animazione socioeducativa in generale e l'uso dei media e delle tecnologie digitali nell'animazione socioeducativa dovrebbe sempre sostenere tali obiettivi. L'animazione socioeducativa digitale può svolgersi in situazioni di faccia a faccia o in ambienti online - o in una combinazione di questi due contesti. I media e le tecnologie digitali possono essere sia uno strumento che un'attività o un contenuto nell'animazione socioeducativa.

15. l'animazione socioeducativa intelligente prende le mosse dalle esigenze dei giovani, degli operatori e animatori socioeducativi e di altri soggetti interessati che operano a sostegno dei giovani. Tiene conto altresì del più ampio contesto sociale, comprese la globalizzazione, le attività di rete, le soluzioni elettroniche, ecc., offrendo opportunità di sperimentazione, riflessione e apprendimento a partire da queste esperienze;
16. lo sviluppo dell'animazione socioeducativa intelligente dovrebbe basarsi sull'impegno attivo dei giovani stessi, consentendo loro di mettere pienamente a profitto le competenze digitali già acquisite e di svilupparne di nuove e al tempo stesso di beneficiare del rispettivo sostegno tra pari;
17. l'animazione socioeducativa intelligente deve rispettare la vita privata e la sicurezza di tutti i giovani e tutelarne i diritti;

INVITA GLI STATI MEMBRI E LA COMMISSIONE, NELLE RISPETTIVE SFERE DI COMPETENZA, A:

18. creare le condizioni per un'animazione socioeducativa intelligente, ove e in quanto applicabile, tra cui:
 - a) sviluppare e attuare l'animazione socioeducativa intelligente nell'ambito degli obiettivi dell'animazione socioeducativa e della politica della gioventù e degli strumenti strategici e finanziari;
 - b) rilevare e affrontare il divario digitale e le disparità nell'accesso agli sviluppi tecnologici dal punto di vista dei giovani, in particolare quelli con minori opportunità, degli operatori e animatori socioeducativi e di altri soggetti interessati che operano a sostegno dei giovani;
 - c) sostenere lo sviluppo delle competenze necessarie all'animazione socioeducativa intelligente dei giovani, degli operatori e animatori socioeducativi e di altri soggetti interessati che operano a sostegno dei giovani, in particolare:
 - su questioni come la cultura dell'informazione e dei dati, la comunicazione e la collaborazione attraverso i media e le tecnologie digitali, la sicurezza negli ambienti digitali, ecc.;
 - attraverso svariati approcci all'insegnamento e all'apprendimento in tutti i formati e a tutti i livelli possibili, ad esempio integrando l'animazione socioeducativa intelligente in pertinenti programmi di formazione, nelle norme e negli orientamenti professionali in materia di animazione socioeducativa, ecc.;

- d) scambiare esempi di migliori prassi nell'uso dei media e delle tecnologie digitali;
19. infrastrutture digitali che migliorino la connettività e i partenariati trans-settoriali, anche nel campo dell'istruzione, dell'innovazione, della ricerca e dello sviluppo, con le start-up e le imprese in generale. Nel contempo, si dovrebbero ricercare sinergie con la strategia per il mercato unico digitale, le strategie di ricerca e innovazione per la specializzazione intelligente, le strutture esistenti, i servizi e programmi pubblici e privati quali Erasmus+ e Orizzonte 2020;
20. continuare a collaborare per assicurare che sia dato seguito alle presenti conclusioni nel contesto dei lavori in corso sulle prospettive strategiche per la cooperazione europea in materia di gioventù dopo il 2018;
21. organizzare un evento internazionale affinché siano ulteriormente vagliate le prospettive dell'animazione socioeducativa intelligente tra gli Stati membri interessati durante il periodo 2017-2018.
-

Nell'adottare le presenti conclusioni il Consiglio rammenta in particolare i documenti seguenti:

1. Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni - Strategia per il mercato unico digitale in Europa (2015)
2. Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni dal titolo "Una nuova agenda per le competenze per l'Europa: lavorare insieme per promuovere il capitale umano, l'occupabilità e la competitività" (2016)
3. Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni - Strategia europea per un Internet migliore per i ragazzi (2012)
4. Conclusioni del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, sulla promozione di nuovi approcci nell'animazione socioeducativa per scoprire e sviluppare le potenzialità dei giovani (2016/C 467/03)
5. Conclusioni del Consiglio sulla piena realizzazione del potenziale della politica per la gioventù nel perseguimento degli obiettivi della strategia Europa 2020 (2013/C 224/02)
6. Conclusioni del Consiglio sulle prospettive strategiche per la cooperazione europea in materia di gioventù dopo il 2018 (8035/17)
7. Dichiarazione sulla promozione della cittadinanza e dei valori comuni di libertà, tolleranza e non discriminazione attraverso l'istruzione, Parigi, 17.3.2015
8. Dichiarazione della 2^a convenzione europea sull'animazione socioeducativa "*Making a world of difference*" ("Fare un mondo di differenza"), Bruxelles, 27-30.4.2015

9. Partenariato UE-CdE in materia di gioventù, Simposio sulla partecipazione dei giovani in un mondo digitalizzato, Budapest (Ungheria), 14-16 settembre 2015, Messaggi chiave dei partecipanti
10. EU Kids Online. Rete di ricerca multinazionale
11. Commissione europea (2017). DigComp 2.1: il quadro delle competenze digitali per i cittadini con otto livelli di competenza ed esempi di uso
12. Commissione europea (2016). Coalizione per le competenze e le occupazioni digitali
13. Commissione europea (2017). Relazione sui progressi del settore digitale in Europa
14. Commissione europea (2017). Libro bianco sul futuro dell'Europa. Riflessioni e scenari per l'UE a 27 verso il 2025, 1° marzo 2017, COM(2017) 2025 final.
15. Gruppo di esperti "Rischi, opportunità e implicazioni della digitalizzazione per i giovani, l'animazione socioeducativa e la politica della gioventù" (2017). Mandato e raccomandazioni politiche sullo sviluppo dell'animazione socioeducativa digitale
16. Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente - 2006/962/CE
17. Risoluzione del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, sull'animazione socioeducativa (2010/C 327/01)
18. Risoluzione del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, su un piano di lavoro dell'Unione europea per la gioventù per il 2016-2018 (2015/C 417/01)
19. Raccomandazione CM/Rec(2017)4 del Comitato dei Ministri agli Stati membri sull'animazione socioeducativa
20. Piattaforma di specializzazione intelligente (Commissione europea)