



Briselē, 2019. gada 10. maijā
(OR. en)

8804/19

CULT 77
JEUN 67
EDUC 224
DIGIT 96

PIEZĪME

Sūtītājs:	Padomes Ģenerālsekretariāts
Saņēmējs:	Pastāvīgo pārstāvju komiteja / Padome
Iepr. dok. Nr.:	8401/19
Temats:	Projekts – Padomes secinājumi par jaunām radošām paaudzēm - <i>pieņemšana</i>

Kultūras jautājumu komiteja ir sagatavojusi tematā minēto secinājumu projektu, lai tos varētu pieņemt Izglītības, jaunatnes, kultūras un sporta padomes 2019. gada 22. un 23. maija sanāksmē. Šī teksta redakcija tagad ir pieņemama visām delegācijām.

Tāpēc Pastāvīgo pārstāvju komiteja tiek aicināta nosūtīt tekstu pieņemšanai Padomē un pēc tam publicēšanai *Oficiālajā Vēstnesī*.

Projekts – Padomes secinājumi par jaunām radošām paaudzēm

EIROPAS SAVIENĪBAS PADOME,

ŅEMOT VĒRĀ

- politisko kontekstu ar uzsvāru uz to, cik svarīgi ir izveidot Savienību, kurā jaunieši iegūtu iespējami labāko izglītību un apmācību un varētu mācīties un atrast darbu visā kontinentā, un norādi, ka ir nepieciešams nodrošināt jauniešiem labākas iespējas, izmantojot konkrētus pasākumus un uzlabotas ES programmas, kā izklāstīts pielikumā,
- jauno Eiropas darba kārtību kultūrai, ko Eiropas Komisija pieņēma 2018. gada maijā un kurā uzsvērtā kultūras un radošuma nozīme sabiedrībai un Eiropas ekonomikas konkurētspējai,
- mērķus, kas izvirzīti 2018. gada 27. novembrī pieņemtajā kultūras darba plānā 2019.–2022. gadam, un tajā atzīto, ka ir nepieciešams vairāk orientēties uz konkrētu grupu, piemēram, jauniešu, vajadzībām, lai uzlabotu kohēziju un labklājību.

APZINĀS, KA

- Jauniešu iesaistīšanai ir jābūt nākotnes politikas stūrakmenim, un tāpēc turpmākajos gados ļoti svarīgi būs ieklausīties, kas viņiem sakāms.
- Bērni un jaunieši saskaras ar daudzām problēmām mūsdienu globalizētajā pasaulē, un tāpēc viņiem ir svarīgi izprast kultūras vērtības un daudzveidību, gatavojoties dzīvei kā pasaules pilsoņiem.

- Digitālā attīstība ir mainījusi to, kā tiek radīti, ražoti, izplatīti, pārraidīti un patērēti kultūras un radošie darbi, atvieglojot šādu darbu globālo sasniegtspēju. Digitālās pasaules iespaidā ir izveidojušies inovatīvi modeļi attiecībā uz piekļuvi kultūrai un jaunām sevis interpretācijām un pašizpausmi, kas jauniešu vidū izraisa lielu interesi un iesaista viņus kā aktīvu auditoriju.
- Jauniešiem ir nepieciešamas jaunas prasmes, lai pārvarētu tādus konkrētus izaicinājumus kā bezdarbs, sociālā atstumtība, migrācija un jaunas tehnoloģijas, kas, neraugoties uz to sniegtajām priekšrocībām, var palielināt nevienlīdzību un pastiprināt kultūras un ekonomiskās atšķirības.
- Māksliniecisko un radošo prasmju attīstīšana un talantu veicināšana ir kultūras un radošo nozaru pamatā, veicinot inovāciju, tostarp sociālo inovāciju, lai panāktu gudru, ilgtspējīgu un iekļaujošu izaugsmi.
- Valodu prasmes ir būtiskas mobilitātei Eiropas Savienībā, kas attiecas uz izglītību, apmācību, piekļuvi kultūrai un piekļuvi Eiropas darba tirgum.

UZSKATA, KA

Ņemot vērā iepriekš minēto, ir svarīgi veikt turpmākus pasākumus, lai pievērstos šādām piecām prioritātēm:

- veicināt bērnu un jauniešu labāku piekļuvi kultūrai un viņu līdzdalību kultūrā;
- pastiprināt starpnozaru sadarbību, koncentrējoties uz kultūras un izglītības sinerģijām;
- veicināt jauniešu uzņēmējdarbību kultūras un radošajās nozarēs;
- veicināt jaunu talantu rašanos;
- veicināt digitālās prasmes un medijpratību.

- Kultūras organizācijām, izglītības iestādēm un darbam ar jaunatni ir būtiska nozīme, veidojot pamatu radošumam, kas ir būtiski sabiedrības attīstībai kopumā.
- Ir vajadzīga stratēģiskāka pieeja bērnu un jauniešu līdzdalībai kultūrā, lai veicinātu viņu radošumu un kritisko domāšanu un palīdzētu viņiem attīstīt prasmes, kas ir svarīgas viņu labklājībai, mācībām, piederības sajūtai, aktīvam pilsoniskumam, sociālajai iekļautībai un nākotnes nodarbināmībai vai spējai uzsākt uzņēmējdarbību.
- Kultūras un radošās prasmes, kas iegūtas formālajā un neformālajā izglītībā un ikdienējās mācīšanās rezultātā, tostarp piedaloties kultūras un radošajās aktivitātēs, nodrošina jauniešiem instrumentus, ar ko radoši un novatoriski risināt problēmas un strādāt sadarbības un eksperimentālos veidos. Eksperimentālas pieejas ir ļoti svarīgas, lai veicinātu radošumu un inovāciju. Tāpēc mākslas un kultūras izglītībai, kas ir daļa no specializētas vai starpdisciplināras pieejas, ir būtiska nozīme, gan lai radītu arvien jaunas iespējas jaunākajām paaudzēm, tādējādi labāk nodrošinot viņiem iespējas pārvarēt nākotnes izaicinājumus, gan lai veicinātu pilnvērtīgas iespējas, personīgo attīstību un savstarpēju kultūras izpratni.
- Svarīgi ir arī veicināt pasākumus, kas atvieglo vienmērīgu pāreju no izglītības sistēmas uz darba tirgu, tostarp atbalstot jauniešu uzņēmējdarbību, stažēšanos un mācekļa praksi kultūras un radošajās nozarēs.
- Jaunieši nav viendabīga grupa, ciktāl tas attiecas uz viņu prasmēm, izglītības līmeni, sagatavotību nākotnei un ar to saistītām cerībām. Iniciatīvas un darbības, kuras veidotas tā, lai uzlabotu un pilnveidotu prasmes, kas vajadzīgas, lai iekļūtu darba tirgū vai kļūtu par uzņēmēju, un kas vajadzīgas pieaugušo dzīvei kopumā, būtu jāsalāgo ar spējām, kas jau piemīt jaunajām paaudzēm.

- Būtu jāidentificē un jānovērš nevienlīdzība un ekonomiskie vai sociālie šķēršļi, kas varētu kavēt jauniešu piekļuvi kultūrai un līdzdalību tajā kā radītājiem, patērētājiem un uzņēmējiem vai viņu piekļuvi jaunām tehnoloģijām, lai nodrošinātu, ka var pilnībā izmantot visu jauniešu, tostarp grupu ar mazākām iespējām, ieguldījumu un līdzdalību.
- Tādēļ īpaša uzmanība būtu jāpievērš jauniešiem, kuriem ir marginalizācijas risks viņu etniskās izcelsmes, dzimuma, seksuālās orientācijas, invaliditātes, reliģijas, pārliecības vai politisko uzskatu dēļ, lai nodrošinātu visu jauniešu iekļaušanu.
- Bagātīga kultūras apjoma pieejamība, pateicoties digitālajai evolūcijai, ne vienmēr garantē piekļuvi augstas kvalitātes daudzvalodu kultūras saturam. Tāpēc ir svarīgi konsolidēt kultūras politikas, kas veicina vienlīdzīgas iespējas jauniešiem, lai viņi visi varētu iepazīt kultūru un attīstīt savu radošo un kritisko domāšanu, kā arī savas kritiskās un analītiskās prasmes, kas visas viņiem ir ļoti svarīgas, lai piekļūtu digitālam kultūras saturam un mijiedarbotos ar to.
- Digitālajām tehnoloģijām ir pozitīva ietekme uz radošuma attīstību, jo tās dara iespējamus jaunus izteiksmes, komunikācijas, kultūras līdzdalības un kritiskas pieejas veidus. Turklāt radošumam var būt svarīga loma, padarot tehnoloģijas un digitālos pakalpojumus lietotājam draudzīgākus. Tādējādi tehnoloģiju humanizācija var nodrošināt, ka tās kalpo cilvēkiem un atbilst viņu vajadzībām. Kā kultūras radītāji un kultūras patērētāji jaunās – bieži vien jau no šūpuļa digitālās – paaudzes dod priekšroku jauniem uzņēmējdarbības modeļiem, kuru agrāk nebija. No šāda viedokļa inovatīvi finanšu mehānismi var veicināt uzņēmējdarbību un sniegt būtisku ieguldījumu mūsdienu konkurētspējīgā, ilgtspējīgā un uz inovāciju balstītā radošajā ekonomikā.
- Atzīstot atvērtās koordinācijas metodes darba grupas ziņojuma "Publiskās politikas loma kultūras un radošo nozaru uzņēmējdarbības un inovācijas potenciāla attīstīšanā" rezultātus, ir būtiski ņemt vērā kultūras un radošo nozaru īpašās iezīmes, proti, vērtību ķēžu daudzveidību un to, ka lielākā daļa uzņēmumu šajās nozarēs ir mazi uzņēmumi vai mikrouzņēmumi, vai arī tie sastāv no pašnodarbinātām personām. Tādēļ pasākumiem, ar ko atbalsta jauno paaudžu radošumu un uzņēmējdarbību, būtu jāpievēršas šīm atšķirīgajām iezīmēm.

AICINA DALĪBVALSTIS UN KOMISIJU SAVĀS ATTIECĪGAJĀS KOMPETENČU JOMĀS
UN PIENĀCĪGI IEVĒROJOT SUBSIDIARITĀTES PRINCIPU, PIEVĒRSTIES ŠĀDĀM
PIECĀM PRIORITĀTĒM

1. Veicināt bērnu un jauniešu labāku piekļuvi kultūrai un viņu līdzdalību kultūrā

Dalībvalstis un Komisija tiek aicinātas:

- i) turpināt radīt iespējas bērniem un jauniešiem, jo īpaši tiem, kas nāk no nelabvēlīgas vides, piekļūt kultūrai un būt līdzdalīgiem tajā, lai mazinātu atšķirības un sociālo nevienlīdzību un sasniegtu pēc iespējas plašāku auditoriju; izmantojot kultūras organizācijas un pasākumus vai digitālos līdzekļus, nodrošināt vienlīdzīgas iespējas bērniem un jauniešiem gan pilsētās, gan lauku apvidos, lai novērstu šķēršļus vienlīdzīgai piekļuvei kultūrai un līdzdalībai tajā;
- ii) veicināt aktīvu līdzdalību kultūrā, veicinot līdzradīšanu un daudzvalodību;
- iii) mudināt kultūras organizācijas popularizēt un pielāgot, tostarp izmantojot digitālās tehnoloģijas, savu piedāvāto saturu, lai labāk sasniegtu bērnu un jauniešu auditorijas un palielinātu viņu interesi par kultūru, mākslinieciskām izpausmēm un zinātni;
- iv) attīstīt uz pierādījumiem balstītu politiku, regulāri uzraugot bērnu un jauniešu kultūras patēriņu, uzvedību un vēlmes, kā arī viņu sasniegumus radošuma un valodu prasmju jomā;
- v) turpināt bērnu un jauniešu vidū popularizēt lasīšanu kā būtisku līdzekli, lai iepazītu kultūru visos tās veidos un izpausmēs.

Komisija tiek aicināta:

- i) atbalstīt paraugprakses apmaiņu un savstarpējas mācīšanās pasākumus starp dalībvalstīm;
- ii) atbalstīt novatoriskas iniciatīvas, kas veidotas tā, lai uzlabotu jauno paaudžu piekļuvi kultūrai un līdzdalību tajā kā radītājiem, patērētājiem vai uzņēmējiem.

2. Pastiprināt starpnozaru sadarbību, koncentrējoties uz kultūras un izglītības sinerģijām

Dalībvalstis un Komisija tiek aicinātas:

- i) atbalstīt mākslas un kultūras izglītību, tādējādi sekmējot pieredzi un līdzdalību kultūras aktivitātēs, kā arī atraisot digitālo tehnoloģiju potenciālu, lai palīdzētu nodrošināt piekļuvi kultūrai un valodām;
- ii) veicināt sadarbību starp skolām, māksliniekiem, citiem kultūras jomas profesionāļiem un kultūras organizācijām mācību pasākumos, kas paredzēti bērniem un jauniešiem;
- iii) veicināt skolotāju un citu profesionāļu izglītošanu un apmācību, lai veicinātu bērnu un jauniešu radošumu;
- iv) atbalstīt starpnozaru rīcību kultūras izpratnes un kultūras izpausmju jomā un veicināt attiecīgu kompetenču un prasmju, tostarp mākslas un valodas prasmju, apguvi.

Komisija tiek aicināta:

- i) izstrādāt projektus un darbības, kas veicina radošumu izglītībā, tostarp sadarbojoties ar starptautiskām organizācijām, piemēram, ESAO, Eiropas Padomi un *UNESCO*, un pievērst uzmanību radošai un kritiskai domāšanai visos izglītības un apmācības līmeņos, tostarp sekmējot "STEAM" (zinātne, tehnoloģija, inženierzinātnes, māksla un matemātika);
- ii) gan attiecīgajās Padomes darba sagatavošanas struktūrās, gan plašākā auditorijā popularizēt un izplatīt iepriekš minēto iniciatīvu rezultātus.

3. Veicināt jauniešu uzņēmējdarbību kultūras un radošajās nozarēs

Dalībvalstis tiek aicinātas:

- i) apsvērt iespēju optimizēt pieejamā finansējuma izmantošanu, lai vajadzības gadījumā atbalstītu radošuma un jauniešu uzņēmējdarbības projektus;
- ii) veicināt kultūras un radošo nozaru inkubatoru, rezidenču, uzņēmējdarbības stimulētāju, kopu un radošo centru, kā arī kultūras digitālo platformu attīstību un veicināt starpnozaru partnerības un tīklus;
- iii) veicināt uzņēmējdarbības kultūru, radošumu un inovāciju, ar mūžizglītības, sākot no agrīnā posma, un formālās un neformālās izglītības un ikdienējās mācīšanās starpniecību, lielu uzmanību pievēršot dizaina domāšanas un apmācības iespēju izmantošanai, piemēram, uzņēmējdarbības iniciatīvu veidā gan pirms, gan pēc uzņēmējdarbības plāna īstenošanas;
- iv) apsvērt, kā, atbalstot starpnozaru inovācijas, radīt labvēlīgus apstākļus jauniem kultūras uzņēmumiem, ko pārvalda jaunieši.

Komisija tiek aicināta:

- i) veicināt kultūras un radošo uzņēmējdarbību un starpnozaru tīklus jauniešu vidū, uzsverot to potenciālu veicināt kultūras un radošo profesionāļu attīstību, ar mobilitātes, tostarp apmaiņu, kopdarbu un līdzradīšanas, studiju apmeklējumu un savstarpējās mācīšanās pasākumu starpniecību;
- ii) atbalstīt kultūras un radošo profesionāļu un nozaru partnerības, tostarp veicinot jaunuzņēmumus, radošos centrus un inkubācijas tīklus, lai radošumā, mākslā un dizainā iekļautu augstās tehnoloģijas un zinātnes sasniegumus.

4. Veicināt jaunu talantu rašanos

Dalībvalstis tiek aicinātas:

- i) apsvērt sadarbības stiprināšanu starp kultūras un izglītības jomas ieinteresētajām personām, lai atbalstītu radošos talantus, veicinātu konkurenci, kas saistīta ar inovāciju, un atbalstītu radošumu kultūras jomā;
- ii) paplašināt piekļuvi jaunajām tehnoloģijām, tostarp jauniešiem kuriem ir mazāk iespēju, lai dotu iespējas talantīgiem jauniešiem.

Komisija tiek aicināta:

- i) sekmēt kultūru un radošumu, tostarp ar mākslas izglītības starpniecību saskaņā ar attiecīgajām ES programmām;
- ii) atbalstīt jaunu radošo talantu attīstīšanu, izmantojot daudzvalodu platformas, mobilitātes shēmas un politikas.

5. Veicināt digitālās prasmes un medijpratību

Dalībvalstis tiek aicinātas:

- i) veicināt digitālās prasmes, medijpratību un radošo un kritisko domāšanu, tostarp izmantojot attiecīgas ES programmas un fondus, jo tiem ir būtiska nozīme, lai nodrošinātu jaunās paaudzes nodarbināmību un viņu spējas pielāgoties strukturālām izmaiņām digitālajās tehnoloģijās. Publiskā un privātā sektora partnerības var kalpot kā saikne starp izglītību, pilsoniskajām organizācijām un uzņēmumiem;
- ii) izmantojot formālo un neformālo izglītību un ikdienējo mācīšanos, tostarp atvērtos izglītības resursus, veicināt tehnoloģiju radošu izmantošanu, radošo un kritisko domāšanu un analītiskās prasmes, lai attīstītu jauniešu spējas izvērtēt informāciju;
- iii) turpināt paraugprakses un pētniecības apmaiņu starp ekspertiem un politikas veidotājiem nolūkā uzlabot medijpratības prasmju apguvi.

Dalībvalstis un Komisija tiek aicinātas:

- i) atbalstīt medijpratības pasākumus, kuriem ir būtiska nozīme digitālo tehnoloģiju izmantošanā un kuri ievērojami ietekmē jauniešu radošo un kritisko domāšanu, piekļuvi kultūrai, izpratni par kultūras parādībām un spēju radīt saturu;
- ii) atbalstīt skolotāju un jaunatnes darbinieku apmācību formālajā un neformālajā izglītībā un ikdienējās mācīšanās procesā, lai viņus pienācīgi sagatavotu medijpratības jautājumu risināšanai, strādājot ar bērniem un jauniešiem.

Komisija tiek aicināta:

- i) turpināt apspriešanos ar dalībvalstu ekspertiem par labākajiem veidiem, kā apkopot un veicināt – tostarp ar atbilstošiem tiešsaistes rīkiem – esošās iniciatīvas, lai uz tām balstītos un veicinātu jauniešu informētību par svarīgiem jautājumiem, kas saistīti ar digitālo mediju vidi, piemēram, līdzdalību un radošumu, uzticamību, kritisko domāšanu un apzinātām izvēlēm, un privātās dzīves neaizskaramību.

AICINA DALĪBVALSTIS UN KOMISIJU izmantot pieejamos resursus, lai sagatavotu jaunās radošās paaudzes nākotnes iespējām un izaicinājumiem.

Eiropadome

Romas deklarācija, 2017. gada 25. marts

Eiropadomes 2017. gada 14. decembra secinājumi, (EUCO 19/1/17 REV 1)

Eiropadomes 2016. gada 15. decembra secinājumi, (EUCO 34/16)

Eiropadomes 2016. gada 20. un 21. oktobra secinājumi, (EUCO 31/16)

Bratislavas deklarācija, 2016. gada 16. septembris

Padome

Padomes secinājumi par kultūras un radošo nozaru pārnese efektu – inovāciju, ekonomikas ilgtspējas un sociālās iekļaušanas veicināšanai (OV C 172, 27.5.2015., 13. lpp.)

Padomes secinājumi par jauniešu jaunrades un inovācijas potenciāla sekmēšanu (OV C 169, 15.6.2012., 1.–4. lpp.)

Padomes secinājumi par kultūras un radošajām prasmēm, kā arī to lomu Eiropas intelektuālā kapitāla veidošanā (OV C 372, 20.12.2011., 19. lpp.)

Padomes secinājumi par atbalstu jaunrades paaudzei – attīstot bērnu un jauniešu jaunrades un novatorisma spējas, dodot iespējas izausties kultūrā un padarot kultūru pieejamāku (OV C 301, 11.12.2009., 9. lpp.)

Eiropas Savienības Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju rezolūcija par regulējumu Eiropas sadarbībai jaunatnes jomā: Eiropas Savienības jaunatnes stratēģija 2019.–2027. gadam (OV C 456, 18.12.2018., 1. lpp.)

Komisija

Komisijas paziņojums "Jauna Eiropas darba kārtība kultūrai", 2018. gada 22. maijs (COM(2018) 267 final)

Komisijas paziņojums "Jauniešu iesaistīšanās, saiknes veidošana un iespēju veicināšana: jauna ES jaunatnes stratēģija", 2018. gada 22. maijs (COM(2018) 269 final)

Komisijas paziņojums "Eiropas identitātes stiprināšana ar izglītību un kultūru", 2017. gada 14. novembris (COM(2017) 673 final)

Atvērtās koordinācijas metodes darba grupas ziņojumi par:

- kultūras izpratni un izpausmi (2016),
- to, kā veicināt piekļuvi kultūrai ar digitāliem līdzekļiem (2016),
- to, kā apzināt inovatīvus pasākumus, ar ko sekmēt uzņēmējdarbību un jaunus darījumdarbības modeļus kultūras un radošajās nozarēs (2017).