



Brüssel, 27. mai 2019
(OR. en)

9123/19

CULT 83
JEUN 74
EDUC 237
DIGIT 108

MENETLUSE TULEMUS

Saatja:	Nõukogu peasekretariaat
Saaja:	Delegatsioonid
Eelmise dok nr:	8804/19
Teema:	Nõukogu järeldused noorte loomepõlvkondade kohta

Delegatsioonidele esitatakse lisas nõukogu järeldused noorte loomepõlvkondade kohta, mille nõukogu (haridus, noored, kultuur ja sport) võttis vastu 23. mail 2019 toimunud istungil.

Nõukogu järelused noorte loomepõlvkondade kohta

EUROOPA LIIDU NÕUKOGU,

VÕTTES ARVESSE

- poliitilist tausta, milles rõhutatakse sellise liidu loomise tähtsust, kus noored saavad parima võimaliku hariduse ja koolituse ning võivad õppida ja leida tööd kogu mandril, ning milles märgitakse vajadust pakkuda noortele paremaid võimalusi konkreetsete meetmete ning tõhustatud ELi programmide kaudu, nagu on sätestatud käesoleva dokumendi lisas;
- Euroopa kultuurivaldkonna uut tegevuskava, mille Euroopa Komisjon võttis vastu 2018. aasta mais ning milles rõhutatakse kultuuri ja loomingu tähtsust ühiskonna ning Euroopa majanduse konkurentsivõime jaoks;
- 27. novembril 2018 vastu võetud kultuurivaldkonna töökava (2019–2022) eesmärgid ning selles esitatud tõdemust, et ühtekuuluvuse ja heaolu parandamiseks on vaja keskenduda rohkem konkreetsete rühmade, nagu noorte vajadustele,

OLLES TEADLIK, et:

- noorte kaasamine peab olema tulevase poliitika nurgakiviks ning noorte vajaduste arvessevõtmine on seetõttu järgmistel aastatel esmatähtis;
- laste ja noorte ees seisab tänases üleilmastuvas maailmas palju väljakutseid ning seetõttu on tähtis, et tehes ettevalmistusi eluks maailmakodanikuna, mõistaksid nad kultuuriväärtuste ja mitmekesisuse tähendust;

- digitaalne areng on muutnud kultuuri- ja loometeoste loomist, tootmist, levitamist, edasiandmist ja tarbimist, soodustades nende ülemaailmset levi. Digimaailm on kujundanud innovaatilisi kultuurile juurdepääsu ning isikliku ümbertõlgendamise ja eneseväljenduse mudeleid, äratades suurt huvi noorte seas ning kaasates neid aktiivse publikuna;
- noored vajavad uusi oskusi, et tulla toime konkreetsete väljakutsetega, nagu tööpuudus, sotsiaalne tõrjutus, ränne ning uued tehnoloogiad, mis toovad küll kasu, ent võivad suurendada ka ebavõrdsust ning süvendada kultuurilisi ja majanduslikke erinevusi;
- kunsti- ja loomeoskuste arendamine ning loova ande toetamine on kultuuri- ja loomesektoris kesksel kohal; need edendavad innovatsiooni, sealhulgas sotsiaalset innovatsiooni, et saavutada arukas, kestlik ja kaasav majanduskasv;
- keeleoskus on Euroopa Liidus liikuvuse jaoks esmatähtis nii hariduse ja koolituse kui ka kultuurile ja Euroopa tööturule juurdepääsu puhul,

LEIAB, ET:

eespool toodut silmas pidades tuleb astuda edasisi samme järgmise viie prioriteedi käsitlemiseks:

- edendada paremat juurdepääsu kultuurile ning laste ja noorte osalemist kultuuris;
- tugevdada sektoriülest koostööd, keskendudes kultuuri ja hariduse vahelisele koostoimele;
- hõlbustada noorte ettevõtlust kultuuri- ja loomesektoris;
- soodustada uute talentide tärkamist;
- edendada digioskusi ja meediapädevust,

JUHIB TÄHELEPANU SELLELE, ET:

- kultuuriorganisatsioonidel, haridusasutustel ja noorsootööl on põhiroll aluse panemisel loometegevusele, mis on esmatähtis kogu ühiskonna arenguks;
- vaja on strateegilisemat lähenemisviisi laste ja noorte osalemise suhtes kultuuris, et soodustada nende loomingulisust ning kriitilist mõtlemist ja aidata neil arendada oskusi, mis on vajalikud nende heaoluks, õppimiseks, ühtekuuluvustundeks, kodanikuaktiivsuseks, sotsiaalseks kaasatuseks ning tulevaseks tööalaseks konkurentsivõimeks või ettevõtluse alustamiseks;
- kultuuri ja loovusega seotud oskused, mis on omandatud formaalse, mitteformaalse ja informaalse õppimise teel, sealhulgas kultuuri- ja loometegevustes osalemise kaudu, annavad noortele leidlikkuseks ja loovuseks, probleemide lahendamiseks ning koostöövalmiks ja eksperimentaalseks tööks vajalikud vahendid. Eksperimentaalsed lähenemisviisid on esmatähtsad loovuse ja innovatsiooni edendamiseks. Kunsti- ja kultuuriharidusel kui erialase või valdkondadevahelise lähenemisviisi osal on seetõttu elutähtis roll nii noorte põlvkondade jaoks edasiste võimaluste loomisel (valmistades neid niiviisi paremini ette tulevasteks väljakutseteks) kui ka mõjuvõimu suurendamisel ning isikliku arengu ja kultuuridevahelise üksteisemõistmise soodustamisel;
- samuti on oluline innustada selliste meetmete võtmist, mis hõlbustavad sujuvat üleminekut haridussüsteemist tööturule, sealhulgas noorte ettevõtluse, praktika ja kutseõppe toetamise kaudu kultuuri- ja loomesektoris;
- oskuste, haridustaseme, tulevikuks valmisoleku ja ootuste osas ei kujuta noored endast homogeenset rühma. Algatusi ja tegevusi, mis on kavandatud selleks, et säilitada ja parandada tööturule sisenemiseks või ettevõtluse alustamiseks ja täiskasvanueluks üldiselt vajalikke oskusi, tuleks kohandada vastavalt pädevustele, mis on noortel põlvkondadel juba olemas;

- ebavõrdsus ja majanduslikud või sotsiaalsed tõkked, mis võivad takistada noorte juurdepääsu kultuurile ja osalemist kultuuris loovisikute, tarbijate ja ettevõtjatena või nende juurdepääsu uutele tehnoloogiatele, tuleks kindlaks teha ning neid tuleks käsitleda, et tagada täiel määral kõikide noorte inimeste, sealhulgas piiratud võimalustega rühmade panus ja osalemine;
- kõikide noorte kaasatuse tagamiseks tuleks pöörata erilist tähelepanu noortele, keda ohustab tõrjutus nende etnilise päritolu, soo, seksuaalse sättumuse, puude, usu, veendumuste või poliitiliste vaadete tõttu;
- tänu digitaalsele arengule kättesaadav rikkalik kultuurivalik ei taga tingimata juurdepääsu kvaliteetsele mitmekeelsele kultuurisisule. Seetõttu on esmatähtis konsolideerida kultuuripoliitikat, mis edendavad võrdseid võimalusi noorte jaoks, nii et kõik noored saaksid kogeda kultuuri ja arendada oma loovust, kriitilist mõtlemist ning kriitilisi ja analüütilisi oskusi, mis on neile esmatähtsad digitaalsele kultuurisisule juurdepääsu ja suhestumise seisukohalt;
- digitehnoloogiatel on positiivne mõju loovuse arendamisele, sest need pakuvad uusi võimalusi eneseväljenduseks, kommunikatsiooniks ning kultuuris osalemiseks ja kriitikaks. Lisaks sellele võib loovusel olla oluline roll tehnoloogiate ja digiteenuste kasutajasõbralikuks muutmisel. Tehnoloogiate humaniseerimise kaudu saab seetõttu tagada, et need on inimeste teenistuses ja vastavad nende vajadustele. Nii nagu kultuuri loojad ja -tarbijad, eelistavad noored põlvkonnad (sageli diginõured) uusi ärimudeleid, mida varem ei eksisteerinud. Selles mõttes võivad innovaatilised finantsmehhanismid soodustada ettevõtlust ja pakkuda vajalikku toetust tänapäeva konkureerivale, säästvale ja innovatsioonist juhinduvale loomemajandusele;
- tunnustades avatud koordineerimise meetodi tööühma aruande „Avaliku sektori poliitikate roll kultuuri- ja loomesektori ettevõtlusalase ja innovatsioonipotentsiaali arendamisel“ tulemusi, on tähtis arvesse võtta kultuuri- ja loometööstuse konkreetset eripära, eelkõige väärtusahelate mitmekülgsus ja asjaolu, et enamik nimetatud sektorite ettevõtetest on väikesed või mikroettevõtted või koosnevad füüsilisest isikust ettevõtjatest. Noorte põlvkondade loovust ja ettevõtlust toetavad meetmed peaksid seetõttu käsitlema neid eriomadusi,

KUTSUB LIIKMESRIIKE JA KOMISJONI ÜLES NENDE VASTAVATE PÄDEVUSTE PIRES
JA SUBSIDIAARSUSE PÕHIMÕTET NÕUETEKOHASELT ARVESSE VÕTTES
KÄSITLEMA JÄRGMIST VIIT PRIORITEETI:

1. Kultuurile parema juurdepääsu ning laste ja noorte kultuuris osalemise edendamine

Liikmesriike ja komisjoni kutsutakse üles:

- i) jätkama eelkõige ebasoodsatest oludest pärit laste ja noorte jaoks võimaluste loomist juurdepääsuks kultuurile ja osalemiseks kultuuris, et vähendada erinevusi ja sotsiaalset ebavõrdsust ning jõuda võimalikult suure publikuni; tagama võrdsed võimalused laste ja noorte jaoks nii linnades kui maapiirkondades, et kaotada tõkked võrdselt juurdepääsult kultuurile ning osalemiselt kultuuris kultuuriorganisatsioonide ja -ürituste abil või digitaalsete vahenditega;
- ii) soodustama aktiivset osalemist kultuuris, edendades koosloomist ja mitmekeelsust;
- iii) innustama kultuuriorganisatsioone edendama ja kohandama muu hulgas digitehnoloogiate kaudu nende poolt pakutavat sisu, et jõuda paremini laste ja noorteni ja suurendada noorte huvi kultuuri, kunstilise eneseväljenduse ja teaduse vastu;
- iv) edendama tõenditel põhinevaid poliitikameetmeid, teostades korrapäraselt seiret laste ja noorte kultuuritarbimise, -käitumise ja -elistuste ning nende saavutuste kohta loovuse ja keeleoskuste alal;
- v) edendama laste ja noorte seas veelgi lugemist kui peamist kultuuri avastamise viisi selle kõikides ilmingutes ja väljendusvormides.

Komisjoni kutsutakse üles:

- i) toetama parimate tavade vahetamist ning üksteiselt õppimisega seotud tegevusi liikmesriikide vahel;
- ii) toetama innovaatilisi algatusi, mis on kavandatud noorte põlvkondade kultuurile juurdepääsu parandamiseks ning nende osalemiseks kultuuris loovisikute, tarbijate või ettevõtjatena.

2. Sektoriülese koostöö tugevdamine, keskendudes kultuuri ja hariduse vahelisele koostoimele

Liikmesriike ja komisjoni kutsutakse üles:

- i) toetama kunsti- ja kultuuriharidust, edendades seeläbi kogemuste omandamist ja osalemist kultuuritegevustes ning kasutades digitehnoloogiate potentsiaali kultuurile ja keeltele juurdepääsu pakkumisel;
- ii) innustama koostööd koolide, kunstnike ja teiste kultuuritöötajate ning kultuuriorganisatsioonide vahel seoses laste ja noorte jaoks ette nähtud õppetegevustega;
- iii) edendama õpetajate ja muude kultuuritöötajate haridust ja koolitust, et soodustada laste ja noorte loovust;
- iv) toetama sektoriülest tegevust kultuurialase teadlikkuse ja kultuurilise eneseväljenduse kohta ning edendama asjakohaste pädevuste ja oskuste, sealhulgas kunsti- ja keeleoskuste omandamist.

Komisjoni kutsutakse üles:

- i) arendama projekte ja tegevusi, mis soodustavad loovust hariduses, tehes sealhulgas koostööd rahvusvaheliste organisatsioonidega, nagu OECD, Euroopa Nõukogu ja UNESCO, ning laiendama loovat ja kriitilist mõtlemist käsitlevat lähenemisviisi kõikidele hariduse ja koolituse tasanditele, sealhulgas loodusteaduste, tehnoloogia, inseneriteaduste, kunsti ja matemaatika (STEAM) edendamise kaudu;
- ii) edendama ja levitama eespool nimetatud algatuste tulemusi nii asjakohastes nõukogu ettevalmistavates organites kui ka laiemas publiku seas.

3. Noorte ettevõtluse hõlbustamine kultuuri- ja loomesektoris

Liikmesriike kutsutakse üles:

- i) kaaluma vajaduse korral olemasolevate rahaliste vahendite kasutamise optimeerimise võimalusi, et toetada loovust ja noorte ettevõtlusprojekte;
- ii) innustama kultuuri- ja loometööstuse inkubaatorite, residentuuride, ärikiirendite, klastrite, loomekeskuste ja kultuuri digitaalsete platvormide arendamist ning edendama sektoriüleseid partnerlusi ja võrgustikke;
- iii) soodustama ettevõtluskultuuri, loovust ja innovatsiooni elukestva õppe kaudu juba varasest east alates ning formaalse, mitteformaalse ja informaalse õppimise kaudu, pöörates märkimisväärset tähelepanu disainmõtlemise kasutamisele ning koolitusvõimalustele, näiteks ettevõtlusalgatuste vormis nii enne kui pärast äriplaani rakendamist;
- iv) kaaluma seda, kuidas luua soodsad tingimused kultuurivaldkonna idufirmade jaoks, mida juhivad noored, toetades sektoriülest innovatsiooni.

Komisjoni kutsutakse üles:

- i) soodustama kultuurilist ja loovat ettevõtlust ning sektoriüleseid võrgustikke noorte seas, rõhutades nende potentsiaali stimuleerida kultuuri- ja loometöötajate arengut liikuvuse, sealhulgas vahetuste, koostöö, koosloomise, õppevisiitide ning üksteiselt õppimisega seotud tegevuste kaudu;
- ii) toetama kultuuri- ja loometöötajate vahelisi partnerlusi, sealhulgas idufirmade, loomekeskuste ja inkubaatorite võrgustike kaudu, et viia uuenduslik tehnoloogia ja teadus loometegevusse, kunsti ja disaini.

4. Uute talentide tarkamise soodustamine

Liikmesriike kutsutakse üles:

- i) kaaluma kultuuri- ja hariduse valdkonna sidusrühmade vahelise koostöö tõhustamist, et toetada loovat annet, innustades innovatsiooniga seotud konkurentsivõimet ning premeerides kultuurilist loovust;
- ii) laiendama juurdepääsu uutele tehnoloogiatele, sealhulgas piiratud võimalustega noorte jaoks, et võimestada noori andekaid isikuid.

Komisjoni kutsutakse üles:

- i) edendama asjakohaste ELi programmide raames kultuuri ja loovust, sealhulgas kunstihariduse kaudu;
- ii) toetama noorte loova ande arendamist mitmekeelsete platvormide, liikuvuskavade ja poliitikameetmete kaudu.

5. Digioskuste ja meediapädevuse edendamine

Liikmesriike kutsutakse üles:

- i) soodustama digioskusi, meediapädevust ning loovat ja kriitilist mõtlemist, sealhulgas asjakohaste ELi programmide ja fondide kasutamise kaudu, kuna need on elutähtsad noorema põlvkonna tööalase konkurentsivõime ning kohanemisvõime tagamiseks digitehnoloogiate struktuuriliste muutuste puhul. Avaliku ja erasektori partnerlused võivad olla haridusasutuste, kodanikuorganisatsioonide ja ettevõtete vaheliseks sidemeks;
- ii) edendama tehnoloogia loovat kasutamist, loovat ja kriitilist mõtlemist ning analüütilisi oskusi formaalse, mitteformaalse ja informaalse hariduse, sealhulgas avatud õppematerjalide kaudu, et arendada noorte võimet hinnata teavet;
- iii) jätkama parimate tavade ning teadusuuringute vahetamist ekspertide ja poliitikakujundajate seas, et parandada meediapädevusega seotud oskuste omandamist.

Liikmesriike ja komisjoni kutsutakse üles:

- i) toetama meediapädevusega seotud meetmeid, mis on esmatähtsad digitehnoloogiate kasutamiseks ning millel on märkimisväärne mõju noorte loovale ja kriitilisele mõtlemisele, nende juurdepääsuks kultuurile, kultuurinähtuste mõistmisele ning võimele luua sisu;
- ii) toetama õpetajate ja noorsootöötajate koolitamist formaalse, mitteformaalse ja informaalse hariduse alal, et pakkuda neile laste ja noortega töötamisel asjakohaseid vahendeid meediapädevuse käsitlemiseks.

Komisjoni kutsutakse üles:

- i) jätkama liikmesriikide ekspertrühmadega konsulteerimist olemasolevate algatuste koondamise ja edendamise parimate viiside kohta, sealhulgas asjakohaste veebipõhiste vahendite kaudu, et võtta need aluseks ja tõsta teadlikkust noorte seas digimeedia keskkonnaga seotud põhiküsimuste kohta, nagu osalemine ja loovus, usaldatavus, kriitiline mõtlemine ja teadlikud valikud ning eraelu puutumatuse austamine,

KUTSUB LIIKMESRIIKE JA KOMISJONI ÜLES kasutama ära olemasolevaid ressursse, et valmistada noori loomepõlvkondi ette tulevasteks võimalusteks ja väljakutseteks.

Euroopa Ülemkogu

25. märtsi 2017. aasta Rooma deklaratsioon.

Euroopa Ülemkogu 14. detsembri 2017. aasta järeldused (EUCO 19/1/17 REV 1).

Euroopa Ülemkogu 15. detsembri 2016. aasta järeldused (EUCO 34/16).

Euroopa Ülemkogu 20.–21. oktoobri 2016. aasta kohtumise järeldused (EUCO 31/16).

16. septembri 2016. aasta Bratislava deklaratsioon.

Nõukogu

Nõukogu järeldused, milles käsitletakse kultuuri- ja loomevaldkonna koostoimet muude valdkondadega stimuleerimaks innovatsiooni, majanduslikku jätkusuutlikkust ja sotsiaalset kaasatust (ELT C 172, 27.5.2015, lk 13).

Nõukogu järeldused noorte loome- ja innovatsioonipotentsiaali edendamise kohta (ELT C 169, 15.6.2012, lk 1).

Nõukogu järeldused kultuuri- ja loomepädevuste ning nende rolli kohta Euroopa intellektuaalse kapitali arendamisel (ELT C 372, 20.12.2011, lk 19).

Nõukogu järeldused loomepõlvkonna kujundamise edendamise kohta: laste ja noorte loovuse ning innovatsioonivõime arendamine kultuurilise eneseväljenduse ja kultuurile juurdepääsu tagamise kaudu (ELT C 301, 11.12.2009, lk 9).

Euroopa Liidu Nõukogu ja nõukogus kokku tulnud liikmesriikide valitsuste esindajate resolutsioon noortevaldkonnas tehtava Euroopa koostöö raamistiku kohta: Euroopa Liidu noortestrategia 2019–2027 (ELT C 456, 18.12.2018, lk 1).

Komisjon

Komisjoni 22. mai 2018. aasta teatis „Euroopa kultuurivaldkonna uus tegevuskava“ (COM(2018) 267 final).

Komisjoni 22. mai 2018. aasta teatis „Noorte kaasamine ja ühendamine ning nende mõjuvõimu suurendamine – ELi uus noortestrategie“(COM(2018) 269 final).

Komisjoni 14. novembri 2017. aasta teatis „Euroopa identiteedi tugevdamine hariduse ja kultuuri kaudu“ (COM(2017) 673 final).

Avatud koordineerimise meetodi aruanded:

- Kultuuriteadlikkuse ja kultuurilise eneseväljenduse käsiraamat (2016).
- Kultuuri kättesaadavuse edendamine digivahendite kaudu: publiku arendamise põhimõtted ja strateegiad (2017).
- Avaliku sektori poliitikate roll kultuuri- ja loomesektori ettevõtlusalase ja innovatsioonipotentsiaali arendamisel (2018).