

IV

(Oplysninger)

OPLYSNINGER FRA DEN EUROPÆISKE UNIONS INSTITUTIONER, ORGANER,
KONTORER OG AGENTURER

RÅDET

Rådets konklusioner om intelligent ungdomsarbejde

(2017/C 418/02)

RÅDET FOR DEN EUROPÆISKE UNION,

SOM NOTERER SIG

1. den politiske baggrund for dette spørgsmål, jf. bilaget til disse konklusioner,
2. den aktuelle EU-arbejdsplan for ungdom for 2016-2018, der bidrager til at tackle de udfordringer og muligheder, som den digitale tidsalder skaber for ungdomspolitik, ungdomsarbejde og unge,
3. ekspertgruppens politiske anbefalinger i forbindelse med »Digitaliseringens risici, muligheder og konsekvenser for unge, ungdomsarbejde og ungdomspolitik«,

ANERKENDER, AT

4. digitale medier og teknologier i stigende grad er en del af hverdagen og en af de bærende søjler for innovation og udvikling i samfundet. Det er indlysende, at unge fungerer som katalysator for samfundsmæssige ændringer, og at det bl.a. skyldes, at de aktivt tilslutter sig digitale medier og teknologier,
5. den teknologiske udvikling åbner op for store muligheder for at styrke de unge ved dels at sikre dem adgang til information, dels at forbedre mulighederne for at styrke den enkeltes personlige evner og kompetencer, ved at gøre det muligt for dem at være i forbindelse og interagere med andre, men også at udtrykke deres holdninger, være kreative, realisere deres rettigheder og deltage aktivt i samfundet,
6. bedre integration af den teknologiske udvikling i styrkelsen af de unge er også vigtig for det fremtidige perspektiv for arbejdsmarkedet og de unges karrieremuligheder,
7. udviklingen af teknologier giver intelligente løsninger og informationsrige analyser og skaber innovation i arbejds-metoder og strategier vedrørende unge og støtter således planlægningen, gennemførelsen, evalueringen, synligheden og gennemsigtigheden af ungdomsarbejde og ungdomspolitik,
8. den praktiske udmøntning af digitale mediers og teknologiers positive potentiale afhænger af en række forudsætninger og kompetencer, eksempelvis gør begrænset adgang til teknologier, digitale miljøer og henholdsvis støtte og uddannelse den digitale kløft i samfundet endnu større, kompetencer, IT-færdigheder og digital kunnen, kommunikation og samarbejde, digital indholdsproduktion, sikkerhed og problemløsning i digitale miljøer er vigtigt både for unge og for dem, der beskæftiger sig med unge,
9. intelligente, informerede og målrettede tiltag er vigtige for udviklingen af relevante kompetencer og sikre redskaber til at forebygge og styre risici i forbindelse med den digitale tidsalder, f.eks. negative virkninger af for meget skærm-tid, internetafhængighed, cybermobning, sexting, falske nyheder, propaganda, hadefuld tale, internetvold og voldelig radikaliserings, trusler mod privatlivets fred, herunder uautoriseret brug og misbrug af oplysninger og andre former for potentiel skade, ungdomsarbejde og ungdomspolitik kan spille en afgørende rolle i styrkelsen af bevidstgørelse og kompetencer hos unge, navnlig dem med færre muligheder, deres familier, ungdomsarbejdere, ungdomsledere og andre aktører, der beskæftiger sig med unge,

10. den digitale tidsalder bibringer et komplekst sæt af forskellige udfordringer og muligheder, den er et samfundsfænomen, der stadig skal udforskes, og hvorpå der skal findes passende svar, for at støtte og overføre merværdi hvad angår aktiviteterne på ungdomsarbejdsområdet i medlemsstaterne fra lokalt til nationalt niveau er samarbejdet på ungdomsområdet i Den Europæiske Union, og navnlig udveksling af bedste praksis, vigtigt,

FORSTÅR

11. intelligent ungdomsarbejde som innovativ udvikling af ungdomsarbejdet, der omfatter digital praksis inden for ungdomsarbejdet ⁽¹⁾, herunder et forsknings-, kvalitets- og politikelement,

UNDERSTREGER, AT

12. intelligent ungdomsarbejde sigter mod at undersøge de unges og ungdomsarbejdets samspil med digitale medier og teknologier for at støtte og styrke de positive muligheder, som dette samspil skaber,
13. intelligent ungdomsarbejde bygger på etik, gældende principper, viden, praksis, metoder og andre aktiver i ungdomsarbejdet og udnytter det fulde potentiale af den teknologiske udvikling i det digitale samfund,
14. intelligent ungdomsarbejde indebærer at gøre brug af og håndtere de digitale medier og teknologier for at:
- a) øge alle unges muligheder for adgang til information, ungdomsarbejde, deltagelse, samt ikkeformel og uformel læring ved at udforske nye områder og formater for ungdomsarbejdet på en måde, der giver mening
 - b) støtte opbygningen af motivation, evner og kompetencer hos ungdomsarbejdere og ungdomsledere, så de sættes i stand til at udvikle og gennemføre intelligent ungdomsarbejde,
 - c) skabe en bedre forståelse for unge og ungdomsarbejde og støtte kvaliteten af ungdomsarbejdet og ungdomspolitikken ved en mere effektiv anvendelse af databaseret udvikling og teknologi i forbindelse med analyse af data.
15. Intelligent ungdomsarbejde bygger på behovene hos unge, ungdomsarbejdere, ungdomsledere og andre aktører, der beskæftiger sig med unge. Det tager også hensyn til den bredere samfundsmæssige kontekst, herunder globalisering, networking, e-løsninger osv. og skaber mulighed for at eksperimentere med, reflektere over og lære af disse erfaringer,
16. udvikling af intelligent ungdomsarbejde bør bygge på aktiv inddragelse af de unge selv, hvilket giver dem mulighed for at bidrage mest muligt til deres allerede eksisterende digitale kompetencer og udvikle nye og samtidig nyde godt af støtten fra deres respektive ligestillede,
17. intelligent ungdomsarbejde skal respektere alle unges privatliv og sikkerhed og garantere deres rettigheder,

OPFORDRER MEDLEMSSTATERNE OG KOMMISSIONEN TIL INDEN FOR DERES RESPEKTIVE KOMPETENCEOMRÅDER

18. at skabe betingelser for intelligent ungdomsarbejde, når og hvor det er relevant, og herunder:
- a) udvikle og gennemføre intelligent ungdomsarbejde i målene for ungdomsarbejde og ungdomspolitikker, strategiske og finansielle instrumenter,
 - b) kortlægge og tackle den digitale kløft og uligheder med hensyn til teknologisk udvikling fra de unges synspunkt, navnlig dem med færre muligheder, ungdomsarbejdere og ungdomsledere og andre aktører, der beskæftiger sig med unge,

⁽¹⁾ Ekspertgruppen om »Digitaliseringens risici, muligheder og konsekvenser for unge, ungdomsarbejde og ungdomspolitik«: Digitalt ungdomsarbejde er proaktiv anvendelse eller håndtering af digitale medier og teknologier i ungdomsarbejdet. Digitalt ungdomsarbejde er ikke en metode i forbindelse med ungdomsarbejde — digitalt ungdomsarbejde kan indarbejdes i enhver sammenhæng i forbindelse med ungdomsarbejde (åbent ungdomsarbejde, ungdomsinformation og -rådgivning, ungdomsklubber, isoleret ungdomsarbejde osv.). Digitalt ungdomsarbejde tilstræber de samme mål som ungdomsarbejde generelt, og anvendelse af digitale medier og teknologier i ungdomsarbejdet bør altid støtte disse mål. Digitalt ungdomsarbejde kan finde sted ansigt til ansigt og i internetmiljøer — eller en blanding af disse to. Digitale medier og teknologier kan enten være et redskab, en aktivitet eller et indhold i ungdomsarbejdet.

- c) støtte udviklingen af kompetencer med relevans for intelligent ungdomsarbejde hos unge, ungdomsarbejdere og ungdomsledere og andre interessenter, herunder:
- på områder som it-færdigheder og digital kunnen, kommunikation og samarbejde gennem digitale medier og teknologier, sikkerhed i digitale miljøer osv.,
 - gennem forskellige undervisnings- og læringstilgange i og på alle potentielle formater og niveauer, f.eks. ved at indarbejde intelligent ungdomsarbejde i relevante undervisningsprogrammer, erhvervsstandards og -retningslinjer osv. inden for ungdomsarbejde,
- d) udveksle eksempler på bedste praksis i brugen af digitale medier og teknologier,
19. digital infrastruktur, der fremmer forbindelser og partnerskab på tværs af sektorerne, herunder til uddannelses-, innovations-, forsknings- og udviklingsområdet, opstartsvirksomheder og erhvervslivet generelt. I den sammenhæng bør der søges synergier med strategien for det digitale indre marked, forsknings- og innovationsstrategier for intelligent specialisering, eksisterende strukturer samt offentlige og private tjenester og programmer, såsom Erasmus+ og Horisont 2020,
20. at fortsætte samarbejdet for at sikre, at disse konklusioner følges op i det igangværende arbejde med strategiske perspektiver for det europæiske samarbejde på ungdomsområdet efter 2018,
21. at tilrettelægge en international begivenhed for yderligere udforskning af perspektiver for intelligent ungdomsarbejde mellem interesserede medlemsstater i perioden 2017-2018.
-

BILAG

I forbindelse med vedtagelsen af disse konklusioner minder Rådet navnlig om følgende:

1. Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget: En strategi for et digitalt indre marked i EU (2015).
 2. Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget med titlen: En ny dagsorden for færdigheder i Europa — En fælles indsats for at styrke den menneskelige kapital, beskæftigelsesegnethed og konkurrenceevnen (2016).
 3. Meddelelse fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget — Europæisk strategi for et bedre internet for børn (2012).
 4. Konklusioner vedtaget af Rådet og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer, forsamlet i Rådet, om fremme af nye tilgange inden for ungdomsarbejde med henblik på at afdække og udvikle unges potentiale (2016/C 467/03).
 5. Rådets konklusioner om maksimal udnyttelse af ungdomspolitikens potentiale i håndteringen af målene for Europa 2020-strategien (2013/C 224/02).
 6. Rådets konklusioner om strategiske perspektiver for det europæiske samarbejde på ungdomsområdet efter 2018 (8035/17).
 7. Erklæring om fremme af medborgerskab og de fælles værdier frihed, tolerance og ikkediskrimination ved hjælp af uddannelse (2015). Paris, 17.3.2015.
 8. Erklæring fra den anden europæiske konvention om ungdomsarbejde — Gør en forskel, 27.-30.4.2015 i Bruxelles.
 9. Ungdomspartnerskabet mellem EU og Europarådet, symposium om unges deltagelse i en digitaliseret verden, 14.-16. september 2015, Budapest, Ungarn. Nøglebudskaber fra deltagerne.
 10. EU-Kids Online. Det multinationale forskningsnetværk.
 11. Europa-Kommissionen (2017). DigComp 2.1: Den digitale kompetenceramme for borgerne med otte referenceniveauer og eksempler.
 12. Europa-Kommissionen (2016). En koalition for digitale færdigheder og job.
 13. Europa-Kommissionen (2017). Europe's Digital Progress Report.
 14. Europa-Kommissionen (2017). Hvidbog om Europas fremtid. EU-27 i 2025: overvejelser og scenarier. 1.3.2017. COM(2017) 2025 final.
 15. Ekspertgruppen om »Digitaliseringens risici, muligheder og konsekvenser for unge, ungdomsarbejde og ungdomspolitik« (2017). Mandat og politiske anbefalinger om udvikling af det digitale ungdomsarbejde.
 16. Europa-Parlamentets og Rådets henstilling om nøglekompetencer for livslang læring — (2006/962/EF).
 17. Resolution vedtaget af Rådet og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer, forsamlet i Rådet, om ungdomsarbejde (2010/C 327/01).
 18. Resolution vedtaget af Rådet og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer, forsamlet i Rådet, om en EU-arbejdsplan for sport 2016-2018 (2015/C 417/01).
 19. Henstilling CM/Rec(2017)4 fra Ministerkomitéen til medlemsstaterne om ungdomsarbejde.
 20. Platform for intelligent specialisering (Europa-Kommissionen).
-