

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)

IL CONSIGLIO E I RAPPRESENTANTI DEI GOVERNI DEGLI STATI MEMBRI,

RICORDANDO

1. Il contesto politico nel quale s'iscrive la materia, riepilogato nell'allegato delle presenti conclusioni.

RICONOSCONO CHE

2. I giovani, donne e uomini, hanno talenti e potenzialità nascosti da cui possono trarre beneficio loro stessi e l'intera società. Le potenzialità dei giovani, donne e uomini, possono essere viste come competenze (conoscenze, abilità, attitudini) che si basano sulla loro creatività e diversità.
3. I giovani si sforzano di sviluppare le loro potenzialità, i loro talenti e la loro creatività in connessione con la cittadinanza attiva, lo sviluppo personale e l'occupabilità. Mentre sviluppare talenti significa trasformare abilità straordinarie in eccellenza, per sviluppo delle potenzialità si intende lo sviluppo di qualità o abilità latenti che in futuro possono risultare vincenti o vantaggiose, tenendo in considerazione la situazione individuale del o della giovane.
4. Per scoprire e sviluppare le potenzialità e i talenti di tutti i giovani, l'UE e gli Stati membri devono sostenere e promuovere l'attuazione di politiche intersettoriali efficaci, che possano incoraggiare e sostenere i giovani e aiutarli a realizzare appieno le proprie potenzialità. Occorre prestare particolare attenzione ai giovani che si trovano in situazioni di vita difficili.
5. L'animazione socioeducativa è stata utilizzata per arrivare ai giovani, anche a quelli che sono – o rischiano di essere – marginalizzati. Tuttavia, con l'evolvere degli stili di vita e dei comportamenti dei giovani nel contesto dei nuovi sviluppi sociali e tecnologici, è essenziale che nell'animazione socioeducativa si continuino a elaborare nuovi metodi e approcci. Per conoscere e entrare in contatto con i giovani, l'animazione socioeducativa dovrebbe altresì migliorare il suo coinvolgimento con il mondo digitale.

SOTTOLINEANO CHE

6. L'animazione socioeducativa avviene in molte forme e ambiti differenti e risponde ai diversi bisogni, sogni e aspirazioni, nonché alle diverse condizioni di vita dei giovani. La sua capacità di arrivare ai giovani e di rispondere ai cambiamenti modifica in termini qualitativi la vita dei giovani e la società.
7. I processi di apprendimento nell'animazione socioeducativa aiutano i giovani a sviluppare in modo olistico le loro competenze, comprese le conoscenze, le abilità e le attitudini. L'animazione socioeducativa è spesso utilizzata per assistere i giovani nell'affrontare le varie sfide della vita, che si tratti del passaggio dall'istruzione al mondo del lavoro, di periodi di disoccupazione, dell'insorgere di varie minacce tra cui la radicalizzazione che porta all'estremismo violento, oppure della ricerca di un'identità positiva e di un senso di appartenenza.
8. L'ambiente in cui si svolge l'animazione socioeducativa dovrebbe essere stimolante, flessibile, interessante e capace di rispondere alle nuove tendenze nella vita dei giovani, sostenendoli così nella scoperta e nello sviluppo delle loro potenzialità, le quali possono essere spesso nascoste e non evidenti nell'ambito dell'istruzione formale o in altri settori. Questo ambiente dovrebbe essere un luogo per sperimentare e provare cose nuove, un luogo dove l'insuccesso è possibile ed è considerato parte dei processi di apprendimento e di integrazione sociale.
9. Le attività elaborate nell'ambito dell'animazione socioeducativa si sono dimostrate efficaci nello sviluppo positivo della personalità dei giovani e devono essere ulteriormente sostenute e rafforzate. L'incoraggiamento all'innovazione nell'animazione socioeducativa dovrebbe essere considerato parte della risposta ai costanti cambiamenti, con l'obiettivo di attirare l'interesse di tutti i giovani, compresi quelli che ancora non partecipano attivamente alle attività dell'animazione socioeducativa. Le innovazioni dovrebbero essere parte dello sviluppo qualitativo continuo dell'animazione socioeducativa, rispondendo ai bisogni, agli interessi e alle esperienze dei giovani così come loro stessi li percepiscono ⁽¹⁾.

⁽¹⁾ «Quality Youth Work – A common framework for the further development of youth work» (Un'animazione socioeducativa di qualità - quadro comune per l'ulteriore sviluppo dell'animazione socioeducativa), relazione del gruppo di esperti sui sistemi di qualità per l'animazione socioeducativa destinata ai giovani negli Stati membri dell'UE, Commissione europea, 2015.

10. Per attirare i giovani e garantire maggiore impatto sulle loro vite, occorre riflettere sui nuovi contesti in cui i giovani trascorrono il loro tempo, ad esempio le moderne infrastrutture urbane e gli spazi virtuali, come pure su nuovi approcci che utilizzino strumenti online e offline innovativi (quali la ludicizzazione ⁽²⁾, le attività basate sul GPS ⁽³⁾, i distintivi di apprendimento ⁽⁴⁾ o il pensiero progettuale ⁽⁵⁾), e se ne dovrebbe tener conto nell'ulteriore sviluppo dell'istruzione e della formazione degli animatori socioeducativi.
11. Gli stessi giovani dovrebbero svolgere un ruolo cruciale nella progettazione, nello sviluppo e nell'attuazione del processo di innovazione dell'animazione socioeducativa, affinché questa innovazione abbia successo.
12. Le capacità degli animatori socioeducativi (volontari o remunerati) possono essere potenziate grazie a opportunità di istruzione, formazione, collegamento in rete, di orientamento e di sostegno finanziario, al fine di ricercare e attuare approcci nuovi e innovativi nell'animazione socioeducativa con l'obiettivo di arrivare a più giovani, specialmente a quelli più difficili da raggiungere, e di esercitare maggiore impatto sulle loro vite.
13. La creazione di politiche per la gioventù fondate su dati esperienziali richiede aggiornamenti periodici con dati aggiornati e pertinenti raccolti a livello locale, regionale, nazionale ed europeo, che dovrebbero includere anche informazioni sugli stili e le tendenze di vita attuali ⁽⁶⁾ dei giovani.
14. La cooperazione intersettoriale è fondamentale per l'elaborazione di nuovi approcci nell'animazione socioeducativa, al di là dello sviluppo del settore in quanto tale. Nel contesto dell'attuazione di nuovi approcci nell'animazione socioeducativa e nella pratica delle politiche per la gioventù, occorre agevolare e promuovere la cooperazione delle parti interessate a rappresentanza di vari settori, così da garantire l'effettiva individuazione di opportunità di cooperazione ⁽⁷⁾ e migliorare la qualità della pratica dell'animazione socioeducativa nonché il soddisfacimento dei bisogni dei giovani.

TENENDO CONTO DEL PRINCIPIO DI SUSSIDIARIETÀ, INVITANO GLI STATI MEMBRI A

15. Promuovere, sostenere e valutare l'utilizzo, la progettazione, l'elaborazione, la sperimentazione e la diffusione di nuovi strumenti e approcci da utilizzare nell'animazione socioeducativa attraverso la cooperazione intersettoriale, al fine di rispondere adeguatamente ai bisogni attuali e alle sfide, agli interessi e alle aspettative futuri dei giovani e della società. I giovani, i ricercatori nel settore della gioventù, gli animatori socioeducativi e le organizzazioni giovanili dovrebbero essere invitati a partecipare attivamente a tutte le fasi del processo, al fine di garantire la qualità.
16. Potenziare le capacità degli animatori socioeducativi (volontari o remunerati) in relazione all'innovazione e allo sviluppo delle potenzialità e dei talenti dei giovani, fornendo opportunità di istruzione e formazione incentrate specialmente sugli aspetti seguenti:
 - a) utilizzo e adattamento di approcci innovativi nella pratica dell'animazione socioeducativa;
 - b) integrazione nell'istruzione e nella pratica dell'animazione socioeducativa delle informazioni sulle ultime tendenze di vita dei giovani;
 - c) ricorso alla cooperazione intersettoriale nella concezione di strumenti e approcci nuovi e innovativi per la pratica dell'animazione socioeducativa;
 - d) metodi in particolare per far emergere e poi per sviluppare le potenzialità e i talenti dei giovani, accrescendone l'autostima e la fiducia in sé stessi;

⁽²⁾ Per *ludicizzazione* (gamification) si intende l'applicazione dei meccanismi del gioco ad attività non ludiche per modificare il comportamento delle persone; si vedano, ad esempio, le applicazioni che contano i passi compiuti ogni giorno, attribuiscono premi e consentono il confronto con gli altri. Anche nell'animazione socioeducativa si possono attuare e applicare vari elementi dei meccanismi e delle dinamiche del gioco (cfr. Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behaviour, Bunchball, 2010).

⁽³⁾ Le *attività basate sul GPS* utilizzano dispositivi elettronici con posizionamento GPS (soprattutto smartphone) in diverse attività per supportare il movimento fisico, l'orientamento in un nuovo ambiente, lo svolgimento di diversi compiti o l'acquisizione di nuove informazioni su luoghi interessanti.

⁽⁴⁾ I *distintivi di apprendimento* sono distintivi virtuali nello spazio online che certificano i risultati conseguiti dai discenti. Quest'idea, appoggiata da alcune società tra cui Mozilla (che ha creato una piattaforma online chiamata Open badges), ben si combina con le iniziative che ruotano intorno al riconoscimento dell'apprendimento non formale nell'animazione socioeducativa.

⁽⁵⁾ Il *pensiero progettuale* (design thinking) è un approccio collaborativo, incentrato sul fattore umano, ottimistico e sperimentale, che funziona bene con i giovani perché questi ultimi diventano parte integrante del cambiamento, concependo al tempo stesso una nuova soluzione. Può essere utilizzato per (ri)concepire diversi programmi, strumenti o spazi per i giovani. (cfr. Design Thinking for Educators Toolkit, 2012).

⁽⁶⁾ Le informazioni sugli stili e le tendenze di vita dei giovani comprendono dettagli sui giovani da un punto di vista sociologico, psicologico e pedagogico, e dovrebbero rispondere a domande quali: quali sono gli interessi dei giovani? Di cosa hanno paura? Come apprendono? Come trascorrono il loro tempo libero? Come interagiscono sulle reti sociali? Come gestiscono le loro finanze?

⁽⁷⁾ A titolo di esempio si può citare un laboratorio creativo volto a creare una nuova applicazione per dispositivi mobili cui partecipino animatori socioeducativi, giovani e specialisti delle TIC.

- e) coinvolgimento dei giovani in quanto fonte di informazioni e competenze preziose, per esempio nello sviluppo delle competenze digitali;
 - f) metodi per raggiungere i giovani a rischio di marginalizzazione, utilizzando approcci innovativi e prestando particolare attenzione allo sviluppo dei loro talenti e potenzialità.
17. Incoraggiare, ove pertinente, un sostegno sostenibile, anche finanziario, alle organizzazioni che lavorano per e con i giovani, in particolare su progetti collettivi, e seguono i principi⁽⁸⁾ dell'animazione socioeducativa, in modo tale da potenziarne le capacità di innovazione.
 18. Collaborare strettamente con i rappresentanti delle autorità regionali e locali, dei forum della gioventù e delle organizzazioni di animazione socioeducativa, dei giovani e degli altri soggetti del settore giovanile, di modo che i messaggi contenuti nelle presenti conclusioni siano ampiamente integrati nella pratica a livello regionale e locale.
 19. Promuovere e sostenere spazi e opportunità in partenariato con le autorità locali, ove opportuno, allo scopo di consentire ai giovani di incontrarsi personalmente e sviluppare iniziative comuni.
 20. Prendere in considerazione la creazione di spazi flessibili e opportunità per sperimentare, procedere per tentativi ed errori, dando agli animatori socioeducativi e ai giovani la possibilità di imparare a reagire alle condizioni e agli stili di vita in rapida evoluzione nonché a gestire la complessità.

INVITANO GLI STATI MEMBRI E LA COMMISSIONE, NELL'AMBITO DELLE RISPETTIVE COMPETENZE E NEL RISPETTO DEL PRINCIPIO DI SUSSIDIARIETÀ, A

21. Prendere in considerazione la raccolta e l'analisi periodica di informazioni sulle tendenze di vita dei giovani e sostenere la diffusione dei risultati presso le pertinenti parti interessate, tra cui decisori politici a livello nazionale, regionale e locale, volontari impegnati nell'animazione socioeducativa, operatori e animatori socioeducativi.
22. Ricercare approcci innovativi attuati nella pratica dell'animazione socioeducativa, anche in altri settori pertinenti, quali istruzione e formazione, sport e cultura, servizi sociali, tecnologie dell'informazione e della comunicazione ecc. e creare possibilità di adattare gli approcci innovativi usati in altri ambiti strategici al settore dell'animazione socioeducativa nonché di condividere esempi di buone pratiche.
23. Se del caso, individuare le nuove competenze necessarie agli animatori socioeducativi ed elaborare moduli di istruzione e formazione che agevolino la loro acquisizione di nuove competenze, comprese le competenze digitali.
24. Attraverso la creazione, il monitoraggio e la valutazione delle politiche, delle strategie e delle iniziative per la gioventù a livello nazionale, regionale e locale, individuare nuovi approcci nell'animazione socioeducativa che aiutino a scoprire e sviluppare le potenzialità e i talenti di tutti i giovani.

INVITANO LA COMMISSIONE EUROPEA A

25. Effettuare analisi periodiche e inserire una sezione nella relazione sulla gioventù per fornire informazioni accurate e aggiornate sugli ultimi stili e tendenze di vita dei giovani.
26. Sostenere, sia a livello di Stati membri che all'esterno dell'UE, lo scambio di informazioni su stili e tendenze di vita dei giovani come pure di buone pratiche e di approcci innovativi attuati nell'animazione socioeducativa. Organizzare riunioni di esperti, conferenze e altre attività per l'apprendimento reciproco e prendere in considerazione il ricorso a piattaforme come la convenzione europea sull'animazione socioeducativa per promuovere approcci innovativi nel settore.
27. Fare il miglior uso possibile dei programmi dell'UE esistenti, come Erasmus+, al fine di sostenere l'attuazione di approcci innovativi nella pratica dell'animazione socioeducativa.

⁽⁸⁾ Cfr. nota 1.

ALLEGATO

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

- la comunicazione della Commissione «Europa 2020»⁽¹⁾, approvata dal Consiglio europeo, e le relative iniziative faro «Nuove competenze e occupazione»⁽²⁾, «Unione dell'innovazione»⁽³⁾ e «Agenda digitale europea»⁽⁴⁾;
- le conclusioni del Consiglio, del 30 maggio 2016, sul ruolo del settore della gioventù in un approccio integrato e intersettoriale per prevenire e combattere la radicalizzazione violenta dei giovani⁽⁵⁾;
- la risoluzione del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio il 15 dicembre 2015, su un piano di lavoro dell'Unione europea per la gioventù per il 2016-2018⁽⁶⁾;
- le conclusioni del Consiglio, del 18 maggio 2015, sul rafforzamento della cooperazione politica intersettoriale per affrontare in modo efficace le sfide socioeconomiche cui sono confrontati i giovani⁽⁷⁾;
- le conclusioni del Consiglio, del 20 maggio 2014, relative alla promozione dell'imprenditorialità giovanile per favorire l'inclusione sociale dei giovani⁽⁸⁾;
- le conclusioni del Consiglio, del 25 novembre 2013, sul miglioramento dell'inclusione sociale dei giovani che non hanno un lavoro, né seguono un percorso scolastico o formativo⁽⁹⁾;
- le conclusioni del Consiglio, del 16 maggio 2013, sul contributo di un'animazione socioeducativa di qualità allo sviluppo, al benessere e all'inclusione sociale dei giovani⁽¹⁰⁾;
- la raccomandazione del Consiglio, del 20 dicembre 2012, sulla convalida dell'apprendimento non formale e informale⁽¹¹⁾;
- le conclusioni del Consiglio, dell'11 maggio 2012, sulla promozione delle potenzialità di creatività e d'innovazione dei giovani⁽¹²⁾;
- la risoluzione del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio il 18 novembre 2010, sull'animazione socioeducativa⁽¹³⁾;
- la risoluzione del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio l'11 maggio 2010, sull'inclusione attiva dei giovani: lotta contro la disoccupazione e la povertà⁽¹⁴⁾;
- studi e dichiarazioni:
 - la relazione congiunta del Consiglio e della Commissione sull'attuazione di un quadro rinnovato di cooperazione europea in materia di gioventù per il 2015 (2010-2018)⁽¹⁵⁾;
 - la relazione del gruppo di esperti sui sistemi di qualità per l'animazione socioeducativa destinata ai giovani negli Stati membri dell'UE (2015);
 - la dichiarazione della 2ª convenzione europea sull'animazione socioeducativa (2015)⁽¹⁶⁾.

⁽¹⁾ Doc. 7110/10.

⁽²⁾ Doc.17066/10.

⁽³⁾ Doc. 14035/10.

⁽⁴⁾ Doc. 9981/10 REV 1.

⁽⁵⁾ Doc. 9640/16.

⁽⁶⁾ GU C 417 del 15.12.2015, pag. 1.

⁽⁷⁾ GU C 172 del 27.5.2015, pag. 3.

⁽⁸⁾ GU C 183 del 14.6.2014, pag. 18.

⁽⁹⁾ GU C 30 dell'1.2.2014, pag. 5.

⁽¹⁰⁾ GU C 168 del 14.6.2013, pag. 5.

⁽¹¹⁾ GU C 398 del 22.12.2012, pag. 1.

⁽¹²⁾ GU C 169 del 15.6.2012, pag. 1.

⁽¹³⁾ GU C 327 del 4.12.2010, pag. 1.

⁽¹⁴⁾ GU C 137 del 27.5.2010, pag. 1.

⁽¹⁵⁾ GU C 417 del 15.12.2015, pag. 17.

⁽¹⁶⁾ http://pjp-eu.coe.int/documents/1017981/8529155/The+2nd+European+Youth+Work+Declaration_FINAL.pdf/cc602b1d-6efc-46d9-80ec-5ca57c35eb85