

Gazzetta ufficiale

C 418

dell'Unione europea



Edizione
in lingua italiana

Comunicazioni e informazioni

60° anno

7 dicembre 2017

Sommario

II Comunicazioni

COMUNICAZIONI PROVENIENTI DALLE ISTITUZIONI, DAGLI ORGANI E DAGLI ORGANISMI
DELL'UNIONE EUROPEA

Commissione europea

2017/C 418/01	Non opposizione ad un'operazione di concentrazione notificata (Caso M.8618 — OMV/Verbund/Smatrics/E-Mobility Provider) ⁽¹⁾	1
---------------	---	---

IV Informazioni

INFORMAZIONI PROVENIENTI DALLE ISTITUZIONI, DAGLI ORGANI E DAGLI ORGANISMI
DELL'UNIONE EUROPEA

Consiglio

2017/C 418/02	Conclusioni del Consiglio sull'animazione socioeducativa intelligente	2
---------------	---	---

Commissione europea

2017/C 418/03	Tassi di cambio dell'euro	6
---------------	---------------------------------	---

IT

⁽¹⁾ Testo rilevante ai fini del SEE.

Corte dei conti

2017/C 418/04	Relazione speciale n. 19/2017 — «Procedure di importazione: le carenze del quadro normativo e un'applicazione inefficace pregiudicano gli interessi finanziari dell'UE»	7
---------------	---	---

V Avvisi

PROCEDIMENTI AMMINISTRATIVI

Ufficio europeo di selezione del personale (EPSO)

2017/C 418/05	Bando di concorsi generali	8
---------------	----------------------------------	---

II

*(Comunicazioni)*COMUNICAZIONI PROVENIENTI DALLE ISTITUZIONI, DAGLI ORGANI
E DAGLI ORGANISMI DELL'UNIONE EUROPEA

COMMISSIONE EUROPEA

Non opposizione ad un'operazione di concentrazione notificata**(Caso M.8618 — OMV/Verbund/Smatrix/E-Mobility Provider)****(Testo rilevante ai fini del SEE)**

(2017/C 418/01)

Il 30 novembre 2017 la Commissione ha deciso di non opporsi alla suddetta operazione di concentrazione notificata e di dichiararla compatibile con il mercato interno. La presente decisione si basa sull'articolo 6, paragrafo 1, lettera b) del regolamento (CE) n. 139/2004 del Consiglio ⁽¹⁾. Il testo integrale della decisione è disponibile unicamente in lingua tedesca e verrà reso pubblico dopo che gli eventuali segreti aziendali in esso contenuti saranno stati espunti. Il testo della decisione sarà disponibile:

- sul sito Internet della Commissione europea dedicato alla concorrenza, nella sezione relativa alle concentrazioni (<http://ec.europa.eu/competition/mergers/cases/>). Il sito offre varie modalità per la ricerca delle singole decisioni, tra cui indici per impresa, per numero del caso, per data e per settore,
- in formato elettronico sul sito EUR-Lex (<http://eur-lex.europa.eu/homepage.html?locale=it>) con il numero di riferimento 32017M8618. EUR-Lex è il sistema di accesso in rete al diritto comunitario.

⁽¹⁾ GUL 24 del 29.1.2004, pag. 1.

IV

(Informazioni)

INFORMAZIONI PROVENIENTI DALLE ISTITUZIONI, DAGLI ORGANI E DAGLI ORGANISMI DELL'UNIONE EUROPEA

CONSIGLIO

Conclusioni del Consiglio sull'animazione socioeducativa intelligente

(2017/C 418/02)

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 digitale ⁽¹⁾ 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;
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;

⁽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.

- 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.
-

ALLEGATO

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^o 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)
-

COMMISSIONE EUROPEA

Tassi di cambio dell'euro ⁽¹⁾

6 dicembre 2017

(2017/C 418/03)

1 euro =

Moneta	Tasso di cambio	Moneta	Tasso di cambio		
USD	dollari USA	1,1817	CAD	dollari canadesi	1,4963
JPY	yen giapponesi	132,52	HKD	dollari di Hong Kong	9,2323
DKK	corone danesi	7,4421	NZD	dollari neozelandesi	1,7141
GBP	sterline inglesi	0,88335	SGD	dollari di Singapore	1,5925
SEK	corone svedesi	9,9265	KRW	won sudcoreani	1 291,50
CHF	franchi svizzeri	1,1678	ZAR	rand sudafricani	15,9847
ISK	corone islandesi		CNY	renminbi Yuan cinese	7,8169
NOK	corone norvegesi	9,7575	HRK	kuna croata	7,5463
BGN	lev bulgari	1,9558	IDR	rupia indonesiana	16 007,31
CZK	corone ceche	25,636	MYR	ringgit malese	4,8160
HUF	fiorini ungheresi	314,45	PHP	peso filippino	59,891
PLN	zloty polacchi	4,2142	RUB	rublo russo	69,7909
RON	leu rumeni	4,6320	THB	baht thailandese	38,559
TRY	lire turche	4,5489	BRL	real brasiliano	3,8193
AUD	dollari australiani	1,5565	MXN	peso messicano	22,2030
			INR	rupia indiana	76,2430

⁽¹⁾ Fonte: tassi di cambio di riferimento pubblicati dalla Banca centrale europea.

CORTE DEI CONTI

Relazione speciale n. 19/2017

«Procedure di importazione: le carenze del quadro normativo e un'applicazione inefficace pregiudicano gli interessi finanziari dell'UE»

(2017/C 418/04)

La Corte dei conti europea informa che è stata pubblicata la relazione speciale n. 19/2017 «Procedure di importazione: le carenze del quadro normativo e un'applicazione inefficace pregiudicano gli interessi finanziari dell'UE».

La relazione è disponibile, per essere consultata o scaricata, sul sito Internet della Corte dei conti europea: <http://eca.europa.eu>

V

(Avvisi)

PROCEDIMENTI AMMINISTRATIVI

UFFICIO EUROPEO DI SELEZIONE DEL PERSONALE
(EPSO)**BANDO DI CONCORSI GENERALI**

(2017/C 418/05)

L'Ufficio europeo di selezione del personale (EPSO) organizza i seguenti concorsi generali:

EPSO/AD/354/17 – GIURISTI LINGUISTI (AD 7) DI Lingua LETTONE (LV)

EPSO/AD/355/17 — GIURISTI LINGUISTI (AD 7) DI Lingua MALTESE (MT)

Il bando di concorsi è pubblicato in 24 lingue nella *Gazzetta ufficiale dell'Unione europea* C 418 A del 7 dicembre 2017.

Per maggiori informazioni consultare il sito Internet dell'EPSO: <https://epso.europa.eu/>

ISSN 1977-0944 (edizione elettronica)
ISSN 1725-2466 (edizione cartacea)



Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea
2985 Lussemburgo
LUSSEMBURGO

IT