

IV

(Informări)

INFORMĂRI PROVENIND DE LA INSTITUȚIILE, ORGANELE ȘI ORGANISMELE
UNIUNII EUROPENE

CONSILIU

Concluziile Consiliului privind activitățile pentru tineret inteligente

(2017/C 418/02)

CONSILIUL UNIUNII EUROPENE,

IA ACT DE:

1. Contextul politic al acestei chestiuni, astfel cum este prezentat în anexa la prezentele concluzii.
2. Actualul Plan de lucru al Uniunii Europene pentru tineret pentru 2016-2018, care contribuie la abordarea provocărilor și a oportunităților erei digitale pentru politica în domeniul tineretului, pentru activitățile pentru tineret și pentru tineri.
3. Recomandările de politică ale grupului de experți privind „Riscuri, oportunități și implicații ale digitalizării pentru tineret, activitățile pentru tineret și politicile referitoare la acesta”.

RECUNOSCÂND CĂ:

4. Mijloacele de comunicare și tehnologiile digitale fac parte din viața de zi cu zi într-o măsură din ce în ce mai mare și reprezintă unul dintre pilonii de susținere ai inovării și ai dezvoltării în societate. Este evident că tinerii reprezintă unul dintre catalizatorii schimbării societății și acest lucru se datorează, printre altele, faptului că aceștia adoptă în mod activ mijloacele de comunicare și tehnologiile digitale.
5. Evoluțiile tehnologice deschid un potențial extraordinar pentru capacitatea tinerilor prin asigurarea accesului la informații și prin îmbogățirea oportunităților de a-și dezvolta propriile capacități și competențe, oferind oportunități de conectivitate și interacțiune cu alte persoane, dar și de a-și exprima propriile opinii, de a face dovadă de creativitate și de împlinire personală pe planul drepturilor de care se bucură și al cetățeniei active.
6. O mai bună integrare a evoluțiilor tehnologice în capacitatea tinerilor este, de asemenea, importantă sub aspectul perspectivelor pe viitoarea piață a forței de muncă și al perspectivelor profesionale ale tineretului.
7. Dezvoltarea tehnologiilor facilitează soluțiile inteligente și analizele bazate pe date și inovează metodele și abordările activităților pentru tineret, sprijinind astfel planificarea, punerea în aplicare, evaluarea, vizibilitatea și transparența activităților pentru tineret și ale politicilor referitoare la acesta.
8. Realizarea potențialului pozitiv al mijloacelor de comunicare și tehnologiilor digitale depinde de un număr de condiții prealabile și de competențe. De exemplu, accesul limitat la tehnologii, la mediul digital și la sprijinul și formarea aferente accentuează și mai mult decalajul digital în societate. În ceea ce privește competențele, educația în domeniul informației și al datelor, comunicarea și colaborarea, crearea de conținut digital, siguranța și soluționarea problemelor în mediul digital sunt importante atât pentru tineri, cât și pentru cei care lucrează cu tinerii.
9. Acțiunile inteligente, informate și bine direcționate sunt importante pentru dezvoltarea competențelor relevante și a instrumentelor sigure pentru prevenirea și gestionarea riscurilor erei digitale, cum ar fi consecințele negative ale supraexpunerii la ecrane, dependența de internet, hărțuirea online, sextingul, răspândirea de știri false, propaganda, discursurile de incitare la ură, violența online și radicalizarea violentă, amenințările la adresa vieții private, incluzând utilizarea neautorizată și abuzivă a datelor și alte forme de potențiale efecte negative. Activitățile pentru tineret și politicile referitoare la acesta pot avea un rol esențial în sensibilizarea tinerilor și îmbunătățirea competențelor acestora, în special a acelor cu oportunități reduse, a familiilor acestora, a lucrătorilor de tineret, a liderilor de tineret și ale altor părți interesate care sprijină tineretul.

10. Era digitală aduce cu sine o serie complexă de provocări și de oportunități diferite. Aceasta reprezintă un fenomen al societății, care necesită în continuare găsirea și dezvoltarea unor răspunsuri adecvate. Pentru a sprijini și a aduce o valoare adăugată activităților din domeniul activităților pentru tineret din statele membre la nivel local și național, cooperarea în domeniul tineretului în Uniunea Europeană și, în mod special, schimbul de bune practici sunt esențiale.

ÎNȚELEGÂND:

11. „Activitățile pentru tineret inteligente” ca o dezvoltare inovativă a activităților pentru tineret care cuprinde practica activităților digitale pentru tineret ⁽¹⁾ și include o componentă de cercetare, de calitate și de politică.

SUBLINIAZĂ URMĂTOARELE ASPECTE:

12. Activitățile pentru tineret inteligente au obiectivul de a explora interacțiunile tinerilor și activităților pentru tineret cu mijloacele de comunicare și tehnologiile digitale pentru a sprijini și spori oportunitățile pozitive create de aceste interacțiuni.

13. Activitățile pentru tineret inteligente se bazează pe etică, pe principii existente, pe cunoștințe, practici, metode și alte atuuri ale activităților pentru tineret și exploatează pe deplin potențialul evoluțiilor tehnologice în societatea digitală.

14. Activitățile pentru tineret inteligente implică folosirea și abordarea mijloacelor de comunicare și tehnologiilor digitale pentru:

- (a) îmbogățirea oportunităților tuturor tinerilor pentru acces la informații, la activități pentru tineret, pentru participare, pentru învățarea nonformală și informală, prin folosirea de noi spații și formate pentru activitățile pentru tineret în moduri semnificative;
- (b) sprijinirea motivației, a capacităților și a dezvoltării competențelor lucrătorilor de tineret și ale liderilor de tineret pentru a reuși să dezvolte și să pună în aplicare activități pentru tineret inteligente;
- (c) crearea unei mai bune înțelegeri a tineretului și a activităților pentru tineret și sprijinirea calității activităților și politicilor pentru tineret printr-o utilizare mai eficientă a evoluțiilor bazate pe date și a tehnologiilor pentru analizarea datelor.

15. Activitățile pentru tineret inteligente se bazează pe nevoile tinerilor, ale lucrătorilor de tineret, ale liderilor de tineret și ale altor părți interesate care sprijină tineretul. Acestea țin seama și de contextul mai larg al societății, inclusiv globalizarea, colaborarea în rețea, soluțiile electronice, printre altele, oferind oportunități de a experimenta, a reflecta și a învăța din aceste experiențe.

16. Dezvoltarea activităților pentru tineret inteligente ar trebui bazată pe implicarea activă a tinerilor, permițându-le să își pună în practică competențele digitale deja existente și să dezvolte competențe noi, beneficiind în același timp de sprijin reciproc *inter pares*.

17. Activitățile pentru tineret inteligente trebuie să respecte viața privată și siguranța tuturor tinerilor și să le protejeze drepturile.

INVITĂ STATELE MEMBRE ȘI COMISIA, ÎN CADRUL SFERELOR LOR DE COMPETENȚĂ RESPECTIVE:

18. Să creeze condițiile necesare pentru activitățile pentru tineret inteligente inclusiv, după caz:

- (a) dezvoltarea și punerea în aplicare a activităților pentru tineret inteligente în activitățile pentru tineret și în obiectivele de politică în domeniul tineretului, în instrumente financiare și strategice;
- (b) cartografierea și abordarea decalajului digital și ale inegalităților de acces la evoluțiile tehnologice din perspectiva tinerilor, în special a celor cu oportunități mai reduse, a lucrătorilor de tineret, a liderilor de tineret și a altor părți interesate care sprijină tineretul;

⁽¹⁾ Grupul de experți privind „Riscuri, oportunități și implicații ale digitalizării pentru tineret, activitățile pentru tineret și politicile referitoare la acesta”: Activitățile digitale pentru tineret se referă la utilizarea proactivă și abordarea mijloacelor de comunicare și tehnologiei digitale în activitățile pentru tineret. Activitățile digitale pentru tineret nu sunt o metodă pentru activitățile pentru tineret – acestea pot fi incluse în orice tip de activitate (activități pentru tineret deschise, informații și consiliere pentru tineret, cluburi pentru tineri, activitățile la distanță pentru tineret, și așa mai departe). Activitățile digitale pentru tineret au aceleași obiective ca și activitățile pentru tineret în general, iar folosirea mijloacelor de comunicare și tehnologiilor digitale în activitățile pentru tineret ar trebui să sprijine întotdeauna aceste obiective. Activitățile digitale pentru tineret pot avea loc atât în persoană, cât și online, sau într-o combinație a acestor două situații. Mijloacele de comunicare și tehnologiile digitale pot fi un instrument, o activitate sau un conținut în activitățile pentru tineret.

- (c) sprijinirea dezvoltării competențelor relevante pentru activitățile pentru tineret inteligente ale tinerilor, ale lucrătorilor de tineret, ale liderilor de tineret și ale altor părți interesate care sprijină tineretul, inclusiv:
- privind chestiuni cum ar fi educația în domeniul informației și al datelor, comunicarea și colaborarea prin intermediul mijloacelor de comunicare și tehnologiilor digitale, siguranța în mediul digital, printre altele;
 - prin diverse abordări de predare și învățare în toate formatele și la toate nivelurile posibile, de exemplu, prin includerea activităților pentru tineret inteligente în programele de formare relevante, în standardele și orientările profesionale pentru activitățile pentru tineret, printre altele;
- (d) schimbul de exemple de bune practici în folosirea mijloacelor de comunicare și tehnologiilor digitale.
19. Să promoveze infrastructuri digitale care să îmbunătățească conectivitatea și parteneriatele transsectoriale, inclusiv cu domeniile educației, inovării, cercetării și dezvoltării, cu întreprinderile nou-înființate și sectorul de afaceri în general. În același timp, ar trebui urmărite sinergiile cu Strategia privind piața unică digitală, cu strategiile de cercetare și inovare pentru specializare inteligentă, cu structurile existente, cu serviciile și programele publice și private, precum Erasmus+ și Orizont 2020.
20. Să continue să colaboreze pentru a se asigura că se va acționa pe baza acestor concluzii în contextul lucrărilor în curs de desfășurare privind perspectivele strategice pentru cooperarea europeană în domeniul tineretului pentru perioada de după 2018.
21. Să organizeze un eveniment internațional pentru a explora în continuare perspectivele activităților pentru tineret inteligente între statele membre interesate în perioada 2017-2018.
-

ANEXĂ

În cadrul adoptării prezentelor concluzii, Consiliul reamintește în special următoarele:

1. Comunicarea Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor intitulată „O strategie privind piața unică digitală pentru Europa” (2015)
 2. Comunicarea Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor intitulată „O nouă agendă pentru competențe în Europa – Să consolidăm împreună capitalul uman, capacitatea de inserție profesională și competitivitatea (2016)
 3. Comunicarea Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor – Strategia europeană pentru un internet mai bun pentru copii (2012)
 4. Concluziile Consiliului și ale reprezentanților guvernelor statelor membre, reuniți în cadrul Consiliului, privind promovarea unor noi abordări în domeniul activităților pentru tineret în vederea descoperirii și dezvoltării potențialului tinerilor (2016/C 467/03)
 5. Concluziile Consiliului privind maximizarea potențialului politicii pentru tineret în realizarea obiectivelor Strategiei Europa 2020 (2013/C 224/02)
 6. Concluziile Consiliului privind perspectivele strategice pentru cooperarea europeană în domeniul tineretului pentru perioada de după 2018 (8035/17)
 7. Declarația cu privire la promovarea cetățeniei și a valorilor comune ale libertății, toleranței și nediscriminării prin educație (2015). Paris, 17.3.2015
 8. Declarația celei de a doua Convenții europene privind activitățile pentru tineret „Aducerea unei schimbări majore”, 27-30.4.2015, Bruxelles
 9. Parteneriatul pentru tineret UE-CoE – Simpozion pe tema participării tinerilor într-o lume digitalizată, Budapesta, Ungaria, 14-16 septembrie 2015, mesajele principale ale participanților
 10. Copiii online (*EU Kids Online*). Rețea de cercetare multinațională
 11. Comisia Europeană (2017). DigComp 2.1: Cadrul european al competențelor digitale pentru cetățeni cu opt niveluri de competență și exemple de utilizare
 12. Comisia Europeană (2016). Coaliția pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital
 13. Comisia Europeană (2017). Raportul privind progresele înregistrate în sectorul digital în Europa
 14. Comisia Europeană (2017). Cartea albă privind viitorul Europei. Reflecții și scenarii pentru UE-27 până în 2025 1.3.2017. COM(2017) 2025 final
 15. Grupul de experți privind „Riscuri, oportunități și implicații ale digitalizării pentru tineret, activitățile pentru tineret și politicile referitoare la acesta” (2017). Mandat și recomandări politice privind dezvoltarea activităților digitale pentru tineret
 16. Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului privind competențele cheie pentru învățarea pe toată durata vieții (2006/962/EC)
 17. Rezoluția Consiliului și a reprezentanților guvernelor statelor membre, reuniți în cadrul Consiliului, privind activitățile pentru tineret (2010/C 327/01)
 18. Rezoluția Consiliului și a reprezentanților guvernelor statelor membre, reuniți în cadrul Consiliului, privind un plan de lucru al Uniunii Europene pentru tineret pentru perioada 2016-2018 (2015/C 417/01)
 19. Recomandarea CM/Rec(2017)4 a Comitetului de miniștri adresată statelor membre privind activitățile pentru tineret
 20. Platforma privind specializarea inteligentă (Comisia Europeană)
-