

Brusel 27. listopadu 2019
(OR. en)

13935/19

JEUN 129
EDUC 445
SPORT 97
EMPL 558
SOC 737
DIGIT 164
SUSTDEV 160

VÝSLEDEK JEDNÁNÍ

Odesílatel:	Generální sekretariát Rady
Příjemce:	Delegace
Č. předchozího dokumentu:	ST 12681/19 +COR1
Předmět:	Závěry Rady a zástupců vlád členských států, zasedajících v Radě, o digitální práci s mládeží

Delegace naleznou v příloze závěry o digitální práci s mládeží ve znění přijatém Radou Evropské unie a zástupci vlád členských států zasedajícími v Radě pro vzdělávání, mládež, kulturu a sport ve dnech 21. a 22. listopadu 2019.

Digitální práce s mládeží

– Závěry Rady a zástupců vlád členských států, zasedajících v Radě –

RADA EVROPSKÉ UNIE A ZÁSTUPCI VLÁD ČLENSKÝCH STÁTŮ, ZASEDAJÍCÍ V RADĚ,

UZNÁVAJÍCE, ŽE

1. Závěry Rady o inteligentní práci s mládeží přispívají k inovativnímu rozvoji práce s mládeží v Evropě a činnost v této oblasti by měla být dále posilována.
2. Digitální gramotnost a další dovednosti 21. století mají klíčový význam pro nezávislost, sociální začlenění, zaměstnatelnost a každodenní život mladých lidí. Mladí lidé disponují rozmanitými kompetencemi, které jim umožňují působit v digitalizovaném prostředí. Všichni mladí lidé však při své budoucí práci i v každodenním životě budou potřebovat aktivní, flexibilní a kritický přístup k digitálním technologiím.
3. Digitální propast je třeba překlenout¹. Všichni mladí lidé by bez ohledu na svůj původ měli mít rovné příležitosti ke zdokonalování svých digitálních kompetencí².
4. Digitální práce s mládeží může přispět k dosažení evropských cílů v oblasti mládeže³.
5. Je třeba řešit rozdíly mezi muži a ženami v oblasti digitálních kompetencí a v účasti na digitálních činnostech, jakož i stereotypy související s používáním digitálních technologií.

¹ Pojem „digitální propast“ výslovně zahrnuje přístup k informačním a komunikačním technologiím, jakož i související dovednosti, které jsou nezbytné pro účast na fungování informační společnosti.

² „Digitální propast“ lze klasifikovat podle pohlaví, věku, vzdělání, příjmu, sociálních skupin nebo zeměpisné polohy.

³ Příloha 3 strategie EU pro mládež 2019–2021.

6. Práce s mládeží vykazuje značný potenciál, pokud jde o možnosti zkušenostního učení v neformálním prostředí a zapojení mladých lidí do činností zaměřených na posílení jejich digitálních kompetencí a mediální gramotnosti. Práce s mládeží může být rovněž způsobem, jak zapojit mladé lidi, u nichž hrozí, že budou v digitalizované společnosti opomíjeni.
7. Přístupy práce s mládeží, její cíle, zásady a profesní hranice by měly být posuzovány v kontextu digitalizace a z téhož hlediska by měl být hodnocen i jejich dopad.
8. Práce s mládeží posiluje postavení mladých lidí, kteří pak mohou v digitální společnosti působit aktivně a kreativně, mohou činit informovaná a odůvodněná rozhodnutí a převzít odpovědnost za svou digitální identitu a kontrolu nad ní. Práce s mládeží může rovněž pomoci mladým lidem čelit on-line rizikům spojeným s chováním, obsahem, kontaktem a komercializací⁴, včetně nenávistných projevů, kyberšikany, dezinformací a propagandy.
9. Digitalizace práce s mládeží je často chápána jako využívání sociálních médií. Rychle se však objevují nové digitální technologie. Například umělá inteligence, virtuální realita, robotika a technologie blockchain ovlivňují naše společnosti nad rámec pouhé komunikace. Základní digitální kompetence jsou nezbytné, avšak důležité jsou rovněž konkrétní digitální kompetence, jež zvyšují zaměstnatelnost mladých lidí. Práce s mládeží by měla být schopna řešit výzvy související se sblížením digitálního a fyzického prostředí a využívat příležitostí, které digitální transformace nabízí, a zároveň čelit výzvám v oblasti služeb.
10. Práce s mládeží je v posledních letech rovněž ovlivňována rychlým pokrokem v oblasti digitálních médií a technologií. Značný počet pracovníků s mládeží však postrádá digitální kompetence a znalosti pro nejlepší možné využití digitálních technologií při realizaci vysoce kvalitní práce s mládeží, a to z finančních, strukturálních, materiálních nebo administrativních důvodů.

⁴ <https://www.childnet.com/ufiles/Supporting-Young-People-Online.pdf>

11. Mnohým dokumentům týkajícím se politiky v oblasti mládeže schází pohled do budoucna, jenž by bral v úvahu způsoby, kterými bude digitalizace ovlivňovat společnost, mladé lidi a práci s mládeží. Řada strategií rovněž postrádá holistický přístup k rozvoji práce s mládeží v digitálním věku,

VYZÝVAJÍ ČLENSKÉ STÁTY, ABY V SOULADU SE ZÁSADOU SUBSIDIARITY A NA PŘÍSLUŠNÝCH ÚROVNÍCH

12. podporovaly a rozvíjely politiky a strategie v oblasti mládeže, které usilují o proaktivní přístup, pokud jde o technologický rozvoj a digitalizaci. Při navrhování politik, které ovlivňují životy mladých lidí, by měl být zohledňován a posuzován dopad digitalizace na společnost, včetně postupů a služeb v oblasti práce s mládeží. Za tímto účelem by měla být posílena meziodvětvová spolupráce mezi příslušnými oblastmi politik a zúčastněnými stranami;

13. ve vhodných případech do svých strategií pro mládež nebo jiných příslušných plánů politik zahrnuly jasné cíle a konkrétní kroky pro rozvoj a provádění digitální práce s mládeží a pro hodnocení jejího dopadu na mladé lidi a na práci s mládeží. Tyto cíle by měly být založeny na poznatcích, důkazech a údajích týkajících se digitálních kompetencí mladých lidí a na potřebách, pokud jde o služby v oblasti práce s mládeží;

14. podporovaly pracovníky s mládeží a organizace mládeže v tom, aby při rozvoji svých digitálních činností a služeb v souladu se svými specifickými zájmy a potřebami uvedené cíle plnili a aby v zájmu dosažení výsledků práce s mládeží včetně digitální práce s mládeží používali inovativní metodiku;

15. v příslušných případech zvážily experimentální a inovativní přístupy a nové modely spolupráce za účelem zajišťování činností a služeb v oblasti digitální práce s mládeží;

16. dle potřeby investovaly do budování digitálních kapacit pracovníků s mládeží, organizací mládeže a organizací pro práci s mládeží a vypracovaly příslušné pokyny. Digitální práce s mládeží by mohla být začleněna jak do profesních vzdělávacích programů pro pracovníky s mládeží, tak i do odborné přípravy dobrovolníků a mohla by být i součástí dalšího vzdělávání a odborné přípravy pracovníků v oblasti mládeže;
17. podporovaly pracovníky s mládeží a mladé lidi v tom, aby si zvyšovali a zlepšovali digitální kompetence v procesu vzájemného učení;
18. propagovaly používání již existujících materiálů⁵ se zaměřením na digitální práci s mládeží a vyvíjely pro pracovníky s mládeží materiály nové spolu s příslušnou novou odbornou přípravou, a to mimo jiné za využití seznamu potřeb v oblasti odborné přípravy, jež vypracovala skupina odborníků⁶ sestavená v rámci pracovního plánu Evropské unie v oblasti mládeže na období let 2016–2018. Kromě toho aby organizovaly odbornou přípravu věnovanou strategickému rozvoji digitální práce s mládeží;
19. vytvářely prostor a podmínky pro experimentování v oblasti vývoje digitálních nástrojů a služeb pro práci s mládeží a aby v rámci rozvoje úspěšných postupů digitální práce s mládeží a sdílení zkušeností sdružovaly práci s mládeží, výzkum v oblasti mládeže a odvětví informačních a komunikačních technologií;
20. poskytovaly mladým lidem příležitosti k používání a zlepšování digitálních kompetencí v různých kontextech práce s mládeží, a to včetně klíčových oblastí digitálních kompetencí vymezených v dokumentu DigComp 2.1: Rámec digitálních kompetencí, tedy včetně informační a datové gramotnosti, komunikace a spolupráce, tvorby obsahu, bezpečnosti a řešení problémů. Způsoby učení mohou zahrnovat zkušenostní učení, reverzní mentoring a mezigenerační spolupráci;

⁵ Např. soubor nástrojů pro odbornou přípravu a práci s mládeží sítě Salto, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>.

⁶ Doporučení skupiny odborníků pro rizika, příležitosti a důsledky digitalizace pro mládež, práci s mládeží a politiku v oblasti mládeže k potřebám odborné přípravy zahrnují tyto oblasti: 1. Digitalizace společnosti, 2. Plánování, navrhování a hodnocení digitální práce s mládeží, 3. Informační a datová gramotnost, 4. Komunikace, 5. Digitální tvořivost, 6. Bezpečnost a 7. Posuzování a hodnocení (<https://publications.europa.eu/s/fouj>).

21. posilovaly postavení mladých lidí včetně těch, kteří se cítí ignorováni nebo mají omezené příležitosti, umožnily jim tak aktivní účast na demokratických rozhodovacích procesech, mimo jiné na dialogu EU s mládeží, a aby je za tímto účelem zapojovaly do inovativních a alternativních forem demokratické účasti;
22. zohlednily všechny překážky, včetně všech forem diskriminace a genderových stereotypů, které by mohly negativně ovlivnit příležitosti a motivaci mladých lidí osvojovat si digitální kompetence v průběhu svého vzdělávání, odborné přípravy a profesní dráhy a volit si vědecké, technologické, umělecké, inženýrské a matematické obory pro své studium i kariéru;
23. posílily úlohu práce s mládeží, pokud jde o podporu kreativního využívání technologií mladými lidmi, a poskytovaly mladým lidem dovednosti, díky nimž budou z technologického hlediska kritickými spotřebiteli i aktivními tvůrci;
24. podporovaly lepší přístup mladých lidí ke službám v oblasti práce s mládeží prostřednictvím digitálních technologií, zejména mladých lidí, kteří mají méně příležitostí, a těch, kteří žijí ve venkovských a odlehlých oblastech, nebo v případech, kdy není možný osobní přístup;

VYZÝVAJÍ ČLENSKÉ STÁTY A KOMISI, ABY V RÁMCI SVÝCH PŘÍSLUŠNÝCH PRAVOMOCÍ

25. vybízely k výměnám osvědčených postupů, pokud jde o provádění a vývoj digitálních strategií, mimo jiné aby využívaly příležitostí nabízených programem Erasmus+ a dalšími příslušnými nástroji financování EU;
26. podporovaly a používaly stávající digitální i fyzické platformy pro činnosti vzájemného učení o uplatňování digitálních technologií při práci s mládeží jakožto nástroje, činnosti nebo obsahu;

27. organizovaly akce zaměřené na mladé lidi, pracovníky s mládeží, odborníky, výzkumné pracovníky a pracovníky z odvětví IKT, kteří budou moci společně realizovat inovace v podobě nových způsobů a přístupů využívání technologií při práci s mládeží;
 28. podněcovaly a podporovaly celoevropský výzkum v zájmu lepšího poznání dopadů digitalizace na mladé lidi a na práci s mládeží;
 29. zvyšovaly digitální kompetence prostřednictvím neformálního učení a odborné přípravy, a to se zřetelem k procesu aktualizace akčního plánu digitálního vzdělávání, jenž by měl být rozšířen i na práci s mládeží.
-

A. Referenční dokumenty

Při přijímání těchto závěrů Rada bere na vědomí zejména tyto dokumenty:

1. Závěry Rady o inteligentní práci s mládeží (2017/C 418/02).
2. Závěry Rady o ochraně dětí v digitálním světě (Úř. věst. C 372, 20.12.2011, s.15–18).
3. Skupina odborníků pro rizika, příležitosti a důsledky digitalizace pro mládež, práci s mládeží a politiku v oblasti mládeže, sestavená v rámci pracovního plánu Evropské unie v oblasti mládeže na období let 2016–2018: Rozvoj digitální práce s mládeží – politická doporučení a potřeby v oblasti odborné přípravy (2017). Evropská komise: DigComp 2.1:
4. Rámec digitálních kompetencí pro občany s osmi znalostními úrovněmi a příklady použití (2017)
5. Sdělení Komise o akčním plánu digitálního vzdělávání COM(2018) 22 final.
6. Sdělení Komise o evropské strategii pro internet lépe uzpůsobený dětem (COM/2012/0196 final).
7. Evropská komise. Studie o dopadu internetu a sociálních médií na účast mládeže a práci s mládeží (2018).
8. Usnesení Rady Evropské unie a zástupců vlád členských států, zasedajících v Radě, o rámci evropské spolupráce v oblasti mládeže: strategie Evropské unie pro mládež na období let 2019–2027 (2018/C 456/01).
9. Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/679 ze dne 27. dubna 2016 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES (obecné nařízení o ochraně osobních údajů – GDPR) (Úř. věst. L 119, 4.5.2016, s. 1–88).

10. Doporučení Rady o klíčových kompetencích pro celoživotní učení (2018/C 189/01).
11. Zpráva Evropského institutu pro rovnost žen a mužů (EIGE): Rovnost žen a mužů a mládež: příležitosti a rizika plynoucí z digitalizace (14348/18 ADD 2).
12. Screenageři: Použití informačních a komunikačních technologií a digitálních a sociálních médií v práci s mládeží. Přehled výsledků výzkumu z Rakouska, Dánska, Finska, Severního Irsku a Irské republiky (2016).
13. Partnerství pro mládež EU – Rada Evropy, zpráva ze symposia: Vytváření souvislostí: Mladí lidé, sociální začlenění a digitalizace (Tallin 26.–28. června 2018).

B. Definice

Pro účely těchto závěrů Rady se použijí tyto definice:

- „Digitální kompetence“ obnášejí sebejisté, kritické a odpovědné používání digitálních technologií a interakce s nimi při výuce, v práci a při účasti na dění ve společnosti. Zahrnují [...] informační a datovou gramotnost, komunikaci a spolupráci, mediální gramotnost, tvorbu digitálního obsahu (včetně programování), bezpečnost (včetně schopnosti snadno se pohybovat v digitálním prostředí a kompetencí souvisejících s kybernetickou bezpečností), otázky související s duševním vlastnictvím, [...] řešení problémů a kritické myšlení. (zdroj: Doporučení Rady o klíčových kompetencích pro celoživotní učení (2018/C 189/01))
- „Digitální práce s mládeží“ se rozumí proaktivní využívání nebo zohledňování digitálních médií a technologií při práci s mládeží. Digitální média a technologie mohou být nástrojem, činností nebo obsahem práce s mládeží. Digitální práce s mládeží není metodou práce s mládeží. Digitální práce s mládeží může být zahrnuta do jakéhokoli formátu práce s mládeží a sleduje tytéž cíle jako práce s mládeží obecně. Digitální práce s mládeží může probíhat v rámci osobního kontaktu i prostřednictvím internetu nebo může kombinovat obojí. Digitální práce s mládeží se opírá o tutéž etiku, hodnoty a zásady jako práce s mládeží. (zdroj: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- „Digitální propastí“ se rozumí rozdíl mezi osobami, které mají přístup k internetu a jsou schopny využívat nové služby, které jsou na internetu nabízeny, a osobami, které jsou z těchto služeb vyloučeny. Účast občanů a podniků na fungování informační společnosti se v podstatě odvíjí především od přístupu k informačním a komunikačním technologiím, tedy od dostupnosti elektronických zařízení, jako jsou počítače, a internetových připojení. Pojem digitální propast přístup k informačním a komunikačním technologiím výslovně zahrnuje, stejně jako i související dovednosti, které jsou pro účast na fungování informační společnosti nezbytné. Digitální propast lze klasifikovat podle kritérií, která popisují rozdíl v účasti podle pohlaví, věku, vzdělání, příjmu, sociálních skupin nebo zeměpisné polohy. (zdroj: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)
-