

V Bruseli 3. októbra 2019  
(OR. en)

12681/19

JEUN 104  
EDUC 399  
SPORT 77  
EMPL 493  
SOC 649  
DIGIT 150  
SUSTDEV 136

## POZNÁMKA

---

Od: Generálny sekretariát Rady  
Komu: Výbor stálych predstaviteľov/Rada

---

Č. predch. dok.: 11679/19

---

Predmet: Návrh záverov Rady a zástupcov vlád členských štátov zasadajúcich v Rade o digitálnej práci s mládežou  
– prijatie

---

Delegáciám v prílohe zasielame znenie návrhu záverov o digitálnej práci s mládežou, na ktorom sa dohodla pracovná skupina pre mládež (YWP) na zasadnutí 30. septembra 2019.

Výbor stálych predstaviteľov sa preto vyzýva, aby potvrdil dohodu, ktorú dosiahla pracovná skupina o pripojenom znení, a aby ho postúpil Rade (EYCS 21. – 22. novembra 2019) na prijatie a následné uverejnenie v úradnom vestníku EÚ.

## **Digitálna práca s mládežou**

### **– návrh záverov Rady a zástupcov vlád členských štátov zasadajúcich v Rade**

RADA EURÓPSKEJ ÚNIE A ZÁSTUPCOVIA VLÁD ČLENSKÝCH ŠTÁTOV  
ZASADAJÚCICH V RADE

*UZNÁVAJÚC, ŽE:*

1. Závery Rady o inteligentnej práci s mládežou prispievajú k inovačnému rozvoju práce s mládežou v Európe, pričom by sa malo v tomto smere vyvinúť väčšie úsilie.
2. Digitálna gramotnosť a ďalšie zručnosti 21. storočia zohrávajú kľúčovú úlohu pri nezávislosti mladých ľudí, ich sociálnom začlenení, zamestnateľnosti a každodennom živote. Mladí ľudia majú rozmanité kompetencie, vďaka ktorým môžu pôsobiť v digitalizovanom prostredí. Všetci mladí ľudia však budú vo svojej budúcej práci a každodennom živote potrebovať svižný, pružný a kritický prístup k digitálnym technológiám.
3. Digitálnu priepasť je potrebné preklenúť<sup>1</sup>. Všetci mladí ľudia by bez ohľadu na svoj pôvod mali mať rovnaké príležitosti na to, aby si zlepšili digitálne kompetencie<sup>2</sup>.
4. Digitálna práca s mládežou môže pomôcť dosiahnuť európske ciele v oblasti mládeže<sup>3</sup>.
5. Potrebné je riešiť problematiku nerovností v digitálnych kompetenciách a v zapojení sa do digitálnych činností, tak ako sa treba zaoberať stereotypmi súvisiacimi s využívaním digitálnych technológií.

---

<sup>1</sup> „Digitálna priepasť“ výslovne zahŕňa prístup k IKT, ako aj súvisiace zručnosti, ktoré sú potrebné na začlenenie do informačnej spoločnosti.

<sup>2</sup> „Digitálnu priepasť“ možno identifikovať podľa pohlavia, veku, vzdelania, príjmu, sociálnych skupín alebo zemepisnej polohy.

<sup>3</sup> Príloha 3 k stratégii EÚ pre mládež na roky 2019 – 2027.

6. Práca s mládežou má veľký potenciál umožniť skúsenostné učenie sa v neformálnom prostredí a zapájať mladých ľudí do činností zameraných na posilnenie digitálnych kompetencií a mediálnej gramotnosti. Do práce s mládežou tiež možno zapájať mladých, ktorým hrozí zaostávanie v digitalizovanej spoločnosti.
7. V kontexte digitalizácie by sa mali zväžiť prístupy, ciele, zásady a profesionálne hranice práce s mládežou a v tejto súvislosti by sa mal posúdiť ich vplyv.
8. Práca s mládežou dáva mladým ľuďom odvalu, aby boli v digitálnej spoločnosti aktívni a tvoriví, aby prijímali informované a odôvodnené rozhodnutia a aby prevzali zodpovednosť a kontrolu za svoju digitálnu identitu. Práca s mládežou môže tiež pomôcť mladým ľuďom čeliť online rizikám týkajúcim sa správania, obsahu, kontaktov a komercializácie<sup>4</sup> vrátane nenávisťných prejavov, kybernetickej šikany, dezinformácií a propagandy.
9. Digitalizácia práce s mládežou sa často chápe ako využívanie sociálnych médií. Rýchlo sa však objavujú nové digitálne technológie. Umelá inteligencia, virtuálna realita, robotika a technológia blockchain, okrem iných, ovplyvňujú naše spoločnosti nad rámec oblasti komunikácie. Nielen že sú potrebné základné digitálne kompetencie, dôležité sú tiež osobitné digitálne kompetencie zvyšujúce zamestnateľnosť mladých ľudí. Prácou s mládežou by sa mali riešiť výzvy v rámci konvergencie medzi digitálnym a fyzickým prostredím a využívať príležitosti, ktoré ponúka digitálna transformácia, pričom sa zároveň čelí problémom, pokiaľ ide o služby.
10. Prácu s mládežou ovplyvnil v posledných rokoch aj rýchly pokrok v oblasti digitálnych médií a technológií. Značný počet pracovníkov s mládežou však nemá dostatočné digitálne zručnosti a znalosti na to, aby čo najlepšie využívali digitálne technológie pri poskytovaní kvalitnej práce s mládežou z finančných, štrukturálnych, materiálnych alebo administratívnych dôvodov.

---

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

11. V mnohých dokumentoch, ktoré sa týkajú politiky v oblasti mládeže, absentuje predvídavosť, pokiaľ ide o to, akými spôsobmi ovplyvní digitalizácia spoločnosť, mladých ľudí a prácu s mládežou. Rovnako mnohým stratégiám chýba holistický prístup k rozvoju práce s mládežou v digitálnom veku.

*VYZÝVAJÚ ČLENSKÉ ŠTÁTY, ABY V SÚLADE SO ZÁSADOU SUBSIDIARITY A NA PRIMERANÝCH ÚROVNIACH*

12. Podporovali a rozvíjali politiky a stratégie pre mládež, ktoré sa snažia byť proaktívne, pokiaľ ide o technologický rozvoj a digitalizáciu. Pri navrhovaní politik, ktoré ovplyvňujú životy mladých ľudí, by sa mal zohľadniť a posúdiť dosah digitalizácie na spoločnosti vrátane postupov a služieb v oblasti práce s mládežou. Na tento účel by sa mala zintenzívniť medziodvetvová spolupráca medzi príslušnými oblasťami politik a zainteresovanými stranami.

13. V prípade potreby zahrnuli do svojich stratégií pre mládež alebo do iných relevantných politických plánov jasné ciele a konkrétne kroky na rozvoj a realizáciu digitálnej práce s mládežou a na posúdenie jej vplyvu na mladých ľudí a prácu s mládežou. Tieto ciele by mali byť založené na znalostiach, dôkazoch a údajoch týkajúcich sa digitálnych kompetencií mladých ľudí a na potrebách služieb pre mládež.

14. Podporovali prácu s mládežou a podnecovali mládežnícke organizácie, aby sledovali tieto ciele a zároveň rozvíjali digitálne činnosti a služby v súlade so svojimi osobitnými záujmami a potrebami, a aby využívali inovatívne metodiky na podporu dosahovania výsledkov práce s mládežou, a to aj prostredníctvom digitálnej práce s mládežou.

15. V prípade potreby zvažili experimentálne a inovačné prístupy a nové modely spolupráce na poskytovanie digitálnych pracovných činností a služieb pre mladých ľudí.

16. Podľa potreby investovali do usmernení pre budovanie digitálnej kapacity medzi pracovníkmi s mládežou, mládežníckymi organizáciami a organizáciami, ktoré pracujú s mládežou, a aby tieto usmernenia aj stanovovali. Digitálna práca s mládežou by sa mohla zakotviť do odborných osnov pre pracovníkov s mládežou a do odbornej prípravy dobrovoľníkov a začleniť do ďalšieho vzdelávania a odbornej prípravy pracovníkov s mládežou.
17. Nabádali pracovníkov s mládežou a mladých ľudí, aby si zvyšovali a zlepšovali digitálne kompetencie v procese spoločného učenia sa.
18. Podporovali používanie existujúcich materiálov<sup>5</sup> a pripravovali nové digitálne materiály pre mládež a odbornú prípravu pre pracovníkov s mládežou, pričom by okrem iného využívali zoznam potrieb odbornej prípravy navrhnutý expertnou skupinou<sup>6</sup> zriadenou v rámci pracovného plánu Európskej únie pre mládež na roky 2016 – 2018. Okrem toho organizovali odbornú prípravu zameranú na strategický rozvoj digitálnej práce s mládežou.
19. Vytvorili priestor a podmienky na experimentovanie zamerané na rozvoj digitálnych nástrojov a služieb pri práci s mládežou a na zosúladenie práce s mládežou, výskumu v oblasti mládeže a odvetvia IKT pri rozvíjaní úspešných postupov v oblasti digitálnej práce s mládežou a výmene skúseností.
20. Poskytovali mladým ľuďom príležitosti na využívanie a zvyšovanie digitálnych kompetencií v rôznych prostrediach práce s mládežou vrátane kľúčových oblastí digitálnej kompetencie uvedených v rámci digitálnych kompetencií DigComp 2.1: informačná a dátová gramotnosť; komunikácia a spolupráca; tvorba obsahu; bezpečnosť a riešenie problémov. Spôsoby vzdelávania môžu zahŕňať skúsenostné učenie sa, spätné mentorské pôsobenie a spoluprácu medzi generáciami.

---

<sup>5</sup> Napr. súbor nástrojov odbornej prípravy a práce s mládežou, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>.

<sup>6</sup> Potreby odbornej prípravy vymedzené skupinou expertov na tému „Riziká, príležitosti a dôsledky digitalizácie pre mládež, prácu s mládežou a politiku v oblasti mládeže“ obsahujú kapitoly 1. Digitalizácia spoločnosti 2. Plánovanie, tvorba a hodnotenie digitálnej práce s mládežou 3. Informačná a dátová gramotnosť 4. Komunikácia 5. Digitálna tvorivosť 6. Bezpečnosť a 7. Úvahy a hodnotenie (<https://publications.europa.eu/s/fouj>).

21. Posilnili postavenie mladých ľudí, aby sa vrátane tých, ktorí majú pocit, že ich nikto nepočúva a/alebo tých, ktorí majú menej príležitostí, aktívne zúčastňovali na demokratických rozhodovacích procesoch vrátane dialógu EÚ o mládeži, a to tak, že budú zapojení do digitálnych a iných inovatívnych a alternatívnych foriem demokratickej účasti.
22. Zvážili všetky prekážky vrátane všetkých foriem diskriminácie a rodových stereotypov, ktoré by mohli mať negatívny vplyv na príležitosti mladých ľudí a ich motiváciu nadobúdať digitálne kompetencie počas celého vzdelávania, odbornej prípravy a profesijnej kariéry, a zvoliť si štúdium a kariéru v oblasti vedy, techniky, umenia, inžinierstva a matematiky (STEAM).
23. Posilnili úlohu práce s mládežou pri podpore tvorivého využívania technológií mladými ľuďmi a dali im zručnosti potrebné na to, aby sa stali náročnými spotrebiteľmi aj aktívnymi tvorcami v oblasti technológií.
24. Podporovali v prípade mladých ľudí, najmä tých, ktorí majú menej príležitostí, a tých, ktorí žijú vo vidieckych a odľahlých oblastiach alebo tam, kde nie je možný priamy osobný prístup, lepší prístup k službám v oblasti práce s mládežou prostredníctvom využívania digitálnych technológií.

*VYZÝVAJÚ ČLENSKÉ ŠTÁTY A KOMISIU, ABY V RÁMCI SVOJICH PRÍSLUŠNÝCH PRÁVOMOCÍ*

25. Podporovali výmenu najlepších postupov, pokiaľ ide o vykonávanie a rozvoj digitálnych stratégií, a to aj využívaním príležitostí, ktoré ponúka program Erasmus + a ďalšie relevantné finančné nástroje EÚ.
26. Podporovali a využívali existujúce digitálne a fyzické platformy, ako nástroj, činnosť alebo obsah, na aktivity partnerského učenia sa týkajúce sa využívania digitálnych technológií v práci s mládežou.

27. Organizovali podujatia spájajúce mladých ľudí, pracovníkov s mládežou, odborníkov, výskumných pracovníkov a osobnosti odvetvia IKT s cieľom nachádzať nové spôsoby a prístupy k využívaniu technológií pri práci s mládežou.
  28. Podnecovali a podporovali celoeurópsky výskum s cieľom rozširovať poznatky o vplyve digitalizácie na mladých ľudí a prácu s mládežou.
  29. Zvyšovali digitálne kompetencie prostredníctvom neformálneho vzdelávania a odbornej prípravy s prihliadnutím na proces aktualizácie akčného plánu digitálneho vzdelávania s cieľom rozšíriť ho na prácu s mládežou.
-

## **A. Odkazy**

Rada pri prijímaní týchto záverov zohľadňuje tieto dokumenty:

1. Závery Rady o inteligentnej práci s mládežou (2017/C 418/02);
2. Závery Rady o ochrane detí v digitálnom svete (Ú. v. EÚ C 372, 20.12.2011, s. 15 – 18);
3. Dokument expertnej skupiny zriadenej v rámci pracovného plánu Európskej únie pre mládež na roky 2016 – 2018 o rizikách, príležitostiach a dôsledkoch digitalizácie pre mládež, prácu s mládežou a politiku v oblasti mládeže: Rozvoj digitálnej práce s mládežou – politické odporúčania a potreby odbornej prípravy (2017);
4. Európska komisia. DigComp 2.1: Rámec digitálnych kompetencií pre občanov s ôsmimi úrovňami ovládania a príkladmi používania (2017);
5. Oznámenie Komisie o akčnom pláne digitálneho vzdelávania, COM(2018) 22 final;
6. Oznámenie Komisie o Európskej stratégii vytvárania lepšieho internetu pre deti (COM/2012/0196 final),
7. Európska komisia. Štúdia o vplyve internetu a sociálnych médií na účasť mládeže a prácu s mládežou (2018);
8. Uznesenie Rady Európskej únie a zástupcov vlád členských štátov, ktorí sa zišli na zasadnutí Rady, o rámci pre európsku spoluprácu v oblasti mládeže: stratégia Európskej únie pre mládež na roky 2019 – 2027 (2018/C 456/01);
9. Nariadenie Európskeho parlamentu a Rady (EÚ) 2016/679 z 27. apríla 2016 o ochrane fyzických osôb pri spracúvaní osobných údajov a o voľnom pohybe takýchto údajov, ktorým sa zrušuje smernica 95/46/ES (všeobecné nariadenie o ochrane údajov – GDPR) (Ú. v. EÚ L 119, 4.5.2016, s. 1 – 88);



10. Odporúčanie Rady o kľúčových kompetenciách pre celoživotné vzdelávanie (2018/C 189/01);
11. Správa EIGE: Rodová rovnosť a mládež: príležitosti a riziká digitalizácie (14348/18 ADD 2);
12. *Screenageri*: Využívanie IKT, digitálnych a sociálnych médií pri práci s mládežou. Preskúmanie výsledkov výskumu z Rakúska, Dánska, Fínska, Severného Írska a Írskej republiky (2016);
13. Správa o sympóziu EÚ a Rady Európy venovanom partnerstvu pre mládež – Chápanie súvislostí a vzťahov: Mladí ľudia, sociálne začlenenie a digitalizácia (Tallinn, 26. – 28. júna 2018).

## B. Vymedzenie pojmov

Na účely týchto záverov Rady:

- „Digitálne kompetencie“ zahŕňajú sebaisté, kritické a zodpovedné využívanie digitálnych technológií na vzdelávanie, prácu a účasť na dianí v spoločnosti, ako aj interakciu s digitálnymi technológiami. Zahŕňajú [...] informačnú a dátovú gramotnosť, komunikáciu a spoluprácu, mediálnu gramotnosť, tvorbu digitálneho obsahu (vrátane programovania), bezpečnosť (vrátane digitálnej pohody a kompetencií v oblasti kybernetickej bezpečnosti), otázky súvisiace s duševným vlastníctvom, [...] riešenie problémov a kritické myslenie. (zdroj: Odporúčanie Rady o kľúčových kompetenciách pre celoživotné vzdelávanie (2018/C 189/01)).
- „Digitálna práca s mládežou“ je aktívne využívanie digitálnych médií a technológií alebo venovanie pozornosti takýmto médiám a technológiám v rámci práce s mládežou. Digitálne médiá a technológie môžu byť v rámci práce s mládežou nástrojom, činnosťou alebo obsahom. Digitálna práca s mládežou nie je metóda práce s mládežou. Digitálna práca s mládežou môže byť zahrnutá do akejkoľvek práce s mládežou a má rovnaké ciele ako práca s mládežou vo všeobecnosti. Digitálna práca s mládežou môže prebiehať v rámci osobného kontaktu, ako aj v online prostredí, prípadne v ich kombinácii. Digitálna práca s mládežou sa opiera o rovnakú etiku, hodnoty a zásady ako práca s mládežou. (zdroj: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>).

- „Digitálna priepast“ je rozdiel medzi tými, ktorí majú prístup k internetu a môžu využívať nové služby ponúkané na celosvetovej webovej sieti, a tými, ktorí sú z týchto služieb vylúčení. Účasť občanov a podnikov na informačnej spoločnosti na základnej úrovni závisí od prístupu k informačným a komunikačným technológiám (IKT), t. j. od prítomnosti elektronických zariadení, ako sú počítače, a od internetových pripojení. Tento pojem výslovne zahŕňa prístup k IKT, ako aj súvisiace zručnosti, ktoré sú potrebné na začlenenie do informačnej spoločnosti. Digitálnu priepast možno identifikovať podľa kritérií, ktoré opisujú rozdiel v účasti podľa pohlavia, veku, vzdelania, príjmov, sociálnych skupín alebo zemepisnej polohy. (zdroj: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital\\_divide](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide)).
-