



Euroopan unionin  
neuvosto

Bryssel, 27. marraskuuta 2019  
(OR. en)

13935/19

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

#### **YHTEENVETO ASIAN KÄSITTELYSTÄ**

---

Lähtettäjä:	Neuvoston pääsihteeristö
Vastaanottaja:	Valtuuskunnat
Ed. asiak. nro:	ST 12681/19 +COR1
Asia:	Neuvoston ja neuvostossa kokoontuneiden jäsenvaltioiden hallitusten edustajien päätelmät digitaalisesta nuorisotyöstä

---

Valtuuskunnille toimitetaan ohessa Euroopan unionin neuvoston ja neuvostossa (koulutus, nuoriso, kulttuuri ja urheilu) kokoontuneiden jäsenvaltioiden edustajien 21.–22. marraskuuta 2019 hyväksymät päätelmät digitaalisesta nuorisotyöstä.

**Digitaalinen nuorisotyö**  
**– Neuvoston ja neuvostossa kokoontuneiden jäsenvaltioiden hallitusten edustajien päätelmät –**

EUROOPAN UNIONIN NEUVOSTO JA NEUVOSTOSSA KOKOONTUNEET  
JÄSENVALTIOIDEN HALLITUSTEN EDUSTAJAT, jotka

*TOTEAVAT SEURAAVAA:*

1. Neuvoston päätelmät älykkäästä nuorisotyöstä edistävät nuorisotyön innovatiivista kehittämistä Euroopassa, ja tätä pyrkimystä olisi edelleen tehostettava.
2. Digitaalinen lukutaito ja muut 2000-luvulla tarvittavat taidot ovat keskeisessä asemassa nuorten itsenäistymisessä, sosiaalisessa osallisuudessa, työllistyvyydessä ja jokapäiväisessä elämässä. Nuorilla on erilaisia taitoja, joiden avulla he voivat toimia digitalisoituneessa ympäristössä. Kaikki nuoret tarvitsevat kuitenkin nopeaa, joustavaa ja kriittistä lähestymistapaa digitaalitekнологiaan tulevassa työssään ja jokapäiväisessä elämässään.
3. Digitaalinen kuilu on poistettava<sup>1</sup>. Kaikilla nuorilla tulisi olla taustastaan riippumatta yhtäläiset mahdollisuudet parantaa digitaalisia taitojaan<sup>2</sup>.
4. Digitaalinen nuorisotyö voi auttaa saavuttamaan eurooppalaiset nuorisotavoitteet<sup>3</sup>.
5. On puututtava sekä sukupuolten välisiin eroihin digitaalisissa taidoissa ja digitaaliseen toimintaan osallistumisessa että digitaalitekнологian käyttöön liittyviin stereotypioihin.

---

<sup>1</sup> "Digitaalinen kuilu" sisältää nimenomaisesti tieto- ja viestintätekniiikan käyttömahdollisuudet sekä niihin liittyvät taidot, joita tietoyhteiskuntaan osallistuminen edellyttää.

<sup>2</sup> "Digitaalinen kuilu" voidaan luokitella sukupuolen, iän, koulutuksen, tulojen, sosiaaliryhmien tai maantieteellisen sijainnin perusteella.

<sup>3</sup> EU:n nuorisostrategia 2019–2027, liite 3.

6. Nuorisotyöllä on merkittävät mahdollisuudet edistää kokemusperäistä oppimista epävirallisessa ympäristössä ja saada nuoret mukaan toimintaan, jolla parannetaan heidän digitaalisia taitojaan ja medialukutaitoaan. Nuorisotyö voi myös osallistaa sellaisia nuoria, jotka ovat vaarassa jäädä jälkeen digitalisoituneessa yhteiskunnassa.
7. Nuorisotyön lähestymistapoja, tavoitteita, periaatteita ja ammatillisia rajoja olisi tarkasteltava digitalisaation yhteydessä, ja niiden vaikutuksia olisi arvioitava tästä näkökulmasta.
8. Nuorisotyö antaa nuorille mahdollisuuden olla aktiivisia ja luovia digitaalisessa yhteiskunnassa, tehdä tietoon perustuvia ja perusteltuja päätöksiä sekä ottaa vastuu digitaalisesta identiteetistään ja hallita sitä. Nuorisotyö voi myös auttaa nuoria kohtaamaan verkossa käyttäytymiseen, sisältöön, yhteydenpitoon ja kaupallistumiseen liittyviä riskejä<sup>4</sup>, kuten vihapuheen, verkkokiusaamisen, disinformaation ja propagandan.
9. Nuorisotyön digitalisaatio on usein käsitetty sosiaalisen median käytöksi. Uudet digitaaliteknologiat kehittyvät kuitenkin nopeasti. Muun muassa tekoäly, virtuaaliodellisuus, robotiikka ja lohkoketjuteknologia vaikuttavat yhteiskuntiimme viestinnän piirin ulkopuolella. Sen lisäksi, että tarvitaan perustason digitaalisia taitoja, myös erityiset digitaaliset taidot, jotka parantavat nuorten työllistettävyyttä, ovat tärkeitä. Nuorisotyön olisi kyettävä vastaamaan haasteisiin, jotka liittyvät digitaalisen ja fyysisen ympäristön lähentymiseen, hyödyntämään digitalisaation tarjoamia mahdollisuuksia ja samalla kohtaamaan palveluihin liittyvät haasteet.
10. Digitaalisen median ja teknologian nopealla kehityksellä viime vuosina on ollut vaikutuksia myös nuorisotyöhön. Huomattavalla määrällä nuorisotyöntekijöistä ei kuitenkaan taloudellisista, rakenteellisista, aineellisista tai hallinnollisista syistä johtuen ole digitaalisia taitoja eikä tietoja, joiden avulla he voisivat parhaalla mahdollisella tavalla hyödyntää digitaaliteknologiaa laadukkaan nuorisotyön tarjoamiseksi.

---

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

11. Monista nuorisopoliittisista asiakirjoista uupuu kaukonäköisyys siitä, miten digitalisaatio tulee vaikuttamaan yhteiskuntaan, nuoriin ja nuorisotyöhön. Monissa strategioissa ei myöskään esitetä kokonaisvaltaista lähestymistapaa nuorisotyön kehittämiseen digitaaliaikakaudella.

*KEHOTTAVAT JÄSENVALTIOITA TOISSIJAISUUSPERIAATTEEN MUKAISESTI JA ASIANMUKAISILLA TASOILLA*

12. edistämään ja kehittämään nuorisopolitiikkoja ja -strategioita, jotka olisivat proaktiivisia teknologisen kehityksen ja digitalisaation suhteen. Suunniteltaessa politiikkoja, jotka vaikuttavat nuorten elämään, digitalisaation vaikutukset yhteiskuntiin, mukaan lukien nuorisotyön käytäntöihin ja palveluihin, olisi otettava huomioon ja niitä olisi arvioitava. Tätä varten asianmukaisten politiikanalojen ja sidosryhmien välistä monialaista yhteistyötä olisi tehostettava;
13. sisällyttämään soveltuvissa tapauksissa nuorisostrategioihinsa tai muihin asiaa koskeviin poliittisiin suunnitelmiinsa selkeitä tavoitteita ja konkreettisia toimia digitaalisen nuorisotyön kehittämiseksi ja toteuttamiseksi sekä sen nuoriin ja nuorisotyöhön kohdistuvien vaikutusten arvioimiseksi. Näiden tavoitteiden olisi perustuttava nuorten digitaalista osaamista koskevaan tietoon, näyttöön ja dataan sekä nuorisotyön palvelujen tarpeisiin;
14. kannustamaan nuorisotyön organisaatioita ja nuorisojärjestöjä pyrkimään näihin tavoitteisiin samalla kun ne kehittävät digitaalista toimintaansa ja digitaalisia palvelujansa erityisten intressiensä ja tarpeidensa mukaisesti, ja soveltamaan innovatiivisia menetelmiä, joilla tuetaan nuorisotyön tulosten saavuttamista muun muassa digitaalisen nuorisotyön avulla;
15. harkitsemaan asianmukaisia kokeellisia ja innovatiivisia lähestymistapoja ja uusia yhteistyömalleja digitaalisen nuorisotyön toimintojen ja palvelujen tarjoamiseksi;

16. investoimaan tarpeen mukaan nuorisotyöntekijöiden, nuorisojärjestöjen ja nuorisotyötä tekevien organisaatioiden digitaalisten valmiuksien kehittämiseen ja laatimaan tätä koskevat suuntaviivat. Digitaalinen nuorisotyö voitaisiin sisällyttää sekä nuorisotyöntekijöiden ammatillisiin osaamisen kehittämisen suunnitelmiin että vapaaehtoisten koulutukseen ja saattaa osaksi nuorisotyöntekijöiden täydennyskoulutusta;
17. kannustamaan nuorisotyöntekijöitä ja nuoria lisäämään ja parantamaan digitaalisia taitojaan yhteisoppimisprosessissa;
18. edistämään olemassa olevan materiaalin<sup>5</sup> käyttöä ja kehittämään nuorisotyöntekijöille uutta digitaalista nuorisotyötä koskevaa materiaalia ja koulutusta hyödyntämällä muun muassa Euroopan unionin nuorisoalan työsuunnitelman 2016–2018 mukaisesti perustetun asiantuntijaryhmän<sup>6</sup> ehdottamaa koulutustarpeiden luetteloa. Lisäksi olisi järjestettävä digitaalisen nuorisotyön strategista kehittämistä koskevaa koulutusta;
19. luomaan tiloja ja edellytyksiä nuorisotyöhön digitaalisten välineiden ja palvelujen kehittämistä koskevalle kokeilulle ja saattamaan yhteen nuorisotyön, nuorisotutkimuksen sekä tieto- ja viestintätekniikka-alan, jotta voidaan kehittää onnistuneita digitaalisen nuorisotyön käytäntöjä ja jakaa kokemuksia;
20. tarjoamaan nuorille eri nuorisotyön ympäristöissä mahdollisuuksia harjoittaa ja parantaa digitaalisia taitojaan, joita ovat muun muassa digitaalisten taitojen puitekehelyksessä DigComp 2.1 luetellut digiosaamisen keskeiset osa-alueet: informaatio- ja datalukutaito, viestintä ja yhteistyö, sisällöntuotanto, turvallisuus sekä ongelmanratkaisu. Oppimismuotoihin voi kuulua kokeellista oppimista, käänteistä mentorointia ja sukupolvien välistä yhteistyötä;

---

<sup>5</sup> Esim. kouluttautumiseen ja nuorisotyöhön tarkoitettu Salto-työkalupakki, <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

<sup>6</sup> Digitalisaation riskejä, mahdollisuuksia ja vaikutuksia nuorten, nuorisotyön ja nuorisopolitiikan kannalta käsittelevän asiantuntijatyöryhmän määrittelemiin koulutustarpeisiin kuuluvat. 1. Yhteiskunnan digitalisaatio, 2. Digitaalisen nuorisotyön suunnittelu ja arviointi, 3. Informaatiolukutaito, 4. Viestintä, 5. Digitaalinen luovuus, 6. Turvallisuus ja 7. Tarkastelu ja arviointi (<https://publications.europa.eu/s/fouj>)

21. lisäämään nuorten mahdollisuuksia, myös niiden, jotka kokevat, että heitä ei kuulla ja/tai että heillä on vähemmän mahdollisuuksia, osallistua aktiivisesti demokraattisiin päätöksentekoprosesseihin, muun muassa EU:n nuorisodialogiin, sitouttamalla heidät digitaalisiin ja muihin innovatiivisiin ja vaihtoehtoisin demokraattisen osallistumisen muotoihin;
22. tarkastelemaan kaikkia esteitä, kuten kaikkia syrjinnän muotoja ja sukupuolistereotypioita, jotka voisivat vaikuttaa kielteisesti nuorten mahdollisuuksiin ja motivaatioon hankkia digitaalista osaamista koulutuksensa, opintojensa ja urapolkujensa ajan tai ryhtyä opiskelemaan luonnontieteitä, teknologiaa, taidetta, insinööritieteitä ja matematiikkaa (STEAM) ja luomaan uraa näillä aloilla;
23. vahvistamaan nuorisotyön roolia tuettaessa nuorten teknologian luovaa käyttöä ja antamaan heille taitoja, joiden avulla he voivat olla sekä kriittisiä kuluttajia että aktiivisia toimijoita teknologian alalla;
24. edistämään nuorten laajempaa pääsyä nuorisotyön palvelujen piiriin digitaalitekнологiaa hyödyntämällä, keskittyen erityisesti niihin nuoriin, jotka ovat heikommassa asemassa tai asuvat maaseudulla ja syrjäisillä alueilla tai joilla ei ole mahdollisuutta kanssakäymiseen kasvotusten,

*KEHOTTAVAT JÄSENVALTIOITA JA KOMISSIOTA TOIMIVALTANSA PUITTEISSA*

25. tukemaan digitaalisten strategioiden täytäntöönpanoon ja kehittämiseen liittyvien parhaiden käytäntöjen vaihtoa muun muassa hyödyntämällä Erasmus+ -ohjelman ja muiden asiaankuuluvien EU:n rahoitusvälineiden tarjoamia mahdollisuuksia;
26. edistämään ja hyödyntämään olemassa olevia digitaalisia ja fyysisiä foorumeita sellaisia vertaisoppimistoimia varten, joiden tavoitteena on digitaalisen teknologian käyttö nuorisotyössä välineenä, toimintana tai sisältönä;

27. järjestämään tapahtumia, joissa nuoret, nuorisotyöntekijät, asiantuntijat, tutkijat ja tieto- ja viestintäteknikan alan toimijat saatetaan yhteen, jotta voidaan kehittää uusia keinoja ja lähestymistapoja teknologian käyttöön nuorisotyössä;
28. kannustamaan ja tukemaan Euroopan laajuista tutkimusta, jolla lisätään tietämystä digitalisaation vaikutuksista nuoriin ja nuorisotyöhön;
29. lisäämään digitaalista osaamista epävirallisen oppimisen ja koulutuksen avulla ottaen huomioon digitaalisen koulutuksen toimintasuunnitelman ajantasaistamisprosessi, jonka myötä toimintasuunnitelma olisi sovellettavissa myös nuorisotyöhön.
-

**A. Lähdeluettelo**

Nämä päätelmät antaessaan neuvosto panee merkille seuraavat asiakirjat:

1. Neuvoston päätelmät älykkästä nuorisotyöstä (EUVL C 418, 7.12.2017, s. 2)
2. Neuvoston päätelmät lasten suojelusta digitaalimaailmassa (EUVL C 372, 20.12.2011, s. 15–18)
3. Euroopan unionin nuorisoalan työsuunnitelman 2016–2018 mukaisesti perustettu digitalisoitumisen riskejä, mahdollisuuksia ja vaikutuksia nuorten, nuorisotyön ja nuorisopolitiikan kannalta käsittelevä asiantuntijatyöryhmä: Developing digital youth work – Policy recommendations and training needs (Digitaalialan nuorisotyön kehittäminen – Toimintapoliittiset suositukset ja koulutustarpeet) (2017)
4. Euroopan komissio. DigComp 2.1: Kansalaisille tarkoitettu eurooppalainen digitaalisten taitojen puitekehys, johon sisältyy kahdeksan taitotasoa ja käyttöesimerkkejä (2017)
5. Komission tiedonanto digitaalisen koulutuksen toimintasuunnitelmasta, COM(2018) 22 final
6. Komission tiedonanto eurooppalaisesta strategiasta internetin parantamiseksi lasten näkökulmasta, COM(2012) 196 final
7. Euroopan komissio. Tutkimus Internetin ja sosiaalisen median vaikutuksesta nuorten osallistumiseen ja nuorisotyöhön (2018)
8. Euroopan unionin neuvoston ja neuvostossa kokoontuneiden jäsenvaltioiden hallitusten edustajien päätöslauselma nuorisoalan eurooppalaisen yhteistyön puitteista: Euroopan unionin nuorisostrategia 2019–2027 (EUVL C 456, 18.12.2018, s. 1)
9. Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus (EU) 2016/679, annettu 27 päivänä huhtikuuta 2016, luonnollisten henkilöiden suojelusta henkilötietojen käsittelyssä sekä näiden tietojen vapaasta liikkuvuudesta ja direktiivin 95/46/EY kumoamisesta (yleinen tietosuoja-asetus) (EUVL L 119, 4.5.2016, s. 1–88).



10. Neuvoston suositus elinikäisen oppimisen avaintaidoista (EUVL C 189, 4.6.2018, s. 1)
11. Euroopan tasa-arvoinstituutin (EIGE) raportti "Gender equality and youth: opportunities and risks of digitalization" (Sukupuolten tasa-arvo ja nuoret: digitalisaation mahdollisuudet ja riskit) (asiak. 14348/18 ADD 2)
12. Screenagers: Screenagers: Using ICT, digital and social media in youth work. A review of research findings from Austria, Denmark, Finland, Northern Ireland and the Republic of Ireland (2016)
13. Raportti EU:n ja Euroopan neuvoston välisestä nuorisotalan kumppanuuden symposiumista "Connecting the dots: Young people, social inclusion and digitalization" (Tallinna, 26.–28. kesäkuuta 2018)

## B. Määritelmät

Näissä neuvoston päätelmissä käytetään seuraavia määritelmiä:

- "Digitaalisiin taitoihin" kuuluu digitaalitekniikan osaava, kriittinen ja vastuullinen käyttö ja siihen perehtyminen opiskelussa, työssä ja osana yhteiskunnan toimintaan osallistumista. Siihen sisältyy [...] informaatio- ja datalukutaito, viestintä ja yhteistyö, medialukutaito, digitaalisen sisällön tuottaminen (mukaan luettuna ohjelmointi), turvallisuus (mukaan luettuna digitaalinen hyvinvointi ja kyberturvallisuuteen liittyvät taidot), tekijänoikeuksiin liittyvät kysymykset, [...] ongelmanratkaisu sekä kriittinen ajattelu. (Lähde: Neuvoston suositus elinikäisen oppimisen avaintaidoista (EUVL C 189, 4.6.2018, s. 1))
- "Digitaalinen nuorisotyö" tarkoittaa digitaalisen median ja teknologian proaktiivista hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä. Digitaalista mediaa ja teknologiaa voidaan hyödyntää nuorisotyössä joko välineenä, toimintana tai sisältönä. Digitaalinen nuorisotyö ei ole nuorisotyön menetelmä. Digitaalista nuorisotyötä voidaan hyödyntää missä tahansa nuorisotyön muodossa, ja sen tavoitteet ovat samat kuin nuorisotyössä yleensä. Digitaalinen nuorisotyö voi tapahtua sekä fyysisessä että digitaalisessa ympäristössä tai näiden kahden yhdistelmissä. Digitaalisen nuorisotyön etiikka, arvot ja periaatteet ovat samat kuin muussa nuorisotyössä. (Lähde: <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- "Digitaalinen kuilu" viittaa eroon seuraavien ryhmien välillä: ne, joilla on internetyhteys ja jotka voivat käyttää WWW:n tarjoamia uusia palveluja, ja ne, jotka ovat näiden palvelujen ulottumattomissa. Yleisesti ottaen kansalaisten ja yritysten osallistuminen tietoyhteiskuntaan riippuu tieto- ja viestintätekniiikan saatavuudesta, eli siitä, että käytettävissä on elektronisia välineitä, kuten tietokoneita ja internetyhteyksiä. Termi kattaa nimenomaisesti tieto- ja viestintätekniiikan saatavuuden sekä asiaan liittyvät taidot, joita tarvitaan tietoyhteiskuntaan osallistumisessa. Digitaalinen kuilu voidaan luokitella kriteerein, jotka kuvaavat eroja osallistumisessa sukupuolen, iän, koulutuksen, tulojen, sosiaaliryhmien tai maantieteellisen sijainnin perusteella. (Lähde: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital\\_divide](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide))
-