



## Digital transformation of inclusive Youth Work

01.01.2023.-31.12.2024.



Co-funded by  
the European Union



Udruga Studio B



YOUTH POWER  
Germany



YOUTH POWER  
Austria



YOUTH  
POWER

## PRIRUČNIK

## DIGITALIZACIJA U RADU S MLADIMA

<b>UVOD</b>	<b>3</b>
<b>RAZUMIJEVANJE DIGITALIZACIJE U RADU S MLADIMA</b>	<b>4</b>
<b>1. DEFINICIJA I KLJUČNI KONCEPTI</b>	<b>4</b>
1.1.POLITIČKI OKVIR I STRATEŠKO USMJERAVANJE	5
1.2.PREGLED RELEVANTNIH EUROPSKIH POLITIKA	6
1.2.1.Pregled digitalnih politika i strategija u Švedskoj	7
<b>2. VAŽNOST I PREDNOST</b>	<b>7</b>
<b>3. IZAZOVI I RAZMATRANJA</b>	<b>8</b>
<b>4. UMJETNA INTELIGENCIJA I RAD S MLADIMA</b>	<b>9</b>
<b>DIGITALNE VJEŠTINE ZA YOUTH WORKERE</b>	<b>11</b>
<b>1. OSNOVNE DIGITALNE KOMPETENCIJE</b>	<b>11</b>
<b>2. TRENING I PROFESIONALNI RAZVOJ</b>	<b>13</b>
<b>3. RESURSI I ONLINE TEČAJEVI</b>	<b>15</b>
<b>ANGAŽIRANJE MLADIH LJUDI KROZ DIGITALNE PLATFORME</b>	<b>17</b>
<b>1. STRATEGIJE ZA ONLINE SUDJELOVANJE</b>	<b>17</b>
1.1. GAMIFIKACIJA ZA SUDJELOVANJE MLADIH OSOBA	18
<b>2. DIZAJNIRANJE INTERAKTIVNOG I INKLUZIVOG SADRŽAJA</b>	<b>18</b>
<b>3. VIRTUALNI DOGAĐAJI I RADIONICE</b>	<b>20</b>
<b>SIGURNOST I ETIČKA RAZMATRANJA U DIGITALNOM RADU S MLADIMA</b>	<b>21</b>
<b>EDUKACIJSKI PROGRAM – DIGITALIZACIJA U YOUTH WORKU</b>	<b>24</b>
<b>REFERENCE</b>	<b>48</b>

# Uvod

## Svrha ovog priručnika

Ovaj priručnik, "Digitalizacija u radu s mladima," je osmišljen kako bi pružio sveobuhvatne smjernice i resurse za youth workere koji žele integrirati digitalne alate i tehnologije u svoju praksu. Kako svijet postaje sve digitalniji, važnost opremanja youth workera vještinama i znanjem za snalaženje u ovom krajoliku nikada nije bila veća. Ovaj priručnik ima za cilj osnažiti youth workere potrebnim kompetencijama za učinkovito uključivanje mladih putem digitalnih platformi, osiguravajući da mogu pružiti utjecajan i uključiv rad s mladima u digitalnom dobu. Ovaj priručnik, temeljen na najnovijim istraživanjima, studijama slučaja, alatima i raznim resursima o digitalizaciji, razvijen je tijekom aktivnosti 'Local Innovative Bootcamp' u sklopu Erasmus+ projekta 'Digitalna transformacija inkluzivnog rada s mladima, 2022-2-HR01- KA220-YOU-000096214'.

## Opseg i publika

Vodič je namijenjen širokom rasponu dionika uključenih u rad s mladima, uključujući youth workere, edukatore, trenere, kreatore politika i organizacije posvećene razvoju mladih. Bavi se temeljnim i naprednim temama vezanim uz digitalizaciju u radu s mladima, što ga čini prikladnim za pojedince s različitim razinama iskustva i stručnosti u digitalnim alatima i tehnologijama.

## Kako koristiti ovaj priručnik

Ovaj priručnik organiziran je u nekoliko poglavlja, a svako se fokusira na različite aspekte digitalizacije u radu s mladima. Čitatelje se potiče da koriste ovaj Vodič kao referentni vodič, odabirući odjeljke koji su najrelevantniji za njihove potrebe i interese. Sadržaj je strukturiran tako da pruža logičan tijek od razumijevanja ključnih koncepata do učinkovitog angažmana s mladima i osiguravanja etičkih razmatranja.

### • Razumijevanje digitalizacije u radu s mladima

Ovo poglavlje definira digitalizaciju u radu s mladima, ističući ključne koncepte kao što su digitalna transformacija, digitalna pismenost i digitalna uključenost. Uključuje okvire politika i strateške smjernice, nudeći pregled relevantnih europskih politika poput Strategije EU-a za mlade i Akcijskog plana za digitalno obrazovanje. Istražuju se važnost i prednosti digitalizacije, s naglaskom na povećani doseg, pojačani angažman i poboljšani razvoj vještina. Također se govori o izazovima i razmatranjima kao što su digitalni jaz, briga o privatnosti i potreba za odgovarajućom obukom i resursima.

### • Digitalne vještine za youth workere

Ovo poglavlje opisuje bitne digitalne kompetencije koje su youth workerima potrebne za učinkovitu upotrebu digitalnih alata i platformi. Raspravlja o mogućnostima obuke i profesionalnog razvoja koji su dostupni za poboljšanje ovih kompetencija te sastavlja korisne resurse i online tečajeve za poboljšanje digitalnih vještina. Cilj je opremiti youth workere potrebnom digitalnom pismenošću za snalaženje u digitalnom krajoliku koji se razvija.

- **Uključivanje mladih putem digitalnih platformi**

Ovo poglavlje pruža praktične strategije za online angažman, detaljno opisuje metode za korištenje društvenih medija, mobilnih aplikacija i online zajednica. Obuhvaća dizajniranje interaktivnog i uključivog sadržaja, pozivajući se na partnerske priručnike kao što je "Inkluzivnost i mladi u virtualnim okruženjima" kako bi se istaknule važne teme. Gamifikacija u radu s mladima istražuje se kao sredstvo za povećanje angažmana i sudjelovanja mladih, zajedno sa smjernicama za organiziranje i omogućavanje virtualnih događaja i radionica, uključujući najbolje prakse i alate.

- **Sigurnosna i etička razmatranja u digitalnom radu s mladima**

Usredotočujući se na sigurnosna i etička pitanja, ovo poglavlje pokriva bitne aspekte kao što su zaštita podataka, privatnost i rješavanje problema cyber bullyinga. Naglašava stvaranje sigurnih online prostora i pridržavanje etičkih standarda pri radu s mladima u digitalnim okruženjima.

- **Program edukacije - Digitalizacija u radu s mladima**

Ovaj odjeljak predstavlja neformalni program obuke dizajniran za online i on-site implementaciju. Sadrži posebne upute, resurse i savjete za youth workere i trenere za razvoj vlastitih sesija obuke o digitalizaciji u radu s mladima. Cilj programa je pružiti praktično iskustvo i uvid u učinkovito integriranje digitalnih alata u aktivnosti rada s mladima.

Digitalno okruženje predstavlja i prilike i izazove za rad s mladima. Učinkovitim korištenjem digitalnih alata i tehnologija, youth workeri mogu poboljšati svoj angažman s mladima, pružiti personaliziraniju podršku i opremiti mlade bitnim digitalnim vještinama za budućnost. Ovaj priručnik služi kao sveobuhvatan vodič za snalaženje u složenosti digitalizacije u radu s mladima, nudeći praktične savjete i resurse za osiguranje uspješne provedbe.

# Razumijevanje digitalizacije u radu s mladima

Digitalizacija u radu s mladima je proces uključivanja digitalnih tehnologija u prakse i usluge namijenjene mladima. Ova je transformacija ključna u današnjem brzom svijetu koji pokreće tehnologija, gdje digitalni alati nude nove načine za uključivanje, obrazovanje i podršku mladima. Usvajanje digitalizacije u radu s mladima ne samo da povećava doseg i učinkovitost usluga za mlade, već također osigurava da su mladi ljudi opremljeni potrebnim digitalnim vještinama kako bi napredovali u modernom svijetu. Prihvatanjem digitalnih alata, youth workeri mogu stvoriti dinamičnija, interaktivnija i inkluzivnija okruženja koja zadovoljavaju različite potrebe mladih.

Međutim, digitalizacija donosi i izazove s kojima treba pažljivo upravljati. Moraju se pozabaviti pitanjima kao što su digitalni jaz, briga o privatnosti i potreba za stalnom obukom za youth workere kako bi se osiguralo da su dobrobiti digitalizacije dostupne svima. Ovo poglavlje istražuje ključne aspekte digitalizacije u radu s mladima, uključujući njezinu definiciju i ključne koncepte, važnost i dobrobiti koje nudi te izazove i razmatranja koja s njom dolaze.

## 1. Definicija i ključni koncepti

Digitalizacija u radu s mladima odnosi se na integraciju digitalnih alata i tehnologija u usluge za mlade kako bi se poboljšao sudjelovanje, učenje i podrška. To obuhvaća niz aktivnosti, od korištenja platformi društvenih mreža za povezivanje s mladima, do uključivanja alata za e-učenje u programe edukacije. Ključni koncepti digitalizacije uključuju **digitalnu pismenost**, koja uključuje vještine i znanja potrebna za učinkovito korištenje digitalnih alata, i **digitalnu transformaciju**, što je širi proces usvajanja digitalnih tehnologija u svim aspektima rada s mladima.

Digitalni rad s mladima znači proaktivno korištenje ili angažman s digitalnim medijima i tehnologijom u radu s mladima. Uključuje **različite oblike rada koji imaju digitalni element**, bilo da se radi o korištenim alatima, korištenim metodama ili okruženju, uključujući virtualne ili kibernetičke prostore. Ističe korištenje digitalne tehnologije ne samo kao dodatak tradicionalnim metodama, već i kao način poboljšanja i inovacija u pružanju praksi rada s mladima. To uključuje korištenje digitalnih alata za olakšavanje komunikacije, sudjelovanja i učenja među mladima. (Moxon i sur., 2021.)

Međutim, digitalni rad s mladima nije zasebna disciplina, već je integriran u sve aspekte rada s mladima, što dovodi do različitih metoda i oblika provedbe. **Može se čak izvesti i bez upotrebe digitalnih uređaja**. Na primjer, digitalni rad s mladima može uključivati raspravu o fenomenima kulture igara s mladom osobom ili ih usmjeravati na poštovanje na društvenim medijima. (Verke, 2024.)

Digitalna transformacija preoblikuje društva, značajno utječući na mlade. Rad s mladima ima za cilj podržati njihov osobni i društveni rast, a njegov **fleksibilan, neformalan pristup idealan je za rješavanje potreba u digitalnom dobu**. Digitalni rad s mladima povećava dostupnost i relevantnost, stvarajući prostor za mlade ljude da razviju kritičke i inovativne perspektive o digitalnim promjenama. To ih osnažuje da budu aktivni sudionici u oblikovanju pozitivne digitalne budućnosti. (Smjernice za digitalni rad s mladima)

## 1.1. Okviri politike i strateške smjernice

Razumijevanje digitalizacije također uključuje svijest o relevantnim političkim okvirima i strateškim smjernicama. Europska unija je, primjerice, razvila sveobuhvatne politike za podršku digitalizaciji rada s mladima. Strategija EU za mlade (2019.-2027.) naglašava potrebu da mladi razvijaju digitalne vještine i da se rad s mladima prilagođava digitalnom dobu. Akcijski plan za digitalno obrazovanje (2021. – 2027.) dodatno podupire to promicanjem visokokvalitetnog, uključivog digitalnog obrazovanja. Ove politike pružaju strateški okvir za radnike i organizacije s mladima, usmjeravajući ih u učinkovitom usvajanju i implementaciji digitalnih alata.

### **Zašto youth workeri i edukatori moraju biti upoznati s politikama i strategijama?**

Budući da često dolaze s nizom praktičnih preporuka i akcijskih planova temeljenih na statističkim istraživanjima, koji mogu pružiti solidnu analizu potreba za edukacijom. Razumijevanje politika i strategija može olakšati suradnju s drugim organizacijama i dionicima koji dijele slične ciljeve, što dovodi do koordiniranijih i sveobuhvatnijih napora. Također može pomoći u identificiranju mogućnosti financiranja i bespovratnih sredstava koja su u skladu s prioritetima politike. Politike često uključuju pravne i etičke smjernice koje youth workeri moraju slijediti. Poznavanje relevantnih politika i strategija povećava vjerodostojnost i profesionalizam youth workera. To pokazuje da su informirani i kompetentni, što može izgraditi povjerenje s dionicima, uključujući mlade ljude, roditelje i partnere u zajednici. Politike i strategije često se razvijaju kao odgovor na nove trendove i istraživanja. Informiranje pomaže osobama koje rade s mladima da ostanu u tijeku s najboljim praksama i inovativnim pristupima u tom području.

[Europska digitalna strategija](#) ima za cilj stvoriti digitalnu budućnost koja koristi svim građanima, poduzećima i vladama unutar EU-a. Usredotočena je na nekoliko ključnih područja:

- ✓ **Oснаživanje ljudi** - ulaganjem u digitalne vještine i osiguravanjem sigurnih, dostupnih tehnologija, cilj strategije je učiniti da digitalna transformacija funkcionira za sve, poboljšavajući svakodnevni život i ekonomske mogućnosti.
- ✓ **Potpora poduzećima** - strategija nastoji poticati inovacije i konkurentnost osiguravanjem poštenih digitalnih tržišta, podržavanjem malih i srednjih poduzeća i poticanjem usvajanja novih tehnologija poput umjetne inteligencije i velikih podataka.
- ✓ **Jačanje digitalne infrastrukture** – ciljevi uključuju širenje brzog pristupa internetu, unapređenje europskih superračunalnih sposobnosti i povećanje proizvodnje poluvodiča kako bi se osigurao tehnološki suverenitet.
- ✓ **Promicanje održivosti** - digitalne tehnologije će se koristiti za podršku klimatskim ciljevima EU-a, uključujući postizanje klimatski neutralne do 2050.

- ✓ **Osiguravanje digitalnih prava i sigurnosti** - strategija uključuje mjere za zaštitu osobnih podataka, borbu protiv kibernetičkih prijetnji i promicanje pouzdane umjetne inteligencije, osiguravajući da digitalna transformacija bude usklađena s europskim vrijednostima i temeljnim pravima.
- ✓ **Globalno vodstvo** - cilj EU-a je postaviti globalne standarde za digitalne tehnologije i podržati druge regije u njihovim digitalnim prijelazima.

## 1.2. Pregled relevantnih europskih politika

Europske politike igraju ključnu ulogu u usmjeravanju digitalizacije rada s mladima. [Strategija EU-a za mlade](#) ističe aktivnosti za uključivanje, povezivanje i osnaživanje mladih putem digitalnih sredstava, promicanje digitalne uključenosti i razvoja digitalnih vještina.

Slično tome, [Akcijski plan za digitalno obrazovanje](#) (2021. – 2027.) usmjeren je na poboljšanje digitalne pismenosti i poticanje digitalnih inovacija u obrazovanju. Ove politike osiguravaju da je rad s mladima usklađen sa širim ciljevima digitalne transformacije, pružajući okruženje koje podržava integraciju digitalnih alata.

SkillIT sažetak politike [Enhancing Youth Services' Digital Youth Work Practice](#) (2019) sažima ključne nalaze projekta SkillIT for Youth i daje prijedloge za poboljšanje u ovom području na europskoj razini. Projekt je razvio [Okvir kompetencija za digitalnu praksu rada s mladima](#) (2019.).

Stručna skupina za **'Rizike, prilike i implikacije digitalizacije za mlade, rad s mladima i politiku za mlade'** uspostavljena u okviru Plana rada Europske unije za mlade 2016.-2018. objavila je publikaciju ["Razvoj digitalnog rada s mladima – Agilni način razmišljanja je ključan"](#) s političke preporuke, potrebe za obukom i primjeri dobre prakse.

**Vijeće Europske unije objavilo** je [Zaključke Vijeća o pametnom radu s mladima](#) (2017.) koji definiraju „pametan rad s mladima” kao inovativni razvoj rada s mladima koji obuhvaća praksu digitalnog rada s mladima, a uključuje komponentu istraživanja, kvalitete i politike.

Izvešće [Europski okvir za digitalnu kompetenciju](#) nastavnika razmatra zajednički **europski okvir za digitalnu kompetenciju nastavnika (DigCompEdu)**. DigCompEdu je znanstveno utemeljen okvir koji pomaže u vođenju politike i može se izravno prilagoditi provedbi regionalnih i nacionalnih alata i programa obuke. Osim toga, pruža zajednički jezik i pristup koji će pomoći dijalogu i razmjeni najboljih praksi preko granica. Framework pruža alate i resurse za edukatore za procjenu i poboljšanje njihove digitalne kompetencije, uključujući alate za samorefleksiju kao što su SELFIEforTEACHERS, smjernice za stručnjake za rano djetinjstvo i uvide u percepcije odgajatelja o njihovim digitalnim vještinama pomoću okvira DigCompEdu.

Ovaj okvir doprinosi [Europskoj agendi vještina](#) koju je nedavno odobrila Komisija.

DIGITALEUROPE nudi niz politika usmjerenih na ključna područja kao što su umjetna inteligencija, povezivost i infrastruktura, pitanja potrošača i pristupačnosti, kibernetička sigurnost, privatnost podataka, digitalna transformacija, digitalne vještine, digitalna trgovina, usklađenost proizvoda i standardizacija, istraživanje i inovacije te održivost. Ove politike imaju za cilj utjecati na rasprave o

digitalnoj politici i promicati jaču digitalnu industrijsku Europu kroz zagovaranje i strateške inicijative. Za više detalja možete posjetiti njihovu [stranicu s pravilima](#).

### 1.2.1. Pregled digitalne politike i strategija u Švedskoj

Švedska je na 4. mjestu od 27 država članica EU-a u izdanju Indeksa digitalne ekonomije i društva (DESI) za 2022. Opća populacija ima i visok stupanj osnovnih digitalnih vještina (67 %) i iznad osnovnih digitalnih vještina (36 %), što pokazuje da Švedska ide u pravom smjeru da postigne cilj Digitalnog desetljeća od 80 % stanovništva s najmanje osnovne digitalne vještine do 2030.

U 2018. osnovana je [Švedska nacionalna koalicija za digitalne vještine i poslove](#) koja je dosljedno rasla u veličini tijekom 2019. i 2020. Koalicija je sada partnerstvo više dionika koji su aktivno uključeni u promicanje digitalnih vještina i kompetencija u Švedskoj.

Trenutna [Švedska strategija digitalizacije](#) usvojena je 2017. Ovu izvornu strategiju prate druge strategije, poput [Nacionalnog pristupa umjetnoj inteligenciji](#) (2019.) i [Strategije podataka](#) (2021.). Švedska je također usvojila Nacionalnu strategiju digitalizacije za školski sustav (2017.) koju je pratio Akcijski plan (2019.). Od 18 inicijativa predloženih u Akcijskom planu, 13 je u tijeku.

Švedska nacionalna agencija za obrazovanje podnijela je vladi prijedlog nove [Nacionalne strategije digitalizacije za školski sustav](#) za razdoblje od 2023. do 2027. godine.

'[Digitalidag](#)' je godišnji događaj u Švedskoj koji se fokusira na digitalne aspekte svakodnevnog života, a uključuje javne i privatne dionike. Na četvrtom izdanju 14. listopada 2022. sudjelovalo je 250 dionika iz različitih sektora koji su organizirali 1000 aktivnosti na 215 lokacija za promicanje digitalnog razvoja i poticanje sudjelovanja javnosti u naporima digitalizacije.

## 2. Važnost i dobiti

Digitalizacija rada s mladima nudi brojne prednosti koje značajno povećavaju doseg i učinak usluga za mlade. Jedna od glavnih prednosti je povećana dostupnost. Digitalni alati omogućuju osobama koje rade s mladima da se povežu sa širom publikom, uključujući mlade u udaljenim ili nedovoljno opskrbljenim područjima, čime se proširuje doseg njihovih programa. Poboľšani angažman još je jedna značajna prednost. Putem interaktivnih platformi i inovativnih digitalnih alata, youth workeri mogu stvoriti privlačnija i participativnija iskustva za mlade ljude, potičući veću uključenost i interes za programe za mlade.

Digitalizacija u radu s mladima nudi nekoliko važnih prednosti:

- ✓ Unaprjeđuje obrazovanje pružanjem različitih izvora i iskustava za učenje.



- ✓ Smanjena nezaposlenost mladih opremanjem mladih digitalnim vještinama, oni mogu pristupiti novim mogućnostima zapošljavanja.
- ✓ Promicanje socioekonomskog razvoja jer digitalna uključenost može dovesti do širih društvenih koristi.
- ✓ Povećana povezanost omogućuje mladim ljudima da se povežu na nove i brže načine.
- ✓ Pristup informacijama donosi im ogromnu količinu znanja na dohvat ruke.
- ✓ Uključive prilike za rad jer mnogi digitalni poslovi ne zahtijevaju vještine visoke razine, što ih čini dostupnima većem broju ljudi.

Nadalje, digitalizacija pomaže u razvoju ključnih digitalnih vještina među mladima. Uključivanjem digitalnih alata u rad s mladima mladi ljudi stječu vrijedne vještine koje su bitne za njihov osobni i profesionalni razvoj u suvremenom svijetu. Digitalizacija također omogućuje personaliziraniju podršku i usluge. Digitalne platforme mogu se prilagoditi individualnim potrebama, pružajući prilagođene resurse i pomoć koja povećava ukupnu učinkovitost usluga za mlade. Općenito, važnost i dobrobiti digitalizacije u radu s mladima su značajne, što je čini ključnom komponentom modernih usluga za mlade.

### 3. Izazovi i razmatranja

Dok su prednosti digitalizacije značajne, ona također predstavlja nekoliko izazova kojima treba pažljivo upravljati. Jedan od primarnih izazova je digitalni jaz. Nemaju svi mladi jednak pristup digitalnim alatima i internetu, što može pogoršati postojeće nejednakosti i izostaviti pojedine mlade ljude. Osigurati da svi mladi ljudi imaju pristup potrebnim digitalnim resursima ključno je za uključiv digitalni rad s mladima.

Osobe iz nepovoljnog socijalnog, ekonomskog ili geografskog položaja te manjinske skupine i dalje se suočavaju s preprekama u pristupu digitalnim mogućnostima. Studija predstavljena u "Mladi, socijalna uključenost i digitalizacija: novo znanje za praksu i politiku" koju su objavili Vijeće Europe i Europska komisija pokazuje da državna tijela i nevladine organizacije mladih moraju poboljšati svoje napore kako bi osigurali uključivo internetsko okruženje za sve mlade ljude. (Moxon i sur., 2021.)

Potreba za poboljšanjem uključivih internetskih okruženja za mlade u nepovoljnom položaju i manjine usklađena je s predanošću EU-a pristupačnosti. Članak 9. Konvencije Ujedinjenih naroda o pravima osoba s invaliditetom obvezuje EU i njezine države članice da osobama s invaliditetom osiguraju jednak pristup informacijskim i komunikacijskim tehnologijama. Ovo opredjeljenje naglašava važnost stvaranja digitalnih prostora koji su dostupni svima, čime se podržavaju naponi za premošćivanje digitalnog jaza i promicanje uključenosti. Više detalja možete pronaći na [EU Accessible Publications website](#).

Privatnost i sigurnost također su glavni problemi. Zaštita osobnih podataka i podataka mladih ljudi ključna je u digitalnom dobu. Youth workeri moraju provoditi stroge mjere kako bi osigurali sigurnost na internetu i održali privatnost mladih sudionika. Osim toga, stalna obuka i resursi za youth workere

potrebni su za učinkovito korištenje digitalnih alata. Kontinuirano stručno usavršavanje ključno je za držanje koraka s digitalnim tehnologijama koje se brzo razvijaju i za osiguranje da zaposlenici s mladima posjeduju najnovije vještine i znanja.

Članak "[YOUTH WORK AND TECHLASH: What are the new challenges of digitalisation for young people?](#)" autora Lassea Siurale, koju je objavilo CoE - partnerstvo mladih EU, naglašava pretjerano oslanjanje na tehnologiju i dominaciju velike tehnologije, naglašavajući potrebu da mladi ljudi i rad s mladima prepoznaju negativne učinke digitalizacije i utjecaj tehnoloških kompanija. Tvrdi se da bi rad s mladima trebao razviti kritičnu digitalnu pismenost, uskladiti se sa strategijama digitalizacije EU-a i reformirati pristupe digitalnom uključivanju i podatkovnom kolonijalizmu kako bi se obranila digitalna pravda i podržala digitalna prava mladih.

Balansiranje online i offline interakcije još je jedno važno pitanje. Dok digitalni alati nude brojne prednosti, održavanje osobnih veza kroz interakciju licem u lice i dalje je ključno u radu s mladima. Uspostavljanje prave ravnoteže između digitalnih i tradicionalnih metoda ključno je za osiguranje učinkovitosti i inkluzivnosti usluga za mlade. To je upravo ono čime smo se pozabavili u programima osposobljavanja razvijenim u okviru projekta „Digitalna transformacija inkluzivnog rada s mladima“. Kao što je prikazano u obrazovnom programu "Digitalizacija u radu s mladima", koji je dio ovog priručnika, svaka sesija treninga pruža detaljne upute o tome kako se implementirati u online i na licu mjesta.

## 4. Umjetna inteligencija i rad s mladima

Ne možemo raspravljati o digitalnim alatima u 2024., a da ne spomenemo umjetnu inteligenciju. GPT (Generative Pre-trained Transformer), koji je razvio OpenAI, prvi put je postao javno dostupan izdavanjem GPT-2 u veljači 2019. Ova je verzija isprva objavljena s ograničenim pristupom zbog zabrinutosti oko moguće zlouporabe, ali je u potpunosti objavljena u studenom 2019. Sljedeća verzija, GPT-3, objavljena je u lipnju 2020., pružajući širi pristup putem OpenAI API-ja, što je programerima omogućilo integraciju njegovih mogućnosti u različite aplikacije. Od tada smo vidjeli razne slične alate koje su razvile različite tvrtke diljem svijeta, od Googleovog Geminija do kineskog GPT modela Ernie.

Dokument pod nazivom "Automatiziranje rada s mladima: Pogledi youth workera na umjetnu inteligenciju" Alicje Pawluczuk, koji su objavili CoE i EU Youth Partnership, istražuje utjecaj umjetne inteligencije na rad s mladima u Europi. Govori o prednostima umjetne inteligencije, poput novih oblika uključivanja, komunikacije, analize podataka i personalizirane podrške mladima. Također naglašava probleme i brige, uključujući etičke izazove, profiliranje podataka, društvenu izolaciju i rizik da umjetna inteligencija zamijeni usluge koje vode ljudi. Studija ima za cilj razumjeti percepcije youth workera o umjetnoj inteligenciji i predložiti načine za podršku integracije umjetne inteligencije u rad s mladima na odgovoran i etički način.

### **Prednosti umjetne inteligencije u radu s mladima:**

- ✓ Uključivanje i komunikacija – umjetna inteligencija olakšava dopiranje do različitih skupina, poput onih iz udaljenih područja ili osoba s invaliditetom, koristeći pomoćne tehnologije i rješenja za učenje na daljinu.
- ✓ Ciljani angažman - Kampanje usmjerene na umjetnu inteligenciju na društvenim medijima pomažu identificirati i povezati se s određenim skupinama mladih ljudi.
- ✓ Poboljšana komunikacija – umjetna inteligencija omogućuje globalnu suradnju i višejezične interakcije, npr. korištenje Google prevoditelja za suradnju s izbjeglicama.
- ✓ Inovativne prakse – umjetna inteligencija podržava virtualne klubove mladih, internetske forume i interdisciplinarnu suradnju, povećavajući opseg i rezultate rada s mladima.
- ✓ Politika vođena podacima – umjetna inteligencija pomaže u analizi podataka i učinkovitim kreiranju politika, poboljšavajući ciljanje usluga za mlade i sudjelovanje u političkim procesima.
- ✓ Personalizirana podrška – umjetna inteligencija pruža personaliziranu pomoć putem chatbota i pomoćnih tehnologija, posebno za mlade ljude s poteškoćama u učenju ili jezičnim barijerama.
- ✓ Administrativna učinkovitost – umjetna inteligencija automatizira administrativne zadatke, omogućujući osobama koje rade s mladima da se više usredotoče na izravan angažman mladih.

### **Problemi s umjetnom inteligencijom u radu s mladima:**

- ✓ Etička zabrinutost - Neetična upotreba umjetne inteligencije može narušiti temeljne vrijednosti rada s mladima, šireći dezinformacije i obeshrabrujući mlade.
- ✓ Privatnost i profiliranje – umjetna inteligencija izaziva zabrinutost u vezi s privatnošću podataka, profiliranjem i potencijalnim isključivim utjecajem algoritamskih odluka.
- ✓ Polarizacija sadržaja – algoritmi umjetne inteligencije mogu gurati radikalni sadržaj, što dovodi do iskrivljene stvarnosti i društvene izolacije među mladima.
- ✓ Izgradnja odnosa - Komunikacija temeljena na umjetnoj inteligenciji može spriječiti smislenu izgradnju odnosa koja je neophodna u radu s mladima.
- ✓ Zamjena usluga – postoji rizik da umjetna inteligencija zamijeni usluge za mlade koje vode ljudi, potencijalno smanjujući kvalitetu i dostupnost podrške.
- ✓ Tehnički izazovi - Osobe koje rade s mladima mogu se boriti s tehničkim aspektima umjetne inteligencije, stvarajući dodatno opterećenje i ometajući učinkovitu provedbu.

Službena [EU Publications](#) web stranica ima poseban odjeljak s publikacijama o akcijama i politikama EU-a u vezi s umjetnom inteligencijom. Na primjer, jedno od izvješća koje bi moglo biti korisno za našu temu je [The AI report](#) od Europskog digitalnog obrazovnog središta o umjetnoj inteligenciji u obrazovanju raspravlja o potencijalnim prednostima i rizicima umjetne inteligencije u obrazovanju. Ističe kako umjetna inteligencija može pomoći u zadacima kao što su formativne povratne informacije, planiranje lekcija i administrativne funkcije, dok također upozorava na povećane rizike kada se umjetna inteligencija koristi za analitiku učenja i donošenje odluka koje utječu na budućnost učenika. Izvješće naglašava potrebu za ljudskim nadzorom, razvojem Explainable AI-a i pažljivom

ravnotežom između iskorištavanja prednosti AI-a i ublažavanja njegovih rizika kako bi se osigurala odgovorna uporaba u obrazovnim okruženjima.

## Digitalne vještine za Youth Workere

Brzi napredak digitalnih tehnologija učinio je imperativom za youth workere stjecanje i kontinuirani razvoj digitalnih vještina. Te su vještine bitne ne samo za učinkovitu suradnju s mladima, već i za stvaranje i upravljanje digitalnim sadržajem, korištenje digitalnih alata i osiguravanje sigurnosti i privatnosti mladih sudionika. Poboljšanjem svojih digitalnih kompetencija, youth workeri mogu se bolje snalaziti u digitalnom krajoliku i iskoristiti puni potencijal tehnologije za podršku i osnaživanje mladih ljudi. Ovo poglavlje istražuje bitne digitalne kompetencije potrebne za rad s mladima, važnost stalnog treninga i stručnog usavršavanja te različite resurse i online tečajeve koji su dostupni za pomoć youth workerima da unaprijede svoje digitalne vještine.

Švedska inicijativa za digitalne vještine [izvještava](#) da su usko povezani s digitalnim radom s mladima i digitalnom transformacijom rada s mladima. Oni se bave sve većom potrebom za kompetentnim ICT stručnjacima, ističući značajan nedostatak vještina koji utječe na kapacitet podrške digitalnom radu s mladima. Analizom oglasa za posao, definiranjem digitalne izvrsnosti i predviđanjem budućih scenarija, ova izvješća pružaju vrijedne uvide kreatorima politika i edukatorima o tome kako razviti i implementirati strategije koje osiguravaju da su mladi opremljeni potrebnim digitalnim vještinama. To je ključno za prilagodbu praksi rada s mladima u digitaliziranom društvu i promicanje digitalne uključenosti.

### 1. Bitne digitalne kompetencije

Digitalne kompetencije obuhvaćaju niz vještina i znanja koji youth workerima omogućuju učinkovito korištenje digitalnih alata i platformi. Ključne kompetencije uključuju digitalnu pismenost, koja uključuje razumijevanje i korištenje digitalnih tehnologija, te digitalne komunikacijske vještine, koje su ključne za interakciju s mladima putem različitih internetskih platformi. Osim toga, youth workeri trebaju biti vješti u stvaranju digitalnog sadržaja, uključujući sposobnost proizvodnje i upravljanja multimedijским sadržajem kao što su videozapisi, blogovi i objave na društvenim mrežama.

Ključne digitalne kompetencije za osobe koje rade s mladima
1. Digitalna Pismenost
<b>Razumijevanje digitalnih koncepata</b>
Youth workeri moraju biti upoznati s osnovnim digitalnim konceptima kao što su internet, društveni mediji, digitalni uređaji i softverske aplikacije. To uključuje znanje o tome kako se učinkovito snalaziti i koristiti različitim digitalnim platformama.

### **Kritička procjena informacija**

Sposobnost procjene vjerodostojnosti i pouzdanosti internetskih informacija je ključna. Youth worker bi trebali usmjeravati mlade ljude u razlikovanju vjerodostojnih izvora od dezinformacija.

### 2. Komunikacija i suradnja

#### **Efektivna komunikacija preko interneta**

Upravljanje različitim digitalnim komunikacijskim alatima (npr. e-pošta, razmjena izravnih poruka, videokonferencije) je ključno. Youth worker bi trebali znati jasno i profesionalno komunicirati na internetu.

#### **Digitalni alati za suradnju**

Važno je poznavanje alata za suradnju kao što su Google Workspace, Microsoft Teams i softvera za upravljanje projektima kao što su Trello ili Asana. Ovi alati olakšavaju timski rad i koordinaciju projekta.

### 3. Stvaranje digitalnog sadržaja

#### **Multimedijske vještine**

Youth worker trebali znati osmisliti zanimljiv digitalni sadržaj, uključujući tekst, slike, videozapise i infografike. Alati kao što su Canva, Adobe Spark i softver za uređivanje videozapisa vrijedni su u tom pogledu.

#### **Upravljanje društvenim mrežama**

Od ključne je važnosti razumjeti kako učinkovito koristiti platforme društvenih mreža za interakciju s mladima, razmjenu informacija i promicanje događaja. To uključuje znanje kako zakazati objave, analizirati metriku angažmana i stvoriti uvjerljiv sadržaj.

### 4. Mrežna sigurnost i sigurnost

#### **Svijest o sigurnosti na internetu**

Youth workeri trebaju razumjeti osnove sigurnosti na internetu kako bi zaštitili sebe i mlade s kojima rade. To uključuje znanje o sigurnim online praksama, prepoznavanje pokušaja krađe identiteta i sigurno upravljanje lozinkama.

#### **Upravljanje privatnošću**

Razumijevanje zakona o privatnosti podataka i najboljih praksi za rukovanje osobnim podacima je ključno. Youth worker bi trebali osigurati da svi prikupljeni podaci budu sigurno pohranjeni i da se koriste etički.

### 5. Digitalna Pedagogija

#### **E-Learning Platforme**

Poznavanje platformi za e-učenje kao što su Moodle, Google Classroom ili Edmodo može poboljšati iskustvo učenja. Youth workeri bi trebali znati kreirati i upravljati online tečajevima, pratiti napredak i uključiti učenike.

#### **Interactive Alati za učenje**

Korištenje interaktivnih alata kao što su Kahoot!, Quizlet ili Padlet može učiniti učenje zanimljivijim. Ovi alati pomažu u stvaranju interaktivnih kvizova, flash kartica i suradničkih ploča.

### 6. Rješavanje problema i inovacija

<b>Digitalno rješavanje problema</b>
Youth workeri bi trebali biti vješti u rješavanju uobičajenih digitalnih problema, kao što su problemi s povezivanjem, softverske greške i kvarovi na hardveru. To uključuje saznanje gdje pronaći pouzdanu tehničku podršku i resurse.
<b>Poticanje inovacija</b>
Poticanje kreativnosti i inovativnosti u digitalnim projektima je ključno. Youth worker bi trebali inspirirati mlade ljude da eksperimentiraju s novim tehnologijama i istražuju digitalna rješenja za probleme iz stvarnog svijeta.
<b>7. Etičke i inkluzivne prakse</b>
<b>Digitalna etika</b>
Važno je razumjeti etičke implikacije digitalnih radnji. Youth workeri trebaju promicati odgovornu upotrebu tehnologije, naglašavajući poštovanje, pristanak i digitalno građanstvo.
<b>Inkluzivnost u digitalnim prostorima</b>
Ključno je osigurati da digitalni alati i platforme budu dostupni svim mladim ljudima, bez obzira na njihove sposobnosti ili pozadinu. To uključuje korištenje načela pristupačnog dizajna i pružanje podrške onima s drugačijim potrebama.

Europass alat za procjenu digitalnih vještina **pomaže korisnicima identificirati svoje digitalne kompetencije** i područja za poboljšanje. Objašnjava postupak ocjenjivanja, koji uključuje odgovaranje na pitanja o digitalnim zadacima i primanje detaljnih povratnih informacija o vještinama u kategorijama kao što su informacijska pismenost, komunikacija, stvaranje sadržaja, sigurnost i rješavanje problema. Korisnici dobivaju rezultate s prijedlozima za daljnji razvoj i poveznicama na dodatne resurse i prilike za obuku kako bi poboljšali svoje digitalne vještine. Za više detalja posjetite [Europass Digital Skills Assessment Tool](#).

Drugo kritično područje je **upravljanje podacima i sigurnost na internetu**. Osobe koje rade s mladima moraju razumjeti kako zaštititi osobne informacije i podatke mladih ljudi, osiguravajući usklađenost sa zakonima o privatnosti i zaštitu od cyber prijetnji. Analitičke vještine su također važne, omogućujući youth workerima prikupljanje, tumačenje i korištenje podataka za poboljšanje svojih programa i usluga. Za detaljnije informacije o ovoj temi, pogledajte poglavlje 5 - [SAFETY AND ETHICAL CONSIDERATIONS IN DIGITAL YOUTH WORK](#).

[Digital Skills and Jobs Platform](#) služi kao središnje **središte za digitalne vještine i inicijative za zapošljavanje u Europi**, potičući zajednicu za dijeljenje resursa, iskustava i stvaranje partnerstava za premošćivanje jaza u digitalnim vještinama diljem kontinenta.

## 2. Trening i profesionalni razvoj

Stalna obuka i profesionalni razvoj ključni su za youth workere kako bi išli u korak s digitalnim krajolikom koji se brzo razvija. Dostupni su različiti programi osposobljavanja koji pomažu youth workerima da poboljšaju svoje digitalne vještine, u rasponu od kratkih radionica i webinarata do

sveobuhvatnijih tečajeva i certifikacija. Ovi programi često pokrivaju teme kao što su digitalna pismenost, strategije online angažmana, stvaranje digitalnog sadržaja i cyber sigurnost.

Prilike za profesionalni razvoj također uključuju vršnjačko učenje i umrežavanje, gdje youth workeri mogu dijeliti najbolje prakse, učiti jedni od drugih i biti u tijeku s najnovijim trendovima i inovacijama u digitalnom radu s mladima. Sudjelovanje na konferencijama, seminarima i internetskim zajednicama može pružiti vrijedne uvide i resurse, pomažući osobama koje rade s mladima da kontinuirano poboljšavaju svoje digitalne kompetencije. Ulaganjem u obuku i profesionalni razvoj, youth workeri mogu osigurati da imaju vještine i znanja potrebna za učinkovito korištenje digitalnih alata u svom radu.

Prema publikaciji "[Developing Digital Youth Work](#)," Tri dimenzije utječu na uspjeh digitalnog rada s mladima:

- Digitalizacija društva
- Organizacijski digitalni razvoj
- Kompetencije za rad s mladima

Na temelju ovih dimenzija identificirane su **34 potrebe za obukom u sedam međusobno povezanih područja**. Postojeći okviri kompetencija za digitalne vještine (kao što je DigComp) i rad s mladima (kao što je MENTEP) razmatrani su kako bi se osiguralo da youth workeri imaju potrebne vještine i znanja. Ove potrebe za obukom integriraju ove okvire, pokrivajući cijeli ciklus rada s mladima: razumijevanje konteksta, planiranje, dizajniranje, provedba i evaluacija zajedno s mladima.

Sedam glavnih područja potreba obuke su:

1. Digitalizacija društva
2. Planiranje, projektiranje i evaluacija digitalnog rada s mladima
3. Informacijska i podatkovna pismenost
4. Komunikacija
5. Digitalna kreativnost
6. Sigurnost
7. Refleksija i evaluacija

Ove potrebe za osposobljavanjem **moгу usmjeravati planove i programe osposobljavanja**, pomažući youth workerima i organizacijama da procijene i razviju individualne i kolektivne kompetencije.

SALTO Youth je mreža resursnih centara koju je stvorila Europska komisija za pružanje podrške u području rada s mladima i obuke. Skraćenica SALTO znači "Podrška, napredno učenje i mogućnosti obuke". Njihova web stranica jedan je od najpraktičnijih i najkorisnijih alata za osobe koje rade s mladima, ali i za svakog edukatora. Glavni elementi stranice uključuju kalendar obuke, alat za pronalaženje partnera, alat za obuku i pristup publikacijama i resursima. Korisnici mogu pronaći prilike za obuku, tražiti partnere za međunarodne projekte, pristupiti obrazovnim alatima i povezati

se s trenerima. Web stranica također nudi osobnu nadzornu ploču za upravljanje resursima i interakcijama, što je čini vrijednom platformom za one koji su uključeni u obuku i razvoj mladih.

Neki primjeri mogućnosti obuke koje se nude na temu digitalizacije u radu s mladima su:

- I. [Digitalno osnaživanje - Poboljšanje vještina rada mladih za digitalno doba](#)
- II. [Radionica kreativne digitalne umjetnosti među kulturama](#)
- III. [Društveno kazalište i društvene mreže](#)
- IV. [Mediathon: Komunikacije i vidljivost u udrugama mladih](#)
- V. [Go Visual - alati vizualnog razmišljanja za rad i obrazovanje mladih](#)
- VI. [Cities of Learning online trening o izgradnji strategija prepoznavanja s digitalnim otvorenim značkama](#)

### 3. Resursi i online tečajevi

Dostupno je mnoštvo resursa i **online tečajeva** za podršku youth workerima u razvoju njihovih digitalnih vještina. Mnoge organizacije i institucije nude besplatne ili pristupačne online tečajeve koji pokrivaju širok raspon tema relevantnih za digitalni rad s mladima. Ovi tečajevi često uključuju interaktivne elemente poput videouputa, kvizova i praktičnih zadataka, omogućujući youth workerima da uče vlastitim tempom i primjenjuju svoje znanje u kontekstu stvarnog svijeta.

[SALTO-YOUTH HOP Platform](#) - Opsežan resurs za online učenje, nudi tečajeve, webinare i biblioteku dokumenata relevantnih za digitalni rad s mladima.

[Digital Youth Work for ESC](#) - Fokusiran na projekte Europskih snaga solidarnosti, ovaj tečaj pomaže polaznicima da razumiju digitalnu transformaciju i nauče digitalne alate za upravljanje projektima i volonterski angažman.

[Youth@Work 4.0](#) - Ovo je tečaj koji ima za cilj osnažiti youth workere i izgraditi kapacitete za razvoj digitalnog rada s mladima u organizacijama.

Digitalni tečaj "[Basic knowledge in Machine Learning](#)" uvodi vas u područje umjetne inteligencije (AI) i strojnog učenja.

Resursi kao što su **alati, vodiči i priručnici** najbolje prakse također mogu biti neprocjenjivi. Ovi materijali pružaju praktične savjete i strategije za korištenje digitalnih alata, angažiranje mladih ljudi na internetu i stvaranje uključivog i pristupačnog digitalnog sadržaja. Osim toga, mnoge platforme i web-mjesta nude forume i zajednice gdje youth workeri mogu postavljati pitanja, dijeliti resurse i surađivati na projektima. Korištenjem ovih resursa i online tečajeva, youth workeri mogu kontinuirano poboljšavati svoje digitalne kompetencije i biti u tijeku s najnovijim razvojem digitalnog rada s mladima.

U EU publikaciji "[Developing Digital Youth Work,](#)" Dodatak F 'Materijal za trening' nudi detaljan pregled materijala za obuku i specifičnih potreba za obukom kojima se bave. Prostirući se na



stranicama od 61 do 105, ovaj odjeljak uključuje više **od 50 aktivnosti i resursa za obuku** osmišljenih za uključivanje u tečaj obuke za neformalno obrazovanje (NFE) o različitim temama digitalnih vještina.

Projekt Future Labs nudi [eHandbook](#) (2019) koja je usmjerena na inovacije u radu s mladima. Namijenjen je praktičarima koji traže inovativne alate za korištenje u svojim aktivnostima s mladima, uključujući digitalni rad s mladima.

[Internet Literacy Handbook](#) od strane Vijeća Europe - nudi detaljne informacije i resurse o radu s mladima na internetu.

[Digital Youth Work](#) je dugoročni projekt Nacionalnih agencija za Erasmus+ mlade i Europskih snaga solidarnosti. Web stranica projekta nudi razne resurse, uključujući jednostavne i razumljive plakate koji sažimaju nacionalne strategije za digitalni rad s mladima, ističu ključne digitalne vještine i kapacitete potrebne u radu s mladima te ocrtavaju standarde kvalitete za virtualne i mješovite programe mobilnosti.

Verke je Nacionalni stručni centar za digitalni rad s mladima u Finskoj, koji promiče i podupire digitalizaciju i razvoj digitalnog rada s mladima kroz obuku, resurse i strateške inicijative. Razvili su [a self-assessment tool](#) koji vam pomaže da razmislite o svojim pogledima i stavovima prema digitalnom radu s mladima. Sadrži sedam odjeljaka u kojima procjenjujete svoje digitalne vještine iz osobne i profesionalne perspektive. Cilj nije testirati svoje vještine, već pružiti uvide za razvoj. Razmotrite svaki odjeljak pojedinačno i iz šireg konteksta vaše radne zajednice. Obrazac je dostupan kao online upitnik s automatskim povratnim informacijama, ali se također može prilagoditi za papirnatu ili online upotrebu prema vašim potrebama.

Priručnik "[Digital Tools for Youth Workers](#)" je ključni resurs za povećanje angažmana i osnaživanja mladih kroz stratešku upotrebu digitalnih alata u obrazovanju, upravljanju i komunikaciji.

[The Center for Humane Technology](#) pruža interaktivne alate i vodiče za pomoć mladima u dobi od 13 do 25 godina u snalaženju i zagovaranju zdravijeg okruženja društvenih medija.

[Data Detox Kit](#) osmišljen je kao osmodnevni program i traje manje od pola sata dnevno. Svaki dan ima drugačiji fokus kako bi povećao vašu svijest i pomogao vam da aktivno odlučujete o svom digitalnom životu, a završava jednostavnijim izazovom.

**Razvijanje digitalnih vještina ključno je za youth workers** kako bi se učinkovito uključili u rad s mladima i koristili digitalne alate u svojoj praksi. Usredotočujući se na bitne digitalne kompetencije, ulažući u osposobljavanje i profesionalni razvoj te iskorištavajući dostupne resurse i online tečajeve, youth workers mogu poboljšati svoju sposobnost pružanja podrške i osnaživanja mladih ljudi u digitalnom dobu.

# Angažiranje mladih putem digitalnih platformi

U digitalnom dobu, uključivanje mladih putem internetskih platformi postalo je bitan aspekt rada s mladima. Digitalne platforme nude brojne mogućnosti za povezivanje s mladima, pružajući im resurse, podršku i interaktivna iskustva. Učinkovit online angažman zahtijeva strateško planiranje, kreativnost i razumijevanje digitalnog krajolika. Ovo poglavlje ulazi duboko u različite strategije za online angažman, važnost dizajniranja interaktivnog i uključivog sadržaja, ulogu gamifikacije u radu s mladima i najbolje prakse za organiziranje virtualnih događaja i radionica.

## 1. Strategije za online angažman

Angažiranje mladih ljudi online uključuje više od puke prisutnosti na digitalnim platformama; zahtijeva strateški pristup kako bi se uhvatio i održao njihov interes. Strategije za online angažman uključuju korištenje platformi društvenih medija, stvaranje zanimljivog multimedijskog sadržaja i korištenje interaktivnih alata kao što su ankete, kvizovi i forumi za rasprave. Platforme društvenih medija poput Instagrama, TikToka i YouTubea posebno su učinkovite za doseganje mlade publike jer omogućuju interakciju i dijeljenje sadržaja u stvarnom vremenu.

Dosljednost je ključna u online angažmanu. Redovita ažuriranja, pravovremeni odgovori na komentare i poruke te stalna interakcija pomažu u izgradnji osjećaja zajednice i povjerenja. Osim toga, ključno je razumijevanje preferencija i ponašanja ciljane publike. Provođenje anketa, analiza metrike angažmana i prikupljanje povratnih informacija mogu pružiti vrijedne uvide koji informiraju razvoj učinkovitijih strategija angažmana. Usvajanjem strateškog pristupa koji se temelji na podacima, youth workeri mogu stvoriti značajne veze s mladima na internetu.

Web stranica [digitalyouthwork.scot](http://digitalyouthwork.scot) je središte resursa usmjereno na podršku pojedincima uključenim u digitalni rad s mladima u Škotskoj. Nudi zbirku korisnih resursa, uključujući ključne informacije, studije slučaja i alate za olakšavanje digitalnog rada s mladima.

Naveli su neke od **savjeta za online angažman**:

- ✓ Budite spremni, ali fleksibilni - temeljito planirajte, ali ostanite prilagodljivi promjenama.
- ✓ Potaknite rano sudjelovanje - koristite sobe za razdvajanje i osobne pozdrave kako bi se svi osjećali uključenima.
- ✓ Poštujte različite razine angažmana - Dopustite opcije za vidljivost i sudjelovanje, shvaćajući da bi neki radije ostali u načinu slušanja.
- ✓ Koristite prave alate - koristite razne aplikacije i platforme kako bi aktivnosti bile interaktivne i zabavne.
- ✓ Zabavite se - Uključite igre i kreativne aktivnosti kako bi sesije bile živahne.
- ✓ Uklonite prepreke - Osigurajte da su digitalne aktivnosti sigurne, dostupne i da se njima dobro upravlja.
- ✓ Personalizirajte događaje velikih razmjera - Održavajte osobne veze čak i na velikim mrežnim okupljanjima.
- ✓ Priznajte različite odgovore - Prepoznajte da neki ljudi napreduju na internetu, dok drugi možda ne.

- ✓ Aktivno slušajte – gradite odnose promišljenim reagiranjem na zajedničke misli.
- ✓ Omogućite vrijeme za razmišljanje - uključite trenutke tihog razmišljanja kako biste pomogli sudionicima da obrade informacije.

## 1.1. Gamifikacija za angažman mladih

Gamifikacija, primjena elemenata dizajna igre u kontekstima koji nisu igre, moćan je alat za jačanje angažmana mladih. U radu s mladima, gamifikacija se može koristiti za motiviranje sudjelovanja, poticanje učenja i poticanje osjećaja postignuća. Tehnike kao što su bodovni sustavi, ploče s najboljim rezultatima, značke i izazovi mogu učiniti aktivnosti privlačnijim i ugodnijim za mlade ljude.

Na primjer, uključivanje gamificiranih elemenata u obrazovne programe može pretvoriti svakodnevne zadatke u uzbudljive izazove. Youth workeri mogu kreirati digitalne lovoe na smetlare, virtualne sobe za bijeg ili interaktivne kvizove koji nagrađuju sudionike za njihov trud i postignuća. Gamifikacija ne samo da čini aktivnosti zabavnijima, već također promiče zdravo natjecanje i suradnju među mladima. Integriranjem igrifikacije u svoju praksu, youth workeri mogu stvoriti dinamičnija i privlačnija iskustva koja zaokupljaju interes i entuzijazam mladih ljudi.

Primjeri alata koji omogućuju igrifikaciju u radu s mladima i obrazovanju uključuju Classcraft, Kahoot!, Duolingo, Badgr, Quizlet i GoNoodle.

[Learning Corner](#), službena web stranica EU nudi razne igre i kvizove o Europskoj uniji, namijenjene različitim dobnim skupinama i obrazovnim razinama. Te se aktivnosti mogu igrati kod kuće ili uključiti u školske lekcije kako bi učenje o EU-u bilo zabavno i zanimljivo. Edukatori i youth workeri mogu koristiti igre koje se nalaze na web stranici kao dio njihovog programa obuke.

## 2. Dizajniranje interaktivnog i uključivog sadržaja

Stvaranje interaktivnog i uključivog sadržaja ključno je za uključivanje mladih na digitalne platforme. Interaktivni sadržaj, kao što su prijenosi uživo, iskustva virtualne stvarnosti i interaktivni videozapisi, potiču aktivno sudjelovanje i zadržavaju mlade ljude angažiranima. Alati kao što su Mentimeter, Kahoot i Padlet mogu se koristiti za stvaranje interaktivnih aktivnosti koje učenje i interakciju čine zabavnim i privlačnim.

Inkluzivnost je jednako važna u dizajnu digitalnog sadržaja. Youth workeri moraju osigurati da njihov sadržaj bude dostupan svim mladim ljudima, bez obzira na njihovo podrijetlo ili sposobnosti. To uključuje korištenje jasnog i jednostavnog jezika, pružanje titlova ili prijepisa za audio i video sadržaj i dizajniranje materijala koji su vizualno privlačni i laki za navigaciju. Referencirajte partnerske priručnike poput "Inkluzivnost i mladi u virtualnim okruženjima" kako biste istaknuli najbolje prakse i ponudili detaljne smjernice za stvaranje uključivog digitalnog sadržaja. Usredotočujući se na interaktivnost i inkluzivnost, youth workeri mogu osigurati da njihov digitalni sadržaj odjekuje i bude dostupan raznolikoj publici.

[Training Toolkit for Youth Workers & Educators to Deliver Digital Skills to Young People](#) je resurs namijenjen osobama koje rade s mladima i edukatorima. Nudi detaljne upute i scenarije spremne za korištenje za radionice čiji je cilj pomoći mladim ljudima (16-24 godine) da razviju svoje vještine zapošljavanja u 21. stoljeću. Skup alata uključuje praktične smjernice, digitalne alate, prijedloge resursa te teorije i činjenice utemeljene na istraživanju o odabranim kompetencijama i postignuću digitalnih vještina.

***Kako bi poboljšali angažman i motivaciju sudionika u online treninzima, youth workeri mogu koristiti ove praktične savjete***

**Interaktivni elementi**

Uključite kvizove, ankete i interaktivne rasprave kako bi sesije bile živahne i aktivno uključili sudionike.

**Vizualna pomagala**

Koristite vizualno privlačne prezentacije, videozapise i infografike kako biste održali interes i pomogli u razumijevanju.

**Izdvojene sjednice**

Koristite male grupne sobe za rasprave ili aktivnosti rješavanja problema kako biste potaknuli sudjelovanje i suradnju.

**Igrifikacija**

Uvedite elemente gamifikacije kao što su značke, ploče s najboljim rezultatima ili nagrade za sudjelovanje i postignuća.

**Mogućnosti povratnih informacija**

Redovito tražite i uključite povratne informacije sudionika kako biste sadržaj i metode obuke prilagodili njihovim potrebama.

**Isporuka raznolikog sadržaja**

Mijenjajte metode isporuke sadržaja, prebacujući se između predavanja, gostujućih govornika i interaktivnih radionica kako biste zadovoljili različite stilove učenja.

**Pristupačnost**

Osigurajte da je sav digitalni sadržaj dostupan, s titlovima za videozapise, materijalima prilagođenim čitaču zaslona i jednostavnom navigacijom.

**Redovne pauze**

Napravite kratke stanke tijekom dužih sesija kako biste spriječili umor i održali koncentraciju.

**Osobni dodir**

Potaknite trenere da podijele osobne priče ili iskustva povezana s temom, čineći sesiju prikladnijom i zanimljivijom.

Za one koji žele naučiti više o učinkovitom postizanju aktivnog sudjelovanja u online obrazovnim programima, [Class Central](#) web stranica nudi popis trenutnih online tečajeva na tu temu.

EU Academy nudi pristup online tečaju pod nazivom [“Digital Tools for Blended Learning”](#).

### 3. Virtualni događaji i radionice

Virtualni događaji poput webinara, online radionica i obuka postali su sve popularniji, nudeći fleksibilan i pristupačan način uključivanja mladih ljudi. Organiziranje uspješnog virtualnog događaja zahtijeva pažljivo planiranje i korištenje odgovarajućih digitalnih alata. Platforme kao što su Zoom, Microsoft Teams i Google Meet pružaju značajke za hosting virtualnih događaja, uključujući sobe za izdvojene skupine, ankete i sesije pitanja i odgovora. Međutim, većina tih značajki dostupna je za premium plaćene račune. Prednost za neprofitne organizacije je što se često mogu prijaviti za besplatni premium račun ili barem za značajan popust za većinu ovih digitalnih platformi.

Kako bi osigurali uspjeh virtualnih događaja i radionica, youth workeri trebali bi se usredotočiti na stvaranje interaktivnih i zanimljivih sesija. To se može postići ugradnjom multimedijских elemenata, poput videa i animacija, te korištenjem interaktivnih alata za olakšavanje sudjelovanja. Pružanje jasnih uputa i postavljanje očekivanja na početku događaja pomaže sudionicima da razumiju kako se učinkovito uključiti.

Osim toga, važno je stvoriti ugodno i inkluzivno okruženje. To uključuje vođenje računa o različitim potrebama i preferencijama sudionika i pružanje potpore prema potrebi. Snimanje sesija i njihovo naknadno dijeljenje omogućuje onima koji nisu mogli prisustvovati da imaju koristi od sadržaja. Slijedeći ove najbolje prakse, youth workeri mogu organizirati dojmљive virtualne događaje i radionice koje angažiraju i inspiriraju mlade ljude.

Angažiranje mladih putem digitalnih platformi zahtijeva strateški i promišljen pristup. Primjenom učinkovitih strategija za online angažman, dizajniranjem interaktivnog i inkluzivnog sadržaja, korištenjem tehnika gamifikacije i organiziranjem zanimljivih virtualnih događaja i radionica, youth workeri mogu stvoriti značajna i utjecajna iskustva za mlade ljude u digitalnom prostoru.

# Sigurnosna i etička razmatranja u digitalnom radu s mladima

Kako digitalne tehnologije postaju sastavni dio rada s mladima, osiguravanje sigurnosti i etičkog postupanja s mladima na internetu od najveće je važnosti. Digitalno okruženje, iako nudi brojne prednosti, također predstavlja jedinstvene rizike i izazove koji se moraju riješiti kako bi se zaštitila dobrobit mladih sudionika. Ovo poglavlje istražuje ključna sigurnosna i etička pitanja koja youth workeri moraju imati na umu kada integriraju digitalne alate i platforme u svoju praksu.

Prvo i najvažnije, zaštita privatnosti i osobnih podataka mladih ljudi ključna je briga. Youth workeri moraju se pridržavati propisa o zaštiti podataka kao što je Opća uredba o zaštiti podataka (GDPR) u Europskoj uniji, koja nalaže stroge smjernice o prikupljanju, pohranjivanju i korištenju osobnih podataka. To uključuje dobivanje informiranog pristanka od mladih sudionika i njihovih skrbnika, osiguravanje da su podaci sigurno pohranjeni i transparentnost o tome kako će se podaci koristiti. Provedba mjera kibernetičke sigurnosti ključna je za zaštitu od povreda podataka i neovlaštenog pristupa. Iako, s obzirom na to da nevladine organizacije i oni koji rade u području rada s mladima imaju ograničena sredstva, važno je znati da osnovne mjere kibernetičke sigurnosti nisu skupe i sve što je potrebno je posvetiti svoje vrijeme kako biste stekli neka temeljna znanja o ovoj temi.

[DigCompEdu Privacy Statement](#) pruža informacije o obradi i zaštiti Vaših osobnih podataka. Privatnost i sigurnost na internetu često idu ruku pod ruku i važno je znati osnovne informacije o objema temama.

Stvaranje **sigurnih online prostora** još je jedan ključni aspekt digitalnog rada s mladima. Youth workeri moraju uspostaviti jasne smjernice i politike za online interakcije kako bi spriječili internetsko zlostavljanje, uznemiravanje i druga štetna ponašanja. To uključuje moderiranje online foruma i grupa na društvenim mrežama, postavljanje pravila za komunikaciju s poštovanjem i pružanje resursa i podrške mladim ljudima koji bi mogli naići na probleme. Važno je poticati okruženje u kojem se mladi ljudi osjećaju sigurnima da se izraze i potraže pomoć kada je potrebna.

EU je također pokrenula svoju [Strategy for a Better Internet for Children \(BIK+\)](#) s ciljem uvođenja specifičnih mjera za mlade na internetu. Smjernice iz ove Strategije lako se mogu prilagoditi starijim ciljnim skupinama kao i maloljetnicima.

[YouthLink Scotland](#), u partnerstvu s raznim organizacijama razvili su ključne resurse za digitalni rad s mladima koji pokrivaju teme kao što su korištenje lozinki, izbjegavanje krađe identiteta i prijevara te razvijanje dobrih praksi oko društvenih medija.

Politike Europske komisije o **kibernetičkoj sigurnosti** imaju za cilj povećati otpornost EU-a na kibernetičke prijetnje, osiguravajući sigurno digitalno okruženje. Ključne inicijative uključuju Zakon o kibernetičkoj sigurnosti EU-a, koji jača mandat Agencije EU-a za kibernetičku sigurnost (ENISA), i Direktivu o mrežnoj i informacijskoj sigurnosti (NIS), koja postavlja mjere za visoku zajedničku razinu kibernetičke sigurnosti diljem EU-a. Te su politike usredotočene na zaštitu kritične infrastrukture,

poboljšanje sposobnosti odgovora i poticanje suradnje među državama članicama za učinkovitu borbu protiv cyber prijetnji.

Za više informacija, posjetite [European Commission's cybersecurity policy page](#).

[Cybersecurity Higher Education Database](#) (CyberHEAD) je najveća validirana baza podataka za obrazovanje o kibernetičkoj sigurnosti u EU i EFTA-i. Pomaže pojedincima da unaprijede svoje znanje o kibernetičkoj sigurnosti i pomaže sveučilištima u privlačenju motiviranih studenata. Ovaj resurs podržava informirano donošenje odluka za mlade talente koji istražuju mogućnosti visokog obrazovanja u kibersigurnosti, pridonoseći naporima Europe u kibersigurnosti.

**Etička razmatranja** protežu se izvan sigurnosnih mjera i uključuju odgovornu upotrebu digitalnih alata i platformi. Youth workeri moraju voditi računa o digitalnom jazu i nastojati osigurati da svi mladi ljudi imaju jednak pristup digitalnim resursima. To uključuje razmatranje različitih potreba i okolnosti sudionika, kao što su različite razine digitalne pismenosti, pristup tehnologiji i socio-ekonomsko porijeklo. Treba uložiti napore da se osiguraju alternativne metode angažmana za one koji bi se mogli suočiti s preprekama u pristupu digitalnom sadržaju.

Ali što je digitalna etika? Ova [comic book](#), koju je objavila EU, daje vizualni uvid u koncept digitalne etike.

Etička uporaba umjetne inteligencije i podataka ključna je za izbjegavanje pristranosti i diskriminacije. Primjeri pristranosti umjetne inteligencije uključuju isključivanje u medicinskim istraživanjima, diskriminatorno prediktivno praćenje i pristrane algoritme zapošljavanja. (Gromova, 2021.)

Još jedna publikacija EU, "[Ethical guidelines on the use of artificial intelligence \(AI\) and data in teaching and learning for educators](#)", pomoći edukatorima da razumiju potencijal i rizike korištenja umjetne inteligencije i podataka u obrazovanju, promičući pozitivan, kritički i etički angažman sa sustavima umjetne inteligencije.

U nedavnoj Netflix dokumentarnog drami [The Social Dilemma](#), skupina tehnoloških programera u svojim 20-im ili 30-im godinama objašnjava kako su osmislili platforme da privuku pažnju korisnika na najduže moguće vrijeme, kako bi ih hranili reklamama, te kako su neke od tih tehnika nekako naslijeđene od kockanja. Kao youth workeri, možemo biti zabrinuti zbog toga, te dovoditi u pitanje vezu između etike i tehnoloških industrija. (Di Paola, n.d.)

Osim toga, etički digitalni rad s mladima uključuje promicanje digitalne pismenosti i vještina kritičkog razmišljanja među mladima. Youth worker bi trebali obrazovati mlade sudionike o tome kako se sigurno kretati digitalnim svijetom, uključujući razumijevanje implikacija njihovih online radnji, prepoznavanje dezinformacija i zaštitu vlastite privatnosti. Osnaživanje mladih ljudi ovim vještinama pomaže im da postanu odgovorni digitalni građani koji mogu donositi informirane odluke u online okruženju.

Još jedna korisna EU publikacija, "[How to spot and fight disinformation](#)", ovaj alat će osnažiti srednjoškolske nastavnike da učenicima usade vitalne vještine online navigacije. Uz primjere iz stvarnog života i grupne vježbe, promiče kritičko razmišljanje. Pokrivajući teme poput javnog zdravlja i demokracije, potiče dijalog o razlučivanju istine.

Transparentnost i odgovornost također su ključna etička načela u digitalnom radu s mladima. Youth worker bi trebali otvoreno komunicirati s mladima o namjeni i ograničenjima digitalnih alata i platformi. To uključuje iskrenost o mogućim rizicima i izazovima online angažmana i pružanje jasnih informacija o tome kako prijaviti nedoumice ili probleme. Redovito preispitivanje i ažuriranje sigurnosnih politika i praksi osigurava njihovu učinkovitost i relevantnost u digitalnom krajoliku koji se stalno razvija.

Sljedeće poglavlje pod naslovom "Edukativni program – Digitalizacija u radu s mladima" sadrži trening koji je osmišljen kako bi poboljšao razumijevanje sudionika i rješavanje etičkih pitanja i sigurnosnih izazova u digitalnom svijetu. Sastoji se od stručnog govora, interaktivnih scenarija igranja uloga i radionice o najboljim primjerima iz prakse kibernetičke sigurnosti. Tijekom 90 minuta sudionici će istražiti prava na privatnost, zakone o zaštiti podataka i etičku upotrebu digitalne tehnologije, učeći kako se snalaziti u složenosti digitalne etike dok će stjecati praktične vještine za zaštitu osobnih podataka i poboljšanje digitalne sigurnosti. Sesija je prilagodljiva i za on-site i za online implementacije.

Sigurnost, privatnost i etička pitanja temelj su učinkovitog i odgovornog digitalnog rada s mladima. Davanjem prioriteta zaštiti privatnosti i podataka, stvaranjem sigurnih internetskih prostora, osiguravanjem jednakog pristupa, promicanjem digitalne pismenosti i održavanjem transparentnosti i odgovornosti, youth workeri mogu pružiti sigurno digitalno okruženje koje podržava mlade ljude. Ti su napori ključni za poticanje povjerenja i osiguravanje da se prednosti digitalizacije u radu s mladima ostvaruju na način koji poštuje i štiti prava i dobrobit svih sudionika.



# Obrazovni program – Digitalizacija u radu s mladima

Obrazovni program „Digitalizacija“ je jednodnevni trening neformalnog obrazovanja (NFO) koji se sastoji od četiri cjelovite sesije, svaka u trajanju od 90 minuta. Program ima za cilj opremiti sudionike razumijevanjem digitalizacije, bitnim digitalnim vještinama i etičkim razmatranjima koja okružuju digitalne tehnologije.

## Sesija 1: Razumijevanje digitalizacije

1. Vremenska traka digitalne transformacije (20 minuta): Sudionici stvaraju vizualnu vremensku traku kako bi razumjeli evoluciju i utjecaj digitalizacije.
2. World Café s digitalnim prizvukom (25 minuta): Sudionici istražuju različite utjecaje digitalne transformacije kroz interaktivne rasprave za različitim stolovima.
3. Rasprava o digitalnoj etici (25 minuta): Sudionici sudjeluju u strukturiranoj raspravi o kontroverznoj temi digitalne etike.
4. Razmišljanje i povratne informacije (15 minuta): Sudionici dijele svoja razmišljanja o sesiji i daju povratne informacije kroz grupnu raspravu i anketu Google Forms.

## Sesija 2: Digitalne vještine za budućnost

5. Radionica digitalnih vještina (30 minuta): prezentacija i interaktivna rasprava o bitnim digitalnim vještinama relevantnim za različite profesionalne sektore.
6. Procjena vještina (20 minuta): Sudionici ispunjavaju procjenu digitalnih vještina kako bi identificirali svoje jake strane i područja za poboljšanje.
7. Razvoj plana učenja (30 minuta): Sudionici stvaraju personalizirane planove učenja kako bi riješili svoje nedostatke u digitalnim vještinama.
8. Razmišljanje i predanost (10 minuta): Sudionici dijele svoje planove učenja i obvezuju se na svoje ciljeve razvoja digitalnih vještina.

## Sesija 3: Navigacija digitalnom etikom i sigurnošću

9. Stručno predavanje o digitalnoj etici (20 minuta): Stručnjak daje uvid u digitalnu etiku i važnost etičkih razmatranja u digitalizaciji.
10. Scenariji za igranje uloga (30 minuta): Sudionici igraju scenarije za primjenu etičkih načela i upravljanje sigurnosnim izazovima.
11. Radionica o najboljim praksama kibersigurnosti (30 minuta): Radionica o najboljim praksama za digitalnu sigurnost i zaštitu osobnih podataka.
12. Refleksija i završni krug (10 minuta): Sudionici iznose svoja razmišljanja o sesiji i razmišljaju o svojim iskustvima učenja.

## Sesija 4: Razmišljanje o digitalizaciji

13. Learning Takeaway (30 minuta): Sudionici stvaraju vizualizaciju ili prezentaciju sažimajući svoja iskustva učenja i ključne zaključke.
14. Evaluacijska anketa (30 minuta): Sudionici ispunjavaju detaljan evaluacijski upitnik kako bi dali povratne informacije o programu.
15. Echo Chamber (30 minuta): Sudionici dijele svoja razmišljanja i emocije koristeći foto kartice, potičući zajedničko razumijevanje putovanja učenja.

Naziv sesije	1. Razumijevanje digitalizacije
Ciljevi	<p>Glavni cilj ove sesije je pružiti sudionicima sveobuhvatne temelje digitalizacije, spajajući teoretsko znanje s praktičnim uvidima i kritičkom analizom. Do kraja sesije, sudionici bi trebali biti bolje pripremljeni za snalaženje u složenosti digitalne ere, razumjeti utjecaj digitalne transformacije na društvo.</p> <p>Specifični ciljevi ove obuke su:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Demistificirati koncept digitalizacije</li> </ol> <p>Ovaj cilj nastoji raščlaniti složenu ideju digitalizacije na njezine bitne elemente, ilustrirajući njezin značaj u transformaciji poslovanja, upravljanja, komunikacije i svakodnevnog života. Sudionici će istraživati digitalizaciju ne samo kao tehnološki trend, već i kao ključni pokretač inovacija i učinkovitosti u svim sektorima. Ispitivanjem ključnih koncepata kao što su Internet stvari (IoT), umjetna inteligencija (AI) i računalstvo u oblaku, polaznici će steći holističko razumijevanje uloge digitalizacije u modernom društvu.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Ispitajte globalni i lokalni utjecaj digitalne transformacije</li> </ol> <p>Sudionici će se upoznati sa širokim i nijansiranim učincima digitalne transformacije na globalnoj i lokalnoj razini, uključujući gospodarski rast, razvoj tržišta rada, pitanja sigurnosti podataka i digitalni jaz. Kroz studije slučaja i rasprave, sesija će istaknuti i prilike i izazove koje donosi digitalizacija, potičući sudionike da razmotre kako digitalne tehnologije utječu na nejednakosti, pristup informacijama i društvene promjene.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Potaknite kritičku perspektivu digitalnih trendova i politika</li> </ol> <p>Poticanjem kritičkog razmišljanja o digitalizaciji, ovaj cilj ima za cilj opremiti sudionike vještinama za kritičku procjenu brzih tehnoloških promjena, pitanja privatnosti i etičkih razmatranja u digitalnom dobu. Kroz interaktivne rasprave i analizu scenarija, sudionici će biti potaknuti na duboko razmišljanje o upravljanju digitalnim podacima, etičkoj upotrebi umjetne inteligencije i održivosti brzog digitalnog rasta. Ovaj kritički pristup pomoći će sudionicima ne samo da razumiju digitalne trendove, već i da procijene njihove šire implikacije na privatnost, etiku i društvo.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Potaknite digitalnu pismenost i proaktivno sudjelovanje u digitalnom svijetu</li> </ol>

	Nadilazeći razumijevanje, ova sesija ima za cilj potaknuti sudionike da postanu aktivni, informirani suradnici digitalnog svijeta. Naglašavanjem važnosti digitalne pismenosti, svijesti o kibersigurnosti i etičkog online ponašanja, ovaj cilj nastoji osnažiti polaznike znanjem i samopouzdanjem za odgovorno i učinkovito kretanje digitalnim prostorima. Sudionici će biti potaknuti da usvoje najbolje prakse u digitalnoj sigurnosti, pridonesu značajnim online raspravama i koriste digitalne platforme za poticanje angažmana zajednice i osobnog rasta.
Trajanje (u minutama)	90 min. (ovisno o veličini grupe)
Min i Max broj sudionika	10-36
Resursi/materijali/ potrebna oprema	Flipchart ili digitalne bijele ploče, markeri, tiskane kartice s prekretnicama ili digitalni ekvivalenti, papirnati stolnjaci ili zajednički digitalni dokumenti za World Café, uređaji za pristup digitalnim platformama i pripremljeni popis tema za debate i smjernica.
Pravila i opis korak po korak (elementi sadržaja, metode)	<p><b>1. Priprema prije sesije</b></p> <p>Treneri bi trebali sastaviti opsežan popis prekretnica u evoluciji digitalne tehnologije, osiguravajući kombinaciju povijesnih i aktualnih primjera koji naglašavaju širinu digitalne transformacije. Priprema tiskanih kartica ili digitalnih slika ovih prekretnica za aktivnost vremenske trake je ključna. Osim toga, treneri bi se trebali upoznati s ključnim konceptima i narativima oko svake prekretnice kako bi pružili kontekst i potaknuli raspravu. Postavljanje fizičkog ili virtualnog prostora s područjima određenim za izradu vremenske trake i osiguravanje da su svi potrebni materijali (flipchart, markeri ili digitalni alati) spremni prije početka sesije će pojednostaviti tijek aktivnosti. <a href="#">Example list of milestones</a> u razvoju digitalne tehnologije kroz povijest nalazi se na ovoj poveznici. Treneri će morati pripremiti sliku za svaku prekretnicu, te ako je potrebno proširiti ili promijeniti prekretnice.</p> <p><b>2. Priprema uključuje dizajniranje postava World Caféea koji se prilagođava fizičkom, hibridnom ili online okruženju sesije. To znači organiziranje stolova (fizičkih ili virtualnih) posvećenih različitim utjecajnim temama digitalizacije, s jasnim uputama za rotaciju i doprinos. Treneri bi trebali pripremiti listove s informacijama ili slajdove o svakoj temi kako bi vodili rasprave i osigurali da sudionici imaju polazište za svoje razgovore. Prikupljanje izvora i primjera koji ilustriraju globalne i lokalne učinke digitalne transformacije na svaku temu obogatit će rasprave. Treneri također trebaju pripremiti metodu za sažimanje i dijeljenje uvida prikupljenih iz svake tablice s cijelom grupom.</b></p>

3. Treneri moraju odabrati nekoliko provokativnih i relevantnih tema za raspravu, osiguravajući da su uravnotežene i da imaju višestruke perspektive za istraživanje. Priprema pozadinskih materijala o ovim temama, uključujući ključne argumente, podatkovne točke i etička razmatranja, pomoći će sudionicima da formiraju informirana mišljenja. Također je potrebno postaviti jasne smjernice za raspravu kako bi se održalo konstruktivno okruženje puno poštovanja. Ovisno o formatu (osobno ili virtualno), treneri će možda trebati urediti fizički prostor ili digitalnu platformu kako bi omogućili učinkovitu debatu, uključujući uređaje za mjerenje vremena i način signaliziranja redova govornika.

### **1. Vremenska traka digitalne transformacije (20 minuta)**

Cilj: pružiti jasno, vizualno razumijevanje evolucije digitalizacije i njezinih temeljnih elemenata.

Opis: Sudionici su podijeljeni u male grupe i dobili su skup ključnih prekretnica digitalizacije u obliku tiskanih slika ili digitalnih slika (npr. izum interneta, prvi pametni telefon, uspon društvenih medija). Svaka grupa slaže ove prekretnice na vremenskoj traci koju crta na flipchart-u ili digitalnoj ploči. Ova aktivnost pomaže vizualizirati tempo i utjecaj digitalne transformacije tijekom vremena.

### **2. World Café s digitalnim prizvukom (25 minuta)**

Cilj: Istražiti različite učinke digitalne transformacije i poticati višestrano razumijevanje među sudionicima.

Opis: Soba je postavljena s nekoliko stolova, a svaki se fokusira na različite aspekte utjecaja digitalizacije (npr. gospodarstvo, privatnost, društveni život, digitalni jaz). Sudionici izmjenjuju stolove svakih 5 minuta, pridonoseći raspravama i dodajući uvide ili pitanja na papirnate stolnjake ili dijeljene digitalne dokumente. Voditelji sažimaju raspravu za svakim stolom, ističući globalne naspram lokalnih perspektiva. Za online implementaciju, treneri moraju osmisliti sesiju tako da bude visoko interaktivna, koristeći softver za video konferencije kao što je Zoom ili Microsoft Teams, koji podržava sobe za rasprave u malim grupama i radionice. Unutar ovih soba za izdvojene skupine, sudionici mogu surađivati na stvaranju osobnih planova učenja, koristeći dijeljene online dokumente ili digitalne bijele ploče kao što su Mural ili Jamboard.

### **1. Rasprava o digitalnoj etici (25 minuta)**

	<p>Cilj: Razviti kritičko mišljenje i svijest o složenosti digitalnih trendova i politika.</p> <p>Opis: Sudionici su podijeljeni u dvije grupe za strukturiranu raspravu o kontroverznoj temi digitalne etike (npr. "Trebaju li vlade imati pristup osobnim digitalnim podacima za nacionalnu sigurnost?"). Svaka strana iznosi argumente, nakon čega slijedi pobijanje i završne riječi. Voditelj moderira kako bi osigurao poštovanje i konstruktivan diskurs.</p> <p>Implementirano u potpunosti online, postavljanje uključuje korištenje mješavine prezentacijskih alata, formata interaktivnih rasprava i sigurnog softvera za glasanje ili anketiranje. Predavači bi trebali pripremiti sažetu, informativnu prezentaciju o digitalnoj etici i sigurnosnim izazovima, uključujući studije slučaja iz stvarnog života i scenarije koji ističu etičke dileme i sigurnosne rizike u digitalnom svijetu. Upotrebom softvera za videokonferencije s mogućnostima izdvojene sobe, kao što su Zoom ili Google Meet, sudionici se mogu podijeliti u male grupe kako bi sudjelovali u strukturiranim debatama ili raspravama o pripremljenim temama. Alati kao što su Slido ili Mentimeter mogu olakšati anonimno anketiranje ili glasanje o etičkim pitanjima, potičući sudjelovanje i odražavajući različita stajališta bez pristranosti. Priprema također uključuje sastavljanje popisa smjernica i izvora za etičke digitalne prakse i sigurnosne mjere, koji se mogu podijeliti sa sudionicima tijekom sesije.</p> <p style="text-align: center;"><b>2. Razmišljanje i povratna informacija (15 minuta)</b></p> <p>Cilj: Prikupiti povratne informacije i razmišljanja sudionika za procjenu ishoda učenja.</p> <p>Aktivnost: Koristite Google obrasce za izradu brze ankete za povratne informacije. Ista Google anketa bit će napravljena na kraju dana tijekom evaluacije cjelokupnog dnevnog programa. Osim toga, zamolite sudionike da razmisle o svom učenju u grupnoj raspravi, da podijele sve nove stečene uvide i kako planiraju primijeniti to znanje u svojim svakodnevnim životima ili zajednicama.</p>
<p><b>Pitanja za evaluaciju/debrifing</b></p>	<p>Evo nekoliko predloženih pitanja za ispitivanje. Možete dodati svoje ili koristiti samo neke od ovih (ovisno o vašim vremenskim ograničenjima, veličini grupe itd.)</p> <p>1. Razumijevanje i znanje:</p> <p>o Možete li svojim riječima sažeti kako digitalizacija utječe na vaš svakodnevni život i rad?</p>

	<p>o Koji ste novi koncept ili ideju o digitalizaciji danas naučili?</p> <p>2. Kritičko razmišljanje i perspektive:</p> <p>o Koja vam se jedna etička dilema u digitalizaciji istaknula i kako biste joj pristupili?</p> <p>o Nakon današnje sesije, kako gledate na ravnotežu između tehnološkog napretka i brige o privatnosti?</p> <p>3. Vještine i primjena:</p> <p>o Koju digitalnu vještinu ili alat o kojem se danas raspravlja smatrate najkorisnijom i kako je planirate uključiti u svoju rutinu?</p> <p>o Možete li identificirati jednu radnju koju ćete poduzeti kako biste poboljšali svoju digitalnu pismenost na temelju onoga što ste naučili?</p> <p>4. Angažman i interakcija:</p> <p>o Koji vam je dio predavanja bio najzanimljiviji i zašto?</p> <p>o Je li postojala aktivnost ili rasprava koja je promijenila vaš pogled na digitalizaciju? Molimo podijelite svoje iskustvo.</p> <p>5. Povratne informacije o dizajnu sesije:</p> <p>o Jesu li aktivnosti i rasprave pomogle u razumijevanju složenosti digitalizacije? Zašto ili zašto ne?</p> <p>o Postoji li tema ili područje unutar digitalizacije za koje biste željeli da bude opširnije pokriveno?</p> <p>6. Buduće učenje i djelovanje:</p> <p>o Što vas najviše zanima o digitalizaciji nakon ove sesije?</p> <p>o Kako planirate biti informirani i u tijeku s digitalnim trendovima i tehnologijama?</p>
<p><b>Prilagodbe za virtualno okruženje</b></p>	<p>✓ Odaberite softver za videokonferencije koji podržava ključne funkcije kao što su sobe za izdvojene skupine, dijeljenje zaslona i anketiranje u stvarnom vremenu. Platforme kao što su Zoom, Microsoft Teams ili Google Meet idealne su za omogućavanje grupnih rasprava, predstavljanje multimedijskog sadržaja i uključivanje sudionika u razne aktivnosti.</p> <p>✓ Iskoristite digitalne bijele ploče (npr. Mural, Jamboard) i alate za zajedničko uređivanje dokumenata (npr. Google Docs) za grupno razmišljanje, planiranje i aktivnosti razmišljanja. Ovi alati mogu oponašati interaktivnost fizičkih radionica, dopuštajući sudionicima da istovremeno daju ideje i vizualiziraju zajedničke doprinose.</p>

	<p>✓ Koristite mrežne platforme kao što su Kahoot!, Mentimeter ili Quizizz za stvaranje interaktivnih kvizova, anketa i izazova koji mogu poboljšati učenje i održati angažman sudionika. Ovi su alati posebno učinkoviti za Digital Literacy Quest i olakšavanje rasprava o digitalnoj etici i sigurnosti.</p> <p>✓ Jasno ocrtajte pravila i strukture za online rasprave i rasprave kako biste osigurali uredno sudjelovanje i da se svi glasovi čuju. To može uključivati korištenje značajke "podizanja ruke" za govor naizmjenice, vremenski odmjerene doprinose ili dodjeljivanje određenih uloga sudionicima u izdvojenim sobama kako bi se potaknuo konstruktivan dijalog.</p> <p>✓ Pošaljite sudionicima upute o pristupu i korištenju odabranih digitalnih alata i platformi prije sesije. To može uključivati upute ili vodiče za pridruživanje videokonferenciji, navigaciju u sobama za izdvojene skupine ili doprinos digitalnoj pametnoj ploči. Osiguravanje da se svi sudionici osjećaju ugodno s tehnologijom pomoći će smanjiti smetnje i povećati angažman.</p> <p>✓ Prilagodite tehnike facilitacije mrežnom okruženju uključivanjem redovitih prijava, poticanjem korištenja videa (kada je to moguće) za poticanje osjećaja prisutnosti i zajednice te upotrebom verbalnih i vizualnih znakova za održavanje pažnje i protoka. Voditelji bi trebali biti vješti u upravljanju dinamikom online rasprava, uključujući rješavanje tehničkih problema i osiguravanje inkluzivnosti.</p> <p>✓ Koristite online ankete ili obrasce za povratne informacije na kraju sesije kako biste prikupili mišljenja i razmišljanja sudionika. Digitalne platforme omogućuju trenutnu i anonimnu povratnu informaciju, što može biti dragocjeno za procjenu učinkovitosti sesije i područja za poboljšanje.</p>
<p><b>Savjeti za trenere/facilitatore</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Duboko zaronite u sadržaj: Prije predavanja temeljito se upoznajete s temama digitalizacije, uključujući najnovije trendove, izazove i etička razmatranja. Održavanje informiranosti omogućit će vam da pružite bogate uvide i pouzdano odgovorite na pitanja sudionika.</li> <li>○ Uključite se u interaktivne alate: Iskoristite digitalne alate i platforme koje poboljšavaju interaktivno učenje. Postanite vješt sa softverom za video konferencije, digitalnim pločama, alatima za glasanje i drugim tehnologijama koje planirate koristiti, osiguravajući besprijekornu integraciju u vašu sesiju.</li> <li>○ Poticanje uključivog okruženja: Potaknite sudjelovanje svih sudionika, bez obzira na njihovu digitalnu vještinu. Stvorite atmosferu dobrodošlice u kojoj se potiču pitanja i rasprave, osiguravajući da se svi osjećaju cijenjenima i uključenima.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Potaknite kritičko razmišljanje: Postavite izazovna pitanja i scenarije koji potiču sudionike na kritičko razmišljanje o utjecajima i etičkim implikacijama digitalizacije. Olakšajte rasprave koje dopuštaju pojavljivanje različitih perspektiva, obogaćujući iskustvo učenja za sve.</li> <li>○ Uključite primjere iz stvarnog svijeta: upotrijebite trenutne i srodne studije slučaja kako biste ilustrirali svoje točke. Primjeri iz stvarnog svijeta pomažu sudionicima da povežu apstraktne koncepte s opipljivim situacijama, poboljšavajući razumijevanje i zadržavanje.</li> <li>○ Promovirajte praktično učenje: Kad god je to moguće, uključite praktične aktivnosti koje omogućuju sudionicima da primijene ono što su naučili. Bilo da se radi o upravljanju digitalnim alatom, sudjelovanju u raspravi ili sudjelovanju u grupnoj sesiji razmišljanja, praktična iskustva su neprocjenjiva.</li> <li>○ Budite spremni za tehničke probleme: Imajte planove za slučaj tehničkih kvarova. Upoznajte se s uobičajenim koracima za rješavanje problema za digitalne platforme koje koristite i imajte spremne rezervne aktivnosti u slučaju značajnih tehničkih poteškoća.</li> <li>○ Potaknite razmišljanje i djelovanje: Na kraju sesije, uputite sudionike da razmisle o svom učenju i kako ga mogu primijeniti u svojim osobnim i profesionalnim životima. Poticanje sudionika da postave djelotvorne ciljeve pomoći će učvršćivanju utjecaja sesije.</li> <li>○ Tražite povratne informacije: Prikupite povratne informacije od sudionika kako biste ocijenili učinkovitost sesije i identificirali područja za poboljšanje. To se može učiniti kroz neformalne rasprave ili strukturirane povratne informacije. Iskoristite ove povratne informacije za usavršavanje budućih sesija.</li> <li>○ Ostanite povezani: ako je moguće, omogućite sudionicima da nastave razgovor nakon sesije. To može biti putem namjenskog internetskog foruma, popisa e-pošte ili grupe na društvenim mrežama. Održavanje zajednice učenika može podržati stalni angažman i razvoj.</li> <li>○ Treneri će koristiti 5-minutne energizere kako bi podijelili sudionike u radne grupe za svaku sesiju.</li> </ul>
<p><b>Očekivani ishodi učenja.</b></p>	<p><b>Sveobuhvatno razumijevanje digitalizacije</b></p> <p>- Sudionici će steći solidno razumijevanje koncepta digitalizacije, uključujući njenu povijesnu evoluciju, trenutne trendove i buduće smjerove. Razumjet će kako su digitalne tehnologije transformirale različite sektore i aspekte svakodnevnog života.</p>



	<p><b>Svijest o utjecaju digitalne transformacije</b></p> <p>- Polaznici će razviti svijest o višestrukim učincima digitalne transformacije, kako na globalnoj tako i na lokalnoj razini. Moći će identificirati kako digitalizacija utječe na gospodarstva, društva i živote pojedinaca, prepoznajući prilike i izazove koje ona predstavlja.</p> <p><b>Kritičko razmišljanje o digitalnim pitanjima</b></p> <p>- Sudionici će unaprijediti svoju sposobnost kritičke procjene digitalnih trendova, politika i etičkih dilema. Naučit će razmotriti implikacije digitalnih tehnologija na privatnost, sigurnost i etiku, njegujući uravnoteženo i informirano stajalište o ovim složenim pitanjima.</p> <p><b>Digitalna pismenost i sigurnosne vještine</b></p> <p>- Sudionici će kroz praktične aktivnosti unaprijediti svoju digitalnu pismenost, uključujući razumijevanje principa kibernetičke sigurnosti, etičko online ponašanje i učinkovito korištenje digitalnih alata. Bit će opremljeni znanjem i vještinama za sigurno i odgovorno snalaženje u digitalnom prostoru.</p> <p><b>Proaktivan angažman u digitalnom svijetu</b></p> <p>- Sudionici će biti inspirirani za aktivno sudjelovanje u digitalnom svijetu uz kritički i etički pristup. Bit će spremni upotrijebiti svoje digitalne vještine i znanje kako bi pozitivno doprinijeli svojim zajednicama i zagovarali postupke odgovorne digitalizacije.</p> <p><b>Pripremljenost za izazove digitalne transformacije</b></p> <p>- Do kraja sesije, polaznici će biti bolje pripremljeni da se suoče s izazovima i iskoriste mogućnosti koje digitalna transformacija pruža u njihovim osobnim i profesionalnim životima. Imat će jasno razumijevanje kako se prilagoditi i napredovati u sve digitaliziranijem svijetu.</p>
<p><b>Ostali komentari</b></p>	<p>Najbolje stranice na kojima možete saznati sve o digitalizaciji u Europi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.digitaleurope.org/">https://www.digitaleurope.org/</a></li> <li>- <a href="https://digital-strategy.ec.europa.eu/en">https://digital-strategy.ec.europa.eu/en</a></li> <li>- <a href="https://www.digitalsme.eu/">https://www.digitalsme.eu/</a></li> <li>- <a href="https://www.ceps.eu/ceps-digital-forum/">https://www.ceps.eu/ceps-digital-forum/</a></li> <li>- <a href="https://education.ec.europa.eu/selfie">https://education.ec.europa.eu/selfie</a></li> </ul>

Naziv sesije	5. Digitalne vještine za budućnost	
Ciljevi	<p><b>Opremite sudionike s razumijevanjem bitnih digitalnih vještina potrebnih u današnjem digitaliziranom svijetu.</b></p> <p>o Ovaj cilj usmjeren je na pružanje čvrstih temelja u digitalnim vještinama ključnim za učinkovito snalaženje u trenutnom digitalnom krajoliku. Sesija ima za cilj osvijetliti širinu vještina – u rasponu od osnovne digitalne pismenosti do specijaliziranih kompetencija poput kodiranja, analize podataka i digitalne sigurnosti – koje su pojedincima potrebne za napredovanje u različitim profesionalnim i osobnim kontekstima. Prepoznavanjem ovih vještina, sudionici će steći jasnije razumijevanje koje su kompetencije najcjenjenije i tražene u današnjoj radnoj snazi i društvu.</p> <p><b>Upoznati i voditi sudionike kroz korištenje online platformi i alata za unapređenje digitalnih vještina.</b></p> <p>o S obzirom na široku lepezu dostupnih resursa za razvoj digitalnih vještina, ovaj cilj nastoji demistificirati proces pronalaženja i učinkovite upotrebe tih resursa. Sudionici će se upoznati s odabranim izborom online platformi i alata koji nude tečajeve, poduke i vježbe osnovnih digitalnih vještina. Sesija će uključivati praktične demonstracije o tome kako pristupiti tim resursima i njima se kretati, što će sudionicima olakšati početak ili nastavak digitalnog obrazovanja. Ove smjernice imaju za cilj premostiti jaz između prepoznavanja nedostataka u vještinama i djelotvornih koraka potrebnih za njihovo popunjavanje.</p> <p><b>Motivirajte sudionike da se aktivno uključe u postavljanje i postizanje osobnih ciljeva razvoja digitalnih vještina.</b></p> <p>o Osim samo prepoznavanja i razumijevanja važnosti digitalnih vještina, ovaj cilj je nadahnuti sudionike da poduzmu konkretne korake prema osobnom rastu i razvoju u ovom području. Sesija je osmišljena za poticanje proaktivnog načina razmišljanja, potičući sudionike da postavljaju specifične, mjerljive, ostvarive, relevantne i vremenski ograničene (SMART) ciljeve za razvoj svojih digitalnih vještina. Kroz grupne rasprave, dijeljenje sesija i personalizirane aktivnosti postavljanja ciljeva, sudionici će biti potaknuti da se posvete svojim stazama učenja. Ovaj motivacijski aspekt ključan je za pretvaranje svijesti i znanja u akciju i kontinuirani angažman u razvoju digitalnih vještina.</p>	
Trajanje (u minutama))	90 min. (ovisno o veličini grupe)	

<b>Min i Max broj sudionika</b>	10 - 36
<b>Resursi/materijali/ potrebna oprema</b>	<p>o Pristup online platformama za učenje (npr. Coursera, LinkedIn Learning, Codecademy) za prikazivanje tečajeva digitalnih vještina.</p> <p>o Alati za procjenu digitalnih vještina ili kvizovi (mogu se izraditi na platformama kao što su Google Forms ili Quizizz).</p> <p>o Softver za videokonferencije s mogućnošću izdvojene sobe za grupne rasprave.</p> <p>o Digitalni dokumenti ili predlošci za planiranje za sudionike kako bi ocrtali svoje ciljeve učenja.</p>
<b>Pravila i opis korak po korak (elementi sadržaja, metode)</b>	<p><b>Priprema prije sesije</b></p> <p>o Sastavite popis digitalnih vještina: identificirajte i kategorizirajte bitne digitalne vještine relevantne za različita stručna područja, uključujući podatkovnu pismenost, kibernetičku sigurnost i digitalnu komunikaciju.</p> <p>o Postavite alate za procjenu: Stvorite ili odaberite postojeću procjenu digitalnih vještina kako biste pomogli sudionicima da procijene svoje snage i područja za razvoj.</p> <p>o Pripremite resurse za online učenje: sastavite popis preporučenih online tečajeva i resursa na kojima sudionici mogu naučiti ili poboljšati svoje digitalne vještine.</p> <p>o Stvoriti <a href="#">Learning Plan Templates</a>: Razvijte predložak koji sudionici mogu koristiti tijekom sesije kako bi postavili svoje osobne ciljeve učenja.</p> <p><b>1. Radionica digitalnih vještina (30 minuta):</b></p> <p>Cilj: Poboljšati razumijevanje sudionika o bitnim digitalnim vještinama i njihovoj relevantnosti u različitim profesionalnim sektorima, omogućujući im da prepoznaju primjenjivost i značaj ovih vještina u poboljšanju svojih izgleda za karijeru i učinkovitost na radnom mjestu.</p> <p>Aktivnost:</p> <p>~ Započnite sređivanjem prezentacije koja obuhvaća širok raspon digitalnih vještina, od osnovnih kompetencija kao što su bonton e-pošte i internetsko istraživanje do naprednih</p>

sposobnosti kao što su kodiranje, analiza podataka i kibernetička sigurnost. Organizirajte prezentaciju oko sektora ili radnih uloga na koje su ove vještine posebno primjenjive, podupirući svaku točku primjerima iz stvarnog života ili kratkim studijama slučaja koje naglašavaju utjecaj ovih vještina u profesionalnim okruženjima. Potaknite interaktivnu raspravu nakon svakog segmenta tražeći od sudionika da podijele svoja iskustva ili kako vide te vještine primjenjive na svoje trenutne uloge ili planove za buduću karijeru. Ovaj pristup ne samo da kontekstualizira digitalne vještine, već također čini proces učenja dinamičnim i usmjerenim na sudionike.

**~ Koristite scenarije iz stvarnog života ili studije slučaja kako biste ilustrirali praktičnu primjenu ovih vještina.**

#### **1. Procjena vještina (20 minuta):**

Cilj: Precizno samoprocijenite razine digitalnih vještina kako biste identificirali prednosti i područja za poboljšanje, usmjeravajući sudionike prema ciljanim putovima učenja koji se bave njihovim specifičnim potrebama i nedostacima u vještinama.

Aktivnost:

- Prije sesije odaberite ili razvijte procjenu digitalnih vještina koja pokriva široki spektar kompetencija, osiguravajući da je pristupačna i razumljiva sudionicima s različitim iskustvom. Tijekom sesije vodite sudionike kroz ispunjavanje ove procjene, po mogućnosti u stvarnom vremenu, i potaknite iskrenost i samorefleksiju kako biste osigurali točnu samoprocjenu. Nakon završetka procjene, povedite raspravu o tumačenju rezultata, naglašavajući način razmišljanja o rastu i važnost prepoznavanja područja za poboljšanje kao mogućnosti za razvoj. Ponudite trenutnu, opću povratnu informaciju o uobičajenim uočenim područjima snage i slabosti, postavljajući pozornicu za razvoj personaliziranog plana učenja.

#### **1. Razvoj plana učenja (30 minuta):**

Cilj: Osnažiti sudionike da kreiraju djelotvorne i personalizirane planove učenja koji strateški rješavaju njihove identificirane

	<p>nedostatke digitalnih vještina, potičući predanost kontinuiranom učenju i poboljšanju vještina.</p> <p><b>Aktivnost:</b></p> <p>- Nakon procjene vještina, organizirajte sudionike u grupe na temelju zajedničkih područja interesa ili poboljšanja utvrđenih tijekom faze procjene. Dajte svakoj grupi digitalni predložak ili predložak za ispis za osobni plan učenja, koji bi trebao uključivati odjeljke za postavljanje ciljeva, identifikaciju resursa i planiranje vremenskog okvira. Omogućite suradničko okruženje u kojem sudionici mogu dijeliti resurse, preporuke za tečajeve i strategije za razvoj vještina. Potaknite sudionike da razmisle o realnim rokovima i mjerama odgovornosti, kao što su prijave ili mentorstvo, kako bi povećali vjerojatnost postizanja svojih ciljeva. Zaključite tako da sudionici podijele svoje nacрте plana s grupom ili partnerom radi povratnih informacija, potičući zajednicu koja podupire učenje.</p> <p><b>1. Razmišljanje i predanost (10 minuta)</b></p> <p><b>Cilj:</b> Prikupiti povratne informacije sudionika kako bi se procijenila učinkovitost sesije u postizanju ishoda učenja i identificirala područja za poboljšanje.</p> <p><b>Aktivnost:</b></p> <p>~Zaključite sesiju okupljanjem sudionika u krugu ili virtualnoj sobi za sastanke za strukturiranu grupnu raspravu. Započnite postavljanjem otvorenih pitanja koja se odnose na svaku od ključnih tema i aktivnosti sesije, usmjeravajući razgovor da pokrije ono što su sudionici smatrali najvrjednijim, s kojim izazovima su se suočili i kako bi se sesija mogla poboljšati. Potaknite svakog sudionika da podijeli svoja razmišljanja i promišljanja, osiguravajući da svatko ima priliku dati svoj doprinos.</p> <p>~ Voditelji bi trebali aktivno slušati, voditi bilješke i sažimati ključne točke kako bi potvrdili povratne informacije sudionika i istaknuli zajedničke teme ili prijedloge za poboljšanje budućih ponavljanja sesije.</p>
<p><b>Pitanja za evaluaciju/debrifing</b></p>	<p>Evo nekoliko predloženih pitanja za ispitivanje. Možete dodati svoje ili koristiti samo neke od ovih (ovisno o vašim vremenskim ograničenjima, veličini grupe itd.)</p>

	<p>o Koju digitalnu vještinu s najvećim uzbuđenjem razvijate i zašto?</p> <p>o Kako je procjena vještina promijenila vašu perspektivu o vašoj digitalnoj stručnosti?</p> <p>o Koje izazove očekujete u postizanju svojih ciljeva učenja i kako ih planirate prevladati?</p> <p>o Kako vam pruženi resursi mogu pomoći na vašem putu da unaprijedite svoje digitalne vještine?</p>
<b>Prilagodbe za virtualno okruženje</b>	<p>o Osigurajte da svi sudionici imaju pristup i da su upoznati s korištenjem odabrane platforme za video konferencije.</p> <p>o Koristite online ankete i reakcije tijekom radionice kako biste održali angažman.</p> <p>o Za procjenu vještina pružite jasne upute i podršku za sve tehničke probleme na koje naiđete.</p> <p>o Koristite dijeljene online dokumente za razvoj plana učenja, omogućujući suradnju i povratne informacije u stvarnom vremenu.</p>
<b>Savjeti za trenere/facilitatore</b>	<p>o Budite informirani o najnovijim trendovima i resursima u razvoju digitalnih vještina.</p> <p>o Potaknite atmosferu otvorene komunikacije i vršnjačke podrške tijekom grupnih aktivnosti.</p> <p>o Budite spremni ponuditi personalizirano vodstvo sudionicima koji rade na svojim planovima učenja.</p> <p>o Naglasiti važnost kontinuiranog učenja i prilagodljivosti u stjecanju digitalnih vještina.</p> <p>o Treneri će koristiti 5-minutne energizere kako bi podijelili sudionike u radne grupe za svaku sesiju.</p>
<b>Očekivani ishodi učenja</b>	<p>o Sudionici će identificirati ključne digitalne vještine relevantne za njihov profesionalni razvoj.</p> <p>o Procijenit će svoje trenutne razine digitalnih vještina i prepoznati područja za poboljšanje.</p> <p>o Sudionici će formulirati osobne ciljeve učenja i planove za poboljšanje svojih digitalnih kompetencija.</p> <p>o Upoznat će se s online platformama i resursima za razvoj vještina, osnažujući ih da samostalno slijede svoje ciljeve učenja.</p>

	<p>o Sudionici će poboljšati svoje sposobnosti rješavanja problema i kritičkog razmišljanja primjenom digitalnih vještina u različitim scenarijima, poticanjem analitičkog i inovativnog razmišljanja u digitalnom kontekstu.</p> <p>o Kroz razvoj vještina i stjecanje znanja, sudionici će steći veće povjerenje u snalaženju u digitalnim tehnologijama, osnažujući ih da samostalno istražuju i koriste nove digitalne alate.</p> <p>o Sesija će poboljšati digitalnu suradnju i komunikacijske vještine sudionika, omogućujući učinkovitu razmjenu znanja i timski rad u virtualnim okruženjima.</p> <p>o Sudionici će razviti svijest o etičkim razmatranjima u digitalnim prostorima, razumijevajući značaj odgovornog digitalnog ponašanja i utjecaja tehnologije na privatnost i društvo.</p> <p>o Program priprema sudionike za buduće digitalne trendove opremajući ih strategijama za održavanje relevantnosti vještina u suočavanju s digitalnim tehnologijama koje se brzo razvijaju.</p> <p>o Sudjelovanje s vršnjacima i voditeljima omogućit će sudionicima izgradnju mreže podrške za kontinuirani razvoj digitalnih vještina, pružajući temelj za učenje i suradnju vođeno zajednicom.</p>
<b>Ostali komentari</b>	<p>Dodatni resursi i web stranice:</p> <p><a href="https://digico.global/">https://digico.global/</a></p> <p><a href="https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home">https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home</a></p> <p><a href="https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/cedefop-european-skills-index">https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/cedefop-european-skills-index</a></p>

<b>Naziv sesije</b>	<b>6. Navigacija u digitalnoj etici i sigurnosti</b>
<b>Ciljevi</b>	<p><b>Razumjeti etička razmatranja i sigurnosne izazove u digitalnom svijetu</b></p> <p>Ovaj cilj ima za cilj opremiti sudionike temeljnim razumijevanjem složenih etičkih dilema i sigurnosnih rizika koji prožimaju digitalni krajolik. Fokus je na širenju svijesti sudionika o tome kako digitalne tehnologije, iako</p>

	<p>korisne, također mogu predstavljati značajne etičke i sigurnosne izazove koji utječu na pojedince, organizacije i društvo.</p> <p><b>Razgovarajte o privatnosti, zaštiti podataka i etičkoj upotrebi digitalne tehnologije</b></p> <p>Sudionici će se uključiti u detaljne rasprave o ključnim pitanjima kao što su prava na privatnost, zakoni o zaštiti podataka i odgovornosti digitalnih građana i organizacija u osiguravanju etičke upotrebe tehnologije. Ovaj je cilj usredotočen na poticanje nijansiranog razgovora o balansiraju tehnološkog napretka sa zaštitom individualnih prava i društvenih vrijednosti.</p> <p><b>Saznajte više o najboljim primjerima iz prakse za osiguravanje digitalne sigurnosti i zaštitu osobnih podataka na internetu</b></p> <p>Ovaj cilj usmjeren je na prenošenje praktičnog znanja i strategija za poboljšanje digitalne sigurnosti i zaštitu osobnih podataka od uobičajenih prijetnji. Sudionici će učiti o najboljim praksama, alatima i tehnikama za digitalnu obranu, s ciljem da ih osnaže vještinama potrebnim za sigurnije i odgovornije snalaženje u digitalnom svijetu.</p>
<p><b>Trajanje</b> (u minutama)</p>	<p>90 min. (ovisno o veličini grupe)</p>
<p><b>Min i Max broj sudionika</b></p>	<p>10 - 36</p>
<p><b>Resursi/materijali/ potrebna oprema</b></p>	<p><b>Implementacija na licu mjesta:</b></p> <p><b>o Tiskani scenariji:</b> Za aktivnosti igranja uloga potrebne su tiskane kopije svakog scenarija za distribuciju sudionicima.</p> <p><b>o Projektor i platno:</b> Neophodni za stručni razgovor i radionicu kibersigurnosti za prikazivanje prezentacija, videa ili demonstracija uživo.</p> <p><b>o Mikrofoni i zvučnici:</b> Za osiguranje jasnog zvuka za stručnog govornika i olakšavanje rasprava među sudionicima.</p> <p><b>o Materijali za pisanje:</b> Bilježnice i olovke za sudionike da vode bilješke tijekom razgovora i radionice, te za razmišljanje tijekom igranja uloga.</p>



	<p><b>o Prostori za izlazak:</b> Određena područja gdje male grupe mogu raspravljati i igrati scenarije bez ometanja.</p> <p><b>Online implementacija:</b></p> <p><b>o Alat za videokonferencije:</b> platforma kao što je Zoom ili Microsoft Teams koja podržava značajke kao što su dijeljenje zaslona za prezentacije, sobe za rasprave u malim skupinama i funkciju chata za sesije pitanja i odgovora.</p> <p><b>o Digitalne kopije scenarija:</b> Podijeliti sa sudionicima unaprijed ili tijekom sesije za aktivnosti igranja uloga.</p> <p><b>o Alati za mrežnu prezentaciju:</b> Za stručna predavanja i radionicu o kibernetičkoj sigurnosti, alati kao što su Google Slides ili PowerPoint Online za prezentaciju materijala.</p> <p><b>o Dokumenti za suradnju:</b> Google dokumenti ili slično za sudionike za izradu bilješki i dijeljenje uvida tijekom grupnih rasprava.</p> <p><b>o Pristup alatima i resursima za kibernetičku sigurnost:</b> Veze na web stranice, članke ili mrežne alate koji će biti spomenuti ili demonstrirani tijekom radionice o najboljoj praksi kibernetičke sigurnosti.</p>
<p><b>Pravila i opis korak po korak (elementi sadržaja, metode)</b></p>	<p><b>Priprema prije sesije</b></p> <p>Aktivnost 1: Osigurajte gosta predavača koji je stručnjak za digitalnu etiku. Pripravite popis tema s fokusom na etička razmatranja u digitalizaciji koje će govornik obraditi.</p> <p>Aktivnost 2: Razviti scenarije koji predstavljaju etičke dileme i sigurnosne izazove u digitalnom svijetu. Podijelite sudionike u male grupe.</p> <p>Aktivnost 3: Sastavite popis najboljih praksi, alata i strategija za digitalnu sigurnost. Pripravite kratku prezentaciju ili materijale za radionicu na ove teme.</p> <p>1. Stručno predavanje o digitalnoj etici (20 minuta)</p> <p><b>Cilj:</b> Omogućiti sudionicima dubinsko razumijevanje digitalne etike, ističući značaj etičkih razmatranja u digitalizaciji kroz stručne uvide i potičući širu perspektivu o utjecaju tehnologije na društvo.</p> <p><b>Metoda:</b></p> <p>- Predstavite stručnog govornika sudionicima, ističući njihovu pozadinu i stručnost u digitalnoj etici. Govornik će zatim izlagati o unaprijed</p>

određenim temama, koristeći primjere iz stvarnog života kako bi ilustrirao etičke dileme u digitalizaciji.

- Potaknite sudionike da zabilježe pitanja tijekom govora za sesiju pitanja i odgovora na kraju, olakšavajući interaktivni dijalog između govornika i sudionika.

#### **Scenariji igranja uloga (30 minuta)**

**Cilj:** Poboljšati sposobnost sudionika da primjenjuju etička načela i upravljaju sigurnosnim izazovima kroz interaktivnu igru uloga, simulirajući situacije iz stvarnog života koje zahtijevaju etičko donošenje odluka i rješavanje problema u digitalnom kontekstu.

#### **Metoda:**

-Raspodijeliti scenarios svakoj grupi, upućujući ih da odigraju situaciju i pronađu rješenja za iznesene dileme.

- Nakon igranja uloga, svaka grupa će podijeliti svoj pristup i obrazloženje s većom grupom, započinjući vođenu raspravu o različitim etičkim perspektivama i procesima donošenja odluka u digitalnom kontekstu.

#### **Radionica najboljih praksi kibernetičke sigurnosti (30 minuta)**

**Cilj:** Opremiti sudionike praktičnim znanjem i alatima za poboljšanje položaja digitalne sigurnosti, s naglaskom na strategije za zaštitu osobnih podataka i razumijevanje primjene mjera kibernetičke sigurnosti u svakodnevnim internetskim aktivnostima.

#### **Metoda:**

- Održite radionicu predstavljajući prikupljene najbolje prakse za digitalnu sigurnost, uključujući kako zaštititi osobne podatke na internetu. Upotrijebite interaktivne elemente kao što su demonstracije sigurnosnih alata uživo ili stvaranje jakih lozinki, nakon čega slijedi rasprava koja potiče sudionike da podijele svoja iskustva i strategije za online sigurnost.

#### **Refleksija i zatvaranje kruga (10 minuta)**

**Cilj:** Učvrstiti naučeno i razmisliti o procesu izrade projekta.

#### **Metoda:**

~ Pokrenite grupnu raspravu, pozivajući sudionike da podijele svoja razmišljanja o procesu izrade projekta i onome što su naučili.

~ Potaknite sudionike da razmisle o tome kako mogu primijeniti vještine i uvide stečene na temu.

	<p>~ Zatvorite sesiju isticanjem ključnih zaključaka i čestitanjem sudionicima na njihovom timskom radu i kreativnosti.</p>
<p><b>Prilagodbe za virtualno okruženje</b></p>	<p>o Alat za videokonferencije: platforma kao što je Zoom ili Microsoft Teams koja podržava značajke kao što su dijeljenje zaslona za prezentacije, sobe za rasprave u malim grupama i funkcija chata za sesije pitanja i odgovora.</p> <p>o Digitalne kopije scenarija: Podijeliti sa sudionicima unaprijed ili tijekom sesije za aktivnosti igranja uloga.</p> <p>o Alati za mrežnu prezentaciju: Za stručna predavanja i radionicu o kibernetičkoj sigurnosti, alati kao što su Google Slides ili PowerPoint Online za prezentaciju materijala.</p> <p>o Dokumenti za suradnju: Google dokumenti ili slično za sudionike za izradu bilješki i dijeljenje uvida tijekom grupnih rasprava.</p> <p>o Pristup alatima i resursima za kibernetičku sigurnost: Veze na web stranice, članke ili mrežne alate koji će biti spomenuti ili demonstrirani tijekom radionice o najboljoj praksi kibernetičke sigurnosti.</p>
<p><b>Savjeti za trenere/facilitatore</b></p>	<p>o Prilagodite složenost sesije kako bi odgovarala osnovnom znanju sudionika.</p> <p>o Suradujte s gostujućim govornikom kako biste bili sigurni da je njihov govor usklađen s ciljevima sesije.</p> <p>o Stvorite poticajnu atmosferu koja potiče sve sudionike na sudjelovanje i dijeljenje.</p> <p>o Koristite trenutne primjere za ilustraciju primjene digitalne etike i sigurnosnih koncepata u stvarnom svijetu.</p> <p>o Jasno definirajte uloge i učinkovito omogućite ispitivanje u scenarijima igranja uloga.</p> <p>o Usredotočite se na praktične alate i strategije u radionici kibernetičke sigurnosti.</p> <p>o Potaknite sudionike da razmišljaju o svom učenju i njegovoj primjenjivosti.</p> <p>o Umjerene osjetljive rasprave s poštovanjem i konstruktivnošću.</p> <p>o Testirajte i upoznajte se sa svim tehnološkim alatima prije sesije.</p> <p>o Prikupite povratne informacije na kraju kako biste poboljšali buduće sesije.</p> <p>o Treneri će koristiti 5-minutne energizere kako bi podijelili sudionike u radne grupe za svaku sesiju.</p>

<b>Očekivani ishodi učenja</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Steknite duboko razumijevanje digitalne etike i sigurnosnih izazova.</li> <li>2. Razviti sposobnost analize i snalaženja u etičkim dilemama u digitalnom kontekstu.</li> <li>3. Naučite najbolje prakse za privatnost i zaštitu podataka.</li> <li>4. Steći vještine za provedbu digitalnih sigurnosnih mjera.</li> <li>5. Budite spremni zagovarati etičke digitalne prakse.</li> <li>6. Postanite svjesni društvenog i individualnog utjecaja digitalnih tehnologija.</li> </ol>
Ostali komentari	<p><b>Dodatni resursi na temu:</b></p> <p><a href="https://www.edps.europa.eu/data-protection/our-work/ethics_en">https://www.edps.europa.eu/data-protection/our-work/ethics_en</a></p> <p><a href="https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai">https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai</a></p> <p><a href="https://blogs.worldbank.org/en/opendata/ethics-digital-world-where-we-are-now-and-whats-next">https://blogs.worldbank.org/en/opendata/ethics-digital-world-where-we-are-now-and-whats-next</a></p> <p><a href="https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/cartoon-introduction-digital-ethics_en">https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/cartoon-introduction-digital-ethics_en</a></p> <p><a href="https://www.cedefop.europa.eu/en/news/green-it-cybersecurity-and-cloud-computing-study-e-skills-requirements-ict">https://www.cedefop.europa.eu/en/news/green-it-cybersecurity-and-cloud-computing-study-e-skills-requirements-ict</a></p>

<b>Naziv sesije</b>	<b>2. 2. Osvrt na digitalizaciju</b>
<b>Ciljevi</b>	<p><i>Koristeći Kolbov model iskustvenog učenja, ova evaluacijska sesija ima za cilj sveobuhvatnu procjenu ishoda procesa učenja te učinak i učinkovitost programa. Sudionici će se uključiti u reflektivno promatranje, apstraktnu konceptualizaciju, aktivno eksperimentiranje i konkretno iskustvo, potičući dublje razumijevanje svojih iskustava učenja. Ova sesija također ima za cilj osvijestiti kako koristiti stečena znanja i vještine u svakodnevnom osobnom i profesionalnom životu.</i></p> <p><i>Specifični ciljevi ove evaluacijske sesije su:</i></p> <p><i>o Procijeniti učinkovitost programa digitalizacije i njegov utjecaj na razumijevanje i vještine sudionika.</i></p>

	<p><i>o Potaknite sudionike da duboko razmisle o svom putu učenja kroz program, identificirajući ključne zaključke, stečene vještine i područja za daljnje istraživanje.</i></p> <p><i>o Prikupite korisne povratne informacije za poboljšanje budućih ponavljanja programa.</i></p>
<b>Trajanje</b> (u minutama)	90 min. (ovisno o veličini grupe)
<b>Min i maxi broj sudionika</b>	10-36
<b>Resursi/materijali/ potrebna oprema</b>	<p><b>Za implementaciju na licu mjesta:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Foto kartice koje odražavaju teme digitalizacije.</li> <li>- Flipchart, markeri, papiri i olovke.</li> <li>- Fizičke preslike evaluacijskih upitnika.</li> </ul> <p><b>Za online implementaciju:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitalna fototeka dostupna sudionicima (npr. zajednička mapa s tematskim slikama).</li> <li>- Virtualna ploča (npr. Mural, Padlet) za objavljivanje razmišljanja.</li> <li>- Online alat za anketiranje za povratne informacije (npr. Google obrasci, Mentimeter).</li> </ul>
<b>Rules and description step-by-step (content elements, methods)</b>	<p><b>1. Učenje za van (30 minuta)</b></p> <p><b>Prvi korak:</b> Recite sudionicima da je vrlo važno na kraju svakog iskustva učenja razmisliti o vlastitom procesu učenja, ishodima koji su iz njega proizašli i mogućem iskorištavanju stečenih kompetencija. Stoga će svaki od njih morati pojedinačno promisliti i procijeniti svoj proces učenja. Da bi to učinili, u prvom dijelu ove sesije trebali bi izraditi grafički vizual ili prezentaciju pomoću bilo koje mobilne aplikacije za uređivanje fotografija koju imaju (kao što su PicsArt, Fotor, Canva itd.) ili bilo kojeg besplatnog online alata, kao što je ponovno Canva . Pripremite flipchart sa sljedećim pitanjima:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Danas sam otkrio...</b></li> <li>- <b>Sada razumijem...</b></li> <li>- <b>Osjećam se sigurnije u ovu vještinu...</b></li> </ul>

**- Trenutak "AHA" bio je...**

**- Novo pitanje koje se pojavilo bilo je...**

**- Moram istražiti više o...**

Kada radite grafiku ili prezentaciju, svaki odgovor treba biti jedan element u toj slici. Grafika bi trebala biti što kreativnija, s elementima koji mogu biti naljepnice, rukom crtani, riječi, fotografije ili što im odgovara, ali njihovo značenje treba biti razumljivo. Kada završe, trebaju ga poslati u zajedničku Facebook ili WhatsApp grupu, pod svojim imenom. Tim za obuku trebao bi koristiti ove grafike pri izvješćivanju o ishodima učenja. 20'

## **2. Evaluacijska anketa (30 minuta)**

**Prvi korak: Započnite proces evaluacije govoreći sudionicima sljedeće: "Prije nego što završimo našu današnju sesiju, želio bih odvojiti nekoliko minuta da dobijem vaše povratne informacije o tome kako su stvari prošle. Vaš doprinos nam je vrijedan i pomoći će nam da poboljšamo svoje programe u budućnosti. Imate zadatak ispuniti detaljan evaluacijski upitnik. Ovaj će vam upitnik omogućiti da podijelite svoja razmišljanja o određenim aspektima programa, kao što su sadržaj, aktivnosti i voditelji. Nemojte pretjerano razmišljati o svojim odgovorima – samo se držite intuicije. Molim te zapamti to** vaše povratne informacije su povjerljive. Nećemo dijeliti pojedinačne odgovore ni s kim izvan našeg tima."

**Drugi korak:** Prije nego što podijelite poveznicu na upitnik, kratko prođite kroz sva pitanja i objasnite upute kako ga ispuniti, pitanje po pitanje. Obavezno pitajte sudionike je li sve jasno i odgovorite na sva dodatna pitanja koja bi se mogla pojaviti. Nakon što je sve jasno, podijelite poveznicu na upitnik sa svim sudionicima.

## **1. Echo komora (30 minuta)**

**Prvi korak:** Okupite sve sudionike u stojećem krugu, zajedno s cijelim timom za obuku, kako biste ponovili različite perspektive sudionika kroz nefiltrirano izražavanje misli, istovremeno potičući sudionike da podijele svoje istinske reakcije na iskustvo učenja. Objasnite im da u nekoliko rečenica trebaju izraziti svoje emocije i dojmove te sve ostalo što smatraju važnim za podijeliti.

	<p><b>Drugi korak:</b> Recite sudionicima da odaberu jednu foto karticu iz kompleta koja im najviše odgovara. Karte treba staviti na pod ili stol u sobi.</p> <p><b>Treći korak:</b> Sudionici bi trebali ići jedan po jedan, prateći krug (u smjeru kazaljke na satu ili suprotno od njege) ili dobrovoljno i pokazati svoju karticu dok dijele svoje misli.</p> <p><b>Četvrti korak:</b> Na kraju bi tim za obuku trebao završiti proces dijeljenja i zahvaliti svim sudionicima na njihovom sudjelovanju i doprinosu.</p> <p><b>Virtualna eho komora:</b></p> <p><i>- Postavite digitalnu biblioteku fotografija sa slikama vezanim uz digitalizaciju između kojih sudionici mogu birati, predstavljajući njihove osjećaje ili ključne zaključke iz programa.</i></p> <p><i>- U virtualnom prostoru za sastanke sudionici odabiru sliku koja odgovara njihovom doživljaju programa. Svaki sudionik, pak, dijeli svoju odabranu sliku i izražava svoje misli ili osjećaje o onome što je naučio i doživio. Voditelji osiguravaju okruženje za slušanje u kojem se sluša i zahvaljuju sudionicima na njihovim doprinosima.</i></p>
<p><b>Prilagodbe za virtualno okruženje</b></p>	<p>o Kada radite konceptualizaciju svojih ishoda učenja, napišite pitanje na virtualnu ploču (Canva, Padlet ili slično) i podijelite ga s grupom. Svoje odgovore mogu poslati porukom ili ih učitati u zajedničku Google Drive ili Dropbox mapu.</p> <p>o Kada ovu aktivnost obavljate u virtualnom okruženju, jedno po jedno pitanje objasnite evaluacijski upitnik i pitajte je li sve jasno. Ako ne, dajte dodatne upute, a zatim podijelite poveznicu na Google anketu ili SurveyMonkey ili neki drugi sličan alat u kojem ćete imati spreman upitnik.</p> <p>o Koristite Zoom / Google Meet / Microsoft Teams za komunikaciju i PADLET za fotografije koje su unaprijed pripremljene.</p> <p>o Koristite biblioteku digitalnih fotografija i virtualnu ploču za Digital Reflection Collage.</p> <p>o Provedite anketu o povratnim informacijama o programu pomoću alata za online anketu, osiguravajući jasnoću uputa za upitnik.</p> <p>o Implementirajte Virtualnu eho komoru koristeći platformu za videokonferencije, sa zajedničkim izborom digitalnih fotografija za sudionike da izraze svoja razmišljanja o programu.</p>

<p><b>Savjeti za trenere/facilitatore</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Za metodu Learning Takeaway – ako se sudionici ne osjećaju dovoljno udobno ili nisu dovoljno vješti ili nemaju svi pametni telefon na raspolaganju ili vaša internetska veza nije baš dobra, možete promijeniti metodu tražeći od sudionika da nacrtaju ili kolažiraju svoje odgovore na pripremljena pitanja. Još uvijek možete prikupiti sve rezultate na jednom mjestu fotografiranjem svakog crteža i dijeljenjem tih fotografija u zajedničkoj grupi.</li> <li>o Ako imate sudionike s jezičnom barijerom ili bilo kojom drugom barijerom zbog koje im nije ugodno sudjelovati u posljednjem dijelu ove sesije, možete im reći da je u redu samo pokazati karticu s fotografijom koju su odabrali ili se neverbalno izraziti .</li> <li>o Ako ovaj program provodite s međunarodnom grupom sudionika na mjestu s lošim funkcioniranjem wifi-a, možete ispisati evaluacijske upitnike i dati ih sudionicima. Svakako dajte upute prije nego što w upitnike.</li> <li>o Osigurajte jasnoću i jednostavnost u anketi za povratne informacije kako biste potaknuli promišljene odgovore.</li> <li>o Potaknite atmosferu podrške tijekom Virtualne komore za odjek, dopuštajući sudionicima da otvoreno dijele sadržaje bez osuđivanja.</li> </ul>
<p><b>Očekivani ishodi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Sveobuhvatna procjena učinkovitosti programa i utjecaja na digitalnu pismenost i razumijevanje etike sudionika.</li> <li>o Sudionici promišljaju i artikuliraju svoj put učenja, identificirajući korisne uvide i buduće putove učenja.</li> <li>o Facilitacijski tim dobiva vrijedne povratne informacije i uvide kako bi poboljšao i poboljšao program digitalizacije.</li> </ul>



# Reference

Cedefop. (2024). Green IT, cybersecurity and cloud computing: study on e-skills requirements in ICT. Cedefop. <https://www.cedefop.europa.eu/en/news/green-it-cybersecurity-and-cloud-computing-study-e-skills-requirements-ict>

Centre for European Policy Studies. (2024). CEPS Digital Forum. Centre for European Policy Studies. <https://www.ceps.eu/ceps-digital-forum/>

Di Paola, M. (n.d.). Digital youth work. Council of Europe and European Union. <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/63918992/POY-Digital-youth-work.pdf/dfd0b140-4c5d-8511-f642-81c654878a9e>

DIGITALEUROPE. (2024). Policies. DIGITALEUROPE. <https://www.digitaleurope.org/policies>

DigiCo Global. (2024). Skillify. DigiCo Global. <https://digico.global/skillify-landing/>

European Union–Council of Europe youth partnership. (2020). Techlash against NGOs and activists: How to anticipate and prevent negative consequences. Retrieved from <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/63918992/Techlash+LS+12-11-2020+LP.pdf/2be05469-3970-8ff8-dc2a-d8ba9eb39156>

European Commission/EACEA/Eurydice. (2024). Quality and innovation in youth work. Youth Wiki. <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/sweden/104-quality-and-innovation-in-youth-work>

European Commission. (2024). SELFIE. European Commission. <https://education.ec.europa.eu/selfie>

European DIGITAL SME Alliance. (2024). Home. European DIGITAL SME Alliance. <https://www.digitalsme.eu/>

European Commission. (2024). Shaping Europe’s digital future. European Commission. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en>

European Commission. (2024). Digital Skills. Europass. <https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home>

European Commission. (2024). Cedefop European Skills Index. Digital Skills and Jobs. <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/cedefop-european-skills-index>

European Data Protection Supervisor. (2024). Ethics. European Data Protection Supervisor. [https://www.edps.europa.eu/data-protection/our-work/ethics\\_en](https://www.edps.europa.eu/data-protection/our-work/ethics_en)

European Commission. (2024). Ethics guidelines for trustworthy AI. European Commission. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>

European Commission. (2024). A cartoon introduction to digital ethics. Learning Corner. [https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/cartoon-introduction-digital-ethics\\_en](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/cartoon-introduction-digital-ethics_en)

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, (2022). Ethical guidelines on the use of artificial intelligence (AI) and data in teaching and learning for educators, Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/153756>

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, (2017). Developing digital youth work : policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers : expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018, Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/782183>

Finnish National Agency for Education. (n.d.). Digital youth work. Education development and internationalisation. <https://www.oph.fi/en/education-development-and-internationalisation/long-term-cooperation-projects/digital-youth-work>

Guidelines for digital youth work. Digital Youth Work. <https://digitalyouthwork.eu/guidelines/>

Kriauciunas, N. (2020, May 28). Smart and digital youth work resources: Where to find more. Coyote Magazine. From <https://pjp-eu.coe.int/en/web/coyote-magazine/smart-and-digital-youth-work-resources-where-to-find-more>

Melvin, J. (n.d.). Digital transformation in youth work. Salto Participation Pool. <https://participationpool.eu/de/resource-category/digital-participation/education/digital-transformation-youth-work/>

Moxon, D., Şerban, A. M., Potočnik, D., Pasic, L., & Ştefan, V. (2021). Young people, social inclusion and digitalisation: Emerging knowledge for practice and policy. Council of Europe and European Commission. <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261623/YKB-27-WEB.pdf/dbab979b-75ff-4ee8-b3da-c10dc57650d5?t=1617810287000>

Pawluczuk, A. (2023). Automating Youth Work: youth workers views on AI. European Union-Council of Europe Youth Partnership. [https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/116591216/AI\\_views+of+youth+workers.pdf/93ac326a-cf80-3fa4-c4e5-56ee4038a766?t=1682336763487](https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/116591216/AI_views+of+youth+workers.pdf/93ac326a-cf80-3fa4-c4e5-56ee4038a766?t=1682336763487)

Verke. (2024). Digital youth work. Retrieved from <https://www.verke.org/en/verke/digital-youth-work/>

World Bank. (2024). Ethics in a digital world: Where we are now and what's next. World Bank Blogs. <https://blogs.worldbank.org/en/opendata/ethics-digital-world-where-we-are-now-and-whats-next>

## Impressum

Ovaj priručnik digitalizacija u radu s mladima izrađen je u sklopu projekta „Digitalna transformacija inkluzivnog youth worka“, 2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214. Projekt sufinancira Europska unija.

**Erasmus+**  
Obogaćuje živote, širi vidike.



# Sufinancira Europska unija

### Izdavač:

Ung Kraft/Youth Power  
Teleskopgaten 10 I 41518  
Göteborg, Sweden  
<https://www.youth-power.org/>

### Glavni urednik:

Elena Ianonis

### Autori\_ice:

Elma Husnic  
Armin Cerkez  
Vedran Raic

**Gothenburg, 2024.**

Ova publikacija nastala je uz financijsku potporu Europske komisije. Izražava isključivo stajalište svojih autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom za korištenje informacija sadržanih u njemu.