



## 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

## HANDBOK

## DIGITALISERING I UNGDOMSARBETE

<b>INLEDNING</b>	<b>2</b>
<b>FÖRSTÅELSE AV DIGITALISERING I UNGDOMSARBETE</b>	<b>3</b>
<b>1. DEFINITION OCH NYCKELBEGREPP</b>	<b>4</b>
1.1. POLICYRAMVERK OCH STRATEGISK VÄGLEDNING	5
1.2. ÖVERSIKT AV RELEVANTA EUROPEISKA POLICYER	6
1.2.1. Översikt av Digital Policy och Strategier i Sverige	7
<b>2. BETYDELSE OCH FÖRDELAR</b>	<b>7</b>
<b>3. UTMANINGAR OCH ÖVERVÄGANDEN</b>	<b>8</b>
<b>4. ARTIFICIELL INTELLIGENS OCH UNGDOMSARBETE</b>	<b>9</b>
<b>DIGITALA FÄRDIGHETER FÖR UNGDOMSARBETARE</b>	<b>11</b>
<b>1. VÄSENTLIGA DIGITALA KOMPETENSER</b>	<b>11</b>
<b>2. UTBILDNING OCH PROFESSIONELL UTVECKLING</b>	<b>14</b>
<b>3. RESURSER OCH ONLINEKURSER</b>	<b>15</b>
<b>ATT ENGAGERA UNGA MÄNNISKOR GENOM DIGITALA PLATTFORMAR</b>	<b>17</b>
<b>1. STRATEGIER FÖR ONLINE-ENGAGEMANG</b>	<b>17</b>
1.1. SPELIFIERING FÖR UNGDOMSENGAGEMANG	18
<b>2. UTFORMA INTERAKTIVT OCH INKLUDERANDE INNEHÅLL</b>	<b>19</b>
<b>3. VIRTUELLA EVENEMANG OCH WORKSHOPS</b>	<b>20</b>
<b>SÄKERHET OCH ETISKA ÖVERVÄGANDEN I DIGITALT UNGDOMSARBETE</b>	<b>21</b>
<b>UTBILDNINGSPROGRAM – DIGITALISERING I UNGDOMSARBETE</b>	<b>24</b>
<b>REFERENSER</b>	<b>47</b>

# Inledning

## Syftet med Handboken

Denna handbok, "Digitalisering i Ungdomsarbete", är utformad för att ge omfattande vägledning och resurser till ungdomsarbetare som vill integrera digitala verktyg och teknologier i sitt arbete. I takt med att världen blir alltmer digital ökar vikten av att utrusta ungdomsarbetare med de färdigheter och kunskaper som krävs för att navigera i detta landskap. Denna handbok syftar till att stärka ungdomsarbetare med de nödvändiga kompetenserna för att effektivt engagera unga människor genom digitala plattformar, och säkerställa att de kan leverera kraftfullt och inkluderande ungdomsarbete i den digitala tidsåldern. Handboken, som bygger på den senaste forskningen, fallstudier, verktygslådor och olika resurser om digitalisering, utvecklades under aktiviteten 'Local Innovative Bootcamp' som en del av Erasmus+-projektet 'Digital Transformation of Inclusive Youth Work, 2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214'.

## Omfattning och Målgrupp

Handboken är avsedd för en bred målgrupp av intressenter inom ungdomsarbete, inklusive ungdomsarbetare, pedagoger, utbildare, beslutsfattare och organisationer som ägnar sig åt ungdomsutveckling. Den behandlar både grundläggande och avancerade ämnen relaterade till digitalisering i ungdomsarbete, vilket gör den lämplig för personer med varierande nivåer av erfarenhet och expertis inom digitala verktyg och teknologier.

## Hur man Använder denna Handbok

Handboken är organiserad i flera kapitel, som var och en fokuserar på olika aspekter av digitalisering i ungdomsarbete. Läsare uppmanas att använda denna handbok som en referensguide, där de väljer de sektioner som är mest relevanta för deras behov och intressen. Innehållet är strukturerat för att ge ett logiskt flöde från att förstå nyckelbegrepp till att effektivt engagera sig med unga människor och säkerställa etiska överväganden.

- **Förståelse av Digitalisering i Ungdomsarbete**

Detta kapitel definierar digitalisering i ungdomsarbete och belyser nyckelbegrepp som digital transformation, digital kompetens och digital inkludering. Det inkluderar policyramar och strategisk vägledning, och ger en översikt av relevanta europeiska policyer som EU ungdomsstrategi och den Digitala utbildningshandlingsplanen. Vikten och fördelarna med digitalisering utforskas, med betoning på ökad räckvidd, förbättrat engagemang och förbättrad färdighetsutveckling. Utmaningar och överväganden som den digitala klyftan, integritetsfrågor och behovet av tillräcklig utbildning och resurser behandlas också.

- **Digitala Färdigheter för Ungdomsarbetare**

Detta kapitel beskriver de väsentliga digitala kompetenser som ungdomsarbetare behöver för att effektivt använda digitala verktyg och plattformar. Det diskuterar utbildnings- och yrkesutvecklingsmöjligheter som finns tillgängliga för att förbättra dessa kompetenser, och

sammanställer användbara resurser och onlinekurser för att förbättra digitala färdigheter. Målet är att utrusta ungdomsarbetare med den nödvändiga digitala kompetensen för att navigera i det utvecklande digitala landskapet.

- **Att Engagera Unga Människor genom Digitala Plattformer**

Detta kapitel ger praktiska strategier för online-engagemang och beskriver metoder för att använda sociala medier, mobilappar och online-gemenskaper. Det täcker utformningen av interaktivt och inkluderande innehåll och refererar till partnerhandböcker som "Inkludering och Ungdomar i Virtuella Miljöer" för att belysa viktiga ämnen. Spelifiering i ungdomsarbete utforskas som ett sätt att öka ungdomars engagemang och deltagande, tillsammans med vägledning om att organisera och leda virtuella evenemang och workshops, inklusive bästa praxis och verktyg.

- **Säkerhets- och Etiska Överväganden i Digitalt Ungdomsarbete**

Med fokus på säkerhet och etiska överväganden behandlar detta kapitel viktiga aspekter som dataskydd, integritet och hur man hanterar nätmobbning. Det betonar vikten av att skapa säkra onlineutrymmen och följa etiska standarder när man arbetar med unga människor i digitala miljöer.

- **Utbildningsprogram - Digitalisering i Ungdomsarbete**

Denna sektion presenterar ett informellt utbildningsprogram som är utformat för både online- och platsbunden implementering. Det inkluderar specifika instruktioner, resurser och tips för ungdomsarbetare och utbildare att utveckla sina egna utbildningssessioner om digitalisering i ungdomsarbete. Programmet syftar till att ge praktisk, handfast erfarenhet och insikter i hur man effektivt integrerar digitala verktyg i ungdomsaktiviteter.

Det digitala landskapet presenterar både möjligheter och utmaningar för ungdomsarbete. Genom att effektivt utnyttja digitala verktyg och teknologier kan ungdomsarbetare förbättra sitt engagemang med unga människor, ge mer personligt stöd och utrusta ungdomar med väsentliga digitala färdigheter för framtiden. Denna handbok fungerar som en omfattande guide för att navigera i digitaliseringens komplexitet i ungdomsarbete, och erbjuder praktiska råd och resurser för att säkerställa en framgångsrik implementering.

# Förståelse av Digitalisering i Ungdomsarbete

Digitalisering i ungdomsarbete är processen att integrera digitala teknologier i de metoder och tjänster som riktar sig till unga människor. Denna transformation är nödvändig i dagens snabba, teknikdrivna värld, där digitala verktyg erbjuder nya sätt att engagera, utbilda och stödja ungdomar. Antagandet av digitalisering i ungdomsarbete förbättrar inte bara räckvidden och effektiviteten av ungdomstjänster, utan säkerställer också att unga människor utrustas med de nödvändiga digitala färdigheterna för att lyckas i den moderna världen. Genom att omfamna digitala verktyg kan ungdomsarbetare skapa mer dynamiska, interaktiva och inkluderande miljöer som tillgodoser de varierade behoven hos unga människor.

Digitalisering medför dock också utmaningar som måste hanteras noggrant. Frågor som den digitala klyftan, integritetsproblem och behovet av kontinuerlig utbildning för ungdomsarbetare måste åtgärdas för att säkerställa att fördelarna med digitaliseringen är tillgängliga för alla. Detta kapitel utforskar de viktigaste aspekterna av digitalisering i ungdomsarbete, inklusive dess definition och nyckelbegrepp, den betydelse och de fördelar som den erbjuder, samt de utmaningar och överväganden som följer med den.

## 1. Definition och Nyckelbegrepp

Digitalisering i ungdomsarbete hänvisar till integrationen av digitala verktyg och teknologier i ungdomstjänster för att förbättra engagemang, lärande och stöd. Detta innefattar en rad aktiviteter, från att använda sociala medieplattformar för att skapa kontakt med unga människor, till att integrera e-lärandeverktyg i utbildningsprogram. Nyckelbegrepp inom digitalisering inkluderar digital kompetens, vilket innebär de färdigheter och kunskaper som krävs för att effektivt använda digitala verktyg, och digital transformation, som är den bredare processen att anta digitala teknologier inom alla aspekter av ungdomsarbete.

Digitalt ungdomsarbete innebär proaktiv användning av eller engagemang med digitala medier och teknologi i ungdomsarbete. Det omfattar olika former av arbete som har en digital komponent, vare sig det gäller verktygen som används, metoderna som tillämpas, eller miljön, inklusive virtuella eller cyberrymden. Det betonar användningen av digital teknologi, inte bara som ett tillägg till traditionella metoder utan som ett sätt att förbättra och förnya leveransen av ungdomsarbete. Detta inkluderar att använda digitala verktyg för att underlätta kommunikation, engagemang och lärande bland unga människor. (Moxon et al., 2021)

Dock är digitalt ungdomsarbete inte en distinkt disciplin utan är integrerat i alla aspekter av ungdomsarbete, vilket leder till olika implementeringsmetoder och former. Det kan till och med

utföras utan att använda digitala enheter. Till exempel kan digitalt ungdomsarbete innebära att diskutera fenomen inom spelkultur med en ung person eller vägleda dem att vara respektfulla på sociala medier. (Verke, 2024)

Digital transformation omformar samhällen och påverkar unga människor i stor utsträckning. Ungdomsarbete syftar till att stödja deras personliga och sociala utveckling, och dess flexibla, informella tillvägagångssätt är idealiskt för att möta behoven i en digital tidsålder. Digitalt ungdomsarbete förbättrar tillgängligheten och relevansen, och skapar utrymmen för unga människor att utveckla kritiska och innovativa perspektiv på digitala förändringar. Detta ger dem möjlighet att vara aktiva deltagare i att forma en positiv digital framtid. (Riktlinjer för Digitalt Ungdomsarbete)

## 1.1. Policyramverk och Strategisk Vägledning

Att förstå digitalisering innebär också att vara medveten om relevanta policyramverk och strategisk vägledning. Europeiska unionen har exempelvis utvecklat omfattande policyer för att stödja digitaliseringen av ungdomsarbete. EU ungdomsstrategi (2019-2027) betonar behovet av att unga människor utvecklar digitala färdigheter och att ungdomsarbete anpassas till den digitala tidsåldern. Den Digitala utbildningshandlingsplanen (2021-2027) stöder detta ytterligare genom att främja högkvalitativ, inkluderande digital utbildning. Dessa policyer ger ett strategiskt ramverk för ungdomsarbetare och organisationer och vägleder dem i effektiv antagning och implementering av digitala verktyg.

### *Varför behöver ungdomsarbetare och pedagoger vara bekanta med policyer och strategier?*

Därför att de ofta innehåller praktiska rekommendationer och handlingsplaner baserade på statistisk forskning, vilket kan ge en solid behovsanalys för utbildning. Att förstå policyer och strategier kan underlätta samarbete med andra organisationer och intressenter som delar liknande mål och syften, vilket leder till mer samordnade och omfattande insatser. Det kan också hjälpa till att identifiera finansieringsmöjligheter och bidrag som är i linje med policyprioriteringar. Policyer innehåller ofta juridiska och etiska riktlinjer som ungdomsarbetare måste följa. Kunskap om relevanta policyer och strategier ökar ungdomsarbetarens trovärdighet och professionalism. Det visar att de är informerade och kompetenta, vilket kan bygga förtroende hos intressenter, inklusive unga människor, föräldrar och samhällspartners. Policyer och strategier utvecklas ofta som svar på framväxande trender och forskning. Att hålla sig informerad hjälper ungdomsarbetare att vara uppdaterade med bästa praxis och innovativa tillvägagångssätt inom området.

Den [Europeiska Digitala Strategin](#) syftar till att skapa en digital framtid som gynnar alla medborgare, företag och regeringar inom EU. Den fokuserar på flera nyckelområden:

- ✓ **Stärka människor** - Genom att investera i digitala färdigheter och säkerställa säkra, tillgängliga teknologier syftar strategin till att göra digital transformation tillgänglig för alla, vilket förbättrar det dagliga livet och ekonomiska möjligheter.

- ✓ **Stödja företag** - Strategin strävar efter att främja innovation och konkurrenskraft genom att säkerställa rättvisa digitala marknader, stödja små och medelstora företag (SMF) och driva antagandet av ny teknik som AI och big data.
- ✓ **Stärka digital infrastruktur** - Målen inkluderar att utöka tillgången till höghastighetsinternet, främja Europas superdatorförmåga och öka produktionen av halvledare för att säkerställa teknologisk suveränitet.
- ✓ **Främja hållbarhet** - Digitala teknologier kommer att utnyttjas för att stödja EU klimatmål, inklusive att bli klimatneutralt till 2050.
- ✓ **Säkerställa digitala rättigheter och säkerhet** - Strategin inkluderar åtgärder för att skydda personuppgifter, bekämpa cyberhot och främja förtroendefull AI, vilket säkerställer att digital transformation överensstämmer med europeiska värderingar och grundläggande rättigheter.
- ✓ **Globalt ledarskap** - EU strävar efter att sätta globala standarder för digitala teknologier och stödja andra regioner i deras digitala övergångar.

## 1.2. Översikt av Relevanta Europeiska Policyer

Europeiska policyer spelar en avgörande roll i att vägleda digitaliseringen av ungdomsarbete. [EU:s ungdomsstrategi](#) beskriver åtgärder för att engagera, sammanlänka och stärka unga människor genom digitala medel, och främjar digital inkludering och utvecklingen av digitala färdigheter.

På liknande sätt fokuserar den [Digitala utbildningshandlingsplanen](#) (2021-2027) på att förbättra digital kompetens och främja digital innovation inom utbildning. Dessa policyer säkerställer att ungdomsarbete är i linje med bredare mål för digital transformation, vilket ger en stödjande miljö för integration av digitala verktyg.

Policybriefen SkillIT [Enhancing Youth Services' Digital Youth Work Practice](#) (2019) sammanfattar de viktigaste resultaten från SkillIT for Youth Project och lägger fram förslag på förbättringar inom detta område på europeisk nivå. Projektet utvecklade kompetensramverket för digital ungdomsarbetspraktik (2019).

Expertgruppen om "Risker, möjligheter och konsekvenser av digitalisering för ungdomar, ungdomsarbete och ungdomspolitik", som inrättades under Europeiska unionens arbetsplan för ungdomar 2016-2018, släppte publikationen "[Att utveckla digitalt ungdomsarbete – Ett agilt tänkesätt är avgörande](#)" med policyrekommendationer, utbildningsbehov och exempel på god praxis.

Europeiska unionens råd publicerade [Rådets slutsatser om smart ungdomsarbete](#) (2017) som definierar "smart ungdomsarbete" som den innovativa utvecklingen av ungdomsarbete som omfattar digital ungdomsarbetspraktik och inkluderar en forsknings-, kvalitets- och policykomponent.

Rapporten "[European framework for the digital competence of educators](#)" undersöker ett gemensamt europeiskt ramverk för den digitala kompetensen hos utbildare (DigCompEdu). DigCompEdu är ett vetenskapligt förankrat ramverk som hjälper till att vägleda policy och kan direkt anpassas för att implementera regionala och nationella verktyg och utbildningsprogram. Dessutom tillhandahåller det ett gemensamt språk och ett tillvägagångssätt som hjälper dialog och utbyte av bästa praxis över gränserna. Ramverket tillhandahåller verktyg och resurser för utbildare att bedöma och förbättra sin digitala kompetens, inklusive självreflektionsverktyg som SELFIEforTEACHERS, riktlinjer för yrkesverksamma inom tidig barndom och insikter i utbildares uppfattningar om sina digitala färdigheter med hjälp av DigCompEdu-ramverket.

Detta ramverk bidrar till kommissionens nyligen godkända [Färdighetsagenda för Europa](#).

[DIGITALEUROPE](#) erbjuder en rad policyer som fokuserar på nyckelområden som artificiell intelligens, uppkoppling och infrastruktur, konsument- och tillgänglighetsfrågor, cybersäkerhet, dataskydd, digital transformation, digitala färdigheter, digital handel, produktöverensstämmelse och standardisering, forskning och innovation samt hållbarhet. Dessa policyer syftar till att påverka digitala policydiskussioner och främja ett starkare digitalt industriellt Europa genom påverkansarbete och strategiska initiativ. För mer information kan du besöka deras policysida.

### *1.2.1. Översikt av Digital Policy och Strategier i Sverige*

Sverige rankas som 4:e av 27 EU-medlemsstater i 2022 års upplaga av Digital Economy and Society Index (DESI). Den allmänna befolkningen har både en hög grad av grundläggande digitala färdigheter (67 %) och över grundläggande digitala färdigheter (36 %), vilket visar att Sverige är på rätt väg för att nå Digital Decade-målet att 80 % av befolkningen ska ha minst grundläggande digitala färdigheter till 2030.

År 2018 bildades den [svenska nationella koalitionen](#) för digitala färdigheter och jobb, som har vuxit stadigt i storlek under 2019 och 2020. Koalitionen är nu ett flerpartssamarbete som aktivt engagerar sig i att främja digitala färdigheter och kompetens i Sverige.

Sveriges nuvarande digitaliseringsstrategi, den svenska digitaliseringsstrategin, antogs 2017. Denna ursprungliga strategi åtföljs av andra strategier, såsom den [nationella AI-strategin](#) (2019) och [datastrategin](#) (2021). Sverige har också antagit en nationell digitaliseringsstrategi för skolsystemet (2017), följt av en handlingsplan (2019). Av de 18 initiativ som föreslogs i handlingsplanen är 13 på gång.

Skolverket har lämnat in ett förslag till regeringen om en ny nationell digitaliseringsstrategi för skolsystemet för åren 2023–2027.

'[Digitalidag](#)' är ett årligt evenemang i Sverige som fokuserar på digitala aspekter av vardagen, med deltagande från både offentliga och privata aktörer. Den 14 oktober 2022 deltog 250 aktörer från olika sektorer i den fjärde upplagan, och organiserade 1 000 aktiviteter på 215 platser för att främja digital utveckling och uppmuntra allmänheten att delta i digitaliseringsinsatser.



## 2. Betydelse och Fördelar

Digitaliseringen av ungdomsarbete erbjuder många fördelar som avsevärt förbättrar räckvidden och effekten av ungdomstjänster. En av de främsta fördelarna är ökad tillgänglighet. Digitala verktyg gör det möjligt för ungdomsarbetare att nå en bredare publik, inklusive unga människor i avlägsna eller underbetjänade områden, vilket utökar räckvidden för deras program. Förbättrat engagemang är en annan betydande fördel. Genom interaktiva plattformar och innovativa digitala verktyg kan ungdomsarbetare skapa mer engagerande och deltagande upplevelser för unga människor, vilket främjar större delaktighet och intresse i ungdomsprogram.

Digitalisering i ungdomsarbete erbjuder flera viktiga fördelar:

- ✓ Förbättrar utbildning genom att tillhandahålla olika läranderesurser och upplevelser.
- ✓ Minskar ungdomsarbetslöshet genom att utrusta unga människor med digitala färdigheter, vilket ger dem tillgång till nya jobbmöjligheter.
- ✓ Främjar socioekonomisk utveckling eftersom digital inkludering kan leda till bredare samhällsfördelar.
- ✓ Ökad uppkoppling gör det möjligt för unga människor att knyta kontakter på nya och snabbare sätt.
- ✓ Tillgång till information ger dem ett stort utbud av kunskap vid deras fingertoppar.
- ✓ Inkluderande arbetsmöjligheter eftersom många digitala jobb inte kräver hög nivå av färdigheter, vilket gör dem tillgängliga för fler människor.

Dessutom hjälper digitalisering till att utveckla kritiska digitala färdigheter bland unga människor. Genom att integrera digitala verktyg i ungdomsarbete får unga människor värdefulla färdigheter som är avgörande för deras personliga och professionella utveckling i den moderna världen. Digitalisering möjliggör också mer personligt stöd och tjänster. Digitala plattformar kan anpassas för att möta individuella behov, vilket ger skräddarsydda resurser och stöd som förbättrar ungdomstjänsternas övergripande effektivitet. Sammantaget är betydelsen och fördelarna med digitalisering i ungdomsarbete omfattande, vilket gör det till en viktig del av moderna ungdomstjänster.

## 3. Utmaningar och Överväganden

Även om fördelarna med digitalisering är betydande, innebär det också flera utmaningar som måste hanteras noggrant. En av de främsta utmaningarna är den digitala klyftan. Alla unga människor har inte lika tillgång till digitala verktyg och internet, vilket kan förstärka befintliga

ojämlikheter och lämna vissa unga människor utanför. Att säkerställa att alla unga människor har tillgång till nödvändiga digitala resurser är avgörande för inkluderande digitalt ungdomsarbete.

De som kommer från missgynnade sociala, ekonomiska eller geografiska bakgrunder, samt minoritetsgrupper, står fortfarande inför hinder för att få tillgång till digitala möjligheter. Studien som presenteras i "Young people, social inclusion and digitalisation: Emerging knowledge for practice and policy," publicerad av Europarådet och Europeiska kommissionen, visar att statliga myndigheter och ungdomsorganisationer behöver förbättra sina insatser för att skapa en inkluderande online-miljö för alla unga människor. (Moxon et al., 2021)

Behovet av att förbättra inkluderande online-miljöer för missgynnade och minoritetsungdomar ligger i linje med EU:s åtagande för tillgänglighet. Artikel 9 i Förenta nationernas konvention om rättigheter för personer med funktionsnedsättning ålägger EU och dess medlemsstater att säkerställa lika tillgång till information och kommunikationsteknologi för personer med funktionsnedsättning. Detta åtagande understryker vikten av att skapa digitala utrymmen som är tillgängliga för alla, vilket stöder insatser för att överbrygga den digitala klyftan och främja inkludering. Mer information finns på EU:s webbplats för [tillgängliga publikationer](#).

Integritet och säkerhet är också stora bekymmer. Att skydda personlig information och data om unga människor är avgörande i den digitala tidsåldern. Ungdomsarbetare måste implementera strikta åtgärder för att säkerställa säkerhet online och upprätthålla integriteten för unga deltagare. Dessutom är fortlöpande utbildning och resurser för ungdomsarbetare nödvändiga för att effektivt använda digitala verktyg. Kontinuerlig professionell utveckling är nödvändig för att hålla jämna steg med de snabbt utvecklande digitala teknologierna och säkerställa att ungdomsarbetare är utrustade med de senaste färdigheterna och kunskaperna.

Rapporten "[YOUTH WORK AND TECHLASH: What are the new challenges of digitalisation for young people?](#)" av Lasse Siurala, publicerad av CoE - EU youth partnership, lyfter fram överdriven beroende av teknologi och dominansen av stora teknikföretag, och betonar behovet av att unga människor och ungdomsarbete erkänner de negativa effekterna av digitalisering och inflytandet från teknikföretag. Rapporten argumenterar för att ungdomsarbete bör utveckla kritisk digital kompetens, anpassa sig till EU:s digitaliseringsstrategier och reformera tillvägagångssätt för digital inkludering och datakolonialism för att försvara digital rättvisa och upprätthålla de digitala rättigheterna för unga människor.

Att balansera online- och offline-interaktioner är en annan viktig övervägning. Även om digitala verktyg erbjuder många fördelar, är det viktigt att upprätthålla personliga kontakter genom ansikte-mot-ansikte-interaktioner i ungdomsarbete. Att hitta rätt balans mellan digitala och traditionella metoder är avgörande för att säkerställa effektiviteten och inkluderingen av ungdomstjänster. Detta behov är exakt vad vi har tagit upp i de utbildningsprogram som utvecklats inom projektet "Digital Transformation of Inclusive Youth Work." Som visas i det utbildningsprogrammet "Digitalisering i Ungdomsarbete," som är en del av denna handbok, innehåller varje utbildningssession detaljerade instruktioner om hur de ska genomföras både online och på plats.

## 4. Artificiell Intelligens och Ungdomsarbete

Det går inte att diskutera digitala verktyg år 2024 utan att nämna AI. GPT (Generative Pre-trained Transformer), utvecklad av OpenAI, blev först allmänt tillgänglig med lanseringen av GPT-2 i februari 2019. Denna version släpptes initialt med begränsad tillgång på grund av oro för potentiellt missbruk, men släpptes helt i november 2019. Den efterföljande versionen, GPT-3, släpptes i juni 2020 och gav bredare tillgång genom OpenAI API, vilket gjorde det möjligt för utvecklare att integrera dess kapaciteter i olika applikationer. Sedan dess har vi sett olika liknande verktyg utvecklade av olika företag över hela världen, från Googles Gemini till den kinesiska GPT-modellen kallad Ernie.

Dokumentet med titeln "Automating Youth Work: Youth Workers' Views on AI" av Alicja Pawluczuk, publicerat av CoE och EU Youth Partnership, utforskar AI

inverkan på ungdomsarbete i Europa. Det diskuterar fördelarna med AI, såsom nya former av inkludering, kommunikation, dataanalys och personligt stöd för unga människor. Det lyfter också fram problem och bekymmer, inklusive etiska utmaningar, dataprofilering, social isolering och risken att AI ersätter tjänster ledda av människor. Studien syftar till att förstå ungdomsarbetsuppfattningar om AI och föreslå sätt att stödja integrationen av AI i ungdomsarbete på ett ansvarsfullt och etiskt sätt.

### **Fördelar med AI i Ungdomsarbete:**

- ✓ Inkludering och Kommunikation- AI underlättar kontakten med olika grupper, såsom de från avlägsna områden eller med funktionsnedsättningar, genom att använda hjälpmedelsteknologier och distanslösningar för lärande.
- ✓ Målinriktat Engagemang- AI-styrda kampanjer på sociala medier hjälper till att identifiera och skapa kontakt med specifika grupper av unga människor.
- ✓ Förbättrad Kommunikation- AI möjliggör globala samarbeten och flerspråkiga interaktioner, till exempel genom att använda Google Translate för att engagera sig med flyktingar.
- ✓ Innovativa Metoder- AI stödjer virtuella ungdomsklubbar, onlineforum och tvärvetenskapliga samarbeten, vilket förbättrar räckvidden och genomförandet av ungdomsarbete.
- ✓ Datadriven Policy- AI hjälper till med dataanalys och effektivt beslutsfattande, vilket förbättrar målinriktningen av ungdomstjänster och deltagandet i policyprocesser.
- ✓ Personligt Stöd- AI ger personligt stöd genom chatbots och hjälpmedelsteknologier, särskilt för unga med inlärningssvårigheter eller språkliga barriärer.
- ✓ Administrativ Effektivitet- AI automatiserar administrativa uppgifter, vilket gör det möjligt för ungdomsarbetare att fokusera mer på direkt engagemang med ungdomar.

## Problem med AI i Ungdomsarbete:

- ✓ Etiska Bekymmer- Oetisk användning av AI kan störa kärnvärdena i ungdomsarbete, sprida desinformation och försvaga ungdomars egenmakt.
- ✓ Integritet och Profilerings- AI väcker oro över dataintegritet, profilering och den potentiella exkluderande effekten av algoritmiska beslut.
- ✓ Innehållspolarisering- AI-algoritmer kan driva fram radikalt innehåll, vilket leder till förvrängda verkligheter och social isolering bland unga.
- ✓ Relationsbyggande- AI-baserad kommunikation kan hindra meningsfulla relationer, vilket är avgörande inom ungdomsarbete.
- ✓ Ersättning av Tjänster- Det finns en risk att AI ersätter tjänster som leds av människor, vilket potentiellt kan minska kvaliteten och tillgängligheten av stöd.
- ✓ Tekniska Utmaningar- Ungdomsarbetare kan ha svårt med de tekniska aspekterna av AI, vilket skapar en ytterligare arbetsbelastning och hindrar effektiv implementering.

Den officiella [EU-publikationswebbplatsen](#) har en specifik sektion med publikationer om EU åtgärder och policyer relaterade till AI. Till exempel kan en av rapporterna som kan vara användbar för vårt ämne vara "[The AI report](#)" av European Digital Education Hub's Squad on artificial intelligence in education, som diskuterar de potentiella fördelarna och riskerna med AI inom utbildning. Rapporten belyser hur AI kan hjälpa till med uppgifter som formativ feedback, lektionsplanering och administrativa funktioner, samtidigt som den varnar för ökade risker när AI används för lärandeanalys och beslutsfattande som påverkar elevers framtid. Rapporten betonar behovet av mänsklig övervakning, utvecklingen av förklarbar AI, och en noggrann balans mellan att utnyttja AI fördelar och att minska dess risker för att säkerställa ansvarsfull användning inom utbildningsmiljöer.

## Digitala Färdigheter för Ungdomsarbetare

Den snabba utvecklingen av digitala teknologier har gjort det nödvändigt för ungdomsarbetare att skaffa sig och kontinuerligt utveckla digitala färdigheter. Dessa färdigheter är avgörande, inte bara för att effektivt engagera sig med unga människor, utan också för att skapa och hantera digitalt innehåll, använda digitala verktyg och säkerställa säkerheten och integriteten för unga deltagare. Genom att förbättra sina digitala kompetenser kan ungdomsarbetare bättre navigera i det digitala landskapet och utnyttja teknikens fulla potential för att stödja och stärka unga människor. Detta kapitel utforskar de väsentliga digitala kompetenser som krävs för ungdomsarbete, vikten av kontinuerlig utbildning och professionell utveckling samt de olika

resurser och onlinekurser som finns tillgängliga för att hjälpa ungdomsarbetare att förbättra sina digitala färdigheter.

[Rapporterna](#) från Digital Skills Sweden Initiative är nära relaterade till digitalt ungdomsarbete och den digitala omvandlingen av ungdomsarbete. De tar upp det växande behovet av kompetenta ICT-professionella och belyser en betydande kompetensbrist som påverkar kapaciteten att stödja digitalt ungdomsarbete. Genom att analysera jobbannonser, definiera digital excellens och förutse framtida scenarier ger dessa rapporter värdefulla insikter för beslutsfattare och utbildare om hur man utvecklar och implementerar strategier som säkerställer att unga människor är utrustade med de nödvändiga digitala färdigheterna. Detta är avgörande för att anpassa ungdomsarbetsmetoder till ett digitaliserat samhälle och främja digital inkludering.

## 1. Väsentliga Digitala Kompetenser

Digitala kompetenser omfattar en rad färdigheter och kunskaper som gör det möjligt för ungdomsarbetare att effektivt använda digitala verktyg och plattformar. Nyckelkompetenser inkluderar digital kompetens, vilket innebär att förstå och använda digitala teknologier, samt digitala kommunikationsfärdigheter, som är avgörande för att engagera sig med unga människor genom olika onlineplattformar. Dessutom behöver ungdomsarbetare vara skickliga i digitalt innehållsskapande, inklusive förmågan att producera och hantera multimedia-innehåll som videor, bloggar och inlägg på sociala medier.

Väsentliga Digitala Kompetenser för Ungdomsarbetare
<b>1. Digital Kompetens</b>
<b>Förståelse av Digitala Koncept</b>
Ungdomsarbetare måste vara bekanta med grundläggande digitala koncept som internet, sociala medier, digitala enheter och mjukvaruapplikationer. Detta inkluderar att veta hur man navigerar och effektivt använder olika digitala plattformar.
<b>Kritisk Utvärdering av Information</b>
Förmågan att bedöma trovärdigheten och tillförlitligheten hos information online är avgörande. Ungdomsarbetare bör vägleda unga människor i att skilja mellan trovärdiga källor och desinformation.
<b>2. Kommunikation och Samarbete</b>
<b>Effektiv Onlinekommunikation</b>
Att bemästra olika digitala kommunikationsverktyg (t.ex. e-post, snabbmeddelanden, videokonferenser) är nödvändigt. Ungdomsarbetare bör veta hur man kommunicerar tydligt och professionellt online.
<b>Digitala Samarbetsverktyg</b>
Kännedom om samarbetsverktyg som Google Workspace, Microsoft Teams och projektledningsprogramvara som Trello eller Asana är viktigt. Dessa verktyg underlättar teamwork och projektkoordinering.

3. Digitalt Innehållsskapande
<b>Multimediefärdigheter</b>
Ungdomsarbetare bör kunna skapa engagerande digitalt innehåll, inklusive text, bilder, videor och infografik. Verktyg som Canva, Adobe Spark och videoredigeringsprogramvara är värdefulla i detta avseende.
<b>Sociala Medier Hantering</b>
Förstå hur man effektivt använder sociala medieplattformar för att engagera sig med unga människor, dela information och marknadsföra evenemang är avgörande. Detta inkluderar att veta hur man schemalägger inlägg, analyserar engagemangsmått och skapar övertygande innehåll.

4. Online Säkerhet och Integritet
<b>Medvetenhet om Cybersäkerhet</b>
Ungdomsarbetare behöver förstå grunderna i cybersäkerhet för att skydda sig själva och de unga de arbetar med. Detta inkluderar kunskap om säkra onlinepraxis, igenkänning av phishingförsök och säker hantering av lösenord.
<b>Integritetshantering</b>
Att förstå dataskyddslagar och bästa praxis för hantering av personlig information är väsentligt. Ungdomsarbetare bör säkerställa att all insamlad data lagras säkert och används på ett etiskt sätt.

5. Digital Pedagogik
<b>E-lärande Plattformer</b>
Kännedom om e-lärande plattformar som Moodle, Google Classroom eller Edmodo kan förbättra lärandeupplevelsen. Ungdomsarbetare bör veta hur man skapar och hanterar onlinekurser, följer framsteg och engagerar elever.
<b>Interaktiva Lärverktyg</b>
Användning av interaktiva verktyg som Kahoot!, Quizlet eller Padlet kan göra lärandet mer engagerande. Dessa verktyg hjälper till att skapa interaktiva frågesporter, flashcards och samarbetsbord.

6. Problemlösning och Innovation
<b>Digital Problemlösning</b>
Ungdomsarbetare bör vara skickliga på att felsöka vanliga digitala problem, som anslutningsproblem, programvarufel och hårdvarufel. Detta inkluderar att veta var man kan hitta pålitligt tekniskt stöd och resurser.
<b>Främjande av Innovation</b>
Att uppmuntra kreativitet och innovation i digitala projekt är nyckeln. Ungdomsarbetare bör inspirera unga människor att experimentera med ny teknik och utforska digitala lösningar på verkliga problem.
7. Etiska och Inkluderande Praktiker
<b>Digital Etik</b>
Att förstå de etiska konsekvenserna av digitala handlingar är viktigt. Ungdomsarbetare bör främja ansvarsfull användning av teknik, med betoning på respekt, samtycke och digitalt medborgarskap.
<b>Inkludering i Digitala Miljöer</b>

Att säkerställa att digitala verktyg och plattformar är tillgängliga för alla unga människor, oavsett deras förmågor eller bakgrunder, är avgörande. Detta inkluderar att använda tillgängliga designprinciper och erbjuda stöd för de med olika behov.

Europass Digital Skills Assessment Tool-webbplatsen hjälper användare att identifiera sina digitala kompetenser och områden för förbättring. Den förklarar bedömningsprocessen, som inkluderar att besvara frågor om digitala uppgifter och att få detaljerad feedback på färdigheter inom kategorier som informationskompetens, kommunikation, innehållsskapande, säkerhet och problemlösning. Användare får resultat med förslag på vidare utveckling och länkar till ytterligare resurser och utbildningsmöjligheter för att förbättra sina digitala färdigheter. För mer information, besök [Europass Digital Skills Assessment Tool](#).

Ett annat kritiskt område är dataskydd och cybersäkerhet. Ungdomsarbetare måste förstå hur man skyddar unga människors personliga information och data, säkerställer efterlevnad av integritetslagar och skyddar mot cyberhot. Analytiska färdigheter är också viktiga, vilket gör det möjligt för ungdomsarbetare att samla in, tolka och använda data för att förbättra sina program och tjänster. För mer detaljerad information om detta ämne, vänligen se kapitel 5 - SÄKERHET OCH ETISKA ÖVERVÄGANDEN I DIGITALT UNGDOMSARBETE.

[Digital Skills and Jobs Platform](#) fungerar som den centrala hubben för digitala färdigheter och jobbinitiativ i Europa och främjar en gemenskap för att dela resurser, erfarenheter och skapa partnerskap för att överbrygga klyftan i digitala färdigheter över hela kontinenten.

## 2. Utbildning och Professionell Utveckling

Kontinuerlig utbildning och professionell utveckling är avgörande för att ungdomsarbetare ska kunna hänga med i den snabbt föränderliga digitala världen. Det finns olika utbildningsprogram tillgängliga för att hjälpa ungdomsarbetare att förbättra sina digitala färdigheter, från korta workshops och webbseminarier till mer omfattande kurser och certifieringar. Dessa program täcker ofta ämnen som digital kompetens, strategier för online-engagemang, digitalt innehållsskapande och cybersäkerhet.

Professionella utvecklingsmöjligheter inkluderar också kollegialt lärande och nätverkande, där ungdomsarbetare kan dela bästa praxis, lära av varandras erfarenheter och hålla sig uppdaterade om de senaste trenderna och innovationerna inom digitalt ungdomsarbete. Att delta i konferenser, seminarier och onlinegemenskaper kan ge värdefulla insikter och resurser, vilket hjälper ungdomsarbetare att ständigt förbättra sina digitala kompetenser. Genom att investera i utbildning och professionell utveckling kan ungdomsarbetare säkerställa att de har de färdigheter och kunskaper som behövs för att effektivt använda digitala verktyg i sitt arbete.

Enligt publikationen "[Developing Digital Youth Work](#)" påverkar tre dimensioner framgången för digitalt ungdomsarbete:

- Digitalisering av samhället
- Organisatorisk digital utveckling

- Kompetenser inom ungdomsarbete

Baserat på dessa dimensioner identifierades 34 utbildningsbehov inom sju sammankopplade områden. Befintliga kompetensramverk för digitala färdigheter (som DigComp) och ungdomsarbete (som MENTEP) beaktades för att säkerställa att ungdomsarbetare har de nödvändiga färdigheterna och kunskaperna. Dessa utbildningsbehov integrerar dessa ramverk och täcker hela cykeln av ungdomsarbete: förstå sammanhanget, planera, designa, implementera och utvärdera tillsammans med unga människor.

De sju huvudområdena för utbildningsbehov är:

1. Digitalisering av samhället
2. Planering, design och utvärdering av digitalt ungdomsarbete
3. Informations- och datakompetens
4. Kommunikation
5. Digital kreativitet
6. Säkerhet
7. Reflektion och utvärdering

Dessa utbildningsbehov kan vägleda utbildningsplaner och program, vilket hjälper ungdomsarbetare och organisationer att bedöma och utveckla individuella och kollektiva kompetenser.

SALTO Youth är ett nätverk av resurscentra skapat av Europeiska kommissionen för att ge stöd inom ungdomsarbete och utbildning. Akronymen SALTO står för "Support, Advanced Learning and Training Opportunities." Deras webbplats är ett av de mest praktiska och användbara verktygen för ungdomsarbetare, men också för alla pedagoger. De huvudsakliga elementen på webbplatsen inkluderar en utbildningskalender, ett verktyg för att hitta partners, en verktygslåda för utbildning samt tillgång till publikationer och resurser. Användare kan hitta utbildningsmöjligheter, söka partners för internationella projekt, få tillgång till utbildningsverktyg och skapa kontakt med utbildare. Webbplatsen erbjuder också en personlig instrumentpanel för att hantera resurser och interaktioner, vilket gör den till en värdefull plattform för dem som är involverade i ungdomsutbildning och utveckling.

Några exempel på utbildningsmöjligheter som erbjuds inom ämnet digitalisering i ungdomsarbete är:

- I. [Digitalt egenmaktgörande - Förbättra ungdomsarbetsfärdigheter för den digitala tidsåldern](#)*
- II. [Kulturöverskridande kreativ digital konstverkstad](#)*
- III. [Socialteater och sociala medier](#)*
- IV. [Mediathon: Kommunikation och synlighet i ungdomsorganisationer](#)*
- V. [Bli Visuell - Verktyg för visuell tänkande inom ungdomsarbete och utbildning](#)*
- VI. [Lärandestäder onlineutbildning om att bygga erkännandestrategier med digitala öppna märken](#)*



### 3. Resurser och Onlinekurser

Ett stort utbud av resurser och onlinekurser finns tillgängligt för att stödja ungdomsarbetare i att utveckla sina digitala färdigheter. Många organisationer och institutioner erbjuder gratis eller prisvärda onlinekurser som täcker en rad ämnen relevanta för digitalt ungdomsarbete. Dessa kurser innehåller ofta interaktiva element som videotutorials, frågesporter och praktiska uppgifter, vilket gör det möjligt för ungdomsarbetare att lära sig i sin egen takt och tillämpa sin kunskap i verkliga sammanhang.

[SALTO-YOUTH HOP Platform](#) - En omfattande resurs för onlineutbildning som erbjuder kurser, webbseminarier och ett bibliotek med dokument relevanta för digitalt ungdomsarbete.

[Digital Youth Work for ESC](#) - Inriktad på Europeiska Solidaritetskåren-projekt, hjälper denna kurs deltagarna att förstå digital transformation och lära sig digitala verktyg för projektledning och volontäringagemang.

[Youth@Work 4.0](#) - Detta är en utbildningskurs som syftar till att stärka ungdomsarbetare och bygga kapaciteten för utveckling av digitalt ungdomsarbete inom organisationer.

[Grundläggande kunskap i maskininlärning](#) - En digital kurs som introducerar dig till fältet artificiell intelligens (AI) och maskininlärning.

Resurser som verktyglådor, guider och manualer för bästa praxis kan också vara ovärderliga. Dessa material ger praktiska råd och strategier för att använda digitala verktyg, engagera unga människor online och skapa inkluderande och tillgängligt digitalt innehåll. Dessutom erbjuder många plattformar och webbplatser forum och gemenskaper där ungdomsarbetare kan ställa frågor, dela resurser och samarbeta i projekt. Genom att utnyttja dessa resurser och onlinekurser kan ungdomsarbetare kontinuerligt förbättra sina digitala kompetenser och hålla sig uppdaterade med de senaste utvecklingarna inom digitalt ungdomsarbete.

I EU-publikationen "[Developing Digital Youth Work](#)" erbjuder bilaga F 'Training Material' en detaljerad översikt över utbildningsmaterialen och de specifika utbildningsbehov de adresserar. Denna sektion, som sträcker sig från sidorna 61 till 105, inkluderar över 50 aktiviteter och utbildningsresurser utformade för att införlivas i en informell utbildningskurs (NFE) om olika digitala färdigheter.

Future Labs Project erbjuder [eHandbook](#) (2019), som fokuserar på innovation inom ungdomsarbete. Den är avsedd för praktiker som söker innovativa verktyg att använda i sina aktiviteter med unga människor, inklusive digitalt ungdomsarbete.

[Internet Literacy Handbook](#) av Europarådet - Erbjuder djupgående information och resurser om att arbeta med unga människor online.

[Digital Youth Work](#) är ett långsiktigt projekt av de nationella byråerna för Erasmus+ Youth och Europeiska Solidaritetskåren. Projektets webbplats erbjuder en mängd olika resurser, inklusive enkla och förståeliga affischer som sammanfattar nationella strategier för digitalt

ungdomsarbete, belyser viktiga digitala färdigheter och kompetenser som behövs inom ungdomsarbete och skisserar kvalitetsstandarder för virtuella och blandade mobilitetsprogram.

[Verke](#) är det nationella expertcentret för digitalt ungdomsarbete i Finland och främjar och stödjer digitaliseringen och utvecklingen av digitalt ungdomsarbete genom utbildning, resurser och strategiska initiativ. De har utvecklat ett självbedömningsverktyg som hjälper dig att reflektera över dina åsikter och attityder till digitalt ungdomsarbete. Det inkluderar sju sektioner där du utvärderar dina digitala färdigheter från både personliga och professionella perspektiv. Syftet är inte att testa dina färdigheter utan att ge insikter för utveckling. Formuläret finns tillgängligt som en online-enkät med automatisk feedback, men kan också anpassas för pappers- eller onlineanvändning beroende på dina behov.

“[Digital Tools for Youth Workers](#)” är en nyckelresurs för att förbättra ungdomsengagemang och egenmakt genom strategisk användning av digitala verktyg inom utbildning, ledning och kommunikation.

[Center for Humane Technology](#) tillhandahåller interaktiva verktygslådor och guider för att hjälpa unga människor i åldern 13-25 att navigera och förespråka för en hälsosammare social mediamiljö.

[Data Detox Kit](#) är utformat som ett åttadagarsprogram och kräver mindre än en halvtimme per dag. Varje dag har ett annat fokus för att öka din medvetenhet och hjälpa dig att göra aktiva val om ditt digitala liv, och avslutas med en enklare utmaning.

Att utveckla digitala färdigheter är avgörande för att ungdomsarbetare ska kunna engagera sig effektivt med unga människor och använda digitala verktyg i sin praktik. Genom att fokusera på väsentliga digitala kompetenser, investera i utbildning och professionell utveckling samt utnyttja tillgängliga resurser och onlinekurser kan ungdomsarbetare förbättra sin förmåga att stödja och stärka unga människor i den digitala tidsåldern.

## Att Engagera Unga Människor genom Digitala Plattformer

I den digitala tidsåldern har det blivit en väsentlig del av ungdomsarbete att engagera unga människor genom onlineplattformar. Digitala plattformar erbjuder många möjligheter att skapa kontakt med unga människor, ge dem resurser, stöd och interaktiva upplevelser. Effektivt online-engagemang kräver strategisk planering, kreativitet och en förståelse för det digitala landskapet. Detta kapitel utforskar olika strategier för online-engagemang, vikten av att utforma interaktivt och inkluderande innehåll, spelifieringroll i ungdomsarbete och bästa praxis för att organisera virtuella evenemang och workshops.

# 1. Strategier för Online-engagemang

Att engagera unga människor online innebär mer än att bara ha en närvaro på digitala plattformar; det kräver en strategisk ansats för att fånga och behålla deras intresse. Strategier för online-engagemang inkluderar att utnyttja sociala medieplattformar, skapa engagerande multimedieinnehåll och använda interaktiva verktyg som omröstningar, frågesporter och diskussionsforum. Sociala medieplattformar som Instagram, TikTok och YouTube är särskilt effektiva för att nå unga målgrupper eftersom de möjliggör interaktion i realtid och delning av innehåll.

Konsekvens är avgörande i online-engagemang. Regelbundna uppdateringar, snabba svar på kommentarer och meddelanden samt pågående interaktion hjälper till att bygga en känsla av gemenskap och förtroende. Dessutom är det viktigt att förstå målgruppens preferenser och beteenden. Att genomföra undersökningar, analysera engagemangsmått och samla in feedback kan ge värdefulla insikter som informerar utvecklingen av mer effektiva engagemangsstrategier. Genom att anta en strategisk och datadriven ansats kan ungdomsarbetare skapa meningsfulla kopplingar med unga människor online.

Webbplatsen [digitalyouthwork.scot](https://digitalyouthwork.scot) är ett resurscentrum som syftar till att stödja individer involverade i digitalt ungdomsarbete i Skottland. Den erbjuder en samling användbara resurser, inklusive nyckelinformation, fallstudier och verktyg för att underlätta digitalt ungdomsarbete.

De listar några tips för online-engagemang:

- ✓ Var Förberedd, Men Flexibel - Planera noggrant men var anpassningsbar för förändringar.
- ✓ Uppmuntra Tidigt Deltagande - Använd grupprum och personliga hälsningar för att få alla att känna sig delaktiga.
- ✓ Respektera Olika Engagemangsnivåer - Ge alternativ för synlighet och deltagande, förstå att vissa kanske föredrar att bara lyssna.
- ✓ Använd Rätt Verktyg - Utnyttja olika appar och plattformar för att hålla aktiviteter interaktiva och roliga.
- ✓ Ha Roligt - Inkludera spel och kreativa aktiviteter för att hålla sessionerna livliga.
- ✓ Hantering av Hinder - Säkerställ att digitala aktiviteter är säkra, tillgängliga och välorganiserade.
- ✓ Personalisera Storskaliga Evenemang - Upprätthåll personliga kontakter även i stora online-sammanhang.
- ✓ Erkänn Varierade Svar - Inse att vissa människor trivs online medan andra kanske inte gör det.
- ✓ Lyssna Aktivt - Bygg relationer genom att svara eftertänksamt på delade tankar.

- ✓ Tillåt Reflektionstid - Inkludera stunder av tyst reflektion för att hjälpa deltagarna bearbeta information.

## 1.1. Spelifiering för Ungdomsengagemang

Spelifiering det vill säga användningen av spelmekanik i icke-spelsammanhang, är ett kraftfullt verktyg för att öka ungdomars engagemang. Inom ungdomsarbete kan spelifiering användas för att motivera deltagande, uppmuntra lärande och skapa en känsla av prestation. Tekniker som poängsystem, topplistor, märken och utmaningar kan göra aktiviteter mer engagerande och roliga för unga människor.

Till exempel kan införandet av spelifiering i utbildningsprogram förvandla vardagliga uppgifter till spännande utmaningar. Ungdomsarbetare kan skapa digitala skattjakter, virtuella escape rooms eller interaktiva frågesporer som belönar deltagarna för deras ansträngningar och prestationer. Spelifiering gör inte bara aktiviteterna roligare utan främjar också hälsosam konkurrens och samarbete bland unga. Genom att integrera spelifiering i sin praktik kan ungdomsarbetare skapa mer dynamiska och engagerande upplevelser som fångar unga människors intresse och entusiasm.

Exempel på verktyg som möjliggör spelifiering i ungdomsarbete och utbildning inkluderar Classcraft, Kahoot!, Duolingo, Badgr, Quizlet och GoNoodle.

The [Learning Corner](#), en officiell EU-webbplats, erbjuder en mängd olika spel och frågesporer om Europeiska unionen, utformade för olika åldersgrupper och utbildningsnivåer. Dessa aktiviteter kan spelas hemma eller integreras i skollektioner för att göra lärandet om EU roligt och engagerande. Pedagoger och ungdomsarbetare kan använda spelen som erbjuds på webbplatsen som en del av sitt utbildningsprogram.

## 2. Utforma Interaktivt och Inkluderande Innehåll

Att skapa interaktivt och inkluderande innehåll är avgörande för att engagera unga människor på digitala plattformar. Interaktivt innehåll, såsom liveströmmar, virtuella verklighetsupplevelser och interaktiva videor, uppmuntrar till aktivt deltagande och håller unga människor engagerade. Verktyg som Mentimeter, Kahoot och Padlet kan användas för att skapa interaktiva aktiviteter som gör lärande och interaktion både roliga och engagerande.

Inkludering är lika viktigt i designen av digitalt innehåll. Ungdomsarbetare måste säkerställa att deras innehåll är tillgängligt för alla unga människor, oavsett deras bakgrund eller förmågor. Detta innebär att använda tydligt och enkelt språk, tillhandahålla undertexter eller utskrifter för ljud- och videoinnehåll och utforma material som är visuellt tilltalande och lätt att navigera. Referera till partnerhandböcker som "Inclusivity and Youth in Virtual Environments" för att belysa bästa praxis och erbjuda detaljerade riktlinjer för att skapa inkluderande digitalt innehåll. Genom

att fokusera på interaktivitet och inkludering kan ungdomsarbetare säkerställa att deras digitala innehåll både tilltalar och är tillgängligt för en mångfaldig publik.

[Training Toolkit for Youth Workers & Educators to Deliver Digital Skills to Young People](#) är en resurs utformad för ungdomsarbetare och pedagoger. Den erbjuder detaljerade instruktioner och färdiga scenarier för workshops som syftar till att hjälpa unga människor (16-24 år) att utveckla sina anställningsbara färdigheter för det 21:a århundradet. Verktygslådan innehåller praktiska tips, digitala verktyg, resursförslag samt teori och forskningsbaserade fakta om utvalda kompetenser och uppnåendet av digitala färdigheter.

### ***För att öka deltagarnas engagemang och motivation i onlineutbildningar kan ungdomsarbetare använda följande praktiska tips***

#### **Interaktiva Element**

Inkludera frågesporter, omröstningar och interaktiva diskussioner för att hålla sessionerna livliga och aktivt engagera deltagarna.

#### **Visuella Hjälpmedel**

Använd visuellt tilltalande presentationer, videor och infografik för att upprätthålla intresset och underlätta förståelsen.

#### **Gruppsessioner**

Använd smågruppsrum för diskussioner eller problemlösningsaktiviteter för att uppmuntra deltagande och samarbete.

#### **Spelifiering**

Introducera spelifiering som märken, topplistor eller belöningar för deltagande och prestationer.

#### **Feedbackmöjligheter**

Sök regelbundet deltagarnas feedback och anpassa utbildningens innehåll och metoder efter deras behov.

#### **Varierad Innehållsleverans**

Variera metoderna för innehållsleverans genom att växla mellan föreläsningar, gästföreläsare och interaktiva workshops för att tillgodose olika lärstilar.

#### **Tillgänglighet**

Säkerställ att allt digitalt innehåll är tillgängligt, med undertexter för videor, material som är kompatibelt med skärmläsare och enkel navigering.

#### **Regelbundna Pauser**

Planera korta pauser under längre sessioner för att förhindra trötthet och bibehålla koncentrationen.

#### **Personlig Touch**

Uppmuntra utbildare att dela personliga berättelser eller erfarenheter relaterade till ämnet för att göra sessionen mer relaterbar och engagerande.

För de som vill lära sig mer om hur man effektivt uppnår aktivt deltagande i onlineutbildningsprogram, erbjuder webbplatsen [Class Central](#) en lista över aktuella onlinekurser om det ämnet.

EU Academy erbjuder tillgång till en onlinekurs med titeln "[Digital Tools for Blended Learning](#)".

### 3. Virtuella Evenemang och Workshops

Virtuella evenemang som webinarier, onlineworkshops och utbildningar har blivit alltmer populära och erbjuder ett flexibelt och tillgängligt sätt att engagera unga människor. Att organisera ett framgångsrikt virtuellt evenemang kräver noggrann planering och användning av lämpliga digitala verktyg. Plattformar som Zoom, Microsoft Teams och Google Meet erbjuder funktioner för att hålla virtuella evenemang, inklusive grupprum, omröstningar och Q&A-sessioner. Dock är de flesta av dessa funktioner tillgängliga för premiumbetalande konton. Fördelen för ideella organisationer är att de ofta kan ansöka om ett gratis premiumkonto eller åtminstone få en betydande rabatt för de flesta av dessa digitala plattformar.

För att säkerställa framgången för virtuella evenemang och workshops bör ungdomsarbetare fokusera på att skapa interaktiva och engagerande sessioner. Detta kan uppnås genom att integrera multimedieelement, såsom videor och animationer, samt använda interaktiva verktyg för att underlätta deltagande. Att ge tydliga instruktioner och sätta förväntningar i början av evenemanget hjälper deltagarna att förstå hur de effektivt kan engagera sig.

Dessutom är det viktigt att skapa en välkomnande och inkluderande miljö. Detta innebär att vara uppmärksam på deltagarnas olika behov och preferenser samt att erbjuda stöd vid behov. Att spela in sessioner och dela dem i efterhand gör det möjligt för dem som inte kunde delta att dra nytta av innehållet. Genom att följa dessa bästa praxis kan ungdomsarbetare leverera effektfulla virtuella evenemang och workshops som engagerar och inspirerar unga människor.

Att engagera unga människor genom digitala plattformar kräver ett strategiskt och genomtänkt tillvägagångssätt. Genom att implementera effektiva strategier för onlineengagemang, utforma interaktivt och inkluderande innehåll, använda spelifiering-tekniker samt organisera engagerande virtuella evenemang och workshops, kan ungdomsarbetare skapa meningsfulla och effektfulla upplevelser för unga människor i den digitala miljön.

## Säkerhet och Etiska Överväganden i Digitalt Ungdomsarbete

Eftersom digitala teknologier blir en integrerad del av ungdomsarbete är det av yttersta vikt att säkerställa säkerheten och etisk behandling av unga människor online. Den digitala miljön erbjuder många fördelar men presenterar också unika risker och utmaningar som måste hanteras för att skydda välbefinnandet hos unga deltagare. Detta kapitel utforskar de viktigaste

säkerhets- och etiska överväganden som ungdomsarbetare måste ha i åtanke när de integrerar digitala verktyg och plattformar i sin praktik.

Först och främst är skyddet av unga människors integritet och personuppgifter en kritisk fråga. Ungdomsarbetare måste följa dataskyddsregler som General Data Protection Regulation (GDPR) inom Europeiska unionen, som fastställer strikta riktlinjer för insamling, lagring och användning av personuppgifter. Detta inkluderar att erhålla informerat samtycke från unga deltagare och deras vårdnadshavare, säkerställa att data lagras säkert, och vara transparent om hur data kommer att användas. Implementering av cybersäkerhetsåtgärder är avgörande för att skydda mot dataintrång och obehörig åtkomst. Även om ideella organisationer och de som arbetar inom ungdomsarbete har begränsade resurser är det viktigt att veta att grundläggande cybersäkerhetsåtgärder inte är kostsamma och att det endast krävs tid för att lära sig grundläggande kunskaper om detta ämne.

[DigCompEdu Privacy Statement](#) tillhandahåller information om behandlingen och skyddet av dina personuppgifter. Integritet och onlinesäkerhet går ofta hand i hand, och det är viktigt att känna till grundläggande information om båda ämnena.

Att skapa säkra onlineutrymmen är en annan viktig aspekt av digitalt ungdomsarbete. Ungdomsarbetare måste upprätta tydliga riktlinjer och policyer för onlineinteraktioner för att förhindra nätmobbning, trakasserier och andra skadliga beteenden. Detta innebär att moderera onlineforum och sociala mediegrupper, sätta upp regler för respektfull kommunikation, och erbjuda resurser och stöd för unga människor som kan stöta på problem. Det är viktigt att främja en miljö där unga människor känner sig trygga att uttrycka sig och söka hjälp när det behövs.

EU har också lanserat sin [strategi för ett bättre internet för barn](#) (BIK+), med målet att införa specifika åtgärder för unga människor online. Riktlinjer från denna strategi kan enkelt anpassas till äldre målgrupper såväl som minderåriga.

[YouthLink Scotland](#) har i samarbete med olika organisationer utvecklat viktiga resurser för digitalt ungdomsarbete som täcker ämnen som användning av lösenord, undvikande av phishing och bedrägerier samt utveckling av goda praxis kring sociala medier.

Europeiska kommissionens cybersäkerhetspolicyer syftar till att stärka EU:s motståndskraft mot cyberhot och säkerställa en säker digital miljö. Viktiga initiativ inkluderar EU:s cybersäkerhetsakt, som stärker mandatet för EU:s cybersäkerhetsbyrå (ENISA), och direktivet om nätverks- och informationssäkerhet (NIS), som sätter upp åtgärder för en hög gemensam nivå av cybersäkerhet inom EU. Dessa policyer fokuserar på att skydda kritisk infrastruktur, förbättra svarsförmåga och främja samarbete mellan medlemsstaterna för att effektivt bekämpa cyberhot.

För mer information, besök [Europeiska kommissionens cybersäkerhetspolicy-sida](#).

[Cybersecurity Higher Education Database](#) (CyberHEAD) är den största validerade databasen för cybersäkerhetsutbildning inom EU och EFTA. Den hjälper individer att förbättra sin cybersäkerhetskunskap och hjälper universitet att attrahera motiverade studenter. Denna resurs stöder informerade beslut för unga talanger som utforskar högre utbildningsalternativ inom cybersäkerhet, vilket bidrar till Europas cybersäkerhetsinsatser.

Etiska överväganden sträcker sig bortom säkerhetsåtgärder till att omfatta ansvarsfull användning av digitala verktyg och plattformar. Ungdomsarbetare måste vara medvetna om den



digitala klyftan och sträva efter att säkerställa att alla unga människor har lika tillgång till digitala resurser. Detta inkluderar att beakta deltagarnas olika behov och omständigheter, såsom varierande nivåer av digital kompetens, tillgång till teknik och socioekonomiska bakgrunder. Insatser bör göras för att erbjuda alternativa metoder för engagemang för dem som kan stöta på hinder för att få tillgång till digitalt innehåll.

Men vad är digital etik? [Denna serietidning](#), publicerad av EU, ger en visuell inblick i begreppet digital etik.

Etisk användning av AI och data är viktigt för att undvika fördomar och diskriminering. Exempel på AI-bias inkluderar utslutning i medicinsk forskning, diskriminerande prediktiv polisövervakning och partiska anställningsalgoritmer. (Gromova, 2021)

En annan EU-publikation, "[Ethical guidelines on the use of artificial intelligence \(AI\) and data in teaching and learning for educators](#)," hjälper utbildare att förstå potentialen och riskerna med att använda AI och data inom utbildning, vilket främjar positivt, kritiskt och etiskt engagemang med AI-system.

I den senaste Netflix-dokumentären [The Social Dilemma](#) förklarar en grupp teknikutvecklare i 20- eller 30-årsåldern hur de utformade plattformarna för att fånga användarnas uppmärksamhet så länge som möjligt, för att mata dem med reklam, och hur vissa av dessa tekniker på något sätt ärvdes från spelindustrin. Som ungdomsarbetare kan vi vara bekymrade och oroad över detta och ifrågasätta kopplingen mellan etik och teknikindustrin. (Di Paola, n.d.)

Dessutom innebär etiskt digitalt ungdomsarbete att främja digital kompetens och kritiskt tänkande bland unga människor. Ungdomsarbetare bör utbilda unga deltagare i hur de navigerar i den digitala världen på ett säkert sätt, inklusive att förstå konsekvenserna av sina onlinehandlingar, känna igen desinformation och skydda sin egen integritet. Att stärka unga människor med dessa färdigheter hjälper dem att bli ansvariga digitala medborgare som kan fatta informerade beslut i den digitala miljön.

En annan användbar EU-publikation, "[How to spot and fight disinformation](#)", denna verktygslåda kommer att ge lärare på gymnasiet möjlighet att förmedla viktiga färdigheter i att navigera online till sina elever. Med verkliga exempel och gruppövningar främjar den kritiskt tänkande. Den täcker ämnen som folkhälsa och demokrati och stimulerar dialog om att urskilja sanning.

Transparens och ansvarsskyldighet är också viktiga etiska principer i digitalt ungdomsarbete. Ungdomsarbetare bör kommunicera öppet med unga människor om syftena och begränsningarna med digitala verktyg och plattformar. Detta inkluderar att vara ärlig om de potentiella riskerna och utmaningarna med onlineengagemang och ge tydlig information om hur man rapporterar bekymmer eller problem. Att regelbundet granska och uppdatera säkerhetspolicyer och praxis säkerställer att de förblir effektiva och relevanta i det ständigt föränderliga digitala landskapet.

Nästa kapitel, med titeln "Educational Program – Digitalization in Youth Work," innehåller en utbildningssession som är utformad för att förbättra deltagarnas förståelse och hantering av etiska överväganden och säkerhetsutmaningar i den digitala världen. Det består av ett expertföredrag, interaktiva rollspelsscenarier och en workshop om cybersäkerhetens bästa praxis. Under 90 minuter kommer deltagarna att utforska integritetsrättigheter, dataskyddslagar



och etisk användning av digital teknik, och lära sig hur man navigerar i komplexiteten av digital etik samtidigt som man förvärvar praktiska färdigheter för att skydda personlig information och förbättra digital säkerhet. Sessionen är anpassningsbar för både på plats och online-implementationer.

Säkerhet, integritet och etiska överväganden är grundläggande för effektivt och ansvarsfullt digitalt ungdomsarbete. Genom att prioritera integritet och dataskydd, skapa säkra onlineutrymmen, säkerställa jämlik tillgång, främja digital kompetens och upprätthålla transparens och ansvarsskyldighet, kan ungdomsarbetare erbjuda en säker och stödjande digital miljö för unga människor. Dessa insatser är avgörande för att bygga förtroende och säkerställa att fördelarna med digitalisering i ungdomsarbete realiserar på ett sätt som respekterar och skyddar rättigheterna och välbefinnandet hos alla deltagare.

## Utbildningsprogram – Digitalisering i Ungdomsarbete

Utbildningsprogrammet "Digitalisering" är en endagsutbildning inom informellt lärande (NFE) som består av fyra omfattande sessioner, där varje session varar i 90 minuter. Programmet syftar till att utrusta deltagarna med en förståelse för digitalisering, nödvändiga digitala färdigheter och de etiska överväganden som omger digitala teknologier.

### **Session 1: Att Förstå Digitalisering**

1. Tidslinje för Digital Transformation (20 minuter): Deltagarna skapar en visuell tidslinje för att förstå digitaliseringens utveckling och påverkan.
2. World Café med en Digital Twist (25 minuter): Deltagarna utforskar de olika effekterna av digital transformation genom interaktiva diskussioner vid olika bord.
3. Debatt om Digital Etik (25 minuter): Deltagarna engagerar sig i en strukturerad debatt om ett kontroversiellt ämne inom digital etik.

4. Reflektion och Feedback (15 minuter): Deltagarna delar sina reflektioner om sessionen och ger feedback genom en gruppdiskussion och en Google Forms-enkät.

### Session 2: Digitala Färdigheter för Framtiden

1. Workshop om Digitala Färdigheter (30 minuter): En presentation och interaktiv diskussion om nödvändiga digitala färdigheter som är relevanta för olika yrkessektorer.
2. Kompetensbedömning (20 minuter): Deltagarna genomför en bedömning av sina digitala färdigheter för att identifiera sina styrkor och områden som behöver förbättras.
3. Utveckling av Lärandeplan (30 minuter): Deltagarna skapar personliga lärandeplaner för att hantera sina digitala kompetensluckor.
4. Reflektion och Åtagande (10 minuter): Deltagarna delar sina lärandeplaner och åtar sig sina mål för utveckling av digitala färdigheter.

### Session 3: Navigering av Digital Etik och Säkerhet

1. Expertföreläsning om Digital Etik (20 minuter): En expert ger insikter om digital etik och betydelsen av etiska överväganden inom digitalisering.
2. Rollspelsscenarier (30 minuter): Deltagarna spelar upp scenarier för att tillämpa etiska principer och navigera i säkerhetsutmaningar.
3. Workshop om Bästa Praxis för Cybersäkerhet (30 minuter): En workshop om bästa praxis för digital säkerhet och skydd av personlig information.
4. Reflektion och Avslutningscirkel (10 minuter): Deltagarna delar sina tankar om sessionen och reflekterar över sina lärandeupplevelser.

### Session 4: Reflektion kring Digitalisering

1. Lärande Sammanfattning (30 minuter): Deltagarna skapar en visuell presentation eller sammanfattning av sina lärandeupplevelser och nyckelinsikter.
2. Utvärderingsenkät (30 minuter): Deltagarna fyller i en detaljerad utvärderingsenkät för att ge feedback på programmet.
3. Echo Chamber (30 minuter): Deltagarna delar sina reflektioner och känslor med hjälp av fotokort, vilket främjar en gemensam förståelse för läranderesan.

Namn på sessionen	1. Att Förstå Digitalisering
Mål	<p>Huvudsyftet med denna session är att ge deltagarna en omfattande grund i digitalisering, som blandar teoretisk kunskap med praktiska insikter och kritisk analys. Vid sessionens slut bör deltagarna vara bättre förberedda att navigera i den digitala erans komplexitet och förstå effekterna av digital transformation på samhället.</p> <p><b>Specifika mål för denna tränings-session är:</b></p> <p><b>1. Avmystifiera Begreppet Digitalisering</b></p> <p>Detta mål syftar till att bryta ner den komplexa idén om digitalisering i dess väsentliga element och illustrera dess betydelse i omvandlingen av företag, styrning, kommunikation och vardagsliv. Deltagarna kommer att utforska digitalisering, inte bara som en teknologisk trend utan som en kritisk drivkraft för innovation och effektivitet över alla sektorer. Genom att undersöka nyckelbegrepp som Internet of Things</p>

	<p>(IoT), artificiell intelligens (AI) och molntjänster kommer deltagarna att få en holistisk förståelse för digitaliseringens roll i det moderna samhället.</p> <p><b>2. Undersöka den Globala och Lokala Effekten av Digital Transformation</b></p> <p>Deltagarna kommer att navigera genom de breda och nyanserade effekterna av digital transformation på global och lokal skala, inklusive ekonomisk tillväxt, jobbutveckling, datasäkerhetsfrågor och den digitala klyftan. Genom fallstudier och diskussioner kommer sessionen att lyfta fram både möjligheter och utmaningar som digitalisering medför, och uppmuntra deltagarna att överväga hur digitala teknologier påverkar ojämlikheter, tillgång till information och samhällsförändring.</p> <p><b>3. Främja ett Kritiskt Perspektiv på Digitala Trender och Policyer</b></p> <p>Genom att främja kritiskt tänkande kring digitalisering syftar detta mål till att utrusta deltagarna med färdigheter för att kritiskt utvärdera de snabba teknologiska förändringarna, integritetsfrågor och etiska överväganden i den digitala tidsåldern. Genom interaktiva debatter och scenarieanalyser kommer deltagarna att uppmanas att tänka djupt kring styrningen av digital data, etisk användning av AI och hållbarheten i snabb digital tillväxt. Detta kritiska tillvägagångssätt kommer att hjälpa deltagarna att inte bara förstå digitala trender utan också att bedöma deras bredare konsekvenser för integritet, etik och samhälle.</p> <p><b>4. Inspirera Digital Kompetens och Proaktivt Deltagande i den Digitala Världen</b></p> <p>Utöver förståelse syftar denna session till att inspirera deltagarna att bli aktiva, informerade bidragsgivare till den digitala världen. Genom att betona vikten av digital kompetens, medvetenhet om cybersäkerhet och etiskt beteende online syftar detta mål till att stärka deltagarna med kunskap och självförtroende för att navigera i digitala miljöer på ett ansvarsfullt och effektivt sätt. Deltagarna kommer att uppmuntras att anta bästa praxis inom digital säkerhet, bidra till meningsfulla onlinediskussioner och använda digitala plattformar för att främja samhällsengagemang och personlig utveckling.</p>
<b>Varaktighet (i minuter)</b>	90 min. (beroende på gruppstorlek)
<b>Minsta och högsta antal deltagare</b>	10-36
<b>Resurser/material/utrustning som behövs</b>	Blädderblock eller digitala whiteboards, markörer, utskrivna milstolpekort eller digitala motsvarigheter, pappersduk eller delade digitala dokument för World Café, enheter för att komma åt digitala plattformar och en förberedd lista över debattämnen och riktlinjer.

<p><b>Regler och beskrivning steg-för-steg (innehållselement, metoder)</b></p>	<p><b>Förberedelse inför sessionen</b></p> <p>1. Tränarna bör sammanställa en omfattande lista över milstolpar i utvecklingen av digital teknik, med en blandning av historiska och aktuella exempel som belyser bredden av digital transformation. Förbered utskrivna kort eller digitala bilder av dessa milstolpar för tidslinjeaktiviteten är avgörande. Dessutom bör tränarna bekanta sig med nyckelbegrepp och berättelser kring varje milstolpe för att kunna ge sammanhang och stimulera diskussion. Att förbereda den fysiska eller virtuella platsen med områden avsedda för skapandet av tidslinjen och säkerställa att alla nödvändiga material (bladderblock, markörer eller digitala verktyg) är redo innan sessionen börjar kommer att underlätta aktiviteten. <a href="#">Exempel på lista över milstolpar</a> i utvecklingen av digital teknik genom historien tillhandahålls på denna länk. Tränarna kommer att behöva förbereda en bild för varje milstolpe och vid behov utöka eller ändra milstolparna.</p> <p>2. Förberedelsen innebär att utforma en World Café-uppställning som passar sessionens fysiska, hybrid- eller online-miljö. Detta innebär att organisera bord (fysiska eller virtuella) dedikerade till olika ämnen som behandlar digitaliseringens påverkan, med tydliga instruktioner för rotation och bidrag. Tränarna bör förbereda briefingar eller slides om varje ämne för att vägleda diskussioner och säkerställa att deltagarna har en utgångspunkt för sina samtal. Att samla resurser och exempel som illustrerar de globala och lokala effekterna av digital transformation på varje ämne kommer att berika diskussionerna. Tränarna behöver också förbereda en metod för att sammanfatta och dela de insikter som samlas in från varje bord med hela gruppen.</p> <p>3. Tränarna måste välja några tankeväckande och relevanta ämnen för debatten, säkerställande att de är balanserade och har flera perspektiv att utforska. Förberedelse av bakgrundsmaterial om dessa ämnen, inklusive nyckelargument, datapunkter och etiska överväganden, kommer att hjälpa deltagarna att forma informerade åsikter. Att sätta upp tydliga riktlinjer för debatten för att upprätthålla en konstruktiv och respektfull miljö är också nödvändigt. Beroende på formatet (fysiskt eller virtuellt) kan tränarna behöva arrangera den fysiska platsen eller den digitala plattformen för att underlätta en effektiv debatt, inklusive tidtagare och ett sätt att signalera talarturer.</p> <p><b>1. Digital Transformation Timeline (20 minuter)</b></p> <p><b>Syfte:</b> Att ge en tydlig, visuell förståelse av digitaliseringens utveckling och dess grundläggande element.</p> <p><b>Beskrivning:</b> Deltagarna delas in i små grupper och får en uppsättning viktiga digitaliseringsmilstolpar i form av utskrivna</p>
--	---

bilder eller digitala bilder (t.ex. uppfinningen av internet, den första smarttelefonen, framväxten av sociala medier). Varje grupp arrangerar dessa milstolpar på en tidslinje som de ritar på blädderblock eller digitala whiteboards. Denna aktivitet hjälper till att visualisera takten och påverkan av digital transformation över tid.

## 2. World Café med en Digital Twist (25 minuter)

**Syfte:** Att utforska de olika effekterna av digital transformation och främja en mångfacetterad förståelse bland deltagarna.

**Beskrivning:** Rummet är uppsatt med flera bord, där varje bord fokuserar på en annan aspekt av digitaliseringens påverkan (t.ex. ekonomi, integritet, socialt liv, den digitala klyftan). Deltagarna roterar mellan borden var 5 minut, bidrar till diskussioner och lägger till insikter eller frågor på pappersdukar eller delade digitala dokument. Facilitatorer sammanfattar diskussionerna vid varje bord och lyfter fram globala kontra lokala perspektiv. För onlinegenomförande måste tränarna utforma sessionen för att vara mycket interaktiv, med användning av videokonferensprogramvara som Zoom eller Microsoft Teams, som stöder grupprum för smågruppsdiskussioner och workshops. Inom dessa grupprum kan deltagarna samarbeta kring att skapa personliga lärandeplaner, med hjälp av delade onlinedokument eller digitala whiteboards som Mural eller Jamboard.

## 3. Debatt om Digital Etik (25 minuter)

**Syfte:** Att utveckla kritiskt tänkande och medvetenhet om komplexiteten i digitala trender och policyer.

**Beskrivning:** Deltagarna delas upp i två grupper för en strukturerad debatt om ett kontroversiellt ämne inom digital etik (t.ex. "Ska regeringar ha tillgång till personliga digitala data för nationell säkerhet?"). Varje sida presenterar argument, följt av en replik och avslutande uttalanden. En facilitator modererar för att säkerställa respektfull och konstruktiv diskurs. Genomförd helt online, innebär upplägget användning av en blandning av presentationsverktyg, interaktiva diskussionsformat och säker omröstnings- eller undersökningsprogramvara. Tränarna bör förbereda en kortfattad, informativ presentation om digital etik och säkerhetsutmaningar, och inkludera verkliga fallstudier och scenarier som belyser etiska dilemman och säkerhetsrisker i den digitala världen. Med hjälp av videokonferensprogramvara med grupprumsfunktioner, såsom Zoom eller Google Meet, kan deltagarna delas in i små grupper för att delta i strukturerade debatter eller diskussioner

	<p>om förberedda ämnen. Verktyg som Slido eller Mentimeter kan underlätta anonym omröstning eller undersökning om etiska frågor, vilket uppmuntrar deltagande och speglar olika synpunkter utan bias. Förberedelserna inkluderar också att sammanställa en lista över riktlinjer och resurser för etiska digitala praktiker och säkerhetsåtgärder, som kan delas med deltagarna under sessionen.</p> <p><b>4. Reflektion och Feedback (15 minuter)</b></p> <p><b>Syfte:</b> Att samla in deltagarnas feedback och reflektioner för att bedöma inlärningsresultaten.</p> <p><b>Aktivitet:</b> Använd Google Forms för att skapa en snabb feedbackenkät. Samma Google-enkät kommer att användas i slutet av dagen under utvärderingen av hela dagsprogrammet. Förutom detta, be deltagarna att reflektera över sitt lärande i en gruppdiskussion, dela med sig av nya insikter de har fått och hur de planerar att tillämpa denna kunskap i sina dagliga liv eller samhällen.</p>
<p><b>Frågor för Utvärdering/Debriefing</b></p>	<p>Här är några föreslagna frågor för debriefing. Du kan lägga till dina egna eller använda bara några av dessa (beroende på tidsbegränsningar, gruppstorlek, etc.)</p> <p><b>1. Förståelse och Kunskap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kan du sammanfatta med dina egna ord hur digitalisering påverkar ditt dagliga liv och arbete?</li> <li>○ Vad var ett nytt koncept eller en idé om digitalisering som du lärde dig idag?</li> </ul> <p><b>2. Krittiskt Tänkande och Perspektiv:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vilket etiskt dilemma inom digitalisering stod ut för dig, och hur skulle du hantera det?</li> <li>○ Efter dagens session, hur ser du på balansen mellan teknologisk utveckling och integritetsfrågor?</li> </ul> <p><b>3. Färdigheter och Tillämpning:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vilken digital färdighet eller verktyg som diskuterades idag tycker du är mest användbar, och hur planerar du att integrera det i din rutin?</li> <li>○ Kan du identifiera en åtgärd du kommer att vidta för att förbättra din digitala kompetens baserat på vad du har lärt dig?</li> </ul> <p><b>4. Engagemang och Interaktion:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vilken del av sessionen var mest engagerande för dig, och varför?</li> <li>○ Var det någon aktivitet eller diskussion som förändrade din syn på digitalisering? Dela gärna din upplevelse.</li> </ul> <p><b>5. Feedback på Sessionens Design:</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Var aktiviteterna och diskussionerna hjälpsamma för att förstå komplexiteten i digitalisering? Varför eller varför inte?</li> <li>○ Finns det ett ämne eller område inom digitalisering som du önskar hade täckts mer ingående?</li> </ul> <p><b>6. Framtida Lärande och Åtgärder:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vad är du mest nyfiken på att utforska vidare om digitalisering efter denna session?</li> <li>○ Hur planerar du att hålla dig informerad och uppdaterad om digitala trender och teknologier?</li> </ul>
<p><b>Anpassningar för virtuell miljö</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Välj videokonferensprogramvara som stöder viktiga funktioner som grupprum, skärmdelning och omröstning i realtid. Plattformar som Zoom, Microsoft Teams eller Google Meet är idealiska för att underlätta gruppdiskussioner, presentera multimedieinnehåll och engagera deltagarna i olika aktiviteter.</li> <li>✓ Använd digitala whiteboards (t.ex. Mural, Jamboard) och verktyg för gemensam dokumentredigering (t.ex. Google Docs) för gruppbrainstorming, planering och reflektionsaktiviteter. Dessa verktyg kan efterlikna interaktiviteten i fysiska workshops och låta deltagarna bidra med idéer samtidigt och visualisera kollektiva bidrag.</li> <li>✓ Utnyttja onlineplattformar som Kahoot!, Mentimeter eller Quizizz för att skapa interaktiva frågesporter, omröstningar och utmaningar som kan förbättra lärandet och bibehålla deltagarnas engagemang. Dessa verktyg är särskilt effektiva för Digital Literacy Quest och för att underlätta diskussioner om digital etik och säkerhet.</li> <li>✓ Beskriv tydligt regler och strukturer för online-debatter och diskussioner för att säkerställa ordnat deltagande och att alla röster blir hörda. Detta kan inkludera att använda "räcka upp handen"-funktionen för att få tala, tidsbestämda inlägg eller tilldela specifika roller till deltagarna i grupprummen för att främja en konstruktiv dialog.</li> <li>✓ Skicka deltagarna instruktioner om hur de får tillgång till och använder de valda digitala verktygen och plattformarna före sessionen. Detta kan inkludera handledningar eller guider om hur man ansluter till ett videokonferenssamtal, navigerar i grupprum eller bidrar till en digital whiteboard. Att säkerställa att alla deltagare är bekväma med tekniken kommer att bidra till att minimera avbrott och maximera engagemanget.</li> <li>✓ Anpassa faciliteringstekniker till online-miljön genom att inkludera regelbundna incheckningar, uppmuntra användning av video (när det är möjligt) för att skapa en</li> </ul>

	<p>känsla av närvaro och gemenskap, och använda verbala och visuella signaler för att bibehålla uppmärksamhet och flöde. Facilitatorer bör vara skickliga på att hantera dynamiken i online-diskussioner, inklusive att adressera tekniska problem och säkerställa inkludering.</p> <p>✓ Använd online-enkäter eller feedbackformulär i slutet av sessionen för att samla in deltagarnas tankar och reflektioner. Digitala plattformar möjliggör omedelbar och anonym feedback, vilket kan vara värdefullt för att bedöma sessionens effektivitet och identifiera förbättringsområden.</p>
<p><b>Tips för tränare/facilitatorer</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Fördjupa Dig i Innehållet:</b> Innan sessionen, sätt dig grundligt in i ämnena om digitalisering, inklusive de senaste trenderna, utmaningarna och etiska övervägandena. Att vara välinformerad gör att du kan ge rika insikter och besvara deltagarnas frågor med självförtroende.</li> <li>○ <b>Använd Interaktiva Verktyg:</b> Utnyttja digitala verktyg och plattformar som förbättrar interaktivt lärande. Bli skicklig med videokonferensprogramvara, digitala whiteboards, omröstningsverktyg och andra teknologier som du planerar att använda, för att säkerställa en smidig integration i din session.</li> <li>○ <b>Främja en Inkluderande Miljö:</b> Uppmuntra deltagande från alla närvarande, oavsett deras digitala kompetens. Skapa en välkomnande atmosfär där frågor och diskussioner uppmuntras, så att alla känner sig värderade och inkluderade.</li> <li>○ <b>Uppmuntra Krittiskt Tänkande:</b> Ställ utmanande frågor och scenarier som får deltagarna att tänka krittiskt om digitaliseringens påverkan och etiska implikationer. Underlätta diskussioner som låter olika perspektiv komma fram, vilket berikar lärandeupplevelsen för alla.</li> <li>○ <b>Inkorporera Verkliga Exempel:</b> Använd aktuella och relaterbara fallstudier för att illustrera dina poänger. Verkliga exempel hjälper deltagarna att koppla abstrakta koncept till konkreta situationer, vilket förbättrar förståelsen och minnet.</li> <li>○ <b>Främja Praktiskt Lärande:</b> När det är möjligt, inkludera praktiska aktiviteter som låter deltagarna tillämpa vad de har lärt sig. Oavsett om det handlar om att navigera i ett digitalt verktyg, delta i en debatt eller engagera sig i en gruppbrainstorming-session, är praktiska erfarenheter ovärderliga.</li> <li>○ <b>Var Förberedd för Tekniska Problem:</b> Ha beredskapsplaner för tekniska problem. Bekanta dig med vanliga felsökningssteg för de digitala plattformar du använder, och ha reservaktiviteter redo ifall betydande tekniska svårigheter uppstår.</li> <li>○ <b>Uppmuntra Reflektion och Handling:</b> I slutet av sessionen, vägled deltagarna att reflektera över sitt lärande</li> </ul>



	<p>och hur de kan tillämpa det i sina personliga och professionella liv. Uppmuntra deltagarna att sätta upp handlingsbara mål för att hjälpa till att befästa sessionens inverkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Be om Feedback: Samla in feedback från deltagarna för att bedöma sessionens effektivitet och identifiera förbättringsområden. Detta kan göras genom informella diskussioner eller strukturerade feedbackformulär. Använd denna feedback för att förbättra framtida sessioner.</li> <li>○ Håll Kontakten: Om möjligt, tillhandahåll ett sätt för deltagarna att fortsätta konversationen efter sessionen. Detta kan göras genom ett dedikerat onlineforum, e-postlista eller sociala mediegrupp. Att upprätthålla en lärandegemenskap kan stödja fortsatt engagemang och utveckling.</li> <li>○ Tränare kommer att använda 5-minuters energizers för att dela upp deltagarna i arbetsgrupper för varje session.</li> </ul>
<p><b>Förväntade läranderesultat.</b></p>	<p><b>Omfattande Förståelse av Digitalisering</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deltagarna kommer att få en gedigen förståelse av begreppet digitalisering, inklusive dess historiska utveckling, aktuella trender och framtida riktningar. De kommer att förstå hur digitala teknologier har transformerat olika sektorer och aspekter av vardagslivet.</li> </ul> <p><b>Medvetenhet om Digital Transformationens Påverkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deltagarna kommer att utveckla en medvetenhet om de mångfacetterade effekterna av digital transformation, både globalt och lokalt. De kommer att kunna identifiera hur digitalisering påverkar ekonomier, samhällen och individuella liv, och känna igen både möjligheterna och utmaningarna som det medför.</li> </ul> <p><b>Kritiskt Tänkande om Digitala Frågor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deltagarna kommer att förbättra sin förmåga att kritiskt bedöma digitala trender, policyer och etiska dilemman. De kommer att lära sig att överväga konsekvenserna av digitala teknologier för integritet, säkerhet och etik, och utveckla en balanserad och informerad syn på dessa komplexa frågor.</li> </ul> <p><b>Digital Kompetens och Säkerhetsfärdigheter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Genom att delta i praktiska aktiviteter kommer deltagarna att förbättra sin digitala kompetens, inklusive förståelse för cybersäkerhetsprinciper, etiskt beteende online och effektiv användning av digitala verktyg. De kommer att utrustas med kunskap och färdigheter för att navigera i digitala miljöer på ett säkert och ansvarsfullt sätt.</li> </ul> <p><b>Proaktivt Deltagande i den Digitala Världen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deltagarna kommer att inspireras att aktivt delta i den digitala världen med ett kritiskt och etiskt förhållningssätt. De kommer att vara beredda att använda sina digitala färdigheter och kunskaper för att bidra positivt till sina samhällen och förespråka ansvarsfulla digitaliseringspraktiker.</li> </ul>

	<p><b>Förberedelse för Utmaningar i Digital Transformation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vid sessionens slut kommer deltagarna att vara bättre förberedda att möta de utmaningar och utnyttja de möjligheter som digital transformation innebär i deras personliga och professionella liv. De kommer att ha en tydlig förståelse för hur de kan anpassa sig till och blomstra i en alltmer digitaliserad värld.</li> </ul>
Övriga kommentarer	<p>Toppwebbplatser för att lära sig allt om digitalisering i Europa:</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>

Namn på sessionen	2. Digitala Färdigheter för Framtiden
Mål	<p><b>Utrusta deltagarna med en förståelse för nödvändiga digitala färdigheter i dagens digitaliserade värld.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Detta mål fokuserar på att ge en solid grund i de digitala färdigheter som är avgörande för att navigera effektivt i det nuvarande digitala landskapet. Sessionen syftar till att belysa bredden av färdigheter—från grundläggande digital kompetens till mer specialiserade färdigheter som kodning, dataanalys och digital säkerhet—som individer behöver för att lyckas i olika professionella och personliga sammanhang. Genom att identifiera dessa färdigheter kommer deltagarna att få en tydligare förståelse för vilka kompetenser som är mest värderade och efterfrågade i dagens arbetsmarknad och samhälle.</li> </ul> <p><b>Introducera och vägled deltagarna genom användningen av onlineplattformar och verktyg för att förbättra digitala färdigheter.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Med tanke på det stora utbudet av resurser som finns för utveckling av digitala färdigheter syftar detta mål till att avmystifiera processen att hitta och använda dessa resurser effektivt. Deltagarna kommer att introduceras till ett urval av onlineplattformar och verktyg som erbjuder kurser, handledningar och övningar i grundläggande digitala färdigheter. Sessionen kommer att inkludera praktiska demonstrationer om hur man får tillgång till och navigerar i dessa resurser, vilket gör det enklare för deltagarna att påbörja eller fortsätta sin digitala utbildningsresa. Denna vägledning syftar till att överbrygga klyftan mellan erkännandet av kompetensluckor och de konkreta åtgärder som behövs för att fylla dem.</li> </ul> <p><b>Motivera deltagarna att aktivt sätta och driva personliga mål för utveckling av digitala färdigheter.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Utöver att bara känna igen och förstå vikten av digitala färdigheter handlar detta mål om att inspirera deltagarna att ta</li> </ul>

		<p>konkreta steg mot personlig tillväxt och utveckling inom detta område. Sessionen är utformad för att främja ett proaktivt tänkesätt och uppmuntra deltagarna att sätta specifika, mätbara, uppnåeliga, relevanta och tidsbundna (SMART) mål för sin utveckling av digitala färdigheter. Genom gruppdiskussioner, delningssessioner och personliga målaktiviteter kommer deltagarna att uppmuntras att engagera sig i sina lärandevägar. Denna motivationsaspekt är avgörande för att omvandla medvetenhet och kunskap till handling och pågående engagemang i utvecklingen av digitala färdigheter.</p>
	<b>Varaktighet (i minuter):</b>	90 min. (beroende på gruppstorlek)
	<b>Minsta och högsta antal deltagare:</b>	10 - 36
	<b>Resurser/material/utrustning som behövs:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tillgång till online-lärplattformar (t.ex. Coursera, LinkedIn Learning, Codecademy) för att visa digitala färdighetskurser.</li> <li>○ Verktyg eller frågesporter för bedömning av digitala färdigheter (kan skapas på plattformar som Google Forms eller Quizizz).</li> <li>○ Videokonferensprogramvara med grupprumsfunktion för gruppdiskussioner.</li> <li>○ Digitala dokument eller planeringsmallar för att deltagarna ska kunna formulera sina lärandemål.</li> </ul>
	<b>Regler och beskrivning steg-för-steg (innehållselement, metoder)</b>	<p><b>Förberedelse inför sessionen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kurera en lista över digitala färdigheter: Identifiera och kategorisera viktiga digitala färdigheter som är relevanta för olika yrkesområden, inklusive datakompetens, cybersäkerhet och digital kommunikation.</li> <li>○ Ställ in bedömningsverktyg: Skapa eller välj ett befintligt verktyg för bedömning av digitala färdigheter för att hjälpa deltagarna att bedöma sina styrkor och utvecklingsområden.</li> <li>○ Förbered online-lärresurser: Sammanställ en lista över rekommenderade onlinekurser och resurser där deltagarna kan lära sig eller förbättra sina digitala färdigheter.</li> <li>○ Skapa mallar för <a href="#">lärandeplaner</a>: Utveckla en mall som deltagarna kan använda under sessionen för att sätta sina personliga lärandemål.</li> </ul> <p>1. <b>Workshop om Digitala Färdigheter (30 minuter):</b></p> <p><b>Syfte:</b> Förbättra deltagarnas förståelse för viktiga digitala färdigheter och deras relevans inom olika yrkessektorer, vilket gör det möjligt för dem att inse</p>

	<p>tillämpbarheten och betydelsen av dessa färdigheter för att förbättra deras karriärmöjligheter och effektivitet på arbetsplatsen.</p> <p><b>Aktivitet:</b></p> <p>~ Börja med att sammanställa en presentation som täcker ett brett spektrum av digitala färdigheter, från grundläggande kompetenser som e-postetikett och internetsökning till avancerade förmågor som kodning, dataanalys och cybersäkerhet. Organisera presentationen kring sektorer eller jobbfunktioner där dessa färdigheter är särskilt tillämpliga, och stöd varje punkt med verkliga exempel eller korta fallstudier som belyser dessa färdigheters påverkan i professionella miljöer. Uppmuntra till interaktiv diskussion efter varje segment genom att be deltagarna dela sina erfarenheter eller hur de ser dessa färdigheter tillämpas i deras nuvarande roller eller framtida karriärplaner. Detta tillvägagångssätt kontextualiserar inte bara digitala färdigheter utan gör också inlärningsprocessen dynamisk och deltagarcentrerad.</p> <p>~ Använd verkliga scenarier eller fallstudier för att illustrera den praktiska tillämpningen av dessa färdigheter.</p> <p><b>2.      Kompetensbedömning (20 minuter):</b></p> <p><b>Syfte:</b> Att noggrant självbedöma digitala färdighetsnivåer för att identifiera styrkor och utvecklingsområden, vilket leder deltagarna mot riktade lärandebanor som adresserar deras specifika behov och kompetensluckor.</p> <p><b>Aktivitet:</b></p> <p>- Innan sessionen, välj eller utveckla en bedömning av digitala färdigheter som täcker ett brett spektrum av kompetenser och säkerställ att den är tillgänglig och förståelig för deltagare med olika bakgrunder. Under sessionen, vägled deltagarna genom att slutföra denna bedömning, möjligen i realtid, och uppmuntra till ärlighet och självreflektion för att säkerställa en korrekt självbedömning. Efter att bedömningen är klar, led en diskussion om hur man tolkar resultaten, med betoning på tillväxttänkande och vikten av att erkänna utvecklingsområden som möjligheter för personlig utveckling. Ge omedelbar, generell feedback om vanliga styrkor och svagheter som</p>
--	---

		<p>observerats, vilket lägger grunden för utveckling av personliga lärandeplaner.</p> <p><b>3. Utveckling av Lärandeplan (30 minuter):</b></p> <p><b>Syfte:</b> Att ge deltagarna verktyg för att skapa handlingsbara och personliga lärandeplaner som strategiskt adresserar deras identifierade digitala kompetensluckor och främjar ett engagemang för kontinuerligt lärande och kompetensutveckling.</p> <p><b>Aktivitet:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Efter kompetensbedömningen, organisera deltagarna i grupper utifrån gemensamma intresseområden eller förbättringsområden som identifierades under bedömningsfasen. Ge varje grupp en digital eller utskrivbar mall för en personlig lärandeplan, som bör inkludera avsnitt för målsättning, resursidentifiering och tidsplanering. Skapa en samarbetsmiljö där deltagarna kan dela resurser, kursrekommendationer och strategier för kompetensutveckling. Uppmuntra deltagarna att tänka på realistiska tidsplaner och ansvarsåtgärder, såsom uppföljningar eller mentorskap, för att öka sannolikheten för att uppnå sina mål. Avsluta med att låta deltagarna dela sina planutkast med gruppen eller en partner för feedback, vilket främjar en stödjande lärandegemenskap.</li> </ul> <p><b>4. Reflektion och Engagemang (10 minuter)</b></p> <p><b>Syfte:</b> Att samla in deltagarnas feedback för att utvärdera sessionens effektivitet i att uppnå sina läranderesultat och identifiera områden för förbättring.</p> <p><b>Aktivitet:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>~ Avsluta sessionen genom att samla deltagarna i en cirkel eller ett virtuellt mötesrum för en strukturerad gruppdiskussion. Börja med att ställa öppna frågor relaterade till varje av sessionens nyckelämnen och aktiviteter, och vägled samtalet för att täcka vad deltagarna fann mest värdefullt, vilka utmaningar de stötte på och hur sessionen kan förbättras. Uppmuntra varje deltagare att dela sina tankar och reflektioner, och se till att alla får möjlighet att bidra.</li> <li>~ Facilitatorerna bör aktivt lyssna, anteckna och sammanfatta nyckelpunkter för att bekräfta</li> </ul>
--	--	---

		deltagarnas feedback och lyfta fram vanliga teman eller förslag för att förbättra framtida iterationer av sessionen.
	<b>Frågor för Utvärdering/Debriefing</b>	<p>Här är några föreslagna frågor för debriefing. Du kan lägga till dina egna eller använda bara några av dessa (beroende på tidsbegränsningar, gruppstorlek, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vilken digital färdighet är du mest entusiastisk över att utveckla, och varför?</li> <li>○ Hur förändrade kompetensbedömningen din syn på din digitala kompetens?</li> <li>○ Vilka utmaningar förutser du när det gäller att uppnå dina lärandemål, och hur planerar du att övervinna dem?</li> <li>○ Hur kan de resurser som tillhandahålls stödja dig i din resa för att förbättra dina digitala färdigheter?</li> </ul>
	<b>Anpassningar för virtuell miljö</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se till att alla deltagare har tillgång till och är bekanta med att använda den valda videokonferensplattformen.</li> <li>○ Använd onlineomröstningar och reaktioner under workshopen för att bibehålla engagemanget.</li> <li>○ För kompetensbedömningen, ge tydliga instruktioner och stöd vid eventuella tekniska problem som uppstår.</li> <li>○ Använd delade onlinedokument för utveckling av lärandeplaner, vilket möjliggör samarbete och feedback i realtid.</li> </ul>
	<b>Tips för tränare/facilitatorer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Håll dig uppdaterad om de senaste trenderna och resurserna inom utveckling av digitala färdigheter.</li> <li>○ Uppmuntra en atmosfär av öppen kommunikation och kamratstöd under gruppaktiviteter.</li> <li>○ Var beredd att erbjuda personlig vägledning till deltagare som arbetar med sina lärandeplaner.</li> <li>○ Betona vikten av kontinuerligt lärande och anpassningsförmåga vid förvärv av digitala färdigheter.</li> <li>○ Tränare kommer att använda 5-minuters energizers för att dela upp deltagarna i arbetsgrupper för varje session.</li> </ul>

	<p><b>Förväntade läranderesultat</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Deltagarna kommer att identifiera viktiga digitala färdigheter som är relevanta för deras professionella utveckling.</li> <li>○ De kommer att bedöma sina nuvarande digitala färdighetsnivåer och känna igen områden som behöver förbättras.</li> <li>○ Deltagarna kommer att formulera personliga lärandemål och planer för att förbättra sina digitala kompetenser.</li> <li>○ De kommer att bli bekanta med onlineplattformar och resurser för kompetensutveckling, vilket gör dem självständiga i att driva sina lärandemål.</li> <li>○ Deltagarna kommer att förbättra sina problemlösnings- och kritiska tänkandeförmågor genom att tillämpa digitala färdigheter i olika scenarier, vilket främjar analytiskt och innovativt tänkande i digitala sammanhang.</li> <li>○ Genom färdighetsutveckling och kunskapsförvärv kommer deltagarna att få ökat självförtroende i att navigera i digitala teknologier, vilket ger dem möjlighet att självständigt utforska och använda nya digitala verktyg.</li> <li>○ Sessionen kommer att förbättra deltagarnas digitala samarbets- och kommunikationsfärdigheter, vilket möjliggör effektiv kunskapsdelning och teamarbete i virtuella miljöer.</li> <li>○ Deltagarna kommer att utveckla en medvetenhet om etiska överväganden i digitala miljöer och förstå betydelsen av ansvarsfullt digitalt beteende och teknikens påverkan på integritet och samhälle.</li> <li>○ Programmet förbereder deltagarna för framtida digitala trender genom att utrusta dem med strategier för att bibehålla relevansen av sina färdigheter i en tid av snabbt utvecklande digitala teknologier.</li> <li>○ Genom att engagera sig med kamrater och facilitatorer kommer deltagarna att bygga ett stödande nätverk för pågående utveckling av digitala färdigheter, vilket ger en grund för gemenskapsdriven lärande och samarbete.</li> </ul>
	<p><b>Övriga kommentarer</b></p>	<p>Ytterligare resurser och webbplatser:  <a href="https://digico.global/">https://digico.global/</a></p>

		<a href="https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home">https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home</a> <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>
--	--	--

Namn på sessionen	3. Navigering av Digital Etik och Säkerhet
<b>Mål</b>	<p><b>Förstå Etiska Överväganden och Säkerhetsutmaningar i den Digitala Världen</b>            Detta mål syftar till att utrusta deltagarna med en grundläggande förståelse för de komplexa etiska dilemman och säkerhetsrisker som genomsyrar det digitala landskapet. Fokus ligger på att bredda deltagarnas medvetenhet om hur digitala teknologier, samtidigt som de är fördelaktiga, också kan innebära betydande etiska och säkerhetsutmaningar som påverkar individer, organisationer och samhället.</p> <p><b>Diskutera Integritet, Dataskydd och Etisk Användning av Digital Teknik</b>            Deltagarna kommer att delta i djupgående diskussioner kring kritiska frågor som integritetsrättigheter, dataskyddslagar och digitala medborgares och organisationers ansvar för att säkerställa etisk användning av teknik. Detta mål är centrerat kring att främja en nyanserad konversation om att balansera teknologisk utveckling med skyddet av individuella rättigheter och samhällsvärden.</p> <p><b>Förstå de Bästa Metoderna för att Säkerställa Digital Säkerhet och Skydda Personlig Information Online</b>            Detta mål fokuserar på att ge praktisk kunskap och strategier för att förbättra digital säkerhet och skydda personlig information mot vanliga hot. Deltagarna kommer att lära sig om bästa praxis, verktyg och tekniker för digitalt försvar, med målet att utrusta dem med de färdigheter som behövs för att navigera den digitala världen mer säkert och ansvarsfullt.</p>
<b>Varaktighet (i minuter):</b>	90 min. (beroende på gruppstorlek)
<b>Minsta och högsta antal deltagare:</b>	10 - 36
<b>Resurser/material/utrustning som behövs</b>	<p><b>Genomförande på plats:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Utskrivna Scenarier: För rollspelsaktiviteter behövs utskrivna kopior av varje scenario för distribution bland deltagarna.</li> <li>○ Projektor och Skärm: Nödvändig för expertföreläsningen och workshopen om cybersäkerhet för att visa presentationer, videor eller levande demonstrationer.</li> <li>○ Mikrofoner och Högtalare: För att säkerställa tydligt ljud för expertföreläsaren och underlätta diskussioner bland deltagarna.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Skrivmaterial: Anteckningsblock och pennor för deltagarna att ta anteckningar under föreläsningen och workshopen, samt för brainstorming under rollspel.</li> <li>○ Grupprum: Utvalda områden där små grupper kan diskutera och genomföra rollspelsscenarier utan störningar.</li> </ul> <p><b>Genomförande online:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Videokonferensverktyg: En plattform som Zoom eller Microsoft Teams som stöder funktioner som skärmdelning för presentationer, grupprum för smågruppsdiskussioner och en chattfunktion för frågor och svar.</li> <li>○ Digitala Kopior av Scenarier: Att delas med deltagarna i förväg eller under sessionen för rollspelsaktiviteterna.</li> <li>○ Online Presentationsverktyg: För expertföreläsningen och workshopen om cybersäkerhet, verktyg som Google Slides eller PowerPoint Online för att presentera material.</li> <li>○ Samarbetsdokument: Google Docs eller liknande för deltagarna att skriva anteckningar och dela insikter under gruppdiskussioner.</li> <li>○ Tillgång till Cybersecurity-verktyg och Resurser: Länkar till webbplatser, artiklar eller onlineverktyg som kommer att refereras till eller demonstreras under workshopen om bästa praxis för cybersäkerhet.</li> </ul>
<p><b>Regler och beskrivning steg-för-steg (innehållselement, metoder)</b></p>	<p><b>Förberedelse inför sessionen</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktivitet 1: Säkerställ en gästtalare som är expert på digital etik. Förbered en lista över ämnen som fokuserar på etiska överväganden inom digitalisering som talaren ska täcka.</li> <li>2. Aktivitet 2: Utveckla scenarier som presenterar etiska dilemman och säkerhetsutmaningar inom den digitala sfären. Dela in deltagarna i små grupper.</li> <li>3. Aktivitet 3: Sammanställ en lista över bästa praxis, verktyg och strategier för digital säkerhet. Förbered en kort presentation eller workshopmaterial om dessa ämnen.</li> </ol> <p><b>Expertföreläsning om Digital Etik (20 minuter)</b></p> <p><b>Syfte:</b> Ge deltagarna en djupgående förståelse för digital etik, genom att belysa vikten av etiska överväganden inom digitalisering via expertinsikter, och uppmuntra ett bredare perspektiv på teknikens påverkan på samhället.</p> <p><b>Metod:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducera gästtalaren för deltagarna, och ge en översikt av deras bakgrund och expertis inom digital etik. Talaren kommer sedan att presentera de förutbestämda ämnena, och använda verkliga exempel för att illustrera etiska dilemman inom digitalisering.</li> </ul>

- Uppmuntra deltagarna att anteckna frågor under föreläsningen för en Q&A-session i slutet, vilket underlättar en interaktiv dialog mellan talaren och deltagarna.

#### **Rollspelsscenarier (30 minuter)**

**Syfte:** Förbättra deltagarnas förmåga att tillämpa etiska principer och hantera säkerhetsutmaningar genom interaktiva rollspel, som simulerar verkliga situationer som kräver etiska beslut och problemlösning i digitala sammanhang.

**Metod:**

- Dela ut [scenarier](#) till varje grupp och instruera dem att rollspela situationen och komma fram till lösningar på de presenterade dilemman.
- Efter rollspelet ska varje grupp dela med sig av sitt tillvägagångssätt och sina resonemang med den större gruppen, vilket initierar en styrd diskussion om olika etiska perspektiv och beslutsprocesser i digitala sammanhang.

#### **Workshop angående Bästa Praxis för Cybersäkerhet (30 minuter)**

**Syfte:** Utrusta deltagarna med praktisk kunskap och verktyg för att förbättra deras digitala säkerhetsposition, med fokus på strategier för att skydda personlig information och förstå tillämpningen av cybersäkerhetsåtgärder i vardagliga onlineaktiviteter.

**Metod:**

- Håll en workshop som presenterar de sammanställda bästa praxis för digital säkerhet, inklusive hur man skyddar personlig information online. Använd interaktiva inslag som levande demonstrationer av säkerhetsverktyg eller skapande av starka lösenord, följt av en diskussion där deltagarna uppmuntras att dela sina erfarenheter och strategier för online-säkerhet.

#### **Reflektion och Avslutningscirkel (10 minuter)**

**Syfte:** Konsolidera lärandet och reflektera över projektets designprocess.

**Metod:**

- ~ Initiera en gruppdiskussion och bjud in deltagarna att dela sina tankar om projektets designprocess och vad de har lärt sig.
- ~ Uppmuntra deltagarna att reflektera över hur de kan tillämpa de färdigheter och insikter de har fått inom ämnet.
- ~ Avsluta sessionen genom att lyfta fram viktiga insikter och gratulera deltagarna till deras samarbete och kreativitet.

<p><b>Anpassning för virtuell miljö</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Videokonferensverktyg: En plattform som Zoom eller Microsoft Teams som stöder funktioner som skärmdelning för presentationer, grupprum för smågruppsdiskussioner och en chattfunktion för frågor och svar.</li> <li>● Digitala Kopior av Scenarier: Att delas med deltagarna i förväg eller under sessionen för rollspelsaktiviteterna.</li> <li>● Online Presentationsverktyg: För expertföreläsningen och workshopen om cybersäkerhet, verktyg som Google Slides eller PowerPoint Online för att presentera material.</li> <li>● Samarbetsdokument: Google Docs eller liknande för deltagarna att skriva anteckningar och dela insikter under gruppdiskussioner.</li> <li>● Tillgång till Cybersecurity-verktyg och Resurser: Länkar till webbplatser, artiklar eller onlineverktyg som kommer att refereras till eller demonstreras under workshopen om bästa praxis för cybersäkerhet.</li> </ul>
<p><b>Tips för tränare/facilitatorer</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Anpassa sessionens komplexitet för att matcha deltagarnas bakgrundskunskaper.</li> <li>○ Samarbeta med gästtalaren för att säkerställa att deras föreläsning överensstämmer med sessionens mål.</li> <li>○ Skapa en stödjande atmosfär som uppmuntrar alla deltagare att engagera sig och dela med sig.</li> <li>○ Använd aktuella exempel för att illustrera verklig tillämpning av digital etik och säkerhetskoncept.</li> <li>○ Definiera roller tydligt och underlätta effektivt debriefing i rollspelsscenarier.</li> <li>○ Fokusera på praktiska verktyg och strategier under workshopen om cybersäkerhet.</li> <li>○ Uppmuntra deltagarna att reflektera över sitt lärande och dess tillämpbarhet.</li> <li>○ Moderera känsliga diskussioner med respekt och konstruktivitet.</li> <li>○ Testa och bekanta dig med alla teknologiska verktyg före sessionen.</li> <li>○ Samla in feedback i slutet för att förbättra framtida sessioner.</li> <li>○ Tränare kommer att använda 5-minuters energizers för att dela upp deltagarna i arbetsgrupper för varje session.</li> </ul>
<p><b>Förväntade läranderesultat</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Få en djup förståelse för digital etik och säkerhetsutmaningar.</li> <li>2. Utveckla förmågan att analysera och navigera etiska dilemman i digitala sammanhang.</li> <li>3. Lära sig bästa praxis för integritet och dataskydd.</li> <li>4. Förvärva färdigheter för att implementera digitala säkerhetsåtgärder.</li> </ol>

	<p>5. Vara förberedd att förespråka etiska digitala praktiker.</p> <p>6. Bli medveten om den samhälleliga och individuella påverkan av digitala teknologier.</p>
Övriga kommentarer	<p><b>Ytterligare resurser och webbplatser:</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>

Namn på sessionen	4. Reflektion kring Digitalisering
Mål	<p><i>Använda Kolb Experiential Learning Model för att genomföra en utvärderingssession som syftar till att heltäckande bedöma resultatet av lärandeprocessen samt programmets påverkan och effektivitet. Deltagarna kommer att engagera sig i reflekterande observation, abstrakt konceptualisering, aktivt experimenterande och konkreta erfarenheter, vilket främjar en djupare förståelse för deras lärandeupplevelser. Denna session syftar också till att öka medvetenheten om hur förvärvad kunskap och färdigheter kan användas i vardagen, både personligt och professionellt.</i></p> <p><b>Specifika mål för denna utvärderingssession är:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Att bedöma effektiviteten av digitaliseringsprogrammet och dess påverkan på deltagarnas förståelse och färdigheter.</li> <li>○ Uppmuntra deltagarna att reflektera djupt över sin läranderesor genom programmet, identifiera nyckelinsikter, förvärvade färdigheter och områden för vidare utforskning.</li> <li>○ Samla in handlingsbar feedback för att förbättra framtida iterationer av programmet.</li> </ul>
Varaktighet (i minuter)	90 min. (beroende på gruppstorlek)
Minsta och högsta antal deltagare	10-36
Resurser/material/utrustning som behövs	<p><b>För Genomförande på Plats:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotokort som reflekterar teman inom digitalisering.</li> <li>- Blädderblock, markörer, papper och pennor.</li> <li>- Fysiska kopior av utvärderingsenkäter.</li> </ul> <p><b>För Genomförande Online:</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitalt fotobibliotek tillgängligt för deltagarna (t.ex. en delad mapp med tematiska bilder).</li> <li>- Virtuellt whiteboard (t.ex. Mural, Padlet) för att posta reflektioner.</li> <li>- Online-enkätverktyg för feedback (t.ex. Google Forms, Mentimeter).</li> </ul>
<p><b>Regler och beskrivning steg-för-steg (innehållselement, metoder)</b></p>	<p>1. Viktiga punkter att med sig <b>(30 minuter)</b>  <b>Steg ett:</b> Informera deltagarna om vikten av att reflektera över sin lärandeprocess, de resultat som kommit från den och möjligheten att använda förvärvade kompetenser. Varje deltagare ska individuellt reflektera och bedöma sin lärandeprocess. I den första delen av denna session ska de skapa en grafisk visualisering eller presentation med hjälp av en mobil fotoeditor-app (som PicsArt, Fotor, Canva, etc.) eller ett gratis onlineverktyg, som Canva igen. Förbered ett blädderblock med följande frågor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Idag har jag upptäckt...</b></li> <li>- <b>Nu förstår jag...</b></li> <li>- <b>Jag känner mig mer säker på denna färdighet...</b></li> <li>- <b>"AHA"-momentet var...</b></li> <li>- <b>Den nya frågan som dök upp var...</b></li> <li>- <b>Jag behöver undersöka mer om...</b></li> </ul> <p>När de skapar grafiken eller presentationen ska varje svar vara ett element i grafiken. Grafiken bör vara så kreativ som möjligt, med element som kan vara klistermärken, handritade, ord, fotografier eller vad de än tycker är lämpligt, men deras betydelse ska vara förståelig. När de är klara ska de skicka den till den gemensamma Facebook- eller WhatsApp-gruppen, under sitt namn. Träningsteamet bör använda dessa grafiker när de rapporterar läranderesultaten.</p> <p>2. <b>Utvärderingsenkät (30 minuter)</b>  <b>Steg ett:</b> Starta utvärderingsprocessen genom att säga följande till deltagarna: "Innan vi avslutar vår session idag, skulle jag vilja ta några minuter för att få er feedback om hur allt gick. Er input är värdefull för oss, och den kommer att hjälpa oss att förbättra våra program i framtiden. Ni har uppgiften att fylla i en detaljerad utvärderingsenkät. Denna enkät kommer att låta er dela era tankar om specifika aspekter av programmet, som innehåll, aktiviteter och facilitatorer. Tänk inte för mycket på era svar – gå bara på magkänslan. Kom ihåg att er feedback är konfidentiell. Vi kommer inte att dela individuella svar med någon utanför vårt team."  <b>Steg två:</b> Innan du delar länken till enkäten, gå kort igenom alla frågor och förklara instruktionerna om hur man fyller i enkäten, fråga för fråga. Se till att fråga deltagarna om allt är</p>

	<p>tydligt och svara på eventuella följdfrågor som kan uppstå. När allt är klart, dela länken till enkäten med alla deltagare.</p> <p><b>3. <i>Echo Chamber (30 minuter)</i></b></p> <p><b>Steg ett:</b> Samla alla deltagare i en stående cirkel, tillsammans med hela träningsteamet, för att spegla deltagarnas olika perspektiv genom ofiltrerade tankar, samtidigt som deltagarna uppmanas att dela sina genuina reaktioner på lärandeupplevelsen. Förklara att de ska uttrycka sina känslor och intryck, och vad de än tycker är viktigt att dela, i några meningar.</p> <p><b>Steg två:</b> Be deltagarna välja ett fotokort från setet som passar dem bäst. Korten ska placeras på golvet eller bordet i rummet.</p> <p><b>Steg tre:</b> Deltagarna ska gå en efter en, antingen enligt cirkeln (medsols eller motsols) eller frivilligt, och visa sitt kort medan de delar sina tankar.</p> <p><b>Steg fyra:</b> I slutet bör träningsteamet sammanfatta delningsprocessen och tacka alla deltagare för deras deltagande och bidrag.</p> <p><b>Virtuell Echo Chamber:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sätt upp ett digitalt fotobibliotek med bilder relaterade till digitalisering för deltagarna att välja mellan, som representerar deras känslor eller viktiga insikter från programmet.</li> <li>- I ett virtuellt mötesrum väljer deltagarna en bild som resonerar med deras upplevelse av programmet. Varje deltagare delar i sin tur sin valda bild och uttrycker sina tankar eller känslor om vad de har lärt sig och upplevt. Facilitatorer säkerställer en respektfull lyssningsmiljö och tackar deltagarna för deras bidrag.</li> </ul>
<p><b>Anpassning för virtuell miljö</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ När deltagarna gör sin konceptualisering av läranderesultaten, skriv frågorna på en virtuell tavla (Canva, Padlet eller liknande) och dela med gruppen. De kan skicka sina svar via meddelande eller ladda upp dem till en gemensam Google Drive- eller Dropbox-mapp.</li> <li>○ Vid genomförande av denna aktivitet i en virtuell miljö, förklara utvärderingsenkäten fråga för fråga och fråga om allt är klart. Om inte, ge ytterligare instruktioner och dela sedan länken till Google-enkäten eller SurveyMonkey eller något annat liknande verktyg där du har enkäten redo.</li> <li>○ Använd Zoom / Google Meet / Microsoft Teams för kommunikation och PADLET för de foton som är förberedda i förväg.</li> <li>○ Använd ett digitalt fotobibliotek och en virtuell whiteboard för den Digitala Reflektionscollagen.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Genomför Program Feedback-undersökningen med ett online-enkätverktyg och säkerställ tydlighet i frågeformulärets instruktioner.</li> <li>○ Implementera den Virtuella Echo Chamber med en videokonferensplattform, med en delad digital fotoval för deltagarna att uttrycka sina programreflektioner.</li> </ul>
<p><b>Tips för tränare/facilitatorer</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ För metoden Viktiga punkter att ta med sig – om deltagarna inte känner sig bekväma eller inte är tillräckligt skickliga, eller om inte alla har en smartphone tillgänglig eller om din internetanslutning inte är särskilt bra, kan du ändra metoden genom att be deltagarna att rita eller skapa en collage av sina svar på de förberedda frågorna. Du kan fortfarande samla alla resultat på ett ställe genom att fotografera varje teckning och dela dessa foton i en gemensam grupp.</li> <li>○ Om du har deltagare med språkbarriärer eller någon annan barriär som gör dem obekväma att dela i den sista delen av denna session, kan du berätta för dem att det är okej att bara visa fotokortet de valt, eller att uttrycka sig icke-verbalt.</li> <li>○ Om du genomför detta program med en internationell grupp deltagare på en plats med låg fungerande wifi kan du skriva ut utvärderingsenkäterna och ge dem till deltagarna. Se till att ge instruktioner innan du delar ut enkäterna.</li> <li>○ Säkerställ klarhet och enkelhet i feedback-enkäten för att uppmuntra genomtänkta svar.</li> <li>○ Främja en stödjande atmosfär under den Virtuella Echo Chamber, så att deltagarna kan dela öppet utan dömande.</li> </ul>
<p><b>Förväntade resultat</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ En omfattande bedömning av programmets effektivitet och påverkan på deltagarnas digitala läskunnighet och förståelse för etik.</li> <li>○ Deltagarna reflekterar över och uttrycker sin läranderes, identifierar handlingsbara insikter och framtida lärandebanor.</li> <li>○ Faciliteringsteamet får värdefull feedback och insikter för att förfinas och förbättra digitaliseringsprogrammet.</li> </ul>

# Referenser

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

Den här handboken skapades som en del av projektet  
"Digital transformation av inkluderande ungdomsarbete",  
2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214. Projektet är  
medfinansierat av Europeiska unionen.



# Finansieras av Europeiska unionen

### Utgivare

Ung Kraft/Youth Power  
Teleskopgatan 10 | 41518  
Göteborg, Sverige  
<https://www.youth-power.org/>

### Redaktör

Elena Ianonis

### Författare

Elma Husnic  
Armin Cerkez  
Vedran Raic

### Översättare

Emina Cerkez

**Göteborg, 2024.**

Denna publikation har framställts med ekonomiskt stöd från Europeiska kommissionen. De åsikter som uttrycks är uteslutande författarnas egna, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för användningen av informationen som finns däri.