



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

STRATEGIJA ZA DIGITALNU TRANSFORMACIJU RADA S MLADIMA NA LOKALNOJ RAZINI

SADRŽAJ

1. UVOD

2. ANALIZA POSTOJEĆEG STANJA -
REZULTATI ISTRAŽIVANJA I FOKUS
GRUPE

3. PRIORITETI, SPECIFIČNI CILJEVI I
MJERE

4. PLAN IMPLEMENTACIJE I SMJERNICE

5. PRAĆENJE I EVALUACIJA

6. O PROJEKTU "DIGITALNA
TRANSFORMACIJA INKLUZIVNOG
YOUTH WORK-A

7. PARTNERSKI KONZORCIJ

8. ERASMUS+ PROGRAM



1. UVOD

Udruga Studio B, u suradnji s međunarodnim partnerima iz Austrije, Njemačke i Švedske, od početka 2023. godine provodi projekt „Digitalna transformacija inkluzivnog Youth Worka, 2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214“. Projekt sufinancira Europska unija kroz Erasmus+ program, Ključnu aktivnost 2 Suradnička partnerstva, a odobren je na pozivu Agencije za mobilnost i programe EU.

Ovaj dokument predstavlja strategiju digitalne transformacije rada s mladima na lokalnoj razini koja je izrađena u sklopu provedbe projekta. U svijetu u kojem digitalna tehnologija igra sve važniju ulogu u svim aspektima života, ključno je da organizacije civilnog društva koje rade s mladima prepoznaju i iskoriste prednosti digitalnih alata kako bi unaprijedile svoje aktivnosti, dostupnost i učinkovitost. Cilj ove strategije je pružiti smjernice organizacijama civilnog društva koje žele prilagoditi svoj rad i iskoristiti potencijal digitalnih alata u radu s mladima. Kroz primjenu digitalnih tehnologija, organizacije će moći poboljšati neformalno obrazovanje, komunikaciju s mladima, dostupnost resursa i unaprijediti način na koji rade s mladima.

Ovaj dokument pruža pregled trenutnog stanja korištenja digitalnih alata u radu s mladima na lokalnoj razini, identificira izazove i prepreke te nudi smjernice za unaprjeđenje digitalne pismenosti među mladima i organizacijama civilnog društva. Također, strategija obuhvaća plan implementacije digitalnih alata, podršku i obuku za učinkovito korištenje digitalnih alata te načine praćenja napretka i evaluacije učinkovitosti primjene digitalne transformacije.

Kroz digitalnu transformaciju, organizacije civilnog društva će biti u mogućnosti pružiti mladima inovativne i prilagođene oblike podrške, otvoriti nove mogućnosti učenja i angažmana te doprinijeti njihovom razvoju i uspjehu. Digitalni alati omogućit će bolju komunikaciju, suradnju i pristup informacijama, stvarajući dinamično okruženje za mlade. Implementacija ove strategije će biti ključni korak u osnaživanju organizacija civilnog društva i pružanju kvalitetnih i relevantnih usluga mladima u digitalnom dobu.

Ova je Strategija rezultat suradnje, stručnosti i predanosti partnerskog konzorcija u ostvarivanju zajedničkog cilja - pružanja potpore i poticaja svim relevantnim dionicima na lokalnoj razini za uspješno provođenje procesa digitalne transformacije.

2. ANALIZA POSTOJEĆEG STANJA – REZULTATI ISTRAŽIVANJA I FOKUS GRUPE

U svrhu analize postojećeg stanja provedena su dva istraživanja i jedan strukturirani dijalog s mladima korištenjem metode fokus grupe.

Prvo je istraživanje obuhvatilo mlade s područja Brodsko-posavske županije kako bismo utvrdili s kojim digitalnim alatima su upoznati te koja je njihova razina poznavanja digitalnih alata; dok smo drugim istraživanjem obuhvatili organizacije civilnog društva aktivne u radu s mladima s područja Slavonije. Strukturiranim dijalogom obuhvaćeno je 20 mladih, sa šireg novogradiškog područja, u dobi od 15 do 30 godina, koji žive u ruralnom području i suočavaju se s ekonomskim i geografskim preprekama.

U nastavku ovog poglavlja se nalaze rezultati i analize provedenih istraživanja.



2.1. MLADI I KORIŠTENJE DIGITALNIH ALATA

Svrha i cilj istraživanja

Upitnikom se pokušalo obuhvatiti mlade s područja Brodsko-posavske županije kako bismo utvrdili s kojim digitalnim alatima su upoznati te koja je njihova razina poznavanja digitalnih alata.

Mjerni instrumenti

Kao mjerni instrument smo koristili upitnik koji smo sastavili za potrebe ovog istraživanja. Pri rješavanju upitnika ispitanicima je rečeno kako je upitnik dobrovoljan i anonimn.

Ispitanici

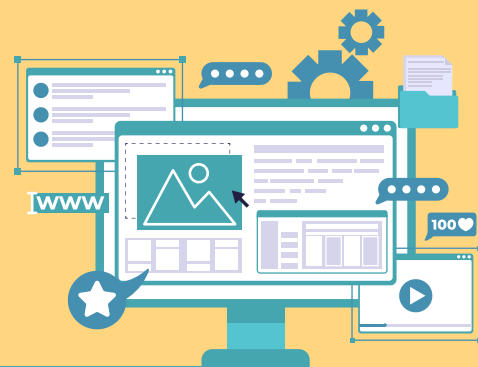
Upitnik je ispunilo 56 mladih osoba s područja Brodsko-posavske županije, te su ispitanici_ice razmjerno obuhvaćeni po dobi. Uzorak je bio prigodan, a upitnik je podijeljen putem društvenih mreža.

Postupak

Prikupljanje podataka provedeno je online, a rješavanje upitnika je bilo anonimno. Ispitanicima je ukratko objašnjena svrha istraživanja te da je sudjelovanje besplatno i da mogu odustati u bilo kojem trenutku ako to budu htjeli. Upitnik se sastojao od 18 pitanja, od čega 11 obveznih. Nadalje, 12 pitanja je sadržavalo odgovore, a na ostala pitanja odgovori su bili opisni. Upitnik je bio otvoren tijekom ožujka i travnja 2023. godine.



REZULTATI



Na prvo pitanje „Dob“ bila su tri ponuđena odgovora. U istraživanju je sudjelovao jednak broj osoba između 15 i 19 godina te onih između 26 i 30 godina (33.9% ili 19 osoba po rasponu godina). Neznatno manje, 18 osoba ili 32.1% ispitanika je bilo u dobi između 20 i 25 godina.

1

2

Drugo pitanje se odnosilo na rod ispitanika, a odgovori su bili ponuđeni. U istraživanju je sudjelovalo 35 osoba ženskog roda (62.5%) te 21 osoba muškog roda (37.5%). U istraživanju nisu sudjelovale osobe koje se nisu htjele izjasniti o svom rodu.



3

Trećim pitanjem smo htjeli istražiti žive li ispitanici_ice u urbanim ili ruralnim područjima, kako bismo prikupili što relevantnije potrebe mladih iz ruralnog područja. U istraživanju je sudjelovalo 35 osoba (62.5%) iz ruralnog područja (selo) te 21 osoba iz urbanog područja (grad).



4

Idućim pitanjem smo htjeli istražiti koliko često mladi koriste računala ili pametne telefone. Odgovori su bili ponuđeni te su bili navedeni „nikada“; „rijetko“, „ponekad“, „često“ te „svaki dan“. 91.1% sudionika (51 osoba) računala ili pametne telefone koristi svaki dan, a 8.9% (5 osoba) koristi često.



Detaljnijom analizom vidljivo je da često koriste računala ili pametne telefone podjednako osobe između 15 i 19 godine te osobe između 26 i 30 godina te osobe muškog i ženskog roda, a uglavnom su to osobe iz ruralnog područja (4 od 5).



Peto pitanje se odnosilo na snalaženje u korištenju digitalnih alata.

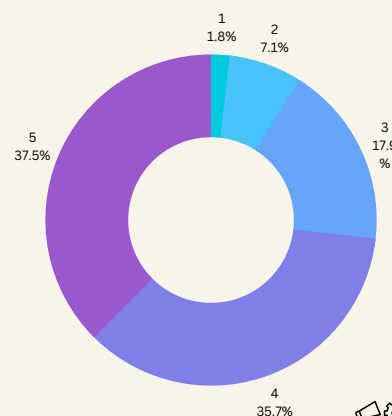
„Koliko dobro se snalazite u korištenju digitalnih alata (npr. online alata za suradnju, alata za stvaranje sadržaja, alata za organiziranje događaja)? (Molimo, označi svoj odgovor na skali gdje 1 znači = uopće se ne snalazim, a 5 znači = odlično se snalazim).“

5



Najviše sudionika (21 ili 37.5%) svoje vještine snalaženja ocjenjuje ocjenom 5; neznatno manje (20 sudionika ili 35.7%) svoju vještinu ocjenjuje ocjenom 4; 10 sudionika (17.9%) vještinu ocjenjuje ocjenom 3; 4 osobe ili 7.1% ocjenjuje ocjenom 2, a samo jedna osoba (1.8%) se uopće ne snalazi u korištenju digitalnih alata.

Prosječna ocjena je 4, a rezultati su grafički prikazani u grafikonu 1. Detaljnijom analizom, vidljivo je da se mladi podjednako dobro snalaze u korištenju digitalnih alata neovisno o dobnoj skupini. Usporedba rezultata također je pokazala da mladi svoje vještine snalaženja ocjenjuju podjednako neovisno o mjestu boravišta (ruralno / urbano).



6

Idućim pitanjem htjeli smo istražiti za koje digitalne alate su mladi čuli ili koje su koristili. Pitanje je bilo obvezno te se moglo označiti više odgovora i/ili dodati svoj odgovor. Ponuđeni odgovori su bili „Kahoot!“; „Moodle“; „Padlet“; „Zoom“; „Mentimeter“; „Quizlet“; „MindMeister“, „Scratch“; „Flipgrid“ te ništa od navedenog.



Najviše sudionika je čulo/koristilo Zoom (50 osoba odnosno 89.3%) i Kahoot! (42 osobe ili 75%). Nakon toga slijede Quizlet (24 osobe ili 42.9%), Moodle (20 osoba ili 35.7%), Padlet (14 osoba ili 25%); Mentimeter (12 osoba ili 21.4%). 4 osobe nije čulo za ništa od navedenog, a manje od 5 osoba je čulo/koristilo MindMeister; Scratch i Flipgrid. 5 osoba je navelo druge alate, kao što su Canva, Wordpress, Office 365, Yammer, GoogleMeet; Wordwall, Poplet; Merlin i Classroom. Najviše sudionika (15) je odabralo 3 alata.





Detaljnijom analizom je utvrđeno da je većina ispitanika_ica iz ruralnog područja (25 od ukupno 35) čula za ili koristila uglavnom tri ili manje digitalnih alata, a samo 9 sudionika_ica iz urbanog područja je čulo ili koristilo tri ili manje digitalnih alata, što dovodi do zaključka kako mladi u ruralnim sredinama imaju određenja ograničenja u informiranosti i dostupnosti digitalnih alata u odnosu na svoje vršnjake iz urbanih sredina.



7

Iduće pitanje se odnosilo na sudjelovanje u aktivnostima neformalnog obrazovanja u digitalnom okruženju. Odgovori nisu bili ponuđeni, a ukupno je odgovorilo 38 sudionika, od čega 25 osoba potvrdno. Primjetna je razlika u odnosu na mjesto boravišta. Potvrdne odgovore je dalo 14 mladih iz ruralnih područja (odnosno 40 %) te 11 mladih iz urbanog područja (odnosno 52,38 %). Kao korištene alate najčešće navode Zoom, Canvu, Kahoot i Google Meet.



8

Osmo pitanje je glasilo „Kako si saznao/saznala, odnosno naučio/naučila koristiti te digitalne alate?“ Sudionici su samostalno upisivali odgovore.

Na ovo pitanje smo dobili 37 odgovora. Sudionici najčešće navode da su saznali/naučili koristiti digitalne alate samostalno, tijekom obrazovanja ili na poslu. Neki su naučili od drugih osoba ili putem interneta, radionica ili tečajeva.

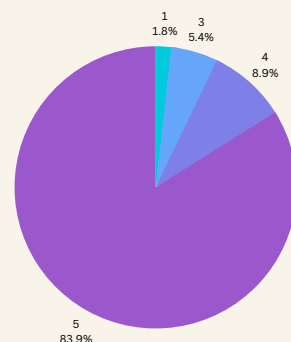


9

Iduće pitanje se odnosilo na dostupnost Interneta. Sudionici su svoj odgovor trebali označiti na skali od 1 do 5 gdje 1 znači = nikada, a 5 znači = svakodnevno.

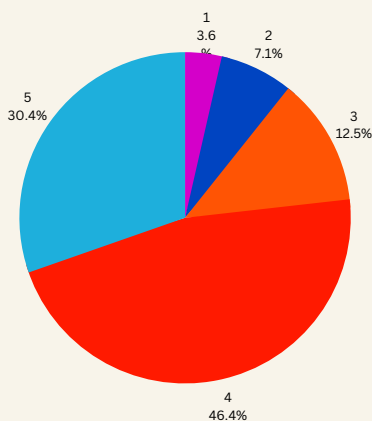
83.9% sudionika je odabralo 5; 5 sudionika (8.9%) 4; 3 osobe (5.4%) 3; a tek jedna osoba je označila da joj Internet nije nikada dostupan.

Prosječna ocjena je 4.73. Rezultati su grafički prikazani u Grafikonu 2.



10

Desetim pitanjem smo htjeli istražiti kvalitetu brzine i stabilnost internetske veze koja je dostupna mladima. Odgovori su bili ponuđeni na skali od 1 do 5, gdje 1 znači jako sporo i nestabilno, a 5 znači odlična brzina i stabilnost.



Najviše sudionika, njih 26 (46.4%) kvalitetu brzine i stabilnost internetske veze ocjenjuje ocjenom 4; 17 sudionika (30.4%) navodi da je odlična brzina i stabilnost, 7 sudionika (12.5%) daje ocjenu 3; 4 sudionika daje ocjenu 2, a dva sudionika procjenjuje internetsku vezu sporom i nestabilnom. Prosječna ocjena je 3.93. Rezultati su grafički prikazani u Grafikonu 3. Od 13 osoba koje su kvalitetu internetske veze označili ispodprosječnim ocjenama (do 3); 9 sudionika živi u ruralnom području, a 4 u urbanom.



11

Iduće pitanje je bilo „Koliko često koristite aplikacije za komunikaciju (npr. WhatsApp, Facebook Messenger, Viber)?“. Pitanje je bilo obvezno, a odgovori su bili ponuđeni „nikad“, „rijetko“, „ponekad“, „često“, „svaki dan“. Većina sudionika (92.9%) koristi aplikacije svaki dan, 3 sudionika često, a samo 1 ponekad. Osobe koje aplikacije koriste često ili ponekad žive u ruralnom području.



13

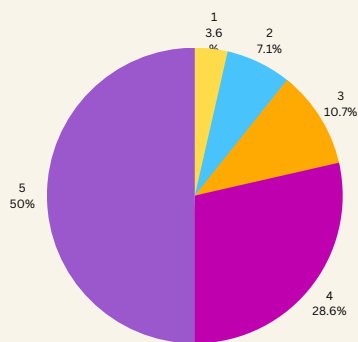
13. pitanje je glasilo „Smatrate li da su digitalni alati pristupačni mladima u tvojoj lokalnoj zajednici?“, a ponuđeni odgovori su bili „U potpunosti nisu“, „Donekle nisu“, „Ponekad“, „Donekle jesu“ te „U potpunosti jesu“. Više od polovice sudionika (53.6%) navodi da su digitalni alati u potpunosti pristupačnima mladima, četvrtina sudionika (28.6%) smatra da su alati donekle pristupačni, 7 sudionika (12.5%) smatra da su digitalni alati ponekad pristupačni mladima; 2 sudionika (3.6%) smatra da donekle nisu, a jedan sudionik (1.8%) smatra da digitalni alati u potpunosti nisu pristupačni mladima u lokalnoj zajednici. Rezultati su grafički prikazani u Grafikonu 4.



12

Idućim pitanjem smo htjeli saznati koji digitalni alati su dostupni mladima u njihovoj lokalnoj zajednici. Ovo pitanje nije bilo obvezno te smo dobili 30 odgovora. Sudionici uglavnom navode Zoom, Kahoot i Canvu.



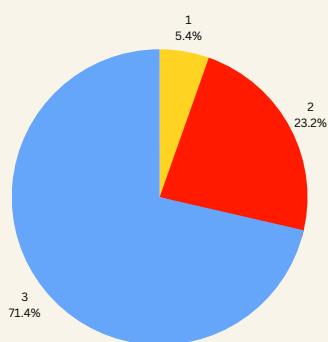


Od 26 osoba koje smatraju da su digitalni alati pristupačni donekle, ponekad odnosno da donekle ili u potpunosti nisu pristupačni, njih 19 živi u ruralnom području, a 7 u urbanom.



14

Idućim pitanjem smo htjeli istražiti kako bi mladi voljeli da se organizacije civilnog društva koriste digitalnim alatima u radu s mladima. Sudionici_ice su trebali napisati odgovor, a pitanje nije bilo obvezno te smo dobili 27 odgovora. Sudionici navode da bi OCD-i trebali pokazati mladima kako se koriste digitalni alati, putem kvizova i zabavnih igara, te ih koristiti u svrhu jačanja digitalnih vještina, organizaciju sastanaka, radionica, edukacija i prezentacija, razvoja kreativnosti, pružanja savjetovanja itd.



15. pitanje je glasilo Smatrate li da bi digitalni alati mogli poboljšati kvalitetu i / ili učestalost tvog sudjelovanja u aktivnostima rada s mladima?, a bila su tri ponuđena odgovora „da“, „ne“ i „ne znam“. Skoro tri četvrtine sudionika (71.4% odnosno 40 sudionika) smatra da bi digitalni alati poboljšali kvalitetu i/ili učestalost sudjelovanja u aktivnosti rada s mladima. Malo manje od četvrtine sudionika (23.2%) ne znaju je li bi digitalni alati poboljšali kvalitetu sudjelovanja, a 3 sudionika (5.4%) smatra da digitalni alati ne bi poboljšali kvalitetu i/ili učestalost njihovog sudjelovanja u aktivnostima rada s mladima. Rezultati su grafički prikazani u Grafikonu 5.

15

16

Idućim pitanjem smo htjeli istražiti koliko je mladima dostupan pristup računalu ili pametnom telefonu. Sudionici su označavali svoj odgovor na skali od 1 do 5, gdje 1 znači nikada, a 5 znači svakodnevno.

91.1% sudionika je označilo da im je pristup računalu ili pametnom telefonu dostupan svakodnevno, 3 sudionika (5.4%) je dalo ocjenu 4, a dva sudionika ocjenu 2. Svi sudionici koji smatraju da im je pristup računalu ili pametnom telefonu dostupan manje od svakodnevno žive u ruralnom području.





17

Predzadnje pitanje je glasilo „*Koje biste digitalne alate htjeli naučiti koristiti za sudjelovanje u aktivnostima neformalnog učenja?*“ Pitanje nije bilo obvezno te smo dobili 26 odgovora. Sudionici su naveli Slack, Trello, Wordpress, Popplet, Kahoot, Zoom, Mentimeter, Padlet, Quizlet i Photoshop te digitalne alate za izradu videozapisa i organizaciju online sastanaka.



18

Zadnjim pitanjem smo htjeli saznati koje digitalne alate bi mladi htjeli češće vidjeti u aktivnostima rada s mladima. Pitanje nije bilo obvezno te smo dobili 25 odgovora. Sudionici su naveli Kahoot, Mentimeter, Canva, Quizlet te Padlet.



ZAKLJUČAK

U istraživanju je sudjelovalo 56 mladih osoba s područja Brodsko-posavske županije, podjednako svih dobni skupina (15-19; 20-25 te 26-30 godina), nešto više osoba ženskog roda (62,5%), te nešto više osoba je iz ruralnog područja (62,5 %).

Sudionici uglavnom računala ili pametne telefone koriste svaki dan, a prosječna ocjena snalaženja u korištenju digitalnih alata je 4 od 5. Detaljnijom analizom, vidljivo je da se mladi podjednako dobro snalaze u korištenju digitalnih alata neovisno o dobnoj skupini i mjestu boravišta.

Najviše sudionika je čulo/koristilo Zoom (50 osoba odnosno 89.3%) i Kahoot! (42 osobe ili 75%). Nakon toga slijede Quizlet (24 osobe ili 42.9%), Moodle (20 osoba ili 35.7%), Padlet (14 osoba ili 25%); Mentimeter (12 osoba ili 21.4%). 4 osobe nije čulo za ništa od navedenog, a manje od 5 osoba je čulo/koristilo MindMeister; Scratch i Flipgrid. 5 osoba je navelo druge alate, kao što su Canva, Wordpress, Office 365, Yammer, GoogleMeet; Wordwall, Poplet; Merlin i Classroom. Najviše sudionika (15) je odabralo 3 alata.

Mladi koji su sudjelovali u aktivnostima neformalnog obrazovanja u digitalnom okruženju su uglavnom koristili Zoom, Canvu, Kahoot i Google Meet. Ukupno je prikupljeno 25 potvrdnih odgovora, međutim postotak mladih koji su sudjelovali u aktivnostima neformalnog obrazovanja u digitalnom okruženju je nešto viši kod mladih iz urbanog područja (52 naspram 40 %).

Što se tiče stjecanja znanja o korištenju digitalnih alata, ispitanici_ice najčešće navode da su saznali/naučili koristiti digitalne alate samostalno, tijekom obrazovanja ili na poslu. Neki su naučili od drugih osoba ili putem interneta, radionica ili tečajeva.

Sudionicima je Internet dostupan svakodnevno, a kvaliteta brzine i stabilnost internetske veze je ocijenjena prosječnom ocjenom 3.93. Ispodprosječnu ocjenu su označile uglavnom osobe koje žive u ruralnom području, što dovodi do zaključka kako je potrebno uložiti više napora u zagovaranje jednake dostupnosti i kvalitete Interneta u svim područjima.

Velika većina sudionika svakodnevno koristi aplikacije za komunikaciju (npr. WhatsApp, Facebook, Messenger, Viber). U lokalnim sredinama mladima su dostupni razni alati, kao što su naprimjer Zoom, Kahoot i Canva. Većina sudionika smatra da su digitalni alati u potpunosti pristupačni mladima. Od 26 osoba koje smatraju da su digitalni alati pristupačni donekle, ponekad odnosno da donekle ili u potpunosti nisu pristupačni, većina živi u ruralnom području (19 naspram 7), što dovodi do zaključka kako je potrebno osnaživati sudionike u ruralnim područjima koji mogu osigurati pristupačnost digitalnih alata mladima u ruralnom području.

Sudionici navode da bi OCD-i trebali pokazati mladima kako se koriste digitalni alati, putem kvizova i zabavnih igara, ali i putem jačanja digitalnih vještina, a 71.4% sudionika smatra da bi digitalni alati poboljšali kvalitetu i/ili učestalost sudjelovanja u aktivnosti rada s mladima, što dovodi do zaključka kako je potrebno informirati OCD-i, osnažiti ih i poticati na učestalije korištenje digitalnih alata u svom radu s mladima.

Većini sudionika je pristup računalu ili pametnom telefonu dostupan svakodnevno. Svi sudionici koji smatraju da im je pristup računalu ili pametnom telefonu dostupan manje od svakodnevno žive u ruralnom području.

Sudionici bi htjeli naučiti koristiti Slack, Trello, Wordpress, Popplet, Kahoot, Zoom, Mentimet, Padlet, Quizlet i Photoshop te digitalne alate za izradu videozapisa i organizaciju online sastanaka. Također, sudionici navode da bi u aktivnostima rada s mladima htjeli češće vidjeti Kahoot, Mentimenter, Canva, Quizlet te Padlet.

2.2. KORIŠTENJE DIGITALNIH ALATA U RADU S MLADIMA

Svrha i cilj istraživanja

Upitnikom se pokušalo obuhvatiti organizacije civilnog društva s područja Slavonije koje su aktivne u radu s mladima, naročito onima iz ruralnog područja, te saznati koliko koriste digitalne alate u svom radu. Rezultati istraživanja će služiti kao analitička podloga pri izradi Strategije za digitalnu transformaciju inkluzivnog rada s mladima.



Mjerni instrumenti

Kao mjerni instrument smo koristili upitnik koji smo sastavili za potrebe ovog istraživanja. Pri rješavanju upitnika ispitanicima je rečeno kako je upitnik dobrovoljan i anonimn.



Ispitanici

Upitnik je popunilo 15 organizacija civilnog društva s područja Slavonije koje su aktivne u radu s mladima. Uzorak je bio prigodan, a upitnik je putem e-maila dostavljen organizacijama koje su registrirane u ruralnom području, te organizacijama koje u svom radu obuhvaćaju mlade iz ruralnog područja.



Postupak

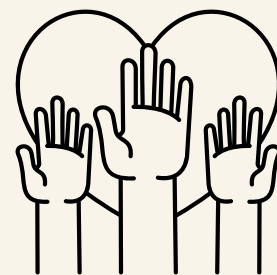
Prikupljanje podataka provedeno je online, a rješavanje upitnika je bilo anonimno. Ispitanicima je ukratko objašnjena svrha istraživanja, te da je sudjelovanje dobrovoljno i da mogu odustati u bilo kojem trenutku ako to budu htjeli. Upitnik se sastojao od 15 pitanja, od čega 8 obveznih. Nadalje, 8 pitanja je sadržavalo ponuđene odgovore, a na ostala pitanja odgovori su bili opisni. Upitnik je bio otvoren tijekom ožujka i travanja 2023. godine.



Rezultati

1

Na pitanje „*Koje aktivnosti rada s mladima najčešće provodite?*“ je bilo moguće odabrati više ponuđenih odgovora (*Različiti oblici neformalne edukacije na lokalnoj razini, Međunarodne projekte (npr. Erasmus+ razmjene mladih), Volonterske aktivnosti / programi, Diskusije / tribine / fokus grupe, Aktivnosti psihosocijalne i / ili mentorske podrške, Tečajevi i radionice za razvoj životnih vještina, Savjetovanje i informiranje, Organizirano provođenje slobodnog vremena, ...*), a rezultati su sljedeći:





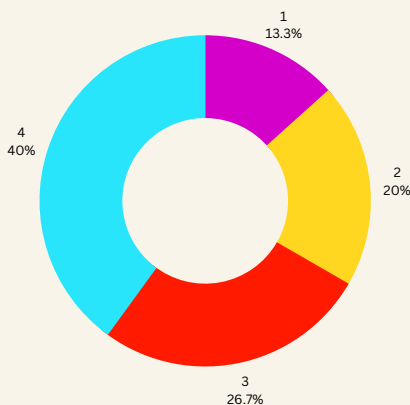
Najviše organizacija provodi različite oblike neformalne edukacije na lokalnoj razini i volonterske aktivnosti/programe (13 odgovora odnosno 22% svih odgovora). Nakon toga slijedi aktivnost savjetovanje i informiranje (9 odgovora odnosno 15% svih odgovora). Na trećem mjestu je aktivnost organiziranog provođenja slobodnog vremena (7 odgovora ili 12%). Na četvrtom mjestu se nalaze aktivnosti tečajeva i radionica za razvoj životnih vještina i međunarodni projekti (5 odgovora ili 8%). Na predzadnjem mjestu se nalaze aktivnosti diskusija/tribina i fokus grupa (4 odgovora ili 6%), a na zadnjem mjestu je aktivnost psihosocijalne i/ili mentorske podrške (2 odgovora ili 3%).

Detaljnijom analizom vidljivo je da samo jedna organizacija provodi sve nabrojane aktivnosti; dvije organizacije provode šest nabrojanih aktivnosti; jedna organizacija provodi pet aktivnosti, jedna organizacija provodi dvije ponuđene aktivnosti, a dvije organizacije provode samo jednu ponuđenu aktivnost.



2

Na pitanje koliko često vaša organizacija koristi digitalne alate u svom radu s mladima 6 organizacija (40%) odgovorilo je kako svakodnevno koristi digitalne alate; 2 organizacije (13.3%) ih koriste na tjednoj razini; 4 organizacije (26.7%) na mjesečnoj razini, a 3 organizacije rijetko.



Detaljnijom analizom vidljivo je da postoji povezanost između vrste aktivnosti koje organizacije provode i učestalosti korištenja digitalnih alata. Sve organizacije koje rijetko koriste digitalne alate uglavnom provode volonterske aktivnosti/programe, dok organizacije koje svakodnevno koriste digitalne alate najčešće provode različite oblike neformalne edukacije na lokalnoj razini te savjetovanje i informiranje.

Na idućem su pitanju organizacije trebale označiti sve digitalne alate koji se koriste u radu OCD-a za koje su čuli ili ih koristili, a ponuđeni su im sljedeći odgovori:

Kahoot!, Moodle, Padlet, Zoom, Mentimeter, Quizlet, MindMeister, Scratch, Flipgrid, Trello, Canva, Google Suite, Dropbox, Hootsuite, Adobe Spark, Ništa od navedenog.

Ispitanici su mogli označiti više odgovora, a rezultati su sljedeći:

Najviše organizacija, njih 13 je čulo za ili koristilo ZOOM, a njih 11 Canvu. Na sredini se nalaze Kahoot! (9) i Dropbox (8). Organizacije su najmanje upoznate sa sljedećim alatima: Moodle (2), MindMeister (2), Flipgrid (1), Trello (1) te Microsoft Office (1).

Samo jedna organizacija je navela da nije čula ili koristila ništa od navedenog. Dvije organizacije označile su čak 9 digitalnih alata, a usporedbom odgovora vidljivo je kako iste koriste digitalne alate svakodnevno (1), odnosno na mjesečnoj razini (1). Po jedan digitalni alat (ZOOM) su odabrale samo dvije organizacije. Dva digitalna alata (Scratch i Hootsuite) nije odabrala nijedna organizacija.

3

4

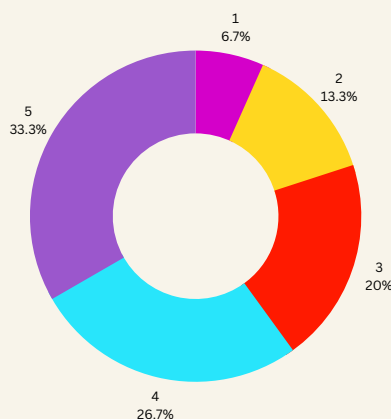


Na pitanje „Koji digitalni alat se najčešće koriste u vašoj organizaciji u radu s mladima?“ organizacije su samostalno upisivale odgovore.

Iz odgovora je vidljivo da organizacije najčešće koriste ZOOM i Canvu (6 odgovora), a rjeđe Dropbox, Clipchamp, Google Suite, Microsoft Office te društvene mreže.

Odgovori na ovo pitanje kompatibilni su s onima iz prethodnog pitanja.

5

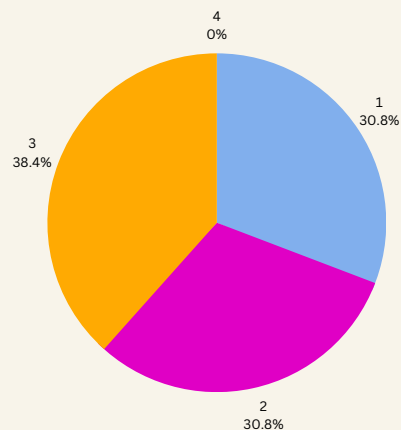


Iduće što smo ovim upitnikom željeli saznati je koliko su organizacije, po vlastitoj samoprocjeni, osposobljene za korištenja digitalnih alata u radu s mladima.

Iz odgovora je vidljivo da je najviše organizacija osposobljenost označila ocjenom 3 (5 organizacija ili 33.3% svih odgovora), a nakon toga slijede ocjena 4 (4 organizacije ili 26.7%) te ocjena 5 (3 organizacije ili 20%). Ocjenu 2 su dale dvije organizacije (13.3%), a samo jedna organizacija je dala ocjenu 1 (6.7%). Prosječna ocjena je 3.27. Grafički je to prikazano na Slici 2.

6

Na idućem su pitanju organizacije trebale odgovoriti koliko ulažu u opremu i softver potreban za korištenje digitalnih alata u radu s mladima. Najveći broj organizacija odgovorilo je solidno (5 organizacija – 33.3%), 4 organizacije malo ili dosta (4 organizacije – 26.7%), jedna organizacija puno, dok jedna ne ulaže ništa u opremu i softver. Usporedbom odgovora vidljivo je kako organizacija koja je odgovorila „ništa“ na ovo pitanje smatra kako nije osposobljena za korištenje digitalnih alata, nije upoznata s nijednim digitalnim alatom i iste koristi rijetko, a uglavnom provodi volonterske programe i aktivnosti.



7

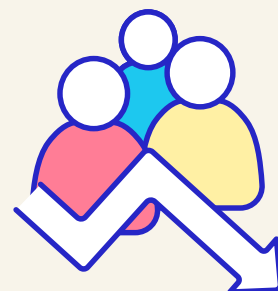


Na pitanje „Koje su najveće prepreke koje vaša organizacija susreće u korištenju digitalnih alata u radu s mladima?“ prikupljeno je 11 odgovora, te su ispitanici odgovarali opisno. Organizacije su navele kako su mjesečne pretplate skupe, te kako je sve manje besplatnih mogućnosti, kao i nedostatnu interaktivnost dostupnih aplikacija (*alata, op.a.*). Zatim su istakle kako digitalni alati nisu uvijek poželjni u radu s mladima jer su oni (*mladi, op.a.*) već ovisni o Internetu, te kako korištenje digitalnih alata uzrokuje manjak aktivnosti mladih. Nekoliko odgovora ističe nezainteresiranost mladih za korištenje ovih alata, kao i nedovoljnu informiranost. Također su navele nedostatak kapaciteta, nedostatak suvremene tehničke opreme i lošu infrastrukturu.

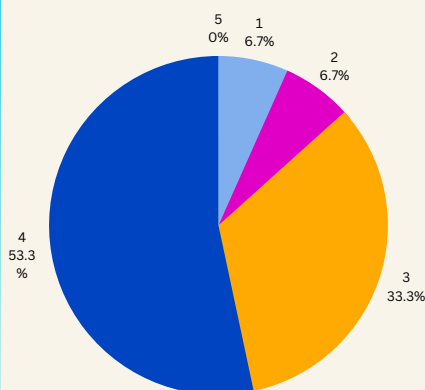


8

„Nedostatak kapaciteta - mali broj zaposlenih, a koji rade veliki broj različitih poslova te nemaju dovoljno vremena za učenje i razvoj. Nedostatak suvremene tehničke opreme (dovoljan broj laptopa, tableta..)“ Iz dobivenih odgovora da se zaključiti kako su najveće prepreke nedovoljni organizacijski kapaciteti, bilo financijski (cijena alata i nedostatak opreme) ili ljudski, te nezainteresiranost mladih.

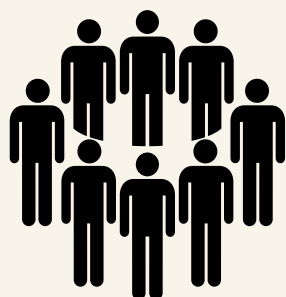


9



Nakon toga htjeli smo ispitati koliko su organizacije, po vlastitoj samoprocjeni, upoznate s potrebama mladih u korištenju digitalnih alata u svakodnevnom životu. Svi su ispitanici odgovorili na ovo pitanje. Najviše organizacija, njih 8 odnosno 53.3%, procjenjuje kako su srednje upoznate s potrebama mladih (ocjena 3). Zatim slijedi ocjena 4 (5 organizacija, odnosno 33.3%), dok je jedna organizacija označila ocjenu 5 (6.7%), a isto tako jedna je označila ocjenu 1. Iz grafikona prikazanog na Slici 4. vidljivo je kako većina organizacija smatra da je dobro i vrlo dobro upoznata s potrebama mladih u korištenju digitalnih alata.

10



Organizacije smo također pitali koje su najveće prednosti korištenja digitalnih alata u radu s mladima, a naročito s mladima iz ruralnog područja, te smo prikupili 13 opisnih odgovora koji su se uglavnom odnosili na lakše i brže povezivanje s mladima, veće mogućnosti doseg mladima, naročito mladih iz ruralnih i udaljenih područja koji unatoč dislociranosti imaju mogućnost sudjelovanja i pristup informacijama, veću dostupnost sadržaja i bolju informiranost mladih. Neki odgovori ističu atraktivnost digitalnih alata, veću mogućnost grupnog rada, omogućavanje lakšeg poistovjećivanja mladih (s *OCD-ima* i/ili *omladinskim radnicima*, op.a.). Također, jedna je organizacija istaknula kao prednost veću otvorenost mladih, odnosno sklonost izražavanja mišljenja putem digitalnih alata bez straha od osuđivanja.

11



Zatim smo htjeli saznati koji su najveći nedostaci korištenja digitalnih alata u radu s mladima, a naročito s mladima iz ruralnog područja. Organizacije su na ovo pitanje odgovarale opisno, a odgovori su se odnosili na nedostatne kapacitete u smislu opreme i potrebnih znanja i vještina, kako kod organizacija civilnog društva, tako kod samih mladih, tehničke poteškoće i lošu infrastrukturu, te manjak direktne interakcije.

Također, organizacije su odgovorile kako se digitalni alati koriste nesvrhovito, te kako je neke aktivnosti bolje izvoditi uživo. Kao jedan od nedostataka prepoznata je i sve veća pojavnost ovisnosti mladih o Internetu i pametnim telefonima.





Na pitanje kako organizacije provode edukaciju o korištenju digitalnih alata u provođenju aktivnosti rada s mladima ispitanici su odgovarali opisno, a 5 organizacija navelo je kako ne provodi takve edukacije iz različitih razloga. Ostale organizacije educiraju se putem internih edukacija, sudjeluju na edukacijama koje pružaju drugi OCD-i i tvrtke, odnosno koriste pristup učenja kroz rad, samim korištenjem novih alata.

12

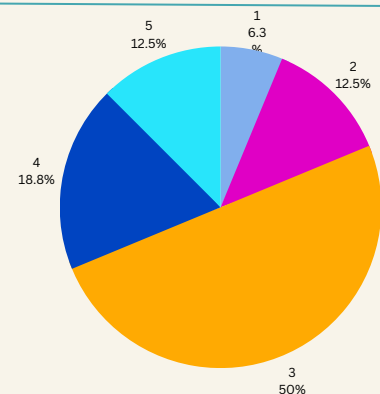
13

Na pitanje koje bi digitalne alate željeli uključiti u svoj rad s mladima u budućnosti organizacije su navele da bi voljele koristiti Photoshop, Jamboard, Mural, Microsoft Teams te Canvu. Neke organizacije bi voljele isprobati sve dostupne alate, mogućnosti pametne ploče, te alate za izradu videa.



14

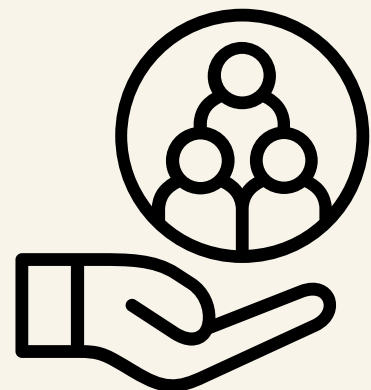
Zatim smo htjeli saznati kako organizacije procjenjuju razinu digitalne pismenosti među suradnicima i volonterima koji rade s mladima. Ispitanici su na ovo pitanje odgovarali na linearnoj skali od 1 do 5. Najveći broj organizacija je odgovorio 3 (8 organizacija ili 53.3%), nakon toga slijedi ocjena 4 (3 organizacije ili 20%), a na trećem mjestu se nalaze ocjene 5 i 2 (2 organizacije). Prosječna ocjena razine digitalne pismenosti je 3.33.



15



Također smo htjeli saznati koju vrstu podrške organizacije trebaju kako bi bolje koristile digitalne alate u svom radu s mladima. Organizacija su istakle kako trebaju više radionica i edukacija o digitalnim alatima, konkretne primjere primjene, a neke od njih smatraju da im je potrebna tehnička podrška, veća mogućnost korištenja premium verzija, te podrška u promociji.



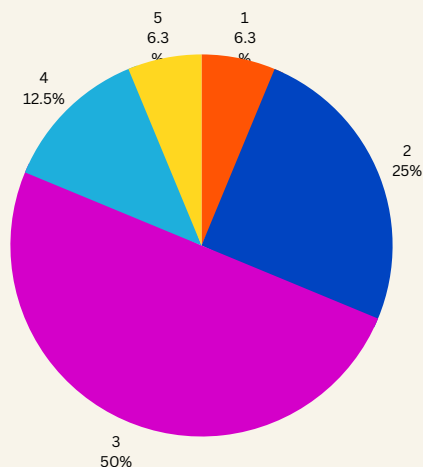
„Prezentacija najpopularnijih alata uz direktnu usporedbu - prednosti, nedostaci te preporuku za korištenje u specifičnim aktivnostima.“



16

Na kraju smo htjeli ispitati kako organizacije ocjenjuju trenutnu razinu uključenosti mladih u korištenje digitalnih alata u njihovom radu s mladima.

Organizacije su na ovo pitanje odgovarale linearno od 1 do 5. Najviše organizacija (8 ili 53.3%) je dalo ocjenu 3, nakon toga slijedi ocjena 2 (4 organizacije ili 26.7%), ocjena 4 (2 organizacije ili 13.3%) te ocjena 5 (1 organizacija – 6.7%). Prosječna ocjena trenutne razine uključenosti je 3.

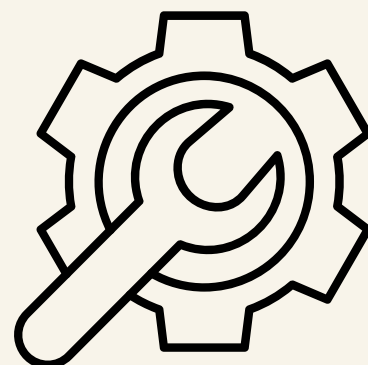


Zaključak



U istraživanju je sudjelovalo 15 organizacija civilnog društva s područja Slavonije koje su aktivne u radu s mladima, te uključuju mlade iz ruralnog područja u svoj rad. Najviše organizacija provodi različite oblike neformalne edukacije na lokalnoj razini i volonterske aktivnosti/programe, a većina na dnevnoj ili mjesečnoj razini koristi digitalne alate, najviše ZOOM i Canvu. Prosječna ocjena osposobljenosti organizacija za korištenje digitalnih alata je 3.27 (od 5), što dovodi do zaključka kako je potrebno pružiti OCD-ima informacije o dostupnim digitalnim alatima i odgovarajuće edukacije za njihovo korištenje. Najveći broj organizacija u opremu i softver ulaže solidno ili dosta.

Najveće prepreke u korištenju digitalnih alata u radu s mladima su na nedostatni kapaciteti u smislu opreme i potrebnih znanja i vještina, kako kod organizacija civilnog društva, tako kod samih mladih, tehničke poteškoće i loša infrastruktura, te manjak direktne interakcije. Također, organizacije su odgovorile kako se digitalni alati koriste nesvrhovito, te kako je neke aktivnosti bolje izvoditi uživo. Kao jedan od nedostataka prepoznata je i sve veća pojavnost ovisnosti mladih o Internetu i pametnim telefonima.



Prosječna ocjena upoznatosti s potrebama mladih u korištenju digitalnih alata u svakodnevnom životu je 3.33, što dovodi do zaključka kako je poželjno ispitati mlade o potrebama u korištenju digitalnih alata a nalaze tog ispitivanja učiniti dostupnima što većem broju OCD-a.



OCD-i dobro identificiraju prednosti korištenja digitalnih alata u radu s mladima, naročito onima iz ruralnih i udaljenih područja, kao što su lakše i brže povezivanje s mladima, veće mogućnosti dosega mladih, naročito mladih iz ruralnih i udaljenih područja koji unatoč dislociranosti imaju mogućnost sudjelovanja i pristup informacijama, veću dostupnost sadržaja i bolju informiranost mladih. Neki odgovori ističu atraktivnost digitalnih alata, veću mogućnost grupnog rada, omogućavanje lakšeg poistovjećivanja mladih (s OCD-ima i/ili omladinskim radnicima, op.a.). Također, jedna je organizacija istaknula kao prednost veću otvorenost mladih, odnosno sklonost izražavanja mišljenja putem digitalnih alata bez straha od osuđivanja.



Dio ispitanika se samostalno educira o novim alatima kroz interne edukacije i/ili sudjelovanje na edukacijama drugih pružatelja, odnosno direktnim korištenjem novih alata, dok dio ispitanika ne provodi takve edukacije.

U svom daljnjem radu, organizacije bi voljele koristiti Photoshop, Jamboard, Mural, Microsoft Teams, Canvu, te alate za izradu videa.

Prosječna ocjena razine digitalne pismenosti između sudionika i volontera organizacija civilnog društva je 3.33, tako da i sami ispitanici_ice ističu potrebu za više radionica i edukacija o digitalnim alatima, konkretne primjere primjene, a neke od njih smatraju da im je potrebna tehnička podrška, veća mogućnost korištenja premium verzija, te podrška u promociji.

Na kraju, OCD-i su procijenili da je prosječna razina uključenosti mladih u korištenju digitalnih alata srednja (3), što dovodi do zaključka kako je potrebno informirati, educirati i poticati mlade na sudjelovanje putem digitalnih alata.



2.3. FOKUS GRUPA „Mladi i korištenje digitalnih alata“

Proces analize postojećeg stanja obuhvatio je i provedbu strukturiranog dijaloga s mladima korištenjem metode fokus grupe koja je održana u Bodovaljcima, 24.2.2023. Na fokus grupi sudjelovalo je ukupno 20 mladih u dobi od 15 do 30 godina, od čega 16 ženskih i 4 muške osobe. Provele su je dvije moderatorice, Magdalena Poljac i Nikolina Jureković u trajanju od 1,5 sata. Sve mlade osobe koje su sudjelovale u ovom procesu žive u ruralnom području (općine Vrbje, Rešetari, Davor, Staro Petrovo Selo); te se suočavaju s različitim geografskim i ekonomskim preprekama. Što se dobne strukture sudionika_ica tiče ona je sljedeća: od 15 do 18 godina bilo je 9 sudionika_ica, od 19 do 25 godina njih 7, dok od 26 do 30 godina njih 4.

U nastavku se nalazi analiza prikupljenih informacija.

**1. Jeste li upoznati s pojmom digitalnih alata?
Možete li nabrojati neke?**

Perspektive, razmišljanja i argumenti izneseni u raspravi o 1. pitanju:

U sklopu ove fokus grupe s mladima, postavili smo pitanje jesu li upoznati s pojmom digitalnih alata te ih pozvali da nabroje neke od njih. Svi sudionici su bili upoznati s tom temom i uspjeli su nabrojiti različite alate koje su koristili u svakodnevnom životu, uključujući alate koji se koriste u obrazovanju i radnom okruženju. Neki od alata koje su naveli su Microsoft Teams, Office, Yammer, Zoom, Google Forms, Canva, Kahoot, Prezi i IZZI (koji dolazi uz knjige). Neki od mladih su također spomenuli Moodle, Bubble.us za izradu digitalnih mapa, Google Classroom, Duolingo, Quizlet, MindMaster i Scratch.

Sudionici su izrazili veliku korist koju imaju od digitalnih alata u svojim svakodnevnim aktivnostima, posebno u obrazovanju. Primijetili su da im ovi alati pomažu u organizaciji i upravljanju svojim zadacima i obavezama te im olakšavaju komunikaciju i suradnju s drugima.



Je li bilo suprotstavljenih mišljenja – kojih?

Zaključci 1. pitanja:

Možemo reći da su mladi upoznati s digitalnim alatima i da ih aktivno koriste u svom svakodnevnom životu. Izrazili su zadovoljstvo učinkovitošću i praktičnošću ovih alata u svom radu i obrazovanju.



2. Jeste li čuli za pojam rad s mladima?
Možete li opisati neke aktivnosti?

Perspektive, razmišljanja i argumenti izneseni u raspravi o 2. pitanju:

Drugo pitanje koje smo postavili sudionicima ove fokus grupe bilo je jesu li čuli za pojam rad s mladima te ih pozvali da opisuju neke aktivnosti koje su povezane s tim pojmom.

Svi sudionici su bili upoznati s konceptom rada s mladima i navodili su različite aktivnosti koje su doživjeli kao dio tog rada. Neki od primjera aktivnosti uključuju radionice s mladima, klubove za mlade, sportske aktivnosti, kreativne radionice te sudjelovanje u programima poput Erasmus+.

Svi sudionici su se složili da su aktivnosti koje se provode u okviru rada s mladima usmjerene na razvijanje vještina i znanja, te da uključuju radionice o raznim temama, kao što su gluma, ples, umjetnost i druge neformalne oblike učenja. Većina aktivnosti se obično odvijaju u nekom fizičkom prostoru, ali zbog pandemije COVID-19, sudionici su primijetili da se sve više aktivnosti prebacuje u virtualni svijet kako bi se osigurala sigurnost i zaštita svih sudionika.



Je li bilo suprotstavljenih mišljenja – kojih?

Zaključci 2. pitanja:

Možemo reći da su mladi sudionici ove fokus grupe dobro upoznati s konceptom rada s mladima i različitim aktivnostima koje su povezane s tim pojmom. Isto tako, primijetili smo da se sve više aktivnosti prebacuje u virtualni svijet zbog pandemije COVID-19, ali unatoč tome, rad s mladima ostaje važan i relevantan za razvoj mladih ljudi.

3. Kako biste ocijenili trenutnu razinu
digitalne pismenosti među mladima u našoj
zajednici?

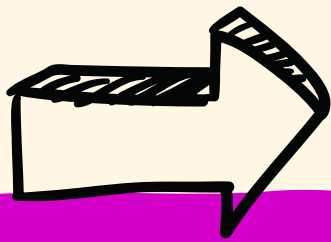


Perspektive, razmišljanja i argumenti izneseni u raspravi o 3. pitanju:

Tijekom fokus grupe s mladima, pitali smo ih kako bi ocijenili trenutnu razinu digitalne pismenosti među mladima u njihovoj zajednici. Mlađi mladi, u dobi od 13 do 18 godina, izrazili su visoku razinu samopouzdanja u svoje digitalne vještine. Na ljestvici od 1 do 10, većina je odabrala 10 kao svoju ocjenu. Smatraju da su lako prilagodljivi novim digitalnim alatima i da im je potrebno kratko vrijeme da ih savladaju. S druge strane, stariji mladi (19-30 godina) su bili malo manje samopouzdana i dali su svoju ocjenu digitalne pismenosti 7.

Kad smo pitali mlade bi li radije sudjelovali u aktivnostima rada s mladima, naročito neformalnog obrazovanja, u fizičkom ili virtualnom okruženju, većina je izrazila preferenciju za fizičko okruženje. Mladi smatraju da se online radionice teže prate i da imaju manju koncentraciju, te da se više mogu odvući na druge aktivnosti dok se događaj odvija online. Stoga bi većina mladih radije sudjelovala u fizičkom okruženju.

Također, mladi su izrazili da postoje velike razlike u digitalnoj pismenosti među mladima u njihovoj zajednici. Iako su neki vrlo vješti u korištenju digitalnih alata, postoje i oni koji nisu toliko pismeni u digitalnom svijetu.



Je li bilo suprotstavljenih mišljenja – kojih?

Zaključci 3. pitanja:

Digitalna pismenost među mladima u ovoj zajednici je prilično raznolika. Dok su neki mladi izrazili visoku razinu samopouzdanja u svoje digitalne vještine, drugi su manje sigurni u svoje sposobnosti. Većina mladih preferira provođenje aktivnosti u fizičkom okruženju, ali to ne znači da se online aktivnosti ne bi trebale organizirati. Važno je uzeti u obzir razlike u digitalnoj pismenosti i razviti pristupačne programe koji će pomoći u podizanju razine digitalne pismenosti među svim mladima u zajednici.

4. Koji digitalni alati su vam trenutno dostupni za korištenje u svakodnevnom životu?



Perspektive, razmišljanja i argumenti izneseni u raspravi o 4. pitanju:

Na pitanje koji digitalni alati su trenutno dostupni mladima za korištenje u svakodnevnom životu, većina njih je spomenula alate poput Yammera i Microsoft Teamsa, koji su im dostupni kad god imaju pristup internetu. Međutim, kvaliteta internetske mreže se razlikuje ovisno o području, pa tako mladi u nekim selima imaju slabiju mrežu, dok je u gradu puno bolja. Mobilna mreža također može biti sporija i otežati korištenje digitalnih alata.

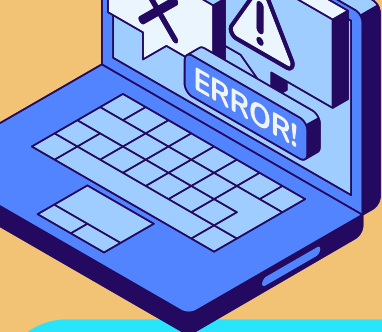
Kada je u pitanju korištenje Zooma, mladi su često prisiljeni isključiti svoje kamere jer mreža nije dovoljno jaka da bi podržala video pozive. U nekim slučajevima, veza se prekida i to otežava korištenje alata kako bi trebalo. Uz to, zbog niske kvalitete mreže, neki digitalni alati nisu im dostupni ili im je njihovo korištenje znatno otežano. U većini ruralnih područja optički internet još uvijek nije dostupan, što može dodatno ograničiti mogućnosti korištenja digitalnih alata.

Je li bilo suprotstavljenih mišljenja – kojih?

Zaključci 4. pitanja:

Mladima su dostupni gotovo svi digitalni alati koji se koriste u procesu rada s mladima, međutim uslijed vanjskih ograničenja (brzine i jačine same mreže) njihovo im je korištenje otežano.





5. Koje su prednosti korištenja digitalnih alata u radu s mladima? Koje su mane?



Perspektive, razmišljanja i argumenti izneseni u raspravi o 5. pitanju:

Prema mišljenju mladih, korištenje digitalnih alata u radu s njima ima niz prednosti. Lakše je dogovaranje sastanaka i sudjelovanje u aktivnostima, bez da moraju negdje putovati što je posebno važno u situacijama kad je javni prijevoz teško dostupan, nedostupan ili preskup. Također, digitalni alati su lakše dostupni i kad bi neka edukacija bila stalno dostupna, mogli bi ju pregledati u bilo kojem trenutku. Mladi su svjesni važnosti digitalne pismenosti u životu i smatraju da bi što ranije trebali koristiti digitalne alate.

Najviše vole koristiti Kahoot zbog toga što se kviz sam ispravija, a kroz Google Form dobiju odmah tražene odgovore. Interesantniji im je proces učenja kad koriste digitalne alate poput prezentacija. Prednost korištenja digitalnih alata je i mogućnost sudjelovanja od kuće, što im pruža veću fleksibilnost.


S druge strane, mane korištenja digitalnih alata su povezane s kvalitetom internetske mreže koja je često loša u ruralnim područjima. Slaba mreža ograničava mogućnost korištenja nekih digitalnih alata i može utjecati na kvalitetu provedbe online radionica. Također, neki alati se plaćaju što može biti prepreka za korištenje. Nedostatak motivacije, te preopterećenost kućne mreže ako se više članova obitelji istovremeno spaja što izaziva ometanje i pucanje veze, također je mana korištenja digitalnih alata. Kod online aktivnosti često se događa da svi ljudi govore u glas što ometa komunikaciju.

Zaključci 5. pitanja:

Ukratko, prema mišljenju mladih, digitalni alati imaju brojne prednosti poput olakšanog dogovaranja sastanaka i sudjelovanja u aktivnostima te mogućnosti sudjelovanja od kuće. Mladi su svjesni važnosti digitalne pismenosti u životu i smatraju da bi trebali što ranije koristiti digitalne alate. Međutim, kvaliteta internetske mreže u ruralnim područjima često je loša i može ograničiti korištenje digitalnih alata. Također, neki alati se plaćaju što može biti prepreka za korištenje. Motivacija za sudjelovanje u online aktivnostima često je niska, što može dovesti do ometanja i problema s komunikacijom.

Je li bilo suprotstavljenih mišljenja – kojih?





6. Koji bi vam digitalni alati bili najkorisniji za sudjelovanje u aktivnostima za mlade?




Perspektive, razmišljanja i argumenti izneseni u raspravi o 6. pitanju:

Prema odgovoru na šesto pitanje, najkorisniji digitalni alati za sudjelovanje u aktivnostima za mlade su Zoom i Microsoft Teams, Kahoot ili Quizlet, Canva, Google Docs, Microsoft Sway i Prezi. Ti alati omogućuju zajednički rad u timovima i grupama te olakšavaju lakše sudjelovanje i dogovaranje. Međutim, mladi ističu da je provedba online aktivnosti često dosadna i da im nedostaje interakcija koju imaju uživo. Kako bi online aktivnosti bile zanimljivije, predlažu korištenje PowerPoint prezentacija, zajedničko gledanje filmova te korištenje online energizera. Također, mladima bi pomoglo kad bi se klasična online predavanja prekidala nekim zabavnijim aktivnostima iz spektra neformalnog učenja (*energizeri i icebreakeri*) kako bi im bilo zanimljivije. Unatoč prednostima digitalnih alata, nedostatak je loša kvaliteta internetske mreže te manjak motivacije.

Je li bilo suprotstavljenih mišljenja – kojih?

Zaključci 6. pitanja:

Mladi su naveli nekoliko digitalnih alata koje smatraju korisnima za povećanje sudjelovanja u aktivnostima za mlade, uglavnom Zoom i Microsoft Teams, Kahoot ili Quizlet, Canva, Google Docs, Microsoft Sway i Prezi.



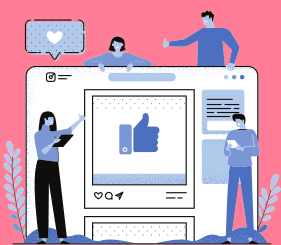
7. Koji su preduvjeti potrebni da biste ih mogli koristiti?

Perspektive, razmišljanja i argumenti izneseni u raspravi o 7. pitanju:

Sudionici_ice kao preduvjet navode pristup digitalnim alatima koje trebaju koristiti za sudjelovanje u aktivnostima. Neki alati su besplatni, dok se za neke plaća pretplata ili naknada za korištenje. Stoga, financijski preduvjeti mogu biti ograničavajući za neke mlade ljude. Također, potrebno je da imaju određenu razinu tehnološke pismenosti kako bi se mogli snaći u korištenju različitih digitalnih alata. Potrebno je da znaju kako se koristi softver, kako se pristupa različitim funkcijama, kako se stvara i dijeli sadržaj i kako se komunicira s drugim sudionicima. Ukratko, potrebno je da imaju pristup tehnološkim sredstvima, kao i znanja i vještina za njihovo korištenje kako bi mogli uspješno sudjelovati u aktivnostima koje se provode putem digitalnih alata.

Nadalje, u kontekstu edukacije, preduvjeti bi također mogli uključivati odgovarajući sadržaj, strukturiranu metodu učenja, kvalitetnu interakciju s predavačem i drugim sudionicima, kao i mogućnost dobivanja povratne informacije i evaluacije svog rada. Kvaliteta i dostupnost tih preduvjeta mogu utjecati na kvalitetu online edukacije i na uspješnost sudjelovanja mladih ljudi u takvim aktivnostima.

Nadalje, kao preduvjete za korištenje digitalnih alata u aktivnostima za mlade navode internet, laptop ili mobitel. Većina mladih posjeduje mobitele, ali lakše je sudjelovati na online edukacijama putem laptopa. Također, potrebno je osigurati mirniji prostor u kojem mogu sudjelovati online, te možda čak i osobu koja će čuvati dijete mladim roditeljima tijekom sudjelovanja na online edukacijama. Važno je da mladi posjeduju digitalne vještine kako bi mogli uspješno sudjelovati na online aktivnostima, kao i da poznaju jezik na kojem se odvija edukacija.



Je li bilo suprotstavljenih mišljenja – kojih?

Zaključci 7. pitanja:

U raspravi o 7. pitanju istaknuto je da su pristup digitalnim alatima i tehnološka pismenost preduvjeti za uspješno sudjelovanje mladih u aktivnostima koje se provode putem digitalnih alata. Osim toga, istaknuto je da su potrebni odgovarajući sadržaj, strukturirana metoda učenja, kvalitetna interakcija s predavačem i drugim sudionicima, kao i mogućnost dobivanja povratne informacije i evaluacije svog rada kako bi online edukacija bila uspješna. Potrebno je osigurati dostupnost interneta, laptopa ili mobitela, kao i miran prostor i poznavanje jezika na kojem se odvija edukacija. Financijski preduvjeti mogu biti ograničavajući za neke mlade ljude, a nedostatak tehnološke pismenosti, te prostora i osobe za čuvanje djeteta također mogu predstavljati prepreke za sudjelovanje u aktivnostima.

8. Koje prepreke ili izazovi se javljaju u korištenju digitalnih alata u radu s mladima u ruralnom području?

Je li bilo suprotstavljenih mišljenja – kojih?

Zaključci 8. pitanja:

Ruralna područja imaju manje razvijenu infrastrukturu za digitalnu tehnologiju, što otežava pristup i korištenje digitalnih alata mladima koji žive u tim područjima. Nedostatak digitalne pismenosti među mladima u ruralnim područjima, nedostatak pristupa obrazovnim resursima i edukacijskim programima te kulturološki i jezični izazovi dodatno otežavaju korištenje digitalnih alata u radu s mladima u tim područjima.

Perspektive, razmišljanja i argumenti izneseni u raspravi o 8. pitanju:

Ruralna područja često se suočavaju s lošijom internet mrežom nego gradovi, što može biti velika prepreka za korištenje digitalnih alata u radu s mladima. Mladi koji žive u ruralnim područjima često nemaju pristup brzom internetu i stabilnoj mreži, što otežava sudjelovanje u online aktivnostima. Također, ruralna područja često imaju manje razvijenu infrastrukturu za digitalnu tehnologiju, što otežava pristup i korištenje digitalnih alata.

Drugi izazov koji se javlja je nedostatak digitalne pismenosti među mladima u ruralnim područjima. Mladi koji su manje upoznati s digitalnim tehnologijama i alatima možda će imati poteškoća u razumijevanju i korištenju novih digitalnih alata. Također, neki digitalni alati mogu biti previše složeni za mlade koji nemaju iskustva u njihovom korištenju, što može smanjiti učinkovitost rada s njima. Dodatni izazov koji se javlja u ruralnim područjima je nedostatak pristupa obrazovnim resursima i edukacijskim programima koji bi ih mogli bolje upoznati s digitalnim alatima i tehnologijama. Manje škole i manje lokalne zajednice možda nemaju sredstva i resurse za pružanje pristupa i obuke u korištenju digitalnih alata. Konačno, kulturološki i jezični izazovi mogu također biti prisutni u ruralnim područjima. Mladi koji govore manjim jezicima ili dijalektima možda će se suočiti s poteškoćama u korištenju digitalnih alata koji su uglavnom na engleskom jeziku. Također, neki digitalni alati možda nisu prilagođeni za određene kulture i tradicije, što može otežati njihovo prihvaćanje i korištenje.



9. *Koja bi vrsta obuke i podrške bila potrebna za poboljšanje vaše digitalne pismenosti i korištenja digitalnih alata?*

Perspektive, razmišljanja i argumenti izneseni u raspravi o 9. pitanju:

Kako bi se poboljšala digitalna pismenost i korištenje digitalnih alata, potrebna je odgovarajuća obuka i podrška. Radionice digitalne pismenosti mogu biti od velike pomoći, pri čemu bi se mogla održati prvo fizička radionica kako bi se upoznali s digitalnim alatima, a nakon toga bi bilo moguće korištenje tih alata - provođenje testne radionice. Korištenje besplatnog wi-fi-ja koji bi bio brži od kućnog također bi bio od velike koristi.

Također, ukoliko bi odabrali edukaciju koja se odvija isključivo online, bilo bi korisno imati dostupan fizički prostor u kojem bi sudionici imali bolju kvalitetu ili brzinu mreže kako bi mogli sudjelovati. Uz to, mladim roditeljima bi dobro došao netko tko bi pričuvao djecu ili animirao dijete. Ukoliko se edukacija odvija popodne, potrebno je osigurati čuvanje djece.

U slučaju da sudionici ne govore jezik na kojem se održava edukacija, bilo bi dobro osigurati prijevode, titlove ili osobu koja bi bila tu kao podrška i prevoditelj.

Neki drugi oblici podrške za mlade mogu uključivati naknadu za sudjelovanje u edukaciji ili plaćene edukacije. Srećom, većina alata koji se koriste danas su besplatni.

Je li bilo suprotstavljenih mišljenja – kojih?



Zaključci 9. pitanja:

Ključno je poboljšati digitalnu pismenost i korištenje digitalnih alata putem odgovarajuće obuke i podrške. Fizičke radionice koje omogućavaju testiranje digitalnih alata unaprijed mogu biti korisni, kao i osiguravanje bržeg i besplatnog wi-fi-ja. Također, treba osigurati kvalitetnu podršku za mlade roditelje. U slučaju nedostatka poznavanja jezika, prijevodi, titlovi ili prevoditelji su ključni za pružanje podrške. Dodatna podrška u obliku naknade ili plaćenih edukacija može biti korisna, iako većina digitalnih alata koji se koriste danas su besplatni.



10. Općenito digitalni alati – kakvo je vaše mišljenje?



Zaključci 10. Pitanja:

Ukupno gledano, sudionici su svjesni koristi digitalnih alata, ali ih ne vide kao zamjenu za ljudski kontakt i interakciju. Smatraju da je važno pronalaziti balans između korištenja digitalnih alata i održavanja stvarnih interakcija i odnosa.

Perspektive, razmišljanja i argumenti izneseni u raspravi o 10. Pitanju:

U fokus grupi se razgovaralo o općenitom mišljenju o digitalnim alatima. Sudionici su istaknuli da će koristiti digitalne alate ako nema druge opcije, ali bi radije da se stvari događaju uživo. Ipak, prepoznaju da su neki digitalni alati olakšali život i pristup informacijama, kao i dostupnost ideja i inspiracija.

Kada se radi o aktivnostima rada s mladima, sudionici su izrazili želju za održavanjem uživo, ali bi bili spremni i na hibridni model koji kombinira online i offline sudjelovanje. Tako bi se mogli sastati uživo, ali bi radili u manjim grupama i rješavali zadatke online koristeći digitalne alate.



Zaključak



Iz odgovora sudionika_ica jasno je da postoji velika važnost digitalne pismenosti i korištenja digitalnih alata u radu s mladima. Međutim, postoje mnogi izazovi i prepreke u ruralnim područjima, poput lošije internet mreže, nedostatka infrastrukture i obrazovnih resursa te jezičnih i kulturoloških prepreka.

Kako bi se poboljšala digitalna pismenost i korištenje digitalnih alata, potrebna je odgovarajuća obuka i podrška. Radionice digitalne pismenosti, kao i korištenje besplatnog wi-fi-ja, mogu biti od velike pomoći. Također, fizički prostor za edukaciju, čuvanje djece i prevoditeljske usluge mogu biti korisni za mlade sudionike.

Uz to, potrebno je prepoznati važnost prilagodbe digitalnih alata različitim kulturama i tradicijama. S obzirom na sve ove izazove, potrebno je raditi na razvoju inovativnih rješenja koja će mladima u ruralnim područjima omogućiti bolji pristup digitalnoj pismenosti i digitalnim alatima te tako doprinijeti njihovom razvoju i uspjehu u budućnosti.

Fokus grupa



3. PRIORITETI, SPECIFIČNI CILJEVI I MJERE



Na temelju informacija i podataka prikupljenih u istraživanjima, te potreba izraženih kako od strane mladih, tako od strane organizacija civilnog društva, stručni je tim izradio 4 prioriteta, zajedno sa specifičnim ciljevima, mjerama i indikatorima, strategije digitalne transformacije rada s mladima na lokalnoj razini. Primjenom navedenog organizacije civilnog društva moći će digitalno transformirati svoj rad i na taj način doprijeti do različitih skupina mladih osoba dosad neobuhvaćenih praksama rada s mladima. S druge strane, mladima (naročito iz ruralnih i udaljenih područja) omogućit će se pristup informacijama, edukacijama, i drugim praksama rada s mladima, što će dovesti do njihovog osobnog i profesionalnog razvoja, i izjednačavanja mogućnosti s vršnjacima iz urbanih sredina.

Prioritet 1	Zagovarati osiguravanje adekvatne internetske infrastrukture u ruralnim područjima	
Specifični ciljevi	<p>SC 1. Provesti analizu trenutnog stanja internetske infrastrukture u ruralnim područjima</p>	<p>SC 2. educirati lokalne zajednice o važnosti adekvatne internetske infrastrukture za razvoj mladih i njihov pristup digitalnim alatima putem kampanja i javnih događanja</p>
Mjere	<p>1.1.1. identificirati najkritičnije točke 1.1.2. predložiti specifične mjere za poboljšanje pokrivenosti i kvalitete interneta</p>	<p>1.2.1. Organizirati seriju javnih predavanja i radionica o važnosti internetske infrastrukture za razvoj mladih. Tematski fokus će biti na koristima pristupa brzom internetu, digitalnoj pismenosti i korištenju digitalnih alata. 1.2.2. Provesti kampanju osvješćivanja koja će informirati lokalne zajednice o važnosti adekvatne internetske infrastrukture za mlade. Kampanja će uključivati medijske objave i društvene medije kako bi se educiralo i potaknulo razumijevanje i podršku za poboljšanje infrastrukture.</p>

1.2.3. Uspostaviti suradnju s lokalnim školama i drugim obrazovnim ustanovama radi organiziranja predavanja ili radionica o važnosti interneta i digitalnih alata za obrazovanje mladih, što će uključivati predstavljanje različitih digitalnih alata koji podržavaju učenje i aktivno uključivanje mladih.

1.2.4. Uspostaviti partnerstva s lokalnim OCD-ima, lokalnom vlašću i drugim relevantnim dionicima kako bi se zajednički promovirala važnost adekvatne internetske infrastrukture. Ova partnerstva uključuju organizaciju zajedničkih događanja, podršku kampanjama i promociju digitalne pismenosti u lokalnoj zajednici.

Indikatori

- broj prijavljenih tehničkih problema vezanih uz internet (poput nestabilne veze, niske brzine ili prekida) u ruralnim područjima

- postotak ruralnih područja koja imaju pristup brzom internetu (određenom minimalnom brzinom koja se smatra adekvatnom) u usporedbi s ukupnim brojem ruralnih područja

- ocjena korisničkog iskustva mladih i drugih stanovnika ruralnih područja u vezi s kvalitetom internetske veze (stabilnost, brzina, dostupnost i zadovoljstvo korisnika)

- Broj organiziranih predavanja i radionica

- Broj sudionika

- Evaluacija zadovoljstva sudionika

- Povratne informacije o primijenjenim znanjima i vještinama

- broj medijskih objava

- doseg na društvenim mrežama (broj pratitelja, lajkova, dijeljenja i komentara)

- broj dionika koji podržavaju poboljšanje infrastrukture

- broj uspostavljenih suradnji s lokalnim školama i drugim obrazovnim ustanovama

- broj organiziranih predavanja i radionica u lokalnim školama i obrazovnim ustanovama

- broj uspostavljenih partnerstava s lokalnim OCD-ima, lokalnom vlašću i drugim relevantnim dionicima

<p>Prioritet 2</p>	<p>Pružiti organizacijama civilnog društva edukaciju i podršku u korištenju digitalnih alata kako bi stekle potrebna znanja i vještine za rad s mladima</p>	
<p>Specifični ciljevi</p>	<p>SC 1. Povećati korištenje digitalnih alata u radu s mladima među organizacijama civilnog društva</p>	<p>SC 2. Razviti online platformu za dijeljenje resursa, primjera dobre prakse i edukativnih materijala o korištenju digitalnih alata u radu s mladima</p>
<p>Mjere</p>	<p>2.1.1 Identificirati ključne digitalne alate i vještine koje su potrebne OCD-ima u njihovom radu s mladima.</p> <p>2.1.2 Pružiti informacije OCD-ima o edukacijskim radionicama i treninzima koji pokrivaju teme kao što su osnove korištenja digitalnih alata, komunikacija putem digitalnih kanala, online suradnja i druge relevantne teme.</p> <p>2.1.3 Organizirati radionice i treninge na lokalnoj razini, prilagođene potrebama OCD-a.</p> <p>2.1.4 Uspostaviti kontinuiranu podršku i mentorstvo OCD-ima nakon edukacije kako bi se osigurala primjena naučenih znanja i vještina u njihovom radu s mladima.</p> <p>2.1.5 Promovirati priručnike i vodiče o korištenju digitalnih alata u radu s mladima.</p>	<p>2.2.1. Razviti platformu Virtualni inkluzivni centar koja uključuje 5 open digital education sustava, te 4 pomoćna digitalna alata (E-board-izrada bilješki sudionika i uvid u sve bilješke, DigiMindGame – mogućnost kreiranja igre poput EscapeRooma, Educards – podsjetnici i motivacijske poruke, Pomoćni alat za slabovidne osobe – mogućnost odabira većih slova), te sljedeće sastavnice: Sharing is caring, Virtual study buddy, EduLab, te mapa digitalnih nomada u youth work-u</p> <p>2.2.2. Razvoj mobilne aplikacije koja sadrži sve sastavnice VIC-a</p>

Indikatori

- Broj identificiranih ključnih digitalnih alata i vještina
- broj akcijskih planova OCD-a
- broj poslanih newslettera / broj informativnih objava
- broj informiranih OCD-a
- broj održanih radionica / treninga
- broj sudionika na radionicama / treninzima
- povratne informacije sudionika
- broj održanih mentorskih savjetovanja
- broj OCD-a uključenih u mentorstvo
- broj promoviranih priručnika i vodiča
- broj OCD-a kojima su priručnici i vodiči poslani

- Broj registriranih korisnika na virtualnom inkluzivnom centru
- Broj preuzimanja izrađene mobilne aplikacije
- Broj registriranih digitalnih nomada na mapi i mobilnoj aplikaciji
- Broj jezika na koje su prevedeni inovativni digitalni alati i sadržaj na virtualnom inkluzivnom centru
- Broj pozitivnih i negativnih povratnih informacija
- Broj osoba koje su ocijenile mobilnu aplikaciju na AppStoreu i GooglePlayu
- Broj posjetitelja na mjesečnoj i godišnjoj bazi (putem Google alata)
- Broj novih posjetitelja virtualnog inkluzivnog centra
- Prosječno vrijeme provedeno na virtualnom inkluzivnom centru
- Broj korisnika koji su odmah napustili platformu, bez poduzete akcije
- Ocjena kvalitete novo kreiranih višejezičnih digitalnih alata od strane YW i dionika koji rade s mladima
- Stupanj zadovoljstva stečenog znanja u digitalizaciji youth worka
- Stupanj prilagođenosti digitalnih alata ciljanoj skupini projekta
- Stupanj zadovoljstva dionika
- angažman sudionika na alatu Sharing is caring
- ocjena mobilne aplikacije na AppStoreu i Google playu.



Prioritet 3	Razviti inovativna rješenja koja će osigurati inkluzivnost i bolji pristup digitalnoj pismenosti i digitalnim alatima za mlade
Specifični ciljevi	SC 1. Razviti metodologiju 5 inovativnih visokokvalitetnih inkluzivnih programa osposobljavanja za rad s mladima
Mjere	<p>3.1.1 Provesti 5 lokalnih inovativnih bootcampova</p> <p>3.1.2 Provesti 1 međunarodni bootcamp</p> <p>3.1.3 Provesti 5 Work in progress testnih treninga</p> <p>3.1.4 Izraditi priručnike u tradicionalnom i digitalnom obliku</p>
Indikatori	<ul style="list-style-type: none"> - Broj identificiranih ključnih digitalnih alata i vještina - broj akcijskih planova OCD-a - broj poslanih newslettera / broj informativnih objava - broj informiranih OCD-a - broj održanih radionica / treninga - broj sudionika na radionicama / treninzima - povratne informacije sudionika - broj održanih mentorskih savjetovanja - broj OCD-a uključenih u mentorstvo - broj promoviranih priručnika i vodiča - broj OCD-a kojima su priručnici i vodiči poslan



Prioritet 4	Unaprijediti digitalnu transformaciju organizacija civilnog društva
Specifični ciljevi	SC 1. Podići razinu digitalizacije organizacija civilnog društva
Mjere	<p>1.4.1. Implementirati softver za upravljanje projektima</p> <p>1.4.2. Poboľšati sigurnost podataka i zaštitu privatnosti u radu s digitalnim alatima</p> <p>1.4.3. Poticati uporabu digitalnih alata za komunikaciju i suradnju, te virtualno učenje</p> <p>1.4.4. Implementirati softver za digitalno pohranjivanje i upravljanje dokumentima</p>
Indikatori	<ul style="list-style-type: none"> - Broj organizacija civilnog društva koje su uspješno implementirale softver za upravljanje projektima - Razina zadovoljstva korisnika softvera za upravljanje projektima - Implementirane procedure za zaštitu privatnosti - Broj aktivnosti provedenih u virtualnom formatu - Broj sudionika ili korisnika koji su sudjelovali u virtualnim aktivnostima - Broj dokumenata pohranjenih u digitalnom formatu - Broj automatiziranih procesa



4. PLAN IMPLEMENTACIJE I SMJERNICE

Prioritet 1: Zagovarati osiguravanje adekvatne internetske infrastrukture u ruralnim područjima

Specifični cilj 1.1: Provesti analizu trenutnog stanja internetske infrastrukture u ruralnim područjima

Smjernice za implementaciju:

Mjera 1.1.1: Do kraja 2024. godine identificirati najkritičnije točke u vezi s infrastrukturom interneta u ruralnim područjima. Ova analiza će se provesti uz suradnju lokalnih vlasti, telekomunikacijskih tvrtki i lokalne zajednice kako bi se dobio detaljan uvid u trenutno stanje. Analizu provesti putem upitnika i uključivanjem što većeg broja dionika.

Mjera 1.1.2: Do sredine 2025. godine predložiti specifične mjere za poboljšanje pokrivenosti i kvalitete interneta u identificiranim kritičnim točkama. Ovo bi uključivalo razgovore s pružateljima internetskih usluga i lokalnim vlastima kako bi se osiguralo da se razmatraju realne i izvedive opcije. Kontaktirati sve dostupne telekom operatore i nadležne državne agencije te provjeriti njihove interne planove za razvoj infrastrukture u ciljanom području.

Indikatori

- Broj prijavljenih tehničkih problema vezanih uz internet (poput nestabilne veze, niske brzine ili prekida) u ruralnim područjima
- Postotak ruralnih područja koja imaju pristup brzom internetu (određenom minimalnom brzinom koja se smatra adekvatnom) u usporedbi s ukupnim brojem ruralnih područja
- Ocjena korisničkog iskustva mladih i drugih stanovnika ruralnih područja u vezi s kvalitetom internetske veze (stabilnost, brzina, dostupnost i zadovoljstvo korisnika)

Specifični cilj 1.2: Edukirati lokalne zajednice o važnosti adekvatne internetske infrastrukture za razvoj mladih i njihov pristup digitalnim alatima putem kampanja i javnih događanja

Smjernice za implementaciju:

Mjera 1.2.1: Do kraja 2024. godine organizirati 2 javna predavanja i radionica o važnosti internetske infrastrukture za razvoj mladih. Očekuje se da će svaki događaj privući najmanje 15 sudionika. Prilikom odabira sudionika voditi računa o zastupljenosti dionika relevantnih za provođenje mjere.

Mjera 1.2.2: Provesti tijekom 2024. godine kampanju osvješćivanja koja će informirati lokalne zajednice o važnosti adekvatne internetske infrastrukture za mlade. Cilj kampanje je doći do najmanje 300 ljudi putem medijskih objava i društvenih medija. U kampanji se bazirati na digitalne medije, informalne kontakte s korisnicima i smanjenje korištenja štetnih materijala po okoliš.

Mjera 1.2.3: Do kraja 2024. godine uspostaviti suradnju s najmanje 3 lokalne škole i drugih obrazovnih ustanova radi organiziranja predavanja ili radionica o važnosti interneta i digitalnih alata za obrazovanje mladih.

Mjera 1.2.4: Uspostaviti do kraja 2025. godine partnerstva s najmanje 5 lokalnih OCD-a, JLS-a i drugim relevantnih dionika kako bi se zajednički promovirala važnost adekvatne internetske infrastrukture.

Indikatori

- Broj organiziranih predavanja i radionica
- Broj sudionika na predavanjima i radionicama
- Evaluacija zadovoljstva sudionika na predavanjima i radionicama
- Povratne informacije o primijenjenim znanjima i vještinama od sudionika
- Broj medijskih objava u vezi s kampanjom osvješćivanja
- Doseg na društvenim mrežama (broj pratitelja, lajkova, dijeljenja i komentara)
- Broj dionika koji podržavaju poboljšanje infrastrukture
- Broj uspostavljenih suradnji s lokalnim školama i drugim obrazovnim ustanovama
- Broj organiziranih predavanja i radionica u lokalnim školama i obrazovnim ustanovama
- Broj uspostavljenih partnerstava s lokalnim OCD-ima, lokalnom vlašću i drugim relevantnim dionicima.

Prioritet 2: Pružiti organizacijama civilnog društva edukaciju i podršku u korištenju digitalnih alata kako bi stekle potrebna znanja i vještine za rad s mladima

Specifični cilj 2.1: Povećati korištenje digitalnih alata u radu s mladima među organizacijama civilnog društva

Mjera 2.1.1: Do kraja 2024. identificirati ključne digitalne alate i vještine koje su potrebne OCD-ima u njihovom radu s mladima.

Mjera 2.1.2: Tijekom 2025. pružiti informacije za minimalno 10 OCD-a o edukacijskim radionicama i treninzima koji pokrivaju teme kao što su osnove korištenja digitalnih alata, komunikacija putem digitalnih kanala, online suradnja i druge relevantne teme.

Smjernice za implementaciju:

Mjera 2.1.3: Do kraja 2025. organizirati 5 radionica i treninge na lokalnoj razini, prilagođene potrebama OCD-a.

Mjera 2.1.4: Tijekom 2025. uspostaviti kontinuiranu podršku i mentorstvo OCD-ima nakon edukacije kako bi se osigurala primjena naučenih znanja i vještina u njihovom radu s mladima. Predlaže se osnivanje Info točke u prostoru Društvenog centra Bodovaljci.

Mjera 2.1.5: Do kraja 2025. promovirati priručnike i vodiče o korištenju digitalnih alata u radu s mladima. Promociju ciljano usmjeriti ka organizacijama i ustanovama koje direktno rade s mladim korisnicima.

Prioritet 2: Pružiti organizacijama civilnog društva edukaciju i podršku u korištenju digitalnih alata kako bi stekle potrebna znanja i vještine za rad s mladima
Specifični cilj 2.1: Povećati korištenje digitalnih alata u radu s mladima među organizacijama civilnog društva

Indikatori

- Broj identificiranih ključnih digitalnih alata i vještina
- Broj poslanih newslettera / broj informativnih objava
- Broj održanih radionica / treninga
- Broj sudionika na radionicama / treninzima
- Povratne informacije sudionika
- Broj održanih mentorskih savjetovanja
- Broj OCD-a uključenih u mentorstvo
- Broj promoviranih priručnika i vodiča
- Broj OCD-a kojima su priručnici i vodiči poslani

Smjernice za implementaciju:

Mjera 2.2.1: Do početka III. kvartala 2024. razviti platformu Virtualni inkluzivni centar koja uključuje 5 open digital education sustava, te 4 pomoćna digitalna alata.
Mjera 2.2.2: Do kraja 2024. razviti mobilnu aplikaciju koja sadrži sve sastavnice VIC-a.

Indikatori

- Broj registriranih korisnika na virtualnom inkluzivnom centru
- Broj preuzimanja izrađene mobilne aplikacije
- Broj registriranih digitalnih nomada na mapi i mobilnoj aplikaciji
- Broj jezika na koje su prevedeni inovativni digitalni alati i sadržaj na virtualnom inkluzivnom centru
- Broj pozitivnih i negativnih povratnih informacija
- Broj osoba koje su ocijenile mobilnu aplikaciju na AppStoreu i GooglePlayu
- Broj posjetitelja na mjesečnoj i godišnjoj bazi (putem Google alata)
- Broj novih posjetitelja virtualnog inkluzivnog centra
- Prosječno vrijeme provedeno na virtualnom inkluzivnom centru
- Broj korisnika koji su odmah napustili platformu, bez poduzete akcije
- Ocjena kvalitete novo kreiranih višejezičnih digitalnih alata od strane YW i dionika koji rade s mladima
- Stupanj zadovoljstva stečenog znanja u digitalizaciji youth worka
- Stupanj prilagođenosti digitalnih alata ciljanoj skupini projekta
- Stupanj zadovoljstva dionika
- Angažman sudionika na alatu Sharing is caring
- Ocjena mobilne aplikacije na AppStoreu i Google playu.

Prioritet 3: Razviti inovativna rješenja koja će osigurati inkluzivnost i bolji pristup digitalnoj pismenosti i digitalnim alatima za mlade
Specifični cilj 3.1: Razviti metodologiju 5 inovativnih visokokvalitetnih inkluzivnih programa osposobljavanja za rad s mladima



Smjernice za implementaciju:

Mjera 3.1.1: Do kraja I. kvartala 2024. provesti 5 lokalnih inovativnih bootcampova s ciljem razvoja digitalnih vještina mladih.
Mjera 3.1.2: Tijekom 2024. provesti 1 međunarodni bootcamp kao platforma za razmjenu znanja i iskustava među mladima iz različitih zemalja.

Mjera 3.1.3: Do kraja 2024. provesti 5 "Work in progress" testnih treninga kako bi se procijenila učinkovitost i učinkovitost programa.
Mjera 3.1.4: Tijekom 2024. izraditi priručnike u tradicionalnom i digitalnom obliku, koje će koristiti mladi i dionici koji rade s mladima.

Indikatori

- Broj identificiranih ključnih digitalnih alata i vještina
- Broj akcijskih planova OCD-a
- Broj poslanih newslettera / broj informativnih objava
- Broj informiranih OCD-a
- Broj održanih radionica / bootcampova
- Broj sudionika na radionicama / bootcampovima
- Povratne informacije sudionika
- Broj održanih mentorskih savjetovanja
- Broj OCD-a uključenih u mentorstvo
- Broj izrađenih i promoviranih priručnika
- Broj OCD-a kojima su priručnici i vodiči poslani



Prioritet 4: Unaprijediti digitalnu transformaciju organizacija civilnog društva
Specifični cilj 4.1: Podići razinu digitalizacije organizacija civilnog društva

Smjernice za implementaciju:

Mjera 4.1.1: Do kraja 2025. implementirati softver za upravljanje projektima u ciljanim organizacijama civilnog društva kako bi se poboljšala njihova produktivnost i učinkovitost. Za implementaciju softvera koristiti postojeća rješenja ili putem projekta financirati tailor-made izradu ERP sustava.

Mjera 4.1.2: Do kraja 2025. poboljšati sigurnost podataka i zaštitu privatnosti u radu s digitalnim alatima kroz razvoj i implementaciju odgovarajućih politika i procedura. Za istu angažirati stručnjaka za provjeru sigurnosti IKT infrastrukture organizacije.

Mjera 4.1.3: Do kraja 2026. poticati uporabu digitalnih alata za komunikaciju i suradnju, te virtualno učenje putem webinarima, radionica, i online tečajeva.

Mjera 4.1.4: Tijekom 2026. implementirati softver za digitalno pohranjivanje i upravljanje dokumentima, s ciljem optimizacije i automatizacije procesa u organizacijama.



Indikatori

- Broj organizacija civilnog društva koje su uspješno implementirale softver za upravljanje projektima
- Razina zadovoljstva korisnika softvera za upravljanje projektima (anketa zadovoljstva)
- Postojanje i provedba procedura za zaštitu privatnosti (u skladu s GDPR regulativom)
- Broj aktivnosti provedenih u virtualnom formatu (webinari, online tečajevi, virtualni sastanci)
- Broj sudionika ili korisnika koji su sudjelovali u virtualnim aktivnostima
- Broj dokumenata pohranjenih u digitalnom formatu (na cloud platformama)
- Broj automatiziranih procesa u okviru digitalne transformacije.



EduLab

aktivnost finaliziranja strategija Beč, lipanj 2023.



5. PRAĆENJE I EVALUACIJA

PRAĆENJE

Praćenje provedbe akata strateškog planiranja obuhvaća proces prikupljanja, analize i usporedbe indikatora (definiranih u strateškom okviru) kojima se sustavno prati uspješnost provedbe mjera akata strateškog planiranja. Izvještavanje o provedbi akata strateškog planiranja proces je pružanja pravovremenih i relevantnih informacija ključnim nositeljima strateškog planiranja na razini JLS te široj javnosti o statusu provedbe strateškog akta.

Temeljno je načelo provedbe ovog dokumenta otvorenost i participativnost, što znači da su svi nositelji mjera u provedbi istih dužni uključivati zainteresirane pojedince i organizacije. Nositelji mjera trebaju voditi računa da se u aktivnosti uključe mladi iz šireg novogradiškog područja te posebice mladi iz ranjivih skupina kako bi korist od provedbe imali svi mladi.

Udruga Studio B će kao nositelj projekta, prikupljati podatke i povratne informacije na godišnjoj razini o provedbi Strategije, a o njima će u okviru godišnjeg izvješća izvještavati Skupštinu te ih javno objaviti na web stranici.

Preporuča se da se nositelji provedbe Strategije u provedbi mjera koriste rodno osjetljivim materijalima te su isto tako dužni voditi računa o ravnomjernoj zastupljenosti svih rodova u aktivnostima, gdje je to primjenjivo.

EVALUACIJA

Postupak evaluacije akata strateškoga planiranja neovisna je usporedba i ocjena očekivanih i ostvarenih rezultata, ishoda i učinka provedbe Strategije. Evaluacija će se provesti prema niže navedenoj metodologiji.

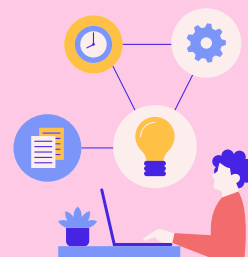
Sustav evaluacije temeljit će se na sljedećim parametrima:

- Evaluaciju će provesti unutarnji i/ili vanjski stručnjaci na temelju godišnjih izvješća, te pregledom relevantnih izvora informiranja;
- Izvršni odbor će donijeti odluku o početku postupka evaluacije;
- Rezultati, ishodi i učinci provedbe Strategije utvrđeni postupkom evaluacije predstaviti će temelj za reviziju ovog dokumenta i daljnje procese strateškoga planiranja; naročito Strateškog plana Udruge Studio B u narednom razdoblju.

6. O PROJEKTU „DIGITALNA TRANSFORMACIJA INKLUZIVNOG YOUTH WORK-A“

„Digitalna transformacija inkluzivnog Youth Worka, 2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214“ je Erasmus+ KA2 projekt Suradničkog partnerstva čiji je nositelj Udruga za promicanje aktivnog sudjelovanja „Studio B“ iz Hrvatske, dok projektni konzorcij još čine organizacije Youth Power iz Njemačke, Austrije i Švedske. Projekt sufinancira Europska unija kroz Erasmus+ program, a odobren je od strane Agencije za mobilnost i programe Europske unije. Ukupna vrijednost projekta je 250.00,00 €. Trajanje projekta je 24 mjeseca, od 1. siječnja 2023. do 31. prosinca 2024.

Opći cilj projekta je digitalna transformacija inkluzivnog youth worka na međunarodnoj razini, što znači da su svi ciljevi i sve aktivnosti projekta usmjerene ka uvrštavanju digitalnih alata u rad. Usvajanjem inovativnih digitalnih načina poučavanja povećat ćemo kvalitetu rada youth workera i potaknuti inkluziju mladih s manje mogućnosti, a diseminacijom rezultata doprijet ćemo do velikog broja aktera i ojačati transnacionalno i međusektorsko djelovanje.



Sve organizacije u partnerskom konzorciju rade s mladima koji se suočavaju s različitim preprekama, od ekonomskih i geografskih do društvenih i kulturnih, koje im onemogućavaju aktivnu participaciju i benefite rada s mladima. Sve ove prepreke dodatno je potencirala pandemija virusa COVID-19 koja nas je usmjerila ka digitalizaciji našeg rada. Međutim, navedeno je imalo i jedan pozitivan učinak – otkrili smo kako digitalnom transformacijom youth worka možemo dosegnuti one mlade koji su inače neobuhvaćeni bilo kakvom vrstom rada s mladima (out-of-reach mlade).



Navedeno ćemo postići provedbom sljedećih radnih paketa:

- Razvoj 4 lokalne strategije za digitalnu transformaciju inkluzivnog rada s mladima;
- Razvoj 5 višezjezičnih neformalnih programa treninga za radnike s mladima u tradicionalnom i digitalnom obliku
- Razvoj Virtualnog Inkluzivnog Centra (VIC) za digitalnu transformaciju rada s mladima.



Sukladno postavljenim ciljevima i provedenim aktivnostima ostvarit ćemo sljedeće rezultate:

- Razvijena inovativna rješenja za povećanje kvalitete inkluzivnog youth worka, primjenjiva na lokalnoj (Strategija digitalne transformacije inkluzivnog youth worka) i međunarodnoj razini (neformalni inkluzivni programi, Virtualni inkluzivni centar);
- Ojačani marginalizirani mladi za učenje u virtualnom okruženju;
- Ojačani OCD-i za digitalizaciju youth worka;
- Postignuta transnacionalna i međusektorska suradnja;
- Ostvaren doprinos u stvaranju rješenja za zelenu tranziciju sukladno europskom zelenom planu.



7. PARTNERSKI KONZORCIJ



Udruga za promicanje aktivnog sudjelovanja "Studio B" je nevladina i neprofitna organizacija sa sjedištem u istočnom dijelu Hrvatske. Udruga je osnovana s ciljem ostvarivanja ravnomjernog razvoja lokalne zajednice kao i razvoja civilnog društva. U svom radu težimo promovirati i poboljšati prava mladih kao i povećati kvalitetu aktivnosti za mlade povećavajući njihovu razinu informiranosti. Glavni ciljevi:

1. Promicanje interesa i aktivnosti mladih,
2. Promicanje svijesti o razvoju civilnog društva,
3. Promicanje održivog razvoja,
4. Promicanje aktivnog sudjelovanja građana;

5. Promicanje vrijednosti Europske Unije. Naša ciljana skupina su: djeca, mladi i žene iz ruralnih područja. Naša misija je ostvariti inkluzivno, solidarno i ravnopravno društvo; te poticati aktivno sudjelovanje svih građana za dobrobit cijele zajednice, a vizija je biti visoko prepoznatljiv društveni partner u kreiranju uspješnih projekata kojima ćemo ostvariti zajedničke ciljeve naših članova_članica, korisnika_ica i cjelokupne zajednice putem pružanja usluga i programa koji podižu kvalitetu života svih građana, potiču razvoj odgovornih građana, te promiču održiv socio-ekonomski razvoj našeg društva.

U okviru Erasmus+ programa naša organizacija je bila partner na nekoliko projekata sa sljedećim temama: rodna jednakost, ovisnost o internetu među mladima, maltretiranju i govoru mržnje. Kao nositelji projekta, implementirali smo razmjenu mladih s ciljem razvijanja kritičnog razmišljanja među mladima i povećanjem medijske pismenosti, projekt je proveden pod nazivom „Let me think about it“. Također smo implementirali razmjenu mladih s ciljem podizanja svijesti i promoviranja mentalnog zdravlja među mladima pod nazivom „Health+ talks“. Kao partneri na implementaciji KA2 projekta „Manjinska mladineteka“ s organizacijama iz Slovenije i Srbije, radili smo s mladima s manje mogućnosti. Također smo bili partneri pri provedbi projekta „Most prema uspjehu“ s organizacijom O.A.Z.A., projekt je imao cilj promovirati poduzetništvo i poduzetničke vještine među mladima gdje smo radili s 20 mladih osoba iz naše lokalne zajednice. Proveli smo i KA2 Capacity building projekt pod nazivom "Transformers: Age of Youth work", čiji je nositelj bila kosovska organizacija LENS. Udruga Studio B, u partnerstvu s Općinom Vrbje, u kontinuitetu od 2020. provodi lokalne projekte usmjerene mladima iz ruralne zajednice, koji u pravilu okupe preko 100 sudionika_ica s područja Općina. Kroz jedan od tih projekata razvili smo Akcijski plan za mlade Općine Vrbje kao prvu javnu politiku usmjerenu mladima u našoj općini. Udruga je punopravna članica Mreže mladih Hrvatske od 2021., trenutno zapošljava 8 osoba, te provodi nekoliko lokalnih, nacionalnih i europskih projekata, a brojimo preko 40 članica i članova. Udruga također vodi Društveni centar Bodovaljci, mjesto okupljanja drugih OCD-a, mladih, djece i žena iz ruralnog područja.



**YOUTH
POWER**



Ung Kraft / Youth Power Sweden službeno je registrirana kao organizacija civilnog društva 2017. godine, ali prije toga su 4 godine djelovali kao neformalna grupa. Društvo s pozitivnim društvenim vrijednostima, zdravim stilovima života, ravnopravnosti spolova i nultom diskriminacijom njihov je glavni cilj. Programi koje trenutno provodi organizacija usmjereni su na neformalnu edukaciju mladih (uglavnom mladih žena) o poduzetništvu, kulturnoj raznolikosti, uključivanju izbjeglica i migranata, zdravim stilovima života i prevenciji nasilja. Neki od njihovih projekata su: Poduzetnički centri; Klubovi MasterPeace – zajedno stvaramo mir; Promicanje zdravijeg načina života među mladima. Ung Kraft je između ostaloga razvio program lokalnog centra za osnaživanje poduzetništva i unutar njega radi s mladima, manjinama i ženama na povećanju njihove zapošljivosti i mentorstvu u procesu osnivanja poduzeća. Proteklih godina započeli su osnaživanje mladih i žena za pokretanje vlastitog poduzetništva, realizirali su 3 projekta s ciljem osnaživanja kroz poduzetništvo te pomogli u osnivanju nekoliko poduzetničkih centara za osnaživanje diljem Europe. U svim tim poduzetničkim centrima za osnaživanje pružaju usluge mentorstva i savjetovanja.

Ung Kraft ima 4 osobe koje su redovito angažirane kao treneri i koordinatori projekta u organizaciji, a najmanje 60 ljudi svake je godine uključeno kao sudionici u različitim lokalnim i obrazovnim projektima, uglavnom povezanih s njihovim poduzetničkim centrom za osnaživanje u Göteborgu. Osim u području zapošljivosti i poduzetništva mladih, tim organizacije ima dugogodišnje iskustvo u području: Edukacije -organiziranje edukacija za mlade, treninga za trenere, radionica, tečajeva; Istraživanje; Promatranje i evaluacija; Izgradnja kapaciteta za male lokalne organizacije; Izrada akcijskih planova; Mobilizacija zajednice – zagovaranje.





Youth Power Germany e.V. je nevladina i neprofitna organizacija sa sjedištem u Berlinu, Njemačka. Glavni cilj organizacije je osnaživanje i podrška mladim osobama s manje mogućnosti ističući njihovu snagu, raznolikost i zajedništvo. Poseban naglasak stavljaju na mlade ljude i imigrante koji se suočavaju s društvenim i kulturnim izazovima te rade na olakšavanju njihove potpune integracije u društvo.

Kako bi ostvarili svoju misiju s ciljnim skupinama, organizacija primjenjuje sljedeće metodologije:

- Neformalno obrazovanje i rad uključivanja mladih
- Obrazovanje o zapošljavanju i poduzetništvu
- Upotreba sportskih metoda i umjetničkog izraza unutar neformalnog obrazovanja
- E-učenje i aktivno sudjelovanje na društvenim medijskim platformama
- Pružanje socijalnih usluga za mlade iz različitih socijalnih sredina, s naglaskom na imigrante
- Zeleni ekološki pristup i održivost u radu s mladima i nevladinim organizacijama

Youth Power Germany djeluje u Berlinu i Wiesbadenu, gdje podržavamo niz projekata osmišljenih za osnaživanje mladih u nepovoljnom položaju. Naši naponi u obrazovanju mladih i odraslih usmjereni su na ciljnu skupinu mladih imigranata, olakšavajući njihov razvoj vještina koje vode do novih prilika. Naše obrazovanje iz menadžmenta skrojeno je za učinkovito snalaženje u postojećim hijerarhijama, dok kompetencija za poduzetništvo ima za cilj prepoznavanje i iskorištavanje prilika te planiranje i upravljanje procesima od kulturne, društvene ili financijske vrijednosti. Ovi procesi pokrivaju kreativne vještine kao što su mašta, kritičko razmišljanje i rješavanje problema, kao i komunikaciju, mobilizaciju resursa i suočavanje s neizvjesnošću, dvosmislenošću i rizikom. Kako bismo učinkovito razvili kompetencije mladih kroz naše aktivnosti inkluzivnog obrazovanja, jednako je važno stvoriti poticajna i poticajna okruženja za učenje u našim programima rada s mladima kao i poticati osobne kompetencije i motivaciju među edukatorima. Stoga stavljamo snažan naglasak na promicanje kreativnosti i inovativnosti unutar naših programa rada s mladima u poduzetničkom obrazovanju, služeći i redovitim i marginaliziranim mladima.





Od studenog 2019. priznati smo nositelj berlinske službe za socijalnu skrb za mlade u dobi od 15 do 21 godine, od kojih su mnogi mladi imigranti s različitim društvenim pozadinama. U tome pojedincima pomaže naš stručni tim socijalnih radnika i psihologa pojedincima u njihovom svakodnevnom životu i pruža podršku tijekom njihovog postupka azila, uključujući vođenje papirologije i povezivanje s drugim institucijama.

Youth Power Germany e.V. blisko surađuje sa stručnim timom istraživača, trenera i radnika s mladima iz raznih zemalja i područja koji provode različite programe usmjerene na integraciju mladih s manje mogućnosti. Ovi stručnjaci imaju bogato iskustvo s digitalnim alatima u radu s mladima, uključujući tečajeve e-učenja i alate za digitalno poduzetništvo.

Osim toga, naši stručnjaci poput psihologa, sociologa i socijalnih radnika posjeduju potrebnu stručnost za istraživanje i prilagodbu novih metodologija unutar neformalnog obrazovanja za uključivanje i zapošljivost marginaliziranih skupina. Ovi stručnjaci također provode dubinska istraživanja i studije.

Osim onih koji su uključeni u pružanje socijalnih usluga za mlade, Youth Power Njemačka redovito angažira trenere i koordinate projekata. Svake godine, kod nas gostuje najmanje 400 ljudi kao sudionika koji sudjeluju u raznim lokalnim i obrazovnim projektima.





Youth Power Austria je nevladina udruga iz Welsa koju je 2020. godine osnovala grupa mladih ljudi koji su već imali iskustva u sektoru civilnog društva. Organizacija ima jak tim od sedam zaposlenih djelatnika i preko 30 volontera te trenutno provodi tri dugoročna programa. Vizija YP Austria je društvo s pozitivnim vrijednostima, u kojem mladi pridonose toleranciji i međuljudskom dijalogu, promiču zdrave stilove života, ravnopravnost spolova, nenasilje i aktivno su uključeni u društveni život i politiku.

Glavne aktivnosti YP Austria su: organiziranje radionica, tečajeva, razmjena mladih, savjetovanje, edukacija, organiziranje konferencija i raznih događanja. YP Austria radi na edukaciji mladih na nacionalnoj razini u području zapošljavanja mladih; educira srednjoškolce za pisanje životopisa, traženje mogućnosti za posao te ih priprema za razgovor za posao (simulator razgovora za posao). Također, rade na osnaživanju žena u temama rodne ravnopravnosti, prevenciji nasilja nad ženama, pronalaženju mogućnosti zapošljavanja, popravljajući istih za nova područja poslovanja, promicanju života bez stigme i diskriminacije. Organizacija podržava mrežu poslovnih poduzetnika i korporativnih partnera za podršku lokalnim kreatorima promjena i talentiranim pojedincima, s ciljem povezivanja talentiranih mladih i organizacija mladih s poduzetnicima i stručnjacima iz korporativnog svijeta, te uspostavljanja dijaloga i dijeljenja znanja kako bi se stvorile prilike za zapošljavanje, samousavršavanje i (digitalno) pokretanje mladih u našim zajednicama. YP Austria je posebno povezan s bosanskohercegovačkom dijasporom u Austriji i drugim europskim zemljama gdje su YP organizacije prisutne i aktivno rade na temi socijalnog uključivanja novih mladih imigranata u društvo.



8. ERASMUS+ PROGRAM

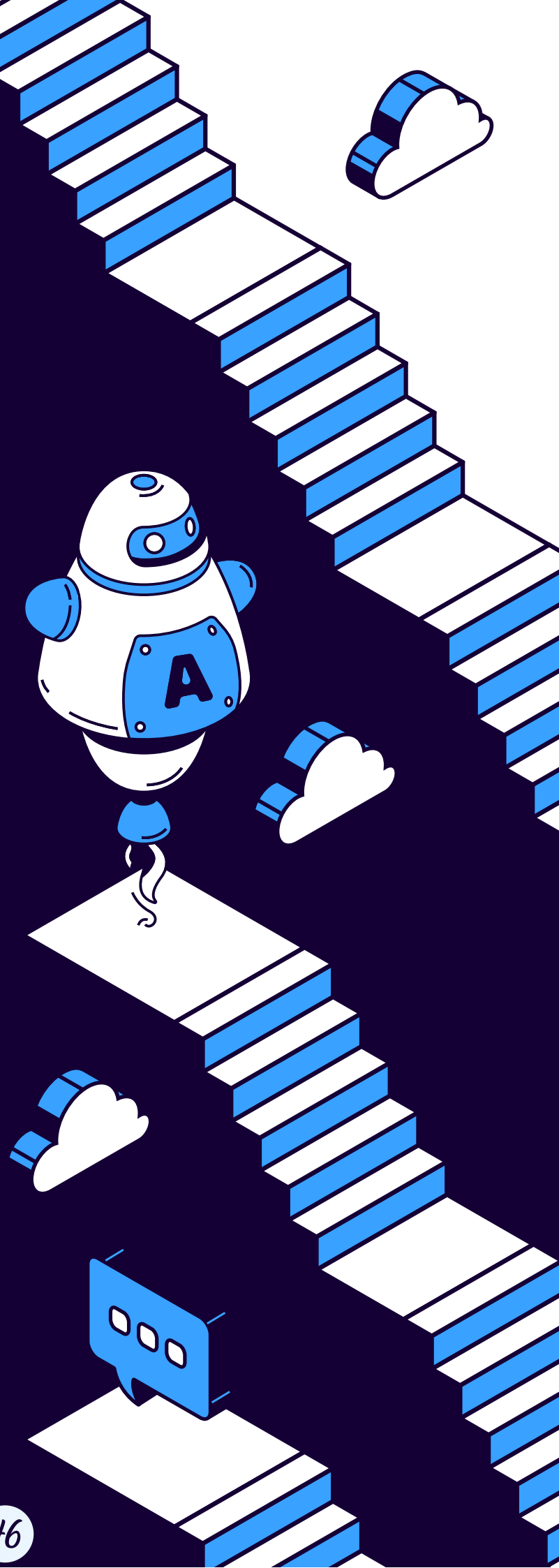
Erasmus+ je najveći program EU za obrazovanje, trening, mlade i sport, usmjeren jačanju znanja, vještina i zapošljivosti Europljkih stanovnika, isto tako unaprjeđenju obrazovanja, treninga i rada na području mladih i sporta. Erasmus+ nudi prilike za međunarodnu mobilnost pojedinaca i međunarodnu suradnju organizacija, konkretno period studiranja u inozemstvu, provođenje profesionalne prakse, profesionalni razvoj i trening, volontiranje, razmjena mladih, rad na međunarodnim projektima fokusiranim na modernizaciju i internalizaciju obrazovanja, treninga na području mladih i sporta.

Ciljevi programa su:

- jača povezanost između politika EU i programa financijske potpore
- pojednostavljenje strukture i primjena
- naglasak je na kvaliteti projekta
- jače širenje i bolje korištenje rezultata projekta
- bolja povezanost sa potrebama tržišta rada
- viša vrijednost dodana EU.

Erasmus+ je strukturiran prema aktivnostima:

- KA1 – Mobilnost u svrhu učenja za pojedince
- KA2 – Suradnja među organizacijama i ustanovama
- KA 3- Potpora reformi politike
- Program Jean Monnet
- Sport

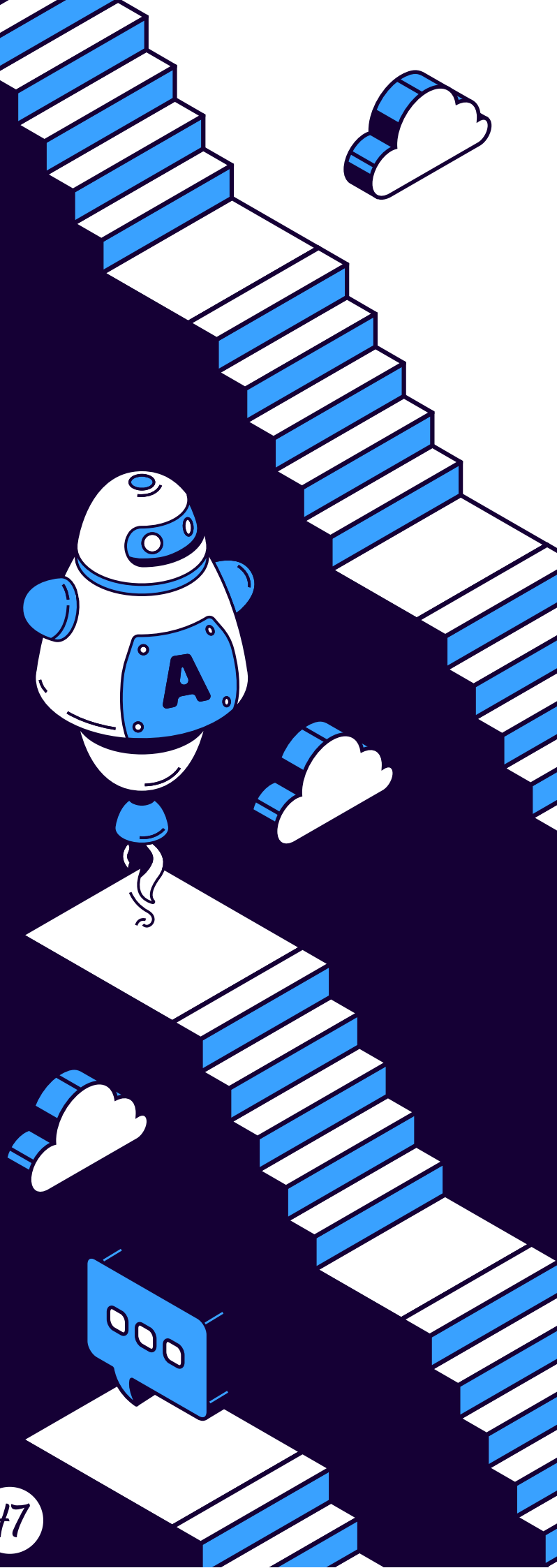


Program Erasmus+ pokriva 5 glavnih područja obrazovanja i osposobljavanja, kao i područje mladih. Erasmus+ u području mladih ima za cilj ojačati kvalitetu rada s mladima i neformalnog učenja za mlade u Europi. Mladima nudi mogućnost mobilnosti u svrhu učenja diljem Europe i izvan Europe, a omladinskim radnicima iicama mogućnost razvoja međuljudskih vještina, povećanja zapošljivosti i umrežavanja unutar i izvan Europe.

Program za razdoblje 2021.-2027. je snažno usmjeren na društvenu uključenost, zelenu i digitalnu tranziciju te promicanje sudjelovanja mladih u demokratskom životu. Podržava prioritete i aktivnosti u okviru Europskog obrazovnog prostora, Akcijskog plana za digitalno obrazovanje i Programa vještina za Europu. Program također podupire Europski stup socijalnih prava, služi za provedbu Strategije EU za mlade 2019.-2027. te razvija europsku dimenziju u sportu.

Erasmus+ ima svoj vodič koji je neophodan za razumijevanje programa Erasmus+ i sastavni je dio natječaja za dostavu projektnih prijedloga u okviru programa. Mladi koji žele sudjelovati u Erasmus+ aktivnostima mogu se informirati putem Eurodeska, koji služi kao europski informacijski servis koji mladima pruža informacije o međunarodnim mogućnostima volontiranja, putovanja, stažiranja, studija itd. Europska mreža sadrži 38 Eurodesk centara diljem Europe, a sjedište mu je u Bruxellesu.

Program Erasmus+ mladima omogućuje sudjelovanje u različitim međunarodnim projektima i aktivnostima u svrhu učenja, novih znanja i vještina na profesionalnoj i osobnoj razini. Također nudi mogućnosti za aktivno uključivanje u društvo, pokretanje društveno korisnih inicijativa ili uključivanje u kreiranje lokalnih, nacionalnih ili europskih politika za mlade. Troškove sudjelovanja u aktivnostima pokriva Erasmus+, a sudjelovanje za mlade je besplatno.



Impressum

Strategija za digitalnu transformaciju rada s mladima na lokalnoj razini izrađena je u sklopu projekta „Digitalna transformacija inkluzivnog youth worka“, 2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214.

Projekt sufinancira Europska unija.

Erasmus+
Obogaćuje živote, širi vidike.



**Sufinancira
Europska unija**

Izdavač

UDRUGA STUDIO B

BODOVALJCI 87

HR – 35420 STARO PETROVO SELO

www.udrugastudiob.hr

ured.studiob@gmail.com

Urednica:

Nikolina Jureković, Udruga Studio B

Autori_ice:

Nikolina Jureković, Manuela Strinavić, Štefan Šnaubert, Magdalena

Poljac

Dizajn

Štefan Šnaubert, Udruga Studio B

Srpanj, 2023.

Ova je publikacija ostvarena uz financijsku potporu Europske komisije. Ona izražava isključivo stajalište njenih autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom pri uporabi informacija koje se u njoj nalaze