



## 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

## DIGITAL TRANSFORMATIONSTRATEGI FÖR UNGDOMSARBETE I SVERIGE

### STÄRKANDE AV UNGDOMAR I GÖTEBORG

# CONTENT

1. INTRODUKTION
2. ANALYS AV DEN AKTUELLA  
SITUATIONEN - FORSKNINGSRISULTAT  
OCH FOKUSGRUPPER
3. STRATEGISKA MÅL OCH SYFTEN
4. GENOMFÖRANDEPLANER OCH  
RIKTLINJER
5. ÖVERVAKNING OCH UTVÄRDERING
6. ABOUT THE “DIGITAL  
TRANSFORMATION AV INKLUDERANDE  
UNGDOMSARBETE” PROJEKTET
7. PARTNERSKAPSKONSORTIUM
8. ERASMUS+ PROGRAM



## INTRODUKTION

Sedan början av 2000-talet har vi bevittnat en aldrig tidigare skådad teknologisk utveckling som radikalt förändrar hur vi arbetar, interagerar och lär oss. Vi ser hur digitala verktyg blir alltmer integrerade i operativa processer över olika branscher, vilket formar en helt ny digital era. Denna omvälvande förändring berör även civilsamhället, framför allt inom sektorn för ungdomsarbete. I Sverige, där digital transformation anses vara en nationell prioritet, är integrationen av digitala verktyg inom ungdomsarbete en växande trend som bär med sig en mängd fördelar, särskilt för unga migranter.

Denna transformation sker dock inte per automatik. Den kräver strategisk planering, noggrann implementering och ett långsiktigt åtagande att följa upp och anpassa sig efter förändringarna. Sedan början av 2023 har Ung Kraft/Youth Power organisationen från Sverige samarbetat med internationella partners från Österrike, Kroatien och Tyskland inom ramen för projektet "Digital Transformation of Inclusive Youth Work".<sup>[1]</sup> Detta initiativ, som delvis finansierats av Europeiska Unionen genom Erasmus+-programmet, syftar till att förbättra ungdomsarbetet på lokal nivå genom digital transformation.

En avgörande del av projektet, och en av dess inledande aktiviteter, är utvecklingen av en strategi som kommer att vägleda transformationen av det lokala ungdomsarbetet.

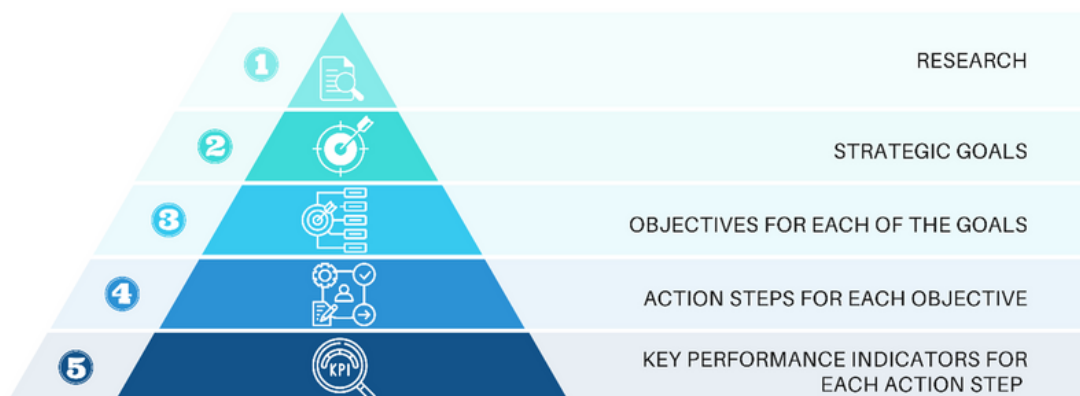
Detta dokument presenterar därför en strategisk vägledning för den digitala transformationen av ungdomsarbetet i Sverige, med särskilt fokus på dem som arbetar med migranter och flyktingar. Eftersom Sverige är hem för många unga migranter, är denna strategi utformad för att använda digitala verktyg för att förbättra deras integration, möjlighet till anställning och deras allmänna personliga utveckling. Samtidigt syftar strategin till att berika ungdomsarbetspraxisen. Strategin inleds med en analys av den aktuella situationen för organisationer i civilsamhället som är involverade inom ungdomsarbete. Den tar hänsyn till befintliga processer, verktyg och teknologier, och identifierar områden som är redo för digital förbättring. Efterföljande steg involverar fastställande av strategiska mål, som utgör ryggraden i strategin. Dessa mål, som är i linje med både lokala och nationella digitala strategier, syftar till att förbättra tillgängligheten och kvaliteten på icke-formell ungdomsutbildning, främja kommunikationen och samarbetet med unga migranter samt öka organisationens effektivitet.

Med målen på plats beskriver strategin ett urval av digitala verktyg vars funktionalitet, tillgänglighet, kostnad och anpassning till organisationens mål gör dem till ett passande val. Dessa digitala verktyg är bara en del av åtgärderna som utvecklats för vart och ett av de associerade målen. Andra aktiviteter, såsom att nå ut och etablera ett betydande antal partnerskap kommer att vara nödvändiga för att uppnå målen.

För att säkerställa att de digitala verktygen används effektivt, kräver strategin omfattande utbildning och stöd för organisationens medlemmar. Samtidigt upprättas en övervaknings- och utvärderingsplan för att följa framsteg mot de uppsatta målen, utvärdera de implementerade verktygens framgång och kontinuerligt utvärdera verktygens relevans och effektivitet.

I grunden föreställer sig denna strategi en ungdomspopulation av migranter som är digitalt kompetent, möjliggjord av en ungdomssektor som smidigt integrerar digitala verktyg i sin verksamhet. Detta är inte ett engångsprojekt utan en kontinuerlig process som kommer att utvecklas med det digitala landskapet, som alltid försöker ge ungdomsarbetare och deras förmånstagare de bästa digitala resurserna. Följande graf presenterar strukturen för denna strategi, som tydligare förklarar hur de strategiska målen, aktiviteterna (presenteras som en tidslinje för enklare implementation) och deras indikatorer hänger ihop.

### Strategy Structure Overview



"Digital transformationsstrategi för ungdomsarbete i Sverige - Stärkande av ungdomar i Göteborg" markerar början på en spännande resa som sätter unga migranter i hjärtat av det digitala samhället. Inom ramen för denna strategi är fotnotslänkarna särskilt värdefulla för användare som är intresserade av digital transformation i Sverige, ungdomsarbete och integration av migranter. De erbjuder en mängd kunskap och resurser som kan vara till stor hjälp för framgångsrik implementering och förståelse av strategin. Vissa länkar kan leda till resurser som digitala verktyg, utbildningsplattformar, utbildningsinnehåll eller andra praktiska resurser som användare direkt kan använda eller tillämpa i sitt arbete. Detta omvandlar det strategiska dokumentet till en interaktiv guide som inte bara diskuterar teori utan också stödjer dess tillämpning.

## ANALYS AV DEN AKTUELLA SITUATIONEN - FORSKNINGSRESULTAT OCH FOKUSGRUPPER

Forskningen som användes för denna strategi baserades på flera tekniker, enkäter riktade mot ungdomsorganisationer, enkäter riktade mot de främsta förmånstagarna, ungdomarna själva, fokusgrupper och den omfattande onlineforskningen med endast officiella, bestyrkta och vetenskapliga informationskällor. För att förstå bakgrunden till ungdomsarbete i Sverige överlag är det avgörande att förstå vår forskning och att implementera denna strategi.

Innan vi presenterar resultaten av vår forskning kommer vi kort att beskriva strukturen och organisationen av ungdomsarbetsorganisationerna på nationell och lokal nivå, samt ungdomsarbetarnas status i Sverige.

En sammanfattning av den nuvarande migrationssituationen i Sverige behövs för att verkligen förstå de ytterligare avsnitten i strategin, inklusive forskningsresultat, mål och genomförandeplan.

### UNGDOMSARBETE I SVERIGE

I svensk nationell ungdomspolitik används begreppet ungdomsarbete sällan. I stället är begreppet ”meningsfull fritid” centralt i regeringspolitiska dokument. När det gäller ungdomsorganisationer är de som ansvarar för aktiviteterna oftast medlemmar i organisationen och arbetar på frivillig basis. Organisationen ansvarar för deras utbildning. De som arbetar i ungdomsklubbar eller fritidsgårdar är vanligtvis anställda, av kommunen eller av den organisation som driver centret. (YouthWiki , EACEA, 2022).

Vad som verkar särskilt viktigt i samband med denna strategi är den nuvarande statusen för ungdomsarbetet och erkännande av färdigheter i Sverige. Utbildning för ungdomsarbete bedrivs huvudsakligen av svenska folkhögskolor. Folkhögskolorna ger en tvåårig utbildning (fritidsledarutbildning), som leder till ett diplom inom ungdomsarbete. Det finns en gemensam utbildningsplan/läroplan som alla folkhögskolor följer.



Ungdomsarbetet drivs vanligtvis av kommunanställda ungdomsarbetare från ungdomsgårdar. En aktuell trend är att mindre enheter konsolideras till större och att mobilt/fristående ungdomsarbete ökat. Trots dessa förändringar förblir finansieringen stabil. Storleken på ett samhälle påverkar direkt omfattningen av ungdomsarbetet på grund av varierande resurser och efterfrågan. Storstäder eller områden med hög ungdomsbefolkning har vanligtvis mer omfattande ungdomstjänster. Dessutom tenderar tätorter att ha fler missgynnade ungdomar, vilket leder till ett starkare fokus på ungdomsarbete. Tätorter har också den största andelen migranter.



Enligt World Migration Report 2022, IOM, är Sverige den tredje största värdnationen för flyktingar i Europa. Strukturen för flyktingar har förändrats något i och med det senaste kriget i Ukraina. Ryska federationen var det största ursprungslandet för flyktingar i Europa i slutet av 2020, följt av Ukraina. (IOM, 2022).

De mest representerade nationaliteterna bland de asylsökande var Afghanistan, Ukraina, Syrien och Irak. (ECRE, 2023).

Dessa förändringar i migranters demografiska och strukturella sammansättning, i kombination med Sveriges allt strängare invandringspolitik, kommer med säkerhet att påverka framtiden för ungdomsarbete i landet.



Det senaste valet ledde till Tidöavtalet. Detta är en överenskommelse mellan de partier som bildade den nya regeringen i oktober 2022 och Sverigedemokraterna. Avtalet innehåller förslag på förändringar som potentiellt kan ha betydande påverkan på invandrares situation i Sverige. Det inkluderar åtgärder för att begränsa asylsökandes rättigheter till miniminivåer enligt internationell lag, vilket innebär att deras möjlighet att välja och ordna sin bostad avskaffas och istället gynnas av transitcenter. Man föreslår också nya kvalifikationer för svenskt medborgarskap och efterlyser en utredning för att ytterligare skärpa restriktioner och villkor kring familjeåterförening.

Restriktionerna för boende och rätt att välja sin bostad kan avsevärt påverka migranters tillgång till teknik och därigenom deras möjlighet att använda online- och digitala tjänster som erbjuds av icke-statliga organisationer.



Tidiga insatser för asylsökande (TIA) regleras av lagen (SFS 2016:1363). Länsstyrelserna har även fått i uppdrag att tillhandahålla en digital språkinlärningstjänst för att hjälpa asylsökande att förbättra sina språkkunskaper i svenska. Icke-statliga organisationer kan ansöka om medel för att organisera Tidiga insatser för asylsökande och det är länsstyrelserna som fördelar dessa.

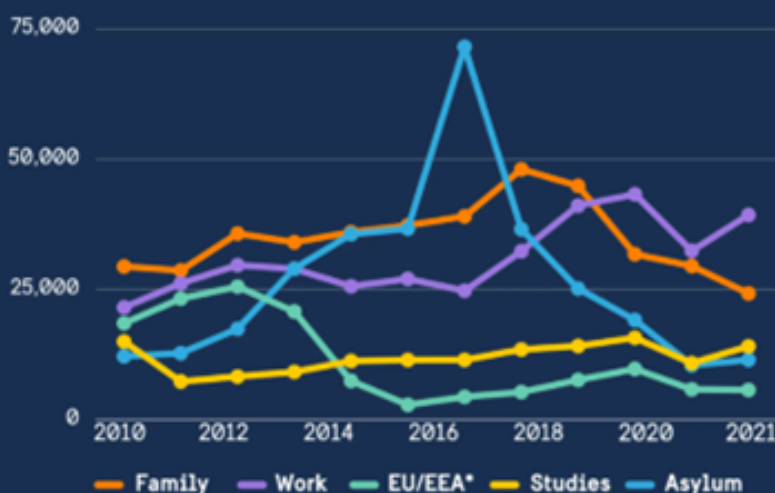
Många frivilligorganisationer, såsom idrottsföreningar, kulturföreningar, humanitära föreningar, kyrkor eller moskéer, anordnar aktiviteter för asylsökande.

Medan flyktingkrisen har fått internationell uppmärksamhet, och den målgruppen är vad de flesta ungdomsorganisationer i Sverige fokuserar på, är det viktigt att förstå de övergripande trenderna när det gäller invandring i landet.



## The 5 most common reasons for immigrating to Sweden

By number of granted residence permits 2010–2021



\*'EU/EEA' refers to 3rd country nationals resident in another EU country. This chart includes first-time permits only, not extensions. Source: migrationsverket.se

Som det framgår av ovanstående bild, minskar antalet asylsökande avsevärt i jämförelse med den allmänna migrantbefolkningen, medan gruppen av ekonomiska migranter ökar. En av de största migrantgrupperna som kommer till landet består av individer som migrerar för att återförenas med sina närstående familjemedlemmar.

Dessa är viktiga fakta att ta hänsyn till när man utformar strategier och handlingsplaner för ungdomsarbete. Strukturförändringar i Sveriges migrantbefolkning, på grund av politiska förändringar och det senaste kriget i Ukraina, kommer att ha en betydande påverkan på prioriteringarna och metoderna som används inom ungdomsarbete. Inom några år kan målgruppen för minoriteter som svenska icke-statliga organisationer arbetar med, förändras med avseende på deras kulturella, sociala och ekonomiska bakgrund. Ändringar i förmånstagarnas profil kommer oundvikligen att leda till ändringar i mål, syften och aktiviteter som genomförs inom ungdomsarbete. Till exempel visar vår forskning att det förekommer en ökning av gäng- och kriminalvård i svenska bostadsområden där befolkningen till stor del har migrantbakgrund. De flesta av dem som är involverade är mycket unga, ibland så unga som 13 år. De flesta av dem är redan svenska medborgare och födda i Sverige av migrantföräldrar. Som en av poliserna i videon publicerad av SBS sa,<sup>[1]</sup> "hur kan du övertyga en ung man som tjänar så mycket som 5000 EUR per vecka att skaffa ett vanligt jobb?"



Vad betyder detta för ungdomsorganisationer och den digitala transformationen av deras arbete? Ändringar i struktur och profil hos migrantbefolkningen, där antalet asylsökande och flyktingar minskar avsevärt, medan andra kategorier av minoriteter ökar i antal, innebär att det inte ens ifrågasätts om dessa minoritetsgrupper har telefoner, bärbara datorer, tillgång till kostnadsfria digitala resurser som erbjuds av skolor och bibliotek. Det innebär att den verkliga utmaningen blir hur man engagerar och motiverar ungdomar från dessa minoritetsgrupper. Flyktingförläggningar i Sverige erbjuder kostnadsfria internetjänster, till och med haken i Sverige erbjuder gratis internet och datorer.

I en studie som analyserade förhållanden i flyktingförläggningar i Sverige och hur dessa är kopplade till deras välbefinnande, verkar den huvudsakliga slutsatsen vara att det finns en allvarig brist på organiserade aktiviteter för migranter, vilket resulterade i allvarig tristess, brist på strukturerade dagliga aktiviteter, och i sin tur mentala problem som följd. En positiv sak är att de flesta flyktingförläggningar har gratis internetåtkomst. Deltagarna beskrev olika sätt att hantera sitt mentala välbefinnande i vardagen. Generellt sett beskrev de vardagen på boendecentrar som tråkig och fokuserad på att hålla sig sysselsatt för att distrahera sig från oroande tankar och överanalysering. Vissa av berättelserna indikerade ett mycket enformigt och passivt liv, mestadels spenderat i sängen, med distraktion genom en mobiltelefon eller bärbar dator, scrollande genom sociala medier, kontakt med familj och vänner i andra delar av världen, eller sökande efter tillgängliga onlinekurser, avbrutet endast av matraster och samtal med rumskamrater. En deltagare beskrev tillgången till internet som en välsignelse för att fördriva tiden och hålla sitt sinne fokuserat på något annat än negativa tankar



Baserat på denna forskning verkar det finnas mycket utrymme för att organisera ytterligare onlineaktiviteter för migranter (de som nyligen anlänt till flyktingförläggningarna, men även långtidsmigranter) med hjälp av Kahoot, videokommunikation som Zoom och liknande onlineverktyg. För att undvika allvarliga problem med mental hälsa skulle det vara bra för nyanlända migranter att ha online-möten och mentorsessioner med framgångsrika migranter och flyktingar i det svenska samhället.

# QUIZ



Denna analys understyrker vikten av engagerande och motivationsaktiviteter som icke-statliga organisationer behöver fokusera på när man arbetar med migrantbefolkningen och ungdomar i Sverige generellt sett. Aktiviteter som fokuserar på att lösa detta problem bör inkluderas som en del av den digitala transformationen av ungdomsorganisationer i Sverige.





"Smarttelefonen är den mest globala av alla digitala enheter. När tusentals flyktingar och migranter rör sig genom Europa använder många smarttelefoner för att göra sin resa säkrare och dela livsviktig information." (Stockholm School of Economics)



Mobiltelefoner har blivit avgörande överlevnadsverktyg för flyktingar och migranter, som gör det möjligt för dem att dela livsviktig information, kontakta familjemedlemmar, navigera säkra rutter, översätta språk och till och med utöva religiösa ritualer under färden. Dessa enheter gör det också möjligt för flyktingar att på distans delta i sina nära och käras vardagsliv och hantera finansiella transaktioner via mobilbank.

Offentliga myndigheter och ideella organisationer har insett värdet av denna teknologi för att hjälpa flyktingar, och har utvecklat appar för bostäder, juridisk rådgivning och praktisk hjälp. Med tanke på vikten av internetåtkomst för att integrera migranter satsade Migrationsverket i Sverige på att erbjuda internetåtkomst på alla asylboenden senast 2017.



Den digitala revolutionen, drivet av prisvärda smarttelefoner och mobila nätverk, har dramatiskt omformat flykting- och migrationsprocessen. Den har förvandlat flyktingar från passiva mottagare av hjälp till aktiva deltagare i resan, där de navigerar asylprocessen, upprätthåller kontakter och får tillgång till tjänster på egen hand. Denna transformation innebär en betydande förändring i det bredare offentliga servicenätverket och omdefinierar roller och relationer mellan migranter, medborgare och tjänsteleverantörer.

Inte bara i Sverige, utan även i andra länder och genom flyktingläger och bostäder, kan vi se att de flesta av dessa invandrare har en mobiltelefon. De flesta, men inte alla, då det beror på deras ekonomiska möjligheter. Man kan observera att invandrare och flyktingar ofta bildar grupper, vilket innebär att ägodelar som mobiltelefoner, bärbara datorer och andra digitala verktyg kan delas mellan gruppmedlemmar, vänner eller familjemedlemmar.



Ytterligare faktorer att beakta, förutom ekonomiska, är kulturella och könsrelaterade aspekter av vissa migrantgrupper. Påverkan av mobil anslutning på flyktingar och andra migrerande grupper beror till stor del på individuella aspekter som digital kompetens och viljan att integrera sig i samhället, tillsammans med teknologiska och sociala faktorer. Dessa hinder bidrar till den digitala klyftan bland flyktingar, särskilt missgynnade kvinnor och äldre migranter.



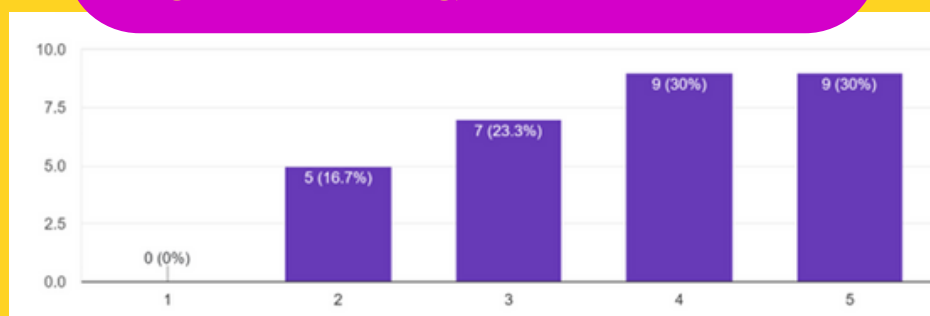
**I syftet med denna strategi genomförde vårt team en forskning baserad på följande metoder:**

1. En enkät riktad till 15- till 30-åringar, genomförd av Youth Power Sverige, med syftet att samla erfarenheter och behov från vår huvudsakliga målgrupp – minoritetsungdomar med migrant- och flyktingbakgrund, där huvudsyftet var att stödja bevisen för Strategins mål, målsättningar och handlingsplan.
2. En enkät utformad för att utnyttja erfarenheter och behov hos ideella organisationer som är aktiva inom ungdomsarbete i Sverige, med målet att påverka positiv förändring i användningen av digitala verktyg och utvärdera den nuvarande användningen av sådana verktyg bland dessa organisationer.
3. En fokusgrupp genomfördes som en del av en strukturerad dialog, som involverade 16 unga migranter och asylsökande i Sverige.

**Enkäten riktad till ungdomar, med fokus på migranter och flyktingar i Sverige**, består av en serie frågor syftande till att förstå dessa unga människors digitala vanor och tillgång.

Majoriteten av enkätsvararna är inom åldersintervallet 20-30 år, med en nästan jämn fördelning mellan åldersgrupperna 20-25 och 26-30. Enkäten visar nästan samma antal män och kvinnor, med några fler kvinnor. De flesta bor i städer, inte på landsbygden (vilekt är vanligt bland minoritetsgruppen av migranter, flyktingar och asylsökande i Sverige).

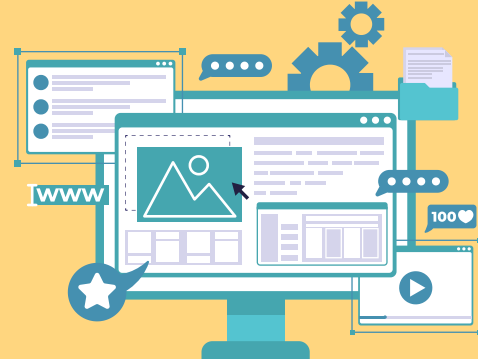
**Hur väl kan du använda digitala verktyg (t.ex. verktyg för online-samarbete, verktyg för innehållsskapande, verktyg för eventhantering)?**



Figur 2. Undersökning genomförd av YP Sverige, 2023



De flesta av deltagarna använder datorer och smartphones ganska ofta, där majoriteten använder dem varje dag eller ofta. När det kommer till deras förmåga att använda digitala verktyg varierar svaren, men många bedömer sin kompetensnivå som över genomsnittet (3 eller högre på en skala från 1 till 5). Våra egna forskningsresultat stärker vidare resultaten av vår skrivbordsundersökning, där flera officiella informationskällor bekräftade att migranter har tillgång till internet och teknologi.



Zoom och Kahoot! verkar vara de mest erkända och använda digitala verktygen bland de svarande, följt av Moodle, Padlet och Quizlet. Dock angav vissa svarande att de var obekanta med något av de listade verktygen eller använde olika verktyg som kategoriserats under "Övrigt". Med tanke på att de flesta migranter som har varit i Sverige ett tag nu deltog i någon form av aktiviteter som arrangerats av icke-statliga organisationer, kommunala center eller andra organisationer, är det inte förvånande att de är bekanta med de flesta verktyg för ungdomsarbete. Vissa av dessa verktyg marknadsförs på myndigheters och centers webbplatser (som kan ses i verktygssektionen av denna strategi), därför är de flesta i vår målgrupp informerade om vilka verktyg som är tillgängliga och vad de är till för. Det de verkar sakna är kunskap och motivation om hur de ska använda dessa verktyg i sin egen professionella och personliga utveckling, för att öka deras möjlighet till anställning och integration i det svenska samhället.



Ungefär 77% av de svarande har deltagit i icke-formell utbildning i en digital miljö och de flesta av de svarande lärde sig att använda digitala verktyg genom en kombination av självutforskning, utbildning i skola och hjälp från vänner, där vissa även utnyttjade online-resurser såsom handledningar och kurser. Ett litet antal svarande lämnade inte information om hur de lärde sig att använda dessa verktyg. Nästan alla svarande angav att de använder kommunikationsappar som Messenger, WhatsApp eller liknande varje dag och mycket ofta. De flesta svarande har tillgång till olika digitala verktyg inom sina lokala samhällen, med många som nämner bibliotek, samhällscentra och skolor som vanliga åtkomstpunkter för datorer och internet med hög hastighet. Dock rapporterar vissa svarande begränsad tillgång till dessa digitala verktyg (13%). Baserat på enkätsvaren anser de flesta svarande att digitala verktyg är antingen "helt tillgängliga" (13 av 30, ungefär 43%) eller "till viss del tillgängliga" (11 av 30, ungefär 37%) för unga människor i deras lokala samhälle.

Från enkätsvaren framgår det tydligt att ungdomar med migrantbakgrund i Sverige önskar att icke-statliga organisationer använder digitala verktyg för en rad positiva effekter, **såsom att lyfta fram sociala frågor, öka medvetenheten om mental hälsa, erbjuda yrkesutbildning och språkinlärningsresurser.** Några svarande uttryckte också intresse för utbildningsresurser offline och att säkerställa digital tillgänglighet för alla ungdomar.





Svaren visar att det finns ett brett spektrum av digitala verktyg som de svarande vill lära sig. Adobe-verktyg som Photoshop och Illustrator, språkinlärningsappar som Duolingo och Google Workspace nämndes ofta. Vissa svarande visade också intresse för att lära sig programmering, medan andra ville förbättra sina färdigheter i grundläggande datorprogram som Microsoft Office Suite. Det finns också ett mycket stort intresse av att se mer användning av praktiska applikationer,  **kreativ programvara och även framväxande teknologier som AI och virtuell verklighet.**

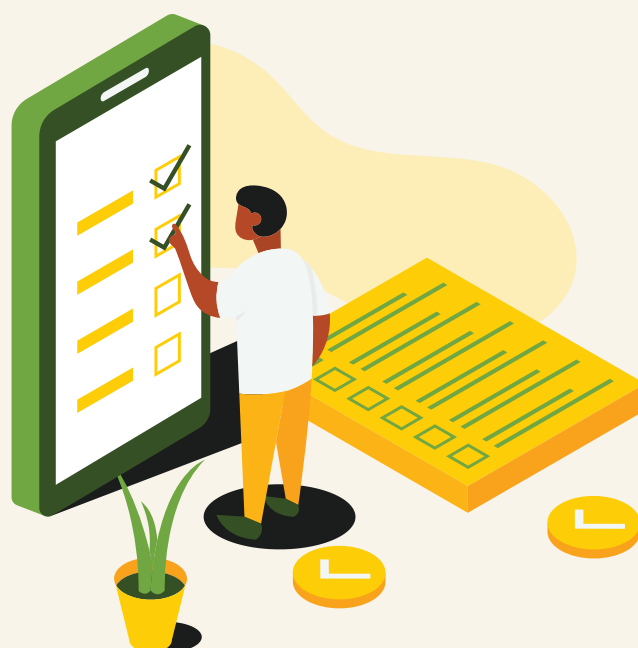


**Enkäten riktad till icke-statliga organisationer fokuserade på att förstå vilka typer av ungdomsarbeten som organisationer ofta bedriver och i vilken utsträckning digitala verktyg integreras i detta arbete. Målet var också att identifiera vilka digitala verktyg som används mest och att bedöma organisationens kompetensnivå när det gäller användningen av dessa verktyg.**

Vanliga ungdomsaktiviteter inkluderade olika former av informell utbildning på lokal nivå, utbildning för att utveckla livsfärdigheter och volontärverksamhet (57% av de svarande). Mer än 80% av respondenterna använde någon form av digitala verktyg i sina dagliga och veckovisa aktiviteter. De flesta använde flera olika digitala program och applikationer, med Zoom, Google Suite och olika sociala medieplattformar som de mest använda. Organisationerna verkade mer delade i sin självbedömning när det gäller den digitala kunskapen och färdigheterna hos sin personal. Endast 23% av respondenterna ansåg att deras färdigheter och kunskaper var på den högsta nivån, medan 43% ansåg sig vara ett steg under den högsta nivån, vilket innebär att de flesta anser att det finns utrymme för förbättring av de digitala färdigheter och kunskap som krävs.



Enkäten frågade även om organisationens investeringens nivå i den programvara och utrustning som behövs för dessa digitala verktyg, samt de utmaningar som möts vid implementeringen av dem. Majoriteten av svaren tyder på en betydande eller omfattande ("Bra" eller "Mycket") investering i digitala verktyg i deras arbete, medan några få organisationer indikerade minimal ("Lite") eller tillräcklig ("Tillräcklig") investering, vilket antyder en generellt hög nivå av resursallokering till digitala verktyg.





Vi analyserade organisationens förståelse för ungdomars behov när det kommer till att använda digitala verktyg i vardagen och sökte deras perspektiv på fördelar och nackdelar med dessa verktyg, särskilt i arbete med ungdomar från migrant- och flyktinggrupper i Sverige. Majoriteten av svaren lyfter fram användarvänlighet, tillgänglighet, låg kostnad och bred räckvidd av digitala verktyg som betydande fördelar för att nå migranter och flyktingar, med särskild tonvikt på att underlätta kommunikation och erbjuda flexibla inlärningsmöjligheter. De främsta utmaningarna för att använda digitala verktyg enligt respondenterna är de potentiella kostnaderna för digitala verktyg, problem med integritet, begränsad personlig interaktion, ojämn tillgång samt digital läskunnighet bland migranter och asylsökande. Det anmärkningsvärda är att de flesta organisationerna (50%) som gör en självbedömning av hur bekanta deras organisationer är med ungdomars behov att använda digitala verktyg i vardagen, svarade med 4 på en skala från 1 till 5. Både betyg 3 och 5 var nästan lika vanliga (20% vardera). Detta indikerar att organisationerna inte är helt säkra på de digitala behoven och vanorna hos sina förmånstagare, och att det fortfarande finns utrymme för förbättring inom detta område.



Genom att undersöka de främsta hindren för deras digitala transformation, hur organisationen genomför utbildning om användningen av digitala verktyg i ungdomsarbetsaktiviteter, vilka framtida digitala verktyg de skulle vilja införliva, och hur de bedömer den digitala läskunnigheten hos sina kollegor och volontärer, analyserade vi deras interna processer och behov. De mest påtagliga hindren som organisationer möter när de använder digitala verktyg inom ungdomsarbete inkluderar ekonomiska begränsningar, brist på digital kompetens bland målgrupperna, svårigheter att upprätthålla engagemang i digitala miljöer och brist på lämpliga resurser i vissa demografiska grupper, såsom migranter. Detta innebär att bristen på finansiella resurser markerades som det främsta hindret för de icke-statliga organisationernas digitala transformation, vare sig det handlar om att köpa verktyg, teknik eller appar, anställa IT-personal eller helt enkelt utrusta sin egen personal med nödvändiga färdigheter och kunskaper för att använda de digitala verktygen och programmen.



Majoriteten av organisationerna genomför utbildningsaktiviteter som handlar om användning av digitala verktyg för ungdomsarbetsaktiviteter genom en kombination av praktisk, hands-on träning, onlinekurser och handledningar, peer-to-peer inläring samt online-workshops. Respondenterna visade ett starkt intresse för att införliva en mängd olika digitala verktyg i sitt arbete med ungdomar, inklusive virtuell verklighet (VR), förstärkt verklighet (AR), online-samarbetsplattformar, mobilapplikationer, dataanalysverktyg, AI-verktyg och olika programvaror såsom Canva, Kahoot, Trello, Adobe Spark och Hootsuite. Det fanns ett särskilt intresse för verktyg som underlättar samarbete, kreativitet och datadrivna beslut. Detta innebär att de senaste framstegen inom AI på teknikmarknaden måste beaktas med hänsyn till tillgänglighet, priser, integritet och policyfrågor.





När det gäller vilken typ av **stöd som behövs för att förbättra användningen av digitala verktyg** och den nuvarande nivån av ungdomars engagemang i användningen av dessa verktyg i sitt arbete, behöver organisationerna främst ökad finansiering för teknisk utrustning och programvara, ytterligare utbildning och kapacitetsbyggande för personal och frivilliga, samt förbättrade resurser och partnerskap för att bättre använda digitala verktyg i sitt arbete med ungdomar.

Rapporten om fokusgruppens resultat är ett separat dokument. De övergripande slutsatserna från forskningen förblir i stort sett desamma som resultaten från enkäterna.



De huvudsakliga resultaten från den tidigare nämnda forskningsanalysen, som bestod av enkäter riktade till ungdomsorganisationer och ungdomar, samt fokusgrupper med unga migranter och asylsökande, bekräftade flera nyckelresultat från vår ursprungliga skrivbordsforskning. Huvudproblemet i Sverige är inte tillgång till gratis internet eller teknik, utan bristen på kunskap, **digitala färdigheter och motivationen att förvärva dessa färdigheter för personlig och professionell utveckling.**

Å andra sidan verkar det finnas någon form av klyfta i vad icke-statliga organisationer uppfattar som behoven hos minoritetsgrupper och vad deras förmånstagare faktiskt behöver.

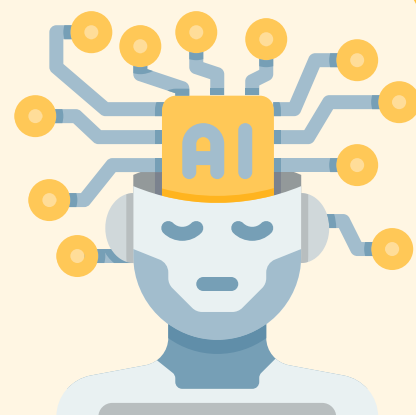
Ungdomsorganisationer framhöll bristen på finansiella resurser som det avgörande hindret i sitt arbete med ungdomar och migrantmålgrupperna (med brist på aktivt deltagande och engagemang som en trolig tredje faktor). Å andra sidan kan vi se från alla våra forskningsresultat (inklusive skrivbordsforskningen) att ungdomar från denna målgrupp verkligen behöver en annan typ av tillvägagångssätt, ett som fokuserar på deras aktiva engagemang och motivationsaspekter, med större involvering av psykologiska experter i processen.



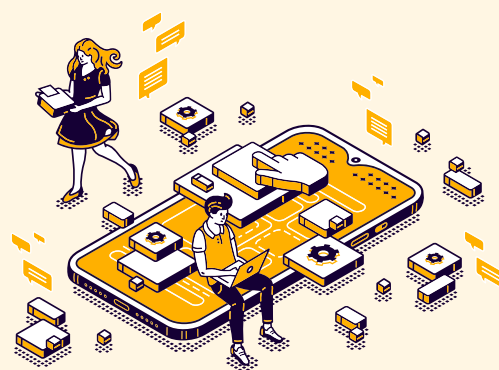
## Strategiska Mål och Syften

Den svenska regeringen har flera politiska riktlinjer och strategier på plats som är inriktade på digital transformation i alla samhällssektorer. "I den digitala förändringsresa som hela samhället nu genomgår är artificiell intelligens (AI) en av de allra mest transformativa teknologerna. Det anser vi är en möjlighet för kommuner och civilsamhälle som förtjänar ett särskilt fokus."

Målen och syftena med denna Strategi kommer oundvikligen att vara i linje med de nationella och lokala strategierna för digital transformation.



Det huvudsakliga målet med strategin är att främja digital inkludering och förmåga bland unga migranter i Sverige, genom att integrera innovativa digitala verktyg i ungdomsarbetet. Genom att skapa en miljö där teknik är tillgänglig, begriplig och effektivt utnyttjad, strävar vi efter att öka möjligheter till anställning, social integration och personlig utveckling bland denna målgrupp, såväl som andra unga och förmånstagare. Detta syftar till att ha en långsiktig påverkan, göra teknik till en kraftfull möjliggörare för denna målgrupp, förbättra deras livskvalitet och framtider i Sverige, och främja ett inkluderande, mångfaldigt digitalt samhälle. För att uppnå detta utvecklades specifika målsättningar, var och en riktad mot ett specifikt behov som identifierades under forskningsfasen.



### 1. *Strategiskt Mål 1 - Främja digital litteracitet bland unga migranter i Sverige.*

Genom att genomföra en serie riktade program och workshops för digital litteracitet, i samarbete med icke-statliga organisationer, samhällscentra, skolor och andra relevanta intressenter, strävar vi efter att under en tidsperiod på 3 år öka de digitala färdigheterna och kunskaperna hos minst 70% av målgruppen, som utgörs av migrantungdomar.

Det förväntade resultatet och påverkan av detta mål är att förbättrad digital litteracitet kommer att öka migrantungdomars möjlighet att få anställning och deras förmåga att integreras i det svenska samhället. Att förstå och använda sig av avancerade digitala verktyg kommer att göra migrantungdomar mer konkurrenskraftiga på arbetsmarknaden, vilket är särskilt viktigt med tanke på den nationella politiken för digitalisering i Sverige.



*Strategiskt Mål 2 - Förse ungdomsorganisationer med nödvändiga digitala verktyg och utbildning.*

För att uppnå detta mål krävs implementering av omfattande utbildningsprogram och tillhandahållande av resurser så att icke-statliga organisationer kan integrera digitala verktyg i sitt arbete. Att bemyndiga ungdomsorganisationer med digitala verktyg kommer att förbättra kvaliteten på deras arbete och deras räckvidd.

Det finns två viktiga aspekter med detta mål: 1) arbete och aktiviteter med ungdomar och organisationens förmånstagare, 2) interna procedurer och kapacitet. Det är en sak att utbilda ungdomsarbetare i digitala verktyg och teknologi när de arbetar med sina förmånstagare, och något som de behöver för genomförandet av projekt. Å andra sidan har vi en mängd digitala verktyg som kan användas för att öka den organisatoriska kapaciteten när det gäller kostnadseffektivitet, samt hjälpa till att utbilda ungdomsarbetare och annan personal för att öka deras produktivitet. Dessa två mål utesluter inte varandra, utan kompletterar varandra i den bemärkelsen att ungdomsarbetare som utbildats i programvaror för projektledning såsom Trello, Asana, Monday eller till och med Jira, enkelt kan överföra den kunskapen till sina slutliga förmånstagare (unga migranter i Sverige).



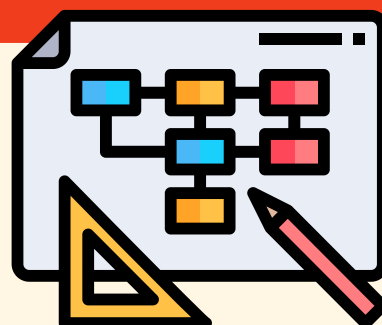
*Strategiskt Mål 3 - Skapa en mer engagerande och aktiv läromiljö inom svenska ungdomsprogram*



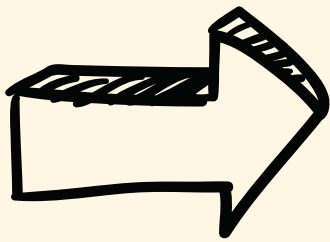
För att uppnå detta mål behöver ungdomsorganisationer anställa eller etablera ett partnerskap på frivillig basis med experter inom psykologi, samt professionella inom instruktionsdesign med särskilt fokus på onlineinläring. Engagemang och motivationsaspekter av många onlineaktiviteter, särskilt pedagogiska, verkar bero på många faktorer såsom upplevd svårighetsgrad av programmet, certifikat och förmåner, kostnad och slutligen det upplevda värdet av programmet, det vill säga, är det något som verkligen kommer att hjälpa unga migranter i deras professionella och personliga utveckling?

Ur ett kostnadseffektivt perspektiv vore det lämpligt att samarbeta med edtech-företag och andra institutioner, såsom universitet och kommuner, för att introducera interaktiva digitala inlärningsverktyg och plattformar till en bredare publik med begränsade budgetar.

Den relevanta påverkan av detta mål är att ökat engagemang inom icke-formell utbildning kan bidra avsevärt till unga migranternas personliga och professionella utveckling. Förbättrad kvalitet på digitala/online-program samt bättre kvalitet på marknadsföringskampanjer som riktar sig till potentiella deltagare kommer att resultera i ökad aktiv ungdomsdeltagelse av Sveriges migrantpopulation i icke-formella utbildningsaktiviteter.





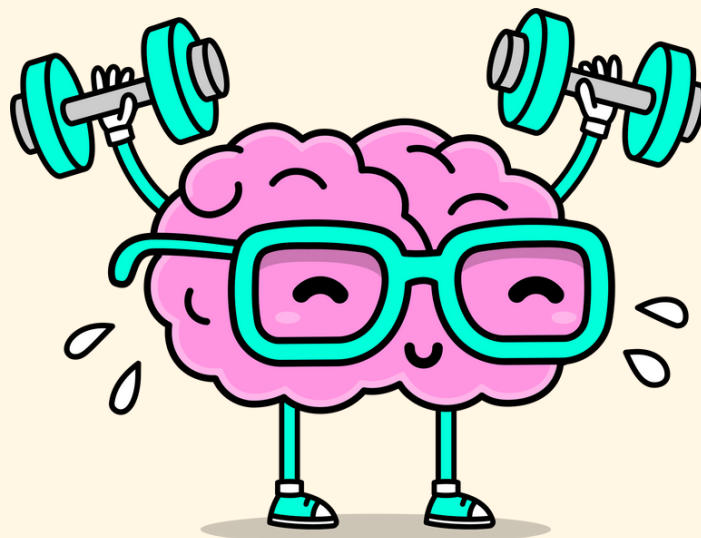


Strategiskt Mål 4 - Främja aktivt ungdomsdeltagande i utvecklingen och användningen av digitala verktyg inom ungdomsarbetet.



En av de bästa motivationsstrategierna har visat sig vara att ha en känsla av ägarskap över en produkt/tjänst och att ha makten att fatta viktiga beslut. Detta mål är direkt relaterat till det 3:e målet, och för att uppnå det behöver ungdomsorganisationer ge ungdomar möjlighet att bidra till utvecklingen och integrationsprocesserna av digitala verktyg genom samarbetsinitiativ med icke-statliga organisationer. Organisationer kan etablera samarbete med några av de befintliga initiativen för digitala transformation i Sverige (som nämnt i strategins verktygssektion). Att involvera ungdomar med migrantbakgrund direkt i dessa aktiviteter kommer att ha en positiv inverkan på deras nätverkande och socialisering. Genom att visa upp sina färdigheter i projekt av detta slag kan de också öka sina arbetsmöjligheter. Enligt forskning kommer den digitala och IT-sektorn i Sverige att fortsätta växa, och antalet jobb­möjligheter kommer att fortsätta öka.

Relevant påverkan av detta mål är att aktivt deltagande kommer att stärka ungdomarna och göra dem till en integrerad del av den digitala transformationsresan, vilket behandlar engagemangsproblemen som rapporterats av de icke-statliga organisationerna.



## GENOMFÖRANDEPLANER OCH RIKTLINJER



I detta avsnitt av strategin presenterar vi genomförandeplaner med en noggrann tidtabell för varje strategiskt mål och deras respektive målsättningar. Huvudfokus i denna del av strategin är att presentera en detaljerad tidtabell över aktiviteter som krävs för att uppnå varje mål inom en 3-årsperiod.

Det är viktigt att notera att de målsättningar som definieras här fungerar som grundläggande riktlinjer som kan användas av alla som vill formulera sina egna målsättningar. Det rekommenderas att tillämpa SMART-metoden (specific, measurable, achievable, realistic, and time-bound). Målsättningarna i denna strategi lämnades medvetet utan specifika siffror för att undvika att förvirra våra användare.

Till exempel, om en ungdomsorganisation eller ett kommunalt center skulle använda SMART-metoden för att definiera Målsättning 1.2, skulle det se ut så här:

Inom de kommande 3 åren, utveckla en ram för bedömning och övervakning av digital litteracitet för att utvärdera framstegen hos unga migranter i förvärvandet av digitala färdigheter. Målet är att uppnå specifika riktmärken, såsom en 30%-ig förbättring av läskunnighetsresultat eller att 50% av deltagarna når definierade kompetensnivåer. Genomföra utvärderingar var 6:e månad därefter, för att följa upp framstegen, med sikte på att öka anställningsbarheten och främja integrationen i det svenska samhället.



### Strategiskt mål 1

#### Förbättra digital litteracitet bland unga migranter i Sverige

##### Mål 1.1.

Genomför en serie dedikerade program för digital litteracitet, workshops och utbildningsinitiativ i samarbete med icke-statliga organisationer, community center och utbildningsinstitutioner, med målsättningen att uppnå minst 70% ökning av digitala färdigheter och kunskaper bland unga migranter under de kommande 3 åren.

##### Mål 1.2.

Utveckla en ram för bedömning och övervakning av digital litteracitet för att utvärdera unga migranternas framsteg i att förvärva digitala färdigheter, med mål att förbättra deras anställningsbarhet och integration i det svenska samhället.



År	Kvartal	Mål	Åtgärdssteg
1	Q1-Q2	1.1	Identifiera och samarbeta med icke-statliga organisationer, community center och utbildningsinstitutioner.
1	Q1-Q2	1.2	Definiera de digitala färdigheter som behöver utvärderas.
1	Q3-Q4	1.1	Utarbeta en läroplan för digitala litteracitetsprogram och workshops.
1	Q3-Q4	1.2	Utveckla verktyg för bedömning av digital litteracitet.
2	Q1-Q4	1.1	Förbereda logistik för att genomföra dessa program.
2	Q1-Q4	1.1	Marknadsföra dessa program i unga migrant samhällen.
2	Q1-Q4	1.1	Genomföra utbildningsinitiativ och genomföra regelbundna granskningar.
2	Q1-Q4	1.2	Implementera övervakningsramverket, administrera utvärderingar, följa upp framsteg.
3	Q1-Q4	1.1	Fortsätt att genomföra utbildningsinitiativ och regelbundna granskningar.
3	Q1-Q4	1.2	Fortsätt att administrera utvärderingar, följa upp framsteg, analysera data.
3	Q1-Q4	1.2	Använd analysen för att förfinas och förbättra program för digital litteracitet.

## Strategiskt mål 2

### Utrusta ungdomsorganisationer med nödvändiga digitala verktyg och utbildning

#### Mål 2.1.

Genomför omfattande utbildningsprogram och initiativ för tillhandahållande av resurser för att stärka ungdomsorganisationer att integrera digitala verktyg i deras arbete och aktiviteter med ungdomar, särskilt migranter och asylsökande ungdomar.



#### Mål 2.2.

Främja användningen av produktivitetens verktyg bland arbetare i icke-statliga organisationer och etablera en plattform för delning och inläring av dessa digitala verktyg bland deras förmånstagare - de unga migranterna.



Kvartal	Mål	Åtgärdssteg
Q1-Q2	2.1	Identifiera ungdomsorganisationers behov när det gäller digitala verktyg och utbildning.
Q3-Q4	2.1	Utveckla omfattande utbildningsprogram som adresserar dessa behov.
Q1-Q2	2.2	Identifiera effektiva produktivetsverktyg som är relevanta för icke-statliga organisationers verksamhet och aktiviteter.
Q3-Q4	2.2	Genomföra utbildningssessioner och workshops för att främja antagandet av dessa produktivetsverktyg bland arbetande i icke-statliga organisationer.
Q1-Q2	2.1	Samarbeta med teknikföretag och utbildningsinstitutioner för att inskaffa eller utveckla de nödvändiga digitala verktygen.
Q3-Q4	2.1	Implementera utbildningsprogrammen och distribuera de digitala verktygen bland ungdomsorganisationer.
Q1-Q2	2.2	Etablera en onlineplattform för delning och inläring av dessa digitala verktyg.
Q3-Q4	2.2	Främja användningen av denna plattform bland icke-statliga organisationer och deras förmånstagare.
Q1-Q4	2.1	Utvärdera och uppdatera regelbundet utbildningsprogrammen och verktygen baserat på återkoppling och icke-statliga organisationers föränderliga behov.
Q1-Q4	2.2	Övervaka användningen av plattformen och antagandet av verktygen, och uppdatera vid behov baserat på återkoppling och föränderliga behov.

## Strategiskt mål 3

## Skapa en mer engagerande, aktiv läromiljö

**Mål 3.1.**

Etablera partnerskap med psykologer, experter på instruktionsdesign, edtech-företag och institutioner för att förbättra engagemangs- och motivationsaspekterna av online utbildningsaktiviteter.

**Mål 3.2.**

Skapa ett strukturerat feedbacksystem för att kontinuerligt övervaka och förbättra studentengagemang och inlärningsresultat. Detta inkluderar att utveckla enkäter och samla in realtidsanalyser.

## Genomförandeplan 3

År	Kvartal	Mål	Åtgärdssteg
1	Q1-Q2	3.1	Identifiera potentiella partners som kan bidra till att förbättra online utbildningsaktiviteter.
1	Q3-Q4	3.1	Etablera formella partnerskap med de identifierade entiteter och utveckla gemensamma strategier.
1	Q1-Q2	3.2	Designa enkäter och välj analysverktyg för att följa studenternas engagemang och inlärningsresultat.
1	Q3-Q4	3.2	Implementera dessa verktyg för att regelbundet samla in data.
2	Q1-Q2	3.1	Samarbeta med partners för att integrera deras expertis och resurser i design och leverans av online utbildningsaktiviteter.
2	Q3-Q4	3.1	Granska och regelbundet uppdatera dessa strategier och aktiviteter baserat på feedback från partners och användare.
2	Q1-Q2	3.2	Analysera den insamlade datan för att identifiera trender, styrkor och förbättringsområden.
2	Q3-Q4	3.2	Använd dessa insikter för att uppdatera online utbildningsaktiviteterna och öka studenters engagemang och inlärningsresultat.
3	Q1-Q4	3.2	Upprepa denna process med datainsamling, analys och kontinuerlig uppdatering för att bibehålla en hög nivå av engagemang och effektivitet.

## Främja aktivt ungdomsdeltagande i utvecklingen och användningen av digitala verktyg inom ungdomsarbetet

### Mål 4.1.

Utveckla en strukturerad plan för att involvera ungdomar, särskilt de med migrantbakgrund, i utvecklingen, testningen och integrationen av digitala verktyg inom ungdomsarbetet, genom att främja samarbete med befintliga digitala transformations initiativ i Sverige. Ett av dessa initiativ är de andra delprojekten som kommer att genomföras under projektet "Digital transformation av inkluderande ungdomsarbete". Dessutom kommer YP Sverige att rikta sig särskilt mot andra liknande projekt, inte bara på lokal nivå (i Göteborg) utan även på nationell nivå. Detta inkluderar projekt och initiativ som syftar till att motivera och stärka ungdomar genom att ge dem ägande och beslutsfattande möjligheter i digital verktygsutveckling och integrationsprocesser. Målet är att främja deras professionella utveckling och öka deras möjligheter till anställning inom IT-sektorn.



Detta strategiska mål sticker ut i jämförelse med andra eftersom det läggs stor tyngd vid ungdomars deltagande. Genom att engagera unga människor i meningsfulla beslutsfattande och utvecklingsprocesser, kan inte bara de digitala verktygen vara mer effektiva och relevanta, utan ungdomarna själva kan förvärva värdefulla färdigheter och erfarenheter för professionell tillväxt.

### Genomförandeplan 4

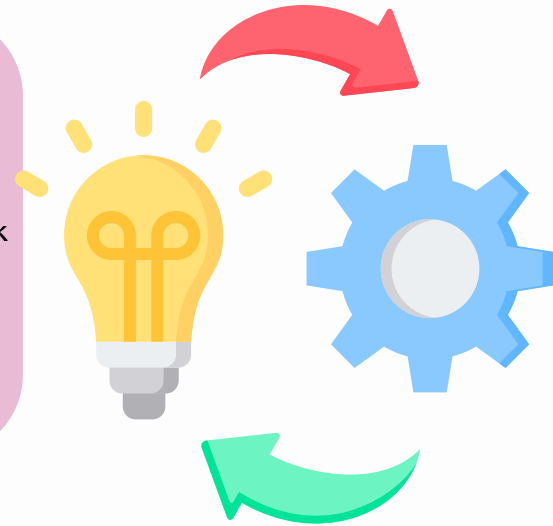
År	Kvartal	Mål	Åtgärdssteg
1	Q1-Q2	4.1	Forskning om befintliga initiativ för digitala transformation i Sverige.
1	Q3-Q4	4.1	Utveckla en strukturerad plan som gör det möjligt för ungdomar att aktivt delta i utvecklingen, testningen och integrationen av digitala verktyg.
2	Q1-Q2	4.1	Etablera formellt samarbete med de identifierade initiativen för digitala transformation.
2	Q3-Q4	4.1	Engagera regelbundet ungdomarna genom att ge dem det nödvändiga stödet och vägledningen, och värdera deras input och beslutsfattande i processen.
3	Q1-Q4	4.1	Övervaka inverkan av detta deltagande på deras professionella tillväxt och anställningsmöjligheter inom IT-sektorn, och finjustera kontinuerligt planen baserat på feedback och resultat.

Skillnaden i formatet på den första genomförandeplanen, jämfört med planerna 2-4, var avsiktlig. Målet var att visa hur liknande planer kan presenteras på olika sätt. Detta återspeglar de praktiska användningarna av tillgängliga digitala verktyg idag. Till exempel finns det många onlineplattformar, som ClickUp, Canva, Instagantt och Smartsheet, där användare enkelt kan skapa Gantt-diagram och tidtabeller.



För organisationer och institutioner som arbetar med unga migranter och flyktingar, kan inkorporering av digitala verktyg i verksamhetsramen drastiskt förbättra deras effektivitet. För att säkerställa en framgångsrik och effektiv övergång, överväg följande råd som grundläggande riktlinjer för att utveckla din plan för implementering av digitala verktyg:

**1. Etablera ett Praktiskt och Realistiskt Schema** - Börja med att utarbeta en strategisk, men genomförbar tidsplan för integrationen av dina valda digitala verktyg (likt genomförandeplanerna för varje strategiskt mål i detta dokument). Komplexiteten hos varje verktyg och din personals beredskap kommer direkt att påverka den tid som krävs för framgångsrik implementering. Till exempel kan införandet av ett nytt datahanteringssystem göras omgående, medan att skapa en interaktiv onlineplattform för ungdomsengagemang kan kräva en längre period. Dessa skillnader bör beaktas i dina schemalägningsplaner.



**2. Fördela Uppgifter och Ansvar** - Tydligt utse vem som kommer att ha ansvar för varje del av implementeringsprocessen inom din organisation. Det kan innefatta en projektledare som övervakar hela övergången, en teknisk specialist för att hantera eventuella teknikrelaterade problem, och en utbildningskoordinator för att undervisa personalen i hur man använder de nya verktygen. Varje medlem av ditt team bör ha klarhet om sin roll i processen och hur de kommer att använda dessa verktyg i sina arbetsuppgifter.

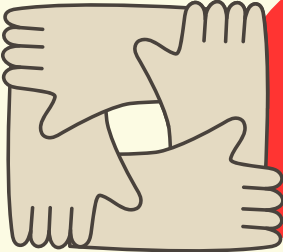
**3. Fastställ Nödvändiga Resurser** - Resurser som krävs för implementeringen kan omfatta tekniska (som ny hårdvara eller programvara), mänskliga (som extra personal eller volontärer för att administrera implementeringen) och utbildningsmässiga (som utbildningsmaterial eller sessioner för personalen). Identifiering av dessa krav tidigt kan leda till en effektivare implementering.

**4. Förbered en Budgetplan** - Varje element i din genomförandeprocess kommer att innebära någon form av kostnad, vare sig det är för att förvärva ny programvara, rekrytera mer personal, eller investera i utbildning och träning. Skapa därför en detaljerad budget som täcker alla potentiella utgifter och identifiera dina finansieringskällor. Denna budget bör vara realistisk, med hänsyn till din organisations finansiella kapacitet och säkerställa att implementeringen av digitala verktyg inte negativt påverkar dina kärnaktiviteter och tjänster för unga migranter och flyktingar.




## Ungdomsarbete i Sverige – Översikt över Intressenter

Sveriges **regering** spelar en central roll i att forma och implementera politik som rör migranter. På nationell nivå ansvarar Migrationsverket för att granska ansökningar från personer som önskar besöka, bo i, eller söka asyl i Sverige. Justitiedepartementet övervakar invandringspolitiken, medan Arbetsförmedlingen är ansvarig för att integrera nyanlända i arbetsmarknaden. På kommunal nivå har kommunerna en lagstadgad skyldighet att tillhandahålla bostäder, hälso-, utbildnings- och socialtjänster till flyktingar och asylsökande. Skolverket och Kulturdepartementet, som ansvarar för ungdomspolitiken, har särskilt viktig betydelse i sammanhanget med unga migranter. Dessa myndigheters handlingar påverkar avsevärt migranternas liv och deras integration i det svenska samhället.



**Icke-statliga organisationer** spelar en vital roll i att stödja migranter och deras integration i det svenska samhället. De samarbetar ofta nära med kommuner och statliga myndigheter, kompletterar deras tjänster och fyller i luckor där det behövs. Många icke-statliga organisationer erbjuder språkkurser, kulturell orientering, yrkesutbildning, psykologiskt stöd och juridisk hjälp till migranter. De förespråkar även migranternas rättigheter och bidrar till politiska diskussioner.

I Sverige har många **migranter** och svenskar med migrantbakgrund grundat sina **egna föreningar** och icke-statliga organisationer. Dessa organisationer har ofta en djup förståelse för behoven och utmaningarna i sina samhällen. De erbjuder kamrattstöd, underlättar kulturellt utbyte och främjar sina samhällens intressen. De arbetar ofta nära med andra icke-statliga organisationer och statliga myndigheter och utgör en kritisk länk mellan dessa enheter och migrantgemenskaperna.



Företagens **inställning** till migranter kan avsevärt påverka deras integration på arbetsmarknaden. Medan vissa företag kan vara ovilliga att anställa migranter på grund av språkbarriärer eller fördomar, ser andra värdet i mångfald och är angelägna om att dra nytta av de färdigheter och perspektiv som migranter medför. Särskilt företag som drivs av svenskar med migrantbakgrund erbjuder ofta anställningsmöjligheter för nya migranter. Samarbete mellan dessa företag, icke-statliga organisationer och statliga myndigheter kan skapa fler möjligheter för migranter och bidra till en mer mångsidig och inkluderande arbetsmarknad.

Allmänhetens inställning mot migranter kan också ha en betydande inverkan på deras integration i det svenska samhället. Sedan inflödet av migranter 2015 har allmänhetens åsikter förändrats och uppmärksamheten på frågor relaterade till migration, såsom ungdomsbrottslighet, har ökat. Dessa attityder kan påverka social acceptans av migranter, den politiska och lagstiftande miljön, samt arbetet för icke-statliga organisationer. För att vara effektiva måste icke-statliga organisationer vara medvetna om dessa attityder och hur de utvecklas, och de bör arbeta för att främja förståelse och positiva relationer mellan migranter och den bredare svenska allmänheten.

Genom att förstå rollerna, perspektiven och intressena hos dessa olika intressenter kan organisationer skapa mer effektiva strategier för att främja digital inkludering bland unga migranter i Sverige. Denna intressentanalys kan också hjälpa organisationer att identifiera potentiella partners, supportrar och utmaningar i deras arbete.



### Digitala verktyg och lösningar för att uppnå mål och målsättningar

Valet av digitala verktyg och metoder för att underlätta uppnåendet av de angivna målen och målsättningarna är inriktat på att maximera ungdomsengagemang, operationell effektivitet och våra aktiviteters effektivitet. De utvalda digitala verktygen bör prioritera funktionalitet, tillgänglighet, kostnadseffektivitet och överensstämmelse med de övergripande målen för vår strategi. Innan vi fördjupar oss i specifika metoder och digitala verktyg för att hantera kostnadseffektivitet (eftersom brist på finansiella resurser identifierades som ett viktigt hinder under forskningsfasen), kommer vi att presentera några av de digitala verktygen, **programvarorna och plattformarna som överensstämmer med var och en av strategins fyra strategiska mål.**



**Digitala Kompetensprogram** - Verktyg och plattformar som främjar digital kompetens bland unga migranter inkluderar Khan Academy, Codecademy, Coursera och Duolingo. Dessa plattformar erbjuder en mängd läromoduler och är mycket interaktiva, vilket stöder utvecklingen av digitala färdigheter och kompetenser. Sådana verktyg kan kompletteras med användning av enklare, grundläggande verktyg som Google Suite (Google Docs, Sheets och Slides), vilka kan göra användarna bekanta med grundläggande digitala operationer.







**Stärka Icke-statliga Organisationer** - För att förbättra ungdomsorganisationers kapaciteter kan verktyg som Asana, Trello, Monday eller Jira användas för projektledning. Slack eller Microsoft Teams kan användas för teamkommunikation, medan Google Drive eller Dropbox kan underlätta lagring och delning av dokument. För intern och extern kommunikation och PR-aktiviteter kan verktyg som Mailchimp (e-postmarknadsföring), Canva (design) och Hootsuite (hantering av sociala medier) vara fördelaktiga.

**Engagerande Läromiljöer** - För att skapa en mer engagerande, aktiv läromiljö kan plattformar som Kahoot (quiz), Padlet (samarbetande innehållsskapande) och Zoom (interaktiv videokonferens) vara användbara. Man skulle också kunna samarbeta med Edtech-företag såsom Google Classroom och Moodle för att tillhandahålla ett omfattande system för hantering av online-utbildning.



**Ungdomsdeltagande och Ägande** - För att främja ungdomars deltagande i utvecklingen och användningen av digitala verktyg kan plattformar som möjliggör kodning, design och samarbetsprojekt vara instrumentala. GitHub kan vara en användbar plattform för samarbetsprojekt inom kodning, medan plattformar som Adobe XD och Sketch kan hjälpa till med design av användargränssnitt. Deltagande verktyg som Miro, för brainstorming och idégenerering, kan också vara användbara för att främja en mer samarbetsinriktad och inkluderande beslutsprocess.



Slutligen är det väsentligt att säkerställa att alla valda verktyg uppfyller en hög standard för dataskydd och integritet, i linje med både Sveriges och EU:s regelverk. Detta är särskilt viktigt eftersom målgruppen är ung och potentiellt sårbar, och deras data måste därför hanteras med största omsorg. Regelbundna granskningar och utvärderingar av dessa digitala verktyg bör också ske för att säkerställa deras fortsatta relevans och effektivitet. Det slutgiltiga målet är att säkerställa att dessa verktyg tjänar som ett medel för att ge ungdomar möjlighet, genom att utrusta dem med de digitala färdigheter de behöver för att trivas i en alltmer digital värld.

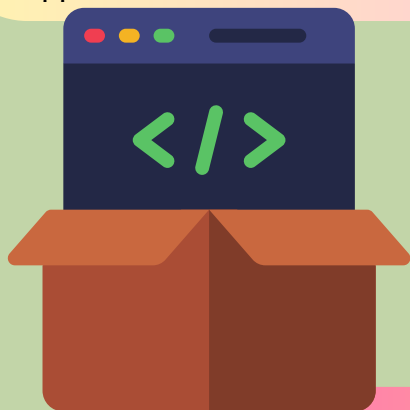
Baserat på vår forskning är det största hinderet för att genomföra digital transformation inom ungdomsarbetet, enkelt sagt, pengar. **Brist på finansiella resurser för ungdomsorganisationer innebär att de har begränsade valmöjligheter när det kommer till vilka digitala verktyg de använder i sitt arbete.** Andra potentiella lösningar som skulle kunna öka deras och deras förmånstagares produktivitet, kan vara mycket kostsamma.



Som en potentiell lösning för ungdomsorganisationer i Sverige, särskilt de som fokuserar på unga migranter, finns det flera kostnadseffektiva strategier för att använda digitala verktyg i sitt arbete:

### 1. Befintliga kostnadsfria lösningar som tillhandahålls av institutioner och andra icke-statliga organisationer

Många statliga institutioner samt internationella och nationella icke-statliga organisationer erbjuder kostnadsfria digitala verktyg eller plattformar som kan användas. Dessa lösningar är ofta designade med icke-statliga organisationer i åtanke och erbjuder funktioner som är särskilt användbara i detta sammanhang. Vi kommer att presentera några av dessa plattformar och appar i de kommande avsnitten.



### 2. Alternativ med öppen källkod

Att utnyttja alternativ med öppen källkod som alternativ till kostsamma digitala verktyg kan minska utgifterna betydligt. Till exempel kan LibreOffice eller OpenOffice användas som alternativ till Microsoft Office. På liknande sätt finns det verktyg med öppen källkod tillgängliga för projektledning, grafisk design och till och med kodningsplattformar

### 3. Rabatter för ideella organisationer

Många företag som erbjuder digitala lösningar erbjuder särskilda priser för ideella organisationer. Till exempel kan en 75% rabatt på Hootsuite Team eller Professional-planerna hjälpa berättigade organisationer att spara i genomsnitt 130 timmar per år vid implementering av en social strategi för att öka medvetenheten, knyta an med samhället, förbättra sin synlighet och marknadsföringsstrategier. Detta kan ha en betydande inverkan på spridningen och resultat från alla projekt som organisationen genomför. I slutändan innebär det att organisationer som arbetar med ungdomar, särskilt minoriteter från migreringsbefolkningar, kommer att kunna nå en bredare publik och stödja fler förmånstagare. Ett annat potentiellt hinder inom ungdomsarbetet, är att vissa icke-statliga organisationer inte känner till detta, eller har helt enkelt inte letat efter den här typen av information på leverantörens webbplats. Ett ytterligare problem är att flera av dessa företag och leverantörer inte tydligt annonserar denna typ av information, och den är inte lätt att hitta på deras webbplatser. Det är alltid en bra idé att kontakta tjänsteleverantören för att få information om eventuella tillgängliga priser eller rabatter för ideella organisationer.



### 4. Molnbaserade Lösningar

Molnbaserade verktyg är ofta betydligt mer prisvärda jämfört med deras fullt licensierade motsvarigheter. Google Workspace erbjuder till exempel en rad produktivitetensverktyg som är tillgängliga från vilken enhet som helst med internetanslutning. Microsoft erbjuder kostnadsfri onlineversioner av Word, Excel, PowerPoint och många andra applikationer. Skillnaden mellan molnbaserade och skrivbordsprogram av samma mjukvara kan förbises i de flesta användningsfall.



## 5. Samarbeten och Partnerskap

Samarbete med teknikföretag eller andra ideella organisationer kan möjliggöra delad tillgång till digitala verktyg. Till exempel kan ett partnerskap med ett teknikföretag för ett specifikt projekt ge din icke-statliga organisation tillgång till avancerade digitala verktyg utan kostnad. Ett exempel på ett sådant samarbete är Digitala jag, ett samarbete mellan Google Digital Academy och Arbetsförmedlingen.



## 6. Bidrag och Finansieringsmöjligheter

Även om nationella bidrag från den svenska regeringen och EU-finansiering spelar en viktig roll i att stödja ungdomsarbetet, är verkligheten sådan att de flesta av dessa program är riktade mot utbildning och träning. Följaktligen finns det sällan möjlighet att täcka bidragsberättigade kostnader för inköp av teknisk utrustning eller digitala verktyg och programvara. Detta innebär att dessa huvudsakliga givare har möjlighet att förbättra sina finansieringsstrategier och prioriteringar, särskilt genom att omvärdera och anpassa för att inkludera stöd för teknologisk utrustning och digitala verktyg.



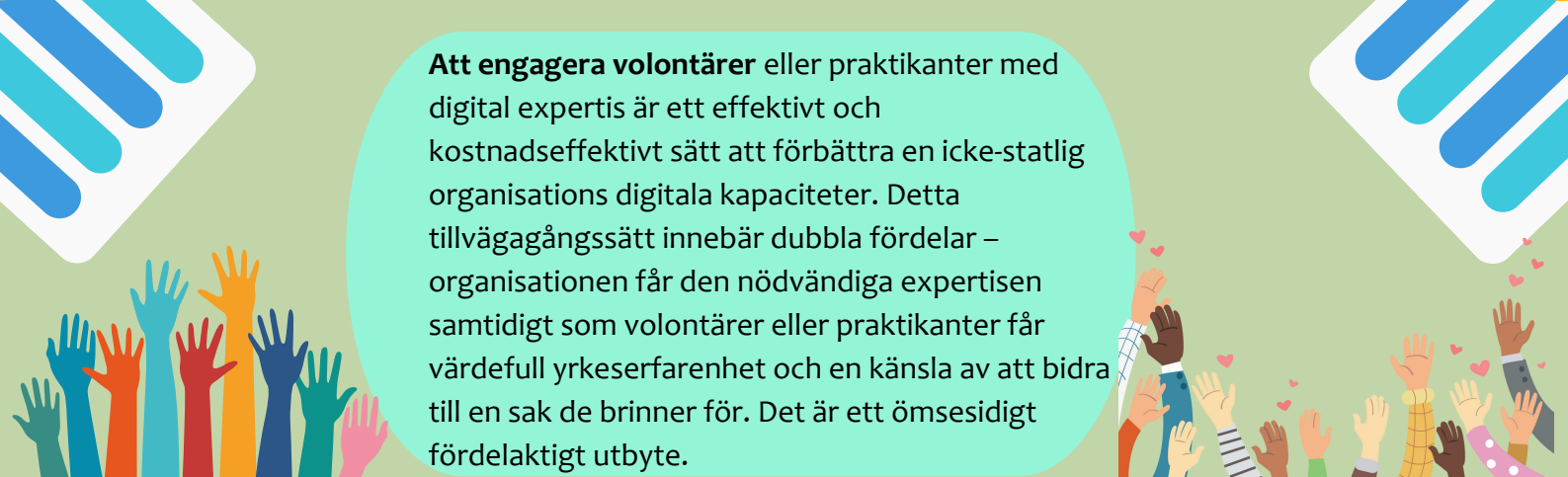
Enligt forskningsresultaten framkommer ett annat påtagligt problem, nämligen bristen på kunskap och utbildningsmöjligheter angående användningen av digitala verktyg bland personalen på icke-statliga organisationer och ungdomsarbetare i Sverige. Sverige är ett av de mest teknologiskt avancerade länderna i världen, och ändå stöter man på problem med denna minoritetsgrupp bland sina unga förmånstagare. En tydlig klyfta syns i nivån av online-engagemang mellan svenska ungdomar och deras motsvarigheter från flyktinggrupper. Det kan vara så att den huvudsakliga skillnaden ligger i de motivationsmässiga, kulturella och psykologiska metoderna som används för att inspirera och engagera deltagare. Därför är det viktigt att ungdomsarbetare får ytterligare utbildning om den kulturella bakgrunden och relaterade motivations- och psykologiska faktorer som påverkar dessa minoritetsgrupper.



**För att möta detta hinder finns det flera potentiella lösningar att överväga, några av dem är:**

1. Volontär expertis och partnerskap med olika institutioner, statliga myndigheter, företag och andra icke-statliga organisationer
2. Utbildningsresurser online, såsom kostnadsfria eller lågkostnadsplattformar för inläring online





**Att engagera volontärer** eller praktikanter med digital expertis är ett effektivt och kostnadseffektivt sätt att förbättra en icke-statlig organisations digitala kapaciteter. Detta tillvägagångssätt innebär dubbla fördelar – organisationen får den nödvändiga expertisen samtidigt som volontärer eller praktikanter får värdefull yrkeserfarenhet och en känsla av att bidra till en sak de brinner för. Det är ett ömsesidigt fördelaktigt utbyte.

**För att framgångsrikt implementera detta tillvägagångssätt, kan ungdomsorganisationer överväga följande åtgärder:**

- Etablera Partnerskap med Universitet eller Högskolor - högskolor har ofta program som uppmuntrar studenter att skaffa arbetslivserfarenhet inom sitt studieområde. Att samarbeta med dessa institutioner kan skapa ett stadigt inflöde av kompetenta frivilliga eller praktikanter.
- Utveckla Attraktiva Volontärprogram - genom att erbjuda ett strukturerat volontärprogram med tydliga roller och ansvarsområden, kan icke-statliga organisationer locka talangfulla individer som letar efter möjligheter att använda sina färdigheter för goda ändamål. Till exempel kan en volontär få ansvaret för att utbilda personal inom ett specifikt digitalt verktyg, hantera en icke-statlig organisations närvaro på sociala medier, eller till och med utveckla ett nytt digitalt verktyg.
- Erkänna Volontärer - genom att visa uppskattning för bidrag från frivilliga och praktikanter, antingen genom utdelning av certifikat eller genom offentlig hyllning, kan man öka deras motivation och engagemang.
- Kompetensbaserade Volontärplattformar - använd plattformar som Catchafire eller VolunteerMatch, vilka sammanför icke-statliga organisationer med professionella som är villiga att donera sin tid och färdigheter.

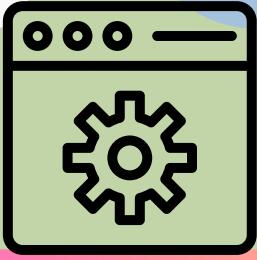
**Digitala läromedel** - digitala läromedel kan vara ett värdefullt verktyg för att öka kompetensen hos personal som jobbar på icke-statliga organisationer vad gäller användning av digitala verktyg. Kostnadsfria eller lågkostnadsplattformar som Khan Academy, Coursera eller LinkedIn Learning erbjuder kurser inom olika ämnen, allt från grundläggande digital kompetens till avancerade ämnen inom teknik.



**Metoder för att effektivt utnyttja dessa plattformar är:**

- Identifiera Relevanta Kurser - baserat på de digitala verktyg som icke-statliga organisationer använder eller avser att använda, identifiera relevanta kurser på dessa plattformar. Detta kan vara allt från enkla ämnen såsom att behärska Microsoft Office-applikationer, till mer komplexa ämnen såsom att förstå dataanalys. För att lyckas öka den interna organisatoriska produktiviteten och kapaciteten bör personal och ungdomsarbetare delta i åtminstone några grundläggande projektledningskurser, inklusive de som erbjuds av olika projektledningsprogramvaror. Till exempel erbjuder Jira, Monday och liknande program kostnadsfria kurser där man kan lära sig använda deras applikationer.
- Skapa en Inlärningskultur - uppmuntra personalen att ägna en viss tid varje vecka åt onlineinläring. Detta kan vara några timmar varje vecka där personalen uppmuntras att ta onlinekurser som är relevanta för deras roller.
- Gruppinnläringssessioner - dessa kan göra inläringen till en mer social och interaktiv upplevelse. Till exempel kan personalen gemensamt ta en kurs och sedan diskutera vad de har lärt sig.
- Erkänna och Belöna Inläring - ge erkännande åt personal som fullgör kurser eller uppnår certifieringar. Det kan vara genom att nämna deras prestationer under personalmöten eller inkludera det i nyhetsbrev. Till och med symboliska belöningar kan fungera som starka incitament för kontinuerlig inläring.

Genom att ta itu med bristen på digital kunskap och utbildning inom icke-statliga organisationer, kan dessa organisationer bli mer effektiva och ha större inverkan i sitt uppdrag, särskilt i arbetet med ungdomar med migrantbakgrund. Detta kommer i sin tur att bidra till ett mer inkluderande och digitalt kunnigt samhälle.



**Befintliga kostnadsfria lösningar som tillhandahålls av svenska institutioner och organisationer**



Information och digitala verktyg som är offentligt tillgängliga för asylsökande, flyktingar och migranter som utvecklats av olika statliga institutioner, både på nationell och EU-nivå, bör integreras och användas i icke-statliga organisationers arbete med unga migranter. Dessa verktyg utvecklas med omfattande resurser som ofta inte är lätt tillgängliga för små icke-statliga organisationer, vilket också har direkt koppling till verktygens kvalitet. De tillhandahåller officiell och faktuell information som är av stor betydelse för migranter och flyktingar och dessutom är kostnadsfria att använda.

På **Migrationsverkets** webbplats finns filmer som beskriver de olika faserna i asylprocessen. Dessa videor förklarar allt från hur processen för asylsökning går till, hur beslut fattas, hälso- och sjukvårdsåtgärder som erbjuds till asylsökande och andra viktiga steg.

**Informationsverige.se** är en webbplats som tillhandahåller information om det svenska samhället och finns tillgänglig på flera olika språk. Den kan nås via datorer, surfplattor och smartphones. Denna webbplats erbjuder omfattande information som kan vara till hjälp för asylsökande, flyktingar och migranter med arbetstillstånd när de anpassar sig till livet i Sverige. Viktig information för ungdomsorganisationer är alla värdefulla appar, videor och länkar till externa hemsidor. Även ungdomsorganisationer kan hitta värdefulla resurser på denna webbplats, inklusive appar, videor och länkar till externa webbplatser för att lära sig svenska som finns på denna webbplats.



**Digitala jag** är ett samarbete mellan Google Digital Academy och Arbetsförmedlingen. Webbplatsen erbjuder onlinekurser för personer som vill bli mer trygga med att använda digitala tjänster i sin vardag, till exempel i kontakt med olika myndigheter. Kursen är kostnadsfri och finns tillgänglig på flera språk.

Det finns olika digitala verktyg för att hjälpa till med integrationen av migranter och asylsökande på EU-nivå. **Ett sådant verktyg är Verktøy For Kartlegging Av Kompetens Hos Personer Från Länder Utanför EU**, som stödjer tidig kartläggning av färdigheter hos flyktingar, migranter och medborgare i icke-EU-länder som vistas i EU (tredjelandsmedborgare).

**Verktyget för kompetensprofil är specifikt utformat för användning av:**

- nationella myndigheter ansvariga för mottagande och integration av flyktingar
- mottagningscenter
- arbetsförmedlingstjänster
- rådgivare inom utbildning
- socialtjänster
- icke-statliga organisationer och välgörenhetsorganisationer som erbjuder tjänster till flyktingar och andra medborgare från länder utanför EU, även om verktyget är tillgängligt för alla att använda.



**Digitala lektioner** är en öppen digital läroresurs från **Internetstiftelsen** i Sverige. Allt lektionsmaterial på Digitala lektioner är utvecklat av lärare och personer med undervisningserfarenhet och baseras på läroplanen för grundskolan. Materialet på Digitala lektioner är kostnadsfritt, lätt att bearbeta och är perfekt när elever arbetar hemifrån. Du kan också hitta Digitala lektioner via Skolons webbplats, genom att välja Sverige som land i rullgardinsmenyn.



**Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällsfrågor, MUCF**, erbjuder en mängd digitala verktyg för icke-statliga organisationer på sin webbplats. Dessa verktyg kan ge ungdomsarbetare ny kunskap, tips och idéer som kan bidra till bättre aktiviteter för unga eller stärka villkoren för civilsamhället.

**Myndigheten för digital förvaltning, DIGG**, är ansvarig för att samordna digitaliseringen av offentlig förvaltning i Sverige, underhålla landets digitala infrastruktur, analysera samhällets digitalisering och bistå regeringen i att fatta välgrundade beslut i frågor relaterade till digitalisering.

**Verktyg för att öka engagemang, motivation och aktivt deltagande av migranter i digitala aktiviteter**

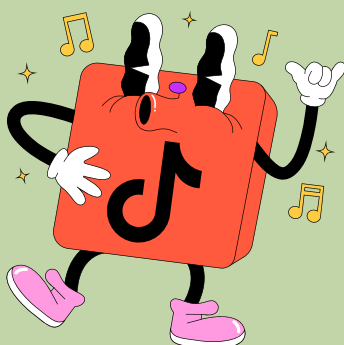


Både icke-statliga organisationer och ungdomarna uttrycker utmaningar relaterade till motivation och engagemang. Det var dock inte ett primärt hinder som identifierades av de icke-statliga organisationerna.

**Några digitala verktyg som kan användas för att öka ungdomars deltagande i fritidsaktiviteter och ungdomsarbete inkluderar:**



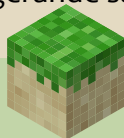
**1. Sociala medieplattformar:** Unga människor spenderar en betydande del av sin tid på Instagram, Facebook, Snapchat och TikTok. Dessa plattformar kan utnyttjas på mer genomtänkta och strategiska sätt av icke-statliga organisationer än vad de görs i nuläget. Reddit verkar vara en av de plattformar som är populär för sin anonymitet som sällan utnyttjas av icke-statliga organisationer. Genom att regelbundet skapa och arrangera särskilda forum, grupper och evenemang på dessa plattformar kan ungdomar från minoritetsgrupper engageras enklare och med högre frekvens jämfört med organiserade online-workshops och utbildningar, som kan vara svårare att planera, dyrare och med lågt deltagande från målgruppen. Att leverera utbildningsmaterial och information i lättsmälta portioner, över de sociala medieplattformar som ungdomar mest använder, kan ha större påverkan och långsiktiga resultat.



**2. Verktyg för Virtuell Verklighet/Förstärkt Verklighet (VR/AR):** Dessa teknologier kan göra aktiviteter mer interaktiva och engagerande, särskilt för erfarenhetsbaserat lärande eller virtuella rundturer.



**3. Online Spelplattformar:** Plattformar såsom Roblox och Minecraft erbjuder möjligheter för interaktiva fritidsaktiviteter och kan användas för att lära ut olika färdigheter på ett engagerande sätt.



**4. Digitala Konstplattformar:** Verktyg som Procreate eller Adobe Creative Suite kan inspirera ungdomar till kreativa projekt och möjliggör digital utforskning och delning av deras arbete.



**5. Online Läroplattformar:** Webbplatser såsom Khan Academy, Coursera eller Duolingo kan användas för att öka engagemanget inom utbildning.



duolingo

**6. Interaktiva Omröstnings- och Frågesportsverktyg:** Verktyg som Kahoot!, Slido eller Mentimeter kan användas för att göra aktiviteter mer interaktiva och roliga.



# Kahoot!

För att följa denna strategi föreslår vi att anställa en psykolog som samarbetar med icke-statliga organisationer för att utforma varje digital aktivitet efter målgruppens profil och kulturella bakgrund. Detta innebär att vissa aktiviteter kan vara anpassade till mono-kulturella minoriteter, medan andra aktiviteter kommer att vara speciellt utformade för att vara multikulturella. Som de flesta ungdomsarbetare som arbetar med migranter vet, härstammar mycket oro från skillnaderna mellan de olika kulturerna, etniciteterna och religionerna bland migrantgrupper. Att arbeta med dessa skillnader kan främja snabbare integration av varje grupp i det svenska samhället. Med tanke på riskerna med online världen för ens mentala hälsa blir inkludering av psykologiska experter i planeringen av dessa aktiviteter ännu mer avgörande.



## ÖVERVAKNING OCH UTVÄRDERING

Övervakning och utvärdering (Ö&U) är centrala komponenter i genomförandet av alla projekt eller strategier. Syftet är att bedöma projektets effektivitet, effekt och påverkan, vilket i sin tur styr framtida beslutsfattande och ökar chanserna att uppnå önskade resultat.

En väldefinierad Ö&U-plan kommer att inkludera en uppsättning nyckeltal (KPI:er) som mäter framstegen och effektiviteten i det digitala verktygets implementeringsprocess. Dessa KPI:er är direkt relaterade till strategins strategiska mål, delmål och åtgärder. De omfattar både kvantitativa och kvalitativa mått.

### Exempel på några av de **kvantitativa måtten som används är:**

1. Antal Utbildade Anställda - Detta anger antalet anställda som har slutfört utbildning om de nya digitala verktygen. Detta kan ytterligare delas upp för att bedöma skicklighetsnivåer med varje verktyg eller medarbetares framsteg genom olika utbildningsnivåer.
2. Användningsfrekvenser - Detta hänvisar till frekvensen och omfattningen av användningen av de nya digitala verktygen. Denna information kan fås genom övervakning av programvaruinloggningar eller användningstid. En högre användningsfrekvens indikerar vanligtvis en framgångsrik implementering.
3. Slutförandegrad för Digitala Program - Specifikt för edtech-verktyg, spårning av antalet program som startats och slutförts av användarna kan ge insikt i verktygets effektivitet.

### Exempel på några av de **kvalitativa måtten som används är:**

1. Feedback från Anställda - Att samla in feedback från personalen ger värdefull inblick i hur de nya verktygen tas emot. Detta kan göras genom regelbundna möten, enkäter eller förslagslådor. Feedback kan belysa utmaningar som personalen möter, verktygens användbarhet och förslag på förbättringar.
2. Användarnöjdhet - Detta kan mätas genom enkäter eller intervjuer med de migrantungdomar som använder de digitala verktygen. Deras perspektiv kan ge insikter i verktygens användbarhet, relevans och påverkan på deras lärandeupplevelse och resultat.
3. Fallstudier och Framgångsberättelser - Dokumentering av fall där de digitala verktygen har lett till märkbar förbättring eller framgång kan fungera som kraftfull kvalitativ bevisning av de digitala verktygens effektivitet.

Regelbunden översyn av dessa KPI:er kan ge tidiga varningssignaler om problem som kan hindra implementeringsprocessen. Till exempel, om slutförandegraden för utbildningen är låg, kan det indikera att utbildningsprogrammet är för komplicerat eller inte tillräckligt engagerande. Likaså, om användarnöjdheten är låg bland ungdomarna, kan det signalera att verktygen inte uppfyller deras behov eller förväntningar, eller att marknadsföringsplanen för att nå fler deltagare inte är tillräckligt bra.

Dessa insikter kan sedan användas för att justera implementeringsprocessen, vilket säkerställer att de digitala verktygen effektivt bidrar till att öka digital inkludering och kompetens hos migrantungdomar, i enlighet med strategin.



## KPI:er – Nyckeltal för prestanda

För att övervaka och utvärdera Strategiskt Mål 1 - Att förbättra digital litteracitet bland ungdomar med migrantbakgrund, kommer både kvantitativa och kvalitativa mätningar att användas. Kvantitativa mått inkluderar bland annat antalet unga migranter som framgångsrikt avslutar digitala kompetensprogram, medan kvalitativa mått inkluderar bland annat feedback och vittnesmål från deltagarna. Målet är att under en treårsperiod se till att minst 70% av migrantungdomarna ökar sina digitala färdigheter, så regelbundna utvärderingar kommer att genomföras för att mäta framsteg mot detta mål.



**MÅL 1.1.** Genomför en serie dedikerade program, workshops och utbildningsinitiativ för digital litteracitet i samarbete med icke-statliga organisationer, samhällscentra och utbildningsinstitutioner, med målet att uppnå minst en 70% ökning av digital kompetens och kunskap bland ungdomar med migrantbakgrund under de närmsta 3 åren.

ÅTGÄRDSSTEG	KPI:er
Identifiera och samarbeta med icke-statliga organisationer, samhällscentra och utbildningsinstitutioner som är villiga att samarbeta kring programmen för digital litteracitet.	Antal etablerade partnerskap med icke-statliga organisationer, samhällscentra och utbildningsinstitutioner.
Utveckla en läroplan för program och workshops om digital litteracitet, som täcker de nödvändiga digitala färdigheter och kunskaper som är relevanta för ungdomar med migrantbakgrund.	Antal utvecklade och genomförda program och workshops för digital litteracitet.
Förbereda logistiken för att genomföra dessa program, inklusive bokning av lokaler, skapande av schema och hantering av resurser.	Antal ungdomar med migrantbakgrund som deltar i dessa program.
Marknadsför dessa program inom migrantungdomars gemenskaper för att säkerställa maximalt deltagande.	Ökning av digitala färdigheter och kunskaper bland deltagarna, med målet att uppnå en 70%-ig ökning inom 3 år.
Genomför de utbildningsinitiativ som utvecklats och genomföra regelbundna översyner för att säkerställa att de levereras effektivt och att förbättringar görs vid behov.	Feedback från deltagare och samarbetsorganisationer angående programmets kvalitet och effektivitet.

MÅL 1.2. Utveckla ett ramverk för bedömning och övervakning av digital litteracitet för att utvärdera migrantungdomars framsteg i att förvärva digitala färdigheter, med sikte på att förbättra deras anställbarhet och integration i det svenska samhället.

ÅTGÄRDSSTEG	KPI:er
Definiera de digitala kunskaper som behöver bedömas, i linje med kraven från svenska arbetsgivare och samhället.	Antal utvecklade och implementerade verktyg för bedömning av digital litteracitet.
Utveckla verktyg för bedömning av digital litteracitet, såsom tester, quiz, praktiska övningar, etc.	Frekvensen av bedömningar som administreras till deltagarna.
Implementera övervakningsramen, vilket inkluderar regelbunden administrering av bedömningar till deltagare och spårning av deras framsteg över tid.	Framsteg i digital litteracitet bland deltagarna, mätt med bedömningsverktygen.
Analysera de data som samlats in från dessa bedömningar för att identifiera områden där deltagarna förbättras och där de kan behöva ytterligare stöd.	Antal deltagare som förbättrar sina digitala litteracitet och lyckas integrera sig i det svenska samhället eller hitta anställning.
Använd denna analys för att kontinuerligt förfina och förbättra programmen för digital litteracitet.	Feedback från deltagare och relevanta intressenter angående effektiviteten och relevansen av bedömnings- och övervakningsramverket.



Övervakning av Strategiskt Mål 2 - Att utrusta ungdomsorganisationer med nödvändiga digitala verktyg och utbildning, kommer att inkludera att spåra antal och procentandel ungdomsarbetare som utbildats, i vilken utsträckning digitala verktyg integreras i deras arbete, samt påverkan på organisationens produktivitet och effektivitet. Dessutom kommer feedback från ungdomsarbetare om utbildningen och deras erfarenheter av att använda de nya verktygen att vara av stort värde för utvärderingen.

Mål 2.1. Implementera omfattande utbildningsprogram och initiativ för resursförsörjning, för att ge ungdomsorganisationer möjlighet att integrera digitala verktyg i sitt arbete och sina aktiviteter med ungdomar, särskilt de med migrant- och asylsökande bakgrund.

ÅTGÄRDSSTEG	KPI:er
Identifiera ungdomsorganisationernas behov av digitala verktyg och utbildning.	Antal genomförda behovsbedömningar.
Utveckla omfattande utbildningsprogram som tar itu med dessa behov, med fokus på användningen av digitala verktyg i arbete och aktiviteter med migrant- och asylsökande ungdomar.	Antal utvecklade och implementerade utbildningsprogram.
Samarbeta med teknikföretag och utbildningsinstitutioner för att hitta eller utveckla nödvändiga digitala verktyg.	Antal icke-statliga organisationer som har fått utbildning och digitala verktyg.
Implementera utbildningsprogrammen och distribuera de digitala verktygen bland ungdomsorganisationer.	Feedback från organisationerna om relevansen och effektiviteten av utbildningen och verktygen.
Regelbundet utvärdera och uppdatera utbildningsprogrammen och verktygen baserat på feedback och de föränderliga behoven hos organisationerna.	Förändringar i organisationernas verksamhet, aktiviteter och påverkan på grund av användningen av digitala verktyg.



Mål 2.2. Främja användning av produktivitetstverkyg bland personal inom icke-statliga organisationer och skapa en plattform för delning och inläring av dessa digitala verkyg bland deras målgrupp - ungdomar med migrantbakgrund.

### ÅTGÄRDSSTEG

### KPI:er

Identifiera effektiva produktivitetstverkyg som är relevanta för icke-statliga verksamheter och aktiviteter.

Antal produktivitetstverkyg som har identifierats och marknadsförts.

Genomföra utbildningssessioner och workshops för att uppmuntra användning av dessa produktivitetstverkyg bland anställda på icke-statliga organisationer.

Antal utbildningssessioner och workshops som har genomförts.

Skapa en online-plattform för delning och inläring av dessa digitala verkyg, som är tillgänglig för både anställda inom icke-statliga organisationer och de unga migranterna.

Antal anställda inom organisationen och unga migranter som har tillgång till online-plattformen.

Främja användningen av denna plattform bland icke-statliga organisationer och deras förmånstagare.

Användningsstatistik för online-plattformen (t.ex. antal aktiva användare, användningsfrekvens, engagemangsnivå).

Övervaka användningen av plattformen och implementeringen av verkygen, samt uppdatera när det behövs baserat på feedback och uppkommande behov.

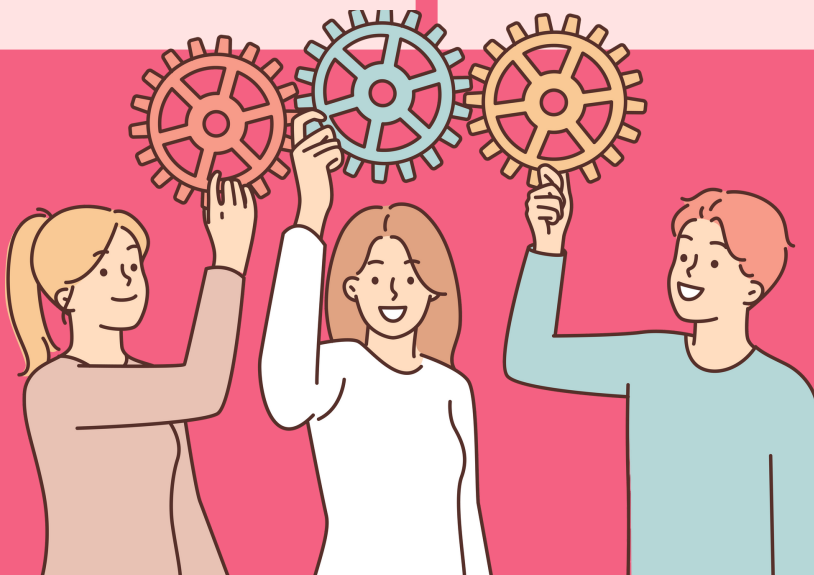
Feedback från anställda inom icke-statliga organisationer och unga migranter, angående plattformens och verkygens användbarhet och användarvänlighet.



Vid bedömningen av Strategiskt Mål 3 - Utveckling av en mer engagerande, aktiv läromiljö, kommer både kvantitativa och kvalitativa mått att användas. Dessa kan inkludera användarstatistik från lärandeverkygen (såsom grad av genomförande av digitala program), liksom kvalitativ feedback från unga migranter och utbildare angående kvaliteten och påverkan av de digitala programmen. Samarbeten som etableras med edtech-företag, universitet och kommuner kommer också att dokumenteras och utvärderas.

Mål 3.1. Upprätta samarbeten med psykologer, experter inom pedagogisk design, edtech-företag och institutioner för att förbättra engagemang och motivationsaspekterna av online-utbildningsaktiviteter.

ÅTGÄRDSSTEG	KPI:er
Identifiera potentiella samarbetspartners, inklusive psykologer, experter inom pedagogisk design, edtech-företag, och institutioner som kan bidra till att förbättra online-utbildningsaktiviteter.	Antal etablerade samarbeten med relevanta organisationer.
Upprätta formella samarbeten med dessa identifierade organisationer och utveckla gemensamma strategier för att förbättra engagemang och motivation.	Antal strategier som utarbetas för att öka engagemang och motivation inom online-utbildningsaktiviteter.
Samarbeta med partners för att integrera deras expertis och resurser i utformningen och genomförandet av online-utbildningsaktiviteter.	Graden av genomföring av dessa strategier i utformningen och genomförandet av online-utbildningsaktiviteter.
Regelbundet granska och uppdatera dessa strategier och aktiviteter baserat på feedback från partners och användare.	Feedback från partners och användare angående effekterna av dessa strategier på engagemang och motivation.



Mål 3.2. Skapa ett strukturerat system för feedback för kontinuerlig övervakning och förbättring av elevengagemang och inlärningsresultat. Detta involverar utveckling av enkäter och insamling av realtidsanalyser.

ÅTGÄRDSSTEG	KPI:er
Utforma enkäter och välja analysverktyg för att övervaka elevers engagemang och inlärningsresultat.	Antal utformade enkäter och implementerade analysverktyg.
Implementera dessa verktyg för att regelbundet samla in data.	Frekvensen av datainsamling.
Analysera den insamlade datan för att identifiera trender, områden med styrkor och områden som kräver förbättring.	Trender, styrkor och områden som kan förbättras som identifierats genom dataanalys.
Använd dessa insikter för att uppdatera online-utbildningsaktiviteterna och öka studenternas engagemang samt förbättra inlärningsresultaten.	Antal uppdateringar som utförts på online-utbildningsaktiviteter baserat på insikter från data.
Upprepa kontinuerligt denna process av datainsamling, analys och uppdatering för att bibehålla en hög nivå av engagemang och effektivitet.	Förändringar i studenternas engagemang och inlärningsresultat baserat på dessa uppdateringar.



Slutligen kommer Strategiskt Mål 4 - Främja aktivt ungdomsdeltagande, att utvärderas genom att övervaka omfattningen och effektiviteten av ungdomars deltagande i utvecklingen och användningen av digitala verktyg. Detta kan innebära att man följer upp antalet ungdomar som är involverade i sådana initiativ, deras bidrag till utvecklingsprocesserna eller effekten av deras deltagande på verktygens effektivitet samt deras personliga utveckling.

Mål 4.1. Utveckla en strukturerad mekanism för att engagera ungdomar, särskilt de med migrantbakgrund, i utvecklingen, testningen och integrationen av digitala verktyg inom ungdomsarbete genom att främja samarbete med befintliga digitala transformationsinitiativ i Sverige.

#### ÅTGÄRDSSTEG

#### KPI:er

Forska kring befintliga digitala transformationsinitiativ i Sverige, med särskild fokus på de som berör ungdomar, särskilt de med migrantbakgrund.

Antal identifierade och kontaktade digitala transformationsinitiativ.

Utveckla en strukturerad mekanism som möjliggör aktivt deltagande av ungdomar i utveckling, testning och integration av digitala verktyg.

Antal ungdomar, särskilt de med migrantbakgrund, som är involverade i utveckling, testning och integration av digitala verktyg.

Etablera formellt samarbete med de identifierade digitala transformationsinitiativen, som kommer att ge ramen för ungdomarnas deltagande i dessa processer.

Nivån av engagemang hos deltagarna i de beslutsfattande processerna.

Regelbundet interagera med deltagarna, ge dem nödvändigt stöd och vägledning samt värdera deras bidrag och deltagande i processen.

Feedback från deltagarna angående deras erfarenheter och lärdomar från deltagandet.

Övervaka effekten av detta engagemang på deras professionella utveckling och anställningsmöjligheter inom IT-sektorn, och förbättra kontinuerligt mekanismen baserat på återkoppling och resultat.

Ökning av professionell utveckling och anställningsmöjlighet inom IT-sektorn bland de involverade ungdomarna.



Genom regelbundna granskningar av dessa KPI:er kommer YP Sverige att kunna upptäcka områden där implementeringen av strategin inte uppnår målen eller där förbättringar kan behövas. Alla övervaknings- och utvärderingsaktiviteter kommer att genomföras i linje med nationella och lokala digitala transformationsstrategier, vilket säkerställer att strategins mål överensstämmer med bredare mål och att de mest effektiva metoderna används. Genom att kontinuerligt lära sig av sina övervaknings- och utvärderingsaktiviteter kan YP Sverige öka möjligheterna att uppnå de önskade resultaten av sin strategi för digital inkludering.



#### **För att illustrera hur en specifik KPI bör formuleras:**

Skapa minst 10 nya partnerskap med icke-statliga organisationer, samhällscenter och utbildningsinstitutioner inom de kommande 3 åren för att stödja våra insatser inom digital litteracitet.

Ö&U-processen kommer att vara systematisk och pågående, utformad för att mäta framsteg mot de strategiska målen och anpassa genomförandepLANEN vid behov. Några av metoderna som YP Sverige kommer att använda i denna Ö&U-process är enkäter, KPI:er, online-analyser, regelbundna uppföljningar samt halvtids- och slutrapporter.

Redan i början av strategins implementering genomfördes en baslinjeenkät, delvis för att stödja strategins utveckling genom att bedöma de nuvarande digitala kunskapsnivåerna bland målgruppen och de befintliga digitala färdigheterna inom ungdomsorganisationer. Detta bidrog till att fastställa konkreta referenspunkter som kan användas för att mäta framsteg. Ytterligare enkäter kommer att utvecklas och genomföras för att övervaka KPI:erna. För varje strategiskt mål definieras specifika KPI:er.



Viktigt att notera är att, liksom målen, har KPI:erna (nyckeltal) medvetet lämnats utan specifika siffror. Dessa KPI:er kommer endast att fungera som en allmän riktlinje för varje organisation som vill utveckla sina egna aktiviteter och KPI:er.



För att samla in kvantitativa data kommer YP Sverige att använda digitala verktyg såsom online-enkäter, användningsanalyser från digitala verktyg (för användningsfrekvens) och programvara för att följa framstegen (för graden av slutförande av utbildningar och program). För kvalitativa data kan vi använda feedbackformulär, intervjuer eller fokusgrupper, beroende på vilken metod som bäst överensstämmer med den indikator som behöver mätas.

Datainsamlingen bör vara en kontinuerlig process. Kvartalsvisa uppföljningar kan hjälpa till att följa upp framsteg och göra nödvändiga justeringar. En omfattande årlig rapport kommer att skapas för att detaljerat redovisa framstegen mot varje strategiskt mål. Efter ungefär 1,5 år kommer en halvtidsutvärdering att genomföras för att bedöma hur effektiv strategin har varit hittills. Detta kommer att involvera analys av insamlad data, jämförelse med baslinjen och de fastställda målen, samt insamling av ytterligare kvalitativ feedback.



Baserat på resultaten från halvtidsutvärderingen kommer YP Sverige att anpassa genomförandeplanen för strategin, ändra metoder eller omfördela resurser vid behov för att bättre uppnå de strategiska målen. Vid slutet av den treåriga perioden kommer en slutlig utvärdering att bedöma strategins övergripande effektivitet och påverkan. Denna utvärdering kommer att inkludera en jämförelse av det slutliga läget med baslinjen och de uppsatta målen, analys av all insamlad data samt insamling av en sista feedback från intressenter.

Att involvera externa utvärderare, åtminstone för halvtids- och slututvärderingarna, kan också ge ett opartiskt perspektiv på strategins effektivitet och områden för förbättring. Denna omfattande, systematiska Ö&U-ansats kommer att hjälpa YP Sverige att effektivt övervaka framsteg, fatta välgrundade beslut och maximera strategins påverkan.

## Slutsatser

Syftet med den omfattande strategi som beskrivs i detta dokument är att främja den digitala transformationen av ungdomsarbete i Sverige, med särskilt fokus på att stärka ungdomar med migrantbakgrund. Genom att erkänna teknologins transformativa potential och den kritiska roll den spelar idag, presenterar strategin en plan för att utnyttja digitala verktyg för att öka kapaciteten hos ungdomar och de organisationer som stöder dem.

Målen för strategin är att förbättra digital litteracitet bland ungdomar med migrantbakgrund, utrusta icke-statliga organisationer med nödvändiga digitala verktyg och utbildningar, utveckla en engagerande, aktiv läromiljö samt uppmuntra ungdomars deltagande i digitala initiativ. Att dessa mål är i linje med bredare nationella och lokala digitala transformationsstrategier säkerställer enhetlighet och stöd på alla nivåer av genomförandet.

Nyckelintressenterna - från regeringen till icke-statliga organisationer, från migrantföreningar till den privata sektorn, men även allmänheten själv - har alla viktiga roller i denna strategiska satsning. Deras samarbete och samverkan kommer att vara avgörande för att åstadkomma en digital transformation som tillgodoser migrantungdomars behov och förhoppningar.



För att säkerställa framgångsrik implementering av de valda digitala verktygen föreslås en genomförandeplan, tillsammans med en övervaknings- och utvärderingsplan. Fokus ligger inte bara på att införa dessa verktyg utan också på deras långsiktiga användning och utveckling.



Att hantera den digitala klyftan bland migrantungdomar är en brådskande uppgift, inte bara för deras personliga utveckling utan också för det svenska samhällets framtida välbefinnande och sociala sammanhållning. Denna strategi föreställer sig en framtid där digitala verktyg blir kraftfulla möjliggörare, som banar väg för migrantungdomar att fullständigt integrera sig i det svenska samhället, öka deras anställningsbarhet samt främja ett inkluderande, mångsidigt digitalt samhälle.



Flyktingar och asylsökande visar en positiv attityd till att omfamna digital teknik, vilket framgår av forskningsresultaten. De använder dock primärt tekniken och internet för fritid, kommunikation med vänner och familj, och när det gäller utbildning är deras främsta prioritet svenska eller andra utländska språk. Det finns en brist på digitala färdigheter som krävs för att kunna använda internet på ett mer produktivt sätt.



Det finns individuella variationer inom denna målgrupp, vilka beror på deras utbildnings- och kulturella bakgrund, deras vilja att acceptera nya saker, ålder, kön samt hur länge de har varit i Sverige (det finns betydande skillnader mellan de migranter och flyktingar som nyligen anlant och de som har varit här i flera månader eller till och med år). Man behöver ta hänsyn till andra avgörande faktorer när man utarbetar strategier för digitala och onlineprogram som riktar sig till denna specifika grupp av förmånstagare. Dessa program och aktiviteter måste skräddarsys enligt dessa faktorer.



Resan kommer utan tvekan att medföra utmaningar, men de förväntade resultaten gör denna digitala transformation till något värt att sträva mot. Ett digitalt inkluderande samhälle kan stärka grunden för social integration, säkerställa lika möjligheter för alla och bidra till Sveriges status som en global ledare i användningen av digital teknologi för samhällets bästa. Denna strategi är bara en början. Kontinuerligt lärande, anpassning och samarbete kommer att vara nyckeln till att framgångsrikt navigera denna digitala resa inom ungdomsarbetet.



Även om grundläggande färdigheter i internetanvändning är vanliga bland användarna, stöter de ofta på svårigheter när de ställs inför mer komplicerade uppgifter som: 1) forskning och mer komplex faktsökning, 2) att hitta och delta i onlineutbildningar som kan öka deras anställningsbarhet, 3) att hitta online eller hybridjobb-, volontär- och mentorskapsmöjligheter.



Måttet på denna strategis framgång kommer att vara hur effektivt den stärker ungdomar med migrantbakgrund, ökar kapaciteten hos ungdomsorganisationer samt främjar en miljö av digital inkludering och mångfald. Vi förväntar oss att noggrann följsamhet av denna strategis mål kommer att medföra en omvälvande förändring i hur ungdomsarbete bedrivs i Sverige, och säkerställer en ljusare, mer digitalt integrerad framtid för alla.

## About the “Digital Transformation av Inkluderande Ungdomsarbete” projektet

„Digital transformation av inkluderande Ungdomsarbete, 2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214” är ett Erasmus+ KA2 samarbetspartnerskapsprojekt vars samordnare är Association for the Promotion of Active Participation "Studio B" från Kroatien, medan projektets konsortium består av organisationerna Youth Power Germany, Austria och Sweden. Projektet medfinansieras av Europeiska unionen genom Erasmus+ programmet och godkändes av Agency for Mobility and Programs of the European Union. Projektet har fått ett totalt bidrag på €250,000.00 och kommer att pågå i 24 månader, från den 1 januari 2023 till den 31 december 2024.

Projektet syftar till att digitalt transformera inkluderande ungdomsarbete på internationell nivå, vilket innebär att alla projektets mål och aktiviteter är inriktade på att inkludera digitala verktyg i vårt arbete. Genom att anta innovativa digitala undervisningsmetoder kommer vi att öka kvaliteten på ungdomsarbetet och uppmuntra inkluderingen av unga med färre möjligheter, och genom att sprida resultaten kommer vi att nå ett stort antal aktörer och stärka transnationellt och intersektoriellt samarbete.



Samtliga organisationer i partnerkonsortiet arbetar med ungdomar som står inför olika hinder, allt från ekonomiska och geografiska till sociala och kulturella utmaningar. Detta har hindrat dem från att aktivt delta i ungdomsarbetsaktiviteter och dra nytta av de möjligheter som sådan delaktighet medför. COVID-19-pandemin förvärrade ytterligare dessa hinder och styrde oss mot en digitalisering av vårt arbete. Detta hade dock även en positiv effekt - vi upptäckte att den digitala transformationen av ungdomsarbetet gjorde det möjligt för oss att nå ungdomar som annars är uteslutna från alla typer av ungdomsarbete.



**Ovanstående kommer att uppnås genom att implementera följande arbetspaket:**

- Utveckling av 4 lokala strategier för digital transformation av inkluderande ungdomsarbete;
- Utveckling av 5 flerspråkiga icke-formella utbildningsprogram för ungdomsarbetare i både traditionell och digital form;
- Utveckling av ett Virtuellt Inkluderande Center (VIC) för digital transformation av ungdomsarbetet.



**Enligt de fastställda målen och genomförda aktiviteterna kommer vi att uppnå följande resultat:**

- Innovationer för att öka kvaliteten på inkluderande ungdomsarbete, tillämpligt på lokal (Strategi) och internationell (icke-formella inkluderande program, VIC) nivå.
- Marginaliserade ungdomar stärkta för att lära sig i en virtuell miljö.
- Civilsamhällesorganisationer stärkta inför digitaliseringen av ungdomsarbetet.
- Uppnått transnationellt och intersektoriellt samarbete.
- Bidrag till skapandet av lösningar för den gröna övergången i enlighet med den Europeiska Gröna Givens har realiserats.



## PARTNERSKAPSKONSORTIUM



**Association for the Promotion of Active Participation "Studio B"** är en icke-statlig och icke-vinstdrivande organisation lokaliserad i östra Kroatien. Föreningen grundades med målet att uppnå en balanserad utveckling av den lokala gemenskapen och att främja utvecklingen av det civila samhället. I vårt arbete strävar vi efter att främja och förbättra ungdomars rättigheter samt att öka kvaliteten på aktiviteter för unga genom att öka deras informationsnivå. Huvudmål:

1. Främjande av ungdomars intressen och aktiviteter,
2. Främjande av medvetenheten om civilsamhällets utveckling,
3. Främjande av hållbar utveckling,
4. Främjande av medborgarnas aktiva deltagande;
5. Främjande av Europeiska Unionens värden.

Vår målgrupp är: barn, ungdomar och kvinnor från landsbygdsområden. Vårt uppdrag är att förverkliga ett inkluderande, solidariskt och jämlikt samhälle; uppmuntra det aktiva deltagandet av alla medborgare till förmån för hela samhället. Visionen är att vara en välkänd samhällspartner som medverkar i skapandet av framgångsrika projekt som hjälper oss att uppnå de gemensamma målen för våra medlemmar, användare och hela samhället. Genom att erbjuda tjänster och program som höjer livskvaliteten för alla medborgare, uppmuntrar utvecklingen av ansvarsfulla medborgare och främjar den hållbara socioekonomiska utvecklingen av vårt samhälle.

Inom Erasmus+ programmet har vår organisation deltagit i flera projekt med olika inriktningar, inklusive följande ämnen: jämställdhet, internetberoende bland unga, mobbning och hatretorik. Som projektets förmånstagare genomförde vi ett ungdomsutbyte med syftet att utveckla kritiskt tänkande bland unga och öka mediekunskap. Projektet genomfördes under namnet "Let me think about it". Vi implementerade även ett ungdomsutbyte i syfte att öka medvetenheten och främja mental hälsa bland unga under namnet "Health+ talks". Som partners i genomförandet av KA2-projektet "Minority Youth Library" med organisationer från Slovenien och Serbien, arbetade vi med unga med färre möjligheter. Vi var också partners i genomförandet av projektet "Bridge to Success" med organisationen O.A.Z.A. Projektet hade som mål att främja entreprenörskap och utveckla företagskompetenser bland unga. I detta projekt arbetade vi med 20 ungdomar från vår lokala gemenskap. Vi implementerade även KA2 projekt för kapacitetsuppbyggnad med namnet "Transformers: Age of Youth work", som genomfördes av den kosovanska organisationen LENS. Association Studio B har sedan 2020, i partnerskap med kommunen Vrbje, kontinuerligt genomfört lokala projekt som riktar sig mot ungdomar från landsbygdssamhällen. Dessa projekt lockar vanligtvis över 100 deltagare från vår kommun. Genom ett av dessa projekt utvecklade vi Ungdomshandlingsplanen för kommunen Vrbje, vilken är den första offentliga policyn som riktar sig mot ungdomar i vår kommun. Organisationen har varit en fullvärdig medlem i det kroatiska ungdomsnätverket sedan 2021. De har för närvarande 8 anställda, 40 medlemmar och genomför flera lokala, nationella och europeiska projekt. Organisationen driver också communitycentret Bodovaljci, vilket fungerar som en samlingsplats för andra icke-statliga organisationer, ungdomar, barn och kvinnor från landsbygdsområden.



Ung Kraft / Youth Power Sweden registrerades officiellt som en civilsamhällesorganisation 2017, men innan dess pågick dess verksamhet som en informell grupp i 4 år. Organisationens främsta målsättning är att skapa ett samhälle med positiva sociala värderingar, främja en hälsosam livsstil, sträva efter jämställdhet och arbeta mot nolltolerans mot diskriminering. De program som organisationen för närvarande genomför är inriktade på icke-formell utbildning av unga människor (främst unga kvinnor) inom företagande, kulturell mångfald, inkludering av flyktingar och migranter, hälsosamma livsstilar och förebyggande av våld. Några av deras projekt är: Entreprenörskapscenter; MasterPeace Clubs – vi skapar fred tillsammans; Främja en hälsosammare livsstil bland unga. Bland annat har Ung Kraft utvecklat programmet för det lokala centret för stärkande av entreprenörskap och arbetar inom detta med ungdomar, minoriteter och kvinnor för att öka deras anställbarhet och mentorskap i processen att etablera ett företag. De har under de senaste åren börjat stärka unga människor och kvinnor att starta egna företag, genomfört tre projekt i syfte att stärka med hjälp av entreprenörskap samt hjälpt till med etableringen av flera entrepreneurial empowerment centers över hela Europa. I alla dessa centra erbjuds mentorskap och rådgivningstjänster.

I organisationen är det fyra personer som regelbundet engageras som utbildare och projektledare i organisationen, och minst 60 personer involveras varje år som deltagare i olika lokala och pedagogiska projekt, framförallt relaterade till deras utvecklingscenter för entreprenörskap i Göteborg. Utöver sitt arbete inom området ungdomars anställbarhet och entreprenörskap har organisationens team många års erfarenhet inom områdena: Utbildning - organisering av utbildningar för unga, utbildning av utbildare, workshops, kurser; Forskning; Observation och utvärdering; Kapacitetsuppbyggnad för små lokala organisationer; Skapande av handlingsplaner; Samhällsmobilisering - påverkansarbete.





Youth Power Germany e.V. är en icke-statlig ideell organisation baserad i Berlin, Tyskland. Vårt huvudmål är att stärka och stödja unga individer med färre möjligheter genom att betona deras styrka, mångfald och gemenskap. Vi har ett specifikt fokus på ungdomar och invandrare som står inför sociala och kulturella utmaningar, där vi arbetar för att underlätta deras fullständiga integration i samhället.

För att förverkliga vårt uppdrag med våra målgrupper tillämpar YP DE följande metoder:

- Icke-formell utbildning och inkludering av ungdomar
- Utbildning inom anställning och företagande
- Användning av sportmetoder och konstnärligt uttryck inom icke-formell utbildning
- E-lärande och aktivt deltagande på sociala medieplattformar
- Tillhandahållande av sociala välfärdstjänster för ungdomar från olika sociala bakgrunder, med fokus på invandrare
- Grön ekologisk inställning och hållbarhet inom ungdomsarbete och icke-statliga organisationer

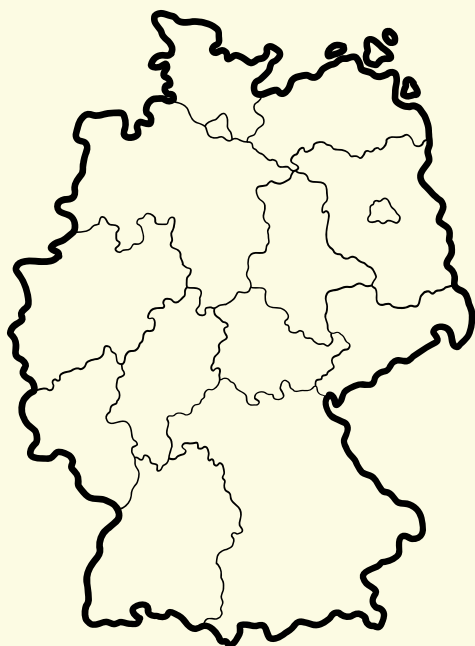


Youth Power Germany är verksam i Berlin och Wiesbaden, där vi stöder en mängd olika projekt utformade för att stärka missgynnade ungdomar. Vår insats inom ungdoms- och vuxenutbildning fokuserar på målgruppen unga invandrare, genom att underlätta deras utveckling av färdigheter som leder till nya möjligheter. Vår ledarskapsutbildning är skräddarsydd för att effektivt navigera befintliga hierarkier, medan entreprenörskapskompetens syftar till att identifiera och utnyttja möjligheter samt planera och hantera processer med kulturellt, socialt eller ekonomiskt värde. Dessa processer omfattar kreativa färdigheter såsom fantasi, kritiskt tänkande och problemlösning, samt kommunikation, resursmobilisering och hantering av osäkerhet, tvetydighet och risk. För att effektivt utveckla elevernas kompetenser genom våra inkluderande utbildningsaktiviteter, är det lika viktigt att skapa stödjande och stimulerande läromiljöer i våra ungdomsprogram som det är att främja personliga kompetenser och motivation bland utbildare. Vi lägger därför stor vikt vid att främja kreativitet och innovation inom våra företagartutbildnings ungdomsprogram, som betjänar både vanliga och marginaliserade ungdomar.



Sedan november 2019 är vi erkända bärare av Berlins ungdomsvårdstjänst för ungdomar i åldern 15-21, där flera är unga invandrare med varierande sociala bakgrunder. Vårt professionella team av socialarbetare och psykologer bistår dessa individer i deras vardag och ger stöd under deras asylsökningprocess, inklusive hantering av pappersarbete och samordning med andra institutioner.

Youth Power Germany e.V. arbetar nära med ett expertteam av forskare, utbildare och ungdomsarbetare från många olika länder och områden som levererar olika program syftande till att integrera mindre privilegierade ungdomar. De har en stor erfarenhet av digitala verktyg inom ungdomsarbetet, inklusive e-lärande kurser och verktyg för digitalt företagande. Dessutom besitter våra experter, såsom psykologer, sociologer och socialarbetare, den nödvändiga expertisen för att utforska och anpassa nya metoder inom icke-formell utbildning för inkludering och anställbarhet av marginaliserade grupper. Dessa yrkesverksamma genomför även djupgående forskning och studier. Förutom de som är involverade i att tillhandahålla välfärdstjänster till ungdomar, engagerar Youth Power Germany regelbundet utbildare och projektledare. Varje år välkomnar vi minst 400 elever som deltar i olika lokala utbildningsprojekt.

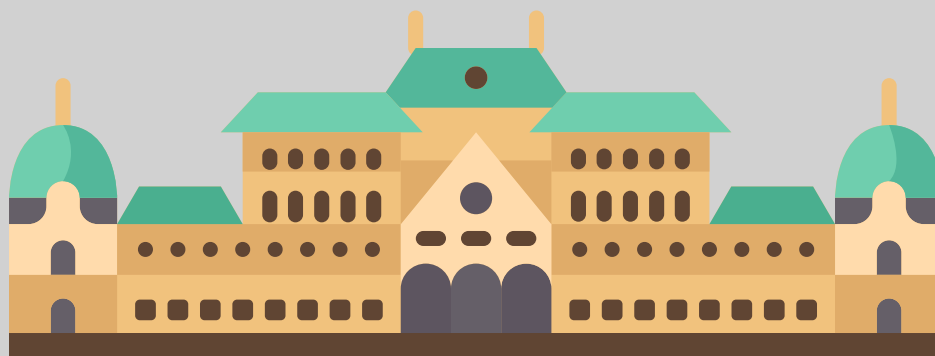






Youth Power Austria är en icke-statlig organisation från Wels som grundades 2020 av en grupp unga människor med tidigare erfarenhet inom civilsamhället. Organisationen har ett starkt team bestående av sju anställda och över 30 volontärer och genomför för närvarande tre långsiktiga program. YP Austria's vision är ett samhälle med positiva värden där unga människor bidrar till tolerans och interpersonal dialog samt främjar en hälsosam livsstil, jämställdhet, icke-våld och är aktivt engagerade i det sociala livet och politiken.

De huvudsakliga aktiviteterna för YP Austria är: att organisera workshops, kurser, ungdomsutbyten, konsultationer, utbildning, organisera konferenser och olika evenemang. YP Austria arbetar med ungdomsutbildning på nationell nivå inom området ungdomsansättning; de utbildar gymnasieelever i att skriva CV:n, söka jobbomgångar och förbereder dem inför arbetsintervjuer (simulator för jobbintervju). Dessutom arbetar de med att stärka kvinnor inom områden som jämställdhet, förebyggande av våld mot kvinnor, att hitta jobbomgångar, förbättra dem för nya affärsområden, främja ett liv utan stigma och diskriminering. Organisationen stöder ett nätverk av entreprenörer och företagspartners för att stödja lokala förändringsaktörer och talangfulla individer, med målet att koppla samman talangfulla ungdomar och ungdomsorganisationer med entreprenörer och experter från näringslivet, samt etablera dialog och kunskapsdelning för att skapa möjligheter till anställning, självförbättring och (digitalt) att starta unga människor i våra samhällen. YP Austria är särskilt kopplad till den bosniska diasporan i Österrike och andra europeiska länder där YP-organisationer finns och aktivt arbetar med social inkludering av nya unga invandrare i samhället.



## ERASMUS+ PROGRAM

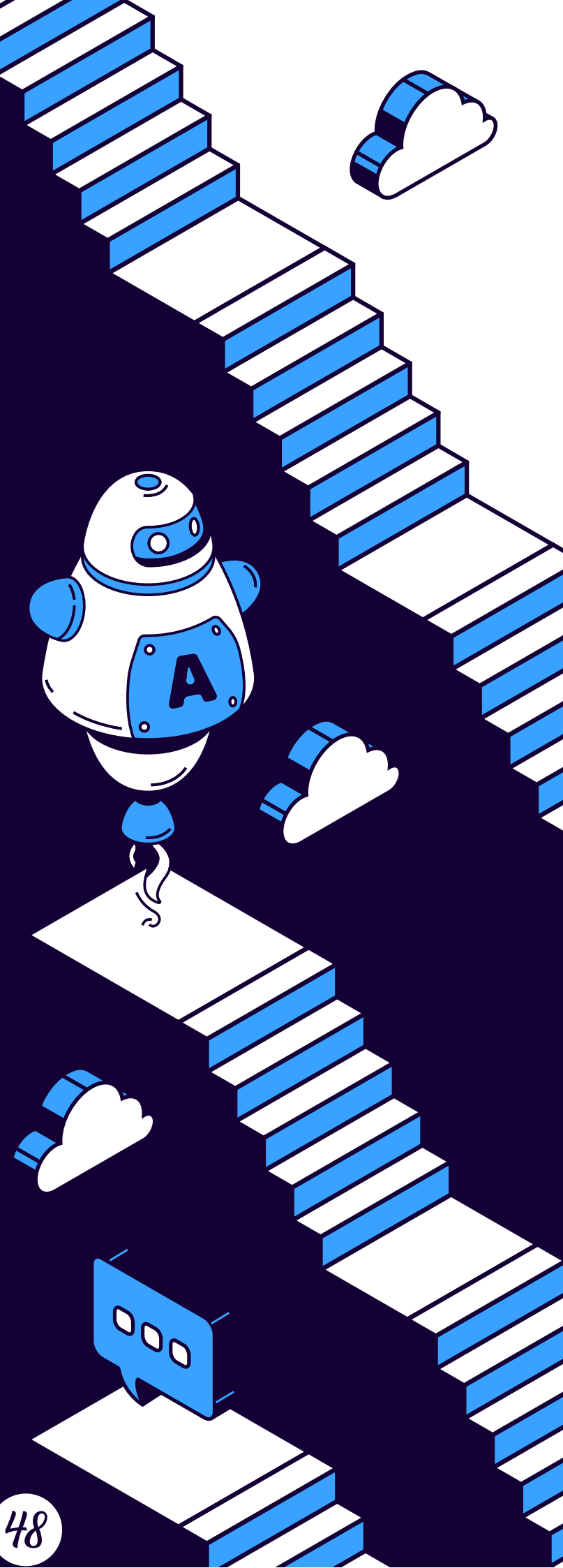
Erasmus+ är det största EU-programmet för utbildning, träning, ungdomar och idrott. Det syftar till att stärka kunskaper, färdigheter och anställningsbarheten hos Europas medborgare, samt förbättra utbildningen, träningen och arbetet med ungdomar och idrott. Erasmus+ erbjuder möjligheter för internationell mobilitet för enskilda individer samt internationellt samarbete för organisationer. Detta innefattar att spendera en studieperiod utomlands, genomföra praktik, yrkesmässig utveckling och utbildning, volontärarbete, ungdomsutbyte, samt arbete med internationella projekt inriktade på modernisering och internationalisering av utbildning, träning, ungdomsarbete och idrott.

Programmets mål är:

- starkare koppling mellan EU:s politik och finansiella stödprogram
- förenkling av struktur och genomförande
- betoning på projektets kvalitet
- starkare spridning och bättre utnyttjande av projektresultat
- bättre anpassning till arbetsmarknadens behov
- högre EU-mervärde.

Erasmus+ är strukturerat enligt följande aktiviteter:

- KA1 – Mobilitet för inlärnings syften för individer
- Nyckelåtgärd 2 - Samarbete mellan organisationer och institutioner
- KA 3- Stöd för politisk reform
- Jean Monnet-programmet
- Idrott.

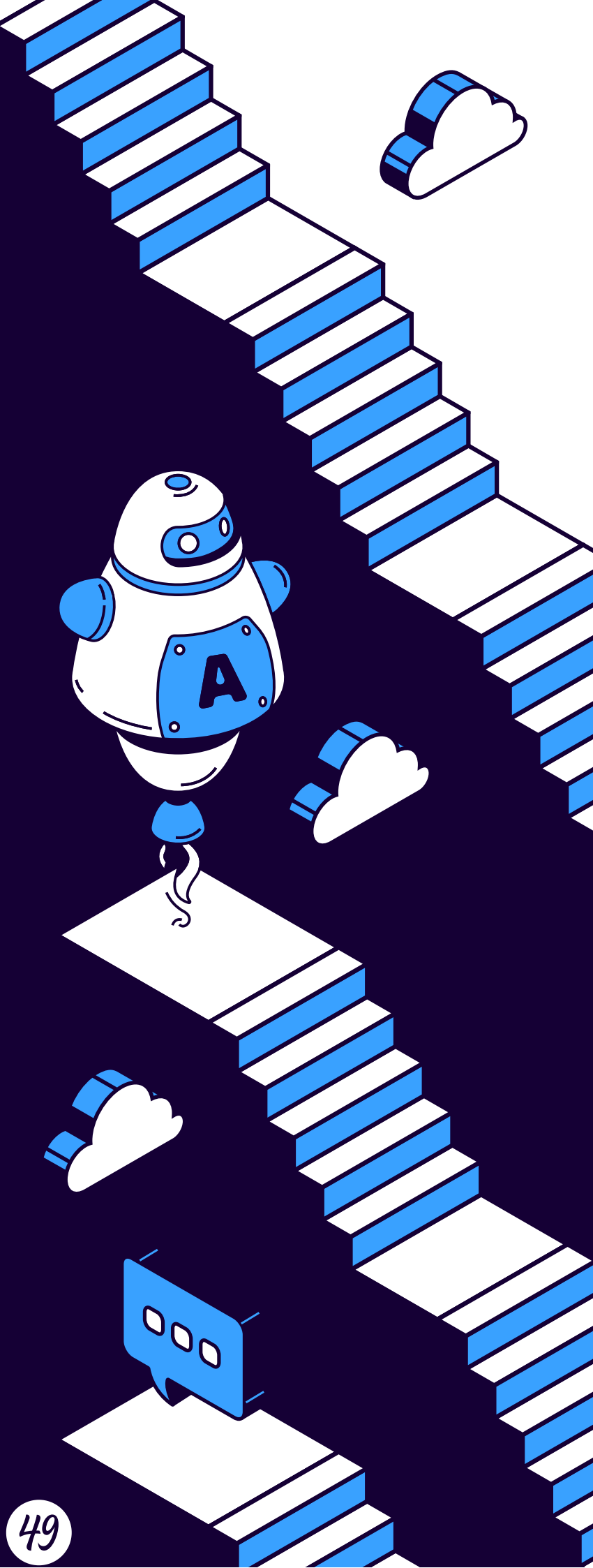


Erasmus+ programmet täcker 5 huvudsakliga områden av utbildning och träning, samt ungdomar. När det kommer till ungdomar syftar Erasmus+ till att stärka kvaliteten på ungdomsarbetet och informellt lärande för unga människor i Europa. Det erbjuder unga människor möjligheten till mobilitet för lärande ändamål inom och utanför Europa. Det ger även de som arbetar med unga möjligheten att utveckla interpersonella färdigheter, öka sin anställningsbarhet och nätverka inom och utanför Europa.

Programmet för perioden 2021-2027 är starkt inriktat på social inkludering, grön och digital övergång, samt främjande av ungdomars deltagande i det demokratiska livet. Det stöder prioriteringar och aktiviteter inom ramen för det Europeiska området för utbildning, Handlingsplanen för Digital Utbildning och Kompetensprogrammet för Europa. Programmet stöder också den Europeiska pelaren för sociala rättigheter, tjänar till att genomföra EU:s Ungdomsstrategi 2019-2027 och utvecklar den europeiska dimensionen inom idrott.

Erasmus+ har sin egen guide som är nödvändig för att förstå Erasmus+ programmet och är en integrerad del av kallelse till projektansökningar inom programmet. Unga som vill delta i Erasmus+ aktiviteter kan få information genom Eurodesk, en europeisk informationstjänst som tillhandahåller unga med information om internationella möjligheter för volontärarbete, resor, praktikplatser, studier med mera. Det europeiska nätverket innehåller 38 Eurodesk-center över hela Europa och huvudkontoret finns i Bryssel.

Erasmus+ programmet möjliggör för unga att delta i olika internationella projekt och aktiviteter för att förvärva nya kunskaper och färdigheter på en professionell och personlig nivå. Det erbjuder också möjligheter för aktivt deltagande i samhället, att starta socialt användbara initiativ eller engagera sig i skapandet av lokala, nationella eller europeiska policyer för unga. Kostnaderna för att delta i aktiviteterna täcks av Erasmus+, och deltagandet för unga är gratis.



## REFERENSER

[1] DIGITALA JAG – KOSTNADSFRIA ONLINEKURSER. HÄMTAD FRÅN: [HTTPS://WWW.DIGITALAJAG.SE/](https://www.digitalajag.se/)

[2] Digg - myndighet under Finansdepartementet. Hämtad från: <https://www.digg.se/en/about-us>

[3] ECRE, det Europeiska rådet för flyktingar och exiler. 2022 Uppdatera AIDA landrapport: Sverige. Hämtad från: <https://ecre.org/2022-update-aida-country-report-sweden/>

[4] Sysselsättning, sociala frågor & inkludering – EC. Verktyg för att kartlägga kompetensen hos personer från länder utanför EU. Europeiska Kommissionen. Hämtad från: <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=en&catId=1412>

[5] Europeiska kommissionen. YouthWiki, Ungdomspolitik i Sverige. Hämtad från: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/sweden/overview>



[6] Fritidsledarskolorna. Hämtad från: <https://fritidsledare.se/>

[7] Informationsverige.se - Guiden till svenska samhället. Hämtad från: [www.informationsverige.se](http://www.informationsverige.se)

[8] Internationella migrationsorganisationen. Världsmigrationsrapport 2022. Hämtad från: <https://publications.iom.int/books/world-migration-report-2022>

[9] Internetstiftelsen. (2023). Startside: En öppen lärarresurs. Digitala lektioner. Hämtad från: <https://digitalalektioner.se/>

[10] Mancini, T., Sibilla, F., Argiropoulos, D., Rossi, M., & Everri, M. (2019). The opportunities and risks of mobile phones for refugees' experience: A scoping review. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0225684>

[11] O'Dwyer, G. (2023). Swedish government launches accelerated digitisation plan. ComputerWeekly. Hämtad från: <https://shorturl.at/CO479>

[12] Sabarinath. (2023). 25 Best Open-Source Alternatives For Expensive Applications. TechLog360. Hämtad från: <https://techlog360.com/best-open-source-alternatives/>

[13] SBS Dateline. (2022). Sweden: the gun violence capital of Europe. Hämtad från: <https://cutt.ly/2we5s5sN>

[14] Sweden.se. Hämtad från: <https://sweden.se/culture/history/sweden-and-migration>



[15] Stockholm School of Economics. The connected refugee and reconfigurings of the migration process - hhs.se - Stockholm School of Economics. (u.å.). Hämtad från: <https://www.hhs.se/en/research/research-houses/house-of-innovation/research/projects/new-page/>

[16] Migrationsverket. Hämtad från: <https://www.migrationsverket.se/>

[17] Migrationsverket. (2022). Filmer för asylsökande. Hämtad från: <https://cutt.ly/6wegk3rX>

[18] UNHCR ordlista över termer. Hämtad från: <https://www.unhcr.org/glossary>

[19] van Eggermont Arwidson, C., Holmgren, J., Gottberg, K. m.fl. Living a frozen life: a qualitative study on asylum seekers' experiences and care practices at accommodation centers in Sweden. *Confl Health* 16, 47 (2022). <https://doi.org/10.1186/s13031-022-00480-y>

[20] Verktvg. MUCF. Hämtad från: <https://www.mucf.se/verktvg>



## Impressum

Strategin för den digitala transformationen av ungdomsarbete på lokal nivå skapades som en del av projektet "Digital transformation av inkluderande ungdomsarbete", 2022-2-HR01-KA220-YOU-000096214. Projektet medfinansieras av Europeiska Unionen.

**Erasmus+**  
Enriching lives, opening minds.



**Co-funded by  
the European Union**

### Utgivare

Ung Kraft/Youth Power  
Teleskopgatan 10 | 41518  
Göteborg, Sverige  
<https://www.youth-power.org/>  
[info@youth-power.org](mailto:info@youth-power.org)

### Redaktör

Emina Cerkez

### Författare

Elma Husnic  
Armin Cerkez

### Översättare

Emina Cerkez  
Anmol Singh

Denna publikation producerades med ekonomiskt stöd från Europeiska kommissionen. Den uttrycker uteslutande författarnas synpunkt och Kommissionen kan inte hållas ansvarig för användningen av informationen som finns där.