

# UČNI NAČRT

DiGi YOUTH je platforma za digitalno in vključujoče mladinsko delo, ki je bila razvita v okviru projekta DiGi YOUTH II. Mladinskim delavcem in organizacijam omogoča, da v celoti izkoristijo priložnosti in se pripravijo na izzive v svetu digitalnih tehnologij in medijev ter tako načrtujejo, izvajajo in spodbujajo uspešne in inovativne dejavnosti digitalnega mladinskega dela. V ta namen DiGi YOUTH mladinskim delavcem, osebju in predstavnikom mladinskih organizacij ponuja različne ponudbe. Mladi bodo imeli koristi od večje raznolikosti in kakovosti prihodnjih digitalnih dejavnosti mladinskega dela.

Več informacij najdete TUKAJ

Okvirni učni načrt usposabljanja za mladinske delavce je dokument, katerega cilj je izboljšati zmogljivosti mladinskih delavcev in organizacij za razvoj in izvajanje visokokakovostnih digitalnih dejavnosti mladinskega dela; nove povezave med partnerskimi organizacijami in ciljnimi skupinami.

## Kako uporabljati ta dokument:

Spodaj se nahaja 7 kategorij (Teme, predlagane oblike, orodja, metode, veščine, znanja, stališča in vrednote). Naslednje kategorije lahko kombinirate tako, da izberete eno ali več njihovih elementov in ustvarite svoj lastni kurikulum, povezan z digitalnim mladinskim delom.

Poleg tega so v razdelku "Teme" navedeni nekateri predlagani viri, ki zagotavljajo koristne informacije o omenjenih temah. Na zemljevidu najboljših praks lahko najdete tudi koristne vire.

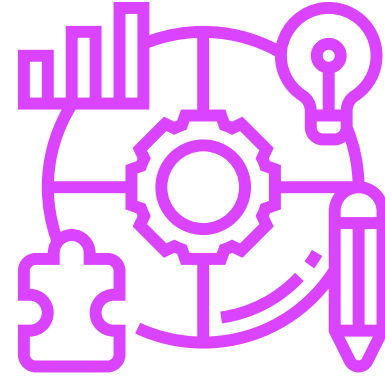
## Teme

## Priporočeni formati

<u>Digitalno mladinsko delo: uvod</u>					Kvizi (tako na spletu kot izven njega)	Seminar, delavnica, spletni seminar, mediateka (tako na spletu kot izven njega)	Intervjuji (tako na spletu kot izven njega)
<u>Digitalizacija mladinskega dela - zgodba je odprta</u>	<u>Mladinsko delo in prikrajšana mladina</u>					Projekti	Praktični preizkusi (tako na spletu kot izven njega)
<u>Digitalno informiranje in svetovanje za mlade</u>	<u>Sodelovanje in krepitev vloge mladih</u>	<u>Izzivi digitalnega mladinskega dela</u>					Simulacijske igre (na spletu)
<u>Mediji v mladinskem delu (vključno z GDPR in avtorski pravicami)</u>	<u>Človekove pravice in internet (vključno z umetno inteligenco)</u>	<u>Etika</u>	<u>Vloga varnosti, zaščite in zasebnosti pri mladinskem delu</u>				
	<u>Digitalno dobro počutje in zdravje</u>	<u>Razvoj kritičnega pogleda na digitalno preobrazbo</u>	<u>Krepitev digitalne odpornosti</u>	<u>Samorazvoj mladinskih delavcev</u>			
		<u>Prednosti digitalnega mladinskega dela</u>	<u>Promoviranje mladinskih dejavnosti</u>	<u>Mreženje, sodelovanje in najboljše prakse</u>			<u>Igre in igrifikacija</u>



**Orodja**



**Metode**

**Komunikacija**

Interakcija,  
dialog,  
posredovanje;

**Dejavnost**

Izkušnje,  
praksa,  
eksperimentiranje;

**Družbena  
usmerjenost**

Partnerstvo,  
timsko delo,  
mreženje;

**Samostojno  
usmerjeno**

Creativity,  
discovery,  
responsibility

Priročnik

Vaje

Živa  
knjižnica,  
mediji in  
multimedijsko  
gradivo

Informativni  
sestaneek

Videii

Podkasti

Infografike

Simulacijs  
ke igre

Skupinske  
aktivnosti

Izvajanje  
debat

Multimedijske  
prezentacije

Orodja za  
spletna  
srečanja

**Spretnosti**

Analitične sposobnosti in kritično razmišljanje	Veščine poslušanja in opazovanja	
Empatija	Spretnosti sodelovanja	Prilagodljivost
	Reševanje problemov, preprečevanje in obvladovanje tveganj/konfliktov	Komunikacijske veščine

**Znanje**

Odprtost za različne kulture, ideje, poglede in prakse

Samorazvoj in samoocenjevanje	Informacijska in podatkovna pismenost, upravljanje	Ustvarjanje digitalnih vsebin
	Medijska in informacijska pismenost, Ustvarjanje medijev, Pripovedovanje zgodb	Učenje od drugih
		Učenje za učenje, pristop "od vrstnika do vrstnika",

Spoštovanje

**Stališča in vrednote**

Državljanstva miselnost

Svoboda govora in njene meje, sovražni govor

