

# PRIPOROČILA

Po uspešnem zaključku dveletnega projekta DiGi Youth in njegovem nadaljnjem razvoju v okviru projekta DiGi YOUTH 2 si konzorcij petih organizacij prizadeva opolnomočiti mladinske delavce in organizacije, da bodo lahko v celoti sprejeli priložnosti in se pripravili na izzive v svetu digitalnih tehnologij in medijev.

Prva izdaja publikacije DiGi YOUTH je bila odziv na potrebo po bolj digitalnem mladinskem delu. Razvit in uveden je bil pred pandemijo koronavirusov. V času svojega delovanja se je izkazal za zelo koristen projekt, ki je ponudil odgovore na številne izzive in spodbujal priložnosti, ki so se v času pandemije pojavile na področju mladinskega dela.

## POLITIČNI DOKUMENT

Politična priporočila so osredotočena na pet področij, ki so bila ocenjena kot najpomembnejša za razvoj mladinskega dela. Namen teh priporočil je spodbuditi nadaljnje razmišljanje mladinskih organizacij, mladinskih delavcev ter ustreznih organov in zainteresiranih strani.

## GLAVNE PRIDOBLEJENE IZKUŠNJE

Za nadaljnji razvoj, trajnost in širši vpliv digitalnega mladinskega dela je potrebno:

- ✔ postati bolj digitalen, zlasti po obdobju pandemije koronavirusov
- ✔ je potrebno obravnavati ne le statičen koncept - metodo, dejavnost ali orodje - temveč tudi kot dinamičen proces digitalizacije;
- ✔ mreženje, izmenjava najboljših praks in vzajemno učenje;
- ✔ bolj sistematično načrtovanje na podlagi ocene potreb;
- ✔ več strokovnih usposabljanj, ki jih ponujajo pro bono;
- ✔ biti bolj vključujoč: prikrajšano mladino bolj vključiti v vse procese;
- ✔ spodbujanje razlikovanja med povsem digitalnimi dejavnostmi in uporabo digitalnih orodij v tradicionalnem mladinskem delu;
- ✔ opolnomočenje pri uporabi medijskih izdelkov in orodij, vključno z igrami in igrifikacijo - pri tem je treba poudariti medijsko in informacijsko pismenost ter sodelovanje z medijskimi organizacijami;
- ✔ več posvetovanja s političnimi in drugimi odločevalci

## **DIGITALNO MLADINSKO DELO:**

Za mladinske organizacije in druge ponudnike mladinskega dela - in nenazadnje tudi za mlade - bi bilo koristno, če bi digitalizacijo svojih dejavnosti vključili v svoje strateško načrtovanje. Ta pristop bi zagotovil medsebojno povezanost in večjo vsestranskost digitalnih dejavnosti mladinskega dela. Poleg tega je pomembno, da se z uporabo digitalnih tehnologij spodbuja boljši dostop mladih, zlasti tistih z manj priložnostmi in tistih, ki živijo na oddaljenih območjih ali kjer osebni dostop ni mogoč, do storitev mladinskega dela.

Javnim medijem priporočamo, da zagotovijo več vsebin o mladinskem delu in neformalnem učenju ter pri tem sodelujejo z mladinskimi organizacijami in drugimi ponudniki mladinskega dela. Takšne vsebine bi se lahko razširjale po več kanalih ob upoštevanju pravic intelektualne lastnine.

Pri digitalnem mladinskem delu je poudarek na varnosti in zaščiti mladih v spletnem okolju, mladi pa morajo biti opremljeni s potrebnimi kompetencami. To temo je treba vključiti v ustrezne učne načrte in programe dejavnosti.

Ker so digitalna orodja še vedno na voljo za izboljšave - spletna in offline uporaba, funkcije, navodila za uporabo itd. - je potreba spodbujati in podpirati sodelovanje z razvijalci teh orodij. Poleg tega pri organizaciji spletnih dogodkov manjka predvsem ustvarjalnost številnih mladinskih delavcev in aktivno vključevanje mladih (mladi zaradi Covida-19 niso tako motivirani, da bi se pridružili spletnim dogodkom, in so naveličani spletnih dejavnosti).

Glede na kompleksnost digitalnega mladinskega dela bi bilo treba za njegov razvoj zagotoviti več podpore v okviru programov nepovratnih sredstev. Na voljo bi bila lahko posebna sredstva, zlasti v kulturnem sektorju (medijska produkcija) in na področju komunikacijskih tehnologij.

Zagotoviti je treba, da ponudniki digitalnega mladinskega dela skrbijo za etične vidike, profesionalno komunikacijo (na podlagi netikete) ter varnost in dobro počutje udeležencev, članov ekipe in drugih vključenih oseb.

## **DIGITALNO UČENJE:**

- Vzpostaviti je treba aktivno povezovanje z lokalnimi vladnimi in nevladnimi organizacijami, občinami in oblikovalci politik.
- Digitalno mladinsko delo je treba načrtovati v skladu s potrebami in pričakovanji mladih: njihovimi interesi, preferencami, željami, hobiji, slogi in spletnimi navadami.
- Pri delu z mladimi na spletu je treba dvigniti raven digitalne in medijske pismenosti, zlasti v zvezi z digitalno varnostjo.

## DIGITALNE KOMPETENCE:

- Mladinskim delavcem v mestnih in primestnih naseljih je treba ponuditi več možnosti za razvoj digitalnih kompetenc.
- Pomoč mladim pri razumevanju pomena digitalnega mladinskega dela za njihove vsakodnevne dejavnosti bi morale zagotoviti izkušene organizacije.
- Pred načrtovanjem usposabljanja ali katere koli druge dejavnosti je treba oceniti potrebe ciljnih skupin ter pridobiti informacije o najnovejšem razvoju in trendih na področju digitalizacije.
- Mladinski delavci bi morali v različnih okoljih mladinskega dela poleg digitalnih kompetenc razvijati in izboljševati tudi mehke veščine (npr. osebne in medosebne veščine, komunikacijske veščine, predstavitvene veščine, ustvarjalno razmišljanje, vodstvene veščine).

## DIGITALNA ORODJA TER MLADINSKO DELO

- Na voljo je veliko različnih digitalnih orodij, vendar bi bilo treba spodbujati večjo ozaveščenost o njihovi učinkovitosti in uporabi glede na ciljno skupino. V tem okviru bi moralo biti na voljo več priložnosti za učenje in mreženje mladinskih delavcev in drugih, ki delajo z mladimi.
- Pomembno je, da dejavnosti mladinskega dela nenehno bogatimo z uporabo orodij in virov, ki jih nova tehnologija prinaša v učinkovit učni proces mladih.
- Igre imajo lahko pomembno in učinkovito vlogo pri osebnem razvoju mladinskih delavcev in doseganju rezultatov, ki so predvideni za mladinsko delo.

## VKLJUČUJOČE MLADINSKO DELO Z DIGITALNIMI SREDSTVI:

- Razviti je treba več digitalnih orodij, ki podpirajo vključevanje in dajejo prednost ranljivim skupinam; orodja morajo vključevati več informacij in praktičnih primerov, kako vključiti prikrajšano mladino, ter morajo odražati potrebe prikrajšane mladine.
- Ker mora biti digitalno mladinsko delo bolj vključujoče, je treba prikrajšane osebe vključiti v procese, kot so razvoj orodij in metod, načrtovanje dejavnosti in izvajanje različnih dogodkov.