



PRIRUČNIK  
„DIGITALIZACIJA RADA  
S MLADIMA ZA  
UKLJUČIVANJE  
IMIGRANATA”



NASLOV:  
PRIRUČNIK „DIGITALIZACIJA RADA S MLADIMA ZA UKLJUČIVANJE  
IMIGRANATA”

PROJEKT:  
„DIGITALIZACIJA I INOVACIJA METODOLOGIJE RADA S MLADIMA ZA  
UKLJUČIVANJE IMIGRANATA” FINANCIRAN JE SREDSTVIMA JUGEND  
FÜR EUROPA, NJEMAČKE NACIONALNE AGENCIJE ZA ERASMUS+  
PROGRAM.

PROJEKTNI SU PARTNERI:

§ YOUTH POWER GERMANY E.V., NJEMAČKA

§ WIZARD, OBRT ZA SAVJETOVANJE, HRVATSKA

§ UNG KRAFT / YOUTH POWER ŠVEDSKA

§ CENTAR ZA SAVREMENE ŽIVOTNE KOMPETENCIJE (CSŽK), SRBIJA

§ UDRUGA ZA UNAPRJEĐIVANJE SUVREMENIH ŽIVOTNIH VJEŠTINA  
„OSTVARENJE”, HRVATSKA

IZDAVAČ:  
YOUTH POWER GERMANY E.V., NJEMAČKA

UREDNIKA:  
MAJA KATINIĆ VIDOVIĆ

AUTORI:  
MAJA KATINIĆ VIDOVIĆ  
ANASTAZIJA STUPAR  
NEDIM MIČIJEVIĆ  
ARMIN ČERKEZ  
PAVLE JEVĐIĆ  
DANIJELA MATORČEVIĆ

PRIJEVOD S ENGLESKOG:  
MAJA KATINIĆ VIDOVIĆ

GRAFIČKI DIZAJN:  
PAVLE JEVĐIĆ

BERLIN, NJEMAČKA  
2021



## SADRŽAJ

UVOD .....	1
O PROJEKTU .....	2
Rad s mladima .....	4
Etika rada s mladima i etičke dileme .....	5
Rad s mladima i učenje .....	8
Uključivanje mladih ljudi s migrantskom pozadinom .....	9
Praktične smjernice za uključivanje .....	12
Rad s mladima na internetu – kontekst i razvoj .....	14
Digitalizacija – premošćivanje digitalnog jaza i pružanje podrške digitalnim učenicima s migrantskom pozadinom .....	16
Praktične smjernice za uključivanje mladih ljudi s migrantskom pozadinom u digitalni prostor za učenje .....	19
Razvoj digitalnih kompetencija osoba koje rade s mladima i prevladavanje strahova osoba koje rade s mladima .....	26
Razvoj digitalnih kompetencija mladih ljudi s migrantskom pozadinom .....	29
Digitalni alati i mediji u radu s mladima.....	31
<i>Gaming</i> .....	34
STEM i kultura stvaranja .....	36
Razvoj kreativnih digitalnih aktivnosti i ideje za projekte u radu s mladima s imigrantima....	38
Primjeri aktivnosti.....	40
1. Ispričaj svoju priču u videozapisu – internetska verzija .....	40
2. Ispričaj svoju priču u videozapisu – izvanmrežna verzija .....	42
3. Fotografija kao alat za samoizražavanje .....	43
4. Fotografija kao alat za samoizražavanje – internetska verzija.....	44
5. Razvijanje internetskih kampanja – praktični savjeti o radu u skupinama na razvitku kampanje.....	46
6. Sastanak za internetski kviz.....	47
7. Hackathon .....	48
8. Turnir u <i>gamingu</i> .....	49
Izvori .....	50

## UVOD

Ovaj priručnik napravljen je za edukaciju osoba koje rade s mladima općenito, s posebnim fokusom na aktivnosti rada s imigrantima. Priručnik donosi detaljan pregled odnosa između inkluzije, učenja i digitalnog rada s mladima.

Zbog pandemije bolesti COVID-19 i tehnološkog razvoja u 2010-ima, rad s mladima bilježi brzi napredak prema digitalizaciji. Mladi ljudi s kojima radimo se nazivaju „digital natives”<sup>1</sup>, što ukazuje na njihovu čvrstu povezanost s aplikacijama, programima i virtualnim životom. Rad s mladima nalazi se na prekretnici kada govorimo o ovoj generaciji mladih i potrebno je preusmjeriti metodologiju rada kako bi se ostvario značajan učinak. Sviđalo se to nama ili ne, mladi ljudi žive u internetskom svijetu i rad s mladima također treba ići u tom smjeru.

U ovom je priručniku poseban naglasak stavljen na marginalizirane mlade, prvenstveno imigrante. Priručnik je usmjeren na pružanje pomoći osobama koje rade s mladima u pri angažiranju mladih s migrantskom pozadinom kako bi podržali društveno uključivanje.

Unutar ovih stranica nalaze se objašnjenja, prijedlozi i analize za uključivanje mladih s migrantskom pozadinom, rad s mladima u digitalnom okruženju, digitalizaciju rada s mladima i razvoj digitalnih kompetencija.

Posljednji dio priručnika donosi popis alata i aplikacija koji se mogu upotrebljavati u digitalizaciji aktivnosti i metoda rada s mladima, uključujući i prijedloge za razne aktivnosti temeljene na digitalnim alatima.

Mi, autori, nadamo se da će priručnik služiti kao inspiracija, motivacija i vodič svim osobama koje rade s mladima koje žele proširiti opseg rada i integrirati inovativne metode u svoj posao.

Autori



<sup>1</sup>Digitalni urođenici – osobe koje koriste digitalne tehnologije od ranog djetinjstva



## O PROJEKTU

Mladi se ljudi sve više služe novim tehnologijama i digitalnim medijima. Jasno je da postoji potreba za rad s mladima putem interneta, točnije, za iskorištavanjem novog prostora za rad s mladima na značajan način, kojim se razvija digitalna pismenost i pomaže mladim ljudima da se nose s nekim povezanim rizicima. U praksi to znači da osobe koje rade s mladima trebaju usvojiti nove vještine i nove načine održavanja granica u odnosu s mladima.

Kada se odrasle osobe koje rade s mladima pokušavaju povezati s njima, često ne postižu uspjeh jer se koriste zastarjelim metodama za privlačenje pozornosti i zanimanja mladih. Osobe koje rade s mladima teško pronalaze kontakte i trenutke za dijalog s mladima jer se koriste alatima koji nisu bliski današnjim tinejdžerima, koji provode većinu slobodnog vremena na internetu.

*Gaming* i aktivnosti na društvenim mrežama među najčešćim su hobijima mladih i mogu se smatrati pasivnim aktivnostima. S druge strane, mladi se u tom trenutku mogu opisati kao aktivni sudionici u aktivnosti ili zajedničkom projektu na igraćoj platformi ili kao moderatori u chatu.

Mladi pronalaze najviše aktivnosti za slobodno vrijeme na internetu i zato se rijetko javljaju centrima za mlade i osobama koje rade s mladima. Čak i ako se mladi samouvjereno služe internetskim alatima, ipak ne znaju koje su sve njihove mogućnosti.

Kvalitetan rad s mladima koji ispunjava potrebe mladih u modernom dobu mora obuhvaćati digitalnu sastavnicu. To ne znači da svaka osoba koja radi s mladima treba biti stručnjak za tehnologiju, nego da je ključno uzeti u obzir činjenicu da mladi odrastaju u digitalnom dobu i da trebaju podršku u internetskom aspektu života kako bi mogli kritički analizirati informacije koje pronalaze putem interneta te internetsku komunikaciju.

Ovaj je projekt odgovor na potrebe mladih, i integriranih i marginaliziranih, te osoba koje rade s mladima, a izrađen je u skladu s najnovijim otkrićima na europskoj razini o potrebi za inovativnim pristupom mladima koji provode mnogo vremena na internetu i više ne posjećuju (lokalne) centre/klubove mladih kao prije.

Ovim projektom želimo dodatno potaknuti osobe koje rade s mladima da inovativno primjenjuju digitalizaciju, rad s mladima na internetu i metodologiju gejmfikacije u redovnom radu s mladima, uključujući i imigrante, u našim zajednicama kako bi aktivnosti u radu s mladima postale privlačnije, modernije i imale bolji utjecaj na inkluziju i angažman integriranih i marginaliziranih mladih, uključujući imigrante.

Zato su ciljevi projekta sljedeći:

- osnažiti osobe koje rade s mladima znanjem i vještinama za primjenu digitalnih alata i rada s mladima na internetu u svakodnevnim aktivnostima, pri čemu ćemo se posebno usredotočiti na inkluziju u izradi inovativnih alata i priručnika
- osnažiti osobe koje rade s mladima te poboljšati upravljanje znanjem organizacija za rad s mladima u teoriji i praksi radi razvoja vještina osoba koje rade s mladima u području gejmfikacije te metoda soba za pustolovine/bijeg u radu s mladima na mreži i izvan nje radi inkluzije imigranata kroz koristan i poticajan program rada, elektronsku obuku i priručnik s inovativnim metodama
- potaknuti više osoba koje rade s mladima da organiziraju kreativne i inovativne aktivnosti za mlade na internetu i izvanmrežno uz primjenu metoda gejmfikacije u pristupačnim, jeftinim i učinkovitim sobama za pustolovine među integriranim i marginaliziranim mladima u našim zajednicama

- privući više mladih imigranata u aktivnosti rada s mladima izradom više inovativnih, pristupačnih i učinkovitih soba za pustolovine u našim zajednicama te tako povećati inkluziju među mladima.

Ovo je međunarodni projekt jer se bavi tehnologijom, alatima/metodama informacijsko-komunikacijske tehnologiji (IKT) za koje nema granica, nego su prisutni u svim zemljama. Zbog raznolikosti uključenih zemalja projekt ima posebnu važnost. Partneri dolaze iz četiriju zemalja, a sve su na različitim razinama digitalizacije rada s mladima i primjeni metode gejmfikacije.

Projektne su aktivnosti:

- A1 – aktivnosti upravljanja projektom
- M1 – uvodni sastanak partnera na međunarodnom projektu
- O1 – priručnik „Digitalizacija rada s mladima za uključivanje imigranata”
- M2 – drugi međunarodni projektni sastanak
- O2 – program rada „Gejmifikacija u radu s mladima za uključivanje imigranata”
- M3 – treći međunarodni projektni sastanak
- O3 – e-tečaj „Gejmifikacija u radu s mladima za uključivanje imigranata”
- O4 – priručnik „Rad s mladima na internetu za uključivanje imigranata”
- M5 – četvrti međunarodni projektni sastanak
- O4 – priručnik „Sobe za pustolovine u radu s mladima za uključivanje imigranata”
- C1 – aktivnosti učenja, podučavanja i osposobljavanja (LTTA) za obuku voditelja
- E1, E2, E3 – nacionalne konferencije u Hrvatskoj, Švedskoj i Srbiji
- E4 – međunarodna konferencija, Njemačka
- M5 – međunarodni projektni sastanak za konačnu ocjenu

Projektne su partneri:

- Youth Power Germany e.V., Njemačka
- Wizard, obrt za savjetovanje, Hrvatska
- Ung Kraft / Youth Power Švedska
- Centar za savremene životne kompetencije (CSŽK), Srbija
- Udruga za unaprjeđivanje suvremenih životnih vještina „Ostvarenje”, Hrvatska



## Rad s mladima

Rad s mladima može se definirati kao obrazovni program usmjeren na mlade ljude i njihov društveni i osobni razvoj, koji će ih potaknuti da aktivno sudjeluju u svojim zajednicama i donošenju odluka. Temelj rada s mladima dobrovoljno je sudjelovanje mladih u izvanškolskom i neformalnom učenju koje vode volonteri ili osobe plaćene za rad s mladima<sup>2</sup>. Rad s mladima ne treba biti zamjena za akademsko ili strukovno obrazovanje, nego omogućiti mladima obrazovanje koje nadopunjava ono dobiveno u formalnim ustanovama. U tom smislu rad s mladima ovisi o aktivnom sudjelovanju i predanosti mladih učenju, a zauzvrat dobivaju prilike za učenje, grade samopouzdanje, razvijaju osjećaj za društvenu solidarnost, postaju aktivni građani i usvajaju vještine potrebne za donošenje upućenih odluka te upravljanje privatnim i društvenim životima.<sup>3</sup> Rad s mladima ključni je dio nacionalnih i lokalnih politika usmjerenih prema mladima. Zahvaljujući njemu mladi dobivaju okvir unutar kojeg mogu konstruktivno i kreativno provoditi slobodno vrijeme, a usto razvijati društvenu svijest, zanimanje za aktivno sudjelovanje u lokalnim zajednicama i stvaranje inkluzivnog društva.

S radom s mladima nije se uvijek povezivao velik broj odgovornosti i očekivanja. Uloga rada s mladima u životu mladih prošla je kroz složen proces razvoja. Rad s mladima prije je bio temeljen gotovo potpuno na igrama, sportu i drugim aktivnostima za slobodno vrijeme, a sada obuhvaća cijeli niz obrazovnih aktivnosti i aktivnosti za slobodno vrijeme za holistički i društveno odgovoran pozitivan razvoj mladih<sup>4</sup>. Zbog toga je uloga osoba koje rade s mladima postala mnogo složenija, pa najvažniji sudionici, među kojima su državne i međunarodne ustanove i tvorci politika te organizacije za mlade i same osobe koje rade s mladima, imaju još jednu odgovornost: uložiti sredstva i trud u konceptualizaciju uloge i dužnosti osoba koje rade s mladima kako bi im pomogli da napreduju kao nastavnici i izvršavaju aktivnosti u okviru rada s mladima.

Kako objašnjavaju Bužinkić i drugi (2015), u Europskoj uniji rad s mladima smatra se ključnim elementom europske politike za mlade, koji je Odlukom Vijeća o radu s mladima priznat kao dodatak formalnom obrazovanju i može potaknuti stvaranje aktivnih građana, povećati dobrovoljno sudjelovanje i aktivnosti, društveno sudjelovanje, društvenu odgovornost, kulturnu i društvenu svijest, kreativnost, stvoriti prilike za uključivanje i doprijeti do mladih ljudi s manjim mogućnostima. Za razliku od formalnih obrazovnih modela, rad s mladima fleksibilniji je i lakše se prilagođava raznim okolnostima u kojima mladi rade i u okviru kojih se razvijaju. Europska unija ne uređuje rad s mladima te on ostaje odgovornost i pravo država članica, pa rad s mladima ima različitu razinu podrške unutar Europske unije. Međutim, EU ima važnu ulogu u oblikovanju programa rada s mladima u državama članicama jer daje organizacijama i osobama koje rade s mladima smjernice, primjere dobre prakse, obuku i pristup financiranju projekata<sup>5</sup>.

Rad s mladima obuhvaća razne pristupe i prakse. Bohn i drugi (2007) u svom izvješću, koje su naručili Vijeće Europe i Europska komisija, povezanom s opsegom rada s mladima u Europskoj uniji navode najčešće vrste rada s mladima, točnije, obrazovanje mladih, međunarodni rad s mladima, otvoreni rad s mladima, sudjelovanje i vršnjačko obrazovanje, rad s mladima u sportu, informiranje mladih, savjetovanje mladih, rekreaciju te sprječavanje isključivanja / socijalni rad s mladima<sup>6</sup>. Različite vrste

<sup>2</sup> Vijeće Europe, *Youth Work*. <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-work>

<sup>3</sup> National Youth Council of Ireland, *What is youth work?* <https://www.youth.ie/articles/what-is-youth-work/>

<sup>4</sup> Borden et al., *The evolving role of youth workers* (Journal of Youth Development, 2011), 1-2.

<sup>5</sup> Bužinkić et al., *Youth work in Croatia: collecting pieces for a mosaic* (Child & Youth Services, 2015), 31-32.

<sup>6</sup> Bohn and Stallmann, *The socio-economic scope of youth work in Europe* (Institute for Social Work and Social Education, 2007), 6.



rada s mladima postoje u različitoj mjeri u državama članicama te su odraz nacionalne i lokalne kulture te društvenog i političkog konteksta<sup>7</sup>.

## Etika rada s mladima i etičke dileme

Neki aspekti rada s mladima imaju točno određene značajke bez obzira na to u kojoj se zemlji on odvija te odvija li se uživo ili u digitalnom prostoru. Budući da je cilj rada s mladima poticati solidarnost i aktivno građanstvo, poštovanje ljudskih i građanskih prava te graditi svijest o sebi u društvenom kontekstu, rad s mladima treba biti utemeljen na snažnim etičkim osnovama. Osobe koje rade s mladima trebaju pomagati u holističkom razvoju. U takvim se obrazovnim okruženjima često pojavljuju i moraju pojavljivati složeni etički sukobi i dileme kao ključne sastavnice napretka i razvoja. Kada govorimo o radu s mladima usmjerenom na mlade imigrante, interakcija postaje još složenija zbog kulturnih razlika te osobe koje rade s mladima moraju biti svjesne etičkih osnova rada s mladima.

Kada govorimo o etičnosti rada s mladima, važno je znati što je zapravo etika. U širem je smislu etika grana filozofije koja se bavi pitanjima dobra, morala i pozitivnog ponašanja. Sve etičke teorije i pristupi imaju dva različita dijela. Prvo, svaki pristup teži odrediti što je dobro ili vrijedno. Međutim, određena vrijednost, čak i jedna od pozitivnih kvaliteta koju podupiru argumenti, nije dovoljna za razlikovanje dobra od zla. Zato je nužan drugi dio, odnosno, postavljanje pitanja što je ispravno. Odgovor na to pitanje pokazuje nam kako se skupine ili pojedinci trebaju ponašati u odnosu na važne vrijednosti.

Kako ističu Stanković i Kalaba<sup>8</sup>, knjiga Sare Banks iz 2010. *Ethical issues in Youth Work* donosi korisnu klasifikaciju etičkih izazova na koje osobe koje rade s mladima najčešće nailaze: etičke dileme, etički problemi i etička pitanja.

### Etičke dileme

Kada govorimo o radu s mladima, etička se dilema odnosi na situaciju u kojoj osoba koja radi s mladima mora donijeti odluku u kojoj su sve mogućnosti jednako nepoželjne, zbog čega nastaju problemi u donošenju odluka i osjećaji krivnje i/ili žaljenja tijekom cijelog procesa i nakon donošenja odluke.

### Etički problemi

Etički problemi odnose se na situacije u kojima osobe koje rade s mladima moraju donijeti odluku, ali, za razliku od etičkih dilema, ne postoje nesigurnosti u odabiru mogućnosti.

### Etička pitanja

Etička pitanja javljaju se u interakciji osoba koje rade s mladima s vladinim institucijama i/ili vladinim uslugama zbog nesklada između mogućnosti i dužnosti osoba koje rade s mladima prema institucijama i/ili uslugama s jedne strane te dobrobiti mladih s druge.

Bez obzira na način odvijanja rada s mladima, bilo da je to uživo ili virtualno, osobe koje rade s mladima trebaju voditi računa o više etičkih načela kako bi rad s mladima ostvario puni potencijal u obogaćivanju života mladih:

- promicanje i doprinos dobrobiti mladih ljudi
- ponašanje prema mladima s poštovanjem

<sup>7</sup> Bužinkić et al., *Youth work in Croatia: collecting pieces for a mosaic* (Child & Youth Services, 2015), 35.

<sup>8</sup> ibid.



- poštovanje prava mladih da samostalno donose izbore i odluke
- doprinos društvenoj pravdi za mlade ljude i druge skupine
- stavljanje kompetencija, integriteta i empatije na prvo mjesto u radu s mladima
- suradnja s institucijama i uslugama u svrhu dobrobiti mladih ljudi
- odgovornost prema roditeljima i/ili skrbnicima mladih ljudi<sup>9</sup>.

Priručnik autorica Stanković i Kalabe<sup>10</sup> donosi nekoliko primjera važnosti razumijevanja etike i etičkih izazova u radu s mladima temeljene na činjenici da osobe koje rade s mladima često nailaze na situacije u kojima se različite vrijednosti, iako su sve dobre ili pozitivne, ne mogu u isto vrijeme očuvati. U tim slučajevima osobe koje rade s mladima moraju odrediti što je dobro, ali i što je ispravno.

### Prvi primjer: krađa

Zamislite da ste osoba koja radi s mladima koja je, nakon mnogo uloženog truda i vremena, uspjela uspostaviti odnos pun povjerenja s problematičnom mladom osobom. Ta mlada osoba dolazi iz siromašne obitelji i prije je imala problema s krađom. Već ste razgovarali o krađi i posljedicama takvih postupaka. Zbog toga ste prilično uvjereni da je ta mlada osoba svjesna moralnih i zakonskih posljedica krađe. Ipak, ta mlada osoba ipak ponovno ukrade, ovaj put iz prostora vaše organizacije i vi ste jedini svjedok tom činu. Svjesni ste obiteljske situacije te osobe, prijašnjih problema, zakonskih posljedica i načina na koji one mogu utjecati na budućnost te mlade osobe, ali i vlastite odgovornosti prema organizaciji i činjenice da je mlada osoba svjesna problema povezanih sa svojim postupcima. Što biste učinili?

Hipotetska situacija uvodi nas u nekoliko etičkih izazova koji nastaju zbog različitih etičkih načela koja smo spomenuli.

- Trebate li slučaj prijaviti u skladu sa svojim profesionalnim i moralnim dužnostima ili trebate staviti dobrobit mlade osobe na prvo mjesto i ne prijaviti je kako biste zaštitili vaš odnos važan za budući rad i pomaganje toj osobi da promijeni ponašanje na bolje?
- Trebate li poštovati pravo mlade osobe da samostalno donosi odluke, pravo s kojim dolaze i posljedice, ili pokušati zaštititi mladu osobu i njezinu dobrobit u situacijama u kojima se ne ponaša u svom najboljem interesu?
- Trebate li dati prednost dobrobiti mlade osobe i njezinoj slobodi izbora pred vlastitim profesionalnim dužnostima iako ćete time možda ugroziti svoj odnos s vladinim institucijama?

U takvim situacijama osobe koje rade s mladima moraju dobro izvagati prednosti i nedostatke obiju odluka za uključene osobe: mladu osobu, organizaciju za mlade, nadležna tijela i osobu koja radi s mladima.

U toj etičkoj zagonetki korisno je vratiti se na definiciju rada s mladima. U središtu svih napora u radu s mladima nalaze se mladi ljudi i njihova dobrobit. Kada se nađemo u situaciji u kojoj moramo birati među nekoliko mogućnosti, od kojih su sve na nekoj razini pozitivne i u skladu s važnim načelima, prednost trebamo dati onima koje su najbliže našim razlozima za rad s mladima. U naoko nerješivoj zagonetki opisanoj prije, moguće je donijeti ispravnu odluku, ali ona može biti i rizična. Kao osoba koja radi s mladima kojoj je najvažnija dobrobit mlade osobe, ne biste prijavili njezin čin nadležnim tijelima. Kao prvo, krađa nije izravno oštetila nikoga i nije ozbiljno ugrozila organizaciju za mlade. Nadalje, kroz

<sup>9</sup> Stanković i Kalaba. Etika od postera do prakse - Priručnik za razumevanje i primenu Etičkog kodeksa u omladinskom radu u praksi (2017), 3-11.

<sup>10</sup> ibid.

razgovor s mladom osobom koja je počinila krađu mogli biste saznati da je smatrala da je ukradeni predmet potreban njoj ili njezinoj obitelji, a znate da su siromašni. No još je važnije to što ste već uspostavili snažan odnos s tom mladom osobom i možete joj pružiti podršku, pomoći joj da promijeni ponašanje, usvoji nove vještine, izgradi samopouzdanje i pronađe druge načine za izlazak iz financijskih nevolja.

Kada usporedite pozitivan utjecaj koji bi ostanak u programu mogao imati na budućnost mlade osobe s negativnim posljedicama i stigmatizacijom na koje bi vjerojatno naišla ako je prijavite nadležnim tijelima, postaje jasno da osoba koja radi s mladima treba zaštititi dobrobit mlade osobe. Moguće posljedice za osobe koje rade s mladima u pogledu njihove profesionalne vjerodostojnosti, iako su negativne, nisu toliko ozbiljne koliko bi mogle utjecati na već nesigurnu budućnost mlade osobe. Međutim, postoje neka ograničenja. Ako se problem ponovi i više ne bude samo izdvojeni slučaj unatoč dodatnom trudu da pomognete mladoj osobi da promijeni ponašanje, mogli biste, kao osoba koja radi s mladima, razmisliti o strožem pristupu i prijavi nadležnim tijelima.

### **Drugi primjer**

Drugi je primjer vrlo sličan prvome, ali ima jednu ključnu razliku po kojoj vidimo koliko je važno doživjeti sve mlade osobe kao učenike koji trebaju osobni pristup. Ponovno zamislite da ste osoba koja radi s mladima koja je nakon mnogo uloženog truda i vremena uspjela uspostaviti odnos pun povjerenja s problematičnom mladom osobom. No ova mlada osoba nema financijskih poteškoća niti je krala u prošlosti, nego diskriminira manjine. Kao i u prvom primjeru, i s ovom ste mladom osobom razgovarali o tim stavovima, objasnili joj zašto su njezina mišljenja pogrešna i kako mogu štetiti drugima. Međutim, mlada osoba čvrsto stoji iza svojih uvjerenja. Znate da njezini stavovi mogu biti opasni za druge mlade ljude te da bi, među ostalim, mlada osoba mogla biti nasilna prema drugima. Svjesni ste problematične povijesti te osobe, načina na koji prijava ponašanja nadležnim tijelima može utjecati na budućnost te mlade osobe, ali i vlastite odgovornosti prema organizaciji i drugim mladima te činjenice da je mlada osoba svjesna problema koji mogu nastati zbog njezinih stavova. Što biste učinili?

U ovom primjeru imamo mnogo etičkih izazova koji su se pojavili i u prvome. Kao osobe koje rade s mladima u opisanoj situaciji, moramo odrediti jesu li važniji profesionalni integritet i dužnosti prema organizaciji i vladinim institucijama ili dobrobit i sloboda mlade osobe te vaš odnos s njom. Međutim, u ovom primjeru imamo dodatne razloge za zabrinutost. Ovdje, za razliku od prve situacije, postoji opasnost da mlada osoba bude nasilna prema drugima, u ovom slučaju manjinskim skupinama. Ako smo prilično sigurni da je rizik za nasilje visok i ako smo zdušno pokušali urazumiti mladu osobu, ali bez uspjeha, moramo razmišljati o mogućim žrtvama i, kako bismo spriječili nastanak sukoba, prijaviti slučaj nadležnim tijelima iako ćemo time ugroziti svoj odnos s mladom osobom te njezino sudjelovanje u programu.

Razmislimo li o obama primjerima, postaje jasno da se mnogo odluka osoba koje rade s mladima temelji na etičkim načelima te da ona utječu jedna na druga, ovisno o posebnim okolnostima određene situacije. Drugim riječima, nema tehničkih rješenja ili postupaka koji se mogu ponuditi osobama koje rade s mladima kao konačni u svim situacijama u kojima se mogu naći u radu s mladima. Zato je važno da osobe koje rade s mladima budu svjesne etičkih načela kojima se trebaju voditi u raznolikim i složenim situacijama u kojima se mogu pozvati na njih i donijeti najbolju odluku za mladu osobu s kojom rade.

## Rad s mladima i učenje

Učenje je osnovni dio rada s mladima. Rad s mladima obuhvaća aktivnosti za mlade i s mladima koje se odvijaju izvan formalnog okruženja te pomažu u razvoju raznih kompetencija. Da bi mladi razvili kompetencije, moraju sudjelovati u procesu učenja, događao se on u formalnom, izvanškolskom ili neformalnom okruženju. Osobe koje rade s mladima znaju da je izvanškolsko učenje usko povezano s načelima rada s mladima te se najčešće upotrebljava za obradu tema i aktivnosti za mlade ljude i s njima.

**Izvanškolsko učenje** vrsta je planiranog, strukturiranog učenja s jasnim ciljevima. Sudjelovanje je dobrovoljno i temelji se na iskustvenom učenju, što znači da se pred sudionike postavljaju izazovi na mentalnoj i često tjelesnoj razini, kako bi iskusili određene situacije, osjećaje ili postupke. Zato u većini izvanškolskih metoda, kao što su rasprave u skupinama, preuzimanje uloga, simulacija ili sport, sudionici moraju izaći iz zone udobnosti da bi sudjelovali u interaktivnom iskustvu učenja.

To se razlikuje od **formalnog učenja** koje je obvezno, događa se u školama i manje je interaktivno, a više usmjereno na samostalni rad. Sudionici na kraju dobivaju diplomu ili neku drugu vrstu formalno priznate potvrde. Potpuno je drukčije neformalno učenje, koje nije strukturirano, događa se spontano i ne ocjenjuje se. Na primjer, kada nas baka uči kuhati.

Izvanškolsko učenje inkluzivno je i raznoliko te se može provoditi u različitim okolnostima. Zbog toga je isprepletano s radom s mladima: možete primjenjivati metode izvanškolskog učenja u klubovima mladih ili u centrima za mlade, na festivalima, u sportskim klubovima, udrugama, u zatvorenom i na otvorenom. Cilj je rada s mladima razviti kompetencije kod mladih, bilo da se radi o novim znanjima, vještinama ili stavovima, služeći se metodama izvanškolskog učenja. „Radom s mladima potičemo mlade osobe da postanu aktivni građani i sudjeluju u odlukama i postupcima koji utječu na njih i njihovu zajednicu. Tako mladi ljudi mogu bolje razumjeti stavove i probleme drugih te stavove i probleme šire zajednice, a to doprinosi većoj razini sklada i društvene inkluzije. U tom kontekstu radom s mladima sprječavamo polarizaciju i radikalizaciju koje mogu dovesti do nasilnog ponašanja.”<sup>11</sup>

**Samousmjereno učenje** još je jedan važan pojam u radu s mladima jer ima glavnu ulogu u izgradnji digitalne pismenosti i učenju putem interneta. Samousmjereno je učenje kompetencija zahvaljujući kojoj osoba može samostalno učiti i blisko je povezana s poznatom kompetencijom „učiti kako učiti”. To znači da učenici mogu sami odrediti ciljeve učenja, pripremiti se za proces učenja te aktivno sudjelovati u različitim metodama učenja. Sposobnost upravljanja vlastitim procesom učenja postala je iznimno važna s pojavom digitalnih alata i obrazovanja.

Prebacili smo mnoge aktivnosti i resurse na internet i očekujemo da mladi ljudi mogu učiti, pronalaziti informacije i družiti se u virtualnom svijetu, a da ih tomu nismo naučili ili ih vodili.

Digitalni su urođenici, zar ne? U razdoblju pandemije bolesti COVID-19 postalo je jasno da mladi znaju kako se koristiti digitalnim alatima, ali upitni su učinak na učenje i ishodi učenja. Digitalna kompetencija ne znači samo da se znate koristiti alatom nego i da možete biti kreativni u njegovoj upotrebi.

Zbog toga bi cilj **digitalnog rada s mladima** trebao biti integriranje izvanškolskog i samousmjerenog učenja u digitalno okruženje s ciljem razvoja digitalnih kompetencija. To ćemo detaljnije objasniti u nastavku.

<sup>11</sup> Mandate of the expert group on youth work for young migrants and refugees, European Commission, 22.1.2021., [https://ec.europa.eu/youth/sites/default/files/mandate-expert-migrants\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/youth/sites/default/files/mandate-expert-migrants_en.pdf)



## Uključivanje mladih ljudi s migrantskom pozadinom

Glavna je svrha ovog priručnika pomoći osobama koje rade s mladima da se povežu s mladima s migrantskom pozadinom i podrže socijalnu inkluziju. U tom kontekstu govorimo o mladima s migrantskom pozadinom koji su nedavno došli iz Afrike, Azije, s Balkana i iz drugih europskih zemalja, izbjeglicama te drugoj generaciji mladih iz migrantskih obitelji. Zbog brojnih prepreka socijalnoj inkluziji na koje nailaze mlade s migrantskom pozadinom možemo smatrati mladima u nepovoljnom položaju ili društveno isključenima. U ovom ćemo poglavlju analizirati i smjernice za uključivanje skupina ili pojedinaca u nepovoljnom položaju, društveno isključenih ili „teško dostupnih” te smjernice za pružanje pomoći mladima s migrantskom pozadinom u skladu s njihovim potrebama.

Uključivanje mladih imigranata prioritet je u politikama Europske unije za mlade i programu Erasmus+. U njima se rad s mladima smatra važnim elementom za ostvarivanje dvaju sveobuhvatnih ciljeva: pomaganje pridošlicama da uče o europskim vrijednostima i usvoje ih te poticanje interkulturalnog dijaloga i izgradnja uzajamnog razumijevanja pridošlica i zajednice domaćina. Nadalje, u tim se okvirima mladi ljudi s migrantskom pozadinom smatraju mladima u nepovoljnom položaju koji imaju manje prilika nego mladi u Europi u prosjeku. Kroz program Erasmus+ Europska unija podržava rad s mladima usmjeren prema izgradnji tolerancije, inkluzije i međusobnog razumijevanja uz borbu protiv rasizma, ekstremizma i ksenofobije<sup>12</sup>. Priručnik koji čitate nastao je iz istih razloga.

Prema najnovijim podacima Eurostata, u Europskoj je uniji 2019. živjelo 21,8 milijuna ljudi koji imaju državljanstvo treće zemlje, što je 4,9 % stanovništva 27 država članica EU-a. Još 13,3 milijuna ljudi koji su živjeli u nekoj državi članici imalo je državljanstvo druge države članice EU-a. Važno je i obratiti pozornost na dobnu strukturu imigranata u državama članicama EU-a: imigrantsko stanovništvo uglavnom je mlađe od stanovništva zemlje primateljice<sup>13</sup>. Zbog toga je još važnije razviti strategije rada s mladima za uključivanje mladih ljudi s migrantskom pozadinom.

Stanovnici iz drugih zemalja i/ili pripadnici etničkih manjina često se nazivaju „teško dostupnim” skupinama. Statistički i nepotvrđeni podaci često potvrđuju da neke zajednice ne uspijevaju doći do potrebnih usluga i da nisu aktivni građani. Budući da se te zajednice smatraju još i „teško dostupnima”, stvara se uvjerenje da te skupine ne žele sudjelovati u životu zajednice ili ih to ne zanima. Međutim, iz iskustva organizacija i pojedinaca koji rade s njima vidi se da oni često nailaze na razne prepreke. Često se događa da osobe koje pružaju usluge nemaju dovoljnu razinu znanja, resursa ili sredstava da pružaju usluge u multikulturalnom okruženju i uklone prepreke za sudjelovanje osoba s migrantskom pozadinom.<sup>14</sup> Na primjer, prema istraživanju MosaicLaba (2020), „teško dostupne” skupine često spadaju u kategoriju ljudi koje smatramo nepristupačnima, a zapravo mi nismo poduzeli potrebne korake da im pristupimo<sup>15</sup>.

U knjizi *Systematic Literature Review of ‘Hard to Reach’ Students and Methods of Inclusive Engagement*, Shaw i drugi (2017) donose koristan okvir za etiketiranje ljudi kao „teško dostupnih” te shvaćanje ljudi u različitim okolnostima i s različitim potrebama iza te etikete. Preporučuju da si postavimo sljedeća pitanja<sup>16</sup>.

### 1. Zašto se skupina smatra „teško dostupnom”?

<sup>12</sup> Youth and migrants [https://ec.europa.eu/youth/policy/implementation/migration\\_en](https://ec.europa.eu/youth/policy/implementation/migration_en)

<sup>13</sup> Statistički podaci o migracijama i migrantnom stanovništvu, Eurostat, 2020.

<sup>14</sup> How to Engage with Ethnic Minorities and Hard to Reach Groups, BEMIS Scotland, 2015.

<sup>15</sup> <https://www.mosaiclab.com.au/news-all-posts/2020/4/24/free-resource-10-tips-for-engaging-through-difficult-times-86lxm>

<sup>16</sup> Shaw et al. *Systematic Literature Review of ‘Hard to Reach’ Students and Methods of Inclusive Engagement* (2017), 49-50.



Osobe koje rade s mladima trebaju preispitati kako upotrebljavaju taj pojam i razmisliti o odnosima moći povezanim s etiketiranjem tih ljudi kao „teško dostupnih”, tj. trebaju razmisliti o tome gdje se mladi ljudi s tom etiketom nalaze u obrazovnom programu. Zatim trebaju razmisliti o posebnim okolnostima mladih ljudi zbog kojih su dobili tu etiketu. Možemo imati veliku korist od prepoznavanja tih aspekata kada pokušavamo doprijeti do mladih na način koji nije moguć uz generalizaciju mladih osoba kao „teško dostupnih”.

## 2. Na temelju čega su učenici proglašeni „teško dostupnima”?

Shaw i drugi u svom pregledu shvatili su da često ne postoji definicija „teško dostupnih” učenika u knjigama koje se bave „teško dostupnim učenicima”. Ako upotrebljavamo taj pojam bez jasne definicije, ako ne znamo na koga se on odnosi, povećava se opasnost da pretpostavimo da je to opće znanje. Drugim riječima, kada kažemo da je netko „teško dostupan”, možda mislimo na potpuno druge osobine nego netko drugi. Takvo nemarno etiketiranje može dodatno marginalizirati, stigmatizirati i izolirati već osjetljive učenike.

## 3. Koji se drugi pojmovi mogu upotrijebiti za te učenike?

Ako uložimo više truda u precizniju procjenu okolnosti iz kojih mladi ljudi s kojima radimo dolaze, lakše ćemo riješiti neke od problema u nastavku. Nadalje, ako se potrudimo shvatiti te posebne okolnosti, mladi ljudi neće više nositi breme „teške dostupnosti”, nego će institucije ili provoditelji programa usmjerenih na njih imati dužnost da ih uključe.

Kada se radi o mladim ljudima s migrantskom pozadinom, organizacije ili osobe koje rade s mladima moraju shvatiti da kulturna svijest i osjetljivost prema razlikama nisu samo poticajne riječi ili ciljevi koji se ostvaruju samo pozitivnim razmišljanjem. Svi koji žele raditi s osobama s migrantskom pozadinom moraju razumjeti složene i različite prepreke na koje učenici nailaze, uključujući, na primjer, jezične prepreke, nesiguran pravni status, financijske poteškoće, manjak obrazovanja ili informacija o obrazovanju, kvalifikacije koje se ne priznaju u zemlji u kojoj trenutačno žive, manjak obiteljske podrške u novom okruženju ili zbog razdvojenosti, ograničen društveni krug, manjak radnog iskustva i/ili prilika za zaposlenje.

Zapravo, iako je inkluzija mladih ljudi u nepovoljnom položaju jedan od temelja rada s mladima, u praksi se često kaska za načelima. Razlog je često to što osobe koje rade s mladima nemaju dovoljno razumijevanja, koje je potrebno za stvaranje čvrstog odnosa s mladima u nepovoljnom položaju ili društveno isključenim mladima, ne znaju ili ne žele uložiti dodatno vrijeme i trud za uključivanje takvih skupina ili nemaju dovoljno financijskih sredstava u organizacijama za mlade za dodatni rad<sup>17</sup>.

Manjak razumijevanja na koga se etiketa „teško dostupni” odnosi vidljiv je u znanstvenoj literaturi koja je tobože namijenjena shvaćanju njihovih potreba. Sustavnim pregledom literature Shaw i drugih<sup>18</sup> iz 2017. otkriveno je da je prilično nejasno tko su „teško dostupni” učenici. Prema pregledu, pojam se upotrebljava u visokom obrazovanju za osobe crne boje kože, pripadnike etničkih manjina, ljude iz siromašnih obitelji, mlade ljude, ljude s invaliditetom, neobrazovane ljude, kulturne manjine, prijestupnike, osjetljive ili marginalizirane skupine, učenike na daljinu, učenike s niskom razinom motivacije, emocionalno nezainteresirane učenike, odrasle učenike, „homoseksualce i lezbijke”, samohrane roditelje, učenike koji putuju u školu i tehnološki napredne učenike. Još više zbunjenosti izaziva činjenica da se u gotovo 20 % od 101 analiziranog rada ne objašnjava koji su učenici „teško dostupni”.

<sup>17</sup> Stanković i Kalaba. *Etika od postera do prakse - Priručnik za razumevanje i primenu Etičkog kodeksa u omladinskom radu u praksi* (2017), 13.

<sup>18</sup> Shaw et al. *Systematic Literature Review of 'Hard to Reach' Students and Methods of Inclusive Engagement* (2017), 1-2.



Ako uzmemo u obzir sve te kategorije, dvije stvari odmah postaju jasne. Kao prvo, potrebe različitih vrsta učenika mogu se uvelike razlikovati. Na primjer, osobe s invaliditetom trebat će različitu vrstu podrške od odraslih učenika, koji će, s druge strane, trebati drukčiji pristup učenju nego mladi ljudi. To znači da etiketiranje učenika kao „teško dostupnih” ne pomaže u stvaranju prikladnih okruženja za učenje za sudionike. Kao drugo, svi pojedinci mogu „upasti” u više kategorija. Samohrani roditelji koji su i pripadnici kulturne manjine mogu biti i nižeg društveno-ekonomskog statusa, a pripadnici etničkih manjina mogu imati invaliditet. Zbog toga postaje još očitije da je potrebno uložiti izniman trud u razumijevanje podrijetla skupina i pojedinaca te potreba sudionika.

Kada se radi o digitalnom učenju, nestabilna internetska veza, manjak prikladnih uređaja ili prostora kod kuće u kojem se učenici mogu nesmetano uključiti u proces učenja velike su prepreke<sup>19</sup>. Dodatne se poteškoće javljaju u prostorima u kojima je kulturna svijest samo površinsko priznavanje različitih kultura, a zapravo je nedostatna. Kulturna svijest znači da možemo očekivati i razumjeti da su neka ponašanja prihvaćena u nekim kulturama, a neprikladna u drugima. Osobe koje rade s mladima moraju biti spremne na suočavanje s neočekivanim ili neugodnim situacijama do kojih može doći u izravnoj komunikaciji s osobom iz druge kulture te iskoristiti te trenutke za bolje iskustvo učenja i promicanje inkluzije.

Koje korake osobe koje rade s mladima i organizacije za mlade trebaju poduzeti da bi mogle na značajan način uključiti mlade s migrantskom pozadinom?

- Moraju uložiti vrijeme i trud u prevladavanje stereotipa i vlastitih predrasuda prema skupinama s kojima žele raditi. Ipak, neke predrasude mogu preživjeti i pojaviti se tijekom interakcije.
- Da biste izgradili povjerenje, obje strane trebaju izravno pristupiti svim zabludama, a ne ih zanemariti.
- Osobe i organizacije koje rade s mladima moraju shvatiti da ne postoji jedan pristup prikladan radu sa svim manjinskim skupinama. Potrebno je shvatiti podatke o pozadini, osobine i prepreke svojstvene različitim skupinama i pojedincima da bi se postigla prava inkluzija.
- Da bismo informirali manjinske zajednice o dostupnim uslugama, moramo dosljedno i neprestano raditi na tome.
- Organizacije za mlade posebno se trebaju usredotočiti na aktivnu izgradnju kapaciteta za stvaranje prostora za učenje u koje su svi uključeni i u kojima svi dobivaju podršku<sup>20</sup>.

Kada organizacije i osobe koje rade s mladima razmišljaju o procesima učenja, trebaju se usredotočiti na iskustvo učenika, a ne samo na sadržaj koji prenosi nastavnik. To je posebno važno kada učenici nailaze na prepreke u učenju, uključujući mlade učenike s migrantskom pozadinom. Budući da se ozbiljnost prepreka s kojima se suočavaju te njihova reakcija na te prepreke uvelike razlikuju, ta vrsta učenika može imati veliku korist od njima prilagođenog pristupa učenju<sup>21</sup>. Osnovna je značajka prilagođenog pristupa učenju raznolikost. Kako bi ga organizacije i osobe koje rade s mladima mogle provoditi, moraju razumjeti različite načine na koje mladi s migrantskom pozadinom mogu doživjeti iskustvo učenja. Drugim riječima, nužno je da nastavnici koji žele postići značajne ishode znaju tko su njihovi učenici i gdje se nalaze u doslovnom smislu i u procesu učenja u kojem sudjeluju. To znanje ne

<sup>19</sup> Ferri et al., *Online learning and emergency remote teaching: Opportunities and challenges in emergency situations* (Societies, 2020), 1.

<sup>20</sup> *How to Engage with Ethnic Minorities and Hard to Reach Groups*, BEMIS Scotland, 2015.

<sup>21</sup> Devi and McGarry, *Online pedagogy: reaching out to the “hard to reach” learners* (Journal of Assistive Technologies, 2013), 37.

dobiva se samo iz profesionalne procjene učenika nego i na temelju otvorenog i iskrenog razgovora između učenika i nastavnika u kojem učenik pokazuje da je svjestan vlastitih potreba<sup>22</sup>.

## Praktične smjernice za uključivanje

- **Približavanje mogućim učenicima putem interneta**

Organizacije za mlade trebaju pokazati da su otvorene za uključivanje mladih u nepovoljnom položaju u svoje programe na svim kanalima kojima podižu vidljivost svojih programa. Većina napora za privlačenje novih sudionika u program povezana je s društvenim mrežama. Elementi organizacije i programa koji se promiču na društvenim mrežama trebaju prikazivati sve strategije podrške i prilagodbe koje organizacija omogućava učenicima u nepovoljnom položaju. Ishod trebaju biti strategije za vidljivost u kojima se pokazuje kako organizacija cijeni raznolikost i shvaća posebne probleme i prepreke na koje ciljana skupina nailazi.

- **Približavanje mogućim učenicima uživo**

Do velikog broja mladih ljudi u nepovoljnom položaju ili društveno isključenih ne dopiru kampanje organizacija za mlade na društvenim mrežama ili imaju poteškoća s pristupom internetu, ponekad ili uvijek. U tim slučajevima organizacije za mlade mogu preusmjeriti svoja nastojanja u privlačenju mladih ljudi na mjesta gdje se mladi okupljaju, uključujući škole, sportske dvorane ili objekte, društvene centre i igrališta. Za to organizacije za mlade trebaju dobro razmisliti o ciljanim populacijama i o vjerojatnosti da ih pronađu na određenom mjestu. Na primjer, škole u bogatijim četvrtima s mnogo akademskih uspjeha u prošlosti rijetko će pohađati učenici u nepovoljnom položaju ili društveno isključeni učenici.

- **Uloga učenika**

U praksi, ako želimo uistinu doprijeti do učenika s migrantskom pozadinom i značajno ih uključiti u učenje, trebamo ih staviti u središte procesa učenja. Organizacije i osobe koje rade s mladima, osim što moraju gledati na učenike kao na aktivne sudionike u procesu učenja karakterističnom za rad s mladima, moraju pronaći način da potaknu učenike s migrantskom pozadinom na aktivno sudjelovanje. To mogu učiniti na više načina: osmisliti aktivnosti povezane s okolnostima u zajednici ili skupini koje definiraju njihovi članovi, pobrinuti se za to da prvi kontakt nastavnika i učenika bude pun podrške, otvoren i pozitivan, poticati na sudjelovanje i tako postaviti temelje procesa koji će imati značajne rezultate, pobrinuti se za to da svi učenici imaju pristup konkretnoj pomoći za suočavanje s preprekama za sudjelovanje (npr., pomoć tumača) te pružanje pomoći u razvoju strategija izdržljivosti koje mogu primijeniti kada se suoče s preprekama izvan dometa sudionika ili osoba i organizacija koje rade s mladima<sup>23</sup>.

<sup>22</sup> ibid.

<sup>23</sup> Nechvoglod and Beddie, *Hard to reach learners: What works in reaching and keeping them?* (Adult, Community and Further Education Board, 2010), 6-7.

- **Jezične prepreke**

Potrebno je razmisliti o jezičnim preprekama i njihovoj ozbiljnosti prije svakog događaja ili aktivnosti. Možemo ih istražiti anketom ili se obratiti drugim osobama koje rade s mladima ili nastavnicima koji su prije radili s tom osobom ili skupinom. Ako je jezična prepreka znatna, potrebno je unajmiti tumača. Ako je moguće, u aktivnostima za podizanje vidljivosti događaja, tečajeva, radionica i sličnog bilo bi dobro predložiti sudionicima da povedu članove obitelji ili prijatelje koji im mogu pomoći u razumijevanju sadržaja. Kod nekih ljudi zbog jezičnih prepreka dolazi i do problema u pisanju. U pismenim aktivnostima osobe koje rade s mladima trebaju pružiti pomoć onim sudionicima koji je trebaju. Ako je prisutno više osoba koje rade s mladima, one koje ne vode vježbu mogu pomagati sudionicima.

- **Kulturne razlike**

U onoj mjeri u kojoj je to moguće, osobe koje rade s mladima trebaju biti svjesne kulturne pozadine sudionika prije događaja i pripremiti se u skladu s njom. Osobe koje rade s mladima moraju biti svjesne da uvjerenja i stavovi o nekim temama često ovise o kulturi i mogu se uvelike razlikovati od lokalne norme. Kao moderatori događaja, osobe koje rade s mladima moraju biti otvorene za drukčija mišljenja, pokušati ih shvatiti, truditi se da nikoga ne uvrijede i biti spremne da se ispričaju kada je to potrebno.

- **Pružanje podrške**

U onoj mjeri u kojoj je to moguće, organizacije i osobe koje rade s mladima koje se žele uključiti u rad s mladima s migrantskom pozadinom trebaju biti spremne pružiti im podršku, savjetovati ih u procesu učenja. U pogledu digitalnog učenja organizacije trebaju pokušati omogućiti pristup internetskoj vezi i potrebnim uređajima, izravno ili u zajedničkim prostorima za učenje, ili povezati pojedince koji ispunjavaju tehnološke uvjete za sudjelovanje s onima koji ih ne ispunjavaju.





## Rad s mladima na internetu – kontekst i razvoj

Učenjem putem interneta smatra se ona vrsta učenja u kojoj se sadržaj prenosi upotrebom digitalnih uređaja. Otkad su se digitalne platforme i alati počeli više upotrebljavati, a digitalni uređaji postali nezaobilazan dio naše svakodnevice uz sve jednostavniji pristup internetu, otkriveno je nekoliko prednosti učenja putem interneta u usporedbi s tradicionalnim metodama učenja. Na primjer, takvo je učenje povoljno i za pružatelje usluge i za učenike, učiti se može bilo gdje, bez potrebe za putovanjem, pa sudionici štede vrijeme i fleksibilniji su. Međutim, iako je sposobnost vođenja učenja putem interneta i pristupa takvom učenju iznimno važna u zdravstvenoj krizi koja je zadesila svijet, i dalje postoji mnogo izazova.

Prije nego što prijedemo na izazove prelaska s učenja, podučavanja i interakcije iz učionice na internet, važno je da navedemo načela i značajke rada s mladima koji uvijek vrijede, bez obzira na to gdje se rad s mladima odvija, te značajke koje određuju rad s mladima u digitalnom prostoru.

Već smo utvrdili da se rad s mladima oblikuje i provodi s dobrobiti mladih ljudi na umu. Svi napori organizacija i osoba koje rade s mladima trebaju za cilj imati to sveobuhvatno načelo. Osobe koje rade s mladima moraju neprestano širiti znanje i shvaćanje etičkih aspekata svojeg rada kako bi doista mogle pomoći mladima da napreduju i ostvare svoje ciljeve. Na sljedećim ćemo stranicama pokazati kako etički izazovi s kojima se suočavamo uživo lako prelaze i u virtualni svijet. Nadalje, rad s mladima oslanja se na dobrovoljno sudjelovanje. Drugim riječima, mladi ljudi uključuju se u rad s mladima kada osjećaju da je njihovo sudjelovanje vrijedno u pogledu stečenih iskustava i znanja ili vremena provedenog s vršnjacima i osobama koje rade s mladima. Bilo da se rad s mladima odvija uživo ili u digitalnom svijetu, osobe koje rade s mladima moraju moći stvoriti privlačno okruženje za učenje kojem će sudionici rado pristupiti i ostati u njemu. Da bismo to postigli, moramo gledati na mlade ljude kao na aktivne sudionike u planiranju, postavljanju prioriteta te uspostavi aktivnog dijaloga između osoba koje rade s mladima i mladih<sup>24</sup>.

Važno je shvatiti da se digitalnim tehnologijama i alatima ne trebamo koristiti samo zato što ih ne možemo izbjeći jer se velik dio života mladih odvija u digitalnom svijetu nego i zato što imaju golem potencijal da učine rad s mladima kvalitetnijim i privlačnijim. Zahvaljujući tim tehnologijama imamo priliku da uključimo mlade ljude koji inače ne bi imali kontakt s organizacijama za mlade, potaknemo ih na sudjelovanje u aktivnostima uživo kako bi više vremena provodili u društvu, nadopunimo druge aktivnosti i poboljšamo obrazovne ishode, olakšamo komunikaciju i pomognemo mladima da shvate aspekte digitalne tehnologije i s njom povezanih opasnosti kojima se ne bave u formalnom obrazovanju i obiteljima<sup>25</sup>.

**Digitalni rad s mladima** proaktivna je upotreba digitalne tehnologije u radu s mladima. To može značiti potpuni prijelaz na digitalne alate u radu s mladima, kao što je često nužno u mnogim zemljama zbog mjera za sprječavanje širenja bolesti COVID-19, ali i upotrebu digitalnih alata u aktivnostima uživo ili njihovu kombinaciju. Važno je napomenuti da digitalni rad s mladima nije metoda rada s mladima. To je zapravo pristup koji se može primjenjivati u bilo kojem okruženju za rad s mladima, uključujući u klubovima za mlade, tijekom rada s mladima na otvorenom, savjetovanja i u drugim okruženjima<sup>26</sup>. Drugim riječima, digitalni rad s mladima ne treba smatrati posebnom vrstom rada s mladima, nego dobrim starim radom s mladima koji se odvija u drugom prostoru. Taj prostor možda nije ono na što smo naviknuli. Kako bismo ga iskoristili najbolje što možemo, moramo shvatiti koje su njegove

<sup>24</sup> National Youth Council of Ireland, *What is youth work?*, <https://www.youth.ie/articles/what-is-youth-work/>

<sup>25</sup> Harvey, *Using ICT, digital and social media in youth work* (Screenagers International Research Project, National Youth Council of Ireland, 2016), 13.

<sup>26</sup> *Developing digital youth work - Policy recommendations and training needs*, (European Commission Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, 2017), 6.

prednosti i pronaći način da odgovorimo na nedostatke. Osim što i dalje trebamo pozitivno utjecati na živote mladih, moramo i naći nove načine da to učinimo. Kako Blassing i drugi napominju u radu o digitalnom radu s mladima iz 2017., najvažniji koncepti nisu nešto novo i ne mijenjaju se potpuno digitalizacijom: „Kada govorimo o digitalnom građanstvu, zapravo govorimo o građanstvu. Kada govorimo o digitalnim pravima, govorimo o pravima. I dalje vjerujemo da je Europa pravo mjesto za razgovor o građanstvu i pravima”<sup>27</sup>. Uistinu, odnosi koje mladi ljudi uspostave u našim programima i dalje su važni i nužni za njihov razvoj kao i odnosi između mladih ljudi i onih koji rade s njima. Ako pristupimo digitalizaciji otvorenog uma, mogli bismo uključiti više mladih ljudi u svoje programe nego prije.

Nadalje, digitalni rad s mladima savršen je za premošćivanje razlike između svakodnevnog života mladih i mogućnosti koje nudi formalno obrazovanje. Kako Pereira i drugi (2018) napominju, sustavi formalnog obrazovanja rijetko kad mogu pratiti zajednički razvoj mladih ljudi i digitalnih tehnologija, pa marginaliziraju znanje i vještine koje mladi trebaju usvojiti da bi se uspješno snalazili u digitalnom prostoru, ali i digitalne kompetencije koje mladi usvajaju unatoč nedostacima tradicionalnog obrazovanja<sup>28</sup>. Istraživanje dalje pokazuje da neformalno obrazovanje može premostiti tu razliku te da su vještine koje mladi usvoje u neformalnom obrazovnom okruženju zapravo korisne i u formalnom obrazovanju.

Kako bi prijelaz na digitalni prostor bio uspješan, kao osobe koje rade s mladima moramo uložiti vrijeme i trud da temeljito proučimo digitalne prostore za učenje. Sudjelovanjem u internetskom prostoru, kao što su društveni mediji, internetski forumi, grupe za razgovor, blogovi i zajedničke internetske stranice, mladi ljudi mogu pristupiti neograničenoj količini sadržaja i sudjelovati u njegovu stvaranju. U tim prostorima čak i „digitalni urođenici”, rođeni u svijetu gdje je digitalni sadržaj sve pristupačniji, mogu povjerovati lažnim informacijama i često nemaju dovoljno znanja o opasnostima i prilikama povezanim s upotrebom digitalnih medija. Pedagoški djelatnici potrebni su u digitalnom svijetu kao i u „pravom životu” da pomognu mladim ljudima u procesu pristupa dostupnim informacijama i alatima, njihovu shvaćanju i primjeni. U tom smislu, u radu Stručne skupine iz 2017. o digitalnom razvoju mladih u okviru Plana rada Europske unije za mlade za razdoblje od 2016. do 2018. „prilagodljiv način razmišljanja” smatra se ključnim preduvjetom za uspješan digitalni rad s mladima, a naglašava se činjenica da mladi moraju imati volje za isprobavanje novih stvari i biti spremni učiti i iz uspjeha i iz neuspjeha u upotrebi digitalnih medija i alata u radu. Važno je i da ih organizacije za mlade i relevantni sudionici podrže u tome<sup>29</sup>.

Nalazi Stručne skupine<sup>30</sup> u skladu su s tim i pokazuju da mladi ljudi u Europi, kao i u drugim dijelovima svijeta, provode sve više vremena koristeći se novim digitalnim tehnologijama koje se brzo razvijaju. Bez obzira na to, nisu im uređeni načini nošenja s opasnostima povezanim s digitalnim tehnologijama te trebaju podršku u upotrebi digitalnog prostora. S druge strane, osobe koje rade s mladima često nemaju potrebne stavove i digitalne vještine za pružanje takve podrške i treba ih potaknuti da uče o potencijalu digitalnih medija i tehnologija, da se ne ograniče samo na društvene medije te da razvijaju vještine za prikladnu upotrebu tih resursa. Stručna je skupina utvrdila **sljedeće elemente kao preporuke politika o razvoju digitalnog rada s mladima:**

- **Zajedničko razumijevanje digitalnog rada s mladima**

<sup>27</sup> Blassing et al. Dig-it up! Digital Youth Work (2017), 9-10.

<sup>28</sup> Pereira and others, *Young people learning from digital media outside of school: the informal meets the formal* (Comunicar. Media Education Research Journal, 2019) [https://www.scipedia.com/public/Pereira\\_et\\_al\\_2019a](https://www.scipedia.com/public/Pereira_et_al_2019a)

<sup>29</sup> Developing digital youth work - Policy recommendations and training needs, (European Commission Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, 2017), 5.

<sup>30</sup> Ibid., 7-9.

U radu s mladima trebamo prigrbiti tehnološki napredak i nove alate u svakodnevnom radu kako bismo potaknuli mlade ljude da aktivno doprinose pozitivnom razvoju digitalne tehnologije tako da im pomognemo da usvoje potrebne vještine i sposobnosti. Osobe koje rade s mladima trebaju znati koliko je digitalni rad s mladima važan za mlade ljude u fizičkom i digitalnom svijetu. Trebaju biti spremni i sposobni nositi se s digitalnim poteškoćama u svojem poslu. Države članice trebaju prepoznati potrebu za podržavanjem razvoja digitalnog rada s mladima.

- **Strateški razvoj digitalnog rada s mladima**

Strateški planovi država članica povezani s politikom za mlade trebaju obuhvaćati razvoj rada s mladima kao jednu od osnovnih sastavnica. Kako bi se ostvarili strateški ciljevi definirani u tom kontekstu, države članice trebaju aktivno dodjeljivati financijska sredstva za razvoj digitalnog rada s mladima kroz razvoj metodologije financiranja, obuke osoba koje rade s mladima te infrastrukture, uključujući potrebne uređaje/tehnologije. Važnost digitalnog rada s mladima treba se oslikavati u nacionalnim standardima rada s mladima te standardima za kompetencije osoba koje rade s mladima.

- **Sudjelovanje i prava mladih**

Digitalni rad s mladima mora se razvijati na načelima inkluzije, uzimajući u obzir činjenicu da neki mladi ljudi nailaze na prepreke za sudjelovanje u digitalnom učenju, i koristiti se tehnologijom i pedagoškim praksama za omogućavanje pristupa. Zaštita prava mladih ljudi na internetu ne smije biti upitna. Osobe koje rade s mladima trebaju imati dovoljno znanja da osiguraju poštovanje privatnosti i sigurnosti mladih ljudi u digitalnim prostorima za učenje.

- **Znanje i dokazi**

Razvoj digitalnog rada s mladima temeljen na dokazima trebaju podržati svi relevantni sudionici, uključujući stalnom procjenom utjecaja, dosega i učinkovitosti rada s mladima. Potrebno je podržati akademska istraživanja u poljima povezanim s digitalnim navikama mladih ljudi i s digitalnim radom. Ključno je olakšati dijeljenje znanja na međunarodnoj razini.

Što možemo zaključiti iz navedenih preporuka i ciljeva? Nakon nagle primjene mjera i ograničenja povezanih s podučavanjem i učenjem u fizičkom prostoru mnogi od nas osjećali su da kao nastavnici dobivaju malo, ako i toliko, podrške u prelasku na rad u digitalnom prostoru. Ipak, iako tek nedavno, relevantne institucije prepoznale su potrebu za pružanjem podrške u digitalizaciji rada s mladima i barem se neki procesi za pružanje takve podrške već provode. No važno je imati na umu da je pružanje podrške u takvom prijelazu dugoročna obveza velikog broja sudionika, među kojima su organizacije i osobe koje rade s mladima. Iako organizacije i osobe koje rade s mladima često ne mogu utjecati na neke elemente, na primjer, na digitalnu infrastrukturu potrebnu da se mladima omogući pristup digitalnom prostoru za učenje, ipak imamo određenu ulogu u prijelazu. Ovaj je priručnik tek jedan od primjera praktičnih koraka kojima možemo doprinijeti tim nastojanjima i pomoći mladim ljudima.

## **Digitalizacija – premošćivanje digitalnog jaza i pružanje podrške digitalnim učenicima s migrantskom pozadinom**

Dok se pružatelji usluga, u ovom slučaju osobe koje rade s mladima, trude pronaći načine da prebace svoje aktivnosti u digitalne prostore, velik broj mogućih sudionika i dalje je s druge strane digitalnog jaza. Digitalni jaz odnosi se na podjelu na osobe koje se znaju i mogu koristiti digitalnim tehnologijama

i internetom i one koje ne znaju i ne mogu. Iako su računala, pametni telefoni i drugi pametni uređaji posvuda pa možemo pomisliti da se svi znaju koristiti njima, mnogi su i dalje isključeni iz digitalnih prostora jer imaju nižu razinu obrazovanja i/ili prihoda, među ostalim, nemaju dovoljno financijskih sredstava da kupe pametne uređaje i žive u siromašnim ili ruralnim područjima u kojima je internetska veza slaba ili imaju problema s električnom energijom<sup>31</sup>. Osim toga, primjeri opisani u Kennynu istraživanju o digitalnom uključivanju mladih ljudi s izbjegličkom i migrantskom pozadinom koji su nedavno došli u Australiju pokazuju da se koriste digitalnom tehnologijom na visokoj razini. No Kenny potvrđuje da se razine digitalnih kompetencija i vještina tih mladih ljudi uvelike razlikuju na razini pojedinca<sup>32</sup>. Zbog toga se ističe potreba za pojedinačnim procjenama i podrškom.

Jaz između bogatih i siromašnih zbog pandemije se dodatno produbio u polju obrazovanja jer mladi ljudi iz bogatijih obitelji i okruženja imaju veće mogućnosti da redovito sudjeluju u različitim obrazovnim aktivnostima. Ta je razlika očita u usporedbi zemalja u razvoju s razvijenim zemljama, ali i u pojedinačnim zemljama u kojima za neke skupine, uključujući mlade ljude s migrantskom pozadinom, postoji manja vjerojatnost da ispune osnovne uvjete za sudjelovanje u digitalnom učenju. Te se nejednakosti najviše očituju u nemogućnosti pristupa internetu i/ili manjku uređaja potrebnih za pristup internetskim prostorima za učenje te fizičkog prostora u kojem učenici mogu sudjelovati u obrazovnim aktivnostima. U situaciji u kojoj se obrazovni prostori za učenje uživo zatvaraju zbog pandemije učenici, posebno oni u nepovoljnom položaju, zbog takvih uvjeta mogu imati manje prilika za razvoj<sup>33</sup>.

Kada se radi o učenicima u nepovoljnom položaju, može se dogoditi da pogrešno protumačimo prepreke u pristupu ako ne pokušamo saznati više o njihovim okolnostima. Na primjer, često se javlja zablude da se skupine koje ne mogu sudjelovati u digitalnim aktivnostima sastoje isključivo od starijih sugrađana, ali zapravo i mladi ljudi mogu biti isključeni iz tih prostora. Iako se smatra da je internetska veza dostupna u cijelom EU-u, oko 10 % domaćinstava nema pristup internetu<sup>34</sup>. Primjećuju se i velike razlike na državnim razinama. Na primjer, pristup internetu najviše je ograničen u Rumunjskoj, gdje se oko 25 % domaćinstava ne može spojiti na internet<sup>35</sup>. U radu s mladima to znači da će sposobnost mladih ljudi da sudjeluju u digitalnim aktivnostima ovisiti o njihovoj situaciji, uključujući mjesto gdje žive i financijske prilike. Nadalje, organizacije za mlade koje djeluju u zemljama u kojima mogućnost pristupa internetu nije raširena koliko smo mislili moraju poduzeti dodatne korake za uklanjanje prepreka za sudjelovanje za mlade ljude na isključenoj strani digitalnog jaza.

U istraživanju iz 2020. o kretanjima u internetskom učenju kao dijelu odgovora na pandemiju Ferri i drugi saželi su izazove koji se pojavljuju u učenju putem interneta. U sljedećoj tablici objavljenoj u njihovu istraživanju<sup>36</sup> prikazani su njihovi zaključci:

TEHNOLOŠKI IZAZOVI	Pristup infrastrukturi, kao što su tehnološki uređaji i internetska veza.
--------------------	---------------------------------------------------------------------------

<sup>31</sup> Stanford University. *The Digital Divide*. <https://cs.stanford.edu/people/eroberts/cs181/projects/digital-divide/start.html#:~:text=The%20idea%20of%20the%20%22digital,living%20in%20urban%20and%20suburban>

<sup>32</sup> Kenny, *Settlement in the digital age: digital inclusion and newly arrived young people from refugee and migrant backgrounds* (Centre for Multicultural Youth (CMY), 2016), 6-8.

<sup>33</sup> Ferri et al., *Online learning and emergency remote teaching: Opportunities and challenges in emergency situations* (Societies, 2020), 1-3.

<sup>34</sup> Digital economy and society statistics - households and individuals (Eurostat, 2020)

<sup>35</sup> ibid.

<sup>36</sup> Ferri et al., *Online learning and emergency remote teaching: Opportunities and challenges in emergency situations* (Societies, 2020), 4.

PEDAGOŠKI IZAZOVI	Učitelji nisu dovoljno vješti u upotrebi tehnologije. Potrebne su obuka i smjernice za učitelje i učenike.
	Potrebni su interaktivni, multimedijски materijali za učenje (slike, animacije, obrazovne igre) za poticanje i održavanje motivacije učenika.
	Manjak povratnih informacija učenika i sustava za procjenu.
DRUŠTVENI IZAZOVI	Učenici nemaju prikladno okruženje za učenje i roditeljsku podršku.

Gore opisani izazovi odnose se na okruženja za formalno učenje. Međutim, oni postoje i u izvanškolskim i neformalnim okruženjima. U ostatku ovog poglavlja i sljedećem poglavlju analizirat ćemo posebne načine na koje se pitanja digitalizacije mogu primijeniti na rad s mladima te iznijeti neke prijedloge za premošćivanje digitalnog jaza na koji mnogi mladi učenici s migrantskom pozadinom nailaze. Poslije ćemo se vratiti na gornju tablicu, proširiti je i sažeti moguće odgovore na navedene izazove te posebne izazove u radu s mladima koji se pojavljuju kod mladih ljudi s migrantskom pozadinom.

U sektoru rada s mladima dva su glavna pokretača digitalizacije. Kao prvo, očito je da postoje ograničenja u radu s mladima u zajedničkim prostorima zbog pandemije bolesti COVID-19 zbog kojih su organizacije za mlade diljem svijeta morale prijeći u virtualni svijet. Ne možemo pretjerati kada govorimo o utjecaju pandemije bolesti COVID-19 na digitalizaciju učenja. Od ožujka 2020. svjedočimo globalnim nastojanjima za širenje kapaciteta za učenje putem interneta. Na međunarodnoj su razini svjetske organizacije, kao što je UNESCO, podržale prelazak u digitalni prostor kako bi se usporilo širenje virusa te su nastavnicima i učenicima omogućili pristup dugom popisu<sup>37</sup> besplatnih digitalnih resursa za lakši prijelaz. Na državnim su razinama ministarstva obrazovanja diljem svijeta zahtijevala prelazak na učenje putem interneta te su, u različitoj mjeri, pružila podršku školama, učiteljima i nastavnicima u sektorima izvanškolskog i neformalnog učenja za prijelaz na digitalni način podučavanja i učenja.

Kao drugo, sektor rada s mladima, iako je prije pandemije sporo prihvaćao digitalne alate, sve se više okretao prema digitalizaciji i pokušavao promijeniti preferencije sudionika<sup>38</sup>. Mladi ljudi koriste se digitalnim komunikacijskim alatima već više od desetljeća, ali i utječu na njih, što je dovelo do znatne promjene u načinima na koje mladi pristupaju sadržaju i usvajaju znanje. Međutim, tek u zadnje dvije godine sektor rada s mladima shvaća da je digitalizacija prioritet<sup>39</sup>.

Ako zanemarimo pandemiju i želju mladih ljudi da povežu iskustva uživo s onima na internetu, moramo biti svjesni da se prostori mnogih organizacija za mlade u Europi i šire smanjuju. Zbog neprijateljske političke klime u kojoj se rad s mladima doživljava kao prijetnja ili neprepoznavanja rada s mladima kao prioriteta dolazi do rezanja sredstava u razdoblju gospodarske krize, pa organizacije za mlade često gube fizičke prostore u kojima mogu provoditi aktivnosti<sup>40</sup>. Iako prijelaz u digitalni prostor nije

<sup>37</sup> UNESCO. *Distance learning solutions* (2020). <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions>

<sup>38</sup> Paddison, Nik. *Ongoing Developments within the European Youth Work Community of Practice* (JUGEND für Europa, 2020), 28-29.

<sup>39</sup> *ibid.*, 35.

<sup>40</sup> *ibid.*, 36.

rješenje za izvor tog problema i nije savršena alternativa za rad s mladima uživo, mogućnost rada u digitalnim prostorima može biti vrijedan alat za organizacije koje nailaze na opisane probleme.

## Praktične smjernice za uključivanje mladih ljudi s migrantskom pozadinom u digitalni prostor za učenje

Osim što mladi ljudi s migrantskom pozadinom nailaze na prepreke zbog skromnih finansijskih sredstava, manjka prikladnog prostora za učenje ili zbog mjesta na kojem žive, suočavaju se i s drugim posebnim izazovima. Istraživanja, kao ono neprofitne organizacije Accem koja radi s imigrantima i izbjeglicama u Španjolskoj iz 2018., ističu da digitalni prostori imaju golem potencijal za uključivanje imigranata poticanjem na inkluziju i smanjenjem društvenih nejednakosti, koliko je to moguće. S druge strane, aktivnosti u virtualnim prostorima imaju posebne rizike. Među njima su:

- diskriminacija ljudi s migrantskom pozadinom koja je još primjetnija u slučajevima u kojima postoje problemi s pristupom digitalnim tehnologijama ili njihovom upotrebom
- veća izloženost lažnim vijestima i pogrešnim informacijama s rasističkim i ksenofobnim sadržajem jer se takav sadržaj naveliko širi digitalnim sredstvima
- pojedinci češće izražavaju mržnju na internetu te mogu nanijeti emocionalnu i psihološku bol te dodatno izolirati migrante i izbjeglice u digitalnim prostorima.

Istraživanje<sup>41</sup> donosi prijedloge za ostvarenje potencijala digitalnih tehnologija u lakšem uključivanju imigranata i izbjeglica. Kao prvo, digitalna tehnologija mora postati dostupnija, ili smanjenjem troškova za pristup ili uspostavljanjem besplatnih pristupnih točaka s internetskom vezom i uređajima potrebnih za spajanje. Organizacije za mlade mogu iskoristiti takve točke za promicanje svojih aktivnosti kada daju upute za njihovu upotrebu. Na primjer, mogu uputiti moguće sudionike u javne knjižnice, centre mladih ili besplatne zajedničke prostore.

Organizacije i osobe koje rade s mladima trebaju razmišljati o prelasku u digitalni prostor kao o dugoročnoj kampanji. Dugoročnim pristupom vjerojatnije ćemo promijeniti stavove i doprijeti do više skupina sudionika. Potrebno je usredotočiti se na omogućavanje pristupa digitalnoj tehnologiji i internetu, obuci potrebnoj za razvoj digitalnih kompetencija i povezanih vještina, podržati pozitivne stavove prema digitalnoj tehnologiji, omogućiti mladima pristup snažnoj mreži podrške i aktivnostima u kojima ih se potiče na upotrebu digitalne tehnologije, čime ćemo pozitivno utjecati na digitalnu inkluziju<sup>42</sup>. Organizacije za mlade, uz pozivanje mladih ljudi s migrantskom pozadinom na sudjelovanje u ciljanim kampanjama za doseg i omogućavanje pristupa internetu, mogu iskoristiti primjere imigranata i manjina koji promiču upotrebu digitalnih tehnologija i platformi ili su doprinijeli njihovu razvoju za motiviranje mladih ljudi koji se mogu poistovjetiti s njihovim pričama i žele postići sličan uspjeh. Nadalje, organizacije mogu potaknuti sudjelovanje kroz radionice za digitalne kompetencije kao obrazovni program uz svoje osnovne aktivnosti. Takvim pristupom možemo uvelike smanjiti nejednakosti u pristupu i pomoći mladima da usvoje potrebne vještine izvan osnovnih aktivnosti.

Kada se radi o rasizmu, ksenofobiji i drugim oblicima diskriminacije koji su česta pojava na internetu, važno je proaktivno im pristupiti, a ne ignorirati takav sadržaj u pokušaju izbjegavanja neugodnih razgovora. Organizacije za mlade trebaju obučiti osobe koje rade s mladima da taktično odgovore na

<sup>41</sup> *Divides – Impact of the digital divide on the foreign population* (Accem, 2018), <https://ec.europa.eu/migrant-integration/librarydoc/divides-impact-of-the-digital-divide-on-the-foreign-population>

<sup>42</sup> Kenny, *Settlement in the digital age: digital inclusion and newly arrived young people from refugee and migrant backgrounds* (Centre for Multicultural Youth (CMY), 2016), 6.

takav sadržaj i učenicima daju argumente protiv njega i primjere kojima se „ruše mitovi” kako bi dobili realističnu, inkluzivnu perspektivu.

Kada razmišljamo o preprekama za sudjelovanje na koje imigranti nailaze, često stavljamo preveliku važnost na okolnosti tih zajednica i skupina. S druge strane, uloga pružatelja usluge kada treba doprijeti do tih skupina često se zanemaruje iako skriva velik potencijal. Konstruktivno bi bilo da organizacije i osobe koje rade s mladima počnu doživljavati „teško dostupne” pojedince i skupine kao pojedince i skupine do kojih *još* nisu došli. MosaicLab to izražava ovako: „Ti ljudi znaju gdje su, samo još nismo dovoljno radili na povezivanju s njima.” (2020). Na temelju okvira koji je predložio MosaicLab, izgrađenog na temelju uključivanja marginaliziranih zajednica u planirane procese uključivanja sa sudionicima iz vlade i zajednice<sup>43</sup>, predlažemo sljedeće pristupe, prilagođene i proširene za upotrebu u organizacijama za mlade koje se žele povezati s mladim ljudima s migrantskom pozadinom.

#### ⇒ **Upoznajte svoje učenike**

Organizacije za mlade trebaju temeljito promotriti i analizirati pojedince, skupine ili zajednice do kojih žele doprijeti. Trebaju razmisliti o svim mogućim razlozima zašto ti mladi ljudi možda neće moći sudjelovati, a ne pretpostaviti da se ne žele ili ne znaju koristiti digitalnim alatima. Mnogi se mladi ljudi boje javno izraziti mišljenje, posebno u društvu vršnjaka, ili misle da skupina ili osoba koja radi s mladima iz drukčijih životnih okolnosti neće shvatiti njihovo mišljenje. Neki mladi ljudi nemaju podršku roditelja kada se uključuju u nove obrazovne aktivnosti. Organizacije za mlade trebaju razgovarati i s roditeljima i objasniti im koristi od programa. To je moguće postići na individualnim ili grupnim sastancima ili putem brošura.

#### ⇒ **Pridite im na poznatom teritoriju**

Trebali biste nastojati koristiti se digitalnim alatima s kojima su mladi već upoznati. Kada osobe koje rade s mladima nailaze na poteškoće u uključivanju mladih ljudi u sadržaj ili aktivnosti na određenoj platformi, trebaju procijeniti njihove uobičajene digitalne navike i saznati kojim se platformama već koriste kako se ne bi morali „mučiti” da sudjeluju.

#### ⇒ **Ponudite različite načine sudjelovanja**

Mladi ljudi ne razlikuju se samo u željama što se tiče primanja pomoći nego i u načinima interakcije u kojima mogu postići uspjeh. Neki sudionici možda se neće snaći na grupnim sastancima. Organizacije za mlade trebaju pronaći više načina da uključe sudionike. Na primjer, osim grupnih sastanaka mogu ponuditi snimljena predavanja, internetske ankete ili objave na stranicama.

#### ⇒ **Obučite osoblje da ponudi pomoć**

Organizacije za mlade trebaju moći ponuditi tehničku podršku sudionicima u digitalnim aktivnostima, a da se pritom ne osjećaju kao da traže poseban tretman. To možete postići tako da pronađete osoblje za tehničku podršku koje može pomoći sudionicima prije početka aktivnosti. Kada već osnujete tim za pružanje podrške, mladi ljudi koji trebaju pomoć neće se osjećati kao da su njihovi zahtjevi neuobičajeni.

#### ⇒ **Pripremite vodiče**

<sup>43</sup> #MONTHLYMYTH: ONLINE ENGAGEMENT & THE 'HARD TO REACH' (MosaicLab, 2020), <https://www.mosaiclab.com.au/news-all-posts/2020/4/24/free-resource-10-tips-for-engaging-through-difficult-times-861xm>



Organizacije za mlade trebaju biti svjesne činjenice da mladi ljudi imaju koristi od različitih vrsta pomoći. Neki mladi ljudi neće izravno tražiti pomoć. Oni će više koristi imati od priručnika i vodiča u kojima mogu pronaći upute za upotrebu digitalnih platformi kojima se organizacija koristi.

#### ⇒ **Grupna pomoć**

Ako je to moguće s obzirom na dinamiku grupe, organizacije i osobe koje radi s mladima mogu potaknuti sudionike s različitim razinama digitalnih vještina da se nađu i da vještiji sudionici pomognu kolegama. To se može odnositi i na pristup internetu u slučajevima kada sudionici mogu pomoći drugima tako da podijele svoje uređaje s njima.

#### ⇒ **Prepoznajte posebne potrebe i odgovorite na njih**

Neki mladi ljudi s migrantskom pozadinom možda nailaze na više prepreka nego drugi, čak i unutar jedne skupine. Organizacije i osobe koje rade s mladima ne trebaju pretpostavljati da svi sudionici imaju jednaku sposobnost da se uključe. Umjesto toga, trebaju otkriti koje su posebne prepreke na koje nailaze (jezik, pismenost, digitalno iskustvo) te ozbiljnost problema koji one predstavljaju za sudionika. Trebaju ponuditi pomoć u skladu s tim, na primjer, omogućiti pomoć tumača, dopustiti sudjelovanje prijatelja ili članova obitelji koji mogu tumačiti, prevesti materijale za aktivnosti na više jezika, pripremiti materijale za različite razine jezičnog znanja ili omogućiti pristup vizualnom sadržaju.

#### ⇒ **Potičite na uzimanje stanke**

Aktivnosti koje se odvijaju u digitalnom okruženju brže mogu postati monotone nego takve aktivnosti uživo. Osobe koje rade s mladima mogu osigurati višu razinu koncentracije kod sudionika tako da im omoguće stanke i da im daju do znanja da mogu uzeti stanku kad je god trebaju.

Jedno od načela u dopiranju do mladih ljudi s migrantskom pozadinom i njihovu uključivanju koje smo naveli primjena je osobnog pristupa podučavanju i učenju. Prilagodbe pristupa učenicima i njihovim potrebama mogu se uvelike razlikovati. Nemaju svi mladi ljudi s migrantskom pozadinom jednake prepreke učenju te ne doživljavaju i ne reagiraju na te prepreke na jednak način. Spomenuli smo i da je ključ prilagođenog iskustva učenja, čak i u grupnom okruženju, u ponudi različitih načina učenja.

Na kraju, ključno je da nastavnici shvaćaju da je proces učenja više od prijenosa informacija. To je i kognitivni i društveni proces te kao takav treba obuhvaćati interakcije kojima se podržavaju ti procesi<sup>44</sup>. Jedan od glavnih razloga što je učenicima teško uključiti se u digitalno učenje te što se ponekad povlače iz njega, a to je posebno riskantno u radu s mladima u kojem je sudjelovanje dobrovoljno, jest manjak društvene povezanosti u internetskom prostoru za učenje.

Devi i McGarry (2013) analiziraju jedan model učenja u digitalnom okruženju platforme Nisai Virtual Academy<sup>45</sup>, istaknutog pružatelja usluga digitalnog obrazovanja svim učenicima, uključujući one s posebnim potrebama u obrazovanju, kao što su učenici koji imaju fobije povezane sa školskom okolinom, učenici sa zdravstvenim poteškoćama i, što je nama najvažnije, učenici u nepovoljnom položaju ili isključeni iz raznih razloga. Poblizje ćemo pogledati taj model i prilagoditi ga kada je potrebno za upotrebu s migrantskim skupinama. Model može poslužiti kao plan na temelju kojeg osobe koje rade s mladima mogu razmatrati i kombinirati tehnološke alate potrebne za postizanje raznolikosti. Modeli platforme Nisai Virtual Academy izgrađeni su na temelju pet tehnoloških alata:

<sup>44</sup> Ferri et al., *Online learning and emergency remote teaching: Opportunities and challenges in emergency situations* (Societies, 2020), 4.

<sup>45</sup> Devi and McGarry, *Online pedagogy: reaching out to the "hard to reach" learners* (Journal of Assistive Technologies, 2013), 37-44.



1. odvojene skupine – prikladne za povezivanje učenika ovisno o temi i/ili zadatku na kojima trenutačno radimo vodeći računa o posebnoj dinamici skupine
2. chat za pomoć (javni ili privatni) – učenici dobivaju priliku da traže njima potrebnu pomoć, ili u skupini ili kao pojedinci
3. snimanje i nadzor – nastavnici mogu pratiti napredak sudionika
4. zone za odmor – zaseban prostor za stanke i druženje, koji često nedostaju u digitalnom učenju
5. kućne skupine / plemena – učenje u unaprijed osnovanim skupinama ili učenje u poznatom/kućnom okruženju.

Svi se ti koncepti mogu primjenjivati u različitim dostupnim alatima i naizmjenice kako bi učenici imali raznolike mogućnosti za učenje. Nadalje, model se temelji na konkretnim **ključnim elementima koji doprinose uspješnom učenju u digitalnom okruženju**. Objasnili smo i proširili te elemente s obzirom na rad s mladima, posebno s mladim ljudima s migrantskom pozadinom.

- **Interaktivne lekcije u stvarnom vremenu**

Lekcije u stvarnom vremenu nužan su dio učenja putem interneta i otvaraju važne prilike za interakciju među učenicima, kolegama i osobama koje rade s mladima. O svim poteškoćama na koje učenici naiđu u procesu učenja može se raspraviti u skupini. Ako je nekim učenicima neugodno razgovarati o takvim problemima pred svima, osobe koje rade s mladima mogu ih potaknuti da im se izravno jave alatom za chat. Za mnoge učenike kojima je društvena interakcija problem to je sigurna okolina u kojoj mogu graditi samopouzdanje i odnose.

- **Snimanje lekcija u stvarnom vremenu**

Ako snimate lekciju i omogućite učenicima pristup, oni mogu ponoviti gradivo i učiti brzinom koja im odgovara. To može biti posebno korisno za učenike koji imaju prepreke u učenju.

- **Raspršen raspored**

Raspored učenja treba se oblikovati tako da predavanja budu kratka i učestala, uključuju zajedničke zadatke za učenje i stanke između njih. Ako učenicima predstavite takav raspored, možete umanjiti njihovu nervozu zbog sudjelovanja.

- **Grupiranje učenika prema sposobnostima**

Ako omogućimo mladima da uče s kolegama slične razine znanja, neće se osjećati napeto ili nervozno zbog učenja, što je učestalo kod osoba s jezičnim preprekama ili onih s niskom razinom obrazovanja ili neobrazovanih. Dok se trudimo održati interes učenika, moramo im i davati prilike da napreduju i prijeđu u druge skupine ako je to moguće.

- **Pristup podršci**

Svi učenici trebaju dobiti dodatnu podršku. U kulturalno osjetljivim okruženjima sami pružatelji usluge mogu biti izvor sukoba. Ponekad nastavnici ne vode računa o kulturnoj svijesti i inkluziji te ih ne potiču, a ponekad je učenicima neugodno požaliti se ili tražiti pomoć od nastavnika iz straha da će to utjecati na proces učenja i njihov položaj. Učenici trebaju biti svjesni činjenice da postoje načini na koje mogu potražiti pomoć, odvojeno od osoba koje rade s mladima izravno uključenih u proces učenja, na primjer, kod službenika za održavanje jednakosti koje postavi organizacija ili putem anonimnim obrazaca za pritužbe.

- **Ograničena veličina skupina**

U svakoj skupini smije biti najviše 12 učenika po osobi koja radi s mladima, u skladu s mogućnostima organizacije za mlade. Tako se osobe koje rade s mladima mogu posvetiti učenicima, a ometanja nisu učestala.

- **Stalno profesionalno usavršavanje za osoblje**

Organizacije za mlade trebaju podržati osobe koje rade s mladima u razvoju, ponuditi im prilike da dodatno usavrše rad s mladima, posebno u području digitalnog učenja. Podučavanje u digitalnom prostoru treba shvaćati kao vještinu koju treba razvijati, a ne sposobnost urođenu svim nastavnicima u digitalnom dobu. Ako organizacije ne mogu ponuditi odgovarajuću obuku, trebaju potražiti druge organizacije ili centre za mlade koji nude takvu obuku. Organizacije trebaju redovito održavati i poticati sastanke osoblja na kojima će sudionici dijeliti primjere dobre prakse i pokušati riješiti najveće probleme.

- **Njeguajte dinamičnu internetsku zajednicu**

Alternativne zajednice za učenje, kao što su one svojstvene izvanškolskom i neformalnom učenju u okviru rada s mladima, omogućavaju mladim ljudima da pobjegnu od stereotipa, društvenih stigmi, predrasuda, vršnjačkog/obiteljskog pritiska i negativnih uvjerenja. Mladim ljudima koji imaju poteškoća u pristupu formalnim modelima obrazovanja koristit će jednostavan pristup stabilnim skupinama vršnjaka i osoba koje rade s mladima. Društveni odnosi nastali u tim okolnostima mogu služiti kao odlična motivacija mladim ljudima s migrantskom pozadinom.

- **Prilagođeno učenje**

Prilagođeni pristupi učenju mogu motivirati učenike koji nailaze na različite i velike prepreke u tradicionalnom pristupu. U tom pristupu uzimamo u obzir različite stilove učenja i razine znanja, ali i potičemo učenike da se usredotoče na usvajanje znanja i vještina koji su im najvažniji. Pedagoški djelatnici tako mogu lakše prepoznati učenike koji imaju poteškoća s uključivanjem u proces učenja i brzo im pružiti potrebnu pomoć.

- **Vizualni alati**

Vizualni alati za planiranje, kao što su umne mape i grafikoni, mogu biti doista korisni učenicima. Ti im alati mogu pomoći da zamisle svoje ciljeve i prate napredak, što će ih dodatno motivirati i bit će zadovoljniji procesom učenja. Zahvaljujući upotrebi vizualnih alata učenici mogu bolje razumjeti temu. Oni se lakše upotrebljavaju u digitalnom okruženju, što je njegova prednost u odnosu na učenje uživo.

Sada ćemo se vratiti na ključne izazove u internetskom učenju koje su iznijeli Ferri i drugi<sup>46</sup>, a uz njih ćemo navesti i moguće odgovore na te izazove koje organizacije i osobe koje rade s mladima mogu primijeniti u kontekstu digitalnog obrazovanja mladih ljudi s migrantskom pozadinom. Iako ti izazovi izgledu nepremostivo, zapravo postoji više načina da ih savladamo.

TEHNOLOŠKI IZAZOVI	Pristup infrastrukturi, kao što su tehnološki uređaji i internetska veza.	– omogućiti pristup uređajima i internetu za pojedince – organizirati korištenje prostorom organizacije ili prostorima partnera s
--------------------	---------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<sup>46</sup> Ferri et al., *Online learning and emergency remote teaching: Opportunities and challenges in emergency situations* (Societies, 2020), 4.

		<p>infrastrukturuom</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– uputiti učenike na javne prostore s infrastrukturom (npr., knjižnice, centri za mlade)</li> <li>– povezati učenike s infrastrukturom s onima bez infrastrukture</li> </ul>
PEDAGOŠKI IZAZOVI	<p>Osobe koje rade s mladima nisu dovoljno vješte u upotrebi tehnologije.</p> <p>Potrebne su obuka i smjernice za učitelje i učenike.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zaposliti sposobne osobe koje rade s mladima ili drugo osoblje za provedbu obuke</li> <li>– tražiti javno dostupne resurse, uključujući državne ili druge programe za obuku nastavnika</li> </ul>
	<p>Potrebni su interaktivni, multimedijски materijali za učenje (slike, animacije, obrazovne igre) za poticanje i održavanje motivacije učenika.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– pregledati resurse iz slobodno dostupnih izvora</li> <li>– pregledati priručnike slične ovomu</li> </ul>
	<p>Manjak povratnih informacija učenika i sustava za procjenu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uspostaviti sustave povratnih informacija i/ili procjene putem anonimnih upitnika, u grupnim raspravama s učenicima, postavljanjem člana osoblja koji nije uključen u proces podučavanja kao neutralnog službenika za pritužbe i povratne informacije</li> </ul>
	<p>Jezične prepreke između osoba koje rade s mladima i mladih ljudi s migrantskom pozadinom.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– unajmiti tumača koji može pomoći učenicima u savladavanju jezičnih prepreka</li> <li>– potaknuti učenike da pozovu prijatelja ili člana obitelji koji im može prevoditi</li> </ul>
DRUŠTVENI IZAZOVI	<p>Učenici nemaju prikladno okruženje za učenje i roditeljsku podršku.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– obratiti se roditeljima i upoznati ih s prednostima sudjelovanja</li> <li>– pokušati pronaći prostor za učenje (javni ili prostor organizacije) za sudionike u najnepovoljnijem položaju</li> </ul>
OBRAZOVNI IZAZOVI	<p>Učenici nisu zainteresirani.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– primijeniti prilagođen pristup učenju</li> <li>– poticati učenike na uzimanje stanki</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>– nastojati podržati socijalizaciju sudionika putem određenih digitalnih prostora za druženje</li><li>– privući učenike vizualnim alatima</li><li>– omogućiti pristup različitim kanalima za podršku za učenike s poteškoćama</li></ul>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



## Razvoj digitalnih kompetencija osoba koje rade s mladima i prevladavanje strahova osoba koje rade s mladima

Tradicionalni pristup digitalnim uređajima i alatima u području obrazovanja često je isključiv, s mnogo pravila i ograničenja, uključujući strogo ograničavanje vremena provedenog pred zaslonom, dopuštanje upotrebe digitalnih tehnologija samo u nekim aktivnostima, kao što su one u području multimedija ili računalnih znanosti, ili potpunu zabranu upotrebe digitalnih uređaja u obrazovnim prostorima. Kako bismo prevladali averziju prema digitalnoj tehnologiji u raznim vrstama posla, uključujući rad s mladima, organizacije i osobe koje rade s mladima trebaju otvoriti um za mogućnosti koje ona donosi i razmišljati o digitalnoj tehnologiji i uređajima kao o korisnim alatima, a ne kao o preprekama u obrazovanju. Očito je da postoji još mnogo prostora za napredak što se tiče uvođenja više različitih digitalnih tehnologija u rad s mladima radi postizanja još boljih ishoda.

Za kvalitetan digitalni rad s mladima nije dovoljna samo jednodimenzionalna sposobnost osoba koje rade s mladima da se koriste digitalnim medijima. Potrebno je bolje razumjeti okoliš u kojem se odvija digitalni rad s mladima i koji utječe na njega te znati da kompetencije osoba koje rade s mladima, pristup digitalnoj infrastrukturi i organizacijski digitalni razvoj svi doprinose uspješnom digitalnom radu s mladima. Na primjer, kako je navedeno u Harveynom izvješću o upotrebi IKT-a, digitalnih i društvenih medija u radu s mladima (2016), većina osoba koje rade s mladima u Irskoj, Sjevernoj Irskoj, Finskoj, Austriji i Danskoj koriste se e-poštom, Facebookom i Messengerom te YouTubeom, a odbijaju upotrebljavati aplikacije koje su bliske mladim ljudima, kao što su Instagram i Snapchat, te se malo njih koristi raznim digitalnim resursima i alatima besplatno dostupnima za razne svrhe<sup>47</sup>.

U ovom ćemo se odjeljku usredotočiti na kompetencije osoba koje rade s mladima i istaknuti potrebe za obukom osoba koje rade s mladima. Europska komisija 2017. je izdala preporuke politika za razvoj rada s mladima i istaknula **sedam različitih kategorija potreba u pogledu obuke osoba koje rade s mladima**, gdje je povezala okvire digitalne tehnologije i rada s mladima, koje ovdje navodimo i proširujemo u kontekstu rada s mladim ljudima s migrantskom pozadinom.

### 1. Digitalizacija društva

- Svijest osoba koje rade s mladima o ulozi digitalizacije u oblikovanju naših zajednica, a time i života mladih ljudi važna je za kvalitetan rad s mladima.
- Digitalnim radom s mladima trebamo poticati mlade ljude da aktivno sudjeluju u digitalizaciji te trebamo uzeti u obzir i uključiti digitalne navike i kulturu mladih ljudi u rad s mladima.

### 2. Informatička i podatkovna pismenost

- Kroz digitalni rad s mladima trebamo ohrabriti i potaknuti mlade ljude da kritički razmišljaju o digitalnom sadržaju i uslugama. Organizacije i osobe koje rade s mladima trebaju znati koja je razina digitalne pismenosti određenih sudionika i prilagoditi aktivnosti njima, a usto se pobrinuti za to da aktivnosti služe razvoju digitalne pismenosti i vještina kritičkog razmišljanja.
- Organizacije i osobe koje rade s mladima moraju biti svjesne zakonskog okvira za pohranu osobnih podataka mladih ljudi te nastojati poštovati njihovo pravo na privatnost.

### 3. Planiranje, oblikovanje i procjena digitalnog rada s mladima

- Organizacije i osobe koje rade s mladima trebaju imati prilagodljiv način razmišljanja prema digitalnom radu s mladima, što znači da trebaju biti spremne isprobati nove pristupe, proširiti

<sup>47</sup> Harvey, *Using ICT, digital and social media in youth work* (Screenagers International Research Project, National Youth Council of Ireland, 2016), 12.

znanje i učiti iz uspješnih i neuspješnih pokušaja integracije digitalnih pristupa u rad s mladima. Organizacije i osobe koje rade s mladima trebaju biti spremne proširiti i/ili zamijeniti omiljene digitalne prostore s digitalnim prostorima koje mladi ljudi s migrantskom pozadinom vole kako bi pobudile njihovo zanimanje i uključivanje.

- Planiranje digitalnog rada s mladima mora se temeljiti na potrebama mladih ljudi. Organizacije i osobe koje rade s mladima imaju odgovornost da odrede kakvi su planovi, interesi, preferencije, težnje, hobiji i internetske navike mladih ljudi s migrantskom pozadinom kroz interakciju s njima.
- Kod razvoja, provedbe, procjene i preoblikovanja samostalnih i zajedničkih aktivnosti u digitalnom radu s mladima trebamo se voditi načelom uključivanja sudionika.
- Organizacije i osobe koje rade s mladima moraju biti svjesne rizika koji postoje u digitalnom radu s mladima i biti spremne ublažiti te rizike i odgovoriti na potrebe mladih u rizičnim okolnostima. U radu s mladima u kojem sudjeluju i mladi ljudi s migrantskom pozadinom organizacije i osobe koje rade s mladima trebaju uložiti vrijeme i trud u prepoznavanje, shvaćanje i izgradnju mogućnosti ublažavanja posebnih rizika na koje nailaze mladi ljudi s migrantskom pozadinom, posebno povezanih s rasizmom, ksenofobijom i govorom mržnje u digitalnim prostorima.
- Organizacije i osobe koje rade s mladima moraju se neprestano informirati o digitalnim uređajima, aplikacijama i alatima dostupnima za upotrebu u radu s mladima.
- Digitalni rad s mladima mora se organizirati tako da uzima u obzir poteškoće ili prepreke mladih ljudi u pristupu i pomoći im u uključivanju u program unatoč njima. Digitalne tehnologije trebaju podržavati i povećavati socijalnu inkluziju mladih ljudi.

#### **4. Komunikacija**

- Organizacije i osobe koje rade s mladima moraju se upoznati s načinima komunikacije mladih ljudi u digitalnom prostoru i prilagoditi svoje aktivnosti tome. Trebaju biti spremne pomoći mladim ljudima u odabiru prikladnih digitalnih prostora za suradnju i komunikaciju s različitim ciljanim skupinama.
- Kroz digitalni rad s mladima trebamo pomoći mladima da osvijeste kulturne, generacijske i druge razlike u digitalnoj okolini. Mlade ljude treba poticati da njeguju svoj kulturni identitet, a pritom poštuju kulturne identitete drugih. Posebno treba obratiti pozornost na izgradnju međusobnog poštovanja u kulturno raznolikim skupinama sudionika.
- U digitalnom radu s mladima trebamo podržavati i poticati aktivno građanstvo u digitalnom prostoru te ohrabriti mlade ljude da samouvjerenore reagiraju na kibernetičko nasilje, mržnju ili neželjeno ponašanje.
- Osobe koje rade s mladima trebaju znati i biti spremne razmisliti o vlastitom digitalnom identitetu.

#### **5. Digitalna kreativnost**

- Mlade ljude treba poticati da se izražavaju kroz digitalne medije, stvaraju i uređuju digitalni sadržaj. Zbog toga organizacije i osobe koje rade s mladima trebaju potaknuti mlade ljude da istraže kodiranje i kulturu stvaranja. Organizacije i osobe koje rade s mladima trebaju biti upoznate sa svim relevantnim dostupnim alatima za digitalnu kreativnost, s posebnim naglaskom na tehnologije otvorenog koda i alate za smanjivanje prepreka u pristupu.
- Organizacije i osobe koje rade s mladima trebaju biti upoznate s primjenom pravila o autorskim pravima i licencijama za digitalni sadržaj i podatke. Trebaju moći prenijeti korisne informacije o toj temi mladim ljudima.

## 6. Sigurnost

- Organizacije i osobe koje rade s mladima trebaju moći pružiti podršku mladim ljudima i usmjeravati ih kada se predstavljaju na internetu i komuniciraju s drugima, a da pritom poštuju njihovo pravo na izbor i samostalno donošenje odluka. Mladi ljudi trebaju dobiti podršku u donošenju upućenih odluka o tome kako će i s kim podijeliti određene informacije ili sadržaj, trebaju znati koji su mogući rizici i zaštitne mjere kojima ih mogu ublažiti.
- Osobe koje rade s mladima moraju moći postaviti profesionalne granice u internetskim odnosima s mladim ljudima.
- Organizacije i osobe koje rade s mladima moraju podržavati mlade ljude koji se suočavaju s problemima u digitalnom prostoru.
- Osobe koje rade s mladima i organizacije za mlade posebno bi trebale biti spremne na reakciju u situacijama vrbovanja i kontakta seksualne naravi te izloženosti šokantnom ili neprikladnom sadržaju bilo koje vrste. Trebaju se upoznati sa službenim kanalima za pomoć na koje mogu uputiti mlade ljude prema potrebi. Trebaju biti spremne taktično pristupiti osjetljivim temama, vodeći računa o kulturnoj osjetljivosti.

## 7. Promišljanje i procjena

- Osobe koje rade s mladima trebaju moći kritički procijeniti vlastite digitalne kompetencije i odrediti na kojim poljima trebaju raditi. Osim toga, trebaju biti otvorene za razmjenu znanja i iskustva s drugim osobama koje se bave digitalnim radom s mladima<sup>48</sup>.

Sve prethodno navedene potrebe u pogledu obuke ističu potrebu da organizacije i osobe koje rade s mladima budu otvorene za nove pristupe u podučavanju i učenju, da se posvete stalnom razvoju znanja i vještina relevantnih za digitalni rad s mladima te da budu iskrene i realistične u procjeni vlastitih snaga i slabosti u digitalnoj okolini. Mladi ljudi mogu sudjelovati u aktivnostima koje se nude u okviru rada s mladima na dobrovoljnoj bazi. Njihova želja da se uključe blisko je povezana s razinom entuzijazma i predanosti osobe koja radi s mladima. Ovaj je priručnik tek jedan od materijala dostupnih osobama koje rade s mladima za jačanje digitalnih kompetencija. U skladu s preporukama Stručne skupine<sup>49</sup>, drugi se materijali i/ili zbirke za obuku mogu naći na platformi SALTO Toolbox for Training & Youth Work<sup>50</sup>, galeriji resursa Better Internet for Kids<sup>51</sup> te platformama Teacher Academy<sup>52</sup> ili European Schoolnet<sup>53</sup>.

<sup>48</sup> Developing digital youth work - Policy recommendations and training needs (European Commission Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, 2017), 11-14.

<sup>49</sup> *ibid.*, 15

<sup>50</sup> SALTO, *Toolbox - For Training and Youth Work*. <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

<sup>51</sup> Better Internet for Kids, *Resources*. <https://www.betterinternetforkids.eu/web/portal/resources/gallery>

<sup>52</sup> School Education Gateway, *Teacher Academy*. [https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/teacher\\_academy.htm](https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/teacher_academy.htm)

<sup>53</sup> European Schoolnet, *Projects*.

<http://www.eun.org/projects/all;jsessionid=40E0C6430D27ABC5C3F3E6C0450A91C0>

## Razvoj digitalnih kompetencija mladih ljudi s migrantskom pozadinom

Započnimo iznošenjem ključnih sastavnica digitalnih kompetencija kako ih definira DigComp u Europskom okviru za digitalne kompetencije za građane, u kojem donosi sažet pregled vještina potrebnih za stvaranje digitalnih kompetencija. Ključne su sastavnice:

- informatička i podatkovna pismenost – sposobnost pronalaska, pohrane i organiziranja digitalno dostupnih informacija te pristupa i upravljanja njima i sposobnost procjene važnosti i pouzdanosti izvora informacija i sadržaja
- komunikacija i suradnja – sposobnost upotrebe digitalnih tehnologija za uspješnu komunikaciju i suradnju s drugima, pritom pazeći na kulturne, generacijske i druge vrste razlika te sposobnost upotrebe digitalnih tehnologija kao alata za aktivno građanstvo i oblikovanje digitalnog identiteta osobe
- izrada digitalnog sadržaja – sposobnost stvaranja novog i obrade postojećeg digitalnog sadržaja te shvaćanje primjene autorskih prava i licencija
- sigurnost – sposobnost poduzimanja potrebnih koraka za zaštitu osobnih podataka, privatnosti, uređaja i sadržaja u digitalnom okruženju te zaštite vlastitog i tuđeg tjelesnog i psihološkog zdravlja, upotreba digitalnih tehnologija za promicanje socijalne inkluzije te svijest o mogućnosti ublažavanja utjecaja digitalnih tehnologija na okoliš i njihovo ublažavanje, u mjeri u kojoj je to moguće
- rješavanje problema – sposobnost prepoznavanja, rješavanja problema te reagiranja na njih i na potrebe u digitalnom okruženju, upotreba suvremenih digitalnih tehnologija za uvođenje novina u procese i proizvode<sup>54</sup>.

Treba primijetiti kako Europski okvir za digitalne kompetencije za građane odražava digitalne vještine potrebne osobama koje rade s mladima koje se žele uključiti u digitalni rad. Doista, proces usvajanja relevantnog znanja i vještina može se ispreplitati među osobama koje rade s mladima i mladima s kojima rade ako potičemo učenje iz snaga i iskustava druge strane. U procesu digitalnog rada s mladima i osobe koje rade s mladima i mladi jesu građani koji usvajaju digitalne kompetencije i potiču druge da to čine.

Rad s mladima, uključujući i digitalni, usmjeren je prema mladima i oblikovan na temelju želja, nada, planova i interesa mladih ljudi. Radi izgradnje učinkovitih načina za pružanje podrške mladima u razvoju digitalnih kompetencija, ali i motiviranja osoba koje rade s mladima na to, u radu s mladima bilo bi korisno primijeniti pristupe koje sami mladi ljudi smatraju uspješnima. Na primjer, u istraživanju Pereira i drugih (2018) navodi se pregled neformalnih strategija i praktičnih koraka kojima mladi razvijaju digitalne vještine. U istraživanju se navode metoda pokušaja i pogrešaka (koriste se audio-vizualnim sadržajem da bi naučili kako ga stvoriti, uče se koristiti aplikacijama kroz njihovu upotrebu, uče igrati igrice tako da ih igraju), imitacija/inspiracija (motivacija postupcima prijatelja i obitelji, pokušaj oponašanja profesionalaca u radu, gledanje autora sadržaja na, na primjer, platformi YouTube kako se uključuju u neke aktivnosti i razvijaju interese, traženje pomoći prijatelja ili obitelji kada nisu sigurni) te traženje informacija (traženje relevantnih informacija ili vodiča za razvoj vještina putem aplikacija, tražilice Google, Wikipedije, YouTubea, stranica za obožavatelje ili kreativce, foruma, medija, stranica poduzeća te korisničkih recenzija) kao glavne strategije kojima se mladi koriste za usvajanje digitalnih vještina<sup>55</sup>. Te nam strategije, kao i sve druge kojima se mladi s kojima radimo koriste, mogu pomoći da osmislimo rad s mladima i da on postane privlačniji mladim ljudima.

<sup>54</sup> European Commission, *The Digital Competence Framework 2.0*, <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

<sup>55</sup> Pereira and others, *Young people learning from digital media outside of school: the informal meets the formal* (Comunicar. Media Education Research Journal, 2019) [https://www.scipedia.com/public/Pereira\\_et\\_al\\_2019a](https://www.scipedia.com/public/Pereira_et_al_2019a)



Kada se radi o mladim ljudima s migrantskom pozadinom, trebamo im pružiti podršku u usvajanju vještina relevantnih u digitalnom dobu i olakšati im uključivanje u društvo sudjelovanjem u digitalnim aktivnostima i pružanjem pristupa informacijama, pri čemu je ključno usredotočiti se na suočavanje s preprekama na koje nailaze u pogledu digitalnih tehnologija. Nadalje, digitalnim radom s mladima trebamo nadograđivati njihove postojeće digitalne vještine<sup>56</sup>. Za to je potrebno temeljito procijeniti koje su sve različite digitalne vještine i koja njihova razina potrebne kod pojedinaca. Programi za digitalni rad s mladima trebaju omogućiti sudjelovanje u fleksibilnim i ciljanim aktivnostima. Mladi ljudi s migrantskom pozadinom često se osjećaju isključeno i marginalizirano te je, razumljivo, vjerojatno da ne žele sudjelovati u skupinama ili programima u kojima uče stvari koje su im odavno poznate. Ovim pristupom organizacije za mlade mogu ponuditi mladima obrazovanje na njihovoj razini vještina i znanja, čime će povećati vjerojatnost za daljnje sudjelovanje.

---

<sup>56</sup> Kenny, *Settlement in the digital age: digital inclusion and newly arrived young people from refugee and migrant backgrounds* (Centre for Multicultural Youth (CMY), 2016), 30.

## Digitalni alati i mediji u radu s mladima

Brzi razvoj digitalnih tehnologija i digitalnih usluga snažno utječe na mlade ljude jer su oni prvi koji prihvaćaju nova tehnološka rješenja. U isto vrijeme brzi rast donosi i nove društvene aspekte, nove pojave i novi pritisak za prilagodbu na promjenu. U polju rada s mladima možemo imati uspjeha ako držimo korak s vremenom i navikama mladih ljudi.

Kad je došlo do pandemije bolesti COVID-19, prebacili smo život i posao na internet, a tu spada i rad s mladima. Iako su se mnogi sudionici i stručnjaci za rad s mladima na europskoj razini zalagali za češću upotrebu digitalnih alata u svakodnevnim aktivnostima prije pandemije, postojao je i velik otpor iz više razloga. Međutim, na početku 2020. naše je polje digitalizirano u nekoliko dana, a mnoga pitanja ostala su bez odgovora. Kako provesti petodnevni tečaj putem interneta na temelju izvanškolskog i iskustvenog učenja? Kako motivirati mlade ljude da sudjeluju u aktivnostima? Kako stvoriti sadržaj i materijale za mlade?

U tablici u nastavku naveli smo različite programe, alate i aplikacije koji se mogu upotrebljavati za rad s mladima. Na popisu su prijedlozi alata za izradu videosadržaja, interaktivno izlaganje i učenje, komunikaciju i privlačenje mladih. Govoreći iz iskustva, mnogo mladih stručnjaka zapne na samom početku, kada odlučuju što će raditi s mladima putem interneta te kako će to napraviti. Postoji mnogo programa i aplikacija, pa se stručnjaci boje da će trebati više vremena da nauče kako ih upotrebljavati, nego da ih zapravo upotrebljavaju s korisnicima. Zbog toga prijedlozi na popisu obuhvaćaju jednostavna rješenja do onih za koja je potrebno više učenja.

Kao što smo već spomenuli, mladi se ljudi uključuju i uče na različite načine. Kako bi ih privukle, motivirale i podučile, osobe koje rade s mladima trebaju se koristiti njihovim jezikom, digitalnim jezikom, uz metode koje mladi s kompetencijama 21. stoljeća mogu jednostavno shvatiti. Videozapisi, grafikoni, tablice, interaktivni sadržaj, pribor za kreativni rad i internetska nastava postali su standardne metode za razvoj kompetencija.

Zahvaljujući digitalizaciji rad s imigrantima, posebnom podgrupom, postao je jednostavniji jer ona izravno pomaže u procesu i olakšava ga. Potiče ih da pokažu kreativnost, daje prostor na kojem mogu izraziti mišljenje i pomaže im da uče i razvijaju se kao članovi internetske zajednice, bilo da je to zajednica na društvenim mrežama, zajednica za *gaming* ili internetska zajednica kluba mladih.

Svrha je sljedeće tablice dati osobama koje rade s mladima mnogo ideja, navesti ih da isprobaju alate i uključe ih u aktivnosti. U drugom dijelu možete pročitati više o *gamingu* i aktivnostima u području STEM-a kao metodama za rad s mladima.

IZRADA VIDEOSADRŽAJA	
Ime alata	Za što može služiti
<a href="#">Powtoon</a>	izrada animiranih ili igranih videozapisa / uređivanje postojećeg videozapisa
<a href="#">Biteable</a>	izrada kratkih animiranih videozapisa
<a href="#">YouTube</a>	dijeljenje videozapisa
<a href="#">Adobe Premiere</a>	izrada i uređivanje videozapisa
<a href="#">Clideo</a>	izrada i uređivanje videozapisa
<a href="#">Animoto</a>	izrada i uređivanje videozapisa
IZRADA GRAFIČKOG SADRŽAJA	
<a href="#">Canva</a>	izrada plakata, infografika, izvješća i prezentacija

<a href="#">Adobe alati</a>	izrada grafika, ilustracija i uređivanje fotografija
<a href="#">Visme</a>	izrada prezentacija, infografika i drugih vizualnih sadržaja
<a href="#">Big Huge Labs</a>	uređivanje fotografija, izrada fotografija, plakata i kolaža
<a href="#">Piktochart</a>	izrada prezentacija, infografika, plakata i izvješća
<a href="#">Flipsnack</a>	izrada i uređivanje dokumenata
<a href="#">Timeline Knightlab</a>	izrada rasporeda
INTERAKTIVNO IZLAGANJE SADRŽAJA	
<a href="#">Prezi</a>	izrada prezentacija, grafikona i infografika
<a href="#">Mentimeter</a>	izrada prezentacija i kvizova, ocjenjivanje
<a href="#">Jamboard</a>	moderiranje, izlaganje, rasprava
<a href="#">Kahoot</a>	izrada interaktivnih igara, upitnika, testova znanja
<a href="#">Padlet</a>	izrada interaktivnih prezentacija, mapa i rasporeda
<a href="#">Zoho Show</a>	izrada prezentacija i infografika
<a href="#">Quizlet</a>	izrada interaktivnih kartica
<a href="#">Glogster</a>	izrada multimedijских plakata, uz upotrebu 3D-a i VR-a
<a href="#">Mozaweb</a>	izrada interaktivnih modela u 3D-u koji se mogu upotrebljavati na svim razinama obrazovanja
<a href="#">Nearpod</a>	izrada simulacija, testova kroz igru, upitnika
<a href="#">Popplet</a>	planiranje, izrada umnih mapa, rasporeda, grafikona
<a href="#">Articulate products</a>	plaćeni alat za izradu sadržaja za e-učenje, obuhvaća programe za izradu videosadržaja, interaktivne igrice, kvizove i mogućnost dijeljenja sadržaja
<a href="#">Adobe Captivate</a>	plaćeni alat za izradu sadržaja za e-učenje
<a href="#">iSpring</a>	alat za izradu sadržaja za e-učenje, obuhvaća interaktivne igrice, grafiku i upitnike
<a href="#">Miro</a>	izlaganje, planiranje i rasprava
IZLAGANJE I PREDAVANJE	
<a href="#">Zoom</a>	grupni sastanci, webinar, tečajevi
<a href="#">Google Classroom</a>	alat dizajniran za nastavnike i učenike; u njemu možete stvarati internetska predavanja, organizirati učenike, izrađivati i nadgledati zadatke alat osmišljen za organizaciju nastave putem interneta
<a href="#">Socrative</a>	alat osmišljen za organizaciju nastave i tečajeva putem interneta
<a href="#">Microsoft Teams</a>	alat osmišljen za razgovore, videopozive, dijeljenje dokumenata, pohranu
<a href="#">WebEx</a>	alat osmišljen za grupne sastanke i videokonferencije

<a href="#">GoToMeeting</a>	platforma za internetske sastanke, videokonferencije
<a href="#">Blackboard</a>	platforma za podučavanje, učenje i organiziranje nastave putem interneta
ALATI ZA DRUŠTVENE MEDIJE (u aplikacijama)	
<a href="#">TikTok</a>	društvena mreža za kratke videozapise koje korisnici mogu stvarati, dijeliti i pokazati da im se sviđa
<a href="#">Instagram</a>	društvena mreža za fotografije
<a href="#">Snapchat</a>	društvena mreža za kratke videozapise koje korisnici mogu stvarati, dijeliti i pokazati da im se sviđa
<a href="#">Discord</a>	platforma za brzu razmjenu poruka i digitalnog sadržaja osmišljena za stvaranje zajednica; korisnici komuniciraju glasovnim pozivima, videopozivima, tekstualnim porukama, slanjem medija
<a href="#">Twitch</a>	platforma za videoigre u stvarnom vremenu
<a href="#">Twitter</a>	društvena mreža za kratke objave (tvitove) od 280 znakova
AKTIVNO SUDJELOVANJE – NA INTERNETU I IZVANMREŽNO	
<a href="#">Actionbound</a>	aplikacija za lov na blago
<a href="#">Emoji Scavanger Hunt</a>	aplikacija s proširenom stvarnosti koja služi za razbuđivanje
<a href="#">Plickers</a>	interaktivna izrada kvizova
<a href="#">Makey</a>	alat za povezivanje svakodnevnih predmeta s računalom
<a href="#">Scratch</a>	internetski alat za učenje osnova programiranja, izradu igrica, animaciju
<a href="#">micro:bit</a>	malo računalo za mlade ljude koji žele naučiti programirati
<a href="#">Classcraft</a>	alat za uključivanje učenika (EMS) kroz igru
KOMUNIKACIJA	
<a href="#">Whatspp</a>	aplikacija za brzu razmjenu poruka
<a href="#">Viber</a>	aplikacija za brzu razmjenu poruka
<a href="#">Signal</a>	aplikacija za brzu razmjenu poruka
<a href="#">Trello</a>	organizacija i upravljanje projektima
<a href="#">Slack</a>	komunikacija unutar tima/organizacije
<a href="#">Asana</a>	upravljanje projektima i organizacija

## Gaming

U posljednjih se 15 godina industrija *gaminga* znatno proširila zbog visokokvalitetnih grafika i općenito bolje tehnologije. Starije generacije prisjećaju se videoigara kao alata za jednostavnu zabavu, ali današnji mladi ljudi vide ih kao društveni prostor u kojem je zabava nuspojava. Motivacija za igranje videoigara razlikuje se od osobe do osobe, ali „istraživanja pokazuju da videoigre omogućuju mladima bijeg od problema, istraživanje različitih osobnosti, socijalizaciju i uključivanje u izazovna iskustva za koja se i nagrađuju.”<sup>57</sup> Premda postoje rizici u igranju videoigara, posebice ako se ne ograničava vrijeme provedeno na internetu i ispred zaslona, *gaming* je iznimno popularan među mladima. Na temelju istraživanja organizacije National Literacy Trust provedene u prosincu 2019. godine na 4624 ljudi<sup>58</sup>:

- videoigre potiču kreativnost mladih kroz pisanje (troje od petero (62,5 %) mladih ljudi koji igraju videoigre napisat će nešto u vezi s videoigrama jednom mjesečno, uključujući scenarije videoigara (27,5 %), savjete za pomoć drugim igračima (22,1 %), fan-fikciju (10,8 %) i blogove ili recenzije (8,0 %))
- slična kulturalna iskustva u igranju videoigara pokazala su se uspješnima u promicanju pozitivne komunikacije s prijateljima i obitelji (mladi su ljudi rekli da im igranje videoigara pomaže u izgradnji društvenih odnosa kako u stvarnom životu, tako i na internetu)
- videoigre mogu biti korisne za razvijanje empatije.

*Gaming* se raširio tijekom pandemije bolesti COVID-19 jer su mladi ljudi ostajali kod kuće, a nekima je komunikacija s drugim *gamerima* bila rijetka prilika za socijalizaciju. To može vrijediti i za mlade imigrante, čije jezične prepreke te različita društvena i kulturna pozadina nisu važne u svijetu *gaminga*. Kada igraju igre, mladi mogu biti tko god žele, a mogu birati i s kime će igrati i kako će komunicirati.

Istraživanje J. Clement iz 2020. godine pokazalo je da je<sup>59</sup> „38 % igrača videoigara u demografskoj skupini od 18 do 34 godine.” Na temelju tih podataka može se zaključiti da mladi u dobi od 13 do 30 godina aktivno igraju videoigre i svakodnevno se bave *gamingom*. Zato potičemo osobe koje rade s mladima i druge stručnjake za rad s mladima da se koriste *gamingom* kao alatom ili platformom kojom će privući mlade ljude, posebice mlade imigrante. Time se od stručnjaka za rad s mladima zahtijeva da nauče igrati videoigre i postanu članovi te zajednice. U sljedećem dijelu možete pronaći više informacija o osnovama *gaminga*. Postoje mnogi načini za igranje igara:

- gaming na igračim konzolama kao što su PlayStation 4, Xbox One ili Nintendo Switch
- gaming na prijenosnim uređajima kao što je Nintendo 3DS
- PC gaming, igranje preuzetih igara ili kroz uslugu kao što je Steam na osobnom računalu
- mobilni gaming, kao što je igranje igara na pametnom telefonu ili tabletu
- gaming u virtualnoj stvarnosti (VR), na sustavima kao što su HTC Vive i Oculus Rift
- gaming u proširenoj stvarnosti (AR), uključujući Pokémon GO.

<sup>57</sup> Centre on Media and Child Health, <https://cmch.tv/parents/video-games/>, 10.2.2021.

*Video game playing and literacy Research*, <https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/video-game-playing-and-literacy-survey-young-people-aged-11-16/>,

<sup>59</sup> Dob igrača videoigara u SAD-u 2020., <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>, 28.1.2021.

U današnje vrijeme većina je igara povezana na internet što omogućuje igračima igranje jednih protiv drugih ili kao tim. Postoje mnoge vrste različitih žanrova videoigara, a najčešći su<sup>60</sup>:

- pucačine u prvom licu (Counter Strike: Global Offensive, Call of Duty)
- igre s bitkama u borilačkim arenama (Fortnite, PUBG)
- igre simulacije (Diablo, Fallout, Final Fantasy)
- niz drugih internetskih igara za više igrača koje se masovno igraju (MMOs) (Dota 2, Civilization VI)

Koju god platformu ili format odaberete, možete je upotrijebiti za komunikaciju s mladim ljudima tijekom igranja. Stručnjaci za rad s mladima mogu postavljati pitanja, razgovarati o osjetljivim temama ili dobiti povratne informacije mladih. Preporučujemo okupljanje tima za gaming unutar uobičajene skupine mladih ljudi. Okupljanje tima za gaming može biti i dobar način za uključivanje mladih koji nisu vrlo aktivni u ostalim aktivnostima, onih koji imaju jezične prepreke ili su općenito sramežljivi.

U ovome je trenutku ulazak u svijet gaminga više odluka stručnjaka za rad s mladima nego samih mladih jer je očito da se mladi već zabavljaju dok osobe koje rade s mladima razmišljaju o načinima kako povećati sudjelovanje.



<sup>60</sup> Centar za medije i zdravlje djece, <https://cmch.tv/parents/video-games/>, 10.2.2021.

## STEM<sup>61</sup> i kultura stvaranja

STEM i kultura stvaranja postali su iznimno popularni u prethodnih 10 godina s pojavom i napretkom alata i programa uz koje djeca, mladi i odrasli bez prethodnog iskustva ili znanja u tim područjima mogu učiti, igrati se i dolaziti do inovativnih rješenja za svakodnevne probleme i izazove. Jednostavni programi, kao što je Scratch, omogućili su jednostavno učenje programiranja, a micro:bit i Arduino približili su inženjerstvo i robotiku zainteresiranoj javnosti. Alati kao što su micro:bit i Arduino upotrebljavaju se u školi za poticanje kreativnosti u STEM-u. Svi ti alati pomažu u širenju interesa za kulturu stvaranja koja je usmjerena na poticanje sudionika na izradu samostalnih projekata. Svi se možemo složiti da samopouzdanje najviše raste kada stvorimo nešto svoje.

Razni inovatori i autori, djeca i odrasli, dizajnirali su brojne projekte, kao što su protetika izrađena 3D pisačem, pametni način generiranja električne energije i drugi alati koji poboljšavaju kvalitetu života. Škole upotrebljavaju micro:bit koji su kodirali njihovi učenici kao senzor vlage za biljke u školskom vrtu. Šestero učenika iz londonske škole Highgate dosjetilo se kako iskoristiti micro:bit da pomogne ljudima s autizmom da prepoznaju emocionalna stanja drugih ljudi, u okviru jednodnevnog izazova kodiranja. Tim je kodirao računalo tako da korisnik može pregledavati niz grafika lica s različitim izrazima za različita raspoloženja, koji se prikazuje LED svjetiljkama. Kada pronađu odgovarajući izraz, mogu pritisnuti drugu tipku da bi LED svjetiljke prikazale što je slika predstavljala, na primjer, sreću, tugu ili ljutnju<sup>62</sup>.

Da bismo mogli shvatiti kako aktivnosti stvaranja pozitivno utječu na rad s mladima, prvo moramo istražiti temelje tih praktičnih aktivnosti. Iako je većina aktivnosti stvaranja dio „tradicionalne“ kulture umjetnosti, rukotvorina i DIY-a<sup>63</sup>, pokret stvaranja ima više dimenzija. Cilj je tog pokreta odbaciti zastarjele prakse u formalnom obrazovanju, ili barem prilagoditi njihovu strukturu, te otvoriti put prema kulturi izvanškolskog vršnjačkog učenja. Učenje u zajednici i dijeljenje elemenata, kao što su oni izrađeni u pokretu stvaranja, ne bi bili mogući bez globalnog dosega društvenih medija. U tom se polju odvijaju razne aktivnosti, od izrade umjetnina i rukotvorina u otvorenom radu s mladima do obnavljanja namještaja u radionicama za mlade. Sve te aktivnosti imale su dvostruku ulogu. Dok je odrasla osoba koja je radila s mladima primjenjivala svoje stručno znanje (u inženjerstvu, rukotvorinama i sličnom) te tako vodila i usmjeravala mladu osobu, odvijao se i paralelan proces. Većina osoba koje rade s mladima kroz praktični rad ujedno razgovara s mladim osobama o životu, stavovima, izazovima i mogućem razvoju.

Ovisno o cilju učenja, samoj aktivnosti ili mladoj osobi koja sudjeluje u njoj, aktivnost može biti proces izvanškolskog učenja, u kojem mladi rade na svojim vještinama, na primjer, kodiranju ili lemljenju. S druge strane, aktivnost se može provesti i kao aktivnost za povezivanje skupine, gdje je glavni cilj omogućiti sudionicima da sudjeluju u zajedničkom iskustvu o kojem mogu razgovarati. Aktivnost može biti nova i uzbudljiva, a osoba koja radi s mladima može imati prostora i vremena za uključivanje mladih sudionika. Juha Kiviniemi ističe da se aktivnosti stvaranja, kada se provedu na taj način, ne razlikuju od tečaja kuhanja ili biljara ako ih smatramo pristupom radu s mladima<sup>64</sup>.

Moramo priznati da je potrebno uložiti mnogo truda u aktivnosti stvaranja, kao i u svaki novi pristup. Da bismo motivirali i potaknuli mlade ljude da barem isprobaju Arduino ili najnoviji micro:bit, moramo

<sup>61</sup> STEM označava znanost, tehnologiju, inženjerstvo i matematiku (eng. *Science, Technology, Engineering, Mathematics*).

<sup>62</sup> <https://www.bbc.com/news/technology-35824446>, 20.1.2021.

<sup>63</sup> DIY – uradi sam, eng. *Do It Yourself*

<sup>64</sup> Makers activities in youth work, Verke 2018,

[https://www.verke.org/wp-content/uploads/2019/01/Verke\\_maker-opas\\_ENG\\_VALMIS\\_web.pdf](https://www.verke.org/wp-content/uploads/2019/01/Verke_maker-opas_ENG_VALMIS_web.pdf), 12.2.2021.

znati osnove procesa i alata. Možemo to usporediti s igranjem nepoznatog sporta: moramo znati pravila prije nego što ga počnemo igrati. Nitko ne očekuje da osoba koja radi s mladima bude i stručnjak za programiranje, inženjerstvo i 3D modele dok se bavi digitalnim radom s mladima. Aktivnosti stvaranja temelje se na vršnjačkom učenju, eksperimentiranju i pristupu pokušaja i pogrešaka, pa je zato jednostavnije za nove sudionike. Osobe koje rade s mladima mogu se usredotočiti na rad s mladima kakav poznaju jer sigurno postoje oni koji imaju iskustva u podučavanju jezicima Python i JavaScript te se osjećaju ugodno u toj ulozi. Osoba koja radi s mladima treba biti najbolja u onome što već zna: pomaganju mladim ljudima da izgrade samopouzdanje i vještine.

STEM i imigracija blisko su povezani iako se možda ne čini tako. U mnogim europskim zemljama postoji primjetan manjak radne snage, posebno u području STEM-a. Jednostavno nema dovoljno programera, inženjera ili tehnoloških stručnjaka koji mogu pokrenuti ili održavati stalni ritam promjene u tom području. Međutim, u formalnom obrazovanju na razini Europe ne postoje načini ili strategije za brzo obrazovanje mladih ljudi za rad u tim sektorima. Budući da brojne zemlje „uvoze” stručnjake za STEM, postoji nova generacija imigranata, visoko obrazovanih i vještih, bez jezičnih prepreka, koji govore barem jedan strani jezik i imaju dobre plaće.

Međutim, primjena STEM-a i kulture stvaranja u obrazovanju druge ili treće generacije imigranata za poslove sutrašnjice mora biti prioritet rada s mladima. U tom slučaju sektor rada s mladima može uključiti imigrante u svijet STEM-a tako da im omogući da uče, izražavaju se i stvaraju praktičnim radom.





## Razvoj kreativnih digitalnih aktivnosti i ideje za projekte u radu s mladima s imigrantima

U ovom ćemo odjeljku dati prijedloge za digitalne aktivnosti i ideje za projekte u sektoru rada s mladima. Prijedlozi se mogu iskoristiti za razne teme, posebno u radu s imigrantima. Primijenite ih i prilagodite potrebama svoje organizacije ili skupine mladih.

### Animacija i videoprodukcija

Dostupno je mnogo alata za animaciju i videoprodukciju, neki su jednostavni i besplatni. Kako biste motivirali mlade ljude da nauče više o animaciji i videoprodukciji, organizirajte natjecanje s jasnim zadatkom i rokom. Tema natjecanja može biti bilo što, ali pobrinite se za to da svi aktivno sudjeluju kroz razgovor o identitetu, domu ili stereotipima. Zamolite mlade ljude da izrade vlastiti sadržaj. Recite im kojim da se alatima koriste. Ako želite da se koriste plaćenim programima, omogućite im njihovu upotrebu. Powtoon i Animaker relativno su jednostavni za upotrebu, ali plaćaju se. Blender je besplatan, ali zahtijeva mnogo učenja. Ako želite da zadaci budu zahtjevniji, mladi ljudi mogu se okušati u upotrebi alata Adobe. Završene animacije ili videozapise možete prikazati većem broju ljudi tako da ih objavite na internetu, ako se autor/i slože, ili ih prikazati u skupini mladih.

### Digitalno pripovijedanje

Digitalno pripovijedanje kratki je oblik produkcije digitalnih medija u kojem obični ljudi mogu podijeliti dijelove svoje priče<sup>65</sup>. To je važna vještina za mlade ljude jer na društvenim mrežama uglavnom prikazuju svoje živote. Neke su društvene mreže posebno praktične za stvaranje takvog sadržaja, na primjer, TikTok. Zašto ne biste podučili mlade o osnovama i elementima digitalnog pripovijedanja i potaknuli mlade s migrantskom pozadinom da podijele priče? Radionice ili tečajevi s tom temom mogu se organizirati na internetu ili izvanmrežno i trajati od nekoliko dana do nekoliko tjedana. Mladi ljudi odmah mogu primijeniti naučeno u praksi izradom kratkih priča ili objava o temi koja im se sviđa.

### Dizajn i fotografija

Vizualni dizajn i fotografija postali su osnovni dio digitalnog života. Dobar dizajner i predivne fotografije potrebni su za gotovo sve što stvorimo za digitalne tehnologije ili koristeći se njima. Oba područja gotovo su se u potpunosti preselila na internet i mnogi su autori, kreatori i dizajneri pronašli nove karijere u digitalnom svijetu. Zato može biti iznimno korisno uložiti u razvoj tih kompetencija mladih ljudi i pomoći im u tome. Predlažemo da motivirate mlade da se okušaju u dizajnu i fotografiji s pomoću jednostavnih alata, kao što su Canva ili Photoshop. Zamolite skupinu mladih da vam pomogne u redizajnu internetske stranice ili da napravi infografiku. Potaknite mlade imigrante da se izraze kroz fotografiju pa organizirajte mrežnu ili izvanmrežnu izložbu. Tema može biti bilo što, počevši od inkluzije.

### Kampanje

Koristite se društvenim medijima da dođete do mladih imigranata. Zahvaljujući programima i alatima dostupnima na društvenim medijima, nikad nije bilo toliko jednostavno ciljati određene skupine i doći do njih. Uz malo financijskih sredstava mladi ljudi mogu izraditi kampanje, a pritom uključiti publiku, što je teško napraviti u svijetu izvan interneta. Pokrenite raspravu u skupini o temi koju bi željeli istraživati i promicati. Pomozite im da izrade sadržaj objave, infografiku, fotografije ili

<sup>65</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_storytelling](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_storytelling)

videosadržaj te da pokrenu kampanju na društvenoj mreži ovisno o ciljanoj skupini. Ne zaboravite da su TikTok i Instagram najpopularnije društvene mreže među mladima.

#### Istraživanje

Društvene su mreže sjajan alat za traženje i dobivanje povratnih informacija. Na mnogim je platformama moguće ostavljati komentare ili stvarati kvizove. Mladi ljudi naviknuli su biti aktivni na društvenim medijima i koriste se različitim platformama da izraze mišljenja. Kada radite s imigrantima, često je teško potaknuti ih na aktivno sudjelovanje ili komunikaciju, pa stvaranje sadržaja i traženje od mladih da podijele ideje, osjećaje ili probleme na društvenim medijima može dobro doći. Privucite i uključite mlade imigrante u komunikaciju kvizovima na Instagramu ili Discordom.

#### Dijeljenje znanja i informacija

Pojam „mikroučenje”<sup>66</sup>, koji se često upotrebljava u e-učenju, dolazi iz društvenih medija. Tvitovi imaju 280 znakova, priče na Instagramu i objave na Snapchatu nestaju nakon 24 sata, videozapisi na TikToku traju 60 sekundi, pa su mladi dobro upoznati s „kratkim formatom” u kojem dobivaju informacije u blokovima. Sve spomenute platforme praktične su za stvaranje obrazovnog materijala, vijesti ili za raspravu o određenoj temi. Pozovite mlade imigrante da putem Instagrama ili alata Facebook Live podijele svoje priče i inspiriraju druge. Otvorite račun na mreži TikTok i izradite kratke obrazovne videozapise za mlade imigrante ili im dajte informacije koje možda inače ne dobivaju.

#### Hackathon

Hackathon je pojam koji dolazi iz informatičke zajednice i odnosi se na događaj tijekom kojeg računalni programeri i drugi koji se bave razvojem softvera, uključujući grafičke dizajnere, dizajnere sučelja, voditelje projekata, stručnjake za razna područja i druge, intenzivno surađuju u radu na projektima izrade softvera. Hackathon je postao vrlo popularan u prethodnih 5 godina kada se format intenzivnog sprinta počeo primjenjivati i na područja izvan IT-ja. Hackathone organiziraju škole, ustanove i organizacije u svrhu generiranja novih ideja i rješenja za različite probleme. Hackathon se može organizirati putem interneta ili u skladu s epidemiološkim mjerama radi obrade određene teme, na primjer, potrage za digitalnim rješenjima za integraciju mladih imigranata iz siromašnih obitelji. Okupite zainteresirane osobe, podijelite ih u timove i dajte im rok. Bilo bi dobro da sudionici imaju infrastrukturu (računala i mobilne telefone), stabilnu internetsku vezu i razuman rok.

#### LAN Party – turnir u gaminqu

S razvojem igara za više igrača u 90-ima i ranim 2000-ima nastao je i novi način zabave: LAN Party. Na tim „zabavama” okupilo bi se više sudionika koji su zajedno igrali videoigru. Takva su okupljanja bila legendarna u prošlosti, ali format igrice za više igrača i dalje postoji. Današnji *gameri* imaju sofisticiraniju infrastrukturu i internetsku vezu, pa je igra od kuće postala uobičajena. Igrač se može dogovoriti s prijateljima ili drugim igračima da igraju igricu, a usput i međusobno razgovaraju putem, na primjer, Discorda. Pitajte mlade koje igrice vole igrati i pridružite im se. Iako to možda ne izgleda kao uobičajen rad s mladima, takve digitalne aktivnosti mogu pomoći u učvršćivanju odnosa u grupi, komunikaciji, sprečavanju internetskog nasilja i izgradnji samopouzdanja.

<sup>66</sup> Mikroučenje se bavi relativno malim cjelinama znanja i kratkoročnim aktivnostima učenja, <https://hr.wikipedia.org/wiki/Mikrou%C4%8Denje>, 10.2.2021.

## Primjeri aktivnosti

Ovaj namjenski priručnik sadržava osam primjera aktivnosti koje osobe koje rade s mladima mogu organizirati unutar lokalne zajednice i sa skupinama imigranata s kojima rade. Te se aktivnosti mogu dalje razvijati i ne moraju se provoditi isključivo u izvornom obliku već mogu služiti i kao inspiracija za razvoj novih aktivnosti koje uključuju digitalne alate za rad s imigrantima.

### 1. Ispričaj svoju priču u videozapisu – internetska verzija

**Cilj aktivnosti:** razviti vještine snimanja i uređivanja videozapisa te pripovijedanja kod sudionika; izgraditi snažnu povezanost među mladim ljudima koji sudjeluju u aktivnostima kroz dijeljenje osobnih priča, rasprave o procesu i o tome što su naučili jedni o drugima.

**Trajanje:** 2 obrazovne sesije (o uređivanju videozapisa i pripovijedanju), svaka u trajanju 60 – 90 minuta

1 sesija za pripremu stvaranja videozapisa – 30 minuta

internetska premijera nakon koje slijedi rasprava – 60 – 90 minuta

Osobama koje rade s mladima preporučujemo da u pripremi za ovu sesiju prouče poglavlje „Digitalni alati i mediji u radu s mladima“. U tome su poglavlju opisani različiti alati za izradu videosadržaja koji mogu biti korisni u provođenju aktivnosti.

#### Koraci:

1. U prvom koraku ove aktivnosti osoba koja radi s mladima organizira obrazovnu sesiju na kojoj se predstavljaju osnove izrade i uređivanja videozapisa. Za ovaj pripremni korak valjalo bi uključiti stručnjaka iz lokalne zajednice. Druga je mogućnost koristiti se dostupnim internetskim materijalima / videozapisima s jednostavnim uputama kako bi se sudionici mogli pripremiti prije početka aktivnosti. Neki od primjera videozapisa u kojima je objašnjeno kako izraditi dobre videozapise i kako ih uređivati na pametnom telefonu mogu se pronaći u nastavku. Bilo bi dobro da osobe koje rade s mladima dodatno istraže tu temu i pronađu videozapise koji najbolje odgovaraju potrebama sudionika.
2. Drugi je korak aktivnosti sudionicima predstaviti pripovijedanje. Osoba koja radi s mladima ima važnu ulogu, motivirati sudionike za pripovijedanje. U tu se svrhu može koristiti videozapisima s YouTubea u kombinaciji s motivirajućim govorima. Primjeri videozapisa mogu se pronaći na sljedećim poveznicama:  
3 načela za savladavanje pripovijedanja:  
<https://www.youtube.com/watch?v=hDp9hVDL49Y>  
Kako pričati bolje priče: Što sam naučio:  
<https://www.youtube.com/watch?v=XP67thLHCoA>  
KAKO PRESTATI BITI LOŠ U PRIPOVIJEDANJU U VIDEOZAPISIMA:  
[https://www.youtube.com/watch?v=lziv7rkv\\_9k](https://www.youtube.com/watch?v=lziv7rkv_9k)  
KAKO VLOGATI KAO CASEY NEISTAT, DONOSI CASEY NEISTAT:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Q980C74SdYQ>
3. Osobe koje rade s mladima trebaju organizirati internetski sastanak sa sudionicima i dati im informacije potrebne za rad. Sudionici trebaju dobiti sljedeće upute:  
„Vaš je zadatak izraditi kratak videozapis, ne dulji od 2 minute, u kojemu ćete predstaviti sebe i svoju priču. Ova bi vam pitanja mogla pomoći u smišljanju ideje za videozapise: ,Tko sam ja i odakle dolazim? Koje su moje jače i slabije strane? Za što imam najviše strasti? Gdje se vidim u budućnosti?’ itd.“  
Glavna je ideja potaknuti sudionike da podijele svoju priču u videozapisu određenoga trajanja.



Nakon davanja početnih uputa sudionicima osoba koja radi s mladima pozvat će ih da postavljaju pitanja koja bi im mogla pomoći u izradi najboljeg videozapisa.

Osoba koja radi s mladima daje sudionicima vremenski okvir unutar kojega videozapis treba biti dovršen. To može biti razdoblje od nekoliko dana ili 1 – 2 tjedna.

4. Kada videozapisi budu gotovi, njihova se premijera može organizirati u sklopu drugog internetskog sastanka sa svim sudionicima. Premijera može biti organizirana na internetu, putem Zooma, Skypea ili neke druge platforme koja podržava videoprijenos u stvarnom vremenu.
5. Nakon premijere videozapisa osoba koja radi s mladima treba povesti kratku raspravu sa sudionicima koja uključuje dobivanje povratnih informacija sudionika o procesu, ishodima i proizvodima (videozapisima) nastalim u tom procesu te što su naučili jedni o drugima.

Primjeri videozapisa u kojima se objašnjava kako izraditi kvalitetan videozapis:

<https://www.youtube.com/watch?v=KkrV804Ahzc>

<https://www.youtube.com/watch?v=qhmtkfO8aAk>

<https://www.youtube.com/watch?v=x-gfkXu8OpI>

<https://www.youtube.com/watch?v=G8QwuxRbrUo>

<https://www.youtube.com/watch?v=nLSUrTxquyE>

Primjeri videozapisa u kojima se objašnjava kako uređivati videozapise na pametnom telefonu:

<https://www.youtube.com/watch?v=PzeP8NI02aw>

<https://www.youtube.com/watch?v=TGo2EH9xuQ4>

<https://www.youtube.com/watch?v=C4QCY8K1RJI>

<https://www.youtube.com/watch?v=qjB246y3EmY>

Primjeri pitanja za raspravu:

1. Što ste naučili tijekom ove aktivnosti? Postoje li neke vještine koje ste imali i prije, a sada ste imali priliku poboljšati ih? Koje vještine?
2. Kako vam se svidjela ova aktivnost? Što vam se najviše svidjelo? Koji se dijelovi aktivnosti mogu poboljšati?
3. Jeste li zadovoljni videozapisima koje ste izradili? Što se moglo bolje učiniti? Koji je bio najbolji dio?
4. Kako vam se činio proces izrade videozapisa? Jeste li uživali? Što je bilo najbolje u procesu izrade videozapisa? Što je bilo najteže?
5. Kako vam se svidio proces učenja i izrade videozapisa većinom kroz internetsku interakciju? Bi li vam bilo draže da smo neke dijelove aktivnosti napravili uživo? Ako da, koje?
6. Kako možete iskoristiti znanje o pripovijedanju i izradi videozapisa u svome životu? Hoće li ono biti korisno u vašem školovanju, honorarnom radu ili nekom drugom području vaših interesa?

## 2. Ispričaj svoju priču u videozapisu – izvanmrežna verzija

**Cilj aktivnosti:** razviti vještine snimanja i uređivanja videozapisa te pripovijedanja kod sudionika; izgraditi snažnu povezanost među mladim ljudima koji sudjeluju u aktivnostima kroz dijeljenje osobnih priča, rasprave o procesu i o tome što su naučili jedni o drugima.

**Trajanje:** 180 minuta + vrijeme potrebno za izradu i uređivanje videozapisa (to će odrediti osoba koja radi s mladima) + 90 minuta za izlaganje i raspravu

Osobama koje rade s mladima preporučujemo da u pripremi za ovu sesiju prouče poglavlje „Digitalni alati i mediji u radu s mladima“. U tome su poglavlju opisani različiti alati za izradu videosadržaja koji mogu biti korisni u provođenju aktivnosti.

### Koraci:

1. Na početku sesije vanjski stručnjak u području izrade i uređivanja videozapisa sudionicima objašnjava osnove izrade i uređivanja videozapisa u završni proizvod. Druga je mogućnost da osoba koja radi s mladima pronađe videozapise u kojima se objašnjava taj proces i prikaže ih sudionicima. U tom slučaju osoba koja radi s mladima mora biti dobro upoznata s videozapisima i svim koracima procesa.

Neki primjeri videozapisa u kojima se objašnjavaju osnove izrade i uređivanja videozapisa mogu se pronaći ispod.

2. Drugi je korak ove aktivnosti ključan kako bi sudionici bili motivirani i uključeni u proces. U ovome koraku osoba koja radi s mladima ima važnu ulogu, motivirati sudionike za pripovijedanje. Osoba koja radi s mladima objašnjava što je pripovijedanje i predstavlja praktične primjere pripovijedanja u obliku videozapisa raznih vlogera. U ovu se svrhu mogu rabiti videozapisi s YouTubea u kombinaciji s motivirajućim govorom osobe koja radi s mladima. Primjeri videozapisa mogu se pronaći na sljedećim poveznicama:

3 načela za savladavanje pripovijedanja:

<https://www.youtube.com/watch?v=hDp9hVDL49Y>

Kako pričati bolje priče: Što sam naučio:

<https://www.youtube.com/watch?v=XP67thLHC0A>

KAKO PRESTATI BITI LOŠ U PRIPOVIJEDANJU U VIDEOZAPISIMA:

[https://www.youtube.com/watch?v=lziv7rkv\\_9k](https://www.youtube.com/watch?v=lziv7rkv_9k)

KAKO VLOGATI KAO CASEY NEISTAT, DONOSI CASEY NEISTAT:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q980C74SdYQ>

Za završni proizvod i ishode aktivnosti bilo bi još korisnije pozvati lokalnog vlogera ili nekoga s iskustvom u pripovijedanju, ako je to moguće.

3. Sudionici dobivaju upute za početak rada na videozapisima. Upute mogu biti slične ovima: „Vaš je zadatak izraditi kratak videozapis, ne dulji od 2 minute, u kojemu ćete predstaviti sebe i svoju priču. Ova bi vam pitanja mogla pomoći u smišljanju ideje za videozapise: ‚Tko sam ja i odakle dolazim? Koje su moje jače i slabije strane? Za što imam najviše strasti? Gdje se vidim u budućnosti?‘ itd.“

Glavna je ideja potaknuti sudionike da podijele svoju priču u videozapisu određenoga trajanja. Na kraju dijela aktivnosti u kojemu se daju upute sudionicima osoba koja radi s mladima pozvat će ih da postavljaju pitanja koja bi im mogla pomoći u izradi najboljeg videozapisa.

NAPOMENA: ako je moguće, najbolje bi bilo dati sudionicima vremena do idućeg dana ili čak nekoliko dana za pripremu dobre osobne priče i predstavljanje u videozapisu na temelju svih informacija koje su dobili u prvom i drugom koraku aktivnosti.

4. Zadnji je korak aktivnosti „vrijeme za film“ u kojemu sudionici prikazuju svoje videozapise cijeloj skupini.
5. Na kraju aktivnosti osoba koja radi s mladima vodi raspravu o tome kakva je aktivnost bila za sudionike, jesu li naučili nešto novo i što, kako mogu dalje razvijati svoje vještine

pripovijedanja i izrade videozapisa te kako će se koristiti znanjem usvojenim na ovoj sesiji u drugim područjima svojih života.

Primjeri videozapisa u kojima se objašnjava kako izraditi kvalitetan videozapis:

<https://www.youtube.com/watch?v=KkrV804Ahzc>

<https://www.youtube.com/watch?v=qhmtkfO8aAk>

<https://www.youtube.com/watch?v=x-gfkXu8OpI>

<https://www.youtube.com/watch?v=G8QwuxRbrUo>

<https://www.youtube.com/watch?v=nLSUrTxquyE>

Primjeri videozapisa u kojima se objašnjava kako uređivati videozapise na pametnom telefonu:

<https://www.youtube.com/watch?v=PzeP8NI02aw>

<https://www.youtube.com/watch?v=TGo2EH9xuQ4>

<https://www.youtube.com/watch?v=C4QCY8K1RJI>

<https://www.youtube.com/watch?v=qjB246y3EmY>

Primjeri pitanja za raspravu:

1. Što ste naučili tijekom ove aktivnosti? Postoje li neke vještine koje ste imali i prije, a sada ste imali priliku poboljšati ih? Koje vještine?
2. Kako vam se svidjela ova aktivnost? Što vam se najviše svidjelo? Koji se dijelovi aktivnosti mogu poboljšati?
3. Jeste li zadovoljni videozapisima koje ste izradili? Što se moglo bolje učiniti? Koji je bio najbolji dio?
4. Kako vam se činio proces izrade videozapisa? Jeste li uživali? Što je bilo najbolje u procesu izrade videozapisa? Što je bilo najteže?
5. Kako možete iskoristiti znanje o pripovijedanju i izradi videozapisa u svome životu? Hoće li biti korisno u vašem školovanju, honorarnom radu ili nekom drugom području vaših interesa?

### 3. Fotografija kao alat za samoizražavanje

**Cilj aktivnosti:** razviti vještine fotografiranja kod sudionika; dodatno oplemeniti znanje sudionika o određenoj temi (koju će odrediti osoba koja radi s mladima ovisno o potrebama skupine s kojom radi).

**Trajanje:** 360 minuta

Osobama koje rade s mladima preporučujemo da u pripremi za ovu sesiju prouče poglavlje „Digitalni alati i mediji u radu s mladima“. U tome su poglavlju opisani različiti alati za izradu grafičkih sadržaja koji mogu biti korisni u provođenju aktivnosti.

Ova se aktivnost može provesti kao dio duljeg obrazovnog događaja ili kao zasebna aktivnost. Teme fotografija trebale bi se temeljiti na temama koje su relevantne skupini koja sudjeluje u ovoj aktivnosti. Na primjer, za rad s mladim imigrantima tema može biti „moj prvi kontakt u novoj državi“ ili „prilagodba na novi način života“.

Sudionici se mogu koristiti pametnim telefonima za fotografiranje.

**Koraci:**

1. U prvom dijelu aktivnosti sudionici dobivaju osnovne upute o temi na kojoj će raditi tijekom fotografiranja. Na primjer, tema može biti: „Upotreba digitalnih alata kao oblika samoizražavanja.“ Osoba koja radi s mladima sudionicima na interaktivan način daje

informacije o temi i uključuje ih u raspravu o njoj. Temu će izabrati osoba koja radi s mladima, a odluka bi se trebala temeljiti na potrebama skupine i posebnim planovima učenja za skupinu.

2. Valjalo bi pozvati vanjskoga govornika s iskustvom u fotografiranju kako bi sudionicima dao upute za izradu dobrih fotografija. U slučaju da nije moguće pozvati vanjskoga govornika, osoba koja radi s mladima može se koristiti videozapisima navedenima ispod kako bi sudionicima dala osnovne informacije i pomogla im da razviju vještine fotografiranja.
3. Sudionicima se daje vremenski okvir za individualni ili grupni rad za izradu fotografija na određenu temu.
4. Nakon isteka vremena za izradu fotografija sudionici se vraćaju u skupinu te predstavljaju svoje fotografije i dijele njihovo značenje s ostalima.
5. Osoba koja radi s mladima zaključuje aktivnost raspravom nakon koje dolazi zaključak o sesiji. Tijekom rasprave sudionici imaju priliku podijeliti povratne informacije o ovom iskustvu, govoriti o novim vještinama i znanjima koja su usvojili tijekom sesije i o tome kako će te vještine i znanja primjenjivati u svakodnevnom životu.

Poveznice na videozapise s YouTubea u kojima se objašnjavaju osnove izrade dobrih fotografija pametnim telefonom:

<https://www.youtube.com/watch?v=dQymfKW34XY>

<https://www.youtube.com/watch?v=dJTmalNYa8>

[https://www.youtube.com/watch?v=HXIVNdp\\_SoM](https://www.youtube.com/watch?v=HXIVNdp_SoM)

<https://www.youtube.com/watch?v=bud7TiNRofQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=xHvFHRPLvII>

Primjeri pitanja za raspravu:

1. Kako vam se svidjela aktivnost? Koje dijelove aktivnosti smatrate najkorisnijima? Koji su dijelovi aktivnosti mogli biti bolji?
2. Jeste li zadovoljni fotografijama koje ste napravili? Postoji li nešto što biste poboljšali? Ako postoji, što biste poboljšali sljedeći put?
3. Kakav je bio proces izrade fotografija? Možete li ga ukratko objasniti?
4. U čemu ste pronašli inspiraciju za fotografije?
5. Što ste naučili tijekom ove aktivnosti? Kako ćete se koristiti naučenim?

#### 4. Fotografija kao alat za samoizražavanje – internetska verzija

**Cilj aktivnosti:** razviti vještine fotografiranja kod sudionika; dodatno oplemeniti znanje sudionika o određenoj temi (koju će odrediti osoba koja radi s mladima ovisno o potrebama skupine s kojom radi).

**Trajanje:** pripremna obrazovna sesija na internetu u trajanju od 60 do 90 minuta  
vrijeme za izradu fotografija (koje će odrediti osoba koja radi s mladima)  
predstavljanje fotografija i rasprava u trajanju od 60 do 90 minuta

Ova je aktivnost „natjecanje u fotografiranju” prilagođena internetskom okruženju i može biti korisna, posebice u vremenima pandemije bolesti COVID-19 ili kada aktivnost nije moguće održati uživo.

Ova se aktivnost može provesti kao dio duljeg obrazovnog događaja ili kao zasebna aktivnost. Teme fotografija trebale bi se temeljiti na temama koje su relevantne skupini koja sudjeluje u ovoj aktivnosti. Na primjer, za rad s mladim imigrantima tema može biti „moj prvi kontakt u novoj državi” ili „prilagodba na novi način života”.

Sudionici se mogu koristiti pametnim telefonima za fotografiranje.

Osobama koje rade s mladima preporučujemo da u pripremi za ovu sesiju prouče poglavlje „Digitalni alati i mediji u radu s mladima“. U tome su poglavlju opisani različiti alati za izradu grafičkih sadržaja koji mogu biti korisni u provođenju aktivnosti.

#### **Koraci:**

1. Kao pripremu za razvoj fotografija potrebno je organizirati internetsku obrazovnu sesiju koju će voditi osoba koja radi s mladima i, ako je moguće, stručnjak u području fotografije. U prvom dijelu obrazovne sesije osoba koja radi s mladima sudionicima na interaktivan način iznosi osnovne informacije o određenoj temi povezanoj s budućim fotografijama sudionika. Tijekom drugog dijela obrazovne sesije vanjski stručnjak za fotografiranje podijelit će upute i savjete za izradu kvalitetnih fotografija pametnim telefonom. U slučaju da nije moguće pozvati stručnjaka za fotografiju, osoba koja radi s mladima može se koristiti videozapisima navedenima ispod kako bi sudionicima dala osnovne informacije i pomogla im da razviju vještine fotografiranja.
2. Na kraju internetske obrazovne sesije sudionici dobivaju upute za izradu fotografija i krajnji rok do kojega moraju predati svoje fotografije. Sudionicima je moguće zadati da izrade fotografije u skupini ili samostalno.
3. Nakon predaje fotografija osoba koja radi s mladima organizira internetsku izložbu fotografija. Moguće ju je održati objavljivanjem fotografija na društvenim mrežama ili kao privatni događaj (npr. organiziranjem poziva putem Zooma na kojemu će se prikazati fotografije).
4. Aktivnost bi se trebala zaključiti raspravom sa sudionicima. U slučaju da se izložba organizira u vidu objavljivanja fotografija na društvenim mrežama, rasprava se može organizirati kao zasebna sesija nekoliko dana nakon objavljivanja fotografija.  
U slučaju da se izložba organizira kao privatni događaj, rasprava može slijediti odmah nakon prikazivanja fotografija.  
Tijekom rasprave osoba koja radi s mladima razgovara sa sudionicima o procesu, vještinama i znanju koje su usput usvojili i kako te nove vještine i znanje mogu biti korisni za njih.

Poveznice na videozapise s YouTubea u kojima se objašnjavaju osnove izrade dobrih fotografija pametnim telefonom:

<https://www.youtube.com/watch?v=dQymfKW34XY>

<https://www.youtube.com/watch?v=dJTmalNYYa8>

[https://www.youtube.com/watch?v=HXIVNdp\\_SoM](https://www.youtube.com/watch?v=HXIVNdp_SoM)

<https://www.youtube.com/watch?v=bud7TiNRofQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=xHvFHRPLvII>

Primjeri pitanja za raspravu:

1. Kako vam se svidjela aktivnost? Koje dijelove aktivnosti smatrate najkorisnijima? Koji su dijelovi aktivnosti mogli biti bolji?
2. Jeste li zadovoljni fotografijama koje ste napravili? Postoji li nešto što biste poboljšali? Ako postoji, što biste poboljšali sljedeći put?
3. Kakav je bio proces izrade fotografija? Možete li ga ukratko objasniti?
4. Jeste li zadovoljni time što je aktivnost održana putem interneta? Koji bi dijelovi aktivnosti bili bolji da su se održali izvanmrežno (uživo)?
5. U čemu ste pronašli inspiraciju za fotografije?
6. Što ste naučili tijekom ove aktivnosti? Kako ćete se koristiti naučenim?



## 5. Razvijanje internetskih kampanja – praktični savjeti o radu u skupinama na razvitku kampanje

**Cilj aktivnosti:** planiranje internetske kampanje sa skupinom mladih ljudi uključenih u rad organizacije za mlade / kluba mladih / neformalne skupine na temu prema kojoj su strastveni kako bi uključili svoje vršnjake i izgradili znanje i razumijevanje određene teme.

**Trajanje:** 90 – 120 minuta

Ova je aktivnost korisna za rad sa skupinom mladih ljudi koji su već dulje vrijeme uključeni u rad organizacije za mlade / udruge / neformalne skupine te imaju osnovno znanje i vještine koje su stekli kroz prethodnu uključenost u aktivnosti i obrazovne sesije za određene teme. Njihovim uključivanjem u ovaj proces osoba koja radi s mladima pruža im mogućnost praktične primjene znanja, vještina i iskustva u privlačenju vršnjaka temi.

U pripremi za ovu aktivnost osoba koja radi s mladima mora se upoznati s temom primjene kampanja u radu s mladima.

### Koraci:

1. Osoba koja radi s mladima započinje aktivnost zadatkom za razbuđivanje. U ovome se koraku može provesti više zadataka za razbuđivanje. Preporučujemo da se koristite zadacima koji potiču kreativno razmišljanje i rješavanje problema unutar skupine sudionika.
2. Osoba koja radi s mladima na interaktivan način objašnjava što je to kampanja, njezine ciljeve i korake za razvoj kampanje.
3. Nakon što osoba koja radi s mladima objasni što je kampanja, govori o određenim temama na kojima će se kampanje temeljiti.  
Na primjer, ako je skupina sudionika tek završila obrazovnu sesiju o prihvaćanju različitosti, osoba koja radi s mladima u aktivnosti će odvojiti 10 – 15 minuta za raspravu o temi sa sudionicima i isticanje najvažnijih aspekata prihvaćanja različitosti (što je prihvaćanje, kako ga promicati, kako podržati različitost u lokalnoj zajednici itd.).
4. Osoba koja radi s mladima dijeli sudionike u 2 – 4 manje skupine i daje im demonstracijske ploče za pisanje, kemijske olovke i flomastere te im zadaje da isplaniraju internetsku kampanju povezanu s temama koje je osoba koja radi s mladima objasnila u prethodnim obrazovnim aktivnostima. Svaka skupina dobiva vremenski okvir unutar kojega mora pripremiti kampanju i izlaganje o njoj.
5. Nakon što manje skupine razviju svoje ideje i prezentacije ideja, vraćaju se punom sastavu i jedni drugima izlažu ideje za internetske kampanje. Cijela skupina glasa za najbolje rješenje. Nakon odabira najboljeg rješenja osoba koja radi s mladima vodi skupinu u razvijanju dijelova kampanja (npr. objava za društvene mreže, fotografija, videozapisa...).
6. Aktivnost se zaključuje kratkom raspravom nakon koje slijedi zaključak o procesu razvijanja kampanje, ishodima i zadovoljstvu sudionika procesom.

### Dodatni korak:

Kako bi inspirirale sudionike za razvoj internetske kampanje, osobe koje rade s mladima mogu pripremiti pregled uspješnih kampanja. U tu se svrhu mogu upotrijebiti videozapisi, fotografije i drugi materijali. Ovaj dodatni korak moguće je provesti nakon drugog koraka ove aktivnosti.

Primjeri s YouTubea koji mogu biti korisni za ovaj dodatni korak osobama koje rade s mladima:

<https://www.youtube.com/watch?v=IQfZPsCVbTU>

<https://www.youtube.com/watch?v=m0fjx7A02ho>

Primjeri pitanja za raspravu:

1. Kakav je bio proces izrade kampanja? Na koji ste dio procesa najponosniji?
2. Jeste li zadovoljni svojim konačnim proizvodom? Na koje ste dijelove najponosniji?
3. Koje ste nove vještine i znanja usvojili u ovoj sesiji? Kako vam oni mogu biti korisni u budućem radu?

Korisni materijali za osobe koje rade s mladima za upoznavanje s primjenom kampanja u radu s mladima:

- Peace on the Streets. Alati, najbolja praksa, znanje o kampanjama i ulične akcije za osobe koje rade s mladima i aktiviste za mir  
<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/peace-on-the-streets-tools-best-practices-knowledge-around-campaigns-and-street-actions-for-youth-workers-and-peace-activists.2713/>
- Edukativni priručnik Y – proučiti od stranice 271.  
<https://youngmeninitiative.net/wp-content/uploads/2018/12/Y-TOOLKIT-ENG-WEB.pdf>
- Najbolje svjetske kampanje za mlade i zašto su funkcionirale  
<https://plan-international.org/girls-get-equal/best-youth-led-campaigns>
- primjeri kampanje za „Kampanju protiv govora mržnje“  
<https://www.coe.int/en/web/no-hate-campaign/campaign-examples>

## 6. Sastanak za internetski kviz

**Cilj aktivnosti:** rad na jačanju tima putem interneta; proučavanje stečenoga znanja o određenoj temi (koju će odrediti osoba koja radi s mladima ovisno o potrebama skupine u kojoj radi).

**Trajanje:** 45 – 60 minuta

Ova se aktivnost može provesti u svrhu izgradnje tima i timske duha, ako se kviz organizira na neku općenitu temu. Također, može se provesti za ispitivanje znanja sudionika o određenoj temi koja je prethodno predstavljena ili kao uvod u obrazovnu aktivnost koja slijedi nakon kviza.

Najprikladniji alat za organizaciju internetskoga kviza pronađite u poglavlju „Digitalni alati i mediji u radu s mladima“. Mentimeter, Kahoot i Quizlet samo su neki od alata kojima se osoba koja radi s mladima može koristiti za pripremu kviza.

**Koraci:**

1. Osoba koja radi s mladima mora izraditi kviz u pripremi za internetski kviz. Kviz se može izraditi nekim od predloženih alata u ovom priručniku ili daljnjim istraživanjem nekih drugih digitalnih alata za rad s mladima. Ako je cilj ove aktivnosti raditi na jačanju tima, osoba koja radi s mladima može već unaprijed odabrati neke od postojećih kvizova, na primjer, one već dostupne na platformi Kahoot. U tome slučaju više informacija može pronaći u primjerima ispod.
2. Osoba koja radi s mladima organizirat će internetski sastanak sa skupinom sudionika na kojemu će se predstaviti kviz, a sudionici će imati priliku odgovoriti na pitanja i natjecati se što bržim odgovaranjem.
3. Nakon kviza osoba koja radi s mladima povest će kratku raspravu i donijeti zaključak, tijekom čega će sudionici moći iznijeti svoje mišljenje o aktivnosti.

### Primjeri:

Ako osoba koja radi s mladima odluči organizirati sastanak za internetski kviz prvenstveno u svrhu jačanja tima, Kahoot, na primjer, nudi niz već pripremljenih kvizova.

Na sljedećoj poveznici možete pronaći kvizove na temu Disneyjevih crtanih filmova: <https://create.kahoot.it/pages/5be12809-9650-4ddf-ab60-3276fa948257>

Zbirka kvizova na temu socijalnog i emocionalnog učenja (SEU) na platformi Kahoot!

<https://create.kahoot.it/pages/5a3b8193-70ab-42eb-a757-48bd405ffba4>

Izbor kvizova s Britanice: <https://create.kahoot.it/pages/cd379f61-db56-48fc-89dd-79d69f8935c6>

Više kvizova o raznim temama možete pronaći na sljedećoj poveznici:

<https://kahoot.com/academy/study/>

Primjeri pitanja za raspravu:

1. Na ljestvici od 1 do 5, ako 1 znači da uopće niste zadovoljni, a 5 da ste u potpunosti zadovoljni, koliko ste zadovoljni ovom aktivnosti?
2. Što smo naučili tijekom ove aktivnosti?
3. Imate li neke ideje za nove kvizove koji bi se mogli organizirati u budućnosti?

## 7. Hackathon

**Cilj aktivnosti:** potaknuti kritičko razmišljanje i nekonvencionalan pristup u rješavanju problema primjenom digitalnih alata.

**Trajanje:** 300 minuta

Pojam „hackaton” obično se veže uz računalne programe i programiranje. Ovisno o informatičkim vještinama i znanju sudionika u skupini, osoba koja radi s mladima može odlučiti provesti ovu aktivnost samo u svrhu razvijanja kreativnih rješenja problema, u obliku aplikacije na pametnom telefonu ili računalu, internetskoj platformi, zajednici itd., umjesto pretvaranja tih rješenja u računalne programe. Budući da se aktivnost temelji na korištenju digitalnim alatima, potrebne su vještine fotografiranja i izrade videozapisa kako bi sudionici mogli biti dijelom ove aktivnosti. Stoga preporučujemo da se ova aktivnost organizira nakon što su sudionici imali priliku sudjelovati u aktivnostima „Ispričaj svoju priču u videozapisu” i „Natjecanje u fotografiranju”.

Aktivnost se može provesti kao cjelodnevni događaj ili kao dio duljeg obrazovnog događaja.

### Koraci:

1. Osoba koja radi s mladima otvara aktivnost zadatkom za razbuđivanje ili više njih i vježbama usmjerenima na kreativno razmišljanje i rješavanje problema.
2. Osoba koja radi s mladima zapisat će sljedeće teme na demonstracijsku ploču za pisanje:
  - prihvaćanje imigranata u lokalnoj zajednici
  - integracija imigranata u školama i sveučilištima
  - prva iskustva imigranata u novoj državi i novome gradu
  - obrazovne mogućnosti za imigrante.

Za svaku od tema potrebno je ostaviti dovoljno mjesta gdje će sudionici upisivati svoja imena, tako da svaka skupina ima jednak broj sudionika koji rade na istom problemu.

Na primjer, za 20 sudionika svaka će tema imati pet praznih mjesta za upisivanje imena sudionika koji su zainteresirani za tu temu.

3. Sudionike se poziva da upišu svoja imena pored teme za koju su zainteresirani. Skupine se oblikuju po načelu „tko prvi, njegovo”.
4. Nakon stvaranja skupina osoba koja radi s mladima daje upute za hackathon. Svaka skupina ima 210 minuta (3 sata) da:

- istraži problem/temu
  - raspravi o rješenju i predloži ga u obliku aplikacije, platforme ili internetske zajednice
  - osmisli brend za svoje rješenje i predstavi ga u obliku slike ili brošure s informacijama
  - izradi videozapis o svojem rješenju trajanja najviše 60 sekundi.
5. Nakon što skupine završe s radom, okupljaju se u punom sastavu i svaka skupina ima 10 minuta za predstavljanje svojega rješenja u obliku izlaganja praćenog fotografijama i videozapisom.
  6. Nakon izlaganja osoba koja radi s mladima vodi raspravu i donosi zaključak o aktivnosti.

Primjeri pitanja za raspravu:

1. Kako se odvijao proces u skupinama? Tko je bio zadužen za što? Jeste li imali vođu? Kako ste podijelili zadatke?
2. Na koje ste dijelove najponosniji?
3. Što vam se najviše svidjelo?
4. Što smo naučili tijekom ove aktivnosti?

## 8. Turnir u *gamingu*

**Cilj aktivnosti:** organizirati zabavnu aktivnost koja će doprinijeti dizanju morala i motiviranju skupine.  
**Trajanje:** 120 – 360 minuta

Ovisno o sredstvima dostupnima organizaciji i osobi koja radi s mladima, turnir u *gamingu* može se održati u prostorima organizacije ili u centru za *gaming* ako je takvo mjesto dostupno u lokalnoj zajednici i ako postoji proračun iz kojega bi se financirali troškovi korištenja centra za *gaming*. Druga je mogućnost upotreba mobilnih telefona u svrhu *gaminga*, igrajući igre za više igrača.

**Koraci:**

1. Osoba koja radi s mladima kao prvi i uvodni korak aktivnosti treba objavljivati na profilima organizacije/udruge na društvenim mrežama ili dijeliti obavijesti u grupama za chat s članovima skupine u kojoj radi. Objave bi trebale sadržavati informacije o igrama koje će se igrati na turniru, o mjestu i vremenu održavanja turnira i o nagradama koje će se dodijeliti za prva tri osvojena mjesta na turniru.  
 Canva je jedna od besplatnih internetskih aplikacija za izradu plakata, infografika i fotografija koje će služiti kao pozivnice mladim ljudima na turnir u *gamingu*.
2. Turnir u *gamingu* organizira se u prostoru organizacije/udruge (prostora koji obično služi za sastanke s mladim ljudima). Osoba koja radi s mladima vodi aktivnost otvaranjem, vođenjem bilježaka o ostvarenim pobjedama u različitim igrama i ljestvici bodova, organiziranjem užine i okrepe za sudionike te proglašavanjem pobjednika i dodjelom nagrada.
3. Dodatni je korak organiziranje prijenosa događaja u stvarnom vremenu na društvenim mrežama, čime se doprinosi promicanju događaja i uključivanju mladih ljudi u slične aktivnosti u budućnosti.

**Napomena:**

Osoba koja radi s mladima trebala bi organizirati kratak razgovor s mladim ljudima prije planiranja događaja kako bi sakupila informacije o igrama koje su trenutačno popularne među sudionicima s kojima radi. Mladi bi ljudi trebali biti uključeni u sve korake planiranja događaja.  
 Druga je mogućnost da osoba koja radi s mladim ljudima istraži različite igre za više igrača i odabere one oko kojih će se dalje razviti koncept turnira u *gamingu*.



## Izvori

#MONTHLYMYTH: ONLINE ENGAGEMENT & THE 'HARD TO REACH', MosaicLab, 2020. <https://www.mosaiclab.com.au/news-all-posts/2020/4/24/free-resource-10-tips-for-engaging-through-difficult-times-86lxm> (accessed on 09.02.2021.)

Age of US video game players 2020, <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>, (accessed on 28.1.2021. )

Bohn, Irina, and L. Stallmann. „The socio-economic scope of youth work in Europe." *Institute for Social Work and Social Education*, 2007.

Borden, Lynne M., Gabriel L. Schlomer, and Christine Bracamonte Wiggs. „The evolving role of youth workers." *Journal of Youth Development*, 2011.

Bužinkić, Emina, Bojana Čulum, Martina Horvat, and Marko Kovačić. „Youth work in Croatia: collecting pieces for a mosaic." *Child & Youth Services*, 2015.

Centre on Media and Child Health, <https://cmch.tv/parents/video-games/>, (accessed on 10.2.2021.)

Developing digital youth work - Policy recommendations and training needs, *European Commission Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture*, 2017.

Devi, Anita and Andy McGarry. „Online pedagogy: reaching out to the “hard-to-reach” learners." *Journal of Assistive Technologies*, 2013.

Dig-it up! Digital Youth Work, *Agenzia Italiana Giovani - Italy*, 2017.

Divides – Impact of the digital divide on the foreign population (Unofficial translation), *Accem and the European Commission*, 2018. <https://ec.europa.eu/migrant-integration/librarydoc/divides-impact-of-the-digital-divide-on-the-foreign-population> (accessed on 10.02.2021.)

Ferri, Fernando, Patrizia Grifoni, and Tiziana Guzzo. „Online learning and emergency remote teaching: Opportunities and challenges in emergency situations." *Societies*, 2020.

Harvey, Clare. „Using ICT, digital and social media in youth work." *Screenagers International Research Project, National Youth Council of Ireland*, 2016.

How to Engage with Ethnic Minorities and Hard to Reach Groups - Guidelines for Practitioners, *BEMIS Scotland*, 2015.

Kenny, Edmee. „Settlement in the digital age: digital inclusion and newly arrived young people from refugee and migrant backgrounds." *Centre for Multicultural Youth (CMY)*, 2016.

Maker activities in youth work, Verke organisation, [https://www.verke.org/wp-content/uploads/2019/01/Verke\\_maker-opas\\_ENG\\_VALMIS\\_web.pdf](https://www.verke.org/wp-content/uploads/2019/01/Verke_maker-opas_ENG_VALMIS_web.pdf) (accessed on 12.2.2021.)

Mandate of the expert group on youth work for young migrants and refugees, European Commission, [https://ec.europa.eu/youth/sites/default/files/mandate-expert-migrants\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/youth/sites/default/files/mandate-expert-migrants_en.pdf) (accessed on 22.1.2021.)

Nechvoglod, Lisa and Francesca Beddie. „Hard to reach learners: What works in reaching and keeping them?" *Adult, Community and Further Education Board*, 2010.



Paddison, Nik. „Ongoing Developments within the European Youth Work Community of Practice”, *JUGEND für Europa*, 2020.

Pereira, Sara, Joana Fillol, and Pedro Moura. „Young people learning from digital media outside of school: the informal meets the formal.” *Comunicar. Media Education Research Journal*, 2019.

Shaw, Cassie, Owen Humphrey, Tali Atvars, and Stuart Sims. „Systematic Literature Review of ‘Hard to Reach’ Students and Methods of Inclusive Engagement.” *Higher Education Funding Council for England*, 2017.

Stanković, Violeta and Vanja Kalaba. *Etika od postera do prakse - Priručnik za razumevanje i primenu Etičkog kodeksa u omladinskom radu u praksi. Novi Sad: Nacionalna asocijacija praktičara/ki omladinskog rada - NAPOR*, 2017.

Statistic Explained. „Migration and migrant population statistics” *Luxembourg: Eurostat*, 2020.

Statistics Explained. „Digital economy and society statistics - households and individuals” *Luxembourg: Eurostat*, 2020.

Video game playing and literacy Research, <https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/video-game-playing-and-literacy-survey-young-people-aged-11-16/>, (accessed on 27.1.2021.)

What is Youth Work?, National Youth Council of Ireland, 2020. <https://www.youth.ie/articles/what-is-youth-work/> (accessed on 09.02.2021.)

Youth and migrants, European Commission. [https://ec.europa.eu/youth/policy/implementation/migration\\_en](https://ec.europa.eu/youth/policy/implementation/migration_en) (accessed on 09.02.2021.)

Youth Work, Council of Ireland, 2020. <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-work> (accessed on 09.02.2021.)

