E-KILAVUZ

ULUSAL GENÇLİK KONSEYLERİ VE ÜYE KURULUŞLARININ ÇALIŞMALARINA DİJİTAL KATILIMIN ENTEGRASYONU

COUNCIL OF EUROPE
CONSEIL DE L'EUROPE

EYF
european youth foundation
fonds européen pour la jeunesse

NAYORA

Ulusal Gençlik çalışmalarına sosyal, kültürel ve coğrafi engellere sahip gençlerin anlamlı katılımını desteklemek için “Ulusal Gençlik Konseyleri ve Üye Kuruluşların Çalışmalarına Dijital İçermenin Entegrasyonu” projesi dijitalleştirme ve içerme katılım kavramını Doğu ve Güney Avrupadaki Konseylerde ve üye kuruluşlarda bütünleştirmeyi amaçlamaktadır. Proje Avrupa Konseyinin, Avrupa Gençler Vakfının finansal desteği ve Azerbaycan Cumhuriyeti Gençler Organizasyonları Ulusal Konseyinin organizasyonu ile Ulusal Gençler Konseyleri ve gençler organizasyonlarının işinde katılım çevre için genç çalışanların yetkilerinin artdırılmasına ve gençler işinde dijital katılımın devamlı uygunlaşması için bölgelerarası ortaklığın oluşmasına başarılı olundu.

Bu yayın, "Dijital Katılımın Ulusal Gençlik Konseyi ve üye kuruluşların çalışmalarına entegrasyonu" projesi çerçevesinde hazırlanmıştır.

Tüm haklar saklıdır
Bakü, 2022

Mevzu:
Fatima Asadova

Katkıda bulunanlar:
Karolina Syyryda
Madalin-Gabriel Florea
Kamilla Memmedova
Nicolai Dishli

Dizayn və illüstrasiya:
Rüstem Bağırlı

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ.....4

2. DİJİTAL ANAHTARLAMA.....6
2.1. Dijital dönüşüm nedir?.....6
2.2. Sosyal ve dijital katılım nedir? Daha da önemlisi, bu gençlerin çalışmalarını nasıl etkiler?.....8

3. GENÇLİK KONSEYLERİNDE DİJİTAL KAPSAYICILIK YAKLAŞIMLARI.....10
3.1 Ulusal Gençlik Konseyleri ve Gençlik Örgütleri için Dijital Teknoloji Uygulama Becerilerinin Güçlendirilmesi.....10
3.2. Dijital Gençlik Çalışması.....10
3.3. Katılımcı Yöntemler.....11
3.4. Hukuk temelli yaklaşım.....12

4.DURUM ÇALIŞMALARI.....13

5.SONUÇ.....18

REFERANS.....20

1. GİRİŞ

Modern toplum, yüksek teknolojiler toplumudur. İnternet tüm dünyayı ve insan yaşamının tüm alanlarını kapsar. Çevrimiçi mağazalar, evden çıkmadan alışveriş yapmanıza olanak tanır; çevrimiçi yayınlar, TV şovları, haber programları ve daha fazlası için alışveriş yapmanıza olanak tanır. Bilgi alışverişi, iş arama, insanlar arası iletişim, eğlence bugün sanal dünyaya geçiyor.

Bilgi ve iletişim teknolojilerine erişim ve kullanım, bireyleri ve bir bütün olarak toplumu etkiler. Teknolojinin kendisi bir araçtır. Dijital kapsayıcı bir topluluk, ekonomik ve işgücü gelişimi, vatandaş katılımı, eğitim, sağlık ve kamu güvenliği için önemlidir.

Dijital içerme, bireylerin ve grupların bilgi ve bilgi teknolojisine erişme ve bunları kullanma yeteneğidir.[1]

Dijital kapsayıcı bir toplum inşa etmek, tüm sektörlerin katılımını ve desteğini gerektirir: kütüphaneler, toplum temelli kuruluşlar, iş dünyası, hükümet ve politikacılar. Dijital içerme stratejileri büyük ölçüde değişiyor. Görünüşte benzer projeler bile, yerel nüfusu barındırmak ve mevcut kaynakları kullanmak için genellikle farklı şekilde uygulanır.[2]

Bir kişinin internet kullanıcısı olmamasının veya evde bireysel bir hizmetinin olmamasının en yaygın nedenleri fiyat (teknoloji veya evde geniş bant hizmeti), alaka düzeyi ve dijital beceri eksikliğidir.

Yukarıdakilerden hareketle şu soru sorulmalıdır: "Gençlerin belirli bilgilere erişimi ne ölçüde kısıtlanıyor ve bu sorunun kökeni nereden geliyor?" Gençlik çemberi, herhangi bir toplum gibi, ayrı bir dünyadır - kendi şakalarını, hatalarını, aptallığını, düşüncelerini, inançlarını ve dünya görüşünü, enerjisini, maksimalizmini, hedeflerini, arzularını ve özlemlerini, başka bir deyişle - oluşumunda doğar ve yaşar. Bu insanın dünya görüşü ve insan benliğidir.

Bu sorunun tarihsel arka planına bakmanızı öneririm. Dijital terim asırlardır. 1800'lerde, analog makineleri sürmek, kasiyer hesaplamaları, zamanı göstermek (örneğin saatler) ve ses dalgalarını uzaktan göndermek ve almak (örneğin radyo) için 0'dan 9'a kadar değişmez sayıların ve sayıların kullanımına izin verildi, ekipman, baskı ve dokuma kalıpları, hesaplamalı matematik vb. "Önceden programlanmış" makine ayarları oluşturmak için delikli kağıt kartları gibi cihazlar kullanıldı. 1930'larda ve 1940'larda, bu ilk bilgisayarlar, Claude Shannon'un dijital elektroniği kullanılarak, hesaplamalı anlam yaratmak için bir dizi Q ve 1 şeklinde ikili veriler kullanılarak modifiye edildi (Ifrah, 2001). İlk bilgisayarlar insanın cebirsel ve matematiksel yeteneğini artırmak için kullanıldı (dolayısıyla "bilgisayar" adı verildi), ancak metnin de düzenlenebileceği ve değiştirilebileceği bir sistem oluşturmak için Amerikan Bilgi Değişimi Standart Kodu (ASCII) ve diğer kodlar daha sonra bilgisayarlara harfler, sayılar, semboller, noktalama işaretleri ve diğer semboller verdi.[3]

Bilginin toplumdaki artan önemine ilişkin ilk tahminler Amerikan olgusuyla sınırlı olmamakla birlikte (örneğin, Umesao, 1963), “bilgi yoksulluğu” kavramı, 20. yüzyılın ikinci yarısında

---

[1]“Building Digital Communities: A Framework for Action”, 2011

[2] https://www.webjunction.org/explore-topics/digital-inclusion.html

[3]Thompson, Kim M., 1971 - Digital literacy and digital inclusion : information policy and the public library / Kim M. Thompson, Paul T. Jaeger, Natalie Greene Taylor, Mega Subramaniam, and John Carlo Bertot.

hem yoksulluk hem de bilgi üzerine Amerikan diyaloğundan kaynaklanmıştır. yüzyıl. Daniel Bell (1960) ve Fritz Machlup (1962) gibi araştırmacılar yakın zamanda beyaz yakalı bilgi hizmetlerinin, Amerika Birleşik Devletleri ve başka yerlerde ekonomik gücün temel dayanağı olarak mavi yakalı sanayi emeğini hızla aştığını gösterdiler.[4]

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra bilginin saklanması ve geri alınması hızla gelişmiş ve tarihte hiç olmadığı kadar çok bilginin elde edilebileceği zengin bir bilgi ortamı oluşturmuş, haber ve eğitim kaynaklarının hiç olmadığı kadar çok formatta erişilebilir olduğu bir ortam oluşturmuştur. Basın, radyo ve televizyon, bilgileri hanelere, işletmelere ve topluluk kurumlarına iletti.

İçinde bulunduğumuz andan bahsetmişken, 2030'a yaklaşırken, dijital becerilerin geliştirilmesi profesyonel başarı için kritik hale geldi. Bu beceriler, İnternet araştırması yapma, e-posta veya anlık mesajlaşma yoluyla çevrimiçi iletişim kurma, profesyonel çevrimiçi platformları kullanma ve dijital finansal hizmetler bilgisi gibi genel yetkinlikleri içerir.

Gelişmiş dijital beceriler istihdam ve girişimcilik başarısı için daha önemli hale geldikçe, bazı uzmanlar ileri bilgi ve iletişim teknolojisi (BİT) becerilerine sahip çalışanlar için yakında bir "yetenek açığı" ortaya çıkabileceğini tahmin ediyor. Kalifiye işçilere olan bu ihtiyaç, çeşitli sosyo-ekonomik eşitsizlikler nedeniyle büyümektedir. Örneğin: evde internet erişiminin olmaması vb.

Dijital bağlantı eksikliği, gençlerin başarılı olmak için ihtiyaç duydukları teknolojik becerileri ve eğitimi edinmelerinin önündeki başlıca engeldir. Dünyada okul çağındaki 3-17 yaşındaki kız ve erkek çocukların üçte ikisinden fazlası (1,3 milyar çocuk) ve 15-15 yaşındakilerin %63'ü, 24 yaşın altındaki gençler (yaklaşık 760 milyon genç)) evde internet erişimi yok. Küresel olarak, 25 yaş ve altı 2,2 milyar çocuk ve genç evde internete erişemiyor.[5]

Erişim, ülkelerin göreli zenginliğine bağlı olarak büyük ölçüde değişmektedir: yüksek gelirli ülkelerde çocukların ve gençlerin %87'sinin evlerinde internet bağlantısı varken, düşük gelirli ülkelerde bu oran sadece %6'dır. Gençlerin internete erişimi (ve dolayısıyla dijital becerilerinin gelişimi) genellikle ebeveynlerinin servetine, gelirine ve yaşam standartlarına bağlıdır.

Örneğin Danimarka, Avrupa Komisyonu'nun Dijital Ekonomi ve Toplum Endeksi'nin (DESI) 2021 baskısında 27 AB Üye Devleti arasında ilk sırada yer alıyor. Danimarka bağlantıda lider, dijital teknoloji ve dijital kamu hizmetlerinin entegrasyonunda ikinci ve insan sermayesinde dördüncü. Danimarka, önemli ölçüde iyileştirilmiş bir bağlantı dışında, tüm DESI boyutlarındaki puanlarını iyileştirmiştir.[6]

Bilgi ve iletişim teknolojilerine erişimi olan gençler ve çocuklar dijital yerliler olarak büyüyorlar. ICT'yi ilk benimseyenler olarak, dijital teknolojinin gücünden yeni ve yaratıcı yollarla yararlanmak için benzersiz bir konumdalar.

---

[4]Thompson, Kim M., 1971 - Digital literacy and digital inclusion : information policy and the public library / Kim M. Thompson, Paul T. Jaeger, Natalie Greene Taylor, Mega Subramaniam, and John Carlo Bertot.
[5] https://www.itu.int/en/mediacentre/backgrounders/Pages/digital-inclusion-of-youth.aspx
[6]https://ec.europa.eu/newsroom/dae/redirection/document/80483

BİT eğitimi güçlendirebilir, genç işsizliği azaltabilir ve sosyal ve ekonomik kalkınmayı teşvik edebilir. Ancak gençlerin BİT'in bu dönüştürücü gücünden yararlanabilmeleri için bir takım dijital becerilere sahip olmaları ve bağlantı kurabilmeleri gerekiyor.

Bugün dünyada 10-24 yaş arası yaklaşık 1,8 milyar genç var ve bunların yaklaşık yüzde 90'ı gelişmekte olan ülkelerde yaşıyor. 1.2 milyar nüfuslu Afrika'da, nüfusun yaklaşık yüzde 41'i 15 yaşın altında, diğer yüzde 19'u ise 15-24 yaş arasında. Birçok gelişmiş ve gelişmekte olan ülkede gençler, özellikle kızlar ve genç kadınlar, orantısız yoksulluk ve işsizlikle karşı karşıyadır.[7]

Hükümetler, akademi, özel sektör ve sivil toplum dahil tüm paydaşlar, gençlerin dijital becerilerini geliştirmelerine yardımcı olacak stratejiler geliştirebilir ve tüm gençler için tam ekonomik, sosyal ve dijital katılımı destekleyebilir. Dijital teknoloji eğitimi artırmaya, genç işsizliği azaltmaya ve sosyo-ekonomik kalkınmayı desteklemeye yardımcı olabilir, ancak gençlerin bu fırsatlardan yararlanabilmesi için tüm gençlerin çeşitli teknolojik becerilerle donatılması ve uygun fiyatlı iletişime erişimlerinin olması gerekir.[8]

Gençlerin tam ekonomik, sosyal ve dijital içerme hakkı vardır. BİT'ler hem genç kadınların hem de erkeklerin sosyal ve ekonomik kalkınmalarına önemli katkılarda bulunabilecekleri, katılabilecekleri ve kullanabilecekleri araçlardır. Her zamankinden daha fazla birbirine bağlı olan gençler, topluluklarına katkıda bulunmak, yenilikçi çözümler sunmak ve sosyal ilerlemeyi ve değişimi teşvik etmek istiyor.

2. DİJİTAL ANAHTARLAMA

2.1. Dijital dönüşüm nedir?

Dijital dönüşüm, genç insanlar, genç işçiler ve diğer ilgili paydaşlar tarafından insan merkezli dijital teknolojilerin ortak tasarımını, uygulamasını ve kullanımını içeren çok yönlü ve kapsayıcı bir süreç olarak anlaşılmaktadır. Gençliğin birçok alanının çalışma şeklini değiştirir ve dijital teknolojilerin sosyal, ekonomik ve kültürel süreçlere ve yapılara gelişen entegrasyonunu tanımlar.

Dijital dönüşüm, hem örgütsel faaliyetlerdeki pratik değişiklikleri hem de toplumun gelişen kültürel ve sosyal normlarını ifade eder. Dijital dönüşümün pratik uygulaması, geleneksel, dijital olmayan ve manuel süreçlerin dijital işlemlere dönüştürülmesini veya uyarlanmasını içerebilir (örneğin, belgelenmemiş modda). Kültürel ve sosyal normların evrimi, kendini ifade etme, iletişim ve katılım yöntemleri (örneğin, gençlerin önderliğindeki kampanyalar / projeler için sosyal medyanın kullanımı) gibi dijital teknolojilerin etkisinde görülebilir. Gençler, genç işçiler ve diğer ilgili paydaşların Avrupa'daki dijital dönüşüme katılmak, bundan yararlanmak ve katkıda bulunmak için uygun desteğe (örneğin dijital okuryazarlık eğitimi) ihtiyacı vardır.

Dijital dönüşümün hızlı tempolu ve yıkıcı doğası, gençlik sektörünün birçok alanının (hepsi değilse de) dijital dönüşümün getirebileceği potansiyel fırsatlar ve zorluklardan etkilenmesi anlamına geliyor.

---

[7] https://www.itu.int/generationconnect/wp-content/uploads/2020/11/ITU_Youth_Strategy.pdf
[8] https://www.itu.int/en/mediacentre/backgrounders/Pages/digital-inclusion-of-youth.aspx

geliyor. Fırsatlar, örneğin, gençlik alanında yenilikçi, kültürlerarası ve zaman kazandıran dijital araçların ve süreçlerin geliştirilmesini içerebilir. Özellikle pandemi, Gençlik Konseyleri ve gençlik örgütlerinin çalışmalarının dijital dönüşümünü hızlandırdı. Çevrimiçi ve karma formatlardaki faaliyetler ve projeler, daha verimli ve kapsayıcı oldukları için zaman içinde daha fazla ilgi gördü. Öte yandan, sorunlar, demokratik katılımı ve sivil alanı olumsuz yönde etkileyebilecek kişilerin dijital erişim veya beceri eksikliği ile ilgili olabilir. Bu, düşük yaşam standartlarına sahip gençlerin internete erişimi olmadığı veya dijital dönüşümün sunduğu fırsatlardan yararlanamadığı zaman oluyor.

Dijital dönüşümün parçası olan özel alanlar var:

- **Geçiş**

Altyapı, bilgi ve belirli medyaya erişimle ilgili belirli sorunlar vardır. Gençlik sektöründe güvenilir internet erişimi ve verimli dijital altyapı önemlidir. Avrupa'daki herhangi bir dijital eşitsizliği ele almak için tüm paydaşlara dijital cihazlara ve internete erişim sağlanmalıdır. Gençlere yönelik her türlü dijital dönüşüm çabası, sosyal, ekonomik ve dijital olarak dışlanmış bazı gençlerin ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik olmalıdır. Avrupa gençlik sektörü, dijital dönüşümü işletmek ve buna yanıt verebilmek için gelişen teknolojilerin ve teknolojik süreçlerin (örneğin 5G gibi yeni nesil teknolojiler) uygulanmasını sağlayacak uygun bir dijital altyapıya ihtiyaç duyuyor.

- **Katılım**

Bazen dijital araçlar, STK'ların ulusal düzeyde karar alma ve politika oluşturma süreçlerine katılımını kolaylaştırır. Öte yandan, dijital araçlara erişimi olmayan ve dijital okuryazarlık becerilerine sahip olmayan gençlerin katılımını sınırladı. Bu nedenle, anlamlı katılım, sodelovanje mladih, ki nimajo Avrupa'nın dijital dönüşüm süreçlerini kapsayıcı, bilgili ve demokratik bir şekilde birlikte oluşturma ve sürdürme çabalarının merkezinde yer almalıdır. Mümkün olduğunda, dijital dönüşüm çabalarına çok yönlü ve kapsayıcı bir süreç olarak yaklaşılmalıdır - gençler, genç işçiler, eğitimciler

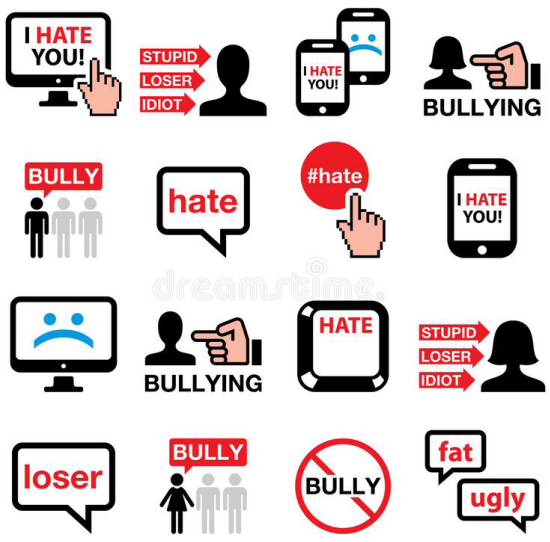
(resmi ve gayri resmi) ve genç işçiler ve diğer ilgili paydaşlarla birlikte insan merkezli dijital teknolojiler, bunların ortak tasarımı, uygulanması ve kullanın. Anlamlı ve bilgilendirilmiş katılım, gençlik sektörünün ihtiyaçlarının dijital dönüşümle ilgili tüm konulara yansıtılmasını sağlamak için önemli bir mekanizma olarak görülmelidir (örneğin, gençler için iş hizmetlerinin dijitalleştirilmesi, çevrimiçi güvenlik, yapay inovasyon tarafından yönlendirilen inovasyon). Dijital dönüşümün tüm aşamalarında ve tüm alanlarında anlamlı ve bilinçli katılım olmalıdır.

- **Dijital insan hakları**

Dijital dünyada insan hakları gelişiyor. Bunun insan hakları üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkileri olabilir. Bir yandan dijital araçlar, insan haklarını korumak ve daha fazla kişiye ulaşmak için yeni ve daha etkili yollar sunuyor. Öte yandan nefret söylemi, siber şiddet vb. gibi insan haklarını ihlal etmek için kullanılabilir. Dijital dönüşüm sürecinin etik değerlendirmeleri dijital dönüşümün tüm seviyelerinde (örneğin, Avrupa ölçeğinde, yerel projelerde) dikkatle incelenmeli ve sürekli olarak değerlendirilmelidir. Herhangi bir Avrupa ölçeğinde dijital dönüşüm süreci, insan haklarına ve Avrupa değerlerine dayanmalıdır. Gençler ve genç çalışanlar/liderler (diğer ilgili paydaşlarla birlikte) dijital vatandaşlıklarını gözetim, veri profili oluşturma ve algoritmik manipülasyon olmadan uygulayabilmelidir. Bunu başarmak için paydaşlar, Avrupa kurumları ve özel sektör arasında süregelen bir diyalog olmalı ki tüm teknolojik değişimler gençlik/insan merkezli olsun ve gençlerin katılımı, gizliliği ve insan hakları açısından herhangi bir risk oluşturmasın.

- **Sürdürülebilirlik**

Sürdürülebilirlik, kaynakların korunması kavramını kapsar. Dünyada farkındalığın



zasebnim sektorjem, da se zagotovi, da so vse tehnološke spremembe osredotočene na mlade/ljudi in ne pomenijo tveganja za človekove pravice mladih do sodelovanja, zasebnosti in samega sebe. -odločnost.

artmasıyla birlikte kaynak koruma kavramı her geçen gün değişmektedir. Herhangi bir dijital dönüşüm süreci, çevre üzerindeki potansiyel etkisi açısından değerlendirilmelidir. AB'nin gençlik sektörünün, dijital dönüşüm süreçlerinin ve projelerinin iklim krizini nasıl etkileyebileceğini düşünmesi gerekiyor. Dijital dönüşümde sürdürülebilirlik, hassas, sürdürülebilir ve uzun ömürlü dijital çözümler yaratmayı hedefleyen bir yaklaşım olarak da görülmelidir.

- **Beceriler**

Paydaşlar, kritik dijital okuryazarlık, medya okuryazarlığı, bilgi ve yapay zeka okuryazarlığı ve dijital dönüşüm zorluklarına (ör. yanlış bilgi, veri profili oluşturma) ve fırsatlara (ör. yenilikçi dijital eğitim çözümleri) yanıt vermek için birçok beceriye ihtiyaç duyabilir. Tüm paydaşlar, dijital beceri ve yetkinliklerini edinmeleri ve geliştirmeleri konusunda desteklenmelidir.

Dijital dönüşüm aynı zamanda esnek düşünmeyi de gerektiriyor, böylece eğitim bir taş olarak değil, hassas ve uyarlanabilir bir yaşam boyu öğrenme süreci olarak görülüyor. Dijital dönüşüm süreçleri,

hızla gelişen sivil, çevresel ve sosyo-ekonomik (örneğin, yeni istihdam biçimleri) manzaralar üzerinde zararlı bir etkiye sahiptir. Tüm gençleri (ve tüm paydaşları) kendine güvenen, bilinçli ve bilgili vatandaşlar, işçiler ve tüketiciler olarak güçlendirmek için Avrupa gençliğinin yaygın eğitim ortamı sistematik olarak desteklenmelidir. Bu amaçla genç çalışanlar ve genç liderler dijital dönüşüm beceri ve yetkinliklerini artırmaları için desteklenmeli ve teşvik edilmelidir.

Beğenilse de beğenilmese de dijital dönüşümün gençlerin çalışmaları da dahil hayatımıza gireceğinden kimsenin şüphesi olmasın. Dolayısıyla dijital dönüşümün toplumsal ihtiyaçlar ile dijital teknolojilerin bütünleşmesi olduğunu söylemek güvenlidir.

2.2. Sosyal ve dijital katılım nedir? Daha da önemlisi, bu gençlerin çalışmalarını nasıl etkiler?

Birleşmiş Milletler'e göre, sosyal içerme bir fırsat eşitliği sürecidir - kökeni ne olursa olsun herkesin yaşamda tam potansiyele sahip olmasını sağlama çabasıdır.[9] Bu tür çabalar, gençlerin kamu hizmetlerine eşit erişimini teşvik etmenin yanı sıra hayatlarını etkileyen karar alma süreçlerine katılımlarını sağlamaya yönelik politika ve önlemleri içermektedir.

Dijital içerme ise, en dezavantajlı olanlar da dahil olmak üzere tüm bireyler ve topluluklar için Bilgi ve İletişim Teknolojilerine (BİT) erişim ve kullanım sağlamak için gerekli faaliyetleri ifade eder.[10] Bu 5 temel unsuru içerir:

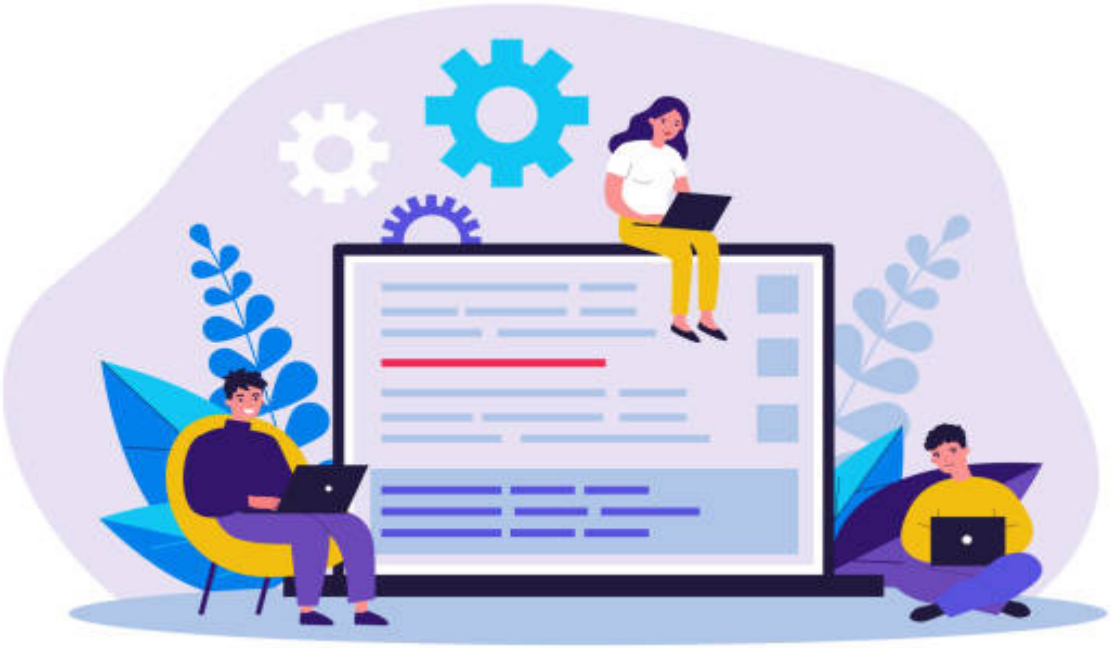
1) uygun fiyatlı, sağlam geniş bant internet hizmeti;
2) kullanıcının ihtiyaçlarını karşılayan internete bağlı cihazlar;
3) dijital okuryazarlık eğitimine erişim;
4) kaliteli teknik destek;
5) kendi kendine yeterlilik, katılım ve işbirliğini sağlamak ve teşvik etmek için tasarlanmış programlar ve çevrimiçi içerik.

Dijital kapsayıcı teknoloji geliştikçe gelişmelidir. Teknolojiye erişim ve teknoloji kullanımının önündeki tarihsel, kurumsal ve yapısal engelleri azaltmak ve kaldırmak için amaçlı stratejiler ve yatırımlar gereklidir. 2016 Screengers Uluslararası Araştırma Projesi Raporunda belirtildiği gibi, "... gençlerin çalışmaları teknoloji ve sosyal medya kullanımını kapsamıyorsa, gençlik hizmetlerini kullanan gençlerin eski ve ilgisiz 8 kişi olma riski vardır". Bu nedenle, gençlik çalışmasının geleceği hakkında düzenli tartışmalar yapmak önemli olacaktır: örneğin yapay zeka, gençlik ve gençlik çalışması uygulamalarıyla ilgili kültürel etkinlikleri nasıl etkileyecek?

İkincisi, gençlik çalışmasının ana rolü, gençlerin güçlendirilmesini ve daha dijital ve teknolojik

---

[9] https://www.un.org/development/desa/socialperspectiveondevelopment/issues/social-integration.html
[10] https://www.digitalinclusion.org/definitions/#:~:text=Digital%20Inclusion%20refers%20to%20the,and%20Communication%20Technologies%20(ICTs).



çalışması, gençlik uygulamaları dünyasına girmeli ve dijital kültürler ve ortamlar dahil olmak üzere gençlerin yaşadığı ortamlarda faaliyet göstermelidir. Gençler için daha önemli bir rol, gençler arasındaki dijital uçurumu önlemek, dijital teknolojiye erişimlerini sağlamak ve teknoloji becerilerini artırmaktır.

3. GENÇLİK KONSEYLERİNDE DİJİTAL KAPSAYICILIK YAKLAŞIMLARI

3.1 Ulusal Gençlik Konseyleri ve Gençlik Örgütleri için Dijital Teknoloji Uygulama Becerilerinin Güçlendirilmesi

Pandemi hayatımıza girmeden önce Ulusal Gençlik Konseylerinin (NYC) faaliyet ve girişimlerinin büyük çoğunluğu fiziksel olarak gerçekleştiriliyordu. Dijital araçlar ve yöntemler, gençlik örgütünün günlük faaliyetlerinde küçük bir rol oynadı. Dijital teknolojinin evrimi pandemiden önce başlamış olsa da, New York şehirleri ve gençlik kuruluşlarının kısıtlamalar nedeniyle birçok etkinliğini dijital veya hibrit formatlara dönüştürmek zorunda kalması nedeniyle COVID sırasında ve sonrasında bir zorunluluk haline geldi. Birçoğu dijital okuryazarlık ve becerilerden yoksun olduğundan, gençlik STK'larının bu beklenmedik ama kaçınılmaz değişime hazır olmadığını tespit etti.

Bu bağlamda, NYC'ler etkili bir rol oynayabilir. Yapılarını (personel, ajanslar, üye kuruluşlar) ihtiyaç duydukları bilgi ve becerilerle donatmaya ve yeni dijital teknolojileri ve araçları şekillendirmede aktif bir rol oynamalarına izin verecek şekilde etkin bir şekilde kullanma fırsatlarına yatırım yapmalıdırlar. toplum çevrimiçi. Başlangıç noktası olarak, NYC personelinin ve yetkililerinin becerilerini geliştirmek önemlidir. NYC'deki genç çalışanlar, alanında ileri düzeyde bilgi ve deneyime sahip diğer kuruluşlarla kapasite geliştirme eğitimlerine, çalışma turlarına ve deneyim alışverişlerine dahil edilmelidir. Ardından, ileri düzey bilgi ve becerilerle NYC çalışanları, üye kuruluşların çalışmalarını dijital içermeye entegre etmek için yeni ve yenilikçi stratejiler başlatarak üye kuruluşların dijital dönüşümünü gerçekleştirebilir.

New York şehirleri ve gençlik örgütleri, özellikle dezavantajlı geçmişlerden gelenler olmak üzere tüm gençlik kategorileri için eşit fırsatlar için savunuculuk yapabilir. Bunun nedeni, dijital kapsayıcı kaynaklara etkili, yenilikçi ve kolay erişim sağlarken, herkesin erişiminin olmaması ve birçok gencin dijital fırsatlara erişiminin dışında kalmasıdır. Bu nedenle, dijital içermeyi sağlamak için kapsayıcı gençlik politikasını teşvik etmek gençlik örgütlerinin sorumluluğundadır.

3.2. Dijital Gençlik Çalışması

Dijital teknoloji veya gençlerin çalışmalarına uygulanması yeni bir olgu değildir. Bununla birlikte, gençler de dahil olmak üzere toplumdaki dijitalleşmenin etkisi ve ölçeği yoğunlaşıyor. Dijitalleşme süreci, gençlerin gelecekte ihtiyaç duyacakları yurttaşlık becerilerini ve gençlerin sosyal ilişkilerini yönetme biçimlerini de değiştirmiştir. Birkaç yıl sonra dijital araçlar hakkında çok az bilgisi olan veya hiç bilgisi olmayanlar için iş bulması çok zor olacak. Bu, gençlik çalışmasının dijitalleştirilmesinin çağın taleplerine uyum sağlamak için mutlak bir gereklilik olduğu ve dijital gençlik çalışmasını yüz yüze faaliyetlerden ayırmanın veya ayrı bir yöntem veya alan olarak ele almanın artık uygun olmadığı anlamına geliyor. Gençlik çalışması. Buradaki kilit nokta, New York şehirlerinin, gençlik örgütlerinin ve genç işçilerin faaliyetlerini dijital dünyanın trendlerine entegre etmeye odaklanmaları gerektiğidir.

Dijital gençlik çalışması, dijital medya ve teknolojinin gençlik çalışmasında aktif olarak kullanılması veya uygulanması anlamına gelir.[11] Bu, gençlerle çalışmanın bir yöntemi

[11]https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1

değildir - dijital gençlik çalışması, herhangi bir gençlik çalışma ortamına entegre edilebilir (açık gençlik çalışması, gençler için bilgi ve tavsiye, gençlik kulüpleri, bireysel gençlik çalışması ...). Dijital gençlik çalışması, genel olarak gençlik çalışmasıyla aynı hedeflere sahiptir ve gençlik çalışmasında dijital medya ve teknolojinin kullanımı her zaman bu hedefleri desteklemelidir. Bu hem şahsen hem de çevrimiçi olarak veya kombinasyon halinde olabilir. Dijital medya ve teknoloji, gençlik çalışmalarında bir araç, etkinlik veya içerik olarak kullanılabilir. Dijital gençlik çalışması, gençlik çalışmasıyla aynı etik değerlere, değerlere ve ilkelere dayanmaktadır. Bu bağlamda genç işçiler hem ücretli hem de gönüllü gençlik çalışanlarını içermektedir. Dijital gençlik çalışmasının uygulanmasında ve genç çalışanların dijital becerilerinin geliştirilmesinde yenilikçi uygulama örnekleri şu şekilde sınıflandırılabilir:

- Bilgi alışverişinde sosyal medyanın kullanımı;
- Gençler için çevrimiçi danışmanlık;
- Dijital okuryazarlığın desteklenmesi;
- Dijital araçlarla katılımın sağlanması;
- Kültürel gençliğin çevrimiçi çalışmalarına destek;
- Teknolojik becerilerin gelişimini desteklemek;
- Gençlik çalışmalarında dijital oyunların kullanılması

Genç çalışanların bu alanda daha iyi performans gösterebilmeleri için bazı önemli yetkilere sahip olmaları gerekmektedir. Dijital gençlik çalışması etkinliklerinin ve projelerinin planlanmasına, geliştirilmesine ve uygulanmasına bakarken, yalnızca dijital medya kullanımıyla ilgili becerilere değil, aynı zamanda çekici ve anlamlı bir şey yapmak için gereken bilgi, beceri ve tutumlara da bakmak önemlidir. dijital gençlik iş deneyimi. Çevik düşünme, genç çalışanların dinamik toplumumuzda işlerini yapmaları için çok önemlidir. Dijital gençlik çalışmasının başarısını etkileyen üç kriter şu şekilde belirlenmiştir:[12]

1. Toplumun dijitalleşmesi;
2. Örgütsel dijital gelişim;
3. Gençlik çalışması becerileri.

3.3. Katılımcı Yöntemler

Ulusal Gençlik Konseyleri ve gençlik sivil toplum kuruluşlarının çalışmalarında dijital araç ve yöntemlerin kullanımının başarısı kullanıcılar tarafından belirlenir. Dijital gündemin başarılı entegrasyonu için gençlik örgütleri, kullandıkları araçları sürekli olarak iyileştirmeli ve ayarlamalıdır. Bu amaçla, gençlik konseyleri ve gençlik örgütleri, hedef grupları için en uygun dijital araçları oluşturmak ve entegre etmek için katılımcı yöntemler kullanmalıdır.

[12]file:///C:/Users/GIKM/Downloads/NC0218021ENN.en%20(2).pdf

Bir süreç olarak ***topluluk haritalaması***, bir topluluğun veya hedef grubun benzersizliğinin net bir şekilde anlaşılmasını sağlar, hedef topluluğun ihtiyaç ve beklentilerini daha iyi anlamaya yardımcı olur ve en önemlisi, konsey veya STK arasında ortak tasarım ve işbirliği için alan yaratır ve onların hedef grubu. Bu yöntem, hedef grubun mevcut kaynakları dikkate alınarak, Ulusal Gençlik Konseyleri ve STK'ların çalışmalarında belirli teknolojilerin tasarımında, uygulanmasında veya uygulanmasında belirli teknolojilerin uygulanmasının ve kullanımının uygunluğunu sağlamaya yardımcı olur.

Odak grupları, farklı hedef gruplara katılım aracı olarak kullanılan farklı araç ve yöntemlerin uyarlanması konusunda faydalı bilgiler sağlar. Farklı gençlik gruplarıyla entegre araçların tartışılması, kaynakların kullanılmasına ve belirli hedef grupların ihtiyaçlarının karşılanmasına yardımcı olur. Aşağıdaki gibi soruları yanıtlamaya yardımcı olur:

- Bu platform/kaynak/araç farklı cinsiyetlerin ihtiyaçlarına göre uyarlanmış mı?
- Engelli gençler için geçerli mi?

- Uzak bölgelerden gençlerin erişimine açık mı?
- Farklı dillerde mi olmalı?

Anketler, yeni uygulanan bir aracı daha geniş bir genel hedef grubuyla test etmek için kullanışlıdır. Bu yöntemi kullanmak aşağıdaki soruları yanıtlar:

- Platform kullanıcı dostu mu?
- Nelerin iyileştirilmesi gerekiyor?
- Kullanır mısınız?
- Başkalarına tavsiye eder misiniz?

Bu, araçlar/kaynaklar için onları daha erişilebilir ve genç insanlar tarafından kullanılan yararlı düzenlemelerin oluşturulmasına yardımcı olur.

3.4. Hukuk temelli yaklaşım

Hak temelli yaklaşım, insan haklarının evrensel ve ayrılmaz olduğu, gençlerin sadece politikalardan yararlananlar değil aynı zamanda aktif hak sahipleri oldukları ve hükümetlerin bu hakları korumakla yükümlü olduğu fikrine dayanmaktadır. Dijital alemde, köken, ikamet yeri, yeteneği veya diğer özellikleri ne olursa olsun tüm gençlerin dijital araç ve teknolojilere eşit erişimi olmalıdır. Gençlerin eğitim hakkını elde ederken medya okuryazarlığı, eleştirel düşünme ve diğer dijital becerilerin geliştirilmesi dahil olmak üzere dijital okuryazarlığa maruz kalması gerekmektedir.

4. DURUM ÇALIŞMALARI

Vaka çalışmaları, Avrupa Konseyi Avrupa Gençlik Vakfı'nın mali desteğiyle düzenlenen "Ulusal Gençlik Konseyleri ve Üye Kuruluşların Çalışmalarına Dijital İçermenin Entegrasyonu" projesi çerçevesinde uygulanan sonraki projelere dayanmaktadır. Azerbaycan Cumhuriyeti Gençlik Örgütleri Milli Meclisi tarafından. Projenin amacı, Doğu ve Güney Avrupa'daki Ulusal Gençlik Konseyleri ve üye örgütlerinin çalışmalarına sosyal, kültürel ve coğrafi engellere sahip gençlerin anlamlı katılımını desteklemek için dijitalleşme ve gençlik çalışmalarına katılım kavramını entegre etmektir. Proje faaliyetleri arasında 5 günlük bir çalıştay, interaktif tartışmalar ve Bakü'deki gençlik çalışmalarına dijital katılımın çeşitli yönleri üzerine grup çalışması yer aldı. Eğitim aşamasını takiben, takip projeleri ve kılavuzları yayınlandı ve ortak kuruluşlar arasında ortaklıklar kuruldu. Toplamda New York City'den 18 genç işçi ve Azerbaycan, Hırvatistan, Slovenya, Türkiye, Ukrayna, Romanya, Kuzey Makedonya, Moldova ve Gürcistan'daki üye kuruluşlar proje faaliyetlerine katıldı.

Bu proje çerçevesinde Azerbaycan, Gürcistan, Romanya, Moldova ve Ukrayna'dan proje katılımcıları tarafından 6 adet takip faaliyeti gerçekleştirilmiştir. Bu projelerin ana fikri, genç işçilere öğrendikleri deneyimleri kendi ülkelerinde sonraki projelerinde uygulama fırsatları yaratmaktı. Bu alanda deneyimli eğitmenler tarafından öğretilen araç, yöntem ve teknikleri uyguladılar. Projeler online, offline ve hibrit formatlarda hayata geçirildi ve bilinçlendirme eğitimleri, yayınlar, bilgilendirme toplantıları, mobil uygulama geliştirme gibi faaliyetleri içeriyordu.

Sonuç olarak, toplam 120'den fazla genç bu projelerden doğrudan yararlandı. Aşağıda bu projelerden bazılarının bir örneğini görebilirsiniz.

Durum çalışmaları 1: Romanya

Projenin tam adı: "Volunteers Factory MobileApp ile gönüllüleri kolayca yönetin" projesi
Yürütme Ortağının Adı (NYC veya STK): Moldavia Kültür Derneği ve FONTIS (Gençlik için Sivil Toplum Kuruluşları Federasyonu)
Uygulayan: Madalin-Gabriel Florea

Projenin içeriği:

Çözüm, STK grubumuzda gönüllülerimizin üzerinde çalıştığı görevleri ekleyebileceğimiz bir mobil uygulamanın olması. Bu daha sonra Romanya Gönüllülük ve Gençlik Yasası kapsamında bir gönüllünün kaç saat çalıştığını, ne yaptığını, ne zaman ve hangi görevlerin verildiğini gösteren bir yeterlilik belgesinin oluşturulmasına yardımcı olacaktır. / onun. Birçok proje ve aktiviteyi yönetirken bu görev her gönüllü için çok zaman alıyor. Bu süreci dijitalleştirerek ve otomatikleştirerek zamandan tasarruf ediyor ve proje yazma, raporlama veya yeni girişimlerin uygulanması gibi STK'daki diğer önemli faaliyetlere ayırıyoruz. Bu mobil uygulamanın bazı özellikleri şunlardır:

- Uygulama içi / Google / Facebook kimlik doğrulamasını kullanarak oturum açın / kaydolun;
- 2 tür hesap - gönüllü hesap ve STK hesabı, özel profiller ve doldurulacak bilgiler;
- STK'lar kimlik numaraları ile görevlendirme yapabilirler. Gönüllü bu kimlik numarasını tasarruf penceresine girerse, görev için çalıştığı saat sayısını alacaktır.
- STK'lar gönüllülere görünür duyurular yapabilir;
- Gönüllüler çalıştıkları saatlere göre puan, deneyim ve açık rozet kazanacaklar;
- Gönüllüler, STK'da gerçekleştirilen tüm görevlerle ve ayrıca görevlerin eklenmesini istedikleri zaman dilimini seçerek (örneğin sadece 1-10 Eylül 2020 arası) bir yeterlilik belgesi oluşturabilirler. Bu PDF çıktısı alınacak, ardından STK tarafından imzalanacak ve mühürlenecek ve bu iş yapılacak, deneyim sertifikaları var.

Faaliyetler

Faaliyet no. 1: orijinal mimariye dayalı olarak, programın mobil uygulama geliştirme (ücretli danışmanlık, fatura ekli) konusunda deneyimli bir BT danışmanının yardımıyla tamamlanması gerekiyordu.

Faaliyet no. 2: Tamamlanmaya yaklaştığımızda, proje yöneticisi geri bildirim toplamak ve kendi başlarına test etmeye başlamak için diğer STK temsilcileriyle bir araya geldi. Toplantı, şehirdeki gençlik STK'ları ile çalışma konusunda uzmanlaşmış Yaş Öğrenci Evi'nde gerçekleşti.

Faaliyet no. 3: Ayrıca, STK'mızla birlikte bir stand ve 3 aktivite - kısa bir video sunumu, bilgilendirici bir Kahoot gösterimi ile şehirde (bizim tarafımızdan en büyük 2. alışveriş merkezi olan IuliusMall Iasi'de düzenlenen) bir informal eğitim festivali düzenledik. Bizden geri bildirim almak için ve uygulamamızı test ettikten sonra sözlü bir anket.

Faaliyet no. 4: 2. ve 3. faaliyetlerden toplanan geri bildirimlere dayanarak programı bitirdik ve Play Store / App Store'da yayınladık (yayınlama izni aldık, faturalar ektedir).

Sonuçlar

Elde edilen sonuçlar bu projenin başlangıcında hedeflediğimiz sonuçlardır:

• STK tarafından işletilen gönüllüler için bir mobil uygulamanın İngilizce tanıtım videosunu buraya gönderin: https://youtu.be/Khmw1ZmTjk4

• Uygulamanın programa dahil olan 3 STK ile test edilmesi (veritabanı ekran görüntüsü ektedir);

• Uygulamada 50 kayıtlı kullanıcıya sahip olmak (Gfest üzerinde test ederken ve uygulamayı geliştirmek için geri bildirim toplarken elde ettiğimiz);

Öğreniler dersler

•Tanımlanmış görevler için daha uzun süre gereklidir (bu nedenle her son teslim tarihi için ek bir son tarih olmalıdır - gecikmeler, COVID kısıtlamaları vb.);

•Tüm cihazlar büyük ölçüde önemlidir (herkesin daha fazla ekranlı akıllı telefonlara erişimi yoktur);

•Hepimiz hayatımızda mümkün olduğu kadar çok potansiyeli otomatikleştirmek, geliştirmek ve geliştirmek istiyoruz;

•İnternette birçok dijital araç olmasına rağmen, bu öğrenme faaliyeti için daha büyük bir amaç veya motivasyon olmadıkça onları aramaya ve anlamaya zaman harcamaya meyilli değiller - GFest standımı zla eğitimi havalı ve ilgi çekici, bu yüzden dinlediler, klasik toplantıya odaklanmamız daha küçüktü;

•Dijital bir ürün oluştururken (anonim olarak) mümkün olduğunca çok geri bildirim toplayın.

Durum çalışmaları 2: Azerbaycan

Projenin tam adı: "Dijital Entegrasyon ve Kapsayıcılık 2.0" projesi
Yürütme Ortağının Adı (NYC veya STK): Azerbaycan Cumhuriyeti Ulusal Gençlik Örgütleri Konseyi
Uygulayan: Kamilla Memmedova

Projenin içeriği

Başlamak için projenin ana hedefleri, katılımcıyı Dijital Dönüşüm, Entegrasyon ve en önemlisi Dijital İçerme kavramlarıyla tanıştırmaktır. Bu bilgiyi verimli bir şekilde öğrenebilmeleri için konu bazlı tartışmalara, münazaralara ve grup seminerlerine katılma fırsatı verildi.

Faaliyetler

Projeden bahsetmişken, devamın ana bölümünü görsel araçlarla desteklenen eğlenceli bir sunum şeklinde sunulan teorik bilgiler oluşturdu. Örneğin, araştırma makalelerine dayanarak, katılımcılar dünyadaki Dijital İçerme durumu ve bununla uğraşırken insanların karşılaştıkları zorluklar hakkında bilgi edindiler. Ancak, katılımcıların bu konularda kendi fikir ve önerilerini oluşturmak için gruplar halinde çalışma fırsatı bulduklarını da belirtmek gerekir. Örnek olarak, katılımcılar üç ana başlıktan biri hakkında izlenimlerini paylaşmak için (sosyal medyada) e-çalışmalar oluşturdular: Dijital Entegrasyon, Dönüşüm ve Kapsayıcılık. Aktif katılımlarını gösteren bir başka örnek, Azerbaycan'ın yaşadığı Dijital Dönüşümün güçlü ve zayıf yönlerinin analiziydi.

Katılımcıların kendilerinden bahsedecek olursak, izlemenin odak grubu çeşitli alanlarda çalışan yaklaşık 20-25 genç arasından seçilmiştir. Örneğin, Bilgi Teknolojisi, Eğitim, Gençlik İşleri, Sosyal Hizmet, Finans vb. Katılımcıların bağlantı düzeylerine ve dijital alana katılımlarına göre seçildiğini belirtmek önemlidir. Katılımcılar kendilerini katılmak için oldukça motive oldular, ancak motivasyonlarını artırmak için ısınma aktivitelerini ve ayrıca e-deneyimlerini ve deneyimlerini paylaşmak için oturumları bir ağ oluşturma aracı olarak, takip faaliyetlerinde önemli bir kolaylaştırıcı ve eğitici olarak kullandım.

Sonuçlar

Projeye toplamda 17 katılımcı ve izleme sırasında 2 gönüllü katıldı.

Eğitim sonucunda dijital alanı daha yakından tanımak ve çalışmak için bilgi ve pratik araçlar kazandılar.

Başlangıçta, takip çağrısı kişisel sosyal ağlarımda yayınlandı ve arkadaşlarım, meslektaşlarım ve meslektaşlarım arasında paylaşıldı. Ayrıca, böyle bir projenin varlığı ve yararlılığı hakkında bilgi vermek için katılımcıların sonuçları ve görüşleri sosyal ağlarda paylaşıldı.

Açıkçası, projenin ilk versiyonu daha fazla katılımcıya dayanacaktı, ancak eğitim sırasında katılımcıların yüksek katılımı iki günlük eğitimi yürütmek ve tamamlamak için yeterliydi.

Öğrenilmiş dersler

Her şeyden önce, eğitimi organize etme ve Dijital Entegrasyon ve Gençlerin Katılımı gibi güncel bir konuyu sürdürme fırsatı için bağışçıların yanı sıra ana organizatörlere de teşekkür etmek istiyorum.

İkincisi, mini versiyonunda bana bir organizatör, kolaylaştırıcı olmanın yaşam becerilerini ve bilgisini öğretti. Örnekler, büyük veriyi analiz etmek ve onu özlü ve faydalı bilgi parçalarına dönüştürmek, bir proje önerisi oluşturmak, bir bütçe, bir gündem belirlemek ve başarısızlıkları ve başarıları yansıtmak.

Sonuç olarak, projenin kendisi faydalı oldu, ancak projenin kendi mini versiyonunun uygulanması hem kişisel hem de profesyonel becerileri başarıyla geliştirdi.

Durum çalışmaları 3: Moldova

Projenin tam adı: “Dijital beceriler” projesi
Yürütme Ortağının Adı (NYC veya STK): “Pharos” STK
Uygulayan: Nikolai Dishli

Projenin içeriği

Projenin amacı, Moldova'nın Ceadir-Lunga bölgesinden genç liderlerin dijital okuryazarlık düzeylerini yükseltmektir. Bu amaca ulaşmak için aşağıdaki temel hedefler belirlenmiştir:
1. Dijital içerme alanında gençlerin bilgi düzeylerinin ve ihtiyaçlarının belirlenmesi
2. Kapsayıcı eğitime ve kişisel gelişime katkıda bulunan dijital araçlar alanındaki bilgilerini artırmak için Ceadir-Lunga'daki genç liderler için bir çalıştay düzenleyin.

Projeden yararlananlar, Ceadir-Lunga bölgesinden yaşları 16-20 arasında değişen 15 genç liderdi.

Faaliyetler

Projenin ana faaliyetleri 18-19 Aralık 2021 tarihlerinde 2 eğitim oturumuydu. İlk eğitim, çevrimiçi eğitim için hangi yapının daha iyi olduğu ve ana çevrimiçi platformların hangi fırsatlara sahip olduğu gibi soruların gündeme geldiği çevrimiçi bir formatta gerçekleştirildi. Jamboard, kahoot gibi dijital araçlar kullanıldı.

İkinci eğitim çevrimdışı gerçekleştirildi. Bu yöntem, malzemeye hakim olmak için en iyisi olarak seçilmiştir. İkinci eğitim ağırlıklı olarak ülkedeki dijital içerme sorunlarına, dijital içerme kavramına ve bölgede dijital içermeyi sağlamak için hangi araçların mevcut olduğuna ayrılmıştır. İkinci eğitim çevrimdışı yapıldığından oyun öğeleri yaygın olarak kullanıldı.

Etkinliğe Ceadir-Lunga'dan 16-20 yaşlarında 15 genç katıldı.

Sonuçlar

Ceadir-Lunga'dan on beş genç, dijital içerme alanındaki bilgilerini geliştirdi. Ülkedeki dijital içerme, dijital içerme kavramı, bölgede dijital içermeyi sağlamak için hangi araç ve araçların mevcut olduğu, çevrimiçi öğrenme için hangi yapının daha iyi olduğu, büyük çevrimiçi platformların yeteneklerinin neler olduğu konularına odaklandılar.

Devam eden eğitimle ilgili bilgiler Facebook'ta yayınlandı ve herkes katılımla ilgilendiğini ifade edebilir.

Öğrenilmiş dersler

Bir projeye başlamadan önce, program seçiminde daha etkili olacak olan temel yararlanıcıların ihtiyaçlarını daha iyi anlamak önemlidir. Bu bağlamda kısa bir anket veya görüşme, hedef grubun ihtiyaçlarını öğrenmenin bir yolu olacaktır.

5. SONUÇ

Gelecekteki çalışmaların dijital gençlik çalışmasının entegrasyonunu geliştirme ve iyileştirme potansiyeli, Avrupa'da gençlik çalışmasının geleceğinde önemli bir rol oynayabilir. Burada politikacılar, uluslararası kuruluşlar, New York City, gençlik kuruluşları, gençlik liderleri ve aktivistler gibi birçok paydaşın gençlik sektöründe dijital içermeyi sağlamak için gençlik çalışmalarının ihtiyaçlarını karşılamak için birlikte çalışması gerekiyor.

Politika yapıcıların, gençlerin artan dijital yaşamlarına yaratıcılıklarını, kendilerini ifade etmelerini, hoşgörülerini ve seslerini geliştirecek şekilde yönlendirmede gençlerin çalışmalarının değerini tanımaları ve desteklemeleri önemlidir. Dijital gençlik çalışmalarını gençlik stratejilerine, politikalarına ve mevzuatına dahil etmeleri gerekiyor. Ayrıca, dijitalleşmenin işgücü için profesyonel çerçeveye entegre edilmesi ve kapasite geliştirmeye yatırım yapılması gerekiyor. Aynı zamanda, politika yapıcıların dijital çağda gençlik sektörünün rolünü ve önemini keşfetmede kurumlar arası çalışmayı kolaylaştırmayı düşünmeleri gerekir. Özellikle, eğitime profesyonel katılım için uygun özellikleri sağlayacak platformlar için gençlik sektörünün ihtiyaçlarının desteklenmesine ihtiyaç vardır. Dezavantajlı gençler için internete ve dijital dünyaya erişim, dijital içermeye katkıda bulunmak için politikacıların ana odak noktası olmalıdır. Bu husus ciddiye alınmazsa, dijital dönüşüm süreçleri modern dünyanın her yerinde hızlanırken dezavantajlı gençlerin izolasyonuna, cehaletine ve işsizliğine katkıda bulunacaktır.

Öte yandan, NYC'ler ve gençlik STK'ları, gençlik çalışmaları, hedefler, etik ve profesyonel sınırlara yönelik yaklaşımların dijitalleşme bağlamında ele alınması ve etkilerinin değerlendirilmesi gerektiğini anlamalıdır. Genç işçiler olarak buna katılsak da katılmasak da, son derece dijitalleşmiş bir sürecin parçasıyız ve modern dünyanın taleplerine uyum sağlamak için hızlı ve uygun şekilde hareket etmeliyiz. Gençlik STK'larının gençlerin doğuştan gelen dijital okuryazarlık ve becerilere sahip olmadığını anlamaları ve bunu teşvik etmeleri ve projeleriyle sürece katkıda bulunmaları gerekmektedir. Yinelemeli süreçleri kabul etmeleri ve değerlendirme ve raporlamadaki başarısızlıklardan ders almaları gerekir: denemeyi teşvik etmeleri ve planlı faaliyetlerde değişikliklere izin vermeleri gerekir. Ayrıca personel, altyapı, ekipman ve düzenli eğitimi finanse etmek için çaba göstermelidirler. Araştırmaya yatırım yapmak aynı zamanda NYC'ler ve gençlik kuruluşlarının dijital gençlik çalışmasının etkisini incelemesi için önemli bir görevdir. NYC'lerin, dijital gençlik çalışmalarının değerini anlamaları ve en iyi uygulamaların paylaşımını teşvik etmeleri için finansal kurumlardaki çalışanları desteklemesi gerekir.

Buna ek olarak, genç liderler ve çalışanlar, dijitalleşmenin gençlik sektörüne entegrasyonunu sağlamak için çeşitli alanlarda ve platformlarda dijital ve kapsayıcı gençlik çalışmalarını teşvik etmelidir. Genel olarak, paydaşların hem bireysel hem de toplu olarak dijital gençlik çalışmalarını sürdürmek ve geliştirmek için gençlik politikası ve faaliyetlerindeki rollerini oynamaları gerekir.

Avrupa Konseyi

47 üye devletten ve 800 milyondan fazla kişiden oluşan Avrupa Konseyi (CoE), II. Dünya Savaşı'ndan sonra entegrasyon amacıyla 1949 yılında kurulmuştur. Konseyin çalışması benzersizdir ve üç temel değere dayanmaktadır: insan hakları, demokrasi ve hukukun üstünlüğü.

Avrupa Gençler Vakfı

1972'dekurulanAvrupaGençlikVakfı(EYF),AvrupaKonseyiilegençlerarasındakiişbirliğini,onlarınsiviltoplumaaktifkatılımlarınıvesiyasikararalmasüreçlerinikolaylaştırmadamerkezibirroloynamaktadır.

Azerbaycan Cumhuriyeti Ulusal Gençlik Örgütleri Konseyi (ACTGÖK)

1995 yılında kurulan Azerbaycan'daki gençlik örgütlerinin tek konfederasyon yapısı olan NAYORA, yaklaşık 146 gençlik örgütünü bir araya getirerek, ülke gençliği ve örgütlerinin uluslararası entegrasyonunu organize eden ve sağlayan tek bir koordinasyon ve işbirliği merkezi haline geliyor.

Bu makalede ifade edilen görüşler yazar(lar)ın sorumluluğundadır ve Avrupa Gençlik Vakfı'nın resmi duruşunu yansıtmamalıdır

REFERANS

[1] "Building Digital Communities: A Framework for Action", 2011

https://www.imls.gov/publications/building-digital-communities-framework-action

[2] "Digital Inclusion", 2013

https://www.webjunction.org/explore-topics/digital-inclusion.html

[3] "Digital literacy and digital inclusion: information policy and the public library", Kim M.

Thompson, Paul T. Jaeger, Natalie Greene Taylor, Mega Subramaniam, and John Carlo Bertot, 1971

https://www.amazon.com/Digital-Literacy-Inclusion-Information-Library/dp/0810892715

[4] International Telecommunication Union, "Digital Inclusion of Youth", 2021

https://www.itu.int/en/mediacentre/backgrounders/Pages/digital-inclusion-of-youth.aspx

[5] European Commission, "Digital Economy and Society Index (DESI) 2021", 2021

https://ec.europa.eu/newsroom/dae/redirection/document/80483

[6] International Telecommunication Union, "Youth Strategy Roadmap to 2021 and Beyond", 2021

https://www.itu.int/generationconnect/wp-content/uploads/2020/11/ITU_Youth_Strategy.pdf

[7] "Digital Transformation", Pawluczuk A., 2021

https://participationpool.eu/resource-category/digital-transformation/

[8] United Nations, Social Inclusion

https://www.un.org/development/desa/socialperspectiveondevelopment/issues/social-integration.html

[9] National Digital Inclusion Alliance, "Digital Inclusion"

https://www.digitalinclusion.org/definitions/#:~:text=Digital%20Inclusion%20refers%20to%20the,and%20Communication%20Technologies%20(ICTs).

[10] Verke – National Centre of Expertise for Digital Youth Work in Finland, "Digitalization and Youth Work", 2019

https://www.verke.org/uploads/2021/02/ced60e23-digitalisation-and-youth-work.pdf

[11] European Union, "Developing digital youth work", 2018

https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1