

E-SMJERNICA INTEGRIRANJE DIGITALNE UKLJUČENOSTI U RAD NACIONALNIH VIJEĆA MLADIH I NJIHOVIH ČLANSKIH ORGANIZACIJA



Projekt "Integracija digitalne uključenosti u rad nacionalnih vijeća mladih i organizacija članica" imao je za cilj integrirati koncept digitalizacije i uključivanja u rad s mladima radi poticanja smislenog sudjelovanja mladih s društvenim, kulturnim i geografskim preprekama u radu nacionalnih mladih. Vijeća i organizacije članice u istočnoj i južnoj Europi. Uz finansijsku potporu Europske zaklade za mlađe Vijeća Europe i organizacije Nacionalne skupštine organizacija mladih Republike Azerbajdžan, projektom je ostvareno osnaživanje mladih radnika za inkluzivno okruženje u radu nacionalnih vijeća mladih i organizacija mladih. te uspostavljanje međuregionalnog partnerstva za održivu prilagodbu digitalnog uključivanja u rad s mladima. Ova je publikacija izrađena u sklopu projekta „Integracija digitalnog uključivanja u rad nacionalnih vijeća mladih i članica.

Sadržaj:
Fatima Asadova

Suradnici:
Karolina Svyryda
Madalin-Gabriel Florea
Kamilla Mammadova
Nicolai Dishli

Dizajn i ilustracija:
Rustam Baghirli

**Sva prava pridržana
Baku, 2022**

Table of Contents

1. UVOD.....	4
2. PRELAZITI DIGITALNO.....	7
2.1. Što je digitalna transformacija?.....	7
2.2. Što je socijalna i digitalna uključenost? Što je još važnije, kako to utječe na rad s mladima?.....	9
3. PRISTUPI DIGITALNOM UKLJUČIVANJU U VIJEĆA MLADIH.....	10
3.1. Izgradnja Kapaciteta Nacionalnih Vijeća Mladih I Organizacija Mladih Za Primjenu Digitalne Tehnologije U Svom Radu.....	10
3.2. Digitalni Rad S Mladima.....	11
3.3. Participativne Metode.....	12
3.4. Pristup utemuljen na pravima.....	13
4. STUDIJE SLUČAJA.....	13
5. ZAKLJUČAK.....	19
REFERENCE.....	24

1. UVOD

Moderno društvo je društvo visokih tehnologija. Internet je obuhvatio cijeli svijet i sve sfere ljudskog života. Online trgovine omogućuju kupnju bez napuštanja kuće, online prijenosi omogućuju gledanje TV emisija, informativnih emisija itd. Razmjena informacija, traženje posla, komunikacija među ljudima, rekreacija danas se seli u virtualni svijet.

Pristup i korištenje informacijskih i komunikacijskih tehnologija utječe na pojedince i zajednicu u cjelini. Sama tehnologija je alat. Digitalno uključena zajednica važna je za gospodarski razvoj i razvoj radne snage, građansko sudjelovanje, obrazovanje, zdravstvenu skrb i javnu sigurnost.

Digitalna uključenost je sposobnost pojedinaca i grupa da pristupe i koriste informacijske i komunikacijske tehnologije.¹

Izgradnja digitalno uključive zajednice zahtijeva sudjelovanje i podršku svih sektora: knjižnica, organizacija u zajednici, poduzeća, vlade i kreatora politike. Strategije digitalnog uključivanja uvelike se razlikuju. Čak se i projekti koji se čine sličnim provode različito, često kako bi se prilagodili lokalnom stanovništvu i iskoristili postojeće resurse.²

Najčešći razlozi zbog kojih pojedinac ne bi bio korisnik interneta i/ili imao kućnu širokopojasnu uslugu su cijena (tehnologije i/ili kućne širokopojasne usluge), relevantnost i nedostatak digitalnih vještina.

Slijedom navedenog treba postaviti pitanje: „Koliko je često mladima ograničen pristup određenim informacijama, odakle korijen ovog problema?“. Krug mlađih, kao i svaka druga zajednica, poseban je svijet - u kojem se rađaju i žive vlastiti vicevi, pogreške, gluposti, ideje, uvjerenja i svjetonazori, energija, maksimalizam, ciljevi, snovi i želje, drugim riječima - svjetonazor i formiranje vlastitog "ja".

Predlažem da pogledamo povjesnu pozadinu ovog problema. Izraz digitalni je stoljećima star i odnosi se doslovno i jednostavno na upotrebu cijelih brojeva, ili znamenki, od 0 do 9. U 1800-im, analogni strojevi dopuštali su izračune s kliznim ravnalom i blagajničkim izračunima, prikaz vremena (npr. satovi), daljinsko slanje i primanje zvučnih valova (npr. radio), kucanje i ispis, te koristio takve uređaje kao što su bušene papirne kartice za stvaranje "unaprijed programiranih" postavki tkalačkog stana za uzorke tkanja, računsku matematiku i tako dalje. U 1930-im i 1940-im, ova rana računala su modificirana korištenjem digitalne elektronike Claudea Shannona, postajući digitalna, da tako kažemo, korištenjem binarnih podataka u obliku niza Q i 1 za stvaranje računskog značenja (Ifrah, 2001.). Prva računala korišteni su za poboljšanje ljudskih sposobnosti u pogledu računanja i izračunavanja (otuda naziv "računalo"), ali američki standardni kod za razmjenu informacija (ASCII) i drugi kodovi kasnije su omogućili računalima da obrađuju slova, znakove, interpunkcijske znakove i druge simbole u uz brojčane brojke, stvarajući sustav u kojem bi se tekst također mogao organizirati i njime se manipulirati.³

Iako rana predviđanja rastuće važnosti informacija u društvu nisu bila samo američki fenomen (npr. Umesao, 1963.), koncept "informacijskog siromaštva" izrastao je iz američkog dijaloga tijekom druge polovice 20. stoljeća kada je posvećena ozbiljna pozornost i na siromaštvo i na informacije.

¹"Izgradnja digitalnih zajednica: Okvir za djelovanje", 2011

²<https://www.webjunction.org/explore-topics/digital-inclusion.html>

³Thompson, Kim M., 1971. - Digitalna pismenost i digitalna inkluzija: informacijska politika i javna knjižnica / Kim M. Thompson, Paul T. Jaeger, Natalie Greene Taylor, Mega Subramaniam i John Carlo Bertot.

Istraživači poput Daniela Bella (1960.) i Fritza Machlupa (1962.) nedavno su pokazali da službene informacijske usluge brzo nadmašuju industrijsku radnu snagu kao oslonac ekonomskog rasta u Sjedinjenim Državama i drugdje. 20. stoljeća kada je posvećena ozbiljna pozornost i na siromaštvo i na informacije. Istraživači poput Daniela Bella (1960.) i Fritza Machlupa (1962.) nedavno su pokazali da službene informacijske usluge brzo nadmašuju industrijsku radnu snagu kao oslonac ekonomskog rasta u Sjedinjenim Državama i drugdje.⁴

Pohranjivanje i pronalaženje informacija brzo je napredovalo nakon Drugoga svjetskog rata i stvorilo bogato informacijsko okruženje u kojem je više pojedinaca moglo pristupiti više informacija nego ikad prije u povijesti, a vijesti i obrazovni resursi bili su dostupni u više formata nego ikad. Tisak, radio i televizija prenosili su informacije kućanstvima, radnim mjestima i institucijama zajednice.

Govoreći o sadašnjosti, kako se približavamo 2030. godini, razvoj digitalnih vještina postao je ključan za profesionalni uspjeh. Te vještine uključuju generičke kompetencije poput provođenja internetskog istraživanja, online komunikacije putem e-pošte ili instant poruka, korištenje profesionalnih online platformi i poznavanje digitalnih finansijskih usluga.

Kako napredne digitalne vještine postaju sve važnije za zapošljavanje i poduzetnički uspjeh, neki stručnjaci predviđaju da bi uskoro mogao doći do "japa u talentima" za radnike s kompetencijama naprednih informacijskih i komunikacijskih tehnologija (ICT). Tu potrebu za kvalificiranim radnicima pogoršavaju različite socioekonomski nejednakosti, kao što je nedostatak pristupa internetu kod kuće.

Nedostatak digitalne povezanosti samo je početna prepreka stjecanju tehnoloških vještina i obrazovanja koje su mladima potrebne za uspjeh. Prema izvješću Koliko djece i mladih imaju pristup internetu kod kuće, zajedničkim naporima UNICEF-a i ITU-a, više od dvije trećine svjetskih djevojčica i dječaka školske dobi u dobi od 3 do 17 godina (1,3 milijarde djece) i 63% mladih u dobi od 15 do 24 godine (gotovo 760 milijuna mladih) nemaju pristup internetu kod kuće. Globalno, oko 2,2 milijarde djece i mladih u dobi od 25 godina ili manje nema pristup internetskoj vezi kod kuće.⁵

Pristup uvelike varira ovisno o relativnom bogatstvu zemalja: u zemljama s visokim dohotkom 87% djece i mladih ima internetsku vezu kod kuće, ali u zemljama s niskim dohotkom samo 6% ima. Pristup mlade osobe internetskoj vezi (a time i razvoj digitalnih vještina) često se oslanja na bogatstvo, prihode i životni standard njihovih roditelja.

Na primjer, Danska je na 1. mjestu od 27 država članica EU-a u Indeksu digitalnog gospodarstva i društva (DESI) Europske komisije za 2021. Danska vodi u povezivanju, zauzima 2. mjesto u integraciji digitalne tehnologije i digitalnih javnih usluga i 4. u ljudskom kapitalu. Danska je neznatno poboljšala svoje rezultate u svim DESI dimenzijama, osim u Connectivity-u koji se značajno poboljšao.⁶

Mladi i djeca s pristupom informacijskim i komunikacijskim tehnologijama odrastaju kao digitalni urođenici. Kao prvi usvojitelji ICT-a, oni su u jedinstvenom položaju da iskoriste moć digitalnih tehnologija na nove i maštovite načine.

⁴Thompson, Paul T. Jaeger, Natalie Greene Taylor, Mega Subramaniam, and John Carlo Bertot.

⁵<https://www.itu.int/en/mediacentre/backgrounder/Pages/digital-inclusion-of-youth.aspx>

⁶<https://ec.europa.eu/newsroom/dae/redirection/document/80483>

ICT može poboljšati obrazovanje, smanjiti nezaposlenost mladih i promicati društveni i gospodarski razvoj. Međutim, da bi mladi mogli imati koristi od ove transformativne moći ICT-a, U svijetu danas živi oko 1,8 milijardi mladih u dobi od 10 do 24 godine, od kojih blizu 90 posto živi u zemljama u razvoju. U Africi, gdje ima 1,2 milijarde stanovnika, oko 41 posto ljudi mlađe je od 15 godina, dok je još 19 posto mladih između 15 i 24 godine. Mladi, u mnogim razvijenim zemljama i zemljama u razvoju, posebno djevojke i mlađe žene, suočavaju se s nerazmjerom izloženošću siromaštva i nezaposlenosti.⁷

Svi dionici, uključujući vlade, akademsku zajednicu, privatni sektor i civilno društvo mogu osmislati strategije koje pomažu u razvoju digitalnih vještina mladih i podržavaju potpunu ekonomsku, društvenu i digitalnu uključenost za sve mlađe. Digitalna tehnologija može pomoći u poboljšanju obrazovanja, smanjenju nezaposlenosti mladih i promicanju društveno-gospodarskog razvoja, ali da bi mladi imali koristi od ovih mogućnosti, svi mlađi ljudi moraju biti opremljeni nizom tehnoloških vještina i imati pristupačan pristup povezivanju.⁸

Mladi imaju pravo na potpunu ekonomsku, društvenu i digitalnu uključenost. ICT su alati putem kojih i mlađe žene i muškarci mogu značajno doprinijeti, sudjelovati i utjecati na njihov društveni i gospodarski razvoj. Povezani jedni s drugima kao nikada prije, mlađi ljudi žele doprinijeti svojim zajednicama, predlagati inovativna rješenja i poticati društveni napredak i promjene.

2. PRELAZITI DIGITALNO

2.1. Što je digitalna transformacija?

Digitalna transformacija shvaća se kao proces s više dionika i uključiv koji obuhvaća su-dizajn, implementaciju i korištenje digitalnih tehnologija usmjerenih na ljude s mladima, radnicima s mladima i drugim relevantnim dionicima i od strane njih.⁹ Mijenja način na koji djeluje većina područja mlađih i opisuje evoluciju integracije digitalnih tehnologija u društvene, ekonomске i kulturne procese i strukture.

Digitalna transformacija odnosi se i na praktične promjene u organizacijskom funkciranju, kao i na evoluirajuće kulturne i društvene norme društva. Praktična primjena digitalne transformacije mogla bi uključivati pretvorbu ili prilagodbu tradicionalnih, nedigitalnih i ručnih procesa u digitalne procese (npr. prelazak bez papira). Evolucija kulturnih i društvenih normi može se vidjeti u načinu na koji digitalne tehnologije utječu, na primjer, na načine samoizražavanja, komunikacije i sudjelovanja (npr. korištenje društvenih medija za kampanje/projekte koje vode mlađi). Mlađi ljudi, djelatnici s mladima i drugi relevantni dionici zahtijevaju odgovarajuću podršku (npr. obrazovanje o digitalnoj pismenosti) kako bi sudjelovali, imali koristi i doprinijeli digitalnoj transformaciji u Europi.

Brza i razorna priroda digitalne transformacije znači da je većina (ako ne i sva) područja mlađih pod utjecajem mogućih prilika i izazova koje digitalna transformacija može donijeti. Prilike

⁷https://www.itu.int/generationconnect/wp-content/uploads/2020/11/ITU_Youth_Strategy.pdf

⁸<https://www.itu.int/en/mediacentre/backgrounder/Pages/digital-inclusion-of-youth.aspx>

⁹<https://participationpool.eu/resource-category/digital-transformation/>

mogu uključivati, na primjer, formiranje inovativnih, međukulturalnih i vremenski učinkovitih digitalnih alata i procesa u području mladih. Posebno je pandemija ubrzala digitalnu transformaciju u radu Vijeća mladih i organizacija mladih. Aktivnosti i projekti u online i hibridnim formatima postali su istaknutiji zbog svoje vremenski učinkovite i uključive prirode. S druge strane, izazovi mogu biti povezani s nedostatkom digitalnog pristupa i/ili vještina kod ljudi, što bi moglo negativno utjecati na demokratsko sudjelovanje i građanski prostor. To je slučaj kada mladi s nižim životnim standardom nemaju pristup internetu ili im nedostaju vještine za iskorištavanje mogućnosti koje nudi digitalna transformacija.



Postoje posebna područja koja su dio digitalne transformacije:

- **Pristup**

Postoje specifična pitanja vezana uz pristup infrastrukturi, informacijama i određenim alatima. Pouzdan pristup internetu i učinkovita digitalna infrastruktura ključni su u sektoru mladih. Kako bi se riješile sve digitalne nejednakosti u Europi, svim dionicima trebalo bi se omogućiti pristupačan pristup digitalnim uređajima i pristup internetu. Svi napor digitalne transformacije usmjereni na mlade trebali bi imati za cilj rješavanje potreba nekih socijalno, ekonomski i digitalno isključenih mladih. Za djelovanje unutar digitalne transformacije i odgovor na nju, europsko područje mladih zahtijeva odgovarajuću digitalnu infrastrukturu koja bi omogućila implementaciju tehnologija i tehnoloških procesa u razvoju (npr. tehnologija sljedeće generacije kao što je 5G).



- **Sudjelovanje**

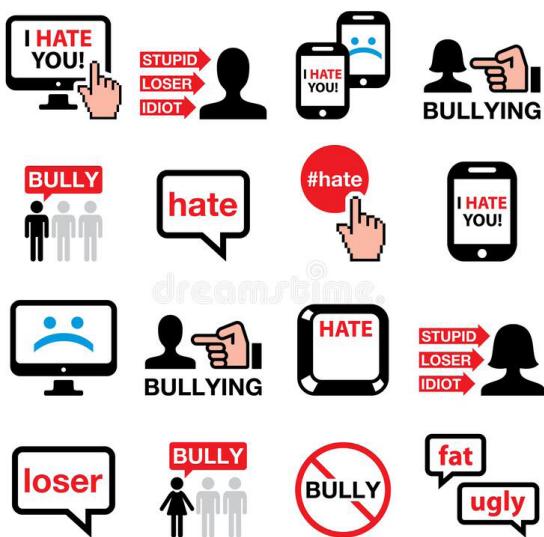
Ponekad su digitalni alati olakšali sudjelovanje nevladinih organizacija u procesima odlučivanja i donošenja politika na nacionalnoj razini. S druge strane, ograničio je sudjelovanje mladih ljudi koji nemaju pristup digitalnim alatima, niti imaju kompetencije u digitalnoj pismenosti. Stoga bi smisleno sudjelovanje trebalo biti središnje u europskim naporima za sukretiranje i održavanje procesa digitalne transformacije na uključiv, informiran i demokratski način. Kad god je to moguće, naporima digitalne transformacije treba pristupiti kao procesu s više



dionika i uključivom – koji obuhvaća su-dizajn, implementaciju i korištenje digitalnih tehnologija usmjerenih na ljude s mladim ljudima, radnicima s mladima, edukatorima (formalnim i neformalnim) i njima, djelatnici s mladima i drugi relevantni dionicici. Smisleno i informirano sudjelovanje trebalo bi smatrati ključnim mehanizmom kako bi se osiguralo da se potrebe sektora mlađih odražavaju u svim temama koje se tiču digitalne transformacije (npr. digitalizacija usluga za rad s mlađima, sigurnost na mreži, inovacije vođene umjetnom inteligencijom). Smisleno i informirano sudjelovanje također bi se trebalo odvijati u svim fazama i u svim područjima digitalne transformacije.

• **Digitalna ljudska prava**

U digitalnom svijetu ljudska prava se razvijaju. Može imati pozitivne i negativne učinke na ljudska prava. S jedne strane, digitalni alati pružaju nove i učinkovitije načine zagovaranja ljudskih prava i dosezanja do većeg broja ljudi. S druge strane, može se koristiti za kršenje ljudskih prava kao što su govor mržnje, cyber maltretiranje itd. Etička razmatranja procesa digitalne transformacije trebaju se ispitati (i kontinuirano ocjenjivati) na svim razinama digitalne transformacije (npr. projekti širom Europe, lokalni projekti). Svaki europski proces digitalne transformacije trebao bi biti utemeljen na ljudskim pravima i europskim vrijednostima. Mladi ljudi i omladinski radnici/voditelji (zajedno s drugim relevantnim dionicima) trebali bi moći ostvariti svoje digitalno državljanstvo bez nadzora, profiliranja podataka i algoritamske manipulacije. Da bi se to postiglo, trebalo bi postojati stalni dijalog između dionika, europskih tijela i privatnog sektora kako bi se osiguralo da su sve tehnološke promjene usmjerene na mlađe/ljude i da ne nose nikakve rizike po ljudska prava mlađih na sudjelovanje, privatnost i sebe -odlučnost.



• **Održivost**

Održivost uključuje razumijevanje zaštite resursa. S povećanjem svijesti u svijetu, razumijevanje zaštite resursa mijenja se iz dana u dan. Svaki proces digitalne transformacije treba procijeniti na temelju njegovog potencijalnog utjecaja na okoliš. Sektor mlađih EU-a trebao bi nastojati razmotriti kako/ako bi procesi i projekti digitalne transformacije mogli utjecati na klimatsku krizu. Održivost u digitalnoj transformaciji također treba promatrati kao pristup kojem je cilj stvoriti prilagodljiva, održiva i dugotrajna digitalna rješenja.

- **Vještine**

Kako bi odgovorili na izazove (npr. dezinformacije, profiliranje podataka) i prilike (npr. inovativna rješenja za digitalno obrazovanje) povezane s digitalnom transformacijom, dionici bi mogli zahtijevati vještine kao što su kritička digitalna pismenost, medijska pismenost, podatkovna i AI pismenost, i mnoge više. Sve dionike treba podržati u stjecanju i razvoju svojih digitalnih vještina i kompetencija.



Digitalna transformacija također zahtijeva agilan način razmišljanja, pri čemu se na obrazovanje ne gleda kao u kamenu, već kao na prilagodljiv i prilagodljiv proces cjeloživotnog učenja. Procesi digitalne transformacije imaju štetan utjecaj na brzo evoluirajuće građanske, ekološke i socio-ekonomske (npr. novi oblici zapošljavanja) krajolike. Europske sredine neformalnog obrazovanja mladih potrebno je sustavno podržavati kako bi se svi mladi ljudi (i svi dionici) osnažili da postanu sigurni, svjesni i informirani građani, zaposlenici i potrošači.



U tu svrhu treba podržati i motivirati mlade radnike i voditelje mlađih u izgradnji njihovih kapaciteta i kompetencija vezanih uz digitalnu transformaciju.

Bilo da ga netko favorizira ili mrzi, sigurno je da će digitalna transformacija dalje ući u naše živote, uključujući i rad s mlađima. Stoga se sa sigurnošću može reći da je digitalna transformacija integracija društvenih potreba i digitalnih tehnologija.

2.2. Što je socijalna i digitalna uključenost? Što je još važnije, kako to utječe na rad s mlađima?

Prema Ujedinjenim narodima, socijalna uključenost je proces kojim se ulažu naporci da se osiguraju jednakе mogućnosti – da svatko, bez obzira na svoje porijeklo, može ostvariti svoj puni potencijal u životu.¹⁰ Takvi naporci uključuju politike i akcije koje promiču jednak pristup mlađih javnim službama kao i omogućiti mlađima sudjelovanje u procesima donošenja odluka koje utječu na njihove živote.

Digitalna inkluzija se, s druge strane, odnosi na aktivnosti potrebne kako bi se osiguralo da svi pojedinci i zajednice, uključujući one u najnepovoljnijem položaju, imaju pristup i korištenje informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT).¹¹ Sadrži 5 ključnih elemenata:

- 1) pristupačna, robusna širokopojasna internetska usluga;
- 2) uređaji s internetom koji zadovoljavaju potrebe korisnika;
- 3) pristup osposobljavanju za digitalnu pismenost;
- 4) kvalitetna tehnička podrška;
- 5) aplikacije i internetski sadržaji dizajnirani da omoguće i potiču samodostatnost, sudjelovanje i suradnju.

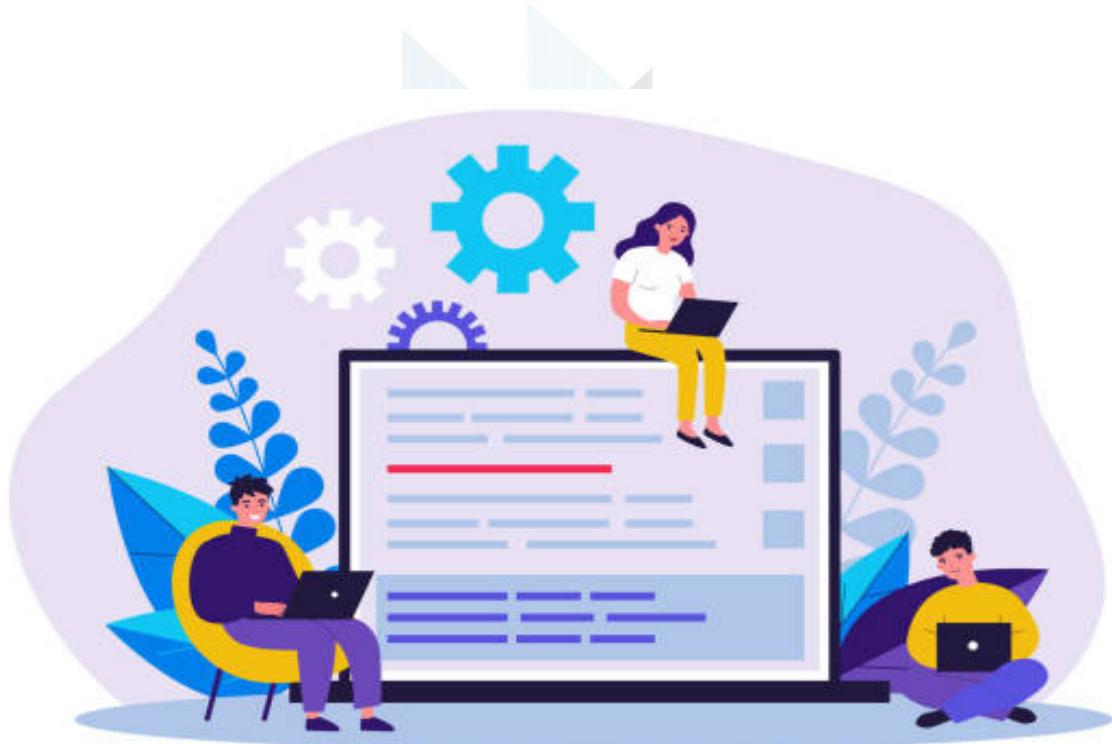
Digitalna uključenost mora se razvijati kako tehnologija napreduje. Zahtijeva namjerne strategije i ulaganja za smanjenje i uklanjanje povijesnih, institucionalnih i strukturnih prepreka pristupu i korištenju tehnologije. Kako se navodi u Izvješću o međunarodnom istraživačkom projektu Screenagers iz 2016., "...ako rad s mlađima ne prihvati korištenje tehnologije i društvenih medija, postoji rizik da zastare i postanu irelevantni za mlađe koji koriste usluge rada s mlađima".¹² Stoga bi bilo važno imati stalnu raspravu o budućnosti rada s mlađima: kako će, na primjer, umjetna inteligencija utjecati na kulturne fenomene povezane s mlađima i prakse rada s mlađima?

Drugo, ključna uloga rada s mlađima je podržati osnaživanje mlađih i njihovu sposobnost lašan da budu aktivni u društvu koje postaje sve digitalizirane i tehnologizirane. Da bi se to postiglo, rad s mlađima mora doseći svijet iskustva mlađih i djelovati u sredinama u kojima žive mlađi, uključujući digitalne kulture i okruženja. Još važnija uloga rada s mlađima uključuje sprječavanje digitalnog jaza između mlađih, osiguravanjem pristupa digitalnoj tehnologiji i poboljšanjem njihovih vještina vezanih uz tehnologiju.

¹⁰<https://www.un.org/development/desa/socialperspectiveondevelopment/issues/social-integration.html>

¹¹[https://www.digitalinclusion.org/definitions/#:~:text=Digital%20Inclusion%20refers%20to%20the,and%20Communication%20Technologies%20\(ICTs\)](https://www.digitalinclusion.org/definitions/#:~:text=Digital%20Inclusion%20refers%20to%20the,and%20Communication%20Technologies%20(ICTs))

¹²<https://www.verke.org/uploads/2021/02/ced60e23-digitalisation-and-youth-work.pdf>



3. PRISTUPI DIGITALNOM UKLJUČIVANJU U VIJEĆA MLADIH

3.1. Izgradnja Kapaciteta Nacionalnih Vijeća Mladih I Organizacija Mladih Za Primjenu Digitalne Tehnologije U Svom Radu

Prije nego što je pandemija ušla u naše živote, masovna većina aktivnosti i inicijativa Nacionalnih Vijeća Mladih (NVM) provodila se fizički. Digitalni alati i metode imali su mali udio u svakodnevnim aktivnostima organizacije mladih. Iako je evolucija digitalne tehnologije započela prije pandemije, postala je nužnost tijekom i razdoblja nakon pandemije jer su NVM i organizacije mladih bili prisiljeni transformirati mnoge svoje aktivnosti u digitalni ili hibridni format zbog ograničenja. Razotkrio je činjenicu da nevladine udruge mladih nisu bile spremne za ovu neočekivanu, ali neizbjegnu promjenu jer mnogima od njih nedostaje dovoljno digitalne pismenosti i kompetencija.

U tom pogledu, NVM-i mogu odigrati značajnu ulogu. Trebali bi ulagati u opremanje svojih struktura (osoblje, tijela, organizacije članice) vještinama i znanjem, kao i relevantnim prilikama za učinkovito korištenje nove digitalne tehnologije i alata na načine koji ih osnažuju da preuzmu aktivnu ulogu u oblikovanju društva na internetu. Kao polazište, važno je razviti kapacitete osoblja i tijela NVM-a. Radnici s mladima u New Yorku trebali bi biti uključeni u treninge za izgradnju kapaciteta, studijske posjete i razmjenu iskustava s drugim organizacijama koje posjeduju napredno znanje i iskustvo u ovom području. Zatim, s razvijenim znanjem i sposobnošću, osoblje NVM-a može postići

digitalnu transformaciju svojih organizacija članica kroz pokretanje novih i inovativnih strateških za integraciju rada svojih organizacija članica u digitalno uključivanje. NVM i organizacije mladih također mogu zagovarati jednakost mogućnosti za mlađe iz svih kategorija, a posebno za one iz nepovoljnijeg podrijetla. Razlog je u tome što digitalna inkluzija omogućuje učinkovit, inovativan i lakši pristup resursima, nemajući svi pristup resursima, što dovodi do isključenja velikog dijela mladih koji koriste digitalne mogućnosti. Stoga je odgovornost organizacija mladih zagovarati inkluzivne politike mladih kako bi se postigla digitalna uključenost.

3.2. Digitalni Rad S Mladima

Digitalna tehnologija ili njezina primjena u radu s mladima nije nova pojava. Međutim, sve je intenzivniji utjecaj i razmjere digitalizacije unutar društva, uključujući mlađe. Proces digitalizacije promijenio je i građanske vještine koje će u budućnosti biti potrebne među mladima, kao i načine na koje mlađi upravljaju svojim društvenim odnosima. Par godina kasnije bilo bi iznimno teško pronaći posao za one koji imaju malo ili nimalo znanja o digitalnim alatima. To znači da je digitalizacija rada s mladima apsolutni uvjet za držanje koraka sa zahtjevom vremena, te više nije prikladno razlikovati digitalni rad s mladima od aktivnosti licem u lice, niti ga tretirati kao zasebnu metodu ili granu omladinski rad. Ono što je važno da se NVM, organizacije mladih i omladinski radnici trebaju usredotočiti na integraciju svojih aktivnosti u trendove digitalnog svijeta.



Digitalni rad s mladima znači proaktivno korištenje ili rješavanje digitalnih medija i tehnologije u radu s mladima.¹³ To nije metoda rada s mladima – digitalni rad s mladima može se uključiti u bilo koje okruženje rada s mladima (otvoreni rad s mladima, informiranje i savjetovanje mlađih, klubovi za mlade, samostalni rad s mladima...). Digitalni rad s mladima ima iste ciljeve kao i rad s mladima općenito, a korištenje digitalnih medija i tehnologije u radu s mladima uvijek treba podržati te ciljeve. To se može dogoditi u situacijama licem u lice, kao i u mrežnim okruženjima – ili u mješavini ova dva. Digitalni mediji i tehnologija mogu se koristiti kao alat, aktivnost ili sadržaj u radu s mladima. Digitalni rad s mladima utemeljen je na istoj etici, vrijednostima i principima kao i rad s mladima. Radnici s mladima u ovom kontekstu odnose se i na plaćene i na dobrovoljne mlađe radnike.

Primjeri inovativnih praksi u pružanju digitalnog rada s mladima i usavršavanju digitalnih kompetencija mlađih radnika mogu se kategorizirati kao sljedeći:

- Korištenje društvenih medija u dijeljenju informacija;
- Online savjetovanje za mlade;
- Podrška digitalnoj pismenosti;
- Omogućavanje sudjelovanja s digitalnim alatima;
- Podrška kulturnom radu s mladima na internetu;
- Podrška razvoju tehnoloških vještina;
- Korištenje digitalnih igara u radu s mladima

Postoje neke važne kompetencije koje bi radnici s mladima trebali posjedovati kako bi bolje funkcionalirali na ovom području. Kada se gleda na planiranje, razvoj i provedbu aktivnosti i projekata digitalnog rada s mladima, važno je ne samo usredotočiti se na vještine vezane uz korištenje digitalnih medija, već i šire sagledati znanja, vještine i stavove potrebne kako bi se osiguralo angažiranje i smisleno digitalno radno iskustvo mlađih. Agilan način razmišljanja ključan je za mlađe radnike kako bi obavljali svoj posao u našem dinamičnom društvu. Identificiraju se tri dimenzije koje utječu na uspjeh digitalnog rada s mladima:¹⁴

1. Digitalizacija društva;
2. Organizacioni digitalni razvoj;
3. Kompetencije za rad s mlađima.

3.3. Participativne Metode

Uspješnost korištenja digitalnih alata i metoda u radu nacionalnih vijeća mlađih i organizacija civilnog društva mlađih definiraju korisnici. Za uspjeshnu integraciju digitalne agende organizacije mlađih trebale bi kontinuirano poboljšavati i prilagođavati alate koje koriste. U tu svrhu, vijeća mlađih i organizacije mlađih trebaju prakticirati participativne metode kako bi kreirali i integrirali digitalne alate koji su najprikladniji njihovoj ciljnoj skupini.

Mapiranje zajednice kao proces pruža jasno razumijevanje jedinstvenosti jedne zajednice ili ciljne skupine, pomaže bolje razumjeti potrebe i očekivanja ciljane zajednice i, što je najvažnije, omogućuje prostor za su-dizajn i suradnju između vijeća ili nevladine organizacije i njihovog cilja. skupina. Ova metoda pomaže u osiguravanju primjenjivosti i upotrebljivosti pri projektiranju,

¹³<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>

¹⁴<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>



Fokus grupe kao participativni alat daju koristan uvid u prilagodbu različitih alata i metoda koje se koriste različitim ciljnim skupinama. Rasprava o integriranim alatima s različitim skupinama mladih pomaže u korištenju resursa i osiguravanju zadovoljenja potreba specifičnih ciljnih skupina. Pomaže odgovoriti na pitanja kao što su:

- Je li ova platforma/resurs/alat prilagođen potrebama različitih spolova?
- Je li primjenjivo na mlade osobe s invaliditetom?
- Je li dostupan mladima iz udaljenih krajeva?
- Treba li biti na različitim jezicima?

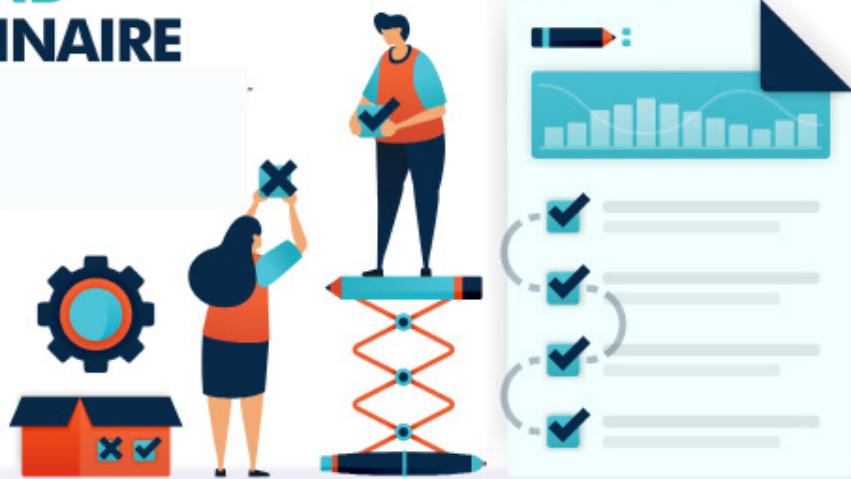


Ankete i upitnici korisni su za testiranje novo implementiranog alata kod šire opće ciljne skupine. Korištenje ove metode daje odgovore na pitanja kao što su:

- Je li platforma prilagođena korisniku?
- Što bi trebalo poboljšati?
- Biste li ga koristili?
- Biste li ga preporučili drugima?

To pomaže u stvaranju korisnih ugađanja alata/resursa koji bi ih učinili dostupnijim i korištenijima od strane mladih ljudi.

SURVEY AND QUESTIONNAIRE



3.4. Pristup utemeljen na pravima

Pristup koji se temelji na pravima temelji se na ideji da su ljudska prava univerzalna i neotuđiva, te da mladi nisu samo korisnici politika, već aktivni nositelji prava, dok su vlade dužneštiti ta prava. U digitalnoj sferi svi mladi ljudi, bez obzira na njihovo porijeklo, mjesto stanovanja, sposobnosti ili druge karakteristike, trebali bi imati jednak pristup digitalnim alatima i tehnologiji. U ostvarivanju prava na obrazovanje, mladi bi trebali biti izloženi digitalnoj pismenosti, uključujući medijsku pismenost, razvoj kritičkog mišljenja i druge digitalne vještine.

4. STUDIJE SLUČAJA

Studije slučaja temelje se na pratećim projektima koji se provode u sklopu projekta „Integriranje digitalne uključenosti u rad nacionalnih vijeća mladih i organizacija članica“ koji je finansijski podržala Evropska zaklada za mlade Vijeća Europe i organizirala od strane Narodne skupštine omladinskih organizacija Republike Azerbajdžan. Projekt je imao za cilj integrirati koncept digitalizacije i uključivanja u rad s mladima za potporu smislenom sudjelovanju mladih ljudi s društvenim, kulturnim i geografskim preprekama u radu nacionalnih vijeća mladih i organizacija članica u istočnoj i

južnoj Europi. Projektne aktivnosti uključivale su 5-dnevni seminar u Bakuu s fokusom na različite aspekte digitalnog uključivanja u rad s mladima te interaktivne rasprave i grupni rad. Nakon faze obuke, započeti su projekti praćenja i objavljivanje smjernica, te uspostavljeno partnerstvo između partnerskih organizacija. Ukupno je u projektne aktivnosti bilo uključeno 18 mladih radnika iz New Yorka i njihovih organizacija članica iz Azerbajdžana, Hrvatske, Slovenije, Turske, Ukrajine, Rumunjske, Sjeverne Makedonije, Moldavije i Gruzije.

U okviru ovog projekta sudionici projekta iz Azerbajdžana, Gruzije, Rumunjske, Moldavije i Ukrajine proveli su 6 pratećih aktivnosti. Glavna ideja ovih projekata bila je pružiti mlađim radnicima priliku da prakticiraju naučeno iskustvo primjenom u svojoj zemlji na pratećim projektima. Primjenjivali su alate, metodologije i tehnike kojima su ih podučavali iskusni treneri u ovom području. Projekti su se provodili u online, offline i hibridnim formatima uključivali su aktivnosti poput treninga za podizanje svijesti, objavljivanja, info sesije i razvoja mobilne aplikacije.

Kao rezultat toga, ukupno je više od 120 mladih ljudi imalo izravnu korist od ovih projekata. Neke od ovih projekata možete vidjeti u nastavku kao studije slučaja.

Studija slučaja 1: Rumunjska

Naziv projekta: Projekt "Jednostavno upravlajte volonterima putem Volunteers Factory Mobile-App".

Naziv provedbenog partnera (NVM ili nevladina organizacija): Moldavska kulturna udruga i FONTIS (Federacija nevladinih organizacija za mlade iz Iasija)

Provodi: Madalin-Gabriel Florea

Kontekst projekta

Problem koji se rješava je imati mobilnu aplikaciju u našoj grupi nevladinih organizacija u koju možemo dodati zadatke koje rade naši volonteri. To bi nam pomoglo kasnije, prema zakonu o volontiranju i mladima, u Rumunjskoj, da napravimo potvrdu o kompetencijama za svakog pojedinca, koja pokazuje koliko je sati volonter radio, što je radio, kada i koji su mu zadaci bili dati /nju. Prilikom upravljanja mnogim projektima i aktivnostima, ovaj zadatak zahtjeva puno vremena za svakog volontera. Digitalizacijom i automatizacijom ovog procesa osvajamo vrijeme i raspoređujemo ga na druge važne aktivnosti u nevladinoj organizaciji, poput pisanja projekata, izvještavanja ili provedbe novih inicijativa. Neke od funkcionalnosti ove mobilne aplikacije su:

- Prijavite se / registrirajte se putem in-app / Google / Facebook provjere autentičnosti;
- 2 vrste računa – volonterski račun i račun NVO-a, sa specifičnim profilima i informacijama koje treba popuniti;
- NVO mogu kreirati zadatke koji imaju ID broj. Ako volonter unese ovaj ID broj u prozor za zaradu, on ili ona će dobiti količinu odradenih sati za taj zadatak.
- Nevladine organizacije mogu davati najave koje će se pojavitи volonterima;
- Volonteri će zaraditi bodove, iskustvo i otključati značke na temelju odradenih sati;
- Volonteri mogu generirati potvrdu o kompetencijama sa svim odradenim zadacima u toj nevladinoj organizaciji, uz odabir vremenskog okvira u kojem želi da se zadaci dodaju (npr. samo od 1. do 10. rujna 2020.). Ovaj PDF će biti tiskan, zatim potpisani i pečatiran od strane nevladine organizacije i to je gotovo, oni imaju certifikat za svoje iskustvo.

Aktivnosti

Aktivnost br. 1: na temelju početne arhitekture, aplikacija je morala biti finalizirana uz pomoć IT konzultanta s iskustvom u području razvoja mobilnih aplikacija (plaćeno savjetovanje, račun u prilogu).

Aktivnost br. 2: dok smo bili sve bliže završetku, voditelj projekta je imao sastanak s predstavnicima druge nevladine organizacije kako bi prikupili povratne informacije i sami počeli testirati. Ovaj sastanak održan je u Domu studenata Iasi, instituciji specijaliziranoj za rad s nevladinim udrugama mlađih u gradu.

Aktivnost br. 3: osim toga, imali smo festival neformalnog obrazovanja u gradu (koje smo organizirali u 2. najvećem trgovачkom centru – IuliusMall Iasi), gdje smo imali stand s našom nevladinskom organizacijom i 3 aktivnosti – kratku video prezentaciju, Kahoot sa informacijama o nama i usmeni upitnik za primanje povratnih informacija nakon testiranja naše aplikacije.

Aktivnost br. 4: na temelju povratnih informacija prikupljenih na aktivnostima br. 2 i 3, dovršili smo aplikaciju i pustili je na Play Store/App Store (kupili smo dopuštenje za izdavanje, fakture u prilogu).

Rezultati

- objaviti jednu mobilnu aplikaciju za volontere kojom će upravljati nevladine organizacije, sa video prezentacijom na engleskom ovdje: <https://youtu.be/Khmw1ZmTjk4>
- testirati aplikaciju s 3 nevladine organizacije koje se učlane u aplikaciju (priložena snimka zaslona baze podataka);
- imati 50 upisanih korisnika na aplikaciju (što smo imali na Gfestu, dok smo testirali i prikupljali povratne informacije za poboljšanje aplikacije);

Naučene lekcije

- Za određene zadatke potreban je duži vremenski okvir (dakle, za svaki rok treba postojati dodatni rok – za slučaj da dođe do kašnjenja, COVID ograničenja itd.);
- Svi uređaji su važni (ne može si svatko priuštiti pametne telefone sa širim zaslonom);
- Svi bismo trebali automatizirati što više procesa u našem životu, kako bismo rasli i razvijali se;
- Iako postoji mnogo digitalnih alata dostupnih na Internetu, mladi obično nisu zainteresirani za pretraživanje i troše vrijeme na razumijevanje, ako ovoj aktivnosti učenja nema veće svrhe ili motivacije – na primjer, s našim štandom na adresi GFest smo obrazovanje učinili cool i atraktivnim, pa su slušali, ali na klasičnom sastanku imali smo manji raspon pažnje;
- Prikupite što je više moguće povratnih informacija (na anoniman način) prilikom razvoja digitalnog proizvoda.

Studija slučaja 2: Azerbajdžan

Naziv projekta: Projekt “Digitalna integracija i inkluzija 2.0”.

Naziv provedbenog partnera (NVM ili NVO): Nacionalna Skupština Organizacija Mladih Republike Azerbajdžan

Realizator: Kamilla Mammadova

Kontekst projekta

Za početak, glavna svrha projekta je upoznavanje sudionika s pojmovima digitalne transformacije, integracije i, što je najvažnije, digitalne inkluzije. Da bi acquire this knowledge productively they were given an opportunity to take part in topic-based discussions, debates as well as group-workshops.

Aktivnosti

Govoreći o projektu, glavni dio praćenja činila su teorijska znanja koja su prezentirana u obliku zabavne prezentacije potkrijepljene vizualnim pomagalima. Primjerice, na temelju istraživačkih radova sudionici su upoznati s stanjem digitalne uključenosti u svijetu, s kakvim se izazovima ljudi trenutno susreću dok se bave ovom problematikom. Međutim, bitno je napomenuti da su sudionici dobili priliku raditi u grupama kako bi kreirali vlastite ideje i prijedloge o navedenim temama. Kao primjer, sudionici su izradili e-radove (na društvenim mrežama) kako bi podijelili svoje dojmove o jednoj od tri ključne teme: digitalna integracija, transformacija i inkluzija. Drugi primjer za ilustraciju njihovog aktivnog angažmana bila je analiza slabih i jakih strana digitalne transformacije kroz koju Azerbajdžan prolazi.

Govoreći o samim sudionicima, fokus grupa praćenja odabrana je među mladima od 20-25 godina koji rade u različitim područjima. Kao što su informacijska tehnologija, obrazovanje, rad s mladima, socijalni rad, financije i tako dalje. Bitno je napomenuti da su sudionici odabrani prema stupnju njihove uključenosti i povezanosti s digitalnim prostorom. Sudionici su bili vrlo motivirani da sami sudjeluju, međutim, kako bi povećali svoju motivaciju, aktivnosti zagrijavanja kao i sesije za dijeljenje vlastitog e-iskustva i pozadine korištene su kao alat za umrežavanje od strane mene, kao glavnog voditelja i trenera praćenje.

Rezultati

Ukupno je u projekt bilo uključeno 17 sudionika, kao i 2 osobe kao volonteri tijekom praćenja. Kao rezultat obuke stekli su znanja i praktične alate za daljnje učinkovito upoznavanje i rad s digitalnim prostorom.

U početku je poziv za praćenje bio objavljen na mojim osobnim društvenim mrežama i podijeljen među mojim prijateljima, kolegama i kolegama. Nadalje, rezultati i povratne informacije sudionika podijeljeni su na svojim društvenim mrežama kako bi se proširile informacije o postojanju takvog projekta i njegovojo korisnosti.

Iskreno govoreći, početna varijanta projekta trebala je biti izgrađena na većem broju sudionika, međutim, visoka uključenost sudionika tijekom treninga bila je dovoljno zadovoljavajuća da se provedu i zaključi dvodnevni trening.

Naučene lekcije

Prije svega, zahvalio bih se glavnim organizatorima kao i donatorima na organizaciji treninga, kao i na prilici da se provede nastavak na tako aktualnu temu kao što je digitalna integracija i uključivanje u rad s mladima.

Drugo, naučio me vitalnim vještinama i znanju kako biti organizator, voditelj u svojoj mini verziji. Na primjer, analiziranje velikih podataka i pretvaranje u lakonske i korisne informacije, kreiranje prijedloga projekta, izgradnja proračuna, dnevног reda i razmišljanje o neuspjesima i uspjehu.

Kao zaključak, sam projekt je bio koristan, no provođenje vlastite mini verzije projekta uspješno je unaprijedilo i osobne i profesionalne vještine.

Studija slučaja 3: Moldavija

Naziv projekta: Projekt “Digitalna vještina”.

Naziv provedbenog partnera (NVM ili NVO): NVO “Pharos”

Realizator: Nicolai Dishli

Kontekst projekta

Cilj projekta je poboljšati razinu digitalne pismenosti voditelja mladih iz okruga Ceadir-Lunga u Moldaviji. Za postizanje ovog cilja postavljeni su sljedeći ključni ciljevi:

1. Identificiranje razine znanja i potreba mladih u području digitalne uključenosti
2. Provođenje tečaja seminara za mlađe voditelje Ceadir-Lunga okruga za povećanje razine znanja u području digitalnih alata koji doprinose inkluzivnom obrazovanju i samorazvoju.

Korisnici projekta bili su 15 voditelja mladih četvrti Ceadir-lunga u dobi od 16-20 godina.

Aktivnosti

Glavne aktivnosti u projektu bile su 2 treninga od 18. do 19. prosinca 2021.

Prvi online trening proveden je u online formatu, gdje su se postavljala takva pitanja koja je struktura bolja za online obuku, koje mogućnosti imaju glavne online platforme. Korišteni su digitalni alati kao što su jamboard i kahoot.

Drugi trening je održan u offline formatu. Ova metoda je odabrana kao najbolja za usvajanje materijala. Drugi trening je uglavnom bio posvećen problemima digitalne uključenosti u zemlji, konceptu digitalne uključenosti, koji alati i poluge postoje za osiguravanje digitalne uključenosti u regiji, budući da je drugi trening proveden izvan mreže, elementi igre su bili naširoko korišteni. Učestvovalo je 15 mladih predstavnika Čeadir-lungskog okruga od 16-20 godina.

Rezultati

15 mladih ljudi okruga Ceadir-Lunga unaprijedilo je svoju razinu znanja u području digitalne inkluzije. Više su pronašli u temama kao što su problemi digitalne uključenosti u zemlji, koncept digitalne uključenosti, koji alati i poluge postoje za osiguravanje digitalne uključenosti u regiji, o tome koja je struktura bolja za online obuku, koje su mogućnosti glavne online platforme imati.

Informacija o edukaciji koja je u tijeku objavljena je na Facebooku i svi su se mogli izjasniti o interesu za sudjelovanje.

Naučene lekcije

Prije početka projekta potrebno je bolje razumjeti potrebe glavnih korisnika, što bi bilo učinkovitije pri odabiru programa. U tom smislu, kratka anketa ili intervju bili bi metode učenja o potrebama ciljne skupine.

5. ZAKLJUČAK

Potencijal dalnjeg rada na razvoju i poboljšanju integracije digitalnog rada s mladima može odigrati značajnu ulogu za budućnost rada s mladima u Evropi. Postoji više dionika kao što su kreatori politika, međunarodne organizacije, NVM, organizacije mladih, voditelji mladih i aktivisti trebali bi surađivati u skladu s potrebama rada s mladima kako bi se postigla digitalna uključenost u sektor u mladih.

Sa strane kreatora politike, ključno je prepoznati i zagovarati vrijednost rada s mladima u pružanju potpore mladima da upravljaju sve digitaliziranim životima, na način koji osnažuje kreativnost, samoizražavanje, otpornost i glas mladih. Trebali bi uključiti digitalni rad s mladima u strategije, politiku i zakonodavstvo za mlade. Štoviše, digitalizaciju treba ugraditi u profesionalne okvire za radnu snagu i uložiti u izgradnju kapaciteta. Istodobno, kreatori politike trebaju uzeti u obzir olakšavanje rada među odjelima u istraživanju uloge i važnosti sektora rada s mladima u digitalnom dobu. Konkretno, potrebno je podržati potrebe sektora rada s mladima za platformama koje bi pružile odgovarajuće značajke za obrazovni profesionalni angažman. Pristup mladih u nepovoljnem položaju internetu i digitalnom svijetu mora biti jedan od ključnih fokusa kreatora politike kako bi se pridonijelo digitalnoj uključenosti. Ako se ovaj aspekt ne uzme ozbiljno u obzir, pridonijet će isključenosti, nepismenosti, nezaposlenosti mladih u nepovoljnem položaju jer se procesi digitalne transformacije ubrzavaju u svakom dijelu suvremenog svijeta.

S druge strane, NVM i nevladine organizacije za mlađe moraju razumjeti da pristupe, ciljeve, etiku i profesionalne granice u radu s mladima treba razmatrati u kontekstu digitalizacije i cijeniti zbog njihovog učinka. Bilo da se mi kao omladinski djelatnici slažemo ili ne slažemo s tim, ali mi smo dio iznimno digitaliziranih procesa i moramo djelovati brzo i u skladu s tim kako bismo se prilagodili zahtjevima suvremenog svijeta. Nevladine udruge mladih trebale bi shvatiti da mlađi ljudi nemaju urođeno visoku digitalnu pismenost i vještine te bi se za to trebali zalagati i svojim projektima doprinijeti tom procesu. Oni bi trebali obuhvatiti iterativne procese i učenje iz neuspjeha u evaluaciji i izvješćivanju: poticati eksperimentiranje i dopuštati promjene planiranih aktivnosti. Također, moraju uložiti napore da financiraju osoblje, infrastrukturu, opremu i redovitu obuku u tom smislu. Ulaganje u istraživanje također je ključna zadaća NVM-a i organizacija mladih kako bi naučili o utjecaju digitalnog rada s mladima. NVM-i moraju podržati osoblje unutar organizacija za finansiranje kako bi razumjeli vrijednost digitalnog rada s mladima i promicati dijeljenje najbolje prakse.

Štoviše, omladinski lideri i radnici također bi trebali zagovarati digitalni i uključivi rad s mladima u različitim sferama i platformama kako bi se postigla integracija digitalizacije u sektor mladih. Općenito, dionici pojedinačno i u suradnji trebaju odigrati svoju ulogu u politikama i aktivnostima za mlađe kako bi održali i unaprijedili digitalni rad s mladima.

Vijeće Europe

Vijeće Europe (CoE), sastavljeno od 47 država članica i više od 800 milijuna ljudi, osnovano je 1949. radi integracije nakon Drugog svjetskog rata. Djelatnosti Vijeća jedinstvene su i temelje se na tri temeljne vrijednosti: ljudskim pravima, demokraciji i vladavini prava.

Europska Zaklada Mladih

Osnovana 1972. godine, Europska zaklada mladih (EYF) igra središnju ulogu u olakšavanju suradnje između Vijeća Europe i mladih, njihovog aktivnog sudjelovanja u civilnom društvu i političkom donošenju odluka.

Nacionalno Vijeće Organizacija Mladih Republike Azerbajdžan (NAYORA)

Osnovana 1995. godine, NAYORA, jedina konfederalna struktura omladinskih organizacija u Azerbajdžanu, ujedinjuje oko sebe 146 organizacija mladih, postajući jedinstveno središte koordinacije i suradnje mladih i organizacija u zemlji, organiziranja i osiguravanja njihove međunarodne integracije.

**Mišljenja izražena u ovom djelu odgovornost su autora i ne odražavaju nužno službeni stav
Europske zaklade za mlade.**

REFERENCA

[1] "Izgradnja digitalnih zajednica: Okvir za djelovanje", 2011

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

[2] "Digitalna inkluzija", 2013

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

[3] "Digitalna pismenost i digitalna inkluzija: informacijska politika i javna knjižnica", Kim M. Thompson, Paul T. Jaeger, Natalie Greene Taylor, Mega Subramaniam i John Carlo Bertot, 1971.

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

[4] Međunarodna telekomunikacijska unija, "Digitalno uključivanje mladih", 2021

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

[5] Europska komisija, „Indeks digitalne ekonomije i društva (DESI) 2021.“, 2021.

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

[6] Međunarodna telekomunikacijska unija, „Strategija za mlade do 2021. i dalje“, 2021.

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

[7] "Digitalna transformacija", Pawluczuk A., 2021

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

[8] Ujedinjeni narodi, socijalna uključenost

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

[10] Verke – Nacionalni centar stručnosti za digitalni rad s mladima u Finskoj, "Digitalizacija i rad s mladima", 2019.

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

[11] Europska unija, "Razvoj digitalnog rada s mladima", 2018

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

