

ЕЛЕКТРОННИЙ КЕРІВНИК

**ІНТЕГРАЦІЯ ЦИФРОВОГО
ВКЛЮЧЕННЯ В РОБОТУ
НАЦІОНАЛЬНИХ МОЛОДІЖНИХ
РАДИ ТА ЇХ ЧЛЕНСЬКИХ
ОРГАНІЗАЦІЙ**

Проект «Інтеграція цифрової інклюзії в роботу Національних молодіжних рад та організацій-членів» мав на меті інтегрувати концепцію цифровізації та інклюзії в роботу з молоддю для підтримки змістовної участі молоді з соціальними, культурними та географічними перешкодами в роботі Національної молоді. Ради та організацій-члени у Східній та Південній Європі. За фінансової підтримки Європейського молодіжного фонду Ради Європи та організації Національної асамблеї молодіжних організацій Азербайджанської Республіки проект дозволив розширити можливості молодіжних працівників для створення інклюзивного середовища в роботі Національних молодіжних рад та молодіжних організацій. та встановлення міжрегіонального партнерства для сталої адаптації цифрової інклюзії в роботі з молоддю.

Ця публікація розроблена в рамках проекту «Інтеграція цифрової інклюзії в роботу національних молодіжних рад та організацій-членів».

Зміст:

Фатіма Асадова

Учасники:

Кароліна Свирида

Мадалін-Габріель Флореа

Камілла Мамедова

Ніколай Дішлі

Дизайн та ілюстрація:

Рустам Багірлі

**Всі права захищені
Баку, 2022**

ЗМІСТ

1.ВВЕДЕННЯ.....	4
2. ПЕРЕХІД ЦИФРОВИМ	7
2.1. Що таке цифрова трансформація?.....	7
2.2. Що таке соціальна та цифрова інтеграція? Що ще важливіше, як це впливає на роботу з молоддю?.....	10
3. ПІДХОДИ ДО ЦИФРОВОГО ВКЛЮЧЕННЯ В МОЛОДІЖНИХ РАДАХ АХ.....	11
3.1. Розвиток потенціалу національних молодіжних рад та молодіжних організацій щодо застосування цифрових технологій у своїй роботі.....	11
3.2. Цифрова робота з молоддю.....	12
2.Організаційний цифровий розвиток;.....	13
3.Компетенції роботи з молоддю.....	14
3.3. Методи участі.....	14
3.4. Підхід, орієнтований на працівника.....	13
4.ПРИКЛАДИ.....	13
5.ВИСНОВОК.....	19

1. ВВЕДЕННЯ

Сучасне суспільство – це суспільство високих технологій. Інтернет охопив увесь світ і всі сфери людського життя. Інтернет-магазини дають можливість робити покупки не виходячи з дому, онлайн-трансляції дозволяють дивитися телешоу, новинні програми тощо. Обмін інформацією, пошук роботи, спілкування між людьми, відпочинок сьогодні переходять у віртуальний світ.

Доступ і використання інформаційно-комунікаційних технологій впливає на окремих людей і на суспільство в цілому. Інструментом є сама технологія. Цифрова інклюзивна спільнота важлива для економічного розвитку та розвитку робочої сили, участі громадян, освіти, охорони здоров'я та громадської безпеки.

Цифрова інклюзія – це здатність окремих осіб і груп отримувати доступ до інформаційно-комунікаційних технологій і використовувати їх.¹

Побудова цифрової спільноти вимагає участі та підтримки всіх секторів: бібліотек, громадських організацій, бізнесу, уряду та політиків. Стратегії цифрового включення дуже різноманітні. Навіть проекти, які здаються схожими, реалізуються по-різному, часто для того, щоб пристосувати місцеве населення та використовувати наявні ресурси.²

Найпоширенішими причинами, через які особа не буде користувачем Інтернету та/або користуватися послугою домашнього широкосмугового доступу, є вартість (технології та/або послуги домашнього широкосмугового доступу), актуальність та відсутність цифрових навичок.

Виходячи з вищесказаного, слід поставити запитання: «Як часто молодь обмежується у доступі до певної інформації, звідки корінь цієї проблеми?». Молодіжний гурток, як і будь-яка інша спільнота, – це окремий світ – де народжуються і живуть власні жарти, помилки, дурості, ідеї, переконання та світогляд, енергія, максималізм, цілі, мрії та бажання, іншими словами – світогляд і формування свого «Я».

Пропоную розглянути історичні передумови цієї проблеми. Термін «цифровий» існує багато століть і стосується буквально й просто використання цілих чисел або цифр від 0 до 9. У 1800-х роках аналогові машини дозволяли виконувати бігові та касові розрахунки, відображати час (наприклад, годинники), дистанційне надсилання та отримання звукових хвиль (наприклад, радіо), машинописний текст і друк, а також використовували такі пристрої, як перфокарти, для створення «запрограмованих» налаштувань ткацького верстату для ткацьких візерунків, обчислювальної математики тощо. У 1930-х і 1940-х роках ці ранні комп'ютери були модифіковані за допомогою цифрової електроніки Клода Шеннона, переходячи, так би мовити, у цифрову форму, використовуючи двійкові дані у вигляді рядів 0s і 1s для створення обчислювального значення (Ifrah, 2001). Перші комп'ютери використовувалися для підвищення здатності людини до обчислень і обчислень (звідси назва «комп'ютер»), але американський стандартний код обміну інформацією

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

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

(ASCII) та інші коди пізніше дозволили комп'ютерам обробляти літери, символи, розділові та інші символи в на додаток до числових цифр, створюючи систему, в якій можна було б організувати текст і маніпулювати ним.³

Хоча ранні прогнози зростання важливості інформації в суспільстві були не лише американським явищем (наприклад, Umesao, 1963), концепція «інформаційної бідності» виникла з американського діалогу в другій половині 20 століття, коли була приділена серйозна увага як на бідність, так і на інформацію. Такі дослідники, як Деніел Белл (1960) і Фріц Махлуп (1962), нещодавно продемонстрували, що інформаційні послуги білих комерційних швидко випереджають промислову працю синіх комерційних як опору економічної сили в Сполучених Штатах та інших країнах.⁴

Зберігання та пошук інформації швидко розвинулися після Другої світової війни і створили багате інформаційне середовище, де більше людей могли отримати доступ до більшої кількості інформації, ніж будь-коли раніше в історії, а новини та освітні ресурси були доступні в більшій кількості форматів, ніж будь-коли. Друк, радіо та телебачення передавали інформацію в домогосподарства, на робочі місця та в громадські установи.

Говорячи про сьогодні, коли ми наближаємося до 2030 року, розвиток цифрових навичок стає вирішальним для професійного успіху. Ці навички включають загальні навички, такі як проведення інтернет-досліджень, онлайн-спілкування за допомогою електронної пошти або обміну миттєвими повідомленнями, використання професійних онлайн-платформ та знання цифрових фінансових послуг.

Оскільки передові цифрові навички стають все більш важливими для працевлаштування та успіху підприємництва, деякі експерти прогнозують, що незабаром може виникнути «розрив талантів» для працівників із передовими інформаційно-комунікаційними технологіями (ІКТ). Ця потреба у кваліфікованих працівниках посилюється різною соціально-економічною нерівністю, наприклад, відсутність доступу до Інтернету вдома.⁵

Відсутність цифрового підключення є лише початковим бар'єром для отримання технологічних навичок та освіти, необхідних молодим людям для успіху. Згідно зі звітом «Скільки дітей та молоді мають доступ до Інтернету вдома», спільними зусиллями ЮНІСЕФ та ІТУ, понад дві третини дівчат і хлопчиків шкільного віку у світі у віці від 3 до 17 років (1,3 мільярда дітей) і 63% молоді у віці від 15 до 24 років (майже 760 мільйонів молодих людей) не мають доступу до Інтернету вдома. У всьому світі близько 2,2 мільярда дітей і молодих людей у віці до 25 років не мають доступу до Інтернету вдома.

Доступ сильно варіюється залежно від відносного багатства країн: у країнах з високим рівнем доходу 87% дітей і молодих людей мають підключення до Інтернету вдома,

³Thompson, 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.

⁴Thompson, 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>

але в країнах з низьким рівнем доходу – лише 6%. Доступ молоді людини до Інтернету (і, отже, розвиток цифрових навичок) часто залежить від багатства, доходу та рівня життя їхніх батьків.

Наприклад, Данія посідає 1-е місце з 27 країн-членів ЄС у індексі цифрової економіки та суспільства (DESI) Європейської комісії за 2021 рік. Данія лідирує за підключенням, посідає 2-е місце з інтеграції цифрових технологій та цифрових державних послуг і 4-е місце за рівнем людського капіталу. Данія трохи покращила свої оцінки в усіх вимірах DESI, за винятком підключення, яке значно покращилося.⁶

Молодь і діти, які мають доступ до інформаційно-комунікаційних технологій, досягають повноліття як цифрові вихідці. Будучи ранніми прихильниками ІКТ, вони мають унікальні можливості для використання можливостей цифрових технологій по-новому та творчо.

ІКТ можуть покращити освіту, зменшити безробіття серед молоді та сприяти соціальному та економічному розвитку. Однак, щоб молодь могла скористатися цією трансформаційною силою ІКТ, вона повинна бути оснащена рядом цифрових навичок і мати доступний доступ до підключення.⁷

Сьогодні у світі проживає близько 1,8 мільярда молодих людей у віці від 10 до 24 років, причому близько 90 відсотків з них живуть у країнах, що розвиваються. В Африці, де населення становить 1,2 мільярда, приблизно 41 відсоток людей молодше 15 років, а ще 19 відсотків – це молодь у віці від 15 до 24 років. У багатьох розвинених країнах і країнах, що розвиваються, молодь, особливо дівчата та молоді жінки, стикається з непропорційним ризиком бідності та безробіття.⁸

Усі зацікавлені сторони, включаючи уряди, наукові кола, приватний сектор та громадянське суспільство, можуть розробити стратегії, які допоможуть розвинути цифрові навички молоді та підтримати повну економічну, соціальну та цифрову інтеграцію для всієї молоді. Цифрові технології можуть допомогти покращити освіту, зменшити безробіття серед молоді та сприяти соціально-економічному розвитку, але для того, щоб молодь скористалася цими можливостями, усі молоді люди повинні мати низку технологічних навичок та мати доступний доступ до зв'язку.

Молодь має право на повну економічну, соціальну та цифрову інтеграцію. ІКТ – це інструменти, за допомогою яких як молоді жінки, так і чоловіки можуть суттєво сприяти їхньому соціальному та економічному розвитку, брати участь у них та використовувати їх. З'єднані один з одним, як ніколи раніше, молоді люди хочуть робити внесок у свої громади, пропонувати інноваційні рішення та стимулювати соціальний прогрес і зміни.

2. ПЕРЕХІД ЦИФРОВИМ

2.1. Що таке цифрова трансформація?

Цифрову трансформацію розуміють як багатосторонній та інклюзивний процес, що охоплює спільне проектування, впровадження та використання цифрових технологій,

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

⁷https://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>

орієнтованих на людей, з молодими людьми, молодіжними працівниками та іншими відповідними зацікавленими сторонами та ними.⁹ Він змінює спосіб роботи більшості сфер молодіжної сфери та описує інтеграцію цифрових технологій у соціальні, економічні та культурні процеси та структури, що розвивається.

Цифрова трансформація відноситься як до практичних змін у функціонуванні організації, так і до культурних і соціальних норм суспільства, що розвиваються. Практичне застосування цифрової трансформації може включати перетворення або адаптацію



традиційних, нецифрових і ручних процесів у цифрові процеси (наприклад, безпаперовий). Еволюцію культурних і соціальних норм можна побачити у тому, як цифрові технології впливають, наприклад, на способи самовираження, спілкування та участі (наприклад, використання соціальних медіа для молодіжних кампаній/проектів). Молоді люди, молодіжні працівники та інші відповідні зацікавлені сторони потребують відповідної підтримки (наприклад, освіта з цифрової грамотності), щоб брати участь, отримати вигоду та внести свій внесок у цифрову трансформацію в Європі.

Швидкий і руйнівний характер цифрової трансформації означає, що більшість (якщо не всі) сфери молодіжної сфери піддаються впливу можливих можливостей і проблем, які може спричинити цифрова трансформація. Можливості можуть включати, наприклад, формування інноваційних, міжкультурних та ефективних за часом цифрових інструментів і процесів у молодіжній сфері. Зокрема, пандемія прискорила цифрову трансформацію в роботі молодіжних рад та молодіжних організацій. Діяльність та проекти в онлайн- та гібридних форматах стали більш помітними через їх економічний та інклюзивний характер. З іншого боку, проблеми

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



можуть бути пов'язані з відсутністю у людей цифрового доступу та/або навичок, що може негативно вплинути на демократичну участь та громадянський простір. Це той випадок, коли молодь з нижчим рівнем життя не має доступу до Інтернету або їм не вистачає навичок, щоб скористатися можливостями цифрової трансформації.

Існують окремі сфери, які є частиною цифрової трансформації:

- **Доступ**

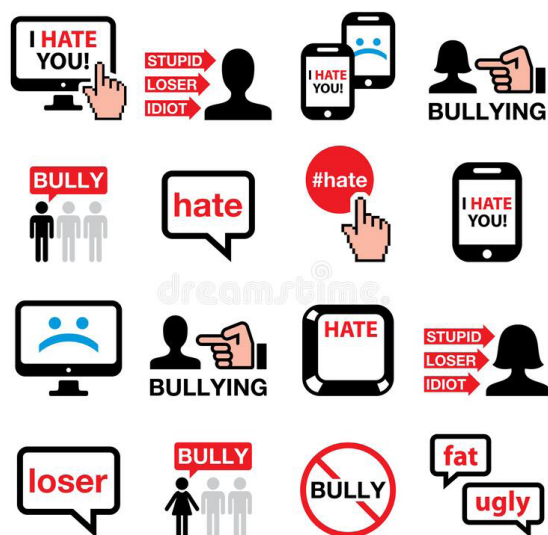
Є конкретні питання, пов'язані з доступом до інфраструктури, інформації та певних інструментів. Надійний доступ до Інтернету та ефективна цифрова інфраструктура



молодих людей. Щоб діяти в рамках цифрової трансформації та реагувати на неї, європейська молодіжна сфера потребує відповідної цифрової інфраструктури, яка б уможливила впровадження технологій та технологічних процесів, що розвиваються (наприклад, технологій наступного покоління, таких як 5G).

- **Участь**

Іноді цифрові інструменти сприяли участі НУО в процесах прийняття рішень та вироблення політики на національному рівні. З іншого боку, це обмежило участь молодих людей, які не мають доступу до цифрових інструментів і не мають компетенції в цифровій грамотності. Тому значуща участь має стати центральним у європейських зусиллях щодо спільного створення та підтримки цифрових трансформаційних процесів інклюзивним, інформованим та демократичним способом. Коли це можливо, до зусиль з цифрової трансформації слід підходити як до багатостороннього та інклюзивного процесу, який охоплює спільне проектування, впровадження та використання цифрових технологій, орієнтованих на людей, з молодими людьми, молодіжними працівниками, освітянами (формальними та неформальними) та ними, молодіжних працівників та інших зацікавлених сторін. Змістовну та інформовану участь слід розглядати як важливий механізм для забезпечення того, щоб потреби молодіжного сектору були відображені в усіх темах, що стосуються цифрової трансформації (наприклад, цифровізація послуг з молодіжної роботи, безпека в Інтернеті, інновації на основі штучного інтелекту). Змістовна та інформована участь також має відбуватися на всіх етапах і в усіх сферах цифрової трансформації.



- **Цифрові права людини**

У цифровому світі права людини розвиваються. Це може мати як позитивний, так і негативний вплив на права людини. З одного боку, цифрові інструменти надають нові й ефективніші способи відстоювання прав людини та охоплення більшої кількості людей. З іншого боку, його можна використовувати для порушення прав людини, як-от мова ворожнечі, кібербулінг тощо. Етичні міркування процесу цифрової трансформації слід вивчати (і постійно оцінювати) на всіх рівнях цифрової трансформації (наприклад, європейські локальні проекти). Будь-які загальноєвропейські процеси цифрової трансформації мають ґрунтуватися на правах

та європейських цінностях. Молоді люди та молодіжні працівники/лідери (разом з іншими відповідними зацікавленими сторонами) повинні мати можливість реалізувати своє цифрове громадянство без спостереження, профілювання даних та алгоритмічних маніпуляцій. Щоб досягти цього, має існувати постійний діалог між зацікавленими сторонами, європейськими органами та приватним сектором, щоб забезпечити, щоб усі технологічні зміни були зосереджені на молоді/людині та не тягли за собою жодних ризиків для прав людини молодих людей на участь, приватність та самопочуття. - рішучість.



- **Сталість**

Сталість включає розуміння захисту ресурсів. Із зростанням обізнаності у світі розуміння захисту ресурсів змінюється з кожним днем. Будь-який процес цифрової трансформації слід оцінювати за його потенційним впливом на навколишнє середовище. Молодіжний сектор ЄС має прагнути розглянути, як/чи можуть процеси та проекти цифрової трансформації вплинути на кліматичну кризу. Сталість у цифровій трансформації



також слід розглядати як підхід, який спрямований на створення чуйних, стійких і довготривалих цифрових рішень.

- **Навички**

Щоб відповісти на виклики (наприклад, дезінформація, профілювання даних) і можливості (наприклад, інноваційні цифрові освітні рішення), пов'язані з цифровою трансформацією, зацікавленим сторонам можуть знадобитися такі навички, як критична цифрова грамотність, медіаграмотність, грамотність даних та штучного інтелекту, а також багато інших навичок. Більше. Усі зацікавлені сторони мають отримати підтримку в отриманні та розвитку їхніх цифрових навичок та компетенцій.

Цифрова трансформація також вимагає гнучкої свідомості, коли освіта розглядається не як закріплена на камені, а скоріше як чутливий і адаптивний процес навчання протягом усього життя. Процеси цифрової трансформації мають згубний вплив на громадянські, екологічні та соціально-економічні (наприклад, нові форми зайнятості), які швидко розвиваються. Необхідно систематично підтримувати європейські неформальні навчальні заклади для молоді, щоб надати всім молодим людям (і всім зацікавленим сторонам) можливість стати впевненими, свідомими та інформованими громадянами, працівниками та споживачами. Для цього слід підтримувати та мотивувати молодіжних працівників та молодіжних лідерів у розбудові їх потенціалу та компетенцій, пов'язаних із цифровою трансформацією.

Незалежно від того, прихильно це чи ненавидіте, але певно, що цифрова трансформація й надалі увійде в наше життя, включаючи роботу з молоддю. Тому можна з упевненістю сказати, що цифрова трансформація – це інтеграція соціальних потреб та цифрових технологій.

2.2. Що таке соціальна та цифрова інтеграція? Що ще важливіше, як це впливає на роботу з молоддю?

Згідно з ООН, соціальна інклюзія – це процес, за допомогою якого докладаються зусилля для забезпечення рівних можливостей – щоб кожен, незалежно від свого походження, міг повністю розкрити свій потенціал у житті.¹⁰ Такі зусилля включають політику та дії, які сприяють рівному доступу молоді до державних послуг, а також надають можливість молоді брати участь у процесах прийняття рішень, які впливають на їхнє життя.

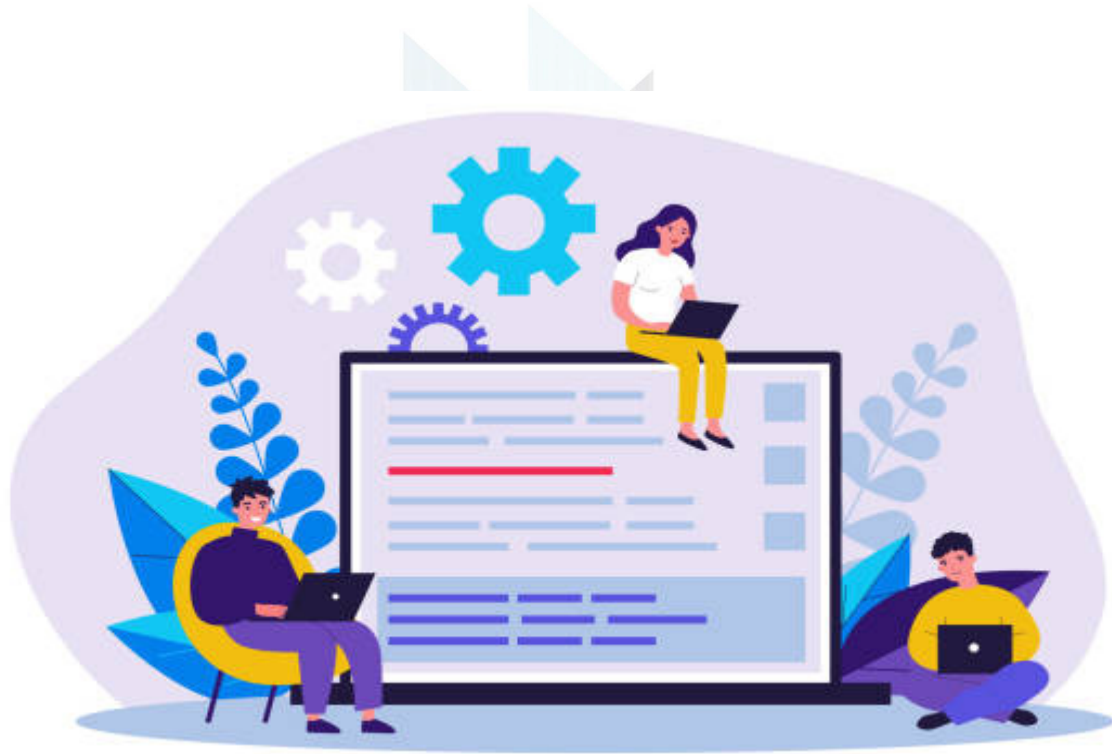
Цифрова інклюзія, з іншого боку, стосується заходів, необхідних для забезпечення того, щоб усі особи та спільноти, включаючи найбільш знедолених, мали доступ до інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) та їх використання.¹¹

Він включає 5 ключових елементів:

- 1) доступний, надійний широкосмуговий доступ до Інтернету;
- 2) пристрої з підтримкою Інтернету, які відповідають потребам користувача;

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))



- 3) доступ до навчання цифровій грамотності;
- 4) якісна технічна підтримка;
- 5) програми та онлайн-контент, розроблений для забезпечення самодостатності, участі та співпраці.

Цифрове включення має розвиватися в міру розвитку технологій. Для цього потрібні навмисні стратегії та інвестиції для зменшення та усунення історичних, інституційних та структурних бар'єрів для доступу та використання технологій. Як зазначено у звіті міжнародного дослідницького проекту Screenagers за 2016 рік, «...якщо молодіжна робота не охоплює використання технологій та соціальних медіа, існує ризик стати застарілою та неактуальною для молодих людей, які користуються послугами молодіжної роботи».¹² Тому було б важливо вести постійні дебати щодо майбутнього молодіжної роботи: як, наприклад, штучний інтелект вплине на культурні явища, пов'язані з молоддю та практику молодіжної роботи?

По-друге, ключова роль молодіжної роботи полягає у підтримці розширення прав і можливостей молодих людей та їхньої здатності бути активними в суспільстві, яке стає все більш цифровим і технологічним. Щоб досягти цього, молодіжна робота повинна охопити світ досвіду молодих людей і працювати в середовищі, де живе молодь, включаючи цифрові культури та середовища. Ще більш важлива роль молодіжної роботи полягає в запобіганні цифрового розриву між молодими людьми, забезпечуючи їм доступ до цифрових технологій, а також покращуючи їхні навички, пов'язані з технологіями.

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

3. ПІДХОДИ ДО ЦИФРОВОГО ВКЛЮЧЕННЯ В МОЛОДІЖНИХ РАДАХ

3.1. Розвиток потенціалу національних молодіжних рад та молодіжних організацій щодо застосування цифрових технологій у своїй роботі

До того, як пандемія увійшла в наше життя, більшість заходів та ініціатив Національних молодіжних рад (NYC) проводилися фізично. Цифрові засоби та методи мали невелику роль у повсякденній діяльності молодіжної організації. Хоча еволюція цифрових технологій почалася ще до пандемії, це стало необхідністю в період і після COVID-19, оскільки Нью-Йоркські центри та молодіжні організації були змушені трансформувати багато своєї діяльності в цифровий або гібридний формат через обмеження. Це виявило той факт, що молодіжні НУО не були готові до цієї несподіваної, але неминучої зміни, оскільки багатьом із них бракувало достатньої цифрової грамотності та компетенції.

У цьому відношенні Нью-Йоркські центри можуть зіграти вагомую роль. Їм слід інвестувати, забезпечуючи свої структури (персонал, органи, організації-члени) навичками та знаннями, а також відповідними можливостями для ефективного використання нових цифрових технологій та інструментів у спосіб, який дасть їм можливість брати активну роль у формуванні суспільства в Інтернеті. Для початку важливо розвивати здібності персоналу та органів Нью-Йорка. Молодіжні працівники в Нью-Йорку мають брати участь у тренінгах з розвитку потенціалу,



навчальних візитах та обміні досвідом з іншими організаціями, які мають передові знання та досвід у цій галузі. Тоді, маючи набуті знання та здібності, співробітники Нью-Йорка можуть досягти цифрової трансформації своїх організацій-членів, ініціюючи нові та інноваційні стратегії для інтеграції роботи своїх організацій-членів у цифрову інтеграцію. Нью-Йоркські центри та молодіжні організації також можуть виступати за рівність можливостей для молоді з усіх категорій, особливо з неблагополучних верств населення. Причина в тому, що, хоча цифрова інтеграція забезпечує ефективний, інноваційний та простіший доступ до ресурсів, не всі мають доступ до них, що призводить до виключення значної частини молодих людей з використанням цифрових можливостей. Тому молодіжні організації мають відстоювати інклюзивну молодіжну політику для досягнення цифрової інтеграції.

3.2. Цифрова робота з молоддю

Цифрові технології чи застосування їх у роботі з молоддю не є новим явищем. Однак вплив і масштаби цифровізації всередині суспільства, в тому числі молоді, стають все інтенсивнішими. Процес цифровізації також змінив громадянські навички, які знадобляться молодим людям у майбутньому, а також способи, якими молоді люди керують своїми соціальними стосунками. Через пару років буде надзвичайно важко знайти роботу тим, хто мало або зовсім не знає цифрових інструментів. Це означає, що цифровізація молодіжної роботи є абсолютною вимогою для того, щоб йти в ногу з вимогою часу, і більше не варто відрізняти цифрову роботу з молоддю від особистої діяльності або розглядати її як окремий метод чи галузь молодіжна робота. Важливо те, що Нью-Йоркські центри, молодіжні організації та молодіжні працівники повинні зосередитися на інтеграції своєї діяльності у тенденції цифрового світу.

Цифрова молодіжна робота означає активне використання або використання цифрових медіа та технологій у роботі з молоддю.¹³ Це не метод молодіжної роботи – цифрову роботу з молоддю можна включити в будь-яку середу молодіжної роботи (відкрита робота з молоддю, молодіжна інформація та консультування, молодіжні клуби, відокремлена робота з молоддю...). Цифрова робота з молоддю має ті самі цілі, що й робота з молоддю загалом, і використання цифрових медіа та технологій у роботі з молоддю завжди має підтримувати ці цілі. Це може статися як у особистих ситуаціях, так і в онлайн-середовищі – або в суміші цих двох. Цифрові медіа та технології можна використовувати як інструмент, діяльність або контент у роботі з молоддю. Цифрова робота з молоддю підкріплюється тією ж етикою, цінностями та принципами, що й робота з молоддю. Молодіжні працівники в цьому контексті мають на увазі як оплачуваних, так і волонтерських молодіжних працівників.

Приклад інноваційних практик щодо цифрової роботи з молоддю та підвищення кваліфікації цифрових компетенцій молодіжних працівників можна класифікувати як такі:

- Використання соціальних мереж для обміну інформацією;
- Інтернет-консультування молоді;
- Підтримка цифрової грамотності;
- Забезпечення участі за допомогою цифрових інструментів;
- Підтримка культурної молодіжної роботи в Інтернеті;
- Підтримка розвитку технологічних навичок;
- Використання цифрових ігор у роботі з молоддю

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



Є деякі важливі компетенції, якими повинні володіти молодіжні працівники, щоб краще функціонувати в цій сфері. Розглядаючи планування, розробку та реалізацію заходів та проєктів цифрової молодіжної роботи, важливо не лише зосередитися на навичках, пов'язаних із використанням цифрових медіа, а й ширше розглядати знання, навички та ставлення, необхідні для забезпечення привабливості та значущості. цифровий досвід роботи з молоддю. Гнучкий настрій є вирішальним для молодіжних працівників, щоб виконувати свою роботу в нашому динамічному суспільстві. Три виміри, що впливають на успіх цифрової молодіжної роботи, визначені нижче: ¹⁴



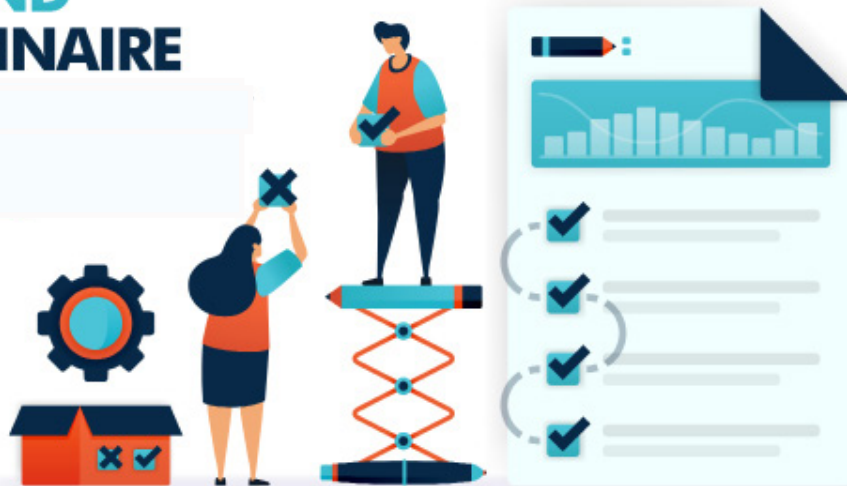
¹⁴<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>

1. Цифровізація суспільства;
2. Організаційний цифровий розвиток;
3. Компетенції роботи з молоддю.

3.3. Методи участі

Успішність використання цифрових інструментів і методів у роботі Національних молодіжних рад та молодіжних організацій громадянського суспільства визначають користувачі. Для успішної інтеграції цифрового порядку денного молодіжні організації повинні постійно вдосконалювати та коригувати інструменти, які вони використовують. З цією метою молодіжні

SURVEY AND QUESTIONNAIRE



ради та молодіжні організації повинні практикувати методи участі, щоб створити та інтегрувати цифрові інструменти, які найбільш пристосовані до їх цільової групи.

Картування громад як процес забезпечує чітке розуміння унікальності однієї громади чи цільової групи, допомагає краще зрозуміти потреби та очікування цільової громади, а головне – надає простір для спільного проектування та співпраці між радою чи НУО та їхньою метою. група. Цей метод забезпечує застосовність та зручність використання при розробці, впровадженні чи впровадженні окремих технологій у роботу Національних молодіжних рад та громадських організацій, слід враховувати наявні ресурси цільової групи.

Фокус-групи як інструмент для участі дають корисне уявлення про адаптацію різних інструментів і методів, що використовуються для різних цільових груп. Обговорення інтегрованих інструментів з різними групами молодих людей допомагає використати ресурси та забезпечити задоволення потреб конкретних цільових груп. Це допомагає відповісти на такі запитання, як:

- Чи адаптована ця платформа/ресурс/інструмент до потреб різних статей?
- Чи стосується це молодих людей з обмеженими можливостями?

- Чи доступна вона молоді з віддалених районів?
- Це має бути різними мовами?

Опитування та анкети корисні для тестування нещодавно запровадженого інструменту з ширшою загальною цільовою групою. Використання цього методу дає відповіді на такі запитання, як:

- Чи зручна платформа для користувачів?
- Що слід покращити?
- Ви б використали його?
- Чи порекомендували б ви його іншим?

Це допомагає створити корисні зміни в інструментах/ресурсах, які зроблять їх більш доступними та використаними молодими людьми.

3.4. Підхід, орієнтований на права

Підхід, заснований на правах, ґрунтується на ідеї, що права людини є універсальними та невідчужуваними, і що молоді люди є не просто бенефіціарами політики, а активними правовласниками, тоді як уряди зобов'язані підтримувати ці права. У цифровій сфері всі молоді люди, незалежно від походження, місця проживання, здібностей чи інших характеристик, повинні мати рівний доступ до цифрових інструментів і технологій. Отримавши доступ до свого права на освіту, молодь має бути в курсі цифрової грамотності, зокрема медіаграмотності, розвитку критичного мислення та інших цифрових навичок.

4. ПРИКЛАДИ

Дослідження ґрунтуються на подальших проектах, реалізованих у рамках проекту «Інтеграція цифрової інклюзії в роботу національних молодіжних рад та організацій-членів», який фінансово підтримав Європейський молодіжний фонд Ради Європи та організовано Національною асамблеєю молодіжних організацій Азербайджанської Республіки. Проект мав на меті інтегрувати концепцію цифровізації та інклюзії в молодіжну роботу для підтримки змістовної участі молоді з соціальними, культурними та географічними перешкодами у роботі Національних молодіжних рад та організацій-членів у Східній та Південній Європі. Діяльність проекту включала 5-денний семінар у Баку, присвячений різним аспектам цифрової інклюзії в роботі з молоддю, а також інтерактивні дискусії та групові роботи. Після етапу навчання було розпочато подальші проекти та публікація рекомендацій, а також налагоджено партнерство між партнерськими організаціями. Загалом до діяльності проекту було залучено 18 молодіжних працівників з Нью-Йорку та їхніх організацій-членів з Азербайджану, Хорватії, Словенії, Туреччини, України, Румунії, Північної Македонії, Молдови та Грузії.

У рамках цього проекту учасниками проекту з Азербайджану, Грузії, Румунії, Молдови та України було реалізовано 6 наступних заходів. Основна ідея цих проектів полягала в тому, щоб надати молодіжним працівникам можливість застосувати отриманий досвід на практиці, застосувавши його у власній країні в подальших проектах. Вони застосовували інструменти, методології та прийоми, яких навчали досвідчені тренери в цій галузі. Проекти реалізовувалися в онлайн-, офлайн- та гібридному форматах, включали такі заходи, як тренінги з підвищення обізнаності, публікація, інформаційна сесія та розробка мобільного додатка.

В результаті, загалом більше 120 молодих людей отримали безпосередню користь від цих проектів. Нижче ви можете побачити деякі з цих проектів як приклади.

Приклад 1: Румунія

Назва проекту: «Легко керувати волонтерами за допомогою програми Volunteers Factory MobileApp».

Назва партнера-виконавця (Нью-Йорк або НУО): Молдавська культурна асоціація та FONTIS (Федерація неурядових організацій молоді з Ясс)

Виконав: Мадалін-Габріель Флореа

Контекст проекту

Питання, яке вирішується, полягає в тому, щоб у нашій групі НУО був мобільний додаток, куди ми могли б додати завдання, які виконують наші волонтери. Це допомогло б нам згодом, відповідно до закону про волонтерство та молодь, у Румунії, створити сертифікат компетенції для кожної особи, в якому буде вказано, скільки годин працював волонтер, що він/вона робив, коли та які завдання йому давали. /її. При управлінні багатьма проектами та заходами це завдання потребує багато часу для кожного волонтера. Цифровізуючи та автоматизуючи цей процес, ми виграємо час і приділяємо його іншим важливим видам діяльності в НУО, таким як написання проектів, звітність або впровадження нових ініціатив. Деякі з функцій цієї мобільної програми:

- Вхід / реєстрація за допомогою аутентифікації в додатку / Google / Facebook;
- 2 типи облікових записів – обліковий запис волонтерів та обліковий запис НУО, з конкретними профілями та інформацією, яку необхідно заповнити;
- НУО можуть створювати завдання, які мають ідентифікаційний номер. Якщо волонтери введуть цей ідентифікаційний номер у вікно заробітку, він або вона отримає кількість годин, відпрацьованих для виконання цього завдання.
- НУО можуть робити оголошення, які з'являться волонтерам;
- Волонтери будуть заробляти бали, досвід і розблоковувати значки на основі відпрацьованих годин;
- Волонтери можуть сформувати сертифікат компетенції з усіма виконаними завданнями в цій НУО, також вибравши терміни, в які він/вона хоче, щоб завдання були додані (наприклад, лише з 1 по 10 вересня 2020 року). Цей PDF-файл буде надрукований, а потім підписаний і завірений печаткою НУО, і це зроблено, вони мають сертифікат про свій досвід.

Діяльності

Діяльність № 1: на основі початкової архітектури програму потрібно було доопрацювати за допомогою ІТ-консультанта з досвідом у сфері розробки мобільних додатків (оплачена консультація, рахунок-фактура додається).

Діяльність № 2: поки ми наближалися до завершення, керівник проекту мав зустріч з представниками іншої НУО, щоб зібрати відгуки та почати тестування самостійно. Ця зустріч відбулася в Будинку студентів Ясс, закладі, що спеціалізується на роботі з молодіжними НУО міста.

Діяльність № 3: крім того, у нас був фестиваль неформальної освіти в місті (організований нами у 2-му найбільшому торговому центрі – Iulius Mall Iasi), де ми мали стенд з нашою неурядовою організацією та 3 заходи – коротку відеопрезентацію, Kahoot з інформацією про нас та усна анкета для отримання відгуку після тестування нашого додатка.

Діяльність № 4: на основі відгуків, зібраних на заходах № 4. 2 і 3 ми завершили програму та випустили її в Play Store/App Store (ми купили дозвіл на випуск, додані рахунки-фактури).

Результати

Досягнуті результати є тими, які ми мали на меті на початку цього проекту:

- опублікувати один мобільний додаток для волонтерів, якими керують НУО, з презентаційним відео англійською мовою тут: <https://youtu.be/Khmw1ZmTjk4>
- протестувати програму з 3 неурядовими організаціями, які зареєструвалися в програмі (скріншот бази даних додається);
- мати 50 зареєстрованих користувачів у програмі (що ми мали на Gfest, коли тестували та збирали відгуки для покращення програми);

Вивчені уроки

- Для певних завдань потрібен довший часовий вікно (тому для кожного терміну має бути додатковий термін – на випадок затримок, обмежень COVID тощо);
- Усі пристрої важливі (не всі можуть дозволити собі смартфони з більш широким екраном);
- Ми всі повинні автоматизувати якомога більше процесів у нашому житті, щоб рости та розвиватися;
- Незважаючи на те, що в Інтернеті є багато цифрових інструментів, молодь, як правило, не зацікавлена в пошуку та витрачає час на її розуміння, якщо ця навчальна діяльність не має більшої мети чи мотивації – наприклад, з нашим стендом за адресою GFest, ми зробили освіту прохолодною та привабливою, тому вони слухали, але на класичній зустрічі у нас був менший проміжок уваги;
- Збирайте якомога більше відгуків (анонімним способом) під час розробки цифрового продукту.

Випадок 2: Азербайджан

Назва проекту: Проект «Цифрова інтеграція та інклюзія 2.0».

Назва партнера-виконавця (Нью-Йорк або НУО): Національна асамблея молодіжних організацій Азербайджанської Республіки

Виконавець: Камілла Мамедова

Контекст проекту

Почнемо з того, що основні цілі проекту – ознайомити учасника з поняттями цифрової трансформації, інтеграції та, головне, цифрової інклюзії. З метою продуктивного здобуття цих знань їм було надано можливість взяти участь у тематичних дискусіях, дебатах, а також групових семінарах.

Діяльності

Якщо говорити про проект, то основну частину продовження становили теоретичні знання, які були представлені у формі цікавої презентації, підкріпленої наочними посібниками. Наприклад, на основі дослідницьких робіт учасники ознайомилися з умовою цифрової інклюзії у світі, з якими проблемами стикаються люди зараз, вирішуючи цю проблему. Однак важливо зазначити, що учасники отримали можливість працювати в групах, щоб створити власні ідеї та пропозиції на згадані теми. Як зразок, учасники створили електронні роботи (у соціальних мережах), щоб поділитися своїми враженнями на одну з трьох ключових тем: цифрова інтеграція, трансформація та інклюзія. Іншим прикладом для ілюстрації їхньої активної участі був аналіз слабких і сильних сторін цифрової трансформації, через яку проходить Азербайджан.

Якщо говорити про самих учасників, то фокус-групу моніторингу було обрано серед молодих людей 20-25 років, які працюють у різних сферах. Такі як інформаційні технології, освіта, робота з молоддю, соціальна робота, фінанси тощо. Важливо зазначити, що учасники обиралися за ступенем їхньої залученості та зв'язку з цифровим простором. Учасники були дуже мотивовані брати участь самостійно, однак, щоб підвищити свою мотивацію, розминка, а також сеанси для обміну власним електронним досвідом та досвідом були використані як інструмент для спілкування мною, як основним фасилітатором і тренером подальше спостереження.

Результати

Загалом до проекту було залучено 17 учасників, а також 2 людини як волонтери під час подальшої діяльності. В результаті тренінгу вони отримали знання та практичні інструменти для подальшого ефективного знайомства та роботи з цифровим простором. Спочатку заклик до подальшої діяльності був опублікований у моїх особистих соціальних мережах і поширився серед моїх друзів, колег та однолітків. Крім того, результати та відгуки учасників були поширені в соціальних мережах для поширення інформації про існування такого проекту та його корисність.

Відверто кажучи, початковий варіант проекту мав бути розрахований на більшу кількість учасників, однак висока залученість учасників під час тренінгу була достатньою для того, щоб провести та завершити дводенні тренінги.

Вивчені уроки

По-перше, я хотів би подякувати головним організаторам, а також донорам за організацію тренінгу, а також можливість продовжити роботу з такої актуальної теми, як цифрова інтеграція та включення в роботу з молоддю.

По-друге, він навчив мене життєво важливих навичок та знань про те, як бути організатором, фасилітатором у міні-версії. Наприклад, аналіз великих даних і перетворення їх на лаконічні та корисні інформаційні фрагменти, створення проектною пропозиції, формування бюджету, порядку денного та роздумів про невдачі та успіх.

Як висновок, сам проект був корисним, однак проведення власної міні-версії проекту успішно покращило як особисті, так і професійні навички.

Назва проекту: Проект «Цифрова майстерність».

Назва партнера-виконавця (Нью-Йорк чи НУО): НУО «Фарос»

Виконавець: Ніколай Дішлі

Контекст проекту

Метою проекту є підвищення рівня цифрової грамотності молодіжних лідерів Чадир-Лунга району Молдови. Для досягнення цієї мети були поставлені такі ключові завдання:

1. Виявлення рівня знань та потреб молоді у сфері цифрової інклюзії
2. Проведення курсу семінарів для молодіжних лідерів Чадир-Лунгського району для підвищення рівня знань у сфері цифрових інструментів, що сприяють інклюзивній освіті та саморозвитку.

Бенефіціарами проекту стали 15 молодіжних лідерів Чадир-Лунгського району віком 16-20 років.

Діяльності

Основними заходами проекту були 2 тренінги 18-19 грудня 2021 року. Перше онлайн-навчання проводилося в онлайн-форматі, де піднімалися такі питання про те, яка структура краще для онлайн-навчання, які можливості мають основні онлайн-платформи. Використовувалися такі цифрові інструменти, як jamboard і kahoot.

Другий тренінг проходив в офлайн-форматі. Цей метод був обраний як найкращий для засвоєння матеріалу. Другий тренінг в основному був присвячений проблемам цифрової інклюзії в країні, концепції цифрової інклюзії, які інструменти та важелі існують для забезпечення цифрової інклюзії в регіоні. оскільки другий тренінг проводився в автономному режимі, широко використовувалися ігрові елементи.

Було 15 представників молоді Чадир-Лунгського району від 16 до 20 років.

Результати

15 молодих людей Чадир-Лунгського району підвищили рівень знань у сфері цифрової інклюзії. Більше вони знайшли в таких темах, як проблеми цифрової інклюзії в країні, концепція цифрової інклюзії, які інструменти та важелі існують для забезпечення цифрової інклюзії в регіоні, про те, яка структура краща для онлайн-навчання, які можливості основні онлайн-платформи. мають.

Інформація про тренінг, що триває, була розміщена у Facebook, і кожен бажаючий міг заявити про свою зацікавленість в участі.

Вивчені уроки

Перед початком проекту необхідно краще зрозуміти потреби основних бенефіціарів, що було б ефективніше при виборі програми. У зв'язку з цим коротке опитування або інтерв'ю було б методом вивчення потреб цільової групи.

5. ВИСНОВОК

Потенціал подальшої роботи над розвитком та вдосконаленням інтеграції цифрової молодіжної роботи може зіграти значну роль для майбутнього молодіжної роботи в Європі. Багато зацікавлених сторін, таких як політики, міжнародні організації, Нью-Йоркські центри, молодіжні організації, молодіжні лідери та активісти, повинні співпрацювати відповідно до потреб молодіжної роботи для досягнення цифрового включення в молодіжний сектор.

З боку політиків, дуже важливо визнати та відстоювати цінність молодіжної роботи в підтримці молодих людей, щоб вони орієнтувалися на все більш цифрове життя, у спосіб, який надає можливість творчості, самовираження, стійкості та голосу молоді. Вони повинні включати роботу з молоддю в цифровому форматі в молодіжні стратегії, політику та законодавство. Більше того, цифровізація повинна бути інтегрована в професійні рамки для робочої сили та інвестована у розвиток потенціалу. У той же час, розробники політики повинні брати до уваги сприяння міжвідомчої роботи у вивченні ролі та значення сектору молодіжної роботи в цифрову епоху. Зокрема, необхідно підтримувати потреби сектору молодіжної роботи в платформах, які б забезпечували належні можливості для професійної участі в освіті. Доступ молоді з неблагополучним становищем до Інтернету та цифрового світу має бути одним із основних напрямків політики, щоб зробити внесок у цифрову інтеграцію. Якщо цей аспект не врахувати серйозно, він сприятиме виключенню, неписьменності, безробіттю знедоленої молоді, оскільки процеси цифрової трансформації прискорюються в кожній частині сучасного світу.

З іншого боку, Нью-Йоркські центри та молодіжні НУО повинні розуміти, що підходи, цілі, етику та професійні межі роботи з молоддю слід розглядати в контексті цифровізації та оцінювати їх вплив. Незалежно від того, погоджуємось ми, як працівники молоді, чи не згодні з цим, але ми є частиною надзвичайно цифрових процесів, і нам потрібно діяти швидко та відповідно до вимог сучасного світу. Молодіжні НУО повинні розуміти, що молоді люди не мають від природи високої цифрової грамотності та навичок, і вони повинні відстоювати це та робити внесок у цей процес через свої проекти. Вони повинні охоплювати ітераційні процеси та навчання на невдалих результатах оцінки та звітності: заохочувати експериментувати та дозволяти вносити зміни до запланованих заходів. Крім того, вони повинні докласти зусиль для фінансування кадрів, інфраструктури, обладнання та регулярного навчання з цього приводу. Інвестування в дослідження також є важливим завданням Нью-Йоркських центрів та молодіжних організацій, щоб дізнатися про вплив цифрової молодіжної роботи. Нью-Йоркські центри повинні підтримувати персонал фінансових організацій, щоб зрозуміти цінність цифрової молодіжної роботи та сприяти поширенню найкращого досвіду.

Більше того, молодіжні лідери та працівники також повинні пропагувати цифрову та інклюзивну роботу з молоддю в різних сферах і платформах, щоб досягти інтеграції цифровізації в молодіжний сектор. Загалом, зацікавлені сторони окремо та спільно повинні відігравати свою роль у молодіжній політиці та діяльності для підтримки та розвитку цифрової молодіжної роботи.

Ради Європи

Рада Європи (РЕ), що складається з 47 держав-членів і понад 800 мільйонів людей, була створена в 1949 році для інтеграції після Другої світової війни. Діяльність Ради є унікальною та ґрунтується на трьох основних цінностях: правах людини, демократії та верховенстві права.

Європейський Молодіжний Фонд

Заснований у 1972 році Європейський молодіжний фонд (EYF) відіграє центральну роль у сприянні співпраці між Радою Європи та молодими людьми, їх активній участі в громадянському суспільстві та прийнятті політичних рішень.

Національна рада молодіжних організацій Азербайджанської Республіки (NAYORA)

Заснована в 1995 році NAYORA, єдина конфедеративна структура молодіжних організацій Азербайджану, об'єднує навколо себе 146 молодіжних організацій, стаючи єдиним центром координації та співпраці молоді та організацій країни, організації та забезпечення їх міжнародної інтеграції.

Думки, висловлені в цій роботі, є відповідальністю автора(ів) і не обов'язково відображають офіційну позицію Європейського молодіжного фонду.

ЛІТЕРАТУРА

- [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\(ICTs\).](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>

