

E -UN GHID

INTEGRAREA INCLUZIILOR DIGITALE
ÎN ACTIVITĂRILE
CONSILIILOR NAȚIONALE DE TINERET
ȘI
A ORGANIZAȚIILOR MEMBRE



NAYORA

Proiectul “Integrarea incluziunii digitale în activitatea consiliilor naționale de tineret și a organizațiilor membre” a urmărit să integreze conceptul de digitalizare și incluziune în activitatea de tineret pentru a sprijini participarea semnificativă a tinerilor cu obstacole sociale, culturale și geografice în activitatea națională de tineret. Consilii și organizații membre din Europa de Est și de Sud. Cu sprijinul financiar al Fundației Europene pentru Tineret a Consiliului Europei și al organizației Adunării Naționale a Organizațiilor de Tineret din Republica Azerbaidjan, proiectul a realizat împuternicirea lucrătorilor de tineret pentru un mediu incluziv în activitatea Consiliilor Naționale de Tineret și a organizațiilor de tineret. și stabilirea unui parteneriat interregional pentru adaptarea durabilă a incluziunii digitale în activitatea de tineret.

Această publicație a fost dezvoltată în cadrul proiectului “Integrarea incluziunii digitale în activitatea consiliilor naționale de tineret și a organizațiilor membre”.

Conținut:

Fatima Asadova

Colaboratori:

Karolina Svyryda

Madalin-Gabriel Florea

Kamilla Mammadova

Nicolai Dishli

Design și ilustrație:

Rustam Baghirli

**Toate drepturile rezervate
Baku, 2022**

TABLE OF CONTENTS

1. INTRODUCERE.....	4
2. TREBUIE DIGITALĂ.....	6
2.1. Ce este transformarea digitală?.....	6
2.2. Ce este incluziunea socială și digitală? Mai important, cum afectează munca pentru tineret?.....	9
3. ABORDĂRI PRIVIND INCLUZIUNEA DIGITALĂ ÎN CONSILIILE TINERILOR.....	10
3.1. Consolidarea capacităților pentru Consiliile Naționale de Tineret și Organizațiile de Tineret de aplicare a tehnologiei digitale în activitatea lor.....	10
3.2. Munca digitală pentru tineret.....	11
3.3. Metode participative.....	12
3.4. Abordare bazată pe drepturi.....	13
4. STUDII DE CAZ.....	14
5. CONCLUZIE.....	19
REFERINȚE.....	22

1. INTRODUCERE

Societatea modernă este o societate a tehnologiilor înalte. Internetul a îmbrățișat întreaga lume și toate sferele vieții umane. Magazinele online fac posibilă efectuarea de cumpărături fără a pleca de acasă, emisiunile online vă permit să vizionați emisiuni TV, știri etc. Schimbul de informații, căutarea unui loc de muncă, comunicarea între oameni, recreațiile se mută astăzi în lumea virtuală.

Accesul și utilizarea tehnologiilor informației și comunicațiilor afectează indivizii și comunitatea în ansamblu. Tehnologia în sine este instrumentul. O comunitate incluzivă din punct de vedere digital este importantă pentru dezvoltarea economică și a forței de muncă, participarea civică, educație, asistența medicală și siguranța publică.

Incluziunea digitală este capacitatea indivizilor și a grupurilor de a accesa și de a utiliza tehnologiile informației și comunicațiilor.¹

Construirea unei comunități inclusive din punct de vedere digital necesită participarea și sprijinul din toate sectoarele: biblioteci, organizații comunitare, afaceri, guvern și factori de decizie. Strategiile de incluziune digitală variază foarte mult. Chiar și proiectele care par similare sunt implementate diferit, adesea pentru a se adapta populațiilor locale și a utiliza resursele existente.²

Cele mai frecvente motive pentru care o persoană nu ar fi utilizator de internet și/sau ar avea un serviciu de bandă largă la domiciliu sunt costul (tehnologiei și/sau serviciului de bandă largă la domiciliu), relevanța și lipsa competențelor digitale.

Pe baza celor de mai sus, ar trebui pusă întrebarea: “Cât de des se limitează tinerii la accesul la anumite informații, de unde provine rădăcina acestei probleme?”. Cercul de tineret, ca orice altă comunitate, este o lume separată - în care se nasc și trăiesc propriile glume, greșeli, prostii, idei, credințe și viziuni asupra lumii, energie, maximalism, obiective, vise și dorințe, cu alte cuvinte - viziunea asupra lumii și formarea propriului “eu”.

Îmi propun să analizăm fundalul istoric al acestei probleme. Termenul digital este vechi de secole și se referă literal și simplu la utilizarea numerelor întregi, sau a cifrelor, de la 0 la 9. În anii 1800, mașinile analogice permiteau calcule cu regulă și casierie, reprezentarea timpului (de exemplu, ceasurile), trimiterea și primirea de la distanță a undelor sonore (de exemplu, radio), dactilografierea și tipărirea și a folosit dispozitive precum carduri de hârtie perforată pentru a crea setări „preprogramate” de țesut pentru modele de țesut, matematică computațională și așa mai departe. În anii 1930 și 1940, aceste calculatoare timpurii au fost modificate folosind electronica digitală a lui Claude Shannon, devenind digitală, ca să spunem așa, prin utilizarea datelor binare sub formă de serii de 0 și 1 pentru a crea semnificație computațională (Ifrah, 2001). Primele computere au fost folosite pentru a îmbunătăți abilitățile umane în ceea ce privește calculul și calculul (de unde și numele „calculator”), dar Codul standard american pentru schimbul de informații (ASCII) și alte coduri au permis mai târziu computerelor să proceseze litere, caractere, semne de punctuație și

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

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

alte simboluri în plus față de cifrele numerice, creând un sistem în care textul ar putea fi, de asemenea, organizat și manipulat.³

Deși previziunile timpurii privind importanța crescândă a informației în societate nu au fost doar un fenomen american (de exemplu, Umesao, 1963), conceptul de „sărăcie informațională” a crescut din dialogul american din a doua jumătate a secolului al XX-lea, când s-a acordat o atenție serioasă. atât la sărăcie cât și la informare. Cercetători precum Daniel Bell (1960) și Fritz Machlup (1962) au demonstrat recent că serviciile gulerelor legate de informații au depășit rapid forța de muncă industrială a gulerelor albastre ca pilonii forței economice în Statele Unite și în alte părți.⁴

Stocarea și recuperarea informațiilor au avansat rapid după cel de-al Doilea Război Mondial și au creat un mediu informațional bogat în care mai multe persoane puteau accesa mai multe persoane decât oricând înainte în istorie, iar știrile și resursele educaționale erau disponibile în mai multe formate ca niciodată. Imprimarea, radioul și televiziunea au transmis informații către gospodării, locuri de muncă și instituții comunitare.

Vorbind despre prezent, pe măsură ce ne apropiem de 2030, dezvoltarea competențelor digitale a devenit esențială pentru succesul profesional. Aceste abilități includ competențe generice precum efectuarea de cercetări pe internet, comunicarea online prin e-mail sau mesagerie instantanee, utilizarea platformelor profesionale online și cunoștințele privind serviciile financiare digitale.

Pe măsură ce competențele digitale avansate devin tot mai importante pentru angajare și succes antreprenorial, unii experți prevăd că ar putea exista în curând un „decalaj de talent” pentru lucrătorii cu competențe avansate în tehnologiile informației și comunicațiilor (TIC). Această nevoie de lucrători calificați este exacerbată de diverse inechități socioeconomice, cum ar fi lipsa accesului la Internet acasă.

Lipsa conectivității digitale este doar o barieră inițială în calea obținerii competențelor tehnologice și a educației de care tinerii au nevoie pentru a reuși. Potrivit raportului Câți copii și tineri au acces la internet acasă, un efort comun al UNICEF și al ITU, peste două treimi dintre fetele și băieții de vârstă școlară din lume cu vârsta cuprinsă între 3 și 17 ani (1,3 miliarde de copii) și 63% dintre tinerii cu vârsta cuprinsă între 15 și 24 de ani (aproape 760 de milioane de tineri) nu au acces la internet acasă. La nivel global, aproximativ 2,2 miliarde de copii și tineri cu vârsta de 25 de ani sau mai puțin nu au acces la o conexiune la internet acasă.⁵

Accesul variază foarte mult în funcție de bogăția relativă a țărilor: în țările cu venituri mari, 87% dintre copii și tineri au o conexiune la internet acasă, dar în țările cu venituri mici, doar 6% o au. Accesul unui tânăr la o conexiune la internet (și, prin urmare, dezvoltarea abilităților digitale) se bazează adesea pe bogăția, venitul și standardele de viață ale părinților lor.

De exemplu, Danemarca ocupă locul 1 din cele 27 de state membre ale UE în ediția 2021 a Comisiei Europene a Indexului economiei și societății digitale (DESI). Danemarca este lider în

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>

Conectivitate, pe locul 2 în Integrarea tehnologiei digitale și Servicii publice digitale și pe locul 4 la Capital uman. Danemarca și-a îmbunătățit ușor scorurile în toate dimensiunile DESI, cu excepția conectivității, care s-a îmbunătățit semnificativ.⁶

Tinerii și copiii cu acces la tehnologiile informației și comunicațiilor devin majori ca nativi digitali. În calitate de primitori ai TIC, aceștia se află într-o poziție unică pentru a valorifica puterea tehnologiilor digitale în moduri noi și imaginative. TIC-urile pot îmbunătăți educația, pot reduce șomajul în rândul tinerilor și pot promova dezvoltarea socială și economică. Cu toate acestea, pentru ca tinerii să beneficieze de această putere transformatoare TIC, ei trebuie să fie echipați cu o gamă largă de competențe digitale și să aibă acces la conectivitate la prețuri accesibile.

Lumea de astăzi găzduiește aproximativ 1,8 miliarde de tineri cu vârste cuprinse între 10 și 24 de ani, dintre care aproape 90% trăiesc în țări în curs de dezvoltare. În Africa, unde populația este de 1,2 miliarde, aproximativ 41% dintre oameni au sub 15 ani, în timp ce alți 19% sunt tineri între 15 și 24 de ani. Tinerii din multe țări dezvoltate și în curs de dezvoltare, în special fetele și femeile tinere, se confruntă cu o expunere disproporționată la sărăcie și șomaj.⁷

Toate părțile interesate, inclusiv guvernele, mediul academic, sectorul privat și societatea civilă pot concepe strategii care să ajute la dezvoltarea abilităților digitale ale tinerilor și să sprijine incluziunea economică, socială și digitală deplină pentru toți tinerii. Tehnologia digitală poate ajuta la îmbunătățirea educației, la reducerea șomajului în rândul tinerilor și la promovarea dezvoltării socioeconomice, dar pentru ca tinerii să beneficieze de aceste oportunități, toți tinerii trebuie să fie echipați cu o serie de abilități tehnologice și să aibă acces la conectivitate la prețuri accesibile.⁸

Tinerii au dreptul la o incluziune economică, socială și digitală deplină. TIC-urile sunt instrumente prin care atât tinerele, cât și bărbații, pot contribui în mod substanțial la dezvoltarea lor socială și economică, pot participa și pot stimula dezvoltarea lor socială și economică. Conectați unii cu alții ca niciodată, tinerii vor să contribuie la comunitățile lor, să propună soluții inovatoare și să conducă progresul și schimbarea socială.

2. TREBUIE DIGITALĂ

2.1. Ce este transformarea digitală?

Transformarea digitală este înțeleasă ca un proces cu mai multe părți interesate și incluziv, care cuprinde co-proiectarea, implementarea și utilizarea tehnologiilor digitale centrate pe oameni cu și de către tineri, lucrători de tineret și alte părți interesate relevante.⁹

Schimbă modul în care funcționează majoritatea domeniilor din domeniul tineretului și descrie integrarea în evoluție a tehnologiilor digitale în procesele și structurile sociale, economice și culturale. Transformarea digitală se referă atât la schimbările practice în funcționarea organizațională, cât și la evoluția normelor culturale și sociale ale societății.

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>

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

Aplicarea practică a transformării digitale ar putea include conversia sau adaptarea proceselor tradiționale, nedigitale și manuale în procese digitale (de exemplu, fără hârtie). Evoluția normelor culturale și sociale poate fi văzută în modul în care tehnologiile digitale influențează, de exemplu, modurile de auto-exprimare, comunicare și participare (de exemplu, utilizarea rețelelor sociale pentru campanii/proiecte conduse de tineri). Tinerii, lucrătorii de tineret și alte părți interesate relevante au nevoie de sprijin adecvat (de exemplu, educație digitală) pentru a participa, a beneficia de și a contribui la transformarea digitală în Europa.



Natura rapidă și perturbatoare a transformării digitale înseamnă că majoritatea (dacă nu toate) domeniile din domeniul tineretului sunt afectate de posibilele oportunități și provocări pe care le-ar putea aduce transformarea digitală. Oportunitățile ar putea include, de exemplu, formarea de instrumente și procese digitale inovatoare, interculturale și eficiente în timp în domeniul tineretului. În special, pandemia a accelerat transformarea digitală în activitatea consiliilor de tineret și a organizațiilor de tineret. Activitățile și proiectele în formate online și hibride au devenit mai proeminente datorită naturii lor eficiente în timp și incluzive. Pe de altă parte, provocările ar putea fi legate de lipsa de acces digital sau/și de competențe a oamenilor, care ar putea avea un impact negativ asupra participării democratice și spațiului civic. Acesta este cazul când tinerii cu standarde de viață mai scăzute nu au acces la internet sau nu au abilități pentru a beneficia de oportunitățile oferite de transformarea digitală.

Există zone specifice care sunt părți ale transformării digitale:



- **Acces**

Există probleme specifice legate de accesul la infrastructură, informații și anumite instrumente. Accesul fiabil la internet și infrastructura digitală eficientă sunt esențiale în sectorul tineretului. Pentru a aborda orice inegalități digitale din Europa, tuturor părților interesate ar trebui să li se ofere un acces accesibil la dispozitive digitale și acces la internet. Orice eforturi de transformare digitală axate pe tineri ar trebui să urmărească să răspundă nevoilor unora dintre tinerii excluși din punct de vedere social, economic și digital. Pentru a funcționa în cadrul transformării digitale și a răspunde la aceasta, domeniul european al tineretului necesită o infrastructură digitală adecvată care să permită implementarea tehnologiilor și proceselor tehnologice în evoluție (de exemplu, tehnologiile de ultimă generație, cum ar fi 5G).

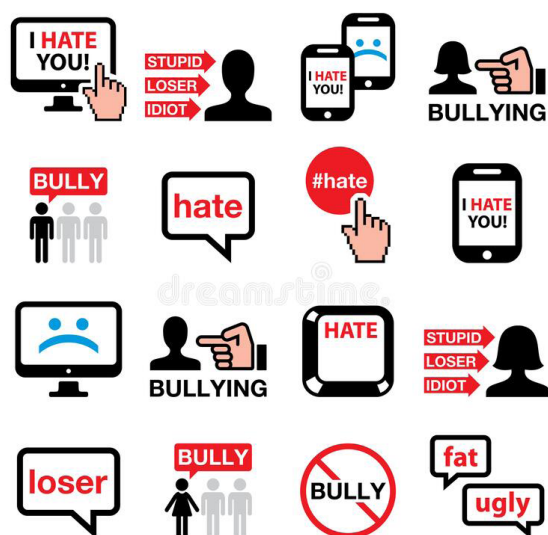


- **Participare**

Uneori, instrumentele digitale au facilitat participarea ONG-urilor la procesele decizionale și de elaborare a politicilor la nivel național. Pe de altă parte, a limitat participarea tinerilor care nu au acces la instrumente digitale și nici nu au competențe în alfabetizarea digitală. Prin urmare, participarea semnificativă ar trebui să fie esențială pentru eforturile europene de a crea și susține procesele de transformare digitală într-un mod incluziv, informat și democratic. Ori de câte ori este posibil, eforturile de transformare digitală ar trebui abordate ca un proces incluziv și cu mai multe părți interesate – care să cuprindă co-proiectarea, implementarea și utilizarea tehnologiilor digitale centrate pe oameni cu și de către tineri, lucrători de tineret, educatori (formali și non-formali), lucrătorii de tineret și alte părți interesate relevante. Participarea semnificativă și informată ar trebui văzută ca un mecanism esențial pentru a se asigura că nevoile sectorului de tineret sunt reflectate în toate subiectele referitoare la transformarea digitală (de exemplu, digitalizarea serviciilor de muncă pentru tineret, siguranța online, inovarea bazată pe inteligența artificială). Participarea semnificativă și informată ar trebui să aibă loc, de asemenea, în toate etapele și în toate domeniile transformării digitale.

- **Drepturile digitale ale omului**

Într-o lume digitală, drepturile omului evoluează. Poate avea efecte pozitive și negative asupra drepturilor omului. Pe de o parte, instrumentele digitale oferă modalități noi și mai eficiente de a susține drepturile omului și de a ajunge la mai mulți oameni. Pe de altă parte, poate fi folosit pentru încălcarea drepturilor omului, cum ar fi discursul instigator la ură, agresiunea cibernetică etc. Considerațiile etice ale procesului de transformare digitală ar trebui examinate (și evaluate în mod continuu) la toate nivelurile de transformare digitală (de exemplu, proiecte locale la nivel european). Orice proces de transformare digitală la nivel european ar trebui să se bazeze pe



drepturile omului și pe valorile europene. Tinerii și lucrătorii/liderii de tineret (împreună cu alte părți interesate relevante) ar trebui să își poată exercita cetățenia digitală fără supraveghere, profilare a datelor și manipulare algoritmică. Pentru a realiza acest lucru, ar trebui să existe un dialog permanent între părțile interesate, organismele europene și sectorul privat pentru a se asigura că toate schimbările tehnologice sunt centrate pe tineri/pe oameni și nu implică niciun risc pentru drepturile omului la participare, la intimitate și la sine ale tinerilor. -determinare.

- **Durabilitate**

Durabilitatea include o înțelegere a protecției resurselor. Odată cu creșterea gradului de conștientizare în lume, înțelegerea protecției resurselor se schimbă zi de zi. Orice proces de transformare digitală ar trebui evaluat în funcție de impactul său potențial asupra mediului. Sectorul de tineret al UE ar trebui să urmărească să ia în considerare modul în care procesele și



proiectele de transformare digitală ar putea afecta criza climatică. Sustenabilitatea în transformarea digitală ar trebui văzută și ca o abordare care urmărește să creeze soluții digitale receptive, durabile și de lungă durată.

- **Aptitudini**

Pentru a răspunde provocărilor (de exemplu, dezinformarea, crearea de profiluri a datelor) și oportunităților (de exemplu, soluții inovatoare de educație digitală) legate de transformarea digitală, părțile interesate ar putea avea nevoie de abilități precum alfabetizarea digitală critică, alfabetizarea media, alfabetizarea datelor și IA și multe Mai Mult. Toate părțile interesate ar trebui



sprijinite în obținerea și dezvoltarea abilităților și competențelor digitale.

Transformarea digitală necesită, de asemenea, o mentalitate agilă, prin care educația nu este văzută ca fiind pusă în piatră, ci mai degrabă ca un proces receptiv și adaptabil de învățare pe tot parcursul vieții. Procesele de transformare digitală au un impact negativ asupra peisajelor civice, de mediu și socio-economice (de exemplu, noi forme de angajare) care evoluează rapid. Cadrele europene de educație non-formală a tinerilor trebuie să fie susținute sistematic pentru a da putere tuturor tinerilor (și tuturor părților interesate) să devină cetățeni, angajați și consumatori încrezători, conștienți și informați. În acest scop, lucrătorii de tineret și liderii de tineret ar trebui să fie sprijiniți și motivați în dezvoltarea capacităților și competențelor legate de transformarea digitală.

Indiferent dacă o favorizează sau urăște, este sigur că transformarea digitală va intra în continuare în viețile noastre, inclusiv în activitatea de tineret. Prin urmare, este sigur să spunem că transformarea digitală este integrarea nevoilor sociale și a tehnologiilor digitale.

2.2. Ce este incluziunea socială și digitală? Mai important, cum afectează munca pentru tineret?

Potrivit Organizației Națiunilor Unite, incluziunea socială este procesul prin care se depun eforturi pentru a asigura șanse egale – pentru ca toată lumea, indiferent de mediul în care provine, să își poată atinge întregul potențial în viață.¹⁰ Astfel de eforturi includ politici și acțiuni care promovează accesul egal al tinerilor la serviciile publice, precum și care permit participarea tinerilor la procesele de luare a deciziilor care le afectează viața.

Pe de altă parte, incluziunea digitală se referă la activitățile necesare pentru a se asigura că toți indivizii și comunitățile, inclusiv cele mai dezavantajate, au acces la și utilizarea tehnologiilor informației și comunicațiilor (TIC).¹¹ Acesta include 5 elemente cheie:

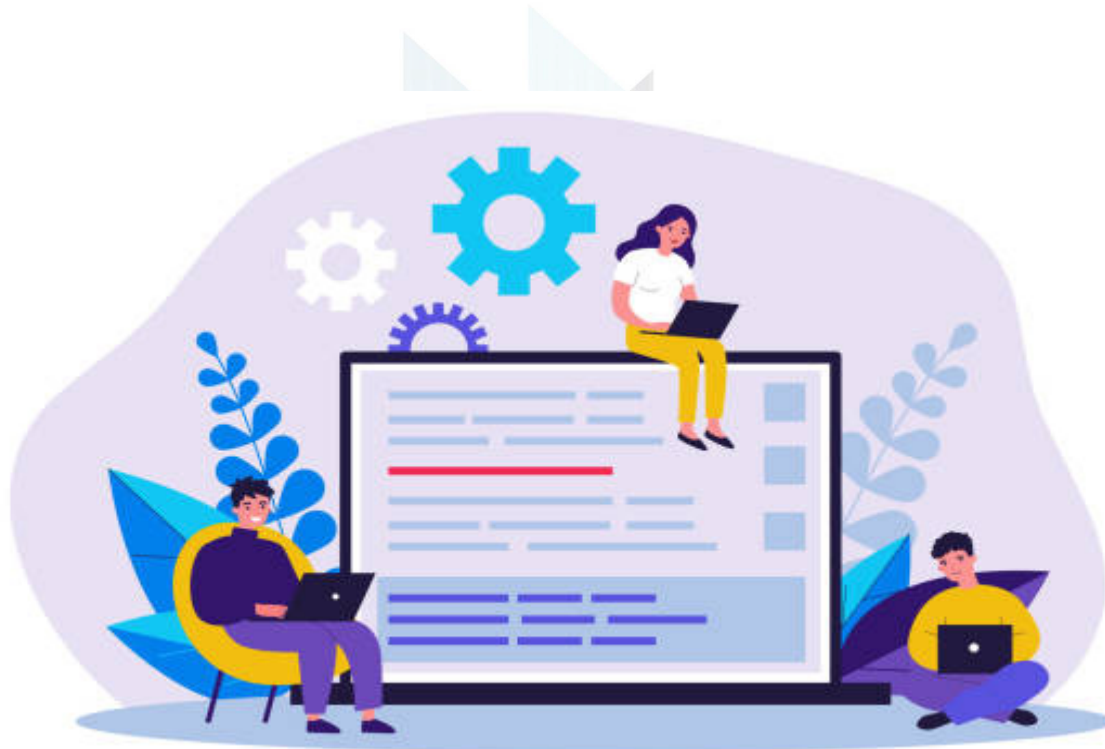
- 1) serviciu de internet în bandă largă, robust și accesibil;
- 2) dispozitive cu acces la internet care răspund nevoilor utilizatorului;
- 3) accesul la formarea de alfabetizare digitală;
- 4) suport tehnic de calitate;
- 5) aplicații și conținut online concepute pentru a permite și încuraja autosuficiența, participarea și colaborarea.

Incluziunea digitală trebuie să evolueze pe măsură ce tehnologia avansează. Este nevoie de strategii și investiții intenționate pentru a reduce și a elimina barierele istorice, instituționale și structurale în calea accesului și utilizării tehnologiei. După cum se afirmă în Raportul Proiectului de Cercetare Internațional Screenagers din 2016, "... dacă munca pentru tineret nu reușește să îmbrățișeze utilizarea tehnologiei și a rețelelor sociale, există riscul ca 8 să devină depășite și irelevante pentru tinerii care folosesc serviciile de muncă pentru tineret".¹² Prin urmare, ar fi important să existe o dezbatere continuă cu privire la viitorul muncii pentru tineret: cum va afecta inteligența artificială, de exemplu, fenomenele culturale

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>



În al doilea rând, rolul cheie al activității pentru tineret este de a sprijini împuternicirea tinerilor și capacitatea acestora de a fi activi într-o societate care devine din ce în ce mai digitalizată și tehnologică. Pentru a realiza acest lucru, munca pentru tineret trebuie să ajungă în lumea experienței tinerilor și să opereze în mediile locuite de tineri, inclusiv în culturile și mediile digitale. Un rol și mai important al activității pentru tineret implică prevenirea decalajului digital între tineri, asigurându-se că aceștia au acces la tehnologia digitală și îmbunătățirea competențelor lor legate de tehnologie.

3. ABORDĂRI PRIVIND INCLUZIUNEA DIGITALĂ ÎN CONSILIILE TINERILOR

3.1. Consolidarea capacităților pentru Consiliile Naționale de Tineret și Organizațiile de Tineret de aplicare a tehnologiei digitale în activitatea lor

Înainte ca pandemia să intre în viața noastră, majoritatea în masă a activităților și inițiativelor Consiliilor Naționale pentru Tineret (NYT) au fost desfășurate fizic. Instrumentele și metodele digitale au avut un mic rol în activitățile de zi cu zi ale organizației de tineret. Deși evoluția tehnologiei digitale a început înainte de pandemie, a devenit o necesitate în timpul și perioada post-COVID, deoarece NYT-urile și organizațiile de tineret au fost forțate să-și transforme multe dintre activitățile lor în format digital sau hibrid din cauza restricțiilor. Acesta a dezvăluit faptul că ONG-urile de tineret nu erau pregătite pentru această schimbare neașteptată, dar inevitabilă, deoarece multe dintre ele nu aveau suficientă alfabetizare și competență digitală.

În acest sens, NYT-urile pot juca un rol de impact. Ei ar trebui să investească în echipând structurile lor (personal, organisme, organizații membre) cu competențe și cunoștințe, precum și oportunități relevante pentru a utiliza eficient noile tehnologii și instrumente digitale în moduri care să le permită să își asume un rol activ în modelarea societății online. Ca punct de plecare, este important să se dezvolte capacitățile personalului și organismelor din NYT. Lucrătorii de tineret din NYT ar trebui să fie implicați în cursuri de formare a capacităților, vizite de studiu și schimb de experiență cu alte organizații care posedă cunoștințe și experiență avansate în acest domeniu.

Apoi, cu cunoștințe și abilități dezvoltate, personalul NYT poate ajunge la transformarea digitală a organizațiilor membre prin inițierea de strategii noi și inovatoare pentru a integra munca organizațiilor membre în incluziunea digitală. NYT-urile și organizațiile de tineret pot, de asemenea, să susțină egalitatea de șanse pentru tinerii din toate categoriile, în special pentru cei din medii defavorizate. Motivul este că, deși incluziunea digitală oferă un acces eficient, inovator și mai ușor la resurse, nu toată lumea are acces la aceasta, ceea ce duce la excluderea unei mari părți a tinerilor de a beneficia de oportunități digitale. Prin urmare, este responsabilitatea organizațiilor de tineret să susțină politici de tineret incluzive pentru a realiza incluziunea digitală.

3.2. Munca digitală pentru tineret

Tehnologia digitală sau aplicarea acesteia în activitatea de tineret nu este un fenomen nou. Cu toate acestea, impactul și amploarea digitalizării în cadrul societății, inclusiv pe tineri, devin din ce în ce mai intense. Procesul de digitalizare a schimbat și abilitățile civice care vor fi necesare tinerilor în viitor, precum și modurile în care tinerii își gestionează relațiile sociale. Câtiva ani mai târziu, ar fi extrem de dificil să găsești locuri de muncă pentru cei care au puține sau deloc cunoștințe despre instrumentele digitale. Aceasta înseamnă că digitalizarea activității pentru tineret este o cerință absolută pentru a ține pasul cu cererea de timp și nu mai este adecvat să se distingă munca digitală pentru tineret de activitățile față în față sau să o trateze ca o metodă sau ramură separată a munca pentru tineret. Este important ca NYT-urile, organizațiile de tineret și lucrătorii de tineret să se concentreze pe integrarea activităților lor în tendințele lumii digitale.



Activitatea digitală pentru tineret înseamnă utilizarea sau abordarea în mod proactiv a media și tehnologiei digitale în activitatea de tineret.¹³ Nu este o metodă de lucru pentru tineret – munca digitală pentru tineret poate fi inclusă în orice cadru de lucru pentru tineret (lucrare deschisă pentru tineret, informare și consiliere pentru tineret, cluburi de tineret, activități pentru tineret detașate...). Activitatea digitală pentru tineret are aceleași obiective ca și munca pentru tineret în general, iar utilizarea media și a tehnologiei digitale în activitatea pentru tineret ar trebui să sprijine întotdeauna aceste obiective. Acest lucru se poate întâmpla în situații față în față, precum și în medii online – sau într-un amestec dintre acestea două. Media și tehnologia digitală pot fi folosite fie ca instrument, activitate sau conținut în activitatea de tineret.

Activitatea digitală pentru tineret este susținută de aceeași etică, valori și principii ca și munca pentru tineret. Lucrătorii de tineret în acest context se referă atât la lucrătorii de tineret plătiți, cât și la cei voluntari.

Exemplul de practici inovatoare în furnizarea de activități digitale pentru tineret și îmbunătățirea competențelor digitale ale lucrătorilor de tineret poate fi clasificat în următoarele:

- Utilizarea rețelelor sociale în schimbul de informații;
- Consiliere online pentru tineri;
- Sprijinirea alfabetizării digitale;
- Permitea participării cu instrumente digitale;
- Sprijinirea activității culturale pentru tineret online;
- Sprijinirea dezvoltării competențelor tehnologice;
- Utilizarea jocurilor digitale în activitatea de tineret

Există câteva competențe importante pe care lucrătorii de tineret ar trebui să le posede pentru a funcționa mai bine în acest domeniu. Atunci când se analizează planificarea, dezvoltarea și implementarea activităților și proiectelor de acțiune digitală pentru tineret, este important să nu se concentreze doar pe abilitățile legate de utilizarea media digitale, ci să se analizeze mai larg cunoștințele, abilitățile și atitudinile necesare pentru a asigura un proces antrenant și semnificativ. experiență digitală de muncă pentru tineret. O mentalitate agilă este crucială pentru lucrătorii de tineret pentru a-și îndeplini munca în societatea noastră dinamică. Trei dimensiuni care influențează succesul activității digitale pentru tineret sunt identificate după cum urmează:¹⁴

1. Digitalizarea societății;
2. Dezvoltare digitală organizațională;
3. Competențe de muncă pentru tineret.

3.3. Metode participative

Succesul utilizării instrumentelor și metodelor digitale în activitatea Consiliilor Naționale de Tineret și a organizațiilor societății civile de tineret este definit de utilizatori. Pentru o integrare prosperă a agendei digitale, organizațiile de tineret ar trebui să îmbunătățească și să ajusteze în mod continuu instrumentele pe care le folosesc. În acest scop, consiliile de tineret și organizațiile

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>



de tineret ar trebui să practice metode participative pentru a crea și integra instrumente digitale care sunt cele mai adaptate grupului țintă.

Cartografierea comunității ca proces oferă o înțelegere clară a unicității unei comunități sau a unui grup țintă, ajută la o mai bună înțelegere a nevoilor și așteptărilor comunității vizate și, cel mai important, oferă spațiu pentru co-proiectare acestora. grup. Această metodă ajută la asigurarea aplicabilității și utilizabilității la proiectarea, introducerea sau implementarea anumitor tehnologii în activitatea consiliilor naționale de tineret și a ONG-urilor, trebuie luate în considerare resursele disponibile ale grupului țintă.



Focus grupurile ca instrument participativ oferă o perspectivă utilă cu privire la adaptarea diferitelor instrumente și metode utilizate la diferite grupuri țintă. Discutarea instrumentelor integrate cu diferite grupuri de tineri ajută la utilizarea resurselor și la asigurarea satisfacerii nevoilor unor grupuri țintă specifice. Vă ajută să răspundeți la întrebări precum:

- Această platformă/resursă/instrument este adaptată la nevoile diferitelor genuri?
- Este aplicabil tinerilor cu dizabilități?
- Este accesibil tinerilor din zone îndepărtate?
- Ar trebui să fie în diferite limbi?

SURVEY AND QUESTIONNAIRE



Sondajele și chestionarele sunt utile pentru a testa instrumentul nou implementat cu un grup țintă general mai larg. Utilizarea acestei metode oferă răspunsuri la întrebări precum:

- Este platforma prietenoasă?
- Ce ar trebui îmbunătățit?
- L-ai folosi?
- L-ai recomanda altora?

Acest lucru ajută la crearea unor ajustări utile la instrumentele/resursele care le-ar face mai accesibile și mai utilizate de tineri.

3.4. Abordare bazată pe drepturi

Abordarea bazată pe drepturi se bazează pe ideea că drepturile omului sunt universale și inalienabile și că tinerii nu sunt doar beneficiari ai politicilor, ci deținători activi de drepturi, în timp ce guvernele au datoria de a susține aceste drepturi. În sfera digitală, toți tinerii, indiferent de mediul lor, locul de reședință, abilități sau alte caracteristici, ar trebui să aibă acces egal la instrumentele și tehnologiile digitale. În accesarea dreptului lor la educație, tinerii ar trebui să fie expuși la alfabetizarea digitală, inclusiv alfabetizarea media, dezvoltarea gândirii critice și alte abilități digitale.

4. STUDII DE CAZ

Studiile de caz se bazează pe proiectele ulterioare implementate ca parte a proiectului „Integrarea incluziunii digitale în activitatea consiliilor naționale de tineret și a organizațiilor membre”, care a fost sprijinit financiar de Fundația Europeană pentru Tineret a Consiliului Europei și a organizat de către Adunarea Națională a Organizațiilor de Tineret din Republica Azerbaidjan. Proiectul și-a propus să integreze conceptul de digitalizare și incluziune în activitatea de tineret pentru a sprijini participarea semnificativă a tinerilor cu obstacole sociale, culturale și geografice în activitatea Consiliilor Naționale de Tineret și a organizațiilor membre din Europa de Est și de Sud. Activitățile proiectului au inclus un seminar de 5 zile la Baku, concentrat pe diverse aspecte ale incluziunii digitale în activitatea de tineret și discuții interactive și lucrări de grup. După etapa de instruire, au fost inițiate proiecte de urmărire și publicarea ghidului, precum și s-au stabilit parteneriate între organizațiile partenere. În total, 18 lucrători de tineret din NYT și organizația membră a acestora din Azerbaidjan, Croația, Slovenia, Turcia, Ucraina, România, Macedonia de Nord, Moldova și Georgia au fost implicați în activitățile proiectului.

În cadrul acestui proiect, au fost implementate 6 activități de urmărire de către participanții la proiect din Azerbaidjan, Georgia, România, Moldova și Ucraina. Ideea principală a acestor proiecte a fost de a oferi lucrătorilor de tineret oportunitatea de a exersa experiența învățată, aplicând-o în propria țară în cadrul proiectelor ulterioare. Au aplicat instrumente, metodologii și tehnici pe care le-au fost predate de formatorii experimentați în acest domeniu. Proiectele au fost implementate în formate online, offline și hibride au inclus activități precum cursuri de sensibilizare, publicare, sesiune de informații și dezvoltarea de aplicații mobile.

Drept urmare, în total peste 120 de tineri au beneficiat direct de aceste proiecte. Puteți vedea câteva dintre aceste proiecte mai jos ca studii de caz.

Studiu de caz 1: România

Title of project: “Manage volunteers easily via Volunteers Factory MobileApp” project

The name of implementing partner (NYC or NGO): Moldavia Cultural Association and FONTIS (Federation of Non-Governmental Organizations for Youth from Iasi)

Implemented by: Madalin-Gabriel Florea

Contextul proiectului

Problema abordată este să avem o aplicație mobilă în grupul nostru de ONG-uri unde putem adăuga sarcinile lucrate de voluntarii noștri. Acest lucru ne-ar ajuta ulterior, în conformitate cu legea voluntariatului și tineretului, în România, să creăm un certificat de competențe pentru fiecare individ, din care să rezulte câte ore a lucrat voluntarul, ce a făcut, când și care au fost sarcinile care i-au fost date. /a ei. Când gestionați multe proiecte și activități, această sarcină necesită mult timp pentru fiecare voluntar. Prin digitalizarea și automatizarea acestui proces, câștigăm timp și îl alocăm altor activități importante dintr-un ONG, cum ar fi scrierea de proiecte, raportarea sau implementarea de noi inițiative. Unele dintre funcționalitățile acestei aplicații mobile sunt:

- Conectați-vă / înregistrați-vă folosind autentificarea în aplicație / Google / Facebook;
- 2 tipuri de conturi – cont voluntar și cont ONG, cu profiluri și informații specifice de completat;
- ONG-urile pot crea sarcini care au un număr de identificare. Dacă voluntarii introduc acest număr de identificare în fereastra de câștig, el sau ea va primi numărul de ore lucrate pentru acea sarcină.
- ONG-urile pot face anunțuri care vor apărea voluntarilor;
- Voluntarii vor câștiga puncte, experiență și vor debloca insigne în funcție de orele lucrate;
- Voluntarii pot genera certificatul de competențe cu toate sarcinile efectuate în acel ONG, selectând și intervalul de timp din care dorește să fie adăugate sarcinile (de exemplu, doar de la 1 până la 10 septembrie 2020). Acest PDF va fi tipărit apoi semnat și ștampilat de către ONG și gata, ei au un certificat pentru experiența lor.

Activități

Activitatea nr. 1: pe baza arhitecturii inițiale, aplicația trebuia finalizată cu ajutorul unui consultant IT cu experiență în domeniul dezvoltării aplicațiilor mobile (consultanță plătită, anexă factură).

Activitatea nr. 2: în timp ce eram tot mai aproape de finalizare, managerul de proiect a avut o întâlnire cu reprezentanții altor ONG-uri pentru a aduna feedback și a începe testarea pe cont propriu. Această întâlnire a avut loc în Casa Studenților Iași, instituție specializată în lucrul cu ONG-urile de tineret din oraș.

Activitatea nr. 3: mai mult, am avut un festival de educație non-formală în oraș (organizat de noi în al 2-lea cel mai mare mall comercial – IuliusMall Iași), unde am avut un stand cu ONG-ul nostru și 3 activități – o scurtă prezentare video, un Kahoot cu informații despre noi și un chestionar oral pentru a primi feedback după testarea aplicației noastre.

Activitatea nr. 4: pe baza feedback-ului adunat la activitățile nr. 2 și 3, am terminat aplicația și am lansat-o pe Play Store/App Store (am cumpărat permisiunea de eliberare, facturi atașate).

Rezultate

Rezultatele obținute sunt cele pe care le-am urmărit la începutul acestui proiect:

- să publice o aplicație mobilă pentru voluntari care să fie gestionată de ONG-uri, cu un videoclip de prezentare în limba engleză aici: <https://youtu.be/Khmw1ZmTjk4>
- să testeze aplicația cu 3 ONG-uri care se înscriu în aplicație (captură de ecran în baza de date atașată);
- să avem 50 de utilizatori înscriși în aplicație (pe care am avut-o la Gfest, în timp ce testam și colectam feedback pentru a îmbunătăți aplicația);

Lecții învățate

- Este nevoie de o fereastră de timp mai lungă pentru anumite sarcini (prin urmare, pentru fiecare termen limită ar trebui să existe un termen limită suplimentar – doar în cazul în care există întârzieri, restricții COVID etc.);
- Toate dispozitivele sunt importante (nu toată lumea își poate permite smartphone-uri cu ecrane mai late);
- Ar trebui să automatizăm cu toții cât mai multe procese în viața noastră, pentru a crește și a evolua;
- Chiar dacă există multe instrumente digitale disponibile pe Internet, tinerii tind să nu fie interesați să caute și să petreacă timp înțelegându-le, dacă nu există un scop sau o motivație mai mare atașată acestei activități de învățare – de exemplu, cu standul nostru la Gfest, am făcut educația cool și atractivă, așa că au ascultat, dar în întâlnirea clasică am avut o capacitate de atenție mai mică;
- Colectați cât mai mult feedback posibil (în mod anonim) atunci când dezvoltați un produs digital.

Studiu de caz 2: Azerbaidjan

Titlul proiectului: Proiectul „Integrare și incluziune digitală 2.0”.

Numele partenerului de implementare (NYT sau ONG): Adunarea Națională a Organizațiilor de Tineret din Republica Azerbaidjan

Implementat de: Kamilla Mammadova

Contextul proiectului

Pentru început, principalele scopuri ale proiectului sunt de a familiariza participantul cu noțiunile de Transformare Digitală, Integrare și, cel mai important, Incluziune Digitală. Pentru a dobândi aceste cunoștințe în mod productiv, li s-a oferit oportunitatea de a lua parte la discuții pe teme, dezbateri, precum și la ateliere de grup.

Activități

Vorbind despre proiect, partea principală a urmăririi a constat în cunoștințe teoretice care au fost prezentate sub formă de prezentare distractivă susținută de suporturi vizuale. De exemplu, pe baza lucrărilor de cercetare, participanții au fost introduși cu condiția de incluziune digitală în lume, provocările cu care se confruntă oamenii în acest moment atunci când se confruntă cu această problemă. Cu toate acestea, este vital să menționăm că participanții au avut ocazia de a lucra în grupuri, astfel încât să creeze propriile idei și sugestii pe temele menționate. Ca exemplu, participanții au creat lucrări electronice (pe rețelele sociale) pentru a-și împărtăși impresiile cu privire la unul dintre cele trei subiecte cheie: integrarea digitală, transformarea și incluziunea. Un alt exemplu pentru a ilustra implicarea lor activă a fost analiza părților slabe și puternice ale transformării digitale prin care trece Azerbaidjanul.

Vorbind despre participanții înșiși, focus grupul de urmărire a fost ales în rândul tinerilor de aproximativ 20-25 de ani care lucrează în diferite domenii. Cum ar fi, tehnologia informației, educația, munca pentru tineret, asistența socială, finanțele și așa mai departe. Este esențial de menționat că participanții au fost aleși după gradul de implicare și de conectare cu spațiul digital. Participanții au fost foarte motivați să participe pe cont propriu, cu toate acestea, pentru a-și spori motivația, activitățile de încălzire, precum și sesiunile de împărtășire a propriei experiențe electronice și a experienței lor au fost folosite ca instrument pentru crearea de rețele de către mine, ca principal facilitator și formator al urmăririi.

Rezultate

În total, 17 participanți au fost implicați în proiect, precum și 2 persoane ca voluntari în timpul urmăririi. Ca rezultat al instruirii, aceștia au dobândit cunoștințe și instrumente practice pentru o cunoaștere eficientă și să lucreze în continuare cu spațiul digital.

Inițial, apelul de urmărire a fost postat pe rețelele mele de socializare personale și distribuit prietenilor, colegilor și colegilor mei. În plus, rezultatele și feedback-ul participanților au fost distribuite pe rețelele lor de socializare pentru a răspândi informații despre existența unui astfel de proiect și utilitatea acestuia.

La drept vorbind, varianta inițială a proiectului trebuia să fie construită pe un număr mai mare de participanți, însă, implicarea ridicată a participanților în timpul instruirii a fost suficient de satisfăcătoare pentru a conduce și a încheia cursurile de două zile.

Lecții învățate

În primul rând, aș mulțumi principalilor organizatori, precum și donatorilor pentru organizarea instruirii, precum și oportunitatea de a efectua urmărirea unui subiect atât de actual precum Integrarea Digitală și Incluziunea în Munca pentru Tineret.

În al doilea rând, m-a învățat abilități și cunoștințe vitale despre cum să fiu organizator, facilitator în versiunea sa mini. De exemplu, analiza datelor mari și transformarea acestora în informații laconice și utile, crearea propunerii de proiect, construirea bugetului, agendei și reflectarea asupra eșecurilor și succesului.

Ca o concluzie, proiectul în sine a fost util, totuși realizarea propriei versiuni mini a proiectului a îmbunătățit cu succes atât abilitățile personale, cât și profesionale.



Titlul proiectului: Proiect „Competențele digitale”.

Numele partenerului de implementare (NYT sau ONG): ONG “Pharos”

Implementat de: Nicolai Dishli

Contextul proiectului

Scopul proiectului este de a îmbunătăți nivelul de alfabetizare digitală a liderilor de tineret din raionul Ceadâr-Lunga din Moldova. Pentru atingerea acestui obiectiv au fost stabilite următoarele obiective cheie:

1. Identificarea nivelului de cunoștințe și nevoilor tinerilor în domeniul incluziunii digitale
2. Desfășurarea unui curs de seminarii pentru liderii de tineret din raionul Ceadâr-Lunga pentru creșterea nivelului de cunoștințe în domeniul instrumentelor digitale care contribuie la educația incluzivă și autodezvoltarea.

Beneficiarii proiectului au fost 15 tineri lideri ai raionului Ceadâr-lunga cu vârsta cuprinsă între 16-20 de ani.

Activități

Principalele activități din proiect au fost 2 sesiuni de instruire în perioada 18-19 decembrie 2021.

Primul training online a fost desfășurat într-un format online, unde au fost ridicate astfel de întrebări despre ce structură este mai bună pentru formarea online, ce oportunități au principalele platforme online. Au fost folosite instrumente digitale precum jamboard și kahoot. Al doilea training a fost desfășurat în format offline. Această metodă a fost aleasă ca fiind cea mai bună pentru adoptarea materialului. Al doilea training a fost dedicat în principal problemelor incluziunii digitale în țară, conceptului de incluziune digitală, ce instrumente și pârghii există pentru a asigura incluziunea digitală în regiune, deoarece al doilea antrenament s-a desfășurat offline, elementele de joc au fost utilizate pe scară largă.

Au fost 15 reprezentanți ai tinerilor din raionul Ceadâr-lunga cu vârsta cuprinsă între 16-20 de ani.

Rezultate

15 tineri din raionul Ceadâr-Lunga și-au îmbunătățit nivelul de cunoștințe în domeniul incluziunii digitale. Ei au găsit mai multe în subiecte precum o problemă de incluziune digitală în țară, conceptul de incluziune digitală, ce instrumente și pârghii există pentru a asigura incluziunea digitală în regiune, despre ce structură este mai bună pentru formarea online, ce oportunități principalele platforme online avea.

Informații despre formarea continuă au fost postate pe Facebook și toată lumea și-a putut declara interesul de a participa.

Lecții învățate

Înainte de a începe un proiect, este necesar să înțelegem mai bine nevoile principalilor beneficiari, care ar fi mai eficiente în alegerea unui program. În acest sens, un scurt sondaj sau interviu ar fi metode de învățare a nevoilor grupului țintă.

5. CONCLUZIE

Potențialul muncii ulterioare privind dezvoltarea și îmbunătățirea integrării activității digitale pentru tineret poate juca un rol semnificativ pentru viitorul activității pentru tineret în Europa. Mai multe părți interesate, cum ar fi factorii de decizie, organizațiile internaționale, NYT-urile, organizațiile de tineret, liderii de tineret și activiștii ar trebui să lucreze în colaborare în conformitate cu nevoile activității de tineret pentru a realiza incluziunea digitală în sectorul tineretului.

Din partea factorilor de decizie, este esențial să recunoaștem și să susținem valoarea activității pentru tineret în sprijinirea tinerilor să navigheze în vieți din ce în ce mai digitalizate, într-un mod care să dea putere creativității, auto-exprimarea, reziliența și vocea tinerilor. Aceștia ar trebui să includă munca digitală pentru tineret în strategiile, politicile și legislația pentru tineret. În plus, digitalizarea ar trebui să fie încorporată în cadrele profesionale pentru forța de muncă și investită în consolidarea capacităților. În același timp, factorii de decizie politică ar trebui să țină cont de facilitarea lucrului interdepartamental în explorarea rolului și importanței sectorului muncii pentru tineret în era digitală. În special, pentru a sprijini nevoile sectorului de muncă pentru tineret de platforme care să ofere caracteristici adecvate pentru angajamentul profesional educațional este o necesitate. Accesul tinerilor dezavantajați la internet și lumea digitală trebuie să fie unul dintre punctele centrale ale factorilor de decizie pentru a contribui la incluziunea digitală. Dacă acest aspect nu este luat în considerare în mod serios, va contribui la excluderea, analfabetismul, șomajul tinerilor defavorizați, pe măsură ce procesele de transformare digitală se accelerează în fiecare parte a lumii moderne.

Pe de altă parte, NYT-urile și ONG-urile de tineret trebuie să înțeleagă că abordările, obiectivele, etica și limitele profesionale ale activității de tineret ar trebui luate în considerare în contextul digitalizării și apreciate pentru impactul lor. Indiferent dacă noi, ca lucrători de tineret, suntem de acord sau dezacord cu aceasta, dar facem parte din procesele extrem de digitalizate și trebuie să acționăm rapid și în consecință pentru a adapta cerințele lumii moderne. ONG-urile de tineret ar trebui să înțeleagă că tinerii nu au alfabetizare și abilități digitale înnăscute și ar trebui să pledeze pentru aceasta și să contribuie la acest proces prin proiectele lor. Aceștia ar trebui să îmbrățișeze procese iterative și să învețe din eșecuri în evaluare și raportare: încurajează experimentarea și permit modificări ale activităților planificate. De asemenea, ei trebuie să depună eforturi pentru a finanța personal, infrastructură, echipamente și instruire regulată în acest sens. Investiția în cercetare este, de asemenea, o sarcină crucială a NYT-urilor și a organizațiilor de tineret pentru a afla despre impactul activității digitale pentru tineret. NYT-urile trebuie să sprijine personalul din cadrul organizațiilor de finanțare pentru a înțelege valoarea activității digitale pentru tineret și pentru a promova schimbul de bune practici.

În plus, liderii și lucrătorii de tineret ar trebui, de asemenea, să susțină munca digitală și incluzivă pentru tineret în diverse sfere și platforme pentru a realiza integrarea digitalizării în sectorul tineretului. În general, părțile interesate în mod individual și în colaborare ar trebui să își joace rolul în politicile și activitățile de tineret pentru a susține și promova activitatea digitală pentru tineret.

Consiliul Europei

The Council of Europe (CoE), composed of 47 member states and more than 800 million people, was established in 1949 to integrate after World War II. The activities of the Council are unique and based on three core values: human rights, democracy and the rule of law.

Fundația Europeană pentru Tineret

Fondată în 1972, Fundația Europeană pentru Tineret (EYF) joacă un rol central în facilitarea cooperării dintre Consiliul Europei și tineri, participarea lor activă în societatea civilă și luarea deciziilor politice.

Fundația Europeană pentru Tineret

Înființată în 1995, NAYORA, singura structură confederativă a organizațiilor de tineret din Azerbaidjan, reunește în jurul acesteia 146 de organizații de tineret, devenind un singur centru de coordonare și cooperare a tineretului și organizațiilor din țară, organizând și asigurând integrarea lor internațională.

Opiniile exprimate în această lucrare sunt responsabilitatea autorilor (autorilor) și nu reflectă neapărat poziția oficială a Fundației Europene pentru Tineret.

REFERENCES

- [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>

