



# YOU PART

Engage. Connect. Empower

## DIGITALNO MLADINSKO DELO

### TERMINOLOGIJA

- **DIGITALNI MEDIJI DIGITALNI**
- **RAZKORAK DIGITALNO**
- **MLADINSKO DELO**
- **SPLETNO MLADINSKO DELO**

### DIGITALNA ETIKA

### SMERNICE

# DIGITALNO MLADINSKO DELO

## 1. TERMINOLOGIJA

### 1.1. DIGITALNI MEDIJI

Digitalno mladinsko delo je neločljivo povezano z digitalnim prostorom in digitalnimi mediji, ki dopolnjujejo analogne medije. Digitalni mediji zajemajo vse elektronske tehnologije in aplikacije, ki temeljijo na digitalni osnovi. Digitalni mediji vedno omogočajo določeno obliko komunikacije (med ljudmi, med ljudmi in digitalnimi tehnologijami ali med digitalnimi tehnologijami). Digitalni mediji, ki jih mladi pogosto uporabljajo, vključujejo televizijo, internet, pametne telefone in tablične računalnike, igralne platforme in družbena omrežja.

Digitalno mladinsko delo je neločljivo povezano z digitalnim prostorom in digitalnimi mediji, ki dopolnjujejo analogne medije. Digitalni mediji zajemajo vse elektronske tehnologije in aplikacije, ki temeljijo na digitalni osnovi. Digitalni mediji vedno omogočajo določeno obliko komunikacije (med ljudmi, med ljudmi in digitalnimi tehnologijami ali med digitalnimi tehnologijami). Digitalni mediji, ki jih mladi pogosto uporabljajo, vključujejo televizijo, internet, pametne telefone in tablične računalnike, igralne platforme in družbena omrežja.

[Preberi več](#)

### 1.2. DIGITALNI RAZKORAK

Mladi se ne rodijo kot enaki "digitalni domorodci", ampak se neenakosti v izobraževanju in udeležbi na spletu nadaljujejo in ustvarjajo "digitalno neenakost". Posledično imajo mladi iz socialno in ekonomsko ogroženih družin manj priložnosti za dostop do novih tehnologij in, kar je še pomembneje, kažejo drugačno vedenje pri njihovi uporabi. Višja kot je stopnja izobrazbe, pogosteje se uporabljajo informacijske aplikacije in aplikacije, povezane s kariero, posamezniki z nižjo stopnjo izobrazbe pa dajejo prednost zabavnim aplikacijam. To pomeni, da imajo mladi z manj priložnostmi manj koristi od potenciala in priložnosti, ki jih prinašajo digitalne spremembe.

Na podlagi najnovejših podatkov in dokazov iz Evrope je mogoče ugotoviti, da so digitalna znanja in spretnosti bistvenega pomena za izkoriščanje prednosti na znanju temelječega gospodarstva in družbe ter za prispevanje k njenemu razvoju. Ko mladi v EU končajo obvezno šolanje, jih večina redno uporablja računalnike in internet za različne dejavnosti. V tem kontekstu je pomembno, da mladi postanejo opolnomočeni in odgovorni digitalni uporabniki z ustreznimi digitalnimi spretnostmi. Digitalno mladinsko delo ima pri tem pomembno vlogo.

[Preberi več](#)

## 1.3. DIGITALNO MLADINSKO DELO

Digitalne tehnologije vse bolj prodirajo na vsa področja človekovega življenja in zato postajajo vse pomembnejše. Mladi se ne delijo več na tiste, ki živijo v analognem ali digitalnem svetu, temveč živijo v hibridnem svetu. Vendar pa vsi ne morejo slediti spremembam in pridobiti potrebnih znanj (glejte točko »Digitalni razkorak«). Nekateri mladi imajo zelo visoko raven znanja, vendar je le-to enostransko (»izolirano znanje«). Za spodbujanje in razvijanje digitalnih spretnosti so potrebni programi digitalnega dela z mladimi. Na ravni EU je bila med letoma 2016 in 2017 ustanovljena strokovna skupina za digitalno mladinsko delo, ki je pripravila naslednjo delovno definicijo:

- Digitalno mladinsko delo se nanaša na uporabo digitalnih medijev in digitalnih tehnologij pri mladinskem delu.
- Digitalno mladinsko delo ni samostojna metoda ali oblika mladinskega dela, ampak se lahko vključi v vsa običajna okolja mladinskega dela.
- Digitalno mladinsko delo si prizadeva za iste cilje in deluje v skladu z istimi načeli, vrednotami in etičnimi stališči, kot mladinsko delo na splošno.
- Digitalno mladinsko delo lahko poteka v spletnem ali ne spletnem okolju, pa tudi v mešanih oblikah.

Digitalni mediji in tehnologije se lahko pri digitalnem mladinskem delu uporabljajo kot orodje, aktivnost ali vsebina.

Orodje	Aktivnost	Vsebina
<b>Poudarek je na digitalizaciji mladinskega dela, da bo bolj dostopno, sodobljeno in prilagojeno.</b>	<b>Poudarek je na praktičnem učenju in praktičnih aktivnostih.</b>	<b>Poudarek je na temah, ki jih prinaša digitalizacija.</b>
Npr. sodelovanje z digitalnimi orodji v procesu sprejemanja odločitev.	Npr. Skupno ustvarjanje digitalne medijske vsebine.	Npr. razmišljanje o spletnih odnosih in spletnem obnašanju.
Npr. doseganje mladih preko kanalov družbenih medijev.	Npr. priprava projektov za razvoj ustreznih kompetence.	Npr. opolnomočenje mladih, da se zavzamejo za svoje digitalne pravice.
...	...	...

[Preberi več](#)

## 1.4. SPLETNO MLADINSKO DELO

Digitalno mladinsko delo se pogosto enači s spletnim mladinskim delom, tj. mladinskim delom v digitalnem prostoru, čeprav gre za različna koncepta. Čeprav lahko digitalno mladinsko delo, kot je opisano zgoraj, poteka tudi v analognem okolju, na primer v okviru okrogle mize na temo lažnih novic, je spletno mladinsko delo pod področje digitalnega mladinskega dela. Neposredno mladinsko delo, povezano z digitalnimi temami in hibridne različice, ki združujejo spletne in ne spletne metode, sta drugi dve pod področji.

Pri spletnem mladinskem delu so strokovni delavci dejavni v digitalnem prostoru, kjer poteka interakcija z mladimi. Digitalna orodja in platforme se uporabljajo kot pripomočki. Spletno mladinsko delo je postalo še posebej pomembno med pandemijo virusa Covid-19. Primeri tega so storitve, kot so spletno svetovanje, ozaveščevalno mladinsko delo v digitalnem prostoru ali selitev mladinskih centrov na spletne platforme (npr. Discord).

## 2. DIGITALNA ETIKA

Digitalna pismenost ni le tehnično vprašanje, temveč tudi vprašanje odnosa in obnašanja v digitalnem svetu. Pojavi, kot sta spletni sovražni govor in spletno ustrahovanje, so na žalost v zadnjih letih postali pogosti. Prav zato množica shranjenih podatkov, ki se s pomočjo algoritmov filtrirajo in uporabljajo v komercialne namene, zahteva tudi preučitev norm in vrednot v digitalnem svetu. S tem se ukvarja digitalna etika, kot nadgradnja medijske etike, in analizira učinke digitalnih aktivnosti na posameznika in družbo. Inštitut za digitalno etiko pri Univerzi za medije v Stuttgartu je pripravil naslednje smernice za uspešno sobivanje na spletu:



### 3. SMERNICE ZA USPEŠNO DIGITALNO MLADINSKO DELO

Naslednja priporočila o digitalnem mladinskem delu so zbirka ugotovitev in izkušenj, pridobljenih v zadnjih letih, in so namenjena podpori pri profesionalizaciji digitalnega mladinskega dela ter njegovemu pozitivnemu vplivu na vse udeležene:

- **ZAVEDAJETE SE SVOJEGA DIGITALNEGA ODTISA**

- Skoraj vsak izmed nas pušča sledi na internetu. Vtipkajte svoje ime v Google in ugotovite, kaj je mogoče najti o vašem zasebnem in poklicnem življenju ter kaj lahko o vas na internetu najdejo mladi.

- **RAZVIJTE STRATEGIJO ZA DIGITALNO MLADINSKO DELO**

- Razvoj strategije za medsektorsko temo digitalnega mladinskega dela je dober način, da tej temi v vaši organizaciji, instituciji ali na ravni občine zagotovite večjo prepoznavnost in pojasnite "poslanstvo". Mladi bi morali biti v takšne procese vključeni kot uporabniki in strokovnjaki – prav tako kot drugi strokovnjaki v ekipi.

- **DIGITALNO MLADINSKO DELO POTREBUJE USTREZNO OPREMO**

- Ustrezna tehnična infrastruktura obsega pametne telefone, prenosne ali tablične računalnike ter dobro internetno povezavo. Glede na specifično ponudbo vaših dejavnosti pa je lahko potrebna tudi dodatna tehnična oprema (igralne konzole, zvočna in prireditvena tehnika, programi za urejanje fotografij, videa ipd.).

- **SPODBUJANJE NADALJNJEGA USPOSABLJANJA IN REFLEKSIJE V EKIPI**

- Digitalno mladinsko delo je medsektorsko vprašanje, zato ga ne bi smeli dodeliti le enemu članu ekipe. Da bi bila ekipa pripravljena za digitalno mladinsko delo, je pomembno nadaljnje usposabljanje, hkrati pa tudi čas za refleksijo dela na tem področju (npr. kot redni del timskih sestankov).

- **VKLJUČEVANJE MLADIH KOT STROKOVNJAKOV**

- Vsi smo digitalni učenci. Zato je pomembno, da imamo radoveden in odprt odnos do digitalnih medijev. Če vam mladi pokažejo novo platformo ali igro, je to dober način, da ostanete na tekočem in hkrati spodbujate njihovo samoiniciativnost. Morda bo ta izmenjava privedla celo do ideje za novo aktivnost.

- **BODITE RADOVEDNI**

- Verjetno je bilo to že večkrat omenjeno, vendar je odprt in pozitiven odnos do digitalnih medijev in virtualnih svetov mladih še posebej pomemben, čeprav nekateri strokovnjaki v zasebnem življenju morda preživijo manj časa v digitalnem prostoru ali pa so odraščali z drugimi mediji. Pripravljenost na sodelovanje pri trenutnem tehnološkem razvoju, igrah, platformah in podobno je osnova za spodbujanje kritičnega pristopa.

## **SPODBUJAJTE SODELOVANJE**

Nihče ni strokovnjak na vseh področjih. Če potrebujete podporo ali vam primanjkuje informacij o neki temi, je dobro, da k sodelovanju povabite strokovnjake - morda za projekt sodelovanja, tečaj usposabljanja ali kaj povsem drugega. Vzpostavite stik z nevladnimi organizacijami in specializiranimi agencijami, ki so specializirane za digitalno mladinsko delo ali sorodne teme.

### **• SPLETNE PONUDBE NE MOREJO NADOMESTITI FIZIČNIH PONUDB**

- Odnosi z mladimi se vzpostavljajo in vzdržujejo predvsem v neposrednem stiku z njimi in jih dolgoročno ni mogoče prenesti v digitalni prostor. Zlasti začetni stiki pogosto potekajo v fizičnem prostoru. Spletne storitve v okviru odprtega mladinskega dela je zato treba obravnavati kot aktivnostim, ki potekajo v živo.

### **• LOČENA PONUDBA SPLETNIH AKTIVNOSTI IN AKTIVNOSTI V ŽIVO**

- Programov v fizičnem in virtualnem prostoru ne bi smeli voditi isti strokovnjaki ob istem času. To hitro postane preobremenjujoče in nezadovoljivo tako za strokovne delavce kot za mlade, saj se možnosti za interakcijo zelo razlikujejo glede na način udeležbe.

### **• NAPAKE SO DOVOLJENE**

- Tehnološki razvoj je vedno hitrejši hiter in enako velja tudi za digitalno mladinsko delo. Pomembno se je zavedati, da je delati napake nekaj povsem normalnega, iz napak pa se lahko tudi marsikaj naučimo. Inovativne zamisli se lahko pojavijo le takrat, ko obstaja pogum za eksperimentiranje in preizkušanje novih stvari.

### **• OBIŠČITE KRAJE MLADIH**

- Mladi ne razlikujejo več med digitalnim in analognim svetom. Poiščite jih tam, kjer so, in jim ponudite storitve mladinskega dela (vzpostavljanje odnosov, spodbujanje dialoga, igranje iger itd.) na tistih (digitalnih) mestih, ki se jim zdijo vznemirljiva in zanimiva.

### **• LOČEVANJE ZASEBNIH IN POKLICNIH ZADEV**

- Uporabljajte različne profile in naprave za zasebne in poklicne stike (npr. službeni pametni telefon, prenosni računalnik ali tablični računalnik). Zunanjemu svetu sporočite, od kdaj do kdaj ste na voljo za delo, in se tega držite (tudi zaradi samozaščite). Profesionalni odnosi zahtevajo jasnost in meje - tudi v digitalnem prostoru.

### **• SKLADNOST S PRAVNIM OKVIROM**

- Obravnava tematik o varstvu podatkov, starostnih omejitev za aplikacije, igre in platforme, varnostnih nastavitvev, pa tudi pravic in zaščite otrok in mladih v digitalnem prostoru je pomembna podlaga za digitalno mladinsko delo in mladim jim omogoča varno uporabo digitalnih medijev.

### **• ČE JE AKTIVNOST DIGITALNA, NAJ BO PRIPRAVLJENA NA USTREZEN NAČIN**

- Programe digitalnega mladinskega dela je treba načrtovati na enak način kot druge programe, torej na podlagi njihovih ciljev in učinkov. Ni smiselno ponujati digitalnih programov samo zaradi njih samih. Poleg tega je v digitalnem prostoru pomembna tudi verodostojnost.



# YOU PART

Engage. Connect. Empower.

## PROJECT PARTNERS



Ekumenická akademie



KAINOTOMIA  
Lifelong Learning Center



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.