



YOU PART

Engage. Connect. Empower

DIGITÁLNÍ PRÁCE S MLÁDEŽÍ

TERMINOLOGIE

- DIGITÁLNÍ MÉDIA
- DIGITÁLNÍ ZNEVÝHODNĚNÍ
- DIGITÁLNÍ PRÁCE S MLÁDEŽÍ
- ONLINE PRÁCE S MLÁDEŽÍ

DIGITÁLNÍ ETIKA

DIGITÁLNÍ PRÁCE S MLÁDEŽÍ

TERMINOLOGIE

1. DIGITÁLNÍ MÉDIA

a) Digitální práce s mládeží je neoddělitelně spjata s digitálním prostorem a digitálními médii, které doplňují analogová média. Digitální média zahrnují všechny elektronické technologie a aplikace, které jsou založeny na digitálním základě. Digitální média vždy umožňují určitou formu komunikace (mezi lidmi, mezi lidmi a digitálními technologiemi nebo mezi digitálními technologiemi navzájem). Mezi digitální média, která mladí lidé často používají, patří televize, internet, chytré telefony a tablety, herní platformy a sociální sítě.

b) Sociální média jsou všudypřítomná v životě evropských dětí a mladých lidí, jejichž prostřednictvím se setkávají s různorodými obsahy, kontakty, jednáními a smluvními riziky. Řešení výzev, které sociální média představují pro vývoj dětí, není snadné vzhledem ke složitému způsobu, jakým se rizika a příležitosti prolínají. mladí lidé jsou běžně vystavováni škodlivému online obsahu na platformách sociálních médií, jako je kybernetická nenávisť, sexualizovaný obsah, krvavé nebo násilné obrázky, dezinformace a obsah vedoucí k poruchám příjmu potravy.

c) Zdroj: <https://research4committees.blog/2023/02/15/publication-the-influence-of-social-media-on-the-development-of-children-and-young-people/>

2. DIGITÁLNÍ ZNEVÝHODNĚNÍ

a) Mladí lidé se nerodí jako rovnocenní „digitální domorodci“, ale nerovnosti ve vzdělání a účasti pokračují online a vytvářejí „digitální nerovnost“. V důsledku toho mají sociálně-ekonomicky znevýhodnění mladí lidé méně příležitostí k přístupu k novým technologiím, a co je ještě důležitější, projevují odlišné uživatelské chování. Čím vyšší je úroveň vzdělání, tím častěji jsou využívány informace a aplikace souvisící s kariérou. Lidé s nižším vzděláním naopak upřednostňují zábavné aplikace. To znamená, že znevýhodnění mladí lidé méně těží z potenciálu a příležitostí digitální změny.

b) S odkazem na nejnovější údaje a důkazy z Evropy lze konstatovat, že digitální dovednosti jsou považovány za nezbytné, aby bylo možné využívat znalostní ekonomiku a společnost a přispívat k ní. V době, kdy mladí lidé v EU opouštějí povinnou školní docházku, většina z nich pravidelně používá počítače a internet k různým činnostem.

V této souvislosti je důležité, aby se mladí lidé stali kompetentními a odpovědnými digitálními uživateli s odpovídajícími digitálními dovednostmi. Významně k tomu přispívá digitální práce s mládeží.

c) Zdroj : https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Being_young_in_Europe_today_-_digital_world&oldid=564756

3. DIGITÁLNÍ PRÁCE S MLÁDEŽÍ

Digitální technologie stále více prostupují do všech oblastí lidského života a nabývají tak na významu. Mladí lidé se již nedělí na analogový a digitální svět, ale žijí v hybridním světě. Ne každý však dokáže držet krok se změnami a získat potřebné dovednosti (viz digitální znevýhodnění). Někteří mladí lidé mají velmi vysokou úroveň dovedností, ale pouze jednostranné dovednosti (izolované znalosti). Digitální programy práce s mládeží jsou potřebné k podpoře a rozvoji digitálních dovedností. V letech 2016 až 2017 byla na úrovni EU zřízena expertní skupina pro digitální práci s mládeží, která vypracovala následující pracovní definici:

1. Digitální práce s mládeží se týká využívání digitálních médií a digitálních technologií v práci s mládeží.
2. Digitální práce s mládeží není samostatnou metodou nebo formou práce s mládeží, ale lze ji začlenit do všech běžných prostředí práce s mládeží.
3. Sleduje stejné cíle a řídí se podle stejných principů, hodnot a etických postojů jako práce s mládeží obecně.
4. Digitální práce s mládeží se může odehrávat v online nebo offline prostředí, stejně jako v hybridních formách.
5. Digitální média a technologie lze použít buď jako nástroj, jako aktivitu nebo jako obsah v digitální práci s mládeží.

Nástroj	Aktivita	Obsah
Důraz je kladen na digitalizaci práce s mládeží, aby byla přístupnější, aktuálnější a přizpůsobenější.	Důraz je kladen na učení praxí a praktické činnosti.	Důraz je kladen na témata, která přinesla digitalizace.
např. účast s digitálními nástroji v ozhodovacích procesech	např. společně vytvářet digitální mediální obsah	např. reflexe online vztahů a online chování
např. oslovit mladé lidi prostřednictvím kanálů sociálních médií	např. vytváření projektů pro rozvoj příslušných kompetencí	např. posílení postavení mladých lidí, aby se postavili za svá digitální práva
...

(Zdroj: Projekt digitální práce s mládeží 2018)

4. ONLINE PRÁCE S MLÁDEŽÍ

a) Digitální práce s mládeží je často ztotožňována s online prací s mládeží, tj. prací s mládeží v digitálním prostoru, i když jde o odlišné pojmy. Zatímco digitální práce s mládeží, jak je popsáno výše, může probíhat také v analogovém prostředí, například jako součást kulatého stolu na téma falešných zpráv, online práce s mládeží je dílčí oblastí digitální práce s mládeží. Offline práce mládeže na digitálních tématech a hybridní variace, které kombinují online a offline metody, jsou další dvě podoblasti.

b) V online práci s mládeží jsou profesionálové aktivní v digitálním prostoru a probíhá zde interakce s mladými lidmi. Jako pomůcky se používají digitální nástroje a platformy. Během pandemie koronaviru se online práce s mládeží stala obzvláště důležitou. Příkladem jsou služby jako online poradenství, terénní práce s mládeží v digitálním prostoru nebo přemístění středisek mládeže na online platformy (např. Discord).

DIGITÁLNÍ ETIKA

Digitální gramotnost není jen technickou záležitostí, ale také otázkou přístupu a chování v digitálním světě. Fenomény, jako jsou online nenávistné projevy a kyberšikana, se v posledních letech staly bohužel známými. Ale množství uložených dat, která jsou filtrována a využívána pro komerční účely pomocí algoritmů, také vyžaduje zkoumání norem a hodnot v digitálním světě. Digitální etika se jako rozšíření mediální etiky zabývá právě tímto a analyzuje dopady digitálních aktivit na jednotlivce a společnost. Institut pro digitální etiku na mediální univerzitě ve Stuttgartu vypracoval následující pokyny pro úspěšné soužití online:



Zdroj: <https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/en/institute>

Zdroj: https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/10_gebote/material/Postkarte_english_Jugend

POKYNY PRO ÚSPĚŠNOU DIGITÁLNÍ PRÁCI S MLÁDEŽÍ

Tato doporučení týkající se digitální práce s mládeží jsou otevřeným souborem poznatků a ponaučení z posledních let a mají pomoci profesionalizovat digitální práci s mládeží a učinit ji pozitivní pro všechny zúčastněn.

- **BUĎTE SI VĚDOMY/VĚDOMI SVÉ VLASTNÍ DIGITÁLNÍ STOPY**

Tato doporučení týkající se digitální práce s mládeží jsou otevřeným souborem poznatků a ponaučení z posledních let a mají pomoci profesionalizovat digitální práci s mládeží a učinit ji pozitivní pro všechny zúčastněn.

- **VYPRACUJTE STRATEGII DIGITÁLNÍ PRÁCE S MLÁDEŽÍ**

Vypracování strategie pro meziodvětvové téma digitální práce s mládeží je dobrý způsob, jak dát tématu větší váhu ve vlastní instituci, na úrovni organizace nebo v obci a ujasnit si cíle. Mladí lidé by měli být do těchto procesů zapojeni jako uživatelé a odborníci stejně jako všichni profesionálové v týmu.

- **DIGITÁLNÍ PRÁCE S MLÁDEŽÍ POTŘEBUJE VHODNÉ VYBAVENÍ**

Pokud jde o technickou infrastrukturu, relevantní jsou chytré telefony, notebooky či tablety a dobré připojení k internetu. V závislosti na konkrétním provedení nabídky může být třeba i další technické vybavení (herní konzole, zvuková a světelná technika, editační programy atd.).

- **PODPORUJTE DALŠÍ ŠKOLENÍ A REFLEXE V TÝMU**

Digitální práce s mládeží je meziodvětvovou záležitostí, a proto by neměla být delegována na jednoho člena týmu. Aby spolu zůstali ve hře, je důležité další vzdělávání a také prostory, ve kterých lze digitální práci s mládeží profesionálně reflektovat (např. jako běžnou součást týmových setkání).

- **ZAPOJTE MLADÉ LIDI JAKO EXPERT(K)Y**

Všichni jsme digitální studenti. Proto je důležité mít k digitálním médiím zvědavý a otevřený postoj. Nechat mladé lidi, aby vám ukázali novou platformu nebo hru, je dobrý způsob, jak zůstat v obraze a zároveň propagovat vlastní efektivitu mladých lidí. Možná tato výměna dokonce povede k nové aktivitě.

• VYPĚSTUJTE ZVÍDAVÝ POSTOJ

Pravděpodobně to již bylo několikrát zmíněno, ale otevřený a vděčný přístup k digitálním médiím a virtuálním světům mladých lidí je obzvláště důležitý, i když někdy expert(k)y mohou v soukromém životě trávit v digitálním prostoru méně času nebo být na jiných sociálních médiích. Základem prosazování kritického přístupu je ochota zapojit se do aktuálního technologického vývoje, her, platforem a podobně.

• ZAHAJTE SPOLUPRÁCI

Nikdo není kompetentní ve všech oblastech. Pokud je potřeba podpora nebo chybí informace o nějakém tématu, je dobré zapojit expert(k)y – třeba pro projekt spolupráce, školení nebo něco úplně jiného. Kontaktujte nestátní organizace a agentury, které se specializují na digitální práci s mládeží nebo související témata.

• ONLINE NABÍDKY NENAHAZUJÍ FYZICKÉ NABÍDKY

Vztahy s mladými lidmi se primárně navazují a udržují v interakci tváří v tvář a nelze je dlouhodobě přesunout do digitálního prostoru. Zejména počáteční kontakty se často odehrávají ve fyzickém prostoru. Online služby v kontextu otevřené práce s mládeží by proto měly být chápány jako doplněk k offline službám.

• ODDĚLENÉ ONLINE A OFFLINE NABÍDKY

Programy ve fyzických a virtuálních prostorech by neměli provozovat stejní vedoucí simultánně. To se rychle stává nepřehledným a neuspokojivým jak pro vedoucí, tak pro mladé lidi, protože příležitosti k interakci se velmi liší v závislosti na místě účasti.

• CHYBY POVOLENY

Technologický vývoj často probíhá rychlým tempem. Totéž platí pro digitální práci s mládeží: je naprosto v pořádku dělat chyby a poučit se z nich. Inovace může přijít pouze tam, kde je odvaha experimentovat a zkoušet nové věci.

• NAVŠTIVUJTE MÍSTA POTKÁVÁNÍ MLADÝCH LIDÍ

Mladí lidé se neliší mezi digitálním a analogovým světem. Najděte je tam, kde jsou, a nabídněte jim služby práce s mládeží (obecné budování vztahů, dialog, hraní her atd.) na těch (digitálních) místech, která považují za vzrušující a zajímavá.

- **ODDĚLENÉ SOUKROMÉ A ODBORNÉ ZÁLEŽITOSTI**

Používejte různé profily a zařízení pro soukromé i profesionální interakce (např. pracovní mobil, notebook nebo tablet). Komunikujte s vnějším světem, jen když jste k dispozici pro práci a toho se držte (také kvůli sebeochraně). Profesionální vztahy vyžadují jasnost a hranice – také v digitálním prostoru.

- **DODRŽUJTE PRÁVNÍ RÁMEC**

Řešení témat ochrany dat, věkových omezení aplikací, her a platforem, nastavení zabezpečení, ale také práv a ochrany dětí a mladých lidí v digitálním prostoru je důležitým základem pro digitální práci s mládeží a umožňuje jí využívat digitální média bezpečně.

- **POKUD DIGITÁLNĚ, TAK SPRÁVNÝM ZPŮSOBEM**

Digitální programy práce s mládeží je třeba plánovat stejným způsobem jako jiné programy na základě cílů a dopadu. Nabízet digitální program jen tak pro sebe nemá smysl. Autenticita je důležitá i v digitálním prostoru.



YOU PART

Engage. Connect. Empower

PARTNEŘI PROJEKTU



Projekt je realizován za finanční podpory Evropské unie. Vyjádřené názory a stanoviska jsou výhradně zapojených organizací, autorů a autorek a nemusí nutně odrážet názory a stanoviska Evropské unie nebo Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA nejsou za uvedené informace zodpovědný.