



ΚΟΙΝΟ ΕΓΓΡΑΦΟ ΣΥΣΤΑΣΕΩΝ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ

2023



Co-funded by
the European Union

Project No. 2021-1-CY02-KA220-YOU-000029051

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Συντακτικές Λεπτομέρειες	3
Ευχαριστίες	3
Εισαγωγή στο Έργο Digital Youth	4
Οργανωτικές Πληροφορίες	4
Ομάδες - Στόχοι	4
Στόχοι και Αποτελέσματα	5
Στόχος Εγγράφου	6
Καλά Παραδείγματα	7
Επιτυχίες και Προκλήσεις	18
Συστάσεις	25
Για Επαγγελματίες	25
Για Υπεύθυνους Χάραξης Πολιτικής	29
Συμπεράσματα	32

ΣΥΝΤΑΚΤΙΚΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

Εταίροι Έργου Digital Youth

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ

Οκτώβρης - Νοέμβρης 2023

ΕΚΔΟΣΗ

Version 2

ΕΤΑΙΡΟΙ



info@cardet.org
www.cardet.org



digitalyouth-
project@kmop.org
www.kmop.gr



info@ruralhub.ie
theruralhub.ie



info@cis-es.org
www.cis-es.org



come@cyprusyouth.org
cyprusyouth.org

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Εκφράζουμε την ευγνωμοσύνη μας σε όλα τα άτομα που διαδραμάτισαν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της παρούσας έκθεσης, με ιδιαίτερη αναγνώριση σε όσους συμμετείχαν ενεργά στην επιτόπια έρευνα στις χώρες εταίρους μας. Το περιεχόμενο του παρόντος εγγράφου προέρχεται από εμπιστευτικές διαβουλεύσεις και συζητήσεις σε ομάδες που πραγματοποιήθηκαν με διάφορους ενδιαφερόμενους φορείς στον τομέα της εργασίας για τη νεολαία. Προκειμένου να διαφυλαχθεί η ιδιωτικότητα και η ανωνυμία αυτών των συντελεστών, οι ταυτότητές τους έχουν διαφυλαχθεί και οι απαντήσεις τους έχουν ανωνυμοποιηθεί σχολαστικά, διασφαλίζοντας την εμπιστευτικότητα των πληροφοριών που παρουσιάζονται.



ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΕΡΓΟ DIGITAL YOUTH

ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το έργο Digital Youth είναι ένα έργο Erasmus+ KA2 με εταίρους στην Κύπρο, την Ελλάδα, την Ιρλανδία και την Ισπανία. Το έργο ξεκίνησε την 1η Ιανουαρίου 2022 και θα ολοκληρωθεί την 1η Ιανουαρίου 2024.

Οι εταίροι είναι:

- Center for the Advancement of Research & Development in Educational Technology (CARDET, Cyprus)
- Kentro Merimnas Oikogeneias Kai Paidiou (KMOP, Greece)
- The Rural Hub CLG (TRH, Ireland)
- Kipriakos Organismos Kentron Neotitas (KOKEN, Cyprus)
- Consultoría de Innovación Social (CIS, Spain)

ΟΜΑΔΕΣ - ΣΤΟΧΟΙ

Οι ομάδες-στόχοι αυτού του έργου είναι:

Εργαζόμενοι Νεολαίας

Επαγγελματίες που εργάζονται με νέους κάτω των 30 ετών σε διάφορα περιβάλλοντα: εκπαιδευτικά, συμβουλευτικά κ.λπ.

Υπεύθυνοι Χάραξης Πολιτικής για την Εργασία με τους Νέους

Θεσμικά όργανα και αρχές που έχουν αποφασιστική δύναμη στην επιλογή των πλαισίων και των δομών της εργασίας για τη νεολαία στις χώρες εταίρους ή/και στην Ευρωπαϊκή Ένωση.

Νέοι

Οι εταίροι συμπεριέλαβαν τους νέους στην πρόσοδό του για να αποκτήσουν μια γενική εικόνα των αναγκών και των απαιτήσεών τους και να μάθουν πώς να βελτιώσουν τις υπηρεσίες και την υποστήριξη που τους προσφέρονται.

ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Το έργο προβλέπει την ενδυνάμωση και την υποστήριξη των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας ώστε να αναπτύξουν και να βελτιώσουν τις ψηφιακές δεξιότητες, τις γνώσεις και την ετοιμότητά τους, προκειμένου να εφαρμόσουν με επιτυχία την ψηφιακή εργασία για τη νεολαία.

1

Βελτίωση των ψηφιακών γνώσεων και δεξιοτήτων των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας

2

Αύξηση των γνώσεων των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας σχετικά με τον τρόπο εμπλοκής των νέων μέσω ψηφιακών μέσων και δραστηριοτήτων

4

Πρωτόθση της ψηφιακής εργασίας για τη νεολαία και της χρήσης ψηφιακών εργαλείων για τη βελτίωση της ευρωπαϊκής εργασίας για τη νεολαία

3

Ευαισθητοποίηση σχετικά με το πεδίο εφαρμογής των ψηφιακών ικανοτήτων και του ψηφιακού γραμματισμού

Για την επίτευξη των σκοπών και των στόχων, οι εταίροι ανέπτυξαν τα ακόλουθα αποτελέσματα:

Πακέτο Κατάρτισης

Ένα πρόγραμμα σπουδών και ένα μάθημα κατάρτισης σχετικά με τις ψηφιακές ικανότητες και τον ψηφιακό γραμματισμό για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας. Μέσω του πακέτου οι εργαζόμενοι μπορούν να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες με ελκυστικό τρόπο, ενώ τους παρέχονται όλοι οι πόροι και η περαιτέρω ανάγνωση.

Πλατφόρμα Ηλεκτρονικής Μάθησης

Η πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης προσφέρει στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας έναν ατομικό χώρο μάθησης, όπου μπορούν να μαθαίνουν στο δικό τους χρόνο και σύμφωνα με τη δική τους ταχύτητα. Η πλατφόρμα διαθέτει ενημερωτικό υλικό, περιεχόμενο, καθώς και αναστοχαστικές αξιολογήσεις και αξιολογήσεις, για την ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας.

Policy and recommendations paper

Το τελικό αποτέλεσμα είναι το παρόν έγγραφο, όπου παρατίθενται περαιτέρω συστάσεις καθώς και συμβουλές και κόλπα για την επιτυχή εφαρμογή. Αυτό, σε συνδυασμό με τις καλές πρακτικές παρέχουν στους εργαζόμενους στους νέους, καθώς και στους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής μια επισκόπηση του αντίκτυπου που πέτυχε το έργο και του τι διδάχτηκε κατά τη διάρκεια του έργου.

Όλα τα αποτελέσματα είναι διαθέσιμα στον ιστότοπό μας digital-youth.eu.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΡΟΝΤΟΣ ΕΓΓΡΑΦΟΥ

Το έγγραφο που ακολουθεί παρέχει πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τις εμπειρίες και την εμπειρογνωμοσύνη των εταίρων του έργου, καθώς και των επαγγελματιών σε όλες τις χώρες εταίρους. Επιπλέον, προσφέρει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα διδάγματα που αντλήθηκαν κατά τη διάρκεια του έργου, καθώς και το είδος των μέτρων υποστήριξης που είναι απαραίτητα για να γίνουν οι ψηφιακές πρακτικές για τη νεολαία πιο ελκυστικές, ενδιαφέρουσες και κοινές στην ευρωπαϊκή εργασία για τη νεολαία.



Η εργασία είναι δομημένη σε:

Καλά παραδείγματα: Αυτό περιλαμβάνει καλά παραδείγματα ψηφιακής εργασίας για τη νεολαία, εργαλεία και πρακτικές, τα οποία χρησιμοποιούνται σήμερα στις χώρες εταίρους και στην Ευρώπη.

Επιτυχίες και προκλήσεις: Οι εταίροι συγκέντρωσαν πληροφορίες σχετικά με τις επιτυχίες και τις προκλήσεις που επιτεύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου, τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίστηκαν, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο ξεπεράστηκαν και επιλύθηκαν. Αυτό χρησιμεύει ως οδηγός βέλτιστων πρακτικών για τους εργαζόμενους και τους επαγγελματίες στον τομέα της νεολαίας.

Συστάσεις: Η ενότητα "Συστάσεις" προσφέρει προτάσεις και συμβουλές για επαγγελματίες και υπεύθυνους χάραξης πολιτικής σχετικά με τον τρόπο βελτίωσης της ψηφιακής εργασίας με τους νέους, τη χρήση του υλικού του έργου και τον τρόπο επιτυχούς εμπλοκής με τους νέους μέσω ψηφιακών εργαλείων με ενδιαφέροντα και παρακινητικό τρόπο.

Συμπέρασμα: Ως αναστοχασμός του παρελθόντος και μια ματιά στο μέλλον, το συμπέρασμα παρέχει πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με το τι έχει επιτευχθεί και τι αναμένεται μέσω και με το έργο Digital Youth τα επόμενα χρόνια.



ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

Μέσα στις επόμενες σελίδες, θα σας παρουσιαστεί μια ολοκληρωμένη επισκόπηση των υποδειγματικών περιπτώσεων υπεράσπισης των ψηφιακών δεξιοτήτων, της ψηφιακής εργασίας για τη νεολαία και της ψηφιακής γνώσης σε πολλαπλά επίπεδα. Αυτές οι απεικονίσεις έχουν συγκεντρωθεί σχολαστικά μέσω των συνεργατικών προσπαθειών όλων των εταίρων του έργου, αντλώντας από τις γνώσεις που συλλέχθηκαν μέσω των ομάδων εστίασης, των μαθημάτων και των συνεδριών που πραγματοποιήθηκαν καθ' όλη τη διάρκεια του έργου. Επιπλέον, οι εταίροι διεξήγαγαν εκτεταμένη έρευνα ανεξάρτητα για να συμβάλουν σε αυτή τη συλλογή. Κάθε επισημασμένο παράδειγμα συνοδεύεται από έναν σύνδεσμο για πρόσθετες πληροφορίες, προσφέροντας μια ολοκληρωμένη επισκόπηση και συμπληρωματικούς πόρους για τα αντίστοιχα εργαλεία, έργα και πρωτοβουλίες.



GEN-Z HUB

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

The Rural Hub, Mindshift, West Lothian Collage, leD, Centrum Wspierania, Evolve, CARDET

ΠΛΑΙΣΙΟ

Η πρωτοβουλία αυτή περιλαμβάνει μια εικονική κοινότητα επιχειρηματικότητας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για την προώθηση συστάσεων, υποδείξεων και συμβουλών ώστε να προχωρήσει περαιτέρω η μάθηση της επιχειρηματικότητας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΠΤΥΧΕΣ

Η πρωτοβουλία αυτή, η οποία εντάσσεται στο πλαίσιο του προγράμματος Gen-Z, αποσκοπεί στην ενδυνάμωση αυτής της γενιάς να γίνει επιχειρηματίας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, αναπτύσσοντας παράλληλα τις βασικές ικανότητες και τις δεξιότητες απασχολησιμότητας. Πρόκειται για μια πρωτοβουλία που κατανοεί πλήρως τις ανάγκες των νέων σε δεξιότητες και βασίζεται σε αυτές προκειμένου να προωθήσει την απασχολησιμότητά τους.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

<https://platform.genz-project.eu/?lang=en>

YOUTH MYTHBUSTERS

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

KMOP, CARDET, ISES, YOUTH INCLUDED, CROMO FOUNDATION

ΠΛΑΙΣΙΟ

Η πλατφόρμα αυτή χρησιμεύει ως διαδικτυακό εργαλείο μάθησης για τους νέους και τους νέους φορείς επιρροής και ως χώρος όπου οι νέοι μπορούν να επικοινωνούν με τους νέους φορείς επιρροής, προκειμένου να δημιουργηθεί ένα ισχυρό δίκτυο και να διευκολυνθεί η συνεργασία τους.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΠΤΥΧΕΣ

Το έργο στοχεύει στην προώθηση της συμμετοχής των νέων και των ατόμων που κινδυνεύουν από κοινωνικό αποκλεισμό στη δημοκρατική και πολιτική ζωή και στην ενίσχυση της κριτικής τους σκέψης προκειμένου να ενισχυθεί η δημοκρατία και να καταπολεμηθεί η χειραγώγηση, η προπαγάνδα και οι ψευδείς ειδήσεις. Πιο συγκεκριμένα, η πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης αποσκοπεί στην παροχή ψηφιακών ενοτήτων σε νέους ηγέτες για την ενίσχυση του γραμματισμού των συνομηλίκων στα μέσα ενημέρωσης.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

<https://elearning.youthmythbusters.eu/>

ATHENA PROJECT: LEARN TO CODE FOR FREE

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Social Hackers Academy

ΠΛΑΙΣΙΟ

Η ιδέα πίσω από τις πρωτοβουλίες του οργανισμού είναι η ισότιμη πρόσβαση στην εκπαίδευση, στην αγορά εργασίας και σε μια καριέρα με μέλλον, η οποία επιτυγχάνεται επίσης μέσω των δωρεάν διαδικτυακών μαθημάτων κωδικοποίησης που προσφέρουν. Η κωδικοποίηση αποτελεί το επίκεντρο της προσοχής στον ψηφιακό κόσμο πρόσφατα και η ζήτηση γίνεται όλο και μεγαλύτερη μεταξύ των νέων. Με την εγγραφή στην πλατφόρμα Athena πολύ εύκολα, οι άνθρωποι αποκτούν άμεση πρόσβαση σε έναν κατάλογο καινοτόμων μαθημάτων όπως για παράδειγμα τα "First Steps of JavaScript" και "WordPress Foundations".

ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΠΤΥΧΕΣ

Το Athena Project είναι μια ολοκληρωμένη πηγή για όσους επιθυμούν να εισέλθουν στον κλάδο της τεχνολογίας ή να αναπτύξουν τις υπάρχουσες τεχνολογικές τους δεξιότητες. Είναι σχεδιασμένο ώστε να είναι ευέλικτο και προσβάσιμο, με μαθήματα διαθέσιμα online και κατά παραγγελία, ώστε οι εκπαιδευόμενοι να μπορούν να προχωρήσουν με τον δικό τους ρυθμό και το δικό τους πρόγραμμα. Μέσω της πλατφόρμας οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να λάβουν κατευθύνσεις για τη μελλοντική τους σταδιοδρομία, όπως διαδρομές καριέρας και ευκαιρίες.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Website: <https://socialhackersacademy.org/>

Athena project (online platform): <https://athenaproject.tech/>

NATIONAL DIGITAL ACADEMY

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης

ΠΛΑΙΣΙΟ

Η πλατφόρμα προσφέρει 323 δωρεάν διαδικτυακά μαθήματα σε 34 τομείς γνώσης που παρέχονται από 40 παρόχους σε όλη την Ελλάδα, όλοι τους είναι άκρως επαγγελματίες και αναγνωρισμένοι. Μεταξύ αυτών είναι το Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης και το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Μέσω των μαθημάτων διερευνάται μια μεγάλη ποικιλία θεμάτων, τα οποία είναι όλα πολύ πολύτιμα για την ψηφιακή εργασία με νέους και την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των youth workers. Μερικά παραδείγματα είναι "Επικοινωνία και δικτύωση", "Το διαδίκτυο", "Ψηφιακή επιχειρηματικότητα" και "Καθημερινά χρήσιμα εργαλεία".

ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΠΤΥΧΕΣ

Υπάρχει ένα εργαλείο αυτοαξιολόγησης που επιτρέπει στους χρήστες να αποκτήσουν μια άποψη για το τρέχον επίπεδο των ψηφιακών τους δεξιοτήτων, ώστε να τους βοηθήσει να επιλέξουν τα κατάλληλα μαθήματα. Τα μαθήματα είναι διαθέσιμα στα ελληνικά και στα αγγλικά, γεγονός που εξαλείφει τον αποκλεισμό των νέων και των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας με βάση τις γλωσσικές τους δεξιότητες. Υπάρχει μια δεξαμενή προτεινόμενων θεμάτων που χωρίζονται σε δύο με βάση την ομάδα-στόχο, η μία κατηγορία είναι το "ευρύ κοινό" και η άλλη οι "επαγγελματίες".

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

<https://elearning.youthmythbusters.eu/>

FUNDOO

A TOOL TO EQUIP ADOLESCENTS AND YOUTH
15-24 YEARS OLD WITH 21ST CENTURY SKILLS

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

UNICEF και Junior Achievement Ελλάδα

ΠΛΑΙΣΙΟ

Αυτό το δωρεάν ψηφιακό εργαλείο επιτρέπει στους νέους να αναπτύξουν δεξιότητες του 21ου αιώνα, όπως η επικοινωνία και οι επιχειρηματικές δεξιότητες, μέσω εννέα διαδραστικών εργασιών. Οποιοσδήποτε νέος μπορεί να στείλει ένα μήνυμα γράφοντας "FunDoo" μέσω WhatsApp, Viber, Instagram ή Facebook Messenger και λαμβάνει ως απάντηση μια εργασία σε απλή και κατανοητή γλώσσα. Με την ολοκλήρωση και των εννέα εργασιών, λαμβάνουν ένα πιστοποιητικό συμμετοχής.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΠΤΥΧΕΣ

Το επίκεντρο είναι η μάθηση μέσα από το παιχνίδι. Οι νέοι που συμμετέχουν σε αυτό θα εξοικειωθούν με τη λειτουργία του chatbot. Είναι διαθέσιμο σχεδόν σε κάθε πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης που χρησιμοποιούν οι νέοι, σε γενικές γραμμές. Η παιδαγωγική προσέγγιση βασίζεται στις αρχές της βιωματικής μάθησης, δίνοντας στους χρήστες τη δυνατότητα να ολοκληρώσουν κάθε εργασία με όποια σειρά και σε όποιο χρόνο επιθυμούν. Αναπτύχθηκε με βάση τα αποτελέσματα μιας δημοσκοπήσης σχετικά με τη μετάβαση από την εκπαίδευση στην αγορά εργασίας που διεξήχθη τον Σεπτέμβριο του 2022 και μιας σειράς διερευνητικών συζητήσεων σε ομάδες εστίασης με νέους και εκπαιδευτικούς που πραγματοποιήθηκαν το 1ο τρίμηνο του 2023.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

<https://greece.ureport.in/page/FunDoo/>

Υπεύθυνος Επικοινωνίας: Olga Siokou - Siova Communication Specialist

UNICEF Τηλέφωνο Επικοινωνίας: +30 211 2340 297 Ηλεκτρονική

Διεύθυνση: osiokou-siova@unicef.org

NATIONAL YOUTH COUNCIL OF IRELAND

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Εθνικό Συμβούλιο Νεολαίας της Ιρλανδίας

ΠΛΑΙΣΙΟ

Το Εθνικό Συμβούλιο Νεολαίας υποστηρίζει την ενσωμάτωση της τεχνολογίας σε περιβάλλοντα εργασίας με νέους/ες. Χρησιμοποιώντας καινοτόμες προσεγγίσεις, ενισχύουν τη χρήση του STEAM για να διευκολύνουν την επίτευξη των στόχων της εργασίας με τη νεολαία. Επιπλέον, παρέχουν κατάρτιση για εργαζόμενους/ες σε θέματα νεολαίας ώστε να βοηθήσουν τους/τις νέους/ες με τους/τις οποίους/ες ασχολούνται να κατανοήσουν τόσο στις προκλήσεις όσο και στα πλεονεκτήματα που παρουσιάζει ένας διαρκώς αυξανόμενος ψηφιοποιημένος κόσμος.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΠΤΥΧΕΣ

- Ενσωμάτωση της ψηφιακής εργασίας στην εργασία με νέους/ες
- Προσέγγιση STEAM
- Μεθοδολογίες προσανατολισμένες στα αποτελέσματα
- Διαχείριση κινδύνων και ευκαιριών
- Προσαρμογή στις ψηφιακές τάσεις

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

<https://www.youth.ie/programmes/digital-youth-work/>

SKILL IT FOR YOUTH

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Youth Work Ireland

ΠΛΑΙΣΙΟ

Το Skill IT for Youth αποσκοπεί στην αύξηση της ποιότητας και της συνάφειας της εργασίας στον τομέα της νεολαίας μέσω της ψηφιοποίησης, με αποτέλεσμα την αύξηση των ευκαιριών για τους/τις νέους/ες στον 21ο αιώνα.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΠΤΥΧΕΣ

- Ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων
- Βελτίωση της ποιότητας και της συνάφειας
- Ευκαιρίες του 21ου αιώνα
- Προσέγγιση με επίκεντρο τη νεολαία
- Δυνατότητα καινοτομίας στην παροχή υπηρεσιών

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

<https://www.youthworkireland.ie/2020/01/taking-digital-youth-work-to-the-next-level/>

FORÓIGE

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Foróige [Ανάπτυξη των νέων]

ΠΛΑΙΣΙΟ

Το Foróige GO Digital Youth Work (Ψηφιακές δεξιότητες για το τι είναι επίκαιρο και τι ακολουθεί) έχει αναπτύξει 6 προγράμματα που προωθούν τη χρήση ψηφιακών δεξιοτήτων και διευκολύνουν τους/τις νέους/ες να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στον ψηφιακό γραμματισμό. Η πρωτοβουλία αυτή έχει αναπτύξει τα ακόλουθα προγράμματα:

- Foróige - GOBuild: Πρακτικές τεχνολογικές δεξιότητες
- Foróige - GOLevelUp: Πρόγραμμα δημιουργικών ψηφιακών δεξιοτήτων και καινοτομίας
- Foróige - GOVirtual: Ενδοεπιχειρησιακοί διαδικτυακοί χώροι
- Foróige - GOSafely: Ψηφιακή ασφάλεια
- Foróige - GOSonic: Ψηφιακή παραγωγή

ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΠΤΥΧΕΣ

- Ολοκληρωμένο πρόγραμμα
- Έμφαση στις πρακτικές τεχνολογικές δεξιότητες
- Δημιουργικές ψηφιακές δεξιότητες και καινοτομία
- Εντυπωσιακοί διαδικτυακοί χώροι
- Προτεραιότητα στην ψηφιακή ασφάλεια
- Εστίαση στην ψηφιακή παραγωγή

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

<https://www.foroige.ie/our-work/go-digital-youth-work>

SFI - LÉARGAS

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Science Foundation of Ireland [SFI] / Léargas

ΠΛΑΙΣΙΟ

Η πρωτοβουλία αυτή αποσκοπεί στην ενίσχυση της ικανότητας των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας να χρησιμοποιήσουν τη μεθοδολογία STEAM για τη βελτίωση της ζωής των νέων. Αυτό περιλαμβάνει την υλοποίηση ελκυστικών εκπαιδευτικών έργων STEAM μέσω της κατάρτισης, επαγγελματικής ανάπτυξης και συνεργασίας με οργανώσεις πρώτης γραμμής. Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας θα ηγηθούν της υλοποίησης έργων STEAM, τα οποία θα δημιουργηθούν από κοινού με νέους/ες για την αντιμετώπιση τοπικών αναγκών, θα συμμετάσχουν σε συζητήσεις με νέους/ες σχετικά με θέματα STEAM που αναδύονται κατά τη διάρκεια του COVID-19 και θα υλοποιήσουν εκπαιδευτικά προγράμματα που συνδυάζουν την επιστήμη και την τέχνη.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΠΤΥΧΕΣ

- Συν-δημιουργία με νέους/ες
- Συνδυασμός επιστήμης και τέχνης
- Συνάφεια με τρέχοντα ζητήματα
- Έργα δημόσιας συμμετοχής
- Ευκαιρίες συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

<https://www.youth.ie/programmes/steam-engagement-programme/steam-in-youth-work/>

DIGITAL ARTS DIALOGUE

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Consultoría de Innovación Social, Pistes-Solidaires, BUPNET, Happiness Academy, ΕΚΠΑ, Liberitutti

ΠΛΑΙΣΙΟ

Το έργο Digital Arts Dialogue στοχεύει στη βελτίωση της ψηφιακής εργασίας με νέους/ες παρέχοντας σε επαγγελματίες διαδραστικές και δημιουργικές ασκήσεις σε συνδυασμό με τις έννοιες της Αποκαταστατικής Δικαιοσύνης. Χρησιμοποιώντας τις αξίες του σεβασμού, της αξιοπρέπειας και της ανταπόδοσης της Αποκαταστατικής Δικαιοσύνης, το έργο παρέχει χορό, κίνηση και καλλιτεχνικές δραστηριότητες που περιστρέφονται γύρω από τα θέματα των στερεοτύπων, της αυτοπραγμάτωσης και της ενδυνάμωσης, της βελτίωσης της ψηφιακής εργασίας μεταξύ άλλων.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΠΤΥΧΕΣ

Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί την καινοτόμο προσέγγιση της Αποκαταστατικής Δικαιοσύνης και την αξία του σεβασμού και τις ενσωματώνει σε ασκήσεις. Το Digital Arts Dialogue περιλαμβάνει επιπλέον τη χρήση της δημιουργικότητας και των τεχνών με άμεσο και πρακτικό τρόπο, δίνοντας σε εργαζόμενους με νέους νέους βήμα προς βήμα οδηγίες για το πώς να εφαρμόσουν τις δραστηριότητες και τις ασκήσεις.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

<https://www.digi-arts.eu/>

Επιτυχίες και Προκλήσεις



ΕΠΙΤΥΧΪΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΚΛΪΣΕΙΣ

Στη συνέχεια παρουσιάζονται μελέτες περιπτώσεων και παραδείγματα που καταδεικνύουν τις προκλήσεις και τα προβλήματα που αντιμετώπισαν τόσο οι εταίροι όσο και οι συμμετέχοντες/ουσες σε όλη τη διάρκεια του έργου στις αντίστοιχες πρακτικές και εργασιακές τους εμπειρίες.

Αυτή η ενότητα μπορεί να προσφέρει υποστήριξη στους/στις επαγγελματίες στον τομέα της νεολαίας που αντιμετωπίζουν εμπόδια στις πρακτικές τους και αναζητούν βοήθεια για την επίλυσή τους. Αυτές οι μελέτες περιπτώσεων μπορούν επίσης να λειτουργήσουν ως προληπτικό μέτρο για την ενημέρωση των σχετικά με το είδος των προκλήσεων που θα μπορούσαν να αντιμετωπίσουν ή τις καταστάσεις στις οποίες η ψηφιακή εργασία στην εργασία με νέους/ες μπορεί να είναι σημαντική.



Διαρκής επαγγελματική εξέλιξη των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας

Εμπλεκόμενα άτομα	Εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας (με διαφορετική εμπειρία) – αποτέλεσμα ομάδας εστίασης
Πλαίσιο	Η συμμετοχή μας σε αυτή την ομάδα εστίασης μας έδωσε την ευκαιρία να κατανοήσουμε από πρώτο χέρι το υπάρχον τοπίο της ψηφιακής εργασίας για τη νεολαία. Προσέφερε γνώσεις σχετικά με τις τρέχουσες πρακτικές και ανέδειξε τις απαιτήσεις των εργαζομένων στη νεολαία να ενσωματώσουν τις ψηφιακές μεθοδολογίες στις καθημερινές τους δραστηριότητες.
Αρχική πρόκληση/ πρόβλημα	Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας υπογράμμισαν την έλλειψη πρόσβασης σε ευκαιρίες συνεχούς επαγγελματικής εξέλιξης για να παραμείνουν ενήμεροι με τις αναδυόμενες τεχνολογίες, τα ψηφιακά προγράμματα και τις πλατφόρμες. Επιπροσθέτως, επισημάνθηκε ότι υπήρχε ποικιλία γνώσεων μεταξύ τους όσον αφορά την ενσωμάτωση των υφιστάμενων τεχνολογιών στις καθημερινές τους πρακτικές.
Εξεύρεση μιας λύσης	Η λύση περιελάμβανε την παρουσίαση σε εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας διαφόρων στρατηγικών και μεθοδολογιών για την ενσωμάτωση ψηφιακών πρακτικών στις διδακτικές τους προσεγγίσεις. Υπογράμμισε την αναγκαιότητα κατάρτισης σε σύγχρονα πλαίσια, όπως το DigCompEdu.
Δίδαγμα	Υπάρχει ουσιαστική ανάγκη για προγράμματα κατάρτισης για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας προκειμένου να ενσωματώσουν ψηφιακές πρακτικές. Αναγνωρίζοντας τον μετασχηματιστικό αντίκτυπο των ψηφιακών τεχνολογιών στο σύγχρονο τοπίο, η ολοκληρωμένη κατάρτιση είναι απαραίτητη για να εξοπλίσει τους/τις εργαζόμενους/ες στον τομέα της νεολαίας με τις απαιτούμενες δεξιότητες, γνώσεις και στρατηγικές. Αυτά τα προγράμματα κατάρτισης θα πρέπει να υπερβαίνουν την απλή εξοικείωση με τα ψηφιακά εργαλεία- θα πρέπει να εμβαθύνουν στα θέματα της αποτελεσματικής ενσωμάτωσης, διασφαλίζοντας ότι οι εργαζόμενοι όχι μόνο θα αγκαλιάσουν την τεχνολογία αλλά θα αξιοποιήσουν τις δυνατότητές της για να ενισχύσουν τη δέσμευση, την επικοινωνία και τη συνολική ποιότητα των πρακτικών εργασίας με τους νέους. Ο πολύπλευρος χαρακτήρας αυτών των προγραμμάτων θα πρέπει να περιλαμβάνει τομείς όπως ο ψηφιακός αλφαριθμητισμός, οι καινοτόμες παιδαγωγικές μεθόδους και η αξιοποίηση των ψηφιακών πλατφορμών. Αυτό θα διασφαλίσει ότι οι εργαζόμενοι δεν είναι μόνο ψηφιακά εγγράμματοι αλλά και έμπειροι στην αξιοποίηση της τεχνολογίας.

Διατήρηση της δέσμευσης των νέων μέσω της δημιουργίας ψηφιακών πόρων

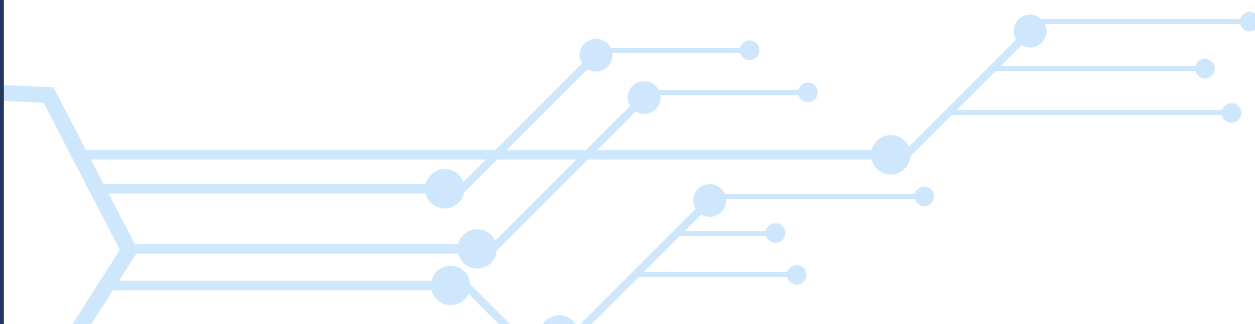
Εμπλεκόμενα άτομα	Εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας (με διαφορετική εμπειρία)
Πλαίσιο	Η κατανόηση του τρόπου αντιμετώπισης του ζητήματος της διατήρησης της δέσμευσης των νέων παρουσιάστηκε κατά τη διάρκεια μίας εκπαιδευτικής εκδήλωσης. Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας σημείωσαν ότι αυτό αποτελεί ένα συνεχές πρόβλημα στην καθημερινή διδακτική τους πρακτική.
Αρχική πρόκληση/ πρόβλημα	Μια σημαντική πρόκληση της εργασίας στον τομέα της νεολαίας είναι η συνεχής προσπάθεια διατήρησης της δέσμευσης των νέων. Με την έλευση των ψηφιακών τεχνολογιών, υπάρχει η ευκαιρία να αντιμετωπιστεί αυτή η πρόκληση με την ενσωμάτωση ή την ανάπτυξη ψηφιακών εκπαιδευτικών πλατφορμών. Αξιοποιώντας αυτές τις πλατφόρμες, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας μπορούν να δημιουργήσουν εκπαιδευτικό περιεχόμενο που δεν είναι μόνο ενημερωτικό αλλά και ελκυστικό και ευχάριστο για τα νεαρά άτομα. Η ενσωμάτωση διαδραστικών στοιχείων, πολυμεσικών πόρων και παιχνιδοποιημένων χαρακτηριστικών μπορεί να βελτιώσει τη συνολική μαθησιακή εμπειρία, προσελκύοντας την προσοχή και το ενδιαφέρον των νέων στην ψηφιακή εποχή. Η προσέγγιση αυτή αναγνωρίζει τη σημασία της προσαρμογής στις προτιμήσεις και τις προσδοκίες της νεότερης γενιάς, προωθώντας ένα πιο δυναμικό και αποτελεσματικό εκπαιδευτικό περιβάλλον στο χώρο της εργασίας για τη νεολαία.
Εξεύρεση μιας λύσης	Η δημιουργία ψηφιακών πόρων μπορεί να διασφαλίσει ότι οι νέοι ασχολούνται με μαθησιακό υλικό που είναι ελκυστικό για την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων τους. Η τακτική ενημέρωση και διαφοροποίηση του ψηφιακού μαθησιακού υλικού, η ενσωμάτωση παραδειγμάτων από τον πραγματικό κόσμο και η προώθηση συμμετοχικών περιβαλλόντων μπορούν να ενισχύσουν περαιτέρω την εμπλοκή.
Δίδαγμα	Η ενσωμάτωση καινοτόμων και διαδραστικών ψηφιακών στρατηγικών είναι ζωτικής σημασίας για τη δημιουργία ουσιαστικών συνδέσεων και τη διατήρηση της δέσμευσης των νέων. Υφίσταται ανάγκη για συνεχή μάθηση και ευελιξία, ώστε να ανταποκρίνονται οι επαγγελματίες αποτελεσματικά στις εξελισσόμενες ανάγκες των νεαρών ατόμων. Η συνεργασία και η συνδημιουργία με το κοινό-στόχο μπορεί να προσφέρει γνώσεις για προσαρμοσμένες λύσεις, διασφαλίζοντας ότι η εργασία στον τομέα της νεολαίας παραμένει σχετική, αποτελεσματική και ανταποκρίνεται στο δυναμικό ψηφιακό τοπίο.

Έλλειψη ψηφιακής αντίληψης

Εμπλεκόμενα άτομα	Εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας και νέοι/ες που συμμετείχαν στην παρουσίαση του εγχειριδίου
Πλαίσιο	Διάφοροι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας και νέοι συναντήθηκαν για να ενημερωθούν πιλοτικά για το πρώτο αποτέλεσμα του έργου - το εκπαιδευτικό εγχειρίδιο.
Αρχική πρόκληση/ πρόβλημα	Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας και οι νέοι, όταν τους παρουσιάστηκε το έργο και το γενικό θέμα, θεώρησαν το θέμα επιφανειακό, καθώς ήταν της γνώμης ότι είχαν ήδη μάθει τα πάντα για τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες και δεν χρειαζόταν να μάθουν περισσότερα για τα βασικά.
Εξεύρεση μιας λύσης	Οι συντονιστές/ριες της συνεδρίας τους παρείχαν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη δομή της κατάρτισης και τα κεφάλαιά της και τους έθεσαν πιο λεπτομερείς ερωτήσεις σχετικά με τα πλαίσια ψηφιακών ικανοτήτων, γεγονός που έπεισε και έδειξε σε συμμετέχοντες/ουσες ότι υπάρχει πάντα περιθώριο για μάθηση και περαιτέρω ενασχόληση με το θέμα και τις πτυχές που περιλαμβάνονται στις ψηφιακές ικανότητες.
Δίδαγμα	Ενώ το θέμα μπορεί να φάνηκε βασικό και επιφανειακό για ορισμένους/ες συμμετέχοντες/ουσες στην αρχή, πολλοί άνθρωποι δεν γνωρίζουν τι τομείς περιλαμβάνει η ψηφιακή επάρκεια. Σε περίπτωση που κάποιος/α είναι καλά ενημερωμένος/η και έμπειρος/η στην ψηφιακή εργασία, μπορεί να αποτελέσει μέντορα και να παρέχει υποστήριξη στους υπόλοιπους.

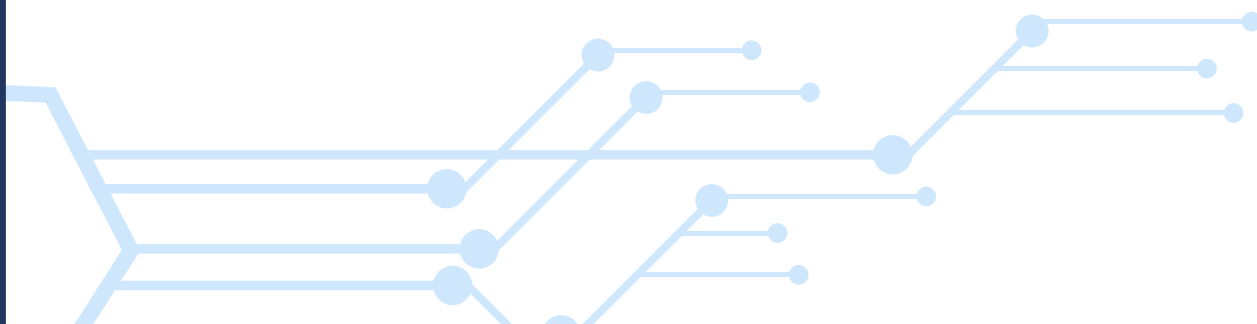
Χρήση διαδραστικών εργαλείων στην εργασία στον τομέα της νεολαίας

Εμπλεκόμενα άτομα	Εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας που συμμετείχαν σε εκπαίδευση του έργου
Πλαίσιο	Η μελέτη περίπτωσης πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια εκπαίδευσης εντός του δεύτερου αποτελέσματος του έργου
Αρχική πρόκληση/ πρόβλημα	Η παρουσίαση ενός τόσο μακροσκελούς και λεπτομερούς περιεχομένου στους/στις συμμετέχοντες/ουσες σε ώρες εκτός γραφείου και η διατήρηση της πλήρους προσοχής τους ήταν μια πρόκληση.
Εξεύρεση μιας λύσης	Η ομάδα έμπειρων εκπαιδευτών μας έχει ενσωματώσει διαδραστικές ψηφιακές δραστηριότητες στις συνεδρίες, όπως η χρήση διαδικτυακών εργαλείων (π.χ. Kahoot και Mentimeter). Αυτό έκανε τους/τις συμμετέχοντες/ουσες πιο αφοσιωμένους/ες και ενεργούς/ές
Δίδαγμα	Παρόλο που αυτό είναι ένα μικρό παράδειγμα καλής πρακτικής, είναι κάτι που είχε μάλλον μεγάλη σημασία για τους/τις συμμετέχοντες/ουσες και αποτέλεσε το αποκορύφωμα των συνεδριών. Αυτό που λειτουργεί για αυτούς μπορεί (ή μπορεί και όχι) να λειτουργεί και για τους/τις νέους/ες, με τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να επιθυμούν να ενσωματώσουν τέτοια διαδραστικά εργαλεία στις μελλοντικές τους πρακτικές.



Προσέγγιση σε Εργαζόμενους Νεολαίας σε Απομακρυσμένες Περιοχές

Οι άνθρωποι που εμπλέκονται	Youth Workers στο αποτέλεσμα του έργου 2 Εκπαίδευση - Υλοποίηση
Συμφραζόμενα	Η μελέτη περίπτωσης εντοπίστηκε κατά την υλοποίηση του αποτελέσματος του έργου 2 Εκπαίδευση - Υλοποίηση.
Αρχική πρόκληση / πρόβλημα	Οι πληθυσμοί σε απομακρυσμένες περιοχές αντιμετωπίζουν συχνά ένα μειονέκτημα στο να προσεγγίζονται από πρωτοβουλίες. Ως εκ τούτου, συχνά καταλήγουν να «υστερούν» όσον αφορά τα εργαλεία και τις ικανότητες σε σύγκριση με τους αντίστοιχους αστούς.
Ο δρόμος προς τη λύση	Σε συνεργασία με την KOKEN, το CARDET προσέγγισε μεγάλο αριθμό εργαζομένων για νέους που συγκεντρώθηκαν για το αποτέλεσμα του έργου 2 Εκπαίδευση - Υλοποίηση από μια σειρά απομακρυσμένων χωριών. Το να πλησιάζαμε τους εργάτες για νέους αντί να περιμένουμε από αυτούς να κάνουν το ταξίδι ήταν πράγματι πιο καρποφόρο.
Μάθημα	Το μάθημα που αντλήθηκε από αυτό ήταν ότι οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας σε όλη τη χώρα είναι πρόθυμοι να μάθουν και να αναπτύξουν τις ικανότητές τους και να γεφυρώσουν το υπάρχον χάσμα με τους νέους. Αν και μερικές φορές αξίζει να κάνετε το παραπάνω μίλι προσεγγίζοντας τους.



Προσέγγιση σε Εργαζόμενους Νεολαίας σε Απομακρυσμένες Περιοχές

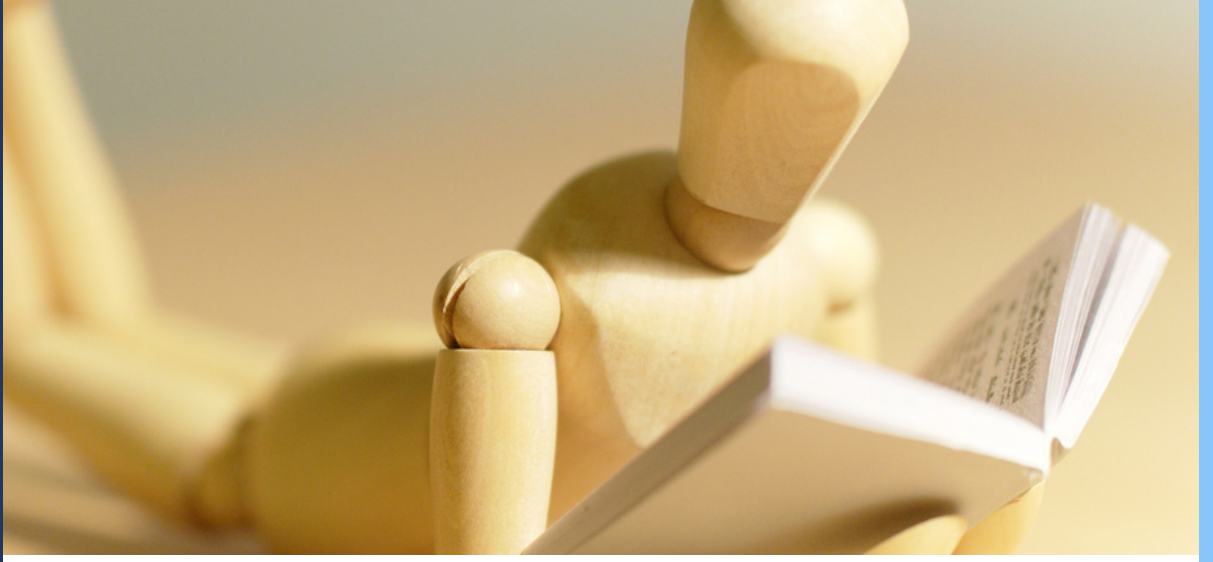
Οι άνθρωποι που εμπλέκονται	Youth Workers στο αποτέλεσμα του έργου 2 Εκπαίδευση - Υλοποίηση
Συμφραζόμενα	Η μελέτη περίπτωσης εντοπίστηκε κατά την υλοποίηση του αποτελέσματος του έργου 2 Εκπαίδευση - Υλοποίηση.
Αρχική πρόκληση / πρόβλημα	Οι πληθυσμοί σε απομακρυσμένες περιοχές αντιμετωπίζουν συχνά ένα μειονέκτημα στο να προσεγγίζονται από πρωτοβουλίες. Ως εκ τούτου, συχνά καταλήγουν να «υστερούν» όσον αφορά τα εργαλεία και τις ικανότητες σε σύγκριση με τους αντίστοιχους αστούς.
Ο δρόμος προς τη λύση	Σε συνεργασία με την KOKEN, το CARDET προσέγγισε μεγάλο αριθμό εργαζομένων για νέους που συγκεντρώθηκαν για το αποτέλεσμα του έργου 2 Εκπαίδευση - Υλοποίηση από μια σειρά απομακρυσμένων χωριών. Το να πλησιάζαμε τους εργάτες για νέους αντί να περιμένουμε από αυτούς να κάνουν το ταξίδι ήταν πράγματι πιο καρποφόρο.
Μάθημα	Το μάθημα που αντλήθηκε από αυτό ήταν ότι οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας σε όλη τη χώρα είναι πρόθυμοι να μάθουν και να αναπτύξουν τις ικανότητές τους και να γεφυρώσουν το υπάρχον χάσμα με τους νέους. Αν και μερικές φορές αξίζει να κάνετε το παραπάνω μίλι προσεγγίζοντας τους.



Συμπληρωματική ψηφιακή ολοκλήρωση

Οι άνθρωποι που εμπλέκονται	Youth Workers στην Ελλάδα με πείρα πέντε έως εννέα ετών (Focus Group για το αποτέλεσμα του έργου 1)
Συμφραζόμενα	Κατά τη διάρκεια της ομάδας εστίασης, οι συμμετέχοντες τόνισαν τη σημασία της μη τυπικής εκπαίδευσης και της βιωματικής μάθησης στην εργασία τους για τη νεολαία, καθώς προτιμούν τις σχέσεις ένας προς έναν με τους νέους.
Αρχική πρόκληση / πρόβλημα	Η πρόκληση ήταν η προσαρμογή σε ψηφιακά εργαλεία και η διασφάλιση της προσβασιμότητας για όλους (ιδιαίτερα εκείνους από ευάλωτες ομάδες).
Ο δρόμος προς τη λύση	Η λύση περιελάμβανε την προώθηση της συμπληρωματικής χρήσης ψηφιακών εργαλείων παράλληλα με τις παραδοσιακές μεθόδους, υπερβαίνοντας έτσι τα όρια και ενισχύοντας την προσβασιμότητα. Δημιουργήθηκε μια λίστα βασικών ψηφιακών εργαλείων, συμπεριλαμβανομένων διαδραστικών πλατφορμών, η οποία προστέθηκε επίσης στο εθνικό Digital Youth.
Μάθημα	Η προώθηση μιας θετικής ισορροπίας μεταξύ των προσωπικών και διαδικτυακών δραστηριοτήτων είναι απαραίτητη.

Συστάσεις για επαγγελματίες

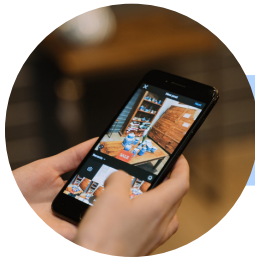


ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΪΕΣ

Οι συστάσεις που παράγονται βασίζονται στις εμπειρίες των εταίρων του έργου, των εμπλεκόμενων μεσολαβητών και εκπαιδευτών και των συμμετεχόντων που συμμετέχουν στις συνεδρίες Digital Youth, στην ανάπτυξη έργων και στην εκπαίδευση.



Περιεχόμενο και σημασία



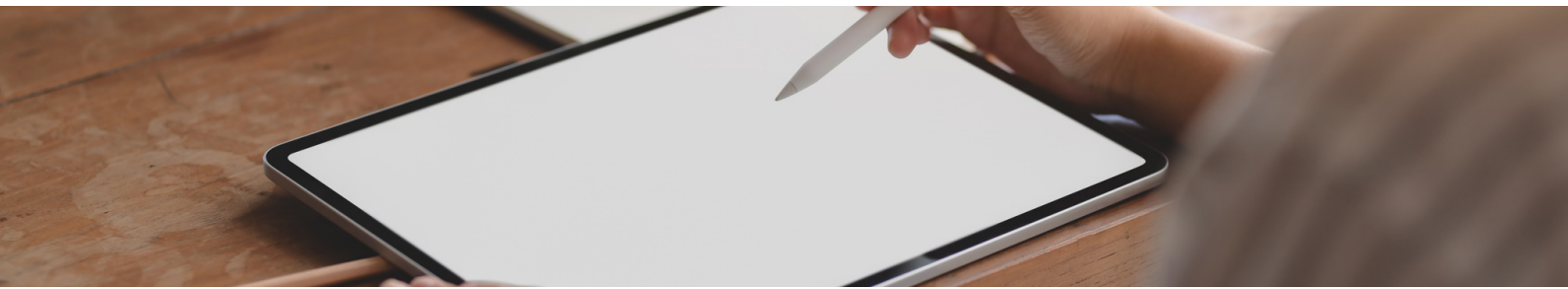
Προαγωγή και δέσμευση



Συνεχής Επαγγελματική Ανάπτυξη (CPD)



Συνεργασία



Περιεχόμενο και σημασία

Πρωώθηση του ψηφιακού γραμματισμού: Ο ψηφιακός γραμματισμός είναι ζωτικής σημασίας, ειδικά στο σημερινό περιβάλλον όπου τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και οι ψεύτικες ειδήσεις παίζουν σημαντικό ρόλο στη ζωή των νέων. Είναι απαραίτητο να ενθαρρύνουμε δεξιότητες όπως η ασφάλεια στο διαδίκτυο, η εθιμοτυπία στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η διαδικτυακή έρευνα, η κριτική σκέψη και η κατανόηση των συνεπειών. Επιπλέον, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας θα πρέπει να προωθήσουν τη χρήση πηγών υποστήριξης για νέους που αντιμετωπίζουν ζητήματα ψηφιακής ασφάλειας, όπως ο διαδικτυακός εκφοβισμός. Δεδομένου ότι το έργο υποστηρίζει την ψηφιακή εργασία και τη αλληλεπίδραση με τους νέους, πτυχές όπως η ψηφιακή ασφάλεια δεν πρέπει να υποτιμηθούν.



Ισορροπία περιεχομένου: Δώστε προσοχή στο να παρέχετε στους νέους μια ποικιλία μεθόδων περιεχομένου, συμπεριλαμβανομένων παραδοσιακών μεθόδων, κειμένου, οπτικής εισαγωγής, διαδραστικών ασκήσεων, ομαδικής εργασίας κ.λπ. Η χρήση μιας σειράς μεθόδων μάθησης θα διατηρήσει τελικά ένα ενδιαφέρον και συναρπαστικό περιβάλλον μάθησης για νέους ανθρώπους.



Προσαρμογή και καινοτομία: Προσαρμόζετε και προσαρμόζετε πάντα το περιεχόμενο, συμπεριλαμβανομένου του υλικού Digital Youth, στους νέους με τους οποίους εργάζεστε. Προσαρμόστε πόρους για να αντιμετωπίσετε τις τοπικές ανάγκες, τις πολιτιστικές εκτιμήσεις και τα διαφορετικά επίπεδα ψηφιακού γραμματισμού του κοινού-στόχου. Κανένα κοινό δεν είναι πάντα το ίδιο. Μπορεί επίσης να χρειαστεί να δοκιμάσετε καινοτόμες μεθόδους με μια νέα ομάδα νέων που μπορεί να ενδιαφέρονται για καινοτόμες τεχνικές και ασκήσεις.

Προαγωγή και δέσμευση

Ψηφιακή παρουσία: Κατά την προώθηση και τη διεξαγωγή ενός ψηφιακού μαθήματος, περιεχομένου ή πρωτοβουλίας, οικοδομήστε μια ισχυρή ψηφιακή παρουσία δημιουργώντας έναν ιστότοπο ή προφίλ κοινωνικών μέσων για το νεανικό σας πρόγραμμα για να συνδεθείτε με το κοινό-στόχο. Αλληλεπιδράστε μαζί τους μέσω σχετικών διαδικτυακών πλατφορμών και δημιουργήστε ευκαιρίες για να μοιραστούν τις σκέψεις και τις ιδέες τους ψηφιακά.



Συνεχής Επαγγελματική Ανάπτυξη (CPD)

Βελτιώστε τις δεξιότητές σας: Μείνετε ενημερωμένοι για τις τάσεις της τεχνολογίας παρακολουθώντας εργαστήρια, διαδικτυακά σεμινάρια και συνέδρια που σχετίζονται με την ψηφιακή εργασία για νέους. Η εγγραφή σε πηγές τεχνολογικών ειδήσεων και η παρακολούθηση σχετικών λογαριασμών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορεί επίσης να βοηθήσει στη διατήρηση της ενημέρωσης με τα πιο πρόσφατα εργαλεία και πλατφόρμες που χρησιμοποιούν οι νέοι. Αναζητήστε ενεργά ευκαιρίες για εξειδικευμένη εκπαίδευση ψηφιακών δεξιοτήτων για να αξιοποιήσετε πλήρως τις δυνατότητες των ψηφιακών εργαλείων. Βελτιώστε τις γνώσεις σας σε αυτά. Αυτό βελτιώνει την απόδοσή σας στον τρόπο λειτουργίας τους, καθιστώντας τους πιο εύκολους στην προπόνησή σας αργότερα.





Συνεργασία

Πόροι και πλατφόρμες: Ενώ υπάρχει υπερπροσφορά πλατφορμών και δικτύων στο διαδίκτυο, μπορεί να είναι αρκετά χρήσιμα μερικές φορές, ειδικά όταν περιστρέφονται γύρω από ένα θέμα στο οποίο εστιάζετε επίσης. Χρησιμοποιήστε αποτελεσματικά το ήδη αναπτυγμένο υλικό για το θέμα της ψηφιακής εργασίας για νέους, τα θέματα και τα θέματα που αντιμετωπίζετε και επωφεληθείτε από αυτά στις πρακτικές εργασίας σας.



Κοινές πλατφόρμες και δίκτυα: Προώθηση μιας κουλτούρας συνεργατικής μάθησης μεταξύ των εργαζομένων για νέους. Δημιουργήστε κοινότητες ψηφιακής μάθησης ή φόρουμ όπου οι επαγγελματίες μπορούν να μοιραστούν ιδέες, προκλήσεις και βέλτιστες πρακτικές που σχετίζονται με την ψηφιακή εργασία για νέους. Αυτή η συλλογική προσέγγιση ενισχύει τη συλλογική ψηφιακή ετοιμότητα.



Συστάσεις για τους ψηφιακούς χαρακτήρες



ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΥΣ ΧΑΡΑΞΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Οι συστάσεις που παράγονται βασίζονται στις εμπειρίες των εταίρων του έργου, των εμπλεκόμενων μεσολαβητών και εκπαιδευτών και των συμμετεχόντων που συμμετέχουν στις συνεδρίες Digital Youth, στην ανάπτυξη έργων και στην εκπαίδευση.



Συνεχής Επαγγελματική Ανάπτυξη (CPD)



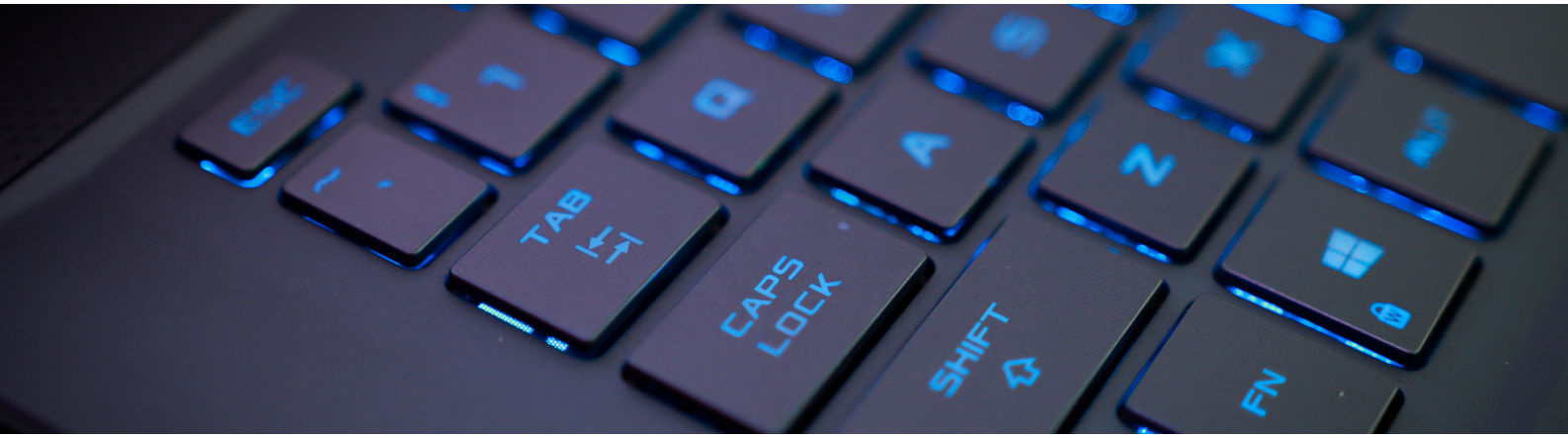
Συνεργασία



Κίνητρα



Περιεχόμενο και σημασία



Συνεχής Επαγγελματική Ανάπτυξη (CPD)

Υποστήριξη εκπαίδευσης ψηφιακών δεξιοτήτων: Υποστήριξη και ενίσχυση της προθυμίας και των κινήτρων των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας και των επαγγελματιών που θέλουν να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες. Αυτό μπορεί να γίνει παρέχοντάς τους μαθήματα, κίνητρα όπως επιχορηγήσεις, για να παρακολουθήσουν τέτοια μαθήματα ή ακόμα και απλώς την ευκαιρία να παρακολουθήσουν τα μαθήματα. Οι εργαζόμενοι στη νεολαία με σχετικές και σύγχρονες ψηφιακές δεξιότητες συμβάλλουν στην καλύτερη εργασία για τους νέους για εσάς και στην Ευρώπη.

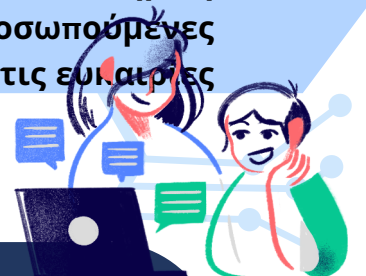
Συνεργασία



Επαγγελματικά δίκτυα και επαφές: Ενθαρρύνετε τη συνεργασία και τις συνεργασίες μεταξύ οργανώσεων νεολαίας, κρατικών φορέων και οργανισμών του ιδιωτικού τομέα για την ανταλλαγή πόρων και τεχνογνωσίας, δημιουργώντας ένα πιο ισχυρό οικοσύστημα για ψηφιακή εργασία για νέους. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω εκδηλώσεων ενημέρωσης, καθώς και με την υποστήριξή τους στη δημιουργία κοινών πυλών, πλατφορμών ή ενός απλού καταλόγου επαφών.



Ένταξη και ποικιλομορφία: Δημιουργήστε στοχευόμενες πρωτοβουλίες για να γεφυρώσετε το ψηφιακό, συμπεριλαμβανομένης της παροχής πρόσβασης σε συσκευές και στο διαδίκτυο για μειονεκτούσες κοινότητες. Η συμμετοχικότητα και η διαφορετικότητα θα μπορούσαν επίσης να προωθηθούν με την υποστήριξη προγραμμάτων που ενδυναμώνουν τα κορίτσια και τις υποεκπροσωπούμενες ομάδες στους τομείς STEM, δίνοντας έμφαση στην καθοδήγηση και τις ευκαιρίες για επαγγελματική ανέλιξη και άλλα.





Κίνητρα

Καινοτομία στα κίνητρα: Αν και μπορεί να ακούγεται σαν ένας πολύ παραδοσιακός τρόπος υποστήριξης της βελτίωσης των μεθόδων, είναι ένας αποδεδειγμένος τρόπος επιτυχίας και αντίκτυπου. Δημιουργήστε κίνητρα, π.χ. επιχορηγήσεις ή αναγνώριση επιτυχημένων πρωτοβουλιών, που παρακινούν τους εργαζόμενους σε νέους να αφιερώσουν πόρους και χρόνο για να μάθουν και να εφαρμόσουν νέες τεχνικές και μεθόδους. Έτσι, ενθαρρύνονται περισσότερο να εφαρμόσουν την καινοτομία και να δεσμεύσουν περισσότερους νέους στη μάθηση και την παροχή συμβουλών



Περιεχόμενο και σημασία

Πλαίσιο και πρόγραμμα σπουδών: Ενθαρρύνετε τους νέους εργαζόμενους να εφαρμόζουν νέες μεθόδους και πρακτικές εργασίας παρέχοντάς τους τον χρόνο και το πρόγραμμα για να το κάνουν. Έχοντας ένα χρονικό διάστημα που είναι αφιερωμένο στην καινοτομία των τεχνικών, του περιεχομένου και των μεθόδων των εκπαιδευτικών ή επαγγελματικών προγραμμάτων σπουδών, τους προσφέρει την ευκαιρία και την ευκαιρία να δοκιμάσουν νέες πρακτικές και δραστηριότητες και να αξιολογήσουν τον αντίκτυπό τους.



Ψηφιακός γραμματισμός: Επενδύστε στην εκπαίδευση στον ψηφιακό γραμματισμό αναπτύσσοντας ολοκληρωμένα προγράμματα ψηφιακού γραμματισμού που περιλαμβάνουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες και προηγμένες ψηφιακές δεξιότητες. Αυτά τα προγράμματα θα ενσωματωθούν στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών, δίνοντας έμφαση στην κριτική σκέψη, την διαδικτυακή ασφάλεια και την υπεύθυνη ψηφιακή ιθαγένεια.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το έργο Digital Youth έχει βελτιώσει τις δεξιότητες όλων των οργανώσεων εταίρων στον τομέα της ψηφιακής εργασίας για νέους, βελτιώνοντας τις ικανότητες για τη συμμετοχή των νέων και των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας στις ψηφιακές δεξιότητες. Διευκόλυνε επίσης τη μάθηση σχετικά με τη σημασία των ψηφιακών δεξιοτήτων και του γραμματισμού και γιατί είναι ζωτικής σημασίας να αποκτηθούν περισσότερες γνώσεις σε αυτόν τον τομέα. Επιπλέον, οι εταίροι απέκτησαν γνώσεις σχετικά με τα διαθέσιμα ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση μεθόδων και πρακτικών στην ψηφιακή εργασία για νέους στην Ευρώπη.



Επιπλέον, όλοι οι εταίροι μπόρεσαν να ενισχύσουν τις επαφές και τα δίκτυά τους στην εργασία για νέους, τόσο εντός των χωρών τους όσο και σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Απέκτησαν γνώσεις σχετικά με την αποτελεσματική συμμετοχή των ανθρώπων στο διαδίκτυο, είτε είναι νέοι είτε επαγγελματίες. Συνεπώς, οι ψηφιακές πρακτικές εργασίας για τη νεολαία των εταίρων διαθέτουν πλέον πρόσθετες δραστηριότητες, γνώσεις και ικανότητες, τοποθετώντας τες καλά για μελλοντικά έργα, πρωτοβουλίες κατάρτισης και προωθήσεις.

Οι οργανώσεις-εταίροι της Digital Youth θα πραγματοποιήσουν συλλογικά τις τελικές εκδηλώσεις προώθησης στις αντίστοιχες χώρες τους για να ενημερώσουν ακόμη περισσότερους εργαζομένους για νέους, υπεύθυνους χάραξης πολιτικής και οργανισμούς σχετικά με το έργο, το περιεχόμενό του και τα οφέλη που φέρνει στην εργασία για νέους. Μέσω αυτών των εκδηλώσεων και των μελλοντικών ευκαιριών κατάρτισης, οι εταίροι είναι αφοσιωμένοι στη βελτίωση της εργασίας για τους νέους και στην αύξηση της χρήσης ψηφιακών εργαλείων σε δημιουργικές, αποτελεσματικές, διαδραστικές και ελκυστικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες για νέους.