



Fantastični digitalni prostori in kako jih ustvarjati

*Kako pri delu s skupinami v digitalnem
prostoru spodbujati pomenljive izkušnje?*



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+

 **Socialna
akademija**

Kolofon

Ime publikacije: Fantastični digitalni prostori in kako jih ustvarjati: Kako pri delu s skupinami v digitalnem prostoru spodbujati pomenljive izkušnje?

Avtorji: Sabina Belc, Fabio Costa, Petr Kantor, Katarína Klusová, Francisco J. Navas Adamuz

Uredniki: Giulia Degortes Caivano in Alexandro Jan Lai

Grafični dizajn: Eva Gajšek

Slike: Leonardo AI

Prevod: Eva Gajšek

Ljubljana, November 2023

Izdala: Socialna akademija, odgovorni: Matej Cepin

Izjava o omejitvi odgovornosti: Projekt Ustvarjalni digitalni prostori in ta priročnik je sofinancirala Evropska unija v okviru programa Erasmus+. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorjev in ne odražajo nujno stališč Evropske unije, Evropske komisije ali Slovenske nacionalne agencije za program Erasmus+ (Zavod za razvoj mobilnosti mladih MOVIT). Evropska unija, Evropska komisija ali Slovenska nacionalna agencija za program Erasmus+ (Zavod MOVIT za razvoj mobilnosti mladih) ne morejo biti odgovorni za vsebino te publikacije.

To delo je objavljeno pod licenco Creative Commons: [Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Deljenje pod enakimi pogoji 4.0 Mednarodna](#).



KATALOŽNI ZAPIS O PUBLIKACIJI (CIP) PRIPRAVILI V NARODNI IN UNIVERZITETNI
KNJIŽNICI V LJUBLJANI

[COBISS.SI-ID 185915907](#)

ISBN 978-961-96522-6-8 (PDF)

Kazalo vsebine

Uvod **5**

Prvo poglavje: Kakšna je izpolnjujoča uporabniška izkušnja pri mladinskem in kulturnem delu? **7**

Drugo poglavje: Kako vzpostaviti digitalni prostor: Kateri so temeljni elementi? **15**

Tretje poglavje: Spletne pustolovščine: Ohranjanje vključenosti in povezanosti mladih **31**

Končne ugotovitve **49**



Uvod

Priprava tega priročnika se je izkazala za velik izziv. Govori namreč o tematiki, ki se je v zadnjih treh letih v času omejene mobilnosti intenzivno razvijala, od nišnega področja s par geekovskimi mladinskimi delavci z osebno strastjo do digitalnih in virtualnih okolij do trenutno enega od mainstream pristopov k mladinskemu delu. Če izvzamemo »futuristične« izkušnje, kot je izkušnja finske organizacije »Verke«, ali nekaj geekovskih blogov mladinskih delavcev, kot je blog Michela di Paole, ali pogumne in inovativne izkušnje organizacij, (nekatera jih imajo že 25 let), je pristop k digitalnemu prostoru za mladinsko delo postal sistemski in raziskovalen med besnim iskanjem rešitev šele po izbruhu pandemije COVID-a. Z enakimi izzivi se je v tem času soočal tudi kulturni sektor.

To pomanjkanje realnih podatkov in izkušenj, je, skupaj z eksponentnim naraščanjem prispevkov in intelektualnih rezultatov na to temo otežilo analizo podatkov in njihovo uporabo v praksi. Še pred tremi leti je bilo gradivo o digitalnem mladinskem delu veči-

noma osredotočeno zgolj na različne oblike e-učenja, zaradi česar smo se pri našem delu bolj posvetiti svojim neposrednim izkušnjam ter deljenju praktičnih nasvetov in predlogov. S tem smo se izognili temu, da bi nastal zgolj še en teoretični esej.

Ena od praktičnih posledic tega našega fokusa je raznolikost poglavij, ki smo jih pripravili različni projektni partnerji, zaradi česar je priročnik namenjen raznolikemu krogu bralcev, ki bodo lahko glede na svoje cilje in motivacijo lahko izbrali posamezna poglavja. To ne pomeni, da je branje celotnega priročnika zapleteno, ampak predstavlja možnost, da se v njem od bolj teoretičnega pristopa sprehodimo do bolj praktičnih navodil za delo.

Namenjen je mladinskim in kulturnim delavcem, katerih delo se močno opira na delo s skupinami mladih. Zaradi lažjega branja v besedilih uporabljamo izraz »mladinski delavec«, ki se nanaša na oba poklica, in izraz »mladinsko delo«, ki se nanaša na delo s skupinami mladih na področju mladinskega in kulturnega dela.

Prvo poglavje (urednik Fabio Costa iz Associazione Interculturale NUR) ponuja bolj teoretičen pregled glavnih značilnosti, ki jih mora digitalni prostor upoštevati, da bi bil učinkovit in privlačen za mlade in za njihove pobude. Priporočamo ga v branje za razumevanje konteksta, konceptov ter splošnih potreb in pristopov mladinskega dela v digitalnem prostoru.

Drugo poglavje (urednika Sabina Belc iz Socialne akademije in Petr Kantor iz Petrklíč Help) je usmerjeno k bolj praktičnemu razumevanju orodij, metod in kompetenc, ki so potrebne za vzpostavitev funkcionalnega in trajnostnega digitalnega prostora. Je vezni člen med prvim in tretjim poglavjem, saj nas od teorije hitro popelje do raziskovanja konkretnih primerov in izkušenj ter nabora nasvetov in priporočil.

Tretje in zadnje poglavje (urednika Katarína Klusová iz Petrklíč Help in Francisco Navas Adamuz iz Delegacion de Juventud iz Ayuntamiento de Cabra) predstavlja zaključek naše poti. Gre za navodila, kako ponuditi zelo praktične primere spletnih dejavnosti za dopolnitev digitalnih prostorov in kako doseči, da bodo udeleženci vključeni, angažirani in sodelujoči. S sledenjem navodilom in primerom imamo več možnosti, da mladi razvijejo občutek pripadnosti in soudeležbe, zaradi katerih digitalni prostor postane prava priložnost za izkustveno učenje v mladinskem delu.



Kakšna je izpolnjujoča uporabniška izkušnja pri mladinskem in kulturnem delu?

Prvo poglavje

Namen mladinskega dela je **pomagati mladim pri njihovem osebnem in družbenem razvoju** ter ga okrepiti s prostovoljnim sodelovanjem, ki dopolnjuje njihovo formalno, akademsko ali poklicno izobraževanje. Včasih je težko ugotoviti, ali so naše priprave in delo primerne in zadovoljive tudi pri delovanju na področju kulture.

Ali se udeleženci počutijo vključeni? Ali imajo od te izkušnje toliko, kot si želimo? Ali dovolj pomagamo svojim kolegom? Ali se mladi čutijo izpolnjene? Vse to še toliko bolj velja v spletnem okolju. V spletnem prostoru ni lahko ujeti razpoloženja in občutkov, saj se tako pozitivne kot negativne vibracije po navadi hitro razgubijo. Da bi premagali ta izziv, bomo pregledali **različne dejavnike, ki prispevajo k bolj izpolnjujoči izkušnji.**

Zabavno

O zabavnem okolju govorimo takrat, ko to nudi užitek, veselje in razvedrilo.¹

Razumeti, kdaj se ljudje zabavajo, je včasih težko. Medtem ko bomo v naslednjem poglavju govorili o tem, kako narediti stvari zabavne, lahko že sedaj poskusimo razumeti, kako izgleda uspeh pri tej nalogi. Običajno ga lahko izmerimo s tem, kako se udeleženci odzovejo ob koncu dejavnosti. Konec koncev je mladinsko delo hkrati izobraževalno IN prijetno; hkrati je izpolnjujoče in zabavno.²

Ali so udeleženci žalostni, ker nimajo več časa za dejavnosti? Ali se počutijo izpolnjene, ker so v tem procesu preživeli čas tako, kot so si želeli? Ali si želijo nadaljevati ali so veseli, da je konec?

Če isti skupini v nadaljevanju programa ponudimo isto dejavnost, lahko preverimo njihov odziv nanjo in tako dobimo informacijo o tem, kako zabavna je bila le-ta nazadnje za udeležence.

čprav je pri našem delu včasih težko razumeti koncept zabave, nam teh nekaj smernic daje dovolj zavedanja, da lahko razumemo rezultate procesa.

Povezovalno

Okolje je povezovalno, če se udeleženci v njem počutijo povezani,³ in sicer s poudarkom na procesu, v katerem je bistvena njihova aktivna udeležba, pri čemer so sprejete metode ter programi in dejavnosti, ki jih izvajajo mladinski delavci in mladi, zelo raznoliki ter vključujejo tudi medkulturno in mednarodno zavedanje.⁴

Naša naloga je, da zagotovimo ta občutek medkulturnega zavedanja. Vprašanje kulturnih raznolikosti je lahko zelo pomembno za tiste skupnosti, ki se želijo odzvati na migracije v Evropi, pa tudi zunaj nje. V teh okoliščinah se oblikovalci politik zavedajo pomembnosti spodbujanja strpnosti in **močne harmonije v skupnostih.**

Vloga mladinskih delavcev je ključna pri oblikovanju mnenj in pogledov mladih ter pri tem, da svojim vrstnikom pomagajo razumeti, **ceniti in sprejemati raznolikost** ter tako izboljšati družbeno kohezijo.

¹ Cambridge University Press (2022). [Fun](#). Cambridge English Dictionary.

² NYCI (2022). [What is Youth Work?](#) National Youth Council of Ireland.

³ Cambridge University Press (2022). [Connection](#). Cambridge English Dictionary.

⁴ NYCI (2022). [What is Youth Work?](#) National Youth Council of Ireland.

Z našim delom je potrebno prizadevati si za vključevanje mladih in jim pomagati pri sprejemanju različnosti – bodisi med posamezniki bodisi med skupnostmi – ter hkrati spoznavati druge kulture.⁵ Če opazimo, da se udeleženci aktivno pogovarjajo, razumejo in nenazadnje tudi sprejemajo, lahko naše okolje označimo za povezovalno.

Bodimo pozorni na vse primere, ko udeleženci zapuščajo prostor z željo po tem, da bi nadaljevali z razpravo!

Čeprav je pomen povezovalnega okolja z mednarodnega vidika jasen, lahko enako velja tudi za katero koli digitalno okolje na nacionalni ali lokalni ravni. Ne le da lahko na istem območju najdemo različne kulture, temveč se lahko ljudje iz iste kulture ukvarjajo z medsebojnimi razlikami in podobnostmi, kar pomeni, da je področje povezovalnosti aktualno tudi v tem primeru.

Spodbujajoče

Okolje je spodbujajoče, če se posamezniki v njem počutijo samozavestni in zmožni nekaj narediti.⁶ Ko se mladi udeleženci v digitalnem prostoru počutijo samozavestno, vedo, kaj in zakaj nekaj počnejo.

Digitalno mladinsko delo temelji na ideji, da je treba pri mladinskem delu uporabiti novo tehnologijo, da bi bile dejavnosti za mlade bolj kakovostne, **bolj dostopne in bolj smiselne.**⁷ Zlasti za digitalni prostor velja, da se mora udeleženec v njem počutiti opogumljenega.

Prav tako je treba upoštevati, da lahko **uporaba digitalnih tehnologij vpliva na duševno zdravje.** Od **digitalne utrujenosti,**⁸ ki jo povzroča prekomerno preživljanje časa na spletu, do **občutka nezadostnosti** zaradi pomanjkanja digitalnih kompetenc ali tehnologije za polno sodelovanje –vpliv je lahko različen.⁹

Kadar udeleženec ni v spodbujajočem okolju, se lahko počuti izgubljenega, negotovega in ne ve, kaj naj. Spodbujeni mladi pa bodo videti osredotočeni, varni in neomajni v svoji proaktivnosti. V najslabšem primeru bo spodbudno okolje poskrbelo, da bodo neuspehi postali priložnost za učenje in sprejemljiva izkušnja, ne travma.

⁵Asociacion Cultural Integra, Dacorun Council for Voluntary Service, Pozitiva Doma, Vicolocorto and Zavod Voluntariat (2019). [Cultural Diversity as a Learning Tool in Youth Work](#). Dacorun CVS.

⁶Cambridge University Press (2022). [Encourage](#). Cambridge English Dictionary.

⁷Verke (2023). [Digital Youth Work](#). Verke.

⁸»Digitalna utrujenost« opisuje stanje izčrpanosti in neangažiranosti, ki se pojavi pri posameznikih, ki morajo hkrati uporabljati številna digitalna orodja in aplikacije.

⁹Pawluczuk A., Șerban, A. M., Basarab T. (ed.), Pasic L. (ed.) (2022). [Technology and the new power dynamics: limitations of digital youth work](#). EU-Council of Europe Youth Partnership.

Ne pozabimo, da vse rečeno velja tudi za nas, mladinske delavce. Tudi mi nismo imuni na učinke izpolnjujočih uporabniških izkušenj pri digitalnem mladinskem delu!

Zavestno

Okolje je zavestno, če se udeleženci v njem načrtno zavedajo svojega telesa, uma in čustev v sedanjem trenutku ter tako ustvarjajo občutek umirjenosti.¹⁰

Pri digitalnih dejavnostih je vsak udeleženec na svoji fizični lokaciji, vendar se v zavestnem okolju vsak počuti prisotnega v istem prostoru kot vsi drugi. **Prostor v digitalnem mladinskem delu lahko mladinskim delavcem pomeni nekaj drugega kot mladim.** Slednji vidijo digitalne prostore kot vir stalne povezanosti z vrstniki, način potrjevanja tega, kar postajajo, in **prejemanja potrditve pripadnosti.¹¹**

Vprašajmo se: Ali imajo udeleženci občutek, da so vsi v istem čolnu? Ali se zdi, da se udeleženci zavedajo, da je virtualni prostor, v katerem so skupaj, vseeno mogoče obravnavati kot prostor?

Kot mladinski delavci moramo zagotoviti to, da za skupino ustvarjamo varen in spodbuden prostor.¹² Če smo pozorni, udeležence ne bo zmotilo nobeno dogajanje zunaj (in celo znotraj) digitalnega okolja.

Potopljeni bodo v dejavnost, vključeni, opolnomočeni, dejavni in ustvarjalni.¹³ Če udeleženci digitalni prostor, ki smo ga ustvarili zanje, zaznajo na enak način, kot bi zaznali fizičnega, potem je naše okolje zavestno.

¹⁰ Cambridge University Press (2022). [Mindful](#). Cambridge English Dictionary

¹¹ Pawluczuk A., Șerban, A. M., Basarab T. (ed.), Pasic L. (ed.) (2022). [Technology and the new power dynamics: limitations of digital youth work](#). EU-Council of Europe Youth Partnership.

¹² The Mix (2021). [A Guide to Delivering Digital Youth Work](#). National Youth Agency.

¹³ Verke (2019). [European Guidelines to Digital Youth Work](#). Verke.



Prijazno do uporabnika

Dizajn je uporabniku prijazen, če je njegova uporaba preprosta.¹⁴ Toda kaj sploh pomeni preprostost na tem področju?

To ugotovimo tako, da opazujemo, kakšno izkušnjo imajo udeleženci in mi. **Dizajn velja za enostavnega, kadar se uporabnik ob pogledu nanj ne počuti preobremenjeno.**¹⁵ Ali lahko udeleženec z lahkoto najde vse opcije? Ali se počutimo dobro, ko iščemo, kar potrebujemo? Se nam zdi, da imamo na voljo ustrezno število različnih možnosti? Ali uporabljamo večino funkcij, ki so nam na voljo?

Vse to mora veljati ne glede na to, ali uporabljamo računalnik, tablico ali druge naprave. Uporabniki pričakujejo, da bo vsaka aplikacija izgledala dobro ne glede na to, na kateri napravi jo uporabljajo, in prav je tako!

To je mogoče doseči z odzivnimi aplikacijami.¹⁶ Če smo povezani z računalnikom, udeleženci pa uporabljajo telefone, moramo imeti vsi občutek, da je uporaba aplikacije nezahtevna.

Izkušnja je boljša, če je prilagojena posamezniku. Vsak udeleženec (ali celo mi sami) želi izboljšati in spremeniti to, kar je pred njim, da bi mu bilo bolj pisano na kožo. Težko je pripraviti eno standardno izkušnjo, ki bi zadovoljila vse, zlasti kadar imamo opravka z velikim številom udeležencev.¹⁷

Udeleženci se počutijo bolje, če lahko prilagodijo hitrost predvajanja ali če lahko v svoje delo vključijo druge pripomočke (na primer samodejno prevajanje v druge jezike). Izkušnjo tako razumemo kot uporabniku prijazno takrat, kadar gre za uporabo elementov s preprostim uporabniškim vmesnikom, ki ga lahko tudi prilagodimo posamezniku.

*To je najbolj enostavno in najhitreje preverljivo področje.
Lahko ga preverimo sami ali s sodelavci. Ne smemo se bati
prositi za pomoč!*

¹⁴ Cambridge University Press (2022). [User-friendly](#). Cambridge English Dictionary.

¹⁵ FreshCodeIT (2019). [4 Marks of User-friendly Design](#). Medium.

¹⁶ WebDev (2022). [Learn Responsive Design](#).

¹⁷ Microsoft (2022). [Let Users Personalize Visuals in a Report](#).



Podobno resničnosti

O podobnosti z resničnostjo govorimo, ko opisujemo nekaj, kar se zdi resnično ali živo.¹⁸ Kot smo povedali v podpoglavju »Zavestno«, **želimo zabrisati razliko med fizičnim in digitalnim prostorom**, tako da se slednji zdi enako živ in resničen kot prvi.

Pri mladinskem delu je pomembno, da se ukvarjamo s potrebami mladih, ki na celosten način. Moramo imeti veščine, s katerimi lahko olajšamo pogovor med mladimi v digitalnih prostorih na enak način, kot če bi se nahajali v istem fizičnem prostoru.

Mladinski delavci moramo uporabljati digitalna orodja, prostore in kraje kot podaljšek

resničnega sveta.¹⁹ Če to storimo na pravi način, bomo videli, da se udeleženci počutijo, **kot da se pogovarjajo z drugimi v realnem svetu**, in se zavedajo, da doživljajo takšno izkušnjo, kot bi jo imeli pri projektih v živo.

Pomembna ključna beseda je »analogen«. Čeprav primerjamo digitalno in fizično okolje, si NE smemo prizadevati, da bi bil digitalni prostor podoben fizičnemu!

Želimo, da so udeleženci povezani in pripravljeni biti drug z drugim, čeprav imajo realno vedno možnost prekiniti povezavo in se vrniti k svojim opravkom. Pri komuniciranju v virtualnih okoljih, ki so podobna resničnemu svetu, **mladi izražajo svoje ideje**, postavljajo ustrezna vprašanja, ohranjajo spoštovanje in gradijo zaupanje. **To sicer ni enako komunikaciji v živo, vendar je prav tako pomembno.**²⁰

Z uporabo te izkušnje udeleženci v dejavnosti NE bo simuliral izkušnje, ki jo je imel v virtualnem svetu, kot izkušnjo v fizičnem svetu.

¹⁸ Cambridge University Press (2022). [Lifelike](#). Cambridge English Dictionary.

¹⁹ HUMAK University of Applied Science and Maynooth University (2019). [Youth Work in Digital World: Focus on Youth Workers](#). YouthWorkAndYou.org.

²⁰ Staiou, E. (ed.), Atakan, P., Kalem, G., Kiper, B., Tsvetkova R., Kasamska, R., Karabová, D., Maška, M., Kaisari, A., Michalopoulou, N., Güvenir, C., Gündoğar, N. (2021). [DiGi YOUTH: Work Manual](#). DiGi YOUTH Partnership

Ustvarjalno

Posameznik je ustvarjalen, če ustvarja ali uporablja izvirne in nenavadne ideje.²¹ Ustvarjalnost je pogosto **spontana in je ni mogoče izsiliti**. Lahko tudi opazimo, da udeležence navdihuje ustvarjalnost drugih. Če se takšni udeleženci čutijo, da imajo prostor za svoj ustvarjalni prispevek, celoten digitalni prostor postane bolj ustvarjalen.

Pravijo, **da je ustvarjalnost razpršena**, na primer v izobraževalnih okoljih, in ne živi izključno v posameznem udeležencu, temveč je razpršena v skupini, izobraževalcih, kulturnih pripomočkih, ki povečujejo ustvarjalno in intelektualno rast, ter širši skupnosti.²² N

avdih je lahko nalezljiv, zlasti v spletnem okolju, kjer imamo na voljo nepregledno število različnih orodij. Čeprav tega koncepta še nismo ravno navajeni, je precej pomemben. Udeleženec lahko začuti, da ima na voljo veliko različnih virov ustvarjalnosti, ki mu prinašajo potreben navdih.

Ne smemo zamenjati količine orodij z viri ustvarjalnosti. Čeprav je res, da lahko vsako spletno orodje uporabimo na več načinov, lahko prostor s prevelikim številom orodij deluje preveč obremenjujoče.

Kadar se udeleženci počutijo izzvane zaradi zelo omejenega števila orodij, bodo na primer prisiljeni razmišljati na neobičajen način.

To krepi ustvarjalno in inovativno razmišljanje ter sposobnost spreminjanja izzivov v priložnosti, hkrati pa postavljanje in doseganje ciljev z omejenimi sredstvi.²³

²¹ Cambridge University Press (2022). [Creative](#). Cambridge English Dictionary.

²² European Commission Expert Group Report (2020). [Developing the Creative and Innovative Potential of Young People Through Non-Formal Learning in Ways that are Relevant to Employability](#). European Commission.

²³ European Commission - Directorate-General for Education and Culture (2015). [Unleashing Young People's Creativity and Innovation](#). Publication Office of the European Union.

Zaključek

Vse naše izkušnje prispevajo cilju: razumeti, **kako je videti zadovoljujoča uporabniška izkušnja za mlade v okviru kulturnega delovanja.**

čeprav bi lahko obravnavali veliko več kategorij, je pomembno, da imamo odprte oči in **da razumemo, ali udeleženci uživajo v izkušnji.** To počnemo z namenom, da bi vsakdo iz te izkušnje **pridobil nekaj novega.** Če si postavimo vsaj nekaj vprašanj, o katerih smo govorili zgoraj, lahko razumemo, kdaj se nam spletno okolje zdi dovolj izpolnjujoče in kdaj ne.

Zdaj, ko imamo to znanje, kako ga lahko uporabimo? **Kako lahko poskrbimo, da bo naše spletno okolje polno zadovoljstva?**



Kako vzpostaviti digitalni prostor: Kateri so temeljni elementi?

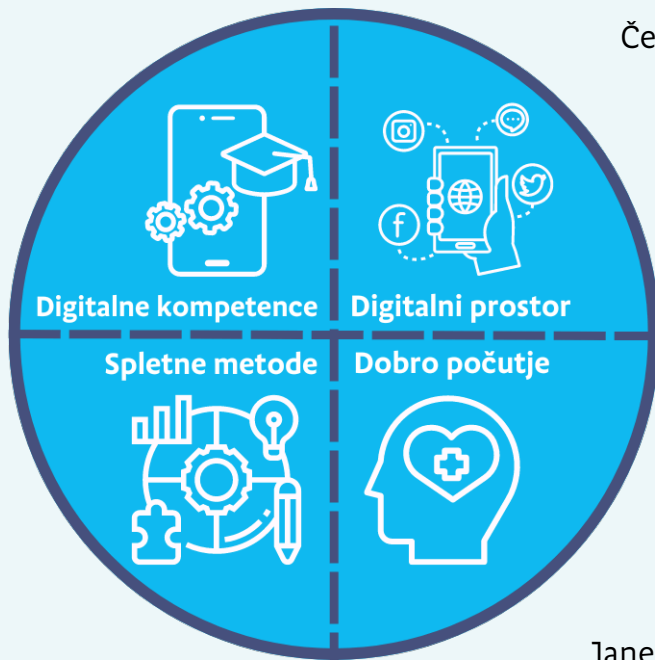
Drugo poglavje

Ali imajo digitalni prostori za mlade prihodnost?

Med pandemijo smo bili prisiljeni preseliti se na splet, vendar z upanjem, da se bo ta faza kmalu končala in da se nam tja ne bo treba vrniti. Zato nam je pri delu pogosto manjkalo motivacije, da bi iz kulture posameznih spletnih dogodkov prešli na delo s skupinami, ki je ključno za kulturno in mladinsko delo.

Kako vzpostaviti prostore, ki bodo mladim omogočili gradnjo skupnosti in občutek pripadnosti?

Pri oblikovanju in izvajanju dejavnosti spletnega mladinskega dela moramo biti pozorni na štiri razsežnosti: vzpostavitev digitalnega prostora, izbiro ustreznih metod, krepitev (digitalnih) kompetenc mladinskih delavcev in mladih ter skrb za njihovo dobro počutje.



Če smo pozorni na vse štiri zgoraj omenjene razsežnosti, lahko ustvarimo prostor za navdihujočo izkušnjo, ki je povezujoča, zabavna, spodbujajoča (v smislu, da spodbuja ustvarjalnost in pobudo) in ima pomembno mesto v mladinskem delu.

V tem poglavju bomo raziskali, kaj točno se skriva pod temi dimenzijami in katere vidike si velja zapomniti.

Digitalni prostori

Jane R. Melvin²⁴ digitalne prostore opredeljuje kot digitalne lokacije, kjer se zbirajo mladi, pri čemer jim ti dajejo pomen, spomine in občutke. V svojem članku ugotavlja, da številnim mladim digitalni prostori zagotavljajo stalno povezanost z vrstniki, način potrjevanja tega, kar postajajo, in prejemanje čustvenega zagotovila, da nečemu pripadajo. S temi značilnostmi ima splet kot prostor za mladinsko delo ogromen potencial.

Katere vidike moramo upoštevati pri izbiri orodij in platform?²⁵

Prvič, najpomembnejši vidik je vključevanje mladih v sprejemanje odločitev. Če jih bomo vključili v oblikovanje digitalnega prostora, bodo do njega čutili večje lastništvo in se v njem počutili bolj domače. S tem povečamo tudi možnost, da bodo digitalni prostor res uporabljali in ga naredili za svojega.

Drugič, pozorni moramo biti tudi na to, da dejavnosti ne podredimo orodjem, temveč da nam orodja pomagajo pri zagotavljanju navdihujoče izkušnje.

Upoštevati moramo tudi, da preklapljanje med orodji pri udeležencih povzroča stres, zato je treba čim bolj optimizirati število orodij, ki jih uporabljamo. Med dejavnostjo naj ne bi uporabili več kot ene platforme in največ dveh različnih digitalnih orodij.

²⁴ Melvin, J. (2018). [Digital Tools, Spaces and Places - Mediators of Youth Work Practice](#). Coyote, 26.

²⁵ Belc, S. (2022). Orodja v spletnem mladinskem delu // Tools for Online Youth Work. V M. Galun (ed.), [Izobraževalni \(pre\)skok na splet: pristne, sproščene in sodelovalne aktivnosti na spletu](#) (p. 213-223). Mladinski svet Slovenije.

Nazadnje je dobro, da pri načrtovanju pomislimo tudi na sledeče vidike. Analizirajmo in izberimo najenostavnejše orodje, ki pokriva večino potreb, ter s tem optimizirajmo uporabo digitalnih orodij. Na izbiro naj vpliva tudi digitalna pismenost udeležencev (in seveda tudi naša).

Prav tako moramo preveriti, ali izbrana orodja omogočajo udeležbo ciljnih skupin na način, da bodo dejavnosti čim bolj vključujoče. Pri gostovanju dogodkov na spletu moramo upoštevati tudi varnost udeležencev ter njihovih podatkov, pa tudi dostopnost do orodij na različnih napravah in v različnih operacijskih sistemih. Nenazadnje ima pri odločitvi za orodje bistveno vlogo tudi cena. Na srečo so za neprofitne organizacije pogosto na voljo subvencionirana ali celo brezplačna orodja.

Nasvet: Izogibajmo se zapravljanju dragocenega časa z učenjem več novih orodij v okviru ene dejavnosti. Vtis naredimo s kakovostjo spletne izkušnje, ne s poznavanjem orodij!



Kako izbrati digitalno orodje in platformo, ki bo ustrezala našim potrebam?

Pri katerih procesih nas orodja podpirajo?²⁶

(Neformalna) srečanja v digitalnem prostoru

Srečanja lahko potekajo prek videokonferenčnih sistemov ali prek platform, ki temeljijo na uporabi avatarjev. Prve so odlične za ohranjanje stikov in izvajanje strukturiranih dejavnosti, kot so delavnice. Med njimi je najbolj znan Zoom, obstajajo pa tudi programi, kot so MS Teams, Webex in Butter.

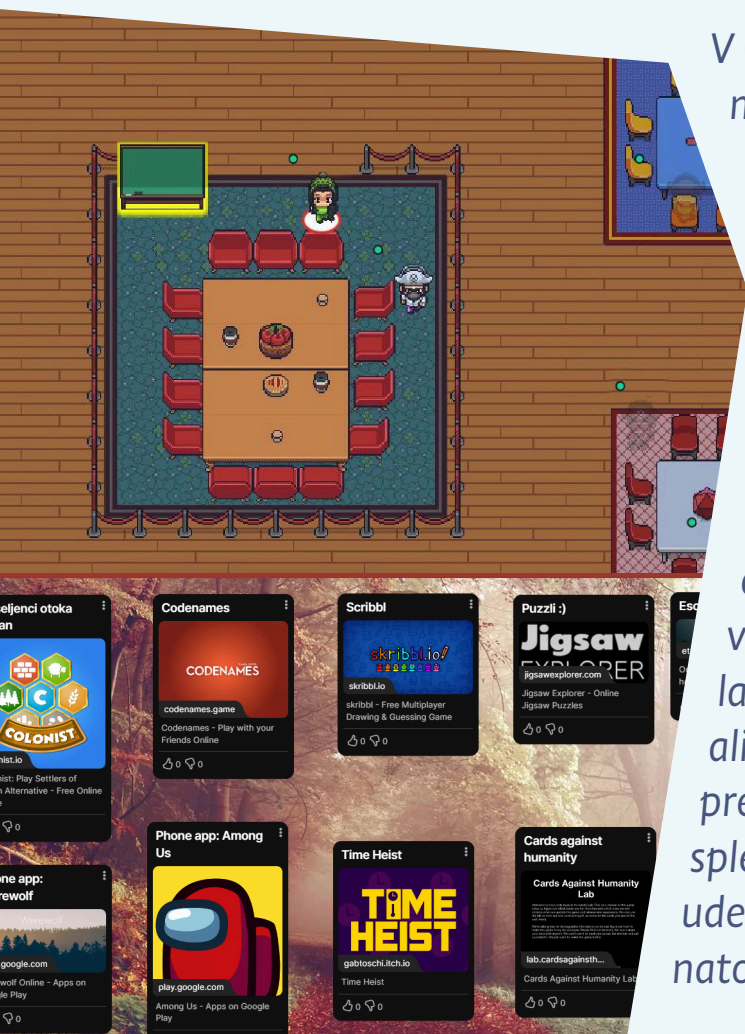
Te platforme so obogatene z različnimi funkcijami, kot so reakcije, klepet, filtri, virtualne sobe (breakout rooms) in ankete. Z dobrim poznavanjem funkcij se lahko pogosto popolnoma izognemo uporabi zunanjih digitalnih orodij ali njihovo število bisveno zmanjšamo.

²⁶ Belc, S. (2022). Orodja v spletnem mladinskem delu // Tools for Online Youth Work. V M. Galun (ed.), [Izobraževalni \(pre\)skok na splet: pristne, sproščene in sodelovalne aktivnosti na spletu](#) (p. 213-223). Mladinski svet Slovenije.

Obstajajo pa tudi platforme, na katerih dobimo svoj avatar, ki nam omogoča, da se premikamo po prostoru in spoznavamo ljudi (npr. Wonder in Gather). Takšna okolja olajšajo spoznavanje in neformalno druženje.

V GatherTownu lahko skupaj z mladimi prilagodimo digitalni prostor in ustvarimo spletni mladinski center z različnimi prostori in dejavnostmi, ki ga lahko s srečanji s prijatelji naredijo svojega.

V teh digitalnih prostorih lahko v Padletu ustvarimo virtualno omaro z igrami in organiziramo večere družabnih iger. Pripravimo lahko večer igranja iger, koncerte ali bitko talentov in jih prenašamo prek Twitcha. Pripravimo lahko tudi spletno razstavo umetniških del udeležencev (npr. v Spatialu) in jih nato skupaj obiščemo.



Zagotavljanje vsebine in spodbujanje pomenljive interakcije

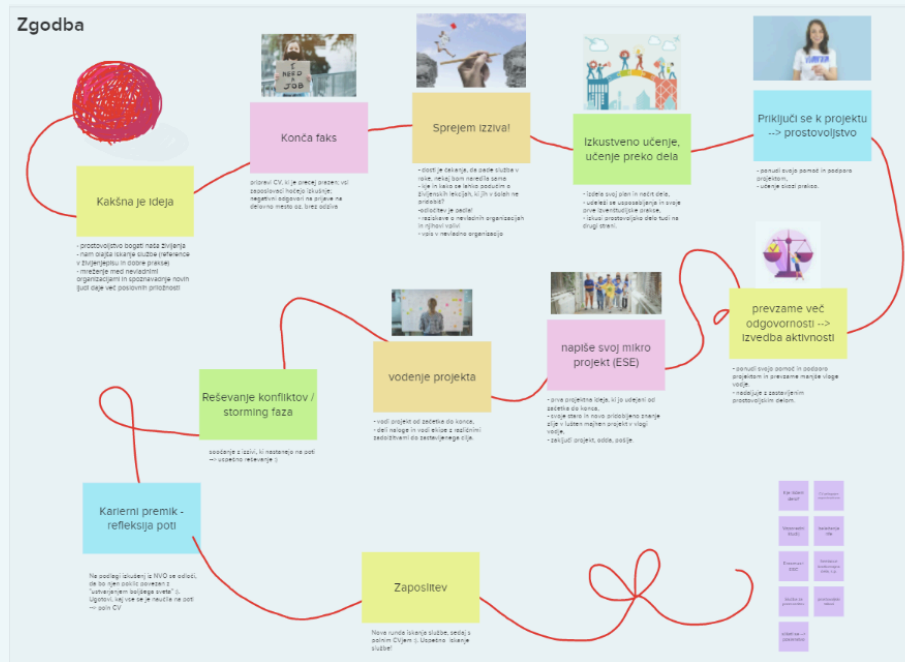
Bistveni vidik spletnih aplikacij so vizualni elementi in predstavitve. Več spletnih aplikacij nam omogoča ustvarjanje preprostih grafičnih zasnov, infografik (npr. Canva) in animacij (npr. PowToon). Nekatera orodja ponujajo tudi naprednejše oblike predstavitev, na primer eMaze in Prezi. Za preverjanje vzdušja in mnenj v skupini imamo na voljo različna digitalna orodja.

Uporabljamo lahko kvize (npr. Kahoot in QuizWhizzer), interaktivne vaje (npr. Word-Wall) in ankete (npr. Zoom in Mentimeter). Mentimeter nam omogoča tudi razvrščanje rezultatov po pomembnosti, kar olajša določanje prednostnih nalog.

Orodja, kot sta Jamboard in Padlet, lahko uporabimo za zbiranje rezultatov, ki lahko pomagajo skupinam pri izmenjavi z drugimi.

Digitalna orodja, kot sta na primer **Mural (desno)** in Miro, omogočajo kompleksnejšo vizualizacijo in so lahko v pomoč pri daljših spletnih procesih.

Orodja vsebujejo platno, na katerega lahko nalepimo listke in namestimo slike ali ikone. Omogočajo nam glasovanje in ponujajo široko paleto vnaprej pripravljenih predlog. Uporabimo jih lahko tudi kot posodo za vsebino (prostor za shranjevanje vseh pomembnih informacij) za celoten postopek.



Asinhrona dejavnosti in komunikacija v času med srečanji

Govorimo o dejavnostih, pri katerih izvajamo različne vrste dejavnosti ali prepletamo sinhrono z asinhronimi. V tem primeru potrebujemo spletno komunikacijsko platformo, na kateri lahko udeleženci komunicirajo in delijo rezultate svojega dela ter druge vsebine.

Najosnovnejša oblika tega je skupina ali klepet na družabnih omrežjih (npr. na Facebooku in Instagramu). Če potrebujemo bolj kompleksno orodje, lahko izberemo Google učilnico.



*Kako najbolje izkoristiti izbrano orodje?
Preveri zbirko orodij!*

Metode in dejavnosti

Mladinsko delo in njegova metodologija se razvijata že desetletja (v nekaterih državah celo stoletje). Kljub temu smo (večinoma) šele od leta 2020 soočeni z dejstvom, da moramo vzpostaviti tudi različne oblike spletnih metod.

Na začetku smo že predstavili dinamiko srečanj in delavnic s skupinskim delom in digitalnimi orodji, ki smo jih primerjali z metodami. Pri orodjih se pogosto preveč osredotočamo na razvijanje digitalnih spretnosti, namesto da bi ustvarili pristen stik z udeleženci. Pri mladinskem delu gre za ustvarjanje prostorov za druženje mladih, izmenjavo idej in njihovo oblikovanje v delovanje za pozitivne spremembe.

»Med seboj moramo vzpostaviti osebni stik. Povezava pred vsebino. Brez povezanosti ni dela.« – Peter Block²⁷

V naslednjih letih bodo mladinski sektor in drugi sektorji, ki temeljijo na delu s skupinami mladih, morali narediti korak naprej pri razvoju in izvajanju metod, ki bodo omogočile podoben občutek, kot ga imamo ob srečanjih v živo.

Kako izbrati pravo metodo?

Za vzpostavitev pomenljivih interakcij moramo ustvariti prostor, kjer se lahko udeleženci povežejo, se počutijo sprejete in se zabavajo, hkrati pa so ustvarjalni in prispevajo k spremembam v svojih življenjih in v širši družbi.

»Odnosi in medsebojna povezanost sta predpogoja za spremembe. Vsak sestanek, vsak proces in vsak program usposabljanja mora najprej povezati ljudi. /.../ Majhne skupine so torej bistven gradnik vsake prihodnosti, ki jo želimo ustvariti.« – Peter Block²⁸

Za učenje in spremembe moramo biti sposobni dalj časa ohranjati pozornost in zavzetost vsakega člana skupine. To lahko dosežemo tako, da spreminjamo dinamiko interakcij. Kljub temu da obstajajo dokazi proti obstoju učnih stilov, lahko pozornost udeležencev ohranjamo z vključevanjem veččutnega pristopa tako da v interakcije vključimo **LEARNERS** pristop.²⁹

²⁷ Block, P. (2009). *Community: The Structure of Belonging*. Berrett-Koehler Publishers.

²⁸ Weisser, L. (2010). [A conversation with Peter Block](#). *The Canadian Learning Journal*, 36 (fall).

²⁹ Collins, S. (2020). [LEARNERS Mnemonic](#). Stellar Labs [20.1.2023].

Pri delu s skupinami mladih v spletnem okolju, ki spodbuja aktivno udeležbo in oblikovanje skupin, se moramo pri načrtovanju procesa osredotočiti tudi na faze razvoja skupine.

Med prihodom udeležencev lahko ustvarimo prijetno vzdušje z glasbo in neformalnim pogovorom. Ob začetku srečanja opravimo »check-in« krog, da lahko spregovorijo vsi udeleženci. Uporabimo vaje za prebijanje ledu, za medsebojno spoznavanje in za dvigovanje energije. Če se bodo udeleženci na začetku sprostili, bodo manj zadržani pri zupuščanju svoje cone udobja. Skupina se pri spletnih dejavnostih oblikuje počasneje kot pri tistih v živo, saj na voljo nimamo metod za povezovanje, ki vključujejo dotik in zaupanje. Zato moramo tudi počakati nekaj časa, preden uvedemo bolj izzivalne metode.

Ko začnemo načrtovati svoje spletne dejavnosti, se moramo najprej odločiti za način izvajanja, ki mora biti prilagojen vrsti dejavnosti, ki jo organiziramo. Pri učnih procesih lahko kombiniramo uporabo asinhronih in sinhronih oblik dejavnosti.

Manj interaktivni deli se lahko spremenijo v bolj statične lekcije e-učenja z videom, besedili in raznimi nalogami, ki podpirajo uporabo znanja v resničnih življenjskih situacijah. Pomemben del spletnega procesa pa so tudi dejavnosti, ki omogočajo sodelovanje in ustvarjanje povezav med udeleženci. Pri sinhronih srečanjih se osredotočamo na uporabo metod, ki udeležencem omogočajo izmenjavo idej, razmišljanje o svojih izkušnjah/znanju, urjenje spretnosti, ponoven priklic znanja in preko povratnih informacij njegovo umestitev v kontekst.

Pri spletnih dejavnostih je še toliko bolj pomembno, da ne gre le za igranje vlog in hipotetične primere, temveč da se rešujejo naloge, ki se nato tudi izvedejo. Na ta način lahko ohranimo motivacijo udeležencev skozi daljše časovno obdobje. Omogočimo jim, da z opravljanjem nalog odkrijejo svojo vlogo v skupini. Takšen pristop, ki temelji na delu, lahko poteka tudi prek spleta. Za vizualizacijo in beleženje napredka lahko uporabimo orodja, kot sta Miro in Mural.



Sinhrono učenje



Asinhrono učenje

Katere metode lahko uporabimo?

Tako kot v resničnem, lahko tudi v spletnem prostoru uporabljamo različne metode. Odvisne so od tega, kakšen digitalni prostor smo vzpostavili, saj je nekaj od njih pogojenih z možnostmi platforme, na katerih gostimo dejavnost. Pri bolj kompleksnih metodah običajno vključimo še nekatera dodatna orodja.

Za spoznavanje in prebijanje ledu lahko uporabimo prilagojene metode »hitrih zmenkov«, »človeški bingo« ali »resnice in laži«. Za oblikovanje skupine lahko uporabimo vse vrste nalog, pri katerih lahko spletno sodelovanje kombiniramo z interakcijo v lokalnem okolju.

Ustvarjalno raziskovanje v prostoru je lahko sestavljeno iz različnih metod (improvizacijskega) gledališča, skupinskega risanja, ustvarjanja memejev ali stripov. Sodelovanje lahko podpremo s svetovnimi kavarnami, metodo odprtega prostora ali s proaktivnimi kavarnami. Skupaj se lahko sproščamo preko vodene meditacije in preko miselnih vaj.

Prav tako ne smemo pozabiti na podporo pri odhajanju in zaključevanju. Uporabimo lahko »appreciation shower«, kjer izpostavimo osebo, ki ji izkazujemo hvaležnost, ali pa sporočila tipa »sugar cube« skrijemo v mape, ki smo jih ustvarili v digitalnih orodjih, kot je Mural. Za začetek in zaključek sestankov uporabimo »check-in« ter »check-out« kroge.



Nekaj primerov, kako s fotografijami ujeti okolje udeležencev!

Kako lahko prilagodim ali razvijem že obstoječe dejavnosti, da bodo ustrezale spletnemu okolju?

Najboljši prvi korak je, da svojo metodo analiziramo skozi vidik funkcij, ki jih potrebujemo za njeno izvajanje. Razdelimo jo na več manjših delov in razmislimo, kako lahko vsakega od njih uporabimo v digitalnem prostoru.

Spletni prostor je na prvi pogled videti omejujoč, vendar pa lahko uporabimo vse elemente, ki so nam v njem na razpolago. Lahko se na primer poigramo s kamerami tako da jih vklopimo/izklopimo za tiste, ki prihajajo v »prostor«. Premikamo se lahko desno

(da) ali levo (ne) glede na strinjanje s podano izjavo ali uporabimo funkcijo »spotlight« za metodo akvarija. Poleg tega lahko uporabljamo glasbo in zvok in za dejavnosti, kot so tihe karaoke, branje z ustnic itd. Pri tem nismo omejeni le na tehnične funkcije, temveč lahko delamo tudi s telesom: razgibavanje za ohranjanje zbranosti ali pa metode, kot je skupinsko oblikovanje različnih struktur. V okolju, ki obdaja udeležence, je lahko veliko priložnosti: prinesejo lahko svoje predmete, ki jih najbolje predstavljajo, za njih lahko pripravimo lov na zaklad in jih v parih pošljemo na sprehod s pogovorom (angl. »walk-and-talk«).

če udeleženci nimajo mirnega zasebnega prostora, lahko tudi to izkoristimo kot prednost v okviru dejavnosti. Določenemu udeležencu, ki na primer sodeluje iz skupne pisarne, lahko damo nalogo, da izvede kratko anketo med vrstniki. Za sprostitev lahko zunaj v parku vodi vizualizacijo tako, da opiše znamenitosti, zvoke in vonjave v svoji okolici.

Udeležencem lahko po pošti pošljemo darila, kot so copati ali skodelice (da bo njihovo okolje prijetno in da bodo vsi imeli nekaj enakih stvari), pa tudi materiale, ki jih bodo potrebovali. Spodbudimo jih lahko, da se med dejavnostjo nečesa dotaknejo ali povohajo in tako vključijo svoja čutila. Lahko pa jih tudi spodbudimo, da se spomnijo situacije, ko so se nečesa dotaknili ali nekaj vonjali. Možnosti so neomejene, vprašanje je le: kako drzni smo pri preizkušanju nečesa novega?



Več metod, ki jih lahko uporabimo ter spletni tečaj je na voljo na tej QR kodi.

Kompetence mladinskih delavcev in mladinskih voditeljev

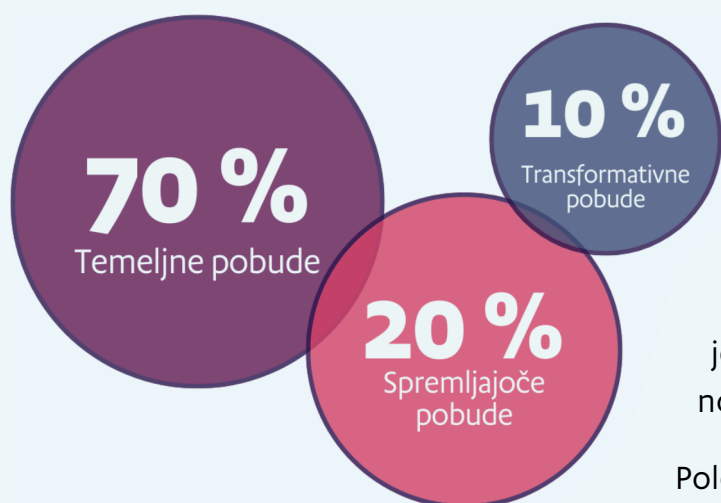
Preden se posvetimo kompetencam, ki so potrebne za navigacijo v digitalnem prostoru, je pomembno, da nam tehnologija, ki jo bomo uporabljali, ni tuja.

Da bi lahko v svoje delo vključili novejša tehnologija, moramo biti na tekočem z njimi. Razumeti moramo tudi izzive, ki jih prinaša digitalni prostor. Ta namreč prinaša nove razsežnosti in izzive pri vzpostavljanju varne(jše)ga prostora, saj je v njem veliko lažje snemati pogovore ter deliti vsebine in fotografije. Poglobljeno poznavanje platform, spletnih metod in digitalnih orodij nam bo omogočilo, da udeležencem ponudimo raznolike dejavnosti, ki spodbujajo njihovo sodelovanje in ustvarjalnost.

če obvladamo tehnologijo, se lahko bolj osredotočimo na udeležence in z njimi vzpostavimo pristen stik. Če sami na področju tehnologije nismo najbolj vešč, lahko vključimo dodatno osebo, ki bo poskrbela za tehnični vidik, mi pa bomo lahko bolj neobremenjeno delali na področju medosebne in skupinske povezanosti.

Z zagotavljanjem dobrega poteka in nemotene spletne izkušnje lahko postanemo ambasadorji za raznolike možnosti uporabe digitalnega prostora. Prizadevati si moramo za popolnost, vendar pa tudi ne smemo biti preveč strogi do sebe, če gre kaj narobe. Če udeležencem (in sebi) dopustimo, da lahko naredijo tudi kakšno napako, ustvarimo okolje, v katerem nas ni strah zapustiti cone udobja in izkusiti nekaj novega.

če se v digitalnem prostoru dobro počutimo, lahko to navdušenje delimo z drugimi, jih z njim »okužimo« ter tako prispevamo k bolj pozitivni izkušnji. Učenje rabe novih tehnologij je povezano z ranljivostjo in zahteva pogum. Na primer, organizirati spletno konferenco je lahko zastrašujoče, vendar je vse enkrat prvi.



Potrebna je velika radovednost ter pripravljenost za učenje in raziskovanje. Pri inoviranju pa nas lahko navdihuje »pravilo« inoviranja 70–20–10.³⁰

če ga vzamemo kot vodilo, bi morala vsaka dejavnost vključevati nekaj, kar dobro poznamo (70 %), nekaj, kar trenutno raziskujemo in izboljšujemo (20 %), in nekaj povsem novega (10 %).

Poleg tega je osnova za to, da rastemo kot samozavestni in usposobljeni moderatorji digitalnega prostora, je tudi vključevanje evalvacij in refleksij pri vključevanju izboljšav in novih spoznanj.

Kadar smo v dvomih, se spomnimo na sledeče:

»Ne glede na to, ali menite, da nekaj lahko storite, ali ne – imate prav.« – Henry Ford II

³⁰Eric Schmidt in Sergey Brin (Google) uporabljata princip [70-20-10](#) v svoji organizaciji, da bi okrepila prizadevanja za inovacije. Podjetje 70 % virov in človeškega kapitala vlaga v osnovno dejavnost, 20 % v novosti, 10 % pa v nove ideje, ki se morda sprva zdijo nore.

Ko smo pripravljeni za izvajanje, se pojavi naslednje vprašanje: Kako ohraniti motivacijo skupine na daljavo? Velik izziv pri delu s skupinami na daljavo je dolgoročno ohranjanje dobre volje in motivacije. S selitvijo na splet običajno izgubimo neformalne spontane trenutke, kot so skupno pitje kave, skupno kosilo, hiter brainstorming in iskanje pomoči. Kako se lahko lotimo tega?

Prvič, ko delamo s skupino, je treba oblikovati medsebojni dogovor o tem, kako sodelovati. Uporabimo lahko vprašanja, kot so:³¹

- Kaj krepi naše zaupanje? Kaj je pomembno?
- Kaj lahko zmoti naš proces in kako lahko to preprečimo?
- Kje potrebujemo dodatno podporo in kako se jo lahko zagotovi?
- Kako bomo drug drugega obvestili, da je nekaj nujno in da je postavljen rok?
- Kako bomo reševali konflikte, če se ne bomo strinjali s pristopom člana skupine ali z njegovimi zamislimi?
- Kako bomo drug drugega motivirali? Kaj je tisto, kar nas navdihuje? In kaj navdihuje druge?
- Kaj lahko storimo, da se držim svojih obveznosti?

Za motivacijo in ohranjanje zbranosti moramo uporabljati komunikacijo, usmerjeno v doseganje ciljev, in člane skupine obveščati o dogajanju. Raziskati moramo, kako ostati v stiku pri sodelovanju na daljavo. Pri tem nam je lahko v pomoč vzpostavitev skupinskih ritualov. Tako nam lahko koristijo redni kontrolni sestanki. Redne povratne informacije so namreč ključnega pomena, saj pomagajo uskladiti pričakovanja in cilje ter nas ohranjajo na pravi poti.

Predlagamo lahko **skupno delo na daljavo**. Socialne vezi so močno motivacijsko sredstvo in vzpostavljanje medsebojnih odnosov lahko poveča ustvarjalnost, sodelovanje in veselje do skupnega dela. Nekateri udeleženci lažje ostanejo pri nalogi, če so v družbi vrstnikov. Skupaj si lahko privoščimo tudi odmore za kavo.

V skupino lahko svežo energijo vnesemo tako, da organiziramo virtualne rojstnodnevne zabave (**nekaj idej**) ali druga **praznovanja**. Uvedemo lahko nekaj **virtualnih team-**

³¹ Play4Business. [How To Successfully Lead A Blended Team](#).

building dejavnosti. Lahko pošljemo tudi kakšen paket z materiali ali darili. Dobiti drobno pozornost po pošti polepša dan udeležencem ter vzbuja dobro voljo in predanost skupini. Če imamo skupni komunikacijski kanal, kot je Slack, lahko spodbujamo »spotlights« kot mesto javnih pohval za opravljeno delo.³²

Kateri stil vodenja na daljavo je primeren zate? [Preveri tukaj!](#)

Skrb za dobro počutje udeležencev

Ali lahko dosežemo človeški stik in ustvarimo občutek povezanosti med udeleženci? Verjamemo, da lahko. Z občutkom domačnosti in varn(ejš)im okoljem lahko uspešno vzdržujemo prostor sodelovanja in ustvarjalnosti za vse.

Prvi korak je vzpostavitev osebnega stika. Tukaj je nekaj nasvetov, kako to doseči:

- **Govorimo skrbno.** Poskusimo najti podobnosti med udeleženci in jih povezati med seboj. Vprašajmo jih, kako se počutijo in kaj jim ustreza. Z vprašanji: »Kako si?« in »Kako gre?« poskusimo poglobiti odnose.
- **Spodbujajmo sodelovanje.** Poskrbimo, da bo imel vsakdo priložnost spregovoriti in sodelovati v pogovoru. Prav tako moramo omogočiti različne načine/stopnje sodelovanja, od zgolj opazovanja, tipkanja, govorjenja pa vse do uporabe kamere do osebnega deljenja.
- **Zagotovimo zabavo.** Z občutljivim humorjem lahko izboljšajmo razpoloženje in sprostimo napetosti.
- **Opazujmo mlade in jim omogočimo, da so opaženi.** Vzpostavimo (občutek) očesnega stika. Udeležence spodbujajmo k uporabi kamer, da si lahko ogledajo odzive in čustva drugih. Vendar pa v to ne smemo siliti, saj se nekateri počutijo nelagodno, če delijo svoj osebni prostor (svojo sobo ali dom).
- **Načrtujmo trenutke za neformalno druženje.** Redno si vzamimo odmor, da vstanemo in se razgibamo ter da poskrbimo zase. Spodbujajmo srečanja (igranje družabnih iger, skupno pitje kave itd.) na način, ki ni moderiran, da zagotovimo priložnosti tudi za spontano interakcijo.
- **Držanje varn(ejš)ega prostora.** Vzpostavimo odprto vzdušje, v katerem se lahko ljudje dobro počutijo, ko izražajo svoje misli, čustva in ideje. Pri obravnavi vprašanja spodbujajmo dialog, odprtost za različne poglede, radovednost in spoštovanje drugih mnenj. Pri tem uporabljajmo jezik, ki je vključujoč in se izogiba marginaliziranju ali izključevanju posameznikov ali skupin.

³² Robinson A. (2023). [19 Unique Ways to Motivate Remote Employees in 2023](#). [10. 1. 2023].

Vaje za prebijanje ledu: Na začetku virtualnega ali hibridnega sestanka pogosto nastopi neprijetna tišina – takrat pride na vrsto preprosta igra za prebijanje ledu, ki udeležence sprosti in spodbudi k pogovoru. Nekaj predlogov je na voljo [tukaj](#).



Katera so ključna pravila za aktivno vključevanje mladih udeležencev na spletnih dogodkih? Preveri [tukaj](#)!

Drugi korak je ustvarjanje občutka pripadnosti skupnosti in skupinskega duha. Ustvarjanje pozitivne in produktivne skupinske dinamike je ključnega pomena, zlasti pri delu na daljšem projektu.

Tukaj je nekaj idej za **krepitev skupinskega duha in ustvarjanje občutka pripadnosti**:

- **Razvijmo skupne cilje in vrednote.** Skupaj oblikujmo cilje in vrednote. Ti bodo skupini pomagali pri oblikovanju skupnega namena in smeri.
- **Vzpostavimo skupinske obrede in običaje.** Takšne, ki so edinstveni za našo skupino, na primer tedenska srečanja ali poseben način začetka ali zaključka sestankov. Ta pomagajo ustvariti občutek kontinuitete in pripadnosti.



- **Uporabljajmo simbole skupine.** Ustvarimo simbole, ki predstavljajo našo skupino, kot so logotip, ime skupine, skupni filter ali ozadje, ki spodbujajo občutek pripadnosti in povezanosti.
- **Razvijmo interne šale in jezik.** S tem lahko spodbudimo občutek tovarištva in skupnih izkušenj.
- **Praznujmo uspehe in pomembne dogodke.** Skupina naj praznuje zaključek pomembnega projekta ali dosego cilja. To bo vzbudilo občutek ponosa in izpoljenosti.
- **Spodbujajmo povezovanje med udeleženci.** Udeležence spodbujajmo, da se povezujejo tudi zunaj srečanj, na primer na družabnih dogodkih ali na neformalnih srečanjih. To lahko pomaga pri vzpostavljanju odnosov in krepi njihov občutek za skupnost.

Ustvarjanje občutka pripadnosti zahteva veliko časa in truda, ampak prinaša tudi zadovoljstvo. Eden od načinov, kako lahko spodbudimo povezovanje, je tudi deljenje ranljivosti. Gre za odpiranje in razkrivanje vidikov sebe, ki jih običajno skrivamo, kot so naši strahovi in ustvarjalne zamisli.

To dejanje je lahko težko, saj od nas zahteva, da smo iskreni in odkriti glede stvari, zaradi katerih bi se lahko počutili izpostavljeni ali obsojane. Vendar pa je lahko deljenje ranljivosti tudi izredno močno in transformativno.

Oblika ranljivosti je tudi deljenje kreativnosti, saj od nas zahteva, da sebe in svoje zamisli predstavimo javnosti. To je lahko strašljivo, zlasti če se bojimo zavrnitve ali kritike. Vendar se s tem, ko delimo svojo kreativnost, odpremo povratnim informacijam, rasti in sodelovanju.



Oblika ranljivosti je tudi deljenje kreativnosti, saj od nas zahteva, da sebe in svoje zamisli predstavimo javnosti. To je lahko strašljivo, zlasti če se bojimo zavrnitve ali kritike. Vendar se s tem, ko delimo svojo kreativnost, odpremo povratnim informacijam, rasti in sodelovanju.

*Kako na mladinskih srečanjih vpeljati deljenje ranljivosti?
Na spletnem srečanju z mladimi smo izvedli dejavnost, pri kateri smo izbrali en strah in ga s pomočjo uroka Crohotarius (**Riddikulus**) spremenili v meme, ki smo ga nato delili z drugimi.³³*

Zaključek

Pri vzpostavljanju digitalnega prostora si moramo prizadevati, da bo ta prerasel nas kot osebo ali organizacijo, da bo poln mladih, ki ga bodo sprejeli za svojega in do njega gojili skupni občutek pripadnosti.

Da bi bilo to mogoče, moramo mlade vključiti v njegovo oblikovanje in jim omogočiti, da ga lahko prilagodijo svojim željam. Na začetku je treba organizirati več različnih dogodkov, ki bodo pritegnili čim več mladih in jim omogočili, da spoznajo tako ta prostor kot tudi nas. Lahko na primer organiziramo ure odprtih vrat, ko smo v prostoru in se mladi lahko ogledajo. V digitalni prostor lahko vnesemo tudi **izkušnjo na podlagi igrifikacije** in tako mlade spodbudimo k njegovi uporabi. Lahko ga povežemo tudi z izzivi in digitalnimi značkami, ki so prikazane na virtualni tabli v našem spletnem »mladinskem centru«.

Prav tako moramo mlade spodbujati, da prostor lahko uporabijo v svojem prostem času – za srečanja s prijatelji ali sestanke, na katerih bodo razvijali svoje zamisli. Ko se ti začnejo spontano srečevati v našem digitalnem prostoru, se ta zapolni z vsebinami in dejavnostmi, ki jih ustvarjajo uporabniki.

Za vzpostavitev uspešno delujočega digitalnega prostora je potrebno veliko truda in dela. Če je ta zasnovan na mladim prijazen način in omogoča mladim, da izpolnijo svoje potrebe in personalizirajo izkušnjo, ima potencial za rast in razvoj.

³³ Activity design by Katarina Klusová.



Spletne pustolovščine: Ohranjanje vključenosti in povezanosti mladih

Tretje poglavje

Razvoj tehnologije je korenito spremenil naše medsebojne odnose, zaradi česar so se pojavili digitalni prostori za mlade. Podobno kot fizični prostori so tudi ti podvrženi različnim fazam razvoja, kar lahko predstavlja pobudo za učinkovite strategije v spletnem svetu. V tem poglavju bomo sledili stopnjam razvoja skupin, saj so te povezane z ustvarjanjem relevantnih spletnih dejavnosti za mlade. To bomo storili z uporabo FNSP modela, ki ga sestavljajo faze oblikovanja skupine (angl. »forming«), viharjenja (angl. »storming«), normiranja (angl. »norming«) in izvajanja (angl. »performing«). Model opisuje psihološki napredek, ki ga skupine doživljajo med delom na projektu.

Osredotočili se bomo tudi na dejavnosti, ki nadomestijo pomanjkanje časa, priprav in predanosti ali zmožnosti stalnega srečevanja.

Motivacijski razvoj spletnih skupin na podlagi modela FSNP³⁴



Pri procesu razvijanja in spodbujanja skupinske interakcije na spletu ima uporaba modela FSNP pomembno vlogo. Med drugim izboljša razumevanje skupinske dinamike s strani moderatorjev in zagotavlja dragocen vpogled v stanje skupine.

Na vsaki stopnji so na voljo možnosti za spodbujanje skupinskega dela in medsebojnega sodelovanja. Poleg tega je cilj FSNP z jasno strukturo in napredovanjem ohraniti vključenost in motivacijo udeležencev v skupini. Poleg tega obravnava izzive in konflikte kot naravni del razvoja skupine. S tem se konflikti spremenijo v priložnosti za rast in učenje, kar skupini zagotavlja stalen napredek.

Oglejmo si posamezne module skozi njihove značilnosti.

Prva faza: Oblikovanje skupine (angl. »Forming«)

»Skupina je oblikovana in vsi se vedejo po svojih najboljših močeh. Vzdušje je pozitivno in vljudno. Potrebno je močno usmerjanje s strani facilitatorja, saj naloge skupine še niso jasno opredeljene.«

V fazi oblikovanja skupine je poudarek na vzpostavitvi digitalnega prostora, ki lahko služi kot platforma za spletne dejavnosti. To vključuje vzpostavitev uporabniku prijaznega in dostopnega spletnega okolja, v katerega ni težko priti in ga začeti uporabljati. Za podporo skupini v tej fazi je lahko ena od predlaganih metod zagotavljanje jasnih navodil in smernic za navigacijo po prostoru za srečanja, s čimer se zagotovi, da se vsi počutijo udobno in so vključeni.

³⁴ Wageningen University and Research. [Tuckman \(forming, norming, storming, performing\)](#) [12. 1. 2023], ki temelji na Tuckman, B. W. (1965). [Developmental sequence in small groups](#). Psychological Bulletin, 63(6), 384–399.

Druga faza: Zbiranje idej, viharjenje (angl. »Storming«)

»Novonastale meje postajajo vprašljive in tako prihaja do sporov. Pogosta je tudi frustracija zaradi pomanjkanja napredka. Potrebno je usmerjanje s strani facilitatorja.«

V tej fazi se osredotočimo na izbiro primernih metod za spletne dejavnosti. Pomembno je izbrati metode, ki so zanimive, interaktivne in usklajene z zanimanji. Ena od predlaganih metod za podporo skupini v tej fazi je vključevanje mladih v proces odločanja, tako da jim omogočimo sodelovanje pri izbiri dejavnosti, ki se jim zdijo najbolj privlačne.

Tretja faza: Normiranje (angl. »Norming«)

»člani skupine začnejo reševati medsebojne razlike, ceniti prednosti kolegov in spoštovati voditeljevo avtoriteto. Ko se pojavijo nove naloge se vedenja iz faze viharjenja in normiranja lahko nekaj časa prekrivajo.«

V tej fazi je poudarek na krepitvi komunikacijskih kompetenc mladih. Vzpostavljanje norm in smernic za spletno vedenje in spletni bonton lahko spodbuja občutek pripadnosti in povezanosti.

Četrta faza: Delovanje (angl. »Performing«)

»Trdo delo je povezano z zadovoljstvom nad doseženim napredkom skupine. Zaradi zaupanja v skupino so vloge v skupini bolj tekoče, zato lahko facilitator skupini preda več nalog. Problemi se preprečijo ali rešujejo, ko se ti pojavljajo.«

Za fazo delovanja je značilna povezovalna in produktivna skupinska dinamika, v kateri so udeleženci aktivno vključeni v spletne dejavnosti ter imajo občutek pripadnosti in lastne iniciative. Ena od predlaganih metod za podporo skupini v tej fazi je izvajanje rednih preverjanj in zbiranje povratnih informacij. S tem lahko zagotovimo izpolnjevanje potreb vseh in obravnavo morebitnih pomislekov ali problemov.



Peta faza: Prekinitev («Adjourning«)

»Ko so vse naloge opravljene, je še posebej pomembno, da proslavimo pozitivne dosežke skupine. Opustitev skupinske strukture po dolgem obdobju intenzivnega skupinskega dela lahko pri posameznih članih skupine povzroči tudi negotovost.«

Faza prekinitve pomeni konec sodelovanja skupine in zaključek vseh njenih nalog. Pomembno je, da v tej fazi prepoznamo in proslavimo pozitivne dosežke skupine. To je mogoče storiti z organizacijo virtualne zaključne slovesnosti ali dogodka, na katerem se priznajo prizadevanja in prispevki vsakega člana skupine. Izmenjava zgodb o uspehu, poudarjanje ključnih dosežkov in izražanje hvaležnosti za predanost vseh lahko pomagajo okrepiti občutek izpolnjenosti in zaključenosti.

S priznanjem dosežkov skupine, s spodbujanjem občutka zaključenosti in s podporo posameznikom pri njihovem odhodu lahko ta faza služi kot spodbuden zaključek sodelovanja, udeleženci pa imajo občutek osebne uresničitve in rasti.

Ustvarjalne in za uporabnike prijazne spletne dejavnosti brez kakršnih koli orodij

Uporabnikom prijazno in vključujoče spletno okolje lahko včasih pomeni, da se bomo čim bolj izogibali uporabi novih orodij in platform, da bi tako ublažili pritisk, da so udeleženci dobro digitalno pismeni.

Spletne dejavnosti, ki ne zahtevajo nobenih orodij ali opreme, znane tudi kot **»dejavnosti brez orodij«**, so lahko odličen način za ohranjanje vključenosti in medsebojne povezanosti.

Te dejavnosti lahko vključujejo:

- **digitalno pripovedovanje zgodb**, kjer lahko udeleženci delijo in poslušajo zgodbe drug drugega;
- **spletno igranje vlog**, kjer lahko udeleženci uprizarjajo različne like in scenarije;
- **spletne razprave**, kjer lahko udeleženci sodelujejo v diskusiji in delijo svoja mnenja o različnih temah.

Ena glavnih prednosti teh dejavnosti je, da so preproste in enostavne za sodelovanje. Ne zahtevajo posebne fizične ali programske opreme, zato so dostopne širšemu krogu udeležencev. To pomeni, da lahko sodeluje vsakdo, ki ima internetno povezavo, ne glede na njegovo fizično lokacijo ali na morebitno gibalno oviranost.

Še ena prednost dejavnosti brez orodij je, da spodbujajo povezovanje in sodelovanje. Dejavnosti spletnega pripovedovanja zgodb in igranja vlog udeležencem omogočajo, da delijo svoje misli in občutke, medtem ko jim virtualne razprave omogočajo, da delijo svoja mnenja in poglede. To lahko spodbudi občutek povezanosti in pripadnosti, tudi če so udeleženci dejansko fizično oddaljeni drug od drugega.

čepprav so dejavnosti brez orodij lahko odličen način za vključevanje mladih, **je treba pri načrtovanju skupinskega sodelovanja upoštevati ravnovesje med dejavnostmi brez orodij in dejavnostmi, ki temeljijo na njih.**

Primer dejavnosti: Hitri zmenki

Hitri zmenki so dinamična dejavnost, ki omogoča zabavno in hitro spoznavanje novih vrstnikov.

Udeleženci se na spletni platformi razdelijo v ločene sobe, kar jim omogoča, da se z različnimi posamezniki udeležijo kratkih individualnih pogovorov. Te sobe (angl. »bre-



akout rooms») ustvarijo intimen virtualni prostor, v katerem se lahko udeleženci v kratkem času povežejo, spoznajo drug drugega in si izmenjajo izkušnje ali interese.

Primeri vprašanj za hitre zmenke:

- Kako bi te z eno besedo opisali tvoji prijatelji?
- Ali raje kličeš ali pošiljaš SMS sporočila?
- Kateri je tvoj sanjski kraj, ki bi ga rad obiskal/-a?
- Ali si raje notri ali na prostem?
- S katero znano osebo bi najraje večerjal/-a?
- Katera je tvoja najljubša država?

Več idej je na voljo [tukaj](#).

Zabavne enkratne spletne dejavnosti

Enkratne spletne dejavnosti so odličen način, da pritegnemo k sodelovanju in jim damo občutek zadovoljstva. Te dejavnosti lahko vključujejo virtualni lov na zaklad ali druge virtualne izzive. Te dejavnosti so zasnovane tako, da se zaključijo v določenem časovnem okviru in ne zahtevajo ponovnega srečanja članov skupine.

Prednost enkratnih spletnih dejavnosti je, da prinašajo občutek vznemirljivosti in svežine. Udeleženci se lahko zberejo zaradi določenega dogodka ali izziva in se nato zblížajo in povežejo zaradi skupne izkušnje. To lahko med udeleženci ustvari občutek pripadnosti skupnosti in prijateljstva, tudi če so fizično oddaljeni drug od drugega.

Enkratne spletne dejavnosti lahko uporabimo tudi kot način za uvajanje novih članov v skupino ali v organizacijo. Zagotavljajo nezahteven in zabaven način, da se novi člani med seboj in z drugimi spoznajo in se začno počutiti kot del skupnosti.

Poleg tega lahko z enkratnimi spletnimi dejavnostmi opozorimo na določen namen ali dogodek. Z virtualnim lovom na zaklad lahko na primer osveščamo o okoljskih vprašanjih ali pa zbiramo sredstva za dobrotne namene.

Enkratne spletne dejavnosti pa imajo tudi svoje slabosti, saj med drugim namreč ne zagotavljajo priložnosti za daljše sodelovanje ali za razvijanje poglobljenih odnosov. Prav tako morda niso tako zanimive kot dejavnosti, ki so stalne in dolgoročne.

Tudi niso tako zelo interaktivne in ne ponujajo potopitvene izkušnje (angl. »immersive experience«), kot tiste, ki uporabljajo več orodij in opreme. Pri načrtovanju vključevanja skupine je tako zelo pomembno, da upoštevamo ravnovesje med enkratnimi in dolgoročnimi dejavnostmi.

Primer dejavnosti: Volkodlaki («Werewolves of Millers Hollow«)

Volkodlaki je priljubljena igra, ki jo lahko igramo v skupini, bodisi v živo bodisi prek spleta. Gre za klasično družabno igro, v kateri je simulirana vas, kjer so nekateri njeni prebivalci volkodlaki, drugi pa so navadni vaščani, ki poskušajo ugotoviti, kdo med njimi je volkodlak, preden ti postanejo večerja.

Kot spletna skupinska dejavnost igralcem ta igra omogoča zabavno in interaktivno izkušnjo, spodbuja druženje in pomaga razvijati veščine, kot sta kritično mišljenje in skupinsko delo. Njene pomanjkljivosti sta, da je lahko časovno potratna in da lahko zahteva visoko stopnjo vključenosti. Kako igrati Volkodlake, si lahko pogledamo [tukaj](#).

Primer dejavnosti: Virtualni lov na zaklad

Virtualni lov na zaklad je spletna dejavnost, pri kateri udeleženci dobijo seznam predmetov ali nalog, ki jih morajo najti ali opraviti v določenem časovnem okviru. Ti so običajno povezani z določeno temo ali področjem in jih je mogoče najti na spletu ali v resničnem svetu. Udeleženci lahko delajo sami ali v skupinah, cilj pa je, da pred iztekom časa odključajo vse točke na seznamu.

Kako igrati: udeležence razdelimo v skupine. Že prej pripravimo seznam stvari, ki jih morajo udeleženci poiskati doma in v okolici. Skupinam dodelimo časovni okvir, v katerem morajo aktivnost zaključiti. Po izteku časa zmaga skupina, ki je našla največ pravih predmetov. Več informacij najdemo [na tej spletni strani](#).



Dostopnost za vse v digitalnih prostorih

Dostopnost je pri spletnih dejavnostih ključnega pomena, saj zagotavlja vključenost in sodelovanje udeležencev ne glede na njihove fizične omejitve. Z izvajanjem različnih prilagoditev, kot je podnaslavljanje, tolmačenje v znakovni jezik in dodajanje alternativnega besedila, lahko kot izvajalci zagotovimo, da lahko vsakdo aktivno sodeluje in ima od dejavnosti koristi.

Pomembno je poudariti, da pomen dostopnosti pri spletnih dejavnostih presega raven enakopravne udeležbe. Mladim odpira tudi nove priložnosti za širjenje izkušenj in znanja. Virtualni izleti, delavnice in tečaji ponujajo edinstveno platformo za učenje in raziskovanje ter omogočajo dostop do kulturnih, zgodovinskih in geografskih izkušenj, do katerih bi bilo sicer težko priti v živo.

S spletnimi dejavnostmi, ki dajejo prednost dostopnosti, se lahko mladi potopijo v izkušnjo, ne da bi jim bilo treba iti od doma. To je še posebej pomembno, saj ta vidik odpravlja ovire, kot so finančne omejitve ali omejena časovna razpoložljivost, in posameznikom omogoča, da si razširijo obzorja ter se iz udobja doma ali pisarne seznanijo z različnimi kulturami, zgodovinskimi kraji in znamenitostmi z vsega sveta.

Če povzamemo, vključevanje vidikov dostopnosti in mobilnosti v spletne dejavnosti ne zagotavlja le vključenosti, temveč mladim omogoča tudi nove priložnosti za učenje, raziskovanje in osvoboditev od omejitev, ki jih prinašajo njihove fizične okoliščine.



Primer dejavnosti: Virtualni sprehod po mestu

To dejavnost lahko izvajamo s pomočjo platform, kot sta Zoom ali Google Meet.

Navodila:

Zberemo skupino udeležencev in določimo čas srečanja.

Določimo vodiča ali skrbnika sprehoda, ki bo predstavil zgodovino, kulturo in znamenitosti izbranega kraja s pomočjo vizualnih pripomočkov, kot so slike, videoposnetki, virtualni zemljevidi ali z video prenosom z lokacije.

Da bo ogled bolj interaktiven, vodič lahko udeležence spodbudi, da delijo svoje izkušnje, postavljajo vprašanja ali celo načrtuje virtualni lov na zaklad.

Primer dejavnosti: Doživi NASA izkušnjo

Udeležence popeljemo po [virtualnih doživetjih iz dnevnika poletov NASA](#). Izberejo let, prejmejo vstopno karto in se pridružijo pilotu. Pomagamo jim krmariti po virtualnem dnevniku, pridobiti potrdila ter odklepati nove dejavnosti in našitke za misije. S to vajo lahko udeležence navdušimo, da bodo razmišljali o karieri v aeronavtiki. Za mlajše udeležence (do 13 let) je potrebno soglasje staršev.



Spletne dejavnosti, ki uporabljajo interakcijo z okoljem

Z vključevanjem udeležencev v njihovo fizično okolje lahko pridobimo nov pogled v njihovo življenje. Spletne dejavnosti ponujajo edinstveno priložnost za raziskovanje, razumevanje in izmenjavo občutkov in idej o svoji okolici na edinstvene in navdušujoče načine. Udeleženci spletnih srečanj lahko drug drugega izzovejo v pospravljanju ali si dajejo nasvete za osebne projekte recikliranja ali prenove sobe ali pohištva. Razpravljajo lahko tudi o tem, kako jim prostor ustvarja omejitve, ter si med seboj dajejo nasvete in trike, kako te premagati. Poleg tega jih lahko spodbudimo tudi k raziskovanju okolice z uporabo digitalnih platform in sistema GPS, kot je na primer geocaching.

Primer dejavnosti: Izmenjava preobrazbe prostora

Vsak udeleženec izmenično predstavi določeno področje ali izziv v svojem fizičnem prostoru, za katerega želi predloge za izboljšanje. Podajo lahko kratek opis ali delijo fotografije/videoposnetke prostora.

Ostali udeleženci pozorno poslušajo ter predlagajo svoje ideje in zamisli za rešitev predstavljenih izzivov. Lahko pripravijo natančna navodila, priporočijo določene izdelke ali vire ali pa delijo osebne izkušnje o tem, kako so se s podobnim vprašanjem spopadli v svojem prostoru.

Udeleženec, ki potrebuje predloge, lahko postavi pojasnjevalna vprašanja in tako poskrbi za dodaten kontekst ali izrazi morebitne pomisleke v zvezi z danimi predlogi. Udeleženci lahko tako odprejo razpravo, ki omogoča nadaljnjo izmenjavo mnenj in izboljšavo predlogov. Proces se nadaljuje tako, da tudi drugi udeleženci predstavljajo svoje izzive in prejemajo predloge skupine.

Udeleženci lahko zabeležijo predloge, ki se jim zdijo najbolj koristni, in razpravljajo o morebitnih ovirah ali omejitvah, na katere bi lahko naleteli pri izvajanju predlogov.



Na koncu lahko udeleženci predstavijo svoje načrte za izvedbo predlaganih sprememb in se zavežejo, da bodo na prihodnjih srečanjih pokazali svoj napredek.

Ideje za preoblikovanje starega pohištva najdemo [na tej strani](#).

Primer dejavnosti: Geocaching in Geohashing

Geocaching in geohashing sta zanimivi dejavnosti, ki spodbujata telesno aktivnost, skupinsko delo in druženje. Ponujata edinstvene priložnosti za avanturo, raziskovanje in druženje.

Navodila za geocaching:

Obiščemo [geocaching spletno stran](#) ali uporabimo mobilno aplikacijo za geocaching in poiščemo točke v bližini.

Skrite točke iščemo glede na svoje želje, kot so razdalja in težavnost. Za navigacijo do lokacij skrivališč uporabimo naprave in aplikacije z GPS-om.

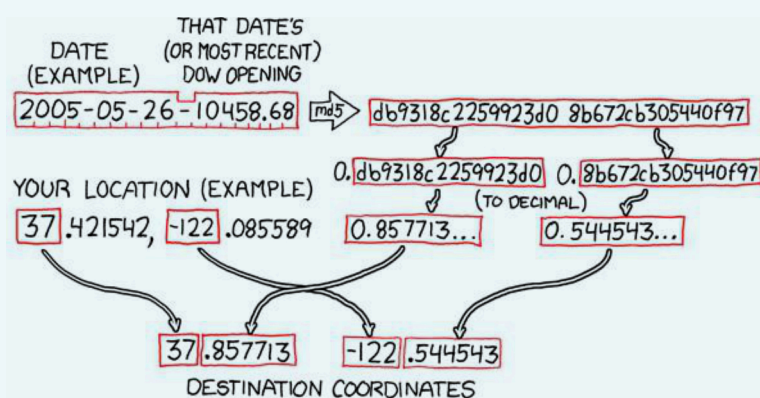
če je mogoče, sodelujemo s skupino in rešujemo namige ter najdemo skrite geocache. Uspeh proslavimo tako, da se podpišemo v knjigo obiskovalcev in si izmenjamo drobne pozornosti, če skrivališče to omogoča. Razmislimo o svoji izkušnji in dogodivščine delimo z drugimi na spletu ali v živo.

Navodila za geohashing:

Pridružimo se [geohashing skupnosti](#), ki se zbere vsako soboto ob 16:00 in raziskuje naključne koordinate.

Več o geohashingu in o njihovih prihajajočih dogodkih si lahko preberemo na spletni strani. Sodelujemo v spontanih pustolovščinah in na spletu odklepamo dosežke. Pri tem spoznamo druge geohašerje ter se lahko udeležimo tudi iger in družabnih dejavnosti, ki potekajo med rednimi sobotnimi srečanji.

Zgodbe o svojih odpravah delimo z drugimi in jih dokumentiramo na platformi skupnosti. Izkoristimo priložnost, da se povežemo z ljudmi vseh starosti.



Povezovanje: Spletne dejavnosti za ustvarjanje skupnosti in dejavnosti, ki zahtevajo večkratna srečanja skupine

Spletne dejavnosti za gradnjo skupnosti so namenjene druženju udeležencev in krepitvi medsebojnih vezi, tudi če so fizično ločeni. Cilj teh dejavnosti je ustvariti občutek pripadnosti skupnosti in prijateljstva ter zagotoviti priložnosti, da se povežejo in zblížajo zaradi skupnih interesov ali izkušenj.

Spletne dejavnosti, ki spodbujajo gradnjo skupnosti, lahko uporabimo tudi za uvajanje novih članov v skupino ali organizacijo. Novi člani se lahko na zabaven način brez pritiska seznanijo z drugimi in se začnejo počutiti kot del skupnosti. Uporabljajo se lahko tudi za ohranjanje vključenosti in medsebojne povezanosti članov, tudi kadar osebna srečanja niso mogoča.

Primeri dejavnosti:

Na svetu je toliko različnih interesov, kot je različnih ljudi, zato je pomembno, da se zavedamo, katere hobije ali dejavnosti bi radi delili z drugimi. Če se odločimo ustanoviti svoje društvo ali krožek ali pomagati obstoječemu pri uspešnem delovanju, se lahko osredotočimo na naslednje korake:

- **Opredelimo namen.** Jasno določimo namen in cilje društva ali krožka. Določimo, kaj želimo doseči in katere dejavnosti bomo vključili.
- **Določimo urnik srečanj.** Določimo redni urnik srečanj, ki bo ustrezal večini. Pri izbiri primerne termina je potrebno upoštevati različne časovne pasove in razpoložljivost.
- **Izberemo platformo.** Izberemo zanesljivo in uporabniku prijazno spletno platformo za komunikacijo skupine, kot so na primer orodja za videokonference ali namenski forumi.
- **Promocija društva/krožka.** Oglašujemo prek različnih kanalov, kot so družbena omrežja, spletne skupnosti ali od ust do ust, da pritegnemo zainteresirane potencialne udeležence.
- **Določimo smernice delovanja.** Oblikujemo jasne in vključujoče smernice, ki opisujejo pričakovano vedenje, spoštovanje drugih in smernice za sodelovanje na dejavnostih.

- **Zagotovimo materiale za predhodno branje.** Za knjižne klube ali druge podobne krožke vnaprej razdelimo gradivo za branje ali vire, da bodo imeli udeleženci dovolj časa za pripravo in sodelovanje v razpravah.
- **Omogočajmo zanimive razprave.** V vlogi facilitatorja odpirajmo in vodimo razprave ter spodbujamo vse udeležence, da delijo svoje misli, mnenja in da zastavljajo vprašanja. Poskrbimo, da ima vsak možnost prispevati k razpravi.
- **Spodbujajmo aktivno udeležbo.** Ustvarjajmo interaktivne dejavnosti ali spodbude za razpravo, da bodo udeleženci aktivno sodelovali. Zastavljajmo vprašanja odprtega tipa, sprožimo razprave ali dodelimo različne funkcije v skupini, da spodbudimo sodelovanje.
- **Spodbujajmo spoštljivo vzdušje.** V skupini poudarjajmo pomen spoštovanja, vključenosti in odprtosti. Udeležence spodbujajmo, da prisluhnejo stališčem drugih in da dajejo konstruktivne povratne informacije.
- **Uvedimo dejavnosti za prebijanje ledu.** Vsako srečanje začnimo z dejavnostmi za prebijanje ledu, ki spodbujajo navezovanje stikov in pomagajo udeležencem, da se v medsebojnih odnosih počutijo prijetno.
- **Ponudimo raznolike dejavnosti.** V skupino vključimo raznolike dejavnosti, da bodo udeleženci ostali aktivni. V knjižnih klubih lahko tako na primer organiziramo srečanja z avtorji in odgovori, virtualne izmenjave knjig ali dogodke z gostujočimi govorniki.
- **Z drugimi delimo vire in priporočila.** Spodbujajmo, da udeleženci delijo relevantne vire, priporočila za knjige, predloge za igre, kuharske recepte, postopke za vadbo, likovne tehnike ali priložnosti za virtualno prostovoljstvo.



- **Iščimo povratne informacije.** Redno pridobivajmo povratne informacije od udeležencev, da bi razumeli njihove izkušnje, predloge in morebitna mesta za izboljšave. Na podlagi njihovih pripomb prilagodimo dejavnosti in obliko skupine.
- **Spodbujajmo odnose.** Udeležencem omogočajmo priložnosti za povezovanje tudi izven srečanj, na primer prek spletnih družabnih aktivnosti ali dogodkov za mreženje. S tem krepimo odnose in ustvarjamo občutek pripadnosti.
- **Praznujmo dosežke.** Upoštevajmo in praznujmo mejnike, dosežke ali osebno rast. To lahko storimo z digitalnimi potrdili, nagradami ali z javnim priznavanjem prispevkov udeležencev.

Primeri najbolj razširjenih krožkov:

Spletni bralni krožki

Po navadi je poudarek na razpravljanju o izbrani knjigi z drugimi člani, izmenjavi misli in mnenj o knjigi ter sodelovanju v spletnih razpravah.

Spletni igričarski večeri

Udeleženci se lahko pridružijo večeru igranja spletnih iger, kjer lahko z drugimi člani na primer igrajo namizne igre, igre s kartami ali videoigre. To je lahko odličen način povezovanja in navezovanja stikov z drugimi in hkrati zabave.

Spletni kuharski tečaji

Udeleženci se lahko pridružijo virtualnemu kuharskemu tečaju, v katerem se lahko naučijo pripravljati nove recepte in z drugimi delijo svoje kuharske nasvete, trike in dosežke.



Spletne skupinske vadbe

Udeleženci se lahko pridružijo spletni telovadbi, kjer skupaj z drugimi člani telovadijo in so telesno aktivni.

Spletne prostovoljske dejavnosti

Udeleženci se lahko pridružijo spletni prostovoljski skupini, v kateri lahko opravljajo virtualne prostovoljske dejavnosti, kot so digitalno pripovedovanje zgodb, ustvarjanje digitalne umetnosti, prevajanje ali celo mentorstvo drugim mladim.

Ti primeri spletnih dejavnosti, ki spodbujajo gradnjo skupnosti, so odličen način za povezovanje in navezovanje stikov z drugimi in učenje novih spretnosti na zabaven način. Omogočajo tudi veliko stopnjo prilagodljivosti in dostopnosti, saj jih je mogoče izvajati v udobju lastnega doma in so dostopne tudi osebam z različnimi gibalnimi in fizičnimi omejitvami.

Kulturne dejavnosti

Sodelovanje pri kulturnih dejavnostih ima pomembne družbene koristi in lahko poteka v aktivni ali pasivni obliki. Aktivne oblike lahko vključujejo igranje glasbenega instrumenta, slikanje ali igranje v predstavi, pasivne pa poslušanje glasbe ali branje knjig. Sodelovanje v kulturi je v evropskih državah večje med prebivalci z višjo izobrazbo in višjimi dohodki, zato je bistvenega pomena za socialno vključenost.³⁵

V času omejitev zaradi pandemije so bile kulturne dejavnosti močno prizadete. Vprašanje, kako se še naprej srečevati, izvajati in deliti svoje izdelke, je predstavljalo izziv, vendar se je izkazalo, da je izvedljivo. Pojavile so se dobre prakse, ki so drugim pokazale, da lahko spodbudimo ustvarjalnost in nadaljujemo delo s skupinami prek spleta, hkrati pa so naše dejavnosti postale bolj dostopne mladim z manj priložnostmi.

Primeri dejavnosti: Spletni gledališki krožki

Udeleženci lahko sodelujejo v spletnem gledališkem krožku, kjer se lahko z raznovrstnimi dejavnostmi ogrevajo, raziskujejo ustvarjalnost in razvijajo ideje za izvedbo gledališke igre. Zamisli o tem, kako to storiti prek spleta ob uporabi metod gledališča zatiranih, najdemo [tukaj](#).

³⁵ OECD (2022), [The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development \(LEED\)](#), OECD Publishing, Paris.

Primeri dejavnosti: Spletni likovni tečaji

Udeleženci se lahko pridružijo spletnemu likovnemu tečaju, kjer se lahko naučijo risati, slikati ali ustvarjati druga umetniška dela, delijo svojo umetnost in dobijo povratne informacije od drugih.

Primeri dejavnosti: Spletne glasbene urice

Udeleženci lahko obiskujejo spletne ure glasbe in izpopolnjujejo svoje znanje. S prenosom dejavnosti na splet lahko več mladih dobi dostop do drugače bolj ekskluzivnih področij, kot je na primer glasbena šola. V času pandemije se je pojavila dobra praksa brezplačnih virtualnih izobraževalnih programov. Enega izmed njih najdemo [tukaj](#).

Primeri dejavnosti: Virtualne razstave

Z mladimi lahko skupaj ustvarjamo (digitalne) umetnine in jih nato uporabimo za ustvarjanje virtualnih razstav. Ko zberemo ali izdelamo dovolj gradiva, imamo na voljo nekaj brezplačnih spletnih orodij za ustvarjanje virtualnih galerij. Nekaj priljubljenih možnosti je: ArtSteps, Omeka ali najbolj priljubljena – Instagram.

Primeri dejavnosti: Koncerti, gledališke in druge predstave

Mladi umetniki lahko prek platform, kot sta Twitch ali YouTube, prenašajo koncerte za širše občinstvo. Možno pa je tudi, da izvajamo dejavnosti v bolj zaprtem krogu in organiziramo dogodek prek Zooma za omejeno število ljudi.

Primeri dejavnosti: Virtualni obisk muzejev

Številni evropski in svetovni muzeji ponujajo brezplačne obiske v virtualnem okolju ([The British Museum](#), Louvre, [MoMA](#) in [drugi](#)). Podobno kot pri dejanskih muzejih lahko tudi v virtualnih pripravimo lov na zaklad.



Več idej najdemo tukaj!

Zaključek

Skupaj smo raziskovali, kako pomembno je, da se mladi zabavajo in se povezani s spletnimi dejavnostmi. Z uporabo modela FSNP lahko moderatorji učinkovito vodijo mlade skozi faze razvoja skupine in ustvarjajo zanimive spletne izkušnje.

Poglavje poudarja pomembnost dejavnosti brez uporabe orodij, ki so preproste in dostopne širokemu krogu udeležencev. Te dejavnosti, kot so virtualno pripovedovanje zgodb, igranje vlog in razprave, spodbujajo povezanost in sodelovanje med mladimi. Poleg tega tudi kratkotrajne spletne dejavnosti dajejo občutek izpolnjenosti in jih je mogoče uporabiti za predstavitev novih članov skupine ali za ozaveščanje o različnih zadevah ali dogodkih.

Poglavje poudarja pomen zagotavljanja dostopnosti v virtualnih prostorih z različnih vidikov - od orodij, ki podpirajo dostopnost, do premagovanja prostorskih omejitev fizičnega sveta z virtualnimi dogodivščinami.

Včasih lahko že to, da se udeleženci ukvarjajo s fizičnim prostorom, ki jih obdaja, v njihovo življenje vnese nov pogled. Pri tem ne smemo pozabiti, da tudi področje umetnosti ni imuno za priložnosti, ki jih ponuja digitalni prostor. Našli smo veliko dobrih primerov, kako lahko umetnost prenesemo na splet in jo tako naredimo dostopno za vse.

Nazadnje imajo spletne dejavnosti, ki ustvarjajo skupnost, pomembno vlogo pri spodbujanju povezav in ustvarjanju občutka skupnosti med mladimi. Z vključevanjem teh strategij in pristopov lahko kot facilitatorji oblikujemo privlačne spletne izkušnje, ki mlade razvedrijo, povezujejo in jih motivirajo.



Končne ugotovitve

Uporaba tehnologije in družabnih omrežij je postala sestavni del življenja mladih, saj jim omogoča izražanje, povezovanje z drugimi in sodelovanje v širšem svetu. Gre za proces, ki se je v zadnjih treh letih, ko so omejitve mobilnosti in osebne družbe tako močno posegle v življenje mladih in jih zadržale celo od šolskega okolja in lokalnih prijateljev, kaj šele od možnosti spoznavanja vrstnikov iz drugih držav, izredno pospešil.

Pot k večji digitalizaciji je bila še posebej hitra in inovativna na področju mladinskega dela, kjer se hitreje prisluhne potrebam mladih kot v drugih bolj formalnih okoljih. Vendar pa lahko pogosto neformalen pristop k novim kompetencam na našem področju privede do pomanjkanja ključnih veščin, ki so potrebne za načrtovanje digitalnih prostorov na najbolj učinkovit, varen, privlačen in vključujoč način. Zato je

ključnega pomena zagotoviti, da se digitalni prostori uporabljajo na varen in odgovoren način ter da imajo mladi dostop do pravih priložnosti za osebni in socialni razvoj.

Upamo, da je sedaj jasno, da ko govorimo o digitalnem prostoru, nimamo v mislih le spletnega okolja. Digitalni prostor je nekaj, kar se lahko »dogaja« tudi brez povezave, saj digitalna razsežnost zapolnjuje naše okolje v toliko različnih vidikih našega življenja, da je tudi takrat, ko nismo povezani, vedno z nami. Pomislimo na primer na digitalno fotografijo in na to, kako je ta postala vseprisotna.

Eden ključnih izzivov, s katerimi se soočamo organizacije, ki delamo z mladimi v digitalni dobi, je potreba po ustvarjanju okolij, ki so zanimiva in ustrezajo interesom in potrebam mladih. Da bi bila spletna okolja za mlade učinkovita, morajo biti ne le privlačna in zabavna, temveč morajo tudi zagotavljati priložnosti za interakcijo, učenje in sodelovanje. Delo, ki smo ga opravili za pripravo tega priročnika (v okviru projekta Ustvarjalni digitalni prostori), je vključevalo pregled obstoječe literature o vključevanju in sodelovanju mladih v spletnih okoljih ter zbiranje in analizo praktičnih izkušenj iz različnih virov, predvsem pa od članic projektne partnerstva.

Zbrane informacije smo uporabili za prepoznavanje dobrih praks in pripravo priporočil za oblikovanje in upravljanje digitalnih prostorov mlade. Rezultati kažejo, da imajo digitalni prostori, ki jih upravljajo mladinski in kulturni delavci, potencial, da postanejo relevantni in učinkoviti pri vključevanju in privabljanju mladih. To je deloma posledica sposobnosti posameznikov in organizacij, da oblikujejo in upravljajo digitalne prostore, ki so privlačni in smiselni, vendar so hkrati tudi učinkoviti in trajni. Upamo, da so bile informacije v tem priročniku koristne za delo z mladimi in z organizacijami.

Zelo smo veseli vseh povratnih informacij!

Hvala za branje!

*Stopi v stik
z nami!*



*Poglej,
kaj smo ustvarili!*



Ayuntamiento de Cabra
ÁREA DE POLÍTICAS SOCIALES
DELEGACIÓN DE JUVENTUD

