

ПРИРУЧНИК

“ЈЕДНОСТАНО И ПРИВЛАЧНО ОНЛАЈН (ДИГИТАЛНО) ОБРАЗОВАЊЕ ЗА ОМЛАДИНСКИ РАД СА МАРГИНАЛИЗОВАНИМ МЛАДИМА И ЊИХОВИМ РОДИТЕЉИМА”



ПРОЈЕКАТ:

„Водич за једноставно и привлачно дигитално (онлајн) образовање са маргинализованим младима“ финансиран од стране “Agência Nacional para a gestão do programa Juventude em Acção”, португалске Националне Агенције за спровођење програма Еразмус+ Млади у акцији.



Пројектни партнери су:

- **DOTS - Cooperativa de Inovação Social para a Transformação Social, CRL; Portugal**
- **Centar za savremene životne kompetencije (CSZK); Serbia**
- **LINK DMT S.R.L.; Italy**

ИЗДАВАЧ:

DOTS - Cooperativa de Inovação Social para a Transformação Social, CRL; Португал .

АУТОРИ

Данијела Маторчевић
Марта Монтеиро
Жељко Пасуј

УРЕДНИЦЕ:

Марта Монтеиро
Данијела Маторчевић

ГРАФИЧКИ ДИЗАЈН

Антонио Бото

ПРЕВОД СА ЕНГЛЕСКОГ ЈЕЗИКА

Снежана Хибловић

“Подржано од стране Еразмус+ програма Европске уније.”



Финансирано средствима Европске Уније. Изнесени ставови и мишљења су ставови и мишљења аутора и не мора да се подударају са ставовима и мишљењима Европске Уније или Европске извршне агенције за образовање и културу (ЕАЦЕА). Ни Европска Унија ни ЕАЦЕА не могу да се сматрају одговорнима за њих.



Португал

2022

Садржај



О ПРОЈЕКТУ	5
УВОД	7
ПРВИ ДЕО: Концепти и препоруке	9
1.0 Специфичности организовања активности онлајн НФО за омладински рад са маргинализованим младима и њиховим родитељима/старатељима-кама	10
1.1 Процена заједнице	10
1.2 Процена потреба и нивоа вештина	11
1.3 Сарадња међу секторима	11
1.4 Значај менталног здравља – препознавање знакова стреса или других забрињавајућих стања	12
1.5 Подизање свести о ризику од дигитализације младих	12
1.6 Објективи различитости, једнакости, инклузије и правде	13
2.0 Потребне вештине маргинализованих младих (и њихових родитеља) за онлајн НФО за омладински рад	15
2.1 Потребне вештине маргинализованих младих за онлајн НФО за омладински рад	16
3.0 Препоруке за омладинске раднике у раду са маргинализованим младима на онлајн (дигиталном) образовању	19
4.0 Менторство маргинализованих младих, као наставак онлајн радионица, у процесу успостављања њихове једнаке инклузије у континуираном онлајн формалном и неформалном образовању	21
4.1 Седам кључних корака менторског програма	22

Садржај



ДРУГИ ДЕО: Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)	25
<hr/>	
5.0 ZOOM	26
6.0 Whereby	28
7.0 Webex	30
8.0 Remo	32
9.0 Jamboard	34
10.0 Padlet	36
11.0 AwwApp	37
12.0 MIRO	39
13.0 MURAL	41
14.0 Mentimeter	43
15.0 AhaSlides	45
16.0 SLIDO	47
17.0 Kahoot!	49
18.0 Canva	51
19.0 Google Drive	52
20.0 Seesaw	54
21.0 Slack	56
22.0 Asana	58
References	60

О ПРОЈЕКТУ



Присуство онлајн образовања се увелико препознаје последњих година, најпре почевши од постојања различитих појединачних онлајн курсева, до масивних отворених онлајн курсева (енг. Massive Open Online Courses, MOOC) на које се свако може регистровати и који се могу завршити преко онлајн платформи. Многе организације користе комбинацију онлајн активности и активности у физичком простору за спровођење одређеног програма.

Иако су многе организације и образовне институције са лакоћом успеле да пређу на онлајн пружање образовних услуга, и даље постоји велики број оних које се суочавају са изазовима да у потпуности пребаце и реализују свој програм у новом простору, на начин једнако ефикасан као и пре пандемије. Ипак, организације морају да наставе да буду активне и да одговарају на потребе својих циљних група. Поред тога, значајан број организација и образовних институција није успео да преживи онлајн начин рада, због чега су постале неактивне током читавог овог периода. Ово је утицало и на цео процес спровођења њихових пројеката, укључивање људи у програме, вероватноће да особе запослене у овим организацијама остану без посла, али и на даље планирање и започињање будућих пројеката.

С обзиром на то да се наше циљне групе младих маргинализованог порекла (и њихови родитељи) суочавају са већим изазовима (него њихови вршњаци и вршњакиње) у тренутним свакодневним ситуацијама и импликацијама онлајн/дигиталног образовања, створила се потреба да додатно подигнемо капацитете наших омладинских радника и радница како би се пронашла ефикасна решења за поменута питања и допринело инклузивнијем друштву у нашим заједницама.

Овим пројектом желимо да наши корисници и кориснице, млади маргинализованог порекла (и њихови родитељи), унапреде своје дигиталне вештине. Такође, наш циљ је да охрабримо и оснажимо још више омладинских радника и радница за организовање једноставних и привлачних онлајн/дигиталних образовних активности за маргинализоване младе, у складу са најновијим доступним подацима и иновацијама у овој области.



Пројектни циљеви су:

Оснаживање омладинских радника и радница и унапређење управљања знањем наших организација у теорији и пракси за изградњу компетенција едукатора и едукаторки у онлајн/дигиталном неформалном образовању за маргинализоване младе, што чинимо кроз иновативни курикулум за обучавање омладинских радника и радница.

Оснаживање маргинализованих младих за равноправно учешће у онлајн/дигиталном спровођењу неформалног образовања за младе, што чинимо кроз развој инспиративне, иновативне и актуелне књиге алата са радионицама за учеснике и учеснице и њихове родитеље.

Размена добре праксе и даљи развој квалитетног стратешког партнерства између партнерских организација из три европске земље, које су суочене са различитим реалностима у погледу инклузије и могућности онлајн/дигиталног образовања.

Пројектне активности су:

A1 – активности пројектног менаџмента

M1 – иницијални kick-off састанак

O1 – курикулум за програм обуке за омладинске раднике и раднице “Једноставно и привлачно дигитално (онлајн) образовање са маргинализованим младима”

M2 – други састанак

O2 – књига алата “Једноставно и привлачно дигитално (онлајн) образовање у омладинском раду са маргинализованим младима и њиховим родитељима”

E1, E2, E3 – отворене конференције у Италији, Потругалу и Србији

M4 – евалуациони састанак

Пројектни партнери су:

DOTS - Cooperativa de Inovação Social para a Transformação Social, CRL;
Португал

Центар за савремене животне компетенције (ЦСЖК); Србија

LINK DMT S.R.L.; Италија

УВОД

Приручник “Лако и привлачно онлајн (дигитално) образовање за омладински рад са маргинализованим младима и њиховим родитељима” осмишљен је као ресурсни материјал за омладинске раднике/це који ће у будућности радити директно са корисницима, маргинализованим младима (и њиховим родитељима), на развоју њихових дигиталних вештина кроз расположиво онлајн (дигитално) образовање која пружа једнако квалитетну услугу као и код образовања у формалном и посебно неформалном окружењу.

Маргинализована омладина, као што су особе из руралних средина, избеглице, мигранти, припадници етничких мањина, економски сиромашна омладина, жене, LGBTQI заједница, стално се суочава са проблематичним ситуацијама у образовању. Током периода пандемије Covid-19 ови проблеми су постали израженији јер многи студенти нису били у могућности да учествују у својим обавезним активностима формалног и неформалног образовања (НФО) због ограничених дигиталних вештина, уређаја, ограниченог приступа интернету, одговарајућег простора за учење, и тако даље. Истраживачке публикације међународних институција и организација, као што су UNESCO и UNDP, скренуле су пажњу на ургентност потребе за оспособљавање маргинализованих младих за дигитално образовање и приступ онлајн активностима.

Фокусирајући се на важност онлајн (дигиталног) образовања за омладински рад са маргинализованим младима и њиховим родитељима, овај приручник приказује релевантне концепте и анализе реалности маргинализованих младих, као и препоруке и инструкције за омладинске раднике/це и едукаторе/ке за њихов будући рад. Посебно је креиран да подржи омладински рад и онлајн НФО и промовише инклузију код маргинализованих младих. Решавање овог проблема је од велике важности како би се сви млади укључили у онлајн формално и неформално образовање и искористили постојеће могућности које маргинализованим младима нису доступне.

Приручник се састоји из два дела. Први део обухвата концепте теорије и препоруке организовања специфичних активности онлајн омладинског рада за циљну групу маргинализованих младих. То подразумева разумевање њихових потреба у образовању и њиховог нивоа способности за учествовање и праћење активности менторства за дужи временски период и пружа низ препорука за омладинске раднике као предводнике инклузије маргинализованих младих у онлајн НФО програмима.

Други део се састоји од 18 дигиталних алата који су анализирани и прилагођени омладинском раду за коришћење у онлајн активностима НФО у директној сарадњи и менторингу маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља-ки) за разумевање и квалитетно учествовање у онлајн (дигиталном) образовању како у формалном тако и у неформалном учењу. Други део обезбеђује више практичних активности, које обухватају различите алате комуникације, сарадње, дизајна и илустрације који значајно подржавају ангажовање омладинских радника у области која утиче на потребе маргинализованих младих у онлајн (дигиталном) образовању. Сваки дигитални алат који смо анализирали обухвата презентацију о употреби и функционалности, објашњење зашто је битан за онлајн образовање и учешће младих, након чега следи закључак о суштинским појмовима.





ПРВИ ДЕО

Концепти и препоруке

1.0 Специфичности организовања активности онлајн НФО за омладински рад са маргинализованим младима и њиховим родитељима/старатељима-кама

Приликом организовања активности омладинског рада онлајн НФО са маргинализованим младима и њиховим родитељима/старатељима/кама, постоје разне специфичности на које треба обратити пажњу и прилагодити их. Главне специфичности подразумевају процену реалности сваке врсте маргинализованих заједница, свести о њиховим потребама за образовањем (вештине, знања, материјали/уређаји, итд.), ангажовање других заинтересованих учесника и јавних институција за промовисање инклузивног образовања, свест о ризицима дигитализације и тако даље. Ова област обухвата различите аспекте свих елемената, као и постојеће теорије и моделе ради бољег промовисања различитости, инклузије, правде и правичности у онлајн образовању.



1.1 Процена заједнице

Омладински радници/це и едукатори/ке који раде на онлајн (дигиталном) образовању маргинализованих младих треба да буду добро обавештени да постоје различите групе и форме маргинализације. Због тога је неопходно да се при организовању активности онлајн НФО спроведе процена заједнице, једна од битних специфичности, како би се добиле релевантне информације и подаци о њиховој реалности. Процена треба да обухвати и мала насеља за прикупљање детаљнијих информација и за бољу сегментацију сваке групе. То подразумева прикупљање података о постојећим маргинализованим групама, њихову укљученост у образовне активности са фокусом на НФО, њихове изазове, њихову мотивацију, узроке маргинализације и тако даље.

Овај аспект је веома битан и служи као добра основа за све остале аспекте током организационог процеса, али и за целокупан рад са маргинализованим младима и њиховим родитељима/старатељима-кама. Суштина је да се информације добију директно од појединаца/група које доживљавају маргинализацију јер су то најрелевантније информације и омогућавају стварање простора за успостављање првог контакта са овим групама.

1.2 Процена потреба и нивоа вештина

Као што је раније речено, различити маргинализовани млади суочавају се са разним врстама дискриминације или маргинализације. То значи да имају различите перцепције, различит ниво образовања, различите вештине и компетенције. Због тога, када се за њих организују онлајн активности, важно је да омладински радници/це спроводе индивидуалну процену или процену малих група како би обезбедили реално одређивање нивоа вештина које имају за праћење онлајн образовних активности.

1.3 Сарадња међу секторима

Инклузија маргинализованих група је проблем који се решава на глобалном нивоу и који укључује многе секторе. образовање је такође важан аспект који утиче на укључивање и оснаживање ових група. Омладински радници/це треба да буду упознати са постојећим програмима других институција, са подршком државног система, са јавним услугама које добијају, и тако даље. Међусекторска сарадња је веома важна, посебно када се пружа подршка маргинализованим младима у формалном и неформалном образовању. У зависности од реалне слике ситуације треба укључити разне заинтересоване учеснике и секторе. Листа потенцијалних заинтересованих учесника и сектора може бити:

- Изабрани званичници/лидери заједница;
- Стручњаци за здравље и заштиту;
- Припадници органа реда;
- Верске вође
- Корпоративни и бизнис стручњаци;
- Стручно особље за ментално здравље и социјалне услуге;
- Едукатори/ке (укључујући стручњаке за специјално образовање);
- Родитељи и старатељи;
- Чланови Организације омладинских лидера;
- Градски/окружни тренери за рекреацију.

1.4 Значај менталног здравља – препознавање знакова стреса или других забрињавајућих стања

У већини земаља, маргинализованим младима, као што су избеглице и мигранти, обавеза је да се нуди психолошка подршка због доживљених непријатних искустава и траума због ситуације у којој су се нашли/ратова/конфликта. Друге групе као што су LGBTQI или припадници мањским етничким групама свакодневно доживљавају дискриминацију и малтретирање што проузрукује стрес, депресију, анксиозност или друге забрињавајуће облике менталног здравља. Едукатори/ке треба да буду свесни да је рад са маргинализованим младима веома осетљив и да захтева пажњу током целог програма. Важно је да буду присутни у свим ситуацијама како би били спремни да предвиде и спрече стресне моменте и обезбеде мирну, опуштајућу атмосферу.

1.5 Подизање свести о ризику од дигитализације младих

Мејнстрим омладина која свакодневно истражује дигиталне садржаје је свеснија потенцијалних ризика којима дигитализација може допринети, иако су користи много веће. Подложни су малтретирању на интернету, разним формама злоупотребе садржаја и другим облицима. Маргинализовани млади су још подложнији да постану жртве оваквих ризика. Истраживање које су Савет Европе и Европска комисија објавили 2017. године показује да су главни откривени ризици, који се односе на целокупну дигитализацију следећи: малтретирање на интернету, изложеност штетном онлајн садржају, информациони балони и недостатак критичког мишљења и питања приватности и заштите података⁽¹⁾. Када млада особа има ограничене дигиталне вештине ризик је још већи. Стога би омладински радници требало да буду свесни могућности ових ризика и да раде на подизању свести маргинализованих младих како би се шансе свеле на минимум. Изложеност било којој врсти горе наведених ризика, код маргинализованих младих смањује мотивацију за учешће и развој потребних вештина за приступ дигиталном садржају јер се већ суочавају са различитим облицима искључености, малтретирања, дискриминације.

(1) Šerban, A. M., Stefan, V., Potočnik, D., Moxon, D., & Pašić, L. (Novembar, 2020.). Истраживачка студија: SOCIAL INCLUSION, DIGITALISATION AND YOUNG PEOPLE. Савет Европе и Европске комисије. <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/053120+Study+on+SID+Web.pdf/0057379c-2180-dd3e-7537-71c468f3cf9d>

1.6 Објективи различитости, једнакости, инклузије и правде

Инклузијом маргинализованих младих и организовањем онлајн активности НФО за омладински рад са њима, могу се постићи најбољи резултати пружањем инклузивног искуства учења. Објављени чланак Quintana and Lachheb (2021.године) представља ефикасан алат/модел који се састоји од 5 елемената за онлајн инклузивна искуства учења. Модел се зове "The Lenses of DEIJ (Diversity, Equity, Inclusion & Justice)", а илустрација модела је представљена на слици испод.



Онлајн активности за маргинализоване младе треба развијати на основу ових елемената и обезбедити једнакост у учешћу. Тачније, интеграција сваког елемента као специфичност за онлајн образовање маргинализованих младих подразумева следеће:

1. Решавање друштвене неједнакости – маргинализовани млади се стално суочавају са друштвеним неједнакостима и важно је да се овакви проблеми решавају како би млади научили поштовати једни друге и да постану свесни својих поступака/речи који могу бити увредљиви.
2. Проналажење заједничког интереса – ова специфичност је наставак решавања друштвене неједнакости. Различите групе маргинализованих младих доживљавају различите неједнакости. Зато је суштина ове фазе да се пронађу заједнички интереси како би са њима смирено приступили онлајн програмима и заједно прошли кроз следеће кораке који доводи персонализованом приступу појединцима.
3. Признавање и одређени утицај моћи и привилегије – осим препознавања неједнакости и њиховог решавања, едукатори/ке морају знати узроке маргинализације и тренутну интеракцију коју систем има са овим групама. Овај елемент се фокусира на детаљну анализу реалне слике стварности маргинализованих младих која одређује њихове потребе за побољшање и брже прилагођавање онлајн (дигиталним) радионицама и алатима.

4. Обухватање вишеструких перспектива – омладински радници/це и едукатори/ке у активностима НФО обично користе интерактивне методологије из различитих средина и историје. У раду са маргинализованим младима ефикасније је описивати им различите примере и случајеве засноване на њиховој перспективи како би учесници/е разумели/е и осетили повезаност са својим едукаторима/кама.

5. Процењивање појединаца – Свака млада особа (мејнстрим или маргинализована) има јединствене вредности, карактеристике, таленте, вештине које га/њу разликују од других вршњака. Њихово порекло је такође битно за процену сваког појединца у односу на његове/њене вредности. Овај последњи елемент је тачка у којој се све остале специфичности повезују и истичу важност свих DEJI елементата кроз оцењивање појединаца.



2.0 Потребе и ниво вештина маргинализованих младих (и њихових родитеља) за онлајн НФО за омладински рад

Развој и брза дигитализација у 21. веку имају кључну улогу у образовању и запошљавању људи. Упоредо са тим повећава се и потражња за стицањем дигиталних вештина и вештина 21. века. Иако је развој програма, курсева, обука повећан још увек постоје групе које не могу у потпуности да их прате. Према истраживачкој публикацији Chyee-Chen and Osman (2017.године), у многим земљама постоје разлике у образовању и нивоу вештина домаћих и страних ученика/ца. Са трансформацијом начина учења, од одласка у школу до онлајн платформа, током пандемије Covid-19, многе школе и међународне организације су увиделе колико су маргинализоване групе и млади који живе у земљама развоја били неспремни за такве промене. Ову чињеницу наводи и UNESCO у својим недавним чланцима. Истраживање које су објавили Савет Европе и Европска комисија наводи да постоје ограничења за инклузију маргинализованих младих у дигитално образовање:

- Алати и програми који нису прилагођени различитим групама младих особа;
- Ограничени дигитални алати;
- Недовољне дигиталне вештине;
- Приступ технологији или програмима едукације може постати финансијско оптерећење(2).

Маргинализовани млади, у зависности од изазова са којима се суочавају или реалности, понекад не говоре течно или са жељеним нивоом знања локалних језика који се говоре у земљи у којој живе. Ова ситуација је нарочито заступљена међу избеглицама и мигрантима. Код осталих, који живе у камповима или у мање развијеним областима, проблем са којим се суочавају је стално ограничење у погледу поседовања одговарајућих дигиталних уређаја који им омогућавају да учествују у онлајн образовним активностима. Поред тога, ситуација наметнутог онлајн учења током Covid-19 скренула нам је пажњу на потребу подршке младима у прилагођавању дигиталном учењу. Пошто је подршка просветних радника била ограничена јер је долазила само преко онлајн платформи, млади су углавном помоћ у онлајн учењу добијали од родитеља и својих вршњака. Ово је још једно ограничење (недостатак вештина и откривена потреба) које маргинализовани млади имају. Њихови родитељи или старатељи/ке такође немају приступ дигиталном садржају, стога нису у могућности да подржавају и помажу својој деци; што даље указује да се маргинализованим младима искљученост и недостаци стално надовезују. Дакле, фактори као што су социјална искљученост, финансијска ситуација и образовање имају снажан утицај на квалитет живота и васпитање маргинализованих младих. Оваква ситуација наглашава њихове потребе да буду укључени у образовне активности, посебно у дигиталне, и да развијају неопходне вештине и компетенције како би искористили постојеће могућности и прилагодили новој ери образовања и запошљавања.

Chyee-Chen and Osman (2017.године) у свом истраживању даље наводе да маргинализовани ученици/е, кроз образовање, треба да теже свом унапређењу да не би заостајали у овом развоју у односу на друге заједнице. Кроз образовање, маргинализовани ученици/е могу и моћи ће да напредују и да се прилагоде у овом друштву нове ере. Осим тога, омогућава им се будућност која захтева знање и вештине које се примењују у високо конкуретном послу(3).

2.1 Потребне вештине маргинализованих младих за онлајн НФО за омладински рад

Онлајн НФО за омладински рад захтева и од мејнстрима и од маргинализованих младих да поседују вештине како би учествовали у активностима омладинског рада. Многе вештине су углавном неопходне свим онлајн ученицима/цама-учесницима/цама, а те вештине су дигиталне вештине, комуникација, ефикасно управљање временом и сарадња. Међутим, узимајући у обзир положај маргинализованих младих и недостатак могућности, потребно им је адекватно унапређење ових вештина како би могли успешно да учествују у активностима онлајн НФО за омладински рад. Табела у наставку детаљно представља потребне вештине, њихов значај, ниво вештина и узроке за маргинализоване младе.

Врста вештина/ елемената	Шта је то? Зашто је значајно за онлајн НФО за ОР?	Ниво вештина маргинализованих младих	Узроци
Компјутерске вештине	Основне компјутерске вештине су неопходне да бисте могли да комуницирате и учествујете у онлајн форумима, платформама, видео конференцијама и е- пошти. Такође, да обављате постављате их, конвертујете документа, претражујете интернет странице/ платформе, ажурирате софтвер, итд., вештине које обезбеђују ефикасно и активно учешће младих.	Низак	Одређене групе маргинализованих младих имају финансијске проблеме и не могу поседовати одговарајући дигитални уређај на којем би могли развијати основне компјутерске вештине. Неке од ових група, као што су млади из руралних средина, избеглице, мигранти, припадници етничких мањина, сиромашна омладина, итд. немају адекватан ниво образовања или су напустили школовање због одређених и дискриминаторних разлога. Други елемент је недостатак приступа интернету, посебно за избеглице и мигранте који су смештени у камповима и за омладину која живи у неразвијеним руралним областима.

Врста вештина/ елемената	Шта је то? Зашто је значајно за онлајн НФО за ОР?	Ниво вештина маргинализованих младих	Узроци
Дигитална комуникација	Дигитална комуникација се састоји од свих средстава писања и говора коришћењем дигиталних комуникационих алата који омогућавају сарадњу између чланова тима и едукатора/ки. Да бисте се укључили у комуникацију, морате да знате како функционишу интерактивне образовне активности у оквиру Система за управљање учењем (the Learning Management System - LMS), како да користите сесије ћаскања, како да учествујете у конференцијским сесијама у реалном времену. Обухвата и свест и знања о коришћењу формалног/ неформалног језика, знање када употребити емотиконе, итд.	Низак	Одређене групе маргинализованих младих имају финансијске проблеме и не могу поседовати одговарајући дигитални уређај на којем би могли развијати основне компјутерске вештине. Неке од ових група, као што су млади из руралних средина, избеглице, мигранти, припадници етничких мањина, сиромашна омладина, итд. немају адекватан ниво образовања или су напустили школовање због одређених и дискриминаторних разлога. Други елемент је недостатак приступа интернету, посебно за избеглице и мигранте који су смештени у камповима и за омладину која живи у неразвијеним руралним областима.
Интернет претрага	Састоји се од вештина које превазилазе "Google It", тачније познавање правих извора за проналажење потребних информација, дељење информација на форумима, пројектима, и тако даље.	Низак	
Ефикасно управљање временом	Управљање временом утиче на учинак и целокупну укљученост у онлајн активности. То подразумева редовно праћење постављеног садржаја и питања, учешће у дискусији на време, снимање свих задатака и пријављивање на курс у предложено време, поштовање рокова и редовну комуникацију о групним задацима.	Низак	Маргинализоване групе, забринуте за основне потребе члана нису искусиле разне постојеће могућности због чега су можда и пропустили прилику да развију вештине везане за управљање временом. Разлог томе су увек животни проблеми који их спутавају.

Врста вештина/ елемената	Шта је то? Зашто је значајно за онлајн НФО за ОР?	Ниво вештина маргинализованих младих	Узроци
Сарадња	<p>Већина онлајн активности подразумева за учеснике групни рад. У активностима НФО за омладински рад, нужан је тимски рад, сарадња и интеракција међу учесницима. Сарадња подржава учеснике у развијању компетенција за решавање проблема, посматрање и анализирање ситуација из различитих перспектива, у развијању отворености прихватања туђих ставова и толеранције према људима различитог порекла и културе, као и успостављању групног рада који се састоји од различитих идеја и приступа раду. Омогућава дељење и размену информација између учесника.</p>	Низак	<p>Маргинализовани млади не могу самостално да напредују како би побољшали своју ситуацију, а често немају ни мотивацију. Али свакако је мотивација присутна међу овим младима док их не дискриминишу вршњаци или неко други. Изложеност различитим животним борбама и стална тежња за осећањем припадности, као и потреба да буду креативни и флексибилни у решавању проблема су заиста аспекти који умањују жељу за мотивацијом ове омладине. Међутим, код маргинализованих младих то истовремено утиче и на самосталан начина деловања и сналажења у непредвиђеним ситуацијама. Са одговарајућим системом управљања образовањем, вештине сарадње, мотивације и независности могу успешно надмашити друге.</p>
Мотивација и независност	<p>Најзначајније за постизање постављених циљева образовања су мотивација и независност. Млади који се пријаве за онлајн активности морају бити самомотивисани и независни како би имали успех у остварењу циљева. Бити мотивисан и независан значи редовно праћење и активно учествовање, удруживање са другим учесницима, активно решавање проблема и групних задатака.</p>	Средњи	<p>Маргинализовани млади не могу самостално да напредују како би побољшали своју ситуацију, а често немају ни мотивацију. Али свакако је мотивација присутна међу овим младима док их не дискриминишу вршњаци или неко други. Изложеност различитим животним борбама и стална тежња за осећањем припадности, као и потреба да буду креативни и флексибилни у решавању проблема су заиста аспекти који умањују жељу за мотивацијом ове омладине. Међутим, код маргинализованих младих то истовремено утиче и на самосталан начина деловања и сналажења у непредвиђеним ситуацијама. Са одговарајућим системом управљања образовањем, вештине сарадње, мотивације и независности могу успешно надмашити друге.</p>

3.0 Препоруке за омладинске раднике у раду са маргинализованим младима на онлајн (дигиталном) образовању

Постоје бројни програми омладинског рада за онлајн (дигитално) образовање. С обзиром да је пандемија Covid-19 утицала на свачије животе, рад на онлајн образовању и прилагођавање дигитализацији је много потребније, посебно међу младим људима са инвалидитетом и маргинализованим младима као што су избеглице, мигранти, мањинске групе, LBGТ заједница и друге групе које се разликују у сваком друштву/држави. Омладински радници који се баве онлајн (дигиталним) образовањем активно подржавају своје циљне групе. Међутим, када раде са маргинализованим младима, требало би да знају потребе појединих група и ниво вештина који они поседују, различите приступе да допру до њих, као и начин припреме омладинских радника јер су они преносиоци знања и праксе. Следећи садржај овог приручника представља скуп препорука за омладинске раднике који раде са маргинализованим младима на онлајн (дигиталном) образовању.

- **Фокус на друштвену климу**

Друштвене норме и клима су веома важни при одређивању рада циљне групе. Маргинализовани млади такође могу бити у различитим групама па је и њихова ситуација у заједници другачија. Овакве информације је важно поделити са омладинским радницима у почетним фазама рада како би креирали одговарајуће програме у онлајн (дигиталном) образовању и осмислили начин на који ће приступити овим циљним групама.

- **Процена потреба и вештина маргинализованих младих**

Да би се осмислио одговарајући програм за маргинализоване младе у онлајн (дигиталном) образовању, неопходно је прво извршити процену њихових потреба и ниво вештина и знања које имају. Процена се може спровести путем анкете, интервјуа са младима и њиховим родитељима или са професорима/наставницима који директно раде са њима. Процена потреба и вештина се значајно препоручује јер помаже у следећем:

- Прибављање и анализа релевантних информација о реалности младих ради бољег креирања концепта нових програма;
- Размишљање о компетенцијама омладинских радника и организација које су потребне за пружање онлајн (дигиталног) образовања маргинализованим младима и побољшање постојећих методологија;
- Упознавање са релевантним (једноставним) вештинама које млади имају за онлајн (дигитално) образовање, а које треба да уче од основе или да надограде за будуће програме;
- Анализирање проблема и потреба људи за креирање корисног пројекта решења;
- Сазнање који заинтересовани учесници могу бити од значаја за сарадњу, приступ и промовисање нових идеја за њих.

• Укључити заинтересоване учеснике значајне за процес

Бољи утицај се може постићи само уз сарадњу различитих актера релевантних за процес и потребе маргинализованих младих. Ангажовање и других заинтересованих учесника је битно за омладинске раднике и њиховој интеракцији са маргинализованим младима како би анализирали њихову стварност из различитих перспектива и боље одговорили на потребе за онлајн (дигиталним) образовањем. Релевантни заинтересовани учесници могу бити:

- Родитељи/старатељи-ке;
- Председник заједнице/Службено лице локалне самоуправе;
- Наставници-е/професори-ке и други представници образовних институција;
- Остале организације које раде са маргинализованим младима – њихови руководиоци или представници.

• Активно учешће и допринос програму образовања маргинализованих младих у дигитализацији

Иако политика и управљање образовањем могу бити прилично генерализовани, важно је да се омладински радници залажу за инклузију маргинализованих младих у образовне програме развијене на институционалном нивоу. То подразумева промоцију и залагање за развој програма на пољу онлајн (дигиталног) образовања. Овакве процесе треба одрадити у блиској сарадњи и координацији са школама/универзитетима, родитељима/старатељима-кама маргинализованих младих, другим организацијама које раде са овом циљном групом или на темама дигитализације, и тако даље.

• Редовни састанци са маргинализованим младима

Приликом одржавања онлајн активности, за омладинског радника је важно да разуме и да објасни учесницима да је “онлајн простор” њихова соба/учионица. Њихов учинак током онлајн активности треба подржати како би напредовали; ово се може постићи коришћењем различитих метода и методологија које им омогућавају да да комуницирају са другим вршњацима, да се изражавају у малим групама и форумима, као и да учествују у интеракцији са другима.

• Неговање заједнице подршке у онлајн свету

Приликом одржавања онлајн активности, за омладинског радника је важно да разуме и да објасни учесницима да је “онлајн простор” њихова соба/учионица. Њихов учинак током онлајн активности треба подржати како би напредовали; ово се може постићи коришћењем различитих метода и методологија које им омогућавају да да комуницирају са другим вршњацима, да се изражавају у малим групама и форумима, као и да учествују у интеракцији са другима.

4.0 Менторство маргинализованих младих, као наставак онлајн радионица, у процесу успостављања њихове једнаке инклузије у континуираном онлајн формалном и неформалном образовању

Активности/радионице/курсеви о оснаживању маргинализованих младих у онлајн образовању су заиста ефикасне за њихову инклузију у едукацији и њихово оснаживање у дигитализацији. За бољи учинак и дужи ефекат неопходне су додатне акције и дугорочни програми који стимулишу подршку младих у овом процесу, чиме се обезбеђује одрживост акције. Најбитније је пружање подршке у њиховим активностима формалног и неформалног образовања, како би се осигурала њихова равноправна инклузија и учешће. Менторски програми се сматрају прилично корисним у ове сврхе, а посебно за маргинализоване младе којима су потребне персонализоване активности за њихове потребе и изазове са којима се суочавају да би били укључени у заједницу у којој живе и раде/студирају. Будући да се сматрају корисним, менторски програми захтевају активно учешће и ангажовање ментора и менторисаних (у овом случају маргинализовани млади). Ако недостаје посвећеност и активно учешће, изостаће и успешно менторство. Осим ових, постоје и други фактори који обезбеђују успешан менторски рад. Слика испод представља 8 елемената који су кључни за менторство.



Слика је представљена у чланку о менторству од стране Washington State University, Carson College of Business (2020). Правац, подучавање, подршка, циљ, обука, мотивација и савети су представљени као предуслов за последњи елемент/корак "успеха" менторства и као главни квалитети приликом тражења професионалног ментора. Дакле, развој менторског програма, узимајући у обзир ове елементе, заиста осигурава квалитетну подршку маргинализованим младима у процесу успостављања њихове једнаке инклузије у текуће онлајн формално и неформално образовање.

4.1 Седам кључних корака менторског програма

Слика изнад показује да су правац, подучавање, подршка, циљ, обука, мотивација и савет, 7 елемената који воде до постизања 8. елемента – “успеха” менторства. Ово је једна од заиста корисних теорија и модел који објашњава менторство. Постоје различите теорије које описују елементе и процес менторства. Међутим, одговарајући модел менторства треба да се осмисли на основу теме/ситуације и појединаца који су укључени (њихове потребе, стечене вештине, знања и ставови и њихове реалности). Горе представљени елементи треба да буду структурирани и трансформисани у детаљнији процес који се бави потребама и инклузијом маргинализованих младих у образовању. На основу знања и искуства омладинских радника укључених у креирању овог приручника, менторство маргинализованих младих као наставак онлајн радионица, у процесу успостављања њихове једнаке инклузије у текућем онлајн формалном и неформалном образовању, може бити развијен кроз менторски програм од 7 корака, који се састоји од следећег:

1. Успостављање личног контакта – Ментор и менторисан
2. Оснаживање у образовању и оријентацији
3. Постављање циљева и задатака
4. Израда акционог плана
5. Фаза имплементације и комуникација
6. Дискутовање о завршеним активностима
7. Одржавање акционог плана

У наставку је детаљно објашњење сваког корака и процеса

Корак 1: Успостављање личног контакта – Ментор и Менторисан

Први корак праћења након завршетка онлајн радионица са маргинализованим младима је успостављање личног контакта/односа са њима и разумевање њихове реалности. Ово укључује неколико састанака на којима млади могу да поделе више информација о школи коју похађају, програмима/активностима у којима учествују у формалном и неформалном образовању, њиховим потребама за унапређењем вештина за равноправно учешће у овим активностима, као и о уређајима које користе за то. Такође, први корак подразумева и дељење информација о подршци коју добијају од других вршњака, родитеља/старатеља-ки, рођака, наставника/професора, тренера и тако даље. Дакле, први корак менторства се углавном односи на упознавање реалности менторисаних и подстицање њиховог учешћа и ангажовања.

Ментор такође треба да подели своје порекло као и искуство у менторству и онлајн (дигиталном) образовању. Кроз ове уводне сесије, менторисани ће се осећати опуштеније да прича о својој ситуацији, да тражи савете, да подели своју забринутост у вези са образовним активностима у којима учествује или да дискутује о томе за убудуће. Такође се ствара простор за успостављање здравог професионалног односа за наредне кораке менторства. Током ових састанака је важно да обоје (и ментор и менторисани) разговарају о својим очекивањима од менторског програма и подршци/ангажовању које очекују једни од других.

Корак 2: Оснаживање у образовању и оријентацији

Други корак менторства је почетак фокусирања на циљеве и оснаживање младих. Након прикупљања информација о активностима формалног и неформалног образовања у које је особа укључена, фокус ментора је на даље оснаживање у дигиталном свету. Континуирана обука се обезбеђује на основу потреба менторисаног и упознавања са различитим дигиталним алатима који се користе за едукацију.

Током овог корака ментор такође обезбеђује поделу различитих постојећих извора и материјала који подржавају учење менторисаног. Затим, у случају да постоје платформе/алати које менторисани треба да користи у формалном/неформалном образовању, ове састанци се користе за тестирање и помоћ менторисаном да постане самосталан корисник. Овај корак је фокусиран на оријентацију менторисаног у дигиталном свету и образовању.

Корак 3: Постављање циљева и задатака

Уз даљу подршку у образовању и оријентацији, менторисани је већ у стању да размишља о организовању рада и учешћу. Ефикасно и равноправно учешће у онлајн образовању захтева добре вештине управљања временом, упорност и организован рад. Пошто се формално и неформално образовање разликује у начину рада и учешћу, постављање циљева за свако може бити:

- Формално образовање – циљеви и задаци у редовном учешћу и извршавање добијених задатака/домаћих задатака;
- Неформално образовање – циљеви и задаци да се допре до теме која их занима, прилагођавање, учествовање и процена активности.

Постављање циљева и задатака може помоћи менторисаном да види своју укљученост у образовању и учешћа у даљем раду. Ментор би требало да искористи ову прилику да сазна каква је мотивација менторисаног, које теме га интересују, и тако даље.

Корак 4: Израда акционог плана

Следећи корак након утврђивања циљева и задатака је креирање акционог плана који помаже у њиховом остваривању. За активности формалног образовања, акциони план се може састојати од једноставне листе задатака "To Do List" или "распореда" за извршавање добијених задатака од професора и за постизање виших оцена. Међутим, што је акциони план детаљнији, то је јаснији пут којим млада особа треба да иде и изврши активности које воде ка остваривању циља. Ментор га/је у томе може упутити и оријентисати постављајући му/њој следећа питања:

- Зашто желим да се баш овај циљ постигне?
- Шта је крајњи циљ овог подухвата?
- Које ресурсе имам за успех овог циља?
- Шта се дешава након постизања овог циља?⁴

Добар пример структурираног акционог плана је представљен у наставку и састоји се од више детаља.

Action plan PowerPoint template

Objectives	Task	Criteria	Time frame	Resources
Enter your text here	Enter your text here	Enter your text here	Enter your text here	Enter your text here
Enter your text here	Enter your text here	Enter your text here	Enter your text here	Enter your text here
Enter your text here	Enter your text here	Enter your text here	Enter your text here	Enter your text here

Корак 5: Фаза имплементације и активне комуникације

Пети корак се односи на имплементацију осмишљеног акционог плана/ распореда/ листе задатака. Ово је веома важан елемент и корак менторства. Менторисани приликом учествовања у онлајн формалном и неформалном образовању, такође доживљава осећај одговорности да се придржава акционог плана. Уз сталну подршку и комуникацију са ментором, млади ће морати да испоље мотивацију за учешће и равноправно укључење у образовне активности. То ће допринети редовном учешћу младих и пружити им подршку у превазилажењу изазова са којима се маргинализовани млади могу суочити за равноправно учешће. Улога ментора у овом кораку је да одржава редовну комуникацију, охрабрује и мотивише младе.

Корак 6: Дискутовање о завршеним активностима

Корак о дискутовању извршених активности је провера менторисаног да ли је успео да оствари израђени акциони план и обезбеди активно учешће у жељеним онлајн активностима, односно да ли је остварио своје циљеве. На сесији дискутовања говори се о успеху/ неуспеху акционог плана младе особе или о стварима које треба боље испланирати. У случају да је акциони план био неуспешан, заједно га редизајнирају и раде на даљој подршци, охрабрењу и мотивацији менторисаног. А ако је акциони план био успешан, дискутује се о даљем одржавању процеса менторства.

Корак 7: Одржавање акционог плана

Менторски програм се односи на одрживост и доследност. Корак дискутовања је анализирање успеха/ неуспеха менторског програма и осмишљеног плана. Ако је дискусија била успешна, ментор и менторисани треба да наставе сарадњу пратећи исте кораке, да унапреде друге планиране процесе и повећају ниво учешћа у онлајн образовању. Одржавање менторства се може наставити све до осамостаљења младих када сами извршавају све научене кораке.



ДРУГИ ДЕО

**ДИГИТАЛНИ АЛАТИ КОЈИ СЕ КОРИСТЕ
У АКТИВНОСТИМА ОНЛАЈН НФО ЗА
ОМЛАДИНСКИ РАД ПРИЛИКОМ
ДИРЕКТНОГ ОБРАЗОВАЊА И
МЕНТОРСТВА МАРГИНАЛИЗОВАНИХ
МЛАДИХ (И ЊИХОВИХ РОДИТЕЉА/
СТАРАТЕЉА)**

Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

5.0 Zoom



 Званична интернет страница за приступ алату: <https://zoom.us/>

 Шта је Zoom?

Zoom је онлајн алатка за видео конференције коју милиони људи користе за повезивање са породицом и пријатељима широм света. Такође представља један од најчешћих алата за онлајн састанке, пословне састанке и групне видео конференције. Zoom омогућава једноставан начин међусобног дељења екрана у реалном времену. Дизајниран је за појединце и мала предузећа којима је потребан лак приступ висококвалитетним, приступачним услугама видео конференција. Корисници употребљавају Zoom да би видели чланове свог тима или за планирање састанака са њима од куће или у покрету. Zoom је доступан као интернет апликација на било ком уређају са интернет везом, укључујући рачунаре, таблете и паметне телефоне.

Zoom има много функција које га чине идеалним за власнике малих предузећа који желе да користе видео технологију за побољшање процеса продаје — као што су планирање састанака, заказивање састанака и дељење презентација. Zoom омогућава корисницима да креирају и придружују виртуелне конференцијске собе у којима се могу међусобно повезати користећи видео, аудио и дељење екрана. Учесници могу да деле своје екране, да деле датотеке и користе текстуалне поруке у оквиру групе за састанке или засебно са другим учесницима. Zoom је дигитална технологија учења која омогућава едукаторима-кама/тренерима да подучавају младе директно од куће. Технологија им омогућава да прилагоде искуства учења за сваког учесника, истовремено пружајући платформу која олакшава приступ и проналажење видео записа.

Zoom и образовање

Многи онлајн образовни системи користе моделе у којима се сваком учеснику додељује персонализован начин учења које треба да прати. Уз Zoom, можете организовати учење прилагођено појединцу. Корисници могу креирати "виртуелну" учионицу независно од других у просторији. Такође, едукатори-ке/тренери могу ангажовати младе да учествују у „проценама лекције“ где могу да посматрају и коментаришу видео предавања. Ово им може помоћи у разумевању градива који се предаје, док истовремено помаже наставнику да идентификује области у којима су несигурни.

Једна од најбољих употреба Zoom-а је да пружи практично искуство и покаже младима како да користе дигиталне алате. Ово укључује коришћење камере за снимање видео записа, снимање слика и коришћење различитог софтвера за анализу садржаја. Едукатори-ке/наставно особље може чак и младим учесницима дати могућност да сниме и сачувају фотографије из своје интерактивности помоћу камере. Ово је начин на који ученици боље схватају како алати функционишу заједно и како да их најбоље искористе. Такође, млади учесници могу да га користе за практичне белешке током видео часа. Ово је посебно важно за учеснике који можда нису имали прилику да присуствују онлајн видео часу у школи. Уз Zoom, млади могу у своје школске презентације да уграде инфографике, графиконе, табеле и још много тога, чинећи садржај занимљивијим и лакшим за памћење информација. Још један важан аспект коришћења Zoom-а је сарадња са другим младим особама широм света. Едукатори-ке/тренери могу креирати „модуле“ са сродним видео записима и садржајем прилагођеним потребама других младих учесника, доступним преко њихових налога. Едукатори/тренери такође могу позвати родитеље других младих учесника да погледају њихов садржај и учествују у његовом креирању. Такође помаже младима да изграде своје опште знање, пружајући још један начин поделе онога што су научили.

Закључак

Због својих многобројних предности у коришћењу, Zoom представља дигитални алат за учење нарочито ефикасан у образовању младих, посебно у неформалном образовању. Без обзира да ли желите да понудите персонализовано искуство учења за младе или да сарађујете са другима на пројекту, Zoom пружа једноставан начин за дељење садржаја, снимање видео записа и још много тога. Ови алати нуде одличан начин да се млади ангажују у учењу и омогућавају едукаторима-кама/тренерима да створе препознатљива наставна искуства.

Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

6.0 Whereby



 **Званична интернет страница за приступ алату:** <https://whereby.com/>

Шта је Whereby?

Алати за видео конференције постају суштински део модерног пословања. Уз прави алат, можете смањити утрошено време за путовања и уштедети новац на изнајмљивању конференцијске сале за сарадњу са колегама на даљину. Технологија видео конференција се стално унапређује, а тренутно постоји много различитих начина да се она користи. Иако се чини да сви користе платформе за видео конференције у овом периоду након COVID-19, не користе их сви на паметан начин. Отуда Whereby!

Whereby је интелигентна платформа за видео конференције која омогућава својим корисницима да комуницирају на даљину са колегама, запосленима, студентима или клијентима. Нуди једноставне начине за постављање и управљање састанцима, заказивање састанака и дељење веза за састанке са учесницима. Корисници се могу придружити са свог десктоп рачунара, лаптопа, таблета или паметног телефона (iOS или Андроид). Whereby корисници могу да креирају приватну видео собу за ћаскање, видео конференцију или групно ћаскање са модераторима који управљају ко може да присуствује, а ко не. Систем има уграђен аудио/видео снимач, тако да корисници могу да сачувају своје састанке и приступе им касније или да их деле са другима.



Како Whereby ради?

- Фацилитатор креира канал са модераторима и другим учесницима.
- Након креирања канала, корисници бирају како да учествују. Могу да користе приватни канал, видео конференцију или групно ћаскање.
- Када приступе каналу, учесници бирају које функције желе да користе.
- Сва комуникација је шифрована, што онемогућава било коме приступ без лозинке. Модератори могу блокирати кориснике и забранити корисницима приступ каналима.
- Корисници могу да креирају профиле са фотографијама и биографијом како би стекли осећај припадности и повезаности, чак и ако нису на каналу са другим корисницима.
- Корисници могу креирати прилагођене поруке како би међусобно комуницирали на различите начине. На пример, корисници могу да направе листу људи који треба да буду на каналу или који треба да напусте канал.
- Корисници такође могу да креирају групе са одређеним људима на каналу.
- Учесници могу постављати питања о конкретним питањима и добити корисне одговоре од тима едукатора и учесника.
- Дељење екрана – корисници могу да деле оно што тренутно гледају на екрану



Закључак

Рад са различитим групама људи је прилично опширан и комплексан. Обухвата различите области, као што су обука наставника, помоћ ученицима за успех у школи или рад са младима који се боре у заједници, чинећи је разноликом. Whereby платформа може да делује као фасилитатор у изградњи друштва у којем људи, посебно млади, имају осећај припадности и подршке користећи алате дигиталне технологије и екосистема, трансформишући организационе моделе и доносећи нову перспективу друштву.



7.0 Webex



 Званична интернет страница за приступ алату: <https://www.webex.com/>

Шта је Webex?

АКао резултат кризе COVID-19, сведоци смо нове ере софтвера за аудио/видео конференције. Због своје корисности, велике компаније су биле принуђене да промене свој маркетинг и „поновно измисле“ стратегију. Морали су поново да процене шта раде, где су и ко је њихова циљна публика. Зато су почели да користе платформе за видео конференције као што су Skype, Google Hangouts, Cisco Webex Meetings и Webex Teams, тражећи начин да унапреде односе, побољшају продуктивност и појачају ангажовање људи и предузећа који су морали да се прилагоде „новом нормалном“.

Webex је јединствена платформа за видео конференције која се користи за позиве, састанке, размену порука и догађаје у cloud – у за тимове свих величина. Уз Webex, корисници сарађују са другима са било ког места на планети. Webex је софтверска апликација којој се приступа са практично било ког уређаја, укључујући телефоне, таблете и рачунаре. Webex такође нуди мобилне апликације за iOS и Андроид уређаје.

Webex је идеалан за предузећа која желе да уштеде новац тако што ће имати услуге видео конференције по потреби, уместо да их имају као део свог месечног плана трошкова.

Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)



Webex предности

- Побољшан квалитет аудио/видео комуникације
- Смањена зависност од писмене комуникације
- Повећана продуктивност
- Мање анксиозности због пропуштених састанака
- Боље стратегије запошљавања
- Смањен број изостанака
- Побољшано задовољство купаца
- Побољшано ангажовање заједнице



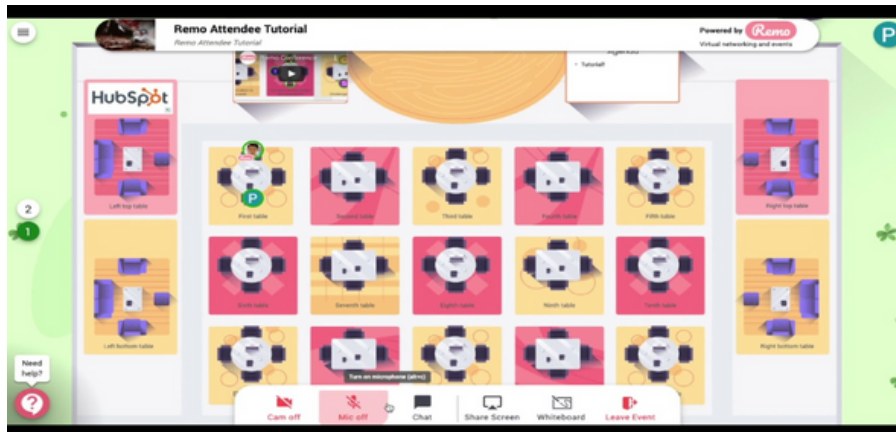
Закључак

Webex је платформа за конференције са алаткама које заказивање и организовање онлајн састанака чине лакшим него икад. Било да се ради о вођењу међународне компаније, малог предузећа или нечег другог, Webex има алате који су потребни корисницима да сви буду укључени у дешавања. Webex је солидна опција за појединце/организације којима је потребно високо скалабилно решење за видео конференције са додатним алатима за дељење датотека, мобилних апликација и других функција које могу да олакшају састанке тимова, као и лепо дизајниране функције које су и лаке за употребу и поуздане.



Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

8.0 Remo



 **Званична интернет страница за приступ алату:** <https://remo.co/>

Шта је Remo?

Рад на даљину је данас постао стандард за велики део радне снаге, било да се ради о избору или користи. Платформе за видео конференције, генерално су сличне по природи и сврси, омогућавајући корисницима да ефикасно преузимају позиве и обављају виртуелне састанке. Ове платформе се понекад називају дигиталним конференцијама. Користе се када људи, који нису физички присутни на некој локацији, желе да воде састанке или када желе да воде сесије ван стандардног радног времена, током викенда или увече. Remo платформа се разликује од осталих софтвера, јер је платформа за видео конференције заснована на cloud - у која омогућава корисницима да креирају виртуелне радне просторе за видео позиве, са додатним функцијама као што су табла, дељење екрана, тимска сарадња, подсетници е-поште, просторно окупљање у облику „столова“, визуелни дизајн кретања људи кроз простор, итд. Remo виртуелна платформа се лако поставља и има једноставан, интуитиван интерфејс који олакшава креирање и управљање састанцима. Такође можете прегледати и уређивати белешке са састанка, додати учеснике и позвати људе да се придруже у различитим прилагођеним окружењима и скуповима.



Платформа Remo и ангажман младих

Платформа Remo је бесплатна за коришћење, али можете купити премијум функције да бисте је учинили кориснијом. Remo може да образује и помогне младима у проналажењу запослења са скраћеним радним временом кроз њихово директно учешће на сајмовима запошљавања или другим сличним умреженим догађајима. Ово је од посебног значаја за младе без претходног радног искуства. Уз Remo, млади могу да се укључе у дешавања која су осмислили заинтересовани учесници у којима сарађују на вршњачкој основи, стварајући прилагођено окружење које окупља едукаторе, предузетнике, младе и инвеститоре на једном месту.



Закључак

Remo помаже у јачању креативности код младих ангажујући их у отвореном виртуелном окружењу, где се подстичу да промовишу сарадњу и размену мишљења о одређеним темама, изграђујући своје вештине као што су критичко мишљење, креативност, комуникација, дигитална писменост, итд. Платформа пружа помоћ омладинским радницима-цама/тренерима/едукаторима-кама тако што их опрема дигиталним алатима који дају повратне информације у реалном времену, поједностављујући процесе процене таквих младих и чинећи ангажовање на обуци несметаним, непрекорним искуством, дајући већу вредност искуству учења.



Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

9.0 Jamboard



 Званична интернет страница за приступ алату: <https://jamboard.google.com/>

Шта је Jamboard?

Jamboard је апликациони алат који је развио Google да би повећао ангажовање ученика и иновације са технологијом. Ученици-е/учесници-е на таблетима, паметним телефонима или рачунарима могу да приступе виртуелном онлајн радном простору - белој табли, где могу да користе различите софистициране алате за уређивање како би изразили идеје и сарађивали са другим ученицима, тренерима/предавачима на задацима и пројектима. Jamboard је развијен да помогне младима да развију вештине и постану дигитално писменији пружањем разних инструмената као помоћ у активном учењу. Jamboard је интерактивни хардвер/софтвер који помаже младима да постану креативнији и боље припремљени за дигитално учење. Jamboard има огроман потенцијал као образовно средство, јер омогућава вишеструким корисницима-цама/ученицима-цама да раде заједно на различите начине, омогућавајући да се одвојени простори Jamboard -а користе појединачно или заједно креирањем такозваних „jam sessions“ са заједничким радом у реалном времену.



Када се користи

Млађи учесници могу да користе основни рукопис и препознавање облика да додају садржај, цртају оловком као на белој табли, увлаче слике из Google претраге, преузимају средства директно са интернет странице или Google докумената, табела и слајдова или чувају свој рад на cloud - у аутоматски, чинећи радну сарадњу беспрекорном и интуитивном. Такође, корисници могу учинити учење видљивим и доступним свим сарадницима на jam session-у. Поред тога, у току сарадње могу лако да представе своје "jam-s" преко других Google алата као што је Meet, омогућавајући брзо дељење или повезивање у реалном времену.



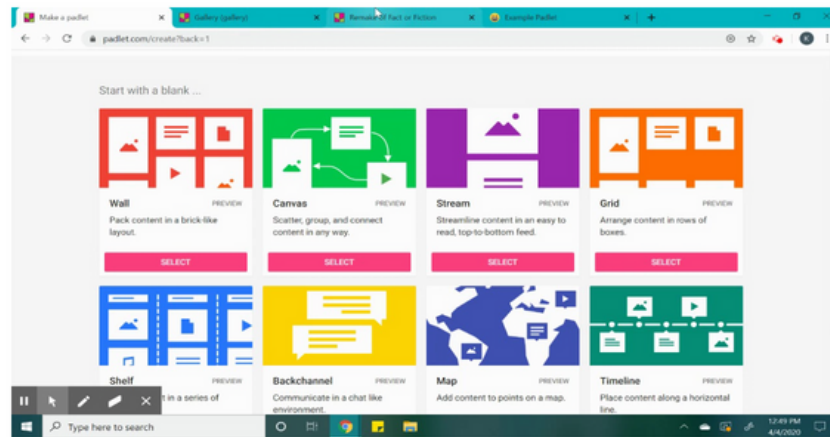
Закључак

Jamboard може помоћи тренерима/едукаторима-кама у образовању маргинализованих младих креирањем јединствених неформалних програма обуке/наставних планова и програма за различите активности, побољшањем процеса и сарадње за младе учеснике, на пример, креирањем планова обуке на Jamboard-у додавањем слика које показују предвиђене кораке обуке/ вежбе. Може помоћи у побољшању визуелних когнитивних процеса маргинализованих младих тако што ће писати/цртати белешке, стварати везу и повезивати вербално са визуелним, омогућавајући им да запамте ствари које треба да науче. Још једна предност Jamboard-а је та што младима може пружити простор за размишљање, повезати низ идеја и помоћи им да боље организују свој „ток мисли“.



Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

10.0 Padlet



 Званична интернет страница за приступ алату: <https://padlet.com/>

Шта је Padlet?

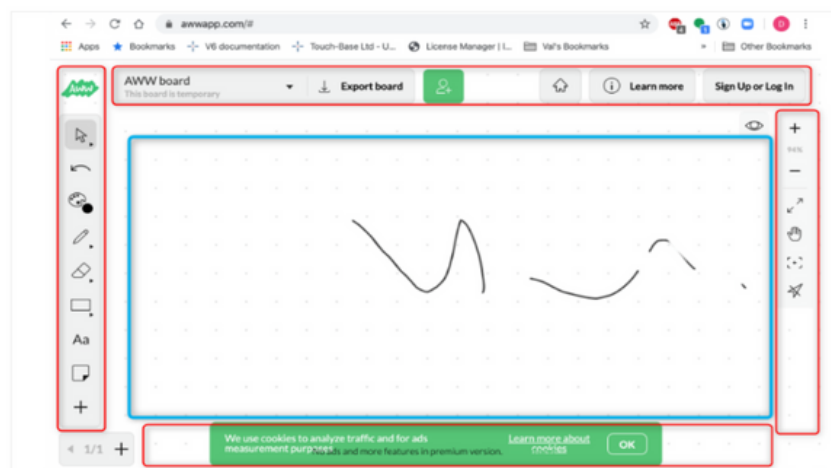
Padlet је онлајн, “све-у-једном” платформа за сарадњу која се користи за креирање виртуелног садржаја на белим таблама, за дискутовање, за рад на школским пројектима, сарадњу, комуникацију и активности учења кроз дељење текста, слика, интернет веза, докумената, видео записа и гласовних снимака у једном простору. То је робусна платформа дизајнирана да омогући свакоме да започне пројекат, процесуира његов садржај и промовише интеракцију и учење у заједничком простору. Креаторима Padlet –а брзо је постало јасно да млади људи могу имати користи од свеобухватне платформе за сарадњу која пружа приступ бесплатним ресурсима и информацијама о важним образовним темама, здрављу, запошљавању итд. Примарни циљ Padlet –а је да обезбеди младима алатку која ће им помоћи да пронађу ресурсе и превазиђу препреке у свакодневном животу. Његова једноставност и свестраност чине га савршеним алатом за дељење информација и изградњу тима. Омогућава едукаторима-кама/тренерима једноставан начин да додељују задатке и раде на групним пројектима и анкетама. Корисници/е могу да деле своје Padlet материјале са другима путем е-поште, уграђују их директно у свој интернет простор, надограђују рад једни других и лако саопштавају своје мисли и планове. Padlet промовише и олакшава дискусије које воде млади и подржава их у преузимању више лидерских улога. Пружа безбедан простор где млади могу да се изразе, да користе интерактивне интернет алате како би се повезали са другима, да деле идеје и концепте и повежу се са људима, да се више друже и раде на заједничком циљу образовања и оснаживања младих.

Закључак

Padlet подстиче младе којима је потребно више визуелног искуства у стицању знања, социјалној мобилности, инклузији, изградњи самопоуздања, професионалних вештина и инспирисању критичког мишљења. Како помаже њима тако и њиховим родитељима дајући им осећај укључености и вредности, промовишући самозаступање младих и утичући на њихов социо- емоционални развој кроз умрежавање са другим младим учесницима, наставницима, саветницима и широм заједницом, у активностима као што су као развој пројеката, имплементација пројекта, онлајн квизови, креирање дигиталних портфолија, дељење питања и одговора.

Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

11.0 AwwApp



 **Званична интернет страница за приступ алату:** <http://www.awwapp.com/>

Шта је AwwApp?

Интернет је преокренуо начин на који људи послују, комуницирају и живе свој живот. Такође је оснажио људе, који би иначе били у заостатку, дајући им приступ информацијама и стварајући додатне могућности у животу. Како свет постаје све мањи кроз интернет странице, људи почињу да схватају моћ онлајн платформи у оснаживању маргинализованих заједница. Платформе за дељење сарадње могу овим групама дати глас и помоћи им да створе промене у својим заједницама омогућавајући им да креирају садржај и да се повежу са другима попут себе.

AwwApp је још једна интернет платформа за дељење сарадње за појединце и велике ентитете (организације, компаније и институције) који раде на размени визуелног садржаја у реалном времену. AwwApp се састоји од бројних продуктивних функција као што су дељење сесије, снимање, складиштење докумената, управљање учесницима, праћење напретка и креирање шаблона. Платформа омогућава менаџерима да комуницирају са удаљеним члановима тима тако што деле посао или спроводе видео конференције преко Skype-а. Алатке платформе су интуитивне са интерфејсом лаким за коришћење, укључујући основне функције сарадње као што су отпремање слика, цртање линија/облика, избор величине/боје оловке, рад више корисника, генерисање веза за сарадњу и тренутно дељење преко друштвених медија, преузимање/функције за отпремање, синхронизацију у реалном времену за кориснике, итд. Његова погодност се огледа у чињеници да омогућава својим корисницима да размишљају и сарађују кроз сесије у виртуелном радном простору у реалном времену путем видео конференција, ћаскања и дељења докумената без потребе за скупим софтверским или хардверским ресурсима.

Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

Корисници AwwApp -а могу водити семинаре уживо, скицирати или отпремати документе, извозити сесије у PPT или PDF формату и прикупљати повратне информације помоћу контролне табле. Онлајн предавачима је обезбеђен центар за размену порука, који могу да организују часове користећи једноставну контролну таблу која садржи робустан низ функција и инфраструктуре за размену порука неопходну за онлајн комуникацију.



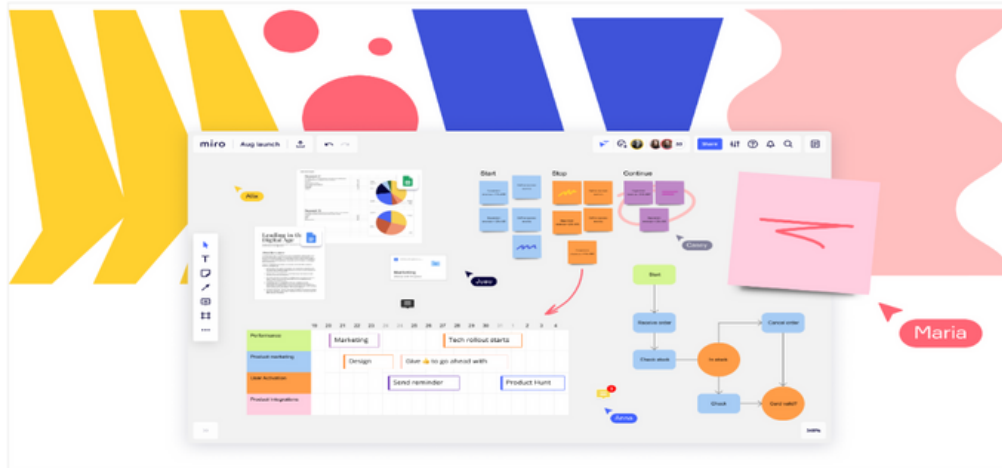
Закључак

AwwApp промовише тимски рад и бржи и промишљенији приступ раду са маргинализованим младима. Млади и њихови родитељи могу да раде заједно на различитим уређајима на заједничком пројекту/белој табли, размењују искуства, материјале, идеје и дизајнирају лекције које се баве специфичним потребама сваког омладинског учесника/це. AwwApp омогућава корисницима да одржавају видео конференције на којима промовишу специфична решења, разговарају о напретку, планирају даље кораке, истражују и доносе одлуке истовремено.



Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

12.0 Miro



 **Званична интернет страница за приступ алату:** <https://miro.com/>

Шта је MIRO?

Сарадња са другим тимовима понекад може бити изазовна и фрустрирајућа, тако да остати организован и држати ствари под контролом може бити невероватно тешко. Потребно је мало рада, планирања и промишљања. Уз прави сет алата, сарадња са другим тимовима постаје лакша него икада раније. MIRO је организациони алат који помаже тимовима да ефикасније сарађују. MIRO је платформа за онлајн сарадњу која омогућава тимовима на удаљеним локацијама да раде заједно, брзо и ефикасно. MIRO се користи у широком спектру ситуација, као што је размишљање о идејама са дигиталним белешкама, планирање састанака на таблетима и паметним телефонима, управљање токовима посла или чак сарадња са удаљеним колегама на документима и датотекама.

MIRO платформа ствара културу радозналости и откривања ангажујући тимове са централизованим ресурсима да подстакну дискусију и размишљање. MIRO је посебно користан за креативна поља као што су оглашавање, дизајн и маркетинг, јер нуди напредне визуелне елементе савршене за развој идеја. MIRO промовише сарадњу и креативност, све у једном простору. Када корисници поставе дељени радни простор, тимови могу да сарађују са истим алатима (као што су Google документи). Најбоље је што други корисници MIRO-а могу да гледају и доприносе свом раду без потребе за постављањем потпуно одвојене инфраструктуре.



MIRO и млади

MIRO омогућава својим корисницима да креирају собе за састанке за сарадњу са специфичним сврхама, као што је рецимо – едукација младих о некој одређеној теми. На пример, корисници могу да направе салу за састанке за свој недељни stand-up састанак о одређеним питањима са којима се суочавају или за састанак тима за планирање догађаја. Када се собе за састанке дизајнирају, други чланови тима могу да их виде и придруже се простору како би сарађивали на пројектима и задацима. Ово може бити корисно у праћењу пројеката и задатака.

Интеграције е-поште су још један начин да омогућите другим тимовима да виде MIRO садржај осталих тимова. Помоћу е-поште корисници могу да шаљу захтеве за састанке и обавесте своје колеге када раде на новом пројекту. Корисници такође могу да користе MIRO-ову интеграцију е- поште за подешавање упозорења и слање обавештења. На овај начин, други тимови могу да буду у току са најновијим пословима и задацима једни других. Са Chatbot-om (симулатор разговора) који покреће вештачка интелигенција, млади могу да сарађују са удаљеним члановима тима или родитељима на једној платформи. Chatbot ће моћи да искористи стручност модератора за креирање прилагођених презентација, макета и анкета за младе како би прикупили истраживачке податке за пројекат.



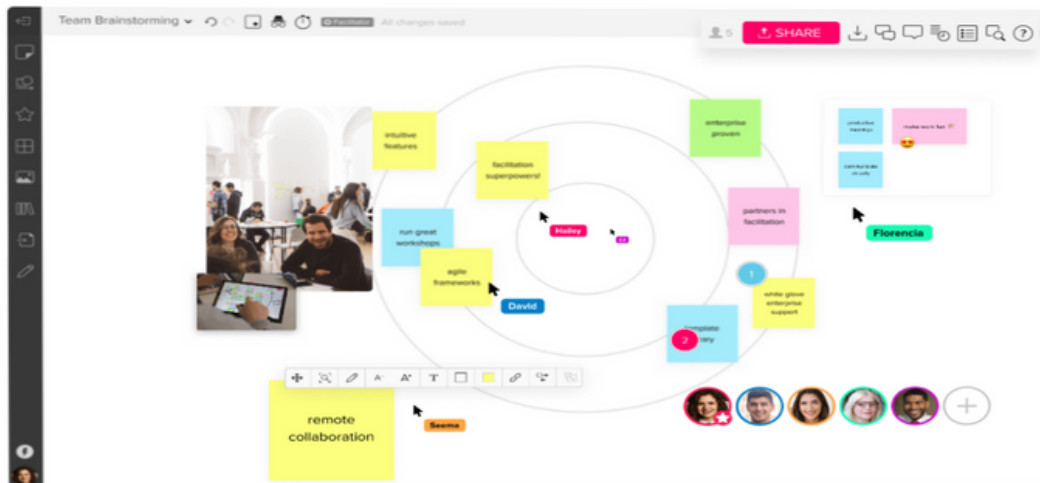
Закључак

Корисници MIRO-а у образовању раде са школама, непрофитним организацијама и предузећима како би идентификовали јединствене потребе своје омладине, а затим креирали релевантан образовни садржај за платформу. MIRO платформа има за циљ да обезбеди технолошко решење нудећи инклузиван и исплатив начин за кориснике и компаније (и домаће и међународне) да запосле амбициозне младе раднике. MIRO платформа може деловати као безбедан простор за младе да истраже свој идентитет, да изграде мреже показујући да нису сами и да се изразе кроз креативност. Циљ је да се обезбеде доступни ресурси, менторство и обука како би се млади људи опремили алатима да остваре свој пуни потенцијал. Платформа нуди саветнике, менторе и друге младе из различитих средина који им могу помоћи у различитим аспектима живота.



Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

13.0 Mural



 **Званична интернет страница за приступ алату:** <https://www.mural.co/>

Шта је MURAL?

MURAL је виртуелна и дигитална платформа радног простора која трансформише начин на који њени корисници сарађују, стварају и уче у реалном времену. То је иновативна паметна бела табла која повезује тимове са дигиталним функцијама дизајнираним да инспиришу иновације. MURAL може да трансформише свако радно место, омогућавајући свим запосленима да дају значајан допринос, без обзира на локацију или распоред канцеларије.

MURAL је креирао тим стручњака из области образовања, уметности и технологије са жељом да направе ефикаснији начин заједничког рада. Приликом развоја платформе, њени креатори су, имајући на уму да су традиционалне табле често премале и рестриктивне за велике сарадничке пројекте, одлучили да направе алат који би отклонио препреке и пружио прилику свима који су укључени у пројекат - од креатора и едукатора до ученика и учесника - да допринесе својим идејама без заостатка због софтверских ограничења. MURAL поједностављује начин рада, олакшавајући корисницима да се фокусирају на креативност. А тимовима омогућава да имају проток и сарадњу у реалном времену са минималним сметњама док развијају идеје.



MURAL и млади

За тренере/инструкторе-ке/родитеље, то је алат који им дозвољава да креирају занимљиве лекције; а за младе/студенте, то је средство које побољшава групни рад и њихову способност да саморегулишу своје учење. MURAL такође омогућава младима да креирају свој профил како би приказали своја достигнућа и поделили своје приче. Поред тога, млади и њихови родитељи ће моћи да направе „зидове/плоче“ на којима могу да сарађују са другим тренерима/омладинским радницима-цама/родитељима у стварању јединственог дигиталног садржаја. Интерактивна функција омогућава корисницима да креирају и сарађују на онлајн задацима, пројектима и презентацијама. MURAL-ова функција табле дозвољава корисницима да скицирају своје мисли и идеје у реалном времену, обезбеђујући им да поделе свој креативни процес са тимом.

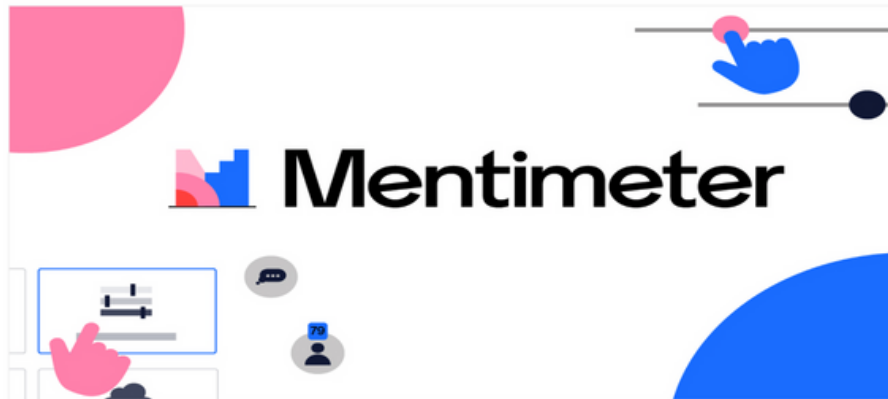
Друштвено окружење MURAL платформе омогућава корисницима да поделе своје идеје са њиховим колегама, који затим могу разматрати предлоге и помогли тиму да одреди приоритет за свој следећи пројекат. Са белом таблом и друштвеним карактеристикама MURAL-а, корисници сада могу да сарађују са било које локације у било ком тренутку. Уз MURAL, може се лако делити екран са другима у реалном времену користећи било који уређај. Савршен је за удаљене омладинске тимове који желе да сарађују на пројектима, али не могу да се састају лицем у лице сваки дан.



Закључак

MURAL се може користити за организовање и комуникацију са људима широм заједнице/организације/бизниса. Ово укључује примере запошљавања младих људи на почетним позицијама, изградње односа са њима и нуђења менторства. MURAL такође може прикупљати податке о запосленима компаније (тј. статистику запошљавања, стопе задржавања, повратне информације, итд.) и представити их надлежним службама (тј. одељењима за људске ресурсе, административном особљу, менаџерима, итд.). Коначно, MURAL се може користити за повезивање људи са процесима у целој организацији. Неки од начина су да се младим људима нуде прилике за каријеру, стварају могућности и трансформише организациона структура тих предузећа.

14.0 Mentimeter



 **Званична интернет страница за приступ алату:** <https://www.mentimeter.com/>

Шта је Mentimeter?

Потенцијал технологије да створи друштвене промене је неоспорно присутан. То је иновативан начин да технологија која се стално мења, доноси нове хоризонте, свеже идеје и светлу будућност ученицима. У ери у којој комуникација и разумевање младих постаје неопходно, интерактивни алати за презентацију пружају могућност приказивања визуелних материјала уз ангажовање учесника активније од традиционалних презентација.

Mentimeter је инструмент за интернет презентацију анкета креиран за дигиталну употребу у реалном времену. То је платформа заснована на cloud-у која омогућава наставницима да креирају садржај, отпремају мултимедије и прате присуство и резултате ученика који учествују у онлајн часовима. Има бројне функције и алате који га чине корисним за људе у многим различитим професијама и областима. Mentimeter користе многе организације и институције, укључујући Уједињене нације и UNESCO.

Дизајниран је и за стандардно и за онлајн учење. Mentimeter омогућава корисницима да комуницирају са својим учесницима у реалном времену, да спроводе анкете, постављају квизове, итд. Идеја је да корисницима учење буде интересантније од традиционалног методолошког приступа. Може се користити за уводне напомене, тест знања, испитивање јавног мњења и покретач дискусије, са неколико питања за опције форматирања. Постоје различити режими, као што је режим такмичарског квиза, једноставан образац за прикупљање података или режим питања и одговора (Q&A) где корисници могу да гласају о питањима. Mentimeter има низ функција које су корисне за тренере/инструкторе-ке у припреми и преносу садржаја. Платформа олакшава креирање визуелног садржаја, као што су презентације и дијаграми, и омогућава тренерима/инструкторима-кама да лако сарађују са другима на пројектима. Mentimeter такође има уграђене различите алате, што олакшава креирање садржаја доступног особама са инвалидитетом. Ово укључује функције које омогућавају корисницима да креирају садржај доступан на различитим језицима или форматима, као што су велики формати за штампање или аудио верзија.



Mentimeter за активности образовања за запошљавање

Радионице за развој вештина за запошљавање имају за циљ да оспособе маргинализоване младе са вештинама и знањем које им помажу да пронађу или створе смислено запослење. Mentimeter се може користити за презентацију садржаја за радионице вештина запошљавања, као што су информације о тржишту рада, писање биографије и мотивационог писма и вештине интервјуисања. Mentimeter се може користити за развој и приказ широког спектра модула о критичним вештинама запошљавања, као што је писање пропратних писма и биографија, пријављивање за посао, изградња професионалних мрежа и учење о тржишту рада.



Закључак

Образовање се не односи само на учење и књиге, већ и на упознавање људи са алатима који су потребни за проналажење посла и давању значајног доприноса друштву. Не постоји много места где млади из сиромашних средина могу да добију одговарајућу подршку за наставак образовања. Такође, нема довољно прилика за младе који желе да науче нове вештине или истраже нову каријеру. Могућности запошљавања су ограничене за људе који немају одговарајуће акредитиве или факултетску диплому. Многи су искусили изазове одрастања у неразвијеним заједницама. Нажалост, већина њих је такође доживела да буду игнорисана и занемарена од стране расположивих ресурса у њиховим заједницама. Mentimeter је креирао дигиталну платформу доступну и прилагођену потребама свих у друштву, укључујући и маргинализовану омладину. Mentimeter помаже младима и њиховим онлајн заједницама да имају своје дигиталне просторе где могу да се окупе и изнесу своје мишљење о одређеној теми. Mentimeter је онлајн алат који нуди одличну прилику младим људима да се повежу, изграде односе и створе позитивну друштвену промену, посебно за различите друштвене класе.



15.0 AhaSlides



 **Званична интернет страница за приступ алату:** <https://ahaslides.com/home-v4>

AhaSlides је интерактивна платформа за презентације која омогућава својим корисницима да креирају и деле презентације на мрежи или позивају гледаоце да се придруже сесији сарадње. Корисници могу лако да креирају интерактивне презентације са сликама, видео записима и хиперлинковима које могу да деле са другима у реалном времену или као снимак за будуће гледање. Компанија је развила интерактивну маркетиншку платформу која омогућава брендovima да креирају напредна искуства хипер-стварности, комбиновани стварни и виртуелни свет, али на привлачан начин. Садржај на AhaSlides-у покрива све, од географије, историје и науке до пословних студија, политике и економије.

Зашто AhaSlides?

AhaSlides је дизајниран да задовољи потребе данашњих младих излагача. Нуди интуитиван интерфејс који се може користити без посебне обуке. Омогућава корисницима да креирају интерактивне презентације са сликама, видео записима и хиперлинковима које се могу делити са другима у реалном времену или као снимак за будуће гледање. Има робусну функционалност дељења која се може користити за хостовање презентација или креирање верзије програма или радних простора у којима корисници могу да сарађују како би заједнички креирали садржај. Са јаким фокусом на друштвене медије и сарадњу, AhaSlides нуди једноставан и моћан начин за дељење идеја и њихово представљање широј публици.

Интерактивна презентација се такође може учитати преко рачунара или преко Cloud-а као што је Dropbox. Платформа ће затим генерисати појединачну везу за приступ презентацији и свим њеним ресурсима. Када се презентација направи, корисници могу да додају медијске ресурсе као што су слике, видео записи и аудио датотеке. Они могу бити повезани са одређеним слајдом, омогућавајући да се ресурс прегледа у оквиру презентације. Корисници такође могу да направе везе ка интернет локацијама и документима. Ово им пружа прилику да лако усмере гледаоце на додатне ресурсе и информације, омогућавајући да њихова презентација постане жив, растући ресурс.



Сарадња

Интерактивне презентације олакшавају учесницима да комуницирају са презентером и једни с другима у реалном времену током презентације, било путем стрима уживо или снимљене сесије. Корисници могу позвати учеснике да се придруже презентацији и посматрају екран рачунара презентера. Ово омогућава учесницима да постављају питања, дискутују о тачкама и буду део доживљаја презентације. Корисници такође могу да користе функцију Collaborate да позову учеснике да истовремено уређују презентацију, што је посебно корисно када се праве заједничке презентације за радне или студентске пројекте. AhaSlides пружа могућност корисницима да креирају трајни ресурс који се може делити са другима тако што ће сачувати презентацију као снимљену сесију која се касније може погледати.



Снимање сесија и чување документа

Функција снимања олашава корисницима да сачувају своју презентацију као видео датотеку за будућу употребу. Ово може бити непроцењив ресурс за тренере/едукаторе-ке и друге који желе да свој садржај учине доступним широј публици, посебно младима/студентима. Корисници могу нормално гледати презентацију или је приказати као транскрипт. Омогућава им да се повежу са одређеним слајдом и прикажу његов садржај на екрану док говоре. Ове датотеке се могу повезати са презентацијом или отпремити на cloud диск ради лакшег дељења.



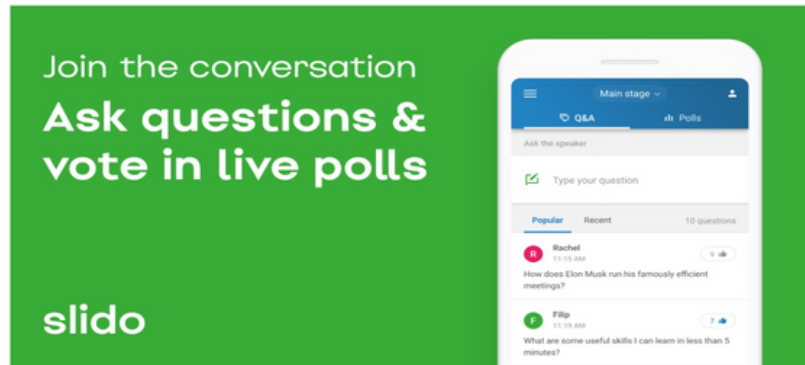
Закључак

AhaSlides је врхунска интерактивна платформа, посебно прилагођена потребама младих људи, која им помаже у учењу и прегледу концепата који их занимају. Нуди интуитиван интерфејс који се може користити без претходне обуке, комбинујући видео записе, слике, мапе и графиконе у један свеобухватан ресурс. *AhaSlides* је одличан извор за питања са вишеструким одговорима (*MCQ*) и отворена питања (*OEC*). Учесници могу самостално да заврше *MCQ*, што им омогућава да приступе материјалу сопственим темпом. Они такође могу да сарађују у групама или појединачно на решавању *OEC*-а у просторији за обуку или ван собе за обуку (нпр. током ручка или након завршетка дневног програма).

AhaSlides је идеалан за младе који креирају свој пут ка стварању визуелног садржаја за дигиталне медије, студентске пројекте и маркетиншке кампање, жељни учења и задржавања знања, посебно када су упарени са правим скупом сличних алата.

Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

16.0 SLIDO



 Званична интернет страница за приступ алату: <https://www.slido.com/>

Млади и образовни системи

Младима је често тешко да своје идеје претворе у стварност, а то је зато што углавном не поседују вештине или ресурсе да то постигну. Образовни системи су били фокусирани на припрему ученика за њихову каријеру у 20-им и 30-им годинама уместо на неговање креативности и предузетничких вештина. Ово је код омладине оставило осећај недостатка алата или знања да следе своје идеје. Ово је дефинитивно проблем, јер је креативност повезана са психолошким здрављем, емоционалном интелигенцијом и превазилажењем социјалне анксиозности. Млади такође често немају потребна финансијска средства да остваре своје идеје. Ово посебно важи за креативне пројекте, попут дизајна интернет странице, прављења мајице или снимања кратког филма. Они то не могу остварити ако немају новца да плате софтвер за дизајн, графичког дизајнера или филмску опрему. Неговање креативног размишљања, способности решавања проблема и иновативних решења су суштински елементи Slido платформе. Овај једноставан алат налик игрици омогућава корисницима да поставе своје мисли на екран и добију повратне информације од других. Резултат? Повећана спремност за учешће, поверење у креативно размишљање, интерактивност и лакоћа претварања нових концепата у пројекте из стварног живота.

Шта је тачно Slido?

Slido је интуитивна платформа за анкете и сесије питања и одговора, догађаје, удаљене или хибридне састанке, конференције, радионице и вебинаре. Планери догађаја могу их поставити на Slido за мање од минута, а сви учесници треба да се придруже ћаскању путем кратког кода догађаја или везе. Платформа дозвољава неограничен број учесника на мобилним и десктоп уређајима пружајући тренутни приступ подацима у реалном времену. Slido платформа садржи растућу библиотеку пројекција слајдова спремних за употребу и нуди моћан скуп функција као што су повратне информације публике у реалном времену, интеграција друштвених медија и детаљна аналитика.

Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

Slido пружа све што је потребно његовом кориснику да би направио занимљиву презентацију која свима држи пажњу. Slido омогућава својој публици да учествује и добије одговоре из удобности сопствених канцеларија или домова корисника.



Закључак

У данашње време није довољно само имати сјајне идеје. Амбициозни лидери и предузетници би требало да буду у стању да своје идеје претворе у стварност. Slido их може подржати у трансформацији идеје у пројекат, али са мерљивим резултатима.

Да би идеје претворили у реалне пројекте, младима је потребно да буду сигурни у себе да преузму креативне ризике. Slido им може помоћи да се позабаве тим проблемима, истраже нове концепте, пронађу решења за проблеме и на крају учине свет бољим местом. Уз апликацију Slido, млади могу да изложе своје идеје јавно и добију повратне информације од својих вршњака у само неколико кликова. Ова платформа за дигитално гласање је једноставан и забаван начин за младе људе да размишљају и остваре своје идеје.



17.0 Kahoot!



 **Званична интернет страница за приступ алату:** <https://kahoot.com/>

Образовање младих данас може бити изазован задатак. Ученике треба задржати ангажованим, или ће се занимати на својим телефонима уместо да слушају час. Потребни су начини да ствари буду узбудљиве и да се осигура да уче потребне информације, да би задржали неки привид професионализма без фрустрација. Срећом, мноштво алата може помоћи наставницима да пронађу нове начине да ангажују своје ученике и осигурају да сви разумеју материјал. Коришћење онлајн квизова као што је Kahoot! има неколико предности и за омладинске раднике-це/едукаторе-ке и за учеснике.

Шта је Kahoot?

Kahoot! је платформа за учење заснована на онлајн игрицама која омогућава омладинским радницима-цама/едукаторима-кама, организацијама и родитељима да креирају забавно учење за студенте, децу и младе одрасле. Kahoot! олакшава креирање квизова и анкета које се могу користити на више уређаја и платформи. Квизове на Kahoot!-у може да игра један играч или тим, омогућавајући корисницима да играју заједно у разреду и код куће. Kahoot! је иновативна образовна платформа која трансформише начин на који људи уче, а едукатори/ке образују. Kahoot! платформа је присутна у преко 70% земаља света и користи је преко 90 милиона људи. Платформа има за циљ учење кроз забаву и стварањем ангажованих интеракција које учење чине друштвеним и оснажујућим за младе.



Како се млади укључују?

Омладински радници/е и тренери желе да учесници/ученици задрже информације и примењују знање у стварним ситуацијама. Када тренер креира квиз, прави тест. Међутим, учење се ту не зауставља. Квизове треба користити за проверу да ли учесници разумеју оно што су научили и као начин увођења нових информација. Квизови су такође корисни за проверу које области захтевају више пажње од учесника. Дobar квиз се не односи само на тачне или погрешне одговоре, већ и на то како они одговарају.

Омладински радници-е/едукатори-ке могу креирати различите врсте квизова као што су квизови знања, квизови са вишеструким избором или генерисати квиз са интернет странице. Инструктори-ке/едукатори-ке могу креирати квиз на Kahoot!-у! одабиром категорије и поткатегорије или бирањем једног од многих забавних већ направљених квизова. На пример, корисници могу да креирају научни квиз, квиз поп културе или језички квиз. Ако дете не разуме питање, онда им омладински радници-е/едукатори-ке могу дозволити да поново играју игру или да одговоре на питања наглас да их сви чују.



Кахоот! чини учење видљивим

Родитељи/наставници/тренери могу креирати квиз са питањима специфичним за потребе младих и њихово знање. Затим могу објавити квиз како би њихове колеге могле да виде шта млади знају, а шта не знају. Родитељи такође могу да користе Kahoot! да креирају квизове за конференције или родитељске састанке како би учење учесника било видљиво. Kahoot! се може користити за креирање квиза са задатаком провере знања читања или друге теме које учеснике занимају/уче. Ово може помоћи да се прати њихов ниво разумевања и да се схвати којим учесницима је потребна већа помоћ.



Закључак

Млади који одрастају у неповољним околностима са друштвеном неповезаношћу са својом локалном заједницом су изложенији су онлајн ризику или било ком облику узнемиравања или малтретирања. Kahoot! тражи начине да ангажује проблематичне ученике кроз друштвену инклузију коришћењем дигиталних ресурса, чинећи искуство стицања знања интерактивнијим. Даје знању нову димензију, делујући као образовно средство које ће оставити младе узбуђене због учења нове методе. Kahoot! делује заштитнички нудећи персонализоване образовне активности за маргинализоване младе, омогућавајући им да уче у надгледаном окружењу где се могу осећати безбедно и задовољно.

Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

18.0 Canva



 Званична интернет страница за приступ алату: <https://www.canva.com/>

Шта је Canva?

Canva је онлајн алатка за дизајн која својим корисницима омогућава приступ преко 9000 шаблона за графички дизајн. Преко Canva интуитивног интерфејса, корисници могу лако да креирају инфографике, корице е-књига, постове на друштвеним мрежама, логотипе, банере, постере, огласе, итд. Њихови шаблони су веома лаки за коришћење и помажу новим корисницима да се покрену и почну да раде за кратко време. Штавише, има више од 35 милиона корисника који га такође свакодневно користе за своје потребе графичког дизајна.

Canva је једноставан и ефикасан алат за дизајн који може научити младе основама дигиталног дизајна и такође се може користити у образовању за различите пројекте. Canva платформа за дизајн заснована на cloud-у чини графички дизајн доступним свим корисницима, без обзира на њихов ниво стручности. Без обзира да ли млади људи похађају часове који од њих захтевају да користе Canva или желе да науче више о дизајну у учионици/просторији за обуку, то је одличан алат за креирање привлачних дизајна. Canva такође поједностављује процес објављивања слика и докумената, омогућавајући корисницима да ефикасно објаве свој рад. Canva нуди алат познат као Canva for Education као једну од својих карактеристика. Омладински радници-е/наставници- е/едукатори-ке могу креирати виртуелну учионицу, позвати младе људе и заједно радити на пројекту, користећи алате за видео конференције као што је Zoom, што је раније описано. Учесници могу да презентују слајдове на екрану за цео разред уз Zoom. Такође, Canva нуди бесплатне онлајн курсеве који помажу омладинским радницима-цама/едукаторима-кама да науче како да га ефикасно користе.

Закључак

Употреба дигиталних медија се променила последњих година. Са појавом дигиталних уређаја, друштвених медија и порастом дигиталних услуга, људи конзумирају више дигиталног садржаја него икада раније. Коришћењем онлајн алата за графички дизајн, као што је Canva, маргинализована омладина може добити прилику да повећа свој степен дигиталне писмености, побољшајући своје социо-економске капацитете и омогућавајући бољу интеграцију у заједницу. Дигитални медији су јефтин начин да се маргинализовани млади упознају и створе мреже, што може довести до могућности за развој у пословном сектору, као и до предузетничког оснаживања младих. Млади који су сами оснажени и научени да се ослањају на своје вештине, таленте и друге ресурсе постају отпорнији и независнији у својим социо-економским односима касније у животу и остварују своје циљеве без потребе за било каквим спољно зависним везама.

19.0 Google Drive



 **Званична интернет страница за приступ алату:** <https://www.google.com/drive/>

Шта је Google Disk?

Google disk, као део Google платформе, је моћно решење за онлајн складиштење које се лако користи. Омогућава својим корисницима да отпремају, чувају, претражују, преузимају и деле све врсте датотека користећи платформу која је доступна за све главне уређаје и оперативне системе, укључујући Windows, iOS и Андроид. Корисници могу без напора да приступају, прегледају, уређују и деле документе, фотографије и видео записе на било ком уређају код куће или у покрету. Чување датотека на Google диску је интуитивно и на само један клик; корисник изабере датотеку за отпремање и притисне дугме Upload. Такође, корисници могу лако да уређују датотеке заједно без слања и враћања копија једни другима; они креирају фасциклу са свим својим датотекама и деле их са другима, унутар или ван организације.



Предности коришћења Google Diska

- **Погодност** – Google Диск поједностављује рад и омогућава дељење датотека. То је погодност за кориснике јер не морају ручно да учитавају датотеке на своје рачунаре.
- **Безбедност** – Корисници могу да креирају фасцикле у које додају датотеке да би креирали различите нивое безбедности. Корисници такође могу креирати фасциклу за осетљиве датотеке и ограничити приступ.
- **Компатибилност** – Уз Google Диск, корисници могу да приступе и прегледају датотеке са различитих уређаја као што су Mac, уређаји са Windows платформом, Андроид уређаји и Chromebook-ове.
- **Исплативост** – уз Google Диск, корисници могу да чувају велики број датотека без бриге о томе колико простора заузимају на рачунару или мобилном уређају. Такође могу приступити датотекама са више уређаја и гледати их из различитих перспектива.
- **Флексибилност** – Корисници могу да подесе наменски Google Диск налог за пословну употребу. То је још једна предност јер може да се креира посебан налог за пословну употребу а да се задржи свој налог за личну употребу.



Закључак

Младе генерације стално траже своје место под сунцем, прво у породици, а потом и у друштву, и живе интровертно не марећи за неодобравање друштва, константно тражећи подршку и разумевање у свом окружењу са којим су повезани, препознавајући штетне навике и спутавајући своје лично искуство маргинализације. Коришћење Google Disk онлајн складишта, као алат за ширење напретка и дигиталног ангажовања такве омладине, доприноси технолошком оснаживању и писмености, подстичући их на интеракцију у сајбер простору, радећи подсвесно на оснаживању дигиталне писмености у заједници и гурајући даље интеграцију занемарених младих, доприносећи њиховом укључивању у све друштвено-економске аспекте живота.



Дигитални алати који се користе у активностима онлајн НФО за омладински рад приликом директног образовања и менторства маргинализованих младих (и њихових родитеља/старатеља)

20.0 Seesaw



 Званична интернет страница за приступ алату: <https://web.seesaw.me/>

Шта је Seesaw?

Seesaw је приступачна, флексибилна дигитална платформа за управљањем разредом која омогућава ученицима, наставницима и родитељима или старатељима да заврше и деле рад у учионици на различитим уређајима, са функцијама као што су процена ученика у реалном времену, обавештења на која одговарају и извештавање. Предавачи могу да постављају задатке, означавају их једним кликом и оцењују их на једном месту – чинећи оцењивање бржим и прецизнијим од традиционалних система заснованих на папиру. Учесници могу на први поглед да виде свој напредак, постављају подсетнике о роковима за домаћи задатак или тестове и сарађују са пријатељима да би се припремили за планарне дискусије или презентације.



Креирајте дневне рутине

Едукатори/ке могу да креирају дневну рутину за своје ученике како би се осећали угодније у радној соби. То им такође може помоћи да се осећају корисно и да се концентришу на задатак а да их друге ствари не ометају. Корисници могу креирати једноставну дневну рутину или сложенију ако желе. На платформи Seesaw корисници могу постављати групне задатке одређеним данима у недељи. То може бити корисно из више разлога. Прво, ствара се осећај који чини да су одређени дани мало посебни. Тог дана се ствара мало више ангажовања у радној соби, а учеснике такође подсећа да тамо имају важан циљ. Ово може бити користан начин употребе платформе Seesaw за учеснике образовног програма, посебно за оне који често забораве зашто учествују.



Подстицати сарадњу младих

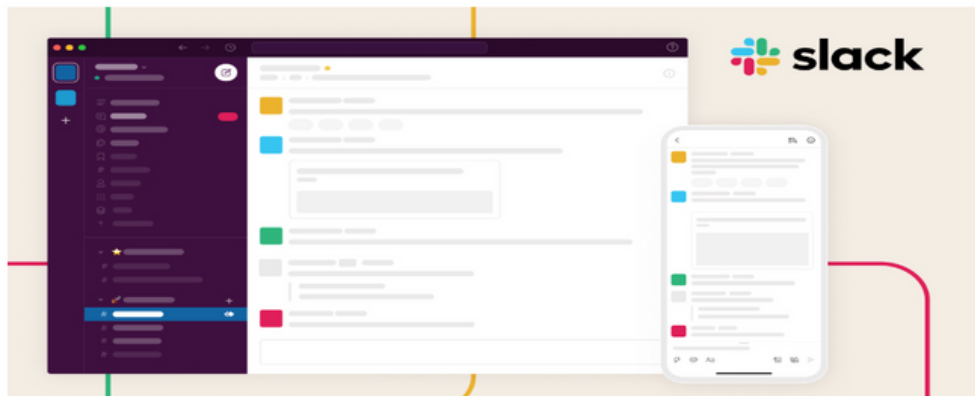
Омладински радници-е/едукатори-ке могу подстицати сарадњу на својим часовима организовањем групних активности сарадње. Сарадња са вршњацима чини младе ангажованијим. На тај начин могу да стекну осећај сврхе. То може помоћи да се изгради заједница у одељењу и да ученици буду одговорни једни за друге. Позитиван амбијент у учионици је од виталног значаја, имајући у виду важност превенције маргинализације младих и једнаког третмана свих без предрасуда.



Закључак

Стварање посвећености младих може бити изазов за васпитача. Seesaw приступ овом изазову је иновативан и фокусира се на друштвену повезаност. Показује како једноставан технолошки дизајн може направити велику разлику у учионици и ван ње. Овај приступ би се потенцијално могао применити да подстакне делотворне праксе у учионици и помогне младима да успоставе поверљиве односе са наставницима и својим вршњацима, мотивишу њихова интересовања и подигну морал.

21.0 Slack



 Званична интернет страница за приступ алату: <https://slack.com/>

Шта је Slack?

У прошлости је комуникација између сарадника била искључиво путем е-поште. Иако нема ништа лоше у е-пошти (то је одличан алат за неке ствари), она није оптимизирана за заједнички рад као тим. Slack је платформа за сарадњу у радном простору која помаже тимовима да комуницирају, буду продуктивнији и обављају ствари. Slack садржи групно ћаскање, размену порука, складиштење у cloud-у и аудио/видео позиве како би помогли корисницима да остану организовани и да унапреде пројекте. Млади такође могу да користе Slack у програмима у образовне сврхе за промовисање дигиталне писмености.

Karakteristike

Slack се састоји од три главне карактеристике: канала за комуникацију, директних порука за приватне разговоре и ботова који олакшавају различите задатке. Сваки корисник има Slack канал, тимски еквивалент Twitter листи. „Директне поруке“ су сличне текстуалним порукама јер их можете слати само између два корисника – разлика је у томе што су архивирани у Slack-у тако да свако у тиму може да претражује све претходне поруке у било ком тренутку. Ботови су као вештачки интелигентни асистенти: могу да подсећају кориснике када пројекти доспевају или када предстоји важан догађај, копирају шта се дешава у соби за ћаскање и постављају то негде другде, па чак и помажу корисницима да управљају својим датотекама.



Дигитална писменост

Slack је програм за размену порука дизајниран да промовише дигиталну писменост међу младима. Његова сврха је да подстакне дијалог између младих и едукатора/ки креирањем дигиталног простора за ангажовање. Уз то, едукатори/ке могу помоћи да се премости јаз у технологији/комуникацији између наставника и ученика на смислен начин. Slack платформа промовише софистициране методе комуникације које су засноване на основном нивоу технологије за млађе особе. Уместо да гледа на дигиталну писменост као на решење друштвених проблема, Slack пружа прилику да промовише бољу комуникацију уз уклањање бар једне препреке за улазак. Питање није да ли функционише, већ како то учинити ефикаснијим и интегрисати вештине младих са другим платформама.



Закључак

Slack је урадио одличан посао у обезбеђивању окружења које олакшава стварање виртуелних заједница. Од самог почетка, *Slack* је компанијама олакшао стварање група посвећених одређеним пројектима или дискусијама. И док се *Slack* пласира као алат за побољшање комуникације унутар компанија и тимова, он је такође постао непроцењив ресурс за маргинализоване заједнице. На пример, многе *LGBT* особе користе *Slack* канале као безбедан простор где могу да разговарају о свом родном идентитету са другима без страха од узнемиравања или насиља.

Иако *Slack* пружа корисне функције које омогућавају корисницима да блокирају друге кориснике, он нема уграђене алате који подстичу инклузивност у смислу старосне разноликости. Овде је потребно побољшање, али можемо бити сигурни да *Slack* тим разуме како маргинализовани језик и понашање могу утицати на осећања старијих запослених и њихових послодаваца. Стога, да би одржао функционално радно место, *Slack* је већ увео неке мере за спречавање узнемиравања, провоцирања, сајбер малтретирања и других облика маргинализације / дискриминације / малтретирања.



22.0 Asana



 Званична интернет страница за приступ алату: <https://asana.com/>

Шта је Asana?

Asana је платформа за управљање пројектима коју је креирао тим инжењера рачунарских наука у Силицијумској долини. Дизајнирана да олакша креирање и управљање пројектима. Asana платформа пружа једно централно место за складиштење свих пројеката, задатака и датотека и садржи скуп алата који помажу корисницима да прате напредак имплементације пројекта. Asana платформа је разноврсна и лако применљива и могу је користити омладински радници у образовању као алат за учење које се базира на пројектима. Asana платформа пружа дигитални простор за омладинске раднике/едукаторе-ке да поделе своје ресурсе са учесницима.

Креирањем и дељењем плана рада преко Asana платформе, омладински радници/едукатори-ке могу смањити количину времена потребног за подучавање, а ученици могу да уче сопственим темпом. Коришћење ове платформе ће смањити проблеме управљања разредом који настају када је превише учесника у малом простору. Платформа ће такође омогућити омладинским радницима да пруже детаљније лекције "један на један". Учесници ће имати већи приступ информацијама и моћи ће да одвоје више времена за преглед одређеног материјала који не разумеју.



Ефикасност

Са Asana -ом је лако видети шта и када треба да се уради, јер се сви задаци отпремају по датуму и времену, и корисници могу лако да их организују према роковима. Asana платформа чини радно место организованије и охрабрује људе да наставе са својим задацима и одговорностима. Стога, платформа Asana такође може бити ефикасан алат за побољшање академског учинка младих. Уз помоћ Asana-е, омладински радници могу поставити задатке за учеснике-це/ученике-це и пратити њихов напредак док их извршавају. Омладински радници могу креирати план рада за сваки задатак како их учесници не би заборавили или пропустили нешто да испуне. А омладина може да види који домаћи задатак је и када задат и шта треба уради. Такође омогућава учесницима да деле документе, што олакшава сарадњу у разредним пројектима и групном раду.



Закључак

Циљ компаније Asana је да побољша академске резултате за непривилеговане, недовољно услужене и маргинализоване студенте омогућавајући приступ овим ресурсима без финансијских средстава и помоћи заједнице. Компанија Asana жели да свима пружи осећај једнаких могућности у образовању и шире. Asana платформа такође утиче на смањење стреса што се позитивно одражава на образовна достигнућа маргинализоване омладине. Одређивањем рокова за сваки домаћи задатак или испит, омладински радници/це и едукатори/ке учесницима/цама умањују бригу о изостанку или закашњењу са посла. Корисници који имају приступ платформи Asana и приступ Интернету могу брзо да провере своје задатке док су ван своје образовне институције.

Asana је платформа која повезује ученике/учеснике са едукаторима/туторима и менторима и пружа помоћ онима који имају проблем са одређеним предметима. Платформа омогућава учесницима да траже проблематичан предмет, да пронађу татора или ментора, закажу време за састанке са њима и раде на побољшању свог учинка на начин који им највише одговара, било да се ради о онлајн или офлајн подучавању. Платформа такође пружа менторство кроз индивидуалну подршку, помажући учесницима да развију вештине као што су прављење биографије, пракса интервјуисања и лични развој. Ово поједностављује комуникацију између едукатора/ке и младих људи, омогућавајући им да остану ангажованији док праве ефикасније начине за завршетак лекција.

References

1. Alipan, A., Skues, J. L., & Theiler, S. (2018). "They Will Find Another Way to Hurt You": Emerging Adults' Perceptions of Coping With Cyberbullying. *Emerging Adulthood*, 9(1), 22– 34. <https://doi.org/10.1177/2167696818816896>
2. Camilleri-Cassar, F. (2013). Education strategies for social inclusion or marginalising the marginalised? *Journal of Youth Studies*, 17(2), 252–268. <https://doi.org/10.1080/13676261.2013.834312>
3. Chyee-Chen, C. W., & Osman, K. (2017). BEYOND CLASSROOM BOUNDARIES, ENHANCING MARGINALIZED CHILDREN'S SELF-CONCEPT THROUGH LEARNING OUTSIDE CLASSROOM APPROACH. SRES Publishing: www.isres.org. Retrieved 2022, from <http://www.epess.net/en/download/article-file/337357>
4. Columbia Global Policy Initiative & The Office of the United Nations Secretary-General's Envoy on Youth. (2014, March). Overcoming Youth Marginalization. Columbia University. https://www.un.org/youthenvoy/wp-content/uploads/2014/10/Columbia-Youth-Report-FINAL_26-July-2014.pdf
5. Cooper, S. (2021, May 12). 10 Best Practices To Be An Effective Online Teacher. eLearning Industry. Retrieved 2022, from <https://elearningindustry.com/10-best-practices-effective-online-teacher>
6. Datta, N., Jakimowicz, K., & Singh, S. (2021, June 7). How to provide online learning and skills training to youth in low-bandwidth areas. World Bank Blogs. Retrieved 2022, from <https://blogs.worldbank.org/jobs/how-provide-online-learning-and-skills-training-youth-low-bandwidth-areas>
7. Grand Valley State University. (n.d.). Essential Skills for Online Learning - Online Education - Grand Valley State University. Retrieved 2022, from <https://www.gvsu.edu/online/essential-skills-for-online-learning-14.htm>
8. Graves, S. M., Abbitt, J., Klett, M. D., & Wang, C. H. (2009). A Mentoring Model for Interactive Online Learning in Support of a Technology Innovation Challenge Grant (No. 1). ISTE (International Society for Technology in Education). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ856112.pdf>
9. Hourcade, J. P., Bullock-Rest, N. E., & Schelhowe, H. (2010). Digital Technologies and Marginalized Youth. Proceedings of the 9th International Conference on Interaction Design and Children - IDC '10. <https://doi.org/10.1145/1810543.1810614>
10. Johns, A., Byron, P., Cheong, N., Wijaya, H. Y., & Affi, N. (2022). Needs of Vulnerable and Marginalized Young People on Digital Literacy, Safety and Participation (TH/DOC/IQE/22/006). UNDP & UNESCO. <https://www.undp.org/publications/resources-and-needs-vulnerable-and-marginalized-young-people-digital-literacy-safety-and-participation>
11. Ko, S., & Zhadko, O. (2022). Best Practices for Mentoring in Online Programs (Best Practices in Online Teaching and Learning) (1st ed.). Routledge.
12. Lehner, N., & Kitzberger, M. (2020). TOOLBOX: Dialogue activities to implement the Youth Goals together. Youth Goals Lab. https://youth-goals.eu/wp-content/uploads/Youth_Goals_Toolbox-Dialogue_activities_to_implement_the_Youth_Goals_together.pdf
13. Lund University. (2021, November 17). After the lecture – follow up in different ways. Teaching and Learning Online - Lund University. Retrieved 2022, from <https://www.education.lu.se/en/you-teaching-digital-learning-environments/blended-learning/after-lecture-follow-different-ways>

References

14. Marschalek, Ilse & Unterfrauner, Elisabeth & Fabian, Claudia. (2009). Social inclusion of young marginalised people through Online Mobile Communities. Proceedings of the International Multiconference on Computer Science and Information Technology, IMCSIT '09. 4. 367-373. 10.1109/IMCSIT.2009.5352698.
15. MENTOR. (2005). How to build a successful mentoring program using the Elements of Effective Practice. MENTOR.
https://www.mentoring.org/wp-content/uploads/2019/11/Full_Toolkit.pdf
16. Minnesota State CAREERwise. (n.d.). What Makes a Successful Online Learner? | Minnesota State CAREERwise. Retrieved 2022, from <https://careerwise.minnstate.edu/education/successonline.html>
17. Morrison, D. (2014, September 1). Are You Ready to Learn Online? Five Need-to-Have Skills for Online Students. Online Learning Insights. Retrieved 2022, from <https://onlinelearninginsights.wordpress.com/2014/08/31/are-you-ready-to-learn-online-five-need-to-have-skills-for-online-students/>
18. MSM Unify. (2021, December 28). How Can International Students Access Mentorship? Retrieved 2022, from <https://www.msmunify.com/blogs/how-can-international-students-access-mentorship/>
19. Parent and Family Digital Learning Guide. (2021, February 2). Office of Educational Technology. Retrieved 2022, from <https://tech.ed.gov/publications/digital-learning-guide/parent-family/>
20. Quintana, R., & Lachheb, A. (2021, August 10). Learning Experience Design at the Center for Academic Innovation: A DEIJ Story. Center for Academic Innovation. Retrieved 2022, from <https://ai.umich.edu/blog-posts/learning-experience-design-at-the-center-for-academic-innovation-a-deij-story/>
21. Šerban, A. M., Stefan, V., Potočnik, D., Moxon, D., & Pašić, L. (2020, November). Research Study: SOCIAL INCLUSION, DIGITALISATION AND YOUNG PEOPLE. Council of Europe and European Commission. <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/053120+Study+on+SID+Web.pdf/0057379c-2180-dd3e-7537-71c468f3cf9d>
22. Sparks, J. (2020, September 14). 5 ways to support online homeschooling through the coronavirus pandemic. The Conversation. Retrieved 2022, from <https://theconversation.com/5-ways-to-support-online-homeschooling-through-the-coronavirus-pandemic-144147>
23. Treasure, A. M., Hall, S. M., Lesko, I., Moore, D., Sharan, M., van Zaanen, M., Yehudi, Y., & van der Walt, A. (2022). Ten simple rules for establishing a mentorship programme. PLOS Computational Biology, 18(5), e1010015. <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1010015>
24. UNESCO. (2020, June). Open and distance learning to support youth and adult learning (ED/2020/IN2.5). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373815>
25. Washington State University, Carson College of Business. (2020, July 21). 10 Things To Consider When Looking For A Professional Mentor. WSU Online MBA. Retrieved 2022, from <https://onlinemba.wsu.edu/blog/10-things-to-consider-when-looking-for-a-professional-mentor/>

