

Projekat:

CYBER-Change

Competent Youth Builders: Entrepreneurship, Resilience and Digital Skills for Change

Broj ugovora: 101247052

D.2.2 Priručnik za vršnjačku obuku u digitalnim veštinama

Rok za isporuku: 31/08/2026
Stvarni datum predaje: 30/08/2026



**Funded by
the European Union**

Odricanje od odgovornosti: Ovaj projekat je sufinansiran od strane Evropske unije. Sadržaj priručnika je isključiva odgovornost organizacije IDCSI i ne odražava nužno stavove Evropske unije.

Konzorcijum CYBER Change

Pravni naziv	Uloga	Država
ASOCIATIA COPIII IN SANUL FAMILIEI (FoRC)	COO	RO
POMOĆ DECI UDRUŽENJE GRAĐANA (CYSO)	BEN	RS
MEĐUNARODNO UDRUŽENJE INTERAKTIVNE OTVORENE ŠKOLE (MIOS)	BEN	BA
INSTITUTE FOR DEVELOPMENT OF CIVIL SOCIETY INNOVATE (IDCSI)	BEN	XK
FORUM MLADI I NEFORMALNA EDUKACIJA (FORUM MNE)	BEN	ME

Informacije o dokumentu

Ugovoreni datum isporuke	31/08/2026
Stvarni datum isporuke	30/08/2026
Klasa bezbednosti koja se može dostaviti	Javno
Urednik	FORC
Saradnici	SVI
Osiguranje kvaliteta	FORC

Revizije

Verzija	Datum	Autor revizije	Rezime promena
V.01	21/08/2026	FORC	Konačni nacrt
V.02	29/08/2026	SVI	Interni pregled
V.1	30/08/2026	FORC	Završni dokument

SADRŽAJ

UVOD.....	5
O PROJEKTU CYBER-Change.....	5
KOME JE PRIRUČNIK NAMENJEN?	6
KAKO KORISTITI PRIRUČNIK	6
FLEKSIBILNO KORIŠĆENJE I PRILAGOĐAVANJE SESIJAMA	7
INKLUZIVNOST I DOSTUPNOST	7
OSNOVNI PRINCIPI	8
DEO I. RAZUMEVANJE DIGITALNOG SVETA.....	9
MODUL 1. DIGITALNI PROSTOR I KRITIČKO RAZMIŠLJANJE	9
MODUL 2. ZDRAV ODNOS SA TEHNOLOGIJOM	18
DEO II. ODGOVORNO DIGITALNO DRŽAVLJANSTVO	25
MODUL 3. DIGITALNA PRAVA I ODGOVORNOSTI	26
MODUL 4. DIGITALNO UČEŠĆE I GRAĐANSKO ANGAŽOVANJE	32
MODUL 5. ONLINE BEZBEDNOST I DIGITALNO BLAGOSTANJE	39
DEO III. AI ZA POZITIVNE PROMENE	46
MODUL 6. RAZUMEVANJE VEŠTAČKE INTELIGENCIJE	46
MODUL 7. ODGOVORNO KORIŠĆENJE AI	53
MODUL 8. AI ZA DRUŠTVENI UTICAJ	60
MODUL 9. RAZUMEVANJE SOCIJALNIH PROBLEMA.....	69
MODUL 10. DIGITALNI ALATI ZA DRUŠTVENI UTICAJ	78
MODUL 11. OD IDEJE DO AKCIJE.....	87
REFERENCE.....	94
PRILOZI	97

UVOD

Ovaj priručnik je razvijen uporedo sa priručnikom za vršnjačku obuku o socijalnom preduzetništvu, kao deo projekta CYBER Change. Ova dva priručnika su komplementarna i dizajnirana da se koriste zajedno. Dok se ovaj priručnik fokusira na digitalne veštine, odgovornu upotrebu tehnologije i digitalne alate za društveni uticaj, priručnik za socijalno preduzetništvo razvija znanje i praktične veštine potrebne za pretvaranje potreba zajednice u održive društvene inicijative. Zajedno pružaju mladim ljudima i omladinskim radnicima praktički alati za korišćenje digitalnih tehnologija i preduzetništva za pozitivne promene zajednice.

Priručnik za vršnjačku obuku o digitalnim veštinama za socijalno preduzetništvo, razvijen u okviru projekta CYBER Change, praktičan je resurs za omladinske radnike, vršnjačke edukatore i mlade lidere koji podržavaju mlade kroz neformalno učenje.

Priručnik odgovara na potrebe identifikovane u proceni potreba projekta CYBER Change, uključujući kritičko razmišljanje, bezbednost na mreži, odgovorno korišćenje veštačke inteligencije, digitalnu saradnju i korišćenje tehnologije za akciju zajednice.

On prevazilazi tehničke veštine pomažući mladim ljudima da kritički, odgovorno i kreativno koriste tehnologiju, dok povezuje digitalne kompetencije sa društvenim preduzetništvom i stvarnim izazovima zajednice.

Sesije se zasnivaju na učenju kroz rad, timskom radu, diskusiji, refleksiji i vršnjačkom učenju. Priručnik je fleksibilan i može se koristiti kao kompletan program ili prilagođen odabirom pojedinačnih modula i sesija prema potrebama svake grupe.

O PROJEKTU CYBER Change

CYBER Change je regionalni projekat koji uključuje organizacije iz Rumunije, Srbije, Bosne i Hercegovine, Kosova* i Crne Gore. Podržava mlade ljude, posebno one sa manje mogućnosti, u razvoju digitalnih veština, preduzetništva, otpornosti i aktivnog učešća kroz neformalno i vršnjačko učenje.

Projekat takođe pruža omladinskim radnicima praktične i prilagodljive metode učenja. Ovaj priručnik pretvara nalaze CYBER Change procene potreba za promenama u aktivnosti koje pomažu mladim ljudima da kritički, odgovorno i kreativno koriste tehnologiju kako bi stvorili pozitivne promene u svojim zajednicama.

KOME JE OVAJ PRIRUČNIK NAMENJEN?

Ovaj priručnik je dizajniran za ljude koji rade sa mladim ljudima od 15 do 29 godina u neformalnom okruženju i okruženju u zajednici, uključujući omladinske radnike, vršnjačke edukatore, omladinske centre, nevladine organizacije i mlade lidere.

Pruža praktične sesije spremne za upotrebu koje se mogu prilagoditi različitim grupama, programima i okruženjima za učenje. Fasilitatori ne moraju da budu digitalni stručnjaci i mogu da uče zajedno sa učesnicima.

Priručnik se može koristiti za pojedinačne radionice, kompletne module ili duže programe, dok takođe pomaže mladima da postepeno razviju samopouzdanje kao vršnjački edukatori, fasilitatori i vođe zajednice.

KAKO KORISTITI OVAJ PRIRUČNIK

Ovaj priručnik se može koristiti samostalno ili zajedno sa Priručnikom za vršnjačku obuku o socijalnom preduzetništvu. Dva priručnika prate komplementarno putovanje učenja. Ovaj priručnik za digitalne veštine gradi osnovu pomažući učesnicima da se kritički i odgovorno kreću u digitalnom svetu, koriste digitalne i AI alate, razumeju potrebe zajednice i istražuju kako tehnologija može da podrži pozitivne promene. Priručnik za socijalno preduzetništvo nastavlja učenje dalje fokusirajući se na to kako se učesnici mogu identifikovati potrebe zajednice u konkretne ideje i akcije socijalnog preduzetništva. Zajedno, priručnici podržavaju mlade ljude u prelasku sa razumevanja svog digitalnog sveta i zajednica na razvoj i preduzimanje akcija na rešenjima za društvene promene.

Ovaj priručnik je praktičan alat, a ne strogi nastavni plan i program. Nudi predloženi put učenja, ali se omladinski radnici podstiču da prilagode sesije potrebama, interesovanjima i iskustvu svoje grupe.

Moduli prate logičan napredak, od razumevanja digitalnog sveta i postajanja odgovornog digitalnog građanina, do istraživanja veštačke inteligencije, razvoja veština socijalnog preduzetništva i jačanja vršnjačkog liderstva. Međutim, svaka sesija se takođe može koristiti za sebe.

Odaberite module koji najbolje odgovaraju vašoj grupi i prilagodite aktivnosti, primere i vreme po potrebi. Najvažniji cilj je stvaranje smislenih iskustava učenja koja pomažu mladim ljudima da koriste digitalne veštine sa samopouzdanjem, odgovornošću i svrhom.

FLEKSIBILNO KORIŠĆENJE I PRILAGOĐAVANJE SESIJAMA

Ovaj priručnik je dizajniran da bude fleksibilan. Svaka grupa je drugačija, pa fasilitatori treba da prilagode aktivnosti učesnicima, raspoloživom vremenu i okruženju za učenje.

Neke grupe možda više vole diskusiju, dok druge bolje uče kroz praktične aktivnosti. Neće svi imati isti nivo digitalnog iskustva ili pristupa tehnologiji, tako da se aktivnosti mogu prilagoditi korišćenjem različitih primera, radom u parovima ili zamenom digitalnih alata jednostavnim materijalima kao što su flipčartovi.

Najvažnije je da ciljevi učenja ostanu isti, a da se metode prilagođavaju grupi.

RAD SA RAZLIČITIM UZRASNIM GRUPAMA

Ovaj priručnik je namenjen mladima od 15 do 29 godina, tako da aktivnosti treba da budu prilagođene uzrastu i iskustvu grupe.

Za 15–18-godišnjake koristite jednostavan jezik, poznate primere i više smernica. Za 19–24-godišnjake, podsticati samostalniji rad, diskusije i aktivnosti zasnovane na projektima. Za 25–29-godišnjake povežite sesije sa poslom, vođstvom u zajednici, mentorstvom i društvenim uticajem.

Zapamtite da je iskustvo jednako važno kao i godine. Posmatrajte svoju grupu i prilagodite aktivnosti, tempo i nivo podrške njihovim potrebama.

RAZMATRANJA O INKLUZIJU

Uključivanje bi trebalo da bude deo svake sesije od samog početka. Mladi ljudi mogu imati različite potrebe, iskustva i nivo digitalnog samopouzdanja, tako da aktivnosti treba da budu fleksibilne i pristupačne.

Ova zajednička lista se može koristiti u svim planovima lekcija:

- Koristite jednostavan i jasan jezik i po potrebi objasnite nove ili teške reči.
- Dajte kratka uputstva i objasnite aktivnosti korak po korak.
- Pročitajte naglas važne tekstove ili uputstva za učesnike koji mogu imati poteškoća sa čitanjem.
- Koristite štampane materijale kada je pristup internetu ograničen ili nedostupan.
- Uverite se da se aktivnosti mogu obavljati bez ličnih pametnih telefona, laptopa ili drugih uređaja radeći u parovima ili malim grupama.
- Uparite učesnike sa različitim nivoima digitalnog iskustva kako bi mogli pomoći i učiti jedni od drugih.
- Koristite vizuelne primere, slike, simbole i pojednostavljene radne listove kada su od pomoći.
- Dajte učesnicima različite načine da učestvuju, na primer govorenjem, pisanjem, crtanjem ili radom sa partnerom.
- Dozvolite dodatno vreme kada učesnicima treba više podrške da razumeju uputstva ili završe aktivnost.

- Birajte primere koji su relevantni za svakodnevni život učesnika i lokalne zajednice i izbegavajte primere koji mogu isključiti ili stereotipizirati određene grupe.
- Uverite se da su fizički prostor i aktivnosti dostupni učesnicima sa invaliditetom i prilagodite aktivnosti zasnovane na kretanju kada je to potrebno.
- Za grupe sa mešovitim iskustvom, izbegavajte pretpostavku da svi imaju isto digitalno znanje i pružite dodatnu podršku ili jednostavne alternative kada je to potrebno.
- Nikada nemojte vršiti pritisak na učesnike da podele lična ili osetljiva iskustva, posebno tokom aktivnosti koje se odnose na dobrobit, diskriminaciju, štetu ili bezbednost na mreži.

OSNOVNI PRINCIPI

Neformalno učenje

Mladi najbolje uče radeći. Sesije koriste praktične aktivnosti, diskusije, timski rad i razmišljanje umesto dugih prezentacija. Facilitator vodi proces i podstiče učesnike da istražuju, dele ideje i uče iz iskustva.

Vršnjačko obrazovanje

Mladi ljudi mnogo uče jedni od drugih. Priručnik uključuje vršnjačke diskusije, grupni rad, vršnjačke povratne informacije i vršnjačko podučavanje radi podsticanja saradnje, izgradnje samopouzdanja i razvoja budućih vršnjačkih edukatora.

Učenje kroz rad

Najbolji način da izgradite digitalne veštine je vežbanje. Učesnici testiraju alate, rešavaju probleme, analiziraju stvarne situacije i razmišljaju o svojim iskustvima kako bi akciju pretvorili u učenje.

Inkluzija i dostupnost

Sve sesije se mogu prilagoditi različitim potrebama, nivoima iskustva i okruženjima za učenje. Koristite jednostavan jezik, fleksibilne aktivnosti i alternative sa malim resursima kako biste osigurali da svako može da učestvuje.

Razmišljanje o socijalnom preduzetništvu

Kroz priručnik, učesnici se podstiču da povežu digitalne veštine sa stvarnim izazovima zajednice. Oni istražuju kako tehnologija može da podrži pozitivne društvene promene, aktivno učešće i društvene inovacije.

DEO I. RAZUMEVANJE DIGITALNOG SVETA

Prvi deo priručnika fokusira se na razumevanje sredine u kojoj mladi ljudi već provode toliko vremena.

Pre upotrebe tehnologije za projekte, kampanje ili akcije zajednice, korisno je razumeti kako digitalne informacije funkcionišu, kako mogu da utiču na nas i zašto se neki sadržaj čini ubedljivijim od drugih. Ovde kritičko mišljenje postaje neophodno.

MODUL 1. DIGITALNI PROSTOR I KRITIČKO RAZMIŠLJANJE

Pregled modula

Mladi su svakodnevno izloženi ogromnim količinama informacija. Naslovi vesti, kratki video snimci, uticajni sadržaj, reklame, objave na društvenim mrežama, grupna ćaskanja, veb stranice i odgovori generisani veštačkom inteligencijom, svi se takmiče za njihovu pažnju.

Pronalaženje informacija je lako. Odlučiti šta je pouzdano je mnogo teže.

Ovaj modul pomaže učesnicima da postanu svesniji načina na koji primaju i koriste digitalne informacije. Cilj nije da ih učini sumnjivim prema svemu što vide na mreži. Umesto toga, pomaže im da izgrade naviku usporavanja, provere, upoređivanja i postavljanja pitanja.

Zašto je ova tema važna

Kritičko razmišljanje je identifikovano kao važna potreba u proceni potreba projekta CYBER Change. Mladi provode dosta vremena na mreži, ali to ne znači uvek da mogu da prepoznaju pouzdane informacije ili razumeju kako digitalni sadržaji utiču na njih.

Informacije na mreži mogu biti obmanjujuće, emocionalne ili čak netačne, uključujući sadržaj kreiran od strane veštačke inteligencije. Ovo je posebno važno kada mladi ljudi žele da razviju društvene ili društvene inicijative, jer dobra rešenja moraju da počnu sa pouzdanim informacijama.

Kritičko razmišljanje pomaže mladim ljudima da provere informacije, preispitaju pretpostavke i donesu bolje odluke pre nego što preduzmu akciju.

Ishodi učenja

Do kraja modula, učesnici bi trebalo da se osećaju sigurnije kada se bave digitalnim informacijama. Naučiće da ispituju izvore, prepoznaju pristrasnost i emocionalnu manipulaciju, provere činjenice i razumeju kako algoritmi utiču na ono što vide na mreži.

Ono što je najvažnije, učesnici će vežbati korišćenje ovih veština za donošenje boljih i informisanijih odluka u svakodnevnom životu.

Sesija 1. Kretanje informacijama u digitalnom dobu

1. Pregled sesije

Svakog dana smo izloženi stotinama informacija, a da to i ne primetimo. Novinski članci, TikTok video snimci, Instagram koluti, odgovori generisani veštačkom inteligencijom, memovi, YouTube video snimci i poruke prijatelja se takmiče za našu pažnju. Često odlučujemo u šta da verujemo za samo nekoliko sekundi. Ova sesija podstiče učesnike da uspore i postanu radoznaliji u vezi sa informacijama koje konzumiraju.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Sesija se može prilagoditi odabirom primera koji su relevantni za svakodnevna digitalna iskustva svake starosne grupe uz zadržavanje istih ciljeva učenja.

15–18 godina: Koristite primere iz TikTok-a, Instagrama, YouTube Shorts-a i uticajnih ljudi. Neka objašnjenja budu jednostavna i fokusirajte se na prepoznavanje očigledne tehnike ubeđivanja.

19–24 godine: Uključite onlajn vesti, podcaste, sadržaj generisan veštačkom inteligencijom i aktuelna društvena pitanja. Podstaknite dublju diskusiju o tome kako informacije oblikuju mišljenja.

25–29 godina: Koristite primere vezane za rad, građansko učešće, preduzetništvo i projekte zajednice. Pozovite učesnike da razmisle o tome kako informacije utiču na profesionalne odluke i društvene inicijative.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- prepoznaju da su informacije kreirane sa svrhom i za određenu publiku;
- identifikuju faktore koji utiču na to zašto više veruju određenim izvorima nego drugima;
- razlikovati činjenice, mišljenja i pretpostavke u digitalnom sadržaju;
- primenite jednostavna kritična pitanja pre nego što prihvatite ili delite informacije na mreži.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet konekcija; flipčart ili tabla; lepljive beleške (po mogućnosti tri boje); markeri; štampan radni list „Informacioni detektiv” (jedan po učesniku); štampani primeri različitih onlajn objava, naslova i snimaka ekrana; maskirna traka.

7. Priprema fasilitatora

Pre sesije pripremite 8–10 primera digitalnog sadržaja iz različitih onlajn izvora. Uključite verodostojne članke vesti, naslove za mamce za klikove, postove uticajnih ljudi, odgovore generisane veštačkom inteligencijom, memove i sponzorisani sadržaj. Uverite se da su neki primeri namerno obmanjujući, dok su drugi pouzdani.

Odštampane po jedan radni list „Informacioni detektiv“ za svakog učesnika i pripremite prostoriju sa dovoljno prostora da se učesnici kreću tokom prve aktivnosti. Ako je pristup internetu dostupan, pripremite Mentimeter oblik reči sa pitanjem: „Kada čujete reč informacija, koja vam je prva reč koja vam padne na pamet?“

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Jedna slika – mnogo priča“

Prikažite fotografiju bez ikakvog objašnjenja. Izaberite sliku koja se lako može tumačiti na različite načine, na primer, mlada osoba koja sama sedi na klupi, prepuna ulica ili ljudi koji čiste park.

Zamolite učesnike da rade u parovima. Svaki par ima tri minuta da smisli priču koja objašnjava šta se dešava na slici. Nakon toga, pozovite četiri ili pet parova da predstave svoje priče.

Voditelj zatim pita: Da li su sve priče bile iste? Koja je priča tačna? Koje informacije su vam nedostajale? Zašto su različiti ljudi zamišljali različite situacije?

Tek na kraju otkrijte pravi kontekst fotografije ili objasnite da nema „tačnog“ odgovora. Završite porukom: „Naš mozak prirodno popunjava informacije koje nedostaju. Na mreži mi često radimo potpuno isto.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Ko je ovo stvorio?“

Koristeći nekoliko prethodno prikupljenih snimaka ekrana, zamolite učesnike da razmotre: Ko je ovo stvorio? Zašto je stvorena? Ko ima koristi ako ljudi veruju u to? Ko je namenjena publika? Primeri mogu uključivati: novinski članak; TikTok reklama; kampanja NVO; politički položaj; odgovor generisan AI; priča o uticaju.

Umesto da odmah objašnjavate odgovore, pozovite učesnike da obrazlože svoja mišljenja. Uvesti ideju da svaka poruka ima: kreatora; svrha; publika; poruku. Završite kratkim objašnjenjem pristrasnosti potvrde. Objasnite da ljudi često primećuju i veruju informacijama koje se poklapaju sa onim što već misle, dok pridaju manje pažnje informacijama koje osporavaju njihova mišljenja.

Ključne poruke: Nije sve na mreži stvoreno za informisanje; svaka poruka ima svrhu; jake emocije mogu uticati na naše rasuđivanje; postavljanje pitanja je važnije od brzog pronalaženja odgovora.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta**Aktivnost: „Informacioni detektivi“**

Podelite učesnike u grupe od po četiri. Svaka grupa dobija četiri različita primera onlajn informacija. Primeri treba da uključuju: članak vesti; meme; post na Instagramu; odgovor generisan AI.

Svaka grupa takođe dobija radni list „Informacioni detektiv“ koji sadrži pet pitanja: Ko je ovo stvorio? / Koja je svrha? / Koje emocije pokušava da stvori? / Koje informacije nedostaju? / Da li biste verovali ili podelili? Zašto?

Svaki učesnik je odgovoran da analizira jedan primer pre nego što ga objasni ostatku grupe. Na taj način svaki učesnik postaje „stručnjak“ za jedan primer i podučava druge. Nakon što svi predstave, grupa upoređuje četiri informacije i rangira ih od najpouzdanijih do onih kojima se najmanje može verovati.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta**Aktivnost: „Tržište informacija“**

Svaka grupa napiše jedno pravilo za koje veruje da može pomoći u identifikaciji pouzdanih informacija. Pravila su napisana na flipčart papiru i izložena po sobi. Učesnici šetaju u parovima. Njihov zadatak je da prodiskutuju svako pravilo i postave jedno obojena lepljiva beleška koja označava: veoma korisno; ponekad korisno; treba poboljšati.

Grupe se vraćaju na svoj originalni poster i koriste povratne informacije vršnjaka da poboljšaju svoje pravilo. Konačno, cela grupa pravi jednu zajedničku kontrolnu listu za kritičko mišljenje CYBER Change koja sadrži oko deset praktičnih pitanja koja treba postaviti pre nego što poverujete ili podelite informacije na mreži. Primeri mogu uključivati: Ko je ovo stvorio? Mogu li pronaći drugi izvor? Da li naslov pokušava da me šokira? Ima li dokaza? Da li reagujem emotivno?

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Pozovite učesnike da stanu u krug. Bacite meku loptu nasumično. Osoba koja hvata loptu odgovara na jedno pitanje pre nego što je baci nekom drugom.

Predložena pitanja: Šta ste najviše naučili? Koje pitanje sa današnje kontrolne liste ćete najčešće koristiti? Zamislite da vaša zajednica želi da reši problem. Zašto je važno imati tačne i pouzdane informacije pre nego što preduzmete akciju? Završite tako što ćete zamoliti učesnike da napišu jednu ličnu obavezu koja počinje sa: „Pre nego što poverujem ili podelim informacije na mreži, uvek ću...“

Napomene voditelja

Neki učesnici mogu postati odbrambeni ako primeri odražavaju njihova sopstvena uverenja ili omiljene uticajne osobe. Držite diskusiju usredsređenu na analizirajući informacije, a ne prosuđivanje mišljenja.

Sesija 2. Lažne vesti, dezinformacije i provera činjenica

1. Pregled sesije

Mladi svakodnevno nailaze na informacije koje su netačne, obmanjujuće ili potpuno lažne. Ponekad se to dešava greškom, dok se drugi put radi namerno da bi se uticalo na mišljenje, privuklo pažnju ili stvorila zabuna. Ova sesija pomaže učesnicima da shvate razliku između dezinformacija i dezinformacija, dok im daje praktične alate za proveru informacija pre nego što poveruju ili podele.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti se mogu prilagoditi odabirom primera koji odražavaju svakodnevna digitalna iskustva učesnika dok postepeno povećavaju složenost procesa provere činjenica.

15–18 godina: Koristite primere iz TikTok-a, Instagrama, YouTube Shorts-a, memova i viralnih priča. Usredsredite se na prepoznavanje očiglednih obmanjujućih informacija i proveru jednostavnih tvrdnji.

19–24 godine: Uključite članke vesti, sadržaj generisan veštačkom inteligencijom, debate na društvenim mrežama i aktuelna javna pitanja. Podstaknite učesnike da uporede više izvora pre nego što donesu zaključke.

25–29 godina: Koristite primere vezane za posao, preduzetništvo, javnu komunikaciju i inicijative u zajednici. Razgovarajte o tome kako dezinformacije mogu uticati na profesionalne odluke i društvene projekte.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- razlikovati dezinformacije, dezinformacije i pouzdane informacije;
- primeniti jednostavne tehnike provere činjenica pre deljenja onlajn sadržaja;
- identifikuju pouzdane izvore i prepoznaju znakove upozorenja obmanjujućih informacija;
- rade zajedno na verifikaciji digitalnih informacija i objašnjavaju svoje zaključke.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet konekcija; flipchart; lepljive beleške; odštampan radni list „Istraga provere činjenica“; štampane snimke ekrana onlajn postova, naslova i slika; kartice u boji (zelene, žute i crvene).

7. Priprema fasilitatora

Pre sesije, pripremite nekoliko primera onlajn sadržaja koji uključuju i pouzdane i obmanjujuće informacije. Uključite naslove, postove na društvenim mrežama, odgovore generisane veštačkom inteligencijom i manipulirane slike. Neki primeri bi trebalo da budu tačni, neki delimično tačni, a drugi potpuno lažni.

Pripremite kratku prezentaciju koja objašnjava razliku između dezinformacija i dezinformacija i testirajte sve onlajn alate koje planirate da koristite. Rasporedite učesnike u male grupe od četiri ili pet.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Lanac glasina“

Zamolite sve da stanu u krug. Šapnite kratku vest na uvo jednog učesnika. Priča treba da sadrži nekoliko detalja, na primer: *„Jučer popodne, trideset volontera iz Zelene omladine zasadilo je pedeset stabala u blizini reke u okviru projekta zajednice koji podržava lokalna opština.“*

Svaki učesnik šapuće poruku sledećoj osobi bez da je ponavlja. Poslednji učesnik izgovara poruku naglas. Uporedite originalnu verziju sa konačnom verzijom. Diskusija: Šta se promenilo? Da li su promene bile namerne? Zašto se informacije tako lako menjaju? Objasnite da se to može desiti i na mreži kada se informacije dele bez provere.

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Tačno, netačno ili mi treba više informacija?“

Prikažite tri izjave na ekranu. Primeri: „Čokolada poboljšava pamćenje“; „Lokalni park će se zatvoriti sledećeg meseca“; „Ova fotografija prikazuje današnje vreme.“

Zamolite učesnike da glasaju: tačno; false; Treba mi više informacija. Umesto da odmah otkrijete odgovore, pitajte: Šta vas je navelo da mu verujete? Koji bi vam dokazi bili potrebni? Gde bi proverio?

Uvedite razliku između: dezinformacija – lažne informacije deljene greškom; dezinformacije – lažne informacije koje se dele namerno da bi se prevarili ljudi. Objasnite da provera činjenica ne znači da se pokaže da neko nije u pravu. Radi se o proveru informacija kako bismo doneli bolje odluke.

Ključne poruke: Ne deli se namerno sve što je lažno na mreži; pouzdane informacije se obično mogu proveriti korišćenjem drugih izvora; jake emocije nas mogu naterati da reagujemo bez razmišljanja; odgovorni digitalni korisnici proveravaju pre nego što podele.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Istraga provere činjenica“

Podelite učesnike u grupe od po četiri. Svaka grupa dobija „fajl slučaja“ koji sadrži: jedan naslov vesti; jedan post na društvenim mrežama; jedna slika; jedan odgovor generisan AI.

Neki primeri su pouzdani, dok drugi sadrže pogrešne informacije. Svaka grupa dobija radni list „Istraga provere činjenica“ sa sledećim pitanjima: Šta je tvrdnja? / Ko ga je stvorio? / Koji dokazi to podržavaju? / Koji izvori bi vam mogli pomoći da to proverite? / Da li biste to podelili? Zašto? Svaki učesnik istražuje jedan primer pre nego što objasni svoje nalaze ostatku grupe. Grupe zatim pripremaju kratko objašnjenje kako su došle do svojih zaključaka.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta**Aktivnost: „Izgradite sopstvene lažne vesti“**

Svaka grupa kreira izmišljenu objavu na društvenim mrežama dizajniranu da privuče pažnju. Objava treba da sadrži: naslov koji upada u oči; slika; emocionalni jezik; najmanje tri indicija koja sugerišu da možda nije pouzdano.

Grupe razmenjuju svoje objave sa drugom grupom. Druga grupa postaje „tim za proveru činjenica“. Koristeći kontrolnu listu iz aktivnosti 1, oni identifikuju znakove upozorenja i objašnjavaju zašto bi ili ne bi verovali objavi.

Grupe zatim diskutuju: Koje tehnike su post učinile ubedljivim? Koji su tragovi pokazali da nešto možda nije u redu? Završite tako što ćete napraviti zbirnu listu pod nazivom „Znaci upozorenja obmanjujućih informacija“. Učesnici uče analizirajući rad jedni drugih, a ne samo koristeći primere koje daje voditelj.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite svakog učesnika da dovrši jednu rečenicu: „Jedna stvar koju ću proveriti pre nego što podelim informacije je...“; „Danas sam shvatio da...“; „Najkorisnija strategija provere činjenica za mene je...“.

Nastavite sa nekoliko pitanja: Zašto ljudi ponekad dele lažne informacije čak i kada misle dobro? Šta bi vas nateralo da prestanete pre nego što nešto podelite na mreži? Kako mladi ljudi mogu da dele informacije kojima drugi mogu da veruju? Šta bi se moglo dogoditi ako projekat zajednice koristi netačne informacije?

Završite podsećanjem učesnika da nam provera informacija pomaže da donosimo bolje odluke za sebe i naše zajednice.

Napomene voditelja

Mnogi učesnici možda već veruju da su dobri u prepoznavanju lažnih vesti. Izbegavajte pretvaranje sesije u test ko je „u pravu“. Umesto toga, fokusirajte se na to kako se informacije proveravaju i verifikuju. Neki učesnici mogu postati frustrirani ako ne mogu odmah da odluče da li je nešto tačno ili lažno. Podsetite ih

da je normalno ne znati odmah i da je odvajanje vremena za proveru deo odgovornog digitalnog ponašanja.

Sesija 4. Razmislite pre nego što kliknete: Donošenje boljih digitalnih odluka**1. Pregled sesije**

Svakog dana donosimo brze digitalne odluke o tome šta da verujemo, delimo, lajkujemo ili kliknemo. Ovi izbori mogu uticati na ono što učimo i kako komuniciramo na mreži.

Ova sesija objedinjuje veštine iz modula. Učesnici vežbaju zaustavljanje, provera informacija i donošenje boljih digitalnih odluka, pomažući im da postanu odgovorniji digitalni građani.

2. Trajanje: 75–90 minuta**3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika**

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Scenariji koji se koriste tokom aktivnosti mogu se prilagoditi uzrastu, interesovanjima i digitalnim iskustvima učesnika.

15–18 godina: Koristite situacije vezane za školu, prijateljstva, društvene mreže, uticajne ljude i onlajn izazove.

19–24 godine: Uključite situacije vezane za univerzitet, volontiranje, mogućnosti za rad, onlajn kampanje i informacije generisane veštačkom inteligencijom.

25–29 godina: Koristite primere vezane za zapošljavanje, preduzetništvo, projekte u zajednici i profesionalnu komunikaciju.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- koristite jednostavna pitanja kritičkog razmišljanja pre nego što reagujete na informacije na mreži;
- donositi bolje informisane odluke o deljenju, komentarisanju ili korišćenju digitalnog sadržaja;
- rade zajedno na analizi digitalnih situacija iz stvarnog života;
- prepoznati kako dobre digitalne odluke mogu podržati pozitivno delovanje zajednice.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor (opciono); flipčart ili tabla; markeri; lepljive beleške; štampane kartice scenarija; odštampana kontrolna lista odluke „Razmisli pre nego što klikneš“; štampani radni list stabla odlučivanja; traka.

7. Priprema fasilitatora

Pre sesije pripremite 8–10 realističnih digitalnih situacija sa kojima se mladi mogu suočiti. Situacije bi trebalo da odražavaju svakodnevna iskustva, kao što su primanje sumnjivih poruka, gledanje emocionalnih

postova na društvenim mrežama, pronalaženje informacija generisanih veštačkom inteligencijom ili pridruživanje onlajn kampanji.

Odštampane jednu kontrolnu listu odluka i jedan radni list stabla odluka za svaku grupu. Uredite prostoriju tako da učesnici mogu udobno da rade u malim timovima i da se kreću tokom aktivnosti.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Kliknuti ili ne?“

Postavite dva znaka na suprotne strane sobe: **Kliknite** i **Ne klikni**. Recite učesnicima da će čuti različite situacije. Posle svake se pomeraju na stranu koja pokazuje šta bi verovatno uradili.

Primeri: Prijatelj vam pošalje link sa porukom „Gledajte ovo sada!"; vidite naslov koji kaže „Naučnici otkrivaju čudesnu hranu"; influencer preporučuje proizvod koji izgleda zanimljivo; neko deli šokantnu priču bez ikakvog izvora; dobijate e-poštu u kojoj se kaže da ste osvojili nagradu.

Nakon svake situacije, pitajte nekoliko učesnika: Zašto ste izabrali ovu stranu? Šta vas je navelo da verujete ili sumnjate u to? Da li biste reagovali drugačije nakon onoga što ste naučili u ovom modulu?

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Stani – razmisli – proveriti – odluči“

Nacrtajte četiri velika kruga na flipčartu i napišite: Stop; misliti; proveriti; odlučiti. Objasnite svaki korak jednostavnim jezikom: Stanite: pre nego što reagujete, odvojite trenutak. / Razmislite: Zapitajte se: Ko je ovo podelio? Zašto je objavljeno? Da li me to čini ljutim, zabrinutim ili uzbuđenim? / Proverite: Potražite drugi izvor; pitajte nekoga kome verujete; potražite više informacija. / Odlučite: Tek tada odlučite da li želite da verujete u to, podelite to, kliknite na njega ili ga ignorišite.

Pozovite učesnike da zajedno vežbaju četiri koraka koristeći jedan jednostavan primer.

Ključne poruke: Ne moramo odmah da reagujemo; jake emocije mogu uticati na naše odluke; proveriti informacija može nam pomoći da donesemo bolji izbor; bolje digitalne odluke pomažu da zaštitimo sebe i druge.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Izazov digitalnih odluka“

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet. Svaka grupa dobija tri kartice scenarija.

Primeri: Prijatelj deli kampanju prikupljanja sredstava tražeći donacije; vidite sliku o prirodnoj katastrofi koju generiše veštačka inteligencija; neko objavi da se lokalni omladinski centar zatvara; influencer preporučuje „tajni“ način za brzu zaradu; poruka kaže da će vaš nalog biti blokiran osim ako ne kliknete na vezu.

Svaka grupa takođe dobija kontrolnu listu odluke „Razmisli pre nego što klikneš“. Za svaki scenario, učesnici diskutuju: Šta se dešava? Šta bi moglo poći po zlu? Šta prvo treba da proverimo? Koja bi bila najsigurnija odluka? Da li biste to podelili? Zašto ili zašto ne?

Učesnici prvo razgovaraju o scenariju u parovima pre nego što podele svoje ideje sa ostatkom grupe. Grupa se zatim slaže oko jedne konačne odluke i priprema kratko objašnjenje.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Izazov zajednice: Šta biste uradili?“

Recite učesnicima da su članovi grupe mladih koja planira projekat u zajednici. Svaka grupa dobija jednu situaciju. Primeri: Društveni mediji kažu da mladi ljudi u vašem gradu nisu zainteresovani za volontiranje; jedan post tvrdi da nema podrške za mlade ljude sa invaliditetom; viralni video kaže da niko ne brine o zaštiti lokalnih parkova; AI alat predlaže rešenje za smanjenje napuštanja škole.

Pitajte svaku grupu: Možemo li verovati ovim informacijama? Šta još treba da znamo? Sa kim da razgovaramo? Kako bismo mogli da proverimo da li je problem stvaran? Koji digitalni alati bi nam mogli pomoći da prikupimo više informacija?

Grupe kreiraju jednostavan akcioni plan i predstavljaju ga drugoj grupi. Druga grupa daje jedan predlog za poboljšanje. Učesnici zatim poboljšavaju svoje ideje na osnovu dobijenih povratnih informacija.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Dajte svakom učesniku po jednu lepljivu ceduljicu i zamolite ih da dopune rečenicu: „Od danas, pre nego što kliknem, ja ću...“ Pozovite volontere da podele svoje odgovore.

Nastavite sa nekoliko pitanja: Koje pitanje sa liste za odlučivanje će vam najviše pomoći? Zašto je važno usporiti pre nego što reagujete? Kako bolje digitalne odluke mogu pomoći drugim ljudima? Zašto bi trebalo da proveravamo informacije pre nego što započnemo projekat ili kampanju u zajednici?

Napomene voditelja

Ova sesija objedinjuje učenje iz Modula 1, tako da izbegavajte uvođenje novih koncepata. Podstaknite učesnike da koriste alate koje su već naučili i objasnite kako donose svoje odluke. Koristite poznate svakodnevne primere i držite diskusije usredsređene na proces donošenja odluka. Ako vreme dozvoljava, učesnici mogu da kreiraju i razmenjuju sopstvene digitalne scenarije.

MODUL 2. ZDRAV ODNOS SA TEHNOLOGIJOM

Pregled modula

Digitalne tehnologije su deo svakodnevnog života mladih, podržavajući komunikaciju, učenje, zabavu i kreativnost. Istovremeno, oni mogu uticati na navike, emocije, odnose i način na koji se provodi vreme.

Ovaj modul pomaže učesnicima da razmisle o svojim digitalnim navikama i pronađu zdraviju ravnotežu između života na mreži i van mreže. Cilj nije da se tehnologija manje koristi, već da se koristi svesnije i na način koji podržava dobrobit, učenje i odnose.

Zašto je ova tema važna

Procena potreba za projektu CYBER Change pokazala je da mladi ljudi redovno koriste digitalne tehnologije, ali često za zabavu, informisanje i školske zadatke. Mnogi su takođe izjavili da stalna povezanost može uticati na njihovu koncentraciju, motivaciju i dobrobit.

Ovaj modul odgovara na ove potrebe pomažući mladim ljudima da shvate svoje digitalne navike i donesu zdravije i svesnije odluke o tome kako će koristiti tehnologiju.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula, učesnici će bolje razumeti svoje digitalne navike i naučiti kako da koriste tehnologiju na zdraviji, uravnoteženiji i svesniji način.

Sesija 5. Moje digitalne navike: Ko ima kontrolu?

1. Pregled sesije

Tehnologija je deo našeg svakodnevnog života. Mnogi od nas proveravaju svoje telefone čim se probudimo, koriste društvene mreže tokom dana i nastavljaju da koriste digitalne uređaje pre spavanja. Često radimo ove stvari bez razmišljanja o njima.

Ova sesija pomaže učesnicima da razmisle o svojim digitalnim navikama. Umesto da govori mladima da manje koriste svoje telefone, to ih podstiče da postanu svesniji kada, zašto i kako koriste tehnologiju. Učesnici istražuju svoje svakodnevne rutine i identifikuju male promene koje im mogu pomoći da koriste tehnologiju na zdraviji i namerniji način.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Preporučena starost: 15–29 godina

5. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti se mogu prilagoditi korišćenjem primera koji odražavaju svakodnevna digitalna iskustva učesnika.

15–18 godina: Fokusirajte se na društvene mreže, igre, onlajn video zapise i korišćenje tehnologije vezano za školu.

19–24 godine: Uključite primere koji se odnose na učenje, posao, AI alate, onlajn komunikaciju i produktivnost.

25–29 godina: Povežite diskusiju sa ravnotežom posla i privatnog života, profesionalnom komunikacijom i upravljanjem tehnologijom dok vodite projekte ili aktivnosti u zajednici.

6. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- prepoznaju sopstvene svakodnevne digitalne navike;
- identifikuju situacije koje podstiču automatsko korišćenje telefona ili društvenih medija;
- razmišljaju o tome kako tehnologija utiče na njihovu pažnju, odnose i svakodnevne rutine;
- identifikuju jednu ili dve realne promene koje bi mogle da poboljšaju njihove digitalne navike.

7. Potrebni materijali: flipčart ili tabla; lepljive note (različite boje); odštampan radni list „Moj digitalni dan“; štampani radni list „Razmišljanje navika“; veliki listovi papira; nalepnice u boji; maskirna traka.

8. Priprema fasilitatora

Pre sesije, odštamajte po jedan radni list „Moj digitalni dan“ i jedan „Razmišljanje navika“ za svakog učesnika. Pripremite flipčart sa jednostavnom vremenskom linijom koja prikazuje jedan ceo dan, od buđenja do odlaska u krevet.

Zapamtite da je ova sesija o podizanju svesti, a ne o proceni upotrebe tehnologije. Podstičite iskrene razgovore i izbegavajte da se učesnici osećaju krivim zbog količine vremena koje provode na mreži.

9. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Jedan dan sa mojim telefonom“

Postavite dugačku liniju na pod pomoću trake za maskiranje ili zamislite vremensku liniju preko sobe. Jedan kraj predstavlja „Upravo sam se probudio“, a drugi predstavlja „Idem da spavam“. Zamolite učesnike da razmisle o normalnom radnom danu. Pozovite ih da prošetaju duž vremenske linije i zastanu kad god se sete da koriste svoj telefon.

Postavljajte jednostavna pitanja dok se kreću: Šta je bila prva stvar koju ste danas uradili na svom telefonu? Kada obično proveravate društvene mreže? Kada gledate video snimke? Kada koristite telefon za školu ili posao? Kada ga koristite samo zato što vam je dosadno?

Kada svi završe, pitajte: Da li ste bili iznenađeni koliko ste puta koristili telefon? Koji trenuci su bili neophodni? Koji trenuci su se desili automatski? Objasnite: „Danas ne pokušavamo da manje koristimo telefone. Pokušavamo da razumemo naše navike.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Zašto sam podigao telefon?“

Napišite jedno pitanje na sredini flipčarta: „Zašto koristimo naše telefone?“ Dajte učesnicima lepljive beleške i zamolite ih da napišu jedan razlog za svaku belešku. Primeri mogu uključivati: razgovor sa prijateljima; slušanje muzike; gledanje video zapisa; studiranje; provera obaveštenja; osećaj dosade; izbegavanje domaćeg zadatka; opuštajuće; tražeći informacije.

Postavite sve beleške na flipčart i grupišite slične odgovore zajedno. Zatim pitajte: Koji razlozi nam pomažu? Koji se razlozi dešavaju bez razmišljanja? Da li ste ikada podigli telefon a da niste znali zašto? Objasnite: "Ponekad odlučimo da koristimo tehnologiju. Ponekad naše digitalne navike utiču na ono što radimo a da to ne primetimo."

Ključne poruke: Tehnologija je koristan alat; nije svaka navika loša navika; svesnost naših navika pomaže nam da donesemo bolje izbore; male promene mogu napraviti veliku razliku.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Moj digitalni dan“

Dajte svakom učesniku radni list „Moj digitalni dan“. Radni list prikazuje vremensku liniju od buđenja do spavanja. Zamolite učesnike da popune: kada obično koriste tehnologiju; za šta ga koriste; kako se osećaju u tim trenucima, na primer, srećni, pod stresom, dosadno, opušteno, povezani ili umorni.

Nakon 10 minuta, zamolite učesnike da rade u parovima. Svaki učesnik objašnjava svom partneru svoj vremenski okvir. Zajedno identifikuju: jednu naviku koja izgleda od pomoći; jedna navika koja se može poboljšati. Na kraju, pozovite volontere da podeli jednu stvar koju su otkrili. Učesnici uče jedni od drugih upoređujući dnevne rutine i različite načine korišćenja tehnologije.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Kvalitetno vreme ispred ekrana“

Postavite četiri postera po sobi: Pomaže mi da učim; pomaže mi da se povežem; pomaže mi da se opustim; gubim vreme. Pročitajte različite digitalne aktivnosti naglas.

Primeri: gledanje YouTube tutorijala; ćaskanje sa prijateljima; skrolovanje kroz TikTok sat vremena; radi domaće zadatke na mreži; igranje igrice; kreiranje video zapisa; čitanje onlajn vesti; provera obaveštenja svakih nekoliko minuta.

Učesnici prelaze na poster koji najbolje odgovara njihovom mišljenju. Kada izaberu, pitajte: Zašto ste izabrali ovaj poster? Da li bi neko mogao da izabere drugu? Da li odgovor zavisi od toga koliko vremena provedemo obavljajući aktivnost?

Objasnite da ista aktivnost može imati različite efekte u zavisnosti od toga kako, zašto i koliko često je koristimo. Završite tako što ćete zamoliti učesnike da napišu jednu digitalnu naviku koju bi želeli da poboljšaju.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Jedna stvar koju sam danas primetio u vezi sa svojim digitalnim navikama je...”

Nastavite sa nekoliko pitanja: Koju naviku biste želeli da zadržite? Koju naviku biste želeli da promenite? Koja mala promena vam se čini realnom? Kako bi vam zdravije digitalne navike mogle pomoći u školi, posao ili svakodnevni život? Kako tehnologija može pomoći mladim ljudima da rade zajedno, a da ne budu preopterećeni?

Završite porukom: „Zdrava upotreba tehnologije ne znači samo manje korišćenje tehnologije. To znači da je koristite na način koji podržava vaše ciljeve i blagostanje.”

Napomene voditelja

Izbegavajte da se učesnici osećaju krivim zbog upotrebe tehnologije. Cilj je da se poveća svest, a ne da se kritikuju njihove navike. Podsetite učesnike da zdrava upotreba tehnologije izgleda drugačije za različite ljude. Ohrabrite ih da se usredsrede na male, realne promene umesto da pokušavaju da potpuno promene svoju rutinu preko noći.

Sesija 6. Digitalno blagostanje: Izgradnja zdravijeg balansa na mreži i van mreže

1. Pregled sesije

Tehnologija nam pomaže da učimo, komuniciramo i ostanemo povezani sa drugima. U isto vreme, stalna povezanost ponekad može učiniti da se osećamo umorno, rasejano, pod stresom ili pod pritiskom. Društveni mediji mogu da podstaknu poređenje sa drugima, dok obaveštenja i beskonačno pomeranje mogu otežati fokusiranje ili opuštanje.

Ova sesija pomaže učesnicima da razmisle o tome kako tehnologija utiče na njihove emocije, odnose i dobrobit i istraže jednostavne načine za stvaranje zdravije ravnoteže između života na mreži i van mreže.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Preporučena starost: 15–29 godina

5. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti se mogu prilagoditi u zavisnosti od uzrasta učesnika i svakodnevnog iskustva sa tehnologijom.

15–18 godina: Koristite primere iz društvenih medija, igrice, onlajn prijateljstva i školskog života.

19–24 godine: Uključite primere koji se odnose na učenje, posao, onlajn komunikaciju, AI alate i produktivnost.

25–29 godina: Povežite diskusiju sa ravnotežom između posla i privatnog života, upravljanja stresom, volontiranja i odgovornosti lidera.

6. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- prepoznati kako tehnologija može uticati na emocije, blagostanje i odnose;
- razmisliti o uticaju društvenih medija, obaveštenja i stalne povezanosti;
- identifikuju zdrave strategije za balansiranje onlajn i oflajn života;
- kreirajte jednostavan lični plan digitalnog blagostanja.

7. Potrebni materijali: flipčart ili tabla; markeri; lepljive beleške; štampani radni list „Digitalni točak blagostanja“; odštampan „Moj digitalni plan blagostanja“; kartice scenarija za igru uloga; emoji kartice.

8. Priprema fasilitatora

Pre sesije, pripremite kartice za igru uloga koje opisuju svakodnevne situacije koje uključuju tehnologiju, prijateljstva i komunikaciju. Odštamajte po jedan „Digitalni točak blagostanja“ i jedan „Moj digitalni plan blagostanja“ za svakog učesnika. Pripremite emoji kartice koje prikazuju različite emocije. Postavite stolice u krug i uverite se da ima dovoljno prostora za rad u paru i u grupi.

9. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolomac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Prijava emodžija“

Postavite nekoliko emodži kartica po sobi koje prikazuju različite emocije, kao što su: 😊 srećan; 😴 opušteno; 😫 umoran; 😟 zabrinuti; 😡 frustriran; 😤 uzbuđen; 😄 radoznao.

Pitajte učesnike: „Kako se obično osećate nakon što provedete dugo vremena na telefonu ili društvenim mrežama?“ Pozovite ih da stanu pored emodžija koji najbolje predstavlja kako se obično osećaju.

Pitajte volontere: Zašto ste izabrali ovaj emoji? Da li tehnologija uvek čini da se osećate ovako? Može li nas tehnologija učiniti da osećamo različite emocije u različitim danima?

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Kako izgleda ravnoteža?“

Nacrtajte jednostavnu vagu za ravnotežu na flipčartu. Na jednoj strani napišite „Tehnologija mi pomaže“, a na drugoj „Tehnologija čini stvari težim“. Zamolite učesnike da daju primere. Tehnologija mi pomaže: Učiti nove stvari; ostati u kontaktu sa prijateljima; pronaći informacije; biti kreativan; organizuj mi dan. / Tehnologija otežava stvari: Izgubiti pojam o vremenu; poredim sebe sa drugima; spavati manje; oмести se; osećate se pod stresom.

Objasnite: „Digitalno blagostanje ne znači samo manje korišćenje tehnologije. To znači korišćenje tehnologije na način koji podržava vaš život i blagostanje.“

Ključne poruke: Tehnologija može imati i pozitivne i negativne efekte; ravnoteža izgleda drugačije za svakoga; male navike mogu poboljšati naše blagostanje; briga o sebi pomaže nam da učimo, radimo i podržavamo druge.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Da li smo zaista zajedno?“

Podelite učesnike u grupe od po tri. Svaka grupa dobija jednu karticu za igru uloga. Primeri: Tri prijatelja ručaju, ali jedna osoba stalno proverava svoj telefon; dva volontera planiraju aktivnost, ali jedan nastavlja da odgovara na poruke; porodica večera dok svako gleda u svoj ekran; omladinski radnik razgovara sa mladom osobom koja stalno proverava obaveštenja.

Dajte grupama pet minuta da pripreme kratku igru uloga. Posle svake igre uloga, pitajte: Kako su se ljudi verovatno osećali? Da li je telefon pomogao ili prekinuo razgovor? Šta je moglo drugačije da se uradi?

Uvedite reč phabbing jednostavnim jezikom: „Phubbing znači ignorisanje nekoga sa kim ste zato što obraćate pažnju na svoj telefon.“ Objasnite da ljudi to često rade ne primećujući. Podstaknite učesnike da daju povratne informacije sa poštovanjem i predlažu jednostavne alternative.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Moj digitalni plan blagostanja“

Dajte svakom učesniku „Digitalni točak blagostanja“. Točak obuhvata različite oblasti, kao što su: spavanje; učenje; odnosi; fizička aktivnost; hobiji; društveni mediji; opuštanje; vreme na otvorenom. Učesnici ocenjuju svaku oblast od 1 (potrebna je pažnja) do 5 (dobro ide).

Zamolite ih da razmisle: Koju oblast bih želeo da poboljšam? Koju malu promenu bih mogao da napravim ove nedelje? Ko bi me mogao podržati? Učesnici zatim ispunjavaju svoj „Moj digitalni plan blagostanja“.

Primeri: Isključite obaveštenja tokom učenja; drži moj telefon podalje tokom obroka; provedite jedno veče svake nedelje van mreže; idite u šetnju pre nego što proverite društvene mreže; koristim moj telefon da naučim nešto novo umesto da samo skrolujem. Učesnici rade u parovima i dele jedan cilj. Njihov partner nudi jedan realan predlog ili ohrabrenje.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Pozovite učesnike da razmisle o nekoliko pitanja: Koja je navika koja već podržava vaše blagostanje? Koja mala promena vam se čini realnom? Kako bi vam zdravije digitalne navike mogle pomoći da postignete svoje ciljeve? Zašto je lično blagostanje važno kada radite sa drugima? Kako zdrave digitalne navike mogu poboljšati timski rad?

Završite porukom: „Tehnologija treba da podrži život koji želimo da živimo, a ne da kontroliše kako ga živimo.“

Napomene voditelja

Nekim učesnicima može biti neprijatno da razgovaraju o svojim emocijama ili digitalnim navikama. Dozvolite svima da učestvuju sopstvenim tempom i nikada ne forsirajte lično deljenje. Izbegavajte da tehnologiju predstavljate kao nešto negativno. Cilj je pomoći učesnicima da pronađu zdravu ravnotežu, a ne da prestanu da koriste digitalne alate. Ako razgovori pređu na ozbiljne probleme mentalnog zdravlja, slušajte s poštovanjem i pratite procedure zaštite vaše organizacije.

DEO II. ODGOVORNO DIGITALNO DRŽAVLJANSTVO

Procena potreba za projektu CYBER Change pokazala je da mladi ljudi svakodnevno koriste digitalne tehnologije, ali i dalje im je potrebna podrška u oblastima kao što su bezbednost na mreži, digitalna prava, odgovorno ponašanje na mreži i aktivno digitalno učešće. Ove teme su i omladinske organizacije identifikovale kao ključne za pripremu mladih da postanu samopouzdana, odgovorni i angažovani članovi kako digitalne tako i lokalne zajednice.

Kroz praktične, interaktivne aktivnosti i aktivnosti vršnjačkog učenja, ovaj deo priručnika pomaže učesnicima da bolje razumeju svoja prava i odgovornosti na mreži, zaštite sebe i druge i koriste digitalne alate za pozitivan doprinos društvu. Tri modula postepeno istražuju digitalna prava, građansko učešće i

bezbednost na mreži, stvarajući jaku osnovu za sledeće odeljke o veštačkoj inteligenciji i digitalnom društvenom preduzetništvu.

MODUL 3. DIGITALNA PRAVA I ODGOVORNOSTI

Pregled modula

Ovaj modul pomaže mladim ljudima da shvate šta znači biti odgovoran digitalni građanin. Učesnici istražuju svoja digitalna prava, uključujući privatnost i slobodu izražavanja, dok takođe uče da poštuju prava drugih.

Kroz praktične aktivnosti i situacije iz stvarnog života, oni razmišljaju o ličnim podacima, digitalnom identitetu i odgovornom ponašanju na mreži, pomažući im da donesu bezbednije i poštovanije izbore na mreži.

Zašto je ova tema važna

Procena potreba za projektu CYBER Change pokazala je da mladi ljudi svakodnevno koriste digitalne tehnologije, ali im je i dalje potrebna podrška u pogledu privatnosti, bezbednog ponašanja na mreži, digitalnog identiteta, saglasnosti i odgovornog deljenja.

Razvijanje ovih veština pomaže mladim ljudima da razumeju uticaj svojih onlajn akcija i postanu sigurniji, odgovorniji i aktivniji digitalni građani.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula, učesnici će shvatiti da digitalna prava i odgovornosti idu zajedno. Naučiće kako da zaštite svoje lične podatke, privatnost i digitalni identitet. Učesnici će takođe razumeti važnost saglasnosti, komunikacije sa poštovanjem i odgovornog deljenja. Biće bolje pripremljeni da donose bezbedne i odgovorne izbore u digitalnim prostorima.

Sesija 7. Moja digitalna prava: Zaštita moje privatnosti i ličnih podataka

1. Pregled sesije

Svakog dana delimo informacije na mreži. Ponekad odlučimo da ga podelimo, na primer, postavljanjem fotografije ili pisanjem komentara. U drugim slučajevima, informacije se prikupljaju a da mi to zaista ne primetimo, na primer kada preuzmemo aplikaciju, posetimo veb lokaciju ili prihvatimo kolačiće.

Ova sesija pomaže učesnicima da razumeju svoja prava u digitalnim prostorima, uključujući pravo na privatnost i zaštitu ličnih podataka. Učesnici istražuju šta su lični podaci, zašto imaju vrednost, kako se prikupljaju i kako mogu da donesu bolje odluke o tome šta dele na mreži.

2. Trajanje: 75–90 minuta**3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika**

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti se mogu prilagoditi korišćenjem digitalnih platformi i situacija koje su poznate svakoj starosnoj grupi.

15–18 godina: Koristite primere iz društvenih medija, aplikacija za igre i platformi za razmenu poruka. Usredsredite se na razumevanje šta su lični podaci i zašto je privatnost važna.

19–24 godine: Uključite primere koji se odnose na onlajn kupovinu, AI alate, prijave za posao i univerzitetske platforme. Podstaknite učesnike da razmisle o informacijama koje dele na mreži.

25–29 godina: Povežite diskusiju sa poslom, preduzetništvom, onlajn uslugama i projektima zajednice. Istražite važnost zaštite ličnih podataka kada radite sa drugima.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- prepoznaju različite vrste ličnih podataka i ličnih podataka;
- identifikuju koje vrste ličnih podataka treba da budu zaštićene na mreži;
- razume zašto aplikacije i veb lokacije prikupljaju lične podatke;
- donosite informisanije odluke o privatnosti, pristanku i deljenju informacija na mreži.

6. Potrebni materijali: flipčart ili tabla; markeri; lepljive beleške; štampane kartice „Moj ranac sa podacima“; štampane kartice sa dozvolama za aplikaciju; odštampan radni list „Odluka o privatnosti“.

7. Priprema fasilitatora

Pre sesije pripremite po jedan set kartica „Moj ranac sa podacima“ za svaku grupu. Svaka kartica treba da sadrži jednu vrstu ličnih podataka, kao što su ime, e-pošta, broj telefona, fotografije, lokacija, istorija pretrage ili kontakti.

Pripremite odštampane snimke ekrana ili jednostavne primere koji prikazuju dozvole koje zahtevaju različite aplikacije, kao što su pristup kameri, mikrofONU, kontaktima, lokaciji ili galeriji fotografija.

8. Tok sesije**Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta**

Aktivnost: „Da li biste to podelili?“

Zamolite sve da ustanu. Objasnite da ćete čitati različite delove informacija. Ako bi se učesnici osećali prijatno da dele informacije na mreži, oni čine jedan korak napred. Ako bi radije to zadržali privatno, ostaju tamo gde jesu.

Primeri: Moje ime; fotografija sa mojim prijateljima; moja kućna adresa; moj omiljeni muzika; moj broj telefona; moja škola ili radno mesto; moja lokacija za odmor dok sam još odsutan; moje lozinke; moja adresa e-pošte; fotografija moje porodice.

Posle nekoliko primera, pitajte: Zašto ste se preselili? Zašto si ostao? Da li su svi napravili isti izbor? Završite tako što ćete reći: "Svi mi donosimo različite izbore o tome šta delimo. Danas ćemo razmisliti o tome kako ti izbori utiču na našu privatnost."

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta su lični podaci?“

Napišite tri pitanja na flipčartu: Šta su lični podaci? Zašto bi kompanija htela da ga prikupi? Šta bi se moglo dogoditi ako ga neko zloupotrebi?

Zamolite učesnike da rade u parovima tri minuta i zapišu svoje ideje. Zatim prikupite odgovore od cele grupe. Objasnite jednostavnim jezikom: „Lični podaci su informacije koje vas mogu identifikovati ili drugima reći nešto o vama.“

Primeri uključuju: vaše ime; rođendan; email; broj telefona; lokacija; fotografije; istorija pretrage. Objasnite da aplikacije i veb lokacije mogu prikupljati informacije za pružanje usluga, personalizujete sadržaj, razumete kako ljudi koriste njihove usluge ili prikazuju oglašavanje. Zbog toga je važno razumeti koje informacije delimo.

Ključne poruke: Vaši lični podaci su povezani sa vama i trebalo bi da budu zaštićeni; nije svakoj aplikaciji potreban pristup svim vašim informacijama; možete dovesti u pitanje dozvole koje vam se ne čine neophodnim; zaštita privatnosti je deo odgovornog digitalnog građanstva.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Moj ranac sa podacima“

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet. Dajte svakoj grupi set kartica sa podacima. Primeri: Ime; rođendan; kućna adresa; email; broj telefona; škola ili radno mesto; fotografije; trenutna lokacija; istorija kupovine; istorija pretrage; zdravstvene informacije; kontakti. Postavite tri postera po sobi: podelio bih; zavisi; Ostao bih privatno.

Svaka grupa raspravlja o svakoj kartici i odlučuje gde joj je mesto. Kada su sve kartice postavljene, zamolite svaku grupu da objasni dva ili tri svoja izbora. Diskutujte: Zašto su različite grupe donosile različite odluke? Da li to zavisi od toga ko traži informacije? Da li biste podelili istu informaciju sa prijateljem, školom, kompanijom ili strancem?

Objasnite da ne postoji uvek jedan tačan odgovor, ali je važno razmisliti o tome ko pita, zašto im je potrebna informacija i šta bi se moglo dogoditi nakon što se ona podeli.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta**Aktivnost: „Detektiv za dozvole“**

Recite učesnicima: „Mnogi od nas kliknu na „Prihvati“ bez provere šta aplikacija traži. Hajde da pažljivo pogledamo dozvole aplikacije.“

Svaka grupa dobija nekoliko kartica sa dozvolama za aplikaciju. Primeri: Aplikacija za uređivanje fotografija – zahteva pristup kameri, fotografijama, kontaktima i lokaciji; aplikacija za baterijsku lampu – zahteva pristup kameri, kontaktima, mikrofONU i lokaciji; aplikacija za vremensku prognozu – zahteva pristup lokaciji i obaveštenjima.

Zamolite grupe da diskutuju: Koje dozvole imaju smisla? Koje dozvole se čine nepotrebnim? Da li biste ih prihvatili? Šta bi se moglo dogoditi ako aplikacija prikupi više informacija nego što joj je potrebno? Grupe predstavljaju jedan primer celoj grupi. Završite pitanjem: „Sledeći put kada instalirate aplikaciju, šta ćete proveriti pre nego što prihvatite njene dozvole?“

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Danas sam shvatio da moji lični podaci...“

Nastavite sa nekoliko pitanja: Koje informacije ćete biti oprezniji kada ih delite? Šta ćete proveriti pre preuzimanja aplikacije? Zašto treba da tražimo dozvolu pre nego što podelimo fotografije ili informacije o drugoj osobi? Zašto je važno poštovati privatnost drugih ljudi? Završite podsećanjem učesnika da zaštita ličnih podataka nije samo zaštita nas samih; takođe se radi o poštovanju privatnosti i prava drugih.

Napomene voditelja

Neki učesnici mogu verovati da je privatnost važna samo ako neko ima „nešto da sakrije“. Ohrabrite ih da vide privatnost kao osnovno pravo koje ljudima daje kontrolu nad njihovim ličnim podacima.

Ako je pristup internetu dostupan, učesnici mogu da istraže podešavanja privatnosti i dozvole aplikacije koju koriste. Ako ne, štampajte kartice sa dozvolama rade podjednako dobro. Podstaknite učesnike da razmišljaju o privatnosti ne samo za sebe, već i za prijatelje, članove porodice i ljude uključene u aktivnosti u zajednici.

Sesija 8. Moje digitalne odgovornosti: Etika i poštovanje na mreži**1. Pregled sesije**

Biti onlajn pruža nam mnogo mogućnosti da komuniciramo, učimo i delimo ideje. Istovremeno, svaka akcija koju preduzimamo na mreži može uticati na drugu osobu. Komentar, fotografija, poruka ili deljena objava mogu učiniti da se neko oseća uključenim i poštovanim, ili osramoćeno, isključeno ili povređeno.

Ova sesija podstiče učesnike da razmisle o svom ponašanju u digitalnim prostorima. Kroz svakodnevne situacije istražuju poštovanje, saglasnost, komunikaciju i odgovornost na mreži.

2. Trajanje: 75–90 minuta**3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika**

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti se mogu prilagoditi korišćenjem situacija koje su poznate svakoj starosnoj grupi.

15–18 godina: Koristite primere koji se odnose na školu, prijateljstva, igre, grupna časkanja i društvene mreže.

19–24 godine: Uključite situacije koje uključuju univerzitet, volontiranje, onlajn saradnju i diskusije na društvenim mrežama.

25–29 godina: Povežite aktivnosti sa poslom, projektima zajednice, liderstvom i profesionalnom komunikacijom.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- prepoznaju kako izgleda ponašanje sa poštovanjem u digitalnim prostorima;
- razumeju važnost pristanka pre deljenja sadržaja o drugima;
- identifikuju etičke izbore kada komunicirate na mreži;
- doprinose stvaranju sigurnijih i inkluzivnijih digitalnih zajednica.

6. Potrebni materijali: flipčart ili tabla; markeri; lepljive beleške; štampane digitalne kartice dilema; štampana kontrolna lista „Poštuj onlajn“; kartice scenarija za igru uloga; veliki listovi papira.

7. Priprema fasilitatora

Pre sesije pripremite nekoliko svakodnevnih digitalnih situacija koje mladi ljudi mogu iskusiti. Uključite primere koji se odnose na deljenje fotografija bez dozvole, šale na mreži, kopiranje sadržaja, grupno časkanje, maltretiranje preko Interneta, glasine i komunikaciju sa poštovanjem. Odšampajte dve digitalne kartice dilema za svaku malu grupu i jednu kontrolnu listu „Poštuj onlajn“ za svakog učesnika.

8. Tok sesije**Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta**

Aktivnost: „Kako biste se osećali?“

Postavite četiri znaka po sobi: ☹️ srećan; 😐 neutralan; ☹️ neprijatno; ☹️ povrediti.

Čitajte različite onlajn poruke naglas. Primeri: „Lepa fotografija!“; „Danas izgledaš drugačije“; „Zašto nisi odgovorio?“; „Svi se smeju ovom videu“; „Delim ovo jer je smešno“.

Zamolite učesnike da stanu pored emocija za koje misle da bi poruka mogla da izazove. Posle svake poruke pitajte: Zašto ste izabrali ovu emociju? Da li bi neko drugi mogao drugačije da razume poruku? Po čemu se onlajn komunikacija razlikuje od razgovora licem u lice?

Objasnite: „Kada komuniciramo onlajn, ljudi ne mogu uvek da čuju naš ton glasa ili vide naše izraze lica. Zbog toga su poštovanje i empatija posebno važni.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: “Prava i odgovornosti”

Nacrtajte dva velika kruga na flipčartu. Napišite: Moja prava; moje odgovornosti. Pitajte učesnike: „Koja prava mislite da imate na mreži?“

Mogući odgovori: privatnost; sloboda izražavanja; sigurnost; pristup informacijama. Zatim pitajte: „Ako imamo ta prava, koje odgovornosti takođe imamo?“

Mogući odgovori: poštujte druge; pitajte pre deljenja fotografija; izbegavajte širenje glasina; dajte priznanje kada koristite tuđi rad; prijavite štetno ponašanje.

Objasnite: „Dobri digitalni građani ne pitaju samo ‘Šta mogu da uradim?’ Oni takođe pitaju ‘Kako će moji postupci uticati na druge ljude?’“

Ključne poruke: Prava i odgovornosti idu zajedno; poštovanje na mreži je jednako važno kao i poštovanje van mreže; svaka objava, komentar i poruka mogu uticati na nekog drugog; male akcije pomažu u stvaranju sigurnijih digitalnih zajednica.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: “Digitalne dileme”

Podelite učesnike u grupe od po četiri. Svaka grupa dobija dve digitalne kartice dileme.

Primeri: Vaš prijatelj želi da objavi vašu fotografiju, ali vam se ne sviđa; neko deli odgovore na domaće zadatke u razrednoj grupi; smešni mem ismejava drugog učenika; prijatelj kopira tuđe umetničko delo bez davanja priznanja; drugar iz razreda se ruga u grupnom ćaskanju; neko deli privatne snimke ekrana bez dozvole.

Zamolite grupe da diskutuju: Šta se dešava? Ko bi mogao biti pogođen? Šta bi bilo pošteno učiniti? Šta biste radili da ste tamo? Grupe se slažu oko odgovora i pripremaju kratko objašnjenje svojih odluka.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta**Aktivnost: „Naša digitalna zajednica“**

Recite učesnicima: "Zamislite da stvarate novu onlajn zajednicu za mlade. Želite da se svi osećaju bezbedno, poštovano i dobrodošlo."

Podelite učesnike u grupe i svakoj grupi dajte veliki list papira. Njihov zadatak je da stvore 10 pravila zajednice za poštenu onlajn komunikaciju. Primeri: pitajte pre nego što podelite nečiju fotografiju; poštovati različita mišljenja; ne širite glasine; dajte priznanje kada koristite tuđi rad; prijaviti štetno ponašanje; razmislite pre objavljivanja.

Nakon 15 minuta, grupe predstavljaju svoja pravila. Kao cela grupa, kombinujte najsnažnije ideje u jednu povelju digitalnog poštovanja CYBER Change. Izložite povelju na zid i pozovite učesnike da je potpišu kao simbol svoje posvećenosti.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Poštovanje na mreži znači...”

Nastavite sa nekoliko pitanja: Koja digitalna dilema je bila najteža? Da li je saslušanje drugih mišljenja promenilo vaše razmišljanje? Koje pravilo zajednice vam je najvažnije? Šta ćete učiniti drugačije nakon današnje sesije? Kako možemo pomoći da se svi osećaju poštovano na mreži?

„Biti odgovoran na mreži znači razmišljati o tome kako naši postupci utiču na druge ljude i donositi odluke koje poštuju njihova prava.

Napomene voditelja

Neki učesnici su možda iskusili maltretiranje putem interneta ili nepoštovanje na mreži. Nikada nemojte vršiti pritisak na učesnike da podele lična iskustva. Neka diskusija bude fokusirana na izbore, poštovanje i moguća rešenja, a ne na krivicu.

Ako dođe do neslaganja, podsetite učesnike da je slušanje različitih mišljenja sa poštovanjem samo po sebi deo odgovornog digitalnog građanstva.

MODUL 4. DIGITALNO UČEŠĆE I GRAĐANSKO ANGAŽOVANJE**Pregled modula**

Ovaj modul pokazuje mladim ljudima kako im digitalni alati mogu pomoći da učestvuju u svojim zajednicama i stvore pozitivne promene. Učesnici istražuju jednostavne načine da se njihov glas čuje, podrže lokalne ciljeve, volontiraju na mreži i pridruže se digitalnim kampanjama.

Kroz praktične grupne aktivnosti uče o odgovornom digitalnom učešću i osmišljavaju jednostavne akcije koje bi realno mogli da koriste u svojim zajednicama.

Zašto je ova tema važna

Procena potreba za projektu CYBER Change pokazala je da su mladi ljudi aktivni na mreži, ali retko koriste digitalne alate za akciju u zajednici, volontiranje ili građansko učešće. Mnogi žele da doprinesu društvenim promenama, ali im je potrebno više samopouzdanja, praktičnog iskustva i smernica.

Ovaj modul pomaže mladim ljudima da pređu od pasivnih digitalnih korisnika do aktivnih učesnika u svojim zajednicama.

Ishodi učenja

Nakon završetka ovog modula, učesnici će razumeti šta digitalno učešće i aktivno građanstvo znače u svakodnevnom životu. Otkriće različite načine da doprinesu svojim zajednicama kroz digitalne alate, volontiranje i građanske aktivnosti. Učesnici će vežbati odgovornu komunikaciju i rad sa drugima na dizajniranju jednostavnih digitalnih akcija. Takođe će razmišljati o tome kako njihovo onlajn ponašanje može da podrži pozitivne društvene promene.

Sesija 9. Od korisnika do digitalnog građanina: Pronalaženje svog glasa na mreži

1. Pregled sesije

Mladi ljudi svakodnevno gledaju video snimke, komentarišu postove, ćaskaju sa prijateljima, dele sadržaj i prate ljude ili organizacije na mreži. Sve su to oblici digitalnog učešća, ali mladi ljudi možda ne shvataju uvek da isti digitalni alati takođe mogu pomoći da se unaprede njihove zajednice.

Ova sesija upoznaje učesnike sa digitalnim učešćem i pomaže im da shvate da svaka mlada osoba ima svoj glas. Čak i male akcije na mreži mogu doprineti pozitivnim promenama.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Sesija se može prilagoditi korišćenjem pitanja zajednice i digitalnih platformi koje su relevantne za svakodnevni život učesnika.

15–18 godina: Koristite primere iz škole, lokalnih omladinskih aktivnosti, sportskih klubova i društvenih medija. Podstaknite učesnike da razmišljaju o problemima sa kojima se svakodnevno susreću.

19–24 godine: Uključite teme vezane za život na univerzitetu, zapošljavanje, volontiranje, mentalno zdravlje i inicijative lokalne zajednice.

25–29 godina: Povežite aktivnosti sa profesionalnim životom, vođstvom zajednice, lokalnim razvojem i socijalnim preduzetništvom.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- objasni šta digitalno učešće znači u svakodnevnom životu;
- prepoznaju različite načine na koje mladi ljudi mogu učestvovati na mreži;
- identifikuju pitanja koja su bitna u njihovoj zajednici;
- istražite kako digitalni alati mogu pomoći mladim ljudima da naprave pozitivnu razliku.

6. Potrebni materijali: flipčart ili tabla; markeri; lepljive note (tri boje); štampane zajedničke kartice; odštampan radni list „Lestvica učešća“; veliki listovi papira.

7. Priprema fasilitatora

Pre sesije pripremite nekoliko jednostavnih primera digitalnog učešća mladih, kao što su kampanje na društvenim mrežama, onlajn peticije, volonterske inicijative, prikupljanje sredstava u zajednici, kampanje podizanja svesti ili konsultacije mladih.

Pripremite kartice sa temama koje mladi ljudi mogu prepoznati, kao što su maltretiranje, bacanje smeća, nedostatak aktivnosti mladih, nezaposlenost, mentalno zdravlje, diskriminacija, pristupačnost ili ekološka pitanja.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolomac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta ste juče radili na mreži?“

Zamolite učesnike da stanu u krug. Čitajte različite onlajn aktivnosti jednu po jednu. Ako su aktivnost obavili juče, oni čine jedan korak u krug.

Primeri: Svidela mi se objava; Gledao sam video; Nešto sam komentarisao; podelio sam objavu; Tražio sam informacije; Prijavio sam se za događaj; Podržao sam nečiji rad na mreži; Prijavio sam neprikladan sadržaj; Podelio sam korisne informacije sa nekim.

Nakon toga, pitajte: Koje su aktivnosti bile najčešće? Koje su vas iznenadile? Da li je neka od ovih akcija pomogla drugim ljudima? Objasnite: „Mnoge stvari koje radimo onlajn su oblici učešća. Pitanje je kako možemo da iskoristimo ove akcije da doprinesemo nečemu pozitivnom.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Lestvica učešća“

Nacrtajte merdevine na flipčartu. Napišite po jednu aktivnost na svakom koraku, odozdo prema gore: Gledanje; dopadanje; deljenje; komentarisanje; pridruživanje; volontiranje; organizovanje; vodeći.

Pitajte učesnike: Koji korak najčešće koristite? Koji korak biste želeli da isprobate? Mogu li različiti koraci biti korisni u različitim situacijama?

Objasnite: „Digitalno učešće nije u tome da postanete poznati na mreži. Radi se o korišćenju digitalnih alata da biste doprineli, pomogli drugima ili poboljšali nešto u svojoj zajednici.“ Ako je moguće, pokažite jedan ili dva jednostavna primera digitalnih inicijativa koje vode mladi.

Ključne poruke: Svaka mlada osoba ima glas; male akcije mogu napraviti razliku; digitalno učešće može početi sa jednom jednostavnom idejom; zajednice postaju jače kada više ljudi učestvuje.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Kafić za glasove zajednice”

Podelite učesnike u male grupe. Stavite jednu karticu sa problemom zajednice na svaki sto. Primeri: Nema dovoljno aktivnosti za mlade; lokalni park je pun smeća; mladi se osećaju usamljeno; maltretiranje je uobičajeno u školama; javni prostori nisu pristupačni; mnogi mladi ljudi ne znaju za lokalne prilike.

Svaka grupa diskutuje: Zašto je ovo pitanje važno? Ko je pogođen? Kako to utiče na mlade ljude? Da li se nešto slično dešava u našoj zajednici? Nakon 10 minuta, grupe se rotiraju za drugi sto i nastavljaju diskusiju. Na kraju, zamolite svaku grupu da izabere jedno pitanje za koje veruje da je važno i ukratko objasni zašto.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Moj glas može da napravi razliku”

Zamolite svaku grupu da izabere jedno pitanje zajednice iz prethodne aktivnosti. Zatim pitajte: „Zamislite da imate samo telefon i besplatne digitalne alate. Šta biste mogli da uradite?”

Dajte svakoj grupi veliki list papira. Oni kreiraju jednostavan akcioni plan tako što odgovaraju: U čemu je problem? Ko treba da zna o tome? Koji digitalni alat može pomoći? Ko bi nas mogao podržati? Koja je jedna mala akcija koju bismo mogli da preduzmemo ove nedelje?

Primeri: Napravite Instagram priču; snimite kratak video za podizanje svesti; organizovati onlajn diskusiju; dele lokalne mogućnosti; kreirajte volontersku grupu VhatsApp; započnite jednostavnu anketu zajednice. Grupe izlažu svoje ideje za dva minuta. Posle svake prezentacije, druga grupa daje jedan pozitivan komentar i jedan predlog.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Danas sam shvatio da je moj glas...”

Nastavite sa nekoliko pitanja: Koje pitanje zajednice vam je najvažnije? Da li ste otkrili novi način učešća? Koji je problem koji bi mladi ljudi mogli da reše? Kako bi vam digitalni alati mogli pomoći da podržite svoju zajednicu?

„Ne treba vam velika kampanja da biste napravili razliku. Digitalno učešće može početi sa jednom malom akcijom koja odgovara na nešto do čega vam je stalo.”

Napomene voditelja

Neki učesnici mogu smatrati da su premladi ili da njihovo mišljenje nije važno. Koristite jednostavne primere da pokažete da učešće mladih može početi malim i realističnim akcijama. Zadržite fokus na lokalnim pitanjima koja učesnici mogu prepoznati i na njih uticati. Ako se učesnici bore da identifikuju izazove u zajednici, ohrabrite ih da razmišljaju o svojoj školi, komšiluku, omladinskom centru, radnom mestu ili onlajn zajednicama.

Sesija 10. Digitalna akcija za promene: Kampanje, volontiranje i učešće zajednice

1. Pregled sesije

Mnogi mladi ljudi žele da poboljšaju nešto u svojoj zajednici, ali nisu sigurni odakle da počnu. Oni mogu misliti da stvaranje promena zahteva mnogo novca, iskustva ili veliku organizaciju. U stvarnosti, mnoge uspešne inicijative počinju sa jednom jednostavnom idejom i malom grupom motivisanih ljudi. Ova sesija pomaže učesnicima da pređu sa identifikovanja problema zajednice na planiranje jednostavne i realistične digitalne akcije.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti treba da budu prilagođene pitanjima lokalne zajednice i iskustvu učesnika.

15–18 godina: Fokusirajte se na aktivnosti škole, susedstva i omladinskog centra. Podsticati jednostavne radnje koje se realno mogu sprovesti.

19–24 godine: Uključite primere koji se odnose na univerzitetski život, volontiranje, omladinske organizacije i projekte lokalne zajednice.

25–29 godina: Povežite aktivnosti sa lokalnim nevladinim organizacijama, preduzetništvom, vođstvom zajednice i građanskim inicijativama.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- prepoznaju kako digitalni alati mogu da podrže akciju zajednice;
- raditi zajedno na dizajniranju jednostavne digitalne inicijative;
- identifikuju praktične korake za uključivanje drugih u pitanje zajednice;
- predstaviti i poboljšati ideju kroz povratne informacije od kolega.

6. Potrebni materijali: flipčart ili tabla; markeri; lepljive beleške; veliki listovi papira (A3); odštampan radni list „Platno za akciju zajednice“; olovke u boji; traka ili Blu Tack; tajmer.

7. Priprema fasilitatora

Pre sesije, pripremite dva ili tri jednostavna primera digitalnih inicijativa koje vode mladi, kao što su kampanja podizanja svesti, onlajn aktivnost prikupljanja sredstava, čišćenje zajednice organizovano preko društvenih medija ili inicijativa za volontiranje mladih.

Odšampajte po jedno „platno za akciju zajednice“ za svaku grupu. Platno treba da sadrži: pitanje zajednice; ciljna grupa; cilj; digitalni alati; ključna poruka; partneri; prvi koraci.

8. Tok sesije**Prvi deo – Dobrodošlica i ledolomac: 10–15 minuta****Aktivnost: „Male akcije, velika promena“**

Dajte svakom učesniku tri samolepljive beleške. Zamolite ih da napišu primere malih akcija koje su videli na mreži i koje su nekome pomogle ili poboljšale zajednicu.

Primeri: Promovisanje kampanje davanja krvi; organizovanje lokalnog čišćenja; prikupljanje knjiga ili odeće; deljenje informacija o nestalim kućnim ljubimcima; promovisanje podrške mentalnom zdravlju; prikupljanje sredstava za nekoga kome je potrebna.

Učesnici stavljaju svoje beleške na zid i grupišu slične ideje zajedno. Pitajte: Koje akcije izgledaju lako organizovati? Koje akcije mogu imati pozitivan uticaj? Šta bi ove akcije moglo učiniti uspešnim? Objasnite: „Mnogi projekti zajednice počinju jednom jednostavnom radnjom. Digitalni alati mogu pomoći ljudima da se povežu i rade zajedno.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta**Aktivnost: „Šta tera ljude da se pridruže?“**

Pokažite ili opišite dva ili tri primera digitalnih inicijativa koje vode mladi. Pitajte: Šta je bio problem? Šta su organizatori želeli da postignu? Zašto su se ljudi pridružili? Koje su digitalne alate koristili?

Napišite odgovore učesnika na flipčartu. Uvedite jednostavan model planiranja. Svaka digitalna akcija treba: problem; cilj; ljudi koje treba uključiti; jasna poruka; jedan ili dva digitalna alata; realan prvi korak. Objasnite: „Dobri projekti zajednice počinju razumevanjem problema i preduzimanjem realnog prvog koraka.

Ključne poruke: Svaka mlada osoba može doprineti pozitivnoj promeni; digitalni alati pomažu ljudima da rade zajedno; male akcije mogu prerasti u veće inicijative; timski rad čini ideje jačima.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Laboratorija za akciju u zajednici“

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet. Svaka grupa bira jedno pitanje zajednice iz Sesije 9 ili dobija karticu sa problemom zajednice.

Primeri: Otpad u javnim prostorima; usamljenost među mladima; maltretiranje; nisko učešće u omladinskim aktivnostima; svest o mentalnom zdravlju; pristupačnost za osobe sa invaliditetom; zaštite životne sredine.

Dajte svakoj grupi „platno za akciju zajednice“. Grupe odgovaraju: U čemu je problem? Ko je pogođen? Kakvu promenu želimo da vidimo? Ko bi nam mogao pomoći? Koje digitalne alate možemo koristiti? Koja je jedna realna akcija koju bismo mogli da organizujemo u narednih mesec dana? Podstaknite učesnike da razviju akcije koje su jednostavne, realne i moguće sa ograničenim resursima.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Tržište kampanje“

Zamolite svaku grupu da prikaže svoje „platno za akciju zajednice“ na zidu. Polovina učesnika ostaje sa svojim projektom, dok ostali šetaju prostorijom kao posetioци.

Svaka grupa ima tri minuta da objasni: problem koji je odabrala; digitalnu akciju koju su osmislili; zašto ljudi treba da ga podrže. Posetioци ostavljaju povratne informacije koristeći lepljive beleške: ★jedna stvar koju vole; ☑ jedan predlog za poboljšanje; ☑ jedan mogući partner ili podržavalac.

Učesnici zatim menjaju uloge tako da svi imaju priliku da predstave i posete druge projekte. Grupe se vraćaju na svoje platno, pregledaju povratne informacije i provode pet minuta poboljšavajući svoj akcioni plan. Završite kratkim predstavljanjem konačnih ideja.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Danas sam shvatio da stvaranje promene...”

Nastavite sa nekoliko pitanja: Koji vas je projekat inspirisao? Šta je bilo teško u osmišljavanju akcije zajednice? Šta ste naučili iz povratnih informacija? Koje pitanje biste želeli da poboljšate u svojoj zajednici? Koji bi vam digitalni alat mogao pomoći da okupite ljude?

"Stvaranje promena ne zahteva uvek veliki projekat. Jasan cilj, mala akcija i pravi ljudi mogu biti jaka polazna tačka."

Napomene voditelja

Neki učesnici mogu misliti da su njihove ideje premale da bi bile važne. Podsetite ih da inicijative zajednice često počinju malim i realnim akcijama.

Neka grupe budu fokusirane na projekte koje bi realno mogli da sprovedu sa ograničenim resursima. Izbegavajte ideje koje zahtevaju velike budžete ili složeno planiranje. Fokusirajte se na kreativnost, saradnju i praktične prve korake, a ne na kreiranje savršenih planova projekta.

MODUL 5. ONLINE BEZBEDNOST I DIGITALNO BLAGOSTANJE

Pregled modula

Biti na mreži deo je svakodnevnog života većine mladih ljudi. Oni komuniciraju, uče, kupuju, druže se i učestvuju u zajednicama putem digitalnih tehnologija. Iako ove mogućnosti donose mnoge prednosti, one takođe izlažu mlade ljude rizicima kao što su prevare, phishing, maltretiranje preko Interneta, krađa identiteta, dezinformacije i kršenje privatnosti. Učenje kako prepoznati ove rizike i reagovati na odgovarajući način je suštinska životna veština.

Ovaj modul kombinuje praktične veštine bezbednosti na mreži sa digitalnim blagostanjem. Učesnici uče kako da zaštite svoje lične podatke, bezbedno komuniciraju na mreži, prepoznaju sumnjive situacije i razumeju dugoročni uticaj svog digitalnog otiska.

Zašto je ova tema važna

Procena potreba za projektu CYBER Change identifikovala je bezbednost na mreži i odgovorno digitalno ponašanje kao jednu od najvećih potreba za učenjem među mladima. Dok su učesnici izveštavali da svakodnevno koriste digitalne tehnologije, mnogima je nedostajalo samopouzdanje u prepoznavanju rizika na mreži, zaštiti svojih ličnih podataka i proceni da li su digitalna okruženja bezbedna i pouzdana.

Ovaj modul direktno odgovara na ove nalaze pružanjem praktičnih alata koji pomažu mladim ljudima da postanu sigurniji, sigurniji i otporniji digitalni građani.

Ishodi učenja



Do kraja ovog modula, učesnici će moći da prepoznaju uobičajene onlajn rizike i zaštite svoje lične podatke i naloge. Naučiće da bezbedno komuniciraju i razumeće kako nastaje njihov digitalni otisak. Učesnici će istražiti kako da reaguju kada nešto krene po zlu na mreži i kako da podrže druge. Takođe će izgraditi poverenje u donošenje bezbednih i odgovornih digitalnih odluka.

Sesija 11. Ostanite bezbedni na mreži: sajber bezbednost, prevare i bezbedna komunikacija

1. Pregled sesije

Svakog dana dobijamo poruke, mejlove, linkove i obaveštenja. Većina je bezbedna, ali neke su dizajnirane da nas prevare da podelimo lične podatke, pošaljemo novac ili preuzmemo štetne datoteke.

Ova sesija pomaže učesnicima da prepoznaju uobičajene rizike na mreži, identifikuju znakove upozorenja i vežbaju donošenje sigurnijih odluka u svakodnevnom digitalnim situacijama.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Primeri i scenariji treba da odražavaju svakodnevna digitalna iskustva učesnika i platforme koje najčešće koriste.

15–18 godina: Koristite primere sa platformi za igre, Instagram, TikTok, Snapchat, VhatsApp i školske platforme.

19–24 godine: Uključite primere koji se odnose na kupovinu na mreži, univerzitetske platforme, ponude za posao i bankarske aplikacije.

25–29 godina: Koristite situacije vezane za posao, slobodnjak, onlajn usluge, preduzetništvo i profesionalnu komunikaciju.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- prepoznaju uobičajene onlajn prevare i rizike za sajber bezbednost;
- identifikuju znakove upozorenja u sumnjivim porukama, veb lokacijama i onlajn komunikaciji;
- primeniti jednostavne strategije za zaštitu ličnih podataka i onlajn naloga;
- donosite sigurnije odluke pre nego što kliknete, delite ili odgovorite na mreži.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor (opciono); internet veza (opciono); flipchart; markeri; lepljive beleške; štampane kartice scenarija prevare; odštampan radni list „Uoči crvene zastavice“; štampana kontrolna lista za sajber bezbednost; pametni telefoni (opciono); koverta i izazovne kartice.

7. Priprema fasilitatora



Pripremite realistične, ali izmišljene primere phishing email-ova, lažnih poruka na društvenim mrežama, sumnjivih KR kodova, ponuda za kupovinu na mreži i lažnih takmičenja.

Odštampane dovoljno kartice scenarija prevare i radnih listova „Uočite crvene zastavice“ za svaku grupu. Za aktivnost sobe za bekstvo pripremite jednu kovertu sa šest izazovnih kartica za svaku grupu. Rasporedite učesnike u male grupe kako biste podstakli diskusiju i vršnjačko učenje.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Da li biste kliknuli?“

Prikažite ili pročitajte naglas niz kratkih digitalnih poruka. Za svaku poruku, učesnici se pomeraju na jednu stranu sobe ako bi kliknuli i na drugu stranu ako ne bi.

Primeri: "Čestitamo! Osvojili ste novi pametni telefon. Kliknite ovde da biste preuzeli svoju nagradu"; "Vaš paket nije mogao biti isporučen. Molimo potvrdite svoju adresu"; "Zdravo! Našao sam tvoj izgubljeni novčanik. Možeš li mi poslati svoju adresu?"; „Vaš prijatelj vas je označio na fotografiji“. Posle svakog primera pitajte: Zašto ste mu verovali? Šta vas je učinilo sumnjivim? Šta biste proverili pre nego što kliknete?

Objasnite: „Prevaranti često koriste radoznalost, hitnost ili atraktivne ponude kako bi nas naterali da brzo reagujemo.

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Upoznajte onlajn prevarante“

Napišite pet pojmova na flipčartu: phishing; prevara; lažna veb stranica; jaka lozinka; dvofaktorska autentifikacija. Pitajte učesnike koje termine već znaju. Objasnite svaki koristeći jednostavan jezik i svakodnevne primere. Pokažite jedan ili dva primera lažnih imejlova ili veb lokacija.

Pitajte: Šta izgleda normalno? Šta izgleda sumnjivo? Koji detalji bi vas naterali da zastanete i proverite?

Ključne poruke: Prevaranti često stvaraju pritisak da nateraju ljude da brzo reaguju; jake i jedinstvene lozinke pomažu u zaštiti naloga; lični podaci imaju vrednost; kada nešto nije u redu, zaustavite se i proverite; pitati nekoga za savet je pametan bezbednosni korak.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Uočite crvene zastavice“

Podelite učesnike u grupe od po četiri. Dajte svakoj grupi tri različite kartice scenarija prevare.

Primeri: Lažna onlajn prodavnica koja nudi skupe patike za 10 evra; VhatsApp poruka u kojoj se kaže da prijatelju hitno treba novac; e-mail u kojem se od vas traži da odmah resetujete lozinku; lažno takmičenje koje traži lične podatke; KR kod koji obećava besplatne ulaznice za festival.

Dajte svakoj grupi radni list „Uočite crvene zastavice“. Za svaki scenario raspravljaju: Šta ovo čini sumnjivim? Koje znakove upozorenja primećujete? Šta bi ti uradio? Kome možete tražiti pomoć? Nakon 15 minuta, svaka grupa predstavlja jedan scenario i objašnjava kako bi odgovorila.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Soba za bekstvo iz sajber bezbednosti“

Recite učesnicima: "Vaša omladinska organizacija je hakovana! Vaš tim ima 20 minuta da završi izazove i poboljša svoju onlajn bezbednost." Svaka grupa dobija koverat sa šest izazovnih kartica.

Primeri: Izaberite najjaču lozinku; odlučite koja e-pošta izgleda bezbedno; izaberite najsigurniju Vi-Fi opciju; identifikovati lažnu veb lokaciju; odlučite šta ćete učiniti kada neko zatraži vašu lozinku; uskladite savete za sajber bezbednost sa ispravnim situacijama.

Grupe rade zajedno da bi ispunile izazove. Kada završe, svaki tim kreira poster „Pet najboljih saveta za sajber bezbednost“ za druge mlade ljude. Grupe ukratko predstavljaju svoje postere i upoređuju svoje savete.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Sledeći put kada dobijem sumnjivu poruku na mreži, ja ću...”

Nastavite sa nekoliko pitanja: Koji znak upozorenja ćete zapamtiti? Koju bezbednosnu naviku biste mogli da počnete da koristite danas? Šta biste rekli prijatelju koji primi sumnjivu poruku? Zašto je poverenje na mreži važno? Kako bezbedna digitalna komunikacija može pomoći ljudima da veruju projektu ili organizaciji zajednice?

„Biti bezbedan na mreži ne znači znati svaku prevaru. To je usporavanje, pažljivo proveravanje i traženje pomoći kada nešto nije u redu.“

Napomene voditelja

Nekim učesnicima može biti neprijatno ako su prethodno pali na prevaru. Izbegavajte da krivite ili osuđujete ljude. Prevare mogu biti ubedljive, a fokus treba da ostane na prepoznavanju znakova upozorenja i znanju šta dalje.

Neka primeri budu praktični i relevantni za svakodnevna iskustva učesnika. Gde je moguće, koristite poznate tipove poruka i situacija. Ako se učesnici posebno zainteresuju za jednu temu, kao što je phishing ili bezbednost lozinke, dozvolite više vremena za diskusiju i skratite drugu aktivnost.

Sesija 12. Vaš digitalni otisak: reputacija, otpornost i oporavak

1. Pregled sesije

Sve što radimo onlajn ostavlja tragove. Fotografije, komentari, lajkovi, pretrage i poruke mogu doprineti našem digitalnom otisku. Neki od ovih tragova mogu stvoriti pozitivne prilike, dok drugi mogu uticati na našu reputaciju ili ostati na mreži duže nego što se očekivalo.

Ova sesija pomaže učesnicima da shvate kako onlajn akcije oblikuju njihov digitalni identitet i reputaciju. Oni istražuju načine da izgrade pozitivno prisustvo na mreži, reaguju na greške i podržavaju druge u stvaranju digitalnih zajednica sa poštovanjem.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti se mogu prilagoditi korišćenjem situacija i platformi koje su poznate svakoj starosnoj grupi.

15–18 godina: Koristite primere sa Instagrama, TikTok-a, Snapchata, zajednica igara i školskih platformi.

19–24 godine: Uključite primere koji se odnose na univerzitet, volontiranje, stažiranje, upoznavanje na mreži, poslove sa skraćenim radnim vremenom i umrežavanje na društvenim mrežama.

25–29 godina: Povežite aktivnosti sa zapošljavanjem, preduzetništvom, profesionalnim umrežavanjem, vođstvom u zajednici i onlajn zagovaranjem.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- objasni šta je digitalni otisak i kako se razvija tokom vremena;
- prepoznaju kako onlajn ponašanje može uticati na ličnu i profesionalnu reputaciju;
- identifikuju pozitivne i negativne digitalne navike;
- identifikuju praktične akcije za poboljšanje njihovog digitalnog prisustva;
- razviti strategije za reagovanje na greške na mreži;
- podržite kolege u stvaranju poštovanih i odgovornih onlajn zajednica.

6. Potrebni materijali: flipčart ili tabla; markeri; lepljive beleške; odštampan šablon „Digital footprint timeline“; štampane kartice scenarija; štampani radni list akcionog plana; pametni telefoni (opciono).

7. Priprema fasilitatora

Pripremite nekoliko realističnih, ali izmišljenih situacija koje uključuju digitalne otiske, kao što je postavljanje sramotne fotografije, javno deljenje ličnih podataka, pridruživanje onlajn raspravama, kreiranje pozitivnog sadržaja, brisanje starih postova ili označavanje na neželjenim fotografijama.

Pripremite dva izmišljena onlajn profila za aktivnost „Prvi utisci na mreži“. Zapamtite da sesija nije o proceni ponašanja učesnika na mreži. Fokus je na razumevanju da se digitalnim identitetima može upravljati i poboljšati.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta je ostalo iza?“

Zamolite učesnike da u tišini razmišljaju o tome šta su juče radili na mreži. Posle jednog minuta, pitajte: Da li ste slali poruke? Gledati video snimke? Sviđaju vam se postovi? Tražite nešto? Da kupim nešto? Otpremite fotografiju? Pridružite se onlajn diskusiji?

Napišite njihove odgovore na flipčart. Zatim pitajte: „Koje od ovih aktivnosti ostavljaju digitalni trag?“ Objasnite da mnoge onlajn aktivnosti doprinose našem digitalnom otisku. Neki tragovi su aktivni, kao što su stvari koje namerno objavljujemo ili delimo, dok su drugi pasivni, kao što su informacije koje veb-sajtovi i aplikacije automatski prikupljaju.

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Prvi utisci na mreži“

Pokažite učesnicima dva izmišljena onlajn profila. Jedan profil uključuje: postove sa poštovanjem; volonterske aktivnosti; hobiji; kreativni projekti. Drugi uključuje: uvredljive komentare; javni argumenti; neprikladne fotografije; lično preterivanje.

Pitajte učesnike: Kakav prvi utisak imate? Da li biste verovali ovoj osobi? Da li biste ih pozvali da volontiraju? Da li biste ih zaposlili? Razgovarajte o tome kako onlajn profili ne pokazuju uvek punu sliku osobe, ali ipak mogu uticati na to kako ih drugi vide.

Objasnite: „Vaša digitalna reputacija je utisak koji ljudi mogu stvoriti o vama na osnovu vašeg prisustva i ponašanja na mreži.

Ključne poruke: Online akcije mogu ostaviti trajne tragove; digitalni otisci mogu uticati na to kako nas drugi vide; pozitivne onlajn navike mogu stvoriti prilike; greške se mogu desiti, a mi možemo preduzeti odgovorne korake da ih otklonimo.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Hronologija mog digitalnog otiska“

Dajte svakom učesniku odštampanu „Hronologiju digitalnog otiska“.

Zamolite ih da obeleže važne trenutke u svom onlajn životu, kao što su: prvi nalog e-pošte; prvi nalog na društvenim mrežama; pozitivno onlajn iskustvo; nešto što su naučili kroz tehnologiju; onlajn dostignuće; greška koja ih je nečemu naučila; jednu onlajn akciju koju bi ponovili; jednu akciju bi promenili.

Podsetite učesnike da ne moraju da dele lične podatke koje bi radije sačuvali. U grupama od četiri, učesnici diskutuju: Koje ste obrasce primetili? Koje akcije mogu pomoći u izgradnji pozitivne reputacije? Koje lekcije nas mogu naučiti onlajn iskustva? Koje pozitivne digitalne navike su korisne? Svaka grupa pravi listu pod nazivom „Pet navika za pozitivan digitalni otisak“.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta**Aktivnost: „Izazov spasavanja reputacije“**

Podelite učesnike u male grupe. Svaka grupa dobija jedan izmišljeni scenario. Primeri: Neko je pre nekoliko godina objavio uvredljivu šalu koja se nedavno ponovo pojavila; volonter je slučajno podelio privatnu fotografiju javno; neko je podelio netačne informacije a da ih nije proverio; mladi preduzetnik dobija negativne komentare nakon što je napravio grešku u projektu zajednice.

Zamolite grupe da diskutuju: Šta se dogodilo? Ko je pogođen? Šta osoba treba da uradi prvo? Kako bi mogli da poprave poverenje? Kako bi ih drugi mogli podržati? Šta se može naučiti iz situacije?

Grupe predstavljaju svoja rešenja. Objasnite da se greške na mreži često mogu rešiti preuzimanjem odgovornosti, ispravljanjem situacije, učenjem iz iskustva i komunikacijom sa poštovanjem.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Jedna stvar koju želim da moj digitalni otisak kaže o meni je...“

Nastavite sa nekoliko pitanja: Koju pozitivnu digitalnu naviku već imate? Šta biste mogli da poboljšate? Kako možete podržati prijatelja nakon greške na mreži? Kako možemo da stvorimo bezbednije i ljubaznije onlajn zajednice? Kako pozitivna digitalna reputacija može pomoći kada radite na projektima zajednice?

"Vaš digitalni otisak se vremenom razvija. Svaki izbor na mreži je prilika da izgradite digitalno prisustvo koje želite."

Napomene voditelja

Učesnici se mogu osećati neprijatno kada razgovaraju o prethodnim greškama na mreži. Usredsredite se na razmišljanje, učenje i oporavak, a ne na kritiku. Nikada nemojte vršiti pritisak na učesnike da podele osetljiva ili lična iskustva.

Podstaknite praktična pitanja kao što su „Šta bi mogao sledeće da uradiš?“ a ne „Zašto si to uradio?“ Podsetite učesnike da svako nastavlja da gradi svoj digitalni otisak i da upravlja njime tokom života.

DEO III. AI ZA DOBRO

Veštačka inteligencija postaje deo svakodnevnog života mladih ljudi, svesni oni to ili ne. Od pretraživača i sistema za preporuke do chatbotova, alata za prevođenje i platformi za kreiranje sadržaja, AI menja način na koji ljudi uče, komuniciraju, rade i rešavaju probleme. Kako ove tehnologije postaju dostupnije, mladim ljudima je sve važnije ne samo da znaju kako da ih koriste, već i da razumeju kako rade, prepoznaju svoja ograničenja i donose informisane odluke. o tome na koga i kako se osloniti na njih.

Procena potreba za projektu CYBER Change pokazala je da mnogi mladi ljudi već redovno koriste AI alate, uglavnom za podršku učenju, generisanje ideja ili obavljanje svakodnevnih zadataka. U isto vreme, istraživanje je istaklo važne praznine u vezi sa pismenošću veštačke inteligencije, kritičkom upotrebom sadržaja generisanog veštačkom inteligencijom i razumevanjem etičkih implikacija ovih tehnologija. I mladi ljudi i omladinske organizacije identifikovali su potrebu za praktičnim uputstvima za odgovorno i produktivno korišćenje veštačke inteligencije.

MODUL 6. RAZUMEVANJE VEŠTAČKE INTELIGENCIJE

Pregled modula

Ovaj modul pomaže učesnicima da razviju osnovnu AI pismenost istražujući uobičajene AI aplikacije, izazivajući popularne mitove i raspravljajući o mogućnostima i ograničenjima ovih tehnologija. Kroz interaktivne aktivnosti i svakodnevne primere, mladi ljudi će izgraditi samopouzdanje u pričanju o veštačkoj inteligenciji dok uče da preispituju, analiziraju i svesnije koriste ove alate.

Zašto je ova tema važna

Procena potreba za projektu CYBER Change otkrila je da mladi ljudi već naširoko koriste veštačku inteligenciju, posebno za učenje, generisanje ideja i brzo pronalaženje informacija. Međutim, mnogi učesnici su takođe prijavili neizvesnost o tome kako AI funkcioniše, koliko su pouzdani njeni odgovori i kako ga odgovorno koristiti. Istraživanje je naglasilo potrebu za jačanjem AI pismenosti, kritičkog mišljenja i etičke svesti, posebno pošto se AI sve više integriše u obrazovanje, rad i svakodnevno donošenje odluka.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula, učesnici će razumeti šta je veštačka inteligencija i gde je već koriste u svakodnevnom životu. Oni će istražiti kako veštačka inteligencija može da podrži učenje, kreativnost i rešavanje problema. Učesnici će takođe prepoznati ograničenja i rizike sadržaja generisanog veštačkom inteligencijom i naučiti da kritički razmišljaju kada koriste AI alate. Na kraju, oni će razmisliti o tome kako AI može uticati na njihovo obrazovanje, rad i zajednice.

Sesija 13. AI oko nas: Šta je zapravo veštačka inteligencija**1. Pregled sesije**

Veštačka inteligencija je već deo svakodnevnog života, čak i ako je ne primećujemo uvek. Mnogi digitalni alati koriste veštačku inteligenciju da bi preporučili sadržaj, prepoznali obrasce, odgovorili na pitanja ili kreirali novi sadržaj.

Ova sesija pomaže učesnicima da otkriju gde se AI pojavljuje u alatima koje već koriste, jednostavno razumeju šta je veštačka inteligencija i istraže uobičajene mitove o tome šta AI može, a šta ne.

2. Trajanje: 75–90 minuta**3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika**

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Primeri bi trebalo da odražavaju digitalne alate koji učesnici već koriste u svom svakodnevnom životu.

15–18 godina: Koristite primere sa TikTok, Instagram, YouTube, Snapchat, platformi za igre i škole.

19–24 godine: Uključite primere sa univerziteta, onlajn učenja, aplikacija za prevođenje, navigacionih aplikacija i AI chat robota.

25–29 godina: Koristite primere koji se odnose na posao, traženje posla, preduzetništvo, alate za produktivnost i digitalne usluge.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- objasni jednostavnim rečima šta je veštačka inteligencija;
- identifikuju svakodnevne situacije u kojima se AI koristi;
- praviti razliku između alata koje pokreće veštačka inteligencija i običnih digitalnih tehnologija;
- prepoznaju uobičajene mitove i nesporazume o AI;
- razmišljati kritičnije o ulozi AI u svakodnevnom životu.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet veza (opciono); flipchart; markeri; lepljive beleške; štampano „AI ili ne?“ kartice; štampane svakodnevne tehnološke kartice; štampane AI mitske kartice; pametni telefoni (opciono).

7. Priprema fasilitatora

Pripremite slike ili snimke ekrana poznatih digitalnih alata, kao što su YouTube, TikTok, Spotify, Google Maps, ChatGPT, Netflix, Google Translate, Siri, Alexa, preporuke za kupovinu na mreži i aplikacije za vremensku prognozu.

Pripremite set „AI ili ne?“ kartice koje prikazuju različite tehnologije i digitalne usluge. Primeri: Kalkulator; Google Maps; Spotify preporuke; ChatGPT; filter neželjene e-pošte; YouTube preporuke; Bluetooth zvučnik; Netflix predlozi; prepoznavanje lica; aplikacija za baterijsku lampu.

Cilj nije da učesnici odmah saznaju svaki tačan odgovor, već da podstaknu radoznalost o tome gde se AI pojavljuje u svakodnevnom životu.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „AI ili čovek?“

Recite učesnicima: „Pokazaću vam različite primere. Vaš posao je da pogodite da li je veštačka inteligencija, čovek ili oboje uključeni.“

Prikažite nekoliko primera, kao što su: Personalizovana lista pesama; prevod; chatbot odgovara na pitanje; vremenska prognoza; slika kreirana iz tekstualnog odzivnika; razgovor sa korisničkom službom; ruta koju predlaže aplikacija za navigaciju.

Učesnici biraju između: ☐ AI; ☐ ljudski; ☐ oboje. Posle svakog primera pitajte: Zašto ste izabrali taj odgovor? Šta vas je navelo da mislite da je veštačka inteligencija umešana? Da li vas je nešto iznenadilo?

Završite tako što ćete reći: „AI je već deo mnogih alata i usluga koje koristimo svaki dan, često a da to ne primetimo.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta zapravo AI znači?“

Napišite AI na flipčartu i pitajte: „Koje reči ili ideje vam padaju na pamet kada čujete ‘veštačku inteligenciju’?“ Napišite odgovore učesnika na flipčartu.

Zatim jednostavno objasnite: „Veštačka inteligencija se odnosi na računarske sisteme koji mogu da obavljaju zadatke kao što su prepoznavanje obrazaca, predviđanje, odgovaranje na pitanja ili kreiranje sadržaja koristeći informacije za koje su obučeni.“

Pitajte učesnike gde su se možda već susreli sa veštačkom inteligencijom danas. Mogući primeri: YouTube; TikTok; Netflix; Spotify; Google Translate; aplikacije za navigaciju; ChatGPT; pretraživače. Objasnite da je AI često teško primetiti jer može da radi u pozadini svakodnevnih digitalnih usluga.

Ključne poruke: AI je već deo svakodnevnog života; AI sisteme stvaraju ljudi; AI može biti korisna, ali može i napraviti greške; AI ne razume i ne razmišlja baš kao čovek; ljudi ostaju odgovorni za to kako se AI koristi.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta**Aktivnost: „AI detektiv“**

Podelite učesnike u grupe od po četiri. Dajte svakoj grupi set tehnoloških kartica. Primeri: Kalkulator; ChatGPT; Spotify; TikTok; Google Maps; filter neželjene e-pošte; budilnik; Netflix; kamera za prepoznavanje lica; pretraživač; QR kod; aplikacija za prevođenje.

Grupe sortiraju kartice u tri kategorije: Koristi AI; ne koristi AI; nisam siguran. Kada grupe završe, razgovarajte o karticama zajedno.

Pitajte: Zašto ste ga stavili tamo? Kako bi AI mogla biti uključena? Da li bi ovaj alat mogao da radi bez veštačke inteligencije? Naglasite da neke tehnologije mogu koristiti AI za određene funkcije, ali ne i za sve što rade. Kategorija „nisam siguran“ podstiče učesnike da postavljaju pitanja umesto da nagađaju.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta**Aktivnost: „Razbijanje mitova AI“**

Objasnite: „Postoje mnoge ideje o veštačkoj inteligenciji koje nisu uvek tačne. Hajde da istražimo neke od njih.“ Čitajte jednu po jednu izjavu. Učesnici odlučuju da li misle da je istina, laž ili zavisi.

Izjave: AI zna sve; AI uvek govori istinu; AI može da pravi greške; AI uči obrasce iz podataka; AI će zameniti svaki posao; AI može podržati osobe sa invaliditetom; AI ima osećanja; AI može da kreira slike, tekst i muziku.

Posle svake izjave pitajte: Zašto tako mislite? Možete li dati primer? Koje informacije bi nam pomogle da odlučimo? Razgovarajte o svakoj izjavi i razjasnite glavnu ideju pre nego što pređete na sledeću.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Danas sam otkrio da AI...“

Nastavite sa nekoliko pitanja: Šta mislite gde se najčešće susrećete sa veštačkom inteligencijom? Da li je nešto promenilo vaše mišljenje o veštačkoj inteligenciji? Koja pitanja još imate? Kako bi veštačka inteligencija mogla da pomogne u organizovanju aktivnosti u zajednici? Koje izazove zajednice bi veštačka inteligencija mogla da pomogne ljudima da bolje razumeju?

„AI može biti koristan alat, ali i dalje moramo kritički razmišljati o tome kada, zašto i kako ga koristimo.“

Napomene voditelja

Učesnici mogu doći sa veoma različitim idejama o AI. Neki to mogu videti kao nešto gotovo magično, dok drugi mogu biti zabrinuti zbog toga. Izbegavajte da AI predstavljate bilo potpuno pozitivno ili potpuno negativno.

Koristite jednostavan jezik, poznate primere i pitanja umesto tehničkih objašnjenja. Ako učesnici već koriste AI alate, pozovite ih da podele primere bez pretpostavke da svi imaju isto iskustvo.

Sesija 14. AI: Mogućnosti, ograničenja i rizici

1. Pregled sesije

Veštačka inteligencija nam može pomoći da učimo, generišemo ideje, uštedimo vreme i rešavamo probleme. Međutim, AI nije uvek tačan. Može praviti greške, pružati nepotpune informacije ili generisati odgovore koji zvuče ubedljivo, ali su lažni.

Ova sesija pomaže učesnicima da istraže mogućnosti i ograničenja AI. Učesnici saznaju da AI najbolje funkcioniše kada se kombinuje sa ljudskim prosuđivanjem, kritičkim razmišljanjem i odgovornim donošenjem odluka.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti treba da koriste primere koji odgovaraju svakodnevnom životima učesnika i digitalnom iskustvu.

15–18 godina: Fokusirajte se na domaći zadatak, društvene mreže, igre, onlajn učenje i svakodnevna pitanja.

19–24 godine: Koristite primere koji se odnose na univerzitet, traženje posla, kreiranje sadržaja i volontiranje.

25–29 godina: Povežite aktivnosti sa radom, preduzetništvom, upravljanjem projektima i inicijativama zajednice.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- identifikuju situacije u kojima AI može biti korisna;
- prepoznaju ograničenja i moguće rizike informacija koje generiše veštačka inteligencija;
- razumeti zašto treba proveravati informacije generisane veštačkom inteligencijom;
- primeniti kritičko razmišljanje kada koristite AI alate;
- prepoznaju važnost ljudskog rasuđivanja u važnim odlukama.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet veza (opciono); flipchart; markeri; lepljive beleške; štampane AI izazovne kartice; štampano „AI ili čovek?“ radni list; štampani radni list za proveru činjenica; pametni telefoni (opciono).

7. Priprema fasilitatora

Pripremite nekoliko primera sadržaja generisanog veštačkom inteligencijom, uključujući neke sa malim greškama, nepotpunim informacijama ili mišljenjima predstavljenim kao činjenice. Primeri mogu uključivati savete za putovanja, recepte, istorijske činjenice, biografije ili informacije o događajima u zajednici.

Ako je pristup internetu dostupan, pripremite AI alat za demonstraciju uživo. Ako nije, odštamajte odgovore generisane veštačkom inteligencijom unapred. Pripremite dovoljno AI izazovnih kartica i radnih listova za svaku grupu.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Da li bi veštačka inteligencija mogla da pomogne?“

Pročitajte različite situacije naglas. Učesnici se pomeraju na jednu stranu sobe ako misle da bi veštačka inteligencija mogla da pomogne i na drugu ako misle da je osoba potrebna. Učesnici mogu stati u sredinu ako misle da su oboje potrebni.

Primeri: Pisanje pozivnice za rođendan; prevođenje teksta; izbor karijere; davanje medicinskih saveta; planiranje odmora; rešavanje svađe između prijatelja; kreiranje postera; pisanje pesme; odlučivanje ko prima finansijsku podršku.

Posle svakog primera pitajte: Zašto ste izabrali taj odgovor? Da li bi veštačka inteligencija mogla da pomogne bez donošenja konačne odluke? Kada je ljudsko rasuđivanje važno? Objasnite: „AI može da podrži mnoge zadatke, ali su ljudi i dalje potrebni za prosuđivanje, empatiju i odgovornost.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Supermoći i slabosti“

Nacrtajte dve kolone na flipčartu: AI je dobar u...; AI nije uvek dobar u... Zamolite učesnike da predlože ideje. AI je dobar u: sumiranju informacija; prevođenje; generisanje ideja; organizovanje informacija; kreiranje nacrt; prepoznavanje obrazaca. AI nije uvek dobar u: razumevanju emocija; znajući šta je istina; donošenje etičkih odluka; razumevanje lokalnog konteksta; zamena ljudskih odnosa; preuzimanje odgovornosti. Razgovarajte o tome zašto je važno razumeti obe strane.

Ključne poruke: AI može uštedeti vreme; AI može da podrži kreativnost; AI može da pravi greške; AI ne bi trebalo da zameni kritičko mišljenje; ljudi ostaju odgovorni za odluke donete pomoću veštačke inteligencije.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Izazov detektivske inteligencije“

Podelite učesnike u grupe od po četiri. Dajte svakoj grupi tri teksta generisana veštačkom inteligencijom. Primeri: Preporuka za putovanje; zdravstvene informacije; kratka biografija; informacije o klimatskim promenama; saveti za organizovanje događaja u zajednici.

Jedan tekst je tačan; jedan sadrži činjenične greške; jedno uključuje mišljenja predstavljena kao činjenice. Zamolite grupe da istraže svaki tekst koristeći radni list za proveru činjenica.

Oni diskutuju: Koje informacije izgledaju pouzdane? Šta vas tera da verujete ili dovodite u pitanje? Šta treba proveriti? Gde bi to mogao da proveriš? Da li biste koristili ove informacije bez provere? Grupe upoređuju svoje zaključke. Otkrijte probleme u svakom primeru i diskutujte koji su tragovi pomogli učesnicima da ih prepoznaju.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Savet AI: da li biste ga sledili?“

Dajte svakoj grupi nekoliko svakodnevnih situacija. Primeri: Izbor karijere; rešavanje nesporazuma sa prijateljem; planiranje događaja u zajednici; provera da li su informacije na mreži istinite; priprema za razgovor za posao; reagovanje na sajber maltretiranje.

Za svaku situaciju, grupe diskutuju: Da li bi veštačka inteligencija mogla da pomogne? Šta bi AI mogla dobro da uradi? Šta ljudi treba da odluče sami? Šta bi moglo poći po zlu ako se neko oslanja samo na AI?

Grupe kreiraju jednostavnu tabelu:

AI može pomoći sa	Ljudi treba da odlučuju
Pronalaženje ideja	Donošenje konačne odluke
Organizovanje informacija	Razumevanje emocija i konteksta

Pravljenje prve verzije	Preuzimanje odgovornosti
Predlaganje opcija	Odluku šta je pravedno ili prikladno

Svaka grupa iznosi svoje ideje. Završite diskusijom zašto je AI najkorisnija kao pomoćno sredstvo, a ne zamena za ljudsko rasuđivanje.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Jedna stvar koju ću uvek proveriti pre nego što verujem AI je...”

Nastavite sa nekoliko pitanja: Da li vas je neka greška veštačke inteligencije iznenadila? Koga biste pitali osobu umesto AI? Kako veštačka inteligencija može da pomogne bez zamene sopstvenog razmišljanja? Zašto je ljudsko rasuđivanje važno kada odluke utiču na druge ljude? Kako bi odgovorno korišćenje veštačke inteligencije moglo da podrži projekat zajednice?

„AI može da nas podrži, ali mi smo odgovorni za proveru informacija i donošenje konačne odluke.

Napomene voditelja

Učesnici mogu imati veoma različita mišljenja o AI. Neki mu mogu previše verovati, dok drugi mogu potpuno nepoverovati. Podsticati uravnoteženu diskusiju fokusiranu i na mogućnosti i na ograničenja.

Ako je pristup internetu dostupan, pokažite kako promena upita može da proizvede različite odgovore AI. Podsetite učesnike da odgovor koji zvuči samouvereno nije nužno tačan odgovor.

MODUL 7. ODGOVORNO KORIŠĆENJE AI

Pregled modula

Veštačka inteligencija može biti neverovatno koristan alat, ali nije uvek tačna, objektivna ili poštena. Sistemi veštačke inteligencije generišu odgovore na osnovu informacija na kojima su obučeni, što znači da mogu da prave greške, odražavaju postojeće predrasude ili proizvode ubedljive, ali netačne informacije. Učenje kako da postavljate bolja pitanja, verifikujete izlazne inteligencije i razumete etičke implikacije veštačke inteligencije postala je važna digitalna kompetencija.

Ovaj modul uvodi praktične strategije za efikasniju interakciju sa AI. Učesnici uče kako različita uputstva utiču na odgovore veštačke inteligencije, kako da provere generisane informacije i zašto su kritične razmišljanje uvek treba da prati upotrebu AI alata. Druga sesija istražuje šira etička pitanja u vezi sa

veštačkom inteligencijom, uključujući pristrasnost, transparentnost, pravičnost i odgovornost, pomažući mladim ljudima da razmisle o ulozi koju ljudi treba da nastave da igraju u donošenju odluka.

Zašto je ova tema važna

Procena potreba za projektu CYBER Change pokazala je da mnogi mladi ljudi već koriste veštačku inteligenciju za učenje, pisanje, pronalaženje informacija i generisanje ideja, ali se često bore da provere kvalitet i tačnost AI odgovora. Mladi ljudi i omladinske organizacije identifikovali su kritičko razmišljanje, odgovornu upotrebu i etiku veštačke inteligencije kao važne potrebe za učenjem. Ovaj modul razvija praktične veštine AI pismenosti koje se mogu koristiti u učenju, radu, aktivnostima u zajednici i društvenom preduzetništvu.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula, učesnici će moći da napišu jasne upite i kritički procene odgovore generisane veštačkom inteligencijom. Naučiće da proveravaju AI informacije i prepoznaju moguće greške i pristrasnost. Učesnici će istražiti etička pitanja u vezi sa veštačkom inteligencijom i automatizovanim odlukama. Takođe će naučiti kada veštačka inteligencija može biti korisna, a kada je ljudski sud važniji.

Sesija 15. Razgovarajte sa AI: Podsticanje, testiranje i provera AI izlaza

1. Pregled sesije

Veštačka inteligencija najbolje funkcioniše kada joj damo jasna uputstva. Kvalitet odgovora veštačke inteligencije često zavisi od odziva koji pružamo.

Ova sesija pomaže učesnicima da vežbaju pisanje boljih upita, upoređujući odgovore veštačke inteligencije i proveravajući informacije koje je generisala veštačka inteligencija pre upotrebe ili deljenja.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti treba da budu prilagođene iskustvu učesnika sa AI alatima.

15–18 godina: Koristite uputstva koja se odnose na školu, hobije, sport i svakodnevna pitanja.

19–24 godine: Uključite upite vezane za univerzitet, volontiranje, prijave za posao i aktivnosti u zajednici.

25–29 godina: Koristite primere koji se odnose na posao, preduzetništvo, planiranje projekata i komunikaciju.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- razumeju kako uputstva utiču na odgovore veštačke inteligencije;
- pisati jasnije i efikasnije napomene;
- uporedi i proceni izlaze generisane veštačkom inteligencijom;
- identifikuju netačne ili nepotpune odgovore AI;
- proverite informacije generisane veštačkom inteligencijom pre upotrebe ili deljenja.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); AI alat, kao što je ChatGPT ili druga generativna AI platforma; flipchart; markeri; štampane kartice izazova; štampani radni list za brzo poboljšanje; štampana kontrolna lista za proveru činjenica; lepljive beleške; pametni telefoni (opciono).

7. Priprema fasilitatora

Ako je pristup internetu dostupan, pripremite AI chatbot koji će učesnici koristiti. Ako internet nije dostupan, pripremite štampane primere AI razgovora koji prikazuju različite upite i odgovore.

Pripremite kartice sa izazovima sa zadacima kao što su pisanje e-pošte, planiranje događaja, generisanje ideja ili objašnjenje koncepta. Prethodno testirajte neka uputstva da biste pokazali kako jasnija uputstva mogu da poboljšaju odgovore veštačke inteligencije.

8. Tok sesije**Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta****Aktivnost: „Pitaj me bolje“**

Zatražite jednog dobrovoljca. Recite im: "Razmišljam o objektu u ovoj prostoriji. Postavljajte mi pitanja da pogodim šta je to." Posle nekoliko pokušaja, pitajte: Koja su pitanja najviše pomogla? Šta je neka pitanja učinila korisnijima od drugih?

Objasnite: "AI radi na sličan način. Jasnija pitanja i uputstva obično vode do korisnijih odgovora." Dajte učesnicima primere za poboljšanje: **Loš upit:** "Pričajte mi o klimatskim promenama." / **Bolji upit:** „Objasnite klimatske promene 16-godišnjaku jednostavnim jezikom i navedite tri primera iz svakodnevnog života. / **Loš upit:** „Pomozite mi da organizujem događaj.“ / **Bolji upit:** „Pomozite mi da organizujem čišćenje zajednice za 20 mladih ljudi sa budžetom od 100 evra.

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta**Aktivnost: „Recept za dobar upitnik“**

Nacrtajte pet kutija na flipčartu. Objasnite da korisna prompt može uključivati: Zadatak: Šta želite da AI uradi?; kontekst: Zašto vam treba?; publika: Za koga je?; format: Kako treba predstaviti odgovor?; ograničenja: Postoje li neka posebna uputstva ili ograničenja?

Demonstrirajte na primeru. Jednostavan upit: „Napišite poster.“ / Poboljšano obaveštenje: „Napravite prijateljski poster koji poziva tinejdžere uzrasta od 15 do 18 godina da se pridruže akciji čišćenja zajednice. Koristite jednostavan jezik i držite tekst ispod 100 reči.“ Pitajte: Koji upit će verovatno dati korisniji odgovor? Zašto?

Ključne poruke: AI ne može automatski da zna šta želimo; jasna uputstva obično daju korisnije rezultate; kontekst pomaže AI da razume zadatak; Odgovore veštačke inteligencije uvek treba pregledati i poboljšati.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Brzo preinačenje“

Podelite učesnike u grupe od tri ili četiri. Dajte svakoj grupi tri kartice sa izazovima. Primeri: Planirajte događaj u zajednici; napišite imejl; objasni reciklažu; pripremiti pitanja za intervju; kreirajte objavu na društvenim mrežama; predložiti ideje za prikupljanje sredstava.

Grupe prvo pišu jednostavan upit. Zatim ga poboljšavaju koristeći pet elemenata: zadatak; kontekst; publika; format; granice. Ako je AI dostupna, grupe testiraju oba upita i upoređuju odgovore. Ako ne, koriste pripremljene primere odgovora AI.

Pitajte: Koji je odgovor bio korisniji? Šta se promenilo? Koji deo poboljšanog uputstva je napravio najveću razliku? Na kraju, svaka grupa pravi tri saveta za pisanje boljih uputstava i deli ih sa ostalima.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Činjenica ili fikcija?“

Objasnite: „AI može zvučati samouvereno čak i kada su informacije koje daje netačne ili nepotpune.“ Dajte svakoj grupi tekst koji je generisao AI. Neki primeri bi trebalo da sadrže netačne činjenice, zastarele informacije, izmišljene detalje ili informacije koje nedostaju.

Koristeći kontrolnu listu za proveru činjenica, grupe diskutuju: Koje tvrdnje treba proveriti? Šta vas tera da preispitate odgovor? Koji pouzdani izvori to mogu potvrditi? Da li biste odmah iskoristili ili podelili ovaj odgovor?

Ako je pristup internetu dostupan, učesnici proveravaju informacije koristeći pouzdane izvore. Ako ne, dostavite štampane listove sa činjenicama. Grupe predstavljaju jedan problem koji su identifikovale i objašnjavaju kako su ga proverile. Završite pitanjem: „Šta bi se moglo dogoditi ako bi neko koristio AI odgovor, a da ga nije proverio?“

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Jedna stvar koju ću uraditi drugačije kada koristim AI je...“

Nastavite sa pitanjima: Šta je neke upite učinilo efikasnijim? Zašto je važna provera informacija generisanih veštačkom inteligencijom? Kako bi vam bolje podsticanje moglo pomoći u svakodnevnom životu? Kako bi veštačka inteligencija mogla da podrži aktivnost zajednice? Koje odluke još treba da zavise od ljudi?

„AI je najkorisniji kada dajemo jasna uputstva, proveravamo njegove odgovore i koristimo sopstveno mišljenje.

Napomene voditelja

Učesnici mogu očekivati da AI automatski razume šta žele. Ohrabrite ih da podsticanje vide kao iterativni razgovor: pitajte; pregled; razjasniti; poboljšati; proveriti.

Fokusirajte se na eksperimentisanje, a ne na pamćenje komplikovanih pravila za podsticanje. Ne postoji jedinstvena „savršena“ poruka. Cilj je pomoći učesnicima da postanu sigurniji u poboljšanju svojih uputstava i kritičkom razmatranju odgovora koje dobiju.

Sesija 16. Možemo li verovati veštačkoj inteligenciji? Pristrasnost, etika i odgovorne odluke

1. Pregled sesije

Veštačka inteligencija nam može pomoći da donosimo odluke, generišemo ideje i rešavamo probleme, ali nije uvek pravedna ili ispravna. Pošto veštačka inteligencija uči iz informacija koje su kreirali ljudi, ponekad može da ponovi stereotipe, da propusti važne perspektive ili da proizvede nepravedne rezultate. Ova sesija pomaže učesnicima da razumeju pristrasnost veštačke inteligencije, istraže etička pitanja i prepoznaju zašto bi veštačka inteligencija trebalo da podrži ljudsko donošenje odluka, a ne da je zameni.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti treba da koriste situacije sa kojima se učesnici mogu lako povezati.

15–18 godina: Koristite primere iz škole, društvenih medija, igrica i svakodnevnog života na mreži.

19–24 godine: Uključite situacije vezane za univerzitet, volontiranje, smeštaj i prijave za posao.

25–29 godina: Koristite primere vezane za zapošljavanje, preduzetništvo, javne usluge i organizacije u zajednici.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- objasnite jednostavnim rečima šta znači AI pristrasnost;
- prepoznaju da AI ne daje uvek poštene ili neutralne rezultate;
- identifikuju situacije u kojima je ljudsko rasuđivanje važnije od veštačke inteligencije;
- diskutuju o etičkim pitanjima vezanim za AI;
- donosite odgovornije odluke kada koristite AI alate.

6. Potrebni materijali: flipchart; markeri; lepljive beleške; štampane kartice AI scenarija; štampano „Da li AI treba da odluči?“ kartice; štampani radni list za etičke odluke; laptop i projektor (opciono); internet konekcija (opciono).

7. Priprema fasilitatora

Pripremite nekoliko kratkih i realističnih scenarija u kojima AI podržava odluke. Primeri: Odabir biografija koje se prvo pregledaju; preporučivanje sadržaja društvenih medija; odlučivanje koji se postovi pojavljuju u feedu vesti; pomoć lekarima da identifikuju moguće bolesti; prevođenje informacija za izbeglice; pomoćne procene kredita; pomoć nastavnicima u pripremi materijala za učenje.

Cilj nije da se AI predstavi kao opasna, već da se podstaknu učesnici da razmotre kada AI može pomoći i kada ljudi treba da ostanu odgovorni za odluke.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Ko treba da odluči?“

Pročitajte različite situacije naglas. Učesnici biraju između tri pozicije: AI treba da odluči; AI može pomoći, ali osoba treba da odluči; čovek treba da odluči. Primeri: Biranje sledeće pesme; prevođenje poruke; odlučivanje ko prima stipendiju; dijagnostikovanje ozbiljne bolesti; izbor najbržeg puta do kuće; odlučivanje ko će dobiti posao; predlaganje filma; odlučivanje da li neko prima socijalnu podršku.

Posle svake situacije, pitajte: Zašto ste izabrali ovu poziciju? Da li bi veštačka inteligencija mogla da pomogne bez donošenja konačne odluke? Koje informacije ili kontekst može propustiti AI? Završite objašnjenjem: „AI može podržati mnoge odluke, ali ne treba svaku odluku prepustiti tehnologiji.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Zašto veštačka inteligencija može biti nepravedna?“

Dajte učesnicima jednostavan primer: Primer 1: AI sistem se obučava uglavnom koristeći fotografije odraslih. Šta bi moglo da se desi kada pokuša da prepozna decu? / Primer 2: Alat za pisanje AI je uglavnom učio iz informacija dostupnih na jednom jeziku. Da li bi neke kulture ili zajednice mogle biti manje zastupljene?

Objasnite jednostavno: "AI uči obrasce iz podataka. Ako su informacije iz kojih uči nepotpune, neuravnotežene ili sadrže nepoštene obrasce, njegovi rezultati takođe mogu biti nepošteni." Napišite tri reči na flipčartu: Podaci; pristrasnost; odluke. Objasnite svaki koristeći jednostavne primere.

Ključne poruke: AI uči iz postojećih informacija; informacije mogu biti nepotpune ili nepravedne; AI može da reprodukuje pristrasnost; ljudi ostaju odgovorni za važne odluke; različite perspektive nam mogu pomoći da donesemo pravednije izbore.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Laboratorija za odlučivanje AI”

Podelite učesnike u grupe od po četiri. Dajte svakoj grupi jednu karticu scenarija AI. Primeri: Škola koristi veštačku inteligenciju da identifikuje učenike kojima je možda potrebna dodatna podrška; poslodavac koristi AI da bi pomogao u odabiru kandidata za posao; platforma društvenih medija koristi veštačku inteligenciju da odluči koje vesti ljudi vide; bolnica koristi veštačku inteligenciju da pomogne lekarima da identifikuju bolesti; omladinski centar koristi AI chatbot da odgovori na pitanja mladih.

Grupe diskutuju: Kako bi veštačka inteligencija mogla da pomogne? Šta bi moglo poći po zlu? Ko bi mogao biti pogođen? Koje informacije ili perspektive možda nedostaju? Da li osoba treba da proveri odluku? Kako se proces može učiniti pravednijim? Grupe zapisuju svoje ideje na flipčart i ukratko iznose svoje zaključke.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Izgradite poštenu kontrolnu listu AI”

Recite učesnicima: "Zamislite da vaš omladinski centar želi da počne da koristi veštačku inteligenciju. Koja pravila treba da se pridržavaju svi?" Podelite učesnike u male grupe. Svaka grupa pravi kontrolnu listu pod nazivom „Odgovorno korišćenje veštačke inteligencije”.

Podstaknite ih da razmotre: Da li treba da proverimo informacije generisane veštačkom inteligencijom? Da li ljudi treba da znaju kada je AI korišćen? Kada osoba treba da donese konačnu odluku? Kako treba zaštititi lične podatke? Kako možemo da proverimo nepravedne rezultate? Šta bi trebalo da se desi kada AI napravi grešku? Grupe predstavljaju svoje kontrolne liste. Kombinujte najjače ideje u jednu povelju o odgovornoj veštačkoj inteligenciji CYBER Change i prikazite je u prostoriji.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Posle današnje sesije, mislim da bi AI trebalo da...”

Nastavite sa pitanjima: Kada veštačka inteligencija može pomoći ljudima? Kada ljudi treba da donesu konačnu odluku? Šta uvek treba da proveravamo kada koristimo AI? Zašto je pravičnost važna kada odluke utiču na zajednice? Kakvu odgovornost imamo kada koristimo AI?

„AI može da podrži odluke, ali ljudi ostaju odgovorni za proveru rezultata, uzimajući u obzir pravičnost i donošenje odgovornih izbora.

Napomene voditelja

Izbegavajte da AI predstavljate ili kao „dobar“ ili „loš“. Cilj je da se pomogne učesnicima da shvate da njegov uticaj zavisi od toga kako je dizajniran, korišćen i proveren.

Etička pitanja možda nemaju uvek jedan tačan odgovor. Podstaknite učesnike da objasne svoja razmišljanja, saslušaju različite perspektive i razmotre na koga bi odluka mogla da utiče. Koristite poznate primere i jednostavan jezik. Zadržite fokus na praktičnim pitanjima: Ko ima koristi? Ko bi mogao biti pogođen? Šta bi moglo da nedostaje? Ko treba da donese konačnu odluku?

MODUL 8. AI ZA DRUŠTVENI UTICAJ

Pregled modula

Veštačka inteligencija može pomoći mladim ljudima i organizacijama razumeju potrebe zajednice, stvaraju ideje, poboljšavaju komunikaciju i planiraju društvene inicijative. Međutim, AI ne može da zameni ljudsku empatiju, kreativnost i rasuđivanje. Ovaj modul pomaže učesnicima da kritički i odgovorno koriste veštačku inteligenciju za podršku projektima u zajednici i socijalnom preduzetništvu.

Zašto je ova tema važna

Procena potreba za projektu CYBER Change pokazala je da mladi ljudi već koriste veštačku inteligenciju, ali uglavnom za učenje, ideje i individualne zadatke, a ne za akcije zajednice ili društvene projekte. Mnogima su potrebni praktični alati i podrška kako bi društvene ideje pretočili u realne akcije. Ovaj modul pokazuje kako veštačka inteligencija može da podrži razumevanje zajednice, društvene inovacije i razvoj projekata, a da pritom zadrži ljudsko rasuđivanje i kritičko razmišljanje u centru.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula, učesnici će moći da: koriste alate veštačke inteligencije da bolje razumeju potrebe zajednice; organizuju informacije, stvaraju ideje i podržavaju planiranje projekata; poboljšati dostupnost i inkluziju korišćenjem veštačke inteligencije; kreiranje komunikacionih materijala i kampanja podizanja svesti; kritički proceniti rešenja generisana veštačkom inteligencijom; prepoznaju mogućnosti i ograničenja AI u socijalnom preduzetništvu i razvoju zajednice.

Sesija 17. AI za razumevanje zajednice: Mapiranje potreba i poboljšanje pristupačnosti

1. Pregled sesije

Dobri projekti zajednice počinju razumevanjem šta je ljudima zaista potrebno. AI može pomoći u organizovanju informacija, sumiranju povratnih informacija, identifikaciji zajedničkih tema i olakšavanju pristupa informacijama različitim ljudima. U ovoj sesiji, učesnici eksperimentišu sa praktičnim načinima korišćenja veštačke inteligencije za razumevanje potreba zajednice i poboljšanje pristupačnosti. Takođe saznaju da AI ne može govoriti u ime zajednice. Pravi razgovori, lokalno znanje i ljudsko rasuđivanje uvek moraju biti na prvom mestu.

2. Trajanje: 75–90 minuta**3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika**

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti treba da koriste situacije u zajednici koje učesnici mogu lako prepoznati.

15–18 godina: Koristite primere koji se odnose na školu, omladinske aktivnosti, javne prostore, maltretiranje, transport i pitanja životne sredine.

19–24 godine: Uključite primere koji se odnose na obrazovanje, zapošljavanje, mentalno zdravlje, volontiranje, stanovanje i mogućnosti za mlade.

25–29 godina: Koristite primere vezane za zapošljavanje, dostupnost, usluge u zajednici, preduzetništvo i lokalni razvoj.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- koristiti AI za organizovanje i sumiranje informacija o potrebama zajednice;
- kreirajte korisna pitanja za prikupljanje povratnih informacija zajednice;
- identifikuju obrasce u povratnim informacijama zajednice uz podršku AI;
- koriste digitalne alate da informacije budu pristupačnije i inkluzivnije;
- proverite zaključke generisane veštačkom inteligencijom u odnosu na stvarna iskustva zajednice.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); AI alat, kao što je ChatGPT ili druga generativna AI platforma; flipchart; markeri; lepljive beleške; štampane kartice za povratne informacije zajednice; štampane kartice izazova zajednice; štampani radni list „Detektiv AI zajednice“; kartice izazova pristupačnosti; pametni telefoni (opciono).

7. Priprema fasilitatora

Pripremite jednu jednostavnu izmišljenu situaciju u zajednici koju učesnici mogu istražiti. Na primer: „Omladinski centar želi da razume zašto se sve manje mladih pridružuje njegovim aktivnostima.

Pripremite 15–20 kratkih izmišljenih komentara članova zajednice, kao što su: „Aktivnosti se dešavaju kada sam u školi“; „Nikad ne znam koje su aktivnosti dostupne“; „Omladinski centar je predaleko od mog

sela“; „Želeo bih više sportskih aktivnosti“; „Informacije su dostupne samo na jednom jeziku“; „Ne mogu da razumem neke informacije na veb lokaciji.“

Pripremite komentare u štampanom obliku. Ako je veštačka inteligencija dostupna, učesnici će takođe uneti komentare u AI alat da ih organizuju i sumiraju njih. Pripremite kartice izazova pristupačnosti sa zadacima kao što su: pojednostavite težak tekst; prevesti kratku najavu; kreirajte titlove za video; prepisati informacije za mlađu publiku; opišite sliku za nekoga ko je ne vidi.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta je potrebno našoj zajednici?“

Stavite veliki list papira na zid sa pitanjem: „Šta bi moglo da poboljša život mladim ljudima u našoj zajednici?“

Dajte svakom učesniku tri samolepljive beleške. Zamolite ih da napišu jednu ideju na svaku belešku. Primeri: Više omladinskih aktivnosti; bolji transport; bezbedniji javni prostori; više mogućnosti za zapošljavanje; podrška mentalnom zdravlju; čistiji parkovi; dostupne informacije. Učesnici postavljaju svoje beleške na zid. Sada ih zamolite da rade zajedno na organizovanju sličnih ideja u grupe.

Pitajte: Koje ideje pripadaju zajedno? Koji problemi su se pojavili više puta? Da li je bilo lako organizovati sve informacije? Šta bi se moglo desiti da imamo 500 odgovora umesto 30? Objasnite: "Kada zajednice prikupe mnogo informacija, digitalni alati i veštačka inteligencija mogu da pomognu u organizovanju. Ali ljudi i dalje moraju da odluče šta informacije zaista znače."

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Asistent AI zajednice“

Recite učesnicima: "Zamislite da je naš omladinski centar dobio 200 komentara mladih. Kako bi nam veštačka inteligencija mogla pomoći da ih razumemo?" Napišite njihove ideje na flipčartu. Predstavite četiri jednostavna načina na koje AI može pomoći:

Organizujte: Postavite slične komentare u grupe; rezime: Pretvorite mnoge komentare u kraći pregled; pronađite obrasce: Identifikujte ideje koje se često pojavljuju; pripremite pitanja: Predložite pitanja za intervju ili ankete. Navedite jednostavan primer.

Komentar zajednice: „Želeo bih da prisustvujem aktivnostima, ali poslednji autobus kući polazi u 18 časova.“ Pitajte: U čemu je problem? Šta bismo mogli pretpostaviti? Šta bi još trebalo da pitamo ovu osobu? Zatim zamolite AI ili pokažite pripremljen odgovor AI da predloži tri dodatna pitanja. Diskusija: Da li su pitanja korisna? Da li nešto nedostaje? Koja pitanja biste promenili?

Ključne poruke: AI može pomoći u organizaciji velike količine informacija; AI nam može pomoći da uočimo obrasce; Sažeci generisani AI mogu propustiti važne detalje; članovi zajednice su najbolji izvor za razumevanje sopstvenih iskustava; AI treba da podrži istraživanje zajednice, a ne da ga zameni.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Detektiv AI zajednice“

Podelite učesnike u grupe od po četiri. Dajte svakoj grupi isti set izmišljenih kartica za povratne informacije zajednice. Recite im: "Vaša omladinska organizacija želi da razume zašto mladi ljudi ne učestvuju u lokalnim aktivnostima. Vaš tim treba da istraži."

1. krug – Ljudska analiza: Bez veštačke inteligencije, grupe organizuju komentare u kategorije. Na primer: Transport; komunikacija; tajming; pristupačnost; vrste aktivnosti; trošak. Grupe identifikuju tri potrebe koje se najčešće javljaju.

2. krug – analiza veštačke inteligencije: Ako je veštačka inteligencija dostupna, učesnici unose iste komentare u alatku za veštačku inteligenciju koristeći prompt kao što je: „Organizujte ove komentare u zajedničke teme. Dajte svakoj temi jednostavan naslov i objasnite glavni problem u jednoj rečenici.“ Ako pristup internetu nije dostupan, dajte grupama pripremljenu analizu generisanu veštačkom inteligencijom.

Grupe upoređuju svoj rad sa analizom veštačke inteligencije. Pitajte: Šta je AI primetio? Šta je vaša grupa primetila da je veštačka inteligencija propustila? Da li je AI napravio neke pretpostavke? Da li je AI nešto pogrešno razumeo? Da li biste verovali rezimeu veštačke inteligencije bez čitanja originalnih komentara?

Svaka grupa zatim kreira tri dodatna pitanja koja bi postavili stvarnim članovima zajednice pre nego što planiraju rešenje. Završite tako što ćete naglasiti: „AI nam može pomoći da brže razumemo informacije, ali ne može da zameni razgovor i slušanje ljudi.“

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Izazov promene pristupačnosti“

Objasnite: „Razumevanje zajednice takođe znači da se obezbedi da različiti ljudi mogu da pristupe informacijama i razumeju ih.“ Podelite učesnike u male grupe. Dajte svakoj grupi jednu karticu izazova pristupačnosti.

Primeri: **Izazov 1:** Saopštenje omladinskog centra koristi dug i težak jezik. Koristite AI da ga prepisete jednostavnim jezikom. / **2. izazov:** Najava događaja u zajednici mora da stigne do ljudi koji govore drugi jezik. Koristite AI da napravite nacrt prevoda, a zatim identifikujte šta bi trebalo da proveri govornik koji tečno govori. / **Izazov 3:** Omladinska organizacija je napravila video. Koristite AI da pripremite kratak transkript ili natpise. / **4. izazov:** Post na društvenim mrežama sadrži važnu sliku. Koristite AI da nacrtate jednostavnu sliku deskripta za nekoga ko koristi čitač ekrana. / **Izazov 5:** Informacije o projektu zajednice

su dve stranice. Koristite veštačku inteligenciju da napravite kratku verziju koja se lako čita sa pet najvažnijih tačaka.

Grupe završavaju svoj izazov i upoređuju originalnu verziju sa verzijom koju podržava veštačka inteligencija. Pitajte: Da li je nova verzija lakša za razumevanje? Ko bi mogao imati koristi od toga? Da li je AI promenio ili uklonio neke važne informacije? Šta osoba treba da proveriti pre nego što to objavi? Svaka grupa predstavlja svoju poboljšanu verziju i objašnjava koju su digitalnu vještinu ili AI funkciju koristili.

Završite kreiranjem jednostavnog pravila klase: „Koristite veštačku inteligenciju da biste poboljšali pristup, ali uvek proverite značenje, tačnost i poštovanje.“

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Jedan od načina na koji bi mi veštačka inteligencija mogla da pomogne da razumem svoju zajednicu je...“

Nastavite sa pitanjima: Koji zadatak veštačke inteligencije je danas bio najkorisniji? Šta je veštačka inteligencija uradila brže od ljudi? Šta su ljudi razumeli bolje od veštačke inteligencije? Kako bi veštačka inteligencija mogla da učini informacije zajednice pristupačnijim? Zašto bismo razgovarali sa stvarnim ljudima pre nego što odlučimo šta je potrebno zajednici?

Završite porukom: "AI nam može pomoći da organizujemo informacije, postavljamo bolja pitanja i učinimo komunikaciju pristupačnijom. Ali zajednice se razumeju slušanjem ljudi, a ne samo analizom podataka."

Napomene voditelja

Neka sesija bude praktična. Učesnici bi trebalo da provode više vremena na sortiranje, podsticanje, upoređivanje, proveru i poboljšanje nego na slušanje objašnjenja.

Nemojte se fokusirati na komplikovanu terminologiju veštačke inteligencije. Glavne digitalne veštine su korišćenje veštačke inteligencije za organizovanje informacija, sumiranje povratnih informacija, generisanje pitanja, identifikaciju obrazaca i poboljšanje pristupačnosti. Podsetite učesnike da česti komentari ne predstavljaju automatski najvažnije potrebe. Neki ljudi ili grupe možda nedostaju u prikupljenim informacijama. Podstaknite učesnike da pitaju: „Čiji glas nedostaje?“

Sesija 18. AI za dobro: Kreiranje ideja, kampanja i društvenih rešenja

1. Pregled sesije

Veštačka inteligencija može pomoći mladim ljudima da potrebe zajednice pretvore u ideje i akcije. Može da podrži razmišljanje, planiranje, komunikaciju i kreiranje sadržaja, ali ideje generisane veštačkom inteligencijom ljudi i dalje moraju da provere i poboljšaju.

Ova sesija daje učesnicima praktičan izazov društvenog uticaja. Radeći u timovima, oni koriste veštačku inteligenciju za razvoj rešenja, kreiranje komunikacionih materijala i planiranje realnih prvih koraka. Fokus je na korišćenju veštačke inteligencije kao kreativnog i praktičnog alata dok su ljudske potrebe, etika i rasuđivanje u centru.

2. Trajanje: 75–90 minuta**3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika**

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti treba da koriste izazove zajednice koji su relevantni za iskustva i interese učesnika.

15–18 godina: Koristite pitanja koja se odnose na školu, maltretiranje, aktivnosti mladih, javne prostore, zaštitu životne sredine i inkluziju.

19–24 godine: Uključiti izazove vezane za obrazovanje, zapošljavanje, mentalno zdravlje, volontiranje, stanovanje i učešće mladih.

25–29 godina: Koristite primere vezane za zapošljavanje, preduzetništvo, dostupnost, usluge u zajednici, lokalni razvoj i društvene inovacije.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- koristiti AI za generisanje i poboljšanje ideja za izazove zajednice;
- koristiti AI alate za podršku jednostavnom planiranju projekata i kampanja;
- kreirati digitalne komunikacione materijale za društvenu inicijativu;
- kritički proceniti i poboljšati ideje generisane veštačkom inteligencijom;
- kombinuju podršku veštačke inteligencije sa kreativnošću, timskim radom i ljudskim rasuđivanjem.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); AI alat, kao što je ChatGPT ili druga generativna AI platforma; flipchart; markeri; lepljive beleške; štampane kartice izazova društvenog uticaja; odštampan radni list „AI for Good Challenge“; veliki listovi papira; pametni telefoni (opciono).

7. Priprema fasilitatora

Pripremite nekoliko kartica izazova društvenog uticaja na osnovu realnih pitanja zajednice.

Primeri: Mladi ljudi ne znaju za lokalne prilike za volontiranje; lokalni park ima problem sa otpadom; mladi se osećaju usamljeno ili izolovano; događaji u zajednici nisu dostupni svima; omladinski centar se bori da privuče nove učesnike; mladima je potrebno više informacija o mogućnostima zapošljavanja. Ako je AI dostupna, uverite se da grupe mogu da pristupe AI alatu. Ako pristup internetu nije dostupan, pripremite štampane ideje i odgovore generisane veštačkom inteligencijom koje grupe mogu analizirati i poboljšati.

Pripremite jedan radni list „AI za dobar izazov“ za svaku grupu sa odeljcima za: problem zajednice; pogođeni ljudi; ideje generisane veštačkom inteligencijom; naše izabrano rešenje; digitalni alati; komunikaciona poruka; mogući rizici; prvi koraci.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Jedan problem, mnogo rešenja“

Napišite jedan jednostavan problem zajednice na flipčartu. Na primer: „Mladi ljudi ne učestvuju u aktivnostima u lokalnom omladinskom centru.“

Dajte učesnicima dva minuta da razmisle o što više mogućih rešenja. Zamolite ih da svaku ideju napišu na lepljivu ceduljicu i stave je na zid. Primeri: Napravite Instagram stranicu; pitati mlade koje aktivnosti žele; organizovati dan otvorenih vrata; kreirajte VhatsApp grupu; pozvati mlade da osmisle aktivnosti; snimate kratke promotivne video zapise.

Sada pokažite učesnicima nekoliko dodatnih ideja koje generiše AI ili zamolite AI alat da predloži ideje. Uporedite dve grupe ideja.

Pitajte: Koje ideje dolaze od ljudi? Koji je došao iz AI? Da li je veštačka inteligencija predložila nešto što smo propustili? Da li su ljudi predložili nešto više vezano za lokalnu zajednicu? Koje ideje izgledaju realno? Objasnite: „AI može da nam pomogne da stvorimo više mogućnosti, ali ljudi treba da odluče koje ideje zaista imaju smisla za njihovu zajednicu.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Od AI ideje do dobre ideje“

Dajte učesnicima jednostavan izazov zajednice: „Mnogi mladi ljudi ne znaju za mogućnosti volontiranja u svojoj zajednici.“ Pokažite rešenje generisano veštačkom inteligencijom, na primer: „Kreirajte kampanju na društvenim mrežama koja podstiče mlade ljude da volontiraju.“

Pitajte učesnike: Da li je ovo dovoljno? Koje informacije nedostaju? Kome je kampanja namenjena? Koju platformu treba da koristimo? Šta poruka treba da kaže? Kako ćemo znati da li radi?

Objasnite da AI često daje polaznu tačku, ali ljudi moraju da dodaju lokalno znanje i praktične detalje. Uvedite jednostavan proces: Pitajte: Koristite veštačku inteligenciju za generisanje mogućnosti; izaberite: Odlučite koje ideje odgovaraju stvarnim potrebama zajednice; poboljšati: Dodajte ljudsko iskustvo i kreativnost; proverite: potražite probleme, rizike ili nedostajuće perspektive; čin: Pretvorite ideju u realne prve korake.

Ključne poruke: AI može podržati kreativnost i razmišljanje; AI može pomoći u organizovanju i razvoju ideja; nije svaki predlog veštačke inteligencije realan ili prikladan; ljudi razumeju svoje zajednice bolje od veštačke inteligencije; human judgement remains responsible for the final decision.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „AI za dobar izazov“

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet. Dajte svakoj grupi jednu karticu izazova za društveni uticaj.

Primeri: Lokalni park je pun smeća; mladi se osećaju izolovano; aktivnosti mladih su slabo posećene; mladi ljudi ne mogu lako da nađu prilike za posao; informacije o zajednici su teško razumljive; neki mladi ljudi nemaju pristup lokalnim aktivnostima.

Recite grupama: "Vi ste mali tim za društvene inovacije. Vaš izazov je da koristite veštačku inteligenciju da biste pomogli u razvoju realnog rešenja."

Prvo, grupe same raspravljaju o problemu: Ko je pogođen? Šta može biti uzrok problema? Šta već znamo? Koje informacije još nedostaju? Grupe zatim traže od AI da generiše moguća rešenja.

Na primer: „Predložite pet jednostavnih i jeftinih ideja koje bi grupa mladih mogla da koristi za rešavanje [problema zajednice]. Ideje bi trebalo da budu realne za malu omladinsku organizaciju.“

Grupe pregledaju predloge veštačke inteligencije i označavaju svaki od njih: Zadrži; poboljšati; odbaciti. Za svaku ideju, pitajte: Da li ovo odgovara na pravi problem? Da li je to realno? Da li je inkluzivno? Može li to stvoriti probleme? Šta bismo promenili?

Grupe biraju jednu ideju i unapređuju je koristeći sopstveno znanje i kreativnost. Završite tako što ćete zamoliti svaku grupu da objasni jedan predlog AI koji je odbio i zašto. Naglasite: „Dobro korišćenje veštačke inteligencije takođe znači da znate kada ne treba koristiti njene predloge.“

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Izgradite kampanju“

Grupe sada svoje izabrano rešenje pretvaraju u jednostavnu digitalnu akciju ili kampanju podizanja svesti. Koristeći AI, oni mogu da izaberu dva ili tri praktična zadatka:

Napravite naziv kampanje ili slogan; izraditi objavu na društvenim mrežama; kreirajte kratki video scenario; pripremiti najavu događaja; razviti pet anketnih pitanja; napišite imejl mogućem partneru; kreirajte jednostavan akcioni plan; pojednostaviti ili prevesti njihovu poruku za drugu publiku. Grupe ne bi trebalo samo da kopiraju AI izlaz. Nakon svakog odgovora AI, koriste tri pitanja: Da li je tačno?; da li je to prikladno za našu zajednicu?; kako to možemo učiniti boljim?

Grupe zatim pripremaju jednostavan poster kampanje ili projektno platno koji sadrži: Problem; naše rešenje; do koga želimo da dođemo; naša glavna poruka; digitalni alati koje ćemo koristiti; kako nam je veštačka inteligencija pomogla; šta su ljudi promenili ili poboljšali; naša prva akcija.

Svaka grupa daje dvominutni govor. Posle svake prezentacije, druga grupa daje dve povratne informacije: Jedna stvar koja dobro funkcioniše; jedna stvar koja bi se mogla poboljšati. Grupe prave jedno konačno poboljšanje na osnovu povratnih informacija.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Danas je veštačka inteligencija pomogla mom timu...”

Nastavite sa pitanjima: Koji zadatak veštačke inteligencije je bio najkorisniji? Koji predlog veštačke inteligencije je vaš tim promenio ili odbio? Šta su ljudi doprineli da veštačka inteligencija nije mogla? Kako bi veštačka inteligencija mogla da uštedi vreme pri razvoju projekta zajednice? Šta uvek treba proveriti pre upotrebe sadržaja generisanog veštačkom inteligencijom? Kako biste mogli da koristite ove digitalne veštine u stvarnoj inicijativi zajednice?

Završite porukom: „AI nam može pomoći da istražujemo ideje, stvaramo sadržaj i planiramo aktivnosti, ali pozitivne društvene promene nastaju kada ljudi razumeju svoje zajednice, sarađuju i preuzimaju odgovornost za svoje odluke.”

Napomene voditelja

Neka ova sesija bude snažno iskustvena i praktična. Učesnici bi trebalo da provode većinu svog vremena na podsticanje, upoređivanje, kreiranje, proveru i poboljšanje, a ne na slušanje objašnjenja.

Encourage participants to use the digital skills developed throughout the AI modules: writing clear prompts, checking AI outputs, identifying bias, improving accessibility, organising information and creating digital content. Ne dozvolite AI da definiše problem zajednice za učesnike. Problem bi trebalo da potiče iz informacija zajednice, prethodnih aktivnosti ili stvarnih iskustava. AI može pomoći u istraživanju mogućih rešenja tek nakon što učesnici shvate potrebu.

DEO IV. DIGITALNE VEŠTINE ZA SOCIJALNO PREDUZETNIŠTVO

Socijalno preduzetništvo počinje od ljudi, a ne od ideja. Pre nego što pokušate da rešite problem, važno je razumeti šta je problem zapravo, na koga utiče i zašto postoji. Mnogi projekti propadaju jer su izgrađeni na pretpostavkama umesto da slušaju zajednicu.

Ovaj deo priručnika predstavlja prve korake socijalnog preduzetništva. Participants learn how to observe their communities, listen to different perspectives, collect information, use digital tools to support research and make informed decisions before designing a solution. Ove kompetencije pružaju osnovu za razvoj smislenih projekata koji odgovaraju na stvarne potrebe zajednice, a ne na pretpostavljene.

MODUL 9. RAZUMEVANJE SOCIJALNIH PROBLEMA**Pregled modula**

Svaka zajednica se suočava sa različitim društvenim, ekološkim ili ekonomskim izazovima. Neke je lako primetiti, dok druge ostaju skrivene jer se retko čuju ljudi koji su pogođeni. Društveni preduzetnici počinju tako što postavljaju pitanja, pažljivo slušaju i pokušavaju da razumeju stvarna iskustva drugih pre nego što predlože rešenja.

Ovaj modul pomaže učesnicima da razviju ove osnovne veštine. Oni istražuju šta to pitanje čini društvenim problemom, praktikuju empatiju gledajući na izazove iz različitih perspektiva i uče jednostavne metode za istraživanje potreba zajednice. Učesnici takođe otkrivaju kako digitalni alati mogu da podrže mapiranje zajednice, prikupljanje informacija i identifikaciju zainteresovanih strana.

Zašto je ova tema važna

Procena potreba za projektu CYBER Change otkrila je da su mnogi mladi ljudi zainteresovani za socijalno preduzetništvo i inicijative u zajednici, ali često nisu sigurni odakle da počnu. Dok su učesnici pokazali kreativnost i motivaciju, takođe su prijavili poteškoće u transformaciji ideja u praktični projekti. Mnogima

je nedostajalo iskustvo u analizi potreba zajednice, sprovođenju istraživanja ili definisanju problema pre razvijanja rešenja.

Mladost organizacije su potvrdile ove nalaze, ističući da je mladima potrebno više prilika da uče kroz praktične aktivnosti koje razvijaju zapažanje, kritičko mišljenje, empatiju i veštine planiranja projekata. Istraživanje je takođe naglasilo važnost povezivanja digitalnih kompetencija sa stvarnim izazovima zajednice umesto da se tehnologija tretira kao cilj sama po sebi.

Ishodi učenja

Učesnici će naučiti da prepoznaju društvene probleme tako što će razumeti njihove uzroke i posledice, dok istražuju izazove zajednice iz različitih perspektiva. Koristiće posmatranje i empatiju da bolje razumeju iskustva i potrebe ljudi. Kroz jednostavne istraživačke metode, oni će prikupiti informacije i identifikovati ključne zainteresovane strane povezane sa problemom. Konačno, oni će koristiti ove dokaze kako bi stvorili jasnu izjavu o problemu kao polaznu tačku za projekat socijalnog preduzetništva.

Sesija 19. Osvrnite se oko sebe: Mapiranje potreba zajednice sa empatijom

1. Pregled sesije

Socijalno preduzetništvo počinje razumevanjem ljudi i izazova sa kojima se suočavaju. Ponekad je problem lako uočiti, ali njegove uzroke i posledice može biti teže razumeti.

Ova sesija vodi učesnike kroz praktično istraživanje zajednice. Oni kreiraju mapu zajednice, doživljavaju isti izazov iz različitih perspektiva i praktikuju korišćenje empatije da razdvoje ono što su **znam** od čega oni **pretpostaviti**. Na kraju, učesnici shvataju da dobra društvena rešenja počinju slušanjem, posmatranjem i postavljanjem pitanja.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti treba da se fokusiraju na zajednice i situacije koje učesnici dobro poznaju.

15–18 godina: Koristite primere iz škole, naselja, omladinskih centara, sportskih klubova i javnih prostora.

19–24 godine: Uključite pitanja koja se odnose na obrazovanje, zapošljavanje, transport, stanovanje, mentalno zdravlje, volontiranje i mogućnosti za mlade.

25–29 godina: Povežite aktivnosti sa zapošljavanjem, dostupnošću, uslugama u zajednici, lokalnim razvojem i socijalnim preduzetništvom.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- identifikuju društvene, ekološke i ekonomske izazove u svojim zajednicama;
- razliku između onoga što primećuju i onoga što pretpostavljaju o problemu;
- istražiti isti izazov zajednice iz različitih perspektiva;
- koristite empatiju da bolje razumete iskustva i potrebe drugih;
- koristite jednostavne digitalne alate za mapiranje potreba zajednice i zapažanja.

6. Potrebni materijali: lveliki listovi papira; flipchart; markeri; lepljive beleške u različitim bojama; štampane zajedničke kartice karaktera; odštampan radni list „Communiti Ekplorer“; štampani radni list mape empatije; nalepnice u boji; pametni telefoni (opciono); laptop i projektor (opciono); internet veza (opciono); digitalna mapa ili alat za kolaborativno mapiranje (opciono).

7. Priprema fasilitatora

Pripremite nekoliko kartica likova zajednice koje predstavljaju različite ljude koji mogu različito doživeti istu zajednicu.

Primeri: 16-godišnji student; mlada osoba koja traži posao; mlada osoba sa invaliditetom; roditelj sa malim detetom; starija osoba koja živi sama; mlada osoba koja živi na selu; volonter; vlasnik lokalne prodavnice.

Pripremite jednostavan primer mape zajednice koja prikazuje mesta kao što su škola, omladinski centar, park, autobuska stanica, zdravstveni centar, sportska zona, prodavnice i javni prostori. Ako je moguće, identifikujte bezbedno područje oko mesta za obuku gde učesnici mogu da prođu kratku šetnju za posmatranje. Ako to nije moguće, koristite fotografije, štampane mape ili izmišljenu zajednicu.

8. Tok sesije**Prvi deo – Dobrodošlica i ledolomac: 10–15 minuta****Aktivnost: „Vidi drugačije“**

Postavite jednostavan predmet u sredinu sobe, kao što je stolica, ranac ili boca za vodu. Zamolite učesnike da stanu na različitim mestima oko njega. Dajte im 30 sekundi da posmatraju objekat bez pomeranja. Zatim zamolite svakog učesnika da opiše šta može da vidi. Neko ko stoji ispred može videti nešto što osoba koja stoji iza ne može da vidi.

Zamolite učesnike da promene položaje i pogledaju ponovo. Pitajte: Šta se promenilo? Da li je objekat bio drugačiji, ili se vaša perspektiva promenila? Da li je jedna osoba mogla sve da vidi? Povežite iskustvo sa zajednicama: "Problem zajednice takođe može izgledati drugačije u zavisnosti od toga gde se nalazimo i ko smo. Da bismo ga bolje razumeli, potrebno nam je više od jedne perspektive."

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta**Aktivnost: „Problem, uzrok ili posledica?“**

Postavite tri znaka po sobi: Problem; uzrok; efekat. Pročitajte kratke izjave vezane za jednu situaciju u zajednici. Na primer: „Mladi retko posećuju aktivnosti u omladinskom centru.“ / „Poslednji autobus polazi pre nego što se aktivnosti završe.“ / „Mladi se osećaju izolovano.“ / „Informacije o aktivnostima ne stižu do seoskih sela.“ / „Neki mladi ljudi prestaju da učestvuju.“

Učesnici se kreću do znaka koji najbolje predstavlja svaku tvrdnju. Nakon svakog izbora, zamolite učesnike da ukratko objasne svoja razmišljanja. Pokažite kako se ideje mogu povezati: Uzrok → problem → posledica

Na primer: Loš transport → mladi ljudi ne mogu da prisustvuju aktivnostima → manje mogućnosti da upoznaju druge.

Objasnite da prvi problem koji primetimo može biti samo posledica nečeg dubljeg.

Ključne poruke: Problemi u zajednici mogu imati različite uzroke i posledice; prva stvar koju primetimo možda nije pravi problem; različiti ljudi različito doživljavaju istu zajednicu; posmatranje nam pomaže da uočimo probleme, dok nam slušanje pomaže da ih razumemo; socijalni preduzetnici istražuju pre kreiranja rešenja.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta**Aktivnost: „Istraživač zajednice“**

Podelite učesnike u grupe od tri ili četiri. Dajte svakoj grupi radni list „Istraživač zajednice“. Ako je moguće, odvedite grupe u 10-minutnu posmatračku šetnju po mestu održavanja treninga ili komšiluku.

Njihov zadatak je da posmatraju zajednicu poput istraživača. Oni traže: Mesta na kojima se ljudi sastaju; mesta koja mladi ljudi koriste; dostupne usluge; transport; pristupačnost; informativni znakovi; neiskorišćeni ili zapušteni prostori; ekološki problemi; pozitivni resursi zajednice.

Učesnici mogu da pišu beleške, obeležavaju lokacije na štampanoj mapi ili koriste svoje pametne telefone za beleženje zapažanja bez fotografisanja ljudi koji se mogu identifikovati. Ako posmatračka šetnja nije moguća, dajte grupama veliku mapu zajednice ili fotografije različitih prostora zajednice.

Kada se grupe vrate, prave mapu potreba zajednice. Koristite tri kategorije: Zeleno: Nešto što dobro funkcioniše; žuta: nešto što bi se moglo poboljšati; crveno: mogući problem zajednice.

Grupe postavljaju svoja zapažanja na mapu. Zatim ih zamolite da izaberu jedno crveno ili žuto izdanje. Pre nego što nastavite, uvedite važnu razliku: „Videli smo...“ = zapažanje. / „Mi mislimo...“ = pretpostavka. Na

primer: Zapažanje: „Na ulazu nema rampe.“ / Pretpostavka: „Osobe sa invaliditetom ne mogu da učestvuju.“

Zamolite grupe da identifikuju koje su njihove izjave zapažanja, a koje pretpostavke. Završite pitanjem: „Šta bi trebalo da istražimo pre nego što kažemo da je naša pretpostavka tačna?“

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Hod u njihovim cipelama“

Svaka grupa zadržava problem zajednice identifikovan u prethodnoj aktivnosti. Dajte svakom učesniku drugačiju karticu karaktera zajednice. Na primer, ako je problem loš javni prevoz, učesnici mogu dobiti: Učenika koji putuje u školu; mlada osoba sa invaliditetom; mlada osoba koja radi u večernjim smenama; roditelj sa malim detetom. Učesnici se sada fizički kreću po mapi svoje zajednice dok zamišljaju iskustvo svog karaktera.

Na različitim lokacijama, zamolite ih da zastanu i razmotre: Šta bih mogao da radim?; kakve poteškoće mogu da doživim?; kako bih se mogao osećati?; šta bi mi trebalo?; šta još treba da me pitamo?

Grupe zatim popunjavaju jednostavnu mapu empatije za jednog lika: Oni mogu videti...; možda misle ili osećaju...; mogu doživeti...; možda će im trebati...; još treba da pitamo...

Zamolite grupe da znakom pitanja označe sve u šta nisu sigurni. Objasnite: „Empatija ne znači nagađanje šta druga osoba misli. Ona nam pomaže da identifikujemo šta treba da ih pitamo.“

Svaka grupa predstavlja svoje pitanje iz dve različite perspektive. Pitajte: Da li je problem izgledao drugačije u zavisnosti od osobe? Koje ste pretpostavke otkrili? Čija perspektiva možda još nedostaje?

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Dajte učesnicima tri lepljive beleške i zamolite ih da popune: Primetio sam... / Pretpostavio sam... / Moram da pitam... Učesnici stavljaju svoje beleške na mapu zajednice.

Nastavite sa pitanjima: Šta ste primetili o čemu ranije niste razmišljali? Kako je promena perspektive promenila vaše razumevanje problema? Zašto pretpostavke mogu biti rizične prilikom dizajniranja projekata zajednice? Kako bi nam digitalna mapa, onlajn anketa ili zajednički dokument mogli pomoći da prikupimo više informacija o zajednici?

Završite porukom: „Socijalni preduzetnici ne počinju tako što kažu: ‘Znam rešenje.’ Oni počinju posmatranjem, slušanjem i pitanjem: „Da li zaista razumem problem?“

Napomene voditelja

Budite oprezni sa aktivnostima empatije. Učesnici ne bi trebalo da se pretvaraju da u potpunosti razumeju iskustvo druge osobe samo zato što su dobili karticu karaktera. Koristite aktivnost da generišete pitanja i radoznalost, a ne zaključke o određenim grupama.

Podstaknite učesnike da odvoje dokaze od pretpostavki tokom cele sesije. Često pitajte: „Kako to znamo?“; „Da li smo to primetili?“; „Da li nam je neko rekao?“; „Pretpostavljamo li to?“; "Koga da pitamo?"

Uključite digitalne veštine prirodno. Učesnici mogu da koriste digitalne mape za obeležavanje lokacija, deljene dokumente za organizovanje posmatranja ili pametne telefone za snimanje beleški. Tehnologija treba da podrži istraživanje zajednice, a ne da zameni direktno posmatranje i komunikaciju.

Sesija 20. Od posmatranja do dokaza: Istraživanje, zainteresovane strane i definicija problema

1. Pregled sesije

Uočavanje problema zajednice je samo početak. Pre nego što razvijemo rešenje, potrebni su nam dokazi da bismo razumeli šta se dešava, zašto se to dešava i ko je pogođen.

Ova sesija pomaže učesnicima da pređu sa pretpostavki na dokaze. Kroz praktične istraživačke aktivnosti prikupljaju i organizuju informacije, identifikuju važne zainteresovane strane i kreiraju jasnu izjavu o problemu koja može postati polazna tačka za projekat socijalnog preduzetništva.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti treba da koriste probleme zajednice koje učesnici znaju ili su identifikovali tokom Sesije 19.

15–18 godina: Koristite pitanja koja se odnose na školu, omladinske aktivnosti, javne prostore, prevoz, maltretiranje i životnu sredinu.

19–24 godine: Uključite izazove u vezi sa obrazovanjem, zapošljavanjem, stanovanjem, mentalnim zdravljem, volontiranjem i mogućnostima za mlade.

25–29 godina: Povežite aktivnosti sa zapošljavanjem, dostupnošću, uslugama u zajednici, lokalnim razvojem i socijalnim preduzetništvom.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- razlikovati pretpostavke, mišljenja i dokaze;
- koristiti jednostavne istraživačke metode za istraživanje potreba zajednice;

- identifikuju i organizuju zainteresovane strane povezane sa društvenim problemom;
- organizovati informacije korišćenjem jednostavnih digitalnih alata;
- kreirajte jasnu izjavu o problemu zasnovanu na dokazima.

6. Potrebni materijali: flipchart; markeri; lepljive beleške u različitim bojama; veliki listovi papira; štampane istraživačke kartice zajednice; štampani radni list mape zainteresovanih strana; odštampan radni list „Istraživač problema“; odštampani šablon za iskaz problema; pametni telefoni (opciono); laptop i projektor (opciono); internet veza (opciono); onlajn anketa ili alatka za deljene dokumente (opciono).

7. Priprema fasilitatora

Koristite neke od problema zajednice identifikovanih tokom sesije 19 ili pripremite nekoliko jednostavnih kartica izazova zajednice. Primeri: Mladi ljudi ne mogu lako pristupiti lokalnim aktivnostima; javni park je loše održavan; mladi se bore da pronađu informacije o zaposlenju; događaji u zajednici nisu dostupni svima; mladi ljudi ne znaju za mogućnosti volontiranja.

Pripremite mali skup izmišljenih istraživačkih materijala za svako izdanje. To može uključivati kratke citate intervjua, rezultate ankete, zapažanja ili jednostavne statistike.

Na primer, za nisko učešće u omladinskim aktivnostima: „12 od 20 mladih reklo je da ne zna kada su se aktivnosti desile“; „8 učesnika je reklo da je transport bio težak“; „omladinski centar uglavnom promovise aktivnosti preko Fejsbuka“; „nekoliko mladih je predložilo večernje ili vikend aktivnosti.“

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolomac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Činjenica, mišljenje ili pretpostavka?“

Postavite tri znaka po sobi: Dokazi; mišljenje; pretpostavka. Pročitajte različite izjave naglas.

Primeri: „Mladi ne mare za volontiranje“; „15 od 20 anketiranih mladih ljudi reklo je da nikada nisu čuli za mogućnosti lokalnog volontiranja“; „Mislim da mladi više vole onlajn aktivnosti“; „Omladinski centar je prošlog meseca organizovao četiri aktivnosti“; „Mladi ljudi verovatno ne idu jer su lenji“; „Tri učesnika su rekla da ih raspored autobusa sprečava da prisustvuju.“

Učesnici prelaze na znak koji najbolje opisuje svaku tvrdnju. Posle svakog primera pitajte: Zašto ste izabrali ovu kategoriju? Kako bismo mogli da proverimo ovu izjavu? Koji dokazi bi nam bili potrebni? Objasnite: „Društveni preduzetnici ne bi trebalo da grade rešenja samo na osnovu onoga što misle da se dešava. Oni prikupljaju dokaze da bi razumeli šta se zaista dešava.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Postani istraživač zajednice“



Napravite četiri stanice po prostoriji: Posmatranje; intervjui; ankete; postojeće informacije. Postavite učesnicima jednostavno pitanje: „Zašto mladi ljudi ne pohađaju aktivnosti u lokalnom omladinskom centru?“

Učesnici se kreću između četiri stanice. Na svakoj stanici imaju dva minuta da odluče kako bi taj metod istraživanja mogao da pomogne. Na primer: Posmatranje: Posetite aktivnosti i posmatrajte prisustvo. / Intervju: Pitajte mlade zašto učestvuju ili ne učestvuju. / Anketa: Prikupiti odgovore od većeg broja mladih. / Postojeće informacije: Proverite evidenciju posećenosti, raspored prevoza ili prethodna istraživanja.

Nakon rotacije kroz sve stanice, pitajte: Koji metod nam daje brojeve? Šta nam pomaže da razumemo iskustva ljudi? Zašto nam je potrebno više metoda? Objasnite da nam kombinovanje različitih izvora može dati jasniju sliku.

Ključne poruke: Posmatranje je polazna tačka, a ne dokaz; dokazi mogu doći iz različitih izvora; direktno pitanje ljudi pomaže nam da razumemo njihova iskustva; jedan izvor retko priča celu priču; digitalni alati mogu pomoći u prikupljanju i organizovanju informacija; dobra rešenja počinju dobrim istraživanjem.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: “Sprint istraživanja zajednice”

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet. Svaka grupa bira jedan problem zajednice identifikovan tokom Sesije 19 ili dobija karticu izazova zajednice. Recite učesnicima: "Vi ste sada istraživački tim zajednice. Vaš posao nije da rešite problem. Vaš posao je da ga bolje razumete."

Grupe prvo napišu tri stvari za koje misle da znaju o problemu. Zatim svaku izjavu pretvaraju u istraživačko pitanje.

Na primer: Pretpostavka: „Mladi ne učestvuju jer su aktivnosti dosadne. / Istraživačko pitanje: „Koje vrste aktivnosti bi mladi voleli da pohađaju?“

Svaka grupa zatim kreira jednostavan plan istraživanja koji sadrži: Šta treba da znamo? Koga da pitamo? Koji metod istraživanja bismo mogli koristiti? Koji bi nam digitalni alat mogao pomoći?

Grupe zatim završavaju kratak istraživački sprint. U zavisnosti od okruženja, učesnici mogu intervjuisati članove druge grupe, kreirati digitalnu anketu sa pet pitanja, analizirati pripremljene povratne informacije zajednice ili organizovati fiktivne istraživačke podatke koje daje voditelj.

Podstaknite učesnike da koriste jednostavne digitalne alate gde je to moguće: onlajn obrazac za ankete; tabela za organizovanje odgovora; zajednički dokument za beleške sa intervjuja; digitalna mapa za informacije zasnovane na lokaciji.

Nakon prikupljanja informacija, grupe identifikuju: Tri stvari koje nam dokazi govore; jedna stvar koja nas je iznenadila; jednu stvar još uvek ne znamo. Naglasite: „Istraživanje ne potvrđuje uvek ono u šta smo verovali na početku.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta**Aktivnost: „Izazov na vebu zainteresovanih strana i iskaz problema“**

Dajte svakoj grupi veliki list papira. Zamolite ih da napišu svoj problem zajednice u centru. Objasnite da je zainteresovana strana jednostavno osoba, grupa ili organizacija povezana sa problemom ili pogođena njime.

Grupe identifikuju moguće zainteresovane strane i napišu svaku od njih na lepljivom listu. Na primer: Mladi; roditelji; škole; omladinske organizacije; opština; lokalna preduzeća; pružaoci transporta; NVO; vođe zajednice.

Grupe postavljaju zainteresovane strane oko problema. Blizu centra: Direktno pogođeni ili snažno uključeni. / Dalje: Manje direktno uključeni, ali i dalje povezani.

Zatim svakom učesniku dajte tri nalepnice u boji.

Zamolite ih da označe: Ko je najviše pogođen?; ko zna nešto važno o problemu?; ko bi mogao da pomogne u stvaranju promena?

Grupe pregledaju svoje mape zainteresovanih strana i pitaju: Čiji smo glas već čuli? Čiji glas nedostaje? Sa kim treba da razgovaramo pre nego što osmislimo rešenje?

Sada grupe koriste svoje istraživačke dokaze i mapu zainteresovanih strana da kreiraju izjavu o problemu. Navedite ovu jednostavnu strukturu:

"[Ko] doživljava [koji problem] zbog [glavnih uzroka ili prepreka], što dovodi do [glavnih efekata]. Naši dokazi pokazuju da [ključni dokaz]."

Na primer: "Mladi u ruralnim sredinama imaju poteškoća da učestvuju u omladinskim aktivnostima jer je transport ograničen i informacije o aktivnostima ne stižu uvek do njih. To smanjuje njihove mogućnosti da učestvuju i da se povežu sa drugima. Naše istraživanje i intervjui su pokazali da su transport i komunikacija najčešće prepreke."

Grupe pišu svoju izjavu na velikom listu papira. Druga grupa ga pregleda koristeći tri pitanja: Da li je problem jasan?; da li je to potkrepljeno dokazima?; da li izbegava preskakanje rešenja? Grupe koriste povratne informacije da poboljšaju svoju konačnu izjavu.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Dajte učesnicima tri rečenice za početak: „U početku smo mislili...” / „Dokazi su pokazali...” / „Pre nego što kreiramo rešenje, još uvek moramo da znamo...” Zamolite grupe da dopune rečenice na osnovu svoje istrage i podele jedan primer.

Nastavite sa pitanjima: Da li su dokazi promenili bilo koju od vaših pretpostavki? Koji metod istraživanja je bio najkorisniji? Čija je perspektiva nedostajala? Kako su vam digitalni alati pomogli da prikupite ili organizujete informacije? Zašto je važno definisati problem pre kreiranja rešenja?

„Snažan društveni projekat ne počinje sa 'Imam odličnu ideju'. Počinje sa „Razumem problem, slušao sam ljude i imam dokaze.“

Napomene voditelja

Neka sesija bude fokusirana na istraživanje, a ne na razgovor o istraživanju. Učesnici treba da se kreću između istraživačkih stanica, postavljaju pitanja, prikupljaju informacije, organizuju dokaze, mapiraju zainteresovane strane i sastavljaju izjavu o problemu.

Podstaknite učesnike da koriste digitalne alate za jasnu svrhu: onlajn formulare za prikupljanje informacija; tabele za organizovanje odgovora; zajednički dokumenti za saradnju; digitalne mape za identifikaciju lokacija i obrazaca. Tehnologija treba da olakša istraživanje, a ne da zameni razgovore sa ljudima. Često pitajte učesnike: „Kako znaš?“; „Koji dokazi ovo potkrepljuju?“; „Ko nam je ovo rekao?“; „Čiji glas nedostaje?“

Obratite posebnu pažnju na konačnu izjavu problema. Učesnici mogu odmah početi da predlažu rešenja. Podsetite ih da je ova sesija o razumevanju i definisanju problema. Rešenja će doći kasnije.

MODUL 10. DIGITALNI ALATI ZA DRUŠTVENI UTICAJ

Pregled modula

Svaka uspešna društvena inicijativa se oslanja na dobru organizaciju, efikasnu komunikaciju i timski rad. Digitalni alati mogu pomoći mladim ljudima da efikasnije rade zajedno, organizuju zadatke, dele ideje, upravljaju dokumentima, komuniciraju sa različitim publikom i promovišu svoje projekte. Bilo da planirate lokalnu kampanju, organizujete volontere ili kreirate materijale za podizanje svesti, odabir odgovarajućih digitalnih alata može uštedeti vreme i poboljšati saradnju.

Ovaj modul predstavlja digitalne tehnologije kao praktične resurse, a ne kao tehničke ciljeve. Učesnici istražuju najčešće korišćene platforme za saradnju, alate zasnovane na oblaku i jednostavne aplikacije za upravljanje projektima koje podržavaju timski rad. Takođe uče kako vizuelna komunikacija, pričanje priča i pristupačan sadržaj mogu pomoći društvenim inicijativama da dopru do većeg broja ljudi i inspirišu angažovanje zajednice.

Zašto je ova tema važna

Procena potreba za projektu CYBER Change pokazala je da mladi ljudi samopouzdanost koriste digitalne tehnologije za komunikaciju i svakodnevne zadatke, ali imaju manje mogućnosti da razviju praktične

digitalne kompetencije za razvoj projekta i delovanje zajednice. Mnogi učesnici su prijavili ograničeno iskustvo sa digitalnim alatima za saradnju, platformama za upravljanje projektima i digitalnom komunikacijom za društvene inicijative.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula, učesnici će moći da identifikuju i odaberu digitalne alate koji podržavaju timski rad, planiranje projekta i različite faze društvene inicijative. Oni će koristiti jednostavne onlajn platforme za organizovanje zadataka, deljenje informacija i efikasnu saradnju. Učesnici će kreirati i prilagoditi digitalne komunikacione materijale za različite publike i svrhe. Konačno, koristiće digitalne tehnologije za jačanje učešća, timskog rada i angažovanja zajednice.

Sesija 21. Zajednički digitalni rad: alati za saradnju i upravljanje projektima

1. Pregled sesije

Za dobru društvenu inicijativu potrebno je više od dobre ideje. Članovi tima moraju da znaju šta rade, kada zadatke treba da završe i gde se mogu pronaći važne informacije. Digitalni alati mogu ovo olakšati.

Ova sesija daje učesnicima praktično iskustvo organizovanja projekta male zajednice koristeći digitalne alate za saradnju. Kroz praktičan projektni izazov, oni vežbaju deljenje informacija, dodeljivanje odgovornosti, planiranje rokova i odabir odgovarajućih alata za različite potrebe timskog rada.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti treba da koriste jednostavne alate i projekte koji odgovaraju digitalnom iskustvu učesnika.

15–18 godina: Koristite poznate primere kao što su organizovanje školskog događaja, aktivnosti za mlade, sportski turnir ili čišćenje zajednice. Neka digitalni alati budu jednostavni i fokusirajte se na osnovni timski rad.

19–24 godine: Uključuju volonterske aktivnosti, kampanje podizanja svesti, univerzitetske projekte i inicijative mladih. Podstaknite učesnike da eksperimentišu sa različitim alatima za saradnju.

25–29 godina: Povežite aktivnosti sa projektima NVO, socijalnim preduzetništvom, inicijativama zajednice, koordinacijom volontera i profesionalnim timskim radom.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- identifikuju digitalne alate koji mogu da podrže različite zadatke timskog rada;

- koristite jednostavne digitalne alate za organizovanje zadataka, odgovornosti i rokova;
- sarađuju na zajedničkim informacijama i dokumentima;
- odabrati odgovarajuće digitalne alate za različite potrebe projekta;
- prepoznaju kako dobra digitalna organizacija može ojačati društvenu inicijativu.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); pametni telefoni ili laptopovi (opciono); flipchart; markeri; lepljive beleške; štampane digitalne kartice alata; štampane kartice izazova za projekte zajednice; štampani radni list za planiranje projekta; kartice sa zadacima; tajmer.

7. Priprema fasilitatora

Izaberite dva ili tri jednostavna digitalna alata za saradnju koje učesnici mogu da istraže. U zavisnosti od dostupnosti, to može uključivati deljene dokumente, skladište u oblaku, digitalne kalendare ili jednostavne platforme za upravljanje zadacima.

Pripremite izmišljene kartice izazova za projekte zajednice. Primeri: Organizujte čišćenje komšiluka; organizovati sportski dan mladih; kreirati događaj podizanja svesti o mentalnom zdravlju; sakupljati knjige za decu; organizovati dan volontiranja; voditi kampanju podizanja ekološke svesti.

Ako je pristup internetu dostupan, pripremite jedan zajednički dokument i jednu jednostavnu digitalnu projektnu tablu pre sesije. Ako učesnici ne mogu direktno da koriste digitalne alate, pripremite štampane verzije koje kopiraju osnovnu strukturu zajedničkog dokumenta, kalendara i table sa zadacima. Izbegavajte uvođenje previše platformi. Svrha je da se razume šta različiti alati mogu pomoći timovima da urade, umesto da se nauči svaka funkcija određene aplikacije.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Neuredan projekat“

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet. Recite im: „Vaš tim ove subote organizuje čišćenje zajednice. Imate pet minuta da se pripremite.“

Dajte svakom učesniku različitu informaciju na maloj kartici. Primeri: „Prijavljeno je 20 volontera“; „treba kupiti rukavice“; „Marija će kontaktirati opštinu“; „događaj počinje u 10:00“; „neko treba da napravi post na društvenim mrežama“; „mesta sastanka nije potvrđena“; „treba proveriti vremensku prognozu“; „dobrovoljci treba da dobiju uputstva.“

Učesnici ne mogu jedni drugima pokazati svoje karte. Oni mogu samo da govore. Nakon pet minuta, zaustavite aktivnost i zamolite grupu da objasni svoj plan. Zatim pitajte: Da li su neke informacije izgubljene? Da li su svi znali za šta su odgovorni? Da li je bilo lako zapamtiti sve? Šta bi olakšalo ovaj timski rad?

Sada dozvolite grupama da stave sve svoje informacije na jedan veliki list papira i zajedno ih organizuju. Pitajte: „Šta se promenilo kada su svi mogli da vide iste informacije?“ Objasnite da digitalni alati za saradnju rade nešto slično: pomažu timovima da zadrže informacije, zadatke i odgovornosti na jednom zajedničkom mestu.

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta**Aktivnost: „Koji alat biste izabrali?“**

Napravite četiri stanice u prostoriji: Komunicirajte; stvarajte zajedno; organizovati zadatke; organizovati vreme.

Dajte učesnicima kartice sa digitalnim alatkama koje prikazuju alate ili funkcije kao što su: grupno ćaskanje; zajednički dokument; deljeni folder; video sastanak; digitalni kalendar; tabla zadataka; onlajn formular; prezentacija. Učesnici rade u parovima i stavljaju svaku kartu na stanicu gde misle da je najkorisnija.

Neke kartice mogu odgovarati više od jedne kategorije. Razgovarajte o izborima zajedno. Na primer: Deljeni dokument: Pišite i uređujte zajedno. / Deljena fascikla: Čuvajte datoteke na jednom mestu. / Kalendar: Organizujte sastanke i rokove. / Tabla zadataka: Pogledajte šta treba da se uradi i ko je odgovoran. / Grupno ćaskanje: brzo komunicirajte.

Pitajte: Da li jedan alat može učiniti sve? Šta se dešava kada tim koristi previše alata? Koje ste alate već koristili?

Ključne poruke: Digitalni alati treba da olakšaju timski rad, a ne da budu komplikovaniji; različiti alati podržavaju različite zadatke; svako treba da zna gde se informacije čuvaju; za zadatke su potrebne jasne odgovornosti i rokovi; jednostavni alati koji se dobro koriste često su bolji od mnogih komplikovanih alata.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta**Aktivnost: “Digitalni projektni sprint”**

Podijelite učesnike u timove od četiri ili pet. Svaki tim dobija jednu karticu izazova za projekat zajednice.

Na primer: "Vaša omladinska grupa želi da organizuje čišćenje zajednice za tri nedelje. Očekujete 30 volontera i želite da promovirate događaj na mreži."

Svaki učesnik dobija projektnu ulogu, kao što su: Koordinator; osoba za komunikaciju; koordinator volontera; osoba za logistiku; digitalni organizator.

Recite timovima: „Imate 20 minuta da ovu ideju pretvorite u organizovan projekat.“

Ako su dostupni uređaji i internet, timovi kreiraju jednostavan digitalni radni prostor koristeći dostupne alate za saradnju. Ako ne, koriste štampane šablone koji predstavljaju iste alate. Timovi moraju da kreiraju: Zajednički projektni prostor: Napišite cilj projekta i važne informacije u jednom zajedničkom dokumentu. / Tabla zadataka: Napravite najmanje šest zadataka i organizujte ih pod **To do; doing; urađeno**.

Primeri: Kontaktirajte opštinu; regrutuju volontere; kreirati postere; kupiti materijale; potvrdite mesto sastanka; pripremiti uputstva za volontere. Svaki zadatak mora imati jednu odgovornu osobu i jedan rok.

Zajednički kalendar: Dodajte najmanje tri važna datuma, kao što su sastanak za planiranje, rok promocije i datum događaja. / Deljena fascikla: Odlučite koje datoteke projekta treba da budu uskladištene tamo i kako treba da budu imenovane.

Na polovini aktivnosti najavite: "Ažuriranje projekta! Opštini je potreban vaš konačni broj učesnika dva dana ranije nego što se očekivalo."

Timovi moraju ažurirati svoj plan projekta. Posle sprinta, pitajte: Šta ste promenili? Gde ste zabeležili nove informacije? Kako su svi znali šta treba da se desi? Objasnite da se pravi projekti menjaju, tako da digitalna organizacija pomaže timovima da reaguju bez gubitka važnih informacija.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Relej za upravljanje projektima”

Timovi razmenjuju projekte. Svaki tim sada postaje novi projektni tim koji preuzima nečiji drugi projekat. Dajte im pet minuta da istraže projektnu tablu, kalendar, dokumente i organizaciju zadataka drugog tima.

Nije im dozvoljeno da postavljaju pitanja originalnom timu tokom ovih pet minuta. Njihov izazov je da pronađu: Šta je cilj projekta?; šta dalje treba da se desi?; ko je odgovoran za svaki zadatak?; koji je sledeći rok?; gde bi pronašli važne informacije?

Zatim uvedite jednu neočekivanu situaciju. Primeri: „Osoba odgovorna za komunikaciju ne može da nastavi.“ / „Još deset volontera želi da učestvuje.“ / „Događaj se mora preseliti na drugu lokaciju.“ / „Tim ima nedelju dana manje za pripremu.“

Novi tim ima pet minuta da ažurira projekat. Nakon toga, prvobitni tim se vraća i proverava šta se dogodilo. Pitajte: Da li je drugi tim lako razumeo vaš projekat? Koje informacije su bile nejasne? Da li su odgovornosti i rokovi bili vidljivi? Šta biste mogli bolje organizovati?

Dajte timovima pet minuta da poboljšaju svoj originalni projekat na osnovu onoga što su naučili. Ova aktivnost pokazuje da se dobro upravljanje digitalnim projektima ne odnosi samo na osobu koja kreira plan. Informacije treba da budu dovoljno jasne da ih ceo tim razume i koristi.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Postavite četiri znaka po prostoriji: Komunikacija; dokumenti; zadaci; rokovi.

Zamolite učesnike da stanu pored oblasti za koju misle da je najvažnija za uspešan digitalni timski rad. U njihovim grupama, zamolite ih da popune: „Digitalni alat je koristan kada...” / „Digitalni timski rad postaje težak kada...” / „U svom sledećem grupnom projektu, ja ću...”

Nastavite sa pitanjima: Koji alat ili funkcija su danas bili najkorisniji? Šta se dogodilo kada su odgovornosti bile nejasne? Zašto su rokovi važni? Kako zajednički digitalni prostori mogu učiniti timski rad inkluzivnijim? Šta tim treba da uzme u obzir kada neki članovi imaju ograničen pristup internetu ili digitalno iskustvo?

Napomene voditelja

Neka sesija bude praktična. Učesnici bi trebalo da provode većinu svog vremena koristeći, testirajući i organizujući informacije pomoću digitalnih alata, umesto da slušaju objašnjenja o platformama. Ne pokušavajte da naučite mnogo aplikacija u jednoj sesiji. Fokusirajte se na četiri osnovne digitalne funkcije: komuniciranje, rad na zajedničkim dokumentima, upravljanje zadacima i organizovanje rokova. Iste veštine se kasnije mogu preneti na različite platforme.

Ako učesnici koriste određene platforme, pokažite samo osnovne funkcije potrebne za aktivnost. Izbegavajte da trošite previše vremena na kreiranje naloga ili objašnjavanje naprednih funkcija.

Podstaknite timove da koriste jasne nazive zadataka, realne rokove i zajedničku odgovornost. Ako je jedan učesnik digitalno iskusniji, rotirajte uloge tako da ta osoba ne završi celu aktivnost za grupu.

Sesija 22. Komuniciranje za uticaj: Digitalni sadržaj, Canva i onlajn komunikacija

1. Pregled sesije

Snažna društvena inicijativa treba da ljudi razumeju zašto je to važno i kako mogu da se uključe. Dobra poruka može privući volontere, podići svest, objasniti problem zajednice ili podstaći ljude da preduzmu akciju.

Ova sesija pomaže učesnicima da vežbaju kreiranje jasne, privlačne i pristupačne digitalne komunikacije za društveni uticaj. Kroz praktične aktivnosti, oni identifikuju publiku, poboljšavaju slabe poruke i koriste Canva ili slične alate za kreiranje jednostavnog sadržaja kampanje. Fokus nije samo na tome da sadržaj učini privlačnim, već i da ga učini **jasno, etično, inkluzivno i korisno**.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti treba da koriste kanale komunikacije i teme zajednice koje su poznate učesnicima.

15–18 godina: Koristite primere iz Instagrama, TikTok-a, školskih aktivnosti, omladinskih klubova i lokalnih kampanja. Fokusirajte se na kratke i jednostavne poruke.

19–24 godine: Uključite volonterske kampanje, univerzitetske inicijative, događaje u zajednici i omladinske organizacije. Podstaknite učesnike da prilagode poruke različitoj publici.

25–29 godina: Povežite aktivnosti sa nevladinim organizacijama, socijalnim preduzetništvom, projektima u zajednici, profesionalnom komunikacijom i javnim kampanjama.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- identifikuju publiku, svrhu i glavnu poruku digitalne komunikacije;
- kreirati jasan i zanimljiv sadržaj za društvenu inicijativu;
- koristite jednostavne alate za digitalni dizajn za kreiranje materijala za kampanju;
- prilagoditi poruke i vizuelne elemente za različite publike i platforme;
- primenjuju osnovne principe pristupačnosti i etičke komunikacije.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); pametni telefoni, tableti ili laptopi (opciono); Canva ili drugi jednostavan alat za dizajn (opciono); flipchart; markeri; lepljive beleške; štampani primeri kampanja; štampane kartice publike; štampane komunikacijske izazovne kartice; odštampan radni list „Message Builder”; štampana kontrolna lista pristupačnosti; papir i olovke u boji.

7. Priprema fasilitatora

Pripremite nekoliko primera jednostavnih materijala za digitalnu komunikaciju, kao što su objave na društvenim mrežama, poster, pozivnice za događaje ili poruke za podizanje svesti. Uključite primere koji su jasni i efikasni, kao i neke koji su zbunjujući, preopterećeni ili teški za čitanje.

Pripremite kartice publike koje predstavljaju različite grupe, na primer: Tinejdžeri; roditelji; volonteri; lokalna preduzeća; članovi zajednice; mladi ljudi sa ograničenim jezičkim veštinama; lokalne organizacije.

Pripremite nekoliko komunikacijskih izazovnih kartica povezanih sa realističnim društvenim inicijativama.

Primeri: Rekrutovati volontere za čišćenje zajednice; promovisati besplatnu omladinsku radionicu; podići svest o bacanju hrane; pozvati mlade na konsultacije u zajednici; sakupljati knjige za decu; promovišu pristupačan događaj u zajednici.

Ako je pristup internetu dostupan, uverite se da učesnici mogu da pristupe Canvi ili drugom dostupnom alatu za dizajn. Ako ne, učesnici mogu da završe iste aktivnosti koristeći papirne šablone.

8. Tok sesije

Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta

Aktivnost: „Poruka od tri sekunde“

Prikazujte različite postere ili postove na društvenim mrežama jedan po jedan. Pokažite svaki primer samo tri sekunde. Posle svakog primera, sakrijte ga i zamolite učesnike da napišu na lepljivom listu: Šta je bila poruka? / Čega se sećaš? / Šta je trebalo da uradiš?

Uporedite odgovore.

Učesnici će verovatno jasno zapamtiti neke poruke dok će druge biti zbunjujuće.

Pitajte: Šta je učinilo poruku lako razumljivom? Šta je to otežavalo? Da li je slika pomogla? Da li je bilo previše informacija? Da li je akcija bila jasna?

Objasnite: "Ljudi često vide digitalni sadržaj veoma brzo. Dobra komunikacija im pomaže da razumeju šta je važno i šta mogu da urade."

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta**Aktivnost: „Isti projekat, različiti ljudi“**

Podelite učesnike u male grupe. Dajte svakoj grupi istu situaciju: „Omladinski centar organizuje čišćenje zajednice u subotu i treba mu više volontera.

Sada svakoj grupi dajte drugu karticu publike. Na primer: Tinejdžeri; roditelji; lokalna preduzeća; postojeći volonteri; članovi mesne zajednice.

Grupe imaju tri minuta da naprave kratku pozivnicu za svoju publiku. Pozovite grupe da pročitaju svoje poruke. Uporedite ih. Pitajte: Da li su svi koristili isti jezik? Koje su informacije bile važne za tinejdžere? Šta bi moglo biti važno za lokalni biznis? Zašto bi se komunikacija menjala u zavisnosti od publike?

Uvedite četiri jednostavna pitanja: Ko? Sa kim komuniciramo? Zašto? Šta želimo da razumeju? Šta? Koja je glavna poruka? / Akcija? Šta da rade sledeće?

Ključne poruke: Dobra komunikacija počinje poznavanjem publike; jednostavne poruke su često jače od komplikovanih; vizuelni elementi treba da podržavaju poruku, a ne da odvlače pažnju od nje; pristupačan sadržaj pomaže da više ljudi učestvuje; komunikacija sa društvenim uticajem treba da informiše i motiviše bez manipulisanja ljudima.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta**Aktivnost: „Izazov promene poruke“**

Podijelite učesnike u timove od tri ili četiri. Dajte svakom timu karticu komunikacijskog izazova i namerno slabu poruku.

Na primer: "Zdravo svima. Organizujemo još jednu aktivnost koja se odnosi na pitanja životne sredine i učešće zajednice i bili bismo veoma zahvalni ako bi ljudi mogli da dođu i pomognu nam jer je zaštita životne sredine veoma važna. Kontaktirajte nas za više informacija."

Recite učesnicima: „Vaš posao je da spasite ovu poruku.“ Koristeći radni list Message Builder, timovi identifikuju: Publika: Ko treba da vidi ovo? / Svrha: Zašto komuniciramo? / Glavna poruka: Koja je jedina stvar koju ljudi treba da pamte? / Akcija: Šta ljudi treba da rade? / Ton: Kako bi poruka trebalo da zvuči?

Timovi prepisuju poruku. Zatim im dajte drugu karticu publike. Na primer, njihova prva publika mogu biti mladi volonteri, dok su druga lokalna preduzeća. Istu poruku moraju prilagoditi novoj publici.

Grupe razmenjuju svoje poruke sa drugim timom. Druga ekipa ima deset sekundi da pročita svaku i odgovori: Šta se dešava?; zašto je to važno?; šta da radim? Ako ne mogu brzo da odgovore, originalni tim poboljšava svoju poruku.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Kreiraj za uticaj“

Timovi sada svoju poboljšanu poruku pretvaraju u pravi komunikacioni proizvod. Koristeći Canva ili neki drugi jednostavan alat za digitalni dizajn, oni kreiraju jedan poster, objavu na društvenim mrežama ili digitalnu pozivnicu za svoju inicijativu zajednice. Ako uređaji nisu dostupni, učesnici kreiraju dizajn na papiru. Dajte timovima jednostavan izazov dizajna:

Njihov sadržaj mora da sadrži: jednu jasnu glavnu poruku; jedan relevantan vizuelni prikaz; bitne informacije; jedan jasan poziv na akciju; čitljiv tekst; pristupačan i poštovan jezik. Na polovini aktivnosti uvedite izazov pristupačnosti. Dajte svakom timu jednu dodatnu karticu: „Neko ko gleda vaš sadržaj ima poteškoća da čita mali tekst.“ / „Neko ne može jasno da razlikuje neke boje.“ / „Neko ne govori jezik tečno.“ / „Neko će čuti vaš video na društvenim mrežama, ali ga možda neće videti.“ / „Neko će videti vaš video, ali ga možda neće čuti.“

Timovi moraju prilagoditi svoj sadržaj. Moguća poboljšanja uključuju: Povećanje teksta; korišćenje snažnog kontrasta; pojednostavljivanje jezika; dodavanje natpisa; dodavanje alternativnog teksta ili opisa slika; izbegavanje dizajna koji je težak za tekst; čineći važne informacije dostupnim u više od jednog formata.

Timovi prikazuju svoje finalne materijale po prostoriji. Dajte učesnicima lepljive beleške i organizujte kratku šetnju galerijom kampanje.

Učesnici ostavljaju povratne informacije koristeći: Jasno: Razumem poruku. / Zanimljivo: Zainteresuje me. / Pristupačno: različiti ljudi to mogu razumeti. / Radnja: Znam šta dalje. Timovi pregledaju povratne informacije i naprave jedno konačno poboljšanje.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta



Zamolite svaki tim da pokaže prvu verziju svoje poruke i konačnu verziju. Zamolite učesnike da identifikuju šta se promenilo. Zatim ih pozovite da završe: „Dobra digitalna komunikacija bi trebalo da...“/ „Pre objavljivanja sadržaja, proveriću...“ / „Jedna stvar koju ću uraditi drugačije kada kreiram digitalni sadržaj je...“

Nastavite sa pitanjima: Šta je učinilo vašu poruku jasnijom? Šta je bilo teže: napisati poruku ili je osmisliti? Kako je vaša publika uticala na vaše izbore? Koja promena pristupačnosti je poboljšala vaš sadržaj? Kako komunikacija može podstaći ljude da učestvuju u inicijativi zajednice? Kada emocionalna komunikacija može postati manipulativna?

„Komunikacija za društveni uticaj nije u tome da dobijete najviše lajkova. Radi se o pomaganju pravim ljudima da razumeju, učestvuju i preduzmu akciju.“

Napomene voditelja

Zadržite sesiju **praktičan**. Učesnici bi trebalo da provode većinu svog vremena kreirajući, testirajući, prilagođavajući i poboljšavajući komunikaciju umesto da slušaju objašnjenja o dizajnu.

Nemojte se previše fokusirati na napredne funkcije Canva. Učesnicima su potrebne samo osnovne digitalne veštine kao što su izbor šablona, dodavanje i uređivanje teksta, umetanje vizuelnih prikaza, organizovanje informacija i izvoz ili deljenje dizajna. Cilj je **efektivna komunikacija**, a ne profesionalni grafički dizajn.

Podstaknite učesnike da kreiraju sopstveni sadržaj umesto da kopiraju postojeće kampanje. Podsetite ih da koriste slike i druge materijale odgovorno i da uzmu u obzir dozvolu, autorska prava i privatnost kada uključuju fotografije drugih ljudi.

Podsetite učesnike da komunikacija sa društvenim uticajem treba da bude etička. Izbegavajte preterane tvrdnje, stereotipe, šokantne slike ili poruke koje predstavljaju članove zajednice samo kao bespomoćne ljude. Komunikacija treba da poštuje dostojanstvo i glasove ljudi koji su predstavljeni.

MODUL 11. OD IDEJE DO AKCIJE

Pregled modula

Mnogi mladi ljudi imaju ideje za unapređenje svojih zajednica, ali im je potrebna podrška da ih pretvore u praktične projekte. Ovaj modul vodi učesnike kroz jednostavan proces dizajniranja projekta, pomažući im da transformišu izazov zajednice u realističnu društvenu inicijativu. Oni vežbaju da postavljaju SMART ciljeve, planiraju aktivnosti, dodeljuju uloge, identifikuju resurse i biraju korisne digitalne alate. Modul se završava kratkim predstavljanjem projekta i povratnim informacijama od kolega, jačanjem timskog rada, kreativnosti ishvaćajući da je socijalno preduzetništvo stalan proces učenja.

Zašto je ova tema važna



Procena potreba za projektu CYBER Change pokazala je da su mladi ljudi zainteresovani za socijalno preduzetništvo i inicijative u zajednici, ali im često nedostaje samopouzdanje i praktično znanje potrebno za transformaciju ideja u delo. Učesnici su prijavili poteškoće u planiranju projekta, identifikovanju resursa, pristupu finansiranju i razumevanju praktičnih koraka uključenih u sprovođenje inicijative.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula, učesnici će moći da transformišu problem zajednice u realističnu projektnu ideju sa jasnim SMART ciljevima. Oni će planirati aktivnosti, odgovornosti i resurse dok identifikuju digitalne alate koji mogu podržati implementaciju. Učesnici će vežbati da jasno prezentuju svoje projektne ideje i razmenjuju konstruktivne povratne informacije od kolega. Konačno, oni će identifikovati realne sledeće korake za pretvaranje svojih ideja u akciju zajednice.

Sesija 23. Od socijalnog problema do akcionog plana

1. Pregled sesije

Problem zajednice postaje polazna tačka za promenu samo kada ljudi mogu da svoje ideje pretvore u realne akcije. Ovo zahteva jasne ciljeve, organizovane zadatke, zajedničke odgovornosti i prave resurse.

Ova sesija pomaže učesnicima da transformišu problem zajednice u jednostavnu društvenu inicijativu. Kroz praktičan projektni izazov, oni kreiraju SMART ciljeve, organizuju aktivnosti i odgovornosti i koriste digitalne alate za izgradnju osnovnog akcionog plana. Fokus je na razvoju praktičnih digitalnih veština za planiranje, organizovanje, saradnju, upravljanje informacijama i donošenje projektnih odluka.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Aktivnosti treba da koriste probleme zajednice koji su relevantni za učesnike i koji odgovaraju njihovom nivou projektnog iskustva.

15–18 godina: Koristite jednostavne inicijative vezane za školu, omladinske centre, sport, životnu sredinu ili aktivnosti u okruženju. Fokusirajte se na male projekte koji se mogu završiti sa ograničenim resursima.

19–24 godine: Uključuju volontiranje, kampanje podizanja svesti, zapošljavanje, mentalno zdravlje, pitanja životne sredine i učešće mladih. Podstaknite učesnike da koriste nekoliko digitalnih alata tokom planiranja.

25–29 godina: Povežite aktivnosti sa socijalnim preduzetništvom, nevladinim organizacijama, uslugama u zajednici, lokalnim razvojem i strukturiranim planiranjem projekata.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- transformisati problem zajednice u realističnu ideju projekta;
- kreirati jasne SMART ciljeve koristeći jednostavne digitalne alate za planiranje;
- organizovati projektne aktivnosti, odgovornosti, rokovi i resursi;
- odabrati odgovarajuće digitalne alate za različite faze projekta;
- kreirajte i ažurirajte jednostavan digitalni akcioni plan kao tim.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); pametni telefoni, tableti ili laptopi (opciono); flipchart; markeri; lepljive beleške; štampane kartice problema zajednice; štampane kartice SMART objekta; odštampan radni list „Od problema do projekta“; štampano platno za akcioni plan; digitalni kalendar ili tabela (opciono); zajednički dokument ili platforma za upravljanje zadacima (opciono); tajmer.

7. Priprema fasilitatora

Pripremite nekoliko problema zajednice ili dozvolite učesnicima da nastave da rade sa problemima identifikovanim u sesijama 19 i 20. Primeri: Mladi ljudi imaju ograničen pristup mogućnostima volontiranja; lokalni park je loše održavan; mladima nedostaju informacije o mogućnostima zapošljavanja; aktivnosti u zajednici nisu dostupne svima; mladi se osećaju izolovano; lokalnim ekološkim problemima se posvećuje malo pažnje.

Pripremite jedan jednostavan prostor za digitalno planiranje projekata koji učesnici mogu istražiti. Ovo može uključivati zajednički dokument za ideju projekta, tabelu za aktivnosti i resurse, digitalni kalendar za rokove i tablu zadataka za odgovornosti.

8. Tok sesije**Prvi deo – Dobrodošlica i ledolamac: 10–15 minuta****Aktivnost: „Od problema do mogućnosti“**

Postavite kartice problema zajednice po sobi. Primeri: „Mladi ljudi ne znaju za lokalne prilike za volontiranje.“ / „Lokalni park je često pun smeća.“ / „Neki mladi ljudi ne mogu lako da učestvuju u društvenim događajima.“ / „Mladi ljudi imaju malo mesta gde se mogu sresti.“

Učesnici hodaju okolo i stoje pored problema koji bi najviše želeli da poboljšaju. Napravite male timove na osnovu njihovih izbora. Dajte svakom timu pet lepljivih beleški i pitajte: „Šta bismo realno mogli da uradimo u vezi sa ovim problemom?“

Timovi imaju tri minuta da generišu što više ideja, sa jednom idejom po samolepljivoj belešci. Zatim uvedite tri filtera: Korisno: Da li reaguje na pravi problem? / Moguće: Da li bi mladi to realno mogli da urade? / Digitalno: Može li nam tehnologija pomoći da to ostvarimo?

Timovi biraju jednu ideju koja prođe sva tri filtera. Objasnite: „Dobar društveni projekat ne mora da reši ceo problem. On mora dati jedan realan doprinos promeni.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta**Aktivnost: „Učinite to PAMETNO“**

Pokažite slab cilj: „Želimo da više mladih ljudi brine o reciklaži.“

Pitajte učesnike: „Možemo li znati kada smo to postigli?“

Predstavljamo SMART jednostavnim jezikom: Specifično: Šta tačno želimo da radimo? / Merljivo: Kako ćemo znati da se to dogodilo? / Ostvarljivo: možemo li to realno učiniti? / Relevantno: Da li reaguje na problem? / Vremenski ograničeno: Kada će se to dogoditi?

Dajte timovima nekoliko slabih ciljeva. Primeri: „Pomozite mladima“. / „Poboljšajte životnu sredinu.“ / „Nađite više dobrovoljaca.“ / „Podižite svest o mentalnom zdravlju.“

Timovi koriste zajednički dokument ili radni list da bi prepisali jedan cilj. Na primer: „Regrutujte 20 mladih volontera da učestvuju u dve aktivnosti čišćenja zajednice tokom naredna dva meseca.“ Timovi razmenjuju ciljeve i koriste pet SMART pitanja da provere jedni druge.

Ključne poruke: Dobri projekti počinju sa jasno shvaćenim problemom; ciljevi treba da opisuju realističnu promenu; digitalni alati mogu olakšati planiranje i timski rad; zadaci zahtevaju odgovornosti i rokove; planove projekta treba ažurirati kada se okolnosti promene.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta**Aktivnost: „Izgradite projekat digitalno“**

Recite učesnicima: "Vaša ideja je prihvaćena. Vaš tim sada ima mesec dana da pripremi projekat." Svaki tim kreira jednostavan radni prostor digitalnog projekta. U zavisnosti od dostupne tehnologije, ovo se može napraviti pomoću zajedničkog dokumenta, tabele, digitalne table zadataka ili sličnih alata.

Timovi organizuju svoj projekat u šest sekcija: Problem: Koji problem se bavimo? / Cilj: Šta želimo da postignemo? / Aktivnosti: Šta treba da se desi? / Ljudi: Ko će raditi svaki zadatak? / Resursi: Šta nam treba? / Rokovi: Kada svaki zadatak treba da bude završen?

Zamolite timove da naprave najmanje pet praktičnih zadataka. Na primer, za čišćenje zajednice: Istražite moguće lokacije; kontaktirajte opštinu; regrutuju volontere; kreirati digitalne promotivne materijale; pripremiti opremu; organizovati registraciju učesnika; dokumentovati aktivnost. Učesnici zatim svaki zadatak dodeljuju članu tima i dodaju rok.

Zatim pitajte: „Koji bi digitalni alat olakšao svaki zadatak?“ Timovi dodaju digitalni alat ili funkciju pored relevantnih zadataka. Na primer: Online formular: Registracija volontera. / Zajednički dokument: Pisanje aktivnosti plan. / Tabela: Budžet i lista učesnika. / Digitalni kalendar: Sastanci i rokovi. / Task board: Odgovornosti i napredak. / Alat za dizajn: Promotivni materijali. / Cloud folder: Deljene datoteke projekta.

Naglasite da učesnici treba da biraju alate zato što rešavaju specifične potrebe projekta, a ne samo zato što su popularni.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Provera realnosti projekta“

Timovi razmenjuju svoje akcione planove. Svaki tim postaje tim za pregled za drugi projekat. Dobijaju jednostavnu kontrolnu listu: Da li je problem jasan? / Da li je cilj SMART? / Da li su aktivnosti realne? / Da li svaki važan zadatak ima odgovornu osobu? / Da li su rokovi jasni? / Da li su digitalni alati korisni za zadatke? / Da li nešto važno nedostaje?

Tim za pregled ostavlja komentare direktno u deljenom dokumentu ili koristi digitalne lepljive beleške/komentare gde je to moguće. Zatim najavite projektno iznenađenje svakom timu.

Primeri: „Vaš projekat ima nedelju dana manje od očekivanog.“ / „Vaš budžet je smanjen.“ / „Dvostruko više mladih želi da učestvuje.“ / „Jedan član tima više ne može pomoći.“ / „Lokacija više nije dostupna.“ / „Neki učesnici ne mogu da se registruju na mreži.“

Timovi imaju pet minuta da ažuriraju svoj digitalni akcioni plan. Možda će morati da promene rokove, preraspodele odgovornosti, izmene aktivnosti ili izaberu drugi digitalni alat. Pitajte: Šta ste promenili? Da li je bilo lako ažurirati plan? Koji je digitalni alat najviše pomogao? Da li su svi odmah videli promene? Objasnite da su projektni planovi radni dokumenti. Digitalni alati olakšavaju timovima da se prilagode kada se okolnosti promene.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta

Zamolite timove da otvore ili prikažu svoje konačne akcione planove. Pozovite učesnike da ispune tri fraze: „Naš projekat može da stvori promenu do...“ / „Digitalni alat koji bi nam najviše pomogao je...“ / „Naš prvi realan korak je...“

Nastavite sa pitanjima: Koji deo planiranja projekta je bio najlakši? Šta je bilo najteže? Kako su SMART ciljevi poboljšali vašu ideju? Koji digitalni alat je pomogao da se vaš projekat najefikasnije organizuje? Kako su zajednički dokumenti ili digitalne povratne informacije poboljšali timski rad? Šta bi se moglo dogoditi ako tim jasno ne dodeli odgovornosti? Koju akciju vaš tim može realno preduzeti nakon ove sesije?

Završite porukom: "Ideja postaje projekat kada joj damo jasan cilj, praktične akcije, odgovornosti i realan plan. Digitalni alati nam pomažu da organizujemo putovanje, ali ljudi kreiraju promenu."

Napomene voditelja

Neka sesija bude snažno iskustvena i digitalno fokusirana. Učesnici bi trebalo da provode većinu svog vremena kreirajući, organizujući, uređujući i poboljšavajući stvarni plan projekta umesto da slušaju objašnjenja o upravljanju projektom. Podstaknite učesnike da vežbaju specifične digitalne kompetencije: kreiranje i uređivanje zajedničkih dokumenata; organizovanje informacija u tabelama ili tabelama; dodeljivanje digitalnih zadataka; postavljanje rokova; korišćenje kalendara; deljenje datoteka; dodavanje komentara i povratnih informacija; i ažuriranje information collaborative.

Ohrabrite sve članove tima da učestvuju digitalno. Izbegavajte situacije u kojima učesnik sa najvećim digitalnim samopouzdanjem kontroliše uređaj dok svi ostali gledaju. Rotirajte odgovornosti tako da različiti učesnici vežbaju unos informacija, organizovanje zadataka, dodavanje rokova i davanje digitalnih povratnih informacija.

Sesija 24. Predstavite svoju promenu: Predstavite, poboljšajte i preduzmite sledeći korak**1. Pregled sesije**

Dobra projektna ideja postaje jača kada se može jasno objasniti, testirati sa drugima i poboljšati putem povratnih informacija. Predstavljanje ideje takođe pomaže timovima da identifikuju šta je jasno, šta nedostaje i šta treba više raditi.

U ovoj završnoj sesiji, učesnici pretvaraju svoje akcione planove u kratke digitalne predloge. Oni vežbaju predstavljanje problema zajednice, njihovog predloženog rešenja, očekivanog uticaja i digitalnih alata koji će podržati njihov projekat. Kroz praktičan događaj i strukturirane povratne informacije od kolega, timovi poboljšavaju svoje ideje i identifikuju realne sledeće korake ka akciji zajednice.

2. Trajanje: 75–90 minuta**3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika**

4. Napomene o prilagođavanju uzrastu: Složenost teme i očekivanja projekta treba da odražava uzrast i iskustvo učesnika.

15–18 godina: Neka tonovi budu kratki i vizuelni. Fokusirajte se na jasno objašnjenje problema, ideje i prve akcije.

19–24 godine: Uključite očekivani uticaj, ciljne grupe, projektne aktivnosti i digitalnu komunikaciju. Podstaknite učesnike da kreiraju jednostavne digitalne prezentacije.

25–29 godina: Uključite zainteresovane strane, resurse, korake implementacije, očekivani uticaj i potencijalna partnerstva. Podstaknite strukturiranje digitalne prezentacije.

5. Ciljevi učenja: Do kraja sesije učesnici će moći da:

- organizuju informacije o projektu na jasan i ubedljiv način;
- koristiti jednostavne digitalne alate za kreiranje i predstavljanje projektnih ideja;
- jasno preneti društveni problem, predloženo rešenje i očekivani uticaj;
- pružaju i primaju konstruktivne povratne informacije koristeći digitalne ili štampane alate;
- poboljšati projekat na osnovu povratnih informacija i identifikovati realne sledeće korake.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); pametni telefoni, tableti ili laptopi (opciono); alat za prezentaciju ili dizajn (opciono); flipchart; markeri; lepljive beleške; odštampan radni list „Pitch Builder“; štampane kartice sa povratnim informacijama; odštampan radni list „Sledeći korak“; tajmer; nalepnice za glasanje.

7. Priprema fasilitatora

Zamolite timove da nastave da rade sa društvenim inicijativama razvijenim u sesiji 23. Ako učesnici nemaju postojeći projekat, pripremite jednostavne projektne kartice koje mogu da koriste. Pripremite jednostavnu strukturu glasa: Problem; pogođeni ljudi; rešenje; očekivani uticaj; glavne aktivnosti; digitalni alati; prvi korak.

Ako su uređaji dostupni, učesnici mogu da kreiraju dva ili tri jednostavna digitalna slajda koristeći alatku za prezentaciju ili dizajn. Izbegavajte da zahtevate komplikovane prezentacije. Digitalni sadržaj treba da podržava govornika, a ne da ga zamenjuje. Pripremite kartice za povratne informacije vršnjaka koristeći tri jednostavne kategorije: **Jaka:** Šta dobro funkcioniše? / **pitanje:** Šta je još nejasno? / **poboljšati:** Šta bi moglo da učini projekat jačim?

8. Tok sesije**Prvi deo – Dobrodošlica i ledolomac: 10–15 minuta****Aktivnost: „Prodajte mi ovu ideju za 30 sekundi“**

Podelite učesnike u parove. Dajte svakom paru jednostavan svakodnevni predmet, bilo fizički ili na kartici. Primeri: flaša za vodu; notebook; bicikl; torba za višekratnu upotrebu; kišobran; slušalice. Jedan učesnik ima 30 sekundi da ubedi partnera da je predmet koristan.

Zatim promenite uloge. Za drugi krug, uvedite izazov: „Ovaj put, morate znati svoju publiku.“ Dajte učesnicima karticu publike, na primer: Učenik; roditelj; volonter; organizacija za zaštitu životne sredine; lokalni posao.

Učesnici ponavljaju svoj govor, ali ga prilagođavaju publici. Pitajte: Šta se promenilo? Šta je učinilo drugi teren jačim? Da li ste promenili informacije ili samo način na koji ste ih predstavili?

Objasnite: „Dobar govor nije u tome da kažete sve. Već u tome da pomognete ljudima da brzo shvate zašto je vaša ideja važna.“

Deo 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta**Aktivnost: „Izgradite teren“**

Dajte svakom timu sedam karata: Problem; ljudi; rešenje; aktivnosti; uticaj; digitalni alati; sledeći korak. Zamolite timove da organizuju kartice redosledom za koji misle da bi stvorio najjasniju priču o projektu. Uporedite različite sekvence.

Uvedite jednostavnu strukturu glasa: Problem: Šta se dešava? / Narod: Ko je pogođen? / Naša ideja: Šta želimo da radimo? / Naša akcija: Kako će se to desiti? / Uticaj: Kakvu promenu se nadamo da ćemo stvoriti? / Digitalna podrška: Kako će digitalni alati pomoći? / Sledeći korak: Šta prvo treba da uradimo?

Pokažite vrlo kratak primer: "Mnogi mladi ljudi u našem kraju ne znaju za mogućnosti lokalnog volontiranja. Želimo da napravimo jednostavnu digitalnu informativnu kampanju koja povezuje mlade sa lokalnim organizacijama. Koristićemo društvene mreže, onlajn formular i zajednički projektni odbor da promovišemo mogućnosti i koordiniramo volontere. Naš prvi korak biće da kontaktiramo pet lokalnih organizacija i prikupimo dostupne mogućnosti."

Ključne poruke: Pitch treba da bude jednostavan i fokusiran; početi sa stvarnom potrebom zajednice; objasniti rešenje bez nepotrebnih detalja; vizuelni elementi treba da podrže poruku; pokazati kako digitalni alati imaju praktičnu svrhu; dobar teren se završava jasnim sledećim korakom.

Deo 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta**Aktivnost: „Kreirajte svoju digitalnu prezentaciju“**

Timovi se vraćaju na akcione planove kreirane u sesiji 23. Dajte svakom timu radni list Pitch Builder. Njihov izazov je da kreiraju trominutnu prezentaciju koja odgovara na sedam pitanja: Koji problem se bavimo? / Ko je pogođen? / Šta je naše rešenje? / Šta ćemo zapravo? / Koju promenu se nadamo da ćemo stvoriti? / Koji digitalni alati će nam pomoći? / Koji je naš prvi realan korak?

Timovi zatim kreiraju jednostavnu digitalnu prezentaciju od najviše tri slajda. Na primer: Slajd 1 – Problem: potreba zajednice, ciljna grupa i jedan važan dokaz. / Slajd 2 – Naša ideja: Rešenje, glavne aktivnosti i očekivani uticaj. / Slajd 3 – Od ideje do akcije: Digitalni alati, odgovornosti i prvi korak.

Podstaknite učesnike da primene veštine iz prethodnih sesija: Koristite kratak tekst; izaberite relevantne vizuelne elemente; jasno organizovati informacije; koristite čitljive fontove; izbegavajte prenatrpane slajdove; proverite dostupnost; koristite slike i jezik poštovanja. Svaki član tima treba da doprinese pripremi ili predstavljanju terena. Nakon pripreme slajdova, timovi vežbaju jednom.

Jedan učesnik postaje merilac vremena, a drugi postaje kontrolor jasnoće. Kontrolor jasnoće odgovara: Da li sam razumeo problem?; da li sam razumeo rešenje?; da li znam šta se dalje dešava? Timovi prave konačne izmene pre predstavljanja.

Deo 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta**Aktivnost: „Laboratorija za predstavljanje zajednice“**

Napravite mali događaj. Svaki tim ima: tri minuta za bacanje; dva minuta za dobijanje pitanja i povratnih informacija. Dok slušaju, ostali učesnici deluju kao panel za povratne informacije zajednice. Svaki učesnik dobija povratne kartice ili koristi jednostavan deljeni digitalni obrazac.

Oni pružaju tri povratne informacije: Jaka: Jedan deo projekta koji dobro funkcioniše. / Pitanje: Jednu stvar bi želeli da bolje razumeju. / Poboljšati: Jedan predlog koji bi mogao ojačati projekat.

Podstaknite da povratne informacije budu konkretne. Umesto: „Dobra prezentacija“. Koristite: „Vaš problem je bio jasan jer ste objasnili ko je pogođen.“ / Umesto: „Projektu je potreban rad.“ Upotreba: „Ja bih jasnije objasnio kako ćete regrutovati volontere.“

Nakon svih terena, timovi dobijaju povratne informacije. Recite im: "Povratne informacije ne znače da morate sve da promenite. Vaš posao je da odlučite koje povratne informacije čine vaš projekat jačim."

Timovi sortiraju povratne informacije u: Koristi odmah; razmotriti kasnije; nije relevantno. Zatim biraju dva poboljšanja i ažuriraju svoj digitalni predlog ili akcioni plan. Ovo pojačava važnu veštinu digitalnog projekta: korišćenje povratnih informacija za reviziju i poboljšanje zajedničkog digitalnog sadržaja.

Deo 5 – Refleksija i izveštaj: 10–15 minuta**Aktivnost: „Prvih 48 sati“**

Recite učesnicima: "Zamislite da ovo više nije aktivnost obuke. Sutra ćete odlučiti da započnete svoj projekat. Šta biste zapravo prvo uradili?" Timovi otvaraju svoje akcione planove i identifikuju jednu akciju koju bi realno mogli da završe u roku od 48 sati.

Primeri: Kontaktirajte omladinsku organizaciju; kreirajte zajedničku fasciklu projekta; pošaljite onlajn anketu; razgovarati sa potencijalnim učesnicima; napravite stranicu na društvenim mrežama; kontaktirati mogućeg partnera; organizovati prvi timski sastanak.

Timovi popunjavaju tri rečenice: „Naš prvi korak je...“ / „Odgovorna osoba je...“ / „Digitalni alat koji će nam pomoći je...“

Pozovite svaki tim da podeli svoj sledeći korak. Završite sa individualnim razmišljanjem: „Jedna digitalna veština koju sam razvio tokom ovog programa je...“ / „Jedna stvar u kojoj se osećam sigurnije je da radim...“ / „Jedan od načina na koji bih mogao da koristim ove veštine u svojoj zajednici je...“

„Društvena promena ne počinje savršenim projektom. Ona počinje kada ljudi shvate problem, razviju ideju, testiraju je, poboljšaju je i preduzmu prvi realan korak.”

Napomene voditelja

Ovu sesiju tretirajte kao praktično iskustvo projekta, a ne kao takmičenje za prezentaciju. Svrha je vežbanje komunikacije, testiranja i poboljšanja ideja, a ne identifikovanje „pobedničkog” projekta. Zadrži digitalne veštine vidljive tokom cele sesije. Učesnici treba da vežbaju digitalno organizovanje informacija, kreiranje jednostavnih prezentacija, vizuelnu komunikaciju, deljenje datoteka, predstavljanje digitalnog sadržaja, prikupljanje povratnih informacija i uređivanje svog rada na osnovu povratnih informacija.

Podstaknite jednostavne prezentacije. Učesnicima nisu potrebne napredne animacije ili komplikovani dizajni. Jasna prezentacija sa tri slajda je korisnija od atraktivne prezentacije koja ne objašnjava projekat. Podstaknite konstruktivne povratne informacije usmerene na projekat, a ne na osobu. Učesnici treba da objasne šta funkcioniše, šta je nejasno i šta bi se realno moglo poboljšati.

Završite sesiju akcijom, a ne samo razmišljanjem. Čak i ako učesnici neće odmah da sprovedu svoje projekte, identifikovanje jednog realnog sledećeg koraka pomaže im da shvate kako društvena inicijativa može da pređe sa ideje na stvarnu akciju u zajednici.

REFERENCES

Izrada ovog priručnika je zasnovana na nizu postojećih okvira, materijala za obuku, metodologija i praktičnih resursa u oblastima digitalnih kompetencija, digitalnog građanstva, bezbednosti na mreži, veštačke inteligencije, digitalnog rada sa mladima i neformalnog obrazovanja i oslanjao se na njega. Posebna pažnja posvećena je resursima koji podržavaju mlade u kritičkom, bezbednom, odgovornom i kreativnom korišćenju digitalnih tehnologija, kao i korišćenju digitalnih alata za učešće i pozitivnu zajednicu promeniti.

Ključni resursi koji su konsultovani tokom izrade Priručnika navedeni su u nastavku.

- CYBER Change – Kompetentni graditelji mladih: preduzetništvo, otpornost i digitalne veštine za promene. (2026). *Izveštaj o proceni potreba za projektu CYBER Change*. Interni projektni dokument.
- Digitalne životne veštine – DLS. (2023–2025). *Kurs digitalnih životnih veština, metodologija i resursi za e-učenje*. Erasmus+ projekat br. 2023-1-RO01-KA220-YOU-000150903. Projekat razvija resurse o digitalnom građanstvu, sajber bezbednosti, kritičkom razmišljanju, zdravoj interakciji sa tehnologijom, digitalnom učešću i odgovornom onlajn ponašanju.

Projekat i resursi Digitalne životne veštine

- Evropska komisija, Zajednički istraživački centar. (2022). *DigComp 2.2: Okvir digitalnih kompetencija za građane – sa novim primerima znanja, veština i stavova*. Kancelarija za publikacije Evropske unije. Okvir je korišćen kao važna referenca za identifikaciju oblasti digitalnih kompetencija kojima se bavi čitav Priručnik.

DigComp 2.2 – Okvir digitalnih kompetencija za građane

- Saveta Evrope. (2022). *Priručnik za obrazovanje o digitalnom građanstvu: Biti na mreži, dobrobit na mreži, prava na mreži*. Izdavaštvo Saveta Evrope. Priručnik pruža okvir i praktične smernice vezane za digitalno građanstvo, medijsku i informatičku pismenost, etiku i empatiju, dobrobit na mreži, učešće, prava i odgovornosti, privatnost i bezbednost.

Priručnik za obrazovanje o digitalnom građanstvu

- Saveta Evrope. (2020). *Obrazovanje za digitalno građanstvo – paket za trenere*. Izdavaštvo Saveta Evrope. Izvor pruža aktivnosti obuke i metode za razvoj kompetencija digitalnog građanstva kroz participativno obrazovanje.

Obrazovanje za digitalno građanstvo – paket za trenere

- UNESCO. (2023). *Vodič za generativnu veštačku inteligenciju u obrazovanju i istraživanju*. UNESCO. Smernice su informisale o pristupu Priručnika kritičnoj, bezbednoj i odgovornoj upotrebi generativne veštačke inteligencije usmerenoj na čoveka.

[Unesco uputstvo za generativnu veštačku inteligenciju u obrazovanju i istraživanju](#)

- FEW4Youth – popunjavanje praznina u omladinskom radu. (2023–2025). *Resursi i prakse za digitalni rad sa mladima*. Erasmus+ projekat br. 2023-1-CY02-KA210-YOU-000154746. Projekat, koji uključuje Innovation Education Lab, istraživao je digitalni omladinski rad, digitalnu inkluziju i praktične alate koje omladinski radnici mogu da koriste da unaprede svoj rad sa mladima.

[Projekat FEW4Youth](#)

- e-Zaposleni. (2022–2023). *Sredstva za učenje i Priručnik za omladinske radnike*. Erasmus+ projekat br. 2021-1-RO01-KA220-YOU-000028913. Koordiniran od strane Innovation Education Lab, projekat je razvio resurse za neformalno i iskustveno učenje za mlade, uključujući aktivnosti vezane za digitalne veštine, rešavanje problema, timski rad, kreativnost i organizaciju.

[e-Mploied projekat i resursi](#)

- Skill Up. (2022–2023). *Skill Up Guide*. Erasmus+ projekat br. 2021-2-BG01-KA210-ADU-000050345. Projekat je razvio praktične pristupe digitalnim, transverzalnim, preduzetničkim i održivim kompetencijama i obezbedio resurse za edukatore koji podržavaju razvoj veština.

[Skill Up projekat i resursi](#)

- SIDE. (2022–2024). *Društvene inovacije, dizajn projekata i resursi za lični i profesionalni razvoj*. Erasmus+ projekat. Projekat je razvio pristupe obuke i alate koji se odnose na društvene inovacije, dizajn i upravljanje projektima, osnaživanje mladih i aktivno učešće.

[SIDE projekat](#)

- EntrepRURAL Društveno. *Projektni resursi i priručnici o socijalnom preduzetništvu, pripovedanju priča i digitalnim mogućnostima*. Strateško partnerstvo Erasmus+ Mladi u akciji. Projekat, koji uključuje Prijatelje rumunske dece, promovisao je socijalno preduzetništvo i neformalno učenje među mladim ljudima iz ruralnih područja i istraživao upotrebu digitalnih alata u socijalnom preduzetništvu.

[EntrepRURAL Društveni projekat](#)

ANNEXES:

1. sesija

INFORMACIJSKI DETEKTIVSKI RADNI LIST

Pogledajte informacije koje ste dobili. Budite detektiv i postavljajte pitanja pre nego što verujete ili podelite.

šta gledaš?

- ☐ Novinski članak
- ☐ Post na društvenim mrežama
- ☐ Mim
- ☐ Odgovor generisan AI
- ☐ Ostalo: _____

1. KO JE OVO STVORIO?

Ko je napravio ili podelio ove informacije?

Da li znate ko su oni?

- ☐ Da ☐ Ne ☐ Nisam siguran

2. ZAŠTO JE STVORENO?

Šta mislite da kreator želi da uradi?

- ☐ Obavestite nas
- ☐ Zabavite nas
- ☐ Prodajte nešto
- ☐ Promenite naše mišljenje
- ☐ Dobijte lajkove, klikove ili deljenja
- ☐ Ostalo: _____
- ☐ Nisam siguran

3. KAKO SE OSEĆA?

Izaberite jedno ili više:



- ☐ Srećan ☐ Ljut ☐ Zabrinut ☐ Iznenaden
☐ Uzbuđen ☐ Uplašen ☐ Radoznao ☐ Ništa

Mislite li da kreator želi da se tako osećate? Zašto?

4. KOJE INFORMACIJE NEDOSTAJU?

Postoji li nešto što biste želeli da znate pre nego što poverujete u ovu informaciju?

Šta bi mogao da proveriš?

- ☐ Autor ili stvaralac
☐ Datum
☐ Originalni izvor
☐ Drugi veb-sajt ili izvor
☐ Činjenice ili dokazi
☐ Slika ili video
☐ Ostalo: _____

5. DA LI BISTE VEROVALI ILI PODELILI?

- ☐ Da
☐ Ne
☐ Nisam još siguran
☐ Ja bih prvo proverio

Zašto?

☐ MOJA DETEKTIVSKA ODLUKA

Nakon što proverite informacije, izaberite jednu:

- ☐ **Verujem u to.**
☐ **Treba mi više informacija.**
☐ **Ne verujem u to.**

2. sesija

LISTA ISTRAGE ZA PROVERU ČINJENICA

Stani. Proveri. Onda odluči.

Koristite ovu kontrolnu listu pre nego što verujete ili delite informacije na mreži.

Šta proveravaš?

- ☐ Naslov vesti
- ☐ Post na društvenim mrežama
- ☐ Fotografija ili video
- ☐ Odgovor generisan AI
- ☐ Ostalo: _____

1. ŠTA JE TUŽBA?

Koja je glavna poruka?

2. KO GA JE STVORIO?

Možete li da vidite ko je kreirao ili podelio informacije?

- ☐ Da
- ☐ Ne
- ☐ Nisam siguran

Ko je izvor?

3. IMA LI DOKAZA?

Da li objava sadrži činjenice, veze, izvore ili druge dokaze?

- ☐ Da
- ☐ Ne
- ☐ Nisam siguran

Koje dokaze možete pronaći?



Funded by
the European Union

4. MOŽETE LI DA PROVERITE NA DRUGOM GDE?

Možete li pronaći iste informacije iz drugog pouzdanog izvora?

- ☐ Da
- ☐ Ne
- ☐ Treba mi više vremena da proverim

Gde si proverio?

Izvor 1: _____

Izvor 2: _____

5. IMA LI ZNAKOVA UPOZORENJA?

Označite sve što primetite:

- ☐ Veoma šokantan naslov
- ☐ Jak emocionalni jezik
- ☐ Nema autora ili izvora
- ☐ Nema dokaza
- ☐ Čudna veb lokacija ili nalog
- ☐ Stare informacije predstavljene kao nove
- ☐ Fotografija ili video bez jasnog konteksta
- ☐ Tražim da brzo podelite
- ☐ Loš nešto: _____

6. ŠTA MISLITE?

Nakon provere, izaberite jedno:

- ☐ **Mislim da je pouzdano.**
- ☐ **nisam siguran. Treba mi više informacija.**
- ☐ **Mislim da je to obmanjujuće ili lažno.**

Zašto?

Sesija 3

LOMIMO MOJ DIGITALNI MEHUR**1. ŠTA OBIČNO VIDIM?**

Razmislite o svom feedu na društvenim mrežama.

Šta najčešće vidite?

- ☐ Muzika
- ☐ Sport
- ☐ Igranje
- ☐ Moda
- ☐ Vesti
- ☐ Poznate ličnosti
- ☐ Smešni video snimci
- ☐ Posao ili obrazovanje
- ☐ Pitanja zajednice
- ☐ Ostalo: _____

Šta mislite zašto vidite ovaj sadržaj?

- ☐ Tražim ga.
- ☐ Pratim slične naloge.
- ☐ Sviđa mi se ili delim ovaj sadržaj.
- ☐ Gledam ove video snimke dugo.
- ☐ Aplikacija mi to preporučuje.
- ☐ Ne znam.

2. ŠTA MI MOŽDA NEDOSTAJE?

Razmislite o informacijama koje rade **ne** često se pojavljuju na vašem fidu.

Retko vidim informacije o:

Jedna tema o kojoj bih želeo da saznam više:

3. DA LI ČUJEM RAZLIČITA MIŠLJENJA?

Kada vidim važnu temu na mreži:

- ☐ Uglavnom viđam ljude koji se slažu sa mnom.

☐ Vidim različita mišljenja.

☐ Ja stvarno ne primećujem.

4. KAKO MOGU DA IZAĐU VAN SVOG MEhurića?

Izaberi **dve stvari** možete pokušati:

☐ Pratite novu organizaciju ili NVO.

☐ Pročitajte informacije sa druge veb stranice.

☐ Potražite drugi izvor pre nego što donesete odluku.

☐ Slušajte nekoga sa drugačijim mišljenjem.

☐ Tražite informacije umesto da koristite samo moj fid.

☐ Pitajte ljude van moje uobičajene grupe šta misle.

☐ Ostalo: _____

5. MOJA ZAJEDNICA

Razmislite o jednom problemu u vašoj zajednici.

problem je:

Koga treba da saslušate pre nego što pokušate da ga rešite?

☐ Mladi ljudi

☐ Roditelji

☐ Nastavnici

☐ Lokalne organizacije

☐ Lokalna preduzeća

☐ Opština

☐ Osobe sa invaliditetom

☐ Starije osobe

☐ Ostalo: _____

4. sesija



IZAZOV DIGITALNE ODLUKE

Kartice scenarija: **Izrežite kartice i dajte po 3 karte svakoj grupi.**

SCENARIJ KARTICA 1 — PRIKUPLJANJE SREDSTAVA

Vaš prijatelj deli objavu u kojoj traži novac za mladu osobu kojoj je potreban medicinski tretman.

Priča je veoma emotivna i kaže:

"Molim vas donirajte danas! Svaki evro može spasiti život!"

Želite da pomognete, ali ne znate ko je napravio stranicu za prikupljanje sredstava.

Šta bi ti uradio?

SCENARIJ KARTICA 2 — VAŠ NALOG BIĆE BLOKIRAN!

Dobijate poruku:

„Vaš nalog će biti blokiran za 24 sata. Kliknite ovde da biste potvrdili lozinku.“

Poruka izgleda zvanično i uključuje logo platforme društvenih medija.

Šta bi ti uradio?

SCENARIJSKA KARTA 3 — SLIKA KATASTROFE GENERISANO AI

Na mreži vidite šokantnu fotografiju koja prikazuje veliku poplavu u obližnjem gradu.

U postu se kaže:

„LOMANJE! Ovo se dešava upravo sada!“

Ljudi dele sliku, ali neko komentariše da je možda napravljena pomoću veštačke inteligencije.

Šta bi ti uradio?

SCENARIJ KARTA 4 — ZATVORI SE OMLADINSKI CENTAR

Neko objavljuje:

"Ovdašnji omladinski centar se zatvara sledećeg meseca! Opština ne brine o mladima!"

Mnogi mladi ljudi su ljuti i počinju da dele objavu.

Nema izvora niti zvaničnih informacija.

Šta bi ti uradio?

SCENARIJ KARTICA 5 — LAKI NOVAC

Influencer kaže:

**„Pronašao sam tajni način da zaradim 500 evra svake nedelje od vašeg telefona! Svako to može.
Kliknite na link u mom profilu.“**

Video ima hiljade lajkova i pozitivnih komentara.

Šta bi ti uradio?

SCENARIJ KARTICA 6 — NEVEROVATAN PROIZVOD

Vaš omiljeni influencer preporučuje proizvod.

oni kažu:

"Ovo mi je promenilo život! Svako treba da ga kupi!"

Ne kažu da li im je kompanija platila da ga promovišu.

Šta bi ti uradio?

SCENARIJ KARTA 7 — ŠOKANTAN NASLOV

Vidite naslov:

„Naučnici otkrivaju hranu koja vas može učiniti pametnijim za samo sedam dana!"

Naslov zvuči uzbudljivo, ali ne prepoznajete veb lokaciju.

Vaš prijatelj želi da to podeli. **Šta bi ti uradio?**

SCENARIJ KARTICA 8 — AI KAŽE DA JE ISTINA

Pitate AI chatbot-u pitanje za školski ili omladinski projekat.

Odgovor zvuči jasno i profesionalno. Čak daje neke brojke i činjenice.

Ali ne znate odakle su te informacije.

Šta biste uradili pre upotrebe informacija?

SCENARIJ KARTA 9 — LJUTNI POST

Neko je objavio veoma ljutu poruku o lokalnoj organizaciji.

Osoba kaže da se organizacija loše odnosi prema mladima.

Znate neke ljude kojima se ova organizacija već ne sviđa i oni dele objavu.

Vi znate samo jednu stranu priče.

Šta bi ti uradio?

SCENARIJ KARTICA 10 — PODELI JE ODMAH!

Dobijate poruku u grupnom ćaskanju:

„VAŽNO! Pošalji ovo svima koje poznaješ pre nego što ga izbrišu!“

Poruka sadrži upozorenje o nečemu što se dešava u vašoj zajednici, ali ne kaže odakle su informacije potekle.

Šta bi ti uradio?

RAZMISLITE PRE nego što kliknete

Lista za proveru odluka

Pre nego što kliknete, podelite, komentarišete ili verujete u nešto na mreži, odvojite trenutak.

1. STOP

Nemojte odmah reagovati.

zapitajte se:

- ☐ Da li treba da kliknem ili podelim ovo sada?
- ☐ Da li ova poruka pokušava da me natera da brzo reagujem?
- ☐ Da li se zbog toga osećam veoma ljuto, zabrinuto, uzbuđeno ili uplašeno?

Odvojite trenutak pre nego što reagujete.

2. THINK

Pažljivo pogledajte informacije.

- ☐ Ko ga je stvorio ili podelio?
- ☐ Da li poznajem izvor i da li mu verujem?
- ☐ Zašto je objavljeno?
- ☐ Da li pokušava da me obavesti, proda nešto ili promeni moje mišljenje?
- ☐ Da li je nešto čudno ili nejasno?

3. CHECK

Ne verujte ničemu samo zato što izgleda stvarno.

- ☐ Mogu li da pronađem iste informacije negde drugde?
- ☐ Da li postoji pouzdan izvor?
- ☐ Mogu li da proverim autora, datum ili veb lokaciju?
- ☐ Ima li dokaza?
- ☐ Da li se fotografija, video ili tekst mogu uređivati ili generisati pomoću veštačke inteligencije?
- ☐ Mogu li da pitam nekoga kome verujem?

4. ODLUČITI

Sada odlučite šta da radite.

- ☐ Mogu da verujem.
- ☐ Treba mi više informacija.
- ☐ Neću kliknuti.
- ☐ Neću to deliti.

- ☐ Prvo ću to proveriti.
- ☐ Zamoliću nekoga za pomoć.

Zašto ste doneli ovu odluku?

★REMEMBER

STANI → RAZMIŠLJAJ → PROVERI → ODLUČI

Ne morate odmah da reagujete.

Ako niste sigurni, proverite pre nego što kliknete ili podelite.

Sesija 5

MOJ DIGITALNI DAN

Razmislite o a **normalan dan**. Kada koristite telefon, računar, tablet, TV ili druge digitalne alate?



postoje **nema tačnih ili pogrešnih odgovora**. Cilj je jednostavno primetiti svoje navike.

1. MOJ DIGITALNI DAN

Doba dana	Za šta koristim tehnologiju?	Kako se obično osećam?
☐ Kad se probudim	_____	_____
☐ Jutro	_____	_____
☐ Vreme za ručak	_____	_____
☐ popodne	_____	_____
☐ večer	_____	_____
☐ Pre spavanja	_____	_____

Osećanja koja možete koristiti:

☐ Srećna ☐ Opušteno ☐ Povezano ☐ dosadno ☐ Pod stresom ☐ Umoran ☐ Rasejan ☐ Ostalo

2. ZAŠTO KORISTIM TEHNOLOGIJU?

Razmislite o svom digitalnom danu. Tehnologiju uglavnom koristim za:

- ☐ Razgovarajte sa prijateljima ili porodicom
- ☐ Učenje ili posao
- ☐ Pronađite informacije
- ☐ Gledajte video zapise
- ☐ Igrajte igrice
- ☐ Slušajte muziku
- ☐ Koristite društvene mreže
- ☐ Napravite nešto
- ☐ Opustite se
- ☐ Zato što mi je dosadno
- ☐ Zato što dobijam obaveštenje
- ☐ Bez razmišljanja o tome
- ☐ Ostalo: _____

3. ŠTA PRIMJEĆUJEM?

Jedna digitalna navika koja mi pomaže:

Jedna digitalna navika koja mi ponekad gubi vreme ili mi odvlači pažnju:

Kada koristim svoj telefon, a da ne razmišljam o tome?

4. RAZGOVORITE SA PARTNEROM

Podelite svoj digitalni dan sa partnerom.

Zajedno pronađite:

 **Jedna korisna navika:**

 **Jedna navika koja se može poboljšati:**

Da li je vaš partner imao drugačiju digitalnu naviku koja vas je iznenadila?

5. MOJA MALA DIGITALNA PROMENA

Izaberi **jedna mala stvar** želite da pokušate.

- ☐ Isključite neka obaveštenja.
- ☐ Skloni moj telefon dok učim ili radim.
- ☐ Provedite malo vremena bez telefona.
- ☐ Izbegavajte da proveravate moj telefon tokom obroka.
- ☐ Provedite manje vremena skrolujući bez svrhe.
- ☐ Koristite tehnologiju za nešto kreativno ili korisno.
- ☐ Ostalo: _____

Ove nedelje ću pokušati da:



★REMEMBER

Tehnologija je alat.

Cilj nije da prestanete da ga koristite, već da **primetiti naše navike i doneti izbore koji su bolji za nas.**

REFLEKSIJA NAVIKE

Razmislite o tome kako koristite tehnologiju tokom normalnog dana. postoje **nema dobrih ili loših odgovora**. Ovaj radni list govori o tome da uočite svoje navike i odlučite šta vam dobro odgovara.

1. IMAM DIGITALNU NAVIKU

Izaberite jednu naviku koju često radite.

Na primer: provera obaveštenja, listanje društvenih medija, gledanje video snimaka pre spavanja, igranje igara, časkanje sa prijateljima ili korišćenje telefona tokom učenja.

Moja navika je:

2. KADA SE TO DEŠAVA?

Obično radim ovo:

- ☐ Kad se probudim
- ☐ Dok studirate ili radite
- ☐ Kad mi je dosadno
- ☐ Kada sam sa prijateljima ili porodicom
- ☐ Tokom obroka
- ☐ Kada se osećam pod stresom
- ☐ Pre spavanja
- ☐ Kada dobijem obaveštenje
- ☐ Ostalo: _____

3. ZAŠTO TO RADIM?

- ☐ Pomaže mi.
- ☐ Zabavno je.
- ☐ Pomaže mi da se opustim.
- ☐ Želim da se povežem sa drugima.
- ☐ Dosadno mi je.
- ☐ Postao je automatski.
- ☐ Ne znam baš.
- ☐ Ostalo: _____

4. KAKO SE OSEĆAM OVA NAVIKA?

pre:

- ☐ Srećan ☐ Opušten ☐ Dosadno ☐ Pod stresom ☐ Umoran ☐ Drugo: _____

posle:

- ☐ Srećan ☐ Opušten ☐ Dosadno ☐ Pod stresom ☐ Umoran ☐ Rasejan ☐ Drugo: _____

5. DA LI MI OVA NAVIKA POMAŽE?

Razmislite o efektu koji ima na vaš dan.

Ova navika...	Da	Ponekad	br
Pomaže mi da učim ili radim	☐	☐	☐
Pomaže mi da se opustim	☐	☐	☐
Pomaže mi da se povežem sa ljudima	☐	☐	☐
Odvlači mi pažnju	☐	☐	☐
Potrebno mi je više vremena nego što želim	☐	☐	☐
Utiče na moj san ili odmor	☐	☐	☐

6. ZADRŽATI, PROMENI ILI ZAUSTAVITI?

Šta biste želeli da radite sa ovom navikom?

☐ **KEEP IT** – Dobro mi ide.

☐ **PROMENI TO** – Korisno je, ali želim da bolje upravljam.

☐ **ZAUSTAVITI ILI SMANJITI** – Ne pomaže mi.

Moj izbor: _____

Zašto?

7. MOJA MALA PROMENA

Ne treba da menjam sve odjednom.

Jedna mala stvar koju mogu da pokušam je:

Kada ću probati?

Ko bi me mogao podržati?

RAZGOVORITE SA PARTNEROM

Ako se osećate prijatno, podelite svoju ideju sa partnerom.

Pitajte jedni druge:

Da li je promena mala i realna?

Šta bi to moglo olakšati?

Kako možemo podsećati ili podržavati jedni druge?

Sesija 6

Moj digitalni točak blagostanja

Razmislite o tome kako tehnologija utiče na različite delove vašeg života.

Za svaku oblast dajte sebi ocenu **1 do 5**:

- 1 = Treba puno pažnje**
2 = Moglo bi biti bolje
3 = U redu
4 = Dobro ide
5 = Ide veoma dobro

Područje	Moj rezultat 1–5	Razmislite o...
Spavaj	_____	Da li tehnologija utiče na to kada i koliko dobro spavam?
Učenje/rad	_____	Da li mi tehnologija pomaže da se fokusiram ili mi odvlači pažnju?
Odnosi	_____	Da li sam prisutan kada provodim vreme sa drugim ljudima?
Fizička aktivnost	_____	Da li imam dovoljno vremena da se krećem i budem aktivan?
Hobiji	_____	Da li izdvajam vreme za aktivnosti u kojima uživam van ekrana?
Društveni mediji	_____	Da li se na društvenim mrežama obično osećam dobro, pod stresom, pod pritiskom ili ometenom?
Relaksacija	_____	Mogu li da se opustim bez stalnog proveravanja telefona?
Vreme na otvorenom	_____	Da li provodim dovoljno vremena napolju i daleko od ekrana?

Pogledaj svoj točak

Koje oblasti idu dobro?

Koju oblast biste najviše želeli da unapredite?

Koja je jedna mala promena koju biste mogli da napravite?

Moj plan digitalnog blagostanja

Ne morate da menjate sve odjednom. Izaberi **jedna mala i realna promena** to bi moglo učiniti vaš odnos sa tehnologijom zdravijim.

1. Jedna digitalna navika koju bih želeo da poboljšam:

2. Zašto mi je ovo važno?

3. Moj mali cilj za ovu nedelju je:

4. Šta ću učiniti?

Na primer: isključite nepotrebna obaveštenja; drži moj telefon podalje tokom obroka; pravite redovne pauze na ekranu; izbegavajte pomeranje pre spavanja; provodite više vremena na otvorenom.

5. Kada ću to učiniti?

6. Šta bi ovo moglo otežati?

7. Šta bi mi moglo pomoći?

8. Ko bi me mogao podržati ili ohrabriti?

Moj jednonedeljni izazov

Ove nedelje ću:

Sesija 7

Moje kartice za ranac sa podacima

Izrežite kartice i dajte po jedan set svakoj grupi. Učesnici stavljaju svaku karticu ispod **“Podelio bih”**, **“Zavisi”** ili **“Zadržao bih privatno”**.

Lični podaci	Lični podaci	Lični podaci
Ime	Rođendan	Kućna adresa
Adresa e-pošte	Broj telefona	Škola ili radno mesto
Fotografije	Trenutna lokacija	Lozinka
Istorija pretrage	Istorija kupovine	Kontakti
Zdravstvene informacije	Informacije o banci	Detalji lične karte/pasoša

Razmislite pre nego što podelite

Pre nego što podelite lične podatke, pitajte:

Ko traži to?

Zašto da li im treba?

sta hoće li to učiniti?

Da li je potrebno da to podelim?

Da li mogu da ga uklonim ili promenim kasnije?

Radni list odluka o privatnosti

Stani. Proveri. Odlučite se.



Koristite ovaj radni list kada aplikacija, veb lokacija ili osoba zatraže vaše lične podatke.

1. Koje informacije ili dozvole se traže?

2. Ko to traži?

3. Zašto im je to potrebno?

4. Da li je potrebno?

- ☐ Da
☐ Ne
☐ Nisam siguran

5. Šta bi se moglo dogoditi ako to podelim ili dozvolim?

Moja odluka

- ☐ **Prihvati** – Zahtev ima smisla i meni je prija.
☐ **Prvo proveriti** – Treba mi više informacija pre nego što odlučim.
☐ **Odbij** – Čini se da informacija ili dozvola nisu potrebni.

Sesija 8

Prilog. Digitalne kartice dilema

Izrežite karte i dajte po dve karte svakoj maloj grupi.

Kartica 1. Neželjena fotografija

Vaš prijatelj vas fotografiše i želi da je objavi na društvenim mrežama. Zamolite ih da ne, a oni kažu: "To je samo fotografija. Svideće se svima."

Razmislite o: Ko je pogođen? Da li postoji saglasnost? Šta bi bio izbor za poštovanje?

Kartica 2. Šala za grupno ćaskanje

Neko u vašem grupnom ćaskanju deli mem ismevajući drugu mladu osobu. Nekoliko ljudi reaguje emodžijima koji se smeju.

Razmislite o: Da li bi šala mogla naškoditi? Šta biste mogli da radite da ste u grupi?

Kartica 3. Privatni snimak ekrana

Prijatelj vam šalje privatnu poruku. Drugi prijatelj od vas traži da mu pošaljete snimak ekrana razgovora.

Razmislite o: Da li je vaša privatna poruka koju želite da podelite? Šta bi se moglo dogoditi ako to podelite?

Kartica 4. Kopirano umetničko delo

Neko nađe ilustraciju na internetu i upotrebi je za omladinsku kampanju bez pominjanja ko ju je napravio.

Razmislite o: Da li je ovo fer prema stvaraocu? Šta bi trebalo da urade umesto toga?

Kartica 5. Internet glasina

Neko objavi negativnu priču o mladoj osobi u vašoj zajednici. Ne znate da li je priča istinita, ali ljudi je dele.

Razmislite o: Šta bi se moglo dogoditi ako to podelite? Šta bi bio odgovoran izbor?

Kartica 6. Domaći zadatak odgovara

Neko objavi sve odgovore na zadatak u razrednoj grupi i podstiče sve da ih kopiraju.

Razmislite o: Da li je pomaganje uvek isto što i dati nekome odgovor? Šta biste mogli da uradite umesto toga?

Kartica 7. Uvredljivi komentar

Neko ostavi nepristojan komentar ispod objave druge osobe jer se ne slaže sa njihovim mišljenjem.

Razmislite o: Možemo li se s poštovanjem ne složiti? Kako bi se komentar mogao drugačije napisati?

Kartica 8. Sramotni video

Smešni video prijatelja se deli na mreži. Vaš prijatelj traži od ljudi da prestanu da ga dele.

Razmislite o: Šta treba da uradite? Kako biste mogli podržati osobu?

Kartica 9. Isključen iz grupe

Grupa kreira privatno časkanje za aktivnost u zajednici, ali namerno izostavlja jednog učesnika jer ih smatra „dosadnim“.

Razmislite o: Da li je ovo poštovanje i inkluzivno? Šta bi grupa mogla učiniti drugačije?

Kartica 10. Deljenje tuđe priče

Mlada osoba vam priča o teškom ličnom iskustvu. Mislite da bi njihova priča mogla pomoći vašoj kampanji podizanja svesti na mreži.

Razmislite o: Možete li podeliti njihovu priču jer je svrha pozitivna? Koja bi vam dozvola bila potrebna?

Prilog. Poštujte onlajn kontrolnu listu

Pre nego što objavim, komentarišem ili podelim, proveravam:

☐ **poštovanje:** Da li bi moje reči ili postupci nekoga mogli povrediti, posramiti ili isključiti?

☐ **saglasnost:** Da li imam dozvolu da delim ovu fotografiju, poruku ili informacije?

☐ **privatnost:** Da li delim tuđe privatne podatke?

☐ **istina:** Da li znam da su informacije tačne pre nego što ih podelim?

☐ **kredit:** Da li sam priznao osobu koja je kreirala sadržaj?

☐ **empatija:** Kako bi se druga osoba mogla osećati kada ovo vidi?

☐ **Uključivanje:** Da li moja komunikacija poštuje različite ljude i mišljenja?

☐ **Akcija:** Ako vidim štetno ponašanje, mogu li podržati osobu, prijaviti je ili zatražiti pomoć?

Moja digitalna odgovornost

Jedna stvar o kojoj ću pažljivije razmisliti pre objavljivanja ili deljenja na mreži:

Sesija 9**Prilog. Kartice za izdavanje zajednice**

Izrežite karte i stavite po jednu na svaki sto. Takođe možete dodati pitanja koja su relevantna za lokalnu zajednicu učesnika.

Kartica 1. Nema dovoljno aktivnosti za mlade

Mladi u zajednici kažu da ima malo zanimljivih aktivnosti ili sigurnih mesta na kojima se mogu sresti.

Razmislite o: Ko je pogođen? Šta mladi ljudi mogu da urade na mreži da bi se njihove potrebe čule?

Kartica 2. Smeće na javnim mestima

Lokalni park ili javna površina često je puna smeća i postaje sve manje prijatna za korišćenje.

Razmislite o: Ko treba da zna? Kako bi digitalno učešće moglo pomoći?

Kartica 3. Mladi se osećaju usamljeno

Neki mladi ljudi se osećaju izolovano i teško im je da upoznaju druge ili učestvuju u aktivnostima zajednice.

Razmislite o: Kako digitalni alati mogu pomoći ljudima da se povežu i učestvuju?

Kartica 4. Maltretiranje

Maltretiranje pogađa mlade ljude u školi, u zajednici ili na mreži.

Razmislite o: Kako bi mladi ljudi mogli da podignu svest ili pomognu u stvaranju sigurnijeg okruženja?

Kartica 5. Javni prostori nisu dostupni

Nekim društvenim prostorima ili aktivnostima je teško pristupiti mladim ljudima sa invaliditetom.

Razmislite o: Kako mladi ljudi mogu učiniti ovaj problem vidljivijim i podstaći promene?

Kartica 6. Mladi ne znaju za mogućnosti

Obuka, volontiranje, poslovi i aktivnosti u zajednici postoje, ali mnogi mladi ljudi ne znaju gde da pronađu informacije o njima.

Razmislite o: Kako bi digitalni alati mogli da olakšaju pronalaženje ovih mogućnosti?

Kartica 7. Nezaposlenost mladih

Mladima je teško pristupiti informacijama o poslovima, obuci ili mogućnostima za razvoj korisnih veština.

Razmislite o: Koje informacije bi se mogle podeliti? Ko bi mogao pomoći?

Kartica 8. Svest o mentalnom zdravlju

Neki mladi ljudi doživljavaju stres ili emocionalne teškoće, ali ne znaju gde da nađu pouzdane informacije ili podršku.

Razmislite o: Kako bi mladi ljudi mogli da podignu svest dok odgovorno dele informacije?

Kartica 9. Diskriminacija

Neki mladi ljudi doživljavaju isključenost ili nepravedan tretman zbog toga ko su ili zbog svog porekla.

Razmislite o: Kako bi digitalno učešće moglo promovisati poštovanje, inkluziju i jednake mogućnosti?

Kartica 10. Problemi životne sredine

Mladi su zabrinuti zbog zagađenja, otpada ili drugih ekoloških problema u svojoj zajednici.

Razmislite o: Kako bi mogli da koriste svoj digitalni glas da podstaknu akciju zajednice?

Prilog. Radni list za lestvicu učešća

Od korisnika do digitalnog građanina

Digitalno učešće se može desiti na različite načine. Ne postoji jedan „najbolji“ korak. Različite situacije zahtevaju različite oblike učešća.

Korak	šta to znači?	Primer
8. Vodeći	Preuzimanje odgovornosti i pomaganje drugima da učestvuju	Vođenje digitalne kampanje za mlade
7. Organizovanje	Kreiranje aktivnosti ili akcije	Organizovanje događaja onlajn zajednice
6. Volontiranje	Dajte svoje vreme i veštine	Pridruživanje inicijativi digitalnog volontiranja
5. Pridruživanje	Postati deo aktivnosti	Pridruživanje onlajn konsultacijama za mlade
4. Komentarišući	Delite svoje mišljenje	Komentarišući predlog zajednice
3. Deljenje	Pomaganje da informacije stignu do drugih	Deljenje prilike za volontiranje
2. Sviđanje	Pokazivanje podrške	Sviđa mi se kampanja u zajednici
1. Gledanje	Učenje o problemu	Gledanje video snimka o lokalnom problemu

Gde sam ja na merdevinama?

Koraci koje najčešće koristim su:

.....

Jedan korak koji bih želeo da češće pokušavam je:

.....

Jedno pitanje zajednice do koje mi je stalo je:

.....

Jedna digitalna akcija koju bih mogao da preduzmem je:

.....

Sesija 10

Prilog. Akciono platno zajednice

Radite sa svojom grupom na dizajnu a **jednostavna i realna akcija zajednice**. Neka vaša ideja bude fokusirana na nešto što bi mladi ljudi mogli realno da započnu.

1. Pitanje zajednice

Koji problem želimo da rešimo?

.....

Ko je pogođen?

.....

2. Naš cilj

Koju pozitivnu promenu želimo da vidimo?

.....

3. Naša akcija

Šta bismo realno mogli da organizujemo u narednih mesec dana?

.....

4. Ljudi koje želimo da uključimo

Koga želimo da dosegemo ili podstaknemo da učestvuje?

.....

5. Naša ključna poruka

Šta želimo da ljudi razumeju ili urade?

6. Digitalni alati

Koji bi nam digitalni alati mogli pomoći? Birajte samo ono što je korisno.

- ☐ Društveni mediji
- ☐ Aplikacije za razmenu poruka
- ☐ Online anketa ili obrazac
- ☐ Video ili alati za dizajn
- ☐ Zajednički dokumenti
- ☐ Alati za sastanke na mreži
- ☐ Ostalo: _____

Kako ćemo ih koristiti?

7. Partneri i pristalice

Ko bi nam mogao pomoći?

8. Naša prva tri koraka

1. korak: _____

2. korak: _____

Korak 3: _____

Brza provera stvarnosti

Pre nego što predstavite svoju ideju, pitajte:

- ☐ Da li naša akcija odgovara stvarnim potrebama zajednice?
- ☐ Da li je naš cilj jasan?
- ☐ Možemo li to realno uraditi sa raspoloživim vremenom i resursima?
- ☐ Da li su digitalni alati korisni za našu akciju?
- ☐ Da li znamo šta je naš prvi korak?

Sesija 11**Prilog. Kartice scenarija prevare**

Izrežite kartice i svakoj grupi dajte tri različita scenarija.

Kartica 1. Previše dobro da bi bilo istinito

Vidite prodavnicu na mreži koja prodaje patike koje obično koštaju 150 evra za samo 10 evra. U ponudi se kaže: **"SAMO DANAS! Kupite sada pre nego što se rasprodu!"**

Razmislite o: Šta izgleda sumnjivo? Šta biste proverili pre kupovine?

Kartica 2. Hitna poruka od prijatelja

Dobijate poruku: „**Zdravo, hitno mi treba 50 evra. Telefon mi je pokvaren, pa koristim drugi broj. Pošaljite ga odmah.**“

Razmislite o: Kako biste mogli da proverite da li je ovo zaista vaš prijatelj?

Kartica 3. Upozorenje na lozinku

Dobijate email: „**Vaš nalog će biti zatvoren za 30 minuta. Kliknite ovde odmah da biste potvrdili lozinku.**“

Razmislite o: Koje znakove upozorenja primećujete? Šta treba da uradite umesto da kliknete?

Kartica 4. Ti si pobednik!

Poruka društvenih medija kaže da ste osvojili novi pametni telefon. Da biste ga primili, potrebno je da navedete svoje puno ime, adresu, broj telefona i bankovne podatke.

Razmislite o: Da li ste se prijavili na takmičenje? Zašto su im potrebne ove informacije?

Kartica 5. Besplatne festivalske karte

Videćete KR kod koji kaže: **"Skenirajte sada za dve BESPLATNE festivalske karte!"** Ne znate ko je kreirao ili podelio kod.

Razmislite o: Da li biste ga skenirali? Šta biste prvo mogli da proverite?

Kartica 6. Neverovatna ponuda za posao

Dobijate poruku koja nudi posao na mreži sa veoma visokom platom i iskustvom nije potrebno. Pre nego što počnete, morate da platite 50 € „registracione takse“.

Razmislite o: Šta ovu ponudu čini sumnjivom? Šta biste proverili?

Kartica 7. Lažna isporuka

Dobijate tekst: „**Vaš paket nije mogao biti isporučen. Platite 1,50 evra da biste dogovorili drugu isporuku.**“ Uključuje vezu.

Razmislite o: Da li očekujete paket? Kako možete bezbedno da proverite poruku?

Kartica 8. Nekome treba tvoja šifra

Neko ko tvrdi da je sa usluge koju koristite traži od vas da pošaljete verifikacioni kod koji je upravo stigao na vaš telefon.

Razmislite o: Da li treba da podelite kod? Šta oni možda pokušavaju da urade?

Prilog. Uočite radni list sa crvenim zastavicama

Izaberite jedan scenario i istražite ga sa svojom grupom.

1. Šta se dešava?

2. Koje crvene zastavice možete pronaći?

- ☐ Hitan ili preteći jezik
- ☐ Čini se da je ponuda previše dobra da bi bila istinita
- ☐ Neočekivana poruka
- ☐ Sumnjiva veza, veb lokacija ili KR kod
- ☐ Zahtev za novac
- ☐ Zahtev za lozinku ili verifikacioni kod
- ☐ Zahtev za lične ili finansijske informacije
- ☐ Čudan pravopis, adresa ili nalog
- ☐ Nepoznati pošiljalac
- ☐ Ostalo: _____

3. Šta biste proverili pre nego što odgovorite?

4. Koja je najbezbednija radnja?

- ☐ Zaustavite se i ne kliknite
- ☐ Proverite pošiljaoca
- ☐ Posetite zvaničnu veb stranicu direktno
- ☐ Kontaktirajte osobu ili organizaciju na drugi način
- ☐ Blokirate ili prijavite poruku
- ☐ Pitajte nekoga kome verujem
- ☐ Ostalo: _____

5. Naša odluka:

Prilog. Kontrolna lista za sajber bezbednost

Zaustavi – proveriti – zaštititi

Pre nego što kliknete, podelite informacije ili odgovorite na mreži, pitajte:

- ☐ **pošiljalac:** Da li znam ko je ovo poslao?
- ☐ **Poruka:** Da li pokušava da me natera da delujem brzo ili da se osećam uplašeno?
- ☐ **Ponuda:** Da li izgleda previše dobro da bi bilo istinito?
- ☐ **Veza:** Da li znam gde će me link ili KR kod dovesti?
- ☐ **informacije:** Da li neko traži lične, finansijske ili podatke za prijavu?
- ☐ **Lozinka:** Da li koristim jaku i jedinstvenu lozinku?
- ☐ **Dvofaktorska autentifikacija:** Mogu li da dodam dodatni sloj zaštite svom nalogu?
- ☐ **Veb sajt:** Da li koristim pravu veb lokaciju ili aplikaciju?
- ☐ **veza:** Da li sam oprezan kada koristim javni Vi-Fi za osetljive aktivnosti?
- ☐ **Pomoć:** Ako nisam siguran, mogu li da zastanem i pitam nekoga kome verujem?

Ako nešto izgleda sumnjivo

nemojte: Kliknite brzo; poslati novac; delite lozinke ili verifikacione kodove; dajte lične podatke jer vas neko vrši pritisak.

Uradite: Stop; proverite pošiljaoca ili veb lokaciju; kontaktirajte osobu ili organizaciju preko pouzdanog kanala; blokirati ili prijaviti sumnjive naloge kada je to potrebno; zatraži pomoć.

Moja navika sajber bezbednosti

Jedna stvar koju ću učiniti drugačije da se zaštitim na mreži:

Sesija 12**Prilog. Vremenska linija digitalnog otiska**

Razmislite o tome kako se vaš digitalni život razvijao tokom vremena. Dodajte samo iskustva u kojima se osećate prijatno, uključujući.

1. Moja prva digitalna memorija

Primeri: Prvi uređaj, nalog e-pošte, nalog za igru ili društvene mreže.

2. Nešto pozitivna tehnologija mi je pomogla da uradim

Primeri: Naučite nešto, steknite prijatelje, kreirajte sadržaj, volontirajte ili pronađite priliku.

3. Online dostignuće na koje sam ponosan

4. Online iskustvo koje me je nečemu naučilo

5. Jedna onlajn akcija koju bih ponovio

6. Jedna onlajn akcija koju bih danas uradio drugačije

7. Šta želim da moj budući digitalni otisak pokaže o meni

Prilog. Kartice scenarija spasavanja reputacije

Izrežite kartice i dajte po jednu svakoj maloj grupi.

Kartica 1. Stari post

Pre nekoliko godina, Aleks je objavio uvredljivu šalu. Neko pronađe objavu i ponovo je podeli.

Razmislite o: Šta bi Aleks prvo trebalo da uradi? Kako je Aleks mogao da preuzme odgovornost i ponovo izgradi poverenje?

Kartica 2. Privatna fotografija

Mia volontira u omladinskoj organizaciji. Ona slučajno postavlja fotografiju iz aktivnosti koja uključuje nekoga ko nije pristao da se njihova fotografija deli.

Razmislite o: Ko je pogođen? Šta bi Mia trebalo da uradi?

Kartica 3. Lažna informacija

Mark deli informacije o problemu zajednice bez provere. Kasnije otkriva da su informacije netačne, ali drugi ljudi su već podelili njegovu objavu.

Razmislite o: Kako Mark treba da ispravi situaciju? Šta bi mogao da uradi drugačije sledeći put?

Kartica 4. Online argument

Sara se naljuti tokom onlajn diskusije i objavi nekoliko komentara bez poštovanja. Komentari su i dalje javno vidljivi.

Razmislite o: Šta je Sara sada mogla da uradi? Kako bi mogla drugačije da reši sličan nesporazum?

Kartica 5. Neželjena oznaka

Danijel otkriva da su ga prijatelji označili na sramotnim fotografijama koje su javno vidljive.

Razmislite o: Šta je Daniel mogao da uradi? Kako njegovi prijatelji treba da reaguju?

Kartica 6. Greška projekta

Mladi preduzetnik pravi grešku tokom projekta zajednice i dobija negativne komentare na mreži. Neke kritike su poštene, dok su neki komentari uvredljivi.

Razmislite o: Kako treba da reaguju? Koji komentari zaslužuju odgovor, a koji možda ne?

Prilog. Moj akcioni plan za digitalni otisak



Izaberite jednostavne radnje koje vam mogu pomoći da kreirate digitalno prisustvo koje želite.

1. Proverite

Jedan deo mog digitalnog prisustva želeo bih da pregledam:

- ☐ Profili društvenih medija
- ☐ Podešavanja privatnosti
- ☐ Stari postovi ili komentari
- ☐ Fotografije i oznake
- ☐ Javne lične informacije
- ☐ Ostalo: _____

2. Poboljšati

Jedna stvar koju bih mogao da promenim ili poboljšam:

3. Izrada

Jedna pozitivna stvar koju bih želeo da pokažem više na mreži:

- ☐ Veštine
- ☐ Interesovanja i hobiji
- ☐ Kreativni rad
- ☐ Volontiranje
- ☐ Aktivnosti u zajednici
- ☐ Profesionalno iskustvo
- ☐ Ostalo: _____

4. Moja sledeća akcija

Jedna akcija koju ću preduzeti:

Kada ću to učiniti?

Sesija 13

Prilog. AI ili ne? kartice

Izrežite karte. Učesnici odlučuju da li svaki primer uključuje **AI, čovek ili oboje**.

Kartica 1. Personalizovana lista za reprodukciju

Muzička aplikacija pravi listu pesama na osnovu pesama koje obično slušate.

Kartica 2. Online prevod

Aplikacija za prevođenje prevodi poruku sa engleskog na rumunski.

Kartica 3. Chatbot odgovor

Pitate AI chatbot za ideje za omladinsku aktivnost i on generiše odgovor.

Kartica 4. Preporuke za društvene mreže

Platforma društvenih medija preporučuje video zapise na osnovu sadržaja koji ste prethodno gledali.

Kartica 5. Slika generisana veštačkom inteligencijom

Neko napiše tekstualni upit, a digitalni alat kreira sliku.

Kartica 6. Navigacija

Aplikacija za navigaciju analizira informacije i preporučuje rutu do vašeg odredišta.

Kartica 7. Četbot za korisničku podršku

Kontaktirate kompaniju na mreži i dobijate automatski odgovor od chat bota.

Kartica 8. Post na društvenim mrežama

Mlada osoba sama napiše post, ali koristi veštačku inteligenciju da poboljša tekst.

Prilog. Svakodnevne tehnološke kartice

Razvrstajte karte u:



USES AI | NE KORISTI AI | NOT SURE

Tehnologija	Moguća upotreba AI
Kalkulator	Osnovni proračuni obično prate fiksna uputstva
ChatGPT	Generiše odgovore koristeći AI
Spotify	AI može da podrži personalizovane preporuke
TikTok	AI može da vam pomogne da preporučite i organizujete sadržaj
Google Maps	AI može da podrži predviđanja rute i saobraćaja
Filter za neželjenu e-poštu	AI može pomoći u prepoznavanju neželjenih ili sumnjivih e-poruka
Budilnik	Osnovnom alarmu obično nije potrebna AI
Netflix	AI može pomoći u preporuci sadržaja
Prepoznavanje lica	AI može pomoći u prepoznavanju ili upoređivanju lica
pretraživač	AI može da podrži funkcije pretraživanja i rangiranja
KR kod	Osnovni KR kod sam po sebi ne zahteva AI
Aplikacija za prevođenje	AI može da podrži automatsko prevođenje
Bluetooth zvučnik	Osnovnom zvučniku nije potrebna AI
Glasovni asistent	AI može prepoznati govor i odgovoriti na zahteve
Aplikacija za lampu	Osnovnoj funkciji baterijske lampe nije potrebna AI

Internet prodavnica AI može preporučiti proizvode na osnovu ponašanja korisnika

Prilog. AI mit karte

Izreci izjave. Učesnici odlučuju: **TRUE**, **FALSE** ili **ZAVISI**.

Kartica 1

"AI zna sve."

AI ima ograničenja i nema pristup svom znanju ili informacijama.

Kartica 2

"AI uvek govori istinu."

AI može proizvesti netačne, nepotpune ili izmišljene informacije.

Kartica 3

„AI može da pogreši."

AI izlaze treba proveriti, posebno kada su informacije važne.

Kartica 4

"AI uči obrasce iz podataka."

Mnogi AI sistemi su obučeni koristeći velike količine podataka za prepoznavanje obrazaca.

Kartica 5

"AI će zameniti svaki posao."

AI može da promeni neke poslove i zadatke, ali to ne znači da će svaki posao nestati.

Kartica 6

„AI može da podrži osobe sa invaliditetom."

AI može da podrži pristupačnost pomoću alata kao što su natpisi, prepoznavanje govora, pojednostavljenje teksta i druge pomoćne funkcije.

Kartica 7

"AI ima osećanja kao osoba."

AI može proizvesti jezik koji zvuči emocionalno, ali to ne znači da doživljava ljudska osećanja.

Kartica 8

„AI može da kreira tekst, slike i muziku.

Generativna AI može proizvesti različite vrste digitalnog sadržaja na osnovu uputstava ili uputstava.

Kartica 9

„Ako AI odgovor zvuči samouvereno, mora biti tačan.

Odgovor koji zvuči samouvereno i dalje može sadržati greške.

Kartica 10

„Ljudi su odgovorni za to kako koriste veštačku inteligenciju.“

Ljudi i dalje moraju da donose odluke, provere rezultate i razmotre moguće efekte na druge.

Sesija 14**Prilog. AI izazovne kartice**

Dajte svakoj grupi tri karte. Učesnici koriste **AI radni list za proveru činjenica** da istraži odgovore.

Kartica 1. Događaj zajednice

Pitanje za AI: „Koji su neki dobri načini za promovisanje čišćenja zajednice?“

AI odgovor: "Možete kreirati postove na društvenim mrežama, kontaktirati lokalne omladinske organizacije, pozivati volontere kroz grupe za razmenu poruka i postavljati postere u prostore zajednice. Uverite se da ljudi znaju datum, lokaciju, svrhu i kako da učestvuju."

Vaš izazov: Koje informacije su korisne? Šta bi još trebalo da se prilagodi ili proveriti?

Kartica 2. Lokalne informacije

Pitanje za AI: „Koje su besplatne aktivnosti dostupne mladim ljudima u mom gradu ovog vikenda?“

AI odgovor: „U centralnom parku u subotu u 18 časova je besplatan festival mladih, sa muzikom, radionicama i sportskim aktivnostima.

Vaš izazov: Odgovor zvuči pouzdano, ali izvor nije naveden. Da li biste verovali u to? Kako si mogao da proveriš?

Kartica 3. Biografija

Pitanje za AI: „Napišite kratku biografiju lidera lokalne zajednice.“

AI odgovor: Odgovor uključuje fakultetsku diplomu, prethodne poslove i nagrade, ali ove detalje ne možete pronaći u pouzdanim izvorima.

Vaš izazov: Šta bi moglo biti pogrešno? Koje podatke treba proveriti pre upotrebe biografije?

Kartica 4. Najbolja karijera

Pitanje za AI: „Koja je najbolja karijera za mladu osobu?“

AI odgovor: „Tehnologija je najbolji izbor karijere jer nudi bolje mogućnosti od drugih profesija.“

Vaš izazov: Da li je ovo činjenica ili mišljenje? Koje informacije o osobi nedostaju?

Kartica 5. Zdravstveni savet

Pitanje za AI: "Ne osećam se dobro već nekoliko dana. Šta da radim?"

AI odgovor: AI predlaže mogući uzrok i preporučuje specifičan tretman.

Vaš izazov: Da li se neko treba osloniti samo na ovaj odgovor? Ko bi mogao da pruži odgovarajući stručni savet?

Kartica 6. Odluka zajednice

Pitanje za AI: „Koji mladi ljudi treba da dobiju pet raspoloživih mesta u našem besplatnom programu obuke?“

AI odgovor: AI bira pet ljudi na osnovu informacija o podnosiocima zahteva.

Vaš izazov: Da li AI treba da donese konačnu odluku? Koja pitanja pravičnosti, konteksta i odgovornosti treba da ljudi razmotre?

Prilog. AI ili čovek? radni list

Ko šta treba da radi?

Za svaku situaciju odlučite da li **AI bi mogao pomoći**, **čovek treba da odluči**, ili **oboje treba da budu uključeni**.

Situacija	AI	Čovek	I jedno i drugo
Generišite ideje za događaj u zajednici	☐	☐	☐
Prevedite jednostavan tekst	☐	☐	☐
Odlučite koju karijeru biste trebali izabrati	☐	☐	☐
Napravite prvi nacrt objave na društvenim mrežama	☐	☐	☐
Rešite svađu između prijatelja	☐	☐	☐
Organizujte informacije iz projekta	☐	☐	☐
Odlučite ko treba da dobije finansijsku podršku	☐	☐	☐
Predložite pitanja za anketu zajednice	☐	☐	☐
Donesite važnu zdravstvenu odluku	☐	☐	☐
Pripremite ideje za intervju za posao	☐	☐	☐

Razmisli o tome



Jedan zadatak gde bi veštačka inteligencija mogla da uštedi vreme:

Jedna odluka u kojoj je ljudsko rasuđivanje posebno važno:

Prilog. AI radni list za proveru činjenica

Koristite ova pitanja pre nego što verujete ili delite informacije koje generiše veštačka inteligencija.

1. Šta tvrdi AI?

2. Šta treba proveriti?

- ☐ Činjenice i brojke
- ☐ Imena i datumi
- ☐ Izvori
- ☐ Mesta ili događaji
- ☐ Mišljenja predstavljena kao činjenice
- ☐ Ostalo: _____

3. Da li AI pruža pouzdan izvor?

- ☐ Da
- ☐ Ne
- ☐ Nisam siguran

4. Gde biste mogli da proverite informacije?

- ☐ Zvaničan veb-sajt
- ☐ Organizacija od poverenja
- ☐ Pouzdan izvor vesti
- ☐ Stručnjak ili profesionalac
- ☐ Više pouzdanih izvora
- ☐ Ostalo: _____

5. Šta ste otkrili?

- ☐ Čini se da su informacije tačne
- ☐ Neke informacije su netačne
- ☐ Nedostaju neke informacije
- ☐ Sadrži mišljenje predstavljeno kao činjenica
- ☐ Još uvek ne mogu da potvrdim

Sesija 15**Prilog. Kartice za brze izazove**

Izrežite karte i dajte po tri karte svakoj grupi. Za svaku karticu učesnici prvo napišu a **jednostavan prompt**, a zatim ga poboljšajte koristeći pet elemenata: **zadatak, kontekst, publika, format i ograničenja**.

Kartica 1. Planirajte događaj u zajednici

Želite da vam AI pomogne da isplanirate čišćenje zajednice koje uključuje 20 mladih ljudi.

Vaš izazov: Napišite upit koji od AI traži jednostavan plan aktivnosti.

Kartica 2. Napišite imejl

Želite da pozovete lokalnu organizaciju da podrži volontersku aktivnost mladih.

Vaš izazov: Napišite upit tražeći od AI da kreira kratku i prijateljsku e-poštu.

Kartica 3. Objasnite reciklažu

Morate objasniti reciklažu mladima od 15 do 18 godina.

Vaš izazov: Zamolite AI da objasni temu koristeći jednostavan jezik i praktične primere.

Kartica 4. Pripremite pitanja za intervju

Vaša grupa želi da pita mlade ljude o nedostatku aktivnosti u njihovoj zajednici.

Vaš izazov: Zamolite AI da predloži pet jednostavnih pitanja za intervju.

Kartica 5. Napravite post na društvenim mrežama

Vaša omladinska grupa organizuje besplatnu radionicu i želi da učestvuje više mladih ljudi.

Vaš izazov: Zamolite AI da napravi kratku objavu na društvenim medijima sa jasnim pozivom na akciju.

Kartica 6. Generišite ideje za prikupljanje sredstava

Vašoj grupi je potrebno 300 evra za malu aktivnost u zajednici.

Vaš izazov: Pitajte AI za realistične i jeftine ideje za prikupljanje sredstava pogodne za mlade ljude.

Prilog. Radni list za brzo poboljšanje

Napravite bolji upitnik

Počnite sa svojom prvom idejom:

Moj jednostavan upit:

Sada ga poboljšajte.

1. Zadatak – Šta želim da AI uradi?

2. Kontekst – Zašto mi treba? Šta AI treba da zna?

3. Publika – za koga je odgovor?

4. Format – Kako treba predstaviti odgovor?

☐ Kratak tekst

☐ Lista

☐ Tabela

☐ E-pošta

☐ Post na društvenim mrežama

☐ Plan korak po korak

☐ Ostalo: _____

5. Ograničenja – Koja uputstva treba da sledi AI?

Primeri: Koristite jednostavan jezik; maksimalno 100 reči; predložiti samo besplatne alate; navedi tri primera.

Moj poboljšani upit

Testirajte i uporedite

Prilog. Kontrolna lista za proveru činjenica AI

Pre nego što verujete AI odgovoru

Koristite ovu kontrolnu listu kada pregledate informacije generisane veštačkom inteligencijom.

- ☐ **Činjenice:** Da li odgovor sadrži činjenice, imena, datume, brojeve ili statističke podatke koje treba proveriti?
- ☐ **Izvori:** Da li pruža pouzdane izvore i da li mogu da ih proverim?
- ☐ **Tačnost:** Mogu li da potvrdim važne informacije koristeći pouzdan izvor?
- ☐ **Nedostaju informacije:** Da li nedostaje važan kontekst ili druga perspektiva?
- ☐ **Aktuelne informacije:** Da li su informacije zastarele?
- ☐ **Izmišljene informacije:** Da li postoje detalji, izvori ili primeri koji su možda izmišljeni?
- ☐ **Činjenica ili mišljenje:** Da li AI predstavlja mišljenje kao da je činjenica?
- ☐ **Kontekst:** Da li odgovor odgovara mojoj situaciji i lokalnom kontekstu?

Moja odluka

- ☐ **Koristi ga** – Proverio sam važne informacije.
- ☐ **Poboljšajte ga** – Odgovor zahteva ispravke ili više informacija.
- ☐ **Proverite više** – Još nisam siguran da je pouzdan.
- ☐ **Nemojte ga koristiti** – Našao sam važne probleme sa odgovorom.

Jedna stvar koju moram da proverim:

Gde da proverim?

Sesija 16**Prilog. AI kartice scenarija****Kartica 1. AI i prijave za posao**

Kompanija koristi veštačku inteligenciju da pomogne u odlučivanju koje bi biografije treba prvo pregledati.

Razmislite o: Kako bi veštačka inteligencija mogla da pomogne? Šta bi moglo poći po zlu? Da li bi neki podnosioci zahteva mogli biti nepravedno tretirani? Ko treba da donese konačnu odluku?

Kartica 2. AI u školi

Škola koristi veštačku inteligenciju da identifikuje učenike kojima je možda potrebna dodatna podrška u učenju.

Razmislite o: Koje informacije može da koristi AI? Šta bi to moglo pogrešno razumeti ili propustiti? Kako nastavnici treba da koriste rezultat?

Kartica 3. AI i društveni mediji

Platforma društvenih medija koristi veštačku inteligenciju da odluči koje se vesti i objave pojavljuju u vašem feedu.

Razmislite o: Kako bi ovo moglo biti korisno? Da li možda nedostaju važne perspektive? Kako to može uticati na ono u šta ljudi veruju?

Kartica 4. AI u zdravstvu

Bolnica koristi veštačku inteligenciju da identifikuje moguće bolesti iz medicinskih informacija.

Razmislite o: Kako bi veštačka inteligencija mogla da podrži lekare? Šta bi se moglo dogoditi ako napravi grešku? Ko treba da donese konačnu odluku?

Kartica 5. chatbot omladinskog centra AI

Omladinski centar koristi AI chatbot da odgovori na pitanja o obrazovanju, zapošljavanju i lokalnim mogućnostima.

Razmislite o: Kako bi to moglo pomoći mladima? Šta ako su informacije netačne ili zastarele? Kada treba da se uključi omladinski radnik?

Kartica 6. AI i socijalna podrška

Organizacija koristi veštačku inteligenciju da pomogne u odlučivanju koje porodice treba da dobiju finansijsku podršku.

Razmislite o: Mogu li podaci biti nepotpuni? Sa kim bi se moglo postupati nepravedno? Da li AI treba da donese konačnu odluku?

Kartica 7. AI prevod

Organizacija zajednice koristi veštačku inteligenciju za prevođenje važnih informacija za izbeglice i migrante.

Razmislite o: Kako bi ovo moglo poboljšati pristup? Šta bi se moglo dogoditi ako je prevod pogrešan? Kako bi organizacija mogla da proveriti važne informacije?

Kartica 8. AI i projekti zajednice

Omladinska organizacija traži od AI da proceni projektne prijave i preporuči koji projekti treba da dobiju sredstva.

Razmislite o: U čemu bi veštačka inteligencija mogla da pomogne? Koje lokalno znanje bi mu moglo nedostajati? Kako bi ljudi mogli da učine proces pravednijim?

Prilog. Da li AI treba da odluči? kartice

Postavite tri znaka u različite delove sobe. Čitajte kartice situacije jednu po jednu i zamolite učesnike da pređu na poziciju koja predstavlja njihovo mišljenje.

Pozicione kartice

AI TREBA DA ODLUČI / AI MOŽE POMOĆI, ALI ČOVEK TREBA DA ODLUČI / ČOVEK TREBA DA ODLUČI

Situacione kartice

1. Biranje sledeće pesme na listi pesama.
2. Predlažemo najbrži put do kuće.
3. Prevođenje jednostavne poruke.
4. Preporuka filma.
5. Odlučivanje ko prima stipendiju.
6. Odlučivanje ko će dobiti posao.
7. Pomaganje lekaru da identifikuje moguću bolest.
8. Odlučivanje da li neko prima socijalnu podršku.
9. Predlaganje aktivnosti za omladinski projekat.
10. Odlučivanje koji projekat zajednice dobija finansiranje.
11. Prepoznavanje potencijalno štetnog sadržaja na društvenim mrežama.
12. Odlučivanje da li je učeniku potrebna dodatna podrška u učenju.

Posle svake situacije pitajte:

Zašto ste izabrali ovu poziciju?

U čemu bi veštačka inteligencija mogla da pomogne?

Šta bi veštačka inteligencija mogla da propusti?

Ko treba da bude odgovoran za konačnu odluku?

Prilog. Radni list za etičke odluke

**Funded by
the European Union**

Koristite pitanja da istražite svoj scenario.

1. Za šta se koristi veštačka inteligencija? / 2. Kako bi veštačka inteligencija mogla da pomogne? / 3. Šta bi moglo poći po zlu? / 4. Na koga bi odluka mogla uticati? / 5. Šta bi moglo da nedostaje?

- ☐ Važne informacije
- ☐ Ljudsko iskustvo
- ☐ Lokalni kontekst
- ☐ Različite perspektive
- ☐ Kulturne razlike
- ☐ Potrebe za pristupačnost
- ☐ Ostalo: _____

6. Da li rezultat može biti nepravedan prema nekim ljudima? Zašto?

7. Da li osoba treba da proveri rezultat AI?

- ☐ Da
- ☐ Ne
- ☐ Zavisi

8. Ko treba da donese konačnu odluku?

- ☐ AI
- ☐ Osoba
- ☐ AI može podržati, ali osoba treba da odluči

9. Kako možemo proces učiniti sigurnijim i pravednijim?

Odgovorna provera AI

Pre upotrebe AI, pitajte:

- ☐ Da li su informacije tačne?
- ☐ Da li podaci ili rezultat mogu biti pristrasni?
- ☐ Da li se razmatraju različiti ljudi i perspektive?
- ☐ Da li su lični podaci zaštićeni?
- ☐ Da li ljudi znaju kada se AI koristi?
- ☐ Može li neko da postavi pitanje ili ispravi rezultat?
- ☐ Da li je osoba odgovorna za konačnu odluku kada to utiče na druge?

Sesija 17

Prilog. Kartice za povratne informacije zajednice

Situacija u zajednici: Omladinski centar želi da shvati zašto se sve manje mladih uključuje u njegove aktivnosti.

Kartica 1 „Aktivnosti se obično dešavaju dok sam još u školi.”

Kartica 2 „Često saznam za aktivnosti nakon što su se već desile.”

Kartica 3 „Omladinski centar je predaleko od mog sela.”

Kartica 4 „Poslednji autobus kući kreće prerano.”

Kartica 5 „Želeo bih više sporta i aktivnosti na otvorenom.”

Kartica 6 „Ne poznajem nikoga tamo, pa mi je neprijatno da idem sam.”

Kartica 7 „Neke aktivnosti su preskupe za mene.”

Kartica 8 „Želeo bih radionice koje bi mi mogle pomoći da nađem posao.”

Kartica 9 „Informacije su dostupne samo na jednom jeziku.”

Kartica 10 „Neke informacije na veb-sajtu mi je teško razumeti.”

Kartica 11 „Zgrada je teško dostupna invalidskim kolicima.”

Kartica 12 „Pridružio bih se kada bi se aktivnosti organizovale i vikendom.”

Kartica 13 „Pratim omladinski centar na mreži, ali postovi ne objašnjavaju uvek kako da učestvujem.”

Kartica 14 „Želeo bih da mladi imaju više uticaja na aktivnosti koje se organizuju.”

Kartica 15 „Uživam u aktivnostima, ali bih voleo da što više ljudi zna za njih.”

Kartica 16 „Na mreži bi mi ponekad bilo lakše da se pridružim.”

Moguće teme: Transport; tajming; komunikacija; pristupačnost; trošak; vrste aktivnosti; učešće; društvene barijere.

Prilog. Kartice izazova zajednice

Kartica 1. Aktivnosti mladih



Funded by
the European Union

Omladinski centar primećuje da sve manje mladih posećuje njegove aktivnosti.

Vaš izazov: Koje biste informacije prikupili? Koga treba pitati? Kako bi veštačka inteligencija mogla da pomogne u organizovanju odgovora?

Kartica 2. Nezaposlenost mladih

Mnogi mladi ljudi u zajednici imaju poteškoća da nađu posao.

Vaš izazov: Šta bi trebalo da razumete pre nego što predložite rešenje? Koje glasove treba uključiti?

Kartica 3. Javni prevoz

Mladi iz obližnjih sela kažu da prevoz otežava uključivanje u gradske aktivnosti.

Vaš izazov: Koje informacije možete prikupiti? Kako bi veštačka inteligencija mogla da pomogne u identifikaciji uobičajenih problema?

Kartica 4. Podrška mentalnom zdravlju

Mladi ljudi kažu da su im potrebne bolje informacije o dostupnoj podršci za mentalno zdravlje.

Vaš izazov: Sa kim bi trebalo da razgovaraš? Kako bi veštačka inteligencija mogla da pomogne u organizovanju informacija bez zamene profesionalnih saveta?

Kartica 5. Pristupačni prostori zajednice

Neki mladi ljudi ne mogu lako pristupiti lokalnim aktivnostima ili javnim prostorima.

Vaš izazov: Koje barijere pristupačnosti treba da istražite? Čija su iskustva posebno važna?

Kartica 6. Nedostajuće prilike

Mladi ljudi kažu da često ne znaju za volontiranje, obuku ili mogućnosti zajednice.

Vaš izazov: Zašto informacije možda ne stignu do njih? Kako bi digitalni alati i AI mogli pomoći?

Prilog. Zajednica AI Detective radni list

Problem zajednice:

1. Ljudska analiza

Organizujte povratne informacije u zajedničke teme.

Tema 1: _____

Tema 2: _____

Tema 3: _____

Ostalo: _____

Tri potrebe koje smo najčešće primećivali:

1. _____
2. _____
3. _____

2. AI analiza

Zamolite AI da organizuje iste komentare u teme.

Šta je AI primetio?

Šta smo primetili da je veštačka inteligencija propustila?

Da li je AI napravio neke pretpostavke ili nešto pogrešno razumeo?

3. Proverite zaključak

- ☐ Proverili smo AI rezime u odnosu na originalne komentare.
- ☐ Razdvojili smo ono što su ljudi rekli od onoga što je AI pretpostavio.
- ☐ Razmatrali smo manje česte, ali važne potrebe.
- ☐ Pitali smo čiji glas možda nedostaje.

4. Pitajte prave ljude

Tri dodatna pitanja koja bismo postavili članovima zajednice:

Prilog. Kartice izazova pristupačnosti

Izrežite kartice i dajte po jedan izazov svakoj grupi.

Izazov 1. Učinite to lakšim za razumevanje

Saopštenje omladinskog centra koristi dugačke rečenice i teške reči.

Vaš zadatak: Koristite AI da ga prepisete koristeći kratke rečenice i jednostavan jezik.

Proverite: Da li je značenje i dalje tačno? Da li su neke važne informacije uklonjene?

Izazov 2. Dosegnite drugu jezičku grupu

Najava događaja u zajednici mora da stigne do ljudi koji govore drugi jezik.

Vaš zadatak: Koristite AI da napravite nacrt prevoda.

Proverite: Koje reči, imena, datume ili lokalne izraze treba da proveriti govornik koji tečno govori?

Izazov 3. Učinite video zapis lakšim za pristup

Omladinska organizacija je napravila kratak video o mogućnosti volontiranja.

Vaš zadatak: Koristite AI da biste pomogli u pripremi transkripta ili natpisa.

Proverite: Da li su imena, brojevi i važni detalji tačni?

Izazov 4. Opišite sliku

Objava na društvenim mrežama sadrži važnu sliku o događaju u zajednici.

Vaš zadatak: Koristite AI da nacrtate kratak opis slike za nekoga ko koristi čitač ekrana.

Proverite: Da li opis jasno saopštava važne informacije?

Izazov 5. Skratite važne informacije

Opis projekta zajednice ima dve stranice.

Vaš zadatak: Zamolite AI da napravi verziju laku za čitanje sa pet najvažnijih tačaka.

Proverite: Da li je veštačka inteligencija uklonila nešto što ljudi moraju da znaju?

Izazov 6. Prilagodite se mlađoj publici

Lokalna organizacija ima pisane informacije koristeći formalni i komplikovan jezik.

Vaš zadatak: Koristite veštačku inteligenciju da biste je prepisali za mlade od 15 do 18 godina.

Proverite: Da li je to jasno, a da ne postane netačno ili detinjasto?

Izazov 7. Učinite pozivnicu za događaj inkluzivnijom

Poziv na događaj ne objašnjava dostupnost, prevoz ili način na koji učesnici mogu tražiti podršku.

Vaš zadatak: Koristite veštačku inteligenciju da predložite jasniju i inkluzivniju verziju.

Proverite: Da li je veštačka inteligencija izmislila bilo kakve aranžmane pristupačnosti koje organizatori zapravo nisu potvrdili?

Konačna provera pristupačnosti

Pre objavljivanja sadržaja koji podržava veštačku inteligenciju, pitajte:

- ☐ Je li jasno?
- ☐ Da li je tačno?
- ☐ Da li su važne informacije i dalje uključene?
- ☐ Da li se jezik poštuje?
- ☐ Da li je dostupan publici kojoj je namenjen?
- ☐ Da li je neko proverio konačnu verziju?

Sesija 18

Prilog. Kartice izazova društvenog uticaja



Kartica 1. Mogućnosti volontiranja

Mnogi mladi bi želeli da volontiraju, ali ne znaju gde da nađu priliku.

Vaš izazov: Kako biste mogli da učinite prilike za volontiranje lakšim za pronalaženje i privlačnijim mladim ljudima?

Kartica 2. Smeće u parku

Lokalni park je redovno pun smeća. Mladi koriste park, ali malo njih učestvuje u održavanju čistoće.

Vaš izazov: Kako bi mladi ljudi mogli da pomognu u poboljšanju parka i podstaknu druge da se brinu o njemu?

Kartica 3. Mladi se osećaju izolovano

Neki mladi ljudi kažu da se osećaju usamljeno i da imaju malo mogućnosti da upoznaju druge.

Vaš izazov: Šta bi moglo pomoći mladim ljudima da se povežu i učestvuju u životu zajednice?

Kartica 4. Nisko učešće

Lokalni omladinski centar organizuje aktivnosti, ali malo mladih učestvuje.

Vaš izazov: Kako bi omladinski centar mogao bolje da razume i dopre do mladih?

Kartica 5. Pronalaženje mogućnosti za posao

Mladi kažu da je teško pronaći informacije o poslovima, praksi i mogućnostima obuke.

Vaš izazov: Kako biste mogli da olakšate pronalaženje i razumevanje korisnih prilika?

Kartica 6. Teške informacije o zajednici

Važne informacije o lokalnim uslugama i aktivnostima koriste komplikovan jezik i dugačke tekstove.

Vaš izazov: Kako biste ove informacije mogli učiniti jasnijim i dostupnijim?

Kartica 7. Aktivnosti nisu dostupne

Neki mladi ljudi se suočavaju sa preprekama kada pokušavaju da učestvuju u lokalnim događajima i aktivnostima.

Vaš izazov: Kako aktivnosti mogu postati inkluzivnije i pristupačnije?

Kartica 8. Mladi se ne čuju

Mladi smatraju da lokalne organizacije donose odluke ne pitajući za njihovo mišljenje.

Vaš izazov: Kako digitalni alati mogu pomoći mladim ljudima da podele svoje ideje i učestvuju u donošenju odluka?

Kartica 9. Rasipanje hrane

Lokalne prodavnice, kafići i domaćinstva bacaju hranu koja bi još mogla da se koristi.

Vaš izazov: Koja inicijativa male zajednice može pomoći u smanjenju rasipanja hrane?

Kartica 10. Nedostatak ekološke svesti

Mladi su zabrinuti zbog ekoloških problema, ali ne znaju koje praktične akcije mogu preduzeti.

Vaš izazov: Kako biste mogli da pretvorite njihov interes u jednostavnu akciju zajednice?

Prilog. AI for Good Challenge radni list**1. Razumeti problem****Naš izazov u zajednici:**

Ko je pogođen?

Šta već znamo?

Šta još treba da saznamo?

2. Pitajte AI za ideje**Naš upit:**

Ideje generisane veštačkom inteligencijom:

1.

2.

3.

4.

5.

3. Zadržite, poboljšajte ili odbacite**Pregledajte predloge AI.**

AI ideja	Zadrži	poboljšat i	Odbiti
----------	--------	----------------	--------

Ideja 1	☐	☐	☐
---------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Ideja 2 ☐ ☐ ☐

Ideja 3 ☐ ☐ ☐

Ideja 4 ☐ ☐ ☐

Ideja 5 ☐ ☐ ☐

Jedna ideja koju smo odbacili i zašto:

4. Naše rešenje

Naša izabrana ideja:

Kako ćemo poboljšati predlog veštačke inteligencije koristeći sopstveno znanje?

Do koga želimo da dođemo?

5. Izgradite digitalnu akciju

Izaberite dva ili tri:

- ☐ Napravite naziv kampanje ili slogan
- ☐ Napravite nacrt objave na društvenim mrežama
- ☐ Napravite kratak video skript
- ☐ Pripremite najavu događaja
- ☐ Razvijte anketna pitanja
- ☐ Napišite e-poruku partneru
- ☐ Napravite jednostavan akcioni plan

☐ Pojednostavite informacije

☐ Prevedi poruku

Digitalni alati koje ćemo koristiti:

Naša glavna poruka:

6. Proverite pre upotrebe

☐ Da li ideja odgovara stvarnim potrebama zajednice?

☐ Da li je realno?

☐ Da li je inkluzivno i dostupno?

☐ Da li su informacije tačne?

☐ Da li je AI napravio neke pretpostavke?

☐ Da li su lični podaci zaštićeni?

☐ Da li su ljudi pregledali i poboljšali AI izlaz?

7. Od ideje do akcije

Naša prva akcija:

Ko će to uraditi?

Kako nam je veštačka inteligencija pomogla?

Šta su ljudi dodali, promenili ili poboljšali?

Prilog. Radni list Communiti Ekplorer

Istražite zajednicu kao istraživač. Snimite šta želite **zapravo posmatrati** pre nego što odlučite šta to znači.

Istražena oblast ili mesto:**1. Šta primećujemo?**

- ☐ Mesta gde se ljudi sastaju
- ☐ Mesta koju mladi ljudi koriste
- ☐ Službe za mlade, zdravstvo ili zajednicu
- ☐ Javni prevoz
- ☐ Pristupačnost
- ☐ Informativni znakovi
- ☐ Parkovi i javni prostori
- ☐ Neiskorišćeni ili zapušteni prostori
- ☐ Problemi životne sredine
- ☐ Pozitivni resursi zajednice
- ☐ Ostalo: _____

2. Napravite mapu potreba vaše zajednice

Označite svoja zapažanja:

🟢 **Zelena** – Nešto što dobro funkcioniše / 🟡 **Žuta** – Nešto što bi se moglo poboljšati / 🔴 **Crveni** – Mogući problem zajednice

Jedan pozitivan resurs zajednice koji smo primetili:**Jedno pitanje koje želimo dalje da istražimo:****3. Zapažanje ili pretpostavka?****Videli smo...****Mislimo da bi ovo moglo značiti...****Kakve dokaze imamo?****Šta još treba da istražimo? / Koga bismo mogli pitati?****Prilog. Radni list mape empatije****Problem zajednice:**

Ličnost ili karakter:

Možda vide...

Šta bi mogli primetiti oko sebe?

Možda misle ili osećaju...

Šta bi mogli da misle ili osećaju u vezi sa situacijom?

Oni mogu doživeti...

Koje barijere ili poteškoće mogu da iskuse?

Možda će im trebati...

Šta bi moglo olakšati ili poboljšati situaciju?

Još treba da pitamo...

Šta ne znamo o njihovom stvarnom iskustvu?

1.

2.

3.

Sesija 20

Prilog. Istraživačke kartice zajednice



Kartica 1. Posmatranje

Pogledaj šta se dešava.

Možete posmatrati mesta, aktivnosti, ponašanje, dostupnost ili učešće.

Primer: Posetite omladinsku aktivnost i pogledajte koliko mladih ljudi prisustvuje.

zapitajte se: Šta možemo videti? Šta možemo snimiti? Šta nam posmatranje ne može reći?

Kartica 2. Intervjui

Razgovarajte direktno sa ljudima.

Postavljajte otvorena pitanja da biste razumeli iskustva, mišljenja i potrebe.

Primer: Pitajte mlade zašto učestvuju ili ne učestvuju u omladinskim aktivnostima.

zapitajte se: Koga treba da intervjuišemo? Šta želimo da razumemo?

Kartica 3. Ankete

Prikupite odgovore od nekoliko ljudi.

Koristite kratka pitanja da identifikujete uobičajena iskustva, potrebe ili obrasce.

Primer: Pitajte 30 mladih ljudi kako čuju za lokalne aktivnosti.

zapitajte se: Koja pitanja treba da postavimo? Ko treba da odgovori?

Kartica 4. Postojeće informacije

Proverite informacije koje već postoje.

Ovo može uključivati izveštaje, statistiku, evidenciju posećenosti, raspored prevoza ili prethodna istraživanja.

Primer: Proverite evidenciju posećenosti omladinskog centra i raspored lokalnih autobusa.

zapitajte se: Da li su informacije pouzdane? Da li je nedavno? Šta nam to govori?

Zapamtite: Jedna istraživačka metoda retko govori celu priču. Kombinujte različite izvore kada je to moguće.

Prilog. Radni list mape zainteresovanih strana



Napišite **problem zajednice** u centru.

PROBLEM ZAJEDNICE

Sada identifikujte ljude, grupe i organizacije povezane sa tim.

Blizu problema

Ko je direktno pogođen ili snažno uključen?

Povezano sa problemom

Ko je manje direktno pogođen, ali je još uvek uključen?

Pogledajte svoju mapu zainteresovanih strana

Označite ili zaokružite:

★ **Ko je najviše pogođen?**

☐ **Ko zna nešto važno o problemu?**

☐ **Ko bi mogao da pomogne u stvaranju promena?**

Onda pitaj:

Čiji smo glas već čuli?

Čiji glas nedostaje?

Sa kim treba da razgovaramo pre nego što kreiramo rešenje?

Prilog. Radni list za istraživača problema

Problem zajednice koji istražujemo:



1. Šta mislimo da znamo?

Pretpostavka 1: _____

Pretpostavka 2: _____

Pretpostavka 3: _____

2. Pretvorite pretpostavke u pitanja

Istraživačko pitanje 1: _____

Istraživačko pitanje 2: _____

Istraživačko pitanje 3: _____

3. Planirajte istraživanje

Šta treba da znamo?

Koga da pitamo?

Koje metode bismo mogli da koristimo?

☐ Posmatranje

☐ Intervjui

☐ Anketa

☐ Postojeće informacije

☐ Ostalo: _____

Koji digitalni alat može pomoći?

☐ Online formular

☐ Tabela

☐ Zajednički dokument

☐ Digitalna mapa

☐ Ostalo: _____

4. Šta su nam govorili dokazi?



Tri stvari koje smo naučili:

1. _____
2. _____
3. _____

Jedna stvar koja nas je iznenadila:

Jedna stvar koju još uvek ne znamo:

Zapamtite: Pitaj "Kako znamo?" pre nego što pretpostavku tretira kao činjenicu.

Prilog. Šablon izjave o problemu

Definišite problem pre kreiranja rešenja

Koristite svoje istraživačke dokaze i mapu zainteresovanih strana da dovršite izjavu.

[Ko] doživljava [koji problem] zbog [glavnih uzroka ili barijera], što dovodi do [glavnih efekata]. Naši dokazi pokazuju da [ključni dokazi].

Izgradite svoju izjavu

Ko je pogođen?

Koji problem oni doživljavaju?

Koji su glavni uzroci ili prepreke?

Koji su glavni efekti?

Koji dokazi ovo podržavaju?

Naša izjava o problemu

Vršnjačka provera

- ☐ Da li je jasno ko je pogođen?
- ☐ Da li je problem jasno objašnjen?
- ☐ Da li su identifikovani uzroci ili prepreke?
- ☐ Da li je to potkrepljeno dokazima?
- ☐ Da li izbegava pretpostavke?
- ☐ Da li izbegava preskakanje direktno na rešenje?

Sesija 21

Prilog. Digitalne kartice alata

Kartica 1. Grupno ćaskanje

Korisno za: Brze poruke, ažuriranja i pitanja.



Razmislite o: Da li je kasnije lako pronaći važne informacije o projektu?

Kartica 2. Zajednički dokument

Korisno za: Pisanje, uređivanje i komentarisanje zajedno.

Razmislite o: Kome je potreban pristup? Kako ćete organizovati informacije?

Kartica 3. Deljeni folder

Korisno za: Čuvanje projektnih datoteka na jednom mestu.

Razmislite o: Kako ćete imenovati datoteke da bi svi mogli da ih pronađu?

Kartica 4. Video sastanak

Korisno za: Sastanak i diskusija kada su članovi tima na različitim mestima.

Razmislite o: Da li svi imaju odgovarajući pristup internetu?

Kartica 5. Digitalni kalendar

Korisno za: Planiranje sastanaka, rokova i važnih datuma.

Razmislite o: Kome su potrebni podsetnici?

Kartica 6. Tabla sa zadacima

Korisno za: Videti šta treba da se uradi, ko je odgovoran i šta je završeno.

Razmislite o: Da li su odgovornosti i rokovi jasni?

Kartica 7. Online formular

Korisno za: Prikupljanje registracija, povratnih informacija ili odgovora na anketu.

Razmislite o: Koje informacije zaista treba da prikupite?

Prilog. Kartice izazova za projekte zajednice**Kartica 1. Čišćenje zajednice**

Vaša omladinska grupa želi da organizuje čišćenje naselja za tri nedelje. Očekujete oko 30 volontera i želite da promovišete događaj onlajn.

Vaš izazov: Organizujte tim, zadatke, materijale, promociju i rokove.

Kartica 2. Sportski dan mladih

Vaša grupa želi da sledećeg meseca organizuje besplatan sportski dan za 40 mladih ljudi.

Vaš izazov: Planirajte aktivnosti, lokaciju, opremu, registracije, komunikaciju i odgovornosti.

Kartica 3. Događaj podizanja svesti o mentalnom zdravlju

Vaša omladinska organizacija želi da organizuje mali događaj podizanja svesti sa gostujućim govornikom i praktičnim aktivnostima.

Vaš izazov: Organizujte program, promociju, mesto održavanja, komunikaciju i registraciju učesnika.

Kartica 4. Zbirka knjiga

Vaša grupa želi da prikupi knjige za decu i stvori tačku za donacije u zajednici.

Vaš izazov: Organizujte promociju, lokacije za prikupljanje, volontere, sortiranje i isporuku.

Kartica 5. Dan volontiranja

Vaša organizacija želi da poveže 25 mladih ljudi sa lokalnim volonterskim aktivnostima.

Vaš izazov: Koordinirajte volontere, partnerske organizacije, registracije, rasporedi i komunikacija.

Kartica 6. Ekološka kampanja

Vaš tim želi da pokrene dvonedeljnu digitalnu kampanju koja podstiče mlade da smanje otpad.

Vaš izazov: Planirajte sadržaj, odgovornosti, datume objavljivanja i učešće zajednice.

Prilog. Radni list za planiranje projekta

Naziv projekta:

Naš cilj:

1. Naš tim

Uloga	Osoba
Koordinator	_____
Komunikacija	_____
Volonteri/učesnici	_____
Logistika	_____
Digitalno organizacija	_____

2. Naša tabla sa zadacima

Napravite najmanje šest zadataka.

Zadatak	Odgovorno lice	Krajnji rok	Status
_____	_____	_____	Uraditi / Doing / Gotovo
_____	_____	_____	Uraditi / Doing / Gotovo

_____	_____	_____	Uraditi / Doing / Gotovo
_____	_____	_____	Uraditi / Doing / Gotovo
_____	_____	_____	Uraditi / Doing / Gotovo
_____	_____	_____	Uraditi / Doing / Gotovo

3. Važni datumi

Sastanak za planiranje: _____

Važan rok: _____

Datum projekta/događaja: _____

4. Naš zajednički projektni prostor

Gde ćemo komunicirati?

Gde ćemo raditi na zajedničkim informacijama?

Gde ćemo upravljati zadacima?

Gde ćemo organizovati rokove?

5. Naš zajednički folder

Datoteke koje treba da uskladištimo:

Kako ćemo ih imenovati i organizovati?

6. Ažuriranje projekta

Šta se promenilo?

Koje zadatke ili rokove treba promeniti? / Ko treba da zna?

Sesija 22**Prilog. Primeri kampanja**

Primer 1. Obriši poruku

ČIŠĆENJE ZAJEDNICE

Subota, 10:00

Central Park

Pridružite nam se i pomozite da stvorimo čistiju zajednicu.

Registrujte se do petka.

Diskutovati: Šta se dešava? Kada i gde? Šta treba da uradite?

Primer 2. Previše informacija

VAŽNA EKOLOŠKA AKTIVNOST ZAJEDNICE

Naše organizacija sa zadovoljstvom najavljuje da smo organizovanje aktivnost kao deo našeg stalnog rada u vezi sa ekološkom svešću, učešćem, volontiranjem i razvojem zajednice. Nadamo se da će mnogo ljudi učestvovati jer je zaštita životne sredine veoma važna za sve.

Diskutovati: Koja je glavna poruka? Koje informacije mogu biti uklonjene?

Primer 3. Radnja koja nedostaje

BESPLATNA OMLADINSKA RADIONICA

Naučite digitalne veštine. Upoznaj nove ljude. Razvijte svoje ideje.

Utorak, 17:00.

Diskutovati: Koje informacije nedostaju? Kako se pridružujete? gde je to?

Primer 4. Jasno, ali nedostupno

POTREBNI VOLONTERI!

Zamislite da ova poruka koristi veoma mali tekst, teške reči i loš kontrast između teksta i pozadine.

Diskutovati: Kome bi ovo moglo biti teško za korišćenje? Kako biste to mogli poboljšati?

Primer 5. Manipulativna poruka

“Ako vam je zaista stalo do vaše zajednice, MORATE se pridružiti našoj kampanji!”

Diskutovati: Kako bi ovo moglo izazvati osećaj kod ljudi? Kako bismo mogli da motivišemo ljude bez pritiska na njih?

Prilog. Kartice publike

Kartica 1. Tinejdžeri

Mladi od 15 do 18 godina.

Uzmite u obzir: Jednostavan jezik; kratke poruke; relevantni vizuelni elementi; jasan razlog za učešće.

Kartica 2. Roditelji

Roditelji i staratelji u lokalnoj zajednici.

Uzmite u obzir: Praktične informacije; sigurnost; svrha; beneficije; tajming.

Kartica 3. Mladi volonteri

Mladi ljudi zainteresovani da pomognu svojoj zajednici.

Uzmite u obzir: Šta će oni učiniti? Zašto je njihov doprinos bitan? Kako se mogu pridružiti?

Kartica 4. Lokalna preduzeća

Preduzeća koja bi mogla da obezbede materijale, finansiranje, prostor ili drugu podršku.

Uzmite u obzir: šta tražiš? Kakvu bi razliku mogla da napravi njihova podrška?

Kartica 5. Članovi zajednice

Ljudi različitog uzrasta i porekla koji žive lokalno.

Uzmite u obzir: jasne informacije; inkluzivni jezik; jednostavni načini za učešće.

Kartica 6. Mladi ljudi sa ograničenim znanjem jezika

Ljudi kojima je dug ili komplikovan tekst težak za razumevanje.

Uzmite u obzir: Kratke rečenice; poznate reči; jasne vizuelne slike; bitne informacije.

Kartica 7. Mesne organizacije

Omladinski centri, nevladine organizacije, škole, grupe u zajednici ili javne službe.

Uzmite u obzir: svrha; moguće partnerstvo; očekivani doprinos; kontakt informacije.

Prilog. Kartice za izazove komunikacije**Kartica 1. Rekrutujte volontere**

Vaša grupa organizuje čišćenje zajednice i potrebno joj je 20 volontera.

Vaš zadatak: Napravite poruku koja podstiče ljude da se registruju.

Kartica 2. Promovišite radionicu za mlade

Vaš omladinski centar organizuje besplatnu radionicu digitalnih veština.

Vaš zadatak: Napravite poruku koja jasno objašnjava priliku i kako da se pridružite.

Kartica 3. Smanjite bacanje hrane

Vaš projekat zajednice želi da podstakne ljude da troše manje hrane.

Vaš zadatak: Napravite jednostavnu poruku za podizanje svesti jednom praktičnom radnjom.

Kartica 4. Konsultacije sa zajednicom

Lokalna organizacija želi da mladi ljudi podele svoja mišljenja o budućim omladinskim aktivnostima.

Vaš zadatak: Pozovite mlade da učestvuju i objasne zašto je njihovo mišljenje važno.

Kartica 5. Zbirka knjiga

Vaša grupa prikuplja knjige za decu u zajednici.

Vaš zadatak: Objasnite šta ljudi mogu da doniraju, gde i do kada.

Kartica 6. Dostupan događaj zajednice

Vaša organizacija planira pristupačan događaj u zajednici.

Vaš zadatak: Napravite inkluzivnu pozivnicu koja objašnjava kako ljudi mogu da učestvuju i traže podršku.

Kartica 7. Volonterska kampanja

Mladi ljudi u vašem kraju ne znaju za lokalne prilike za volontiranje.

Vaš zadatak: Napravite poruku na društvenim mrežama koja ih ohrabruje da otkriju dostupne mogućnosti.

Prilog. Radni list Message Builder

Napravite poruku koja funkcioniše

Naša inicijativa:

1. Ko?

Ko je naša publika?

2. Zašto?

Zašto komuniciramo sa njima?

3. Šta?

Koja je glavna poruka koju treba da zapamte?

4. Akcija

Šta da rade sledeće?

5. Ton

Kako bi naša poruka trebalo da zvuči?

☐ Prijateljski

☐ Informativno

☐ Motivisuće

☐ Profesionalno

☐ Pozitivno

☐ Ostalo: _____

Naša poruka

Test od deset sekundi

Zamolite drugu grupu da pročita vašu poruku i odgovori:

☐ Šta se dešava?

☐ Zašto je to važno?

☐ Šta da radim?

Prilog. Kontrolna lista pristupačnosti

Jasno

- ☐ Da li je lako pronaći glavnu poruku?
- ☐ Da li je jezik jednostavan i jasan?
- ☐ Da li smo uklonili nepotrebne informacije?

Lako za čitanje

- ☐ Da li je tekst dovoljno velik?
- ☐ Da li postoji dobar kontrast između teksta i pozadine?
- ☐ Da li je dizajn organizovan i nije pretrpan?

Pristupačno

- ☐ Da li video snimci imaju titlove kada je to potrebno?
- ☐ Da li važne slike imaju koristan opis ili alternativni tekst kada je to potrebno?
- ☐ Da li se važne informacije mogu razumeti bez oslanjanja samo na boju?
- ☐ Da li se informacije mogu dostaviti na drugom jeziku ili formatu ako je potrebno?

Poštovan i etički

- ☐ Da li imamo dozvolu da koristimo fotografije ljudi?
- ☐ Da li se slike i drugi sadržaj koriste odgovorno?
- ☐ Da li poruka izbegava stereotipe?
- ☐ Da li poštuje dostojanstvo predstavljenih ljudi?
- ☐ Da li informiše i motiviše bez pritiska ili manipulacije?

Akcija

- ☐ Da li je jasno šta ljudi treba da urade sledeće?
- ☐ Da li su važni detalji kao što su datum, mesto i kontakt informacije uključeni?

Jedno poboljšanje koje treba da napravimo:

Sesija 23**Prilog. Kartice problema zajednice****Kartica 1. Mogućnosti volontiranja**

Mnogi mladi ljudi bi želeli da volontiraju, ali ne znaju gde da nađu lokalne mogućnosti.

izazov: Koja bi realna inicijativa mogla olakšati pronalaženje prilika za volontiranje?

Kartica 2. Smeće u parku

Lokalni park je često pun smeća, a neke oblasti su loše održavane.

izazov: Šta bi mladi ljudi realno mogli da urade da poboljšaju situaciju?

Kartica 3. Podaci o zaposlenju

Mladima je teško doći do jasnih informacija o poslovima, stažiranju i mogućnostima obuke.

izazov: Kako bi se korisne informacije o zapošljavanju mogle lakše pronaći i razumeti?

Kartica 4. Dostupne aktivnosti

Neki mladi ljudi se suočavaju sa preprekama kada pokušavaju da učestvuju u događajima i aktivnostima u zajednici.

izazov: Šta bi učešće moglo učiniti dostupnijim i inkluzivnijim?

Kartica 5. Socijalna izolacija

Neki mladi ljudi se osećaju izolovano i imaju malo mogućnosti da upoznaju druge ili učestvuju u životu zajednice.

izazov: Koja bi mala inicijativa mogla pomoći mladima da se povežu?

Kartica 6. Nekoliko mesta za upoznavanje

Mladi ljudi imaju ograničena bezbedna i pristupačna mesta gde se mogu sastajati i organizovati aktivnosti.

izazov: Koja bi realna akcija mogla poboljšati mogućnosti za upoznavanje mladih?

Prilog. SMART kartice objektivna

Kartica 1

Slab cilj: Pomozite mladima.

Napravite:

Specific – Šta ćete tačno uraditi?

Measurable – Koliko ili koliko?

Achievable – Možete li to realno da uradite?

Rrelevantno – Da li odgovara na problem?

Time-vezan – do kada?

Kartica 2

Slab cilj: Poboljšajte životnu sredinu.

Prepišite ga kao SMART cilj.

Kartica 3

Slab cilj: Nađite više volontera.

Prepišite ga kao SMART cilj.

Kartica 4

Slab cilj: Podići svest o mentalnom zdravlju.

Prepišite ga kao SMART cilj.

Kartica 5

Slab cilj: Pomozite mladima da pronađu posao.

Prepišite ga kao SMART cilj.

Kartica 6

Slab cilj: Učinite aktivnosti zajednice pristupačnijim.

Prepišite ga kao SMART cilj.

Kartica 7

Slab cilj: Ohrabrite mlade da učestvuju.

Prepišite ga kao SMART cilj.

Kartica 8

Slab cilj: Smanjite otpad u našoj zajednici.

Prepišite ga kao SMART cilj.

Brza SMART provera

Pre nego što prihvatite cilj, pitajte:

- ☐ Da li je to specifično?
- ☐ Možemo li to izmeriti?
- ☐ Da li je to ostvarivo?
- ☐ Da li reaguje na problem?
- ☐ Da li ima rok?

Primer: „Regrutujte 20 mladih volontera da učestvuju u dve aktivnosti čišćenja zajednice tokom naredna dva meseca.“

Prilog. Od problema do projekta radni list

Pretvorite problem zajednice u realističnu ideju

1. Naš problem zajednice

Kojim problemom se bavimo?

Ko je pogođen?

Koji dokazi nam govore da ovaj problem postoji?

2. Od problema do mogućnosti

Napišite moguće radnje:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

3. Izaberite svoju ideju

Proverite svoje ideje koristeći tri filtera:

Korisno: Da li odgovara na pravi problem?

moguće: Da li bismo to mogli realno da uradimo?

digitalno: Može li nam tehnologija pomoći?

Naša izabrana ideja:

4. Neka bude PAMETNO

Konkretno – šta ćemo tačno uraditi?

Merljivo – Kako ćemo znati da se to dogodilo?

Ostvarljivo – možemo li to realno da uradimo?

Relevantno – kako reaguje na problem?

Vremenski ograničeni – Kada ćemo to uraditi?

Naš SMART cilj:

Prilog. Platno akcionog plana

Od ideje do akcije

Naziv projekta:
1. Problem

Kojim problemom zajednice se bavimo?

2. Cilj

Šta je naš SMART cilj?

3. Akcioni plan

Aktivnost ili zadatak	Odgovorno lice	Krajnji rok	Potrebni resursi	Digitalni alat
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

4. Resursi

Ljudi koji su nam potrebni:

Materijali ili oprema:

Novac ili druga podrška:

5. Digitalni projektni alati


Za komunikaciju: _____

Za zajedničke informacije: _____

Za zadatke i odgovornosti: _____

Za rokove: _____

Za datoteke: _____

6. Provera realnosti projekta

- ☐ Problem je jasan.
- ☐ Naš cilj je PAMETNO.
- ☐ Naše aktivnosti su realne.
- ☐ Svaki važan zadatak ima odgovornu osobu.
- ☐ Rokovi su jasni.
- ☐ Znamo koji su nam resursi potrebni.
- ☐ Naši digitalni alati imaju jasnu svrhu.
- ☐ Svako može pristupiti alatima i koristiti ih.

7. Kada se nešto promeni

Šta se promenilo?

Šta treba da ažuriramo?

Ko treba da zna?

8. Naš prvi realan korak

Šta ćemo prvo?

Ko će to uraditi? _____ **do kada?** _____

Zapamtite: Jasan cilj → praktične aktivnosti → odgovornosti → rokovi → akcija. Digitalni alati pomažu u organizaciji projekta, ali ljudi prave promenu.

Sesija 24

Prilog. Pitch Builder radni list

Naziv projekta:

1. Problem

Koji problem zajednice se bavimo?

Koji dokazi pokazuju da ovaj problem postoji?

2. Narod

Ko je pogođen?

3. Naše rešenje

Koja je naša projektna ideja?

4. Naša akcija

Šta ćemo u stvari?

1. _____
2. _____
3. _____

5. Očekivani uticaj

Kakvu pozitivnu promenu se nadamo da ćemo stvoriti?

6. Digitalna podrška

Koje digitalne alate ćemo koristiti i zašto?

7. Naš sledeći korak

Koja je prva realna akcija koju treba da preduzmemo?

Napravite svoja tri slajda

Slajd 1 – Problem: potreba zajednice; pogođeni ljudi; jedan važan dokaz.

Slajd 2 – Naša ideja: Rešenje; glavne aktivnosti; očekivani uticaj.

Slajd 3 – Od ideje do akcije: Digitalni alati; odgovornosti; prvi korak.

Konačna provera tona

- ☐ Naš problem je jasan.
- ☐ Objašnjavamo ko je pogođen.
- ☐ Naše rešenje odgovara na problem.
- ☐ Naše aktivnosti su realne.
- ☐ Naš očekivani uticaj je jasan.
- ☐ Digitalni alati imaju korisnu svrhu.
- ☐ Naši slajdovi su jednostavni i čitljivi.
- ☐ Imamo jasan sledeći korak.
- ☐ Možemo da predstavimo našu prezentaciju za tri minuta.

Prilog. Kartice za povratne informacije vršnjaka

JAKO

Šta dobro funkcioniše?

Jedan deo projekta ili prezentacije koji je jasan, realističan ili ubedljiv:

Budite konkretni: Šta je dobro funkcionisalo i zašto?

PITANJE

Šta je još nejasno?

Jedno pitanje koje bi vam pomoglo da bolje razumete projekat:

budi radoznao: Tražite informacije umesto da pravite pretpostavke.

UNAPREDI

Šta bi moglo da učini projekat jačim?

Jedan realan predlog:

Budite konstruktivni: Fokusirajte se na projekat, a ne na osobu koja ga predstavlja.

Za projektni tim

Nakon što dobijete povratne informacije, sortirajte ih u:

- ☐ **Koristite sada** – Ovo će sada unaprediti naš projekat.
- ☐ **Razmotrite kasnije** – Korisno, ali sada nije neophodno.
- ☐ **Nije relevantno** – Ne uklapa se u naš projekat.

Dva poboljšanja koja ćemo napraviti:

1. _____
2. _____

Prilog. Sledeći korak radni list

Zamislite da vaš projekat počinje sutra. Izaberi **jedna mala i realna akcija** možete završiti u narednih 48 sati.

Naš projekat:

Naš prvi korak je...

Odgovorno lice je...

Uradićemo to do...

Digitalni alat koji će nam pomoći je...

Kako će digitalni alat pomoći?

- ☐ Komunicirajte sa timom
- ☐ Kontaktirajte učesnike ili partnere
- ☐ Prikupite informacije
- ☐ Organizujte zadatke
- ☐ Odredite rok ili sastanak
- ☐ Kreirajte digitalni sadržaj
- ☐ Delite ili čuvajte datoteke
- ☐ Ostalo: _____

Pre nego što počnemo

- ☐ Akcija je realna.
- ☐ Neko je odgovoran.
- ☐ Znamo kada bi to trebalo da se desi.
- ☐ Znamo koji digitalni alat može pomoći.
- ☐ Svi kojima su informacije potrebne mogu im pristupiti.

Moj poslednji odraz

Jedna digitalna veština koju sam razvio tokom ovog programa je:

Jedna stvar u kojoj se osećam sigurnije je:

Jedan od načina na koji bih mogao da koristim ove veštine u svojoj zajednici je: