

2022

Melting pot на ИНОВАЦИИ ВО младинската работа и културните ИНСТИТУЦИИ

www.smr.org.mk



Музеј на град Неготино

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Брошура

„Melting pot на иновации во младинската работа и културните институции“

АВТОРИ:

Валентина Гамбирожа Стаковиќ, Јосипа Тукара Комљеновиќ, Ида Јагар, Милана Божулиќ, Јелена Стојановиќ, Јелена Бобиќ, Драгана Митровиќ, Драгица Цекоровска.

КООРДИНАТОРИ НА АКТИВНОСТ:

Валентина Гамбирожа Стаковиќ и Јосипа Тукара Комљеновиќ

ДИЗАЈН И КОРИЦА:

ACT Printlab doo

ИЗДАВАЧ:

Хрватска младинска мрежа

Селска цеста 112ц, 10 000 Загреб, ХРВАТСКА

ГОДИНА:

2022

ОДРЕКУВАЊЕ ОД ОДГОВОРНОСТ:

Финансиран од Европската Унија. Сепак, искажаните ставови и мислења се само на авторот(ите) и не мора да ги одразуваат ставовите на Европската унија или Европската извршна агенција за образование и култура (ЕАСЕА). Ниту Европската Унија, ниту ЕАСЕА не можат да бидат одговорни за нив



I

Вовед

КОНТЕКСТ

Србија, Хрватска и Северна Македонија се земји кои споделуваат слично историско наследство, обрасци на културен развој, како и заеднички предизвици во современата младинска работна инфраструктура, институционална рамка и практика. Уште едно заедничко е потребата да се стане повидлив меѓу младите и да се поттикне нивното активно вклучување и креативен потенцијал во програмите што ги нудат културните институции и младинската работа. Ова стана уште поважно во светло на кризите со Ковид19, особено за младите луѓе кои се соочуваат со економски и географски пречки, како и за оние со различни форми на попреченост (оштетен вид, глуви или наглуви, интелектуална или физичка попреченост, итн.). Нивниот пристап до квалитетни младински услуги кои даваат можности за личен и социјален развој се многу ограничени и честопати целосно недостапни. Затоа, важно е да се креираат програми за работа на младите врз основа на нивните потреби. Според конечниот извештај на ЕАСЕА „Пристап на младите до културата“, пристапот и учеството се некои од најважните елементи на културните права на младите. Без пристап до културата и учество во културниот живот, младите ги немаат истите можности да ги развиваат социјалните и културните врски кои се важни за одржување на задоволителен соживот во услови на еднаквост. Така, во препораката за тоа како институциите на културата можат да обезбедат младинско учество се вели: „земете ги предвид некорисниците – преку анкети, контакти со заедниците и невладините организации. Анализирајте ги причините за недоаѓање и што би било потребно за да се донесе различна публика до Употребата на нови технологии, неформални образовни програми и волонтерски активности може да помогнат да се ангажираат...“ Како одговор на тоа, стратешко партнерство помеѓу културните институции: Погон, Галеријата на Матица Српска, Музејот на Неготино и мрежите на младински работници: Хрватската младинска мрежа, Националното здружение на младински работници – НАПОР, Сојузот за младинска работа од Хрватска, Северна Македонија и Србија е формирано.

Општата цел на партнерството беше да ги доближи културните институции до сите млади преку програми за младинска работа со примена на интерактивни, иновативни методи и алатки, како и да создаде предуслови за професионалност на младинските работници и вработените во културните институции. Затоа, тие поставуваат конкретни цели:

- Да се зголеми видливоста и препознатливоста на младинската работа и потенцијалот на културните институции да одговорат на идентификуваните потреби на различни младински групи на локално, национално, регионално и ниво на ЕУ.
- Да се подигне квалитетот на младинската работа низ регионот преку

воведување иновативни и креативни методи интегрирани во програмите за култура и уметност.

- Да се зголеми професионалноста на младинските работници и вработените во културните институции преку креирање на наставни програми за нивно образование.
- Да се воспостави меѓусекторска соработка меѓу младинските работници и културните институции на национално и регионално ниво.

За остварување на целите на проектот, партнерите планираа и спроведоа низа различни активности, меѓу кои беше изработена и брошурата „Melting pot на иновации во младинската работа и културните институции“. Брошурата содржи примери на иновативни и креативни методи за работа со млади луѓе од Хрватска, Србија, Северна Македонија и Европа, со фокус на дигиталните платформи, алатки и методи.

ПРАВНА РАМКА ЗА МЛАДИНСКА РАБОТА НА ЕВРОПСКО И НАЦИОНАЛНО НИВО

МЛАДИНСКА РАБОТА НА ЕВРОПСКО НИВО

Во Препораката на Советот на Европа за младинска работа од 2017 година, младинската работа е дефинирана како „широк спектар на активности од социјална, културна, образовна, еколошка и/или политичка природа од, со и за млади луѓе, во групи или поединечно. Младинската работа е испорачана од платени и волонтери младински работници и се заснова на неформални и информални процеси на учење фокусирани на младите луѓе и на доброволно учество. Младинската работа е суштински општествена практика, која работи со младите луѓе и општествата во кои живеат, олеснувајќи го активното учество и вклучување на младите во нивните заедници и во донесувањето одлуки“. Стратегија за младинскиот сектор 2020-2030 година - Ангажирањето на младите со вредностите на Советот на Европа ја дефинира младинската работа како еден од петте приоритети. Овој приоритет ги опфаќа активностите на младинскиот сектор на Советот на Европа за зајакнување на развојот на младинската работа, квалитетот и признавањето на младинската работа (во земјите членки и на европско ниво) и европската соработка за унапредување на развојот на младинската работа преку партнерства, како што е она со Европската комисија. Овој приоритет понатаму вклучува промоција на специфични пристапи за неформално образование/учење во служба на вредностите на Советот на Европа, особено образованието за човековите права, образованието за демократско

граѓанство, образованието за дигитално граѓанство и интеркултурното образование. Стратегијата на ЕУ за млади е рамка за соработка во младинската политика на ЕУ за 2019-2027 година, врз основа на Резолуцијата на Советот од 26 ноември 2018 година, во која се наведуваат 11 европски младински цели. Стратегијата на ЕУ за млади се фокусира на три основни области на дејствување, околу трите збора: ангажирање, поврзување, зајакнување, додека работи на здружена имплементација низ секторите. Во основната област Зајакнување, младинската работа во сите нејзини форми се гледа како катализатор за зајакнување: Младинската работа носи уникатни придобивки за младите луѓе во нивната транзиција кон зрелоста, обезбедувајќи безбедна средина за нив да стекнат самодоверба и да учат на неформален начин. Младинската работа е позната по опремувањето на младите со клучни лични, професионални и претприемачки компетенции и вештини како што се тимска работа, лидерство, интеркултурни компетенции, управување со проекти, решавање проблеми и критичко размислување. Во некои случаи, младинската работа е мост за образование, обука или работа, со што се спречува исклучувањето. По долгогодишен развој на младинската работа на локално, регионално, национално и европско ниво, 2020 година беше единствена можност и за Европската Унија и за Советот на Европа да ја подигнат својата соработка за младинската работа и развојот на младинската работа на следно ниво. Политичката посветеност на Европската Унија и Советот на Европа се рефлектира во Европската младинска агенда за работа (EYWA) - стратешка рамка, која има намера да ги зајакне и понатаму да ги развива работните практики и политики за млади во Европа. Процесот на спроведување на EYWA се нарекува „Бонски процес“. Една од осумте приоритетни области се фокусира на „Надвор од практиката на младинската работна заедница“ и ја нагласува важноста на меѓусекторскиот пристап: „Важно е да се пренесе вредноста на младинската работа и ефективно да се вклучи во различни сектори. Потребни се стратешки и оперативни пристапи за меѓусекторска и хоризонтална соработка за млади (и младинска работа) на сите нивоа“.

МЛАДИНСКА РАБОТА ВО ХРВАТСКА

Во Хрватска не постои официјална дефиниција за младинска работа. За прв пат, во 2014 година, младинската работа најде свое место во официјален национален документ. Националната програма за млади (2014-2017) ја нагласи важноста на младинската работа како „... збир на активности кои придонесуваат за личниот и социјалниот развој на младите. Учеството во младинските работни активности е доброволно и комплементарно на формалното образование. Младинските работни активности придонесуваат за развивање на самодовербата и самопочитта кај младите, како и на компетенциите неопходни за создавање и одржување на квалитетни лични и социјални односи. Младинската работа им нуди на младите можности да учат и развиваат компетенции во различни области. Исто така, им овозможува на младите активно учество во општеството и во процесите на одлучување“.

Од 2017 година, Хрватска нема национална стратегија за млади. Предвидено е новата Национална програма за млади 2022 - 2024 година да биде усвоена до крајот на 2022 година.

Не постојат иницијативи на највисоко ниво во областа на паметна или дигитална младинска работа иницирани или поддржани од националните власти. Единствен исклучок се меѓународните можности за обука организирани во рамките на програмата Еразмус + и фасилитирани за хрватските младински работници од Агенцијата за мобилност и програмите на ЕУ. Програмата Еразмус+ нуди и можности за финансирање на иновативни проекти во областа на дигиталната младинска работа.

МЛАДИНСКА РАБОТА ВО СРБИЈА

Младинската работа е дефинирана во Законот за млади (2011) во член 3 како младински активности организирани од и за млади, врз основа на неформално образование, кои се спроведуваат во слободно време на младите и се преземаат со цел подобрување на условите за личен и социјален развој на младите, во согласност со нивните потреби и способности, во кои младите доброволно учествуваат.

Во 2021 година Министерството за млади и спорт започна со ревизија на актуелната Национална стратегија за млади 2015 – 2025 година. Конечниот предлог на новата Национална стратегија за млади 2022 – 2030 во моментов е во процес на јавна расправа и се предвидува да биде усвоен до крајот на годината. Новата стратегија е клучна за понатамошниот развој на младинската работа во Србија бидејќи ја препознава младинската работа како прва од петте стратешки цели и дефинира конкретни мерки за нејзино унапредување.

Не постои законска рамка на национално ниво поврзана со дигиталната младинска работа. Во моментов, НАПОР во партнерство со Националниот младински совет – КОМС и Националната асоцијација на младински канцеларии, со поддршка на Министерството за млади и спорт, развива Национална програма за дигитална младинска работа и работа со млади преку широк консултативен процес. Се очекува да се вградат некои од мерките предложени во Програмата во Акциониот план за имплементација на новата Национална стратегија за млади.

Од 2019 година младинскиот работник како занимање/професија е признат во Националната класификација на занимања. Во моментов, постојат два важни тековни процеси: 1) развој на формално образование за младински работници (ниво VII) и 2) ревизија на неформалното образование (за ниво V).

МЛАДИНСКА РАБОТА ВО СЕВЕРНА МАКЕДОНИЈА

Во Република Северна Македонија, младинската работа како професија официјално е во рана фаза, иако неформално многу млади луѓе преку граѓанските организации долго време се вклучени во младинската работа.

Согласно Законот за младинско учество и младински политики, младинската работа е дефинирана како организиран и систематски процес на едукација и поддршка на автентичниот развој на младите со цел да се реализира нивниот целосен личен и социјален потенцијал и нивно активно вклучување во животот на заедница.

Главен владин орган вклучен во креирањето политики за младинска работа е Агенцијата за млади и спорт, додека исто така многу важен владин чинител е Министерството за труд и социјална политика.

Од друга страна, институции одговорни за спроведување на мерките предвидени во областа „Локална младинска работа“ во Националната стратегија за млади 2016-2025 се Агенцијата за млади и спорт, Министерството за локална самоуправа, Министерството за образование и наука, Министерството за труд и социјална политика и единиците на локалната самоуправа.

Во 2018 година Министерството за труд и социјална политика го усвои Стандардот за занимање – Младински работник (Стандард на занимање Работник со млади). Дополнително, младинските работници се споменати во новиот Закон за младинско учество и младински политики (член 22) како одговорни за работа со младите во Младинските центри.

ДИГИТАЛНА МЛАДИНСКА РАБОТА

ДЕФИНИЦИЈА

Дигиталната младинска работа од Заклучоците на Советот на Европската Унија за дигиталната младинска работа (2019/C 414/02), се дефинира на следниов начин: „Дигитална младинска работа“ значи проактивно користење или адресирање на дигитални медиуми и технологија во младинската работа. Дигиталните медиуми и технологијата можат да бидат или алатка, активност или содржина во младинската работа. Дигиталната младинска работа не е метод на младинска работа. Дигиталната младинска работа може да биде вклучена во која било поставка за младинска работа и ги има истите цели како младинската работа воопшто. Дигиталната младинска работа може да се случи во ситуации лице в лице, како и во онлајн средини или во мешавина од двете. Дигиталната младинска работа е поткрепена со истата етика, вредности и принципи како и младинската работа.

ДИГИТАЛНИ АЛАТКИ И МЕТОДИ

Постојат различни методи и алатки достапни онлајн, што дава можност за бројни комбинации каде што има за цел активно вклучување на младите во активностите. Оваа брошура собира некои од најчесто користените алатки и методи кои ја поттикнуваат интеракцијата помеѓу учесниците, апелираат на различни преференции и стилови на учење и поттикнуваат активно учество за време на настаните. Како што е наведено во дефиницијата за Digital Youth Work, овие алатки и методи може да се користат и во онлајн и во живи средини, како и во организација на хибридни активности.

Оваа брошура содржи **51 дигитална платформа**, алатки и методи кои ги користеле младите, младинските работници и културните работници во Хрватска, Северна Македонија и Србија.

Без разлика дали има за цел да поттикне интерактивни дискусии, да ги запознае учесниците, да го оцени/рефлектира настанот, да ја зголеми динамиката на настанот преку подигнувачи на енергија или да ги презентира информациите поинаку со користење графички, видео и аудио формати, сите собрани дигитални методи и алатки се погодни за младите и се зголемуваат нивното учество во активностите.

Сите опишани платформи, алатки и методи се исто така лесни за користење, што значи дека не бараат технички компетенции на високо ниво на организаторите. Огромното мнозинство од споменатите алатки имаат бесплатни пакети за користење кои се функционални и ги задоволуваат потребите на организаторите.

За да се инспирирате како да ги користите во конкретни активности со младите, проверете ги деловите со примери на добри практики на културни институции и организации за младинска работа и интервјуа со културни работници, млади и младински работници.

ЛИСТА НА ДИГИТАЛНИ ПЛАТФОРМИ, АЛАТКИ И МЕТОДИ СО ЛИНКОВИ

Zoom	Efectum
Google drive	Google Classroom
Google documents	Mentimeter
Onestream live	Miro
Facebook stream	Trello

Vimeo stream	Slack
Da Vinci Resolve	Kahoot
Arena	U-report
Facebook	Padlet
Youtube	Jamboard
Google forms	Wordpress
Google meet	Adobe
Omega	Microsoft office
WhatsApp	Opac
Viber	Audacity
Facebook messenger	Photoshop
Krita	Discord
Picsart	Kunstmatrix
VSCO	Mixcloud
Filmora	Action Bound
Pinterest	Google site
Instagram	The windows of the Historical Archive speak
TikTok	EyeJack
Canva	OpenShoot
Big Blue Button	Microsoft teams
	RedCircle

САКАТЕ ДА ИСТРАЖУВАТЕ ПОВЕЌЕ? ПРОВЕРЕТЕ ДОПОЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ:

[Дигитални образовни алатки](#) - е база на податоци во која се наведени алатките за дигитално учење кои можат да се користат во средина за неформално образование. Дизајниран е на таков начин што е лесно да се комуницира и го олеснува процесот на пребарување на вистинската алатка за конкретната работа што се презема. Нуди пребарувања низ различни категории и им овозможува на корисниците да ги оценуваат алатките и да даваат коментари.

Публикација [„Онлајн обука на младински работници“](#) - Практичен прирачник со алатки за дизајнирање и олеснување на онлајн обуките, вклучувајќи искуства и примери од реалниот живот.

Публикација [„Млади луѓе, социјална инклузија и дигитализација. Појавување на знаење за пракса и политика“](#) – Во 16 поглавја, авторите критички испитуваат дали и како дигитализацијата може да ја поддржи потрагата за социјална вклученост, почнувајќи од истражување на политики, алатки и платформи достапни за младите и младинските работници во Европа, поддршка на младите пристап на луѓето до образование и можности за вработување, отворање патишта за дигитална младинска работа, обезбедување можности за учество на младите луѓе со попреченост.

Видео за паметна младинска работа од естонскиот центар за младинска работа.

[Coyote Magazine](#), број 26 за паметна младинска работа, објавено од партнерството помеѓу Европската комисија и Советот на Европа во областа на младите.

[Talking Youth Work](#) - серија на интервјуа за подкаст со експерти и практичари за младинска работа кои имаат што да кажат кога станува збор за иновации во младинската работа.

[Верке](#), националниот центар за експертиза за дигитална младинска работа во Финска нуди широк спектар на публикации и материјали за развој и имплементација на дигитална младинска работа.

[YouthLink Scotland](#), националната агенција за младинска работа, нуди ресурси за безбедна, сигурна и овластена младинска работа онлајн и ресурси за развој на дигитална младинска работа.

Методи и алатки кои не се споменати во деловите II и III:

Prezi е алатка за презентација која овозможува создавање подвижни, зумирачки презентации кои привлекуваат внимание и го задржуваат. Движењето и интерактивноста на Prezi ви овозможуваат да покажете дополнителен контекст и да направите која било тема да се чувствува подинамична и позабавна без да кликате низ слајдовите. Со дизајнерски шаблони за секој предмет, тони содржини за повеќекратна употреба и целосна библиотека со икони и слики, нема потреба да се започнува од нула.

Piktochart ви овозможува да создадете дизајн со професионален изглед за помалку од еден час без никакво искуство за обука или графички дизајн. Помага при креирање инфографици, брошури, постери или презентации за неколку минути, како и видео материјал.

JIGIDI- Целта на оваа алатка е да им овозможи на учесниците да работат заедно, да се фокусираат и да се забавуваат во онлајн средина. Погоден е за работа со групи од сите возрасти, од деца, преку млади, па дури и возрасни. Предностите на оваа алатка се што е многу лесна за употреба (и од одговорното лице за водење на активност и од учесниците), таа е многу разбирлива и сугестивна, не е потребно претходно знаење или посебно познавање на дигитални алатки. Исто така, може да се пристапи преку кој било уред што има интернет конекција и прелистувач.

Educaplay е платформа за креирање дигитални активности за учење како што се интерактивни мапи, загатки, крстозбори, гатанки, квизови и друго. Пристапот до оваа платформа не бара инсталација на компјутер. Платформата се користи онлајн и не бара напредни ИТ вештини. Потребна е само идеја за нова дигитална содржина.

WORDWALL е алатка за креирање разни игри и квизови. Идеален за учење на интересен и интерактивен начин. Максималниот број прашања во секоја поединечна игра или квиз е 50, така што е можно да се постават голем број различни задачи.

Survey Hero може да се користи за да се оцени успехот на работилница/обука/настан со различни целни групи. Многу е функционален и лесен за употреба.

Classtools е платформа која нуди голем број алатки и шаблони за креирање интерактивни игри, квизови, графички прикази, анимирани книги итн. Тие можат да се користат за различни намени.

LIMNU е интерактивна табла, наменета за размена на идеи и заедничко решавање проблеми. Може да се користи за различни цели: мапирање на очекувањата на учесниците, бура на идеи, дополнителни појаснувања итн., исто како што би користеле табла или хартија на флипчарт за време на офлајн активност.

Easy Retro е ретроспективна алатка (накратко „ретро“) што можете да ја користите за редовни сесии за да разговарате за тоа што поминало добро, а што не. Исто така, ќе можете да се вратите на белешките од претходните активности и на тој начин да го следите процесот. Иако доаѓа од ИТ секторот, лесно може да се прилагоди на различни активности.

ПОСТОЈНИТЕ СТРАТЕГИИ НА ЕВРОПСКО И НАЦИОНАЛНО НИВО ВО ОБЛАСТА НА КУЛТУРАТА

ЕВРОПСКО НИВО

По Европската агенда за култура од 2007 година, Комисијата ја усвои Новата европска агенда за културата во 2018 година за да ја земе предвид еволуцијата на културниот сектор. Новата агенда обезбедува рамка за соработка во областа на културата на ниво на ЕУ. Се фокусира на позитивниот придонес што културата го носи во европското општество, нејзината економија и меѓународните односи. Агендата, исто така, поставува подобрани методи на работа со земјите-членки, граѓанските организации и меѓународните партнери. Земјите-членки ги дефинираат главните теми и работните методи за соработка на политиките за културата преку работните планови за културата, кои се усвоени од Советот на Европската унија.

Новата агенда се состои од три стратешки области, со специфични цели кои одговараат на социјалните, економските и надворешните димензии, насочени кон искористување на моќта на културата и културната различност за социјална кохезија и благосостојба.

До Новата европска агенда за култура и во согласност со нејзината стратешка ориентација, Работниот план е воспоставен како стратешки и динамичен инструмент на културната соработка на ЕУ кој се однесува на актуелните политички случувања и поставува приоритети. Тековниот работен план за култура на Советот кој го опфаќа периодот 2019-2022 година поставува пет приоритети за европската соработка во креирањето на културните политики:

- Одржливост во културното наследство;
- Кохезија и благосостојба;
- Екосистем кој поддржува уметници, културни и креативни професионалци и европски содржини;

- Родова еднаквост;
- Меѓународни културни односи.

КУЛТУРНА РАМКА ВО ХРВАТСКА

Во Хрватска не постои национална стратегија за креативност и култура на младите. Во последната Национална програма за млади имаше цел дел посветен на младите и културата, но истече во 2017 година. Други стратегии ги вклучуваат Стратешкиот план на Министерството за култура 2020-2022 и Националната стратегија за заживување на читањето книги 2017-2022 година. Имаше национална стратегија за млади – Национална програма за млади 2014-2017 година која имаше цело поглавје посветено на културата (Култура и млади), но Програмата е истечена во 2017 година. Националната програма за млади 2020-2024 е во фаза на изработка и треба да содржи поглавје со наслов „Култура“. Постојат некои други стратегии во областа на културата кои делумно се насочени кон младите луѓе. Тие стратегии се:

- Стратешкиот план на Министерството за култура 2020-2022 година со клучна цел посветена на младите „Развој на уметничко и културно творештво и продукција“ со мерки поврзани со младите: „Уметност и култура - поддршка на социјалната инклузија и граѓанско-јавно партнерство

- Националната стратегија за заживување на читањето книги 2017-2022 година со стратешки цели за развој на читачката писменост и поттикнување на читателите преку поддршка на програмите за читање за раното детство, како и за децата од предучилишна и училишна возраст (основно и средно училиште).

Хрватската академска и истражувачка мрежа – КАРНЕТ е јавна институција која работи во рамките на Министерството за наука и образование во областа на информатичката и комуникациската технологија и нејзината примена во образованието. Започна со работа во 1991 година, а четири години подоцна, Владата на Република Хрватска донесе Уредба за основање на институцијата КАРНЕТ со цел да се иновира образовниот систем и да се поттикне напредокот на поединците и на општеството во целина преку ИКТ (информации и комуникациска технологија).

КАРНЕТ го спроведува проектот е-училишта, проектот со цел да се зголеми нивото на дигитална зрелост за 10 проценти од основните и средните училишта во Хрватска. Во втората фаза од програмата, до крајот на 2022 година, сите училишта ќе бидат опремени со безжични локални мрежи и соодветна активна мрежна опрема.

Министерството за култура и медиуми (МКМ) е орган на највисоко ниво за медиуми и медиумски политики со неколку иницијативи кои имаат за цел да развијат и да направат достапни онлајн складишта на културни содржини: Е-култура –

дигитализација на културното наследство, Културни содржини онлајн, Во услугата на визуелизација на наследството.

Наведените иницијативи не ги таргетираат директно младите.

КУЛТУРНА РАМКА ВО СЕВЕРНА МАКЕДОНИЈА

Северна Македонија има Национална стратегија за развој на културата во Република Македонија за периодот 2018-2022 година. Прашањето за креативноста и културата кај младите е меѓусекторско прашање кое е поврзано со две национални стратегии.

Националната стратегија за развој на културата во Република Македонија 2018-2022 година беше проследена со еден Акциски план. Стратегијата е продолжение на претходната, донесена за периодот 2013-2017 година. Важно е да се нагласи дека оваа Стратегија ги спомнува младите во многу нејасен наратив. Еден од наведените приоритети е планирање на посебни мерки и програми за унапредување на културното учество на младите, како и на лицата со попреченост и старите лица. Стратегијата предвидува културата да биде повеќе вклучена во наставните програми за основно и средно образование; дополнување на студиските програми во високото образование со предметни програми и модули за заштита на културното наследство и др. Во однос на издавачката дејност, а во однос на младите, Стратегијата предвидува поттикнување на книжевната работа за деца и млади, создавање литературни списанија наменети за претставување на младите автори и приоритетна поддршка за преведувачката продукција и креативноста на младите. Не постои јавно достапен документ за степенот на имплементација на претходната Стратегија и нејзиниот Акциски план.

Културата е една од клучните области во Националната стратегија за млади 2016-2025 година. Со оглед на клучните предизвици идентификувани во областа на културата, оваа Стратегија обезбедува соодветни долгорочни цели и конкретни мерки за решавање на соодветните проблеми: подобрен и одржлив систем на креативни и културни практики кај младите, подобрен квалитет на културниот живот и забава на младите, еднаков пристап на младите до квалитетни културни настани и можности за културна соработка, младите се вклучени во изготвување и спроведување на културните политики. Поради кризата наметната од пандемијата на COVID-19 во 2020 година, воведена е националната образовна веб-платформа eduino.gov.mk. Оваа платформа содржи видео предавања, дигитални ресурси, игри и различни активности за поддршка на образовниот процес.

Нема информации за конкретна политика или национална програма за користење на нови технологии за зајакнување на креативноста и капацитетот на младите луѓе за иновации. Има некои проекти кои се спроведуваат од невладини актери кои се занимаваат со прашањето на новите технологии и културното наследство.

КУЛТУРНА РАМКА ВО СРБИЈА

Во февруари 2020 година, Владата на Србија ја усвои Стратегијата за развој на културата од 2020 до 2029 година со Акционен план. Децата и младите се препознаени како најважен сегмент во развојот на културните потреби, на кои се гледа не само како посетители на настаните, туку и на идните публики и креатори на културата. Стратегијата ја подразбира како многу важна вклученоста на младите во креирањето на културните содржини.

Деветтата стратешка цел на актуелната Национална стратегија за млади 2015-2025 е посветена на конзумацијата на културата и учеството на младите во креирањето на културните програми. Стратегијата посветува конкретни стратешки цели кои обезбедуваат континуирана поддршка на креативноста на младите и младинското учество во креирањето и консумирањето на културни програми и зголемена употреба на културни содржини кај младите. Зголемувањето на опсегот, различноста и квалитетот на културната понуда е повторно наведено како приоритет и на ниво на локални заедници и различни актери во системот.

Бидејќи Стратегијата за развој на културата е новоусвоена, не се спроведени никакви евалуации ниту ревизии.

Развојот на ИКТ инфраструктурата во образовните институции е тековен, континуиран процес на модернизација на образованието. Во 2016 година, основните и средните училишта станаа членки на Академската мрежа на Република Србија - АМРЕС која започна проект наречен „Развој на ИКТ инфраструктура во образовните, научните и културните институции“. За да се намали дигиталниот јаз во руралните области, во 2017 година, започна проект за воведување безжична WiFi мрежа во училиштата во руралните области на Србија. Според Извештајот за дигитална вклученост во Република Србија од 2014 до 2018 година, околу 2.900 основни училишта добија компјутерски простории преку проектот „Дигитално училиште“. Овој тренд продолжи и во следните години.

Министерството за трговија, туризам и телекомуникации го поттикнува развојот на информатичкото општество преку програми и проекти под заедничкиот слоган „Паметно и безбедно“. Прелистувачот за културно наследство на Србија е инициран од Министерството за култура и информации со стратешка поддршка на Мајкрософт. Преку овој прелистувач е можно да се добијат веродостојни информации за пребаруваниот клучен збор. Механизмот за собирање податоци се заснова на уникатни софтверски решенија кои се користат во музеи, галерии, заводи за заштита на споменици, архиви, библиотеки и други културни субјекти кои се занимаваат со културно наследство. Како доверлив извор на информации придонесува за научно истражување, едукација,

промоција на културното наследство и културните активности воопшто.

МОЖНОСТИ ЗА ФИНАНСИРАЊЕ НА ЕВРОПСКО НИВО ЗА МЛАДИНСКА РАБОТА И КУЛТУРА

Програма Еразмус+ - Програма на ЕУ за образование, обука, млади и спорт.

Европски солидарен корпус - управуван од Европската комисија, програмата им помага на младите луѓе да земат учество во проекти кои имаат корист за заедниците во широк опсег на области - образование и обука, граѓанство и демократско учество, миграција, култура итн.

Европска младинска фондација - фонд основан во 1972 година од Советот на Европа за да обезбеди финансиска и образовна поддршка за европските младински активности.

Креативна Европа - водечка програма на ЕУ која обезбедува специфична поддршка за културните и креативните сектори. Обезбедува различни можности за финансирање насочени кон заедничко создавање, развој на вештини, градење мрежи и платформи, споделување на знаење и мобилност и дистрибуција и промоција на содржината.

Програмата за дигитална Европа (ДИГИТАЛ) - нова програма за финансирање на ЕУ фокусирана на која ќе обезбеди финансирање на проекти во пет клучни области: суперкомпјутер, вештачка интелигенција, сајбер безбедност, напредни дигитални вештини и обезбедување на широка употреба на дигитални технологии во економијата и општеството .

За да истражите повеќе можности, проверете го Водичот за финансирање CultureEU 2021-2027



II

**Инспирирајте се! –
Melting pot на примери
на добри практики**

ДОБРА ПРАКТИКА ХРВАТСКА

ДНЕВНИК НА ПОЕЗИЈАТА

→ Организација/културна институција

Координатор на проектот: КА-МАТРИКС – Здружение за социјален развој

Партнер: Уметничка организација ФОРМАТ В

→ Период на имплементација

септември 2021 - февруари 2022 година

→ Име на методот/активноста

Дневникот на поезијата е активност на проектот „Сподели ја својата приказна: социјална инклузија преку онлајн култура и уметност“, кој го спроведува КА-МАТРИКС - Здружение за социјален развој, со партнерската уметничка организација Формат Ц. Вкупната вредност на проектот е 473.340,00 куни. Проектот се реализира со финансиска поддршка на Европската Унија (кофинансиран од Европскиот социјален фонд во износ од 402.339,00 куни) и Министерството за култура и медиуми на Република Хрватска (во износ од 71.001,00 куни).

→ Цел на методот/активноста

Целта на активноста е двојна. Од една страна, активноста одговори на конкретните цели и општата цел на проектот, односно зголемување на социјалната вклученост на децата и младите преку имплементација на партиципативни културни и уметнички онлајн содржини и развој на социјални, когнитивни, емоционални и креативни вештини и знаења на децата и младите кои ќе придонесат за нивно социјално вклучување и намалување на нивната социјална изолација. Имено, Дневникот на поезијата имаше за цел, преку имплементација на седумнаесет партиципативни работилници за (пост)модерни поетски форми, три учеснички модерирани дискусии и финална презентација на трудот на учесниците, да ги постигне овие цели преку медиумот на креативното пишување, конкретно поезијата. , а уште поконкретно преку современите поетски практики на бришана поезија, слем поезија и искажаниот збор. Од друга страна, комплементарно на примарната цел, целта на активноста беше да ги запознае учесниците со широк спектар на конкретни знаења и вештини за различни поетски форми и жанрови и да ги поттикне навиките за пишување, но со цел да ги сензибилизира учесниците. наместо строго да ги обликуваат своите практики на пишување.

→ Резултати од методот/активноста

Непосредните резултати од работилницата беа во нивното постепено совладување на различни поетски форми и жанрови. Поезијата, односно создавањето текст воопшто, е препознаена во различни литератури како позитивен медиум и метод со позитивни исходи за различни агенди во работата со млади луѓе, односно во зајакнувањето, исцелувањето и општо општественото вклучување, без разлика дали станува збор за позитивно влијание на (авто)терапевтско пишување за психолошкото здравје, за зајакнување на непривилегираните и маргинализирани поединци и заедници (родови, сексуални, национални малцинства, итн.), или се работи за создавање заедници во клубови за пишување и читање. Иако секоја книжевна форма може да биде медиум на овие процеси, современите поетски форми/жанрови како што се „бришана поезија“, слем поезијата и поезијата со искажан збор се особено погодни со оглед на нивните карактеристики, но со внимателна работа. Бришаната поезија (исто така затемнувана поезија, пронајдена поезија), иако концептуално заснована на авангардни уметнички практики во кои авторот што ја користи компонира поетски/прозен текст наоѓајќи го во друг текст („пронајден“) или градејќи го бришејќи го другиот текстот („затемнување“), е корисен медиум во смисла дека без оглед на навиките за пишување, тој им дава иста почетна можност на сите учесници.

Авторот кој „пишува“ поезија на овој начин зависи од текстот пред него; нема подобри или полоши решенија, напротив, секој автор може да понуди разновидни решенија од истиот текст со кој се манипулира, за да се создаде поетски текст. Слем поезијата и поезијата со искажан збор, од друга страна, иако се потпираат на силни концептуални идеи како што се џез-поезијата, идеите за усна изведба и изведбата воопшто, се жанрови кои ја нагласуваат непосредноста, непосредноста на авторот во текстот, комуникацијата на емоциите, комуникација со публиката. Клучните разлики меѓу овие две форми/жанрови се донекаде историски, малку стилски: слем поезијата настанала од натпревар (поетски слем), и многу често е лингвистички богата и живописна во комуникацијата со публиката, додека поезијата со искажан збор е порелаксирана и дозволува авторот поголема слобода и помалку ограничувања.

Иако активноста беше насочена кон стекнување креативни вештини, намерата да се биде безбеден простор беше вградена во неа од самиот почеток. Навистина, активноста стана безбеден простор за учесниците, но и простор и време посветено на нивните пишувачки навии. Стана и простор, иако за кратко, на заедништво. Во тој дигитален безбеден простор, учесниците се отворија за конструктивна критика, размена и меѓусебна поддршка во нивните пишувачки потфати.

Самата активност, составена од збир на работилници, не беше насочена кон еднонасочно и мерливо стекнување на вештини, туку повеќе да ги сензибилизира

учесниците, како во однос на интересите на читателите/писателите за поетските жанрови/форми кои не се презастапени во главниот тек на литературната област во Хрватска и регионот, како и во однос на поинаков пристап кон производството на текст (пишувањето) од доминантниот. До крајот на активноста, во која разговараа со гости, етаблирани автори чии интереси се поклопуваат со поетските форми/жанрови што ги усвојуваа или кои се експерти во областа на текстуалната продукција, учесниците ги покажаа не само своите знаења, туку и нивната емотивност.

Дополнително, самите учесници беа лица со претходен интерес, бидејќи сите на овој или оној начин се занимаваа со аматерско пишување. Затоа, намерата на работилницата не беше нивното пишување да се обликува во одреден формат, туку да се поттикнат во различноста на нивните лични изрази. И покрај негувањето на нивните лични изрази, централната идеја што им беше пренесена на учесниците беше дека лингвистичкото, текстуално творештво е исклучително пластично, отворено за различни креативни начини на обликување и дека процесот на пишување во суштина е дијалогски процес отворен за безброј преговори, интерпретации и играње со текстот и значењето, и во таа смисла е резултат на создавање простор во кој учесниците се чувствуваат слободни да експериментираат.

Навистина, еден од резултатите на активноста беше несвесниот напредок на учесниците во тој слободен и безбеден простор на создавање. Имено, во многу случаи, од различни причини, учесниците беа незадоволни од текстовите што ќе ги напишат за време на конкретната работилница, во ограничена временска рамка, многу често на дадена и/или групно избрана тема и дадена форма; а сепак, од перспектива на раководителот на активноста, токму во овие текстови се забележува значителен напредок во нивното создавање. Всушност, во последната работилница, односно јавната презентација на работата на учесниците, повеќето текстови што тие избраа да ги прочитаат пред публиката беа оние што беа создадени во контекст на работилниците - оние од кои тие претходно беа незадоволни.

→ **Целна група**

Работилницата беше наменета за млади луѓе од 14 до 25 години.

Категоријата на луѓе со помалку можности е широка во конципирањето на детерминантата „помалку можности“ и во тој опсег би можело да се тврди дека, да, учесниците биле луѓе со помалку можности. Сите учесници потекнуваат од помалите градови и живееле во помали или средни градови (Карловац, Сисак, Дуга Реса). Имајќи ја предвид централизацијата на хрватското книжевно поле, како во однос на книжевните програми и курсевите за креативно пишување во Загреб, така и во однос на релативната недигитализација на книжевното поле и комерцијализацијата на мал број курсеви за креативно пишување, со спорадични појави во регионалните центри (Риека, Сплит, Осиек) најчесто во форма на локални

конкурси за дела, учесниците на работилниците се нашле во ситуации со помалку можности. Од оние учесници кои беа студенти, речиси сите работеа преку договор за студентско вработување за основно или дополнително финансирање и не би можеле да учествуваат на курсеви за креативно пишување. Навистина, имајќи го предвид елитизмот на книжевното поле дури и во процесот на селекција на учесниците во креативното пишување, и униформноста на книжевната продукција, учесниците на работилницата се наоѓаат меѓу непривилегираните.

→ **Опис на методот/активноста**

Работилницата беше конципирана и методолошки обликувана според неколку насоки на повеќе нивоа. Пред сè, целиот сет од седумнаесет работилници беше поделен на три тематски блока, секој посветен на посебен вид (форма или жанр) на современата поетска продукција - „бришана поезија“, слем поезија и искажан збор. Сетот од седумнаесет работилници првично беше поделен на три тематски блока од пет работилници, со воведна и завршна работилница, меѓу кои требаше да се одржат модерирани разговори со поканети автори кои во своето творештво посегнуваат по овие три поетски форми. Секој тематски блок работилници требаше да се состои од речиси драматуршка структура, со воведна работилница, низа од три работилници со зголемен предизвик за учесниците и завршна работилница од тематскиот блок. Имаше за цел учесниците да пишуваат за време на работилницата, но и да пишуваат во слободното време.

Имплементацијата, сепак, никогаш не оди така како што планираме; на некој начин, и покрај навидум ригидноста на ова и овој вид на концепт на работилница, нередот на секојдневниот живот беше, ако не планиран, тогаш сфатен како неизбежен, а нашиот пристап кон структурата на работилницата ни дозволуваше, доколку се појави потреба, да го смениме малку. И многу рано пристапивме кон мали или големи промени. Првата беше по првата работилница, кога ги запознавме учесниците и нивната креативност; потекнувале од различни градови, биле со различна возраст и образование (од основно училиште до студенти), верувања и вредности, но особено се разликувале во пишувањето. Само едно лице од почетните седум учесници посветено пишуваше поезија; други пишувале, но не особено често, или помалку во споредба со тоа колку пишувале проза. Со оглед на тоа што никој претходно не учествувал на поетски работилници, што не објавувал и дека нивната поезија ја одбележа потребата од поголемо запознавање со основните алатки и стратегии на поетскиот занает, имаше бројни промени во планот, кон поголем фокус на тоа учесниците да се запознаат меѓу себе преку работилниците и да пробаат различни поетски форми кои можат да им понудат „занаетчиско“ разбирање на поезијата. Спротивно на првично предвиденото фиксно време (секоја среда во 19 часот), времето на работилницата почна да се менува. Работилниците се одржуваа неделно, најчесто во работните денови во вечерните часови или по исклучок за викендите во утринските часови. На имплементацијата влијаеја и други околности, па затоа

одговоривме не само на искажаните потреби на учесниците, туку и на нашите оценки врз основа на набљудување на нивната работа од страна на учесниците, со промени во планот и структурата. Како прво, многу рано откривме дека работилницата стана тој момент меѓу другите обврски и активности на учесниците што ги издвоија за пишување; односно дека поради други обврски и активности учесниците не најдоа време во текот на неделата да напишат, „решат задачи“ или да ги завршат песните што би ги започнале на работилницата. Како резултат на тоа, ја променивме структурата на секоја поединечна работилница со цел да обезбедиме што е можно повеќе време за учесниците да пишуваат и коментираат меѓусебно дело; воведните презентации на презентерот се скратуваат, заедничките дискусии се заоструваат, а примерите се фокусирани. Учесниците многу брзо ја совладаа бришаната поезија, па бројот на работилници во тој тематски блок се намали од пет на четири; преку имплементација на тематскиот блок посветен на слем поезијата, сфативме дека треба повеќе да се работи, па се намали бројот на работилници во тематскиот блок на говорна поезија со цел да се зголеми бројот во блокот слем поезија.

Ја заменивме првично користената онлајн алатка со отворен код за создавање поезија за бришење со пишување бришана поезија во документ Word (или Google Document), неговите основни функции, или со промена на боите на буквите (функција Боја на фонто) во бела за да го направиме невидлив или со избирање на црна боја за истакнување на текстот (функција Text Highlight Color) за да стане црн. Нашата намера не беше да ја комплицираме работилницата со дополнително стекнување на оперативни знаења за нови интерфејси на нови програми, туку да ги користиме како алатки кои ќе го подобрат остатокот од работата - дигиталните алатки да бидат помалку турбулентни за текот на работилницата. Наместо тоа, онлајн алатката со отворен код за бришана поезија беше тешко да се создаде, бидејќи, дизајнирана за пишување поезија за бришење на англиски, ја ограничи работата на хрватскиот јазик поради морфолошки и синтаксички карактеристики и разлики меѓу јазиците. Не сакавме да ги принудиме учесниците нужно да користат дигитални алатки; наместо да пишуваат во Word, многумина користеа „аналогни методи“ - пишување на хартија.

→ **Што го прави пример за добра практика?**

На ниво на државните културни политики, акцентот на дигитализацијата на културата преку производство на онлајн содржини преку различни дигитални платформи и алатки се совпадна со општото општествено препознавање на потребата од намалување на социјалната изолација, особено кај младите, што влезе во јавната свест со епидемиолошки мерки поради пандемијата и нивните ефекти врз психолошкото и физичкото здравје. Иронично, државните политики не го препознаа парадоксалното преклопување дека дигитализацијата на културата преку онлајн содржини ги користеше истите дигитални платформи и алатки кои

ја зголемија социјалната изолација на граѓаните, особено младите, бидејќи беа принудени да ги користат наместо секојдневниот животен контекст. Иако и токму поради тоа што Поетскиот дневник како активност се спроведуваше откако во Хрватска беа преземени ригорозни епидемиолошки мерки, во неговата основа ја препозна принудноста, „вкочанетоста“ на социјализацијата на дигиталните платформи, начините на кои нивните интерфејси и некои усвоени навики за нивно користење беа на штета на социјалната вклученост и намалувањето на изолацијата на младите.

Активноста имаше критички пристап кон дигиталните платформи и алатки; не им пристапи како сеопфатни решенија ниту во современиот контекст воопшто ниту во современиот контекст на глобалната пандемија. Активноста ја нагласи креативноста и способностите на младите луѓе, користејќи некои дигитални алатки, откажување од други, размислувајќи како да ги искористиме алатките што ги земаме здраво за готово - со цел да ја промовираме и поддржиме нивната креативност, знаење, вештини и способности. Активноста не успеа да ги надмине ограничувањата на дигиталните платформи, „неприродноста“ и „вкочанетоста“ во интеракциите, бидејќи интерфејсите на дигиталните платформи ја попречуваат спонтаноста, непосредноста и разиграноста на вообичаените интеракции на работилниците; сепак, активноста немаше ни за цел да ги претвори дигиталните платформи во повеќе од алатки. Фокусот не беше да се промовираат дигиталните платформи и алатки како нов начин на социјална вклученост, туку да се искористат за вклучување на младите луѓе во време кога не беше можно да се потпира на вообичаената, директна работа со младите. Активноста се обиде да стане сеопфатна работа со млади луѓе, проширувајќи се во нивниот секојдневен живот повеќе од час и половина неделно кога се одржуваше, но не наметливо; се стремеше да стане не она со што ќе се дружат, туку она што тие ќе го градат.

→ **Дополнителни информации**

<https://ka-matrix.hr/>

<https://ka-matrix.hr/projekti-2/>

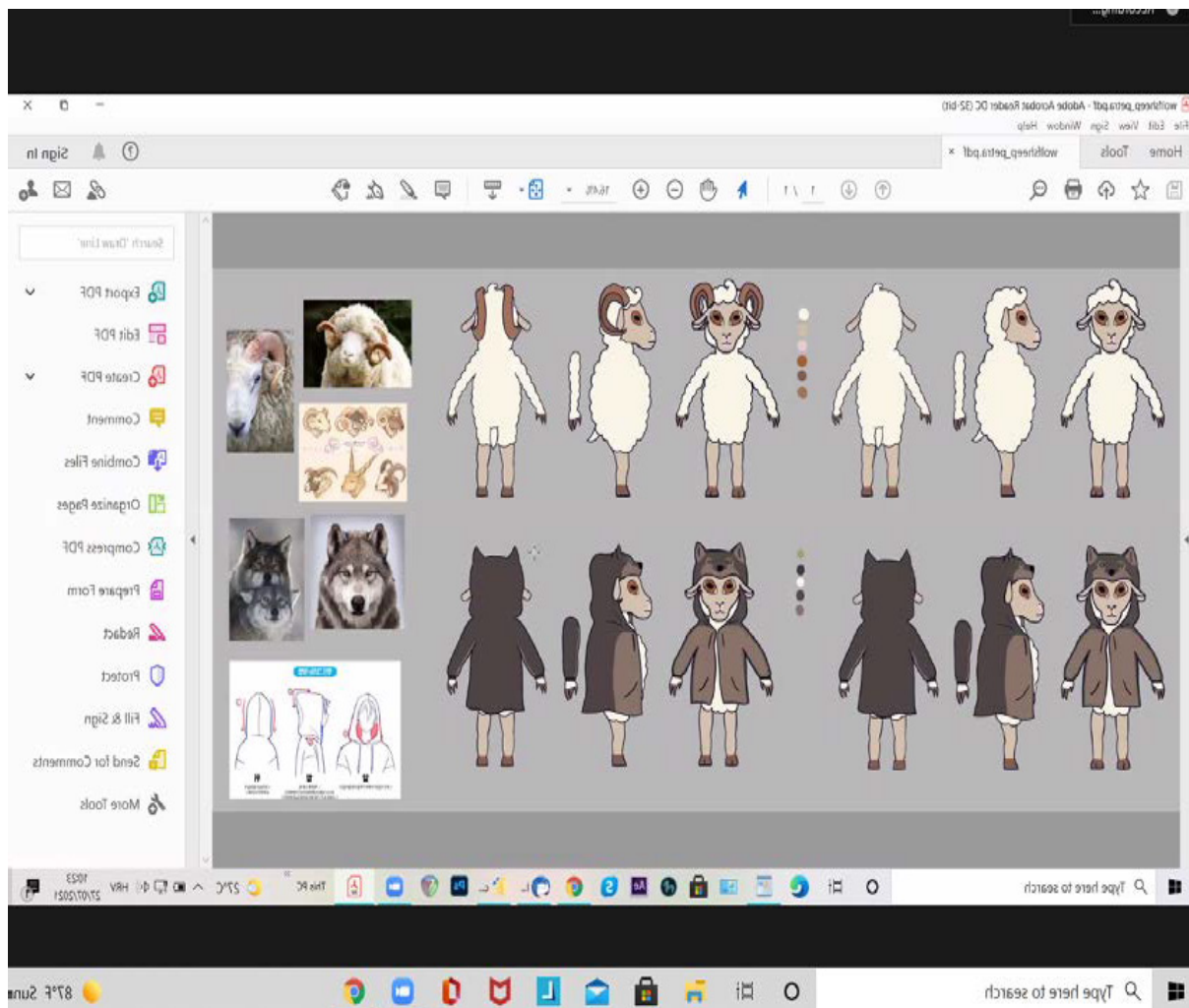
Партнер: <https://formatc.hr/>

ДИГИ ДЕН

→ **Организација/културна институција**

Платформата на младински центри (здружение на НВО) и Мултимедијалниот културен центар (јавна институција) го спроведуваат проектот Ден за ден - младите

во културата онлајн, преку кој се одржа активноста (пример за добра практика).



→ **Период на имплементација**

15.07. - 28. 07. 2021 година.

→ **Име на методот/активноста**

Активност: ДИГИ ден (DIGI day), работилница: Креирање концепти за ликови во анимација, филм и компјутерски игри.

Активноста се реализираше како дел од проектот Ден за ден - Младите во културата онлајн, финансиран од ЕСФ. Покрај споменатата активност, реализирани се уште 4 програмски линии, кои опфаќаа онлајн работилници за танц, дизајн на плакати, радио школа и уметност на нови медиуми. Целна група беа млади до 25 години. Програмската линија DIGI day привлече најголем интерес кај младите бидејќи можеа да учат и користат програми за 3D моделирање, алатки за креирање на проширена реалност и дизајн на лик за компјутерски игри без никакви трошоци.

→ **Цел на методот/активноста**

Целта беше да се вклучат млади луѓе до 25 години во партиципативните културно-уметнички активности и да се развијат нивните вештини за користење на новите технологии во сè попопуларната професија на изработка на дигитални модели. Згора на тоа, целта беше да се поттикнат да бидат креативни и самостојно да создаваат. Учесниците добија сертификат за завршени работилници, кој подоцна може да им помогне во нивниот професионален развој.

→ **Резултати од методот/активноста**

Учесниците ги креираа своите креативни мапи користејќи ја алатката за колаж на Канва и со помош на ментор дизајнираа виртуелни ликови, животински/машински/човечки хибриди. Тие научија да размислуваат не само за дизајнот на ликот, туку и за социјалната средина во која треба да го сместат, што е многу важно при дизајнирање видео игри или анимирани филмови.

→ **Целна група**

Работилницата беше наменета за млади до 25 години, а учествуваа млади на возраст од 16 до 25 години. Бидејќи работилниците беа спроведени онлајн и беа целосно бесплатни, можеа да се приклучат и луѓе со помалку можности.

→ **Опис на методот/активноста**

Работилницата се одржа онлајн, преку апликацијата Zoom. Водачот на работилницата, експерт во својата област, даде теоретски вовед, им покажа на учесниците примери на добра практика преку споделување линк до веб-содржината или споделување на неговиот екран. Учесниците имаа и независна задача да создадат креативна мапа, што сами го направија дома користејќи ја алатката Canva. Ова беше направено по работилницата и презентирано на следната (со испраќање jpg или pdf документи на чатот на Zoom или на е-поштата на менаџерот). Завршниот дел од работилницата опфати коментирање на дизајнираните ликови и околина, споделување искуство и повратни информации.

→ **Што го прави пример за добра практика?**

Надворешен соработник за спроведување на работилницата беше ангажиран од проектниот партнер МКЦ, јавна институција која управува со Младинскиот центар во Сплит. Ги препознаа интересите на младите и со организирање работилница ги поттикнаа повеќе да се вклучат во културно-уметничките активности. Работилницата траеше 5 дена (3 часа дневно) и покрај тоа што се одржуваше за време на летниот распуст, собра голем број учесници (15). Од нив, 10 учествуваа во најмалку 4

или 5 дена од спроведувањето. Исто така, учесниците беа активно вклучени во имплементацијата и дизајнираа свои ликови. Се претпоставува дека причината за ова е темата на работилницата, која е актуелна и интересна за помладата популација, а била бесплатна (слични курсеви чинат неколку илјади куни).

→ **Дополнителни информации**

Веб-страница на носителот на проектот: <http://pdm.hr/>

Веб-страница на партнерот: <http://mkcsplit.hr/>

Fb: <https://www.facebook.com/PlatformaDomaMladih> <https://www.facebook.com/pages/MKC-Split/258068307590141>

За проектот: <http://pdm.hr/dan-po-dan-mladi-u-kulturi-online/>

МУЗЕЈСКИ ПРАКТИКУМ

Организација/културна институција

Практикум - центар за деца и млади, Музеј на современа уметност, Загреб

Период на имплементација

1.9.2021 година. - 30.6.2022 година.

→ **Име на методот/активноста**

Музејски практикум

→ **Цел на методот/активноста**

Запознавање со основите на кустоските практики, и основите на фотографијата и снимањето.

→ **Резултати од методот/активноста**

Креирање на групни и независни виртуелни изложби, практично искуство на работа на една изложба.

→ **Целна група**

Луѓе на возраст од 15 до 25 години од цела Хрватска.

→ **Опис на методот/активноста**

Проектот е поделен на два дела. Во првиот дел, учесниците беа запознаени со основите на кураторските практики преку онлајн партиципативни работилници базирани на примери од неодамнешните изложби поставени во Музејот на современа уметност во Загреб. Тие дознаа за практичните чекори во организирањето на изложбата и беа поделени во четири групи - тимови, секоја задолжена за одреден сегмент од организацијата на изложбата: група кустоси кои избраа уметнички дела за виртуелната изложба и напишаа биографии на претставените уметници; групата за визуелен идентитет, која ја креираше виртуелната изложба на платформата Kunstmatrix и ја дизајнираше поканата и каталогот на изложбата; придружната програмска група која избра уметник за уметнички говор одржан преку Зум, подготвен и спроведен од самите учесници и дизајнираше едукативни задачи и игри за публиката врз основа на делата презентирани на виртуелната изложба; и ПР групата која ја напиша најавата за изложбата, уметнички разговор и текстот на поканата за изложбата.

Во вториот дел, учесниците научија повеќе за основите на фотографијата и видеото од професионални фотографи и уметници, а под нивно менторство направија фотографии и видеа кои подоцна, во консултација со кураторите и менторите, ќе ги претстават на независна виртуелна изложба на нивните сопствени дела. Сите работилници и консултации беа спроведени преку платформата Zoom.

→ **Што го прави пример за добра практика?**

Младите луѓе на возраст од 15 до 25 години ретко имаат можност да научат повеќе за практичната страна на музејската работа, а овој проект им ја дава токму таа можност. Иако станува збор за виртуелни изложби, учесниците имаат можност да размислуваат за сите сегменти на музејската работа, и за сите чекори неопходни при дизајнирање, организирање и спроведување на изложбата и нејзината придружна програма. Тие ја учат и практичната вештина за создавање виртуелни изложби, што им овозможува самостојно да се справуваат со тоа во иднина. Посебно е вредно знаењето што го стекнуваат за фотографијата и видеото, особено затоа што проектот поттикнува самостојно творење и креативно изразување преку гореспоменатите медиуми.

→ **Дополнителни информации**

http://www.msu.hr/clanci/muzejski_praktikum_news/95.html

http://www.msu.hr/dogadanja/muzejski_praktikum_poziv/768.html?fbclid=IwAR2R-RehT_4yKaYJSNmQ5c7L9oLCGufFzsl9zyOOa8nWdhVfmCKOruqrXjc

<https://www.udruga-praktikum.hr/novosti/muzejski-praktikum-u-tijeku/>

<https://www.facebook.com/msuedukacija/photos/a.360534604602627/853892891933460/>

→ **Потребни ресурси (литература или интерактивни линкови)**

<https://www.udruga-praktikum.hr/muzejski-praktikum/>

ОНЛАЈН ПОДКАСТ

→ **Организација/културна институција**

Театар Тирена, Загреб

Кино клуб Карловац, Карловац

Центар за култура Осиек, Осиек

Јавен Отворен Универзитет, Пазин – проверитети национални на англиски јазик јер не пости на сајту, нити во познати званични документи

→ **Период на имплементација**

09.07.2021 година. - 09.07.2022 година

→ **Име на методот/активноста**

Како пример за добра практика, избрана е работилницата за онлајн подкаст, која се реализираше како дел од проектот „Клики со театар“, кофинансиран од Европската Унија од Европскиот социјален фонд како дел од проектниот повик „Уметност и Култура онлајн“ и поддржан од Министерството за култура и медиуми.

Проектот „Клики со театарот“ се спроведува од јули 2021 до јули 2022 година, со цел да се зголеми социјалната вклученост на младите на возраст од 16 до 25 години, кои имаат потешкотии да пристапат до културни настани и се обидува да им ја доближи културата преку Интернет, преку онлајн интеракција со професионалци од различни уметнички гранки. Истовремено, го поттикнува развојот на нивниот личен креативен потенцијал, самодовербата и критичкото размислување и им овозможува активно учество во дизајнирањето на дигиталните културни содржини и нивната имплементација.

Како дел од проектот се одржуваат голем број бесплатни онлајн форуми и работилници: глума, сценско движење, драматургија, подкаст, снимање, монтажа, сценографија, костимографија, онлајн изведба. По завршената работилница за подкаст, беа формирани четири редакции на подкаст во четири партнерски градови, кои ќе емитуваат емисии за подкаст во период од 5 месеци. Во онлајн работилницата за изведба, се создава претстава која балансира помеѓу театарот и филмот, истражувајќи ги двата медиума.

→ **Цел на методот/активноста**

Главната цел на проектот, во чии рамки се одржа работилницата, е насочена кон зголемување на социјалната вклученост на младите преку обезбедување можности за учество во културно-уметнички активности преку Интернет.

Работилницата за подкаст е дел од намерата да се постигне оваа цел. Преку првичните онлајн форуми, учесниците присуствуваа на театарски претстави соодветни на нивната возраст и интереси и разговараа за можностите на театарот како медиум, неговата релевантност и релевантноста на нивната возраст.

Работилницата за подкаст ја следеше оваа активност, со задача поактивно и директно да ги вклучи учесниците во процесот на размислување за уметничките и културните настани. Целта на работилницата беше да се зајакне и да се стекне самодоверба, а учесниците беа охрабрени критички да размислуваат за културата и уметноста во нивната околина и да зборуваат артикулирано и разбирливо за актуелните работи преку подкаст емисии, а со тоа да ги доближат до своите врсници.

→ **Резултати од методот/активноста**

Учесниците на работилницата за подкаст беа од областа на четири партнерски градови во проектот: Карловац, Осиек, Пажин и Загреб. Активностите и бројот на учесници се планирани така што, по неговото завршување, тие формираат четири редакции на подкаст (по една во секој град-партнер) кои посебно ја подготвуваат и дизајнираат емисијата за подкаст. Од јануари до мај 2022 година се емитуваа вкупно 16 подкаст емисии. Секоја од редакциите создаде по четири емисии, а во секоја емисија секој учествува со кратки вести од културата.

Подкаст шоуто се состои од интервјуа, прилози, извештаи од културни настани и спроведување анкети за културни теми во кои млади луѓе учествуваат или се наменети за нив.

За да се постигне ова, за време на работилницата за подкаст, учесниците беа запознаени со главните елементи на новинарството и новинарските форми, потребни при креирање на емисии за подкаст. Акцентот беше ставен на интервјуто

како едно од најосновните алатки за запознавање на авторот или толкувачот на уметничките дела, како и на процесот на нивното создавање.

Посебно внимание беше посветено на гласот и говорот, преку гостувањето на фонетичар, кој ги научи учесниците како да го подготват гласот за емисијата, кои вежби да ги применат, а им беа покажани и некои специфики при работа со микрофони.

Суштински дел беше да се запознаат учесниците со расположливите технички можности (микрофони, програми за снимање, платформи за емитување), со цел успешно да ги реализираат нивните идни подкаст емисии, а со тоа да ги доближат културните теми до својата публика на соодветен и разбирлив начин.

→ **Целна група**

Работилницата беше наменета за млади од 16 до 25 години.

Работилницата за подкаст беше спроведена целосно онлајн, па меѓу учесниците имаше млади луѓе од помалите заедници за кои овој вид едукативна содржина не можеше лесно да се обезбеди на локално ниво. Со тоа содржината стана достапна за сите, што е една од целите на проектот. Со оглед на тоа што содржините се бесплатни, пристапот е овозможен и за млади луѓе со понизок социјален статус.

→ **Опис на методот/активноста**

Работилницата за подкаст, предводена од Карла Костадиновски, се одржа во вкупно 10 сесии во периодот од ноември 2021 година до почетокот на јануари 2022 година. Истата беше спроведена целосно на дигиталната платформа ZOOM, која овозможи директна комуникација помеѓу фасилитаторот на работилницата и учесниците, комуникација преку пораки, споделување и гледање видео содржини и поделба на учесниците во групи за практични вежби.

Темите опфатени за време на работилницата и практичните вежби беа насочени кон стекнување на основни знаења неопходни за креирање и имплементација на емисии на подкаст, кои се планирани да се емитуваат за периодот од јануари до мај 2022 година како дел од четири подкаст редакции.

Методологијата на поединечните поими беше прилагодена на конкретната тема што се обработува. Првите сесии на работилницата беа посветени на запознавање на учесниците со основните принципи на новинарството со акцент на следење на културните настани. Така, тие би можеле да дознаат како да се подготват и каде да добијат информации за новинарска задача, како да подготват и спроведат добро интервју или прилог на одредена тема. Преку работата во групи, учесниците го

искористија стекнатото знаење за да спроведат интервјуа.

Со оглед на важноста на гласот и говорот за реализација на подкаст емисиите, една сесија беше целосно посветена на гостувањето на експертот - фонетичар Иван Порупски, кој зборуваше за важноста од грижата за гласот и подготовката на гласовниот апарат за емисиите, изведуваше вежби за дишење и ги презентираше своите искуства, давајќи и совети за подготовка за читање и зборување на микрофон.

Две сесии од работилницата беа наменети за техничкиот аспект на имплементацијата на подкаст шоуто. Домаќинот ги запозна учесниците со техничките решенија за снимање звук и со можните платформи достапни за емитување готови подкасти, како што е платформата Mixcloud. Важен дел од работилницата беше запознавањето на учесниците со алатката за уредување на снимен материјал во бесплатната програма Audacity, која овозможува да се постигне висококвалитетно снимање на многу достапен начин.

Во една сесија учесниците заеднички присуствуваа на театарската претстава на драмското студио Театар Тирен „Други“, по што на работилницата гостуваше авторката и драматург Нина Хорват, а учесниците подготвија и направија интервју со неа, користејќи го стекнатото знаење.

Во последните неколку сесии вниманието беше насочено кон идната работа во редакциите, па така насловите на подкастите, концептот на емисиите на подкаст, можни теми и гости, визуелниот аспект, методите на снимање и некои законитости на дигиталниот маркетинг поврзани со подкаст. Се разговараше за емисиите (која е потенцијална публика, време на емитување со цел да се постигне што поголема слушаност и сл.). Во текот на последната сесија учесниците, поделени во групи според градови, подготвија кратки 10-минутни подкаст емисии кои беа слушани и дискутирани.

→ **Што го прави пример за добра практика?**

Работилницата за подкаст како пример за добра практика беше спроведена како дел од повикот „Уметност и култура онлајн“ и како дел од тој повик и поради специфичната ситуација предизвикана од пандемијата, таа е многу актуелна и одговара на потребите на денешниот момент во општеството.

Подкастот како форма на медиумска содржина е составен дел од нашиот секојдневен живот повеќе од десет години. Во последните неколку години, неговата популарност дури расте, а овој пристапен, непосреден, ефикасен начин да се информираме и запознаеме со темите кои не интересираат, да се забавуваме во време и место по сопствен избор, е сè попопуларен меѓу помладата популација.

Меѓутоа, како што расте бројот на активни подкасти, така расте и побарувачката за нивниот квалитет, а вистинскиот дизајн, имплементација и маркетинг на самиот подкаст станува сè позахтевен. Сè повеќе млади луѓе сакаат да се вклучат во нивната заедница преку оваа форма на медиуми, и во оваа смисла, оваа работилница за подкаст ги задоволува барањата на времето со кое се соочува помладата популација.

Токму затоа работилницата за подкаст е една од клучните активности во рамките на проектот „Клики со театар“. За дизајнирање на работилницата беше ангажирана Карла Костадиновски, фасилитатор на работилница со долгогодишно искуство во културата и со сопствена подкаст емисија. Користејќи ги можностите на дигиталните платформи, таа имаше можност да го сподели своето знаење и искуство со учесниците кои можеа да ја следат работилницата од своите домови. Со ваква организација, целосно во согласност со основната цел на проектот, оваа барана и актуелна содржина стана достапна за младите од помалите заедници кои инаку не би можеле да пристапат до неа. Директниот контакт помеѓу фасилитаторот на работилницата и учесниците обезбеди поефикасен трансфер на знаење и создаде средина погодна за размена на мислења и место каде секој може да добие одговори на своите прашања и креативно да се изрази.

Понатаму, работилницата за подкаст беше, во секоја смисла на зборот, составен дел од проектот, бидејќи учесниците се здобија со основни знаења и се подготвуваа за подоцнежните изданија на подкаст каде што се применува целото знаење, давајќи им можност на младите да станат активни членови на нивните заедници. .

На крајот, мора да се истакне фактот што важи и за останатите работилници од проектот „Клики со театар“, што е можност што им се нуди на учесниците да остварат нови познанства во нивниот град, но уште поважно надвор од нивните локални и општествени заедници, покрај контакт со експерти. Работилницата за подкаст се издвојува по должината и практичните интерактивни групни задачи кои создадоа средина на заедница, што секако ги збогати животите на сите учесници кои добија одлична основа за успешно креирање на нивните идни емисии за подкаст.

→ **Дополнителни информации**

<https://www.tirena.hr/9050/projekt-klikni-s-kazalistem/>

<https://www.tirena.hr/9096/online-radionica-podcasta/>

<https://www.tirena.hr/9249/podcast-klikni-s-kulturom/>

ДОБРА ПРАКТИКА СЕВЕРНА МАКЕДОНИЈА

ГЛАДИЈАТОРИТЕ СЕ ВРАТИЈА ВО СТОБИ



→ **Организација/културна институција**

Проект „Гладијаторите се враќаат во Стоби“; Партнер – Национален институт Стоби

Проект „Европски филмски предизвик“

→ **Период на имплементација**

Проект „Гладијаторите се враќаат во Стоби“ - 24.10.2019 - 23.05.2020

Проект „Европски филмски предизвик“ - 01.12.2020 - 30.11.2021

→ **Име на методот/активноста**

„Гладијаторите се вратија во Стоби“: Проектот ни овозможи да ја развиеме првата апликација за виртуелна реалност која има за цел да донесе нова публика на Археолошкиот локалитет Стоби и да им овозможи ново искуство на посетителите.

Апликацијата со виртуелна реалност им овозможува на посетителите на Стоби да „седнат“ во првиот ред на 3Д реконструираниот театар и на тој начин да можат да ги доживеат гладијаторските борби како дел од публиката. Целото искуство е збогатено со автентичната атмосфера карактеристична за еден ваков настан, како и со грандиозноста и големината на самиот театар. Употребата на технологија во промоција и доближување на културното наследство до јавноста, е можност за привлекување повеќе посетители, а пред се помлада публика, апликацијата е ексклузивно достапна само на Археолошкиот локалитет Стоби.

„European Film Challenge“ (EFC) е заедница на љубители на европскиот филм, кои сакаат да го доживеат киното од првиот ред преку бекстејџ содржини, филмски референци и ексклузивен пристап до европските филмови и престижните филмски фестивали.

Проектот овозможува нов начин на вклучување на публиката преку својата дигитална платформа и гејмификација на филмското искуство што им овозможува на гледачите да се натпреваруваат и да освојуваат награди, а дополнително платформата овозможува промоција и видливост на европската кинематографија.

→ **Цел на методот/активноста**

Проектот „Гладијаторите се вратија во Стоби“ и самата VR апликација овозможува нов начин да се раскажат приказните од минатото, притоа давајќи им можност на посетителите и самите да станат дел од приказната. Апликацијата со VR ја зголемува туристичката понуда на страницата Стоби и им овозможува на посетителите да се

вклучат во ново искуство.

Апликацијата особено ги таргетира младите луѓе кои се заинтересирани за нови искуства преку технологијата и кои не се првенствено заинтересирани за археологијата или воопшто за културното наследство.

„Европскиот филмски предизвик“ е интерактивна алатка за создавање на нова публика и која ги промовира европските филмови меѓу милениумците и љубителите на инди филмовите, а се реализираше заедно со повеќе партнери од ЕУ.

Проектот се состои од филмски предизвици со широк спектар на активности и уредувачки формати за и од младата публика. Во секој „предизвик“ љубителите на филмот се охрабруваат да гледаат 10 европски филмови во рок од 10 недели, со можност да освојат ексклузивен билет за филмски фестивали од Топ А категорија, како Берлинскиот, Кан или Венеција. Учесниците треба да го гледаат филмот на легална платформа, како редовно кино, локален филмски фестивал, ТВ или VoD платформа.

→ **Резултати од методот/активноста**

Проектот „Гладијаторите се вратија во Стоби“ создаде нова услуга достапна на археолошкиот локалитет Стоби. Апликацијата им овозможи на посетителите да се запознаат со историјата на страницата која е помалку позната на нов и атрактивен начин. Новата услуга овозможи посета на нови групи посетители, пред сè млади семејства и млади, како и посетители кои првенствено се заинтересирани за технолошките решенија, а не толку за културното наследство.

Проектот „Европски филмски предизвик“ овозможи широка промоција на европските филмови во Македонија и поттикна над 1000 луѓе активно да учествуваат и да се натпреваруваат на платформата со над 150 филмови.

Исто така, преку соработката со другите партнери беа промовирани голем број македонски филмови во земјите вклучени во проектот, како и фестивалите организирани во Македонија.

→ **Целна група**

Целта на проектите е, најчесто, да се поттикне создавање на нова публика (без разлика на возраста, социјалниот или друг статус). Имајќи предвид дека најголемиот дел од проектите изработени од Центарот за социјални иновации Blink 42-21 се засноваат на употреба на современи технологии, природно е младите да се примарни корисници.

→ **Што го прави пример за добра практика?**

Примарната вредност на овие проекти е употребата на иновативни дигитални технологии во промоција на културните вредности и активности.

→ **Потребни ресурси (литература или интерактивни линкови)**

Проект „Гладијаторите се враќаат во Стоби“

<http://blink42-21.mk/culture-creative-economy-en/откривајќи-го-римскиот-град-на-стоби-а-искуство-виртуелна-реалност/>

<http://www.stobi.mk/Templates/Pages/NewsArticle.aspx?page=4228>

<http://www.stobi.mk/Templates/Pages/TourItem.aspx?page=214>

Проект „Европски филмски предизвик“

<https://europeanfilmchallenge.eu/mk/>

<https://www.facebook.com/EuropeanFilmChallengeMK/>

https://www.instagram.com/europeanfilmchallenge_mk/?hl=en

РАБОТИЛНИЦА ЗА КРЕАТИВНА ВИДЕО МОНТАЖА СО DAVINCI RESOLVE 17

→ **Организација/културна институција**

Здружение за медиумска писменост Планет-М Скопје

→ **Период на имплементација**

11 - 26 декември 2021 година (6 дена во период од 3 недели)

→ **Име на методот/активноста**

Работилница за креативна видео монтажа со бесплатна професионална програма за видео монтажа DaVinci Resolve 17

→ **Цел на методот/активноста**

Целта на работилницата беше да им понуди ново знаење и алатка за понапредна креативна видео монтажа на младите (заинтересирани и кои претходно користеле некоја видео монтажа) со користење на бесплатната професионална програма DaVinci Resolve 17.

Многу генерации учествуваат на различни филмски работи на нашиот фестивал Џифони Македонија во Скопје или Џифони патува во над 20 општини. Многу од нив создаваат видео клипови или кратки филмови, а некои од нив имаат свои блогови или подкасти. Оние кои се на понапредно ниво снимаат кратки филмови кои учествуваат на филмски фестивали, една група средношколци направија неколку кратки и долгометражни филмови и во во моментов работат на монтажа на серија.

Сите овие млади програми за видео монтажа на нивните компјутери или мобилни телефони. Со оваа работа сакавме да понудиме понапредно решение за креативна видео монтажа. верзија DaVinci 17 – која подоцна беше лансирана на многу корисници и затоа има многу напредни функции во својата бесплатна верзија, а само најнапредните опции за финализирање на видеото за филмска проекција во кино се достапни само во комерцијална верзија.

→ **Резултати од методот/активноста**

Онлајн повик за учество беше објавен и промовиран со кампања на Инстаграм и Фејсбук.

Апликацијата беше во форма на Google.

На програмата се пријавија 64 млади луѓе, а 22 од нив целосно учествуваа во целата обука.

Обуката се одржа во период од 3 недели – во 6 дена (викенд денови), во периодот од 11 до 26 декември 2021 година.

Обуката беше организирана во он-лајн формат – на ZOOM – синхронизирано во текот на 6-те денови на обука. Дополнително, во периодот помеѓу сесиите беше организиран асинхронизиран дел, при што учесниците имаа домашни задачи на кои работеа.

На крајот од работилницата, секој од учесниците има работено на најмалку 2 видео клипови и беше подготвен да ја користи програмата.

→ **Целна група**

Главна целна група – пред сè – беа средношколците од целата земја.

Сепак, во групата имаше и некои повозрасни кои успешно ја завршија обуката, така што имавме младост на возраст од 13 до 26 години.

Обуката беше понудена на сите млади без ограничување, така и достапна за секој млад човек (вклучувајќи ги и оние кои припаѓаат на маргинализираните групи).

Во нашата континуирана работа со младите, правиме напори да ги вклучиме младите од различни заедници и ранливи групи, но секогаш е тивко и прикриено, бидејќи нашата цел е да обезбедиме безбеден простор каде што сите се чувствуваат еднакви. Секогаш избегнуваме да нагласиме дека сме вклучиле учесници од која било ранлива група, затоа што веруваме дека со тоа што ќе го посочуваме – само повторно покажуваме со прст кон нив. Преку „тивко“ вклучување на учесниците од ранливите групи се постигнува тие да се чувствуваат како рамноправни учесници, а усогласувањето на групата е многу полесно. Со цел да се постигне еднаквост меѓу младите без предрасуди, сите наши активности се целосно бесплатни за сите заинтересирани млади, па затоа – се достапни за сите млади кои припаѓаат на ранливите групи.

→ **Опис на методот/активноста**

Обучувач/ментор на обуката беше Благоја Неделковски, кој беше избран за професионалец во видео монтажа, кој има монтирано неколку филмови и неколку ТВ серии. Според него, ТВ сериите на кои работел се целосно направени во бесплатната верзија на оваа програма.

Работилниците од обуката се одржаа на платформата ZOOM, каде што менторот го споделуваше својот екран и покажуваше/даваше инструкции за различните функции на програмата. Сите учесници имаа можност да го вклучат својот микрофон/аудио за прашања во секое време, како и опција да го споделат својот екран за да го покажат својот напредок или ако имале некаков проблем.

Во текот на првиот ден беше презентирани преглед на интерфејсот и сите карактеристики на програмата DaVinci Resolve 17, а потоа, во континуитет, секој ден се работеше на различни опции/функционалности: избор на видео снимка, сечење на најдобрите делови од снимката, видео монтажа, додавање визуелни ефекти, обработка на аудио, корекции на бои и експортирање на финалното видео.

Учесниците ја инсталираа програмата на своите компјутери, а работеа на домашните задачи дадени од менторот по секој работен ден во периодот помеѓу работилниците. Тие ја споделуваа својата работа за време на работилниците, а менторот даваше упатства за користење на понапредните функции.

→ **Што го прави пример за добра практика?**

Во периодот од октомври 2020 година до крајот на 2021 година, нашата организација организираше 12 on-line работилници за млади и за добрата практика може да се смета само дека тоа беше најдоброто решение и прилагодување на условите на пандемијата. Овој заклучок произлегува од мислењата на младите на кои се чини дека им е преку глава од сите онлајн активности во образованието/училиштата и сите други онлајн активности.

Сепак, дадениот пример за видео монтажа беше избран бидејќи е тешко да се организира офлајн работилница од тој тип кога ќе треба да опремите работна соба со компјутер за секој учесник. Во случај на онлајн работилници, учесниците користат свои компјутери.

Во он-лајн опкружувањето полесно се надминуваат споменатите бариери, плус дава можност за учество на младите од целата земја, без разлика на нивното место на живеење.

→ **Дополнителни информации**

<https://www.facebook.com/GiffoniMK>

<https://www.youtube.com/channel/UCR0nu2vUj57yk8kBH1aNQ3A>

<https://www.vimeo.com/gffmacedonia>

→ **Потребни ресурси (литература или интерактивни линкови)**

Пријава за работилницата - <https://tinyurl.com/makefilms>

ОТКРИЈТЕ ГО МОЈОТ ГРАД – ДИГИТАЛНА ТРКА

→ Организација/културна институција

Партнерска активност од:

1. Мрежа за европско државјанство и идентитет Северна Македонија – Штип (NECI)
2. НУ Музеј на град Штип
3. НУ Библиотека „Гоце Делчев“ - Штип



→ Период на имплементација

01.06-12.06.2021 г

15.10-26.10.2019 г

→ Име на методот/активноста

Откријте го мојот град – Дигитална трка

→ Цел на методот/активноста

Главната цел на оваа активност беше да се запознаат младите со културно-историското наследство и спомениците на нашиот град (користејќи дигитални алатки во работата со младите).

→ **Резултати од методот/активноста**

- Преку оваа активност учесниците ја сфатија важноста на тимската работа.
- Научија (повеќе) за дел од културно-историското наследство на нивниот град.
- Учесниците открија нови дигитални методи и апликации кои можат да се користат во младинската работа и да послужат за нејзина промоција.

→ **Целна група**

Млади на возраст од 15 до 29 години, без разлика на нивното образование, етничка припадност, религија или финансиска можност.

→ **Опис на методот/активноста**

Дигиталната трка е активност која не бара многу време за подготовки – најмногу околу 10 дена.

Дигиталната апликација за следење – Action Bound се користи за трката. Апликацијата треба да биде инсталирана на мобилниот телефон на лидерот на тимот што се натпреварува во трката и телефонот да има конекција на интернет.

Поголемиот дел од периодот за подготовка се користи за остварување на соработка со клучните институции и добивање дозволи за пристап до локациите (точките) каде што поминува трката, како и дозвола за поставување на дигиталните кодови на одредени места/локации.

Следно, тим од организацијата ја подготвува рутата за трката како и клучните прашања (индиции), објектите/локациите каде ќе бидат поставени индициите (бар/QR кодови). Сите прашања и локации се поставени на апликацијата за следење (Action Bound). Потоа тим на организацијата ја тестира апликацијата и рутата за трката.

Се објавува повик за аплицирање на тимови (секој тим мора да биде составен од 3 члена). Забележано е дека тимот ќе треба да користи 1 мобилен телефон со пристап до мобилен интернет, а доколку нивниот тим го нема тоа, организацијата ќе го обезбеди за времетраењето на трката.

На денот на трката, сите тимови тргнуваат од иста точка, и се движат по патеката според нивното знаење, брзина, логично размислување итн. За најбрзите три екипи секогаш се предвидени награди, како и дипломи. Останатите учесници добиваат пофалница за учество.

Никогаш не сме имале никакви технички проблеми со оваа апликација, така што ваквите предизвици никогаш не влијаеле на напредокот на тимовите.

Пример за маршрута за следење:

Кодот што го бараш е скриен во мене...

Со почит,

Родион Расколников

(Заедно со неговата белешка има и мапа која ги води до Библиотеката. Шифрата е ставена во книгата „Злосторство и казна“ во одделението за членови и тие треба да ја побараат книгата и да ја најдат шифрата во неа, кога кодот се скенира – отвора нов поим).

Кога е ослободен Штип во Втората светска војна?

Училиштата го имаат моето име; моите херојски дела се добро познати; мојата куќа е наследство на вашиот град... И еве ме, на местото каде што јас и моите врсници сме сведоци на едно време на војна, чувајќи ја шифрата што ја барате.

Куќата на Аневи-Гочеви е домаќин на целата традиција и историја. Ќе ме најдете таму, скриен во фолклорот!

(Шифрата е во Куќата на Аневи-Гочеви, која е претворена во дел од Музејот на град Штип; шифрата е скриена во фолклорната изложба)

Која е првата опера изведена во Штип?

Хануката на нашиот уметник Методи Андонов е потсетник на црните времиња, кога 551 наш сосед Евреин беа депортирани од Штип во концентрациониот логор Треблинка.

Овде ќе го најдете и кодот што го барате во овој час.

О, мое време... што не сум бил?

Бев затвор, пазар, а сега уметниците ми ги украсуваат ѕидовите.

(Галерија Безистен)

→ **Што го прави пример за добра практика?**

Овој метод е многу атрактивен за младите, бидејќи не се користи вообичаено, а е многу интересен – да се користи дигитална алатка за да се запознае нивниот град (клучни институции и културно наследство и историја). Многу од младите кои учествуваа на трката тврдеа дека научиле многу работи (факти, места) за кои претходно не знаеле.

→ **Дополнителни информации**

Трката беше организирана 2 пати - во 2019 и 2021 година, ја прескокнавме 2020 година - време кога не беа дозволени собири и јавни настани.

Планирано е повторно да се организира во март/април 2022 година и да се продолжи традицијата на трката.

Сите информации се објавени на фан страната на NECI на Facebook - Network for European Citizenship and Identity North Macedonia

→ **Потребни ресурси (литература или интерактивни линкови)**

Користење на апликацијата Action Bound и информации за историјата на градот Штип.

ПРОГРАМА АКТИВНО ЛЕТО

→ **Организација/културна институција**

Младински клуб – Штип

→ **Период на имплементација**

Лето 2019 година (5-31 август) и

Лето 2020 година (15 август - 15 септември)

→ **Име на методот/активноста**

Програма Активно лето

→ **Цел на методот/активноста**

Главната цел на програмата беше да им обезбеди ангажман на децата и младите

за време на летниот распуст, можност да поминат дел од своето слободно време во забавни и корисни активности и да научат нешто ново.

(Еден дел од предизвиците беше за литература и вештини за пишување, цртање, правење фотографии, гледање филмови. Во 2019 година вклучивме и посета на градската библиотека.)

→ **Резултати од методот/активноста**

Во настаните беа вклучени одреден број деца и младинци. Не сме многу задоволни од бројките - околу 50-60 во сите активности во 2019 година (додека имавме активности во живо таа година), а многу помалку - околу 25 во 2020 година (сето тоа беше направено on-line таа година поради Ковид-мерки и ограничувања). Исто така, интересот беше значително поголем кај децата (11 – 14), а многу помал кај младите (15 до 30 години).

Двете години, само 3 до 4 учесници добија награди поради нивното континуирано учество според критериумите (кои бараа учество во најмалку 70% од активностите и предизвиците).

Поради ограничувањата во 2021 година предизвикани од пандемијата и многу помалиот интерес во текот на 2020 година (кога правевме сè онлајн) го прескокнавме организирањето на Активно лето, но сега зборуваме дека врз основа на научените лекции и укинатите ограничувања, можеме да се обидеме да организираме по трет пат во 2022 година.

→ **Целна група**

Отворено за сите деца и млади на возраст од 10 – 19 години од Штип.

Како што споменавме погоре – во фазата на реализација, најголем интерес покажаа децата на возраст од 11 – 14 години.

→ **Опис на методот/активноста**

Активно лето 2019 година (5 - 31 август) вклучуваше повеќе видови активности, а повеќето беа реализирани во живо, додека за одговорите на предизвиците требаше да се користи компјутер за пишување текстови или праќање е-пошта до нас, а мобилни телефони за слика:

- 16 предизвици. Овие беа објавени во програмски лист, а секој требаше да го направи предизвикот и да испрати резултат (фото или текст) преку е-пошта или

порака на ФБ страницата во рок од 2 дена од денот на давање на предизвикот. Некои примери на предизвици (кои се поврзани на некој начин со областа на културата): да споделат која е нивната омилена книга и зошто; DIY – да се создаде нешто од рециклирани материјали што може да се користи за следната учебна година; да нацрта „Како се чувствувам денес“; да напише есеј на тема „Што ќе правам кога ќе пораснам“; да направат список на сите книги што ги читаат во текот на летото и кои им се омилени; да гледаат комедија; да направат фотографија на тема „Природата е убава во лето“; да предложат плејлиста од најмалку 3 песни од различни жанрови.

- 5 работилници (од првично планираните 6) за младинско учество; теми поврзани со комуникацијата – комуникациски вештини, вештини на презентери, организирање настани; ментално здравје – разбирање на депресијата.
- 2 други настани (од првично планираните 5) – Едниот беше планинарење со извидниците што иницираше голем интерес кај младите (учествуваа околу 20 млади), другиот беше посета на библиотеката со дискусија на тема „Читање и креативно изразување“ (кој за жал имаше многу слаб одзив – само 3 учесници).

Исто така, на почетокот организираме настан за медиумите со цел да ја објавиме програмата.

Активно лето 2020 година (15 август - 15 септември) се одржа целосно онлајн и вклучуваше:

- 13 предизвици. Слично на оние од минатата година.
- 3 работилници. Слично на оние од минатата година. Се одржа на Зум. Како и една инфо сесија која беше организирана на почетокот на Зум.

Предизвиците и најавите за работилниците беа објавени на Инстаграм и Фејсбук. Оваа година беше создадена страница на Google. Секој предизвик прво беше објавен таму, а потоа некои од одговорите беа објавени и таму по нивното добивање.

→ **Што го прави пример за добра практика?**

И покрај тоа што не сме целосно задоволни од респонзивноста на младите, сметаме дека тоа е резултат на недостатоци во подготовките поради ограничените ресурси (целосно се засноваше на напорите на само неколку волонтери). Немавме голема видливост, стигнаа само мала група млади луѓе, наградите беа многу скромни и веројатно никого не мотивираа многу. Од друга страна, втората година, еден од учесниците кој успешно ја заврши програмата и освои награда беше од друг град (Делчево), што значи дека преку интернет досегот и инклузивноста е поголема

(географска, социјална, попреченост).

Врз основа на анализата на успехот (и недостатоците) и изјавите на некои од учесниците кои тврдат дека навистина уживале во програмата и ја сметаат за корисна и охрабрувачка, размислуваме да продолжиме да ја водиме програмата оваа година.

- Се пристапува како игра - Предизвиците не се тешки, а наградата прави да се чувствува како да е игра, па затоа децата се повеќе заинтересирани да учествуваат. Преку играта, младите можат повеќе да се ангажираат и да стекнуваат нови знаења во процесот.
- On-line може да значи повеќе вклучување отколку исклучување.
- Сајтовите на Google се бесплатна алатка која може да биде корисна во вакви активности.

→ **Дополнителни информации**

<https://sites.google.com/view/aktivnoleto/home>

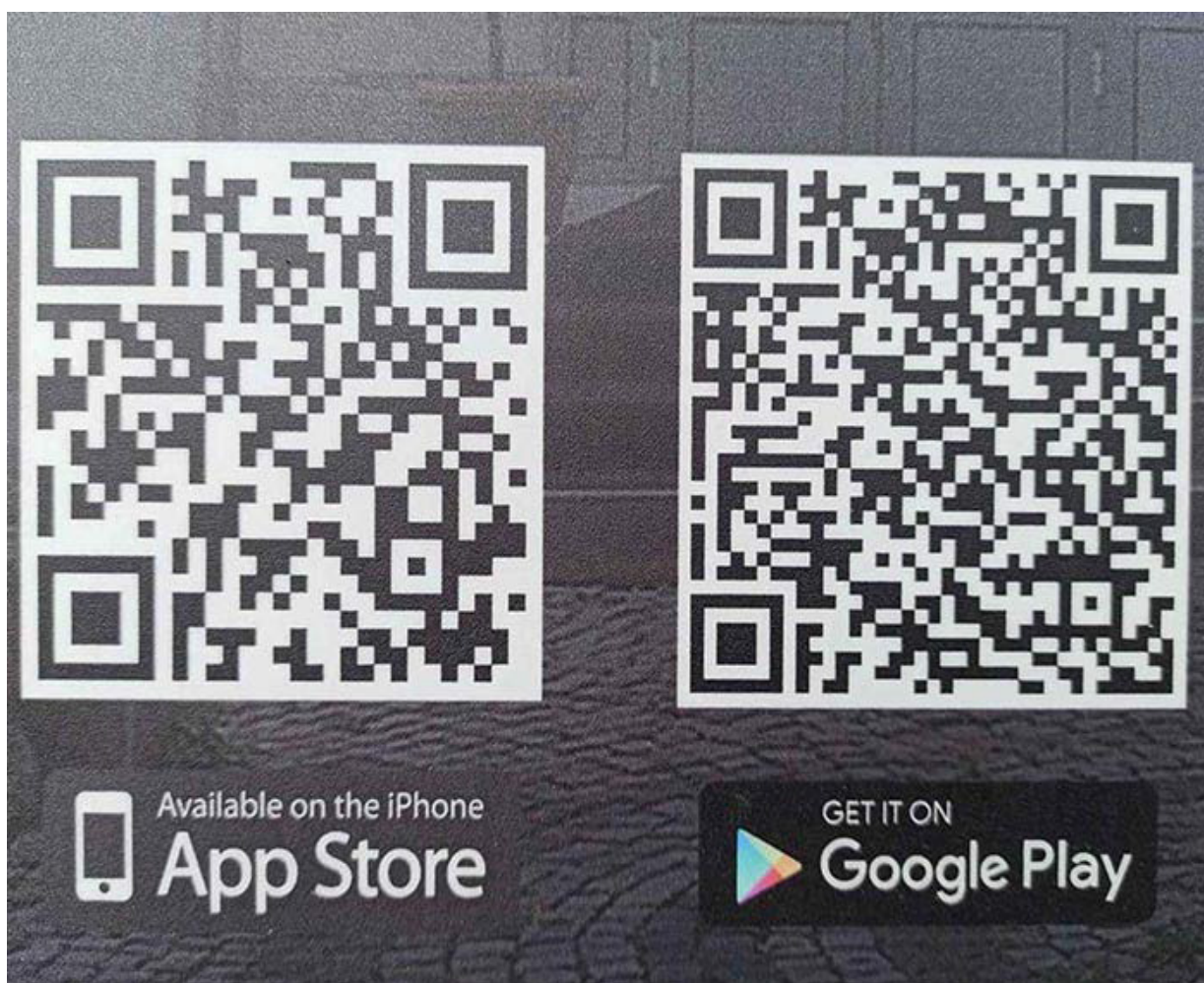
<https://www.instagram.com/aktivnoleto/>

aktivnoleto@yahoo.com

akt.let@gmail.com

ДОБРА ПРАКТИКА СРБИЈА

ЗБОРУВААТ ВИТРИНИТЕ НА ИСТОРИСКИОТ АРХИВ



→ **Организација/културна институција (град/земја)**

Историскиот архив Ниш (Историски архив Ниш), Ниш, Србија

→ **Период на имплементација**

Од 2019 до 2022 г

→ **Име на методот/активноста**

„Прозорците на Историскиот архив зборуваат“

• **Цел на методот/активноста**

Целта на апликацијата е да привлече публика која ќе се запознае со културните богатства на Историскиот архив Ниш и ќе стане свесна за неговото значење, зачувување и презентација.

→ Резултати од методот/активноста

Покрај изложбата, резултат на проектот е апликацијата „Зборуваат прозорците на Историскиот архив“, која содржи две основни теми.

На секоја изложба може да се пристапи преку првата тема, каде што сите осумнаесет слики (кои може да се видат на зградата) ќе бидат прикажани со наслов. Кога ќе изберете кој било од експонатите, добивате детален опис на избраниот документ, како и дополнителни фотографии кои подетално го објаснуваат презентираниот документ. Дополнително, може да се избере која било фотографија во апликацијата и да се добие зголемен приказ. Текстот што го придружува секој експонат има и аудио презентација, односно има можност да се слуша текстот.

Втората тема на апликацијата е уште поинвентивна. Во овој случај, користена е AR технологија (технологија на проширена реалност). Со камерата на вашиот паметен телефон, можете да ја препознаете изложбата и повторно да добиете детални информации за него. Овој тип на технологија е особено интересен за помладите корисници, а отвора и некои нови можности.

Имено, ваквиот начин на презентација создава можност преку ваква апликација, експонатот кој е обработен да може да се препознае насекаде. На пример, ако еден од експонатите е портрет на Банот Светислав Тиса Милосављевиќ, тоа значи дека апликацијата ќе го препознае тој портрет насекаде. Може да биде во книга, на билборд, експонат во музеј, секој пат кога апликацијата ќе ги прикажува податоците внесени за одреден експонат. Апликацијата моментално е тријазична. Сите текстови и аудио презентации се подготвени на српски, англиски и руски јазик.

По креирањето на апликацијата се работеше на нејзино промовирање и запознавање на јавноста со неа. Со цел апликацијата да биде што повидлива за корисникот, поставена е информативна табла на патеката до зградата на Историскиот архив на Ниш.

→ Целна група

Во реализацијата на проектот учествуваа ученици на возраст од 18 до 27 години, а корисници на апликацијата креирана како дел од проектот може да биде секој кој ги користи достапните јазици.

→ Опис на методот/активноста

Зградата на Историскиот архив Ниш се наоѓа во мирниот дел на Нишката тврдина, а до неа се наоѓа патека која води до техничките факултети. Покрај Архивот поминуваат голем број млади и повеќето од нив не знаат какви богатства се чуваат во зградата покрај која секојдневно шетаат. Со цел да се привлече вниманието на минувачите, во 2019 година во соработка со групата ArhiMedia на Факултетот за електроника на Универзитетот во Ниш, на прозорците на зградата на Историскиот архив Ниш беше претставена постојана изложба, составена од најстарите и најважните документи и фотографии од историјата на градот Ниш.

Сите експонати се објаснети со QR-кодови, кои ги прават достапни за современите корисници, особено за младите. Освен што зградата на Архивот стана поатрактивна и попрепознатлива, случајните минувачи имаат можност да се запознаат со документите и фотографиите зачувани во Архивот, без воопшто да влезат во Архивот.

Нивното внимание е насочено кон минатото и историјата на градот Ниш, каде сега од случајните минувачи зависи дали површно ќе се занимаваат со пораката или ќе ги интересира да ја читаат содржината. Содржината се открива со помош на QR код, на српски, англиски или руски јазик. Преку запознавање со минатото, тие можат да го продолжат патувањето со понатамошни истражувања, без разлика дали се во Архивата или на Интернет или некоја друга платформа за знаење. Во процесот на разбирање, случајните минувачи имаат потреба да ги вербализираат неискажаните мисли сместени во невербалната порака.

Секој кој е далеку од Историскиот архив на Ниш или поради некоја причина не може да го посети, со инсталирање на апликацијата „Прозорците на историскиот архив зборуваат“ може да ја погледне изложбата и да дознае повеќе за историјата на Ниш, на српски, англиски и руски јазик. , со читање на текстот или слушање на говорот. Апликацијата поддржува уреди со Android и iOS, а може да се најде и инсталира само со скенирање на соодветниот QR код.

→ **Што го прави пример за добра практика?**

Овој проект е пример за добра практика бидејќи вклучува млади луѓе за кои првенствено е наменет, поточно студенти кои секојдневно минуваат покрај зградата на Архивот. Младите беа консултирани при изборот на содржината што ќе се прикаже и тие одиграа клучна улога во креирањето и развојот на самата апликација. За успешноста на овој проект сведочат големиот интерес за изложбата, особено кај младите, како и зголемениот интерес за активностите што ги организира Архивот.

→ **Дополнителни информации**

<https://www.arhivnis.rs>

<https://www.facebook.com/arhivnis/>

https://play.google.com/store/apps/details?id=org.arhimedia.emg.istorijskiarhiv&hl=en_IE&gl=US

→ **Потребни ресурси (литература или интерактивни линкови)**

snezana-radovic-dusan-andrejevic.pdf (suarhiv.co.rs)

РАБОТИЛНИЦА ЗА АНИМАЦИЈА ПРОШИРЕНА РЕАЛНОСТ

→ **Организација/културна институција (град/земја)**

Белградски центар за човекови права со Националниот музеј во Белград и Музејот на африканска уметност.

→ **Период на имплементација**

јули 2022 година

→ **Име на методот/активноста**

Работилница за анимација Проширена реалност

Методи или камен-темелници на сесиите: анимација, GIF анимација, „проширена реалност“ во апликацијата EyeJack

→ **Цел на методот/активноста**

Сесијата им дава можност на младите да создадат свое мало уметничко дело. Тие се запознаваат со техниките на анимација и како една слика може да стане „жива“. Изработката на анимацијата е бавен процес кој бара многу трпение, но им дава толку многу слобода на учесниците, давајќи им алатка да создадат што сакаат.

→ **Резултати од методот/активноста**

-Инспирација на младите да истражуваат повеќе за музејската уметност;

- Подучување на младите на основите на анимацијата;

-Креативноста и имагинацијата стануваат се попознат „јазик“ за младите;

- Поттикнување на младите да креираат сопствена реалност, да го изразат своето

автентично јас;

- Опременување на младите со креативни алатки за изразување на нивните ставови и вредности.

→ **Целна група**

Млади (15-30 години)

→ **Опис на методот/активноста**

Групата оди заедно да ја види изложбата во Народниот музеј, фокусирана на српските и југословенските слики од 18, 19 и 20 век. Учесниците прво можат да видат збирка печатени реплики од 18 портрети од споменатата ера. Секој учесник избира по еден портрет што го смета за најинспиративен, а потоа добива задача да го најде избраниот портрет во музејот и да го погледне, да го истражи, да го проугла и да направи конекција со него.

Колекцијата од 18 портрети е избрана пред работилницата за да може репликите да се испечатат навреме. Потоа, учесниците се поканети да создадат своја визија за сликите што ги избрале, со интервенции на репликите со дадени материјали. Тие интервенции се чекор кон создавање анимација. Тие можат да направат интервенција која рефлектира како тие ја перципираат, што чувствуваат за тоа, или исто така можат да направат движење во сликата. Учесниците се исто така поканети да размислуваат за звукот - песна, звучен ефект или синхронизација што може да ја има на нивната анимација. Фасилитаторот додава звуци што ги избираат учесниците кога дигитално креираат анимација. Во случај да не се најдат дигитални копии на сликите за печатење, од учесниците се бара да насликаат, нацртаат или направат фотографија, создавајќи своја верзија на сликата и потоа да направат интервенции на неа. Откако учесниците ќе завршат со нивните интервенции, репликите се скенираат и се претвораат во анимација преку Photoshop или некоја друга слична алатка. После тоа се користи апликацијата Eye Jack. Тоа дава можност да се претвори анимација во QR код кој може да се испечати и да се постави на сид до слика, на пример. Кога некој ќе го скенира кодот и ќе покаже со телефонската камера на сликата, телефонот ќе ја направи сликата „жива“ со прикажување на анимацијата создадена врз основа на репликата на таа слика. Бидејќи има ограничена бесплатна верзија, можно е да се користат некои од опциите што може да ги понуди апликацијата. Тоа е одлична алатка, бидејќи овие QR-кодови може да се стават на многу места каде што се собира младите. Учесниците ја презентираат својата работа пред другите. Фасилитаторот бара од сите да кажат неколку зборови за тоа како се чувствувале во текот на процесот, дали се задоволни од она што го направиле итн... Фасилитаторот го објаснува и процесот на уредување на материјалите, бидејќи материјалите треба да се уредуваат дигитално. Доколку има доволно време, може

да се направат неколку кратки анимации пред учесниците за да можат да видат како ќе изгледаат нивните анимации. Фасилитаторот ги уредува и испраќа анимациите до учесниците и ги објавува на социјалните мрежи.

→ **Што го прави пример за добра практика?**

Сесијата им дава можност на младите да создадат свое мало уметничко дело. Тие се запознаваат со техниките на анимација и како една слика може да стане „жива“. Изработката на анимацијата е бавен процес кој бара многу трпение, но им дава толку многу слобода на учесниците, давајќи им алатки да создадат што сакаат.

→ **Дополнителни информации**

Сите анимации можете да ги најдете овде:

<https://drive.google.com/drive/u/2/folders/18HwnGbe3e6lm-HiHeJ7XInwrR20NFsCG>

Следете на Инстаграм и Фејсбук за повеќе информации.

→ **Потребни ресурси (литература или интерактивни линкови)**

Дознајте повеќе за работилниците:

<http://streaming.ninamedia.rs/uploads/2022/07/28/5D04175A-8B1D-4DAF-96FA-2F7C66E7BD5E.mp4>

ДИГИТАЛЕН ГРАЃАНИН



→ **Организација/културна институција (град/земја)**

Институт за младински развој и иновации, Хрватска (IRIM), Градската библиотека во Нови Сад, Србија и Дигитален младински центар, Нови Сад, Србија

→ **Период на имплементација**

Во периодот од 2020 до 2022 г

→ **Име на методот/активноста**

„Дигитален граѓанин“ - најголемата воннаставна програма STEM (наука, технологија, инженерство и математика) во Европа, започна во Хрватска каде првенствено работи, а своите активности ги прошири и во Србија, каде беа вклучени 12 библиотеки, како и во Босна и Херцеговина и Косово .

Проектот е организиран со финансиска поддршка на Google и вклучува деца и млади луѓе преку библиотеки кои се обидуваат да се трансформираат во дигитални центри за иновации. Преку проектот, повеќе од 170 библиотеки во Хрватска, Србија, Босна и Херцеговина и Косово* се опремени со STEM образовни технологии: микро:битни микрокомпјутери, BOSON додатоци за микро:битови и некои библиотеки со 3D печатачи. Дополнително, беа организирани и бројни бесплатни работилници за користење на опремата.

→ **Цел на методот/активноста**

Целта на проектот е воведување и подобрување на дигиталните вештини во локалните заедници преку соработка со библиотеките. Фокусот е ставен на развојот на дигитална и научна писменост, технолошки и други компетенции во рамките на STEM полето за младите луѓе да станат рамноправни граѓани на 21 век.

STEM активностите се гледаат како алатка за постигнување уште поважни компетенции: клучни вештини - како што се вештини за учење, решавање проблеми, соработка, комуникација, како и особини на личноста - како што се љубопитност, иницијатива, упорност, приспособливост, социјална и културна свест.

→ **Резултати од методот/активноста**

Преку овој проект библиотеките, освен традиционалниот материјал и активности, во својата понуда ги вклучуваат и модерните технологии на 21 век. Така што секој, без разлика на локацијата или финансиските средства, може да има пристап до современите полиња и знаења на STEM. Во рамките на проектот беше овозможена континуирана поддршка на библиотеките, со цел да продолжат со активностите за организирање едукативни работилници за библиотекарите, развивање нови едукативни материјали, зголемување на бројот на библиотеки вклучени во проектот и лансирање креативни предизвици со цел да се мотивираат корисниците да користат технологија. Дополнително, беше донирана нова опрема за библиотеките, роботите micro:Maqueen кои се компатибилни со micro:bit, а библиотекарите беа едуцирани за нивната употреба преку 100 работилници. Како најнапреден дел од проектот, планирано е поставување на Makerspaces во шест библиотеки - дигитални лаборатории опремени со напредна опрема за реализација на сопствени проектни идеи од областа на дигиталната креативност.

→ **Целна група**

Целна група се децата и младите.

→ **Опис на методот/активноста**

Micro:bit е мал микрокомпјутер дизајниран да биде едукативна алатка со исклучително малку бариери за првична употреба. Едноставноста и разновидноста на овој уред го прават да биде лесен и забавен влез во дигиталниот свет, но може да биде и моќна алатка за искусни програмери, дизајнери, уметници, научници и инженери. Можноста за користење на овој уред се речиси неограничени, всушност тие зависат само од креативноста на корисникот. Покрај самите уреди, на библиотеките им беше дониран и дополнителен пакет сензори и додатоци за микро:бит, наречени BOSON, како и роботи micro:Maqueen. Преку работилници, библиотекарите се едуцираа за основната употреба на оваа опрема, за да знаат како да го пренесат основното знаење на заинтересираните корисници. Со цел да се обезбеди квалитет, едукаторите на ИРИМ лично ја посетија секоја библиотека во проектот барем еднаш и одржаа работилници, со цел да се обезбеди највисок можен квалитет на пренос на знаење. Во рамките на библиотеките беа организирани работилници каде младите учеа како функционираат микро битовите и роботите Maqueen и имаа можност сами да ги програмираат. Заинтересираните млади луѓе можат да изнајмат микробити и роботи од библиотеки и да ги развиваат своите програмерски вештини дома. Изработени се бесплатни едукативни материјали за библиотекарите и корисниците, а достапни се преку интернет порталот Изради!. Порталот е отворен за сите заинтересирани и нуди бесплатна едукација за користењето на овие технологии, како и курсеви кои го водат процесот на учење. Можно е да се добијат сертификати со резултати од учењето и стекнато знаење. Порталот е прилагоден за деца и млади, а со посетување на курсеви, корисниците можат да добијат беџови „мејкер“.

Беа организирани два натпревари наречени Позајми-направи-победи. На натпреварите, секој можеше да учествува и да работи на своите креативни проекти за правење уреди и „занимација“ - без разлика дали веќе ја поседува опремата или не, нивната возраст, школување и претходно познавање на програмирање. И да ја немаа опремата, оние кои беа заинтересирани, тоа не беше проблем, бидејќи можеше да се најде во 100 библиотеки во Хрватска кои учествуваа во проектот. Натпреварувачите можеа да ги пријават своите проекти преку споменатиот Изради! портал, а потоа сите корисници можеа да гласаат за најдобрите дела. Проектите со најголем број гласови се наградени со 3Д принтери.

→ **Што го прави пример за добра практика?**

Трансформацијата на библиотеките во центри за дигитални иновации е пример за добра практика во рамките на овој проект. Имплементацијата на оваа програма во рамките на библиотеките ги мотивира младите да користат технологија, но во исто време ги мотивира да ги посетуваат библиотеките и да користат други содржини што се нудат таму. Беше донирана нова опрема за библиотеките, библиотекарите се едуцираа за нивната употреба преку 100 работилници. Како најнапреден дел од проектот, планирано е поставување на Makerspaces во шест библиотеки - дигитални лаборатории опремени со напредна опрема за реализација на сопствени проектни идеи од областа на дигиталната креативност. Денес речиси секој има пристап до интернет, паметен телефон и други современи технологии на 21 век, а преку овој проект пасивните потрошувачи на технологијата се трансформираат во креатори на сопствени решенија преку активно користење на напредна технологија. Денес, речиси во сите професии и работни места, таквите технологии се користат до одреден степен и затоа е важно да се запознаете со нив, бидејќи тогаш сме побезбедни и „поопремни“ во нивното користење.

→ **Дополнителни информации**

<https://www.gbns.rs/digitalizacija/digitalni-omladinski-centar>

<https://www.instagram.com/gbns.doc/>

→ **Потребни ресурси (литература или интерактивни врски)**

<https://epale.ec.europa.eu/sr/blog/epale-srbija-intervju-projekat-digitalni-gradanin-deo-1>

<https://epale.ec.europa.eu/sr/blog/pale-srbija-intervju-projekat-digitalni-gradanin-deo-2>

БИБЛИОФИЛ

→ **Организација/културна институција**

Градската библиотека во Нови Сад

→ **Период на имплементација**

Јуни 2021 година - моментално отворено

→ **Име на методот/активноста**

„Библиофил“ - блог на Дигиталниот младински центар на Градската библиотека во Нови Сад

Подкаст на Дигиталниот младински центар

Серија видео материјал

Квизови

→ **Цел на методот/активноста**

Целта на блогот и Дигитален младински центар е неформално образование на младите и нивно учество во активности со користење на дигитални технологии.

→ **Резултати од методот/активноста**

- Поголема вклученост и интерес на младите за содржините,
- Учество во заеднички проекти,
- Остварување соработка,
- Поголема видливост на интернет,
- Претставување на Градската библиотека како современа институција, која покрај традиционалната улога има и други улоги и функции во општеството.

→ **Целна група**

Целна група се млади луѓе на возраст од 15 до 30 години.

→ **Опис на методот/активноста**

Блогот на Дигиталниот младински центар собира различни видови мултимедијални и интерактивни содржини: текстови - блог постови, подкаст - како и негови транскрипции, видео материјали, квизови и галерија. Содржините се креирани

од млади луѓе, како и вработени во Центарот. Блогот е комбинација од повеќе активности, од кои некои не се од дигитален карактер, а со блог добиваат видливост на интернет. Таков е, на пример, случајот со литературниот клуб „Клуб за книги - меѓу редови“ чии членови се поканети да учествуваат во креирањето на текстови за блогот. Темите кои се опфатени во сесиите на литературниот клуб се, меѓу другото, и темите кои се обработуваат на блогот. Тие понекогаш го инспирираат авторот на подкастот да посвети епизода на одредена тема. Текстовите се пишуваат по повод одредени значајни датуми (на пример, Меѓународниот ден на младите). Во галеријата на блогот, можете да видите слики од активностите на Центарот (разни обуки, секции, литературен клуб, филмски проекции), како и нивните соработници (како, на пример, Хакатонот или прославата на Денот на Мртви на Здружението на Латиноамериканци во Србија). Во креирањето на дигитални материјали се користат лиценциран (Adobe пакет, Microsoft office) и софтвер со отворен код (Audacity, Open-Shoot уредник), како и разни интернет услуги и пакети (Google tools, Zoom, програми за обработка на слики, аудио и видео материјали, разни конвертори итн).

→ **Што го прави пример за добра практика?**

Ставот на Дигиталниот младински центар е дека неформалното образование и вклученоста на младите во содржините преку медиумите блиски до нив (блог, подкаст, квизови, видео материјали, социјални мрежи) ги зголемува нивните компетенции и игра значајна улога како катализатор што ќе им овозможи да го остварат својот потенцијал како и да се вклучат во општествениот живот на заедницата. Блогот го претставува центарот на овие активности и нивното претставување во онлајн сферата и концептуално одговара на Центарот.

→ **Дополнителни информации**

- Блог <https://bibliofil.gbns.rs/>

- Инстаграм <https://www.instagram.com/gbns.doc/>

- Платформа за поткаст <https://app.redcircle.com/shows/34fc88c1-1615-42dc-9b91-67909e0734a7>

- Страница на Дигиталниот младински центар на официјалната страна на Градската библиотека <https://gbns.rs/digitalizacija/digitalni-omladinski-centar>

- каналот на библиотеката на YouTube каде најголемиот дел од содржината е креирана од вработените во Центарот

- PDF датотека со резултати од Дигиталниот младински центар во првата година од работењето <https://api.gbns.rs/wp-content/uploads/2022/08/rezultati-rada-DOC-a.pdf>

PERFORMING OF THE IDIOT – SYNCRASY НАСТАП



→ **Организација/културна институција (град/земја)**

Студентски културен центар Нови Сад (СКЦ), Нови Сад, Србија

→ **Период на имплементација**

мај 2022 година

→ **Име на методот/активноста**

Performing of the Idiot – Syncrasy настап

→ **Цел на методот/активноста**

Целта е да се запознаат младите со можностите на VR и да се поттикнат младите да разговараат за потенцијалот што го поседува секој поединец.

→ **Резултати од методот/активноста**

Младите имаа можност да ја искусат виртуелната реалност, а по настапот се разговараше за стекнатото искуство во виртуелната реалност, но и за потенцијалот што секој поединец го има во себе, што на учесниците им овозможи длабока интроспекција и поттикна поинтензивно да размислуваат за своите силни страни, да ги негуваат и да се грижат за себе.

→ **Целна група**

Целна група беа млади од 15 до 30 години, а посебен акцент беше ставен на младите кои посетуваат балетска школа.

→ **Опис на методот/активноста**

Претставата беше дел од театарскиот фестивал Упад организиран од млади за млади. Тоа значи дека младите сами ги избираат претставите и го организираат целиот фестивал за да биде привлечен за младите. Активноста вклучуваше гледање претстава - изведба во виртуелна реалност со помош на VR очила и дискусија потоа. Настапот траеше 45 минути, а публиката цело време користеше VR очила. Тоа беше танцова изведба што предизвикува размислување за тоа што луѓето веќе имаат во себе и како можат да го искористат тоа. По изведбата, учесниците учествуваа во дискусија поврзана со темата на претставата „Идиот – синкразија“, но и со нивното VR искуство. Тие исто така имаа можност да ги искажат своите впечатоци за VR и да постават прашања за функционирањето на технологијата.

→ **Што го прави пример за добра практика?**

Овој проект е пример за добра практика затоа што културната установа, ДКС, ги препозна желбите и потребите на младите, им даде слобода да ги изберат содржините што им се интересни и им даде поддршка во реализацијата на тие содржини. Во оваа прилика младите се запознаа со еден поинаков вид уметност, доживеаја нешто што не им е лесно достапно, стекнаа нови искуства. Институцијата која го организираше настанот ја зајакна довербата кај младите и ги мотивираше да продолжат со заедничкото креирање на иновативни програми и во иднина.

→ **Дополнителни информации**

<http://www.skcms.org/>

<https://www.facebook.com/skcms/>

https://www.instagram.com/upad_festival/

The background features a large, sweeping curve that transitions from a deep purple on the left to a bright green on the right. The purple area contains a faint, repeating pattern of overlapping circles or squares, creating a subtle grid effect. The text is positioned in the lower-left quadrant of the image.

III

**Инспирирајте се! –
Melting pot на интервјуа**

ИНТЕРВЈУА СО МЛАДИ ЛУЃЕ – УЧЕСНИЦИ НА ПРОГРАМИТЕ ВО КОИ СЕ КОРИСТЕА ДИГИТАЛНИ МЕТОДИ И АЛАТКИ

МЛАДО ЛИЦЕ ХРВАТСКА – КРИСТИНА КРШНИК (23 ГОДИНИ)

1. Дали досега сте имале можност да користите некои алатки од дигиталните методи?

Алатките од дигитални методи кои Кристина наведува дека ги користи се: Фејсбук за информирање бидејќи нуди содржина според интерес, истакнува дека најмногу се информира преку оваа социјална мрежа; Зум за комуникација, учество на различни работилници; Е-пошта за комуникација; Youtube за слушање музика; сите алатки на Google како Google Forms, Google Document, Google Meets итн. За потребите на студирањето таа користи платформи како Omega (платформа отворена за сите курсеви на Факултетот за хуманистички и општествени науки преку која професорите споделуваат материјали за работа (книги, статии, задачи), материјали потребни за учење, видеа за гледање, информации за курсот итн. - накратко, тоа е систем за учење на далечина) и платформата Big Blue Button. Преку Големото сино копче, студентите се приклучуваат за да можат да следат онлајн часови во најголем дел за време на пандемијата. На крајот, Кристина наведува дека често ја користи можноста за читање е-книги преку разни апликации и подкасти кои ги користи се почесто.

2. Дали сте имале можност да учествувате во некоја програма/настан наменета за млади луѓе, која користела дигитални алатки или методи

Кристина има учествувало во повеќе програми и проекти. Како прв го посочува проектот „До слушање“ (хрв. Do slušanja) во организација на уметничката организација Пунктум. Проектот беше насочен кон лицата со попреченост, а не конкретно насочени кон младите луѓе. Учесниците имаа обука, а потоа учествуваа во продукција на документарна радио драма. Предавањата се одржуваа преку Зум што ги одржаа различни актери и режисери. Зборуваа за радио драмата, нивната работа, се прикажуваа клипови од документарни радио драми. За својата независна задача, тие мораа да смислат тема и да ја снимат својата радио драма со помош

на уред за снимање. По самоснимањето имаа консултации со монтажерот, кој ги монтираше аудио материјалите според упатствата и планот на учесниците. Кристина истакнува дека оваа програма била доста дигитална. Тогаш се емитуваа радио драми на Радио Студент во емисијата „Генерална проба“ (хрв. Generalna proba) и на радио станицата Рожа од Риека.

3. Дали сте имале искуство да учествувате во младинска програма/настан спроведена од културна институција/организација која исто така користела алатки од дигитални методи?

Како уште една програма во која учествувала Кристина, таа посочува дека моментално учествува во програма која не е наменета за млади, туку за лица со попреченост организирана од Музејот на современа уметност (МСУ). МСУ работеше на прилагодување на дел од содржината на лицата со оштетен вид. Минатата година, а продолжија и оваа година, организираа средби на кои учествуваа повеќе вработени во Музејот (кустоси), експерти за работа со слепи лица и неколку слепи и слабовидни лица. Пред секој состанок, учесниците добиваа е-пошта за неколку музејски дела за кои сметаа дека ќе бидат погодни за лица со оштетен вид. Тоа би значело испраќање опис на уметничко дело или фотографија до лицата со оштетен вид, односно оние кои можат да видат. Учесниците мораа да го прочитаат испратениот опис и да пренесат дали го разбрале, дали направиле добро. Потоа одлучија што друго треба да се приспособи и да се подобри во описите за другите слепи и слабовидни лица. Овие разговори се водеа преку Зум. Продолжението во текот на 2022 година е планирано во живо да оди на самите изложби. Понатаму, Кристина ја истакнува младинската програма на организацијата Creative Network. Таа не е сигурна дали се издавачка куќа или само организација, но организирале работилници за креативно пишување за млади лица со попреченост. Работилниците биле имплементирани преку Zoom. Таа моментално аплицира за серија работилници организирани од културната организација Куфер и нивниот проект „Менталното здравје како креативен процес: драмски работилници со млади“.

4. Како беше за вас да ги користите тие алатки на дигитални методи за време на програмата/настанот?

По учеството на Кристина во програмата за креативно пишување, таа наведува дека работилниците ги водела писателката Ана Ѓокиќ-Понграшиќ со дополнителни преведувачи и писатели. Пишувањето се одвиваше за време на работилниците. Работилниците беа спроведени преку Zoom. Учесниците би се приклучиле на Zoom, а потоа добивале задачи во одреден временски период да пишуваат во дадената форма на дадената тема. Потоа го читале напишаното, добивале коментари и на крајот продолжувале со својата работа. За домашна задача би добиле да напишат друга приказна, текст за превод или некоја слична задача. Задачите биле вратени по е-пошта. На следната работилница тие би коментирале за испратената задача

и добивале повратна информација.

Кристина вели дека сака да користи дигитални алатки. „Едноставно живееме во такво време и не можеме да побегнеме. Но, кога е во процес на адаптација и учење за нови алатки, и треба малку време. Откако ќе научи и ќе се навикне да користи различни алатки од дигитални методи, иако претпочита состаноци во живо, таа смета дека комбинациите на користење дигитални алатки и состаноци во живо се подобри. Таа смета дека е предност што ако некој не може да учествува во живо, може да се вклучи во програмата онлајн. За неа е одлично и многу и значи тоа што за време на разни програми се користеле дигитални алатки како аудио снимки и аудио-видео материјали. Генерално, Кристина наведува дека дигиталните алатки ги подобруваат програмите за млади. Учесниците од различни делови на земјата кои не можеа физички да присуствуваат можат да учествуваат во онлајн програмите. Но, тоа зависи од тоа како се користат алатките. Ова се сега некои нови алатки кои доаѓаат и кои можат добро или лошо да се искористат. Може да се користат лошо за да не дојде до израз нивниот потенцијал. Работата е во начинот на кој се користат. За културните институции и мислењето дали доволно ги користат алатките на дигиталните методи, таа наведува дека смета дека тие се користат многу, особено во последно време. Но бидејќи истакнува дека пред корона вирусот не била толку вклучена во разни програми, засега смета дека алатките се користат многу и на соодветен начин. Таа наведува дека некои издавачки куќи како „Фрактура“ и „Букс“ ги снимале нивните книжевни вечери или предавања, што на луѓето кои не можеле да учествуваат во живо им давале можност последователно да го слушаат снимениот материјал, што досега не се правело толку често. Тој смета дека е најдобро програмите и настаните да се усогласат, односно да се постигне оптимална комбинација на „стари“ и „нови“ методи.

5. Дали мислите дека ќе можете да го искористите она што сте го научиле на програмата/настанот во вашата работа или во вашиот живот?

Кристина оценува дека сите нејзини досегашни искуства биле богати искуства со навистина прекрасни луѓе. Таа мисли дека сè било многу корисно на свој начин бидејќи тоа го менува начинот на размислување. Програмите можат да и помогнат да го продолжи нејзиниот развој во креативното пишување. Во однос на оценката за иновативноста на програмите во кои учествувала, таа смета дека иновацијата е што се се одвивало на интернет, што не било случај пред корона вирусот - пред се да биде во живо и ако човек физички не можел да дојде, тој/таа би ја пропуштиле можноста да се едуцираат и да ја подигнат свеста. Кристина глуми во аматерска театарска труппа наречена МАГЛА, во која изведува детски претстави. Пред корона вирусот, сите проби и состаноци се одвиваа во живо, додека сега во моментот се одвива комбинација на онлајн и офлајн. Состаноците се одржуваат преку Зум, преку кои се договараат за избор на текст и изведба, како и за проби. Состаноците во живо

се наменети за вежбање. Делот преку Zoom се покажа како заштеда на време и побрзо преговарање. Како заклучок, таа наведува дека и е многу корисно лично да учествува во споменатото театарско друштво.

6. Вклучување на програми/настани за млади од ранливите групи (лица со попреченост, ромско население, ЛГБТИК + население итн.).

За сите програми што ги спомна претходно, Кристина наведува дека сите биле наменети за лицата со попреченост, додека организацијата „Креативна мрежа“ била особено фокусирана на младите со попреченост. Сè беше многу добро подготвено за лицата со попреченост и во текот на програмите се внимаваше учесниците да можат да учествуваат и тие беа инклузивно следени. Организаторите беа спремни и добро подготвени за активно вклучување на лицата кои се слепи и со оштетен вид. Но, во една прилика учествувала во клуб за читање преку Зум. При пријавата не навела дека е слепо лице бидејќи таа информација не била побарана, а тоа не го навела самоиницијативно. Сепак, имаше мали непријатности за време на работилницата кога требаше да се извршат задачи како што се одговарање во чет за Зум и слично. Организаторите не знаеле дека Кристина е слепа, па ѝ било тешко да се снајде бидејќи и требало подолго време од другите да ги вклучи микрофонот и камерата или да пишува одговори во разговорот за Зум. За крај, таа верува дека дигиталните алатки се многу корисни ако знаете како да ги користите. А таа особено смета дека се корисни за лицата со попреченост бидејќи можат на некој начин да им олеснат многу ситуации. Но, исто така може да биде тешко. Важно е при користење на некои дигитални алатки сите учесници да знаат како да ги користат и организаторите да се грижат за овој аспект.

МЛАДО ЛИЦЕ МАКЕДОНИЈА – АРЕЛЕНА ГОСТИМИРОВИЌ (15 ГОДИНИ)

1. Дали досега сте имале можност да користите некои алатки на дигитални методи?

Лично, таа се смета себеси за уметник и имало период кога сакала да започне да создава повеќе дигитални дела, па користела бесплатна програма (слична на adobe, но таа треба да се плати) – „крита“; било навистина добро бидејќи и таа добила графички таблет. Освен тоа, почнала да се занимава и со фотографии, па извесно време користела и пиксарт со кој можете да уредувате фотографии да изгледаат поанимирани. И друга програма е vsco која исто така се користи за уредување фотографии. Кога била помлада, имала 11 – 12 години, таа имала и канал на YouTube, што било интересно искуство; таа го користела филмора за да ги монтира

видеата за YouTube. Тоа била интересна фаза во животот низ која минувала, малку опседната од српските јутјубери, па ги правела видеата на српски јазик и правела некои предизвици што тие ќе ги направат. Таа ги отстранила видеата бидејќи мисли дека сега не биле квалитетни и тогаш немала многу знаење. Тоа било како експеримент, фаза во животот.

Кои социјални медиуми ги користи најмногу? - Таа забележа дека уметниците го користат Pinterest повеќе од другите; но таа главно користи Инстаграм кој и е примарен; уште еден многу популарен меѓу младите е Тик-ток, кој го деинсталирала бидејќи предизвикува премногу зависност и троши многу време.

2. Дали сте имале можност да учествувате во некоја програма/настан наменета за млади луѓе, која користела дигитални алатки или методи?

Арелена учествувала во проектот од Еразмус+ (Македонија /партнерска организација – Креатив/, Белгија и Германија), наречен „Уметност за општествени промени“, кој вклучувал студиски посети – учесниците од Германија дошле во Македонија, додека белгиската страна не можела поради ограничувањата заради Ковид. За време на студиската посета имале една недела да снимаат и да создадат филм за уметноста и промените. Тие користеле слична програма на filmora, и друга за која таа не се сеќава на името, но и двете дозволиле малку непрофесионално уредување на видео. На почетокот, пред да почнат да ги прават видеата, тие учествувале на едукативни работилници кога имале презентација на техники кои можат да ги користат. Ова било многу позитивно искуство, иако било многу кратко и затоа – стресно, бидејќи требало да учествуваат на работилници, да смислат идеја, да го снимат видеото, да го монтираат и да го направат филмот за само 5-6 дена... Сепак, било многу позитивно, интересно, едукативно и забавно и имала шанса да запознае неверојатни луѓе од други земји. Исто така, преку активности на друга организација (СППМД Кавадарци), учествувала на работилница за кратки филмови и имала два дена за да го изработи видеото. Тие работеле со апликација за телефон што ја инсталирале на нивните телефони - за да видат колку далеку можат да стигнат со апликација за телефон, во уредување на видео, како експериментирање со таа апликација. Друга програма (он-лајн, преку зум) во којашто учествувала Арелена е програмата на организацијата филмски фестивал Џифони, која за ова соработуваше со училиштето на Арелена - тие гледале филмови и разговарале за нив, а исто така дознале за платформата Canva и како се прават постери преку дводневна работилница, на која се учеа како да ја користат платформата и имаа задача користејќи фотографии од себе и фотографии што ги направиле и да направат постер со некоја порака; имаа можност да се консултираат со менторот во процесот на креирање на нивните постери.

3. Дали сте имале искуство да учествувате во младинска програма/настан спроведена од културна институција/организација која исто така користела

алатки на дигитални методи?

Не учествувала во ваква програма од некоја културна институција, но од пријателите кои учествуваат во програмата во Музеј Неготино слушнала дека е одлично! Исто така, посетила и изложби организирани од културните институции; се сеќава на еден забавен перформанс во кој уживала и кој беше организиран минатата година - со живи скулптури на градскиот плоштад кои стоеја во место, а потоа почнуваат да се движат кога ќе им дадете пари. Но, ни една што користи дигитални алатки.

4. Како беше за вас да ги користите тие алатки од дигитални методи за време на програмата/настанот?

Дел од програмите за кои научила во текот на програмите/активностите во кои учествувала биле нови, а за некои веќе знаела, но биле можност да научи повеќе и да ги подобри своите вештини, како и – да работи со искусни ментори. Онаа од СППМД и апликацијата за телефон била многу интересна, бидејќи таа самата никогаш не би инсталирала некоја апликација и ја истражувала до степен до кој тие го направиле, и било многу корисно! Тоа ја охрабри и инспирираше да размислува за нови проекти, па сега се подготвува да сними кратко стоп-моушн видео и ќе види како ќе биде. Исто така, таа сега ја користи Canva за изработка на плакати за Младинскиот центар каде често оди и се вклучува во активностите. Таа би сакала да го искористи она што го научила за да се промовира себеси и својата уметност што ја создава...

6. Вклучување на програми/настани за млади од ранливите групи (лица со попреченост, ромско население, ЛГБТИК + население итн.).

Таа се чувствува многу прифатена и поддржана во Младинскиот центар. Но, во однос на заедницата воопшто, во градот, таа чувствува дека мнозинството луѓе се осудливи, дискриминацијата постои. Она што ѝ се допаѓа во програмите во Младинскиот центар и активностите на организациите што ги спомна е дека младите се охрабруваат да создаваат, се поддржуваат, но не им се кажува што да прават – тие имаат слобода да креираат свои решенија: „Знаеме дека има некој да побараме помош ако ни е потребна, но не сме ограничени со ригидни упатства“. Нејзе ѝ се допаѓа што се мотивирани сами да споделуваат знаења и да организираат работилници. Таа забележува и дека младите воопшто не се многу заинтересирани за учество. Згора на тоа, нема многу можности, иако тоа може да се должи на идејата што ја поврзале со „образование“: „кога е кажано како неформално „образование“, тоа ги асоцира младите со нешто што мора да го направат... тие не го разбираат доброволниот аспект на тоа, а не се свесни дека може да биде забавно и различно, креативно... барем еднаш или двапати да се носат на работилница и да видат како е... исто така, возрасните ги ограничуваат адолесцентите со правилата и очекувањата во однос на одговорностите“.

МЛАДО ЛИЦЕ СРБИЈА – ВИШЊА ВУКАЈЛОВИЌ (18 ГОДИНИ)

1. Дали досега сте имале можност да користите некои алатки на дигитални методи?

Испитаничката користела Google classroom и Mentimeter во рамките на училишната настава. На онлајн конференции и состаноци користела Зум, а на онлајн настанот/ работилницата на која учествувала, покрај Зум, користела и Миро. Таа ги користи социјалните мрежи и каналите за комуникација Viber и WhatsApp. Вишња знае дека постои Trello, како и платформата каде што луѓето од различни делови на светот кои работат на ист проект можат да разговараат, да разменуваат податоци итн., но таа не знае како се вика платформата.

2. Дали сте имале можност да учествувате во некоја програма/настан наменета за млади луѓе, која користела дигитални алатки или методи?

Вишња наведува дека пред две години учествувала на онлајн работилница на тема екологија која траела 5 часа и се одржала на Зум со помош на алатката Миро. За неа тоа било многу позитивно искуство кое „и покажало дека не мора се да се организира во живо и дека сме во доба која е доволно напредна што секој поединец може да учествува во нешто“. Вишња нагласува дека користењето дигитални алатки е многу добро за луѓето кои имаат некаква попреченост и не можат да присуствуваат на настаните што би сакале. Нејзе ѝ се допаднало што на платформата Зум беше лесно за навигација и координирање на голем број луѓе. И додава дека „сè изгледало како работилница во живо бидејќи сè што учесниците би правеле лично, го правеле онлајн“.

3. Дали сте имале искуство да учествувате во младинска програма/настан спроведена од културна институција/организација која исто така користела алатки на дигитални методи?

Вишња учествуваше како еден од програмските селектори во VR изведбите кои се реализираа во рамките на фестивалот UPAD организиран од млади луѓе за млади, во рамки на Студентскиот културен центар Нови Сад. Една од претставите е Идиот - Синкрисија, која младите ја гледаа целосно во виртуелна реалност, користејќи VR очила, а потоа разговараа за претставата. Шоуто траеше долго (45 минути), што беше заморно за публиката која цело време имаше VR очила на главата, а светлината се рефлектираше во нивните очи. Многумина предвреме го напуштија шоуто поради непријатност. Испитаничката го гледала настапот до крај, но вели дека сепак и

било малку непријатно. Вториот настап, на чие име не се сеќава, траеше 2 часа, од кои само мал дел беше во виртуелна реалност. Овој начин на работа беше многу интересен бидејќи гледачите бараа индиции во виртуелната реалност за да ја решат детективската приказна. Таа вели дека користењето на VR алатките во овој случај го забрзало процесот и додало интриги, а на учесниците им било интересно да пробаат нешто ново што го немаат дома.

4. Како беше за вас да ги користите тие алатки на дигитални методи за време на програмата/настанот?

Употребата на дигиталните алатки Зум и Миро беа нови за испитаничката, но според неа нивната употреба придонесе за подобрување на настанот. Таа особено ја нагласи добрата употреба на алатката Миро и Зум румс, што овозможило да се работи во мали групи каде луѓето разговараат исто како да работат во живо. Според неа, тимските состаноци на Zoom се одлична работа, тие ви дозволуваат да направите сè што треба побрзо и полесно од удобноста на вашиот дом. Новина беше и употребата на VR технологијата, но должината на настанот негативно се одрази на некои учесници бидејќи не им се допадна долгиот престој во виртуелната реалност.

5. Дали мислите дека ќе можете да го искористите она што сте го научиле на програмата/настанот во вашата работа или во вашиот живот?

Испитаничката смета дека она што го научила ќе биде корисно бидејќи програмите се многу едноставни, достапни и, според неа, секој може да ги користи. За неа, програмата на која присуствувала била иновативна. Таа вели: „Тоа беше едноставно нешто ново, нешто што никој од нас не го доживеал претходно и не ни знаевме дека може да се реализира на тој начин“.

6. Дали сметате дека сте доволно вклучени во програмата/настанот?

Вишња смета дека чувството на припадност кон групата е единственото нешто што недостасувало на онлајн настанот. „На настани во живо се гледаме во очи и се запознаваме и се случува некој да каже нешто, другиот да се надоврзе, што води до повеќе идеи. Во онлајн просторот, испитаничката не се чувствува така, особено кога првпат користела Zoom, а на настанот не добила инструкции како да ја користи платформата, па поминала многу време за да се запознае со функциите и одредување колку и било удобно да зборува. Според неа, чувството на припадност е единственото нешто што недостасува на ваквите настани, но смета дека тоа може да се надмине со подолга и почеста употреба бидејќи познава луѓе кои често користат Зум и тоа им е природно. Вишња додава дека најлошо за неа е кога ќе се исклучат камерите на учесниците.

ИНТЕРВЈУА СО ПРЕТСТАВНИЦИ НА КУЛТУРНИ ИНСТИТУЦИИ КОИ КОРИСТАТ ДИГИТАЛНИ АЛАТКИ И МЕТОДИ ВО СВОЈАТА РАБОТА

КУЛТУРЕН РАБОТНИК ХРВАТСКА – ИВАН ПЕНОВИЌ (29 ГОДИНИ, 10 ГОДИНИ СТАЖ)

1. Дали досега сте имале можност да користите некои дигитални алатки или методи во вашата работа?

Испитаникот Иван Пеновиќ имал можност пред пандемијата, пред неколку години, да користи софтвер за заедничко пишување уметнички дела. За време на пандемијата, тој најмногу ги користел алатките од дигиталните методи. Од сопственото искуство во користењето на алатките од дигитални методи, тој наведува: Зум со сите негови можности (соби за избор, евалуација на зум, споделување на екран итн.); Google Drive и Google документи; Услуга Onestream.live (услуга која овозможува организирање на пренос во живо, таканаречена посредничка услуга) за емитување видео материјал (претходно снимен) во живо, за емитување преку Facebook stream и Vimeo stream. Преносот во живо бил искористен за читање на литературниот текст на младата писателка Еспије Томичиќ на почетокот на пандемијата.

2. Дали сте имале можност да ги користите дигиталните алатки или методи во вашата работа со млади луѓе?

Материјалите за читање во живо од литературниот текст (видео материјали, претходно споменати) биле наменети за сите заинтересирани лица, но учествувале и млади луѓе. За жал, невозможно е да се процени колку млади луѓе следеле читање поезија на интернет. Иван Пеновиќ моментално е одговорен за имплементација на проектот на Европскиот социјален фонд „Менталното здравје како креативен процес: драмски работилници со младите“ во театарската куќа КУФЕР (Загреб). Во овој проект, во директна работа со млади луѓе преку работилници се користат следните дигитални алатки: Google Drive за преглед на документи, заедничко креирање (повеќе луѓе истовремено пишуваат содржина во ист документ) на поезија, песни и слични форми на пишување.

Понатаму, тие користат Зум преку кој спроведуваат работилници и предавања. „Целата работилница е всушност во прилично разговорен тон, дискусии и во смисла на работилницата, учесниците создаваат многу содржини. Собите за разделување(ЗУМ) се користат и за решавање на поединечни задачи со лидери во посебни простории, односно за време на работилницата се отвораат подсекции. Преку Зум, тие исто така споделуваат содржина и споделуваат екрани. „Зумот е одличен поради можноста за брза презентација и видливост на креацијата што се однесува до презентерот - имаме ситуација кога луѓето пишуваат во живо додека имаме датуми за работилници, луѓето пишуваат нови текстови, многу брзо што, како лидери, треба да можеме да ги прегледаме, анализираме и потоа да ги коментираме на многу брз начин“. Иван истакнува дека всушност е многу корисно да се следи што пишуваат учесниците на Google во реално време преку Google Drive и Zoom, читајќи ја нивната работа. Дигиталната алатка Zoom интегрира друга дигитална алатка, Google документи. Се користи и придобивката од спроведување на евалуација преку Zoom. Интеграцијата на други дигитални алатки во Зум исто така се користи на начин што презентерите го користат во форма на презентација преку споделување на сопствен екран во рамките на Zoom за прикажување на тековната работа во програмите за уредување на видеа. Тој наведува програми за видео програмирање како DaVinci Resolve и програма за програмирање во живо како што е Арена (програми за видео и аудио презентација). Зум обезбедува можност за лесно објаснување и брзо учење на повеќе луѓе истовремено.

3. Какво беше вашето искуство со користење на дигитални алатки и методи во работата со млади луѓе?

Пеновиќ верува дека е потешко да се задржи фокусот на повеќе луѓе, на пример на Зум, бидејќи немате чувство за внимание или невнимание. Од друга страна, тој гледа огромни придобивки затоа што отвора можности за лесно поврзување на голем број луѓе кои немаат можност да бидат на одредени места, или кои се од далечни места (поради културните програми и настани и исто така нејзиното финансирање главно е центриран во Загреб). Работилниците кои во моментот ги спроведува вклучуваат млади луѓе на возраст од 18 до 25 години, што значи млади кои се во средно или на факултет. На работилниците присуствуваат млади луѓе, на пример, од Сплит и Дубровник, кои секако не би имале можност да учествуваат доколку не беа онлајн.

4. Дали сте имале можност да имплементирате програма или настан што користел дигитални алатки и методи во работата со млади луѓе на вашето работно место?

Тој наведува дека актуелните работилници што ги спроведува и онлајн читањето на текстот „Не заборавајте да ги покриете нозете“ се најдобрите примери што ги има. Друго искуство нема.

Тој наведува дека онлајн читањето и директниот пренос на текстот биле пример за првото јавно читање на текстот користејќи ги алатките на дигиталните методи во културните и драмските рамки на почетокот на локдаунот (март, 2020 година). Тој наведува дека прашање е дали ќе имаше вакво читање доколку немаше пандемија, но смета дека тоа не било заради одржување, туку квалитетно искуство за самите актери и промоција на младиот писател. Видео материјалот беше достапен уште 7 дена по настанот.

5. Каква беше реакцијата на младите на таа програма/настан?

Повратните информации од луѓето кои го гледаа видео материјалот од онлајн читањето на текстот „Не заборавајте да ги покриете нозете“ беа многу позитивни, коментарите беа охрабрувачки, а гледаноста на социјалните мрежи беше значителна (околу 1000 прегледи). Тековните повратни информации од младите од работилниците на проектот „Менталното здравје како креативен процес: драмски работилници со младите“ за користење на дигитални алатки се задоволителни. Во однос на содржината, постојано се бара повратна информација што покажува дека на учесниците им се допаѓа спојот на разговор и учење за менталното здравје и пишувањето драма. Датумот на онлајн работилниците беше прилагоден и на групата учесници, бидејќи повеќето од нив се средношколци и студенти. Позитивен фидбек е дека во времетраењето на секој состанок веднаш се решава поставената цел или задача, а нема домашни задачи, што е многу популарно кај младите. Младите учествуваат во спроведувањето на работилниците инклузивно работејќи повеќе или помалку според нивните желби и интереси на одредена задача или содржина што им е важна или поважна.

6. Опишете програма или настан за млади луѓе што сте ги имплементирале при работа со млади луѓе од различни ранливи групи.

На испитаникот му е тешко да се присети на искуството од спроведувањето на програмата или настанот. Но, тој ја нагласува претставата „Мате и седумте стравови“ која се игра во продукција на театарската куќа КУФЕР. Тие организираа интервјуа со здружението „Боли ме“ кои се одржаа по настапот. Учесниците кои учествуваа во разговорите беа млади луѓе кои посетуваат одредени психотерапевти и/или имаат одредени психички потешкотии. Разговорот го водеше психологот Михале Козина. Театарската куќа КУФЕР го контактираше здружението „Боли ме“ со покана за проектно партнерство, но самата претстава главно е наменета за пошироката популација. Здружението „Боли ме“ беше дополнителен канал за препознавање и привлекување на публиката за која темата на претставата би била привлечна. Оваа емисија не ги користеше алатките на дигиталните методи.

7. Дали постои друг пример на инклузивна практика во работата со млади луѓе во вашата институција/организација што ги користи алатките од дигиталните

методи?

Од своите зачетоци и основање, Театарската куќа КУФЕР има основна мисија да ангажира и афирмира непризнаени млади писатели, режисери и актери. Најголем дел од нив се студенти на Драмската академија на кои им треба „отскочна даска“. Во контекст на разбирањето на младите како ранлива група, Театарската компанија КУФЕР има за цел да им помогне на новодипломираните студенти или сè уште неетаблираните млади поединци.

Во контекст на тековниот проект во кој е ангажиран, тој наведува дека во случај на вклучување млади луѓе од една од ранливите групи, повеќе би бил вклучен индивидуалниот пристап кон работата. Иван Пеновиќ на крајот наведува дека театарот е специфичен во однос на користењето на алатките од дигиталните методи, односно дека „театарот бега од такви работи. Театарот е за да се допира во живо и да се прави заедно во вселената. Театарот во основа ја киднапира оваа форма на работа.“ Тој наведува дека сè е сè уште во зародиш и дека ќе биде интересно да се види кој дигитален метод на работа ќе остане по завршувањето на пандемијата.

КУЛТУРЕН РАБОТНИК МАКЕДОНИЈА - ЈАСМИНА БИЛАЛОВИЌ (46 ГОДИНИ, 16 ГОДИНИ СТАЖ)

1. Дали досега сте имале можност да користите некои дигитални алатки или методи во вашата работа?

Јасмина вели дека поради пандемијата биле „принудени“ поинтензивно да почнат да користат дигитални алатки во својата работа (Здружението/Центар ЈАДРО). Тие работат со млади уметници/актери, затоа, главната цел беше да им се овозможи – да им се овозможат услови – да ја практикуваат својата работа (глума) и истражување на начин на кој никогаш не ни помислувале да работат како порано, сепак театарот е медиум на кој му треба физичко присуство, тоа е уметност на моментот, му треба колективен, сетилен ангажман. Требаше да се прилагодат кога сфатија дека не можат да знаат колку долго ќе трае оваа „нова нормалност“ (на пандемијата со Ковид), но сепак е важно да се работи, да се создаде заедница и да се разменат искуства, да се најде начин како да се одржи континуитетот на нивната уметничка работа и истражување. Еден проект што штотуку го започнуваа на почетокот на 2020 година (кога започна пандемијата), „Театар и интеграција“ беше поврзан со изведбените уметности и вклучуваше серија интензивни работилници (мастеркласови) засновани на концептот на „звучење“ за млади актери и други креативни професионалци. Тоа е концепт на дело на Грудовски, едно од најголемите имиња на театарот од 20, па и 21 век. Еден од неговите долгогодишни студенти и соработници од Канада, Ryszard

Nieoszym, требаше да ги одржи овие мастер-класови во живо (со физичко присуство) како режисер, ментор и фасилитатор; но, поради новите услови - и откако чекаа неколку месеци да видат дали ќе биде можно да се реализираат мастер-класовите според планираното - тие решија да користат онлајн опции како Zoom & Google meet, а повремено и Facebook messenger за работилниците/мастеркласовите и индивидуалните сесии. Младите со кои работеа беа млади професионалци – актери и танчери кои го завршиле своето формално образование (2 беа се уште студенти во тоа време, но дипломираа во меѓувреме). Нејзината задача беше да координира, да комуницира, логистички да организира, како и да работи заедно со студентите за време на мастер-класовите.

2. Дали сте имале можност да ги користите дигиталните алатки или методи во вашата работа со млади луѓе?

Како што е објаснето погоре, во нејзината уметничка (актерска) и педагошка кариера, таа главно користела он-лајн алатки за координација и комуникација, или заеднички задачи, пред пандемијата и тоа со ограничен капацитет. Пандемијата и новите услови, „принудени“ на поинтензивна употреба на онлајн алатките.

3. Какво беше вашето искуство со користење на дигитални алатки и методи во работата со млади луѓе?

Тоа не е само нивно искуство, туку има и истражувања за ефектите на пандемијата врз уметниците кои наведуваат дека анксиозноста и нападите на паника претрпеле поради изолацијата. Работењето онлајн и користењето на алатки и методи на интернет беше начин да се одржи нивната работа и комуникација и да се имплементира креативен процес во новите (експериментални) услови. Затоа – ова беше многу позитивно искуство – способност/можност за одржување на комуникација, работа и креативен процес, за соработка и размена на искуства. Ова беше особено важно кога театрите беа затворени со месеци, а тоа беше можност да создадат и да го одржат чувството на заедница, бидејќи театарот е социјална уметност, со многу силно изразена социјална динамика.

4. Каква беше реакцијата на младите на таа програма/настан?

Иновацијата на проектот за кој зборувавме беше имплементацијата на методот „звучење“. Тоа не е новост во театарскиот свет ширум светот, туку искуство кое недостигаше кај нас. И покрај тоа што ограничувањето на реализацијата на интернет навистина одзеде дел од искуството, сепак беше „wow“! На почетокот сите чувствуваа отпор кон он-лајн алатките, а тоа влијаеше и на динамиката, бидејќи сите беа желни да работат офлајн. Но, за некое време се навикнаа на новиот медиум за работа. Тоа беше неверојатно и позитивно искуство, револуционерно дури и кога се

сметаше дека ова е нов метод („звучење“) за кој сите работеа. Дополнително, има документарен филм за процесот од околу 1,5 година од (горе споменатиот) период на реализација на проектот, а вклучува и некои од нивните финални производи. Производот на кој требаше да работат е монолот што го избраа од делото на менторот, наречено „Градот“, напишано пред околу 20 години и се занимава со прашањето на отуѓување и инвазија на личниот простор, кој имаше уште повеќе застрашувачка димензија кога се применува на новата ситуација со пандемијата. Овој документарец може да даде увид во искуството: <https://www.youtube.com/watch?v=gODIqbTKNlo>.

5. Опишете програма или настан за млади луѓе што сте ги имплементирале во работата со млади луѓе од различни ранливи групи.

Тие не работат директно со маргинализираните групи, туку со актерите и се обидуваат да вклучат повеќе уметници и да ги мотивираат да работат со маргинализираните групи. Јасмина спомна 2 различни типови на активности (проекти, различни од оние за кои се дискутираше досега – „Театар и интеграција“) на кои работат моментално (и кои дојдоа како продолжение на претходниот проект):

1. Моментално имаат повик за проекти од општествено ангажирани уметности (за уметнички проекти), во рамките на проектот „Места на великодушност – трансформативни станици (Социјално ангажирани уметнички практики како алатка за општествени промени).“ Повикот е отворен за уметници (поединци, уметнички колективи, формални и неформални групи, како и организации од областа на културата), активисти и активни граѓани – да поднесат свои проекти кои се занимаваат со прашања од: животна средина; антикорупциска; човечки права; дискриминација; и социјалната правда. Јасмина е многу желна да види какви проекти ќе бидат поднесени, бидејќи преку повикот се обидуваат да стимулираат изработка на нови уметнички проекти од различни уметнички дисциплини што ќе доведат до активно учество на граѓаните и публиката. Понатаму, тие сакаат да ја мобилизираат уметничката сцена за создавање партнерства во соработка со активното граѓанство и ќе воспостават органски односи со групите кои се соочуваат со предизвиците и да ги охрабрат да се борат за каузите во кои веруваат и да го подобрат квалитетот на животот во нивните заедници.
2. Промовирање на партиципативната уметност кај младите уметници, како инспирација и пренос на знаења и искуства. На пример, имаа работилници со: Драган Протиќ Прота од хорот и оркестарот Чкарт од Србија; и Јелена Вуксановиќ од Белград; како и уште три on-line предавања/работилници со Томас Хишорн, швајцарски уметник, глобално познат по партиципативната уметност со проектите на заедницата; Жана Ван Хеисвик од Холандија – познато

име на глобално ниво кога станува збор за уметност на јавни простори и партиципативни и општествено ангажирани уметности; Дмитриј Виленцки од Санкт Петербург итн.

Линкови на веб и ФБ страници:

<https://jadroasocijacija.org.mk/novosti/>

<https://www.facebook.com/jadroassociation>

<https://www.facebook.com/centarjadro/>

<https://www.facebook.com/podiumjadro>

КУЛТУРНИ РАБОТНИЦИ СРБИЈА – МИЛАН МАКСИМОВИЌ (34 ГОДИНИ, 4 ГОДИНИ СТАЖ)

1. Дали досега сте имале можност да користите некои дигитални алатки или методи во вашата работа?

Досега испитаникот користел: е-пошта, социјални мрежи Facebook и Instagram, Youtube, Wordpress, Google tools, Adobe и Office пакет, Zoom, Meet, различни подкастинг платформи, Teams, библиотечни апликации Opac и Bookmarker. Тој исто така користел Audacity, Photoshop, Krita, Premier pro, Canva, разни алатки со отворен код достапни на Cultural Heritage Science Open Source. Меѓу алатките за кои знае, но не ги користел, ги наведува Discord и Quizzes.

2. Дали сте имале можност да ги користите дигиталните алатки или методи во вашата работа со млади луѓе?

Испитаникот ги користел сите наведени програми во својата работа со млади бидејќи активноста на Дигиталниот младински центар е наменета за млади луѓе (Центарот е отворен во 2020 година за време на пандемијата на Ковид-19). Најчесто користи Google алатки (особено Google form), е-пошта, социјални мрежи, Wordpress, подкаст платформи. Тој користи дигитални алатки секој ден.

3. Како беше вашето искуство со користење на дигитални алатки и методи во работата со млади луѓе?

Искусството на Милан е позитивно бидејќи младите се добро упатени во дигиталната средина и добро реагираат на употребата на дигитални методи.

4. Дали сте имале можност да имплементирате програма или настан што користел дигитални алатки и методи во работата со млади луѓе на вашето работно место?

Испитаникот спроведувал литературни вечери за млади со помош на платформата Зум, така што дел од младите активно учествуваа преку онлајн платформа и поставуваа прашања до писателот. Милан уредува и блог/страница каде младите со кои работи креираат содржини - квизови, рецензии. На своето работно место тој секојдневно ги запознава младите со употребата на различни дигитални алатки и програми за уредување звук, слики и видео. Ова се одвива поединечно или во мали групи. Младите подоцна креираат своја содржина и ја поставуваат на блогот на Центарот. Тој, исто така, секојдневно комуницира со млади луѓе на социјалните мрежи и блогови.

5. Каква беше реакцијата на младите на таа програма/настан?

Според Милан, младите биле воодушевени бидејќи им била дадена можност да разговараат со писателот иако физички не можеле да присуствуваат на настанот. Реакциите на употребата на дигитални алатки во други активности укажуваат дека алатките секогаш се добро примени. Испитаникот наведува дека заедно со младите, неговите колеги и тој истражуваат нови методи и меѓусебно учат едни од други за нови дигитални алатки.

6. Опишете програма или настан за млади луѓе што сте ги имплементирале при работа со млади луѓе од различни ранливи групи.

„Дигиталниот младински центар е отворен за секого и така треба да биде! Не таргетираме никого конкретно“, наведува испитаникот. Тој објаснува дека младите од ранливите групи доаѓаат на сите настани што ги организираат. Милан го нагласува снимањето на аудио книги кои се поставени на YouTube каналот на Градската библиотека во Нови Сад а кои се погодни за употреба од слепи и лица со оштетен вид, но се многу популарни и кај младите кои немаат оштетен вид.

7. Дали постои друг пример на инклузивна практика во работата со млади луѓе во вашата институција/организација што ги користи алатките на дигиталните методи?

Во организацијата, како што вели соговорникот, се трудат сите програми да бидат инклузивни, без да го потенцираат тоа. Тие секогаш се подготвени да ги приспособат условите за да им овозможат на сите подеднакво да учествуваат. Во соработка со

други организации реализираат различни работилници на тема инклузија, но не вклучуваат употреба на дигитални алатки.

ИНТЕРВЈУА СО МЛАДИНСКИ РАБОТНИЦИ КОИ ОРГАНИЗИРААТ ДИГИТАЛНИ ПРОГРАМИ ПОВРЗАНИ СО КУЛТУРАТА

МЛАДИНСКИ РАБОТНИК ХРВАТСКА - ЛОВОРКА ТРДИН (26 ГОДИНИ, 3 ГОДИНИ ИСКУСТВО)

1. Дали досега сте имале можност да користите некои дигитални алатки или методи во вашата работа?

Испитаничката Ловорка Трдин е вработена во Градскиот театар „Зорин дом“ во Карловац, каде преку својата досегашна работа имала можност да користи алатки на дигитални методи како WhatsApp, Viber, Facebook Messenger, снимање со камера на мобилен телефон.

2. Дали сте имале можност да ги користите дигиталните алатки или методи во вашата работа со млади луѓе?

Преку претставата „Терапија со гуми за цваќање“, која зборува за сите проблеми на адолесцентите (пубертет, заљубување, сексуалност и сл.), младите разговараат во насока на нормализирање на сите предизвици со кои се соочуваат со актерите. Конкретно дефинирано, претставата е наменета за млади кои се во 7-мо и 8-мо одделение во основно училиште и млади од средните училишта. За време на претставата, младите се поканети на сцената да дојдат со своите мобилни телефони за да им помогнат на актерите да ги решат проблемите, но и да зборуваат за нивните различни искуства и предизвици со кои се соочуваат додека растат. Актерите се преправаат дека го изгубиле сеќавањето на сопствениот пубертет, па младите несвесно ги учат за предизвиците и проблемите низ кои моментално поминуваат сами. Во текот на овој процес, младите ги учат актерите како да користат современи технологии и различни апликации. Се користат следните дигитални алатки: WhatsApp, Viber, Facebook Messenger. Таа заклучува дека дигиталните алатки најинтензивно се користеле за време на локдаунот преку спроведување на онлајн работилници наменети за курс за деца и млади за тоа како да научат да прават

кукли од рециклирани материјали кои се достапни за секого во нивните домови. Онлајн видеата беа користени како пример за дигитална алатка.

3. Какво беше вашето искуство со користење на дигитални алатки и методи во работата со млади луѓе?

„Единствената лоша страна е тоа што сфатив дека повеќе не сум толку млада“. Ловорка наведува дека се уште не знае многу од термините што ги користат младите, сите можности што ги даваат дигиталните алатки како WhatsApp, Viber, Facebook Messenger. Децата и младите се отвораат низ играта и се чувствуваат безбедно да се пожалат на својата сексуалност, проблеми, непознати. „Ги охрабруваме за време на претставата дека е нормално да кажат нешто за нивните проблеми, а тие ја напуштаат претставата многу гласно, всушност коментирајќи меѓу себе. Потоа се отворени за понатамошна комуникација. Тие сега се подготвени да продолжат со понатамошните разговори со своите пријатели и соученици на училиште. Таа се согласува дека дигиталните апликации се мост што ја поврзува темата на претставата и ја постигнува целта на претставата и алатките што се блиски до младите. Таа понатаму, наведува дека е личност која е „антидигитална“ и користи технологија доколку е принудена. Сепак, таа смета дека младите денес се многу поврзани со технологијата и важно е да се познаваат различните дигитални платформи и алатки за подобро да се комуницира со нив. Ловорка Трдин наведува дека во моментот подготвува проект (досега нереализиран) наменет за едукација на младите од повисоките одделенија од основните и средните училишта за безбедност во сообраќајот и дека проектот ќе биде многу технолошки базиран. Целта е да ги научиме младите за безбедноста во сообраќајот преку апликација која ќе биде достапна на интернет и во која ќе се логираат преку своите паметни уреди. Младите ќе решаваат прашања во апликацијата, слични на поп-квизовите и на овој начин ќе учат за безбедноста во сообраќајот. Личноста што најдобро ќе ги реши прашањата ќе добие награда. Целта е да се поттикне паралелно играње на играта и учење за безбедноста во сообраќајот. Други дигитални алатки кои ќе се користат се кратки документарни филмови наменети за младите во средните училишта. Ќе се создаде куклена претстава за основците. Идејата е додека паралелно се изведува куклената претстава, под масата на која се наоѓаат куклите, да има телевизиски екран на кој ќе се прикажуваат и цртани филмови на тема безбедност во сообраќајот. Намерата е да се направат кратки цртани за ТВ и радио џинглови. Сите проектни активности ќе бидат достапни на веб-страницата каде што ќе бидат достапни квизови за младите да можат да пристапат до нив во секое време.

4. Дали сте имале можност да имплементирате програма или настан што користел дигитални алатки и методи во работата со млади луѓе на вашето работно место?

За време на локдаунот преку работа во Градскиот театар „Зорин дом“ во Карловац,

Ловорка Трдин го користела методот на изработка на видео материјал и се снимала додека прави кукли од рециклирани материјали. Други актери на театарот се снимаа на други теми. Снимките потоа беа монтирани и објавени на официјалната веб-страница на театарот. Децата и младите беа вклучени со тоа што беа замолени да направат свои кукли и потоа да ги пратат своите фотографии или кратки видеа во „Зорин дом“. Повеќето од нив за возврат испратија свои фотографии.

5. Каква беше реакцијата на младите на таа програма/настан?

Таа смета дека за жал видео материјалите со упатства за изработка не информирале доволен број млади луѓе за постоењето на видеото. Само неколку фотографии беа собрани назад. Таа знае дека „сите што го гледаа видеото беа презадоволни и го чекаа следното. Сите чекаа повеќе. Беше многу забавно за нив затоа што имаа што да прават и со што да се забавуваат за време на локдаунот“. Во однос на иновациите, таа смета дека видеата со различни инструкции не се премногу иновативни во денешно време. Но, таа смета дека вклучиле нешто што ги интересира младите. Односно, со технологијата се обиделе да им се доближат на младите. Актерите од „Зорин дом“ деновиве ја играат претставата за средношколци по име „Јулиј Цезар“. За време на шоуто, тие користат 2 големи ТВ екрани кои прикажуваат сцени што не се случуваат директно на сцената (на пр. интервјуа со Јулиј Цезар). Актерите на сцената комуницираат со снимките кои се прикажуваат на ТВ екраните. Екраните се користат и за пораки кои се видливи на екраните, односно стиховите од драмата се видливи во форма на испраќање и примање пораки (слично на СМС-пораките преку телефон). Младите од средношколската популација беа задоволни бидејќи се навикнати на паралелни стимули и не им е тешко да ја следат претставата во живо во театар и делови изведени со помош на дигитални алатки.

6. Опишете програма или настан за млади луѓе што сте ги имплементирале при работа со млади луѓе од различни ранливи групи.

Ловорка Трдин има искуство со работа со деца со посебни потреби, но нема искуство во спроведување на програми или настани за оваа популација млади луѓе со помош на дигитални методи. Искуствата беа во методите на изведување уметнички работилници и работилници за изработка на кукли од рециклирани материјали. Понатаму, таа водеше уметничка работилница за стравови во основно училиште каде децата мораа да ги нацртаат своите стравови. Беа опфатени една класа деца со посебни потреби и една класа деца без посебни потреби. Работилницата беше фокусирана на развојот на инклузијата. Тие допираат до младите преку соработка со основните и средните училишта во кои настапуваат.

МЛАДИНСКИ РАБОТНИК МАКЕДОНИЈА - ЃОРГИ НАНЧЕВ (42 ГОДИНИ, 10 ГОДИНИ СТАЖ)

1. Дали досега сте имале можност да користите некои дигитални алатки или методи во вашата работа?

Ѓоко активно користи дигитални алатки за воведување креативни методи на работа со млади од 2012 година; главно за мобилно снимање (со мобилни телефони), графички дизајн, монтажа, креирање музички спотови /хип-хоп/. Моментално во младинскиот центар користат некои програми и мобилни програми/апликации за правење клипови. Тој главно користи Adobe clip, Filmora Go, Photo Collage edit, power director, Efectum, Canva. Тие исто така активно ги користат социјалните медиуми, особено Фејсбук, и имаат намера да отворат канал Тик-Ток и Јутјуб за младинскиот центар.

2. Дали сте имале можност да ги користите дигиталните алатки или методи во вашата работа со млади луѓе?

Вообичаено, тие ги користат дигиталните алатки за креативно изразување / графички дизајн, видео клипови, музика/ за да го олеснат образованието и критичкото размислување. Тие работат со различни дигитални алатки и програми за правење видео клипови, постери и музика. На пример – група млади кои се заинтересирани за некоја тема, како што се родот, човековите права итн, учествуваат во серија работилници составени од теоретски дел – кога ја учат и истражуваат темата; едукативен/наставен дел - кога ги учат основите на методот/програмите, како да уредуваат, прават монтажи итн.; и конечно, ги применуваат знаењата и идеите преку креирање на нивните производи и дизајни. Производите се креирани од младите, тие ги користат социјалните мрежи за да ги презентираат и промовираат. Тие не прават само видео клипови, туку и постери - од фотографии што ги направиле, цртежи и слики кои се дигитализирани. Работеле и на хип-хоп музика – пишување текстови, изведување и снимање на видеата, снимање видео спотови. Тие, исто така, имаат работилници со младите за тоа како да креираат видеа со стоп-анимација. Неодамна снимиле нова хип-хоп песна и се подготвуваат да ја промовираат на социјалните мрежи (изработката е во тек).

Минатата недела младите иницираа формирање на „клуб за социјални медиуми“ во младинскиот центар; имаат ФБ профил/група и самите ги креираат содржините. Тие планираат да отворат и да работат со Tik-Tok профил, како и канал на YouTube во наредниот период.

Неколку примери за работата што ја создадоа младите во изминатите години:

<https://www.youtube.com/watch?v=Y4oxlOM1xe4>

https://www.youtube.com/watch?v=ru3Q4mPLN_s

<https://www.youtube.com/watch?v=nyxzxF1ssUo>

<https://www.youtube.com/watch?v=Wg-tRFieUVc>

<https://www.youtube.com/watch?v=YkPcgIVuiOk>

3. Какво беше вашето искуство со користење на дигитални алатки и методи во работата со млади луѓе?

Дефинитивно тоа беше многу позитивно искуство, вели Ѓоко. Тој забележа дека користењето на дигиталните алатки (мобилни телефони, апликации и слично) во работата со младите има одличен ефект и многу поголем досег преку социјалните медиуми, во споредба со обичните и традиционални методи. Ова – вели тој – е затоа што е многу поинтересно за младите, многу поблиску до нивните интереси и ситуација (за комуникација – социјални медиуми; околности – секојдневно користење на уреди како мобилни телефони; мотивација – создавање нешто сами, изразување креативно, изразувајќи ги своите таленти...). Младите се задоволни и остануваат заинтересирани. Во однос на прашањето за интензитетот на употреба на дигитални алатки/методи, тој не гледа голема разлика – на прашањето дали на пример пандемијата на Ковид влијаела врз зголемената употреба. Тие едноставно користат дигитални алатки и методи со години во нивната секојдневна работа.

4. Дали сте имале можност да имплементирате програма или настан што користел дигитални алатки и методи во работата со млади луѓе на вашето работно место?

Младите учат како да користат различни дигитални алатки и методи за да ја изразат својата креативност и се поддржани во процесот на креирање на нивните производи (видеа, музика, постери итн.). Повторно, Ѓоко истакна дека неговото искуство е позитивно и забележува дека младите се заинтересирани, вклучени и мотивирани, особено во споредба со некои од активностите што повеќето организации кои работат со млади ги спроведуваат – како дебати, предавања и слично, кои се „малку досадни“ на младите. Тој вели дека секој метод има своја вредност и цел, но исто така важно е и прилагодувањето на потребите и интересите на младите.

5. Каква беше реакцијата на младите на таа програма/настан?

Ѓоко забележува дека младите многу позитивно реагираат на програмите каде што користат дигитални алатки и методи. Тие се уште помотивирани да учествуваат кога им се обезбедуваат можности и „материјали“ (простор, опрема, поддршка од експерти и младински работници...); тој рече на пример „Никогаш не знаев дека имаме такви фристајлери!“ кога станува збор за млади кои се вклучени во музика

– хип хоп – и слични активности. „Ние им даваме шанса, можност да запознаат луѓе и да учат од нив (на пр. познати рапери од Балканот и ЕУ, мастер класови), професионална опрема (на пр. да снимаат песни), помагаме да ги научиме како да снимаат видео... завршува со финален производ – спот за музичко видео...“ Тоа е она што ги мотивира младите, вели Ѓоко - тие учат како да создаваат нешта и се поддржани во процесот на создавање нешта и изразување на своите идеи и талент. Она што Ѓоко го вели дека е иновативно е всушност користењето на дигиталните алатки (бидејќи тоа ретко се практикува во работата со младите). Тој забележува дека голем дел од граѓанските организации кои работат со млади организираат главно „малку досадно“ за младинските настани и не се прилагодуваат на потребите на младите како што можат. „Ние се прилагодуваме на нив (младите), не очекуваме да се прилагодат на нас.

6. Опишете програма или настан за млади луѓе што сте ги имплементирале при работа со млади луѓе од различни ранливи групи.

Ѓоко нагласи дека над половина („најмалку 60%) од младите кои доаѓаат во младинскиот центар припаѓаат на некоја ранлива категорија/помалку можности (економски, Роми, ЛГБТИК+). Исто така, тој напомена дека навистина не прашува кој во која категорија припаѓа и никогаш не е проблем, туку доаѓаат затоа што сите се добредојдени, се третираат еднакво и се чувствуваат удобно во својот простор. Моментално нивните организации кои управуваат со Младинскиот центар се обидуваат да најдат поддршка за поставување на лифт во зградата каде што се наоѓа МЦ во зграда, затоа што младите со телесен инвалидитет можеби нема да можат да го посетат. Не можеше да се сети на други програми/активности со други ранливи групи каде што користеле дигитални алатки. Инаку, во својата претходна работа – учествувал во реализација на активности:

- за деца и млади со (ментална попреченост)

За овие деца и младинци во училиштето има паралелка која е во посебна зграда, а нивната организација имала пракса да организира новогодишна забава за собирање средства, а потоа да купува подароци и да им ги носи на децата и младите од оваа класа, додека за време на посетата имаат заеднички забавни активности. Друго беше што донесоа табла за пинг-понг и ја ставија во дворот и овие деца играа пинг-понг со другите деца во училиштето.

- за деца и млади со оштетен вид

Заедно со Здружението на слепи лица организираа (во изминатиот период) неколку активности: презентација на гол-топ (некаков фудбал прилагоден за слепи лица, на пример топката е околу 8 кг и со свона, теренот. е посебно означен). Тие ја донесоа опремата во училиштето, презентираа како се игра и организираа игри

со неслепите деца. Очите на неслепите деца беа покриени за време на играта. Беше многу интересно и забавно, а притоа придонесе и за развивање разбирање, емпатија и соработка. Во однос на информирањето на овие младински групи, нивната организација, а сега и Домот на млади, ги користат социјалните мрежи за промовирање на настаните и соработуваат со училиштето и Здружението за слепи лица.

МЛАДИНСКИ РАБОТНИК СРБИЈА – ЈЕЛЕНА БОЖИЌ (28 ГОДИНИ, 4 ГОДИНИ СТАЖ)

1. Дали досега сте имале можност да користите некои дигитални алатки или методи во вашата работа?

За време на нејзината работа во организацијата Културанова, која обезбедува поддршка на младите творци преку театар, претстави, аудио-визуелни и медиумски содржини и поттикнува иновации во културната и креативната индустрија, испитаничката користела дигитални алатки, особено за време на пандемијата кога во одредени ситуации беше практично единствениот начин да се допре до младите. Некои дигитални алатки, методи и платформи испитаникот ги користел и пред тоа „со оглед на публиката која е силно вклучена во дигиталниот свет и троши голем дел од својот живот на платформи“. Користела голем број различни платформи поврзани со разговор: Zoom, Slack, Google Meet, Miro, квизови: Kahoot, Mentimeter, колаборативна работа на платформи кои дозволуваат интерактивност, U извештај, социјални мрежи, Google апликација; примена и креирање на материјали во дигиталниот свет - веб камери, перформанси. Најмногу се користеле дигитални методи и алатки кои се партиципативни, а тука се издвојуваат онлајн квизовите. Користени се и социјалните мрежи, особено оние кои можат да бидат создавање на содржина во културата, како што е Тик Ток. Канали за комуникација кои се користат, покрај е-пошта, се Whatsapp и Viber. Интерактивни дигитални мапи на кои се мапирани културни настани од локално до европско ниво или туристички места (Падлет). Јелена во својата работа се обидува да ги комбинира дигиталните методи со физичките и активностите во реалната средина. Меѓу алатките што не ги користела, но би сакала, ги споменува онлајн игрите, друштвените игри кои се ставени во онлајн формат.

2. Дали сте имале можност да ги користите дигиталните алатки или методи во вашата работа со млади луѓе?

Како што може да се види од одговорот на претходното прашање, испитаничката има огромно искуство во користењето на дигиталните алатки и методи во својата работа. На настани/активности кои се реализираат само онлајн, таа најчесто користела Zoom, Mentimeter, Miro, Jamboard, социјалните мрежи, Viber, What-

sApp. На хибридни настани, каде дел од учесниците се присутни во живо, а дел онлајн, најчесто се користат разни онлајн квизови. Јелена наведува дека иако има инсталирано неколку апликации за комуникација на голем број корисници, Zoom се покажал како најдобар. Дигиталните методи и алатки најинтензивно се користеа за време на пандемијата, особено нагласувајќи ја фреквенцијата на користење во септември 2020 година, кога преку интернет го организираа целиот фестивал ТАКТ (Мултимедија, меѓународен, интеркултурен фестивал организиран во Нови Сад, познат по промоција и негување на автентични културно творештво).

3. Какво беше вашето искуство со користење на дигитални алатки и методи во работата со млади луѓе?

За Јелена тоа е дефинитивно позитивно искуство. „Одлично е што живееме во момент, во ера кога можеме да го замениме физичкото присуство и можам да кажам дека за време на пандемијата ни помогна да одржиме контакт, да останеме партиципативни“. За време на пандемијата, организацијата каде работи Јелена го лансираше слоганот „Културата не смее да недостасува“ („Култура не сме да фали“), што укажува дека не смее да се случи културата да не допре до луѓето и дека пристапот до културните и уметничките содржини мора бидат овозможени. Таа смета дека употребата на дигитални алатки и методи е многу корисна и денес, кога веќе нема никакви ограничувања за собири, но забележува дека во културата и уметноста малку може да го замени реалниот свет.

4. Дали сте имале можност да имплементирате програма или настан што користел дигитални алатки и методи во работата со млади луѓе на вашето работно место?

Како најзначајни примери за употреба на дигитални алатки и методи препознава неколку изведби на претставата „Кој е овде луд?“, работена по мотивите на текстот „Идиот“ од Музе Павлова. Претставата беше изведена на платформата Zoom во реално време, не беше снимена, но актерите на платформата ја изведоа претставата. Изведбата на претставата беше промовирана на социјалните мрежи, веб-страниците на различни организации и билтени, а заинтересираните гледачи се пријавија по електронска пошта, по што добија линк до Зум. Јелена, покрај техничката поддршка, учествуваше и во изведбата на претставата, на пр. кога актерката нешто скенирала, таа го споделувала екранот на кој се гледа скенираниот документ итн. Покрај тоа, по претставата, како младински работник, таа ја водеше дискусијата „Колку е тешко да се докаже дека си идиот?“ со публиката (младите). Како дигитални алатки се користеа социјалните мрежи, е-поштата и Зум. Социјалните мрежи и е-поштата беа користени за промоција и комуникација, а Зум беше искористена како сцена за изведба на шоуто и простор за дискусија потоа. Важно е да се нагласи дека младите беа вклучени во креирањето и изведбата на самата претстава, како и во дискусијата. Јелена исто така посочува дека во 2020 година, најважниот настан

што го организираат (ТАКТ фестивал) е комплетно реализиран онлајн. По тој повод користени се пренос во живо, онлајн анкети, онлајн стрим, Зум, како и разни видео материјали. Како важен проект за оваа тема, таа го наведува проектот „Z елементи“ што го спроведе организацијата, кој беше фокусиран на тоа како уметниците треба повеќе да ги користат дигиталните алатки и технологијата за да се доближат до младите од генерацијата Z. Како дел од тој проект, таа имаше можност да се запознае како изгледа и функционира виртуелната реалност (VR), да учествува во креирањето на виртуелна изложба и да присуствува на изложба во Белгија до која можеа да пристапат луѓе од целиот свет. Изложбата беше направена како градина во која можеше да се види видео или фотографија при влегувањето. Ова беше одлично искуство за неа.

5. Каква беше реакцијата на младите на таа програма/настан?

На почетокот на сите им беше нејасно и се поставуваше прашањето зошто се треба да се префрли во онлајн опкружувањето, но подоцна луѓето тоа го прифатија. Реакциите зависеле од контекстот. Како пример ја наведува емисијата што се играла онлајн, многу луѓе се вратиле и донеле нови луѓе со себе, што е добар фидбек. Од друга страна, ТАКТ е фестивал кој има традиција од 10 години и луѓето беа воодушевени од онлајн изданието бидејќи ништо не пропуштија, можеа да го следат фестивалот и покрај ограничувањето на собирите. Тие коментираа „Леле, песната можете да ја слушате онлајн, жирито е вклучено!“. Испитаникот смета дека ако програмата е добро обмислена, ако не е досадна и не нуди содржини што младите можат сами да ги најдат со два клика, туку им обезбедува нешто забавно и едукативно во нивниот свет што не можат лесно да го најдат. , тогаш тоа е одлично. тие добро ќе одговорат на тоа. Јелена наведува дека за неа одличниот фидбек од младите кои учествувале на хибридниот настан бил дека тие не се чувствувале исклучени, ниту оние кои биле офлајн, ниту оние на интернет. Таа вели: „Се зависи од личноста која работи со младите, колку труд сака да вложи“. Најлесно е да вклучите Зум и да размислите за некого. Мене тоа нема никаква смисла.“ Таа нагласува дека младите препознаваат квалитет, онлајн е нивниот свет, тие многу добро знаат каде да кликнат и каде да бараат што. „Наше е да го направиме тој свет побезбеден за нив, повеќе обезбеди и да им даде нешто што не откриле во него, да не им каже нешто што веќе го знаат, бидејќи тогаш нема да дојдат“. Што се однесува до иновациите, таа смета дека само начинот на кој се користат дигиталните алатки може да биде иновативен и дека дигиталните алатки и методи сами по себе не се ништо иновативни, бидејќи на различни платформи сè најчесто се повторува, тоа е само малку поинаков принцип. . Според Јелена, ни VR веќе не е иновативен бидејќи е достапен на секој клик, но начинот на кој ќе ги водиме младите низ ваква содржина може да биде интересен и иновативен. Јелена ја поддржува дигитализацијата во културата и смета дека различните дигитални програми и апликации што ги имаат културните институции се добри и отвораат многу можности, но дека треба да се стават во функција на работа со млади луѓе, односно да им овозможат на младите

да направат нешто. активно со нив. На пример, поканете ги младите да променат нешто на познатите уметнички дела во виртуелната реалност и потоа организирајте виртуелна изложба на тие дела. Треба да одиме чекор понатаму и да ја ставиме во функција дигиталната со порака до младите луѓе „Ова е вашиот свет, ајде да го искористиме на ваш начин или да го продлабочиме вашиот развој во него“.

6. Опишете програма или настан за млади луѓе што сте ги имплементирале при работа со млади луѓе од различни ранливи групи.

Пред неколку години, испитаникот бил вклучен во програма во која биле вклучени млади мигранти. Во рамките на таа програма се снимаа филмови кои се достапни на YouTube. Освен тоа, таа не беше дел од програмите кои беа посветени исклучиво на една ранлива група, освен истражувањето кое беше направено онлајн, а целна група беа млади жени или женски културни работници. Јелена нагласува дека во Културанова се вклучени сите и дека не се поканети како членови на ранливи групи, туку како млади луѓе и доколку е потребно да се прилагодат условите за нивно учество во програмата, тие се приспособуваат и се прават напори да се создадат услови за сите да бидат еднакви. Организацијата каде работи Јелена ја препознава големата важност на инклузијата и се труди нејзината содржина да ја направи достапна за што повеќе млади луѓе, без разлика од која група доаѓаат. За да се постигне ова, тие ги титлуваат сите снимки, спроведуваат програми во простори прилагодени за лицата со попреченост, користат родово сензитивен јазик, обезбедуваат преведувачи за учесниците кои се припадници на националните малцинства и се обидуваат да обезбедат поширока географска покриеност со цел да се обезбеди учество на што е можно повеќе членови на малцинските групи во истражувањата и програмите што ги спроведуваат.



IV
Заклучок

Пристапот на младите до културата како актери или корисници е суштински услов за нивно целосно учество во општеството. Пристапот до културата може да ја зајакне свеста за споделување заедничко културно наследство и да промовира активно граѓанство отворено за светот. Вклучувањето во културни активности може да им овозможи на младите да ја изразат својата креативна енергија и да придонесат за нивниот личен развој и нивното чувство на припадност на заедницата. Тоа оди подалеку од пристапот до културни производи, посета на простори и примање информации, тоа е и искуство на личен развој и уживање.

Младинската работа носи експертиза во креирањето на програми кои одговараат на потребите на младите и го поттикнуваат нивниот личен и социјален развој. Сепак, таа се соочува со предизвици кога станува збор за одржливоста на тие програми во однос на недостатокот на стабилни ресурси. Тие ресурси, особено инфраструктурата и стабилното финансирање на човечките ресурси, се даваат преку културните институции, кои од друга страна немаат доволно вештини за привлекување и вклучување млади луѓе. Придобивките од здружување на силите и вложување повеќе напори во меѓусекторската соработка се препознаени меѓу младите и културните сектори.

Според истражувањето „Младинските потреби и видливост на младинските програми во областа на културата во Северна Македонија, Хрватска и Србија“ спроведено од партнерството во 2021 година, културните институции посочија дека со цел да се подобри нивната работа со младите, соработката со младите Потребни се работници и младински организации пред сè, заедно со инвестирање во промоција на културни активности кои се прилагодени на потребите и интересите на младите, како и прилагодување на активностите и придружните програми според потребите на младите.

Партнерите се надеваат дека интерактивната содржина на оваа брошура ќе послужи како вреден ресурс и ќе ги инспирира младите и културните работници на регионално и ниво на ЕУ да креираат заеднички културни програми и да ги зголемат можностите за младите да учествуваат и да посетуваат културни содржини.

