

2022

# MELTING POT

inovacija u omladinskom radu i  
institucijama kulture

[www.napor.net](http://www.napor.net)



Музеј на град Неготино

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



## AUTORI

---

Valentina Gambiroža Staković, Josipa Tukara Komljenović, Ida Jagar, Milana Božulić,  
Jelena Stojanović, Jelena Bobić, Dragana Mitrovikj i Dragica Cekorovska.

## PROJEKAT

---

The Melting Pot

## DONATOR

---

Fondacija TEMPUS, Erasmus+ program Evropske komisije

## PARTNERI NA PROJEKTU

---

[Mreža mladih Hrvatske \(Hrvatska\)](#)

[Pogon \(Hrvatska\)](#)

[Nacionalna asocijacija praktičara/ki omladinskog rada – NAPOR \(Srbija\)](#)

[Galerija Matice srpske \(Srbija\)](#)

[Muzej u gradu Negotino \(Severna](#)

[Makedonija\) Savez za omladinski rad](#)

[\(Severna Makedonija\)](#)

## KOORDINATORKE AKTIVNOSTI

---

Valentina Gambiroža Staković i Josipa Tukara Komljenović

## IZDAVAČ

---

Mreža mladih Hrvatske

Selska cesta 112c, 10 000 Zagreb, HRVATSKA

## Grafičko oblikovanje

---

David Bilobrk i Marin Capan

## Godina

---

2022.

## **KLAUZULA O ODBIJANJU ODGOVORNOSTI**

---

Finansirano od strane Evropske unije. Međutim, izneti stavovi i mišljenja jesu samo lični stavovi i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ni Evropske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Niti Evropska unija ni EACEA ne mogu snositi odgovornost za njih.

## I UVOD

---

- Kontekst
- Pravni okvir omladinskog rada na evropskom i nacionalnom nivou
  - Omladinski rad na evropskom nivou
  - Omladinski rad u Hrvatskoj
  - Omladinski rad u Srbiji
  - Omladinski rad u Severnoj Makedoniji
- Digitalni omladinski rad
  - Definicija
  - Digitalni alati i metode
  - Dodatni resursi
    - Postojeće strategije na evropskom i nacionalnom nivou u oblasti kulture
    - Strateški okvir kulture u Hrvatskoj
    - Strateški okvir kulture r u Sjevernoj Makedoniji
    - Strateški okvir kulture u Srbiji
- Mogućnosti finansiranja na evropskom nivou za omladinski rad i kulturu

## II INSPIRIŠI SE! - MELTING POT PRIMERA DOBRE PRAKSE

---

- Primeri dobre prakse u Hrvatskoj
  - Dnevnik poezije
  - DIGY dan
  - Muzejski praktikum
  - Online podcast
- Primeri dobre prakse u Severnoj Makedoniji
  - Gladijatori su se vratili u Stobi
  - Radionica kreativne video montaže sa DaVinci Resolve 17
  - Otkrij moj grad - Digitalna trka
  - Program Aktivno leto
- Primeri dobre prakse u Srbiji
  - Prozori istorijskog arhiva govore
  - Radionica animacije Proširena stvarnost
  - Digitalni građanin
  - Bibliofil
  - Izvođenje performansa Idiot - Syncrasy

## III INSPIRIŠI SE! - MELTING POT INTERVJUA

---

- Intervjui sa mladim osobama - učesnicima programa u kojima su korišćene digitalne metode i alati
  - Mlada osoba HRVATSKA - Kristina Krsnik
  - Mlada osoba SJEVERNA MAKEDONIJA - Arelena Goostimirovikj
  - Mlada osoba SRBIJA - Višnja Vukajlović
- Intervjui sa predstavnicima institucija kulture koje u svom radu koriste digitalne alate i metode
  - Radnik u kulturi HRVATSKA - Ivan Penović
  - Radnica u kulturi SEVERNA MAKEDONIJA - Jasmina Bilalovikj
  - Radnik u kulturi SRBIJA - Milan Maksimović
- Intervjui sa omladinskim radnicima koji organizuju digitalne programe u oblasti kulture
  - Omladinska radnica HRVATSKA - Lovorka Trdin
  - Omladinski radnik SJEVERNA MAKEDONIJA - Gjorgi Nanchev
  - Omladinska radnica SRBIJA - Jelena Božić

## IV ZAKLJUČAK

---



I UVOD

## KONTEKST

---

Srbija, Hrvatska i Severna Makedonija su zemlje koje dele slično istorijsko nasleđe, obrasce kulturnog razvoja, kao i zajedničke izazove u savremenoj infrastrukturi omladinskog rada, institucionalnom okviru i praksi. Još jedna zajednička karakteristika je potreba da postanu vidljiviji među mladima i podstaknu njihovo aktivno uključivanje i kreativni potencijal u programima institucija kulture i omladinskog rada. Ovo je postalo još važnije u svetlu krize Covid19, naročito za mlade koji se suočavaju sa ekonomskim i geografskim preprekama, kao i za one sa različitim oblicima invaliditeta (mladi sa oštećenjem vida, gluvi ili nagluvi, sa intelektualnim poteškoćama ili fizičkim invaliditetom itd.). Njihov pristup kvalitetnim uslugama za mlade, koje pružaju mogućnosti za lični i društveni razvoj, veoma je ograničen i često im je potpuno nepristupačan. Stoga je važno kreirati programe omladinskog rada na osnovu potreba mladih.

Prema finalnom izveštaju EACEA „Pristup mladih kulturi”, pristup i učešće su neki od najvažnijih elemenata kulturnih prava mladih. Bez pristupa kulturi i učešća u kulturnom životu, mladi nemaju iste mogućnosti da razviju društvene i kulturne veze koje su važne za održavanje zadovoljavajućeg suživota u uslovima jednakosti. Preporuka o načinima na kojim institucije kulture mogu da obezbede učešće mladih glasi: „uzmite u obzir ne-korisnike – kroz ankete, kontakte sa zajednicama i nevladinim organizacijama. Analizirajte razloge nedolaska i šta bi bilo potrebno da se različita publika dovede u instituciju. Upotreba novih tehnologija, neformalni obrazovni programi i volonterske aktivnosti mogu pomoći da se oni angažuju...”.

Kao odgovor na to, osnovano je stratesko partnerstvo institucija kulture: [Pogon - Zagrebacki centar za nezavisnu kulturu i mlade](#), [Galerija Matice srpske](#), [Muzej Negotino](#) i mreža omladinskih radnika: [Mreža mladih Hrvatske](#), [Nacionalne asocijacije praktičara/ki omladinskog rada – NAPOR](#), [Unije omladinskih radnika/ca](#) iz Hrvatske, Severne Makedonije i Srbije.

Sveobuhvatni cilj partnerstva je da se kroz programe omladinskog rada institucije kulture približe svim mladima, primenom interaktivnih, inovativnih metoda i alata, kao i da se stvore preduslovi za profesionalizam omladinskih radnika i zaposlenih u institucijama kulture. Stoga su postavljeni konkretni ciljevi:

- Povećati vidljivost i prepoznavanje potencijala omladinskog rada i institucija kulture da odgovore na identifikovane potrebe različitih grupa mladih na lokalnom, nacionalnom, regionalnom i EU nivou.
- Podići kvalitet omladinskog rada širom regiona uvođenjem inovativnih i kreativnih metoda integrisanih u programe kulture i umetnosti.
- Povećati profesionalizam omladinskih radnika i zaposlenih u ustanovama kulture kreiranjem nastavnih planova i programa za njihovo obrazovanje.
- Uspostaviti međusektorsku saradnju među omladinskim radnicima i kulturnim institucijama na nacionalnom i regionalnom nivou.

U cilju postizanja ciljeva projekta, partneri su planirali i realizovali niz različitih aktivnosti, među kojima je razvijena publikacija „Melting pot inovacija u omladinskom radu i institucijama kulture”. Publikacija sadrži primere inovativnih i kreativnih metoda u radu sa mladima iz Hrvatske, Srbije, Severne Makedonije i Evrope, sa fokusom na digitalne platforme, alate i metode.

# PRAVNI OKVIR OMLADINSKOG RADA NA EVROPSKOM I NACIONALNOM NIVOU

## Omladinski rad na evropskom nivou

U [Preporuci Saveta Evrope o omladinskom radu iz 2017. godine](#), omladinski rad je definisan kao „široki spektar aktivnosti društvene, kulturne, obrazovne, ekološke i/ili političke prirode, kreiranih sa mladima i za mlade, u grupama ili pojedinačno. Omladinski rad realizuju plaćeni i volonterski omladinski radnici i zasniva se na procesima neformalnog i informalnog učenja koji su fokusirani na mlade i na dobrovoljno učešće. Omladinski rad je suštinski društvena praksa, rad sa mladima i društvima u kojima žive, omogućavajući mladima aktivno učešće i uključivanje u njihove zajednice i donošenje odluka”.

[Strategija omladinskog sektora 2020-2030 – Angažovanje mladih sa vrednostima Saveta Evrope](#) definiše omladinski rad kao jedan od pet prioriteta. Ovaj prioritet pokriva aktivnosti omladinskog sektora Saveta Evrope na jačanju razvoja omladinskog rada, kvaliteta i prepoznatljivosti omladinskog rada (u državama članicama i na evropskom nivou) i evropsku saradnju na unapređenju razvoja omladinskog rada kroz partnerstva, kao što je partnerstvo sa Evropskom komisijom. Ovaj prioritet dalje uključuje promociju specifičnih pristupa neformalnom obrazovanju/učenju u službi vrednosti Saveta Evrope, posebno obrazovanja za ljudska prava, obrazovanja za demokratsko građanstvo, obrazovanja o digitalnom građanstvu i interkulturalnog obrazovanja.

Strategija EU za mlade je okvir za saradnju politike mladih EU za period 2019-2027, na osnovu Rezolucije Saveta od 26. novembra 2018. godine, u kojoj se navodi [11 evropskih ciljeva za mlade](#). Strategija EU za mlade fokusira se na tri ključne oblasti delovanja, tri reči: [angažuj](#), [poveži](#), [osnaži](#), dok radi na udruženoj implementaciji u svim sektorima. U okviru osnovne oblasti Osnaži, omladinski rad je u svim svojim oblicima prepoznat kao katalizator za osnaživanje: *Omladinski rad donosi jedinstvene prednosti mladim ljudima u njihovom prelasku u odraslo doba, pružajući im sigurno okruženje da steknu samopouzdanje i da uče kroz neformalno obrazovanje. Omladinski rad je poznat po tome što osposobljava mlade sa ključnim ličnim, profesionalnim i preduzetničkim kompetencijama i veštinama kao što su timski rad, liderstvo, interkulturalne kompetencije, upravljanje projektima, rešavanje problema i kritičko razmišljanje. U nekim slučajevima, omladinski rad je most ka obrazovanju, obuci ili radu, čime se sprečava isključenost mladih.*

Nakon godina razvoja omladinskog rada na lokalnom, regionalnom, nacionalnom i evropskom nivou, 2020. je bila jedinstvena prilika i za Evropsku uniju i za Savet Evrope da svoju saradnju u oblasti omladinskog rada i razvoja omladinskog rada podignu na viši nivo. Politička posvećenost Evropske unije i Saveta Evrope ogleda se u [Evropskoj agendi za omladinski rad \(EYWA\)](#) – strateškom okviru, koji ima za cilj da ojača i dalje razvija praksu i politike omladinskog rada u Evropi.

Proces implementacije EYWA naziva se „[Bonski proces](#)”. Jedna od osam prioriternih oblasti fokusira se na Praksu izvan zajednice omladinskog rada i naglašava važnost međusektorskog pristupa: „Važno je komunicirati vrednosti omladinskog rada i povezati se efikasno sa različitim sektorima. Neophodni su strateški i operativni pristupi međusektorskoj i horizontalnoj saradnji o mladima (i omladinskom radu) na svim nivoima”.

## Omladinski rad u Hrvatskoj

U Hrvatskoj ne postoji zvanična definicija omladinskog rada. Po prvi put, 2014. godine, omladinski rad je našao svoje mesto u zvaničnom nacionalnom dokumentu. [Nacionalni program za mlade \(2014-2017\)](#) naglašava važnost omladinskog rada kao „... skupa aktivnosti koje doprinose ličnom i društvenom razvoju mladih. Učešće u aktivnostima omladinskog rada je dobrovoljno i komplementarno je formalnom obrazovanju. Aktivnosti omladinskog rada doprinose razvoju samopouzdanja i samopoštovanja kod mladih, kao i kompetencija neophodnih za stvaranje i održavanje kvalitetnih ličnih i društvenih odnosa. Omladinski rad nudi mladima mogućnosti da uče i razvijaju kompetencije u različitim oblastima. Takođe omogućava mladima aktivno učešće u društvu i procesima donošenja odluka”.

Hrvatska od 2017. nema nacionalnu strategiju za mlade. Predviđeno je da novi Nacionalni program za mlade 2022-2024 bude usvojen do kraja 2022. godine.

Ne postoje inicijative na najvišem nivou u oblasti “pametnog” ili digitalnog omladinskog rada koje iniciraju ili podržavaju nacionalne vlasti. Jedini izuzetak su međunarodne mogućnosti obuke koje za hrvatske omladinske radnike organizuje Agencija za mobilnost i programe EU. Program Erasmus+ takođe nudi mogućnosti finansiranja inovativnih projekata u oblasti digitalnog omladinskog rada.

## Omladinski rad u Srbiji

Omladinski rad je definisan u Zakonu o mladima (2011) u članu 3 kao *onaj deo omladinskih aktivnosti koje se organizuju sa mladima i za mlade, zasnivaju na neformalnom obrazovanju, odvijaju u okviru slobodnog vremena mladih i preduzimaju radi unapređivanja uslova za lični i društveni razvoj mladih u skladu s njihovim potrebama i mogućnostima i uz njihovo dobrovoljno učešće.*

[Ministarstvo omladine i sporta](#) je 2021. godine započelo reviziju postojeće Nacionalne strategije za mlade 2015 – 2025. Konačni predlog nove [Nacionalne strategije za mlade 2022-2030](#) je trenutno u procesu javne rasprave i predviđeno je da bude usvojen do kraja godine. Nova strategija je ključna za dalji razvoj omladinskog rada u Srbiji jer prepoznaje omladinski rad kao prvi od pet ciljeva strategije i definiše konkretne mere za njegovo unapređenje.

Ne postoji zakonski okvir na nacionalnom nivou koji se odnosi na digitalni omladinski rad. Trenutno, NAPOR u partnerstvu sa Krovnom organizacijom mladih Srbije – KOMS i Nacionalnom asocijacijom kancelarija za mlade, uz podršku Ministarstva omladine i sporta, kroz širok konsultativni proces razvija Nacionalni program za digitalni omladinski rad i rad sa mladima. Očekuje se da će neke od mera predloženih Programom biti integrisane u Akcioni plan za sprovođenje nove Nacionalne strategije za mlade.

Od 2019. godine omladinski radnik je kao zanimanje/profesija prepoznat u [Nacionalnoj klasifikaciji zanimanja](#). Trenutno su u toku dva važna procesa: 1) razvoj formalnog obrazovanja za omladinske radnike (nivo VII) i 2) revizija neformalnog obrazovanja (za nivo V).

## Omladinski rad u Severnoj Makedoniji

U Republici Severnoj Makedoniji profesija omladinskog rada je zvanično u ranoj fazi, iako su neformalno mnogi mladi preko OCD već duže vreme uključeni u omladinski rad.

Prema [Zakonu o omladinskoj participaciji i omladinskim politikama](#), omladinski rad je definisan kao *organizovan i sistematičan proces obrazovanja i podrške autentičnom razvoju mladih, u cilju ostvarivanja njihovog punog ličnog i društvenog potencijala i njihovog aktivnog uključivanja u život zajednice.*

Glavni državni organ uključen u kreiranje politike o omladinskom radu je [Agencija za omladinu i sport](#), a veoma važan vladin akter je i [Ministarstvo rada i socijalne politike](#).

S druge strane, institucije nadležne za sprovođenje mera predviđenih u oblasti „Lokalni omladinski rad“ u [Nacionalnoj strategiji za mlade 2016-2025](#) su Agencija za omladinu i sport, Ministarstvo lokalne samouprave, Ministarstvo prosvete i nauke, Ministarstvo rada i socijalne politike, kao i jedinice lokalne samouprave.

Ministarstvo rada i socijalne politike usvojilo je 2018. godine standard zanimanja – Omladinski radnik ([Standard na zanimanje Rabotnik so mladi](#)). Osim toga, omladinski radnici se pominju u novom Zakonu o omladinskoj participaciji i omladinskim politikama (član 22) kao odgovorni za rad sa mladima u omladinskim centrima.



## DIGITALNI OMLADINSKI RAD

---

### Definicija

Digitalni omladinski rad iz [Zaključaka Saveta Evropske unije o digitalnom radu sa mladima \(2019/C 414/02\)](#), definisan je na sledeći način: „Digitalni omladinski rad“ znači proaktivno korišćenje ili adresiranje digitalnih medija i tehnologije u omladinskom radu. Digitalni mediji i tehnologija mogu biti ili alat, aktivnost ili sadržaj u radu sa mladima. Digitalni omladinski rad nije metoda omladinskog rada. Digitalni omladinski rad se može uključiti u bilo koje okruženje rada sa mladima i ima iste ciljeve kao i omladinski rad uopšte. Digitalni omladinski rad može se desiti u situacijama licem u lice, kao i u onlajn okruženju ili u mešavini to dvoje. Digitalni omladinski rad je podržan istom etikom, vrednostima i principima kao i omladinski rad.

### Digitalni alati i metode

Na internetu su dostupne različite metode i alati, što daje mogućnost za brojne kombinacije u cilju aktivnog uključivanja mladih u aktivnosti. Ova publikacija sadrži neke od najčešće korišćenih alata i metoda koje podstiču interakciju između učesnika, odgovaraju na različite preferencije i stilove učenja i podstiču aktivno učešće tokom događaja. Kako je navedeno u definiciji digitalnog omladinskog rada, ovi alati i metode se mogu koristiti kako u onlajn okruženju i direktnom radu sa mladima, tako i u organizaciji hibridnih aktivnosti.

Publikacija sadrži opis 51 digitalne platforme, alate i metode koje su koristili mladi, omladinski radnici i radnici iz institucija kulture u Hrvatskoj, Severnoj Makedoniji i Srbiji.

Bez obzira da li imaju za cilj da podstiču interaktivne diskusije, upoznaju učesnike, procenjuju/evaluiraju događaje, pojačaju dinamiku događaja putem kratkih aktivnosti za povećanje energije ili prezentuju informacije na drugačiji način korišćenjem grafičkih, video i audio formata, sve prikupljene digitalne metode i alati su prilagođeni mladima i povećavaju njihovo učešće u aktivnostima.

Sve opisane platforme, alati i metode su takođe lake za korišćenje, što znači da ne zahtevaju visok nivo tehničkih kompetencija organizatora. Velika većina navedenih alata ima besplatne pakete koji su funkcionalni i zadovoljavaju potrebe organizatora.

Da biste se inspirisali kako ih koristiti u konkretnim aktivnostima sa mladima, pogledajte odeljke sa primerima dobre prakse institucija kulture i organizacija koje sprovode omladinski rad, kao i intervjuje sa radnicima kulture, mladima i omladinskim radnicima.

Lista digitalnih platformi, alata i metoda sa linkovima:

<a href="#">Zoom</a>	<a href="#">Efectum</a>
<a href="#">Google drive</a>	<a href="#">Google Classroom</a>
<a href="#">Google documents</a>	<a href="#">Mentimeter</a>
<a href="#">Onestream live</a>	<a href="#">Miro</a>
<a href="#">Facebook stream</a>	<a href="#">Trello</a>
<a href="#">Vimeo stream</a>	<a href="#">Slack</a>
<a href="#">Da Vinci Resolve</a>	<a href="#">Kahoot</a>
<a href="#">Arena</a>	<a href="#">U-report</a>
<a href="#">Facebook</a>	<a href="#">Padlet</a>
<a href="#">Youtube</a>	<a href="#">Jamboard</a>
<a href="#">Google forms</a>	<a href="#">Wordpress</a>
<a href="#">Google meet</a>	<a href="#">Adobe</a>
<a href="#">Omega</a>	<a href="#">Microsoft office</a>
<a href="#">Big Blue Button</a>	<a href="#">Microsoft teams</a>
<a href="#">WhatsApp</a>	<a href="#">Opac</a>
<a href="#">Viber</a>	<a href="#">Audacity</a>
<a href="#">Facebook messenger</a>	<a href="#">Photoshop</a>
<a href="#">Krita</a>	<a href="#">Discord</a>
<a href="#">Picsart</a>	<a href="#">Kunstmatrix</a>
<a href="#">VSCO</a>	<a href="#">Mixcloud</a>
<a href="#">Filmora</a>	<a href="#">Action Bound</a>
<a href="#">Pinterest</a>	<a href="#">Google site</a>
<a href="#">Instagram</a>	<a href="#">The windows of the Historical Archive speak</a>
<a href="#">TikTok</a>	<a href="#">EyeJack</a>
<a href="#">Canva</a>	<a href="#">OpenShoot</a>
	<a href="#">RedCircle</a>

**Želite da istražite više? Pogledajte dodatne resurse:**

[Digitalni obrazovni alati](#) – je baza podataka sa spiskom digitalnih alata za učenje koji se mogu koristiti u okruženju neformalnog obrazovanja. Dizajniran je tako da se sa njim lako komunicira i olakšava proces traženja pravog alata za konkretan posao koji se preduzima. Nudi pretrage kroz različite kategorije i omogućava korisnicima da ocenjuju alate i daju komentare.

Publikacija „[Onlajn obuka omladinskih radnika](#)“ - Praktični priručnik sa alatima za dizajniranje i facilitaciju onlajn obuka, uključujući iskustva i primere iz stvarnog života.

Publikacija „[Mladi, socijalna inkluzija i digitalizacija. Nova znanja za praksu i politiku](#)“ – U 16 poglavlja, autori kritički ispituju da li i kako digitalizacija može podržati potragu za socijalnom inkluzijom, počevši od istraživanja politika, alata i platformi dostupnih mladima i omladinskim radnicima u Evropi, do podrške mladima, pristupa ljudi obrazovanju i mogućnostima zapošljavanja, otvaranje puteva za digitalni rad sa mladima, pružanje mogućnosti za učešće mladih sa invaliditetom.

[Smart Youth Work](#) video koji je pripremio [Estonian Youth Work Centre](#).

[Coyote Magazine, broj 26 o Pametnom omladinskom radu](#), u izdanju [Partnerstva Evropske komisije i Saveta Evrope u oblasti mladih](#).

[Talking Youth Work](#) - serija podkast intervjua sa stručnjacima i praktičarima omladinskog rada koji su prepoznati kada govorimo o inovacijama u omladinskom radu.

[Verke](#), nacionalni ekspertski centar za digitalni omladinski rad u Finskoj nudi veliki spektar publikacija i [materijala](#) o razvijanju i implementaciji digitalnog omladinskog rada.

YouthLink Scotland, nacionalna agencija za omladinski rad, nudi resurse za [siguran, bezbedan i unapređen onlajn omladinski](#) rad, kao i resurse za [razvoj digitalnog omladinskog rada](#).

### **Metode i alati koji nisu pomenuti u sekcijama II i III:**

[Prezi](#) je alatka za prezentaciju koja omogućava kreiranje pokretnih, zumiranih prezentacija koje privlače pažnju i zadržavaju je. Prezi-jevo kretanje i interaktivnost vam omogućavaju da pokažete dodatni kontekst i učinite da bilo koja tema bude dinamičnija i zabavnija bez kliktanja na slajdove. Sa dizajnerskim šablonima za svaku temu, mnoštvom sadržaja za višekratnu upotrebu i punom bibliotekom ikona i slika, nema potrebe da počinjete od nule.

[Piktochart](#) omogućava da napravite dizajn profesionalnog izgleda za manje od sat vremena bez ikakve obuke ili iskustva u grafičkom dizajnu. Pomaže u kreiranju infografika, brošura, postera ili prezentacija za nekoliko minuta, kao i video materijala.

[JIGIDI](#)- Svrha ovog alata je da omogući učesnicima da rade zajedno, fokusiraju se i zabavljaju u onlajn okruženju. Pogodan je za rad sa grupama svih uzrasta, od dece, preko mladih, pa čak i odraslih. Prednost ovog alata je u tome što je veoma jednostavan za korišćenje (kako od strane osobe zadužene za vođenje aktivnosti, tako i od strane učesnika), veoma je razumljiv i sugestivan, nije potrebno nikakvo predznanje niti posebno poznavanje digitalnih alata. Takođe, alatu se može pristupiti preko bilo kog uređaja koji ima internet i pretraživač.

[Educaplay](#) je platforma za kreiranje digitalnih aktivnosti učenja kao što su interaktivne mape, slagalice, ukrštene reči, zagonetke, kvizovi i još mnogo toga. Pristup ovoj platformi ne zahteva instalaciju na računaru. Platforma se koristi onlajn i ne zahteva napredne IT veštine. Sve što je potrebno je ideja za novi digitalni sadržaj.

[WORDWALL](#) je alat za kreiranje raznih igara i kvizova. Idealno za učenje na zanimljiv i interaktivan način. Maksimalan broj pitanja u svakoj pojedinačnoj igri ili kvizu je 50, tako da je moguće postaviti veliki broj različitih zadataka.

[Survey Hero](#) može se koristiti za procenu uspeha radionice/obuke/događaja sa različitim ciljnim grupama. Veoma je funkcionalan i jednostavan za korišćenje.

[Classtools](#) je platforma koja nudi veliki broj alata i šablona za kreiranje interaktivnih igara, kvizova, grafičkih prikaza, animiranih knjiga itd. Mogu se koristiti u različite svrhe.

[LIMNU](#) je interaktivna tabla, namenjena razmeni ideja i zajedničkom rešavanju problema. Može se koristiti u različite svrhe: mapiranje očekivanja učesnika, razmišljanje, dodatna pojašnjenja itd, baš kao što biste koristili tablu ili flipčart tokom aktivnosti uživo.

[Easy retro](#) je retrospektivno sredstvo (skraćeno "retro") koje možete koristiti za redovne sesije da biste razgovarali o tome šta je prošlo dobro, a šta nije. Takođe ćete moći da se vratite na beleške sa prethodnih aktivnosti i tako pratite proces. Iako dolazi iz IT sektora, lako se može prilagoditi raznim aktivnostima.

## Postojeće strategije na evropskom i nacionalnom nivou u oblasti kulture

### Evropski nivo

Nakon Evropske agende za kulturu iz 2007. godine, Komisija je usvojila Novu evropsku agendu za kulturu 2018. kako bi uzela u obzir evoluciju kulturnog sektora. Nova agenda daje okvir za saradnju u kulturi na nivou EU. Fokusira se na pozitivan doprinos koji kultura donosi evropskom društvu, njenoj ekonomiji i međunarodnim odnosima. Agenda takođe postavlja poboljšane metode rada sa državama članicama, organizacijama civilnog društva i međunarodnim partnerima. Države članice definišu glavne teme i metode rada za političku saradnju u oblasti kulture kroz planove rada za kulturu, koje usvaja Savet Evropske unije.

Nova agenda se sastoji od tri strateške oblasti, sa specifičnim ciljevima koji odgovaraju društvenim, ekonomskim i spoljnim dimenzijama, sa ciljem da se iskoristi moć kulture i kulturne raznolikosti za društvenu koheziju i blagostanje.

Pored Nove evropske agende za kulturu i u skladu sa njenom strateškom orijentacijom, Plan rada je uspostavljen kao strateški i dinamični instrument kulturne saradnje EU, koji se bavi aktuelnim političkim dešavanjima i postavlja prioritete. [Sadašnji plan rada](#) Saveta za kulturu koji pokriva period 2019-2022. utvrđuje pet prioriteta za evropsku saradnju u kreiranju kulturne politike

- Održivost u [kulturnom nasleđu](#);
- [Kohezija i blagostanje](#);
- [Ekosistem koji podržava umetnike](#), kulturne i kreativne profesionalce i evropske sadržaje;
- [Rodna ravnopravnost](#);
- [Međunarodni kulturni odnosi](#).

### Strateški okvir kulture u Hrvatskoj

U Hrvatskoj ne postoji nacionalna strategija o kreativnosti i kulturi za mlade. Relevantne strategije su [Strateški plan Ministarstva kulture 2020-2022](#) i [Nacionalna strategija oživljavanja čitanja knjiga 2017-2022](#). Postojala je nacionalna strategija za mlade – Nacionalni program za mlade 2014-2017 koji je imao čitavo poglavlje posvećeno kulturi (Kultura i mladi), ali je program istekao 2017. Nacionalni program za mlade 2020-2024 je u fazi izrade i trebalo bi da sadrži poglavlje pod naslovom „Kultura”. Postoje neke druge strategije u oblasti kulture koje su delimično usmerene na mlade. Te strategije su:

- Strateški plan Ministarstva kulture 2020-2022 sa ključnim ciljem koji je posvećen mladima: *Razvoj umetničkog i kulturnog stvaralaštva i produkcije* i sa merama za mlade: *Umetnost i kultura – podrška socijalnoj inkluziji i građansko-javnom partnerstvu*;

- Nacionalna strategija za oživljavanje čitanja 2017-2022 sa strateškim ciljevima u razvoju čitalačke pismenosti i podsticanju čitalaca kroz podršku programima čitanja usmerenim na rano detinjstvo, kao i za decu predškolskog i školskog uzrasta (osnovne i srednje škole).

[Hrvatska akademska i istraživačka mreža – CARNET](#) je javna ustanova koja deluje u okviru Ministarstva nauke i obrazovanja u području informacijske i komunikacijske tehnologije i njene primene u obrazovanju. Počela je sa radom 1991. godine, a četiri godine kasnije Vlada Republike Hrvatske donela je Uredbu o osnivanju ustanove CARNET s ciljem inoviranja obrazovnog sistema i podsticanja napretka pojedinca i društva u celini putem IKT (informaciono komunikacione tehnologije).

CARNET realizuje projekat [e-Škole](#), projekat sa ciljem povećanja stepena digitalne zrelosti za 10 odsto osnovnih i srednjih škola u Hrvatskoj. U drugoj fazi programa, do kraja 2022. godine, sve škole će biti opremljene bežičnim lokalnim mrežama i odgovarajućom aktivnom mrežnom opremom.

[Ministarstvo kulture i medija \(MKM\)](#) je najviši organ za medije i medijsku politiku sa nekoliko inicijativa koje imaju za cilj da razviju i učine dostupnim onlajn zbirke kulturnog sadržaja: E-kultura – digitalizacija kulturnog nasleđa, Kulturni sadržaji onlajn, [U službi vizualizacije baštine](#).

Navedene inicijative ne targetuju posebno mlade.

### Strateški okvir kulture u Severnoj Makedoniji

U Severnoj Makedoniji postoji [Nacionalna strategija razvoja kulture za period 2018-2022](#). Pitanje kreativnosti i kulture za mlade je međusektorsko pitanje koje je povezano sa dve nacionalne strategije. Nacionalnu strategiju za razvoj kulture u Republici Makedoniji 2018-2022 pratio je jedan Akcioni plan. Strategija je nastavak prethodne, usvojene za period [2013-2017](#). Važno je naglasiti da ova Strategija

pominje mlade u veoma opskurnom narativu. Jedan od navedenih prioriteta je planiranje posebnih mera i programa za unapređenje kulturnog učešća mladih, kao i osoba sa invaliditetom i starijih osoba. Strategija predviđa da se kultura više uključi u nastavne planove i programe osnovnog i srednjeg obrazovanja; dopunu studijskih programa u visokom obrazovanju predmetnim programima i modulima za zaštitu kulturnog nasleđa i dr. U pogledu izdavačke delatnosti, a u odnosu na mlade, Strategija predviđa podsticanje književnog rada dece i omladine, kreiranje književnih časopisa namenjenih predstavljanju mladih autora i prioritetnu podršku za prevođenje produkcije i kreativnosti mladih. Ne postoji javno dostupan dokument o stepenu implementacije prethodne Strategije i njenog Akcionog plana.

Kultura je jedna od ključnih oblasti u Nacionalnoj strategiji za mlade 2016-2025. S obzirom na ključne izazove identifikovane u oblasti kulture, ova Strategija daje odgovarajuće dugoročne ciljeve i konkretne mere za rešavanje odgovarajućih problema: unapređen i održiv sistem kreativnih i kulturnih praksi među mladima, poboljšana kvaliteta kulturnog života i zabave mladih, jednak pristup mladima kvalitetnim kulturnim događajima i mogućnosti saradnje u okviru kulture, uključenost mladih u izradu i sprovođenje kulturnih politika. Zbog krize koju je nametnula pandemija COVID-19 2020. godine, uvedena je nacionalna obrazovna veb platforma [eduino.gov.mk](http://eduino.gov.mk). Ova platforma sadrži video predavanja, digitalne resurse, igre i razne aktivnosti za podršku obrazovnom procesu.

Ne postoje informacije o specifičnoj politici ili nacionalnom programu za korišćenje novih tehnologija za osnaživanje kreativnosti i kapaciteta mladih za inovacije. Postoje projekti koje realizuju nevladini akteri koji se bave pitanjem novih tehnologija i kulturnog nasleđa.

### **Strateški okvir kulture u Srbiji**

Vlada Srbije je u februaru 2020. usvojila [Strategiju razvoja kulture od 2020. do 2029. godine](#) sa Akcionim planom. Deca i mladi su prepoznati kao najvažniji segment u razvoju kulturnih potreba, ne samo kao posetioci manifestacija, već i kao buduća publika i stvaraoci u kulturi. Strategija posebno naglašava važnost uključivanja mladih u kreiranje kulturnih sadržaja.

Deveti strateški cilj aktuelne [Nacionalne strategije za mlade 2015-2025](#), posvećen je unapređenju korišćenja i učešća mladih u kreiranju kulturnih sadržaja. Strategija posvećuje konkretne strateške ciljeve, te obezbeđuje kontinuiranu podršku stvaralaštvu mladih i učešću mladih u kreiranju i konzumiranju programa kulture i povećanom korišćenju sadržaja kulture među mladima. Povećanje obima, raznovrsnosti i kvaliteta kulturne ponude ponovo je istaknuto kao prioritet na nivou lokalnih zajednica i različitih aktera u sistemu.

Budući da je Strategija razvoja kulture usvojena pre par godina, do sada nije vršena nikakva evaluacija niti revizije.

Razvoj IKT infrastrukture u obrazovnim institucijama je stalan, kontinuiran proces modernizacije obrazovanja. Osnovne i srednje škole su 2016. godine postale članice Akademske mreže Republike Srbije – [AMRES](#) koja je pokrenula projekat pod nazivom „Razvoj IKT infrastrukture u obrazovnim, naučnim i kulturnim institucijama”. Da bi se smanjio digitalni jaz u ruralnim područjima, 2017. godine pokrenut je projekat uvođenja bežične (WiFi) mreže u škole u ruralnim područjima Srbije. Prema [Izveštaju o digitalnoj inkluziji u Republici Srbiji od 2014. do 2018. godine](#), oko 2.900 osnovnih škola dobilo je računarske kabinete kroz projekat „Digitalna škola”. Ovaj trend se nastavio i narednih godina.

[Ministarstvo trgovine, turizma i telekomunikacija](#) podstiče razvoj informacionog društva kroz programe i projekte pod zajedničkim sloganom „[Pametno i bezbedno](#)”. [Pretraživač kulturnog nasleđa Srbije](#) pokrenulo je [Ministarstvo kulture i informisanja](#) uz stratešku podršku Majkrosofta. Preko ovog pretraživača moguće je dobiti verodostojne informacije o traženoj ključnoj reči. Mehanizam prikupljanja podataka zasniva se na jedinstvenim softverskim rešenjima koja se koriste u muzejima, galerijama, zavodima za zaštitu spomenika, arhivima, bibliotekama i drugim kulturnim subjektima koji se bave kulturnim nasleđem. Kao pouzdan izvor informacija, doprinosi naučnom istraživanju, obrazovanju, promociji kulturnog nasleđa i kulturnim aktivnostima uopšte.

## MOGUĆNOSTI FINANSIRANJA NA EVROPSKOM NIVOU ZA OMLADINSKI RAD I KULTURU

---

[Programme Erasmus+](#) - Program EU za obrazovanje, obuku, omladinu i sport.

[European Solidarity Corps](#) – program kojim upravlja Evropska komisija pomaže mladima da učestvuju u projektima koji su od koristi zajednicama u širokom spektru oblasti – obrazovanje i obuka, građanstvo i demokratsko učešće, migracije, kultura itd.

[European Youth Foundation](#) - fond osnovan 1972. godine od strane Saveta Evrope, za pružanje finansijske i obrazovne podrške evropskim omladinskim aktivnostima.

[Creative Europe](#) - vodeći program EU u oblasti kulture koji pruža specifičnu podršku kulturnom i kreativnom sektoru. Pruža različite mogućnosti finansiranja u cilju zajedničkog kreiranja, razvoja veština, izgradnje mreža i platformi, deljenja znanja i mobilnosti i distribucije i promocije sadržaja.

[The Digital Europe Programme \(DIGITAL\)](#) - novi program EU finansiranja fokusiran na finansiranje projekata u pet ključnih oblasti: superračunari, veštačka inteligencija, sajber bezbednost, napredne digitalne veštine i obezbeđivanje široke upotrebe digitalnih tehnologija u privredi i društvu.

*Da biste istražili više mogućnosti, pogledajte Vodič za finansiranje ([CultureEU Funding Guide 2021-2027](#)).*



# II INSPIRIŠI SE!

MELTING POT PRIMERA DOBRE PRAKSE

### Dnevnik poezije

- **Organizacija/ institucija kulture**

Nosilac projekta: KA-MATRIX - Udruga za društveni razvoj

Partner: Umetnička organizacija FORMAT C

- **Period realizacije**

Septembar 2021 - februar 2022

- **Naziv metode/aktivnosti**

**Dnevnik poezije** aktivnost je projekta „Podeli svoju priču: socijalno uključivanje kroz onlajn kulturu i umetnost“, koji realizuje [KA-MATRIX](#)- Udruga za društveni razvoj, sa partnerom umetničkom organizacijom [Format C](#). Ukupna vrednost projekta je 473.340,00 kuna. Projekt se realizuje uz finansijsku podršku Evropske unije (u iznosu od 402.339,00 kuna sufinansiran iz Evropskog socijalnog fonda) i Ministarstva kulture i medija Republike Hrvatske (u iznosu od 71.001,00 kuna).

- **Cilj metode/aktivnosti**

Cilj aktivnosti bio je dvojak. S jedne strane, aktivnost je odgovarala na specifične ciljeve i opšti cilj projekta, tj. povećanje socijalne uključenosti dece i mladih kroz C participativnih kulturno umetničkih onlajn sadržaja, te razvijanje socijalnih, kognitivnih, emocionalnih i kreativnih veština i znanja dece i mladih koja će doprineti njihovom socijalnom uključivanju i smanjenju njihove socijalne izolacije. Naime, Dnevnik poezije, ciljao je, realizaciju sedamnaest participativnih radionica o (post)modernim pesničkim formama, tri participativna moderirana razgovora i završnog predstavljanja radova učesnika, ostvariti ove ciljeve kroz medij kreativnog pisanja, specifično poezije, te još specifičnije kroz savremene pesničke prakse *erasure poetry*, *slam poetry* i *spoken word*. S druge strane, komplementarno primarnoj nameni, svrha aktivnosti je bila upoznati učesnike sa širokim spektrom konkretnih znanja i veština o raznolikim pesničkim formama i žanrovima i podstaknuti navike pisanja, sa ciljem senzibilizacije učesnika umesto strogog oblikovanja njihovih praksi pisanja.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Neposredni rezultati radionice bili su u njihovom postupnom savladavanju različitih pesničkih formi i žanrova. Poezija, odnosno tekstualno stvaranje/ stvaranje teksta, u različitoj je literaturi prepoznata kao pozitivan medij i metoda sa pozitivnim ishodima za raznolike agende u radu s mladima, odnosno u osnaživanju, ozdravljivanju i socijalnom uključivanju uopšte, bilo da je reč o pozitivnom uticaju (auto)terapijskog pisanja na psihološko zdravlje, o osnaživanju nepriviligovanih i marginalizovanih pojedinaca i zajednica (rodnih, seksualnih, nacionalnih manjina itd.), bilo da je reč o stvaranju zajednica u spisateljskim i čitateljskim klubovima. Premda bilo koja književna forma može biti medij ovih procesa, savremene pesničke forme/žanrovi poput „brisane poezije“ (*erasure poetry*), *slam poezije* (*slam poetry*) i *spoken word poezije*, naročito su podatne s obzirom na njihove karakteristike, ali uz oprezan rad. Brisana poezija (*erasure poetry*; takođe, *blackout poetry*, *found poetry*), premda se konceptualno naslanja na avangardne umetničke prakse u tome da autor koji je koristi sastavlja pesnički/prozni tekst tako da ga pronalazi u drugom tekstu („found“) ili ga gradi brišući drugi tekst („black-out“), koristan je medij u tom smislu što izjednačava sve učesnike bez obzira na njihove navike pisanja. Autor koji ovako „piše“ poeziju, zavisen je od teksta koji je pred njim; nema boljih ili lošijih rešenja, naprotiv, svaki autor može ponuditi raznolika rešenja iz istog teksta kojim manipulise da bi stvorio pesnički tekst. *Slam poetry* i *spoken word poetry*, pak, premda se jednako oslanjaju na snažne konceptualne ideje poput jazz pesništva, ideje usmene izvedbe i performansa uopšteno, žanrovi su koji naglašavaju neposrednost, neposrednost autora u njegovom tekstu, komuniciranje emocija, komunikaciju s publikom. Ključne razlike između ove dve forme/žanra su donekle istorijske, donekle stilske: *slam poetry* nastala je iz takmičenja (*poetry slam*), te je vrlo često jezično bogata i slikovita u komunikaciji s publikom, dok je *spoken word poetry* opuštenija i dopušta autoru veću slobodu i manje ograničenja.

Iako je aktivnost bila usmerena na sticanje kreativnih veština, u njoj je od početka bila upisana namera da bude siguran prostor. I zaista, aktivnosti su postale siguran prostor za učesnike, ali i prostor i vreme posvećeno njihovim navikama pisanja. Takođe je postao prostor, iako za kratko vreme, zajednice. U okviru digitalnog sigurnog prostora, učesnici su se otvorili za konstruktivnu kritiku, razmenu i podršku jedni drugima u njihovim nastojanjima pisanja.

Sama aktivnost, koja se sastojala od niza radionica, nije bila usmerena na jednosmerno i merljivo sticanje veština, već na senzibilizaciju učesnika i u pogledu čitalačkih/pisačkih interesovanja za poetske žanrove/oblike koji nisu zastupljeni u mainstreamu književnog polja u Hrvatskoj i regiji, kao i u pogledu drugačijeg pristupa tekstualnoj produkciji (pisanju) od dominantnog. Po završetku aktivnosti, u kojoj su razgovarali sa gostujućim, afirmisanim autorima čija se interesovanja preklapaju sa pesničkim formama/žanrovima koje usvajaju ili su stručnjaci u oblasti izrade teksta, učesnici su



pokazali ne samo svoje znanje, već i svoje senzibilitete.

Štaviše, učesnici nisu bili ljudi bez prethodnog interesovanja, već su se svi na ovaj ili onaj način bavili amaterskim pisanjem, tako da namjera radionice nije bila da njihovo pisanje uobliči u jednoobrazno, već da ih podstakne na raznolikost njihovih ličnih izraza. Uprkos negovanju ličnog izraza, centralna ideja koja je prenetna učesnicima bila je da je jezičko, tekstualno stvaralaštvo izuzetno plastično, otvoreno za različite kreativne načine oblikovanja, te da je proces pisanja u suštini dijaloški proces otvoren za bezbroj pregovora, interpretacije i igre teksta, značenja, i u tom smislu, rezultat je stvaranja prostora u kome su se učesnici osećali slobodnim da eksperimentišu.

Zaista, jedan od rezultata aktivnosti bio je nesvesno napredovanje učesnika u tom slobodnom i bezbednom prostoru stvaranja. Naime, u velikom broju slučajeva, iz različitih razloga, učesnici su bili nezadovoljni tekstovima koje bi napisali tokom određene radionice, u ograničenom vremenskom okviru, vrlo često na zadatu i/ili grupno odabranu temu i zadatu formu; pa ipak, iz ugla nosioca aktivnosti, upravo se u ovim tekstovima uočava značajan napredak u njihovom stvaranju. I zaista, u završnoj radionici, odnosno javnoj prezentaciji radova učesnika, većina tekstova koje su izabrali da pročitaju publici bili su oni koji su nastali u kontekstu radionica – oni kojima su oni ranije bili nezadovoljni.

- **Ciljna grupa**

Radionica je bila namenjena mladima, od 14 do 25 godina.

Kategorija osoba sa manjim mogućnostima je široka po konceptualizaciji odrednice „manje mogućnosti“, i u toj širini bi se moglo reći da su učesnici bili osobe sa manje mogućnosti. Svi učesnici su bili iz manjih gradova, sa prebivalištem i boravištem u manjim ili srednjim gradovima (Karlovac, Sisak, Duga Resa). Imajući u vidu centralizaciju hrvatskog književnog polja, kako u pogledu književnih programa i kurseva kreativnog pisanja u Zagrebu, tako i u smislu relativne ne-digitalizacije književnog polja i komercijalizaciju malog broja kurseva kreativnog pisanja, uz sporadične pojave u regionalnim centrima (Rijeka, Split, Osijek) uglavnom u vidu lokalnih konkursa za radove, učesnici radionice našli su se u situacijama smanjene mogućnosti. Štaviše, imajući u vidu elitizam književnog polja, čak i u procesu selekcije učesnika kreativnog pisanja, i ujednačenost književne produkcije, učesnici radionice bi se našli u nepriviligovanoj situaciji. Od učesnika koji su bili studenti, skoro svi su radili preko studentskog ugovora o radu za osnovna ili dodatna finansijska sredstva i ne bi mogli da učestvuju na kursovima kreativnog pisanja. Štaviše, imajući u vidu elitizam književnog polja, čak i u procesu selekcije učesnika kreativnog pisanja, i ujednačenost književne produkcije, učesnici radionice bi se našli u nepriviligovanoj situaciji.

- **Opis metode/aktivnosti**

Radionica je zamišljena i metodološki oblikovana prema nekoliko smernica na više nivoa. Pre svega, ceo set od sedamnaest radionica podeljen je u tri tematska bloka, od kojih je svaki bio posvećen posebnoj vrsti (formi ili žanru) savremene pesničke produkcije – „poezija brisanja“, slem poezija i govorna reč. Sedamnaest radionica je prvobitno bilo podeljeno u tri tematska bloka od pet radionica, sa uvodnom i završnom radionicom, između kojih je trebalo da se održe moderirani razgovori sa pozvanim autorima koji u svom radu koriste ova tri pesnička oblika. Svaki tematski blok radionica je trebalo da se sastoji od gotovo dramaturške strukture, sa uvodnom radionicom, nizom od tri radionice sa povećanim izazovom za učesnike i završnom radionicom tematskog bloka.

Implementacija, međutim, nikada nije tako uredna kao što je planiramo; na neki način, uprkos prividnoj rigidnosti ovakvog koncepta radionice, haotičnost svakodnevnog života bila je, ako ne planirana, onda shvaćena kao neizbežna, a naš pristup strukturi radionice nam je omogućio da je drastično promenimo, ako se pojavi potreba. I vrlo brzo je pristupljeno manjim ili većim promenama. Prva je bila nakon prve radionice, nakon upoznavanja sa učesnicima i njihovom kreativnošću; dolazili su iz različitih gradova, bili su različitog uzrasta i obrazovanja (od osnovne škole do studenata), pogleda na svet i vrednosti, ali su se posebno razlikovali u pisanju. Samo jedna osoba od prvih sedam učesnika predano je pisala poeziju; drugi su pisali, ali ne naročito često, ili ređe u poređenju sa onim koliko su pisali proze. S obzirom na to da niko ranije nije učestvovao u pesničkim radionicama, da nisu objavljivali i da je njihovu poeziju karakterisala potreba za upoznavanjem sa osnovnim alatima i strategijama pesničkog zanata, došlo je do brojnih promena u planu, ka većem oslanjanju da se polaznici kroz radionice upoznaju i dožive različite poetske forme koje im mogu ponuditi „zanatsko“ razumevanje poezije. Nasuprot prvobitno zamišljenom fiksnom vremenu (svake srede u 19 časova), vreme održavanja radionica počelo je da se menja. Radionice su se održavale nedeljno, najčešće radnim danima u večernjim satima ili izuzetno vikendom u prepodnevnom časovima. Na realizaciju su uticale i druge okolnosti, pa smo tokom realizacije na promene plana i strukture odgovorili ne samo na eksplicitne potrebe učesnika, već i na naše procene na osnovu posmatranja rada učesnika.

Pre svega, vrlo rano smo ustanovili da je radionica postala taj trenutak među ostalim obavezama i aktivnostima učesnika koje su odvojili za pisanje; odnosno da zbog drugih obaveza i aktivnosti tokom nedelje učesnici nisu našli vremena za pisanje, „rešavanje zadataka“ ili dovršavanje pesama koje bi započeli na radionici. Kao rezultat toga, promenili smo strukturu svake pojedinačne radionice kako bismo obezbedili da učesnici imaju što više vremena da pišu i komentarišu rad jedni drugih; uvodna izlaganja izlagača su skraćena, zajedničke diskusije su izoštrene, a primeri fokusirani. Učesnici su vrlo brzo

savladali poeziju brisanja, pa je broj radionica u tom tematskom bloku smanjen sa pet na četiri; kroz realizaciju tematskog bloka posvećenog slem poeziji, shvatili smo da je potrebno više rada, pa je smanjen broj radionica u tematskom bloku spoken word poezije kako bi se povećao broj u bloku slem poezije.

Prvobitno korišćeni onlajn alat otvorenog koda za kreiranje erasure poetry zamenili smo pisanjem erasure poetry u Word dokumentu (ili Google Document), njegovim osnovnim funkcijama, bilo promenom boje slova (funkcija boje fonta) u belu da bismo napravili da budu nevidljivi ili odabirom crne boje za isticanje teksta (funkcija Text Highlight Colour) da postane crna. Naša namera nije bila da komplikujemo radionicu dodatnim sticanjem operativnih znanja o novim interfejsima novih programa, već da ih iskoristimo kao alate koji će ubrzati ostatak posla – da digitalne alate učinimo manje turbulentnim za tok radionice.

Naprotiv, bilo je teško kreirati onlajn alat otvorenog koda za erasure poetry, jer je, dizajniran za pisanje erasure poetry na engleskom, te je ograničio rad na hrvatskom zbog morfoloških i sintaksičkih karakteristika i razlika među jezicima. Nismo želeli da primoravamo učesnike da obavezno koriste digitalne alate; umesto pisanja u Word-u, mnogi su koristili „analogne metode“ – pisanje na papiru. Koristili smo digitalne alate, posebno [Google Meets](#) platformu, kao platformu za razmenu, kao alate koje ćemo koristiti u realizaciji radionice, ali ne i alate koje će oblikovati radionicu.

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Na nivou državnih kulturnih politika, akcenat na digitalizaciji kulture kroz proizvodnju onlajn sadržaja putem različitih digitalnih platformi i alata poklopio se sa društvenim prepoznavanjem potrebe za smanjenjem socijalne izolacije, posebno među mladima, što je ušlo u javnu svest sa epidemiološkim merama zbog pandemije i njihovim uticajem na psihičko i fizičko zdravlje. Ironično, državne politike nisu prepoznale paradoksalno preklapanje da je digitalizacija kulture putem onlajn sadržaja koristila iste digitalne platforme i alate koji su povećali društvenu izolaciju građana, posebno mladih, jer su bili prinuđeni da ih koriste umesto konteksta svakodnevnog života. Upravo zato što je Dnevnik poezije kao aktivnost sproveden nakon što su u Hrvatskoj zamenjene rigorozne epidemiološke mere, u svojoj srži prepoznao je prinudu, „uštogljenost“ društvenosti digitalnih platformi, načine na koje su njihovi interfejsi i neke usvojene navike njihovog korišćenja bile štetne za socijalno uključivanje i smanjenje izolacije mladih.

Aktivnost je imala kritički pristup digitalnim platformama i alatima; nije im pristupila kao sveobuhvatnim rešenjima ni u savremenom kontekstu uopšte ni u savremenom kontekstu globalne pandemije. Aktivnost je istakla kreativnost i sposobnosti mladih, korišćenje nekih digitalnih alata, odricanje od drugih, razmišljanje o tome kako da koristimo alate koje uzimamo zdravo za gotovo – kako bismo unapredili i podržali svoju kreativnost, znanje, veštine i sposobnosti. Aktivnost nije uspela da prevaziđe ograničenja digitalnih platformi, „neprirodnost“ i „ukočenost“ u interakcijama, jer interfejsi digitalnih platformi ometaju spontanost, neposrednost i razigranost uobičajenih interakcija na radionicama; međutim, aktivnost čak nije imala za cilj da pretvori digitalne platforme u više od alata. Njen glavni interes nije bio da promovise digitalne platforme i alate kao novi način socijalnog uključivanja, već da ih koristi za uključivanje mladih u vreme kada nije mogla da se osloni na uobičajen, direktan rad sa mladima. Aktivnost je nastojala da postane sveobuhvatan rad sa mladima, koji se proteže u njihov svakodnevni život na više od sat i po nedeljno kada se održava, ali ne nametljivo; težila je da postane ne ono sa čime će se povezivati, već ono što će graditi.

- **Dodatne informacije:**

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

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

Partner: <https://formatc.hr/>

## DIGI day

- **Organizacija/ institucija kulture**

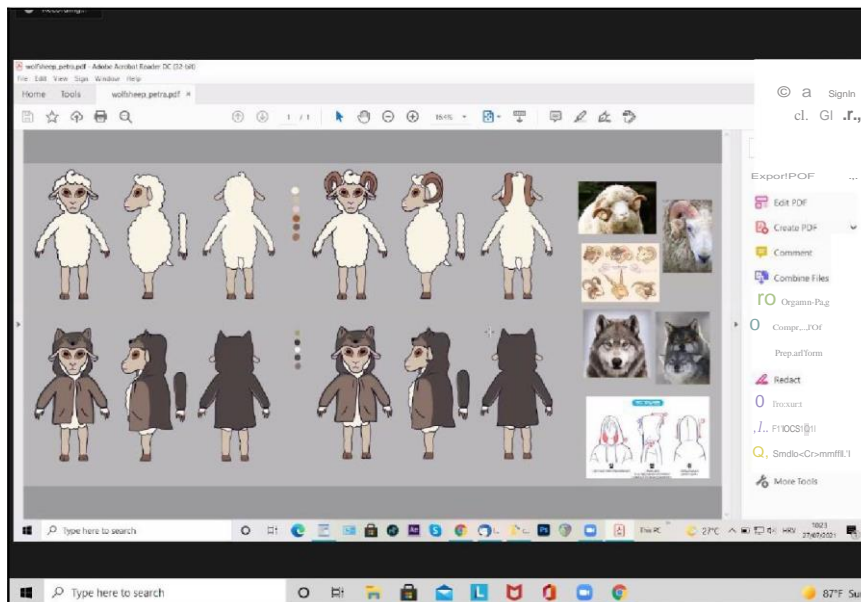
Platforma Doma mladih (savez udruženja) i Multimedijalni kulturni centar (javna ustanova) realizuju projekat Dan po dan - mladi u kulturi onlajn, kroz koji je aktivnost i održana (primer dobre prakse).

- **Period realizacije**

15.07. - 28.07.2021.

- **Naziv metode/aktivnosti**

Aktivnost: DIGI dan, radionica: kreiranje koncepata za likove u animaciji, filmu i kompjuterskim igricama. Aktivnost je realizovana u okviru projekta Dan po dan – Mladi u kulturi onlajn, koji finansira ESF. Pored pomenute aktivnosti, imali smo još 4 programske linije koje su uključivale onlajn plesne radionice, dizajn postera, radio školu i umetnost novih medija. Naša ciljna grupa su mladi do 25 godina. DIGI dnevna programska linija izazvala je najviše interesovanja mladih jer su mogli besplatno da uče i koriste programe za 3D modeliranje, alate za kreiranje proširene stvarnosti i dizajn likova za kompjuterske igrice.



Fotografija 1. DIGI day

- **Cilj metode/aktivnosti**

Cilj je bio da se mladi do 25 godina uključe u participativne kulturne i umetničke aktivnosti i da razviju svoje veštine korišćenja novih tehnologija u sve popularnijoj profesiji izrade digitalnih modela. Takođe, cilj je bio da ih podstaknemo da budu kreativni i samostalno stvaraju. Polaznici su dobili sertifikat o završenim radionicama, koji im kasnije može pomoći u profesionalnom razvoju.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Učesnici su kreirali svoje kreativne mape koristeći [Canva](#) alat za pravljenje kolaža, a uz pomoć mentora osmislili virtualne likove, hibride životinja/mašina/ljudi. Naučili su da razmišljaju ne samo o dizajnu lika, već i o društvenom okruženju u koje moraju da ga smeste, što je veoma važno pri dizajniranju video igrice ili animiranih filmova.

- **Ciljna grupa**

Radionica je bila namenjena mladima do 25 godina, a učestvovali su mladi uzrasta od 16-25 godina. S obzirom na to da su radionice vođene onlajn i da su bile potpuno besplatne, mogli su se pridružiti i ljudi sa manje mogućnosti.

- **Opis metode/aktivnosti**

Radionica je održana onlajn, putem [Zoom](#) aplikacije. Voditelj radionice, stručnjak u svojoj oblasti, dao je teorijski uvod, pokazao učesnicima primere dobre prakse, podelivši link ka veb sadržaju ili deljenjem svog ekrana. Učesnici su imali i samostalan zadatak da kreiraju kreativni folder, što su uradili sami kod kuće koristeći Canva alat, nakon same radionice i prezentovali na sledećoj (slanjem jpg ili pdf dokumenata na Zoom chat ili na mejl voditelja). Završni deo radionice uključivao je komentarisanje osmišljenih likova i okruženja, razmenu iskustava i saveta.

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Eksternog saradnika za realizaciju radionice angažovao je projektni partner MKC, javna ustanova koja upravlja Domom mladih u Splitu. Prepoznali su interesovanja mladih i organizovanjem radionice podstakli ih da se više uključe u kulturno-umetničke aktivnosti.

Radionica je trajala ukupno 5 dana, svaki dan po 3 sata tokom letnjeg raspusta, a i pored toga imali smo veliki broj učesnika (15), od kojih je 10 učestvovalo u najmanje 4 ili 5 dana realizacije. Takođe, učesnici su se aktivno uključili u realizaciju i osmislili svoje likove. Pretpostavljamo da je razlog tome tema radionice koja je aktuelna i zanimljiva za mladu populaciju, a bila je besplatna (inače slični kursevi koštaju nekoliko hiljada kuna).

- **Dodatne informacije**

Web nosioca projekta: <http://pdm.hr/>

Web partnera: <http://mkcsplit.hr/>

FB: <https://www.facebook.com/PlatformaDomaMladih> [https://www.facebook.com/pages/M\\_KC-Split/258068307590141](https://www.facebook.com/pages/M_KC-Split/258068307590141)

O projektu: <http://pdm.hr/dan-po-dan-mladi-u-kulturi-online/>

## Muzejski praktikum

- **Organizacija/ institucija kulture**

[Praktikum - centar za djecu i mlade](#), Muzej savremene umetnosti, Zagreb

- **Period realizacije**

1.9.2021. - 30.6.2022.

- **Naziv metode/aktivnosti**

[Muzejski praktikum](#)

- **Cilj metode/aktivnosti**

Upoznavanje s osnovama kustoskih praksi, te osnovama fotografije i snimanja.

- **Ishod metode/aktivnosti**

Izrada grupnih i samostalnih virtualnih izložbi, praktično iskustvo rada na jednoj izložbi.

- **Ciljna grupa**

Osobe starosti od 15 do 25 godina iz cele Hrvatske.

- **Opis metode/aktivnosti**

Projekat je podeljen na dva dela. U prvom delu, kroz onlajn participativne radionice, polaznici su upoznati sa osnovama kustoskih praksi na primerima nedavnih izložbi održanih u Muzeju savremene umjetnosti Zagreb. Upoznali su se sa praktičnim koracima u organizovanju izložbe, a bili su podeljeni u četiri grupe – tima, od kojih je svaki bio zadužen za određeni segment organizacije izložbe: grupu kustosa koji su birali radove za virtuelnu izložbu i pisali biografije predstavljenih umetnika; grupu za vizuelni identitet, koja je kreirala virtuelnu izložbu na platformi [Kunstmatrix](#), i dizajnirala pozivnicu i katalog izložbe; prateća programska grupa koja je izabrala umetnika za umetnički razgovor održan preko [Zoom](#)-a, koji su pripremili i sprovedli sami učesnici, a na osnovu radova predstavljenih na virtuelnoj izložbi osmišljeni su edukativni zadaci i igre za publiku; i PR grupa koja je napisala najavu izložbe, razgovor sa umetnicima i tekst poziva za izložbu.

U drugom delu, učesnici su od profesionalnih fotografa i umetnika saznali više o osnovama fotografije i videa i pod njihovim mentorstvom snimili fotografije i video zapise koje će kasnije, uz konsultacije sa kustosima i mentorima, predstaviti na samostalnoj virtuelnoj izložbi svojih sopstvenih radova. Sve radionice i konsultacije su sprovedene preko Zoom platforme.

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Mladi između 15 i 25 godina retko imaju priliku da nauče nešto više o praktičnoj strani muzejskog rada, a ovaj projekat im daje upravo tu mogućnost. Iako je reč o virtuelnoj izložbi, učesnici imaju priliku da razmisle o svim segmentima muzejskog rada, kao i o svim koracima neophodnim u osmišljavanju, organizovanju i realizaciji izložbenog i pratećeg programa. Uče i praktičnu veštinu kreiranja virtuelnih izložbi, što im omogućava da se time samostalno bave u budućnosti. Znanja koja stiču o fotografiji i videu su posebno dragocena, naročito jer projekat podstiče samostalno stvaranje i kreativno izražavanje kroz pomenute medije.

- **Dodatne informacije**

[http://www.msu.hr/clanci/muzejski\\_praktikum\\_news/95.html](http://www.msu.hr/clanci/muzejski_praktikum_news/95.html)

[http://www.msu.hr/dogadanja/muzejski\\_praktikum\\_poziv/768.html?fbclid=IwAR2R- RehT](http://www.msu.hr/dogadanja/muzejski_praktikum_poziv/768.html?fbclid=IwAR2R- RehT)

[4yKaYJSNmQ5c7L9oLCGufFzsl9zyOOa8nWdhVfmCKOruarXic https://www.udruqa-](https://www.udruqa-praktikum.hr/novosti/muzejski-praktikum-u-tijeku/)

[praktikum.hr/novosti/muzejski-praktikum-u-tijeku/](https://www.udruqa-praktikum.hr/novosti/muzejski-praktikum-u-tijeku/)

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

- **Potrebni resursi (literatura)**

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

## Onlajn podcast

- **Organizacija/ institucija kulture**

Teatar Tirena, Zagreb Kinoklub Karlovac, Karlovac

Centar za kulturu Osijek, Osijek Pučko otvoreno učilište Pazin, Pazin

- **Period realizacije**

09.07.2021. - 09.07.2022.

- **Naziv metode/aktivnosti**

Kao primer dobre prakse izabrana je onlajn radionica podkasta u okviru projekta „[Klikni s pozorištem](#)“ koji sufinansira Evropska unija iz Evropskog socijalnog fonda u okviru projektnog poziva „Umetnost i kultura onlajn“, a podržava ga Ministarstvo kulture i medija.

Projekat „Klikni s pozorištem“ realizuje se od jula 2021. do jula 2022. godine i ima za cilj povećanje društvene inkluzije mladih od 16 do 25 godina kojima je nemoguć ili otežan pristup kulturnim događajima, a pokušava da im približi kulturu putem interneta, kroz onlajn interakciju sa profesionalcima iz različitih umetničkih grana. Istovremeno, podstiče razvoj njihovog ličnog kreativnog potencijala, samopouzdanja i kritičkog mišljenja i omogućava im da aktivno učestvuju u osmišljavanju digitalnih kulturnih sadržaja i njihovoj implementaciji.

U okviru projekta održava se niz besplatnih onlajn foruma i radionica: gluma, scenski pokret, dramski scenario, podcast, snimanje, montaža, scenografija, kostimografija, onlajn performans. Nakon završene podcast radionice formirane su četiri podcast redakcije u četiri partnerska grada, koje će emitovati podcast emisije u narednih 5 meseci. U radionici onlajn performansa stvara se predstava koja balansira na granici između pozorišta i filma, istražujući oba medija.

- **Cilj metode/aktivnosti**

Osnovni cilj projekta u okviru kojeg je održana radionica ima za cilj povećanje društvene inkluzije mladih pružajući im mogućnost da učestvuju u kulturno-umetničkim aktivnostima putem interneta.

Podcast radionica je deo namere da se postigne ovaj cilj. Učesnici su putem početnih onlajn foruma prisustvovali zajedničkom gledanju pozorišnih predstava primerenih njihovom uzrastu i interesovanjima i razgovarali o mogućnostima pozorišta kao medija, njegovoj relevantnosti i relevantnosti za njihov uzrast.

Podcast radionice nastavak su ove aktivnosti, sa zadatkom da aktivnije i direktnije uključe učesnike u proces razmišljanja o umetničkim i kulturnim događajima. Cilj radionice je bio osnaživanje i sticanje samopouzdanja, a učesnici su podstaknuti da kritički razmišljaju o kulturi i umetnosti u svom okruženju i da artikulirano i razumljivo govore o aktuelnostima kroz podcast emisije, približavajući ih na taj način vršnjacima.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Učesnici podcast radionice bili su sa područja četiri partnerska grada u projektu: Karlovca, Osijeka, Pazina i Zagreba. Aktivnosti i broj učesnika planirani su na način da se po njihovom završetku formiraju četiri redakcije podcasta (po jedna u svakom gradu partneru) koje, svaka za sebe, pripremaju i osmišljavaju podcast emisiju. Ukupno 16 podcast emisija se emituje od januara do maja 2022. Svaka od redakcija kreira četiri emisije, a u svakoj emisiji učestvuju svi sa kratkim vestima iz kulture.

Emisije se sastoje od intervjua, priloga, izveštavanja sa kulturnih događaja i sprovođenja anketa o temama iz kulture u kojima mladi učestvuju ili su im namenjeni.

Da bi se to postiglo, tokom podcast radionice učesnici su upoznati sa glavnim elementima novinarstva i novinarskim formama koje će im trebati prilikom kreiranja podcast emisija. Akcenat je bio na intervjuu kao jednom od najosnovnijih alata za upoznavanje autora ili tumača umetničkih dela ili događaja i procesa njihovog nastanka. Posebna pažnja posvećena je glasu i govoru, kroz gostovanje fonetičara, tokom čijeg predavanja su naučili kako da pripreme glas za emisiju, koje vežbe primeniti, a ukazano je i na neke specifičnosti u radu sa mikrofonomima.

Neizostavan deo bilo je upoznavanje učesnika s tehničkim mogućnostima (mikrofoni, programi za snimanje, platforme za emitovanje) koje su im na raspolaganju kako bi svoje buduće podcast emisije uspešno realizovali, a time i približili teme iz kulture na primeren i razumljiv način, svojoj publici.

- **Ciljna grupa**

Radionica je bila namenjena mladima uzrasta od 16 do 25 godina.

Radionica podcasta u potpunosti je realizovana onlajn pa je među učesnicima bilo mladih iz manjih sredina za koje se na lokalnom nivou ne bi mogli lako osigurati edukativni sadržaji ovog tipa. Time su sadržaji postali dostupni svima - što je jedan od ciljeva projekta. Kako su sadržaji bili besplatni, omogućen je pristup i mladima lošijeg socijalnog statusa

- **Opis metode/aktivnosti**

Radionica podkasta, pod vođstvom Karle Kostadinovski, sprovedena je u ukupno 10 termina u razdoblju od novembra 2021. do početka januara 2022. Sprovodila se u potpunosti na [ZOOM](#) digitalnoj platformi koja je omogućavala direktnu komunikaciju voditelja i učesnika, komunikaciju porukama, deljenje i zajedničko gledanje video sadržaja, kao i podelu učesnika u grupe kod praktičnih vežbi.

Teme koje su obrađene tokom radionice i praktičnih vežbi imale su za cilj sticanje osnovnih znanja neophodnih za kreiranje i realizaciju podkast emisija, čije je emitovanje planirano u periodu od januara do maja 2022. godine u okviru četiri podkast redakcije.

Metodologija pojedinačnih termina prilagođena je specifičnoj temi koja se obrađuje.

Prve sesije radionice bile su posvećene upoznavanju učesnika sa osnovnim zakonima novinarstva sa akcentom na praćenje kulturnih dešavanja. Tako su mogli da saznaju kako da se pripreme i gde da dobiju informacije za novinarski zadatak, kako da pripreme i vode dobar intervju ili prilog na određenu temu. Svoja znanja utvrđivali su radom u grupama gde su vodili intervjue koristeći stečena znanja.

S obzirom na značaj glasa i govora za realizaciju podkast emisija, jedna sesija je u potpunosti bila posvećena gostovanju stručnjaka, fonetičara Ivana Porupskog, koji je govorio o značaju brige o glasu i pripremi glasovnog aparata za emisije, izvodio vežbe disanja i iznosio svoja iskustva i davao savete o pripremi za čitanje i govoru uz mikrofon.

Dve sesije radionice bile su namenjene tehničkom aspektu realizacije podkast emisije. Voditelj je prisutne upoznao sa tehničkim rešenjima za snimanje zvuka i sa mogućim platformama dostupnim za emitovanje gotovih podkast emisija, kao što je platforma [Mixcloud](#). Važan deo radionice bilo je upoznavanje učesnika sa alatom za montažu snimljenog materijala u besplatnom programu [Audacity](#), koji omogućava postizanje visokog kvaliteta snimanja na veoma pristupačan način.

U jednom terminu organizovano je zajedničko gledanje pozorišne predstave „Drugačiji“ dramskog studija Teatra Tirena, nakon čega je na radionici gostovala autorka i dramaturškinja Nina Horvat, sa kojom su učesnici pripremili i obavili intervju koristeći stečeno znanje.

U poslednjih nekoliko sesija pažnja je bila usmerena na budući rad u redakcijama, pa smo razgovarali o nazivima podkasta, konceptu podkast emisija, mogućim temama i gostima, vizuelnom aspektu, načinu snimanja i nekim zakonitostima digitalnog marketinga u vezi sa podkast emisijama (ko je potencijalna publika, vreme emitovanja u cilju postizanja najveće moguće publike itd.). Za poslednji termin, učesnici su, podeljeni u grupe po gradovima, pripremili kratku 10-minutnu podkast emisiju o kojoj se razgovaralo.

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Podkast radionica kao primer dobre prakse sprovedena je u okviru poziva „Umetnost i kultura onlajn“, te je u okviru tog poziva i zbog specifične situacije izazvane pandemijom, veoma aktuelna i odgovara potrebama današnjeg društva.

Podkast kao oblik medijskog sadržaja je sastavni deo našeg svakodnevnog života više od deset godina. U poslednjih nekoliko godina njegova popularnost je čak i porasla, a ovaj pristupačan, neposredan, efikasan način da se informišemo i upoznamo sa temama koje nas zanimaju, da se zabavimo u vreme i na mestu koje sami izaberemo, sve je popularniji među mlađom populacijom. Međutim, kako raste broj aktivnih podkast emisija, tako raste i potražnja za njihovim kvalitetom, a sam dizajn, implementacija i marketing samog podkasta postaje sve zahtevniji. Sve više mladih želi da se uključi u svoju zajednicu kroz ovaj oblik medija i u tom smislu naša podkast radionica ispunjava zahteve vremena sa kojim se mlada populacija suočava.

Upravo zbog toga je podkast radionica jedna od ključnih aktivnosti u okviru našeg projekta. Za dizajn radionice angažovana je Karla Kostadinovski, voditeljka sa dugogodišnjim iskustvom u kulturi i sopstvenom podkast emisijom. Koristeći mogućnosti digitalnih platformi, imala je priliku da svoje znanje i iskustvo podeli sa učesnicima koji su, zauzvrat, mogli da prate radionicu iz svojih domova. Ovakvom organizacijom, potpuno u skladu sa osnovnim ciljem projekta, ovi traženi i aktuelni sadržaji su postali dostupni mladima iz manjih sredina koji inače ne bi mogli da ostvare tako nešto. Direktna kontakt između voditelja i učesnika radionice obezbedio je efikasniji prenos znanja i stvorio ambijent pogodan za razmenu mišljenja i mesto gde je svako mogao da dobije odgovore na svoja pitanja i kreativno se izrazi.

Nadalje, podkast radionica je u svakom smislu te reči bila sastavni deo projekta, jer su kroz nju polaznici sticali osnovna znanja i pripremali se za kasnija izdanja podkasta, gde se sva znanja mogu primeniti, omogućivši da postanu istinski aktivni članovi svojih zajednica.

Na kraju, mora se istaći i činjenica koja važi i za ostale radionice projekta „Klikni sa pozorištem“, a to je mogućnost koja se učesnicima nudi da pored kontakta sa stručnjacima u svom gradu, steknu nova poznanstva, ali što je još važnije van svih lokalnih društvenih zajednica. Podkast radionica se izdvaja po dužini i praktičnim interaktivnim grupnim zadacima koji su stvorili okruženje zajedništva, što je svakako obogatilo živote svih učesnika koji su dobili odličnu osnovu za uspešno kreiranje svojih budućih podkast emisija.

- **Dodatne informacije**

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

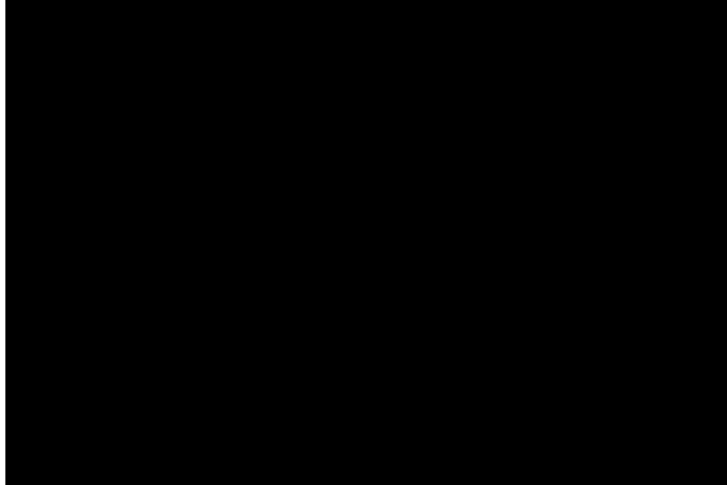
<https://www.tirena.hr/9096/online-radionica-podcasta/>

### Gladijatori su se vratili u Stobi

- **Organizacija/ institucija kulture**

Projekat „Gladijatori su se vratili u Stobi“;

Partner - Nacionalni institut Stobi Projekat "European Film Challenge"



Video 1. Gladijatori su se vratili u Stobi

- **Period realizacije**

Projekat " Gladijatori su se vratili u Stobi " - 24.10.2019 -23.05.2020

Projekat "European Film Challenge"- 01.12.2020 30.11.2021

- **Naziv metode/aktivnosti**

["Gladijatori su se vratili u Stobi"](#): Projekat je omogućio razvoj prve aplikacije za virtuelnu realnost, koja ima za cilj da dovede novu publiku na arheološko nalazište Stobi i pruži novo iskustvo posetiocima.

VR aplikacija omogućava posetiocima Stobija da „sede“ u prvom redu 3D rekonstruisane sale i tako dožive borbe gladijatora kao deo publike. Celokupni doživljaj obogaćen je autentičnom atmosferom karakterističnom za ovakav događaj, kao i grandioznošću i veličinom samog pozorišta. Korišćenje tehnologije u promociji i približavanju kulturnog nasleđa javnosti prilika je za privlačenje većeg broja posetilaca, pre svega mlade publike, aplikacija je dostupna isključivo na arheološkom lokalitetu Stobi.

“European Film Challenge” (EFC) je zajednica ljubitelja evropskog filma koji žele da dožive bioskop iz prvog reda kroz bekstejdž sadržaje, filmske reference i ekskluzivni pristup evropskim filmovima i prestižnim filmskim festivalima.

Projekat omogućava novi način angažovanja publike kroz svoju digitalnu platformu i gejmfikaciju filmskog iskustva, što omogućava gledaocima da se takmiče i osvoje nagrade. Pored toga, platforma omogućava promociju i vidljivost evropske kinematografije.

- **Cilj metode/aktivnosti**

Projekat „Gladijatori su se vratili u Stobi“ i sama VR aplikacija omogućili su da se priče iz prošlosti ispričaju na nov način, a posetiocima daju priliku da i sami postanu deo priče. VR aplikacija povećava turističku ponudu Stobija i omogućava posetiocima da se upuste u novo iskustvo.

Aplikacija je posebno namenjena mladima koji su zainteresovani za nova iskustva kroz tehnologiju, a nisu prvenstveno zainteresovani za arheologiju ili kulturnu baštinu uopšte.

["European Film Challenge"](#) je interaktivni alat za stvaranje nove publike, koji promoviše evropski film među milenijalcima i ljubiteljima indie filmova, a realizovan je u saradnji sa nekoliko partnera iz EU. Projekat se sastoji od filmskih izazova sa širokim spektrom aktivnosti i formata montaže za mladu publiku. U svakom „izazovu“, ljubitelji filma se podstiču da pogledaju 10 evropskih filmova u roku od 10 nedelja, uz priliku da osvoje ekskluzivnu ulaznicu za Top A filmske festivale, koji se održavaju u Berlinu, Kanu ili Veneciji. Učesnici treba da gledaju film na legalnoj platformi, kao što je običan bioskop, lokalni filmski festival, TV ili VoD platforma.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Projekat "Gladijatori su se vratili u Stobi" kreirao je novu uslugu dostupnu na arheološkom lokalitetu Stobi. Aplikacija je omogućila posetiocima da se na nov i atraktivan način upoznaju sa istorijom jednog manje poznatog mesta. Nova usluga omogućila je posetu novim grupama posetilaca, pre svega mladim porodicama i mladima, kao i posetiocima koji su pre svega zainteresovani za tehnološka rešenja, a ne toliko za kulturno nasleđe. Projekat „Evropski filmski izazov“ omogućio je široku promociju evropskih filmova u Makedoniji i podstakao preko 1000 ljudi da aktivno učestvuju i takmiče se na platformi sa preko 150 filmova.

Takođe, kroz saradnju sa drugim partnerima, promovisan je veći broj makedonskih filmova u zemljama uključenim u projekat, kao i festivali organizovani u Severnoj Makedoniji.

- **Ciljna grupa**

Cilj projekata je, najčešće, podsticanje stvaranja nove publike (bez obzira na godine, društveni i drugi status). S obzirom da se većina projekata koje razvija Centar za društvene inovacije Blink 42-21 zasniva na korišćenju savremenih tehnologija, prirodno je da su mladi primarni korisnici.

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Primarna vrednost ovih projekata je korišćenje inovativnih digitalnih tehnologija u promovisanju kulturnih vrednosti i aktivnosti.

- **Potrebni resursi**

Projekat "Gladijatori su se vratili u Stobi"

<http://blink42-21.mk/culture-creative-economy-en/discovering-the-roman-city-of-stobi-a-virtual-reality-experience/>

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

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

Projekat "European Film Challenge" <https://europeanfilmchallenge.eu/mk/>

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

[https://www.instagram.com/europeanfilmchallenge\\_mk/?hl=en](https://www.instagram.com/europeanfilmchallenge_mk/?hl=en)

## Radionica kreativne video montaže sa DaVinci Resolve 17

- **Organizacija/ institucija kulture**

Asocijacija za medijsku pismenost [Planet-M](#) Skoplje

- **Period realizacije**

11.12. - 26.12.2021. (6 dana u periodu od 3 nedelje)

- **Naziv metode/aktivnosti**

Radionica kreativne video montaže sa besplatnim profesionalnim programom za video montažu [DaVinci Resolve 17](#).

- **Cilj metode/aktivnosti**

Cilj radionice je bio da se mladima (koji su zainteresovani i koji već koriste neke video montaže) ponude nova znanja i alati za napredniju kreativnu video montažu koristeći besplatni profesionalni program DaVinci Resolve 17.

Mnoge generacije su učestvovala u raznim filmskim radionicama festivala Giffoni Makedonija u Skoplju ili Giffoni Travels u preko 20 opština. Mnogi od njih stvaraju video klipove ili kratke filmove, a neki od njih imaju svoje vlogove ili podcaste. Oni koji su na višem nivou snimaju kratke filmove koji učestvuju na filmskim festivalima, a druga grupa srednjoškolaca snimila je nekoliko kratkih i igranih filmova koje su potom montirali.

Svi ovi mladi ljudi koriste jednostavne programe za montažu video zapisa na svojim računarima ili mobilnim telefonima. Ovom radionicom želeli smo da ponudimo naprednije rešenje za kreativnu video montažu. Program DaVinci Resolve 17 – koji je kasnije pušten na tržište za profesionalne korisnike, u svojoj besplatnoj verziji ima veoma napredne funkcije, a samo u komercijalnoj verziji dostupne su najnaprednije funkcije za finalizaciju video zapisa za filmsku projekciju u bioskopu.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Onlajn poziv za učesnike objavljen je i promovisan putem plaćene kampanje na [Instagram-u](#) i [Facebook-u](#). Aplikacija je bila u [Google Form-i](#).

Za program se prijavilo ukupno 64 mladih, a njih 22 učestvovalo je u celosti tokom trajanja edukacije.



Edukacija je održana u trajanju od 3 nedelje – 6 dana (vikend dani), u periodu od 11. do 26. decembra 2021. godine.

Obuka je organizovana u onlajn formatu - na [ZOOM platformi](#) - sinhroni deo tokom 6 dana obuke. Pored toga, organizovan je asinhroni deo u periodu između sesija, tokom kojeg su učesnici imali domaće zadatke za rad.

Na kraju radionice, svaki od učesnika je radio na najmanje 2 video klipa i bio spreman za korišćenje programa.

- **Ciljna grupa**

Glavna ciljna grupa bili su prvenstveno srednjoškolci iz cele zemlje. Međutim, u grupi je bilo i starijih ljudi koji su uspešno završili obuku, pa su polaznici bili mladi od 13 do 26 godina.

Obuka je bila ponuđena svim mladim ljudima bez ograničenja, stoga je bila dostupna svakoj mladoj osobi (uključujući i one koji pripadaju marginalizovanim grupama).

U svom kontinuiranom radu, Udruženje sa mladima nastoji da uključi mlade iz različitih zajednica i ranjivih grupa, ali uvek tiho i prikriveno, jer je cilj udruženja da obezbedi bezbedan prostor u kome se svi osećaju ravnopravno. Isticanje da su uključeni učesnici iz bilo koje ranjive grupe uvek se izbegava, jer se smatra da je isticanje zapravo ponovno upiranje prstom. Kroz „tiho“ uključivanje učesnika iz osetljivih grupa postiže se da se osećaju kao ravnopravni učesnici, a usklađivanje grupe je mnogo lakše. U cilju ravnopravnosti mladih bez predrasuda, sve aktivnosti su potpuno besplatne za sve zainteresovane mlade ljude, dakle – pristupačno je svim mladima koji pripadaju ranjivim grupama.

- **Opis metode/aktivnosti**

Trener/mentor obuke bio je Blagoja Nedelkovski, koji je izabran kao profesionalac za video montažu, koji je montirao nekoliko filmova i nekoliko TV serija. Prema njegovim rečima, TV serije na kojima je radio u potpunosti su napravljene u besplatnoj verziji ovog programa.

Edukativne radionice su održane na Zoom platformi, gde je mentor podelio svoj ekran i pokazao/dao uputstva o različitim funkcijama programa. Svi učesnici su imali priliku da uključe svoj mikrofonski/audio kako bi postavljali pitanja u bilo kom trenutku, kao i opciju da podele ekran da vide napredak ili da li su imali problema.

Prvog dana prezentovan je pregled interfejsa i svih karakteristika programa DaVinci Resolve 17, a zatim smo kontinuirano svakog dana radili na različitim opcijama/karakteristikama: video izbor, sečenje najboljih delova snimka, video montaža, dodavanje vizuelnih efekata, obrada zvuka, korekcija boja i izvoz konačnog videa.

Polaznici su program instalirali na svoje računare, a u periodu između radionica, nakon svakog radnog dana, radili su domaće zadatke koje im je zadao mentor. Tokom radionica razmenjivali su svoje radove, a mentor je davao uputstva za korišćenje naprednijih funkcija.

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Planet-M je u periodu od oktobra 2020. do kraja 2021. godine organizovao 12 onlajn radionica za mlade, a dobrom praksom se može smatrati samo zato što je to bilo najbolje rešenje i način prilagođavanja uslovima pandemije. Ovaj zaključak proizilazi iz mišljenja mladih kojima je, izgleda, dosta svih onlajn aktivnosti u obrazovanju/školi i svih drugih onlajn aktivnosti.

Međutim, dati primer video montaže je izabran jer je teško organizovati onlajn radionicu ovakvog tipa kada je potrebno opremiti učionicu računarom za svakog učenika. U slučaju onlajn radionica, učesnici koriste sopstvene računare.

U onlajn okruženju lakše je razbiti pomenute barijere, a osim toga daje mogućnost učešća mladih iz cele zemlje, bez obzira gde žive.

- **Dodatne informacije**

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

[https://www.youtube.com/channel/UC\\_R0nu2vU\\_i57yk8kBH1aNQ3A](https://www.youtube.com/channel/UC_R0nu2vU_i57yk8kBH1aNQ3A)

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

- **Potrebni resursi**

Aplikacija za edukaciju - <https://tinyurl.com/makefilms>

## Otkrij moj grad - Digitalna trka

- **Organizacija/ institucija kulture**

Aktivnost partnera:

1. Mreža za evropsko državljanstvo i identitet Severne Makedonije – Štip (NECI)
2. NI Muzej grada Štipa
3. NI biblioteka „Goce Delčev” – Štip



Fotografija 2.



Fotografija 3.

Upoznaj moj grad - Digitalna trka

- **Period realizacije**

01.06. - 12.06.2021.

15.10. - 26.10.2019.

- **Naziv metode/aktivnosti**

Upoznaj moj grad - Digitalna trka

- **Cilj metode/aktivnosti**

Osnovni cilj aktivnosti bio je upoznavanje mladih sa kulturno-istorijskim nasleđem i spomenicima našeg grada (korišćenje digitalnih alata u radu sa mladima).

- **Ishodi metode/aktivnosti**

– Kroz ovu aktivnost učesnici su uvideli značaj timskog rada.

– Saznali su (više) o delu kulturno-istorijskog nasleđa svog grada.

- Učesnici su otkrili nove digitalne metode i aplikacije koje se mogu koristiti u radu sa mladima, a služe i za njegovu promociju.

- **Ciljna grupa**

Mladi od 15 do 29 godina, bez obzira na obrazovanje, nacionalnu pripadnost, veru ili materijalne mogućnosti.

- **Opis metode/aktivnosti**

Digitalna trka je aktivnost koja ne zahteva puno vremena za pripreme - uglavnom oko 10 dana. Digitalna aplikacija za praćenje - [Action Bound](#) je korišćena za trku. Aplikacija treba biti instalirana na mobilnom telefonu voditelja tima koji se takmiči u trci i telefon mora biti povezan na Internet.

Najveći deo vremena za pripremu se koristi za ostvarivanje saradnje sa ključnim institucijama i dobijanje dozvole za pristup lokacijama (tačkama) kroz koje trka prolazi, kao i dozvole za postavljanje

Melting pot

u radu s mladima i kulturnim institucijama

G

digitalnih kodova na određenim mestima/lokacijama. Zatim, organizacioni tim priprema rutu za trku kao i ključna pitanja (tragove), objekte/lokacije na kojima će biti postavljeni tragovi (QR kodovi). Sva pitanja i lokacije se učitavaju u aplikaciju za praćenje (Action Bound). Zatim organizacioni tim testira aplikaciju i rutu za trku.

Raspisuje se poziv za prijavu ekipa (svaka ekipa mora imati 3 člana). Napominje se da će tim morati da koristi 1 mobilni telefon sa pristupom mobilnom netu, a ako ga njihov tim nema, obezbediće ga organizacija za vreme trajanja trke.

Na dan trke sve ekipe startuju na istom mestu, a rutom se kreću u skladu sa svojim znanjem, brzinom, logičkim razmišljanjem itd. Nagrade i diplome su uvek obezbeđene za tri najbrža tima. Ostali učesnici dobijaju zahvalnice za učešće.

Postoji veoma malo tehničkih problema sa ovom aplikacijom, koji se ne dešavaju često, tako da nije bilo izazova koji bi uticali na napredak timova.

Primer rute koju treba pratiti:

*Sitra koju tražite krije se u meni...*

*S poštovanjem,  
Radian Raskoljnikov*

*(Uz njegovu poruku je i mapa koja ih vodi do Biblioteke. Sitra se nalazi u knjizi „Zločin i kazna“ u odeljku za članove i oni treba da zatraže knjigu i u njoj pronađu šifru. Kada se kod skenira, otvara se novi trag).*

Kada je Štip oslobođen u Drugom svetskom ratu?

Škole imaju moje ime; poznati su moji podvizi; moja kuća je baština tvog grada... I evo me, na mestu gde ja i moji vršnjaci prisustvujemo jednom ratnom vremenu, čuvam šifru koju tražite. U kući Aneve Gočeve je cela tradicija i istorija. Tamo ćeš me naći, skrivenog u narodnom predanju!

*(Šifra se nalazi u Kući Aneva-Gočeva, koja je preuređena u Muzej grada Štipa; šifra je skrivena u izložbi folklor).*

Koja je prva opera izvedena u Štipu?

*Hanuka našeg umetnika Metodija Andonova podseća na mračna vremena, kada je 551 naš komšija Jevrej deportovan iz Štipa u koncentracioni logor Treblinka.*

*Ovde ćete takođe pronaći kod koji tražite u ovom satu. Oh, moje vreme... šta nisam bio?*

*Bio sam zatvor, trojstvo, a sada mi umetnici ukrašavaju zidove.*

*(Galerija Bezisten)*

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Ovaj metod je veoma atraktivan za mlade ljude, jer se ne koristi često, ali je veoma interesantan – koristiti digitalni alat za učenje o svom gradu (ključnim institucijama i kulturnom nasleđu i istoriji). Veliki broj mladih koji su učestvovali u trci tvrde da su naučili mnoge stvari (činjenice, mesta) za koje ranije nisu znali.

- **Dodatne informacije**

Trka je organizovana dva puta - 2019. i 2021. godine, dok 2020. nije održana jer u to vreme nisu bila dozvoljena okupljanja i javna dešavanja.

Planirano je da se reorganizuje u martu/aprilu 2022. godine, čime se nastavlja tradicija trke. Sve informacije se objavljuju na fan stranici [NECI-ja](#) na Facebooku - Mreža za evropsko građanstvo i identitet Severne Makedonije.

- **Potrebni resursi**

Korišćenje aplikacije Action Bound i informacije o istoriji grada Štipa.

## Program Aktivno leto

- **Organizacija/ institucija kulture**

Klub za mlade - Štip

- **Period realizacije**

Leto 2019. (05. - 31. avgust) &  
Leto 2020. (15. avgust - 15. septembar)

- **Naziv metode/aktivnosti**

Program Aktivno leto

- **Cilj metode/aktivnosti**

Glavni cilj programa je omogućiti deci i mladima angažman tokom letnjih praznika i priliku da deo svog slobodnog vremena provedu u zabavnim i korisnim aktivnostima, te nauče nešto novo.

(Jedan deo izazova odnosio se na književnost i pisanje, crtanje, izradu fotografija, gledanje filmova. U 2019. uključena je i poseta gradskoj biblioteci).

- **Ishodi metode/aktivnosti**

U manifestacijama je učestvovao određeni broj dece i mladih. Organizatori nisu bili zadovoljni brojkama – oko 50-60 u svim aktivnostima tokom 2019. (kada je aktivnost organizovana uživo), dok je oko 25 osoba bilo uključeno tokom 2020. godine (dok su se sve aktivnosti odvijale onlajn zbog izbijanja pandemije COVID19). Takođe, interesovanje je značajno veće među decom (od 11 do 14 godina), a znatno manje među mladima (od 15 godina do 30 godina).

Obe godine, samo 3 do 4 učesnika je dobilo nagrade za kontinuirano učešće po zadatim kriterijumima (što je zahtevalo učešće u najmanje 70% aktivnosti i izazova).

Zbog ograničenja u 2021. izazvanih pandemijom, i znatno manjeg interesovanja tokom 2020. godine (kada se sve odvijalo onlajn), organizatori su preskočili organizaciju Aktivnog leta, ali su početkom 2022. razgovarali o tome kako da na osnovu naučenih lekcija i ukinutih ograničenja, mogu pokušati da organizuju program treći put tokom 2022. godine

- **Ciljna grupa**

Otvoreno za svu decu i mlade od 10 do 19 godina iz Stipe.

Kako je ranije navedeno – u fazi realizacije najveće interesovanje pokazala su deca uzrasta 11 – 14 godina.

- **Opis metode/aktivnosti**

Aktivno leto 2019. (05. - 31. avgust) obuhvatalo je nekoliko vrsta aktivnosti, a većina njih je realizovana uživo, dok je za odgovor na izazove bilo potrebno korišćenje računara za pisanje tekstova ili slanja e-mejlova, kao i mobilni telefon za fotografisanje:

- 16 izazova - izazovi su objavljeni u programskoj tabeli, a svako je morao da uradi ono što je izazov i da u roku pošalje rezultat (fotografiju ili tekst) mejlom ili porukom na FB stranicu u roku od 2 dana od dana izazova. Neki primeri izazova (koji su na neki način vezani za oblast kulture): da podele koja im je knjiga omiljena i zašto; Uradi sam – napravi nešto od recikliranog materijala što može da se koristi za sledeću školsku godinu; nacrtati „Kako se osećam danas“; napisati esej na temu „Šta ću da radim kad porastem“; napraviti spisak svih knjiga koje čitaju tokom leta i koja im je omiljena; gledati komediju; napravite fotografiju na temu "Priroda je lepa leti"; predložiti listu pesama od najmanje 3 pesme različitih žanrova.
- 5 radionica (od prvobitno planiranih 6) o učešću mladih; teme vezane za komunikaciju - veštine komunikacije, veštine prezentacije, organizovanje događaja; mentalno zdravlje – razumevanje depresije.
- 2 druga događaja (od prvobitno planiranih 5) - Jedan je bio izlet sa izviđačima, koji je izazvao veliko interesovanje mladih (učestvovalo je oko 20 mladih), a drugi je poseta Biblioteci sa razgovorom na temu „Čitanje i kreativno izražavanje“ (koja je, nažalost, imala veoma mali odziv od samo 3 učesnika).
- Na početku je organizovana manifestacija za medije na kojoj je objavljen program.

Aktivno leto 2022 (15.08. - 18.09.) se odvijalo u potpunosti onlajn i uključivalo je:

- 13 izazova. Slično izazovima iz prethodne godine
- 3 radionice. Slično kao i prošlogodišnje radionice preko Zoom-a. Kao i info sesija koja je prvobitno organizovana na Zoom-u.

Pozivi i najave za radionice se objavljuju na [Instagramu](#) i [Fejsbuku](#). Ove godine kreirana je [web stranica](#). Svaki izazov je prvo objavljen tamo, a onda su neki od odgovora objavljeni nakon što su primljeni.

Melting pot

u radu s mladima i kulturnim institucijama

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Iako organizatori nisu u potpunosti zadovoljni odzivom mladih, smatra se da je to rezultat nedostataka u pripremama zbog ograničenih sredstava (u potpunosti je zasnovano na naporima samo nekoliko volontera). Vidljivost nije bila velika, događaju je prisustvovala mala grupa mladih ljudi, nagrade su bile veoma skromne i verovatno nikoga nisu previše motivisale. S druge strane, u drugoj godini, jedan od učesnika koji je uspešno završio program i osvojio nagradu bio je iz drugog grada (Delčevo), što znači da je domet i inkluzivnost (geografska, društvena, invalidska) veći preko interneta.

Na osnovu analize uspeha (i nedostataka), kao i izjava pojedinih učesnika koji su tvrdili da im je program bio koristan i ohrabrujući, razmatra se nastavak programa u ovoj godini.

– Prilazi se kao igri – izazovi nisu teški, a nagrada odaje utisak da je u pitanju igra, pa su deca zainteresovanija za učešće. Mladi se kroz igru mogu više angažovati i steći nova znanja.

– Onlajn znači veću uključenost nego isključenost.

- Google stranica je besplatan alat koji može biti od koristi u ovakvim aktivnostima.

- **Dodatne informacije**

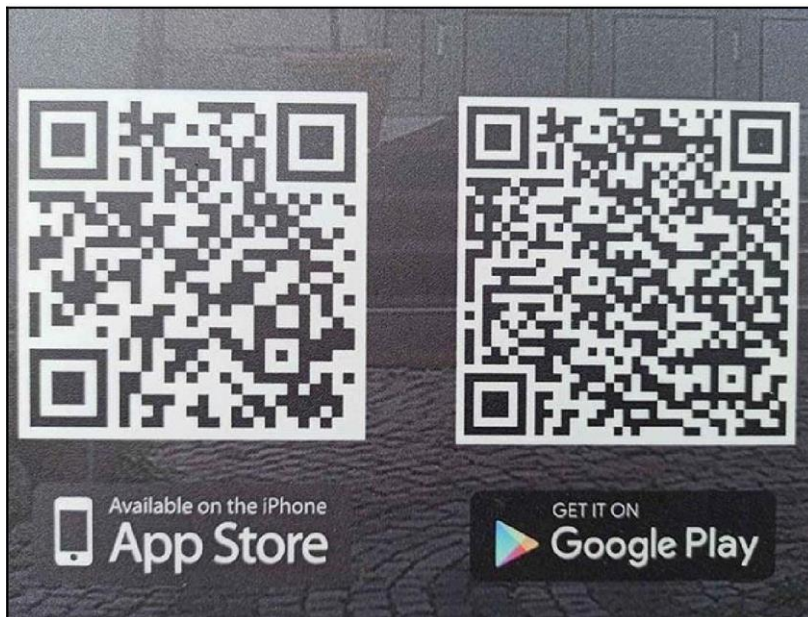
<https://sites.google.com/view/aktivnoleto/home> <https://www.instagram.com/aktivnoleto/>

[aktivnoleto@yahoo.com](mailto:aktivnoleto@yahoo.com)

[akt.let@gmail.com](mailto:akt.let@gmail.com)

### Prozori istorijskog arhiva govore

- **Organizacija/ institucija kulture**  
Istorijski arhiv Niš, Srbija



Fotografija 4. Prozori istorijskog arhiva govore

- **Period realizacije**

Od 2019. do 2022. godine

- **Naziv metode/aktivnosti**

"Prozori istorijskog arhiva govore"

- **Cilj metode/aktivnosti**

Cilj aplikacije je da se privuče publika koja će se upoznati sa kulturnim blagom Istorijskog arhiva Niš i postati svesna njegovog značaja, čuvanja i prezentovanja.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Rezultat projekta je pored izložbe i aplikacija "[Prozori istorijskog arhiva govore](#)" koja sadrži dve osnovne teme.

Na prvoj temi može se pristupiti svakom eksponatu, gde će se prikazati svih osamnaest slika (koje se vide na zgradi) sa naslovom. Kada se izabere bilo koji od eksponata dobija se detaljan opis izabranog dokumenta, kao i dodatne fotografije koje bliže objašnjavaju predstavljeni dokument. Osim toga, svaka fotografija koja se nalazi u aplikaciji može se izabrati i dobiće se uvećani prikaz. Tekst koji prati svaki eksponat ima i audio prezentaciju, tj. postoji mogućnost da se tekst odsluša.

Druga tema na aplikaciji je još inventivnija. U ovom slučaju je korišćena AR tehnologija (Augmented Reality technology), tj. tehnologija proširene stvarnosti. Kamerom na pametnom telefonu možete prepoznati eksponat i opet dobiti detaljne informacije o njemu. Ta vrsta tehnologije, posebno je zanimljiva mlađim korisnicima, a osim toga otvara neke nove mogućnosti. Naime, na ovaj način prezentacije stvara se mogućnost da se kroz ovakvu aplikaciju eksponat koji je obrađen, može prepoznati bilo gde. Recimo, ako nam je jedan od eksponata portret bana Svetislava Tise Milosavljevića, to znači da će aplikacija prepoznati taj portret bilo gde. Može biti u knjizi, na panou, na izložbi u muzeju i svaki put će aplikacija izneti podatke koje smo ubacili za konkretan eksponat. Aplikacija je za sad trojezična. Svi tekstovi i audio prezentacije su pripremljene na srpskom, engleskom i ruskom jeziku.

Nakon izrade aplikacije radilo se na promovisanju iste i upoznavanju javnosti sa njom. U želji da aplikacija bude što vidljivija korisniku, postavljena je informativna tabla na stazi pored zgrade Istorijskog arhiva Niš.



Fotografija 5. Istorijski arhiv Niš

- **Ciljna grupa**

U realizaciji projekta su sudjelovali studenti od 18 do 27 godina, a korisnici aplikacije, koja je nastala u okviru projekta, mogu biti svi koji koriste jezike na kojima je ona dostupna.

- **Opis metode/aktivnosti**

Zgrada Istorijskog arhiva Niš je smeštena u mirnom delu niške Tvrđave i pored nje je staza koja vodi ka tehničkim fakultetima. Veliki broj mladih ljudi prođe pored Arhiva i većina ne zna kakvo blago se čuva u zgradi pored koje svakodnevno koračaju. Da bi skrenuli pažnju prolaznika, na prozorima zgrade Istorijskog arhiva Niš 2019. godine, u saradnji sa ArhiMedia group Elektronskog fakulteta Univerziteta u Nišu, predstavljena je stalna izložbena postavka, koju čine najstarija i najznačajnija dokumenta i fotografije iz istorije grada Niša.

Svi eksponati su pojašnjeni QR kodovima, kojima su približeni savremenim korisnicima, a naročito mladima. Osim što je zgrada arhiva postala atraktivnija i prepoznatljivija, posmatrač ima priliku da se upozna sa dokumentima i fotografijama koji se čuvaju u arhivu, a da nije ni ušao u arhiv. Njegova pažnja usmerava se na prošlost i na istoriju grada Niša, gde sada već zavisi od posmatrača da li će se porukom baviti površno, ili će se zainteresovati da pročita i sadržaj, koji otkriva uz pomoć QR koda, a koji je na srpskom, engleskom i ruskom jeziku. U tom upoznavanju prošlosti on svoj put može da nastavi daljim istraživanjem, da li u arhivu ili na internetu ili nekoj drugoj platformi znanja. U procesu razumevanja gledaoci imaju potrebu da sami verbalizuju neizrečene misli plasirane u neverbalnoj poruci.

Svako ko je udaljen od Istorijskog arhiva Niš ili iz nekog razloga ne može da ga poseti, instaliranjem aplikacije "[Prozori Istorijskog arhiva govore](#)" može pogledati izložbu i saznati više o istoriji Niša, na srpskom, engleskom i ruskom jeziku, čitajući tekst ili slušajući govor. Aplikacija podržava uređaje sa sistemom Android i iOS, a pronalazak i instalacija vrše se skeniranjem odgovarajućeg QR-kôda.

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Ovaj projekat je primer dobre prakse jer uključuje mlade kojima je prvenstveno i namenjen, a to su studenti koji svakodnevno prolaze pored zgrade arhiva. Mladi su konsultovani prilikom izbora sadržaja koji će se prikazivati, a ključnu ulogu su imali u kreiranju i izradi same aplikacije. Veliko interesovanje za izložbu, pogotovo mladih ljudi, kao i povećano interesovanje za aktivnosti koje arhiv organizuje svedoči o uspešnosti ovog projekta.

- **Dodatne informacije**

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

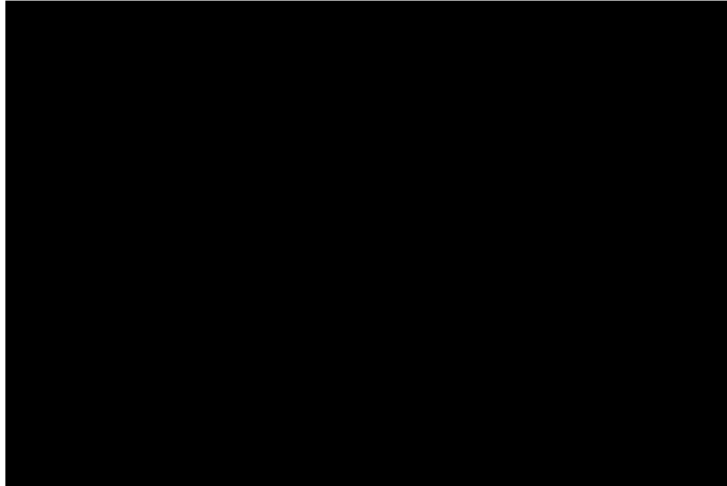
- **Potrebni resursi**

[snezana-radovic-dusan-andrejevic.pdf \(suarhiv.co.rs\)](#)

## Radionica animacije Proširena stvarnost

- **Organizacija/ institucija kulture**

Beogradski centar za ljudska prava, Nacionalni muzej Beograd i Muzej africke umetnosti



Video 2. Radionica animacije „Proširena stvarnost“

- **Period realizacije**

Jul 2022.

- **Naziv metode/aktivnosti**

Radionica ANIMACIJE Proširena stvarnost

Ključne sesije: animacija, GIF animacija, „proširena stvarnost“ u aplikaciji [EyeJack](#)

- **Cilj metode/aktivnosti**

Sesija daje mladima priliku da kreiraju svoje malo umetničko delo. Upoznaju se sa tehnikama animacije i mogućnostima da sliku „ožive“. Pravljenje animacije je spor proces koji zahteva mnogo strpljenja, ali istovremeno daje dosta slobode učesnicima, dajući im alat da kreiraju šta god žele.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

- Podsticanje mladih da istraže više o muzejskoj umetnosti;
- Učenje mladih osnovama animacije;
- Kreativnost i mašta postaju sve poznatiji „jezik“ mladih;
- Podsticanje mladih da kreiraju sopstvenu stvarnost, da izraze svoje autentično ja;
- Osposobljavanje mladih kreativnim alatima za izražavanje svojih stavova i vrednosti.

- **Ciljna grupa**

Mladi (15-30 godina)

- **Opis metode/aktivnosti**

Grupa mladih zajedno posećuje izložbu u Narodnom muzeju, sa fokusom na srpsko i jugoslovensko slikarstvo iz 18, 19. i 20. veka. Učesnici su najpre upoznati sa kolekcijom štampanih replika 18 portreta iz pomenutog doba. Svaki učesnik bira jedan portret koji smatra najinspirativnijim, a zatim dobija zadatak da pronađe izabrani portret u muzeju i pogleda ga, istraži, progugla i poveže sa njim.

Kolekcija od 18 portreta bira se pre radionice kako bi se replike štampale na vreme. Učesnici se zatim pozivaju da kreiraju sopstvenu viziju slika koje su odabrali, tako što će raditi intervencije na replikama sa datim materijalima. Te intervencije su korak ka stvaranju animacije. Oni mogu napraviti intervenciju koja odražava kako oni doživljavaju delo, šta osećaju u vezi sa njim, ili takođe mogu napraviti pokret na slici. Učesnici su takođe pozvani da razmisle o zvuku – pesmi, zvučnom efektu ili glasu koji bi njihova animacija

**Melting pot**

u radu s mladima i kulturnim institucijama



mogla da ima. Voditelj dodaje zvukove koje učesnici biraju kada kreiraju animaciju digitalno. U slučaju da se ne mogu pronaći digitalne replike slika za štampanje, od učesnika se traži da slikaju, nacrtaju ili naprave fotografiju, kreirajući sopstvenu verziju slike, a zatim vrše intervencije na njoj.

Nakon što učesnici završe sa intervencijama, replike se skeniraju i pretvaraju u animaciju putem [Photoshopa](#) ili nekog drugog sličnog alata. Nakon toga se koristi aplikacija [Eye Jack](#) koja daje mogućnost da se animacija pretvori u QR kod koji se može odštampati i postaviti na zid pored slike. Kada neko skenira kod i uperi kameru telefona na sliku, telefon će učiniti sliku „živom“ tako što će prikazati animaciju kreiranu na osnovu replike te slike. Pošto postoji ograničena besplatna verzija, moguće je koristiti samo neke od opcija koje aplikacija može da ponudi. To je odličan alat, jer se ovi QR kodovi mogu staviti na mnoga mesta gde se okupljaju mladi. Link za aplikaciju: <https://creator.eyejackapp.com/#demo>.

Učesnici predstavljaju svoje radove drugima. Facilitator traži od svih da kažu nekoliko reči o tome kako su se osećali tokom procesa, da li su zadovoljni onim što su napravili, itd... Facilitator takođe objašnjava proces uređivanja materijala, pošto materijali moraju da se uređuju digitalno. Ako ima dovoljno vremena, mogu se napraviti neke kratke animacije pred učesnicima kako bi mogli da vide kako će njihove animacije izgledati.

Facilitator uređuje i šalje animacije učesnicima i postavlja ih na društvene mreže.

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Sesija daje mladima priliku da kreiraju svoje malo umetničko delo. Oni se upoznaju sa tehnikama animacije i načinima da sliku ožive. Pravljenje animacije je spor proces koji zahteva mnogo strpljenja, ali daje toliko slobode učesnicima, dajući im alate da kreiraju šta god žele.

- **Dodatne informacije**

Link ka kreiranim animacijama:

<https://drive.google.com/drive/u/2/folders/18HwnGbe3e6Im-HiHeJ7XInwrR20NFsCG>

Pratite [Instagram](#) i [Facebook](#) za više informacija.

- **Potrebni resursi (literatura iiii interaktivne poveznice)**

Više informacija o radionicama:

<http://streaming.ninamedia.rs/uploads/2022/07/28/5D04175A-8B1D-4DAF-96FA-2F7C66E78D5E.mp4>

## Digitalni gradanin

- **Organizacija/ institucija kulture**

Institut za razvoj i inovativnost mladih (IRIM), Hrvatska, Gradska biblioteka u Novom Sadu, Srbija i Digitalni omladinski klub, Novi Sad, Srbija



Fotografija 7. Digitalni gradanin (1)

- **Period realizacije**

U periodu od 2020. do 2022. godine

- **Naziv metode/aktivnosti**

"Digitalni građanin" - najveći vannastavni STEM (Science, Technology, Engineering i Mathematics) program u Evropi, pokrenut u Hrvatskoj i tu primarno deluje, a svoje aktivnosti su proširili i na Srbiju gde je uključeno 12 biblioteka, kao i na BiH i Kosovu\*<sup>1</sup>.

Projekat je organizovan uz finansijsku podršku kompanije Google i njime su obuhvaćena deca i mladi kroz biblioteke koje se nastoje transformisati u digitalne centre za inovacije. Više od 170 biblioteka u Hrvatskoj, Srbiji, Bosni i Hercegovini i na Kosovu\* su kroz projekat do sada opremljeni STEM obrazovnim tehnologijama: micro:bit mikroročunarima, BOSON dodacima za micro:bit-ove, a neke biblioteke i 3D štampačima. Pored toga, organizovane su brojne besplatne radionice za korišćenje opreme.

- **Cilj metode/aktivnosti**

Cilj projekta je uvođenje i unapređenje digitalnih veština u lokalnim zajednicama kroz saradnju sa bibliotekama. Fokus je na razvoju digitalne i naučne pismenosti, tehnoloških i ostalih kompetencija u okviru STEM područja za mlade, kako bi postali ravnopravni građani 21. veka.

STEM aktivnosti se posmatraju kao alat za postizanje još važnijih kompetencija: ključnih veština - kao što su veštine učenja, rešavanja problema, saradnje, komunikacije, kao i osobina ličnosti - kao što su znatiželja, inicijativa, upornost, prilagodljivost, društvena i kulturološka osvešćenost.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Kroz ovaj projekat biblioteke, osim svoje tradicionalne građe i aktivnosti, u svoju ponudu uključuju i moderne tehnologije 21. veka. Tako da bilo ko, nezavisno od lokacije ili materijalnih mogućnosti, može da ima pristup modernim STEM područjima i znanjima.

U okviru projekta, pružena je kontinuirana podrška bibliotekama, kako bi nastavile s aktivnostima organizovanja edukativnih radionica za bibliotekare, razvijanjem novih obrazovnih materijala, povećanjem broja biblioteka uključenih u projekat i pokretanjem kreativnih izazova sa ciljem motivisanja korisnika da koriste tehnologiju. Dodatno, bibliotekama je donirana nova oprema, **micro:Maqueen roboti** koji su kompatibilni s micro:bit-om, te su kroz 100 radionica edukovani bibliotekari o njihovom korišćenju. Kao najnapredniji deo projekta, u planu je da se u šest biblioteka postave Makerspace-ove digitalne laboratorije opremljene naprednom opremom za realizaciju vlastitih projektnih ideja u području digitalnog stvaralaštva.

- **Ciljna grupa**

Ciljna grupa su deca i mladi.



Fotografija 8. Digitalni građanin (2)

- **Opis metode/aktivnosti**

Micro:bit je maleni mikroročunar izrađen sa ciljem da bude edukativni alat sa izrazito niskim barijerama početnog korišćenja. Jednostavnost i svestranost ovog uređaja čine ga laganim i zabavnim polazištem za ulazak u digitalni svet, ali isto tako može biti moćan alat i za iskusne programere, dizajnere, umetnike, naučnike i inženjere. Mogućnosti korišćenja ovog uređaja su gotovo neograničene, zapravo

---

<sup>1</sup> "Ovaj naziv je bez prejudiciranja statusa i u skladu je s Rezolucijom Saveta sigurnosti Ujedinjenih nacija 1244 i mišljenjem Međunarodnog suda pravde o deklaraciji o nezavisnosti Kosova."

jedino zavise od kreativnosti korisnika. Osim samih uređaja, bibliotekama su donirani i dodatni paket senzora i dodataka za micro:bit, koji se zove BOSON, kao i micro:Maqueen roboti.

Kroz radionice edukovani su bibliotekari o osnovnom korišćenju ove opreme, kako bi znali da prenesu osnovno znanje zainteresovanim korisnicima. Kako bi osigurali kvalitet, IRIM-ovi edukatori su barem jednom lično posetili svaku biblioteku u projektu i održali radionice, kako bi obezbedili što veći kvalitet prenosa znanja.

U okviru biblioteka organizovane su radionice na kojima su se mladi upoznali kako rade micro bitovi i Maqueen roboti i imali su priliku da ih sami programiraju. Zainteresovani mladi mogu iznajmiti microbitove i robote u bibliotekama koje su učestvovala u projektu i razvijati svoje veštine programiranja kod kuće.

Za bibliotekare i korisnike izrađeni su besplatni edukativni materijali koji su dostupni preko internet portala [Izradi!](#). Na njemu se svi zainteresovani mogu besplatno edukovati o korišćenju ovih tehnologija, kao i pohađati neki od kurseva koji vode proces učenja korišćenja tehnologija i putem njega na kraju dobiti potvrde sa ishodom učenja i usvojenim znanjima. Portal je prilagođen deci i mladima, a pohađajući kurseve korisnici mogu osvojiti i „maker“ bedževe.

Organizovana su dva takmičenja pod nazivom Posudi-Izradi-Osvoji. Na takmičenjima je mogao bilo ko da učestvuje i radi na svom kreativnom projektu izrade uređaja i „thinkering“-a – nezavisno od toga da li već poseduje opremu ili ne, kojeg je uzrasta, školske spreme i kakvog je predznanja iz programiranja. Čak i ako zainteresovani nisu imali opremu, to nije predstavljalo problem, jer se ona može pronaći u 100 biblioteka u Hrvatskoj koje učestvuju u projektu. Takmičari su do februara mogli prijaviti svoje projekte preko pomenutog Izradi! portala, a svi korisnici su nakon toga mogli glasati za najbolje radove. Projekti s najvećim brojem glasova su nagrađeni 3D štampačima.

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Transformacija biblioteka u digitalne inovativne centre je ono što predstavlja primer dobre prakse u okviru ovog projekta. Realizacija ovog programa u okviru biblioteka motiviše mlade da koriste tehnologiju, ali istovremeno ih motiviše i da posećuju biblioteke i koriste druge sadržaje koji se tamo nude.

Bibliotekama je donirana nova oprema, kroz 100 radionica edukovani su bibliotekari o njihovom korišćenju. Kao najnapredniji deo projekta, u planu je da se u šest biblioteka postave Makerspace-ove digitalne laboratorije opremljene naprednom opremom za realizaciju vlastitih projektnih ideja u području digitalnog stvaralaštva.

Gotovo svi danas imaju pristup internetu, pametnom telefonu i drugim modernim tehnologijama 21. veka, a kroz ovaj projekat pasivni konzumenti tehnologija pretvaraju se u kreatore vlastitih rešenja kroz aktivno korišćenje napredne tehnologije.

Danas se u gotovo svim zanimanjima i poslovima ovakve tehnologije upotrebljavaju u određenoj meri i zato je bitno upoznati se s njima, jer smo onda sigurniji i „opremljeniji“ u njihovom korišćenju.

- **Dodatne informacije**

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

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

- **Potrebni resursi**

<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>

## Bibliofil

- **Organizacija/kulturna institucija**

Gradska biblioteka u Novom Sadu

- **Vrijeme realizacije**

Jun 2021. - trenutno otvoreno

- **Naziv metode/aktivnosti**

„Bibliofil“ – blog digitalnog omladinskog centra Gradske biblioteke u Novom Sadu

Podkast digitalnog omladinskog centra

Serijali video materijala

Kvizovi

- **Cilj metode/aktivnosti**

Cilj bloga kao i centra je neformalno obrazovanje mladih i njihovo sudelovanje u aktivnostima uz upotrebu digitalnih tehnologija.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

- Veća uključenost i zainteresovanost mladih za sadržaje,
- Učešće u zajedničkim projektima,
- Ostvarivanje saradnje,
- Veća vidljivost online,
- Prezentovanje Biblioteke kao moderne institucije, koja osim svoje tradicionalne ima i druge uloge i funkcije u društvu.

- **Ciljna grupa**

Ciljna grupa su mlade osobe od 15 do 30 godina

- **Opis metode/aktivnosti**

Blog digitalnog omladinskog centra okuplja razne vrste multimedijalnog i interaktivnog sadržaja: [tekstove](#)- blog postove, [podcast](#) - kao i njihove transkripcije, [video](#) materijale, [kvizove](#) i [galeriju](#). Sadržaje kreiraju mladi, kao i zaposleni u Centru.

Blog je spoj više aktivnosti od kojih neke nisu digitalnog karaktera, a sa blogom dobijaju vidljivost onlajn. Ovo je na primer slučaj sa književnim klubom „[Book club – između redova](#)“ čiji članovi su pozvani da učestvuju u izradi tekstova za blog. Teme koje se rade na sesijama književnog kluba su, između ostalog, i teme kojima se bave na blogu. One nekada inspirišu i autorku podkasta da pojedinoj temi posveti epizodu. Tekstovi se pišu povodom određenih značajnih datuma (na primer Međunarodni dan mladih). U galeriji na blogu se mogu videti slike sa aktivnosti Centra (razne obuke, sekcije, književni klub, filmske projekcije), kao i njihovih saradnika (kao što su, na primer, Hakaton ili proslava Dana mrtvih Udruženja latino-amerikanaca u Srbiji).

U izradi digitalnih materijala koriste se licencirani (([Adobe](#) paket, [Microsoft office](#)) i open source softver (([Audacity](#), [OpenShoot](#) editor), kao i razni internet servisi i paketi (Google alati, [Zoom](#), programi za obradu slike, audio i video materijala, razni konverteri itd).

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Stanovište Digitalnog omladinskog centra je da neformalno obrazovanje i uključenost mladih u sadržaje putem njima bliskih medija (blog, podcast, kvizovi, video materijali, društvene mreže) povećava njihove kompetencije i igra značajnu ulogu kao katalizator koji će im omogućiti da ostvare svoje potencijale kao i da se uključe u društveni život zajednice. Blog predstavlja čvorište ovih aktivnosti i njihovu reprezentaciju u onlajn sferi, a konceptijski odgovara Centru.

- **Dodatne informacije**

- Blog <https://bibliofil.gbns.rs/>
- Instagram <https://www.instagram.com/gbns.doc/>
- Podcast platforma <https://app.redcircle.com/shows/34fc88c1-1615-42dc-9b91-67909e0734a7>
- Stranica centra na oficijelnom sajtu Biblioteke: <https://gbns.rs/digitalizacija/digitalni-omladinski-centar>
- [YouTube channel](#) biblioteke na kojem je većina sadržaja kreirana od strane zaposlenih uCentru
- Pdf. fajl sa rezultatima Centra u prvoj godini rada <https://api.gbns.rs/wp-content/uploads/2022/08/rezultati-rada-DOC-a.pdf>

## Izvođenje performansa Idiot - Syncrasy

- **Organizacija/kulturna institucija**

SKCNS (Studentski kulturni centar Novi Sad), Novi Sad, Srbija

- **Period realizacije**

Maj 2022.

- **Naziv metode/aktivnosti**

Izvođenje performansa Idiot – Syncrasy

- **Cilj metode/aktivnosti**

Cilj je upoznavanje mladih sa mogućnostima VR i podsticanje mladih na diskusiju o potencijalima koje svaki pojedinac poseduje.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Mladi su imali priliku da iskuse virtuelnu realnost, a nakon predstave vodila se diskusija o proživljenom iskustvu u virtuelnoj stvarnosti, ali i o potencijalima koje svaki pojedinac ima u sebi, što je učesnicima omogućilo duboku introspekciju i podstaklo ih da intenzivnije misle i o svojim snagama, neguju ih i brinu o sebi.

- **Ciljna grupa**

Ciljna grupa bili su mladi od 15 do 30 godina, a poseban naglasak stavljen je na mlade koji pohađaju baletsku školu.

- **Opis metode/aktivnosti**

Predstava je bila deo pozorišnog festivala [Upad](#) koji organizuju mladi za mlade. Ovo podrazumeva da mladi sami selektuju predstave i organizuju ceo festival tako da on bude atraktivan mladima. Aktivnost je podrazumevala gledanje predstave – performansa u virtuelnoj stvarnosti korišćenjem VR naočara i diskusiju nakon toga. Performans je trajao 45 minuta, a gledaoci su sve vreme koristili VR naočare. U pitanju je bio plesni performans koji poziva na promišljanje šta je ono što ljudi već imaju u sebi i kako to mogu da koriste. Nakon performansa, učesnici su učestvovali u diskusiji koja se odnosila na temu predstave „[Idiot - Syncrasy](#)“, ali i na njihovo VR iskustvo. Takođe su imali prilike da iznesu impresije o VR i postave pitanja o funkcionisanju te tehnologije.



Fotografija 9.

Izvođenje performansa Idiot - Syncrasy (1)



Fotografija 9.

Izvođenje performansa Idiot - Syncrasy (2)

- **Šta ga čini primerom dobre prakse?**

Ovaj projekat je primer dobre prakse jer je institucija kulture, SKCNS, prepoznala želje i potrebe mladih, pružila im slobodu da izaberu sadržaje koji su im zanimljivi i pružila im podršku u realizaciji tih sadržaja. Mladi su ovom prilikom upoznati sa drugačijim vidom umetnosti, iskusili su nešto što im nije lako dostupno, stekli nova iskustva. Ustanova koja je organizovala događaj učvrstila je poverenje mladih i motivisala ih da u budućnosti nastave sa zajedničkim kreiranjem inovativnih programa.

- **Dodatne informacije**

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

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

[https://www.instagram.com/upad\\_festival/](https://www.instagram.com/upad_festival/)



# III INSPIRIŠI SE!

MELTING POT INTERVJUA

# INTERVJU SA MLADIMA – UČESNICIMA PROGRAMA U KOJIMA SE KORISTE DIGITALNE METODE I ALATI

**MLADA OSOBA, HRVATSKA- Kristina Krsnik (23 godine)**

## 1. Da li ste do sada imali priliku da koristite neke digitalne alate ili metode?

Digitalne metode koje Kristina navodi da koristi su: [Facebook](#) za informisanje jer nudi sadržaj prema interesovanju, ističući da se većina ljudi informiše preko ove društvene mreže; [Zoom](#) za komunikaciju, učešće u raznim radionicama; mejl za komunikaciju; [Youtube](#) za slušanje muzike; sve Google alate kao što su [Google Forms](#), [Google Document](#), [Google Meets](#) itd. Za potrebe studiranja koristi platforme kao što je [Omega](#) (platforma otvorena za sve predmete Filozofskog fakulteta, preko koje profesori dele materijale za rad (knjige, članke, zadatke), materijale neophodne za učenje, video materijale za gledanje, informacije o predmetu itd.) i platforma [Big Blue Button](#). Ova platforma korišćena je tokom pandemije, kako bi učenici mogli da prate onlajn nastavu.

Na kraju, Kristina navodi da često koristi mogućnost čitanja elektronskih knjiga kroz razne aplikacije i podkastove, koje sve češće koristi.

## 2. Da li ste ikada imali priliku da učestvujete u programu/događaju namenjenom mladima, na kom su korišćene digitalne metode?

Kristina je učestvovala u nekoliko programa i projekata.

Kao prvi izdvaja se projekat "[To listen](#)" u organizaciji umetničke organizacije Punktum. Projekat je bio namenjen osobama sa invaliditetom. Najpre je organizovana edukacija za sve učesnike, a potom su i sami učestvovali u izradi dokumentarne radio drame. Predavanja koja su držali različiti glumci i reditelji su održana preko Zoom-a. Pričali su o radio dramama, svom radu, puštali su spotove dokumentarnih radio drama. Njihov samostalni zadatak je bio da osmisle temu i snime svoju radio dramu pomoću uređaja za snimanje (rekordera). Posle samostalnog snimanja obavili su konsultacije sa urednikom koji je prema uputstvima i planu učesnika montirao audio materijale. Kristina ističe da je ovaj program bio prilično digitalan. Radio drame su zatim emitovane na radio Studentu u emisiji "Generalna proba" i [radio stanici Roza](#) (Rijeka).

## 3. Da li ste do sada imali iskustvo učešća u omladinskom programu/događaju koji je vodila institucija/organizacija kulture koja je takođe koristila digitalne metode?

Kristina ističe da trenutno učestvuje u programu koji nije namenjen mladima, već osobama sa invaliditetom, u organizaciji Muzeja savremene umetnosti. MSU je radio na tome da deo svog sadržaja prilagodi osobama sa oštećenim vidom. Organizovali su prošle godine, a nastavili i ove, sastanke na kojima je prisustvovalo nekoliko muzejskih radnika (kustosa), stručnjaka za rad sa slepim osobama i nekoliko slepih i slabovidnih osoba.

Pre svakog sastanka slali su mejlom slepim i slabovidnim osobama po nekoliko muzejskih dela za koje su smatrali da bi bili pogodni za adaptaciju za slabovide. To bi značilo da bi poslali opis umetničkog dela ili fotografiju dela za slabovide, odnosno one koji mogu da vide. Učesnici treba da pročitaju poslat opis i da prenesu da li su ga razumeli. Zatim je odlučivano šta još treba prilagoditi i poboljšati u opisima za slepe i slabovide osobe. Ovi razgovori su vođeni preko Zoom-a. Planiran je nastavak 2022. uživo kako bi se išlo na same izložbe.

Zatim Kristina ističe program za mlade iz organizacije Kreativna mreža. Nije sigurna da li su izdavačka kuća ili samo organizacija. Organizovali su radionice kreativnog pisanja za mlade sa smetnjama u razvoju. Radionice su vođene preko Zoom-a.

Trenutno se prijavljuje za seriju radionica u organizaciji kulturne organizacije Kufer i njihovog projekta "Mentalno zdravlje kao kreativni proces: Dramske radionice sa mladima".

## 4. Šta je tvoj utisak u odnosu na korišćenje digitalnih metoda tokom programa/događaja?

Kristina navodi da je program kreativnog pisanja u kom je učestvovala vodila književnica Ana Đokić-Pongračić sa dodatnim prevodiocima i piscima. Pisanje se odvijalo tokom radionica. Radionice su vođene preko Zoom-a. Učesnici bi se uključili u Zoom, a zatim bi dobili zadatke u određenom vremenskom periodu da u zadatom obliku napišu zadatak temu. Zatim bi čitali napisano, dobijali komentare i na kraju nastavili sa radom. Za domaći zadatak bi dobili da napišu drugu priču, tekst za prevod ili neki sličan zadatak. Zadaci su razmenjivani elektronskom poštom. Na sledećoj radionici bi komentarisali poslat zadatak i dobili povratne informacije.

Kristina kaže da voli da koristi digitalne alate. „Mi jednostavno živimo u takvom vremenu i od toga ne možemo pobeći“. Ali kada je u procesu adaptacije i učenja o novim alatima, potrebno joj je malo vremena. Kada nauči i navikne da koristi različite digitalne metode, iako više voli sastanke uživo, smatra da su kombinacije korišćenja digitalnih alata i sastanaka uživo bolje. Ona smatra da je prednost to što neko ko ne može da učestvuje uživo, može da se pridruži programu onlajn. Njoj je odlično i mnogo joj znači što su se tokom raznih programa koristili digitalni alati poput audio zapisa i audio-video materijala.

**Melting pot**

u radu s mladima i kulturnim institucijama

Generalno, Kristina navodi da digitalni alati unapređuju programe za mlade. Učesnici iz različitih delova zemlje koji nisu mogli fizički da prisustvuju, mogu učestvovati u onlajn programima. Ali to zavisi od toga kako se alati koriste. Ovo su sada neki novi alati koji dolaze i koji se mogu dobro ili loše iskoristiti. Mogu se loše iskoristiti da njihov potencijal ne dođe do izražaja. Stvar je u načinu na koji se koriste.

Povodom institucija kulture i mišljenja da li u dovoljnoj meri koriste digitalne metode, ona navodi da smatra da se oni dosta koriste, naročito u poslednje vreme. Ali pošto ističe da pre korona virusa nije bila toliko uključena u razne programe, za sada smatra da se alati koriste dosta i na odgovarajući način. Ona navodi da su neke izdavačke kuće kao što su Fraktura i Books snimale svoje književne večeri ili predavanja, čime su ljudi koji nisu mogli da učestvuju uživo imali priliku da naknadno preslušaju snimljeni materijal, što ranije nije bilo tako često. Ona smatra da je najbolje da se programi i događaji usaglase, odnosno da se postigne optimalna kombinacija "starih" i "novih" metoda.

#### **5. Da li misliš da ćeš moći da iskoristiš ono što ste naučili na programu/događaju u svom poslu ili u životu?**

Kristina ocenjuje da su sva njena dosadašnja iskustva bila bogata iskustva sa zaista divnim ljudima. Ona smatra da je sve bilo veoma korisno na svoj način jer menja način na koji ona razmišlja. Programi joj mogu pomoći u daljem razvoju u kreativnom pisanju.

Što se tiče ocene inovativnosti programa u kojima je učestvovala, ona smatra da je inovacija to što se sve odvijalo onlajn, što nije bio slučaj pre korona virusa – pre nego što je sve bilo uživo i ako čovek nije mogao fizički da dođe, propuštao bi priliku da se obrazuje i unapređuje svest.

Kristina glumi u amaterskoj pozorišnoj trupi MIST, u okviru koje izvodi dečije predstave. Pre korona virusa, sve probe i sastanci su se odvijali uživo, dok se sada trenutno odvija kombinacija onlajn i uživo. Sastanci se održavaju preko Zoom-a, preko kojeg se dogovaraju oko izbora teksta i izvođenja, kao i proba. Sastanci uživo su namenjeni za vežbu. Deo preko Zoom-a se pokazao da štedi vreme i podstiče brže dogovaranje. U zaključku, ona navodi da je za nju lično veoma korisno da učestvuje u pomenutoj pozorišnoj družini.

#### **6. Jesu li programi/događaji bili otvoreni i za mlade iz osetljivih grupa?**

Za sve programe koje je ranije navela, Kristina navodi da su bili namenjeni osobama sa invaliditetom, dok je organizacija Kreativna mreža bila posebno usmerena na mlade osobe sa invaliditetom. Sve je bilo veoma dobro pripremljeno za osobe sa invaliditetom i tokom programa se vodilo računa da učesnici mogu da učestvuju i bili su inkluzivno praćeni. Organizatori su bili spremni i dobro pripremljeni za aktivno uključivanje slepih i slabovidnih osoba.

Ali jednom prilikom je preko Zoom-a učestvovala u čitalačkom klubu. Prilikom prijave nije navela da je slepa osoba jer ta informacija nije tražena, a to nije navela samoinicijativno. Međutim, bilo je manjih neprijatnosti tokom radionice kada je trebalo da se obavljaju zadaci poput odgovaranja u Zoom četu i slično. Organizatori nisu znali da je Kristina slepa, pa joj je bilo teško da se snađe jer joj je trebalo duže od ostalih da uključi mikrofoni i kameru ili napiše odgovore u Zoom čet.

Na kraju, ona veruje da su digitalni alati veoma korisni ako znate kako da ih koristite. A posebno smatra da su korisni osobama sa invaliditetom jer im na neki način mogu olakšati mnoge situacije. Ali to takođe može biti teško. Važno je da prilikom korišćenja nekih digitalnih alata svi učesnici znaju kako da ih koriste i da organizatori vode računa o ovom aspektu.





Ona takođe primećuje da mladi uopšte nisu mnogo zainteresovani da učestvuju. Štaviše, nema mnogo mogućnosti, mada to može biti zbog ideje koju su povezali sa „obrazovanjem”: „kada se kaže –neformalno obrazovanje, mladi to asociraju sa nečim što moraju da rade... oni ne razumeju dobrovoljni aspekt toga, a nisu svesni da može biti zabavno i drugačije, kreativno... treba ih bar jednom, dvaput dovesti na radionicu da bi videli kako je... takođe, odrasli ograničavaju adolescente sa pravilima i očekivanjima u pogledu odgovornosti”.

### **Mlada osoba, SRBIJA - Višnja Vukajlović (18 godina)**

#### **1. Da li ste do sada imali priliku da koristite neke digitalne alate ili metode?1.**

Ispitanica je koristila [Google classroom](#) i [Mentimeter](#) u okviru nastave u školi.

Na online konferencijama i sastancima je koristila Zoom, a na onlajn događaju/radionici na kojoj je učestvovala pored [Zooma](#) koristila je i [Miro](#).

Koristi društvene mreže i kanale komunikacije [Viber](#) i [WhatsApp](#). Zna da postoji [Trello](#) i platforma na kojoj ljudi iz različitih delova sveta koji rade na istom projektu mogu da časkaju, razmenjuju podatke i slično, ali ne zna kako se platforma zove.

#### **2. Da li ste ikada imali priliku da učestvujete u programu/događaju namenjenom mladima, na kom su korišćene digitalne metode?**

Višnja navodi da je pre dve godine učestvovala u online radionici na temu ekologije koja je trajala 5 sati i odvijala se na Zoomu uz korišćenje alata Miro. Za nju, to je bilo vrlo pozitivno iskustvo koje joj je „pokazalo da ne mora sve da se odvija uživo i da smo u dobu koje je dovoljno napredovalo da svaki pojedinac može da učestvuje u nečemu”. Višnja naglašava da je korišćenje digitalnih alata jako dobro za ljude koji imaju neki invaliditet i ne mogu da prisustvuju događajima kojima bi želeli. Svidelo joj se što je Zoom platforma laka za snalaženje i koordinaciju većeg broja ljudi. A dodaje da je „sve ličilo na radionicu uživo jer sve što bi učesnici radili uživo, radili su online”

#### **3. Da li ste do sada imali iskustvo učešća u omladinskom programu/događaju koji je vodila institucija/organizacija kulture koja je takođe koristila digitalne metode?**

Višnja je učestvovala kao jedan od selektora programa u VR predstavama koje su realizovane u okviru festivala [UPAD](#) koji organizuju mladi za mlade u okviru Studentskog kulturnog centra Novi Sad. Jedna od predstava je Idiot – Syncrasy koju su mladi gledali celu u virtuelnoj realnosti, koristeći VR naočare, a nakon toga su diskutovali o predstavi. Predstava je trajala dugo (45 minuta) što je bilo naporno za gledaoce koji su sve vreme imali na glavi VR naočare koje su im reflektovale svetlo u oči, pa su mnogi zbog neprijatnosti napuštali predstavu ranije. Naša ispitanica je ispratila predstavu do kraja, ali navodi da joj je ipak bilo malo neugodno.

Druga predstava, čijeg se imena ne seća, trajala je 2 sata, od čega je samo mali deo bio u virtuelnoj stvarnosti. Ovaj način rada je bio mnogo zanimljiv jer su gledaoci u virtuelnoj stvarnosti tražili tragove da bi rešili detektivsku priču. Kaže da je korišćenje VR alata u ovom slučaju ubrzalo proces i dodalo intrigu, a učesnicima je bilo zanimljivo da probaju nešto novo što nemaju kod kuće.

#### **4. Šta je tvoj utisak u odnosu na korišćenje digitalnih metoda tokom programa/događaja?**

Korišćenje digitalnih alata Zoom i Miro jesu bili novost za ispitanicu, ali po njenom mišljenju njihovo korišćenje je doprinelo poboljšanju događaja. Izdvaja kao posebno dobro korišćenje alata Miro u Zoom sobama koje je omogućilo rad u malim grupama gde se ljudi dogovaraju kao kada rade uživo.

Zoom sastanci timova su po njoj super stvar je omogućavaju da brže i lakše iz udobnosti doma odradiš sve što treba.

Korišćenje VR tehnologije je takođe bilo novost, ali dužina događaja je negativno uticala na neke učesnike jer im dug boravak u virtuelnoj realnosti nije prijao.

#### **5. Da li misliš da ćeš moći da iskoristiš ono što ste naučili na programu/događaju u svom poslu ili u životu?**

Ispitanica misli da će joj naučeno biti korisno jer su programi vrlo jednostavno odrađeni, pristupačni i po njenom mišljenju svako može da ih koristi.

Za nju je program kome je prisustvovala bio inovativan. Ona kaže „Jednostavno to je bilo nešto novo, nešto što ranije niko od nas nije iskusio i nismo ni znali da se može realizovati na taj način”.

#### **6. Jesi li se smatrao/smatrala dovoljno uključeno u program/događaj?**

Višnja smatra da je osećaj uključenosti jedina stvar koja je falila na online događaju. „Na događajima uživo gledamo se u oči i postanemo familijarni jedni sa drugima i dešava se da neko nešto kaže, drugi se nadoveže, što vodi do više ideja”. U online prostoru ispitanica se nije osećala tako, pogotovo kada je Zoom koristila prvi put, a na samom događaju nije dobila instrukcije za korišćenje platforme, pa je dosta vremena potrošila da se upozna sa funkcijama i odredi koliko joj je udobno da se javi za reč. Po njoj je osećaj uključenosti jedina stvar koja nedostaje na takvim događajima, ali veruje da se navikom to može prevazići jer poznaje ljude koji često koriste Zoom i to im je prirodno. Višnja dodaje da je za nju najgore kad su učesnicima isključene kamere.

u radu s mladima i kulturnim institucijama

# INTERVJU SA PREDSTAVNICIMA INSTITUCIJA KULTURE KOJE U SVOM RADU KORISTE DIGITALNE ALATE I METODE

---

Radnik u kulturi, Hrvatska - Ivan Penović (29 godina, 10 godina iskustva rada)

## 1. Da li ste imali priliku da koristite neke digitalne alate ili metode u svom radu?

Ispitanik Ivan Penović imao je priliku pre pandemije, pre nekoliko godina, da koristi softver za kolaborativno pisanje umetničkih dela. Tokom pandemije najviše je koristio digitalne metode i alate. Iz sopstvenog iskustva korišćenja digitalnih metoda, on navodi: [Zoom](#) sa svim njegovim mogućnostima (breakout room, Zoom evaluacija, deljenje ekrana, itd.); [Google drive](#) i [Google documents](#); [Onestream.live](#) servis (omogućava organizovanje live streaminga, tzv. posrednički servis) za emitovanje video materijala (prethodno snimljenog) uživo, za emitovanje putem [Facebook stream](#) i [Vimeo stream](#). Live stream je korišćen za čitanje književnog teksta mladog pisca Espije Tomičića na početku pandemije.

## 2. Da li ste imali priliku da koristite digitalne alate ili metode u svom radu sa mladima?

Materijali za čitanje književnog teksta uživo (video materijali, prethodno pomenuti) bili su namenjeni svim zainteresovanim licima, ali su učestvovali i mladi. Nažalost, nemoguće je proceniti koliko je mladih gledalo onlajn čitanje poezije.

Ivan Penović je trenutno odgovorna osoba za realizaciju projekta Evropskog socijalnog fonda „Mentalno zdravlje kao kreativni proces: Dramske radionice sa mladima” u Pozorištu KUFER (Zagreb). U ovom projektu se u direktnom radu sa mladima kroz radionice koriste sledeći digitalni alati: Google drive za pregled dokumenata, zajedničko kreiranje (više ljudi istovremeno piše sadržaj u istom dokumentu) poezije, pesama i sličnih oblika pisanja.

Osim toga, koriste Zoom preko kojeg održavaju radionice i predavanja. „Cela radionica je zapravo prilično fokusirana na razgovor, diskusiju, a u radioničarskom smislu učesnici kreiraju mnogo sadržaja. Breakout rooms se takođe koriste za rešavanje individualnih zadataka sa voditeljima u posebnim prostorijama, odnosno podsekcije se otvaraju tokom radionice. Preko Zoom-a, i voditelji i učesnici takođe dele sadržaj i prikazuju radne ekrane. „Zoom je, što se prezentera tiče, odličan zbog mogućnosti brzine prezentacije i vidljivosti kreacije – imamo situaciju da ljudi pišu uživo dok imamo termine radionica, ljudi pišu nove tekstove, nekada veoma brzo. U tim slučajevima voditelji su u mogućnosti da ih brzo pregledaju, analiziraju i onda komentarišu.” Ivan ističe da je zapravo veoma korisno putem Google drive i Zoom-a uživo pratiti šta učesnici pišu, čime se ne gubi vreme na pripremu čitanja njihovog rada. Pomoću Zoom-a se integriše drugi digitalni alat - Google documents. Takođe se koristi pogodnost evaluacije putem Zoom-a.

Integracija drugih digitalnih alata u ZOOM se koristi i tako da voditelji u vidu prezentacije, pomoću podele vlastitog ekrana unutar Zoom-a, prikazuju trenutni rad u programima za montiranje video materijala. Navodi programe za montiranje videa poput [DaVinci Resolve](#) te program za izvođenje uživo, poput [Arena](#) (programi za video i audio prezentaciju). Zoom pruža mogućnost lakog objašnjavanja i brzog učenja većeg broja ljudi.

## 3. Kakvo je Vaše iskustvo u korišćenju digitalnih alata i metoda u radu sa mladima?

Penović smatra da je teže zadržati veliki broj ljudi u koncentraciji na npr. Zoom-u jer je teže ispratiti pažnju ili odsustvo pažnje učesnika. S druge strane, smatra veoma pozitivnim mogućnost lakšeg povezivanja velikog broja ljudi koji nemaju prilike da budu na određenim mestima, odnosno dolaze iz udaljenih mesta (s obzirom da je kultura i njeno finansiranje uglavnom sa središtem u Zagrebu). Radionice koje trenutno vodi obuhvataju mlade između 18 i 25 godina, što znači mlade koji su u srednjoj školi ili na fakultetu. Radionice pohađaju mladi iz, na primer, Splita i Dubrovnika, koji sigurno ne bi imali priliku da učestvuju da nisu onlajn.

## 4. Da li ste imali priliku da implementirate program ili događaj koji su koristili digitalne alate i metode u radu sa mladima na Vašem radnom mestu?

Navodi da su sadašnje radionice koje vodi i onlajn čitanje teksta „Ne zaboravi da pokriješ stopala” najbolji primeri koje ima. Nema drugog iskustva.

On navodi da je onlajn čitanje i direktni stream bio primer prvog javnog čitanja teksta pomoću digitalnih metoda u kulturnim i dramskim okvirima na početku izolacije (mart, 2020). On navodi da je pitanje da li bi ovakvog čitanja bilo da nije bilo pandemije, ali smatra da to nije bilo samo da bi se nešto realizovalo, već je predstavljalo kvalitetno iskustvo za same glumce, kao i promociju mladog pisca. Video materijal je bio dostupan još 7 dana nakon događaja.

## 5. Kakva je bila reakcija mladih ljudi na taj program/događaj?

Povratne informacije ljudi koji su pogledali video materijal onlajn čitanja teksta „Ne zaboravi da pokriješ stopala” su veoma pozitivne, komentari ohrabrujući, a gledanost na društvenim mrežama znatna (oko 1000 pregleda).

Trenutne povratne informacije mladih sa radionica projekta „Mentalno zdravlje kao kreativni proces: Dramske radionice sa mladima” o korišćenju digitalnih alata su zadovoljavajuće. Što se tiče sadržaja, stalno se traže povratne informacije koje pokazuju da učesnici vole spoj razgovora i učenja o mentalnom zdravlju i pisanje drama. Termini održavanja onlajn radionica takođe su prilagođeni grupi učesnika, jer su većina srednjoškolci i studenti. Pozitivna povratna informacija je da se u okviru trajanja svakog sastanka odmah

rešava postavljeni cilj ili zadatak, a nema domaćih zadataka, što je veoma popularno kod mladih. Mladi učestvuju u realizaciji radionica inkluzivno radeći manje-više u skladu sa svojim željama i interesovanjima na određenom zadatku ili sadržaju koji im je važan.

#### **6. Opišite program ili događaj za mlade koji ste sproveli u radu sa mladima iz različitih osetljivih grupa.**

Ispitaniku je teško da se seti iskustva sprovođenja programa ili događaja. Ali on ističe predstavu „Mate i sedam strahova” koja se izvodi u produkciji Pozorišne družine KUFER. Organizovali su intervjue sa udruženjem „Boli me” koji su održani nakon nastupa. U razgovorima su učestvovali mladi koji koriste psihoterapijske usluge i/ili imaju određene psihičke smetnje. Razgovor je vodio psiholog Mihale Kozina. Pozorišna družina KUFER kontaktirala je udruženje „Boli me” sa pozivom za projektno partnerstvo, ali je sama predstava uglavnom namenjena široj populaciji. Udruženje „Boli me” bilo je dodatni kanal za prepoznavanje i privlačenje publike kojoj bi tema predstave bila privlačna. Ova emisija nije koristila alate digitalnih metoda.

#### **7. Da li postoji neki drugi primer inkluzivne prakse u radu sa mladima u Vašoj instituciji/organizaciji koji koristi digitalne metode?**

Od svog nastanka i osnivanja, Pozorišna družina KUFER ima osnovnu misiju da angažuje i afirmiše nepriznate mlade pisce, reditelje i glumce. Većina njih su studenti Dramske akademije kojima je potrebna „odskočna daska”. U kontekstu shvatanja mladih kao ranjive grupe, Pozorišna družina KUFER ima za cilj da pomogne tek diplomiranim studentima ili još neafirmisanim mladim pojedincima.

U kontekstu aktuelnog projekta na kojem je angažovan, navodi da bi se u slučaju uključivanja mladih iz jedne od ranjivih grupa više uključio individualni pristup radu.

Ivan Penović na kraju navodi da je pozorište specifično po korišćenju digitalnih metoda, odnosno da “...pozorište beži od takvih stvari. Sve u pozorištu je dodirivanje uživo i zajedničko delovanje u prostoru. Pozorište se u suštini opire ovakvom obliku rada”. On navodi da je sve još u povelju i da će biti zanimljivo videti koji će digitalni način rada ostati nakon završetka pandemije.

**1. Da li ste imali priliku da koristite neke digitalne alate ili metode u svom radu?**

Jasmina navodi da su zbog pandemije bili „prinudeni“ da počnu intenzivnije da koriste digitalne alate u svom radu ([the Association/Centre JADRO](#)). Rade sa mladim umetnicima/glumcima, pa je osnovni cilj bio da im se omogući – da se obezbede uslovi – da se bave svojim radom (glumom) i istraživanjem na način na koji nikada nisu ni pomislili da rade, jer je pozorište medij kome je potrebno fizičko prisustvo, to je umetnost trenutka, potreban je kolektivni, čulni angažman. Morali su da se prilagode kada su shvatili da ne znaju koliko će trajati ova „nova normalnost“ (pandemija Covida), ali je važno da rade, da stvaraju zajednicu i razmenjuju iskustva, da pronađu način kako da održe kontinuitet njihovog umetničkog rada i istraživanja.

Projekat koji su tek započinjali početkom 2020. godine (kada je počela pandemija) „Teatar i integracija“ bio je povezan sa performansom i obuhvatao je niz intenzivnih radionica (eng. masterclasses) zasnovanih na konceptu ozvučenja (engl. sounding) za mlade glumce i druge kreativne profesionalce. To je koncept rada Grudovskog, jednog od najvećih imena pozorišta 20. pa i 21. veka. Jedan od njegovih dugogodišnjih studenata i saradnika iz Kanade, Ryszard Nieoczym, trebalo je da održi ove radionice uživo (uz fizičko prisustvo) kao reditelj, mentor i facilitator; ali, zbog novih uslova – i nakon nekoliko meseci čekanja da vide da li će biti moguće realizovati radionice kako je planirano – odlučili su da za radionice koriste onlajn opcije kao što su [Zoom](#) i [Google meet](#), a povremeno i [Facebook messenger](#) za radionice i individualne sesije.

Mladi sa kojima su radili bili su mladi profesionalci – glumci i plesači koji su završili formalno obrazovanje (dvoje su tada bili još studenti, ali su u međuvremenu diplomirali).

Njen zadatak je bio da koordinira, komunicira, logistički organizuje, kao i da radi zajedno sa studentima tokom radionica.

**2. Da li ste imali priliku da koristite digitalne alate ili metode u svom radu sa mladima?**

Kao što je gore objašnjeno, u svojoj umetničkoj (glumačkoj) i pedagoškoj karijeri, ona je uglavnom koristila onlajn alate za koordinaciju i komunikaciju, ili saradničke zadatke, pre pandemije, i to u ograničenom kapacitetu. Pandemija i novi uslovi uticali su na intenzivnije korišćenje onlajn alata.

**3. Kakvo je Vaše iskustvo u korišćenju digitalnih alata i metoda u radu sa mladima?**

Ne radi se samo o njihovom iskustvu, već postoje istraživanja o efektima pandemije na umetnike u kojima se navodi da su zbog izolacije, anksioznost i napadi panike postali intenzivniji. Rad onlajn i korišćenje onlajn alata i metoda bio je način da se održi rad i komunikacija, te realizuje kreativni proces u novim (eksperimentalnim) uslovima. Stoga, ovo je bilo veoma pozitivno iskustvo – prilika za održavanje komunikacije, rada i kreativnog procesa, za saradnju i razmenu iskustava. To je bilo posebno važno kada su pozorišta mesecima bila zatvorena, a ovo je bila prilika da se stvori i održi osećaj zajedništva, jer je pozorište društvena umetnost, sa veoma izraženom društvenom dinamikom.

**4. Kakva je bila reakcija mladih ljudi na taj program/događaj?**

Inovacija projekta o kome smo govorili je primena sounding metode. To nije novost u pozorišnom svetu na globalnom nivou, već iskustvo koje je nedostajalo kod nas. Iako su postojala ograničenja zbog onlajn realizacije, iskustvo je ipak odlično!

U početku su svi osećali otpor prema onlajn alatima, a to je uticalo i na dinamiku, jer su svi bili željni aktivnosti uživo. Ali ubrzo su se navikli na novi medij za rad. Bilo je to neverovatno i pozitivno iskustvo, revolucionarno čak i kada se ima u vidu da je ovo nova metoda (sounding) na kojoj su svi radili.

Dodatno, tu je i dokumentarni film za proces od oko 1,5 godine realizacije (gore pomenutog) projekta, a uključuje i neke od finalnih proizvoda. Proizvod na kome su trebali da rade bio je monolog koji su odabrali iz dela mentora pod nazivom „Grad“, koji je napisan pre dvadesetak godina i bavi se temom otuđenja i invazije na lični prostor, koji je imao još više zastrašujuću dimenziju kada se primeni na novu situaciju sa pandemijom. Ovaj dokumentarac daje dodatni uvid u iskustvo: <https://www.youtube.com/watch?v=gODlqbTKNlo>.

**5. Opišite program ili događaj za mlade koji ste sproveli u radu sa mladima iz različitih osetljivih grupa.**

Oni ne rade direktno sa marginalizovanim grupama, već sa glumcima, i trude se da uključe više umetnika i da ih motiviše da rade sa marginalizovanim grupama.

Jasmina je navela dve različite vrste aktivnosti (projekti, različiti od onog o kome je do sada bilo reči – „Pozorište i integracija“) na kojima trenutno rade (i koje su usledile kao nastavak prethodnog projekta):

1) Trenutno imaju poziv za projekte društveno angažovane umetnosti (za umetničke projekte), u okviru projekta „Mesta velikodušnosti – transformativne stanice (Društveno angažovane umetničke prakse kao alat za društvene promene)“. Poziv je otvoren za umetnike (pojedinci, umetnički kolektivi, formalne i neformalne grupe, kao i organizacije iz oblasti kulture), aktiviste i aktivne građane da prijave svoje projekte koji se bave

pitanjima: životne sredine; antikorupcije; ljudskih prava; diskriminacije i socijalne pravde. Jasmina je veoma nestrpljiva da vidi kakvi će projekti biti prijavljeni, jer se konkursom nastoji stimulisati proizvodnja novih umetničkih projekata iz različitih umetničkih disciplina koji će dovesti do aktivnog učešća građana i publike. Dalje, žele da mobilišu umetničku scenu da stvaraju partnerstva u saradnji sa aktivnim građanstvom i uspostave odnose sa grupama koje se suočavaju sa izazovima, kako bi ih podstakli da se bore za stvari u koje veruju i unapređuju kvalitet života u njihovim zajednicama.

2) Promovisanje participativne umetnosti<sup>1</sup> mladim umetnicima, kao inspiracija i prenos znanja i iskustava. Na primer, imali su radionice sa: Draganom Protićem Protom iz Čkart hora i orkestra iz Srbije; i Jelenom Vuksanović iz Beograda; kao i još tri onlajn predavanja/radionice koje su držali: Thomas Hishorn, švajcarski umetnik, poznat širom sveta po participativnoj umetnosti sa projektima zajednice; Žana Van Heisvik iz Holandije – poznato ime širom sveta kada je u pitanju umetnost u javnim prostorima, participativna i društveno angažovana umetnost i Dmitrij Vilencki iz Sankt Peterburga itd.

Linkovi ka web i FB stranicama:

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

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

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

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

---

<sup>1</sup> Kao primer iz pozorišta, objasnila je metod „forum teatra” kada publika postaje „glumac”, a ne samo pasivni gledalac... dok je primetila da mogu postojati različite metode kako uključiti zajednicu i publiku u različite umetnosti.

## Radnik u kulturi, Srbija - Milan Maksimovic (34 godine, 4 godine iskustva rada)

### 1. Da li ste imali priliku da koristite neke digitalne alate ili metode u svom radu?

Ispitanik je do sada koristio: mejl, društvene mreže [Facebook](#) i [Instagram](#), [Youtube](#), [Wordpress](#), Google alate, [Adobe](#) i [Office](#) paket, [Zoom](#), [Meet](#), različite platforme za podcast, [Teams](#), bibliotekarske aplikacije [Opac](#) i [Bookmarker](#). Koristio je i [Audacity](#), [Photoshop](#), [Krita](#), [Premier pro](#), [Canva](#), različite opensource alate dostupne na [Cultural Heritage Science Open Source](#).

Od alata za koje zna, ali ih nije koristio navodi [Discord](#) i [Quizzes](#).

### 2. Da li ste imali priliku da koristite digitalne alate ili metode u svom radu sa mladima?

Ispitanik je koristio sve navedene programe u radu s mladima jer je delatnost [Digitalnog centra za mlade](#) namenjena mladima (Centar je otvoren 2020. godine za vrijeme pandemije Covida-19).

Najčešće koristi Google alate (naročito [Google form](#)), mejl, društvene mreže, [Wordpress](#), podcast platforme. Digitalne alate koristi svakodnevno.

### 3. Kakvo je Vaše iskustvo u korišćenju digitalnih alata i metoda u radu sa mladima?

Milanovo iskustvo je pozitivno jer se mladi dobro snalaze u digitalnom okruženju i dobro reaguju na korišćenje digitalnih metoda.

### 4. Da li ste imali priliku da implementirate program ili događaj koji su koristili digitalne alate i metode u radu sa mladima na Vašem radnom mestu?

Ispitanik je sprovodio književne večeri za mlade na kojima se koristila Zoom platforma, tako što se deo mladih uključivao preko platforme i postavljao pitanja književniku. Milan uređuje i blog/sajt na kome mladi sa kojima radi kreiraju sadržaje – kvizove, recenzije. Na svom radnom mestu svakodnevno mlade upoznaje sa korišćenjem različitih digitalnih alata i programa za editovanje zvuka, slike i videa, ovo se odvija individualno ili u malim grupama. Mladi kasnije sami kreiraju sadržaje i postavljaju ih na blog Centra. Takođe, svakodnevno je u interakciji sa mladima na društvenim mrežama i blogu.

### 5. Kakva je bila reakcija mladih na taj program/događaj?

Prema Milanu mladi su bili oduševljeni jer im se pružila prilika za razgovor sa književnikom iako nisu mogli fizički da prisustvuju događaju. Reakcije na korišćenje digitalnih alata u drugim aktivnostima ukazuju na to da su alati uvek lepo prihvaćeni. Sagovornik navodi da zajedno sa mladima kolege i on istražuju nove metode i uzajamno uče jedni od drugih o novim digitalnim alatima.

### 6. Opišite program ili događaj za mlade koji ste sproveli u radu sa mladima iz različitih osetljivih grupa.

„Digitalni omladinski centar je otvoren za sve i tako treba da bude! Ne targetiramo nikog posebno“ kaže naš sagovornik. Dodaje da na sve događaje koje organizuju dolaze mladi iz osetljivih grupa. Ono što bi izdvojio je snimanje audio knjiga koje se postavljaju na [YouTube kanal](#) Gradske biblioteke u Novom Sadu i koje su pogodne da ih koriste slepe i slabovide osobe, ali su veoma popularne i među mladima koji nemaju oštećenje vida.

### 7. Da li postoji neki drugi primer inkluzivne prakse u radu sa mladima u Vašoj instituciji/organizaciji koji koristi digitalne metode?

U okviru organizacije, kako ispitanik kaže, trude se da svi programi budu inkluzivni, bez naglašavanja toga. Uvek su spremni da prilagode uslove kako bi svima omogućili ravnopravno učešće. U saradnji sa drugim organizacijama realizuju različite radionice na temu inkluzije, ali one ne uključuju korišćenje digitalnih alata.

# INTERVJU SA OMLADINSKIM RADNICIMA KOJI ORGANIZUJU DIGITALNE PROGRAME U OBLASTI KULTURE

---

Omladinska radnica, Hrvatska - Lovorka Trdin (26 godina, 3 godine iskustva rada)

## 1. Da li ste imali priliku da koristite neke digitalne alate ili metode u svom radu?

Ispitanica Lovorka Trdin je zaposlena u Gradskom pozorištu "[Zorin dom](#)" u Karlovcu, gde je kroz svoj dosadašnji rad imala priliku da koristi digitalne metode i alate kao što su [WhatsApp](#), [Viber](#), [Facebook Messenger](#) i snimanje kamerom mobilnog telefona.

## 2. Da li ste imali priliku da koristite digitalne alate ili metode u svom radu sa mladima?

Kroz predstavu "[Terapija žvakačim gumama](#)", koja govori o svim problemima adolescenata (pubertet, zaljubljanje, seksualnost itd.), mladi razgovaraju sa glumcima sa ciljem normalizacije svih izazova sa kojima se suočavaju. Konkretno, predstava je namenjena mladima koji pohađaju 7. i 8. razred osnovne škole i mladima iz srednjih škola. Tokom predstave mladi su pozvani na scenu da dođu sa svojim mobilnim telefonima kako bi pomogli glumcima da reše probleme, ali i da pričaju o različitim iskustvima i izazovima sa kojima se suočavaju tokom odrastanja. Glumci se pretvaraju da su izgubili sećanje na sopstveni pubertet, pa ih mladi nesvesno uče o izazovima i problemima kroz koje trenutno prolaze sami. Tokom ovog procesa mladi uče glumce kako da koriste savremene tehnologije i razne aplikacije.

Koriste se sledeće digitalne metode: WhatsApp, Viber, Facebook Messenger.

Ona zaključuje da su digitalni alati najintenzivnije korišćeni tokom izolacije kroz realizaciju onlajn radionica koje su za cilj imale da decu i mlade nauče da prave lutke od recikliranog materijala, koji je svima dostupan u kućnim uslovima. Kao primer digitalnog alata korišćeni su onlajn video snimci.

## 3. Kakvo je Vaše iskustvo u korišćenju digitalnih alata i metoda u radu sa mladima?

„Jedina mana je to što sam shvatila da više nisam tako mlada”. Lovorka navodi da još ne zna mnogo – od pojmova koje mladi koriste, preko mogućnosti koje pružaju digitalni alati kao što su WhatsApp, Viber, Facebook Messenger. Deca i mladi se kroz predstavu otvaraju i osećaju se bezbedno da govore o svojoj seksualnosti, problemima, nepoznatostima. „Mi ih tokom predstave ohrabujemo da je normalno da kažu nešto o svojim problemima, a oni napuštaju predstavu veoma glasno komentarišući međusobno, daleko otvoreniji za dalju komunikaciju. Spremniji su da nastave dalje razgovore sa prijateljima u školi i van nje. Ona se slaže da su digitalne aplikacije most koji povezuje temu predstave i postizanje cilja predstave kroz alate koji su bliski mladima.

Ona dalje navodi da je ona osoba koja je „antidigitalna” i koristi tehnologiju ako je na to prinuđena. Ipak, smatra da su mladi danas veoma povezani sa tehnologijom i da je važno poznavati različite digitalne platforme i alate kako bi sa njima bolje komunicirali.

Lovorka Trdin navodi da trenutno priprema projekat (do sada nije realizovan) koji ima za cilj edukaciju mladih u višim razredima osnovnih i srednjih škola o bezbednosti saobraćaja i da će projekat biti veoma tehnološki zasnovan. Cilj je naučiti mlade ljude o bezbednosti u saobraćaju kroz aplikaciju koja će biti dostupna na internetu i u koju će se prijavljivati preko svojih pametnih uređaja. Mladi će rešavati pitanja u aplikaciji, nalik na pub kvizove, i na taj način će učiti o bezbednosti saobraćaja. Osoba koja najbolje reši probleme dobiće nagradu. Svrha je da se istovremeno podstakne igranje igre i učenje o bezbednosti u saobraćaju. Drugi digitalni alati koji će se koristiti su kratki dokumentarni filmovi namenjeni mladima u srednjim školama. Za učenike osnovnih škola biće napravljena lutkarska predstava. Ideja je da dok se lutkarska predstava paralelno izvodi, ispod stola gde su lutke, bude televizijski ekran na kome će se prikazivati i crtani filmovi na temu bezbednosti saobraćaja. Namera je da se naprave kratki crtani filmovi za TV i radio džinglove. Sve projektne aktivnosti biće dostupne na sajtu gde će biti dostupni kvizovi kako bi mladi mogli da im pristupe u bilo kom trenutku.

## 4. Da li ste imali priliku da implementirate program ili događaj u okviru kog su korišćeni digitalni alati i metode?

Tokom karantina, kroz rad u Gradskom pozorištu „Zorin dom” u Karlovcu, Lovorka Trdin koristila je video kao metod, a snimala se dok pravi lutke od recikliranog materijala. Ostali glumci pozorišta snimali su se na druge teme. Snimci su potom montirani i postavljeni na zvanični sajt pozorišta. Deca i mladi su bili uključeni tako što su zamoljeni da naprave svoje lutke, a zatim da pošalju svoje fotografije ili kratke video snimke u „Zorin dom”. Većina mladih je poslala fotografije.

## 5. Kakva je bila reakcija mladih ljudi na taj program/događaj?

Ona smatra da nažalost video materijali sa uputstvima za izradu nisu dopri do dovoljnog broja mladih. Sakupljeno je samo nekoliko fotografija. Navodi da su „svi koji su gledali video bili veoma zadovoljni i čekali sledeći. Svi su čekali više. Bilo im je jako zabavno jer su imali šta da rade i sa čim da se zabave tokom izolacije”.

Što se tiče inovacija, ona smatra da video snimci sa različitim uputstvima nisu bili preterano inovativni. Ali misli da su uključili nešto što zanima mlade ljude. Odnosno, pokušali su da se tehnologijom približe mladima.



Glumci pozorišta „Zorin dom“ trenutno izvode predstavu za srednjoškolce „Julius Caesar“. Tokom emisije koriste dva velika TV ekrana na kojima se prikazuju scene koje se ne dešavaju direktno na sceni (npr. intervju sa Cezarom). Glumci na sceni komuniciraju snimcima koji se prikazuju na TV ekranima. Ekran se koristi i za poruke koje su vidljive na ekranima, odnosno stihovi iz drame su vidljivi u vidu slanja i primanja poruka (slično kao kod telefonskih poruka). Mladi srednjoškolske populacije bili su zadovoljni jer su navikli na paralelne stimuluse i nije im teško da gledaju predstavu uživo u pozorištu i delove koji se izvode korišćenjem digitalnih alata.

## **6. Opišite program ili događaj za mlade koji ste sproveli u radu sa mladima iz različitih osetljivih grupa.**

Lovorka Trdin ima iskustva u radu sa decom sa teškoćama u razvoju, ali nema iskustva u realizaciji programa ili događaja za ovu populaciju mladih kroz digitalne metode. Posедуje iskustvo u izvođenju likovnih radionica i radionica izrade lutaka od recikliranog materijala. Pored toga, vodila je likovnu radionicu o strahovima u osnovnoj školi gde su deca morala da crtaju svoje strahove. Uključeno je jedno odeljenje dece sa teškoćama u razvoju i jedno odeljenje bez dece sa teškoćama. Radionica je bila fokusirana na razvoj inkluzije.

Do mladih dopiru kroz saradnju sa osnovnim i srednjim školama u kojima nastupaju.

## **Omladinski radnik, Severna Makedonija – Gjorgi Nanchev (42 godine, 10 godina iskustva rada)**

### **1. Da li ste imali priliku da koristite neke digitalne alate ili metode u svom radu?**

Gjorgi od 2012. godine aktivno koristi digitalne alate za uvođenje kreativnih metoda rada sa mladima; uglavnom za mobilno snimanje (mobilnim telefonima), grafički dizajn, montažu, kreiranje muzičkih spotova (hip-hop). Trenutno je u Omladinskom centru gde koriste programe i mobilne aplikacije za pravljenje klipova, kao što su: Adobe clip, [Filmora Go](#), Photo Collage edit, power director, [Efectum](#), [Canva](#). Takođe, aktivno koriste društvene mreže, posebno Fejsbuk, i nameravaju da pokrenu [Tik-Tok](#) i [Youtube](#) kanal za Omladinski centar.

### **2. Da li ste imali priliku da koristite digitalne alate ili metode u svom radu sa mladima?**

Obično koriste digitalne alate za kreativno izražavanje - grafički dizajn, video klipove, muziku, kako bi facilitirali obrazovanje i kritičko mišljenje. Rade sa različitim digitalnim alatima i programima za pravljenje video klipova, postera i muzike.

Na primer, grupa mladih koja je zainteresovana za neku temu, kao što su rod, ljudska prava itd, učestvuje u nizu radionica koje se sastoje od teorijskog dela – kada uče i istražuju temu; edukativnog/nastavnog dela - kada nauče osnove metode/programa, kao što su uređivanje, montaža, itd.; i konačno, primenjuju znanje i ideje kroz kreiranje svojih proizvoda i dizajna.

Proizvode kreiraju mladi, koristeći društvene mreže da ih prezentuju i promovišu. Pored video klipova, prave i postere – od fotografija koje su napravili, crteža i slika koje digitalizuju. Takođe, radili su na hip-hop muzici – pisali tekstove, izvodili i snimali video spotove. Pored toga, organizovali su radionice sa mladima o tome kako da naprave video-snimke za “stop- animacije”. Snimili su i novu hip-hop pesmu i spremaju se da je promovišu na društvenim mrežama (trenutno je rad u toku). Nedavno su mladi inicirali osnivanje „kluba za društvene mreže” u Omladinskom centru; imaju FB profil/grupu i sami kreiraju sadržaje. U narednom periodu planiraju da otvore i rade sa Tik-Tok nalogom, kao i YouTube kanalom.

Primeri sadržaja koje su mladi kreirali proteklih godina dostupni su na sledećim linkovima:

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

[https://www.youtube.com/watch?v=ru3Q4mPLN\\_s](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=YkPcglVuiOk>

### **3. Kakvo je Vaše iskustvo u korišćenju digitalnih alata i metoda u radu sa mladima?**

Gjorgi navodi da je to definitivno bilo veoma pozitivno iskustvo. Primetio je da korišćenje digitalnih alata (mobilnih telefona, aplikacija i sl.) u radu sa mladima ima veliki efekat i mnogo veći domet putem društvenih medija, u poređenju sa samo redovnim i tradicionalnim metodama. To je – kaže – zato što je mladima mnogo interesantnije, mnogo bliže njihovim interesovanjima i situaciji (za komunikaciju – društvene mreže; okolnosti – svakodnevna upotreba uređaja poput mobilnih telefona; motivacija – samostalno kreiranje nečega, kreativno izražavanje talenata...). Mladi su zadovoljni i zainteresovani.

Što se tiče intenziteta upotrebe digitalnih alata/metoda, on ne vidi veliku razliku u odnosu na pandemiju i period pre pandemije. Oni jednostavno koriste digitalne alate i metode godinama u svom svakodnevnom radu.

#### **4. Da li ste imali priliku da implementirate program ili događaj u okviru kog su korišćeni digitalni alati i metode?**

Mladi uče kako da koriste različite digitalne alate i metode za izražavanje svoje kreativnosti i dobijaju podršku u procesu kreiranja svojih proizvoda (video, muzika, poster, itd.).

Gjorgi ponovo napominje da je njegovo iskustvo pozitivno i primećuje da su mladi zainteresovani, uključeni i motivisani, posebno u poređenju sa nekim aktivnostima koje sprovodi većina organizacija koje rade sa mladima – poput debata, predavanja i slično, koje su „malo dosadne” mladima. Navodi da svaka metoda ima svoju vrednost i svrhu, ali je podjednako važno i prilagođavanje potrebama i interesovanjima mladih.

#### **5. Kakva je bila reakcija mladih ljudi na taj program/događaj?**

Gjorgi primećuje da mladi veoma pozitivno reaguju na programe u kojima koriste digitalne alate i metode. Oni su još više motivisani da učestvuju, kada im se pruži prilika i obezbede resursi (prostor, oprema, podrška stručnjaka i omladinskih radnika...). Kada govori o mladima koji su uključeni u muzičke, hip-hop aktivnosti navodi: „*Nisam ni bio svestan da imamo takve fristajlere!*”.

„*Pružamo im šansu, priliku da upoznaju ljude i uče od njih (npr. poznati reperi sa Balkana i EU, masterski kursevi), profesionalnu opremu (npr. za snimanje pesama), pomažemo u učenju kako da snime video... a sve se završava sa finalnim proizvodom – muzičkim spotom...*”. To je ono što motiviše mlade, kaže Gjorgi – uče kako da stvaraju, podržani su u procesu kreiranja i izražavanja svojih ideja i talenata.

Ono što Gjorgi navodi kao inovativno je zapravo upotreba digitalnih alata (pošto se to retko praktikuje u radu sa mladima). On primećuje da veliki broj organizacija koje rade sa mladima organizuje uglavnom „malo dosadne” događaje za mlade i da se ne prilagođavaju potrebama mladih koliko bi mogli. „Prilagođavamo se njima (mladima), ne očekujemo da će se oni prilagoditi nama”.

#### **6. Opišite program ili događaj za mlade koji ste sproveli u radu sa mladima iz različitih osetljivih grupa.**

Gjorgi naglašava da više od polovine (najmanje 60%) mladih koji dolaze u Omladinski centar spada u neku osetljivu kategoriju (smanjene ekonomske mogućnosti, Romi, LGBTIQ+ mladi...). Takođe, napominje da ne pita mlade ko pripada kojoj kategoriji, jer su svi dobrodošli, ravnopravni i prijatno se osećaju u prostoru centra.

Trenutno organizacije koje upravljaju Omladinskim centrom pokušavaju da nađu podršku za ugradnju lifta u zgradu u kojoj se nalaze, jer trenutno prostor nije dostupan mladima sa invaliditetom.

Gjorgi nije naveo druge programe/aktivnosti sa osetljivim grupama gde su koristili digitalne alate. Inače, u dosadašnjem radu učestvovao je u realizaciji aktivnosti:

– za decu i omladinu sa intelektualnim poteškoćama:

U školi postoji razred za decu i mlade sa intelektualnim poteškoćama koji se nalazi u posebnoj zgradi. Njegova organizacija je imala praksu da organizuje proslavu za Novu godinu radi prikupljanja sredstava, a zatim je kupila poklone i odnela ih deci i mladima, uz organizaciju zabavnih aktivnosti tokom posete.

Drugom prilikom doneli su sto za stoni tenis i postavili ga u dvorište, te uključili decu iz redovne škole da zajedno sa mladima iz ovog razreda igraju stoni tenis.

– za decu i mlade koji su slabovidni i slepi:

Zajedno sa Udruženjem slepih organizovali su nekoliko aktivnosti: predstavljanje gol-lopte (neka vrsta fudbala prilagođenog slepim osobama - lopta je oko 8 kg i sa zvonima, teren je posebno označen). Doneli su opremu u školu, predstavili kako se igra i organizovali igre sa mladima koji nisu slepi. Oči mladih bile su pokrivene tokom igre. Bilo je veoma zanimljivo i zabavno, a takođe je doprinelo razvijanju razumevanja, empatije i saradnje.

Što se tiče informisanja ovih grupa mladih, Gjorgieva organizacija, a sada i Omladinski centar, koriste društvene mreže za promociju događaja, te sarađuju sa školom i Udruženjem slepih oso

### 1. Da li ste imali priliku da koristite neke digitalne alate ili metode u svom radu?

Ispitanica je u toku svog rada u organizaciji [Kulturanova](#), koja kroz pozorište, performanse, audio-vizuelne i medijske sadržaje pruža podršku mladim stvaraocima i podstiče inovacije u kulturnim i kreativnim industrijama, koristila digitalne alate, posebno tokom pandemije kada je u pojedinim situacijama to praktično bio jedini način za dolazak do mladih ljudi. Neke digitalne alate, metode i platforme sagovornica je koristila i pre toga „obzirom na publiku koja je dosta uključena u digitalni svet i velik deo života ostavlja na platformama“.

Koristila je veliki broj različitih platformi koje se tiču konverzacije i četovanja [Zoom](#), [Slack](#), [Google Meet](#), [Miro](#), kvizove: [Kahoot](#), [Mentimeter](#), zajednički rad na platformama koje dozvoljavaju interaktivnost, [U report](#), društvene mreže, Google app; primena i pravljenje materijala u digitalnom svetu – web kamere, predstave. Najviše su korišćeni digitalni metodi i alati koji su participativni, tu posebno izdvaja online kvizove. Društvene mreže su takođe korišćene, posebno one koje mogu biti kontent stvaranja u kulturi kao što je [Tik Tok](#).

Kanali komunikacije u upotrebi pored mejla su [Whatsapp](#) i [Viber](#). Interaktivne digitalne mape na kojima su mapirani kulturni događaji od lokalnog do evropskog nivoa ili turistička mesta ([Padlet](#)).

Jelena nastoji da u svom radu spoji digitalne metode sa fizičkim i aktivnostima u stvarnom okruženju.

Od alata koje nije koristila, a volela bi, navodi online igre, društvene igre koje su stavljene u online format.

### 2. Da li ste imali priliku da koristite digitalne alate ili metode u svom radu sa mladima?

Kao što se iz odgovora na prethodno pitanje vidi sagovornica ima bogato iskustvo u korišćenju alata digitalnih metoda u svom radu. Na događajima/aktivnostima koje se realizuju samo online najčešće je koristila [Zoom](#), [Mentimeter](#), [Miro](#), [Jamboard](#), društvene mreže, [Viber](#), [WhatsApp](#).

Na hibridnim događajima, na kojima je deo učesnika prisutan uživo, a deo online, najčešće su korišćeni različiti online kvizovi. Jelena navodi da iako ima instalirano nekoliko aplikacija za komunikaciju većeg broja korisnika, [Zoom](#) se pokazao kao najbolji.

Digitalni metodi i alati su najintenzivnije korišćeni tokom pandemije, posebno naglašava učestalost korišćenja u septembru 2020. kada su organizovali online ceo [TAKT](#) festival (op.a. [www.taktfest.org](#) - Multimedijalni, internacionalni, interkulturalni festival koji se organizuje u Novom Sadu, poznat po promociji i negovanju autentičnog kulturnog stvaralaštva).

### 3. Kakvo je Vaše iskustvo u korišćenju digitalnih alata i metoda u radu sa mladima?

Za Jelenu to je definitivno pozitivno iskustvo. „Super je što živimo u trenutku, u eri kada možemo da nadomestimo fizičko prisustvo, i mogu da kažem da je tokom pandemije doprinelo da održimo kontakt, da ostanemo participativni.“

Tokom pandemije organizacija u kojoj Jelena radi je pokrenula slogan „Kulture ne sme da fali“ koji upućuje na to da ne sme da se desi da kultura ne može da dođe do ljudi i da se pristup kulturnim i umetničkim sadržajima mora omogućiti.

Korišćenje digitalnih alata i metoda smatra veoma korisnim čak i danas, kada više ne postoje ograničenja okupljanja, ali napominje da u kulturi i umetnosti malo šta može zameniti stvarni svet.

### 4. Da li ste imali priliku da implementirate program ili događaj u okviru kog su korišćeni digitalni alati i metode?

Kao najznačajnije primere korišćenja digitalnih alata i metoda prepoznaje nekoliko izvođenja predstave „Ko je ovde lud?“, po motivima teksta Muze Pavlove „Idiot“. Predstava je izvođena na [Zoom](#) platformi u stvarnom vremenu, nije bila snimljena, već su glumci na platformi igrali predstavu. Izvođenje predstave je promovisano na društvenim mrežama, sajtovima različitih organizacija i njuzleterima, a zainteresovani gledaoci su se prijavljivali na mail, nakon čega su dobijali link za [Zoom](#). Jelena je, pored pružanja tehničke podrške, učestvovala i u izvođenju predstave npr. kada je glumac skenirao nešto, ona je delila ekran sa prikazom skeniranog dokumenta i sl. Pored toga nakon predstave, kao omladinska radnica vodila je diskusiju „Koliko je teško dokazati da si idiot?“ sa gledaocima (mladima).

Od digitalnih alata korišćene su društvene mreže, mail i [Zoom](#). Društvene mreže i mail su korišćeni za promociju i komunikaciju, a [Zoom](#) je korišćen kao pozornica za izvođenje predstave i prostor za diskusiju nakon toga. Važno je naglasiti da su mladi bili uključeni i u stvaranje i u izvođenje same predstave, kao i u diskusiju.

Takođe, ističe da je 2020. godine najznačajniji događaj koji organizuju ([TAKT](#) festival) u potpunosti bio realizovan online. Tom prilikom korišćeni su live stream, online polls, online stream, [Zoom](#), kao i različiti video materijali.

Kao značajan projekat za ovu temu navodi projekat „Z elements“ koji je organizacija realizovala, a koji je bio usmeren na to kako da umetnici više koriste digitalne alate i tehnologiju kako bi se približili mladima iz Z generacije. U okviru tog projekta imala je priliku da se upozna kako izgleda i funkcioniše virtuelna realnost

(VR), učestvuje u pravljenju virtualne izložbe i prisustvuje izložbi u Belgiji kojoj su mogli da pristupe ljudi iz celog sveta. Izložba je bila napravljena kao bašta u koju kad uđeš vidiš neki video ili fotografiju. Ovo za nju bilo super iskustvo.

### **5. Kakva je bila reakcija mladih ljudi na taj program/događaj?**

Na početku je svima bilo nejasno i postavljalo se pitanje zašto da se sve prebacuje u online okruženje, ali su kasnije ljudi prihvatili to. Reakcije su zavisile od konteksta. Kao primer navodi predstavu koja je igrana online, puno ljudi se vraćalo i povlačilo za sobom nove ljude, što je dobra povratna informacija.

Sa druge strane, TAKT je festival koji ima tradiciju dugu 10 godina i ljudi su bili oduševljeni online izdanjem jer nisu ništa propustili, mogli su da prate festival uprkos ograničenju okupljanja. Komentarisali su „Wow, možeš da slušaš pesmu online, žiri se uključuje!“.

Ispitanica smatra da ako je program dobro osmišljen, ako nije dosadan i ne nudi se sadržaj koji mladi mogu da nađu sami u dva klika, već im se pruža nešto zabavno i edukativno u njihovom svetu što oni ne mogu da nađu lako onda je to super, dobro će reagovati na to.

Jelena navodi da je za nju odličan feedback od mladih koji su učestvovali na hibridnom događaju da se nisu osećali isključeno, ni oni koji su bili offline, ni oni online. Ona kaže: „Sve zavisi od osobe koja radi sa mladima, koliko ona hoće da se potruži. Najlakše je uključiti Zoom i smatrati nekog uključenim. To po meni nema nikakvog smisla“. Naglašava da mladi prepoznaju kvalitet, online je njihov svet, oni vrlo dobro znaju gde da kliknu i gde šta da potraže. „Naše je da im taj svet učinimo bezbednijim, sigurnijim i da im pružimo nešto što u njemu nisu otkrili, a ne da im govorimo nešto što već znaju jer onda neće doći“.

Što se inovativnosti tiče, smatra da inovativan može biti samo način na koji se digitalni alati koriste, a da digitalni alati i metodi sami po sebi nisu ništa inovativno jer se na različitim platformama uglavnom sve ponavlja, samo je malo drugačiji princip. Po Jeleni čak ni VR više nije inovativan jer je dostupan na svakom kliku, ali način kako ćemo mlade sprovesti kroz takve sadržaje može biti zanimljiv i inovativan.

Jelena podržava digitalizaciju u kulturi i misli da su različiti digitalni programi i aplikacije koje imaju ustanove kulture dobre i da otvaraju mnogo mogućnosti, ali da ih treba staviti u funkciju rada sa mladima, odnosno omogućiti mladima da nešto aktivno rade sa njima. Na primer pozvati mlade da u virtualnoj stvarnosti izmene nešto na poznatim umetničkim delima i onda organizuju virtualnu izložbu tih dela. Treba otići korak napred i digitalno staviti u funkciju sa porukom mladima „Ovo je tvoj svet, hajde da ga koristimo na tvoj način ili hajde da produbljujemo tvoj razvoj u njemu!“

### **6. Opišite program ili događaj za mlade koji ste sproveli u radu sa mladima iz različitih osetljivih grupa.**

Pre nekoliko godina ispitanica je bila uključena u program u kom su učestvovali mladi migranti. U okviru tog programa su snimani filmovi koji su dostupni na Youtube-u. Osim toga nije bila deo programa koji su posvećeni isključivo samo jednoj osetljivoj grupi, osim istraživanja koja su rađena online, a ciljna grupa su bile mlade žene ili radnice u kulturi.

Jelena naglašava da su u Kulturanovoj svi uključeni i da nisu pozvani kao pripadnici osetljivih grupa, već kao mladi, a ukoliko je potrebno prilagođavanje uslova za njihovo učešće u programu, oni se prilagode i nastoji se da se stvore uslovi da svi budu ravnopravni.

Organizacija u kojoj Jelena radi prepoznaje veliki značaj inkluzije i trudi se da svoje sadržaje učini dostupnim što većem broju mladih bez obzira iz koje grupe dolaze. Kako bi to postigli sve snimke titlaju, realizuju programe u prostorima prilagođenim osobama sa invaliditetom, koriste rodnosenzitivan jezik, obezbeđuju prevodioce za učesnike koji su pripadnici nacionalnih manjina i trude se da osiguraju širu geografsku pokrivenost kako bi obezbedili učešće što većeg broja pripadnika manjinskih grupa u istraživanjima i programima koje sprovode.



# IV ZAKLJUČAK

Pristup mladima kulturi kao aktera ili korisnika je suštinski uslov za njihovo potpuno učešće u društvu. Pristup kulturi može ojačati svest o zajedničkom kulturnom nasleđu i promovisati aktivno građanstvo otvoreno prema svetu. Participacija u aktivnostima u oblasti kulture može omogućiti mladima da izraze svoju kreativnu energiju i doprinesi njihovom ličnom razvoju i osećaju pripadnosti zajednici. Ovo je značajnije od pukog pristupa kulturnim proizvodima, posećivanja prostora i primanja informacija, jer se u fokus postavlja iskustvo ličnog razvoja mladih.

Omladinski rad donosi stručnost u kreiranju programa koji odgovaraju potrebama mladih i podstiču njihov lični i društveni razvoj. Međutim, suočava se sa izazovima kada je u pitanju održivost tih programa u pogledu nedostatka stabilnih resursa. Ti resursi, posebno infrastruktura i stabilno finansiranje ljudskih resursa, dostupni su u institucijama kulture, koje sa druge strane nemaju dovoljno veština da privuku i uključe mlade. Prednost udruživanja snaga i ulaganja više napora u međusektorsku saradnju prepoznata je kako u omladinskom, tako i u sektoru kulture.

Prema istraživanju „Potrebe mladih i vidljivost omladinskih programa u oblasti kulture u Severnoj Makedoniji, Hrvatskoj i Srbiji” koje je sprovedeno 2021. godine, institucije kulture ističu da je u cilju unapređenja rada sa mladima potrebna pre svega saradnja sa omladinskim radnicima i omladinskim organizacijama, ulaganje u promociju kulturnih aktivnosti koje su prilagođene potrebama i interesovanjima mladih, kao i prilagođavanje aktivnosti i pratećih programa potrebama mladih.

Asocijacije i institucije kulture uključene u izradu ove brošure nadaju se da će interaktivni sadržaj ove brošure poslužiti kao vredan resurs i inspirisati omladinske radnike i radnike u kulturi na regionalnom i EU nivou da kreiraju zajedničke programe u oblasti kulture i unaprede mogućnosti mladima da aktivno učestvuju i posećuju kulturne sadržaje.

