Projekat:

CYBER-Change

Kompetentni graditelji mladih: preduzetništvo, otpornost i digitalne vještine za promjene

Broj ugovora: 101247052

D.2.2 Priručnik za vršnjačku obuku o digitalnim vještinama

Rok za dostavljanje rezultata: 31. august 2026. godine
Stvarni datum dostave: 30. august 2026. godine

Funded by the European Union

Odricanje od odgovornosti: Finansirano od strane Evropske unije. Izneseni stavovi i mišljenja predstavljaju isključivo stavove autora/autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Izvršne agencije za obrazovanje i kulturu Evropske unije (EACEA). Evropska unija niti EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

CYBER Change konzorcij

Naziv organizacije	Uloga	Država
ASOCIATIA COPIII IN SANUL FAMILIEI (FoRC)	COO	RO
POMOC DECI UDRUZENJE GRADJANA (CYSO)	BEN	RS
MEDUNARODNO UDRUZENJE INTERAKTIVNEOTVORENE SKOLE (MIOS)	BEN	BA
INSTITUTE FOR DEVELOPMENT OF CIVIL SOCIETY INNOVATE (IDCSI)	BEN	XK
FORUM MLADI I NEFORMALNA EDUKACIJA (FORUM MNE)	BEN	ME

Informacije o dokumentu

Ugovorni datum isporuke	**31/08/2026**
Stvarni datum isporuke	**30/08/2026**
Sigurnosna klasifikacija isporučivog rezultata	**Public**
Urednik	***FORC***
Saradnici	**ALL**
Osiguranje kvaliteta	**FORC**

Revizije

Verzija	Datum	Autor revizije	Sažetak promjena
V.01	**21/08/2026**	**FORC**	**završni nacrt**
V.02	**29/08/2026**	**ALL**	**interna revizija**
V.1	**30/08/2026**	**FORC**	**finalni dokument**

SADRŽAJ

UVOD ... 7
DIO I. RAZUMIJEVANJE DIGITALNOG SVIJETA ... 11
MODUL 1. DIGITALNI PROSTOR I KRITIČKO RAZMIŠLJANJE ... 11
Sesija 1: Snalaženje u svijetu informacija u digitalnom dobu ... 12
Sesija 2. Lažne vijesti, dezinformacije i provjera činjenica ... 16
Sesija 3: Algoritmi, eho komore i filterski mjehurići ... 21
Sesija 4. Razmisli prije nego što klikneš: Donošenje boljih digitalnih odluka ... 25
MODUL 2. ZDRAV ODNOS PREMA TEHNOLOGIJI ... 29
Sesija 5. Moje digitalne navike: Ko je zaista pod kontrolom? ... 30
Sesija 6. Digitalna dobrobit: Izgradnja zdravije ravnoteže između online i offline života ... 35
DIO II. ODGOVORNO DIGITALNO GRAĐANSTVO ... 40
MODUL 3. DIGITALNA PRAVA I ODGOVORNOSTI ... 41
Sesija 7. Moja digitalna prava: Zaštita privatnosti i ličnih podataka ... 41
Sesija 8. Moje digitalne odgovornosti: Etika i poštovanje na internetu ... 47
MODUL 4. DIGITALNO UČEŠĆE I GRAĐANSKI ANGAŽMAN ... 52
Sesija 9. Od korisnika do digitalnog građanina: Pronalaženje vlastitog glasa na internetu ... 53
Sesija 10. Digitalna akcija za promjene: Kampanje, volontiranje i učešće u zajednici ... 57
MODUL 5. ONLINE SIGURNOST I DIGITALNA DOBROBIT ... 61
Sesija 11. Ostanimo sigurni online: Cyber sigurnost, prevare i sigurna komunikacija ... 62
Sesija 12. Tvoj digitalni trag: Reputacija, otpornost i oporavak ... 66
DIO III. UMJETNA INTELIGENCIJA ZA DOBRO ... 70
MODUL 6. RAZUMIJEVANJE UMJETNE INTELIGENCIJE ... 71
Sesija 13. AI oko nas: Šta je umjetna inteligencija zapravo? ... 72
Sesija 14. AI: Mogućnosti, ograničenja i rizici ... 78
Sesija 15. Razgovaraj s AI-em: Pisanje upita, testiranje i provjera AI odgovora ... 84
Sesija 16. Možemo li vjerovati umjetnoj inteligenciji? Pristrasnost, etika i odgovorno donošenje odluka ... 88
MODUL 8. UMJETNA INTELIGENCIJA ZA DRUŠTVENI UTICAJ ... 91
Sesija 17. AI za razumijevanje zajednice: Mapiranje potreba i unapređenje pristupačnosti ... 92
Sesija 18. AI za dobro: Kreiranje ideja, kampanja i društvenih rješenja ... 98
DIO IV. DIGITALNE VJEŠTINE ZA DRUŠTVENO PREDUZETNIŠTVO ... 102

Sesija 19. Pogledaj oko sebe: Mapiranje potreba zajednice uz empatiju 102
Sesija 20. Od opažanja do dokaza: Istraživanje, zainteresovane strane i definicija problema 106
MODUL 10. DIGITALNI ALATI ZA DRUŠTVENI UTICAJ 109
Sesija 21. Zajednički rad digitalno: Alati za saradnju i upravljanje projektima 110
Sesija 22. Komunikacija za utjecaj: Digitalni sadržaj, Canva i online komunikacija 114
MODUL 11. OD IDEJE DO AKCIJE 117
Sesija 23. Od društvenog problema do plana akcije 118
Sesija 24. Predstavite svoju promjenu: Prezentujte, poboljšajte i napravite sljedeći korak 122
ANEKSI 128
MOJ DIGITALNI DAN 140
MOJ PLAN DIGITALNE DOBROBITI 148
Razmisli prije nego što podijeliš 151
Moja digitalna odgovornost 155
Od korisnika do digitalnog građanina 158
Aneks: Platno za akciju u zajednici 159
Aneks: Kartice sa scenarijima prevara 161
Aneks: Radni list „Prepoznaj znakove upozorenja“ 162
Aneks: Kontrolna lista za kibernetičku sigurnost 164
Aneks: Vremenska linija digitalnog traga 166
Aneks: Moj akcioni plan za digitalni trag 168
Aneks: AI ili nije? 170
Aneks: Kartice svakodnevne tehnologije 171
Aneks: Kartice o mitovima vezanim za umjetnu inteligenciju (AI) 171
Aneks: Kartice AI izazova 174
Aneks: AI ili čovjek? – Radni list 176
Aneks: Radni list za provjeru činjenica uz pomoć AI-a 177
Aneks: Kartice izazova za pisanje promptova 179
Aneks: Radni list za unapređenje promptova 181
Aneks: Radni list za unapređenje promptova 183
Testiraj i uporedi 184
Aneks: Kartice sa AI scenarijima 186

Kartica 1. AI i prijave za posao 186
Aneks: Treba li AI odlučivati? 188
Aneks: Radni list za etičko donošenje odluka 190
Provjera odgovorne upotrebe AI-a 191
Aneks: Radni list za etičko donošenje odluka 192
Provjera odgovorne upotrebe AI-a 193
Aneks: Kartice izazova u zajednici 196

UVOD

Ovaj priručnik razvijen je uporedo s **Priručnikom za vršnjačku obuku o socijalnom poduzetništvu**, u okviru projekta **CYBER Change**. Ova dva priručnika se međusobno nadopunjuju i osmišljena su za zajedničku upotrebu. Dok se ovaj priručnik fokusira na digitalne vještine, odgovornu upotrebu tehnologije i digitalne alate za društveni utjecaj, **Priručnik o socijalnom poduzetništvu** razvija znanja i praktične vještine potrebne za pretvaranje potreba zajednice u održive društvene inicijative. Zajedno pružaju mladima i omladinskim radnicima praktične alate za korištenje digitalnih tehnologija i poduzetništva u cilju stvaranja pozitivnih promjena u zajednici.

Sesije se zasnivaju na učenju kroz praksu, timskom radu, diskusiji, refleksiji i vršnjačkom učenju. Priručnik je fleksibilan i može se koristiti kao cjelovit program ili prilagoditi odabirom pojedinačnih modula i sesija u skladu s potrebama svake grupe.

O PROJEKTU CYBER CHANGE

CYBER Change je regionalni projekt koji uključuje organizacije iz Rumunije, Srbije, Bosne i Hercegovine, Kosova i Crne Gore. Projekt podržava mlade ljude, posebno one s manje mogućnosti, u razvoju digitalnih vještina, poduzetništva, otpornosti i aktivnog učešća kroz neformalno i vršnjačko učenje.

Projekt također pruža omladinskim radnicima praktične i prilagodljive metode učenja. Ovaj priručnik pretvara nalaze **Analize potreba projekta CYBER Change** u aktivnosti koje pomažu mladima da tehnologiju koriste kritički, odgovorno i kreativno kako bi stvarali pozitivne promjene u svojim zajednicama

KOME JE NAMIJENJEN OVAJ PRIRUČNIK?

Ovaj priručnik namijenjen je osobama koje rade s mladima u dobi od **15 do 29 godina** u neformalnim okruženjima i u zajednici, uključujući omladinske radnike, vršnjačke edukatore, centre za mlade, nevladine organizacije i mlade lidere.

Priručnik pruža praktične sesije spremne za primjenu, koje se mogu prilagoditi različitim grupama, programima i okruženjima za učenje. Voditelji aktivnosti ne moraju biti stručnjaci za digitalne tehnologije, već mogu učiti zajedno s učesnicima.

Priručnik se može koristiti za pojedinačne radionice, cjelovite module ili dugoročnije programe, a istovremeno pomaže mladima da postepeno razvijaju samopouzdanje i kompetencije kao vršnjački edukatori, facilitatori i lideri u zajednici.

KAKO KORISTITI OVAJ PRIRUČNIK

Ovaj priručnik može se koristiti samostalno ili zajedno s **Priručnikom za vršnjačku obuku o poduzetničkim vještinama**. Ova dva priručnika prate međusobno povezano i komplementarno putovanje učenja.

Priručnik za digitalne vještine postavlja temelje tako što pomaže učesnicima da se kritički i odgovorno snalaze u digitalnom svijetu, koriste digitalne alate i alate zasnovane na umjetnoj inteligenciji, razumiju potrebe zajednice i istraže načine na koje tehnologija može doprinijeti pozitivnim promjenama.

Priručnik za vršnjačku obuku o poduzetničkim vještinama nadograđuje stečeno znanje fokusirajući se na to kako učesnici mogu prepoznate potrebe zajednice pretvoriti u konkretne ideje i aktivnosti iz oblasti socijalnog poduzetništva.

Zajedno, ovi priručnici pružaju podršku mladima u procesu prelaska od razumijevanja digitalnog okruženja i potreba svojih zajednica do razvijanja i provođenja rješenja koja doprinose društvenim promjenama.

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

Moduli slijede logičan redoslijed, počevši od razumijevanja digitalnog svijeta i razvoja odgovornog digitalnog građanstva, preko istraživanja mogućnosti umjetne inteligencije, razvoja vještina socijalnog poduzetništva, pa sve do jačanja vršnjačkog liderstva. Međutim, svaka sesija može se koristiti i samostalno, nezavisno od ostalih sadržaja.

Odaberite module koji najbolje odgovaraju vašoj grupi i prilagodite aktivnosti, primjere i vremenski okvir prema potrebi. Najvažniji cilj je stvoriti sadržajna i korisna iskustva učenja koja će mladim ljudima pomoći da koriste digitalne vještine s povjerenjem, odgovorno i sa jasnom svrhom.

FLEKSIBILNA PRIMJENA I PRILAGOĐAVANJE SESIJA

Ovaj priručnik osmišljen je tako da bude fleksibilan. Svaka grupa je drugačija, zbog čega bi voditelji trebali prilagoditi aktivnosti učesnicima, raspoloživom vremenu i okruženju za učenje.

Neke grupe više preferiraju diskusiju, dok druge bolje uče kroz praktične aktivnosti. Također, neće svi učesnici imati isti nivo digitalnog iskustva ili jednak pristup tehnologiji. Zbog toga se aktivnosti mogu prilagoditi korištenjem različitih primjera, radom u parovima ili zamjenom digitalnih alata jednostavnim materijalima, poput lista flipčarta. Najvažnije je zadržati iste ciljeve učenja, dok se metode rada prilagođavaju potrebama i karakteristikama određene grupe.

RAD S RAZLIČITIM STAROSNIM GRUPAMA

Ovaj priručnik namijenjen je mladima u dobi od **15 do 29 godina**, pa aktivnosti treba prilagoditi uzrastu i iskustvu učesnika u grupi.

Za mlade od **15 do 18 godina** preporučuje se korištenje jednostavnog jezika, primjera koji su im bliski i veći nivo podrške tokom aktivnosti.

Za mlade od **19 do 24 godine** potrebno je podsticati samostalniji rad, diskusiju i aktivnosti zasnovane na projektima.

Za mlade od **25 do 29 godina** sesije je korisno povezati s temama zapošljavanja, liderstva u zajednici, mentorstva i stvaranja društvenog utjecaja.

Važno je imati na umu da je iskustvo jednako važno kao i životna dob. Posmatrajte svoju grupu i prilagodite aktivnosti, tempo rada i nivo podrške njihovim potrebama i mogućnostima.

RAZMATRANJA O INKLUZIJI

Inkluzija treba biti sastavni dio svake sesije od samog početka. Mladi mogu imati različite potrebe, iskustva i nivoe digitalnog samopouzdanja, zbog čega aktivnosti trebaju biti fleksibilne i pristupačne svima.

Sljedeća zajednička lista preporuka može se koristiti u svim planovima lekcija:

- Koristite jednostavan i jasan jezik te po potrebi objasnite nove ili složene pojmove.
- Dajte kratke upute i objasnite aktivnosti korak po korak.
- Važne tekstove i upute čitajte naglas učesnicima koji mogu imati poteškoće s čitanjem.
- Koristite štampane materijale kada je pristup internetu ograničen ili nije dostupan.
- Osigurajte da se aktivnosti mogu provesti i bez ličnih pametnih telefona, laptopa ili drugih uređaja, kroz rad u parovima ili manjim grupama.
- Povezujte učesnike s različitim nivoima digitalnog iskustva kako bi mogli međusobno pomagati i učiti jedni od drugih.
- Kada je korisno, koristite vizualne primjere, slike, simbole i pojednostavljene radne listove.
- Omogućite različite načine učešća, na primjer kroz govor, pisanje, crtanje ili rad s partnerom.
- Ostavite dodatno vrijeme učesnicima kojima je potrebna veća podrška za razumijevanje uputa ili završavanje aktivnosti.
- Birajte primjere koji su povezani sa svakodnevnim životom učesnika i njihovim lokalnim zajednicama te izbjegavajte primjere koji mogu isključivati ili stereotipizirati određene grupe.
- Pobrinite se da prostor i aktivnosti budu pristupačni učesnicima s invaliditetom te po potrebi prilagodite aktivnosti koje uključuju kretanje.
- Kod grupa s različitim nivoima iskustva nemojte pretpostavljati da svi imaju isto digitalno znanje; pružite dodatnu podršku ili jednostavnije alternative kada je to potrebno.

- Nikada nemojte vršiti pritisak na učesnike da dijele lična ili osjetljiva iskustva, posebno tokom aktivnosti koje se odnose na dobrobit, diskriminaciju, štetne sadržaje na internetu ili sigurnost.

OSNOVNI PRINCIPI

Neformalno učenje - mladi najbolje uče kroz praktičan rad. Sesije se zasnivaju na praktičnim aktivnostima, diskusijama, timskom radu i refleksiji, umjesto na dugim prezentacijama. Facilitator usmjerava proces i potiče učesnike da istražuju, dijele ideje i uče kroz iskustvo.

Vršnjačka edukacija - mladi mnogo uče jedni od drugih. Priručnik uključuje vršnjačke diskusije, grupni rad, vršnjačke povratne informacije i vršnjačko podučavanje kako bi se potaknula saradnja, izgradilo samopouzdanje i razvili budući vršnjački edukatori.

Učenje kroz praksu - najbolji način za razvoj digitalnih vještina jeste praktična primjena. Učesnici testiraju alate, rješavaju probleme, analiziraju stvarne situacije i promišljaju o vlastitim iskustvima kako bi praktične aktivnosti pretvorili u trajno znanje.

Inkluzivnost i pristupačnost - sve sesije mogu se prilagoditi različitim potrebama, nivoima iskustva i okruženjima za učenje. Koristite jednostavan jezik, fleksibilne aktivnosti i alternativna rješenja koja zahtijevaju malo resursa kako biste osigurali da svi mogu aktivno učestvovati.

Razmišljanje u duhu socijalnog poduzetništva - kroz cijeli priručnik učesnici se potiču da povezuju digitalne vještine sa stvarnim izazovima u zajednici. Istražuju načine na koje tehnologija može podržati pozitivne društvene promjene, aktivno građansko učešće i društvene inovacije.

DIO I. RAZUMIJEVANJE DIGITALNOG SVIJETA

Prvi dio priručnika fokusira se na razumijevanje okruženja u kojem mladi već provode veliki dio svog vremena.

Prije korištenja tehnologije za projekte, kampanje ili aktivnosti usmjerene na djelovanje u zajednici, korisno je razumjeti kako funkcionišu digitalne informacije, na koji način mogu utjecati na nas i zašto se neki sadržaji čine uvjerljivijima od drugih. Upravo tu kritičko razmišljanje postaje od ključne važnosti.

MODUL 1. DIGITALNI PROSTOR I KRITIČKO RAZMIŠLJANJE

Pregled modula

Mladi su svakodnevno izloženi ogromnim količinama informacija. Naslovi vijesti, kratki videozapisi, sadržaji influensera, reklame, objave na društvenim mrežama, grupni chatovi, web-stranice i odgovori generirani umjetnom inteligencijom neprestano se takmiče za njihovu pažnju.

Pronaći informacije danas je jednostavno. Mnogo je teže procijeniti koje su od njih pouzdane.

Ovaj modul pomaže učesnicima da postanu svjesniji načina na koji primaju, tumače i koriste digitalne informacije. Cilj nije da postanu sumnjičavi prema svemu što vide na internetu. Naprotiv, modul ih podstiče da razviju naviku da zastanu, provjere izvore, uporede informacije i postavljaju pitanja prije nego što nešto prihvate kao tačno ili podijele s drugima.

Zašto je ova tema važna

Kritičko razmišljanje prepoznato je kao jedna od važnih potreba u okviru **CYBER Change Analize potreba**. Mladi danas provode mnogo vremena na internetu, ali to ne znači nužno da mogu prepoznati pouzdane informacije ili razumjeti na koji način digitalni sadržaji utječu na njih.

Informacije dostupne na internetu mogu biti obmanjujuće, emocionalno obojene ili čak netačne, uključujući i sadržaje koje generira umjetna inteligencija. Ovo je posebno važno kada mladi žele razvijati inicijative za zajednicu ili projekte društvenog utjecaja, jer kvalitetna rješenja trebaju biti zasnovana na pouzdanim informacijama.

Kritičko razmišljanje pomaže mladima da provjeravaju informacije, preispituju pretpostavke i donose bolje odluke prije nego što poduzmu određene aktivnosti ili reagiraju na informacije koje pronađu. Ono ih osposobljava da budu informiraniji, odgovorniji i aktivniji građani, kako u digitalnom prostoru, tako i u svojim lokalnim zajednicama.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula učesnici bi trebali razviti veće samopouzdanje u radu s digitalnim informacijama. Naučit će kako kritički preispitivati izvore informacija, prepoznati pristrasnost i emocionalnu manipulaciju, provjeravati činjenice te razumjeti na koji način algoritmi utječu na sadržaj koji vide na internetu.

Najvažnije od svega, učesnici će kroz praktične aktivnosti uvježbavati primjenu ovih vještina kako bi donosili kvalitetnije, informiranije i odgovornije odluke u svakodnevnom životu.

Sesija 1: Snalaženje u svijetu informacija u digitalnom dobu

1. Pregled sesije

Svakodnevno smo izloženi stotinama informacija, često a da toga nismo ni svjesni. Novinski članci, TikTok videozapisi, Instagram Reels sadržaji, odgovori generirani umjetnom inteligencijom, memovi, YouTube videi i poruke prijatelja neprestano se takmiče za našu pažnju.

Vrlo često odlučujemo šta ćemo vjerovati u samo nekoliko sekundi, bez dubljeg razmišljanja o tome odakle informacija dolazi, ko ju je kreirao i koliko je pouzdana.

Ova sesija podstiče učesnike da uspore tempo, postanu znatiželjniji i pažljivije promišljaju o informacijama koje svakodnevno konzumiraju. Kroz aktivnosti i diskusiju, učesnici će početi razvijati naviku postavljanja pitanja, provjeravanja izvora i kritičkog promišljanja prije nego što prihvate, podijele ili reagiraju na određenu informaciju.

2. Trajanje

Aktivnost traje 75–90 minuta.

3. Preporučena veličina grupe

Ova aktivnost je pogodna za grupu veličine: 12–25 učesnika.

4. Napomene za prilagođavanje prema dobi

Sesija se može prilagoditi korištenjem primjera koji odgovaraju svakodnevnim digitalnim iskustvima određene starosne grupe, uz zadržavanje istih ciljeva učenja.

- 15–18 godina - koristite primjere s TikToka, Instagrama, YouTube Shortsa i sadržaja influensera. Objašnjenja trebaju biti jednostavna, a fokus na prepoznavanju očiglednih tehnika uvjeravanja i privlačenja pažnje.
- 19–24 godine - uključite online vijesti, podcaste, sadržaje generirane umjetnom inteligencijom i aktuelna društvena pitanja. Podstičite dublju diskusiju o tome kako informacije oblikuju mišljenja i stavove.

- 25–29 godina - koristite primjere povezane sa zaposlenjem, građanskim učešćem, poduzetništvom i projektima u zajednici. Podstaknite učesnike da razmišljaju o tome kako informacije utiču na profesionalne odluke i društvene inicijative.

5. Ciljevi učenja

Do kraja sesije učesnici će biti u mogućnosti da:

- Prepoznaju da se informacije kreiraju s određenom svrhom i za određenu ciljnu publiku.
- Identificiraju faktore koji utiču na to zašto nekim izvorima vjeruju više nego drugima.
- Razlikuju činjenice, mišljenja i pretpostavke u digitalnim sadržajima.
- Primijene jednostavna kritička pitanja prije nego što prihvate ili podijele informacije na internetu.

6. Potrebni materijali

- Laptop i projektor
- Internet konekcija
- Flipčart ili bijela tabla
- Samoljepljivi papirići (po mogućnosti u tri boje)
- Markeri
- Odštampani radni list „Detektiv informacija" (po jedan za svakog učesnika)
- Odštampani primjeri različitih online objava, naslova vijesti i snimaka ekrana
- Krep traka (masking tape)

7. Priprema voditelja

Prije održavanja sesije pripremite **8–10 primjera digitalnog sadržaja** iz različitih online izvora. Uključite: pouzdane novinske članke, clickbait naslove, objave influensera, odgovore generirane umjetnom inteligencijom, memove, sponzorirani sadržaj.

Pobrinite se da neki primjeri budu namjerno obmanjujući, dok drugi budu pouzdani i vjerodostojni.

Odštampajte po jedan primjerak radnog lista **„Detektiv informacija"** za svakog učesnika i pripremite prostoriju tako da učesnici imaju dovoljno prostora za kretanje tokom prve aktivnosti.

Ako je dostupan internet, unaprijed pripremite **Mentimeter** oblak riječi sa pitanjem:

„Kada čujete riječ informacija, koja vam je prva riječ koja pada na pamet?"

8. Tok sesije

Dio 1. Pozdrav i aktivnost za zagrijavanje (10–15 minuta)

Aktivnost: „Jedna slika – mnogo priča“

Prikažite fotografiju bez ikakvog objašnjenja. Odaberite sliku koja se može tumačiti na više različitih načina, na primjer: mlada osoba koja sama sjedi na klupi, prometna gradska ulica ili grupa ljudi koja čisti park.

Zamolite učesnike da rade u parovima. Svaki par ima tri minute da osmisli priču koja objašnjava šta se događa na fotografiji.

Nakon toga pozovite četiri ili pet parova da predstave svoje priče grupi.

Zatim postavite sljedeća pitanja: Jesu li sve priče bile iste?/ Koja je priča tačna?/ Koje informacije su vam nedostajale?/ Zašto su različiti ljudi zamislili različite situacije?

Pravi kontekst fotografije otkrijte tek na kraju aktivnosti ili objasnite da ne postoji jedan „tačan“ odgovor.

Aktivnost završite porukom:

„Naš mozak prirodno popunjava informacije koje nedostaju. Na internetu vrlo često radimo potpuno isto.“

Dio 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Ko je ovo kreirao?“

Koristeći nekoliko unaprijed prikupljenih snimaka ekrana, zamolite učesnike da razmisle o sljedećim pitanjima: Ko je kreirao ovaj sadržaj?/Zašto je kreiran? /Ko ima korist ako ljudi povjeruju u njega?/ Kome je sadržaj namijenjen?

Primjeri mogu uključivati: novinski članak; TikTok oglas; kampanju nevladine organizacije; političku objavu; odgovor generiran umjetnom inteligencijom; objavu influensera na društvenim mrežama.

Umjesto da odmah ponudite odgovore, pozovite učesnike da obrazlože svoja mišljenja. Uvedite ideju da svaka poruka ima: kreatora; svrhu; publiku; poruku.

Završite kratkim objašnjenjem **pristrasnosti potvrđivanja (confirmation bias)**. Objasnite da ljudi često primjećuju i vjeruju informacijama koje se podudaraju s onim što već misle, dok manje pažnje posvećuju informacijama koje dovode u pitanje njihova postojeća uvjerenja i stavove.

Dio 3. Glavna aktivnost 1 (20–25 minuta)

Aktivnost: „Detektivi informacija“

Podijelite učesnike u grupe od po četiri člana. Svaka grupa dobija četiri različita primjera online informacija. Primjeri trebaju uključivati: novinski članak, mem, objavu na Instagramu, odgovor generiran umjetnom inteligencijom.

Svaka grupa također dobija radni list **„Detektiv informacija“**, koji sadrži sljedećih pet pitanja: Ko je kreirao ovaj sadržaj?/ Koja je njegova svrha?/ Koje emocije pokušava izazvati? /Koje informacije nedostaju? /Da li biste mu vjerovali ili ga podijelili? /Zašto?

Svaki učesnik preuzima odgovornost za analizu jednog primjera prije nego što svoje zaključke predstavi ostatku grupe. Na taj način svaki učesnik postaje „stručnjak“ za jedan primjer i svoje znanje prenosi ostalim članovima grupe.

Nakon što svi predstave svoje analize, grupa upoređuje četiri primjera informacija i rangira ih od **najpouzdanijeg** do **najmanje pouzdanog** izvora.

Ova aktivnost podstiče učesnike da kritički analiziraju digitalne sadržaje, razmišljaju o njihovom porijeklu i svrsi te razvijaju naviku postavljanja pitanja prije nego što povjeruju ili podijele informacije koje pronađu na internetu.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Tržnica informacija“

Svaka grupa zapisuje jedno pravilo za koje vjeruje da može pomoći u prepoznavanju pouzdanih informacija. Pravila se ispisuju na flipchart papiru i postavljaju na zidove ili različita mjesta u prostoriji.

Učesnici se zatim kreću po prostoriji u parovima. Njihov zadatak je da razgovaraju o svakom pravilu i na njega postave jednu obojenu samoljepljivu ceduljicu (sticky note) kojom označavaju: veoma korisno; ponekad korisno; potrebno unaprijediti.

Nakon toga, grupe se vraćaju svom originalnom posteru i koriste povratne informacije vršnjaka kako bi poboljšale svoje pravilo.

Na kraju, cijela grupa zajednički izrađuje **CYBER Change kontrolnu listu za kritičko razmišljanje**, koja sadrži oko deset praktičnih pitanja koja treba postaviti prije nego što povjerujemo nekoj informaciji ili je podijelimo na internetu.

Primjeri pitanja mogu uključivati: Ko je kreirao ovaj sadržaj?/Mogu li pronaći još jedan izvor koji potvrđuje ovu informaciju?/ Pokušava li me naslov šokirati ili izazvati snažnu emocionalnu reakciju?/ Postoje li dokazi koji podržavaju tvrdnje? /Reagujem li prvenstveno emocionalno?/ Da li je izvor pouzdan i vjerodostojan? /Kada je informacija objavljena? /Da li je sadržaj činjenica, mišljenje ili reklama?/ Nedostaje li važan kontekst? /Zašto želim podijeliti ovu informaciju?

Dio 5 – Refleksija i završni osvrt: 10–15 minuta

Pozovite učesnike da stanu u krug. Nasumično bacajte mekanu lopticu. Osoba koja uhvati lopticu odgovara na jedno pitanje prije nego što je baci nekom drugom učesniku.

Predložena pitanja: Koje je bilo vaše najvažnije današnje saznanje? Koje pitanje iz današnje kontrolne liste ćete najčešće koristiti? Zamislite da vaša zajednica želi riješiti određeni problem. Zašto je važno imati tačne i pouzdane informacije prije poduzimanja konkretnih akcija? Šta vas je danas najviše iznenadilo? Na koji način možete primijeniti kritičko razmišljanje u svakodnevnom životu?

Na kraju aktivnosti zamolite učesnike da napišu jednu ličnu obavezu koja počinje rečenicom: „Prije nego što povjerujem ili podijelim informaciju na internetu, uvijek ću…" Neka svako dopuni rečenicu vlastitim obećanjem i, ukoliko želi, podijeli ga s grupom.

Napomene za voditelja

Neki učesnici mogu reagirati defanzivno ako primjeri koji se analiziraju odražavaju njihova lična uvjerenja ili uključuju influensere i izvore koje prate i kojima vjeruju. U takvim situacijama važno je usmjeriti diskusiju na **analizu informacija i sadržaja**, a ne na procjenjivanje ili kritiziranje nečijih mišljenja, vrijednosti ili ličnih izbora.

Sesija 2. Lažne vijesti, dezinformacije i provjera činjenica

1. Pregled sesije

Svakodnevno se mladi susreću s informacijama koje su netačne, obmanjujuće ili potpuno lažne. Ponekad se to događa slučajno, dok se u drugim slučajevima radi namjerno kako bi se utjecalo na mišljenja, privukla pažnja ili stvorila zabuna. Ova sesija pomaže učesnicima da razumiju razliku između pogrešnih informacija (misinformacija) i dezinformacija te im pruža praktične alate za provjeru informacija prije nego što u njih povjeruju ili ih podijele s drugima.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Aktivnosti se mogu prilagoditi odabirom primjera koji odražavaju svakodnevna digitalna iskustva učesnika, uz postepeno povećavanje složenosti procesa provjere činjenica.

- **15–18 godina:** Koristite primjere s TikToka, Instagrama, YouTube Shortsa, memova i viralnih priča. Fokus stavite na prepoznavanje očigledno obmanjujućih informacija i provjeru jednostavnih tvrdnji.

- **19–24 godine:** Uključite novinske članke, sadržaje generirane umjetnom inteligencijom, rasprave na društvenim mrežama i aktuelna društvena pitanja. Podstaknite učesnike da upoređuju više izvora prije donošenja zaključaka.
- **25–29 godina:** Koristite primjere povezane s radom, poduzetništvom, javnom komunikacijom i inicijativama u zajednici. Razgovarajte o tome kako pogrešne informacije mogu utjecati na profesionalne odluke i društvene projekte.

5. Ishodi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći:

- razlikovati pogrešne informacije (misinformacije), dezinformacije i pouzdane informacije;
- primijeniti jednostavne tehnike provjere činjenica prije dijeljenja sadržaja na internetu;
- identificirati vjerodostojne izvore i prepoznati upozoravajuće znakove obmanjujućih informacija;
- sarađivati u provjeri digitalnih informacija i obrazložiti svoje zaključke.

6. Potrebni materijali

- laptop i projektor;
- internet konekcija;
- flipchart;
- samoljepljivi papirići (sticky notes);
- odštampani radni list „Istraživanje i provjera činjenica“;
- odštampani screenshotovi online objava, naslova i slika;
- kartice u boji (zelena, žuta i crvena).

7. Priprema facilitatora

Prije sesije pripremite nekoliko primjera online sadržaja koji uključuju i pouzdane i obmanjujuće informacije. Uključite naslove vijesti, objave na društvenim mrežama, odgovore generirane umjetnom inteligencijom i manipulirane slike. Neki primjeri trebaju biti tačni, neki djelimično tačni, a neki potpuno netačni.

Pripremite kratku prezentaciju koja objašnjava razliku između pogrešnih informacija (misinformacija) i dezinformacija te testirajte sve online alate koje planirate koristiti. Organizirajte učesnike u male grupe od četiri do pet osoba.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i aktivnost za zagrijavanje

Trajanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Lanac glasina“

Zamolite sve učesnike da stanu u krug. Šapatom prenesite kratku vijest jednom učesniku. Vijest treba sadržavati nekoliko detalja, na primjer:

„Jučer poslijepodne trideset volontera organizacije Green Youth posadilo je pedeset stabala pored rijeke u okviru projekta za zajednicu koji je podržala lokalna općina."

Svaki učesnik šapatom prenosi poruku sljedećoj osobi, bez ponavljanja ili dodatnih objašnjenja. Posljednji učesnik naglas izgovara poruku koju je čuo.

Uporedite originalnu verziju s konačnom verzijom poruke i razgovarajte o sljedećim pitanjima: Šta se promijenilo? Jesu li promjene bile namjerne? Zašto se informacije tako lako mijenjaju?

Objasnite da se ista stvar može dogoditi i na internetu kada se informacije dijele bez prethodne provjere njihove tačnosti.

Dio 2 – Uvod u temu

Trajanje: 10–15 minuta

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

Prikažite na ekranu tri tvrdnje. Primjeri: „Čokolada poboljšava pamćenje." , „Lokalni park bit će zatvoren sljedećeg mjeseca.", „Ova fotografija prikazuje današnje vremenske prilike."

Zamolite učesnike da glasaju za jednu od ponuđenih opcija: Tačno / Netačno/ Treba mi više informacija

Umjesto da odmah otkrijete tačne odgovore, postavite sljedeća pitanja: Šta vas je navelo da povjerujete ovoj tvrdnji? Koji dokazi bi vam bili potrebni?Gdje biste provjerili ove informacije?

Predstavite razliku između:

- **Misinformacija (pogrešne informacije)** – netačne informacije koje se dijele nenamjerno, zbog greške ili neznanja.
- **Dezinformacija** – netačne informacije koje se namjerno dijele kako bi se ljudi obmanuli, utjecalo na njihova mišljenja ili izazvala zabuna.

Objasnite da provjera činjenica nije usmjerena na dokazivanje da je neko u krivu. Njen cilj je provjeriti tačnost informacija kako bismo mogli donositi bolje i informisanije odluke.

Ključne poruke:

- Nije svaka netačna informacija na internetu podijeljena namjerno.
- Pouzdane informacije se najčešće mogu provjeriti kroz više nezavisnih izvora.
- Snažne emocije mogu nas navesti da reagujemo bez razmišljanja.
- Odgovorni digitalni korisnici provjeravaju informacije prije nego što ih podijele s drugima.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1

Trajanje: 20–25 minuta

Aktivnost: „Istraga provjere činjenica“

Podijelite učesnike u grupe od po četiri osobe. Svaka grupa dobija svoj „istražni dosje“ koji sadrži: jedan novinski naslov; jednu objavu s društvenih mreža; jednu sliku; jedan odgovor generiran umjetnom inteligencijom.

Neki od primjera su pouzdani, dok drugi sadrže obmanjujuće ili netačne informacije.

Svaka grupa dobija radni list **„Istraga provjere činjenica“** sa sljedećim pitanjima: Koja je tvrdnja koja se iznosi? Ko je kreirao ovaj sadržaj? Koji dokazi podržavaju ovu tvrdnju? Koji izvori mogu pomoći u njenoj provjeri? Da li biste podijelili ovu informaciju? Zašto?

Svaki učesnik istražuje jedan primjer, a zatim ostalim članovima grupe predstavlja svoja saznanja i zaključke.

Nakon što svi podijele rezultate svog istraživanja, grupa zajednički priprema kratko objašnjenje o tome kako je došla do svojih zaključaka i koje je korake koristila za provjeru tačnosti informacija.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2

Trajanje: 20–25 minuta

Aktivnost: „Kreiraj svoju lažnu vijest“

Svaka grupa osmišljava izmišljenu objavu za društvene mreže čiji je cilj privući pažnju publike. Objava treba sadržavati: upečatljiv i privlačan naslov; sliku; emotivan jezik; najmanje tri pokazatelja koji upućuju na to da informacija možda nije pouzdana.

Nakon što završe, grupe razmjenjuju svoje objave s drugom grupom. Druga grupa preuzima ulogu **„tima za provjeru činjenica“**.

Koristeći kontrolnu listu iz prve aktivnosti, učesnici analiziraju dodijeljenu objavu kako bi: prepoznali znakove upozorenja; procijenili pouzdanost informacija; objasnili zašto bi ili ne bi vjerovali toj objavi.

Nakon analize, grupe razgovaraju o sljedećim pitanjima: Koje tehnike su učinile objavu uvjerljivom? Koji su znakovi ukazivali na to da nešto možda nije tačno? Koji elementi su izazvali emocionalnu reakciju?

Za kraj, zajedno sastavite listu pod nazivom:

„Znakovi upozorenja na obmanjujuće informacije“

Na listu zabilježite zaključke učesnika, kao što su: nedostatak izvora ili dokaza; senzacionalistički i pretjerano dramatični naslovi; sadržaj koji izaziva snažne emocije poput straha ili ljutnje; neprovjerene fotografije ili slike

izvučene iz konteksta; tvrdnje koje se ne mogu potvrditi u drugim pouzdanim izvorima; nepoznati ili sumnjivi autori i web-stranice.

Kroz ovu aktivnost učesnici uče analizirajući rad svojih vršnjaka, umjesto da se oslanjaju isključivo na primjere koje je pripremio facilitator. Ovo im pomaže da bolje razumiju kako se obmanjujući sadržaji kreiraju i zašto mogu djelovati uvjerljivo.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija: 10–15 minuta

Zamolite svakog učesnika da dovrši jednu od sljedećih rečenica: „Jedna stvar koju ću provjeriti prije nego što podijelim informaciju je...“ , „Danas sam shvatio/shvatila da...“, „Najkorisnija strategija za provjeru činjenica za mene je...“

Nakon toga nastavite diskusiju uz nekoliko pitanja: Zašto ljudi ponekad dijele netačne informacije čak i kada imaju dobre namjere? Šta bi vas navelo da zastanete prije nego što nešto podijelite na internetu? Kako mladi mogu dijeliti informacije kojima drugi mogu vjerovati? Šta bi se moglo dogoditi ako neki projekat u zajednici koristi netačne informacije?

Završite tako što ćete podsjetiti učesnike da provjera informacija pomaže u donošenju boljih odluka, kako za nas same tako i za naše zajednice.

Napomene za facilitatore

Mnogi učesnici možda već vjeruju da su dobri u prepoznavanju lažnih vijesti. Izbjegavajte da sesija postane takmičenje u tome ko je „u pravu“, a ko nije. Umjesto toga, fokusirajte se na proces provjere i potvrđivanja informacija.

Neki učesnici mogu osjetiti frustraciju ako ne mogu odmah procijeniti da li je neka informacija tačna ili netačna. Podsjetite ih da je sasvim normalno ne znati odgovor odmah i da je odvajanje vremena za provjeru informacija sastavni dio odgovornog digitalnog ponašanja.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija

Trajanje: 10–15 minuta

Zamolite svakog učesnika da dovrši jednu od sljedećih rečenica: „Jedna stvar koju ću provjeriti prije dijeljenja informacija je…“, „Danas sam shvatio/la da…“, „Najkorisnija strategija za provjeru činjenica za mene je…“

Nakon toga, nastavite razgovor uz nekoliko refleksivnih pitanja: Zašto ljudi ponekad dijele netačne informacije čak i kada imaju dobre namjere? Šta bi vas moglo zaustaviti prije nego što podijelite neku informaciju na internetu? Kako mladi mogu dijeliti informacije kojima će drugi vjerovati? Šta bi se moglo dogoditi ako neki projekat u zajednici koristi netačne ili neprovjerene informacije?

Podstaknite učesnike da povežu naučeno sa stvarnim situacijama iz svog svakodnevnog života, škole, posla, društvenih mreža ili aktivnosti u zajednici.

Za kraj, podsjetite učesnike da provjera informacija nije samo digitalna vještina, već i oblik odgovornosti prema sebi i drugima. Provjeravanjem činjenica donosimo bolje odluke, izbjegavamo širenje dezinformacija i pomažemo u izgradnji informisanijih i otpornijih zajednica.

Napomene za facilitatora

Mnogi učesnici mogu već vjerovati da su vješti u prepoznavanju lažnih vijesti. Izbjegavajte da sesija postane takmičenje u tome ko je „u pravu“, a ko „nije“. Umjesto toga, fokusirajte se na proces provjere i potvrđivanja informacija.

Neki učesnici mogu osjetiti frustraciju ako ne mogu odmah utvrditi da li je neka informacija tačna ili netačna. Podsjetite ih da je sasvim normalno ne znati odgovor odmah te da je odvajanje vremena za provjeru informacija sastavni dio odgovornog digitalnog ponašanja.

Naglasite da: cilj provjere činjenica nije dokazivanje da je neko pogriješio, već pronalaženje pouzdanih informacija; čak i iskusni korisnici interneta mogu biti dovedeni u zabludu uvjerljivim ili emotivno obojenim sadržajem; sumnja i dodatna provjera predstavljaju znak kritičkog razmišljanja, a ne nedostatka znanja; traženje više izvora i dodatnih dokaza često je najbolji način za donošenje informisanih zaključaka.

Potičite učesnike da postavljaju pitanja, razmišljaju naglas i obrazlažu svoje zaključke. Stvorite atmosferu u kojoj je prihvatljivo promijeniti mišljenje kada se pojave novi dokazi. Time se jačaju vještine kritičkog mišljenja i odgovornog korištenja digitalnih medija.

Sesija 3: Algoritmi, eho komore i filterski mjehurići

1. Pregled sesije

Svaka osoba vidi drugačiju verziju interneta. Videozapisi, objave i vijesti koje se pojavljuju na našim telefonima nisu odabrani nasumično. Platforme društvenih mreža i web-stranice pokušavaju saznati šta nam se sviđa, a zatim nam prikazuju više sličnog sadržaja. Ova sesija pomaže učesnicima da otkriju kako se to dešava i zašto je važno potražiti različita mišljenja prije donošenja odluka, posebno kada pokušavamo riješiti probleme u svojoj zajednici.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu: Aktivnosti se mogu prilagoditi korištenjem primjera s digitalnih platformi koje učesnici najčešće koriste.

15–18 godina: Koristite primjere s TikToka, Instagrama, YouTube Shortsa i online igara. Neka objašnjenja budu kratka i koristite jednostavne primjere iz svakodnevnog života.

19–24 godine: Uključite primjere iz online vijesti, alata umjetne inteligencije, podcasta i diskusija na društvenim mrežama. Potaknite učesnike da upoređuju različita mišljenja.

25–29 godina: Povežite diskusiju s poslom, poduzetništvom, lokalnim inicijativama i praksama u zajednici. Potaknite učesnike da razmisle o tome kako informacije utječu na njihove odluke.

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

- jednostavnim riječima objasniti šta je algoritam;
- razumjeti zašto različiti ljudi vide različite informacije na internetu;
- prepoznati šta su eho-komora i filter-mjehur;
- identificirati jednostavne načine za pronalaženje različitih izvora informacija prije donošenja odluka.

6. Potrebni materijali: Laptop i projektor (opcionalno); internetska veza (opcionalno); flipchart ili bijela tabla; markeri; samoljepljivi papirići; odštampane kartice s profilima; odštampane kartice s „objavama na društvenim mrežama“; ljepljiva traka ili Blu Tack; radni list za učesnike: Izlazak iz mog digitalnog mjehura

7. Priprema facilitatora

Prije sesije pripremite nekoliko izmišljenih profila na društvenim mrežama s različitim interesovanjima (sport, moda, okoliš, videoigre, poduzetništvo, muzika, volontiranje itd.). Odštampajte oko 20–25 kartica koje prikazuju različite online objave, videozapise ili naslove vijesti. Ako je internet dostupan, pripremite nekoliko snimaka ekrana različitih početnih stranica društvenih mreža. Ako nije, odštampane kartice su dovoljne. Organizirajte prostor tako da učesnici mogu ugodno raditi u malim grupama.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i uvodna aktivnost: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta se pojavljuje na tvojoj početnoj stranici?“

Pozovite učesnike da stanu u male krugove od četiri ili pet osoba. Zamolite sve da odgovore na jedno jednostavno pitanje: „Šta je prvo što ste danas vidjeli na svom telefonu?“ To može biti: smiješan videozapis; najzanimljiviji trenuci fudbalske utakmice; objava prijatelja; videozapis o kuhanju; muzika; vijest; reklama.

Nakon što svi podijele svoje odgovore, pitajte: Da li je neko vidio potpuno istu stvar? / Zašto mislite da nam naši telefoni prikazuju različite sadržaje? / Ko odlučuje šta će se prvo pojaviti?

Saslušajte različite odgovore bez komentarisanja da li su tačni ili netačni. Zatim objasnite: „Većina aplikacija pokušava saznati šta nam se sviđa. Ako često gledate videozapise o fudbalu, aplikacija će vam vjerovatno prikazivati više fudbalskog sadržaja. Ako volite videozapise o kuhanju, vjerovatno ćete ih viđati više. To nije magija – tako aplikacija funkcioniše."

Dio 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Nevidljivi asistent"

Ispričajte učesnicima ovu kratku priču: „Zamislite da svaka aplikacija društvenih mreža ima nevidljivog asistenta. Njegov zadatak je jednostavan: zadržati vas u aplikaciji što je duže moguće."

Zatim pitajte: „Ako danas pogledam deset videozapisa o fudbalu, šta mislite da će mi aplikacija prikazati sutra?" Dopustite učesnicima da odgovore. Zatim nastavite: „A šta ako provedem jedan sat gledajući smiješne videozapise sa životinjama?"

Ponovo prikupite odgovore. Objasnite: „Aplikacija pamti šta nam se sviđa. Zatim nam prikazuje više sličnog sadržaja. Ovaj sistem naziva se algoritam."

Napišite riječ Algoritam na flipchart. Objasnite je jednostavno: „Algoritam je skup uputa koje pomažu aplikaciji da odluči šta će vam prikazati."

Zatim predstavite još dva pojma. Eho-komora: „Ponekad čujemo samo ljude koji razmišljaju poput nas. Prestajemo čuti drugačija mišljenja. To se naziva eho-komora." Filter-mjehur: „Ponekad internet skriva druge informacije, a da to čak i ne primijetimo. Vidimo samo mali dio onoga što se dešava. To se naziva filter-mjehur."

Ključne poruke

- Svi vidimo različite sadržaje na internetu.
- Aplikacije uče na osnovu onoga što gledamo i pretražujemo.
- Posmatranje samo jednog ugla gledanja može utjecati na naša mišljenja.
- Traženje različitih izvora informacija pomaže nam da donosimo bolje odluke.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Naziv aktivnosti: Kreiraj moju početnu stranicu

Podijelite učesnike u grupe od po četiri osobe. Svaka grupa dobija jedan izmišljeni profil. Naprimjer: Marija (17 godina / Voli fudbal / Svakodnevno gleda sportske videozapise / Nikada ne pretražuje teme vezane za okoliš) ili Aleks (22 godine / Zainteresovan za klimatske promjene / Prati nevladine organizacije / Čita online vijesti).

Svaka grupa također dobija oko 20 odštampanih kartica koje prikazuju različite online sadržaje. Primjeri: najzanimljiviji trenuci fudbalske utakmice; lokalni volonterski događaj; tračevi o poznatim osobama; kampanja o klimatskim promjenama; recept za kuhanje; tutorijal o umjetnoj inteligenciji; prilika za zaposlenje; lokalne vijesti; praksa u zajednici; muzički festival.

Pitajte učesnike: „Zamislite da ste TikTok ili Instagram." „Odaberite deset objava koje bi ova osoba vjerovatno vidjela." Kada grupe završe, svaka predstavlja svoju početnu stranicu. Nakon svake prezentacije pitajte: Zašto ste odabrali ove objave? / Koje su teme nestale? / Koje važne informacije ova osoba možda nikada neće vidjeti?

Objasnite: „Ovo se svakodnevno dešava na internetu. Često mislimo da vidimo sve, ali zapravo vidimo samo ono što aplikacija misli da će nam se svidjeti."

Svaki učesnik odgovoran je za objašnjenje zašto su odabrane jedna ili dvije objave. Učesnici uče upoređujući različite ideje i slušajući jedni druge.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Naziv aktivnosti: Izađi iz svog mjehura

Učesnici ostaju u istim grupama. Svakoj grupi dodijelite jedan problem u zajednici. Primjeri: nema dovoljno aktivnosti za mlade; mladi ne mogu pronaći posao; vršnjačko nasilje u školi; smeće u lokalnom parku; usamljenost među mladima; pristupačnost za osobe s invaliditetom.

Recite im: „Zamislite da na internetu čitate samo informacije koje dolaze od jedne grupe ljudi." Zatim pitajte: Koja važna mišljenja biste mogli propustiti? / Koga biste još trebali saslušati? / Gdje biste mogli pronaći drugačije informacije?

Svaka grupa zapisuje svoje ideje na samoljepljive papiriće. Mogući odgovori: mladi; roditelji; nastavnici; lokalne organizacije; lokalni privrednici; općina; osobe s invaliditetom; starije osobe. Na kraju pitajte: „Ako biste željeli riješiti ovaj problem u svojoj zajednici, da li bi bilo dovoljno saslušati samo jednu grupu?"

Grupe ukratko predstavljaju svoje odgovore. Zaključite: „Dobre prakse u zajednici počinju slušanjem različitih ljudi, a ne samo onih koji razmišljaju poput nas." Učesnici uče davanjem i primanjem konstruktivnih povratnih informacija.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija: 10–15 minuta

Pozovite sve da stanu u krug. Svakom učesniku dajte jedan samoljepljivi papirić. Zamolite ih da dovrše rečenicu: „Danas sam otkrio/otkrila da..." Učesnici lijepe svoje papiriće na flipchart.

Zajedno razgovarajte:

- Da li ste znali da ljudi vide različite sadržaje na internetu?

- Šta biste mogli uraditi kako biste se upoznali s drugačijim mišljenjima?
- Zašto je korisno čuti različite glasove?
- Kako vam internet može pomoći da razumijete potrebe različitih ljudi?

Napomene za facilitatora: Koristite jednostavne primjere za objašnjavanje pojmova kao što su algoritmi, eho-komore i filter-mjehuri. Ako nema interneta, umjesto toga koristite odštampane materijale. Usmjerite diskusije na to kako različiti ljudi mogu dobijati različite informacije na internetu.

Sesija 4. Razmisli prije nego što klikneš: Donošenje boljih digitalnih odluka

1. Pregled sesije

Svakodnevno donosimo brze digitalne odluke o tome čemu ćemo vjerovati, šta ćemo podijeliti, označiti kao da nam se sviđa ili na šta ćemo kliknuti. Ovi izbori mogu utjecati na ono što učimo i način na koji komuniciramo na internetu.

Ova sesija objedinjuje vještine razvijene tokom cijelog modula. Učesnici vježbaju zastati, provjeriti informacije i donositi bolje digitalne odluke, što im pomaže da postanu odgovorniji digitalni građani.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Scenariji korišteni tokom aktivnosti mogu se prilagoditi uzrastu, interesima i digitalnim iskustvima učesnika.

15–18 godina:
Koristite situacije povezane sa školom, prijateljstvima, društvenim mrežama, influencerima i online izazovima.

19–24 godine:
Uključite situacije vezane za fakultet, volontiranje, poslovne prilike, online kampanje i informacije generisane umjetnom inteligencijom.

25–29 godina:
Koristite primjere povezane sa zapošljavanjem, poduzetništvom, projektima u zajednici i profesionalnom komunikacijom.

5. Ciljevi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći:

- koristiti jednostavna pitanja kritičkog razmišljanja prije nego što reaguju na informacije na internetu;
- donositi informisanije odluke o dijeljenju, komentiranju ili korištenju digitalnog sadržaja;
- sarađivati u analizi digitalnih situacija iz stvarnog života;
- prepoznati kako dobre digitalne odluke mogu doprinijeti pozitivnom djelovanju u zajednici.

6. Potrebni materijali

laptop i projektor (po želji); flipchart ili bijela tabla; markeri; samoljepljivi papirići (sticky notes); odštampane kartice sa scenarijima; odštampana kontrolna lista „Razmisli prije nego što klikneš“; odštampani radni list sa stablom donošenja odluka; ljepljiva traka.

7. Priprema facilitatora

Prije sesije pripremite 8–10 realističnih digitalnih situacija s kojima se mladi mogu susresti. Te situacije trebaju odražavati svakodnevna iskustva, kao što su:

- primanje sumnjivih poruka;
- susretanje s emotivnim objavama na društvenim mrežama;
- pronalaženje informacija generisanih umjetnom inteligencijom;
- priključivanje online kampanji.

Za svaku grupu odštampajte jednu kontrolnu listu za donošenje odluka i jedan radni list sa stablom odlučivanja.

Organizujte prostoriju tako da učesnici mogu udobno raditi u malim timovima i slobodno se kretati tokom aktivnosti.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i uvodna aktivnost: 10–15 minuta

Aktivnost: „Kliknuti ili ne?“

Postavite dva natpisa na suprotne strane prostorije: **Klikni /Ne klikni**

Objasnite učesnicima da će čuti različite situacije. Nakon svake situacije trebaju se pomjeriti na stranu koja pokazuje šta bi najvjerovatnije uradili.

Primjeri situacija:

Prijatelj vam pošalje link uz poruku: „Pogledaj ovo odmah!“ Vidite naslov: „Naučnici su otkrili čudesnu namirnicu.“ Influencer preporučuje proizvod koji vam djeluje zanimljivo. Neko podijeli šokantnu priču bez navođenja izvora. Dobijete e-mail u kojem piše da ste osvojili nagradu.

Nakon svake situacije postavite nekoliko pitanja učesnicima: Zašto ste odabrali ovu stranu? Šta vas je navelo da vjerujete toj informaciji ili da sumnjate u nju? Da li biste reagovali drugačije nakon onoga što ste naučili u ovom modulu?

Dio 2 – Uvod u temu

Trajanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Stani – razmisli – provjeri – odluči“

Na flipchartu nacrtajte četiri velika kruga i u njih upišite: **Stani/ Razmisli/ Provjeri/ Odluči**

Objasnite svaki korak jednostavnim jezikom:

Stani: Prije nego što reagiraš, zastani na trenutak **Razmisli:** Postavi sebi pitanja: Ko je podijelio ovu informaciju? Zašto je objavljena? Da li u meni izaziva ljutnju, zabrinutost ili uzbuđenje? **Provjeri:** Potraži još jedan izvor informacija. Pitaj nekoga kome vjeruješ. Pretraži internet kako bi pronašao/la dodatne informacije. **Odluči:** Tek nakon toga odluči da li želiš: vjerovati informaciji, podijeliti je s drugima, kliknuti na nju, ili je zanemariti.

Pozovite učesnike da zajedno vježbaju ova četiri koraka koristeći jedan jednostavan primjer iz svakodnevnog života ili digitalnog okruženja.

Ključne poruke: Ne moramo reagirati odmah na svaku informaciju koju vidimo. Snažne emocije mogu utjecati na naše odluke. Provjeravanje informacija pomaže nam da donosimo bolje odluke. Odgovorno donošenje digitalnih odluka pomaže zaštiti nas samih i drugih.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1

Trajanje: 20–25 minuta

Aktivnost: „Izazov digitalnog odlučivanja“

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet osoba. Svaka grupa dobija tri kartice sa scenarijima.

Primjeri scenarija: Prijatelj dijeli kampanju za prikupljanje donacija i traži finansijsku podršku. Na internetu vidite sliku prirodne katastrofe generiranu umjetnom inteligencijom. Neko objavljuje informaciju da se lokalni

omladinski centar zatvara. Influencer preporučuje „tajni“ način za brzu zaradu novca. Poruka upozorava da će vaš korisnički račun biti blokiran ako odmah ne kliknete na određeni link.

Svaka grupa također dobija kontrolnu listu **„Razmisli prije nego što klikneš“**.

Za svaki scenarij učesnici razgovaraju o sljedećim pitanjima: Šta se ovdje događa? Šta bi moglo poći po zlu? Šta prvo trebamo provjeriti? Koja bi bila najsigurnija odluka? Da li biste podijelili ovu informaciju? Zašto da ili zašto ne?

Učesnici najprije analiziraju scenarij u parovima, a zatim svoje ideje dijele s ostatkom grupe.

Nakon diskusije, grupa zajednički donosi jednu konačnu odluku i priprema kratko objašnjenje u kojem navodi: koje su rizike prepoznali; koje informacije bi dodatno provjerili; kako su došli do svog zaključka; zašto smatraju da je njihova odluka odgovorna i sigurna.

Ova aktivnost pomaže učesnicima da uvježbaju kritičko razmišljanje i donošenje informiranih odluka u situacijama s kojima se svakodnevno mogu susresti u digitalnom okruženju.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Izazov za zajednicu: Šta biste uradili?“

Recite učesnicima da su članovi omladinske grupe koja planira projekat za dobrobit zajednice. Svaka grupa dobija jedan scenario.

Primjeri scenarija: Na društvenim mrežama se tvrdi da mladi u vašem gradu nisu zainteresovani za volontiranje. U objavi se navodi da ne postoji podrška mladim osobama s invaliditetom. Viralni video tvrdi da nikoga nije briga za zaštitu lokalnih parkova. Alat zasnovan na umjetnoj inteligenciji predlaže rješenje za smanjenje napuštanja školovanja.

Postavite grupama sljedeća pitanja: Možemo li vjerovati ovoj informaciji? Šta još trebamo saznati? S kim bismo trebali razgovarati? Kako možemo provjeriti da li je problem stvaran? Koji digitalni alati nam mogu pomoći da prikupimo više informacija?

Grupe zatim izrađuju jednostavan akcioni plan i predstavljaju ga drugoj grupi.

Druga grupa daje jedan prijedlog za unapređenje plana. Nakon toga, učesnici dorade svoje ideje na osnovu dobijenih povratnih informacija.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija

Trajanje: 10–15 minuta

Podijelite svakom učesniku po jedan samoljepljivi papirić i zamolite ih da dovrše sljedeću rečenicu:

„Od danas, prije nego što kliknem, ja ću…“

Pozovite učesnike koji žele da podijele svoje odgovore s grupom.

Nakon toga, nastavite diskusiju uz nekoliko refleksivnih pitanja: Koje pitanje s kontrolne liste za donošenje odluka će vam najviše pomoći u budućnosti? Zašto je važno usporiti i razmisliti prije nego što reagujemo? Kako bolje digitalne odluke mogu pomoći drugim ljudima?Zašto bismo trebali provjeriti informacije prije pokretanja projekta ili kampanje u zajednici?

Podstaknite učesnike da navedu primjere iz vlastitog iskustva i da povežu naučene vještine sa svakodnevnim situacijama na internetu.

Napomene za facilitatora

Ova sesija objedinjuje znanja i vještine stečene tokom cijelog Modula 1, stoga izbjegavajte uvođenje novih pojmova ili složenijih koncepata.

Ohrabrite učesnike da koriste alate i strategije koje su već naučili te da objasne na koji način dolaze do svojih odluka. Fokus treba biti na procesu razmišljanja i donošenja odluka, a ne samo na pronalaženju „tačnog odgovora“.

Koristite poznate i svakodnevne primjere iz digitalnog okruženja kako bi aktivnosti bile što bliže iskustvima učesnika. Nastojte da diskusije budu usmjerene na odgovorno procjenjivanje informacija i sadržaja prije reakcije, dijeljenja ili donošenja odluka.

Ako vrijeme to dozvoljava, učesnici mogu osmisliti vlastite digitalne scenarije i razmijeniti ih s drugim grupama na analizu. Na taj način dodatno razvijaju kritičko razmišljanje, sposobnost procjene rizika i odgovorno ponašanje u digitalnom okruženju.

MODUL 2. ZDRAV ODNOS PREMA TEHNOLOGIJI

Pregled modula

Digitalne tehnologije sastavni su dio svakodnevnog života mladih ljudi te podržavaju komunikaciju, učenje, zabavu i kreativno izražavanje. Istovremeno, one mogu utjecati na navike, emocije, međuljudske odnose i način na koji provodimo vrijeme.

Ovaj modul pomaže učesnicima da promisle o svojim digitalnim navikama i pronađu zdraviju ravnotežu između online i offline života. Cilj nije koristiti tehnologiju manje, nego je koristiti svjesnije i na način koji podržava dobrobit, učenje i kvalitetne odnose s drugima.

Zašto je ova tema važna?

Procjena potreba provedena u okviru projekta **CYBER Change** pokazala je da mladi redovno koriste digitalne tehnologije, uglavnom za zabavu, informiranje i školske obaveze.

Mnogi su također naveli da stalna povezanost s internetom i digitalnim sadržajima može utjecati na njihovu koncentraciju, motivaciju i opće blagostanje.

Ovaj modul odgovara na te potrebe pomažući mladima da bolje razumiju vlastite digitalne navike te da donose zdravije i svjesnije odluke o načinu na koji koriste tehnologiju.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula učesnici će: bolje razumjeti svoje digitalne navike i obrasce korištenja tehnologije; prepoznati kako digitalne tehnologije mogu utjecati na svakodnevni život, emocionalno stanje i međuljudske odnose; razviti veću svijest o važnosti uravnoteženog korištenja digitalnih alata; usvojiti strategije za zdravije upravljanje vremenom provedenim online; donositi svjesnije odluke o korištenju tehnologije u svrhu podrške vlastitoj dobrobiti, učenju i odnosima s drugima; naučiti koristiti tehnologiju na zdraviji, uravnoteženiji i odgovorniji način.

Sesija 5. Moje digitalne navike: Ko je zaista pod kontrolom?

1. Pregled sesije

Tehnologija je sastavni dio naših svakodnevnih života. Mnogi od nas provjeravaju telefone čim se probude, koriste društvene mreže tokom dana i nastavljaju koristiti digitalne uređaje prije odlaska na spavanje. Često ove stvari radimo automatski, bez svjesnog razmišljanja o tome.

Ova sesija pomaže učesnicima da razmisle o vlastitim digitalnim navikama. Umjesto da mladima govori da manje koriste telefone, sesija ih podstiče da postanu svjesniji kada, zašto i kako koriste tehnologiju. Učesnici istražuju svoje svakodnevne rutine i prepoznaju male promjene koje im mogu pomoći da tehnologiju koriste na zdraviji i svrsishodniji način.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Preporučeni uzrast

15–29 godina

5. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Aktivnosti se mogu prilagoditi korištenjem primjera koji odražavaju svakodnevna digitalna iskustva učesnika.

15–18 godina: Fokusirajte se na društvene mreže, videoigre, online sadržaje i korištenje tehnologije u školskim aktivnostima.

19–24 godine: Uključite primjere povezane sa studiranjem, poslom, alatima umjetne inteligencije, online komunikacijom i produktivnošću.

25–29 godina: Povežite diskusiju s ravnotežom između posla i privatnog života, profesionalnom komunikacijom i upravljanjem tehnologijom tokom vođenja projekata ili aktivnosti u zajednici.

6. Ciljevi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći:

- prepoznati vlastite svakodnevne digitalne navike;
- identificirati situacije koje podstiču automatsko korištenje telefona ili društvenih mreža;
- razmisliti o tome kako tehnologija utiče na njihovu pažnju, odnose s drugima i dnevne rutine;
- prepoznati jednu ili dvije realne promjene koje mogu unaprijediti njihove digitalne navike.

7. Potrebni materijali

flipchart ili bijela tabla; samoljepljivi papirići (u različitim bojama); odštampani radni list **„Moj digitalni dan“**; odštampani radni list **„Refleksija o navikama“**; veliki listovi papira; naljepnice u boji; krep-traka (masking tape).

8. Priprema facilitatora

Prije sesije odštampajte po jedan primjerak radnog lista **„Moj digitalni dan“** i radnog lista **„Refleksija o navikama“** za svakog učesnika.

Pripremite flipchart s jednostavnom vremenskom linijom koja prikazuje jedan cijeli dan, od buđenja do odlaska na spavanje.

Imajte na umu da je cilj ove sesije podizanje svijesti o digitalnim navikama, a ne procjenjivanje ili kritikovanje načina na koji učesnici koriste tehnologiju. Ohrabrite iskrene i otvorene razgovore te izbjegavajte stvaranje osjećaja krivice zbog vremena koje učesnici provode online.

Naglasite da tehnologija sama po sebi nije ni dobra ni loša. Fokus sesije treba biti na razumijevanju ličnih navika, prepoznavanju obrazaca ponašanja i istraživanju načina na koje se tehnologija može koristiti svjesnije, uravnoteženije i u skladu s vlastitim potrebama i dobrobiti.

9. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i uvodna aktivnost: 10–15 minuta

Aktivnost: „Jedan dan s mojim telefonom“

Postavite dugu liniju na pod pomoću ljepljive trake ili zamislite vremensku liniju koja se proteže kroz prostoriju. Jedan kraj predstavlja **„Upravo sam se probudio/la“**, a drugi **„Idem na spavanje“**.

Zamolite učesnike da razmisle o jednom uobičajenom radnom danu. Pozovite ih da se kreću duž vremenske linije i zaustave svaki put kada se sjete da su koristili svoj telefon.

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

Nakon što svi završe aktivnost, postavite sljedeća pitanja: Da li ste bili iznenađeni koliko ste puta koristili telefon? Koji su trenuci korištenja bili zaista neophodni? U kojim situacijama ste posegnuli za telefonom automatski, bez razmišljanja?

Objasnite učesnicima:

„Danas ne pokušavamo koristiti telefone manje. Pokušavamo bolje razumjeti svoje navike.“

Dio 2 – Uvod u temu

Trajanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Zašto sam uzeo/la telefon?“

Napišite jedno pitanje u sredinu flipcharta:

„Zašto koristimo svoje telefone?“

Podijelite učesnicima samoljepljive papiriće i zamolite ih da na svaki papirić napišu po jedan razlog.

Primjeri odgovora mogu uključivati: razgovor s prijateljima; slušanje muzike; gledanje videozapisa; učenje i školske obaveze; provjeravanje obavještenja; osjećaj dosade; izbjegavanje domaće zadaće ili drugih obaveza; opuštanje; traženje informacija.

Nakon toga, zalijepite sve papiriće na flipchart i zajedno grupirajte slične odgovore.

Postavite učesnicima sljedeća pitanja: Koji od ovih razloga nam pomažu i donose korist? Koje radnje radimo automatski, bez mnogo razmišljanja? Da li vam se nekada dogodilo da uzmete telefon, a da zapravo ne znate zašto?

Objasnite:

„Ponekad svjesno biramo koristiti tehnologiju. Ponekad naše digitalne navike utječu na ono što radimo, a da toga nismo ni svjesni."

Ključne poruke: Tehnologija je koristan alat. Nije svaka navika loša navika. Svijest o vlastitim navikama pomaže nam da donosimo bolje odluke. Male promjene mogu napraviti veliku razliku u načinu na koji koristimo tehnologiju.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Moj digitalni dan"

Podijelite svakom učesniku radni list **„Moj digitalni dan"**. Radni list prikazuje vremensku liniju od buđenja do odlaska na spavanje.

Zamolite učesnike da označe: kada obično koriste tehnologiju; za šta je koriste; kako se osjećaju u tim trenucima, na primjer: sretno, pod stresom, dosadno, opušteno, povezano s drugima ili umorno.

Nakon 10 minuta, zamolite učesnike da rade u parovima. Svaki učesnik svom partneru predstavlja svoju vremensku liniju.

Zajedno trebaju prepoznati: jednu naviku koja im djeluje korisno; jednu naviku koja bi se mogla unaprijediti.

Na kraju, pozovite nekoliko volontera da podijele jednu stvar koju su otkrili tokom aktivnosti.

Učesnici uče jedni od drugih uspoređujući svoje svakodnevne rutine i različite načine korištenja tehnologije.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2

Trajanje: 20–25 minuta

Aktivnost: „Kvalitetno vrijeme pred ekranom"

Postavite četiri plakata na različita mjesta u prostoriji i na svaki napišite: **Pomaže mi da učim; Pomaže mi da se povežem s drugima; Pomaže mi da se opustim; Troši moje vrijeme**

Naglas pročitajte različite digitalne aktivnosti.

Primjeri: gledanje edukativnih videa na YouTubeu; dopisivanje s prijateljima; sat vremena neprekidnog pregledavanja TikToka; izrada domaće zadaće ili istraživanje za školu online; igranje videoigara; kreiranje video sadržaja; čitanje vijesti na internetu; provjeravanje obavještenja svakih nekoliko minuta.

Nakon svake aktivnosti, učesnici se pomjeraju prema plakatu koji najbolje odgovara njihovom mišljenju.

Kada odaberu mjesto, postavite im sljedeća pitanja: Zašto ste odabrali baš taj plakat? Da li bi neko mogao odabrati drugi plakat za istu aktivnost? Zavisi li odgovor od vremena koje provodimo radeći tu aktivnost?

Objasnite da ista digitalna aktivnost može imati različite učinke, ovisno o tome kako je koristimo, zašto je koristimo i koliko često je koristimo.

Na primjer, gledanje videozapisa može pomoći učenju kada tražimo korisne informacije, ali može postati gubitak vremena ako satima gledamo sadržaj bez određenog cilja. Slično tome, društvene mreže mogu pomoći u održavanju kontakta s prijateljima, ali i ometati druge aktivnosti ako ih koristimo neprestano.

Za kraj aktivnosti zamolite učesnike da na papirić napišu:

„Jedna digitalna navika koju bih želio/la unaprijediti je…“

Neka zabilježe jednu malu i realnu promjenu koju mogu pokušati primijeniti u narednim danima.

Ključne poruke: Nije važno samo koliko vremena provodimo pred ekranom, već i kako koristimo to vrijeme. Ista digitalna aktivnost može biti korisna ili štetna, ovisno o načinu korištenja. Svjesno korištenje tehnologije pomaže nam da bolje upravljamo svojim vremenom i pažnjom. Male i ostvarive promjene često su uspješnije od velikih i naglih odluka. Cilj nije prestati koristiti tehnologiju, već je koristiti na način koji podržava naše učenje, odnose i dobrobit.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija

Trajanje: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše sljedeću rečenicu:

„Jedna stvar koju sam danas primijetio/la o svojim digitalnim navikama je…“

Nakon toga, nastavite razgovor uz nekoliko refleksivnih pitanja: Koju biste naviku željeli zadržati? Koju biste naviku željeli promijeniti? Koja mala promjena vam se čini realnom i ostvarivom? Kako bi vam zdravije digitalne navike mogle pomoći u školi, na poslu ili u svakodnevnom životu? Kako tehnologija može pomoći mladima da sarađuju i rade zajedno, a da se pritom ne osjećaju preopterećeno?

Podstaknite učesnike da razmišljaju o konkretnim koracima koje mogu poduzeti nakon sesije i da se usmjere na ostvarive promjene koje mogu primijeniti u svom svakodnevnom životu.

Za kraj prenesite sljedeću poruku:

„Zdravo korištenje tehnologije ne znači jednostavno koristiti tehnologiju manje. To znači koristiti je na način koji podržava vaše ciljeve, dobrobit i kvalitet života.“

Napomene za facilitatora

Izbjegavajte da se učesnici osjećaju krivima zbog načina na koji koriste tehnologiju. Cilj ove sesije je podizanje svijesti o vlastitim navikama, a ne njihovo kritiziranje.

Podsjetite učesnike da zdravo korištenje tehnologije izgleda različito za različite osobe. Ono što je korisno i uravnoteženo za jednu osobu ne mora nužno biti isto za drugu.

Ohrabrite ih da se fokusiraju na male, realne i održive promjene, umjesto da pokušavaju potpuno promijeniti svoje navike preko noći. Čak i mali koraci, poput isključivanja nepotrebnih obavještenja, odlaganja telefona tokom učenja ili određivanja vremena bez ekrana, mogu imati pozitivan utjecaj na koncentraciju, odnose i opće blagostanje.

Naglasite da je cilj razviti svjesniji odnos prema tehnologiji kako bi ona služila potrebama i ciljevima učesnika, a ne obrnuto.

Sesija 6. Digitalna dobrobit: Izgradnja zdravije ravnoteže između online i offline života

1. Pregled sesije

Tehnologija nam pomaže da učimo, komuniciramo i ostanemo povezani s drugima. Istovremeno, stalna povezanost ponekad može uzrokovati osjećaj umora, rastresenosti, stresa ili pritiska. Društvene mreže mogu potaknuti upoređivanje s drugima, dok obavještenja i beskonačno pregledavanje sadržaja mogu otežati fokusiranje i opuštanje.

Ova sesija pomaže učesnicima da razmisle o tome kako tehnologija utječe na njihove emocije, odnose i opće blagostanje te da istraže jednostavne načine za uspostavljanje zdravije ravnoteže između online i offline života.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Preporučena dob

15–29 godina

5. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Aktivnosti se mogu prilagoditi dobi učesnika i njihovim svakodnevnim iskustvima s tehnologijom.

15–18 godina: Koristite primjere vezane za društvene mreže, videoigre, online prijateljstva i školski život.

19–24 godine: Uključite primjere povezane sa studiranjem, poslom, online komunikacijom, alatima zasnovanim na umjetnoj inteligenciji i produktivnošću.

25–29 godina: Povežite diskusiju s ravnotežom između poslovnog i privatnog života, upravljanjem stresom, volontiranjem i liderskim odgovornostima.

6. Ishodi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći: prepoznati kako tehnologija može utjecati na emocije, dobrobit i međuljudske odnose; promišljati o utjecaju društvenih mreža, obavještenja i stalne povezanostii; prepoznati zdrave strategije za održavanje ravnoteže između online i offline života; izraditi jednostavan lični plan za unapređenje digitalne dobrobiti.

7. Potrebni materijali

- flipchart ili bijela tabla;
- markeri;
- samoljepljivi papirići;
- odštampani radni list **„Točak digitalne dobrobiti“**;
- odštampani radni list **„Moj plan digitalne dobrobiti“**;
- kartice sa scenarijima za igru uloga;
- kartice s emotikonima koji prikazuju različite emocije.

8. Priprema facilitatora

Prije sesije pripremite kartice za igru uloga koje opisuju svakodnevne situacije povezane s tehnologijom, prijateljstvom i komunikacijom.

Odštampajte po jedan primjerak radnog lista **„Točak digitalne dobrobiti“** i **„Moj plan digitalne dobrobiti“** za svakog učesnika.

Pripremite kartice s emotikonima koje prikazuju različite emocije, poput sreće, uzbuđenja, zabrinutosti, stresa, frustracije ili opuštenosti.

Rasporedite stolice u krug i osigurajte dovoljno prostora za rad u parovima i grupama.

Podsjetite se da cilj sesije nije prikazati tehnologiju kao problem, već pomoći učesnicima da razumiju kako njihove digitalne navike utječu na svakodnevni život te da pronađu načine za stvaranje zdravije i uravnoteženije veze s tehnologijom.

9. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i aktivnost za zagrijavanje

Trajanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Provjera raspoloženja pomoću emotikona“

Postavite nekoliko kartica s emotikonima na različita mjesta u prostoriji koje prikazuju različite emocije, na primjer:

😊 sretan/na 😌 opušten/a 😴 umoran/na 😟 zabrinut/a 😤 frustriran/ 😈 uzbuđen/a 🥲 znatiželjan/na

Postavite učesnicima pitanje:

„Kako se obično osjećate nakon što provedete duže vrijeme na telefonu ili društvenim mrežama?“

Pozovite ih da stanu pored emotikona koji najbolje predstavlja kako se najčešće osjećaju.

Nakon što odaberu, zamolite nekoliko volontera da podijele svoje mišljenje kroz sljedeća pitanja: Zašto ste odabrali baš taj emotikon? Da li se uvijek osjećate na isti način nakon korištenja tehnologije? Može li tehnologija izazvati različite emocije u različitim danima i situacijama?

Objasnite da tehnologija može utjecati na naše emocije na različite načine. Ponekad nam može pomoći da se osjećamo povezano, inspirirano ili opušteno, dok nas u drugim situacijama može učiniti umornim, pod stresom ili preopterećenim.

Naglasite da ne postoji „tačan“ ili „pogrešan“ odgovor. Svako iskustvo je drugačije, a cilj aktivnosti je da učesnici postanu svjesniji veze između korištenja tehnologije i vlastitog emocionalnog stanja.

Ključna poruka: Tehnologija može utjecati na naše emocije na različite načine. Razumijevanje kako se osjećamo nakon korištenja digitalnih alata prvi je korak ka izgradnji zdravijeg i uravnoteženijeg odnosa s tehnologijom.

Dio 2 – Uvod u temu

Trajanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Kako izgleda ravnoteža?“

Na flipchartu nacrtajte jednostavnu vagu. Na jednu stranu napišite: **„Tehnologija mi pomaže“** a na drugu: **„Tehnologija mi otežava stvari“**

Pozovite učesnike da navedu primjere za obje strane.

Tehnologija mi pomaže: učiti nove stvari; ostati u kontaktu s prijateljima; pronaći informacije; biti kreativan/na; organizirati svoj dan.

Tehnologija mi otežava stvari: gubim pojam o vremenu; uspoređujem se s drugima; manje spavam; lakše gubim koncentraciju; osjećam stres ili pritisak.

Nakon što prikupite odgovore, razgovarajte o sličnostima i razlikama među iskustvima učesnika.

Objasnite:

„Digitalna dobrobit ne znači jednostavno manje koristiti tehnologiju. Ona znači koristiti tehnologiju na način koji podržava vaš život, vaše ciljeve i vaše blagostanje.“

Podsjetite učesnike da ista digitalna aktivnost može imati i pozitivne i negativne posljedice, ovisno o tome kako, zašto i koliko često je koristimo.

Ključne poruke: Tehnologija može imati i pozitivne i negativne utjecaje.Ravnoteža izgleda drugačije za svaku osobu.Male promjene u svakodnevnim navikama mogu značajno unaprijediti naše blagostanje.Briga o vlastitom mentalnom i fizičkom zdravlju pomaže nam da bolje učimo, radimo i podržavamo druge ljude.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Jesmo li zaista zajedno?“

Podijelite učesnike u grupe od po tri osobe. Svaka grupa dobija karticu za igranje uloga.

Primjeri situacija: Tri prijatelja ručaju zajedno, ali jedna osoba stalno provjerava telefon. Dvoje volontera planira aktivnost, ali jedna osoba neprestano odgovara na poruke. Porodica večera zajedno dok svi gledaju u svoje ekrane. Omladinski radnik razgovara s mladom osobom koja stalno provjerava obavijesti na telefonu.

Dajte grupama pet minuta da pripreme kratku igru uloga.

Nakon svake izvedbe postavite sljedeća pitanja: Kako su se učesnici u ovoj situaciji vjerovatno osjećali? Da li je telefon pomogao razgovoru ili ga je ometao? Šta se moglo uraditi drugačije?

Predstavite pojam **„phubbing“** jednostavnim jezikom:

„Phubbing znači ignorisati osobu s kojom ste u društvu zato što pažnju posvećujete svom telefonu.“

Objasnite da ljudi često rade ovo nesvjesno, bez namjere da nekoga povrijede ili zapostave.

Ohrabrite učesnike da jedni drugima daju konstruktivne i uvažavajuće povratne informacije te da predlažu jednostavne alternative koje mogu poboljšati komunikaciju i međusobnu pažnju.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2

Trajanje: 20–25 minuta

Aktivnost: „Moj plan digitalne dobrobiti“

Podijelite svakom učesniku radni list **„Točak digitalne dobrobiti“**. Točak obuhvata različita područja života, kao što su: san; učenje; odnosi s drugima; fizička aktivnost; hobiji; društvene mreže; opuštanje; vrijeme provedeno na otvorenom.

Zamolite učesnike da svako područje ocijene ocjenom od **1 do 5**:

- **1 = potrebno je više pažnje**
- **5 = ide dobro i zadovoljan/na sam**

Nakon popunjavanja točka, pozovite ih da razmisle o sljedećim pitanjima :Koje područje bih želio/la unaprijediti? Koju malu promjenu mogu napraviti ove sedmice? Ko me može podržati u tome?

Zatim učesnici popunjavaju radni list **„Moj plan digitalne dobrobiti“**.

Primjeri ciljeva: Isključit ću obavještenja dok učim. Držat ću telefon dalje od sebe tokom obroka. Jednu večer sedmično provest ću bez digitalnih uređaja. Otići ću u šetnju prije nego što provjerim društvene mreže. Koristit ću telefon za učenje nečeg novog umjesto beskonačnog pregledavanja sadržaja.

Nakon toga, učesnici rade u parovima i dijele jedan od svojih ciljeva s partnerom. Partner nudi: jedan realističan prijedlog koji može pomoći u ostvarivanju cilja ili ohrabrujuću poruku podrške.

Ova aktivnost pomaže učesnicima da pretvore svoja zapažanja u konkretne korake i razviju navike koje mogu pozitivno utjecati na njihovu digitalnu dobrobit.

Ključne poruke: Digitalna dobrobit počinje malim i ostvarivim promjenama. Nije potrebno mijenjati sve navike odjednom. Realni ciljevi imaju veću vjerovatnoću da će biti uspješni. Podrška prijatelja, porodice i vršnjaka može olakšati usvajanje zdravijih navika. Tehnologija može doprinositi našem blagostanju kada je koristimo svjesno i u skladu sa svojim potrebama i ciljevima.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija

Trajanje: 10–15 minuta

Pozovite učesnike da razmisle o sljedećim pitanjima i, ukoliko žele, podijele svoje odgovore s grupom: Koja navika već sada pozitivno doprinosi vašoj dobrobiti? Koja mala promjena vam se čini realnom i ostvarivom? Kako bi vam zdravije digitalne navike mogle pomoći da ostvarite svoje ciljeve? Zašto je lična dobrobit važna kada radimo i sarađujemo s drugim ljudima? Kako zdrave digitalne navike mogu unaprijediti timski rad i saradnju?

Podstaknite učesnike da razmišljaju o konkretnim koracima koje mogu primijeniti u svakodnevnom životu te da prepoznaju navike koje već dobro funkcionišu i koje vrijedi zadržati.

Za kraj podijelite sljedeću poruku:

„Tehnologija treba podržavati život kakav želimo živjeti, a ne kontrolirati način na koji živimo."

Napomene za facilitatora

Neki učesnici mogu se osjećati nelagodno kada razgovaraju o svojim emocijama ili digitalnim navikama. Omogućite svima da učestvuju vlastitim tempom i nikada ne insistirajte na dijeljenju ličnih iskustava.

Izbjegavajte predstavljati tehnologiju kao nešto negativno. Cilj sesije nije prestanak korištenja digitalnih alata, već pronalaženje zdrave ravnoteže između online i offline života.

Naglasite da: digitalna dobrobit izgleda drugačije za svaku osobu; male promjene mogu imati značajan pozitivan učinak; zdrave digitalne navike mogu poboljšati koncentraciju, odnose, produktivnost i opće blagostanje; tehnologija može biti vrijedan alat kada je koristimo svjesno i uravnoteženo.

Ako razgovor pređe na ozbiljnije teme vezane za mentalno zdravlje ili emocionalne poteškoće, slušajte s poštovanjem i empatijom te postupajte u skladu s procedurama zaštite i podrške koje primjenjuje vaša organizacija.

DIO II. ODGOVORNO DIGITALNO GRAĐANSTVO

Procjena potreba provedena u okviru projekta **CYBER Change** pokazala je da mladi svakodnevno koriste digitalne tehnologije, ali da im je i dalje potrebna podrška u područjima kao što su online sigurnost, digitalna prava, odgovorno ponašanje na internetu i aktivno digitalno učešće.

Ove teme su također prepoznate od strane omladinskih organizacija kao ključne za pripremu mladih da postanu samouvjereni, odgovorni i aktivni članovi kako digitalnih, tako i lokalnih zajednica.

Kroz praktične, interaktivne aktivnosti i učenje među vršnjacima, ovaj dio priručnika pomaže učesnicima da bolje razumiju svoja prava i odgovornosti u digitalnom okruženju, zaštite sebe i druge te koriste digitalne alate kako bi pozitivno doprinosili društvu.

Tri modula postupno obrađuju teme digitalnih prava, građanskog učešća i online sigurnosti, stvarajući čvrste temelje za naredna poglavlja posvećena umjetnoj inteligenciji i digitalnom socijalnom poduzetništvu.

MODUL 3. DIGITALNA PRAVA I ODGOVORNOSTI

Pregled modula

Ovaj modul pomaže mladim ljudima da razumiju šta znači biti odgovoran digitalni građanin. Učesnici istražuju svoja digitalna prava, uključujući pravo na privatnost i slobodu izražavanja, istovremeno učeći kako poštovati prava drugih.

Kroz praktične aktivnosti i situacije iz stvarnog života, učesnici promišljaju o ličnim podacima, digitalnom identitetu i odgovornom ponašanju na internetu, što im pomaže da donose sigurnije i odgovornije odluke u digitalnom okruženju.

Zašto je ova tema važna?

Procjena potreba provedena u okviru projekta **CYBER Change** pokazala je da mladi svakodnevno koriste digitalne tehnologije, ali da im je i dalje potrebna podrška u oblastima privatnosti, sigurnog ponašanja na internetu, digitalnog identiteta, pristanka i odgovornog dijeljenja sadržaja.

Razvijanjem ovih vještina mladi bolje razumiju utjecaj svojih postupaka na internetu te postaju sigurniji, odgovorniji i aktivniji digitalni građani.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula učesnici će razumjeti da su digitalna prava i odgovornosti međusobno povezani pojmovi.

Naučit će kako zaštititi: svoje lične podatke; privatnost;digitalni identitet.

Učesnici će također razumjeti važnost: pristanka (saglasnosti); komunikacije zasnovane na poštovanju; odgovornog dijeljenja sadržaja.

Na kraju modula bit će bolje pripremljeni za donošenje sigurnih i odgovornih odluka u digitalnim prostorima.

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

1. Pregled sesije

Svakodnevno dijelimo informacije na internetu. Ponekad to činimo svjesno, na primjer objavljivanjem fotografije ili pisanjem komentara. U drugim situacijama informacije se prikupljaju bez našeg potpunog znanja ili pažnje, kao kada preuzimamo aplikaciju, posjećujemo web-stranicu ili prihvatamo kolačiće (cookies).

Ova sesija pomaže učesnicima da razumiju svoja prava u digitalnom okruženju, uključujući pravo na privatnost i zaštitu ličnih podataka. Učesnici istražuju šta su lični podaci, zašto imaju vrijednost, kako se prikupljaju i kako mogu donositi bolje odluke o tome šta dijele na internetu.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Aktivnosti se mogu prilagoditi korištenjem digitalnih platformi i situacija koje su poznate različitim uzrasnim grupama.

15–18 godina: Koristite primjere s društvenih mreža, aplikacija za igranje i platformi za razmjenu poruka. Fokusirajte se na razumijevanje šta su lični podaci i zašto je privatnost važna.

19–24 godine: Uključite primjere vezane za online kupovinu, alate zasnovane na umjetnoj inteligenciji, prijave za posao i univerzitetske platforme. Podstaknite učesnike da razmisle o informacijama koje dijele na internetu.

25–29 godina: Povežite diskusiju s poslom, poduzetništvom, online uslugama i projektima u zajednici. Istražite važnost zaštite ličnih podataka prilikom saradnje s drugim ljudima.

5. Ishodi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći: prepoznati različite vrste ličnih informacija i ličnih podataka; identificirati koje vrste ličnih informacija treba zaštititi na internetu; razumjeti zašto aplikacije i web-stranice prikupljaju lične podatke; donositi informiranije odluke o privatnosti, pristanku i dijeljenju informacija online.

6. Potrebni materijali

flipchart ili bijela tabla; markeri; samoljepljivi papirići; odštampane kartice **„Moj ruksak podataka“**; kartice s dozvolama aplikacija; odštampani radni list **„Odluke o privatnosti“**.

7. Priprema facilitatora

Prije sesije pripremite po jedan set kartica **„Moj ruksak podataka“** za svaku grupu. Svaka kartica treba sadržavati jednu vrstu ličnih informacija, kao što su: ime i prezime; e-mail adresa; broj telefona; fotografije; lokacija; historija pretrage; kontakti.

Pripremite i odštampane snimke ekrana ili jednostavne primjere koji prikazuju dozvole koje različite aplikacije traže od korisnika, kao što su pristup : kameri; mikrofonu; kontaktima; lokaciji; galeriji fotografija.

Tokom pripreme razmislite o primjerima koje učesnici mogu prepoznati iz svakodnevnog života kako bi lakše razumjeli kako aplikacije i digitalne usluge prikupljaju i koriste njihove podatke. Naglasak treba biti na

razvijanju svijesti o privatnosti i donošenju odgovornih odluka prilikom dijeljenja ličnih informacija na internetu.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i aktivnost za zagrijavanje

Trajanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Da li bi ovo podijelio/la?“

Zamolite sve učesnike da ustanu. Objasnite da ćete naglas čitati različite vrste informacija. Ako bi se osjećali ugodno da tu informaciju podijele na internetu, trebaju napraviti jedan korak naprijed. Ako bi radije zadržali informaciju privatnom, ostaju na svom mjestu.

Primjeri informacija: Moje ime. Fotografija s mojim prijateljima. Moja kućna adresa. Moja omiljena muzika. Moj broj telefona. Naziv moje škole ili radnog mjesta. Lokacija na kojoj provodim odmor dok sam još uvijek tamo. Moje lozinke. Moja e-mail adresa. Fotografija moje porodice.

Nakon nekoliko primjera, postavite učesnicima sljedeća pitanja: Zašto ste napravili korak naprijed? Zašto ste ostali na mjestu? Da li su svi donijeli iste odluke? Šta utiče na našu odluku da nešto podijelimo ili zadržimo za sebe?

Podstaknite učesnike da primijete kako ljudi mogu imati različite granice privatnosti i različita mišljenja o tome šta je sigurno dijeliti online.

Za kraj aktivnosti recite:

„Svi donosimo različite odluke o tome šta dijelimo s drugima. Danas ćemo razmišljati o tome kako te odluke utiču na našu privatnost i sigurnost na internetu.“

Ključne poruke: Ljudi imaju različite granice kada je riječ o dijeljenju ličnih informacija. Neke informacije su sigurnije za dijeljenje od drugih. Važno je razmisliti o mogućim posljedicama prije objavljivanja ličnih podataka. Zaštita privatnosti počinje svjesnim odlukama o tome šta dijelimo online. Ne moramo dijeliti sve informacije o sebi da bismo učestvovali u digitalnom prostoru.

Dio 2 – Uvod u temu

Trajanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta su lični podaci?“

Na flipchart napišite tri pitanja: **Šta su lični podaci? Zašto bi neka kompanija željela prikupljati lične podatke? Šta se može dogoditi ako neko zloupotrijebi te podatke?**

Zamolite učesnike da rade u parovima tokom tri minute i zapišu svoje ideje. Nakon toga prikupite odgovore od cijele grupe i zabilježite najvažnije zaključke na flipchart.

Objasnite jednostavnim jezikom:

„Lični podaci su informacije koje mogu identificirati neku osobu ili drugima otkriti određene podatke o njoj."

Primjeri ličnih podataka uključuju: ime i prezime; datum rođenja; e-mail adresu; broj telefona; lokaciju fotografije; historiju pretraživanja na internetu.

Objasnite da aplikacije i web-stranice mogu prikupljati informacije iz različitih razloga, kao što su: pružanje usluga korisnicima; prilagođavanje sadržaja interesima korisnika; razumijevanje načina na koji ljudi koriste njihove usluge; prikazivanje reklama i oglasa.

Zbog toga je važno razumjeti koje informacije dijelimo i kome ih dajemo.

Ključne poruke: Vaši lični podaci povezani su s vama i treba ih zaštititi. Nije svakoj aplikaciji potreban pristup svim vašim informacijama. Imate pravo preispitati dozvole koje ne izgledaju neophodno ili opravdano. Zaštita privatnosti važan je dio odgovornog digitalnog građanstva.Prije dijeljenja podataka važno je razmisliti ko ih prikuplja, zašto ih prikuplja i kako će ih koristiti.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Moj ruksak podataka"

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet osoba. Svakoj grupi dajte set kartica s podacima.

Primjeri kartica: Ime i prezime; Datum rođenja; Kućna adresa; E-mail adresa; Broj telefona; Škola ili radno mjesto; Fotografije; Trenutna lokacija; Historija kupovine; Historija pretraživanja interneta; Zdravstveni podaci; Kontakti

Postavite tri plakata na različita mjesta u prostoriji: **Podijelio/la bih; Zavisi od situacije; Zadržao/la bih privatnim**

Svaka grupa razgovara o svakoj kartici i odlučuje kojoj kategoriji pripada.

Kada sve kartice budu raspoređene, zamolite svaku grupu da objasni dva ili tri svoja izbora.

Pokrenite diskusiju sljedećim pitanjima: Zašto su različite grupe donijele različite odluke? Da li odgovor zavisi od toga ko traži informaciju? Da li biste iste informacije podijelili s prijateljem, školom, kompanijom ili nepoznatom osobom?

Objasnite učesnicima da ne postoji uvijek samo jedan tačan odgovor, ali da je važno razmisliti: ko traži informacije; zašto su mu potrebne; šta se može dogoditi nakon što se informacije podijele.

Naglasite da odgovorno upravljanje ličnim podacima podrazumijeva promišljanje o mogućim posljedicama dijeljenja informacija i donošenje svjesnih odluka o zaštiti vlastite privatnosti.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2

Trajanje: 20–25 minuta

Aktivnost: „Detektiv za dozvole aplikacija“

Recite učesnicima:

„Mnogi od nas kliknu na ‘Prihvati’ bez provjere šta aplikacija zapravo traži. Hajde da pažljivije pogledamo dozvole koje aplikacije zahtijevaju.“

Svaka grupa dobija nekoliko kartica s primjerima dozvola koje aplikacije traže od korisnika.

Primjeri:

- **Aplikacija za uređivanje fotografija** traži pristup kameri, fotografijama, kontaktima i lokaciji.
- **Aplikacija za baterijsku lampu** traži pristup kameri, kontaktima, mikrofonu i lokaciji.
- **Aplikacija za vremensku prognozu** traži pristup lokaciji i slanje obavještenja.

Zamolite grupe da razgovaraju o sljedećim pitanjima: Koje dozvole imaju smisla za ovu aplikaciju? Koje dozvole djeluju nepotrebno? Da li biste prihvatili sve tražene dozvole? Šta bi se moglo dogoditi ako aplikacija prikuplja više informacija nego što joj je potrebno?

Nakon diskusije, svaka grupa predstavlja jedan primjer cijeloj grupi i objašnjava svoje zaključke.

Podstaknite učesnike da razmišljaju o tome kako određene dozvole omogućavaju aplikacijama pristup ličnim podacima i zašto je važno razumjeti svrhu svake od njih.

Za kraj aktivnosti postavite pitanje:

„Sljedeći put kada budete instalirali aplikaciju, šta ćete provjeriti prije nego što prihvatite njene dozvole?“

Ključne poruke: Uvijek vrijedi provjeriti koje dozvole aplikacija traži. Dozvole bi trebale biti povezane s funkcijom koju aplikacija obavlja. Ako neka dozvola izgleda nepotrebno, treba razmisliti prije nego što je odobrite. Dijeljenje manje količine podataka često znači veću zaštitu privatnosti. Informirane odluke o dozvolama i privatnosti važan su dio odgovornog digitalnog građanstva. Korisnici imaju pravo odlučiti kojim informacijama i podacima aplikacije mogu pristupati.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija

Trajanje: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše sljedeću rečenicu:

„Danas sam shvatio/la da moji lični podaci…“

Pozovite učesnike koji žele da podijele svoje odgovore s grupom.

Nakon toga, nastavite diskusiju uz nekoliko pitanja: Koje informacije ćete ubuduće pažljivije dijeliti? Šta ćete provjeriti prije preuzimanja ili instaliranja neke aplikacije? Zašto bismo trebali tražiti dozvolu prije dijeljenja fotografija ili informacija o drugoj osobi? Zašto je važno poštovati privatnost drugih ljudi?

Podstaknite učesnike da razmišljaju ne samo o vlastitoj privatnosti, već i o odgovornosti koju imamo prema drugim ljudima kada dijelimo informacije u digitalnom okruženju.

Za kraj podsjetite učesnike:

„Zaštita ličnih podataka nije važna samo zbog naše vlastite sigurnosti. Ona također podrazumijeva poštovanje privatnosti, dostojanstva i prava drugih osoba.“

Napomene za facilitatora

Neki učesnici mogu smatrati da je privatnost važna samo za osobe koje imaju „nešto za sakriti“. Ohrabrite ih da privatnost posmatraju kao osnovno ljudsko i digitalno pravo koje ljudima omogućava kontrolu nad vlastitim ličnim informacijama.

Objasnite da privatnost nije povezana sa skrivanjem nečega, već sa mogućnošću da sami odlučujemo: koje informacije dijelimo; s kim ih dijelimo; kada ih dijelimo; na koji način se koriste.

Ako je dostupan internet, učesnici mogu istražiti postavke privatnosti i dozvole aplikacija koje svakodnevno koriste. Ukoliko internet nije dostupan, odštampane kartice s dozvolama aplikacija mogu poslužiti kao jednako efikasan alat za diskusiju i analizu.

Ohrabrite učesnike da o privatnosti razmišljaju ne samo u kontekstu vlastitih podataka, već i podataka: prijatelja; članova porodice; kolega; osoba uključenih u projekte i aktivnosti u zajednici.

Naglasite da odgovorno digitalno građanstvo uključuje brigu o vlastitoj privatnosti, ali i poštovanje privatnosti drugih. Prije objavljivanja fotografije, označavanja osobe ili dijeljenja tuđih informacija, važno je zatražiti saglasnost i razmotriti moguće posljedice takvog postupka.

Ključne poruke: Privatnost je pravo, a ne privilegija. Lični podaci imaju vrijednost i zaslužuju zaštitu. Uvijek treba razmisliti prije dijeljenja informacija online. Poštivanje privatnosti drugih ljudi jednako je važno kao i zaštita vlastite privatnosti. Odgovorni digitalni građani donose promišljene odluke o tome koje informacije dijele i kako ih koriste.

Sesija 8. Moje digitalne odgovornosti: Etika i poštovanje na internetu

1. Pregled sesije

Boravak u digitalnom okruženju pruža nam brojne mogućnosti za komunikaciju, učenje i razmjenu ideja. Istovremeno, svaka naša aktivnost na internetu može utjecati na druge ljude. Komentar, fotografija, poruka ili podijeljena objava mogu učiniti da se neko osjeća prihvaćeno i poštovano, ali mogu izazvati i neugodu, osjećaj isključenosti ili povrijeđenosti.

Ova sesija potiče učesnike da razmisle o vlastitom ponašanju u digitalnim prostorima. Kroz svakodnevne situacije istražuju teme poštovanja, pristanka, komunikacije i odgovornosti na internetu.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Aktivnosti se mogu prilagoditi korištenjem situacija koje su bliske svakodnevnim iskustvima različitih uzrasnih grupa.

15–18 godina: Koristite primjere povezane sa školom, prijateljstvima, videoigrama, grupnim chatovima i društvenim mrežama.

19–24 godine: Uključite situacije vezane za studiranje, volontiranje, online saradnju i diskusije na društvenim mrežama.

25–29 godina: Povežite aktivnosti s radnim okruženjem, projektima u zajednici, liderskim ulogama i profesionalnom komunikacijom.

5. Ciljevi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći:

- prepoznati kako izgleda ponašanje zasnovano na poštovanju u digitalnom okruženju;

- razumjeti važnost traženja pristanka prije dijeljenja sadržaja koji se odnosi na druge osobe;
- prepoznati etičke izbore prilikom online komunikacije;
- doprinijeti stvaranju sigurnijih i inkluzivnijih digitalnih zajednica.

6. Potrebni materijali: flipchart ili bijela tabla; markeri; samoljepljivi papirići (sticky notes); odštampane kartice s digitalnim dilemama; odštampana kontrolna lista **„Poštovanje na internetu“**; kartice sa scenarijima za igranje uloga; veliki listovi papira.

7. Priprema facilitatora

Prije sesije pripremite nekoliko svakodnevnih digitalnih situacija s kojima se mladi mogu susresti.

Uključite primjere vezane za: dijeljenje fotografija bez dozvole; online šale i zadirkivanje; kopiranje tuđeg sadržaja; komunikaciju u grupnim chatovima; cyberbullying (vršnjačko nasilje na internetu); širenje glasina; komunikaciju zasnovanu na poštovanju.

Za svaku manju grupu odštampajte po dvije kartice s digitalnim dilemama, a za svakog učesnika po jednu kontrolnu listu **„Poštovanje na internetu“**.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i aktivnost za zagrijavanje

Trajanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Kako bi se osjećao/la?“

Postavite četiri natpisa na različita mjesta u prostoriji:

😊 **Sretan/na** 😐 **Ravnodušan/na** 😕 **Neugodno mi je** 😡 **Povrijeđen/a**

Naglas pročitajte različite poruke koje se mogu pojaviti u online komunikaciji.

Primjeri:„Lijepa fotografija!“ , „Danas izgledaš drugačije 😂“ , „Zašto mi nisi odgovorio/la?“, „Svi se smiju ovom videu.“, „Dijelim ovo jer je smiješno.“

Zamolite učesnike da stanu pored emocije za koju misle da bi takva poruka mogla izazvati kod osobe koja je primi.

Nakon svakog primjera postavite pitanja: Zašto ste odabrali baš tu emociju? Da li bi neko drugi mogao istu poruku razumjeti drugačije?Po čemu se online komunikacija razlikuje od razgovora licem u lice?

Podstaknite učesnike da primijete kako ista poruka može izazvati različite reakcije kod različitih ljudi, zavisno od konteksta, odnosa među osobama i načina na koji je poruka shvaćena.

Objasnite: **„Kada komuniciramo online, ljudi ne mogu uvijek čuti ton našeg glasa niti vidjeti naše izraze lica. Zbog toga su poštovanje i empatija posebno važni u digitalnoj komunikaciji.“**

Ključne poruke: Ljudi mogu različito razumjeti istu poruku.Online komunikacija često ne prenosi ton glasa, izraze lica i govor tijela.Ono što je jednoj osobi šala, drugoj može biti neprijatno ili uvredljivo. Poštovanje i empatija važni su u svim digitalnim interakcijama. Prije objavljivanja, komentarisanja ili dijeljenja sadržaja, dobro je razmisliti kako bi se druga osoba mogla osjećati.

Dio 2 – Uvod u temu

Trajanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Prava i odgovornosti“

Na flipchartu nacrtajte dva velika kruga. U prvi upišite: **Moja prava** a u drugi: **Moje odgovornosti**

Postavite učesnicima pitanje: **„Koja prava mislite da imate na internetu?“**

Mogući odgovori: pravo na privatnost; sloboda izražavanja; pravo na sigurnost; pristup informacijama; pravo na učešće u digitalnim zajednicama; pravo na poštovanje.

Nakon toga postavite novo pitanje:

„Ako imamo ova prava, koje odgovornosti također imamo?“

Mogući odgovori: poštovati druge osobe; tražiti dozvolu prije dijeljenja tuđih fotografija; ne širiti glasine i dezinformacije; navesti izvor i odati priznanje autoru kada koristimo tuđi rad; prijaviti štetno, neprikladno ili nasilno ponašanje; odgovorno koristiti informacije koje pronalazimo online; komunicirati na pristojan i konstruktivan način.

Nakon prikupljenih odgovora objasnite:

„Dobri digitalni građani ne pitaju samo: ‘Šta mogu uraditi?’ Oni također razmišljaju: ‘Kako će moje postupke doživjeti drugi ljudi i kako će oni utjecati na njih?’“

Podstaknite učesnike da razmisle o tome kako se prava i odgovornosti međusobno nadopunjuju. Na primjer, svi želimo da se poštuje naša privatnost, pa zato trebamo poštovati i privatnost drugih.

Ključne poruke: Prava i odgovornosti idu zajedno.Poštovanje na internetu jednako je važno kao i poštovanje u stvarnom životu. Svaka objava, komentar i poruka mogu utjecati na druge ljude. Odgovorno ponašanje doprinosi stvaranju sigurnijih i ugodnijih digitalnih zajednica. Male svakodnevne aktivnosti, poput ljubazne komunikacije, traženja dozvole i prijavljivanja štetnog sadržaja, mogu značajno doprinijeti pozitivnom online okruženju.Biti odgovoran digitalni građanin znači razmišljati o posljedicama svojih postupaka i pokazivati empatiju prema drugima.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1

Trajanje: 20–25 minuta

Aktivnost: „Digitalne dileme“

Podijelite učesnike u grupe od četiri osobe. Svaka grupa dobija dvije kartice s digitalnim dilemama.

Primjeri dilema: Prijatelj želi objaviti vašu fotografiju, ali se vama ta fotografija ne sviđa. Neko dijeli odgovore na domaću zadaću u razrednoj grupi. Smiješni mem ismijava drugog učenika. Prijatelj koristi nečiji crtež ili umjetnički rad bez navođenja autora. Neko iz razreda je predmet ismijavanja u grupnom chatu. Osoba dijeli privatne screenshotove bez dozvole.

Zamolite grupe da razgovaraju o sljedećim pitanjima: Šta se događa u ovoj situaciji? Na koga ova situacija može utjecati? Šta bi bilo pošteno i pokazalo poštovanje prema drugima? Kako biste vi postupili da ste prisutni u toj situaciji?Koje bi mogle biti posljedice različitih odluka?

Nakon razgovora, članovi grupe zajednički dogovaraju odgovor na dodijeljenu dilemu i pripremaju kratko objašnjenje svojih odluka.

Prilikom predstavljanja, svaka grupa treba objasniti: koje su osobe uključene u situaciju; koja prava i odgovornosti su povezani s tom situacijom; kako bi njihovo rješenje doprinijelo poštovanju, sigurnosti i odgovornom ponašanju online.

Ključne poruke: Svaka digitalna odluka može utjecati na druge ljude. Pristanak i poštovanje važni su u online jednako kao i u offline okruženju. Prije dijeljenja fotografija, poruka ili sadržaja koji uključuje druge osobe, važno je tražiti dozvolu. Poštovanje autorskog rada znači navođenje izvora i priznavanje autorstva. Nepravedno ili štetno ponašanje na internetu može imati stvarne posljedice za druge ljude. Odgovorni digitalni građani razmišljaju o posljedicama svojih postupaka i donose odluke koje doprinose sigurnijem i pozitivnijem online okruženju.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Naša digitalna zajednica“

Recite učesnicima:

„Zamislite da kreirate novu online zajednicu za mlade. Želite da se svi u njoj osjećaju sigurno, poštovano i dobrodošlo."

Podijelite učesnike u grupe i svakoj grupi dajte jedan veliki list papira.

Njihov zadatak je da osmisle **10 pravila zajednice** koja promovišu poštovanje i odgovornu online komunikaciju.

Primjeri pravila: Traži dozvolu prije nego što podijeliš nečiju fotografiju. Poštuj različita mišljenja i stavove. Ne širi glasine i neprovjerene informacije. Navedi izvor i odaj priznanje kada koristiš tuđi rad. Prijavi štetno ili neprihvatljivo ponašanje. Razmisli prije nego što nešto objaviš. Koristi pristojan i uvažavajući jezik. Ne isključuj druge iz razgovora ili aktivnosti. Čuvaj privatnost i lične podatke drugih osoba. Pomaži u stvaranju pozitivnog i podržavajućeg online okruženja.

Nakon 15 minuta, svaka grupa predstavlja svoja pravila.

Zatim, zajedno sa svim učesnicima, izdvojite najbolje i najvažnije prijedloge i spojite ih u jedan zajednički dokument pod nazivom:

Povelja digitalnog poštovanja CYBER Change

Povelju napišite na veliki plakat i postavite je na vidljivo mjesto u prostoriji.

Na kraju pozovite učesnike da potpišu povelju kao simbol svoje posvećenosti odgovornom, sigurnom i poštujućem ponašanju u digitalnom okruženju.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija

Trajanje: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše sljedeću rečenicu:

„Poštovanje na internetu znači…"

Pozovite nekoliko volontera da podijele svoje odgovore s grupom.

Nakon toga, nastavite diskusiju uz sljedeća pitanja:

- Koja digitalna dilema vam je bila najteža za rješavanje?
- Da li je slušanje mišljenja drugih učesnika promijenilo način na koji razmišljate o nekoj situaciji?
- Koje pravilo digitalne zajednice vam je najvažnije?
- Šta ćete raditi drugačije nakon današnje sesije?
- Kako možemo pomoći da se svi osjećaju poštovano i sigurno na internetu?

Potaknite učesnike da razmišljaju o konkretnim postupcima koje mogu primijeniti u svakodnevnoj online komunikaciji i saradnji.

Za kraj podijelite sljedeću poruku:

„Biti odgovoran na internetu znači razmišljati o tome kako naši postupci utječu na druge ljude i donositi odluke koje poštuju njihova prava, dostojanstvo i osjećaje."

Napomene za facilitatora

Neki učesnici možda su imali iskustva s elektronskim nasiljem (cyberbullyingom) ili drugim oblicima nepoštovanja na internetu. Nikada nemojte vršiti pritisak na učesnike da dijele lična iskustva ukoliko to ne žele.

Fokus diskusije treba biti na: donošenju odgovornih odluka; međusobnom poštovanju; empatiji; mogućim rješenjima i pozitivnim primjerima ponašanja;

a ne na traženju krivca ili osuđivanju drugih.

Ako dođe do neslaganja tokom razgovora, podsjetite učesnike da je sposobnost pažljivog slušanja i uvažavanja različitih mišljenja važan dio odgovornog digitalnog građanstva.

Naglasite da: iza svakog profila, komentara ili poruke stoji stvarna osoba; riječi napisane online mogu imati stvarne posljedice; pristanak, poštovanje i empatija trebaju biti dio svake digitalne interakcije; svi možemo doprinijeti stvaranju sigurnijeg, pozitivnijeg i inkluzivnijeg digitalnog okruženja.

Ključne poruke: Poštovanje na internetu jednako je važno kao i poštovanje u stvarnom životu. Odgovorno ponašanje uključuje razmišljanje o tome kako naše riječi i postupci utječu na druge. Pristanak i privatnost treba poštovati u svim digitalnim interakcijama. Različita mišljenja mogu se izražavati na kulturan i konstruktivan način. Svaka osoba može svojim ponašanjem doprinijeti stvaranju pozitivnije i sigurnije digitalne zajednice.

MODUL 4. DIGITALNO UČEŠĆE I GRAĐANSKI ANGAŽMAN

Pregled modula

Ovaj modul pokazuje mladima kako digitalni alati mogu pomoći da aktivno učestvuju u svojim zajednicama i doprinose pozitivnim promjenama. Učesnici istražuju jednostavne načine da izraze svoje mišljenje, podrže lokalne inicijative, volontiraju online i uključe se u digitalne kampanje.

Kroz praktične grupne aktivnosti uče o odgovornom digitalnom učešću te osmišljavaju jednostavne akcije koje mogu realno provesti u svojim zajednicama.

Zašto je ova tema važna?

Procjena potreba provedena u okviru projekta **CYBER Change** pokazala je da su mladi aktivni na internetu, ali rijetko koriste digitalne alate za društveni angažman, volontiranje ili građansko učešće.

Mnogi mladi žele doprinositi društvenim promjenama, ali im nedostaju samopouzdanje, praktično iskustvo i smjernice koje bi im pomogle da se aktivnije uključe.

Ovaj modul pomaže mladima da pređu put od pasivnih korisnika digitalnih tehnologija do aktivnih učesnika u svojim zajednicama.

Ishodi učenja

Nakon završetka ovog modula učesnici će: razumjeti šta digitalno učešće i aktivno građanstvo znače u svakodnevnom životu; upoznati različite načine doprinosa zajednici putem digitalnih alata, volontiranja i građanskih aktivnosti; razvijati vještine odgovorne digitalne komunikacije; vježbati saradnju s drugima u osmišljavanju jednostavnih digitalnih akcija; promišljati o tome kako njihovo ponašanje na internetu može doprinijeti pozitivnim društvenim promjenama;steći više samopouzdanja za aktivno učešće u lokalnoj i digitalnoj zajednici.

Sesija 9. Od korisnika do digitalnog građanina: Pronalaženje vlastitog glasa na internetu

1. Pregled sesije

Mladi svakodnevno gledaju videozapise, komentiraju objave, dopisuju se s prijateljima, dijele sadržaje te prate različite osobe i organizacije na internetu. Sve su to oblici digitalnog sudjelovanja, ali mladi često nisu svjesni da se isti digitalni alati mogu koristiti i za unapređenje njihovih zajednica.

Ova sesija upoznaje učesnike s konceptom digitalnog sudjelovanja i pomaže im da shvate kako svaka mlada osoba ima svoj glas. Čak i male aktivnosti na internetu mogu doprinijeti pozitivnim promjenama u društvu.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Sesija se može prilagoditi korištenjem tema i digitalnih platformi koje su relevantne za svakodnevni život učesnika.

15–18 godina:
Koristite primjere iz škole, omladinskih aktivnosti, sportskih klubova i društvenih mreža. Potaknite učesnike da razmišljaju o problemima s kojima se svakodnevno susreću.

19–24 godine:
Uključite teme povezane sa studentskim životom, zapošljavanjem, volontiranjem, mentalnim zdravljem i lokalnim inicijativama u zajednici.

25–29 godina:
Povežite aktivnosti s profesionalnim životom, vođenjem zajednice, lokalnim razvojem i socijalnim poduzetništvom.

5. Ishodi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći: objasniti šta digitalno učešće znači u svakodnevnom životu; prepoznati različite načine na koje mladi mogu učestvovati online; identificirati pitanja i probleme koji su važni za njihovu zajednicu; istražiti kako digitalni alati mogu pomoći mladima da ostvare pozitivan utjecaj i doprinesu promjenama.

6. Potrebni materijali: flipchart ili bijela tabla; markeri; samoljepljivi papirići u tri različite boje; odštampane kartice s temama i problemima iz zajednice; odštampani radni list **„Ljestvica učešća“**; veliki listovi papira.

7. Priprema facilitatora

Prije sesije pripremite nekoliko jednostavnih primjera digitalnog učešća koje su pokrenuli mladi, kao što su: kampanje na društvenim mrežama; online peticije; volonterske inicijative; akcije prikupljanja sredstava za zajednicu; kampanje podizanja svijesti o određenim društvenim pitanjima; konsultacije i istraživanja među mladima.

Pripremite kartice s problemima i temama koje mladi mogu prepoznati u svojoj okolini, kao što su: vršnjačko nasilje; bacanje otpada i zagađenje okoliša ; nedostatak aktivnosti za mlade; nezaposlenost; mentalno zdravlje; diskriminacija; pristupačnost za osobe s invaliditetomekološki problemi i zaštita okoliša.

Prilikopripreme vodite računa da teme budu bliske iskustvima učesnika kako bi se lakše uključili u diskusiju i prepoznali mogućnosti za vlastiti angažman. Cilj sesije je pokazati da digitalni alati mogu biti sredstvo za pozitivne promjene i aktivno učešće u zajednici.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i uvodna aktivnost: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta si jučer radio/la na internetu?“

Zamolite učesnike da stanu u krug. Zatim redom čitajte različite online aktivnosti. Ako su neku od navedenih aktivnosti radili prethodnog dana, trebaju napraviti jedan korak prema sredini kruga.

Primjeri aktivnosti: Označio/la sam da mi se sviđa neka objava. Pogledao/la sam video. Komentirao/la sam neki sadržaj.Podijelio/la sam objavu. Tražio/la sam informacije na internetu. Prijavio/la sam se za neki događaj. Podržao/la sam nečiji rad na internetu. Prijavio/la sam neprimjeren sadržaj. Podijelio/la sam korisne informacije s nekim.

Nakon aktivnosti postavite učesnicima nekoliko pitanja: Koje su aktivnosti bile najčešće? Koji odgovori su vas iznenadili? Da li je neka od ovih aktivnosti pomogla drugim ljudima?

Zatim objasnite:

„Mnoge stvari koje radimo na internetu predstavljaju oblike digitalnog učešća. Pitanje je kako te aktivnosti možemo koristiti da doprinesemo nečemu pozitivnom.“

Naglasite da digitalno građanstvo ne podrazumijeva samo korištenje interneta za zabavu ili komunikaciju, već i korištenje digitalnih alata za podršku drugima, dijeljenje korisnih informacija, uključivanje u aktivnosti zajednice i pokretanje pozitivnih promjena.

Dio 2 – Upoznavanje s temom: 10–15 minuta

Aktivnost: „Ljestvica učešća“

Nacrtajte ljestvicu na flipchart papiru ili bijeloj tabli. Na svaku prečku, od dna prema vrhu, napišite jednu aktivnost: Posmatranje (Watching); Označavanje da mi se sviđa (Liking); Dijeljenje (Sharing); Komentiranje (Commenting); Priključivanje (Joining); Volontiranje (Volunteering); Organiziranje (Organising):; Vođenje (Leading)

Postavite učesnicima sljedeća pitanja: Koju stepenicu najčešće koristite? Koju stepenicu biste voljeli isprobati? Mogu li različiti nivoi učešća biti korisni u različitim situacijama?

Objasnite: „Digitalno učešće ne znači postati poznat na internetu. Ono znači koristiti digitalne alate kako biste dali doprinos, pomogli drugima ili unaprijedili nešto u svojoj zajednici.“

Ako je moguće, pokažite jedan ili dva jednostavna primjera digitalnih inicijativa koje su pokrenuli mladi.

Ključne poruke: Svaka mlada osoba ima svoj glas. Male akcije mogu napraviti veliku razliku. Digitalno učešće može započeti jednom jednostavnom idejom. Zajedno postaju jače kada se više ljudi aktivno uključuje.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Moj glas može napraviti promjenu“

Zamolite svaku grupu da odabere jedan problem u zajednici iz prethodne aktivnosti. Zatim postavite pitanje:

„Zamislite da imate samo telefon i besplatne digitalne alate. Šta biste mogli uraditi?“

Svakoj grupi podijelite veliki list papira. Njihov zadatak je da naprave jednostavan akcioni plan odgovarajući na sljedeća pitanja: Koji je problem? Ko treba znati za taj problem? Koji digitalni alat može pomoći? Ko nas može podržati? Koju malu akciju možemo poduzeti ove sedmice?

Primjeri: Kreirati Instagram priču (story); Snimiti kratak video za podizanje svijesti; Organizovati online diskusiju; Podijeliti informacije o lokalnim prilikama i mogućnostima; Napraviti WhatsApp grupu za volontere; Pokrenuti jednostavnu anketu u zajednici.

Grupe predstavljaju svoje ideje u roku od dvije minute. Nakon svake prezentacije, druga grupa daje **jedan pozitivan komentar** i **jedan prijedlog za unapređenje**.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu:

„Danas sam shvatio/la da moj glas…“

Nakon toga nastavite razgovor uz nekoliko pitanja: Koji problem u zajednici vam je najvažniji? Jeste li otkrili novi način da učestvujete i doprinesete zajednici? Koji je jedan problem u čijem rješavanju mladi mogu pomoći? Kako vam digitalni alati mogu pomoći da podržite svoju zajednicu?

Podsjetite učesnike:

„Ne morate pokrenuti veliku kampanju da biste napravili promjenu. Digitalno učešće može početi jednom malom akcijom koja odgovara na nešto do čega vam je zaista stalo.“

Bilješke za fasilitatora

Neki učesnici mogu osjećati da su premladi ili da njihovo mišljenje nije važno. Koristite jednostavne primjere kako biste pokazali da učešće mladih može početi malim i realističnim koracima.

Fokus zadržite na lokalnim pitanjima i izazovima koje učesnici mogu prepoznati i na koje mogu uticati. Ako učesnici imaju poteškoća da prepoznaju probleme u zajednici, podstaknite ih da razmišljaju o: svojoj školi, naselju ili komšiluku, omladinskom centru, radnom mjestu, online zajednicama kojima pripadaju.

Na taj način će lakše uočiti izazove koji ih se direktno tiču i osmisliti konkretne načine da doprinesu pozitivnim promjenama.

Sesija 10. Digitalna akcija za promjene: Kampanje, volontiranje i učešće u zajednici

1. Pregled sesije

Mnogi mladi ljudi žele unaprijediti nešto u svojoj zajednici, ali nisu sigurni odakle početi. Mogu imati osjećaj da su za pokretanje promjena potrebni mnogo novca, veliko iskustvo ili podrška velike organizacije.

U stvarnosti, mnoge uspješne inicijative počinju jednostavnom idejom i malom grupom motivisanih ljudi. Ova sesija pomaže učesnicima da naprave korak od prepoznavanja problema u zajednici do planiranja jednostavne, realistične i ostvarive digitalne akcije.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Aktivnosti treba prilagoditi lokalnim problemima u zajednici i iskustvu učesnika.

15–18 godina

Fokus staviti na aktivnosti povezane sa školom, naseljem i omladinskim centrima. Podsticati jednostavne akcije koje se mogu realno provesti u praksi.

19–24 godine

Uključiti primjere vezane za studentski život, volontiranje, rad u organizacijama mladih i projekte u lokalnoj zajednici.

25–29 godina

Povezati aktivnosti s radom nevladinih organizacija, poduzetništvom, liderstvom u zajednici i građanskim inicijativama.

5. Ciljevi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći: prepoznati kako digitalni alati mogu podržati djelovanje u zajednici; sarađivati na osmišljavanju jednostavne digitalne inicijative; identificirati praktične korake za uključivanje drugih u rješavanje problema u zajednici; predstaviti svoju ideju i unaprijediti je kroz povratne informacije vršnjaka.

6. Potrebni materijali

- flipchart ili bijela tabla;
- markeri;
- samoljepljivi papirići (sticky notes);
- veliki listovi papira (A3);
- odštampan radni list **„Platno za akciju u zajednici“**;
- hemijske olovke ili flomasteri u boji;
- ljepljiva traka ili Blu Tack;
- štoperica ili timer.

7. Priprema fasilitatora

Prije sesije pripremite dva ili tri jednostavna primjera digitalnih inicijativa koje su pokrenuli mladi, kao što su: kampanja za podizanje svijesti o određenom problemu; online akcija prikupljanja sredstava; akcija čišćenja zajednice organizovana putem društvenih mreža; volonterska inicijativa mladih koordinirana digitalnim alatima.

Za svaku grupu odštampajte jedan obrazac **„Platno za akciju u zajednici“**.

Platno treba sadržavati sljedeće elemente: problem u zajednici; ciljna grupa; cilj akcije; digitalni alati; ključna poruka; partneri i podrška; prvi koraci za realizaciju akcije.

8. Tok sesije

Dio 1 – Uvod i aktivnost za zagrijavanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Male akcije, velika promjena“

Podijelite svakom učesniku tri samoljepljiva papirića (sticky notes). Zamolite ih da napišu primjere malih akcija koje su vidjeli online, a koje su pomogle nekome ili unaprijedile zajednicu.

Primjeri: promovisanje akcije dobrovoljnog darivanja krvi; organizovanje lokalne akcije čišćenja; prikupljanje knjiga ili odjeće za one kojima je potrebna pomoć; dijeljenje informacija o izgubljenim kućnim ljubimcima; promocija podrške mentalnom zdravlju; prikupljanje sredstava za osobu kojoj je potrebna pomoć.

Nakon toga, učesnici lijepe svoje papiriće na zid i zajedno grupišu slične ideje.

Postavite sljedeća pitanja: Koje akcije djeluju jednostavno za organizovanje? Koje akcije bi mogle imati pozitivan uticaj na zajednicu? Šta bi moglo doprinijeti uspjehu ovih akcija?

Objasnite učesnicima:

„Mnogi projekti u zajednici počinju jednom jednostavnom akcijom. Digitalni alati mogu pomoći ljudima da se povežu, sarađuju i zajedno pokrenu pozitivne promjene."

Dio 2 – Uvod u temu: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta motiviše ljude da se uključe?"

Prikažite ili opišite dva ili tri primjera digitalnih inicijativa koje su pokrenuli mladi. Postavite sljedeća pitanja: Koji je bio problem? Šta su organizatori željeli postići? Zašto su se ljudi uključili? Koje su digitalne alate koristili?

Zapišite odgovore učesnika na flipchart.

Zatim predstavite jednostavan model planiranja. Objasnite da je za svaku digitalnu akciju potrebno: prepoznati problem; postaviti cilj; uključiti relevantne ljude; osmisliti jasnu poruku; odabrati jedan ili dva digitalna alata; napraviti realan prvi korak.

Objasnite:

„Dobri projekti u zajednici počinju razumijevanjem problema i poduzimanjem realnog prvog koraka."

Ključne poruke: Svaka mlada osoba može doprinijeti pozitivnim promjenama. Digitalni alati pomažu ljudima da sarađuju i djeluju zajedno. Male akcije mogu prerasti u veće inicijative. Timski rad čini ideje kvalitetnijim i snažnijim.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Laboratorij za akciju u zajednici"

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet osoba. Svaka grupa bira jedan problem u zajednici iz **Sesije 9** ili dobija karticu s problemom u zajednici.

Primjeri problema: otpad i smeće na javnim površinama; usamljenost među mladima; vršnjačko nasilje; slabo učešće mladih u društvenim aktivnostima; podizanje svijesti o mentalnom zdravlju; pristupačnost za osobe s invaliditetom; zaštita okoliša.

Svakoj grupi podijelite obrazac **„Platno za akciju u zajednici"**.

Grupe trebaju odgovoriti na sljedeća pitanja: Koji je problem? Koga taj problem pogađa? Koju promjenu želimo vidjeti? Ko nam može pomoći? Koje digitalne alate možemo koristiti? Koju jednu realističnu akciju možemo organizovati u narednih mjesec dana?

Podstaknite učesnike da osmisle aktivnosti koje su: jednostavne; realistične; izvodljive uz ograničene resurse.

Naglasite da uspješna akcija ne mora biti velika ili složena. Često su upravo male, dobro planirane aktivnosti prvi korak ka pozitivnim promjenama u zajednici.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Tržnica kampanja“

Zamolite svaku grupu da svoj **„Plan akcije u zajednici“** (Community Action Canvas) postavi na zid.

Polovina učesnika ostaje uz svoj projekat, dok druga polovina obilazi prostoriju kao posjetioci.

Svaka grupa ima **tri minute** da predstavi: problem koji su odabrali; digitalnu akciju koju su osmislili; zašto bi ljudi trebali podržati njihovu inicijativu.

Posjetioci ostavljaju povratne informacije koristeći samoljepljive papiriće: **Jedna stvar koja mi se sviđa; Jedan prijedlog za unapređenje; Jedan mogući partner ili podrška**

Nakon toga učesnici zamjenjuju uloge kako bi svi imali priliku predstaviti svoj projekat i upoznati se s idejama drugih grupa.

Kada svi završe, grupe se vraćaju svom **Planu akcije u zajednici**, pregledaju prikupljene komentare i provode **pet minuta** unapređujući svoj akcioni plan na osnovu dobijenih prijedloga.

Aktivnost završite kratkim prezentacijama finalnih ideja, tokom kojih svaka grupa ukratko predstavlja svoju poboljšanu akciju i najvažnije korake koje planira poduzeti.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu:

„Danas sam shvatio/la da stvaranje promjena…“

Nakon toga nastavite razgovor uz nekoliko pitanja: Koji projekat vas je najviše inspirisao? Šta vam je bilo najteže prilikom osmišljavanja akcije za zajednicu? Šta ste naučili iz povratnih informacija koje ste dobili? Koji problem biste željeli unaprijediti u svojoj zajednici? Koji digitalni alat bi vam mogao pomoći da okupite i povežete ljude oko tog problema?

Zaključite sesiju porukom: **„Za stvaranje promjena nije uvijek potreban veliki projekat. Jasno definisan cilj, jedna mala akcija i pravi ljudi mogu biti snažan početak.“**

Bilješke za fasilitatora

Neki učesnici mogu smatrati da su njihove ideje premale ili nedovoljno važne da bi napravile razliku. Podsjetite ih da inicijative u zajednici često počinju malim, jednostavnim i realističnim koracima.

Usmjeravajte grupe da se fokusiraju na projekte koje je moguće provesti uz ograničene resurse. Izbjegavajte ideje koje zahtijevaju velike budžete, složenu organizaciju ili dugotrajno planiranje.

Naglasak treba biti na: kreativnosti; saradnji i timskom radu; praktičnim i ostvarivim prvim koracima.

Cilj nije izraditi savršen projektni plan, već razviti ideju koja može predstavljati realan početak pozitivne promjene u zajednici.

MODUL 5. ONLINE SIGURNOST I DIGITALNA DOBROBIT

Pregled modula

Boravak na internetu dio je svakodnevnog života većine mladih ljudi. Oni komuniciraju, uče, kupuju, druže se i učestvuju u različitim zajednicama putem digitalnih tehnologija. Iako ove mogućnosti donose brojne prednosti, mlade osobe istovremeno izlažu i rizicima kao što su prevare, phishing napadi, cyber bullying (vršnjačko nasilje na internetu), krađa identiteta, dezinformacije i narušavanje privatnosti.

Učenje kako prepoznati ove rizike i kako na njih pravilno reagovati predstavlja važnu životnu vještinu.

Ovaj modul kombinuje praktične vještine online sigurnosti s temama digitalne dobrobiti. Učesnici će naučiti kako zaštititi svoje lične podatke, sigurno komunicirati na internetu, prepoznati sumnjive situacije i razumjeti dugoročni uticaj svog digitalnog otiska.

Zašto je ova tema važna?

Procjena potreba projekta **CYBER Change** pokazala je da su online sigurnost i odgovorno digitalno ponašanje među najvećim obrazovnim potrebama mladih ljudi.

Iako su učesnici naveli da svakodnevno koriste digitalne tehnologije, mnogi nisu imali dovoljno samopouzdanja u: prepoznavanju online rizika; zaštiti svojih ličnih podataka; procjeni da li su digitalna okruženja sigurna i pouzdana.

Ovaj modul direktno odgovara na navedene potrebe pružajući praktične alate koji pomažu mladima da postanu sigurniji, samouvjereniji i otporniji digitalni građani.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula učesnici će moći: prepoznati najčešće online rizike; zaštititi svoje lične podatke i korisničke račune; sigurno komunicirati u digitalnom okruženju; razumjeti kako nastaje i kakav uticaj ima

njihov digitalni otisak; prepoznati odgovarajuće načine reagovanja kada nešto pođe po zlu na internetu; pružiti podršku drugima u situacijama povezanima s online sigurnošću; donositi sigurnije i odgovornije odluke u digitalnom okruženju sa više samopouzdanja i sigurnosti.

Sesija 11. Ostanimo sigurni online: Cyber sigurnost, prevare i sigurna komunikacija

1. Pregled sesije

Svakodnevno primamo poruke, e-mailove, linkove i obavijesti. Većina njih je sigurna, ali neke su osmišljene kako bi nas prevarile i navele da podijelimo lične podatke, pošaljemo novac ili preuzmemo zlonamjerne datoteke.

Ova sesija pomaže učesnicima da prepoznaju najčešće online rizike, uoče znakove upozorenja i uvježbaju donošenje sigurnijih odluka u svakodnevnim digitalnim situacijama.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Primjere i scenarije treba prilagoditi svakodnevnim digitalnim iskustvima učesnika i platformama koje najčešće koriste.

15–18 godina

Koristiti primjere iz: video igara i gaming platformi; Instagrama; TikToka; Snapchata; WhatsAppa; školskih online platformi.

19–24 godine

Uključiti primjere vezane za: online kupovinu; univerzitetske platforme; ponude za posao; aplikacije za bankarstvo.

25–29 godina

Koristiti situacije povezane s: radnim okruženjem; freelancing poslovima; online uslugama; poduzetništvom; profesionalnom komunikacijom.

5. Ciljevi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći: prepoznati najčešće online prevare i rizike iz oblasti cyber sigurnosti; uočiti znakove upozorenja u sumnjivim porukama, web stranicama i online komunikaciji; primijeniti jednostavne strategije za zaštitu ličnih podataka i online računa; donositi sigurnije odluke prije nego što kliknu, podijele sadržaj ili odgovore na online poruke.

6. Potrebni materijali

- laptop i projektor (po potrebi);
- internet konekcija (po potrebi);
- flipchart;
- markeri;
- samoljepljivi papirići (sticky notes);
- odštampane kartice sa scenarijima online prevara;
- odštampan radni list **„Prepoznaj znakove upozorenja“**;
- odštampana **Kontrolna lista za cyber sigurnost**;
- pametni telefoni (po potrebi);
- koverte i kartice sa izazovima.

7. Priprema fasilitatora

Pripremite realistične, ali izmišljene primjere: phishing e-mailova; lažnih poruka na društvenim mrežama; sumnjivih QR kodova; sumnjivih ponuda za online kupovinu; lažnih nagradnih igara i takmičenja.

Odštampajte dovoljan broj kartica sa scenarijima prevara i radnih listova **„Prepoznaj znakove upozorenja“** za svaku grupu.

Za aktivnost **„Escape Room“ (Soba za bijeg)** pripremite po jednu kovertu za svaku grupu. Svaka koverta treba sadržavati **šest kartica sa izazovima** koje učesnici trebaju riješiti.

Organizujte učesnike u manje grupe kako biste podstakli: diskusiju i razmjenu mišljenja zajedničko rješavanje problema; vršnjačko učenje i međusobnu podršku.

Pobrinite se da primjeri i scenariji budu dovoljno bliski stvarnim situacijama s kojima se mladi mogu susresti u svakodnevnom digitalnom okruženju, kako bi aktivnosti bile što zanimljivije i korisnije.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i aktivnost za zagrijavanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Da li bi kliknuo/la?“

Prikažite ili naglas pročitajte niz kratkih digitalnih poruka. Za svaku poruku učesnici prelaze na jednu stranu prostorije ako bi kliknuli na poruku, a na drugu stranu ako ne bi kliknuli.

Primjeri: „Čestitamo! Osvojili ste novi pametni telefon. Kliknite ovdje da preuzmete svoju nagradu.“; „Vaš paket nije mogao biti dostavljen. Molimo potvrdite svoju adresu.“; „Zdravo! Pronašao/la sam vaš izgubljeni novčanik. Možete li mi poslati svoju adresu?“; „Vaš prijatelj vas je označio na fotografiji.“

Nakon svakog primjera postavite pitanja: Zašto ste vjerovali ovoj poruci? Šta vam je bilo sumnjivo? Šta biste provjerili prije nego što kliknete?

Objasnite:

„Prevaranti često koriste znatiželju, osjećaj hitnosti ili primamljive ponude kako bi nas naveli da brzo reagujemo bez razmišljanja.“

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Prepoznaj znakove upozorenja“

Podijelite učesnike u grupe od četiri osobe. Svakoj grupi dajte tri različite **kartice sa scenarijima prevare**.

Primjeri: Lažna online trgovina koja nudi skupe patike za 10 €. ; WhatsApp poruka u kojoj prijatelj hitno traži novac.; E-mail poruka koja traži da odmah promijenite lozinku.; Lažna nagradna igra koja traži lične podatke.; QR kod koji obećava besplatne ulaznice za festival.;

Svakoj grupi podijelite radni list **„Prepoznaj znakove upozorenja“**.

Za svaki scenarij učesnici razgovaraju o sljedećim pitanjima: Šta ovu poruku, ponudu ili web-stranicu čini sumnjivom? Koje znakove upozorenja („crvene zastavice“) primjećujete? Koji rizici mogu nastati ako odgovorite ili reagujete? Šta biste uradili u ovoj situaciji? Kome biste se mogli obratiti za pomoć ili savjet?

Podstaknite učesnike da obrate pažnju na znakove upozorenja kao što su: Ponude koje djeluju predobro da bi bile istinite. ; Hitni zahtjevi koji stvaraju pritisak da se odmah reaguje.; Traženje lozinki, ličnih podataka ili podataka o plaćanju.; Sumnjivi linkovi, QR kodovi ili web-adrese.; Pravopisne i gramatičke greške;Poruke koje dolaze od nepoznatih ili neočekivanih pošiljalaca;

Nakon približno 15 minuta, pozovite svaku grupu da predstavi jedan scenarij. Učesnici trebaju objasniti: Koje su znakove upozorenja prepoznali.; Zašto smatraju da je scenarij sumnjiv. ; Koji je najsigurniji način reagovanja.; Kako bi provjerili da li je poruka ili ponuda stvarna;

Zaključite aktivnost naglašavajući da prevaranti često koriste **hitnost, uzbuđenje, strah ili znatiželju** kako bi naveli ljude da djeluju bez razmišljanja. Učenje da zastanemo, provjerimo informacije i potražimo savjet može pomoći u prepoznavanju i izbjegavanju online prevara.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Cyber sigurnosna soba za bijeg“

Recite učesnicima: **„Vaša omladinska organizacija je hakovana! Vaš tim ima 20 minuta da riješi izazove i poboljša svoju online sigurnost.“**

Svaka grupa dobija kovertu sa šest kartica izazova. Primjeri izazova: Odaberite najsigurniju lozinku. Prepoznajte koja e-mail poruka izgleda sigurno. Odaberite najsigurniju Wi-Fi mrežu. Identifikujte lažnu web-stranicu. Odlučite šta uraditi kada vas neko zatraži vašu lozinku. Povežite savjete za cyber sigurnost s odgovarajućim situacijama.

Grupe zajednički rade na rješavanju svih izazova. Podstaknite učesnike da razgovaraju o svojim odgovorima i objasne zašto smatraju da je određeni izbor najsigurniji.

Kada završe zadatke, svaki tim izrađuje poster pod nazivom:

„Pet najvažnijih savjeta za cyber sigurnost“

Poster treba sadržavati pet praktičnih savjeta koje bi preporučili drugim mladim ljudima.

Primjeri: Koristi jake i jedinstvene lozinke. Ne dijeli svoje lozinke ni sa kim. Provjeri linkove prije nego što klikneš na njih. Koristi dvostepenu autentifikaciju gdje god je moguće. Budi oprezan s porukama koje traže lične podatke ili novac.

Nakon toga, grupe ukratko predstavljaju svoje postere i upoređuju preporuke.

Završite aktivnost ističući da cyber sigurnost nije samo tehničko pitanje. Sigurnost na internetu zavisi od svakodnevnih odluka koje donosimo, a male navike poput provjeravanja informacija, korištenja jakih lozinki i zaštite ličnih podataka mogu značajno smanjiti rizik od online prevara i drugih sigurnosnih prijetnji.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dopune rečenicu:

„Sljedeći put kada primim sumnjivu poruku na internetu, ja ću…”

Nakon toga nastavite razgovor uz nekoliko pitanja: Koji znak upozorenja ćete najviše zapamtiti? Koju naviku za online sigurnost možete početi primjenjivati već danas? Šta biste savjetovali prijatelju koji primi sumnjivu poruku? Zašto je povjerenje važno u online komunikaciji? Kako sigurna digitalna komunikacija može pomoći ljudima da imaju više povjerenja u projekat, organizaciju ili zajednicu?

Zaključite sesiju sljedećom porukom:

„Biti siguran na internetu ne znači prepoznati svaku prevaru. To znači usporiti, pažljivo provjeriti informacije i zatražiti pomoć kada nešto ne djeluje ispravno."

Napomene za facilitatora

Neki učesnici mogu osjećati nelagodu ili stid ako su ranije nasjeli na prevaru na internetu. Izbjegavajte okrivljavanje ili osuđivanje. Online prevare mogu biti veoma uvjerljive, a fokus treba ostati na prepoznavanju znakova upozorenja i razumijevanju koraka koje treba poduzeti u takvim situacijama.

Nastojte koristiti praktične i učesnicima bliske primjere. Kad god je moguće, birajte vrste poruka i situacija s kojima se mladi svakodnevno susreću.

Ako učesnici pokažu posebno interesovanje za određenu temu, poput phishing prevara ili sigurnosti lozinki, omogućite više vremena za diskusiju o toj temi, a po potrebi skratite trajanje neke druge aktivnosti.

Sesija 12. Tvoj digitalni trag: Reputacija, otpornost i oporavak

1. Pregled sesije

Sve što radimo na internetu ostavlja tragove. Fotografije, komentari, „lajkovi", pretrage i poruke mogu postati dio našeg digitalnog traga. Neki od tih tragova mogu otvoriti pozitivne prilike, dok drugi mogu uticati na našu reputaciju ili ostati dostupni na internetu duže nego što očekujemo.

Ova sesija pomaže učesnicima da razumiju kako njihove online aktivnosti oblikuju njihov digitalni identitet i reputaciju. Kroz različite aktivnosti istražuju načine izgradnje pozitivnog online prisustva, uče kako reagovati na greške napravljene na internetu te kako podržati druge u stvaranju sigurnih i respektabilnih digitalnih zajednica.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Aktivnosti se mogu prilagoditi korištenjem situacija i platformi koje su poznate određenoj starosnoj grupi.

15–18 godina

Koristite primjere sa: Instagrama, TikToka, Snapchata, gaming zajednica, školskih online platformi

19–24 godine

Uključite primjere povezane sa: fakultetom, volontiranjem, stručnim praksama, online upoznavanjem, povremenim poslovima, umrežavanjem putem društvenih mreža

25–29 godina

Povežite aktivnosti sa: zapošljavanjem, poduzetništvom, profesionalnim umrežavanjem, vođenjem zajednice, online zagovaranjem društvenih promjena

5. Ciljevi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći: objasniti šta je digitalni trag i kako se razvija tokom vremena; prepoznati kako online ponašanje može uticati na ličnu i profesionalnu reputaciju; identificirati pozitivne i negativne digitalne navike; navesti praktične korake za unapređenje svog digitalnog prisustva; razviti strategije za reagovanje na greške napravljene na internetu; podržati vršnjake u stvaranju odgovornih i respektabilnih online zajednica.

6. Potrebni materijali

- flipchart ili bijela tabla
- markeri
- samoljepljivi papirići (sticky notes)
- odštampan predložak „Vremenska linija digitalnog traga“
- odštampane kartice sa scenarijima
- odštampan radni list „Plan djelovanja“
- pametni telefoni (opcionalno)

7. Priprema fasilitatora

Pripremite nekoliko realističnih, ali izmišljenih situacija povezanih s digitalnim tragom, na primjer: objavljivanje neugodne fotografije; javno dijeljenje ličnih podataka; uključivanje u online rasprave ili svađe; kreiranje pozitivnog sadržaja; brisanje starih objava; označavanje na fotografijama bez pristanka; komentari napisani u ljutnji; dijeljenje sadržaja bez provjere informacija.

Pripremite dva izmišljena online profila za aktivnost **„Prvi utisci na internetu“**.

Podsjetite se da cilj sesije nije procjenjivanje ili kritikovanje online ponašanja učesnika. Fokus je na razumijevanju da se digitalni identitet može svjesno oblikovati, unaprijediti i, kada je potrebno, popraviti.

8. Tok sesije

Dio 1 – Uvod i aktivnost za zagrijavanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta ostaje iza nas?“

Zamolite učesnike da minut vremena u tišini razmisle o tome šta su jučer radili na internetu.

Nakon jedne minute postavite pitanja: Da li ste slali poruke? Gledali videozapise? Lajkovali objave? Pretraživali informacije? Kupovali nešto online? Objavili fotografiju? Učestvovali u online diskusiji?

Zabilježite njihove odgovore na flipchart.

Zatim pitajte **„Koje od ovih aktivnosti ostavljaju digitalni trag?“**

Objasnite da mnoge aktivnosti na internetu doprinose našem **digitalnom tragu**.

Neki tragovi su **aktivni**, poput sadržaja koji namjerno objavljujemo, dijelimo ili komentarišemo.

Drugi su **pasivni**, poput podataka koje web-stranice i aplikacije automatski prikupljaju o našem korištenju interneta.

Dio 2 – Upoznavanje s temom: 10–15 minuta

Aktivnost: „Prvi utisci na internetu“

Prikažite učesnicima dva izmišljena online profila.

Prvi profil sadrži: pristojne i respektabilne objave; aktivnosti volontiranja; hobije i interesovanja; kreativne projekte.

Drugi profil sadrži: uvredljive komentare; javne svađe i rasprave; neprimjerene fotografije; pretjerano dijeljenje privatnih informacija.

Postavite sljedeća pitanja: Kakav prvi utisak imate o ovoj osobi? Da li biste joj vjerovali? Da li biste je pozvali da volontira? Da li biste je zaposlili?

Razgovarajte o tome kako online profili ne prikazuju uvijek kompletnu sliku neke osobe, ali ipak mogu značajno uticati na način na koji je drugi ljudi doživljavaju.

Objasnite: **„Digitalna reputacija je utisak koji drugi ljudi mogu steći o nama na osnovu našeg online prisustva i ponašanja.“**

Ključne poruke: Online aktivnosti mogu ostaviti dugotrajne tragove. Digitalni trag može uticati na način na koji nas drugi vide. Pozitivne online navike mogu otvoriti nove prilike. Greške se mogu dogoditi, ali se iz njih može učiti i odgovorno djelovati.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Moja vremenska linija digitalnog traga“

Svakom učesniku podijelite odštampani radni list **„Vremenska linija digitalnog traga“**.

Zamolite ih da označe važne trenutke iz svog online života, kao što su: otvaranje prve e-mail adrese; kreiranje prvog profila na društvenim mrežama; jedno pozitivno online iskustvo; nešto što su naučili koristeći tehnologiju; online uspjeh ili postignuće, greška iz koje su nešto naučili; jedna online aktivnost koju bi ponovili; jedna online aktivnost koju bi danas uradili drugačije.

Podsjetite učesnike da ne moraju dijeliti lične informacije koje žele zadržati privatnim.

Zatim ih podijelite u grupe od četiri osobe i zamolite da razgovaraju o sljedećim pitanjima: Koje obrasce ili navike ste primijetili? Koje aktivnosti pomažu izgradnji pozitivne reputacije? Šta možemo naučiti iz svojih online iskustava? Koje su korisne pozitivne digitalne navike?

Na kraju svaka grupa pravi listu pod nazivom: **„Pet navika za pozitivan digitalni trag“**

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Izazov spašavanja reputacije“

Podijelite učesnike u manje grupe.

Svaka grupa dobija jedan izmišljeni scenarij.

Primjeri:

- Neko je prije nekoliko godina objavio uvredljivu šalu koja se nedavno ponovo pojavila na internetu.
- Volonter je slučajno javno podijelio privatnu fotografiju.
- Neko je podijelio netačnu informaciju bez prethodne provjere.
- Mladi poduzetnik dobija negativne komentare nakon greške napravljene tokom projekta u zajednici.

Zamolite grupe da razgovaraju o sljedećim pitanjima: Šta se dogodilo? Ko je pogođen ovom situacijom? Šta bi osoba trebala prvo uraditi? Kako može obnoviti povjerenje drugih? Kako joj drugi mogu pružiti podršku? Šta se može naučiti iz ove situacije?

Nakon diskusije grupe predstavljaju svoja rješenja.

Zaključite aktivnost objašnjenjem da se online greške često mogu ispraviti kroz: preuzimanje odgovornosti; ispravljanje nastale situacije; učenje iz iskustva; iskrenu i poštovanja vrijednu komunikaciju.

Naglasite da digitalna reputacija nije određena jednom objavom ili jednom greškom, već načinom na koji osoba reaguje, uči i ponaša se tokom vremena

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu:

„Jedna stvar koju želim da moj digitalni trag govori o meni je…“

Nastavite razgovor uz nekoliko pitanja: Koju pozitivnu digitalnu naviku već imate? Šta biste mogli poboljšati? Kako možete podržati prijatelja nakon greške napravljene na internetu? Kako možemo stvarati sigurnije i ljubaznije online zajednice? Kako pozitivna digitalna reputacija može pomoći prilikom rada na projektima u zajednici?

Zaključite porukom:

„Vaš digitalni trag razvija se tokom vremena. Svaki izbor koji napravite na internetu prilika je da izgradite digitalno prisustvo kakvo želite imati.“

Napomene za facilitatora

Nekim učesnicima može biti neugodno razgovarati o greškama koje su ranije napravili na internetu. Fokus zadržite na promišljanju, učenju i oporavku nakon greške, a ne na kritikovanju.

Nikada ne vršite pritisak na učesnike da dijele osjetljiva ili lična iskustva.

Podstičite praktična pitanja poput:

„Šta bi mogao/la uraditi sljedeći put?“

umjesto: **„Zašto si to uradio/la?“**

Podsjetite učesnike da svi tokom života nastavljaju graditi i upravljati svojim digitalnim tragom.

DIO III. UMJETNA INTELIGENCIJA ZA DOBRO

Umjetna inteligencija postaje dio svakodnevnog života mladih ljudi, bez obzira na to da li su toga svjesni ili ne. Od internet pretraživača i sistema za preporuke, preko chatbotova, alata za prevođenje i platformi za kreiranje sadržaja, umjetna inteligencija mijenja način na koji ljudi uče, komuniciraju, rade i rješavaju probleme.

Kako ove tehnologije postaju sve dostupnije, sve je važnije da mladi ne znaju samo kako ih koristiti, već i da razumiju kako funkcionišu, prepoznaju njihova ograničenja i donose informisane odluke o tome kada i na koji način se na njih osloniti.

CYBER Change Needs Assessment pokazao je da mnogi mladi već redovno koriste alate zasnovane na umjetnoj inteligenciji, uglavnom kao podršku učenju, generisanju ideja ili obavljanju svakodnevnih zadataka.

Istovremeno, istraživanje je ukazalo na važne nedostatke u području AI pismenosti, kritičkog korištenja sadržaja generisanog umjetnom inteligencijom i razumijevanja etičkih implikacija ovih tehnologija.

I mladi i organizacije koje rade s mladima prepoznali su potrebu za praktičnim smjernicama koje će pomoći odgovornom, sigurnom i produktivnom korištenju umjetne inteligencije.

MODUL 6. RAZUMIJEVANJE UMJETNE INTELIGENCIJE

Pregled modula

Ovaj modul pomaže učesnicima da razviju osnovnu pismenost o umjetnoj inteligenciji (AI) kroz istraživanje svakodnevnih primjena AI tehnologija, preispitivanje uobičajenih mitova te razgovor o mogućnostima i ograničenjima ovih alata.

Kroz interaktivne aktivnosti i primjere iz svakodnevnog života, mladi će razviti sigurnost u razgovoru o umjetnoj inteligenciji, istovremeno učeći kako kritički promišljati, analizirati informacije i odgovornije koristiti AI alate.

Zašto je ova tema važna?

CYBER Change analiza potreba pokazala je da mladi već široko koriste umjetnu inteligenciju, posebno za učenje, generisanje ideja i brzo pronalaženje informacija.

Međutim, mnogi učesnici su također izrazili nesigurnost u vezi sa: načinom na koji AI funkcioniše; tačnošću i pouzdanošću AI odgovora; odgovornom i etičkom upotrebom AI alata.

Istraživanje je naglasilo potrebu za jačanjem AI pismenosti, kritičkog razmišljanja i etičke svijesti, posebno zato što umjetna inteligencija postaje sve prisutnija u obrazovanju, radu i svakodnevnom donošenju odluka.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula učesnici će: razumjeti šta je umjetna inteligencija i prepoznati gdje je već koriste u svakodnevnom životu; istražiti načine na koje AI može podržati učenje, kreativnost i rješavanje problema; prepoznati ograničenja i potencijalne rizike sadržaja koji generiše umjetna inteligencija; razviti vještine kritičkog promišljanja prilikom korištenja AI alata; razumjeti važnost provjeravanja informacija dobijenih

putem AI sistema; razmišljati o tome kako umjetna inteligencija može uticati na obrazovanje, tržište rada i njihove zajednice; razviti odgovorniji i svjesniji pristup korištenju AI tehnologija.

Ključne teme modula: Šta je umjetna inteligencija? Gdje se AI koristi u svakodnevnom životu? Kako AI pomaže u učenju, radu i kreativnom izražavanju? Koja su ograničenja i rizici AI sistema? Zašto je važno provjeravati informacije generisane pomoću AI? Etička pitanja i odgovorna upotreba umjetne inteligencije. Budućnost AI i njen uticaj na društvo.

Poruka modula

Umjetna inteligencija može biti koristan alat za učenje, kreativnost i rješavanje problema, ali nije nepogrešiva. Odgovorno korištenje AI zahtijeva kritičko razmišljanje, provjeravanje informacija i razumijevanje njenih mogućnosti i ograničenja.

Sesija 13. AI oko nas: Šta je umjetna inteligencija zapravo?

1. Pregled sesije

Umjetna inteligencija (AI) već je dio našeg svakodnevnog života, čak i kada toga nismo svjesni. Mnogi digitalni alati koriste AI kako bi preporučili sadržaj, prepoznali obrasce, odgovarali na pitanja ili kreirali novi sadržaj.

Ova sesija pomaže učesnicima da otkriju gdje se AI pojavljuje u alatima koje već koriste, da jednostavnim jezikom razumiju šta je umjetna inteligencija te da istraže česte mitove o tome šta AI može, a šta ne može raditi.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Primjeri trebaju biti povezani s digitalnim alatima koje učesnici koriste u svakodnevnom životu.

15–18 godina

Koristite primjere sa: TikToka, Instagrama, YouTubea, Snapchata, videoigara, školskih platformi za učenje

19–24 godine

Uključite primjere iz: univerzitetskog obrazovanja, online kurseva i platformi za učenje, aplikacija za prevođenje, navigacijskih aplikacija, AI chatbotova

25–29 godina

Koristite primjere povezane sa: poslom i zapošljavanjem, traženjem zaposlenja, poduzetništvom, alatima za produktivnost, digitalnim uslugama

5. Ciljevi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći: jednostavnim riječima objasniti šta je umjetna inteligencija; prepoznati svakodnevne situacije u kojima se koristi AI; razlikovati alate koji koriste AI od običnih digitalnih tehnologija; prepoznati najčešće mitove i zablude o umjetnoj inteligenciji; kritički promišljati o ulozi AI u svakodnevnom životu.

6. Potrebni materijali

- laptop i projektor
- internet veza (opcionalno)
- flipchart ili bijela tabla
- markeri
- samoljepljivi papirići (sticky notes)
- odštampane kartice „AI ili ne?“
- odštampane kartice sa primjerima svakodnevnih tehnologija
- odštampane kartice sa mitovima o AI
- pametni telefoni (opcionalno)

7. Priprema fasilitatora

Pripremite slike ili snimke ekrana poznatih digitalnih alata, kao što su: YouTube, TikTok, Spotify, Google Maps, ChatGPT, Netflix, Google Translate, Siri, Alexa, preporuke proizvoda u online trgovinama, aplikacije za vremensku prognozu

Pripremite set kartica **„AI ili ne?“** koje prikazuju različite tehnologije i digitalne usluge.

Primjeri: Kalkulator, Google Maps, Spotify preporuke, ChatGPT, Filter neželjene pošte (spam filter) u e-mailu, YouTube preporuke, Bluetooth zvučnik, Netflix preporuke, Prepoznavanje lica, Aplikacija za baterijsku lampu

Cilj nije da učesnici odmah znaju svaki tačan odgovor. Važno je potaknuti znatiželju i istraživanje o tome gdje se umjetna inteligencija pojavljuje u svakodnevnom životu.

Ključna poruka sesije

Umjetna inteligencija nije tehnologija budućnosti – ona je već prisutna u mnogim alatima koje svakodnevno koristimo. Razumijevanje kako AI funkcioniše pomaže nam da je koristimo odgovornije, sigurnije i kritičnije.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i aktivnost za zagrijavanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „AI ili čovjek?“

Recite učesnicima: **„Pokazat ću vam nekoliko primjera. Vaš zadatak je pogoditi da li je u njih uključen AI, čovjek ili oboje.“**

Prikažite nekoliko primjera, kao što su: Personalizirana lista pjesama; Prijevod teksta na drugi jezik; Chatbot koji odgovara na pitanje; Vremenska prognoza; Slika kreirana na osnovu tekstualnog opisa; Korisnička podrška putem online chata; Ruta koju predlaže navigacijska aplikacija.

Zamolite učesnike da za svaki primjer odaberu jedan od odgovora: 🤖 **AI ;** 👤 **Čovjek;** 🤝 **Oboje**

Nakon svakog primjera postavite nekoliko pitanja: Zašto ste odabrali taj odgovor? Šta vas je navelo da pomislite da je AI uključen? Da li vas je nešto iznenadilo? Mislite li da bi čovjek mogao obaviti isti zadatak? Koje su prednosti korištenja AI-a u ovom slučaju?

Objasnite da je u mnogim primjerima tačan odgovor zapravo **„oboje“**, jer AI često radi zajedno s ljudima. Ljudi kreiraju, treniraju i nadziru AI sisteme, dok AI pomaže u obradi velikih količina podataka i obavljanju određenih zadataka brže i efikasnije.

Završite aktivnost porukom:

„Umjetna inteligencija već je dio mnogih alata i usluga koje koristimo svaki dan, često i bez da to primijetimo. Razumijevanje gdje i kako se koristi prvi je korak ka njenom odgovornom korištenju.“

Dio 2 – Upoznavanje s temom: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta umjetna inteligencija zaista znači?“

Napišite na flipchart velikim slovima: **AI (Umjetna inteligencija)**

Zatim pitajte učesnike: **„Koje riječi ili ideje vam prve padnu na pamet kada čujete izraz ‘umjetna inteligencija’?“**

Zapisujte njihove odgovore na flipchart.

Nakon nekoliko minuta diskusije, objasnite jednostavnim jezikom **„Umjetna inteligencija odnosi se na računarske sisteme koji mogu obavljati zadatke poput prepoznavanja obrazaca, predviđanja, odgovaranja na pitanja ili kreiranja sadržaja na osnovu informacija na kojima su trenirani.“**

Pitajte učesnike gdje su se možda već danas susreli s umjetnom inteligencijom.

Mogući primjeri: YouTube, TikTok, Netflix, Spotify, Google Translate, navigacijske aplikacije, ChatGPT, internet pretraživači

Objasnite da je AI često teško primijetiti jer radi „u pozadini“ mnogih digitalnih usluga koje svakodnevno koristimo.

Ključne poruke: Umjetna inteligencija je već dio svakodnevnog života. AI sisteme stvaraju ljudi. AI može biti veoma koristan, ali može i pogriješiti. AI ne razumije i ne razmišlja na isti način kao ljudi. Ljudi i dalje snose odgovornost za način na koji koriste AI.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „AI detektivi“

Podijelite učesnike u grupe od četiri osobe.

Svakoj grupi podijelite set kartica sa različitim tehnologijama.

Primjeri kartica: Kalkulator, ChatGPT, Spotify,TikTok, Google Maps, E-mail spam filter, Budilnik, Netflix, Prepoznavanje lica na kameri, Pretraživač interneta, QR kod, Aplikacija za prevođenje

Zadatak grupa je da kartice razvrstaju u tri kategorije: **Koristi AI, Ne koristi AI, Nismo sigurni**

Kada grupe završe, zajedno pregledajte odgovore.

Postavite pitanja: Zašto ste ovu karticu stavili u tu kategoriju? Na koji način bi AI mogao biti uključen? Može li ovaj alat funkcionisati bez AI-a? Koje funkcije koriste AI, a koje ne?

Naglasite da neke tehnologije koriste umjetnu inteligenciju samo za određene funkcije, ali ne i za sve što rade.

Objasnite da kategorija **„Nismo sigurni“** podstiče postavljanje pitanja i istraživanje umjesto nagađanja.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Razbijanje mitova o AI-u“

Objasnite učesnicima:

„Postoji mnogo uvjerenja o umjetnoj inteligenciji koja nisu uvijek tačna. Hajde da istražimo neke od njih."

Čitajte jednu po jednu tvrdnju. Nakon svake tvrdnje učesnici odlučuju da li je ona:

✅ Tačna ❌ Netačna ⚖️ Zavisi

Tvrdnje

- AI zna sve.
- AI uvijek govori istinu.
- AI može praviti greške.
- AI uči obrasce iz podataka.
- AI će zamijeniti sva radna mjesta.
- AI može pomoći osobama s invaliditetom.
- AI ima osjećaje.
- AI može stvarati slike, tekst i muziku.

Nakon svake tvrdnje postavite pitanja: Zašto tako mislite? Možete li navesti primjer? Koje informacije bi nam pomogle da donesemo zaključak?Da li postoje situacije u kojima je odgovor drugačiji?

Razgovarajte o svakoj tvrdnji i razjasnite ključnu poruku prije prelaska na sljedeću.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dopune rečenicu: **„Danas sam otkrio/la da AI..."**

Nakon toga postavite nekoliko pitanja: Gdje se, po vašem mišljenju, najčešće susrećete s umjetnom inteligencijom? Da li je nešto promijenilo način na koji razmišljate o AI-u? Koja pitanja još uvijek imate o umjetnoj inteligenciji? Kako bi AI mogla pomoći u organizaciji aktivnosti za zajednicu? Koje probleme u zajednici bi AI mogla pomoći ljudima da bolje razumiju?

Zaključite sesiju porukom: **„Umjetna inteligencija može biti koristan alat, ali i dalje trebamo kritički razmišljati o tome kada, zašto i kako je koristimo."**

Napomene za fasilitatora

Učesnici mogu doći na sesiju s veoma različitim stavovima o umjetnoj inteligenciji. Neki je mogu doživljavati kao gotovo „magičnu" tehnologiju, dok drugi mogu osjećati zabrinutost ili strah.

Izbjegavajte predstavljati AI kao nešto potpuno pozitivno ili potpuno negativno. Umjesto toga, naglasite i njene mogućnosti i njena ograničenja.

Koristite jednostavan jezik, poznate primjere i pitanja koja podstiču razmišljanje umjesto tehničkih objašnjenja.

Ako učesnici već koriste AI alate, pozovite ih da podijele svoja iskustva, ali nemojte pretpostavljati da svi imaju isto znanje ili iskustvo s umjetnom inteligencijom.

Podsjetite učesnike da je najvažnija vještina u radu s AI alatima **kritičko razmišljanje**: postavljanje pitanja, provjeravanje informacija i odgovorno donošenje odluka.

Sesija 14. AI: Mogućnosti, ograničenja i rizici

1. Pregled sesije

Umjetna inteligencija može pomoći ljudima da uče, stvaraju ideje, štede vrijeme i rješavaju probleme. Međutim, AI nije uvijek tačna. Može praviti greške, davati nepotpune informacije ili generisati odgovore koji zvuče uvjerljivo, iako nisu tačni.

Ova sesija pomaže učesnicima da istraže i prednosti i ograničenja umjetne inteligencije. Učesnici će naučiti da AI daje najbolje rezultate kada se koristi zajedno s ljudskim prosuđivanjem, kritičkim razmišljanjem i odgovornim donošenjem odluka.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4.Napomene za prilagođavanje uzrastu

Aktivnosti trebaju koristiti primjere koji odgovaraju svakodnevnom životu i digitalnom iskustvu učesnika.

15–18 godina

Fokusirajte se na: školske zadatke, društvene mreže, videoigre, online učenje, svakodnevna pitanja i pretrage

19–24 godine

Koristite primjere povezane sa: studiranjem, traženjem posla, kreiranjem sadržaja, volontiranjem, planiranjem projekata

25–29 godina

Povežite aktivnosti sa: poslom, poduzetništvom, upravljanjem projektima, radom u zajednici, organizacijom inicijativa i događaja

5. Ciljevi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći: prepoznati situacije u kojima AI može biti koristan; uočiti ograničenja i moguće rizike informacija koje generiše AI će razumjeti zašto informacije dobijene putem AI-a treba provjeravati; primjenjivati kritičko razmišljanje prilikom korištenja AI alata; prepoznati važnost ljudskog prosuđivanja pri donošenju važnih odluka.

6. Potrebni materijali

- laptop i projektor
- internet veza (opcionalno)
- flipchart ili bijela tabla
- markeri
- samoljepljivi papirići (sticky notes)
- odštampane kartice „AI izazov“
- odštampani radni list „AI ili čovjek?“
- odštampani radni list za provjeru činjenica
- pametni telefoni (opcionalno)

7. Priprema fasilitatora

Pripremite nekoliko primjera sadržaja generisanog pomoću umjetne inteligencije, uključujući i primjere koji sadrže manje greške, nepotpune informacije ili mišljenja predstavljena kao činjenice.

Primjeri mogu uključivati: savjete za putovanja; recepte; historijske činjenice; biografije poznatih osoba informacije o događajima u zajednici; opise zanimanja ili obrazovnih mogućnosti.

Ako je dostupan internet, pripremite AI alat za demonstraciju uživo.

Ako internet nije dostupan, unaprijed odštampajte odgovore koje je generisala umjetna inteligencija.

Pripremite dovoljan broj kartica „AI izazov“ i radnih listova za sve grupe.

Ključna poruka sesije

Umjetna inteligencija može biti koristan pomoćnik, ali nije zamjena za ljudsko razmišljanje. Najbolji rezultati nastaju kada AI koristimo kao alat, a odgovornost za provjeru informacija i donošenje odluka ostaje na nama.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i aktivnost za zagrijavanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Može li AI pomoći?“ Pročitajte učesnicima različite situacije naglas.

Objasnite pravila: **„Ako mislite da bi umjetna inteligencija mogla pomoći u ovoj situaciji, stanite na jednu stranu prostorije. Ako mislite da je potrebna osoba, stanite na drugu stranu. Ako smatrate da su potrebni i AI i čovjek, stanite u sredinu.“**

Primjeri situacija: Pisanje pozivnice za rođendan.; Prevođenje teksta na drugi jezik.; Odabir buduće karijere.; Davanje medicinskih savjeta.; Planiranje godišnjeg odmora. Rješavanje svađe između prijatelja. Dizajniranje postera. Pisanje pjesme. Donošenje odluke o tome ko će dobiti finansijsku podršku.

Nakon svake situacije postavite nekoliko pitanja: Zašto ste odabrali taj odgovor? Na koji način bi AI mogao pomoći? Da li bi AI mogao pomoći bez donošenja konačne odluke? Kada je ljudsko prosuđivanje posebno važno? Postoje li situacije u kojima AI ne bi trebao sam donositi odluke?

Podstaknite učesnike da objasne svoje stavove i da saslušaju različita mišljenja.

Nakon nekoliko primjera istaknite da mnogi zadaci ne zahtijevaju izbor između AI-a i ljudi, već saradnju između njih.

Ključna poruka

„Umjetna inteligencija može podržati mnoge zadatke, ali ljudi su i dalje nezamjenjivi kada su u pitanju prosuđivanje, empatija, etika, odgovornost i donošenje važnih odluka."

Objasnite da AI može brzo analizirati informacije, predlagati ideje i pomagati u rješavanju problema, ali ne može u potpunosti razumjeti ljudske vrijednosti, emocije, kontekst i posljedice odluka na isti način kao čovjek.

Ovom aktivnošću uvodite učesnike u glavnu temu sesije: kako prepoznati gdje AI može biti koristan, ali i zašto je kritičko razmišljanje važno prilikom njegove upotrebe.

Dio 2 – Upoznavanje s temom: 10–15 minuta

Aktivnost: „Supermoći i slabosti"

Na flipchartu nacrtajte dvije kolone i napišite:

AI je dobar u... | AI nije uvijek dobar u...

Pozovite učesnike da predlože primjere za obje kolone. Zapisujte njihove ideje i potaknite kratku diskusiju.

AI je dobar u: Sažimanju informacija, Prevođenju tekstova, Generisanju ideja, Organizovanju informacija, Izradi prvih nacrta tekstova, Prepoznavanju obrazaca u velikim količinama podataka, Brzom pronalaženju i obradi informacija, Automatizaciji ponavljajućih zadataka

AI nije uvijek dobar u: Razumijevanju ljudskih emocija, Prepoznavanju šta je potpuno tačno, a šta nije, Donošenju etičkih odluka, Razumijevanju lokalnog konteksta i specifičnih okolnosti, Zamjeni ljudskih odnosa i međuljudske komunikacije, Preuzimanju odgovornosti za posljedice odluka, Razumijevanju vrijednosti i osjećaja na način kako to rade ljudi

Nakon što učesnici navedu primjere, postavite nekoliko pitanja: Zašto je važno razumjeti i prednosti i ograničenja AI-a? Šta bi se moglo dogoditi ako slijepo vjerujemo svim AI odgovorima? U kojim situacijama AI može biti veoma koristan? U kojim situacijama je ljudsko prosuđivanje neophodno?

Objasnite da je umjetna inteligencija najkorisnija kada se koristi kao alat koji podržava ljude, a ne kao zamjena za razmišljanje i donošenje odluka.

Ključne poruke: AI može uštedjeti vrijeme i olakšati mnoge zadatke. AI može podržati kreativnost i generisanje novih ideja. AI može praviti greške i davati netačne ili nepotpune informacije. AI ne treba zamijeniti kritičko razmišljanje. Ljudi ostaju odgovorni za odluke koje donose koristeći AI alate. Što bolje razumijemo mogućnosti i ograničenja AI-a, to ga možemo koristiti sigurnije i odgovornije.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „AI detektivski izazov“

Podijelite učesnike u grupe od četiri osobe. Svakoj grupi podijelite tri teksta generisana pomoću umjetne inteligencije.

Primjeri tema: preporuka za putovanje; zdravstvene informacije; kratka biografija poznate osobe; informacije o klimatskim promjenama; savjeti za organizaciju događaja u zajednici.

Među tekstovima: jedan tekst je uglavnom tačan; jedan sadrži činjenične greške; jedan sadrži mišljenja predstavljena kao činjenice.

Svakoj grupi podijelite radni list za **provjeru činjenica**.

Zadatak učesnika je da analiziraju svaki tekst i procijene koliko je pouzdan.

Postavite sljedeća pitanja: Koje informacije djeluju pouzdano? Šta vas navodi da vjerujete tim informacijama? Šta vas navodi da posumnjate u njihovu tačnost? Koje informacije bi trebalo dodatno provjeriti? Gdje biste mogli provjeriti te informacije? Da li biste koristili ove informacije bez prethodne provjere? Zašto?

Podstaknite učesnike da razmišljaju o izvorima informacija, dokazima, preciznosti tvrdnji i mogućim znakovima netačnosti.

Nakon završetka zadatka, grupe upoređuju svoje zaključke.

Zatim otkrijte koji su problemi postojali u svakom primjeru i razgovarajte o tome: Kako ste prepoznali da nešto nije tačno? Koji znakovi su ukazivali na moguću grešku? Da li je bilo teško razlikovati činjenice od mišljenja? Zašto neki netačni odgovori mogu zvučati uvjerljivo?

Zaključite aktivnost naglašavajući da AI može generisati sadržaj koji djeluje profesionalno i samouvjereno čak i kada sadrži greške.

Ključna poruka:
„Uvjerljiv odgovor nije nužno i tačan odgovor. Kada koristimo AI za učenje, donošenje odluka ili dijeljenje informacija, važno je provjeravati činjenice i koristiti pouzdane izvore."

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „AI savjet: Da li biste ga poslušali?"

Podijelite učesnike u manje grupe. Svakoj grupi dajte nekoliko svakodnevnih situacija.

Primjeri: Odabir karijere; Rješavanje neslaganja s prijateljem; Planiranje događaja u zajednici; Provjeravanje da li su informacije na internetu tačne; Priprema za razgovor za posao; Reagovanje na cyberbullying (nasilje na internetu)

Za svaku situaciju grupe razgovaraju o sljedećim pitanjima: Može li umjetna inteligencija pomoći? U čemu umjetna inteligencija može biti korisna? O čemu ljudi trebaju sami donositi odluke? Šta bi moglo poći po zlu ako bi se neko oslanjao isključivo na umjetnu inteligenciju?

Zatim svaka grupa izrađuje jednostavnu tabelu:

AI može pomoći u	Ljudi trebaju odlučiti
Pronalaženju ideja	Donošenju konačne odluke
Organiziranju informacija	Razumijevanju emocija i konteksta
Izradi prvog nacrta	Preuzimanju odgovornosti
Predlaganju mogućih opcija	Procjeni šta je pravedno ili prikladno

Nakon toga svaka grupa predstavlja svoje zaključke.

Završite aktivnost zajedničkom diskusijom o tome zašto je **umjetna inteligencija najkorisnija kao alat za podršku ljudima**, a ne kao zamjena za ljudsko razmišljanje, prosuđivanje i odgovornost.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu:

„Jedna stvar koju ću uvijek provjeriti prije nego što povjerujem umjetnoj inteligenciji je..."

Nastavite razgovor uz nekoliko pitanja: Da li vas je neka greška umjetne inteligencije iznenadila? Kada biste radije pitali osobu umjesto AI alata? Kako nam umjetna inteligencija može pomoći, a da ne zamijeni naše vlastito razmišljanje? Zašto je ljudsko prosuđivanje važno kada odluke utiču na druge ljude? Kako odgovorno korištenje umjetne inteligencije može podržati neki projekat u zajednici?

Zaključite porukom: **„Umjetna inteligencija može nam biti podrška, ali mi smo odgovorni za provjeru informacija i donošenje konačnih odluka."**

Napomene za facilitatora

Učesnici mogu imati vrlo različita mišljenja o umjetnoj inteligenciji. Neki joj mogu previše vjerovati, dok drugi mogu biti potpuno nepovjerljivi. Podstičite uravnoteženu diskusiju koja će obuhvatiti i mogućnosti i ograničenja AI tehnologija.

Ako je dostupan pristup internetu, demonstrirajte kako promjena upita (prompta) može dovesti do različitih odgovora koje generiše umjetna inteligencija. To može pomoći učesnicima da razumiju da AI odgovori nisu uvijek isti niti potpuno pouzdani.

Podsjetite učesnike da **odgovor koji zvuči samouvjereno nije nužno i tačan odgovor**. Kritičko razmišljanje i provjera informacija ostaju važni, čak i kada koristimo napredne AI alate.

MODUL 7. ODGOVORNO KORIŠTENJE UMJETNE INTELIGENCIJE

Pregled modula

Umjetna inteligencija može biti izuzetno koristan alat, ali nije uvijek tačna, objektivna ili pravedna. AI sistemi generišu odgovore na osnovu podataka na kojima su obučeni, što znači da mogu praviti greške, odražavati postojeće predrasude ili stvarati uvjerljive, ali netačne informacije. Učenje kako postavljati kvalitetnija pitanja, provjeravati odgovore koje generiše AI i razumjeti etičke posljedice korištenja umjetne inteligencije postalo je važna digitalna kompetencija.

Ovaj modul predstavlja praktične strategije za efikasnije korištenje AI alata. Učesnici će naučiti kako različiti upiti (prompti) utiču na odgovore umjetne inteligencije, kako provjeravati tačnost generisanih informacija i zašto kritičko razmišljanje uvijek treba pratiti korištenje AI tehnologija.

Druga sesija bavi se širim etičkim pitanjima vezanim za umjetnu inteligenciju, uključujući pristrasnost, transparentnost, pravednost i odgovornost. Na taj način mladi dobijaju priliku da promišljaju o ulozi koju ljudi i dalje trebaju imati u procesu donošenja odluka.

Zašto je ova tema važna?

Rezultati istraživanja **CYBER Change Needs Assessment** pokazali su da mnogi mladi već koriste umjetnu inteligenciju za učenje, pisanje, pronalaženje informacija i generisanje ideja, ali često imaju poteškoća u procjeni kvaliteta i tačnosti AI odgovora.

Mladi i organizacije koje rade s mladima prepoznali su kritičko razmišljanje, odgovorno korištenje umjetne inteligencije i razumijevanje AI etike kao važne potrebe za učenjem. Ovaj modul razvija praktične vještine AI pismenosti koje se mogu koristiti u obrazovanju, radu, aktivnostima u zajednici i društvenom poduzetništvu.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula učesnici će moći pisati jasne i precizne upite za AI alate te kritički procjenjivati odgovore koje generiše umjetna inteligencija. Naučit će kako provjeravati informacije koje pruža AI i

prepoznavati moguće greške i pristrasnosti. Učesnici će istraživati etička pitanja povezana s umjetnom inteligencijom i automatizovanim donošenjem odluka. Također će naučiti prepoznati situacije u kojima umjetna inteligencija može biti korisna, kao i one u kojima je ljudsko prosuđivanje važnije od preporuka ili odgovora koje daje AI.

Sesija 15. Razgovaraj s AI-em: Pisanje upita, testiranje i provjera AI odgovora

1. Pregled sesije

Umjetna inteligencija najbolje funkcioniše kada joj damo jasne instrukcije. Kvalitet odgovora koje AI generiše često zavisi od upita (prompta) koji postavimo.

Ova sesija pomaže učesnicima da uvježbaju pisanje kvalitetnijih upita, upoređivanje AI odgovora i provjeravanje informacija koje generiše AI prije nego što ih koriste ili dijele.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Aktivnosti trebaju biti prilagođene iskustvu učesnika u korištenju AI alata.

15–18 godina: Koristiti upite povezane sa školom, hobijima, sportom i svakodnevnim pitanjima.

19–24 godine: Uključiti upite povezane sa fakultetom, volontiranjem, prijavama za posao i aktivnostima u zajednici.

25–29 godina: Koristiti primjere povezane s poslom, poduzetništvom, planiranjem projekata i komunikacijom.

5. Ciljevi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći:

- razumjeti kako upiti utiču na AI odgovore;
- pisati jasnije i efikasnije upite;
- upoređivati i procjenjivati sadržaj koji generiše AI;
- prepoznati netačne ili nepotpune AI odgovore;

- provjeravati informacije generisane pomoću AI-a prije njihove upotrebe ili dijeljenja.

6. Potrebni materijali

Laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); AI alat kao što je ChatGPT ili druga generativna AI platforma; flipchart; markeri; odštampane kartice sa izazovima za pisanje upita; radni list za unapređenje upita; kontrolna lista za provjeru činjenica; samoljepljivi papirići; pametni telefoni (opcionalno).

7. Priprema fasilitatora

Ako je internet dostupan, pripremite AI chatbot koji učesnici mogu koristiti tokom aktivnosti.

Ako internet nije dostupan, unaprijed pripremite odštampane primjere AI razgovora koji prikazuju različite upite i odgovore.

Pripremite kartice sa izazovima za pisanje upita koje uključuju zadatke kao što su pisanje e-maila, planiranje događaja, generisanje ideja ili objašnjavanje određenog pojma.

Testirajte nekoliko upita prije sesije kako biste pokazali kako jasnije i preciznije instrukcije mogu poboljšati kvalitet AI odgovora.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i aktivnost za zagrijavanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Postavi bolje pitanje“

Zamolite jednog učesnika da volontira.

Recite mu: **„Zamislio/la sam jedan predmet u ovoj prostoriji. Postavljaj mi pitanja kako bi pogodio/la koji je to predmet.“**

Nakon nekoliko pokušaja postavite pitanja: Koja vrsta pitanja je najviše pomogla? Šta je neka pitanja učinilo korisnijim od drugih?

Objasnite: **„Umjetna inteligencija funkcioniše na sličan način. Jasnija pitanja i preciznije instrukcije obično dovode do korisnijih odgovora.“**

Dajte učesnicima primjere za unapređenje upita:

Slab upit: „Reci mi nešto o klimatskim promjenama.“

Bolji upit: „Objasni klimatske promjene šesnaestogodišnjaku jednostavnim jezikom i navedi tri primjera iz svakodnevnog života.“

Slab upit: „Pomozi mi organizovati događaj.“

Bolji upit: „Pomozi mi organizovati akciju čišćenja zajednice za 20 mladih ljudi s budžetom od 100 €.“

Dio 2 – Uvod u temu: 10–15 minuta

Aktivnost: „Recept za dobar prompt“

Nacrtajte pet okvira na flipchartu. Objasnite da koristan prompt može sadržavati: zadatak (šta želite da AI uradi?), kontekst (zašto vam je to potrebno?), publiku (kome je namijenjeno?), format (kako odgovor treba biti predstavljen?) i ograničenja (postoje li posebne upute ili ograničenja?).

Demonstrirajte to na primjeru.

Jednostavan prompt: „Napiši poster.“

Poboljšani prompt: „Kreiraj prijateljski poster koji poziva tinejdžere uzrasta od 15 do 18 godina da se pridruže akciji čišćenja zajednice. Koristi jednostavan jezik i neka tekst bude kraći od 100 riječi.“

Pitajte: Koji prompt će vjerovatno dati korisniji odgovor? Zašto?

Ključne poruke: Umjetna inteligencija ne može automatski znati šta želimo. Jasne upute obično daju korisnije rezultate. Kontekst pomaže AI-u da bolje razumije zadatak. Odgovore koje generiše umjetna inteligencija uvijek treba pregledati i po potrebi unaprijediti.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Preobrazba prompta“

Podijelite učesnike u grupe od tri ili četiri osobe. Svakoj grupi podijelite tri kartice sa zadacima za prompt. Primjeri: planiranje događaja u zajednici; pisanje e-maila; objašnjavanje recikliranja; priprema pitanja za intervju; kreiranje objave za društvene mreže; predlaganje ideja za prikupljanje sredstava.

Grupe prvo pišu jednostavan prompt. Zatim ga unapređuju koristeći pet elemenata: zadatak, kontekst, publika, format i ograničenja. Ako je umjetna inteligencija dostupna, grupe testiraju oba prompta i upoređuju dobijene odgovore. Ako nije dostupna, koristite unaprijed pripremljene primjere AI odgovora.

Postavite pitanja: Koji je odgovor bio korisniji? Šta se promijenilo? Koji dio poboljšanog prompta je napravio najveću razliku?

Na kraju svaka grupa osmišljava tri savjeta za pisanje boljih prompta i dijeli ih s ostalim učesnicima.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Činjenica ili izmišljotina?“

Objasnite učesnicima:

„Umjetna inteligencija može zvučati vrlo uvjerljivo čak i kada su informacije koje daje netačne ili nepotpune.“

Svakoj grupi podijelite jedan tekst generisan pomoću AI-a. Neki primjeri trebaju sadržavati netačne činjenice, zastarjele informacije, izmišljene detalje ili važne informacije koje nedostaju.

Koristeći kontrolnu listu za provjeru činjenica, grupe razgovaraju o sljedećim pitanjima: Koje tvrdnje treba provjeriti? Šta vas navodi da posumnjate u tačnost odgovora? Koji pouzdani izvori mogu potvrditi ili opovrgnuti informacije? Da li biste ovaj odgovor odmah koristili ili podijelili s drugima?

Ako je dostupan internet, učesnici provjeravaju informacije koristeći pouzdane izvore. Ako internet nije dostupan, podijelite unaprijed pripremljene informativne listove sa provjerenim činjenicama.

Nakon završetka zadatka, svaka grupa predstavlja jedan problem koji je otkrila i objašnjava kako je provjerila informaciju.

Na kraju postavite pitanje:

„Šta bi se moglo dogoditi kada bi neko koristio AI odgovor bez prethodne provjere?“

Zaključite aktivnost naglašavajući da AI može biti koristan alat za pronalaženje informacija i ideja, ali da odgovornost za provjeru tačnosti uvijek ostaje na korisniku.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dopune rečenicu:

„Jedna stvar koju ću ubuduće drugačije raditi kada koristim AI je…”

Nastavite razgovor sljedećim pitanjima:

Šta je neke upite učinilo efikasnijim od drugih? Zašto je važno provjeravati informacije koje generiše AI? Kako vam bolje formulisanje upita može pomoći u svakodnevnom životu? Na koje načine AI može podržati neku aktivnost ili projekat u zajednici? Koje odluke bi i dalje trebali donositi ljudi, a ne AI?

Zaključite sesiju porukom:

„AI je najkorisniji kada mu damo jasne instrukcije, provjerimo njegove odgovore i koristimo vlastito prosuđivanje.“

Napomene za fasilitatora

Neki učesnici mogu očekivati da AI automatski razumije šta žele. Ohrabrite ih da posmatraju komunikaciju s AI-em kao proces koji se stalno unapređuje: postavi pitanje, pregledaj odgovor, pojasni zahtjev, unaprijedi upit i provjeri informacije.

Fokus stavite na eksperimentisanje i učenje kroz praksu, a ne na pamćenje složenih pravila za pisanje upita. Ne postoji jedan „savršen" upit. Cilj je pomoći učesnicima da postanu sigurniji u davanju jasnih instrukcija i kritičkom procjenjivanju odgovora koje dobijaju od AI alata.

Sesija 16. Možemo li vjerovati umjetnoj inteligenciji? Pristrasnost, etika i odgovorno donošenje odluka

1. Pregled sesije

Umjetna inteligencija može nam pomoći u donošenju odluka, generisanju ideja i rješavanju problema, ali nije uvijek pravedna niti tačna. Budući da umjetna inteligencija uči iz informacija koje su kreirali ljudi, ponekad može ponavljati stereotipe, zanemariti važne perspektive ili proizvesti nepravedne rezultate. Ova sesija pomaže učesnicima da razumiju pristrasnost umjetne inteligencije, istraže etička pitanja i prepoznaju zašto umjetna inteligencija treba podržavati ljudsko donošenje odluka, a ne ga zamijeniti.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu: Aktivnosti trebaju koristiti situacije s kojima se učesnici mogu lako poistovjetiti.

15–18 godina: Koristite primjere iz škole, društvenih mreža, videoigara i svakodnevnog života na internetu.

19–24 godine: Uključite situacije povezane s univerzitetom, volontiranjem, smještajem i prijavama za posao.

25–29 godina: Koristite primjere povezane sa zapošljavanjem, poduzetništvom, javnim uslugama i organizacijama u zajednici.

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

- jednostavnim riječima objasniti šta znači pristrasnost umjetne inteligencije;
- prepoznati da umjetna inteligencija ne daje uvijek pravedne ili neutralne rezultate;
- identificirati situacije u kojima je ljudsko prosuđivanje važnije od umjetne inteligencije;

- razgovarati o etičkim pitanjima povezanim s umjetnom inteligencijom;
- donositi odgovornije odluke prilikom korištenja alata umjetne inteligencije.

6. Potrebni materijali: Flipchart; markeri; samoljepljivi papirići; odštampane kartice sa scenarijima korištenja umjetne inteligencije; odštampane kartice „Treba li umjetna inteligencija odlučivati?“; odštampani radni list za etičko donošenje odluka; laptop i projektor (opcionalno); internetska veza (opcionalno).

7. Priprema facilitatora

Pripremite nekoliko kratkih i realističnih scenarija u kojima umjetna inteligencija podržava donošenje odluka. Primjeri: Odabir biografija kandidata koje će se prve pregledati; preporučivanje sadržaja na društvenim mrežama; odlučivanje o tome koje će se objave pojaviti na početnoj stranici s vijestima; pomaganje ljekarima u prepoznavanju mogućih bolesti; prevođenje informacija za izbjeglice; podrška pri procjeni zahtjeva za kredit; pomaganje nastavnicima u pripremi materijala za učenje.

Cilj nije predstaviti umjetnu inteligenciju kao opasnu, već potaknuti učesnike da razmisle o tome kada umjetna inteligencija može pomoći, a kada ljudi trebaju ostati odgovorni za donošenje odluka.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i uvodna aktivnost: 10–15 minuta

Aktivnost: „Ko treba odlučiti?“

Pročitajte naglas različite situacije. Učesnici biraju između tri stava: Umjetna inteligencija treba odlučiti; umjetna inteligencija može pomoći, ali osoba treba donijeti odluku; osoba treba odlučiti. Primjeri: Odabir sljedeće pjesme koju ćete slušati; prevođenje poruke; odlučivanje o tome ko će dobiti stipendiju; dijagnosticiranje ozbiljne bolesti; odabir najbržeg puta do kuće; odlučivanje o tome ko će dobiti posao; predlaganje filma; odlučivanje o tome da li će neko dobiti socijalnu pomoć.

Nakon svake situacije pitajte: Zašto ste odabrali ovaj stav? Može li umjetna inteligencija pomoći bez donošenja konačne odluke? Koje informacije ili kontekst umjetna inteligencija može previdjeti? Završite objašnjenjem: „Umjetna inteligencija može podržati donošenje mnogih odluka, ali ne treba svaku odluku prepustiti tehnologiji.“

Dio 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Zašto umjetna inteligencija može biti nepravedna?“

Predstavite učesnicima jednostavan primjer: Primjer 1: Sistem umjetne inteligencije treniran je uglavnom na fotografijama odraslih osoba. Šta bi se moglo dogoditi kada pokuša prepoznati djecu? / Primjer 2: Alat umjetne inteligencije za pisanje uglavnom je učio iz informacija dostupnih na jednom jeziku. Mogu li neke kulture ili zajednice biti manje zastupljene?

Objasnite jednostavno: „Umjetna inteligencija uči obrasce iz podataka. Ako su informacije iz kojih uči nepotpune, neuravnotežene ili sadrže nepravedne obrasce, i njeni rezultati mogu biti nepravedni.“ Napišite tri riječi na flipchart: Podaci; pristrasnost; odluke. Objasnite svaku koristeći jednostavne primjere.

Ključne poruke: Umjetna inteligencija uči iz postojećih informacija; informacije mogu biti nepotpune ili nepravedne; umjetna inteligencija može reproducirati pristrasnost; ljudi ostaju odgovorni za važne odluke; različite perspektive mogu nam pomoći da donosimo pravednije odluke.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Laboratorija za donošenje odluka uz pomoć umjetne inteligencije“

Podijelite učesnike u grupe od po četiri osobe. Svakoj grupi dajte jednu karticu sa scenarijem korištenja umjetne inteligencije. Primjeri: Škola koristi umjetnu inteligenciju kako bi identificirala učenike kojima je možda potrebna dodatna podrška; poslodavac koristi umjetnu inteligenciju kao pomoć pri odabiru kandidata za posao; platforma društvenih mreža koristi umjetnu inteligenciju kako bi odlučila koje vijesti ljudi vide; bolnica koristi umjetnu inteligenciju kako bi pomogla ljekarima u prepoznavanju bolesti; omladinski centar koristi chatbot zasnovan na umjetnoj inteligenciji kako bi odgovarao na pitanja mladih.

Grupe razgovaraju o sljedećim pitanjima: Kako umjetna inteligencija može pomoći? Šta bi moglo poći po zlu? Na koga bi to moglo utjecati? Koje informacije ili perspektive možda nedostaju? Treba li osoba provjeriti odluku? Kako bi se proces mogao učiniti pravednijim? Grupe zapisuju svoje ideje na flipchart i ukratko predstavljaju svoje zaključke.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Kreiraj kontrolnu listu za pravednu upotrebu umjetne inteligencije“

Recite učesnicima: „Zamislite da vaš omladinski centar želi početi koristiti umjetnu inteligenciju. Koja pravila bi svi trebali poštovati?“ Podijelite učesnike u male grupe. Svaka grupa kreira kontrolnu listu pod nazivom „Odgovorno korištenje umjetne inteligencije“.

Potaknite ih da razmotre sljedeća pitanja: Trebamo li provjeravati informacije koje generiše umjetna inteligencija? Trebaju li ljudi znati kada je korištena umjetna inteligencija? Kada osoba treba donijeti konačnu odluku? Kako treba zaštititi lične podatke? Kako možemo provjeriti jesu li rezultati nepravedni? Šta se treba dogoditi kada umjetna inteligencija napravi grešku? Grupe predstavljaju svoje kontrolne liste. Objedinite najbolje ideje u jednu CYBER Change povelju o odgovornom korištenju umjetne inteligencije i istaknite je u prostoriji.

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dovrše rečenicu: „Nakon današnje sesije, mislim da bi umjetna inteligencija trebala…“

Nastavite sa sljedećim pitanjima: Kada umjetna inteligencija može pomoći ljudima? Kada ljudi trebaju donijeti konačnu odluku? Šta uvijek trebamo provjeriti kada koristimo umjetnu inteligenciju? Zašto je pravednost važna kada odluke utječu na zajednice? Kakvu odgovornost imamo kada koristimo umjetnu inteligenciju?

„Umjetna inteligencija može podržati donošenje odluka, ali ljudi ostaju odgovorni za provjeru rezultata, razmatranje pravednosti i donošenje odgovornih odluka."

Napomene za facilitatora

Izbjegavajte predstavljanje umjetne inteligencije kao isključivo „dobre" ili „loše". Cilj je pomoći učesnicima da razumiju da njen utjecaj zavisi od toga kako je osmišljena, kako se koristi i kako se provjeravaju njeni rezultati.

Etička pitanja nemaju uvijek jedan tačan odgovor. Potaknite učesnike da objasne svoja razmišljanja, saslušaju različite perspektive i razmotre na koga bi određena odluka mogla utjecati. Koristite poznate primjere i jednostavan jezik. Zadržite fokus na praktičnim pitanjima: Ko ima koristi? Na koga bi to moglo utjecati? Šta možda nedostaje? Ko treba donijeti konačnu odluku?

MODUL 8. UMJETNA INTELIGENCIJA ZA DRUŠTVENI UTICAJ

Pregled modula

Umjetna inteligencija može pomoći mladima i organizacijama da bolje razumiju potrebe zajednice, generišu ideje, unaprijede komunikaciju i planiraju društvene inicijative. Međutim, AI ne može zamijeniti ljudsku empatiju, kreativnost i prosuđivanje. Ovaj modul pomaže učesnicima da kritički i odgovorno koriste umjetnu inteligenciju kao podršku projektima u zajednici i društvenom poduzetništvu.

Zašto je ova tema važna

Istraživanje CYBER Change Needs Assessment pokazalo je da mladi već koriste umjetnu inteligenciju, ali uglavnom za učenje, pronalaženje ideja i individualne zadatke, a mnogo rjeđe za djelovanje u zajednici ili razvoj društvenih projekata. Mnogima su potrebni praktični alati i podrška kako bi društvene ideje pretvorili u realne akcije. Ovaj modul pokazuje kako umjetna inteligencija može podržati razumijevanje potreba zajednice, društvene inovacije i razvoj projekata, pri čemu ljudsko prosuđivanje i kritičko razmišljanje ostaju u središtu procesa.

Ishodi učenja

Do kraja ovog modula učesnici će moći koristiti AI alate za bolje razumijevanje potreba zajednice, organizovanje informacija, generisanje ideja i podršku planiranju projekata. Naučit će kako koristiti umjetnu inteligenciju za unapređenje pristupačnosti i uključivosti, kreiranje komunikacijskih materijala i kampanja podizanja svijesti. Također će razvijati sposobnost kritičkog procjenjivanja rješenja koja generiše umjetna inteligencija te prepoznavati mogućnosti i ograničenja AI-a u društvenom poduzetništvu i razvoju zajednice.

Sesija 17. AI za razumijevanje zajednice: Mapiranje potreba i unapređenje pristupačnosti

1. Pregled sesije

Dobri projekti u zajednici započinju razumijevanjem stvarnih potreba ljudi. Umjetna inteligencija može pomoći u organizovanju informacija, sažimanju povratnih informacija, prepoznavanju zajedničkih tema i prilagođavanju informacija kako bi bile dostupnije različitim grupama ljudi.

U ovoj sesiji učesnici istražuju praktične načine korištenja umjetne inteligencije za razumijevanje potreba zajednice i unapređenje pristupačnosti. Također uče da AI ne može govoriti u ime zajednice. Stvarni razgovori s ljudima, lokalno znanje i ljudsko prosuđivanje uvijek moraju biti na prvom mjestu.

2. Trajanje

75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe

12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu

Aktivnosti trebaju koristiti primjere iz zajednice koje učesnici mogu lako prepoznati i povezati sa svojim svakodnevnim iskustvima.

15–18 godina: Koristite primjere povezane sa školom, omladinskim aktivnostima, javnim prostorima, vršnjačkim nasiljem, prijevozom i ekološkim pitanjima.

19–24 godine: Uključite primjere povezane s obrazovanjem, zapošljavanjem, mentalnim zdravljem, volontiranjem, stanovanjem i prilikama za mlade.

25–29 godina: Koristite primjere povezane sa zapošljavanjem, pristupačnošću, uslugama u zajednici, poduzetništvom i lokalnim razvojem.

5. Ciljevi učenja

Do kraja sesije učesnici će moći: koristiti AI za organizovanje i sažimanje informacija o potrebama zajednice; kreirati korisna pitanja za prikupljanje povratnih informacija od članova zajednice; prepoznati obrasce i zajedničke teme u povratnim informacijama uz podršku AI-a; koristiti digitalne alate kako bi informacije bile pristupačnije i inkluzivnije; provjeravati AI-generisane zaključke upoređujući ih sa stvarnim iskustvima ljudi iz zajednice.

6. Potrebni materijali

Laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); AI alat poput ChatGPT-a ili druge generativne AI platforme; flipchart; markeri; samoljepljivi papirići; odštampane kartice s komentarima članova zajednice; odštampane kartice s izazovima u zajednici; radni list „AI detektiv zajednice“; kartice s izazovima pristupačnosti; pametni telefoni (opcionalno).

7. Priprema fasilitatora

Pripremite jednu jednostavnu izmišljenu situaciju iz zajednice koju učesnici mogu istraživati. Na primjer:

„Omladinski centar želi saznati zašto se sve manje mladih uključuje u njegove aktivnosti.“

Pripremite 15–20 kratkih izmišljenih komentara članova zajednice, kao što su:

„Aktivnosti se održavaju dok sam u školi.“
„Nikada ne znam koje su aktivnosti dostupne.“
„Omladinski centar je predaleko od mog sela.“
„Volio/voljela bih više sportskih aktivnosti.“
„Informacije su dostupne samo na jednom jeziku.“
„Ne razumijem neke informacije na web-stranici.“

Komentare pripremite u štampanoj formi. Ako je AI dostupan, učesnici će tokom aktivnosti unositi komentare u AI alat kako bi ih organizovali i saželi.

Pripremite i kartice s izazovima pristupačnosti koje uključuju zadatke poput pojednostavljivanja složenog teksta, prevođenja kratke obavijesti, kreiranja titlova za video, prilagođavanja informacija mlađoj publici ili opisivanja slike za osobu koja je ne može vidjeti.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i aktivnost za zagrijavanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Šta je potrebno našoj zajednici?“

Postavite veliki papir na zid s pitanjem:

„Šta bi moglo poboljšati život mladih u našoj zajednici?“

Svakom učesniku podijelite tri samoljepljiva papirića i zamolite ih da na svaki napišu po jednu ideju.

Primjeri mogu biti: više aktivnosti za mlade, bolji prevoz, sigurniji javni prostori, više mogućnosti za zapošljavanje, podrška mentalnom zdravlju, čistiji parkovi ili pristupačnije informacije.

Kada završe, učesnici lijepe svoje papiriće na zid.

Zatim ih zamolite da zajedno organizuju slične ideje u grupe.

Postavite sljedeća pitanja:

Koje ideje pripadaju istoj grupi? Koji problemi su se pojavili više puta? Da li je bilo lako organizovati sve informacije? Šta bi se dogodilo kada bismo imali 500 odgovora umjesto 30?

Objasnite:

„Kada zajednice prikupe veliku količinu informacija, digitalni alati i umjetna inteligencija mogu pomoći u njihovom organizovanju. Međutim, ljudi i dalje trebaju procijeniti šta te informacije zaista znače i koje akcije treba poduzeti.“

Dio 2 – Upoznavanje s temom: 10–15 minuta

Aktivnost: „AI kao pomoćnik zajednice“

Recite učesnicima:

„Zamislite da je naš omladinski centar dobio 200 komentara od mladih ljudi. Kako bi nam AI mogao pomoći da ih bolje razumijemo?“

Zapisujte njihove ideje na flipchart.

Nakon toga predstavite četiri jednostavna načina na koja AI može pomoći:

Organizovanje – grupisanje sličnih komentara i ideja.

Sažimanje – pretvaranje velikog broja komentara u kraći pregled najvažnijih informacija.

Prepoznavanje obrazaca – uočavanje tema i problema koji se često ponavljaju.

Priprema pitanja – predlaganje pitanja za intervjue, ankete ili dodatna istraživanja.

Zatim predstavite jednostavan primjer.

Komentar člana zajednice:

„Volio/voljela bih učestvovati u aktivnostima, ali posljednji autobus za povratak kući polazi u 18 sati.“

Pitajte učesnike: U čemu je problem? Šta bismo mogli pretpostaviti na osnovu ovog komentara? Šta bismo još trebali pitati ovu osobu da bismo bolje razumjeli situaciju?

Zatim koristite AI alat ili pokažite unaprijed pripremljen AI odgovor koji predlaže tri dodatna pitanja.

Nakon toga razgovarajte: Da li su predložena pitanja korisna? Nedostaje li nešto važno? Koja biste pitanja promijenili ili dodali?

Ključne poruke

AI može pomoći u organizovanju velikih količina informacija. AI može pomoći u prepoznavanju obrazaca i tema koje se ponavljaju. Sažeci koje generiše AI mogu izostaviti važne detalje.Članovi zajednice su najbolji izvor informacija o vlastitim iskustvima i potrebama.AI treba podržavati istraživanje potreba zajednice, a ne zamijeniti razgovor s ljudima i donošenje odluka.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „AI detektiv zajednice“

Podijelite učesnike u grupe od četiri osobe. Svakoj grupi podijelite isti set kartica sa izmišljenim komentarima članova zajednice.

Recite im:

„Vaša omladinska organizacija želi saznati zašto mladi ne učestvuju u lokalnim aktivnostima. Vaš tim treba istražiti problem.“

Prvi krug – Analiza bez AI-a

Bez korištenja AI-a, grupe organizuju komentare u kategorije. Na primjer: prevoz, komunikacija, vrijeme održavanja aktivnosti, pristupačnost, vrste aktivnosti i troškovi.

Nakon toga grupe određuju tri potrebe ili problema koji se najčešće pojavljuju.

Drugi krug – Analiza uz pomoć AI-a

Ako je AI dostupan, učesnici unose iste komentare u AI alat koristeći upit poput:

„Organizuj ove komentare u zajedničke teme. Daj svakoj temi jednostavan naziv i objasni glavni problem u jednoj rečenici.“

Ako internet nije dostupan, podijelite grupama unaprijed pripremljenu AI analizu.

Grupe zatim upoređuju vlastite rezultate s AI analizom.

Postavite pitanja:

Šta je AI primijetio? Šta je vaša grupa primijetila, a AI nije? Da li je AI napravio neku pretpostavku? Da li je nešto pogrešno razumio? Biste li vjerovali AI sažetku bez čitanja originalnih komentara?

Nakon toga svaka grupa osmišljava tri dodatna pitanja koja bi postavila stvarnim članovima zajednice prije planiranja bilo kakvog rješenja.

Završite aktivnost naglašavajući:

„AI nam može pomoći da brže razumijemo informacije, ali ne može zamijeniti razgovor s ljudima i pažljivo slušanje njihovih iskustava.“

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Izazov unapređenja pristupačnosti“

Objasnite učesnicima:

„Razumjeti zajednicu znači i osigurati da različiti ljudi mogu pristupiti informacijama i razumjeti ih.“

Podijelite učesnike u manje grupe. Svaka grupa dobija jednu karticu s izazovom pristupačnosti.

Primjeri izazova:

Mlada osoba dobija obavijest omladinskog centra napisanju složenim i teškim jezikom. Zadatak je koristiti AI kako bi se tekst prilagodio jednostavnijem jeziku.

Najava događaja treba biti dostupna ljudima koji govore drugi jezik. Grupa koristi AI za izradu nacrta prijevoda, a zatim određuje šta bi govornik tog jezika trebao provjeriti prije objave.

Omladinska organizacija kreirala je videozapis. Grupa koristi AI za izradu kratkog transkripta ili titlova.

Objava na društvenim mrežama sadrži važnu sliku. Grupa koristi AI za izradu jednostavnog opisa slike za osobe koje koriste čitače ekrana.

Informacije o projektu u zajednici imaju dvije stranice teksta. Grupa koristi AI za kreiranje kratke i pregledne verzije s pet najvažnijih informacija.

Nakon završetka zadatka, grupe uspoređuju originalnu verziju i verziju unaprijeđenu uz pomoć AI-a.

Razgovarajte o sljedećim pitanjima:

Da li je nova verzija lakša za razumijevanje? Kome bi mogla biti korisna? Da li je AI promijenio ili izostavio važne informacije? Šta bi čovjek trebao provjeriti prije objavljivanja?

Svaka grupa predstavlja svoj rezultat i objašnjava koju je digitalnu vještinu ili AI funkciju koristila.

Aktivnost završite zajedničkim pravilom:

„Koristi AI za unapređenje pristupačnosti, ali uvijek provjeri značenje, tačnost i poštovanje prema drugima."

Dio 5 – Refleksija i završna diskusija: 10–15 minuta

Zamolite učesnike da dopune rečenicu:

„Jedan način na koji bi mi AI mogao pomoći da bolje razumijem svoju zajednicu je…"

Nastavite razgovor pitanjima:

Koji AI zadatak vam je danas bio najkorisniji? Šta je AI uradio brže od ljudi? Šta su ljudi razumjeli bolje od AI-a? Kako AI može učiniti informacije u zajednici pristupačnijim? Zašto bi trebalo razgovarati sa stvarnim ljudima prije nego što odlučimo šta je zajednici potrebno?

Završite sesiju porukom:

„AI nam može pomoći da organizujemo informacije, postavimo bolja pitanja i učinimo komunikaciju pristupačnijom. Međutim, zajednicu možemo istinski razumjeti samo slušajući ljude, a ne samo analizirajući podatke."

Napomene za fasilitatora

Neka sesija bude što praktičnija. Učesnici trebaju provesti više vremena sortirajući informacije, kreirajući upite, upoređujući rezultate, provjeravajući informacije i unapređujući sadržaj nego slušajući teorijska objašnjenja.

Nemojte se fokusirati na složenu AI terminologiju. Ključne digitalne vještine u ovoj sesiji su korištenje AI-a za organizovanje informacija, sažimanje povratnih informacija, generisanje pitanja, prepoznavanje obrazaca i unapređenje pristupačnosti.

Podsjetite učesnike da često spominjani problemi ne moraju nužno biti i najvažniji problemi. Moguće je da određeni pojedinci ili grupe nisu bili uključeni u prikupljanje informacija.

Podstičite učesnike da uvijek postave pitanje:

„Čiji glas nedostaje?"

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

1. Pregled sesije

Umjetna inteligencija može pomoći mladima da potrebe zajednice pretvore u ideje i akcije. Može podržati brainstormanje, planiranje, komunikaciju i kreiranje sadržaja, ali ideje generisane pomoću AI i dalje trebaju da ljudi provjere i unaprijede.

Ova sesija daje učesnicima praktičan izazov sa društvenim uticajem. Radeći u timovima, koriste AI da razviju rješenje, kreiraju komunikacione materijale i planiraju realistične prve korake. Fokus je na korištenju AI kao kreativnog i praktičnog alata, dok se pri tome uzimaju u obzir ljudske potrebe, etika i prosudba.

2. **Trajanje:** 75–90 minuta

3. **Preporučena veličina grupe:** 12–25 učesnika

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

15–18 godina: Koristiti teme povezane sa školom, vršnjačkim nasiljem, omladinskim aktivnostima, javnim prostorima, zaštitom životne sredine i inkluzijom.

19–24 godina: Uključiti izazove povezane sa obrazovanjem, zapošljavanjem, mentalnim zdravljem, volontiranjem, stambenim pitanjima i učešćem mladih.

25–29 godina: Koristiti primjere povezane sa zapošljavanjem, preduzetništvom, pristupačnošću, uslugama za zajednicu, lokalnim razvojem i društvenim inovacijama.

5. **Ciljevi učenja:** Do kraja sesije, učesnici će moći: koristiti AI za generisanje i unapređenje ideja za izazove zajednice; koristiti AI alate za podršku jednostavnom planiranju projekata i kampanja; kreirati digitalne komunikacione materijale za socijalnu inicijativu; kritički oceniti i unaprijediti ideje generisane pomoću AI; kombinovati AI podršku sa kreativnošću, timskim radom i ljudskom prosudbom.

6. **Potrebni materijali:** laptop i projektor; internet konekcija (ako je dostupna); AI alat, kao što je ChatGPT ili druga generativna AI platforma; flipchart; markeri; ljepljive note; štampane kartice sa izazovima društvenog uticaja; štampani radni list „AI for Good Challenge“; veliki listovi papira; pametni telefoni (opciono).

7. Priprema facilitator-a: Pripremi nekoliko kartica sa izazovima društvenog uticaja baziranih na realnim problemima u zajednici. Primjeri: Mladi nisu informisani o lokalnim volonterskim prilikama; lokalni park ima problem sa otpadom; mladi se osjećaju usamljeno ili izolovano; događaji zajednice nisu dostupni svima; omladinski centar ima problema da privuče nove učesnike; mladi trebaju više informacija o poslovnim prilikama. Ako je AI dostupan, osiguraj da grupe imaju pristup AI alatu. Ako internet nije dostupan, pripremi štampane AI-generisane ideje i odgovore koje grupe mogu analizirati i unaprijediti.

Pripremi jedan radni list „AI za Dobro Izazov“ za svaku grupu sa sekcijama za: problem u zajednici; pogođeni ljudi; ideje generisane AI; naše izabrano rješenje; digitalni alati; poruka za komunikaciju; mogući rizici; prvi koraci.

8. **Tok sesije**

Dio 1 – Dobrodošlica i razbijanje leda: 10–15 minuta

Aktivnost: „Jedan problem, mnoga rješenja“

Napišite jedan jednostavan problem zajednice na flipchart. Na primjer: „Mladi ne učestvuju u aktivnostima u lokalnom omladinskom centru.“ Dajte učesnicima dvije minute da smisle što više mogućih rješenja. Zamolite ih da svaku ideju napišu na naljepnicu i zalijepe na zid. Primjeri: Napravite Instagram stranicu; pitajte mlade koje aktivnosti žele; organizujte otvoreni dan; napravite WhatsApp grupu; pozovite mlade da osmisle aktivnosti; napravite kratke promotivne videozapise. Sada pokažite učesnicima nekoliko dodatnih ideja generiranih od AI, ili zamolite AI alat da predloži ideje. Uporedite dvije grupe ideja.

Pitaj: Koje ideje su došle od ljudi? Koje od AI? Da li je AI predložio nešto što smo propustili? Da li su ljudi predložili nešto što je više povezano s lokalnom zajednicom? Koje ideje izgledaju realno? Objasni: "AI nam može pomoći da generišemo više mogućnosti, ali ljudi trebaju odlučiti koje ideje zapravo imaju smisla za njihovu zajednicu."

Dio 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Od AI ideje do dobre ideje“

Dajte učesnicima jednostavan izazov za zajednicu: „Mnogi mladi ljudi ne znaju za prilike za volontiranje u svojoj zajednici.“ Pokažite rješenje generisano od AI, na primjer: „Kreirajte kampanju na društvenim mrežama koja podstiče mlade da volontiraju.“

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

Objasnite da AI često daje početnu tačku, ali ljudi trebaju dodati lokalno znanje i praktične detalje. Uvedite jednostavan proces: Pitajte: Koristite AI da generišete mogućnosti; izaberite: Odlučite koje ideje odgovaraju stvarnoj potrebi zajednice; poboljšajte: Dodajte ljudsko iskustvo i kreativnost; provjerite: Tražite probleme, rizike ili nedostajuće perspektive; djelujte: Pretvorite ideju u realne prvih koraka.

Ključne poruke: AI može podržati kreativnost i razmišljanje; AI može pomoći u organizaciji i razvoju ideja; nisu svi AI prijedlozi realni ili odgovarajući; ljudi bolje razumiju svoje zajednice od AI; ljudska procjena još uvijek je odgovorna za konačnu odluku.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „AI izazov za dobro"

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet osoba. Svakoj grupi dodijelite jednu karticu sa izazovom društvenog uticaja.

Primjeri: Lokalni park je pun smeća; mladi se osjećaju izolovano; aktivnosti za mlade imaju lošu posjećenost; mladi teško pronalaze radne prilike; informacije u zajednici su teško razumljive; neki mladi nemaju pristup lokalnim aktivnostima. Recite grupama: „Vi ste mali tim socijalnih inovacija. Vaš zadatak je da koristite AI kako biste razvili realno rješenje." Prvo, grupe same razgovaraju o problemu: Ko je pogođen? Šta bi moglo uzrokovati problem? Šta već znamo? Koje informacije još nedostaju? Zatim grupe traže od AI da generiše moguće solucije. Na primjer: „Predložite pet jednostavnih i jeftinih ideja koje bi omladinska grupa mogla koristiti za rješavanje [problema u zajednici]. Ideje bi trebale biti realne za malu omladinsku organizaciju."

Grupe odaberu jednu ideju i unaprijede je koristeći vlastito znanje i kreativnost. Završite tako što ćete svaku grupu zamoliti da objasni jednu AI sugestiju koju su odbacili i zašto. Naglasite: „Dobro korištenje AI također znači znati kada ne koristiti njegove sugestije."

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Napravite kampanju"

Grupe sada pretvaraju svoj odabrani problem u jednostavnu digitalnu akciju ili kampanju za podizanje svijesti. Koristeći AI, mogu izabrati dvije ili tri praktične zadatke: Napravi ime kampanje ili slogan; nacrtaj objavu za društvene mreže; kreiraj kratak scenarij za video; pripremi najavu događaja; napravi pet pitanja za anketu; napiši email mogućem partneru; napravi jednostavan plan akcije; pojednostavi ili prevedi svoju poruku za drugu publiku. Grupe ne bi trebale samo kopirati AI rezultat. Nakon svake AI reakcije, koriste tri pitanja: Da li je tačno?; Da li je prikladno za našu zajednicu?; Kako to možemo učiniti bolje?

Grupe zatim pripremaju jednostavan plakat kampanje ili projektni okvir koji sadrži: Problem; naše rješenje; koga želimo doseći; našu glavnu poruku; digitalne alate koje ćemo koristiti; kako nam je AI pomogao; što su ljudi promijenili ili poboljšali; našu prvu akciju. Svaka grupa daje dvominutnu prezentaciju. Nakon svake prezentacije, druga grupa daje dvije povratne informacije: Jednu stvar koja dobro funkcioniše; jednu stvar koja bi se mogla poboljšati. Grupe prave jedno konačno poboljšanje na osnovu povratnih informacija.

Dio 5 – Refleksija i debriefing: 10–15 minuta

Pitajte učesnike da dovrše rečenicu: „Danas je AI pomogao mom timu…" Nastavite sa pitanjima: Koji AI zadatak je bio najkorisniji? Koji AI prijedlog je vaš tim promijenio ili odbio? Šta su ljudi doprinijeli što AI ne može? Kako AI može uštedjeti vrijeme pri razvoju zajedničkog projekta? Šta uvijek treba provjeriti prije korištenja sadržaja generisanog od AI? Kako biste mogli koristiti ove digitalne vještine u stvarnoj zajedničkoj inicijativi? Završite porukom: „AI nam može pomoći istraživati ideje, kreirati sadržaj i planirati aktivnosti, ali pozitivne društvene promjene dolaze kada ljudi razumiju svoje zajednice, rade zajedno i preuzimaju odgovornost za svoje odluke."

Bilješke za voditelja

Ova sesija treba biti što više iskustvena i praktična. Učesnici bi trebali provoditi većinu vremena dajući podsticaje, upoređujući, stvarajući, provjeravajući i poboljšavajući, umjesto da samo slušaju objašnjenja.

Potičite učesnike da koriste digitalne vještine razvijene kroz AI module: pisanje jasnih upita, provjeravanje AI rezultata, identifikovanje pristranosti, poboljšanje pristupačnosti, organizovanje informacija i kreiranje digitalnog sadržaja. Ne dozvolite AI da definiše problem zajednice za učesnike. Problem treba da proizlazi iz informacija iz zajednice, prethodnih aktivnosti ili stvarnih iskustava. AI može pomoći u istraživanju mogućih rješenja tek nakon što učesnici shvate potrebu.

DIO IV. DIGITALNE VJEŠTINE ZA DRUŠTVENO PREDUZETNIŠTVO

Društveno preduzetništvo počinje s ljudima, a ne s idejama. Prije nego što pokušate riješiti problem, važno je razumjeti šta je problem, ko je pogođen njime i zašto postoji. Mnogi projekti propadnu jer su zasnovani na pretpostavkama umjesto da se sluša zajednica.

Ovaj dio priručnika uvodi prve korake društvenog preduzetništva. Učesnici uče kako posmatrati svoje zajednice, slušati različite perspektive, prikupljati informacije, koristiti digitalne alate za podršku istraživanju i donositi informisane odluke prije nego dizajniraju rješenje. Ove kompetencije pružaju osnovu za razvoj značajnih projekata koji odgovaraju stvarnim potrebama zajednice, a ne pretpostavljenim.

Zašto je ova tema važna

Procjena potreba za promjenama u CYBER-u otkrila je da je mnogo mladih zainteresovano za društveno preduzetništvo i inicijative u zajednici, ali da često nisu sigurni odakle da počnu. Dok su učesnici pokazali kreativnost i motivaciju, takođe su prijavili poteškoće u pretvaranju ideja u konkretne projekte. Mnogi nisu imali iskustvo u analiziranju potreba zajednice, sprovođenju istraživanja ili definisanju problema prije razvoja rješenja.

Organizacije za mlade potvrdile su ove nalaze, naglašavajući da mladima treba više prilika da uče kroz praktične aktivnosti koje razvijaju sposobnost opažanja, kritičko razmišljanje, empatiju i vještine planiranja projekata. Istraživanje je takođe istaklo važnost povezivanja digitalnih kompetencija sa stvarnim izazovima u zajednici, umjesto da se tehnologija tretira kao cilj sama po sebi.

Ishodi učenja

Učesnici će naučiti prepoznati društvene probleme razumijevanjem njihovih uzroka i posljedica, dok će istraživati izazove zajednice iz različitih perspektiva. Korištenjem opažanja i empatije bolje će razumjeti iskustva i potrebe ljudi. Kroz jednostavne istraživačke metode prikupljaće informacije i identificirati ključne aktere povezane s problemom. Na kraju, koristiće te dokaze da kreiraju jasnu definiciju problema kao početnu tačku za projekat društvenog preduzetništva.

Sesija 19. Pogledaj oko sebe: Mapiranje potreba zajednice uz empatiju

1. Pregled sesije

Socijalno poduzetništvo počinje razumijevanjem ljudi i izazova s kojima se suočavaju. Ponekad je problem lako uočiti, ali njegove uzroke i posljedice može biti teže razumjeti.

Ova sesija vodi učesnike kroz praktično istraživanje zajednice. Učesnici kreiraju mapu zajednice, sagledavaju isti izazov iz različitih perspektiva i vježbaju korištenje empatije kako bi razlikovali ono što znaju od onoga što pretpostavljaju. Do kraja sesije učesnici će razumjeti da dobra društvena rješenja počinju slušanjem, posmatranjem i postavljanjem pitanja.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu:

Aktivnosti treba da se fokusiraju na zajednice i situacije koje učesnici dobro poznaju.

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

19–24 godine: Uključite pitanja vezana za obrazovanje, zapošljavanje, transport, stanovanje, mentalno zdravlje, volontiranje i omladinske prilike.

25–29 godina: Povežite aktivnosti sa zapošljavanjem, pristupačnošću, zajedničkim uslugama, lokalnim razvojem i društvenim preduzetništvom.

5. Ciljevi učenja:

Na kraju sesije, učesnici će moći:

prepoznati socijalne, ekološke i ekonomske izazove u svojim zajednicama; razlikovati ono što posmatraju od onoga što pretpostavljaju o nekom problemu; istražiti isti izazov u zajednici iz različitih perspektiva; koristiti empatiju za bolje razumijevanje iskustava i potreba drugih; koristiti jednostavne digitalne alate za mapiranje potreba i zapažanja u zajednici.

6. Potrebni materijali:

veliki listovi papira; flipchart; markeri; ljepljive bilješke u različitim bojama; odštampane karte karaktera zajednice; odštampani radni list "Istraživač zajednice"; odštampani radni list za mapu empatije; obojeni stikeri; pametni telefoni (opciono); laptop i projektor (opciono); internet veza (opciono); digitalna mapa ili alat za zajedničko mapiranje (opciono).

7. Priprema facilitatora

Pripremite nekoliko karata karaktera zajednice koje predstavljaju različite ljude koji mogu doživljavati istu zajednicu različito. Primjeri: student od 16 godina; mlada osoba koja traži posao; mlada osoba s invaliditetom; roditelj sa malim djetetom; starija osoba koja živi sama; mlada osoba koja živi u ruralnom području; volonter; vlasnik lokalne prodavnice.

Pripremi jednostavan primjer mape zajednice koja prikazuje mjesta kao što su škola, omladinski centar, park, autobuska stanica, zdravstveni centar, sportski prostor, prodavnice i javni prostori. Ako je moguće, označi sigurno područje oko mjesta treninga gdje učesnici mogu obaviti kratku šetnju za opažanje. Ako to nije moguće, koristi fotografije, odštampane mape ili izmišljenu zajednicu.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i razbijanje leda: 10–15 minuta

Aktivnost: "Vidjeti drugačije"

Postavite jednostavan predmet u sredinu sobe, kao što je stolica, ranac ili boca vode. Zamolite učesnike da stoje na različitim mjestima oko njega. Dajte im 30 sekundi da ga posmatraju bez pomicanja. Zatim zamolite svakog učesnika da opiše šta vidi. Osoba koja stoji ispred može vidjeti nešto što osoba iza ne može.

Zamolite učesnike da promijene pozicije i ponovno pogledaju. Pitajte: Šta se promijenilo? Da li je predmet drugačiji ili se vaš pogled promijenio? Može li jedna osoba vidjeti sve? Povežite iskustvo s zajednicama: "Problem u zajednici također može izgledati drugačije ovisno o tome gdje stojimo i ko smo. Da bismo ga bolje razumjeli, trebamo više od jedne perspektive."

Dio 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Problem, uzrok ili posljedica?"

Postavite tri znakova po sobi: Problem; uzrok; posljedica. Pročitajte kratke izjave vezane za jednu situaciju u zajednici. Na primjer: „Mladi ljudi rijetko prisustvuju aktivnostima u omladinskom centru." / „Posljednji autobus polazi prije nego što aktivnosti završe." / „Mladi se osjećaju izolovano." / „Informacije o aktivnostima ne dopiru do sela." / „Neki mladi prestanu učestvovati." Učesnici se pomjeraju do znaka koji najbolje predstavlja svaku izjavu. Nakon svakog izbora, zamolite učesnike da ukratko objasne svoje razmišljanje. Pokažite kako se ideje mogu povezati: Uzrok → problem → posljedica Na primjer: Loš prevoz → mladi ne mogu prisustvovati aktivnostima → manje prilika za upoznavanje drugih. Objasnite da prvi problem koji primijetimo može biti samo posljedica nečeg dubljeg.

Glavne poruke:

Problemi u zajednici mogu imati različite uzroke i posljedice; ono što prvo primijetimo možda nije pravi problem; različiti ljudi doživljavaju istu zajednicu drugačije; posmatranje nam pomaže da primijetimo probleme, dok nam slušanje pomaže da ih razumijemo; društveni preduzetnici istražuju prije nego što kreiraju rješenja.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Istraživač zajednice"

Podijelite učesnike u grupe od tri ili četiri osobe. Svakoj grupi dajte radni list „Istraživač zajednice". Ako je moguće, povedite grupe na 10-minutnu šetnju posmatranja oko mjesta treninga ili u četvrti. Njihov zadatak je da posmatraju zajednicu kao istraživači. Oni traže: mjesta gdje se ljudi okupljaju; mjesta koja koriste mladi; dostupne usluge; transport; pristupačnost; informativne znakove; neiskorištene ili zapuštene prostore; ekološke probleme; pozitivne resurse zajednice. Učesnici mogu zapisivati bilješke, označiti lokacije na

odštampanoj karti ili koristiti svoje pametne telefone za bilježenje zapažanja bez fotografisanja prepoznatljivih osoba. Ako šetnja posmatranja nije moguća, dajte grupama veliku kartu zajednice ili fotografije različitih zajedničkih prostora. Kada se grupe vrate, kreiraju Mapu potreba zajednice. Koristite tri kategorije: Zelena: nešto što dobro funkcioniše; žuta: nešto što bi se moglo poboljšati; crvena: mogući problem u zajednici.

Grupe stavljaju svoja zapažanja na mapu. Zatim ih zamolite da odaberu jedno crveno ili žuto pitanje. Prije nego što nastavite, uvedite bitnu razliku: "Vidjeli smo…" = zapažanje. / "Mi mislimo…" = pretpostavka. Na primjer: Zapažanje: "Na ulazu nema rampe." / Pretpostavka: "Osobe sa invaliditetom ne mogu sudjelovati." Zamolite grupe da identifikuju koja od njihovih izjava su zapažanja, a koja pretpostavke. Završite pitanjem: "Šta bismo trebali istražiti prije nego što kažemo da je naša pretpostavka tačna?"

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: "Hodaj u njihovim cipelama"

Svaka grupa zadržava problem zajednice koji je identificiran u prethodnoj aktivnosti. Dajte svakom učesniku različitu karticu sa likom iz zajednice. Na primjer, ako je problem loš javni prevoz, učesnici bi mogli dobiti: Studenta koji putuje do škole; mladog čovjeka s invaliditetom; mladog radnika koji radi večernje smjene; roditelja sa malim djetetom. Učesnici sada fizički hodaju po mapi svoje zajednice dok zamišljaju iskustvo svog lika. Na različitim lokacijama, zamolite ih da stanu i razmisle: Šta bih pokušavao/la učiniti?; s kakvim poteškoćama bih se mogao/la suočiti?; kako bih se mogao/la osjećati?; šta bih mogao/la trebati?; šta još trebamo pitati? Grupa zatim popunjava jednostavnu mapu empatije za jednog lika: Oni mogu vidjeti…; oni mogu misliti ili osjećati…; oni mogu doživjeti…; oni mogu trebati…; još trebamo pitati…

Zamolite grupe da označe sve što nisu sigurni sa znakom pitanja. Objasnite: „Empatija ne znači pogađanje šta druga osoba misli. Ona nam pomaže da prepoznamo šta treba da ih pitamo." Svaka grupa prezentuje svoj problem iz dvije različite perspektive. Pitajte: Da li je problem izgledao drugačije zavisno od osobe? Koje pretpostavke ste otkrili? Koja perspektiva možda još uvijek nedostaje?

Dio 5 – Refleksija i razgovor: 10–15 minuta

Dajte učesnicima tri ljepljive bilješke i tražite ih da upišu: Primijetio/la sam… / Pretpostavio/la sam… / Trebam pitati… Učesnici postavljaju svoje bilješke na mapu zajednice.

Nastavite sa pitanjima: Šta ste primijetili što ranije niste razmatrali? Kako je promjena perspektive promijenila vaše razumijevanje problema? Zašto pretpostavke mogu biti rizične pri dizajniranju projekata u zajednici? Kako bi digitalna mapa, online anketa ili zajednički dokument mogli pomoći da prikupimo više informacija o zajednici?

Završite porukom: "Socijalni preduzetnici ne počinju tako što kažu, 'Znam rješenje.' Oni počinju posmatrajući, slušajući i pitajući, 'Da li stvarno razumijem problem?'"

Bilješke za facilitatora

Budi oprezan sa aktivnošću za empatiju. Učesnici ne bi trebalo da glume da potpuno razumiju iskustvo druge osobe samo zato što su dobili karticu lika. Iskoristite aktivnost da pokrenete pitanja i radoznalost, a ne zaključke o određenim grupama. Podstaknite učesnike da odvajaju dokaze od pretpostavki tokom cijele sesije. Često pitajte: „Kako znamo ovo?“; „Da li smo to primijetili?“; „Da li nam je neko rekao?“; „Da li pretpostavljamo?“; „Koga treba da pitamo?“

Uključite digitalne vještine prirodno. Učesnici mogu koristiti digitalne mape za označavanje lokacija, zajedničke dokumente za organizovanje zapažanja ili pametne telefone za bilježenje beleški. Tehnologija treba da podržava istraživanje zajednice, a ne da zamijeni direktno posmatranje i komunikaciju.

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

1. Pregled sesije

Primijetiti problem u zajednici je samo početak. Prije nego što razvijemo rješenje, trebamo dokaze da bismo razumjeli šta se dešava, zašto se dešava i ko je pogođen.Ova sesija pomaže učesnicima da pređu sa pretpostavki na dokaze. Kroz praktične istraživačke aktivnosti, oni prikupljaju i organizuju informacije, identifikuju važne zainteresovane strane i kreiraju jasnu izjavu problema koja može postati polazna tačka za projekat socijalnog preduzetništva

Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene o prilagođavanju dobi:

Aktivnosti bi trebale koristiti zajedničke probleme koje učesnici poznaju ili su identifikovani tokom Sesije 19.
15–18 godina: Koristiti probleme povezane sa školom, omladinskim aktivnostima, javnim prostorima, transportom, vršnjačkim nasiljem i ekologijom.
19–24 godine: Uključiti izazove vezane za obrazovanje, zapošljavanje, stanovanje, mentalno zdravlje, volontiranje i omladinske prilike.
25–29 godina: Povezati aktivnosti sa zapošljavanjem, dostupnošću, uslugama zajednice, lokalnim razvojem i društvenim preduzetništvom.

5. Ciljevi učenja:

Do kraja sesije, učesnici će moći da: razlikuju pretpostavke, mišljenja i dokaze; koriste jednostavne metode istraživanja za ispitivanje potreba zajednice; identifikuju i organizuju zainteresovane strane povezane sa društvenim problemom; organizuju informacije koristeći jednostavne digitalne alate; kreiraju jasan, na dokazima zasnovan problem.

6 Potrebni materijali:

flipchart; markeri; ljepljive bilješke u različitim bojama; veliki listovi papira; odštampani kartici za istraživanje zajednice; odštampani radni list za mapu zainteresiranih strana; odštampani radni list „Istraživač problema“; odštampani predložak izjave problema; pametni telefoni (opcionalno); laptop i projektor (opcionalno); internet veza (opcionalno); alat za online anketu ili dijeljeni dokument (opcionalno).

7. Priprema facilitatora

Iskoristite neke od problema zajednice identificiranih tokom Sesije 19 ili pripremite nekoliko jednostavnih kartica sa izazovima zajednice. Primjeri: Mladi ljudi ne mogu lako pristupiti lokalnim aktivnostima; javni park je loše održavan; mladi ljudi teško pronalaze informacije o zapošljavanju; događaji u zajednici nisu dostupni svima; mladi ljudi ne znaju za prilike za volontiranje. Pripremite mali set fiktivnog istraživačkog materijala za svaki problem. To mogu biti kratki citati iz intervjua, rezultati anketa, opažanja ili jednostavne statistike.
Na primjer, za nisku uključenost u omladinske aktivnosti: „12 od 20 mladih je reklo da ne znaju kada se aktivnosti održavaju“; „8 učesnika je reklo da im je transport težak“; „omladinski centar uglavnom promoviše aktivnosti preko Facebooka“; „nekoliko mladih je predložilo aktivnosti uveče ili vikendom.“

8.Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i zagrijavanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Činjenica, mišljenje ili pretpostavka?“

Postavite tri znakova oko prostorije: Dokazi; mišljenje; pretpostavka. Čitajte različite izjave naglas.

Primjeri: „Mladi se ne brinu za volontiranje“; „15 od 20 anketiranih mladih izjavilo je da nikada nisu čuli za lokalne mogućnosti volontiranja“; „Mislim da mladi više vole online aktivnosti“; „Centar za mlade je organizovao četiri aktivnosti prošlog mjeseca“; „Mladi vjerovatno ne dolaze jer su lijeni“; „Tri učesnika su rekla da im raspored autobusa sprječava dolazak.“

Učesnici se pomiču prema znaku koji najbolje opisuje svaku izjavu. Nakon svakog primjera, pitajte: Zašto ste odabrali ovu kategoriju? Kako bismo mogli provjeriti ovu izjavu? Koji dokazi bi nam bili potrebni? Objavite: „Socijalni poduzetnici ne bi trebali graditi rješenja samo na osnovu onoga što misle da se dešava. Oni prikupljaju dokaze kako bi razumjeli što se zapravo dešava.“

Dio 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: “Postani istraživač zajednice”

Napravite četiri stanice u prostoriji: Posmatranje; intervjui; ankete; postojeće informacije. Dajte učesnicima jednostavno pitanje: “Zašto mladi ne pohađaju aktivnosti u lokalnom omladinskom centru?” Učesnici se kreću između četiri stanice. Na svakoj stanici imaju dvije minute da odluče kako bi metoda istraživanja mogla pomoći. Na primjer: Posmatranje: Posjetiti aktivnosti i posmatrati prisutnost. / Intervju: Pitati mlade zašto učestvuju ili ne učestvuju. / Anketa: Prikupiti odgovore od većeg broja mladih. / Postojeće informacije: Provjeriti evidenciju

prisutnosti, rasporede prijevoza ili prethodne ankete. Nakon što prođu kroz sve stanice, pitajte: Koja metoda nam daje brojeve? Koja pomaže da razumijemo iskustva ljudi? Zašto bismo mogli trebati više od jedne metode? Objasnite da kombinacija različitih izvora može dati jasniju sliku.

Glavne poruke: Posmatranje je početak, a ne dokaz; dokazi mogu doći iz različitih izvora; direktno postavljanje pitanja ljudima pomaže nam da razumijemo njihova iskustva; jedan izvor rijetko ispriča cijelu priču; digitalni alati mogu pomoći u prikupljanju i organizovanju informacija; dobra rješenja počinju dobrim istraživanjem.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: "Brza istraživanja zajednice"

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet osoba. Svaka grupa bira jedan problem u zajednici identificiran tokom Sesije 19 ili dobije karticu sa izazovom iz zajednice. Recite učesnicima: "Sada ste istraživački tim zajednice. Vaš posao nije da rješavate problem. Vaš posao je da ga bolje razumijete." Grupe prvo napišu tri stvari za koje misle da znaju o problemu. Zatim svaku izjavu pretvore u istraživačko pitanje. Na primjer: Pretpostavka: "Mladi ne učestvuju jer su aktivnosti dosadne." / Istraživačko pitanje: "Koje vrste aktivnosti bi mladi željeli pohađati?" Svaka grupa zatim kreira jednostavan plan istraživanja koji sadrži: Šta trebamo znati? Koga trebamo pitati? Koju metodu istraživanja možemo koristiti? Koji digitalni alat bi mogao pomoći?

Grupe zatim završavaju kratku istraživačku vježbu. U zavisnosti od okruženja, učesnici mogu intervjuisati članove druge grupe, kreirati digitalnu anketu sa pet pitanja, analizirati pripremljene povratne informacije zajednice ili organizovati fiktivne istraživačke podatke koje je pružio facilitator. Potičite učesnike da koriste jednostavne digitalne alate kad god je moguće: Online formu za ankete; tabelu za organizovanje odgovora; zajednički dokument za bilješke sa intervjua; digitalnu mapu za informacije vezane za lokaciju. Nakon prikupljanja informacija, grupe identifikuju: Tri stvari koje nam dokazi pokazuju; jednu stvar koja nas je iznenadila; jednu stvar koju još uvijek ne znamo. Naglasite: "Istraživanje ne potvrđuje uvijek ono što smo vjerovali na početku."

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Mreža zainteresovanih strana i izazov definisanja problema"

Dajte svakoj grupi veliki list papira. Zamolite ih da napišu problem svoje zajednice u sredini. Objasnite da je zainteresovana strana jednostavno osoba, grupa ili organizacija povezana s problemom ili pogođena njime. Grupe identificiraju moguće zainteresovane strane i napišu svaku na ljepljivu bilješku. Na primjer: Mladi; roditelji; škole; omladinske organizacije; općina; lokalni biznisi; pružatelji transporta; NVO; lideri zajednice. Grupe postave zainteresovane strane oko problema. Blizu centra: Direktno pogođeni ili jako uključeni. / Dalje od centra: Manje direktno uključeni ali još uvijek povezani. Zatim dajte svakom učesniku tri obojene naljepnice. Zamolite ih da označe: Ko je najviše pogođen? Ko nešto važno zna o problemu? Ko može pomoći u stvaranju promjene?

Grupe pregledavaju svoje mape dionika i pitaju: Čiji glas smo već čuli? Čiji glas nedostaje? S kim trebamo razgovarati prije nego što dizajniramo rješenje? Sada grupe koriste svoje istraživačke dokaze i mapu dionika da kreiraju problem statement. Koristite ovu jednostavnu strukturu: „[Ko] doživljava [koji problem] zbog [glavnih uzroka ili prepreka], što vodi do [glavnih posljedica]. Naši dokazi pokazuju da [ključni dokazi]." Na

primjer: „Mladi u ruralnim područjima imaju poteškoća učestvovati u omladinskim aktivnostima jer je transport ograničen i informacije o aktivnostima često im ne dopru. To smanjuje njihove mogućnosti učestvovanja i povezivanja s drugima. Naša anketa i intervjui pokazali su da su transport i komunikacija najčešće prepreke."

Grupe napišu svoju izjavu na velikom listu papira. Druga grupa to pregleda koristeći tri pitanja: Je li problem jasan?; Podržava li ga dokazima?; Da li izbjegava skakanje na rješenje? Grupe koriste povratne informacije da poboljšaju svoju konačnu izjavu.

Dio 5 – Refleksija i evaluacija: 10–15 minuta

Dajte učesnicima tri početne rečenice: „Isprva smo mislili…" / „Dokazi su pokazali…" / „Prije nego što stvorimo rješenje, još uvijek trebamo znati…" Zamolite grupe da završe rečenice na osnovu svog istraživanja i podijele jedan primjer. Nastavite s pitanjima: Jesu li dokazi promijenili vaše pretpostavke? Koja je istraživačka metoda bila najkorisnija? Čija je perspektiva nedostajala? Kako su vam digitalni alati pomogli prikupiti ili organizirati informacije? Zašto je važno definirati problem prije nego što stvorimo rješenje? „Snažan društveni projekt ne počinje s 'Imam sjajnu ideju.' Počinje s 'Razumijem problem, slušao sam ljude i imam dokaze.'"

Bilješke za voditelja

Održavajte sesiju fokusiranom na provođenje istraživanja, a ne samo na razgovor o istraživanju. Učesnici bi trebali prelaziti između istraživačkih stanica, stvarati pitanja, prikupljati informacije, organizovati dokaze, mapirati zainteresovane strane i izrađivati izjavu o problemu.

Potičite učesnike da koriste digitalne alate s jasnom svrhom: online formulari za prikupljanje informacija; tabele za organizovanje odgovora; zajednički dokumenti za suradnju; digitalne karte za identifikaciju lokacija i obrazaca. Tehnologija treba olakšati istraživanje, a ne zamijeniti razgovore s ljudima. Često pitajte učesnike: "Kako to znaš?"; "Koji dokazi to podržavaju?"; "Ko nam je to rekao?"; "Koji glas nedostaje?"

Obratite posebnu pažnju na konačnu izjavu o problemu. Učesnici mogu odmah početi predlagati rješenja. Podsjetite ih da je ova sesija o razumijevanju i definisanju problema. Rješenja će doći kasnije.

MODUL 10. DIGITALNI ALATI ZA DRUŠTVENI UTICAJ

Pregled modula

Svaka uspješna društvena inicijativa oslanja se na dobru organizaciju, efikasnu komunikaciju i timski rad. Digitalni alati mogu pomoći mladima da bolje rade zajedno, organizuju zadatke, dijele ideje, upravljaju dokumentima, komuniciraju sa različitim publikama i promovišu svoje projekte. Bilo da planiraju lokalnu kampanju, organizuju volontere ili stvaraju materijale za podizanje svijesti, izbor odgovarajućih digitalnih alata može uštedjeti vrijeme i poboljšati saradnju. Ovaj modul predstvalja digitalne tehnologije kao praktične resurse, a ne kao tehničke ciljeve. Učesnici istražuju često korištene platforme za saradnju, alate zasnovane na oblaku i jednostavne aplikacije za upravljanje projektima koje podržavaju timski rad. Također uče kako

vizuelna komunikacija, pripovijedanje i pristupačan sadržaj mogu pomoći društvenim inicijativama da dosegnu više ljudi i inspirišu angažovanje zajednice.

Zašto je ova tema važna

CYBER procjena potreba za promjenama je pokazala da mladi ljudi imaju samopouzdanje u korištenju digitalnih tehnologija za komunikaciju i svakodnevne zadatke, ali imaju manje mogućnosti za razvijanje praktičnih digitalnih vještina za razvoj projekata i rad u zajednici. Mnogi učesnici su prijavili ograničeno iskustvo s alatima za digitalnu saradnju, platformama za upravljanje projektima i digitalnom komunikacijom za društvene inicijative.

Ishodi učenja

Na kraju ovog modula, učesnici će moći da prepoznaju i odaberu digitalne alate koji podržavaju timski rad, planiranje projekata i različite faze socijalne inicijative. Koristiće jednostavne online platforme za organizovanje zadataka, dijeljenje informacija i efikasnu saradnju. Učesnici će kreirati i prilagođavati digitalne komunikacione materijale za različite publike i svrhe. Na kraju, koristiće digitalne tehnologije za jačanje učešća, timskog rada i angažovanja zajednice.

Sesija 21. Zajednički rad digitalno: Alati za saradnju i upravljanje projektima

1. Pregled sesije

Dobra društvena inicijativa treba više od dobre ideje. Članovi tima moraju znati šta rade, kada treba završiti zadatke i gdje se mogu naći važne informacije. Digitalni alati to mogu olakšati.

Ova sesija učesnicima pruža praktično iskustvo organizovanja malog zajedničkog projekta korištenjem digitalnih alata za saradnju. Kroz praktični izazov projekta, oni vježbaju dijeljenje informacija, dodjeljivanje odgovornosti, planiranje rokova i odabir odgovarajućih alata za različite potrebe timskog rada.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene za prilagodbu uzrastu: Aktivnosti bi trebale koristiti jednostavne alate i projekte koji odgovaraju digitalnom iskustvu učesnika.

15–18 godina: Koristiti poznate primjere poput organizovanja školskog događaja, omladinske aktivnosti, sportskog turnira ili čišćenja zajednice. Držite digitalne alate jednostavnim i fokusirajte se na osnovni timski rad.
19–24 godina: Uključite volonterske aktivnosti, kampanje podizanja svijesti, univerzitetske projekte i omladinske inicijative. Podstičite učesnike da eksperimentišu sa različitim alatima za saradnju.

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

5. Ciljevi učenja:

Do kraja sesije učesnici će moći: identifikovati digitalne alate koji mogu podržati različite zadatke timskog rada; koristiti jednostavne digitalne alate za organizovanje zadataka, odgovornosti i rokova; sarađivati na zajedničkim informacijama i dokumentima;

6.Potrebni materijali:
laptop i projektor; internet konekcija (ako je dostupna); pametni telefoni ili laptopovi (opcionalno); flipchart; markeri; ljepljive papiriće; odštampane kartice digitalnih alata; odštampane kartice izazova, zajednički projekat; odštampani radni list za planiranje projekta; kartice zadataka; tajmer.

7. Priprema facilitatora

Odaberite dva ili tri jednostavna digitalna alata za saradnju koje učesnici mogu istražiti. U zavisnosti od dostupnosti, to mogu biti zajednički dokumenti, skladištenje u oblaku, digitalni kalendari ili jednostavne platforme za upravljanje zadacima.

Pripremite fiktivne Kartice Izazova Zajedničkog Projekta. Primjeri: organizujte čišćenje četvrti; organizujte dan sporta za mlade; kreirajte događaj za podizanje svijesti o mentalnom zdravlju; prikupljajte knjige za djecu; organizujte dan volontiranja; pokrenite kampanju za podizanje ekološke svijesti.

Ako je dostupan internet, pripremite jedan zajednički dokument i jednu jednostavnu digitalnu tablu projekta prije sesije. Ako učesnici ne mogu direktno koristiti digitalne alate, pripremite štampane verzije koje kopiraju osnovnu strukturu zajedničkog dokumenta, kalendara i table zadataka. Izbjegavajte uvoditi previše platformi. Cilj je razumjeti šta različiti alati mogu pomoći timovima da postignu, a ne naučiti svaku funkciju pojedinačne aplikacije.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i upoznavanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Neuredan projekt“

Podijelite učesnike u grupe od četiri ili pet osoba. Recite im: „Vaš tim organizuje akciju čišćenja zajednice ovog subote. Imate pet minuta za pripremu.“ Svakom učesniku dajte različitu informaciju na maloj kartici. Primjeri: „20 volontera se prijavilo“; „rukavice treba kupiti“; „Marija će kontaktirati opštinu“; „događaj počinje u 10:00“; „neko treba napraviti objavu na društvenim mrežama“; „mjesto sastanka još nije potvrđeno“; „treba provjeriti vremensku prognozu“; „volonteri trebaju dobiti upute.“ Učesnici ne smiju pokazivati svoje kartice jedni drugima. Mogu samo govoriti. Nakon pet minuta, zaustavite aktivnost i zamolite grupu da objasni svoj plan. Zatim pitajte: Je li neka informacija izgubljena? Je li svako znao za što je odgovoran? Je li bilo lako zapamtiti sve? Šta bi olakšalo timski rad?

Sada dozvolite grupama da stave sve svoje informacije na jedan veliki papir i organizuju ih zajedno. Pitajte: „Šta se promijenilo kada su svi mogli vidjeti iste informacije?“ Objasnite da digitalni alati za saradnju rade nešto slično: pomažu timovima da čuvaju informacije, zadatke i odgovornosti na jednom zajedničkom mjestu.

Dio 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Koji alat biste izabrali?“

Napravite četiri stanice po sobi: Komuniciraj; stvaraj zajedno; organizuj zadatke; organizuj vrijeme. Dajte učesnicima Karte Digitalnih Alata koje prikazuju alate ili funkcije kao što su: Grupa za chat; zajednički dokument; zajednička fascikla; video sastanak; digitalni kalendar; tablica zadataka; online obrazac; prezentacija. Učesnici rade u parovima i stavljaju svaku karticu na stanicu za koju misle da je najkorisnija. Neke kartice mogu odgovarati više kategorija. Raspravite izbore zajedno. Na primjer: Zajednički dokument: Pišite i uređujte zajedno. / Zajednička fascikla: Držite fajlove na jednom mjestu. / Kalendar: Organizujte sastanke i rokove. / Tablica zadataka: Vidite šta treba uraditi i ko je odgovoran. / Grupa za chat: Brza komunikacija. Pitajte: Može li jedan alat sve? Šta se dešava kada tim koristi previše alata? Koje alate ste već koristili?

Glavne poruke: Digitalni alati trebaju olakšati timski rad, a ne ga zakomplikovati; različiti alati podržavaju različite zadatke; svi trebaju znati gdje se informacije čuvaju; zadaci trebaju jasne odgovornosti i rokove; jednostavni alati koji se dobro koriste često su bolji od mnoštva komplikovanih alata.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Digitalni projektni sprint“

Podijelite učesnike u timove od četiri ili pet osoba. Svaki tim dobije jednu Karticu izazova za zajednički projekat. Na primjer: „Vaša omladinska grupa želi organizovati čišćenje zajednice za tri sedmice. Očekujete 30 volontera i želite promovirati događaj online.“ Svaki učesnik dobije projektnu ulogu, kao što su: Koordinator; osoba za komunikaciju; koordinator volontera; osoba za logistiku; digitalni organizator. Reci timovima: „Imate 20 minuta da ovu ideju pretvorite u organizovani projekat.“ Ako su dostupni uređaji i internet, timovi kreiraju jednostavan digitalni radni prostor koristeći dostupne alate za saradnju. Ako nisu, koriste odštampane predloške koji predstavljaju iste alate. Timovi moraju kreirati: Zajednički prostor za projekat: Napišite cilj projekta i važne informacije u jednom zajedničkom dokumentu. / Tablu sa zadacima:

Kreirajte najmanje šest zadataka i organizujte ih pod **uraditi; u toku; urađeno.**

Primjeri: Kontaktirajte općinu; regrutujte volontere; napravite postere; kupite materijale; potvrdite mjesto sastanka; pripremite upute za volontere. Svaki zadatak mora imati jednu odgovornu osobu i jedan rok.

Zajednički kalendar: Dodajte barem tri važne datume, kao što su sastanak planiranja, rok za promociju i datum događaja. /

Zajednička mapa: Odlučite koje projektne datoteke treba pohraniti tamo i kako ih nazvati. Na polovici aktivnosti najavite: „Ažuriranje projekta! Općina treba vaš konačni broj učesnika dva dana ranije nego što je očekivano.“ Timovi moraju ažurirati svoj projektni plan.

Nakon sprinta pitajte: Šta ste promijenili? Gdje ste zabilježili nove informacije? Kako su svi znali šta treba da se desi? Objasnite da se stvarni projekti mijenjaju, pa digitalna organizacija pomaže timovima da reaguju bez gubitka važnih informacija.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: “Štafeta upravljanja projektom”

Timovi razmjenjuju projekte. Svaki tim sada postaje novi projektni tim preuzimajući tuđi projekt. Dajte im pet minuta da istraže tablu projekta drugog tima, kalendar, dokumente i organizaciju zadataka. Nisu smjeli postavljati pitanja originalnom timu tokom tih pet minuta. Njihov zadatak je da pronađu: Koji je cilj projekta?; šta treba da se uradi sljedeće?; ko je odgovoran za svaki zadatak?; koji je sljedeći rok?; gdje bi pronašli važne informacije? Zatim uvedite jednu neočekivanu situaciju. Primjeri: “Osoba odgovorna za komunikaciju ne može nastaviti.” / “Još deset volontera želi učestvovati.” / “Događaj se mora premjestiti na drugu lokaciju.” / “Tim ima jednu sedmicu manje za pripremu.” Novi tim ima pet minuta da ažurira projekat. Nakon toga, originalni tim se vraća i provjerava šta se desilo. Pitajte: Da li je vaš projekat bio lak za razumjeti drugom timu? Koje informacije nisu bile jasne? Da li su odgovornosti i rokovi bili vidljivi? Šta biste mogli bolje organizovati? Dajte timovima pet minuta da poboljšaju svoj originalni projekat na osnovu onoga što su naučili. Ova aktivnost pokazuje da dobar digitalni menadžment projekta nije samo o osobi koja pravi plan. Informacije treba biti dovoljno jasne da cijeli tim može razumjeti i koristiti.

Dio 5 – Refleksija i debriefing: 10–15 minuta

Postavite četiri znakova po sobi: Komunikacija; dokumenti; zadaci; rokovi.

Zamolite učesnike da stanu pored područja za koje misle da je najvažnije za uspješan digitalni timski rad. U svojim grupama, zamolite ih da dovrše: “Digitalni alat je koristan kada…” / “Digitalni timski rad postaje težak kada…” / “U svom sljedećem grupnom projektu, ja ću…”

Nastavite sa pitanjima: Koji alat ili funkcija su danas bili najkorisniji? Šta se desilo kada odgovornosti nisu bile jasne? Zašto su rokovi važni? Kako zajednički digitalni prostori mogu učiniti timski rad inkluzivnijim? Na šta tim treba obratiti pažnju kada neki članovi imaju ograničen pristup internetu ili digitalno iskustvo?

Bilješke za voditelja

Održi sesiju praktičnom. Učesnici bi trebali veći dio vremena provoditi koristeći, testirajući i organizirajući informacije pomoću digitalnih alata, umjesto da slušaju objašnjenja o platformama. Nemoj pokušavati učiti mnogo aplikacija u jednoj sesiji. Fokusiraj se na četiri osnovne digitalne funkcije: komuniciranje, rad na zajedničkim dokumentima, upravljanje zadacima i organizovanje rokova. Iste vještine se kasnije mogu prenijeti na različite platforme.

Ako učesnici koriste specifične platforme, pokaži samo osnovne funkcije potrebne za aktivnost. Izbjegavaj trošenje previše vremena na kreiranje naloga ili objašnjavanje naprednih funkcija.

Potiči timove da koriste jasne nazive zadataka, realne rokove i zajedničku odgovornost. Ako je jedan učesnik digitalno iskusniji, rotiraj uloge kako ta osoba ne bi obavila cijelu aktivnost za grupu.

Sesija 22. Komunikacija za utjecaj: Digitalni sadržaj, Canva i online komunikacija

1. Pregled sesije

Snažna društvena inicijativa treba da ljudi razumiju zašto je važna i kako mogu da se uključe. Dobra poruka može privući volontere, podići svijest, objasniti problem u zajednici ili motivisati ljude na akciju.

Ova sesija pomaže učesnicima da vježbaju kreiranje jasne, zanimljive i pristupačne digitalne komunikacije za društveni utjecaj. Kroz praktične aktivnosti prepoznaju publiku, poboljšavaju slabe poruke i koriste Canvu ili slične alate za kreiranje jednostavnog sadržaja kampanje. Fokus nije samo na tome da sadržaj bude atraktivan, već i da bude jasan, etičan, inkluzivan i koristan.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. **Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika**

4. **Napomene za prilagođavanje dobi:** Aktivnosti bi trebale koristiti komunikacijske kanale i teme iz zajednice koje su poznate učesnicima.

15–18 godina: Koristite primjere sa Instagrama, TikToka, školskih aktivnosti, omladinskih klubova i lokalnih kampanja. Fokusirajte se na kratke i jednostavne poruke.

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

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

5. Ciljevi učenja:

Na kraju sesije, učesnici će biti u stanju da: identifikuju publiku, svrhu i glavnu poruku digitalne komunikacije; kreiraju jasan i zanimljiv sadržaj za društvenu inicijativu; koriste jednostavne digitalne alate za dizajn za kreiranje materijala kampanje;

6. Potrebni materijali:

laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); pametni telefoni, tableti ili laptopi (opcionalno); Canva ili neki drugi jednostavan alat za dizajn (opcionalno); flipchart; markeri; ljepljive bilješke; štampani primjeri

kampanja; štampani kartice za publiku; štampani kartice sa izazovima u komunikaciji; štampani radni list "Message Builder"; štampani kontrolni spisak pristupačnosti; papir i obojene olovke

7. Priprema voditelja

Pripremi nekoliko primjera jednostavnih digitalnih materijala za komunikaciju, poput postova na društvenim mrežama, postera, pozivnica za događaje ili poruka za podizanje svijesti. Uključi primjere koji su jasni i efektni, kao i neke koji su zbunjujući, pretrpani ili teški za čitanje.

Pripremi Karte publike koje predstavljaju različite grupe, na primjer: Tinejdžere; roditelje; volontere; lokalne firme; članove zajednice; mlade s ograničenim jezičkim sposobnostima; lokalne organizacije.

Pripremi nekoliko Karata komunikacijskog izazova povezane s realnim društvenim inicijativama.

Primjeri: Regrutirati volontere za čišćenje zajednice; promovirati besplatnu omladinsku radionicu; podići svijest o rasipanju hrane; pozvati mlade na savjetovanje zajednice; prikupiti knjige za djecu; promovirati pristupačan događaj u zajednici.

Ako je dostupan internet, osiguraj da učesnici mogu koristiti Canva ili neki drugi dostupan alat za dizajn. Ako nije, učesnici mogu obaviti iste aktivnosti koristeći papirni predložak.

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i icebreaker: 10–15 minuta

Aktivnost: „Poruka u tri sekunde"

Prikažite različite plakate ili objave na društvenim mrežama jedan po jedan. Svaki primjer prikažite samo tri sekunde. Nakon svakog primjera, sakrijte ga i zamolite učesnike da napišu na ljepljivoj bilješci: Koja je bila poruka? / Šta se sjećate? / Šta ste trebali učiniti?

Uporedite odgovore.

Učesnici će se vjerovatno sjećati nekih poruka jasno, dok će druge biti zbunjujuće.

Pitajte: Šta je učinilo poruku lakom za razumijevanje? Šta je bilo teško razumjeti? Je li slika pomogla? Je li bilo previše informacija? Je li akcija bila jasna?

Objasnite: „Ljudi često vide digitalni sadržaj vrlo brzo. Dobra komunikacija pomaže im da razumiju šta je važno i šta mogu učiniti"

Dio 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: "Isti projekat, različiti ljudi"

Podijelite učesnike u male grupe. Svakoj grupi dajte istu situaciju: "Mladinski centar organizuje čišćenje zajednice u subotu i treba više volontera."

Sada svakoj grupi dajte drugačiju Karticu publike. Na primjer: tinejdžeri; roditelji; lokalni biznisi; postojeći volonteri; članovi lokalne zajednice.

Grupe imaju tri minute da naprave kratki poziv za svoju publiku. Pozovite grupe da pročitaju svoje poruke. Uporedite ih. Pitajte: Da li su svi koristili isti jezik? Koje informacije su bile važne za tinejdžere? Šta bi moglo biti važno za lokalni biznis? Zašto komunikacija treba da se mijenja prema publici?

Uvedite četiri jednostavna pitanja: Ko? S kim komuniciramo? / Zašto? Šta želimo da oni shvate? / Šta? Koja je glavna poruka? / Akcija? Šta bi trebali uraditi sljedeće?

Glavne poruke: Dobra komunikacija počinje sa poznavanjem publike; jednostavne poruke su često jače od komplikovanih; vizuali treba da podržavaju poruku, a ne da odvlače pažnju; dostupni sadržaji pomažu više ljudima da učestvuju; komunikacija koja ima društveni uticaj treba informisati i motivisati, a ne manipulirati ljudima.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta Aktivnost: „Izazov prepravljanja poruke“ Podijelite učesnike u timove od tri ili četiri osobe. Svakom timu dajte Karticu sa komunikacijskim izazovom i namjerno slabom porukom. Na primjer: „Zdravo svima. Organizujemo još jednu aktivnost vezanu za ekološka pitanja i učešće zajednice i zaista bismo cijenili ako bi ljudi mogli doći i pomoći nam jer je zaštita okoliša veoma važna. Kontaktirajte nas za više informacija.“ Recite učesnicima: „Vaš zadatak je da spasite ovu poruku.“ Korištenjem Obrasca za izgradnju poruke, timovi identifikuju: Publika: Ko treba ovo da vidi? / Svrha: Zašto komuniciramo? / Glavna poruka: Koja je jedna stvar koju ljudi treba da zapamte? / Akcija: Šta ljudi treba da urade? / Ton: Kako poruka treba da zvuči?

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: “Kreiraj za utjecaj”

Timovi sada svoju poboljšanu poruku pretvaraju u stvarni komunikacijski proizvod. Koristeći Canva ili neki drugi jednostavan digitalni alat za dizajn, kreiraju jedan poster, objavu na društvenim mrežama ili digitalni poziv za svoju zajedničku inicijativu. Ako uređaji nisu dostupni, učesnici kreiraju dizajn na papiru. Dajte timovima jednostavan izazov dizajna: njihov sadržaj mora uključivati: Jednu jasnu glavnu poruku; jednu relevantnu vizualnu komponentu; osnovne informacije; jedan jasan poziv na akciju; čitljiv tekst; pristupačan i respektabilan jezik. Na pola aktivnosti, uvedite Izazov pristupačnosti. Svakom timu dajte dodatnu karticu: “Neko ko gleda vaš sadržaj ima poteškoća da čita mali tekst.” / “Neko ne može jasno razlikovati neke boje.” / “Neko ne govori jezik tečno.” / “Neko će čuti vaš video na društvenim mrežama ali možda ga neće vidjeti.” / “Neko će vidjeti vaš video ali možda ga neće čuti.”

Timovi moraju prilagoditi svoj sadržaj. Moguća poboljšanja uključuju: Povećanje teksta; korištenje jakog kontrasta; pojednostavljivanje jezika; dodavanje titlova; dodavanje alternativnog teksta ili opisa slika; izbjegavanje dizajna sa puno teksta; osiguranje da važne informacije budu dostupne u više formata. Timovi prikazuju svoje konačne materijale po prostoriji. Dajte učesnicima ljepljive bilješke i organizujte kratku šetnju Kampanje Galerijom. Učesnici daju povratne informacije koristeći: Jasno: Razumijem poruku. / Zanimljivo: Zanimljivo mi je. / Pristupačno: Različiti ljudi mogu to razumjeti. / Akcija: Znam šta dalje da radim. Timovi pregledaju povratne informacije i naprave jedno konačno poboljšanje.

Dio 5 – Refleksija i analiza: 10–15 minuta

Zamolite svaki tim da pokaže prvu verziju svoje poruke i konačnu verziju. Zamolite učesnike da prepoznaju šta se promijenilo. Zatim ih pozovite da završe: „Dobra digitalna komunikacija bi trebala…“ / „Prije objavljivanja sadržaja, provjerit ću…“ / „Jedna stvar koju ću napraviti drugačije praveći digitalni sadržaj je…“

Nastavite s pitanjima: Šta je učinilo vašu poruku jasnijom? Šta je bilo teže: pisanje poruke ili njen dizajn? Kako je vaša publika uticala na vaše odluke? Koja promjena u pristupačnosti je poboljšala vaš sadržaj? Kako komunikacija može potaknuti ljude da učestvuju u zajedničkoj inicijativi? Kada emocionalna komunikacija može postati manipulativna?

„Komunikacija za društveni uticaj nije u tome da se dobiju najviše lajkova. Radi se o tome da se pravim ljudima pomogne da razumiju, učestvuju i poduzmu akciju.“

Bilješke za voditelja

Održi sesiju praktičnom. Učesnici bi većinu vremena trebali provesti kreirajući, testirajući, prilagođavajući i poboljšavajući komunikaciju umjesto slušanja objašnjenja o dizajnu.

Ne fokusiraj se previše na napredne funkcije Canve. Učesnici trebaju samo osnovne digitalne vještine poput odabira predložaka, dodavanja i uređivanja teksta, ubacivanja vizuala, organizacije informacija i izvoza ili dijeljenja dizajna. Cilj je efikasna komunikacija, a ne profesionalni grafički dizajn.

Potiči učesnike da kreiraju vlastiti sadržaj umjesto kopiranja postojećih kampanja. Podsjeti ih da koriste slike i druge materijale odgovorno te da razmotre dopuštenja, autorska prava i privatnost kada uključuju fotografije drugih ljudi.

Podsjeti učesnike da komunikacija s društvenim učinkom treba biti etična. Izbjegavaj pretjerane tvrdnje, stereotipe, šokantne slike ili poruke koje zajedničke članove prikazuju samo kao bespomoćne ljude. Komunikacija treba poštovati dostojanstvo i glasove prisutnih ljudi.

MODUL 11. OD IDEJE DO AKCIJE

Pregled modula

Mnogi mladi ljudi imaju ideje za poboljšanje svojih zajednica, ali im je potrebna podrška kako bi ih pretvorili u praktične projekte. Ovaj modul vodi učesnike kroz jednostavan proces dizajniranja projekta, pomažući im da pretvore izazov u zajednici u realistčnu društvenu inicijativu. Oni vježbaju postavljanje SMART ciljeva, planiranje aktivnosti, dodjeljivanje uloga, identifikaciju resursa i izbor korisnih digitalnih alata. Modul se završava kratkom prezentacijom projekta i povratnim informacijama od vršnjaka, jačajući timski rad, kreativnost i razumijevanje da je društveno preduzetništvo stalni proces učenja.

Zašto je ova tema bitna

Procjena potreba za promjenama u CYBER-u pokazala je da su mladi zainteresovani za društveno preduzetništvo i inicijative u zajednici, ali često im nedostaje samopouzdanje i praktično znanje potrebno da svoje ideje pretvore u djela. Učesnici su izvijestili o poteškoćama u planiranju projekata, pronalaženju resursa, pristupu finansiranju i razumijevanju praktičnih koraka potrebnih za realizaciju inicijative.

Ishodi učenja

Na kraju ovog modula, učesnici će moći pretvoriti problem u zajednici u realističnu ideju projekta sa jasno postavljenim SMART ciljevima. Planirat će aktivnosti, odgovornosti i resurse dok identifikuju digitalne alate koji mogu podržati implementaciju. Učesnici će vježbati jasno predstavljanje svojih ideja za projekt i razmjenu konstruktivnih povratnih informacija od vršnjaka. Na kraju, identificirat će realne sljedeće korake za pretvaranje svojih ideja u akcije u zajednici.

Sesija 23. Od društvenog problema do plana akcije

1. Pregled sesije

Društveni problem postaje polazna tačka za promjene tek kada ljudi svoje ideje mogu pretvoriti u realne akcije. To zahtijeva jasne ciljeve, organizovane zadatke, podijeljene odgovornosti i prave resurse. Ova sesija pomaže učesnicima da društveni problem pretvore u jednostavnu društvenu inicijativu. Kroz praktični projektni izazov, oni kreiraju SMART ciljeve, organizuju aktivnosti i odgovornosti te koriste digitalne alate za izradu osnovnog plana akcije. Fokus je na razvijanju praktičnih digitalnih vještina za planiranje, organizaciju, saradnju, upravljanje informacijama i donošenje projektnog odlučivanja.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu:

Aktivnosti treba da koriste probleme iz zajednice koji su relevantni za učesnike i odgovaraju njihovom iskustvu u projektima.
15–18 godina: Koristiti jednostavne inicijative vezane za školu, omladinske centre, sport, okoliš ili aktivnosti u četvrti. Fokusirati se na male projekte koji se mogu završiti s ograničenim resursima.

19–24 godine: Uključiti volontiranje, kampanje podizanja svijesti, zapošljavanje, mentalno zdravlje, ekološke probleme i učestvovanje mladih. Poticati učesnike da koriste nekoliko digitalnih alata tokom planiranja.

25–29 godina: Povezati aktivnosti sa socijalnim preduzetništvom, NVO-ima, uslugama u zajednici, lokalnim razvojem i strukturiranijim planiranjem projekata.

5. Ciljevi učenja:

Do kraja sesije, učesnici će biti u stanju da: pretvore problem u zajednici u realnu projektni ideju; kreiraju jasne SMART ciljeve koristeći jednostavne digitalne alate za planiranje; organizuju aktivnosti projekta, odgovornosti,

rokove i resurse; odaberi odgovarajuće digitalne alate za različite faze projekta; kreiraj i ažuriraj jednostavan digitalni plan akcije kao tim.

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); pametni telefoni, tableti ili laptopi (opcionalno); flipchart; markeri; ljepljive bilješke; odštampane kartice problema zajednice; odštampane SMART kartice ciljeva; odštampani radni list „Od problema do projekta"; odštampani Action Plan Canvas; digitalni kalendar ili tabela (opcionalno); dijeljeni dokument ili platforma za upravljanje zadacima (opcionalno); tajmer.

7. Priprema facilitatora

Pripremite nekoliko problema zajednice ili dozvolite učesnicima da nastave rad sa problemima identifikovanim u Sesijama 19 i 20. Primjeri: Mladi ljudi imaju ograničen pristup volonterskim prilikama; lokalni park je loše održavan; mladi ljudi nemaju informacije o mogućnostima zapošljavanja; aktivnosti u zajednici nisu dostupne svima; mladi ljudi se osjećaju izolovano; lokalni ekološki problemi dobijaju malo pažnje.

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

Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i zagrijavanje: 10–15 minuta

Aktivnost: „Od problema do mogućnosti"

Postavite kartice s problemima zajednice po prostoriji. Primjeri: „Mladi ne znaju za lokalne volonterske prilike." / „Lokalni park je često prepun smeća." / „Neki mladi ne mogu lako sudjelovati u zajedničkim događajima." / „Mladi imaju malo mjesta gdje se mogu sastajati." Učesnici hodaju po prostoriji i stanu pored problema koji najviše žele poboljšati. Napravite male timove prema njihovim izborima. Svakom timu dajte pet ljepljivih papirića i pitajte: „Šta bismo realno mogli učiniti po pitanju ovog problema?" Timovi imaju tri minute da smišljaju što više ideja, po jedna ideja po papiriću. Zatim uvedite tri filtera: Korisno: Da li odgovara stvarnom problemu? / Moguće: Da li mladi to realno mogu učiniti? / Digitalno: Može li tehnologija pomoći da to ostvarimo?

Teams choose one idea that passes all three filters. Explain: "A good social project does not need to solve the whole problem. It needs to make one realistic contribution to change."

Dio 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: "Napravite SMART"

Prikažite slab cilj: "Želimo da više mladih brine o reciklaži." Pitajte učesnike: "Kako bismo mogli znati kada smo ovo postigli?" Uvod u SMART jednostavnim jezikom: Specifično: Šta tačno želimo uraditi? / Mjerljivo: Kako

ćemo znati da se to desilo? / Dostižno: Možemo li to realistično postići? / Relevantno: Da li odgovara problemu? / Vremenski ograničeno: Kada će se to desiti? Dajte timovima nekoliko slabih ciljeva. Primjeri: "Pomozite mladima." / "Poboljšajte okolinu." / "Pribavite više volontera." / "Povećajte svijest o mentalnom zdravlju." Timovi koriste zajednički dokument ili radni list da preprave jedan cilj. Na primjer: "Regrutujte 20 mladih volontera da učestvuju u dvije akcije čišćenja zajednice u naredna dva mjeseca." Timovi razmjenjuju ciljeve i koriste pet SMART pitanja da provjere rad jedni drugih.

Ključne poruke: Dobri projekti počinju jasno shvaćenim problemom; ciljevi trebaju opisivati realne promjene; digitalni alati mogu olakšati planiranje i timski rad; zadaci trebaju imati odgovornosti i rokove; planovi projekta trebaju se ažurirati kada se okolnosti promijene.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Izgradi projekat digitalno"

Reci učesnicima: „Vaša ideja je prihvaćena. Vaš tim sada ima mjesec dana da pripremi projekat." Svaki tim kreira jednostavan digitalni radni prostor za projekat. Ovisno o dostupnoj tehnologiji, to se može uraditi korištenjem zajedničkog dokumenta, tabele, digitalne ploče za zadatke ili sličnih alata.

Timovi organizuju svoj projekat u šest sekcija: Problem: Koji problem rješavamo? / Cilj: Šta želimo postići? / Aktivnosti: Šta treba da se uradi? / Ljudi: Ko će obaviti svaki zadatak? / Resursi: Šta nam treba? / Rokovi: Kada treba da se završi svaki zadatak?

Zatraži od timova da kreiraju najmanje pet praktičnih zadataka. Na primjer, za čišćenje zajednice: Istraži moguće lokacije; kontaktiraj opštinu; regrutuj volontere; kreiraj digitalne promotivne materijale; pripremi opremu; organizuj registraciju učesnika; dokumentuj aktivnost. Učesnici zatim dodjeljuju svaki zadatak članu tima i postavljaju rok.

Zatim pitajte: „Koji digitalni alat bi olakšao svaki zadatak?" Timovi dodaju digitalni alat ili funkciju pored relevantnih zadataka. Na primjer: Online obrazac: Registracija volontera. / Zajednički dokument: Pisanje plana aktivnosti. / Tabela: Budžet i lista učesnika. / Digitalni kalendar: Sastanci i rokovi. / Tabla zadataka: Odgovornosti i napredak. / Alat za dizajn: Promotivni materijali. / Cloud folder: Zajednički projektni fajlovi. Naglasite da učesnici trebaju birati alate zato što rješavaju određenu potrebu projekta, a ne samo zato što su popularni.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: "Provjera stvarnosti projekta"

Timovi razmjenjuju svoje akcione planove. Svaki tim postaje tim za pregled drugog projekta. Dobijaju jednostavnu kontrolnu listu: Je li problem jasan? / Je li cilj SMART? / Jesu li aktivnosti realne? / Ima li svaka važna zadaća odgovornu osobu? / Jesu li rokovi jasni? / Jesu li digitalni alati korisni za zadatke? / Nedostaje li nešto važno? Tim za pregled ostavlja komentare direktno u zajedničkom dokumentu ili koristi digitalne sticky notese/komentare gdje je moguće. Zatim najavite Projektno iznenađenje svakom timu. Primjeri: "Vaš projekt

ima jednu sedmicu manje nego što se očekivalo." / "Vaš budžet je smanjen." / "Dvostruko više mladih želi sudjelovati." / "Jedan član tima više ne može pomoći." / "Lokacija više nije dostupna." / "Neki učesnici se ne mogu registrovati online."

Timovi imaju pet minuta da ažuriraju svoj digitalni akcioni plan. Možda će morati da promijene rokove, preraspodijele odgovornosti, modifikuju aktivnosti ili odaberu drugi digitalni alat. Pitajte: Šta ste promijenili? Je li bilo lako ažurirati plan? Koji digitalni alat je najviše pomogao? Jesu li svi odmah vidjeli promjene? Objasnite da su projekti planovi radni dokumenti. Digitalni alati olakšavaju timovima da se prilagode kada se okolnosti promijene.

Dio 5 – Refleksija i debriefing: 10–15 minuta

Zamolite timove da otvore ili prikažu svoje završne akcione planove. Pozovite učesnike da završe tri fraze: „Naš projekat može stvoriti promjenu tako što…“ / „Digitalni alat koji bi nam najviše pomogao je…“ / „Naš prvi realan korak je…“

Nastavite sa pitanjima: Koji dio planiranja projekta je bio najlakši? Koji je bio najteži? Kako su SMART ciljevi poboljšali vašu ideju? Koji digitalni alat vam je najefikasnije pomogao da organizujete projekat? Kako zajednički dokumenti ili digitalne povratne informacije poboljšavaju timski rad? Šta se može desiti ako tim ne dodijeli jasno odgovornosti? Koju akciju vaš tim realno može preduzeti nakon ove sesije?

Završite porukom: „Ideja postaje projekat kada joj damo jasan cilj, praktične korake, odgovornosti i realan plan. Digitalni alati nam pomažu da organizujemo put, ali ljudi stvaraju promjenu.“

Bilješke za facilitatora

Održi sesiju jako praktičnom i fokusiranom na digitalno. Učesnici bi trebali veći dio vremena provesti kreirajući, organizujući, uređujući i poboljšavajući stvarni projektni plan, umjesto da slušaju objašnjenja o upravljanju projektima. Potiči učesnike da vježbaju određene digitalne vještine: kreiranje i uređivanje zajedničkih dokumenata; organizovanje informacija u tabelama ili proračunskim tablicama; dodjeljivanje digitalnih zadataka; postavljanje rokova; korištenje kalendara; dijeljenje fajlova; dodavanje komentara i povratnih informacija; i ažuriranje informacija zajedno.

Potiči sve članove tima da učestvuju digitalno. Izbjegavaj situacije gdje najdigitalnije samouvjereni učesnik kontroliše uređaj dok ostali gledaju. Rotiraj odgovornosti tako da različiti učesnici vježbaju unos informacija, organizovanje zadataka, dodavanje rokova i davanje digitalnih povratnih informacija.

Sesija 24. Predstavite svoju promjenu: Prezentujte, poboljšajte i napravite sljedeći korak

1. Pregled sesije

Dobra ideja za projekat postaje jača kada se može jasno objasniti, testirati s drugima i poboljšati kroz povratne informacije. Prezentovanje ideje također pomaže timovima da prepoznaju šta je jasno, šta nedostaje i šta treba dodatno razviti. U ovoj posljednjoj sesiji, učesnici pretvaraju svoje akcione planove u kratke digitalne prezentacije. Vježbaju predstavljanje problema u zajednici, svog predloženog rješenja, očekivanog uticaja i digitalnih alata koji će podržati njihov projekat. Kroz praktični događaj prezentacije i strukturirane povratne informacije vršnjaka, timovi poboljšavaju svoje ideje i prepoznaju realne sljedeće korake ka akciji u zajednici.

2. Trajanje: 75–90 minuta

3. Preporučena veličina grupe: 12–25 učesnika

4. Napomene za prilagođavanje uzrastu: Kompleksnost prezentacije i očekivanja od projekta trebaju odgovarati uzrastu i iskustvu učesnika.

15–18 godina: Držite prezentacije kratkim i vizualnim. Fokusirajte se na jasno objašnjenje problema, ideje i prvih akcija.

19–24 godine: Uključite očekivani utjecaj, ciljne grupe, aktivnosti projekta i digitalnu komunikaciju. Ohrabrite učesnike da kreiraju jednostavne digitalne prezentacije.

25–29 godina: Uključite zainteresovane strane, resurse, korake implementacije, očekivani utjecaj i moguće partnere. Ohrabrite strukturiranije digitalne prezentacije.

5. Ciljevi učenja: Na kraju sesije, učesnici će moći: rganizovati informacije o projektu u jasnu i uvjerljivu prezentaciju; okoristiti jednostavne digitalne alate za kreiranje i predstavljanje ideja projekta; jasno komunicirati društveni problem, predloženo rješenje i očekivani utjecaj; pružiti i primiti konstruktivne povratne informacije koristeći digitalne ili štampane alate;

6. Potrebni materijali: laptop i projektor; internet veza (ako je dostupna); pametni telefoni, tableti ili laptopi (opciono); alat za prezentaciju ili dizajn (opciono); flipchart; markeri; ljepljive bilješke; odštampani radni list „Pitch Builder“; odštampane kartice za povratne informacije vršnjaka; odštampani radni list „Next Step“; tajmer; naljepnice za glasanje.

7. Priprema facilitatora

Zamolite timove da nastave raditi na društvenim inicijativama razvijenim u Sesiji 23. Ako učesnici nemaju postojeći projekat, pripremite jednostavne kartice projekata koje mogu koristiti. Pripremite jednostavnu strukturu predstavljanja: Problem; pogođeni ljudi; rješenje; očekivani uticaj; glavne aktivnosti; digitalni alati; prvi korak.

Ako su dostupni uređaji, učesnici mogu napraviti dvije ili tri jednostavne digitalne slajdove koristeći alat za prezentaciju ili dizajn. Izbjegavajte zahtijevati komplikovane prezentacije. Digitalni sadržaj treba podržavati govornika, a ne ga zamjenjivati. Pripremite kartice za povratne informacije vršnjaka koristeći tri jednostavne kategorije: Snažno: Šta dobro funkcioniše? / Pitanje: Šta još nije jasno? / Poboljšanje: Šta bi moglo učiniti projekat jačim?

8. Tok sesije

Dio 1 – Dobrodošlica i upoznavanje: 10–15 minuta

Aktivnost: "Prodaj mi ovu ideju za 30 sekundi"

Podijelite učesnike u parove. Svakom paru dajte jednostavan svakodnevni predmet, fizički ili na kartici. Primjeri: Boca vode; bilježnica; bicikl; višekratna torba; kišobran; slušalice. Jedan učesnik ima 30 sekundi da uvjeri svog partnera da je predmet koristan.

Zatim zamijenite uloge. Za drugi krug unesite izazov: "Ovog puta moraš poznavati svoju publiku." Dajte učesnicima karticu sa publikom, na primjer: Student; roditelj; volonter; ekološka organizacija; lokalna firma.

Učesnici ponovo predstavljaju svoju prezentaciju, ali je prilagođavaju publici. Pitajte: Šta se promijenilo? Šta je učinilo drugu prezentaciju jačom? Da li ste promijenili informacije ili samo način na koji ste ih predstavili?

Objasnite: "Dobra prezentacija nije o tome da se kaže sve. Radi se o tome da ljudima brzo pomognete shvatiti zašto je vaša ideja važna."

Dio 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta Aktivnost: "Izradi prezentaciju" Dajte svakom timu sedam kartica: Problem; ljudi; rješenje; aktivnosti; utjecaj; digitalni alati; sljedeći korak. Zamolite timove da organizuju kartice onako kako misle da bi stvorile najsvjetliju priču o projektu. Uporedite različite redoslijede. Uvedite jednostavnu strukturu prezentacije: Problem: Šta se dešava? / Ljudi: Ko je pogođen? / Naša ideja: Šta želimo uraditi? / Naša akcija: Kako će se to desiti? / Utjecaj: Koju promjenu se nadamo stvoriti? / Digitalna podrška: Kako digitalni alati mogu pomoći? / Sljedeći korak: Šta trebamo uraditi prvo?

Dio 2 – Istraživanje teme: 10–15 minuta

Aktivnost: „Izgradi pitch"

Dajte svakom timu sedam kartica: Problem; ljudi; rješenje; aktivnosti; utjecaj; digitalni alati; sljedeći korak. Zamolite timove da organizuju kartice redoslijedom za koji misle da će stvoriti najjasniju priču o projektu. Uporedite različite sekvence. Uvedite jednostavnu strukturu pitcha: Problem: Šta se dešava? / Ljudi: Ko je pogođen? / Naša ideja: Šta želimo da uradimo? / Naša akcija: Kako će se to desiti? / Utjecaj: Kakvu promjenu se nadamo stvoriti? / Digitalna podrška: Kako će digitalni alati pomoći? / Sljedeći korak: Šta prvo trebamo da uradimo? Pokažite veoma kratak primjer: „Mnogi mladi u našem području ne znaju za lokalne volonterske prilike. Želimo napraviti jednostavnu digitalnu informativnu kampanju koja povezuje mlade sa lokalnim organizacijama. Koristićemo društvene mreže, online formu i zajedničku projekt tablu za promociju prilika i koordinaciju volontera.

Naš prvi korak će biti kontaktirati pet lokalnih organizacija i prikupiti dostupne mogućnosti.

Ključne poruke: Pitch treba biti jednostavan i fokusiran; počnite sa stvarnom potrebom zajednice; objasnite rješenje bez nepotrebnih detalja; vizuali trebaju podržavati poruku; pokažite kako digitalni alati imaju praktičnu svrhu; dobar pitch se završava jasnim narednim korakom.

Dio 3 – Glavna aktivnost 1: 20–25 minuta

Aktivnost: „Kreiraj svoj digitalni pitch“

Timovi se vraćaju planovima akcije kreiranim u Sesiji 23. Svakom timu dajte Pitch Builder radni list. Njihov zadatak je da naprave trominutni pitch odgovarajući na sedam pitanja: Koji problem rješavamo? / Ko je pogođen? / Koje je naše rješenje? / Šta ćemo zapravo učiniti? / Koju promjenu se nadamo stvoriti? / Koji digitalni alati će nam pomoći? / Koji je naš prvi realan korak? Timovi zatim kreiraju jednostavnu digitalnu prezentaciju koja ne prelazi tri slajda. Na primjer: Slajd 1 – Problem: Potreba zajednice, ciljna grupa i jedan važan dokaz. / Slajd 2 – Naša ideja: Rješenje, glavne aktivnosti i očekivani uticaj. / Slajd 3 – Od ideje do akcije: Digitalni alati, odgovornosti i prvi korak.

Podstaknite učesnike da primjene vještine iz prethodnih sesija: Koristite kratki tekst; birajte relevantne vizuale; organizujte informacije jasno; koristite čitljive fontove; izbjegavajte prezasićene slajdove; provjerite pristupačnost; koristite poštovanja vrijedne slike i jezik. Svaki član tima treba doprinositi pripremi ili prezentaciji pitch-a. Nakon pripreme slajdova, timovi vježbaju jednom. Jedan učesnik postaje čuvar vremena, a drugi provjerava jasnoću. Osoba koja provjerava jasnoću odgovara: Da li sam razumio problem?; da li sam razumio rješenje?; da li znam šta slijedi? Timovi prave završne izmjene prije prezentacije.

Dio 4 – Glavna aktivnost 2: 20–25 minuta

Aktivnost: „Lab pitch za zajednicu“

Organizujte mali događaj pitch-a. Svaki tim ima: Tri minute za prezentaciju; dvije minute za pitanja i povratne informacije. Dok slušaju, ostali učesnici rade kao Panel za povratne informacije zajednice. Svaki učesnik dobija kartice za povratne informacije ili koristi jednostavan zajednički digitalni obrazac. Oni daju tri vrste povratnih informacija: Snažno: Jedan dio projekta koji dobro funkcioniše. / Pitanje: Jedna stvar koju bi htjeli bolje razumjeti. / Poboljšanje: Jedan prijedlog koji bi mogao ojačati projekt. Ohrabrite da povratne informacije budu konkretne. Umjesto: „Dobra prezentacija.“ Koristite: „Vaš problem je bio jasan jer ste objasnili ko je pogođen.“ / Umjesto: „Projekt zahtijeva posao.“ Koristite: „Objasnio bih jasnije kako ćete regrutovati volontere.“ Nakon svih pitch-eva, timovi dobijaju svoje povratne informacije. Recite im: „Povratne informacije ne znače da morate sve mijenjati. Vaš zadatak je odlučiti koje povratne informacije čine vaš projekt boljim.“

Timovi sortiraju povratne informacije u kategorije: Koristiti sada; razmotriti kasnije; nije relevantno. Zatim biraju dva poboljšanja i ažuriraju svoj digitalni pitch ili akcioni plan. Ovo jača važnu digitalnu vještinu: korištenje povratnih informacija da se revidira i poboljša zajednički digitalni sadržaj.

Dio 5 – Refleksija i debriefing: 10–15 minuta

Aktivnost: „Prvih 48 sati“

Recite učesnicima: „Zamislite da ovo više nije trening aktivnost. Sutra odlučite da započnete svoj projekat. Šta biste zapravo prvo uradili?“ Timovi otvaraju svoje akcione planove i identifikuju jednu akciju koju realno mogu završiti u roku od 48 sati. Primjeri: Kontaktirati omladinsku organizaciju; kreirati zajedničku projektnu fasciklu; poslati online anketu; razgovarati sa potencijalnim učesnicima; kreirati stranicu na društvenim mrežama; kontaktirati mogućeg partnera; organizovati prvi timski sastanak. Timovi dovršavaju tri rečenice: „Naš prvi korak je…“ / „Osoba odgovorna je…“ / „Digitalni alat koji će nam pomoći je…“ Pozovite svaki tim da podijeli svoj sljedeći korak. Završite individualnom refleksijom: „Jedna digitalna vještina koju sam razvio/la tokom ovog programa je…“ / „Jedna stvar u kojoj se osjećam sigurnije je…“ / „Jedan način na koji bih mogao/la koristiti ove vještine u svojoj zajednici je…“

Društvene promjene ne počinju savršenim projektom. Počinju kada ljudi shvate problem, razviju ideju, testiraju je, unaprijede i naprave prvi realan korak.

Bilješke za voditelja:

Posmatrajte ovu sesiju kao praktično iskustvo projekta, a ne kao takmičenje u prezentacijama. Cilj je prakticirati komunikaciju, testiranje i unapređivanje ideja, a ne identificirati “pobjednički” projekt. Održavajte digitalne vještine vidljivim tokom cijele sesije. Učesnici bi trebali vježbati organizovanje informacija digitalno, kreiranje jednostavnih prezentacija, vizualnu komunikaciju, dijeljenje fajlova, prezentovanje digitalnog sadržaja, prikupljanje povratnih informacija i uređivanje svog rada na osnovu povratnih informacija. Podstičite jednostavne prezentacije. Učesnicima nisu potrebne napredne animacije ili komplikovani dizajni. Jasna prezentacija od tri slajda je korisnija od atraktivne prezentacije koja ne objašnjava projekat. Podstičite konstruktivne povratne informacije fokusirane na projekat, a ne na osobu. Učesnici bi trebali objasniti šta funkcioniše, šta nije jasno i šta se realno može poboljšati.

Završi sesiju akcijom umjesto samo razmišljanja. Čak i ako učesnici odmah ne budu sproveli svoje projekte, identifikovanje jednog realnog narednog koraka pomaže im da shvate kako društvena inicijativa može da se razvije iz ideje u stvarnu zajedničku akciju.

REFERENCE

Razvoj ovog priručnika je baziran na različitim postojećim okvirima, materijalima za obuku, metodologijama i praktičnim resursima u oblastima digitalnih kompetencija, digitalnog građanstva, online sigurnosti, umjetne inteligencije, digitalnog rada sa mladima i neformalne edukacije. Posebna pažnja je posvećena resursima koji pomažu mladima da kritički, sigurno, odgovorno i kreativno koriste digitalne tehnologije, kao i da koriste digitalne alate za participaciju i pozitivne promjene u zajednici.

Ključni resursi korišteni tokom izrade priručnika su navedeni u nastavku:

- CYBER Change – Competent Youth Builders: Entrepreneurship, Resilience and Digital Skills for Change. (2026). *CYBER Change Needs Assessment Report*. Internal project document.
- Digital Life Skills – DLS. (2023–2025). *Digital Life Skills Course, Methodology and E-learning Resources*. Erasmus+ project No. 2023-1-RO01-KA220-YOU-000150903. The project develops resources on digital citizenship, cyber safety, critical thinking, healthy interaction with technology, digital participation and responsible online behaviour.

Digital Life Skills project and resources

- European Commission, Joint Research Centre. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union. The framework was used as an important reference for identifying digital competence areas addressed throughout the Manual.

DigComp 2.2 – Digital Competence Framework for Citizens

- Council of Europe. (2022). *Digital Citizenship Education Handbook: Being Online, Well-being Online, Rights Online*. Council of Europe Publishing. The handbook provides a framework and practical guidance related to digital citizenship, media and information literacy, ethics and empathy, online well-being, participation, rights and responsibilities, privacy and security.

Digital Citizenship Education Handbook

- Council of Europe. (2020). *Digital Citizenship Education – Trainers' Pack*. Council of Europe Publishing. The resource provides training activities and methods for developing digital citizenship competences through participatory education.

Digital Citizenship Education – Trainers' Pack

- UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. UNESCO. The guidance informed the Manual's approach to human-centred, critical, safe and responsible use of generative artificial intelligence.

UNESCO Guidance for Generative AI in Education and Research

- FEW4Youth – Filling the Gaps in Youth Work. (2023–2025). *Resources and practices for digital youth work*. Erasmus+ project No. 2023-1-CY02-KA210-YOU-000154746. The project, involving Innovation Education Lab, explored digital youth work, digital inclusion and practical tools that youth workers can use to improve their work with young people.

FEW4Youth project

- e-Mployed. (2022–2023). *Learning resources and Manual for Youth Workers*. Erasmus+ project No. 2021-1-RO01-KA220-YOU-000028913. Coordinated by Innovation Education Lab, the project developed non-formal and experiential learning resources for young people, including activities related to digital skills, problem solving, teamwork, creativity and organisation.

e-Mployed project and resources

- Skill Up. (2022–2023). *Skill Up Guide*. Erasmus+ project No. 2021-2-BG01-KA210-ADU-000050345. The project developed practical approaches to digital, transversal, entrepreneurial and sustainability competences and provided resources for educators supporting skills development.

Skill Up project and resources

- SIDE. (2022–2024). *Social Innovation, Project Design and Personal and Professional Development Resources*. Erasmus+ project. The project developed training approaches and tools related to social innovation, project design and management, youth empowerment and active participation.

SIDE project

- EntrepRURAL Socially. *Project resources and handbooks on social entrepreneurship, storytelling and digital opportunities*. Erasmus+ Youth in Action Strategic Partnership. The project, involving Friends of Romanian Children, promoted social entrepreneurship and non-formal learning among young people from rural areas and explored the use of digital tools in social entrepreneurship.

EntrepRURAL Socially project

ANEKSI

Sesija 1 - RADNI LIST: DETEKTIV ZA INFORMACIJE

Pogledaj informacije koje si dobio/la. Budi detektiv i postavljaj pitanja prije nego što povjeruješ ili podijeliš informacije.

Šta gledaš?

☐ Novinski članak
☐ Objavu na društvenim mrežama
☐ Mim (meme)
☐ Odgovor koji je generirala umjetna inteligencija (AI)
☐ Nešto drugo: _____

1. KO JE OVO KREIRAO?

Ko je napravio ili podijelio ovu informaciju? Da li znaš ko je ta osoba ili organizacija?

☐ Da ☐ Ne ☐ Nisam siguran/na

2. ZAŠTO JE OVO KREIRANO?

Šta misliš da je kreator želio postići?

☐ Informisati nas
☐ Zabaviti nas
☐ Prodati nešto
☐ Promijeniti naše mišljenje
☐ Dobiti lajkove, klikove ili dijeljenja
☐ Nešto drugo: _____
☐ Nisam siguran/na

3. KAKO SE ZBOG TOGA OSJEĆAŠ?

Odaberi jedno ili više:

☐ Sretno ☐ Ljutito ☐ Zabrinuto ☐ Iznenađeno ☐ Uzbuđeno ☐ Uplašeno ☐ Znatiželjno ☐ Ništa od navedenog

Misliš li da kreator želi da se osjećaš na ovaj način? Zašto?

4. KOJE INFORMACIJE NEDOSTAJU?

Postoji li nešto što bi želio/željela saznati prije nego što povjeruješ ovoj informaciji?

Šta bi mogao/la provjeriti?

☐ Autora ili kreatora
☐ Datum objave
☐ Izvorni izvor informacije
☐ Drugu web stranicu ili izvor
☐ Činjenice ili dokaze
☐ Sliku ili videozapis
☐ Nešto drugo: _____

5. DA LI BI JOJ VJEROVAO/LA ILI JE PODIJELIO/LA?

☐ Da
☐ Ne
☐ Još nisam siguran/na
☐ Prvo bih je provjerio/la

Zašto?

_____
_____

Sesija 2 Radni list - KONTROLNA LISTA ZA PROVJERU ČINJENICA

Zaustavi se. Provjeri. Zatim odluči.

Koristi ovu kontrolnu listu prije nego što povjeruješ informacijama na internetu ili ih podijeliš s drugima.

Šta provjeravaš?

☐ Naslov vijesti
☐ Objavu na društvenim mrežama
☐ Fotografiju ili video
☐ Odgovor koji je generirala umjetna inteligencija (AI)
☐ Nešto drugo: _____

1. ŠTA JE TVRDNJA?

Koja je glavna poruka?

2. KO JE OVO KREIRAO?

Možeš li vidjeti ko je kreirao ili podijelio informaciju?

☐ Da
☐ Ne
☐ Nisam siguran/na

Ko je izvor?

3. POSTOJE LI DOKAZI?

Da li objava sadrži činjenice, linkove, izvore ili druge dokaze?

☐ Da
☐ Ne
☐ Nisam siguran/na

Koje dokaze možeš pronaći?

4. MOŽEŠ LI TO PROVJERITI NA DRUGOM MJESTU?

Možeš li pronaći istu informaciju u drugom pouzdanom izvoru?

☐ Da
☐ Ne
☐ Treba mi više vremena za provjeru

Gdje si provjeravao/la?

Izvor 1: _____

Izvor 2: _____

5. POSTOJE LI ZNAKOVI UPOZORENJA?

Označi sve što primjećuješ:

☐ Vrlo šokantan naslov
☐ Snažno emotivan jezik
☐ Nema autora ili izvora
☐ Nema dokaza
☐ Sumnjiva web stranica ili profil
☐ Stare informacije predstavljene kao nove
☐ Fotografija ili video bez jasnog konteksta
☐ Traži od tebe da brzo podijeliš sadržaj
☐ Nešto drugo: _____

6. ŠTA MISLIŠ?

Nakon provjere, odaberi jednu opciju:
🟢 Mislim da je informacija pouzdana.
🟡 Nisam siguran/na. Potrebno mi je više informacija.
🔴 Mislim da je informacija obmanjujuća ili netačna.

Zašto?

_____
_____

Sesija 3 Radni list - IZLAZAK IZ MOG DIGITALNOG MJEHURA

1. ŠTA NAJČEŠĆE VIDIM?

Razmisli o sadržaju koji se pojavljuje na tvojim društvenim mrežama.

Šta najčešće vidiš?

☐ Muziku
☐ Sport
☐ Videoigre
☐ Modu
☐ Vijesti
☐ Poznate ličnosti
☐ Zabavne videe
☐ Poslove ili obrazovanje
☐ Pitanja važna za zajednicu
☐ Nešto drugo: _____

Zašto misliš da vidiš baš taj sadržaj?

☐ Pretražujem ga.
☐ Pratim slične profile.
☐ Označavam da mi se sviđa ili dijelim takav sadržaj.
☐ Dugo gledam takve videozapise.
☐ Aplikacija mi ga preporučuje.
☐ Ne znam.

2. ŠTA MOŽDA PROPUŠTAM?

Razmisli o informacijama koje se rijetko pojavljuju na tvom feedu.

Rijetko viđam informacije o:

_____
_____

Jedna tema o kojoj bih želio/željela saznati više:

_____
_____

3. DA LI ČUJEM RAZLIČITA MIŠLJENJA?

Kada na internetu vidim neku važnu temu:

☐ Uglavnom vidim ljude koji se slažu sa mnom.
☐ Vidim različita mišljenja.
☐ Ne obraćam posebno pažnju na to.

4. KAKO MOGU IZAĆI IZ SVOG MJEHURA?

Odaberi dvije stvari koje bi mogao/mogla pokušati:

☐ Zapratiti novu organizaciju ili nevladinu organizaciju.
☐ Pročitati informacije s druge web stranice.
☐ Potražiti još jedan izvor prije donošenja odluke.
☐ Saslušati nekoga ko ima drugačije mišljenje.
☐ Samostalno tražiti informacije, umjesto da se oslanjam samo na svoj feed.
☐ Pitati ljude izvan svog uobičajenog kruga šta misle.
☐ Nešto drugo: _____

5. MOJA ZAJEDNICA

Razmisli o jednom problemu u svojoj zajednici.

Problem je:_____

Koga bi trebalo saslušati prije nego što pokušaš riješiti taj problem?

☐ Mlade ljude
☐ Roditelje
☐ Nastavnike/profesore
☐ Lokalne organizacije
☐ Lokalna preduzeća
☐ Općinu/gradsku upravu
☐ Osobe s invaliditetom
☐ Starije osobe
☐ Nekoga drugog: _____

Sesija 3 Radni list - IZAZOV DIGITALNOG ODLUČIVANJA

Kartice sa scenarijima: Izrežite kartice i svakoj grupi podijelite po 3 kartice.

KARTICA SA SCENARIJEM 1 – HUMANITARNA AKCIJA
Tvoj prijatelj dijeli objavu u kojoj se traži novčana pomoć za mladu osobu kojoj je potrebno liječenje.
Priča je vrlo emotivna i kaže:
"Molimo vas da donirate danas! Svaki euro može spasiti život!" Želiš pomoći, ali ne znaš ko je kreirao stranicu za prikupljanje donacija.

Šta bi uradio/la?

KARTICA SA SCENARIJEM 2 – VAŠ NALOG ĆE BITI BLOKIRAN!
Dobijaš poruku:
"Vaš nalog će biti blokiran za 24 sata. Kliknite ovdje odmah kako biste potvrdili svoju lozinku."
Poruka izgleda službeno i sadrži logo platforme društvenih mreža.

Šta bi uradio/la?

KARTICA SA SCENARIJEM 3 – AI GENERIRANA SLIKA KATASTROFE
Na internetu vidiš šokantnu fotografiju velike poplave u obližnjem gradu.
Objava kaže:
"VANREDNA VIJEST! Ovo se dešava upravo sada!"
Ljudi dijele fotografiju, ali neko u komentarima tvrdi da je možda kreirana pomoću umjetne inteligencije.

Šta bi uradio/la?

KARTICA SA SCENARIJEM 4 – OMLADINSKI CENTAR SE ZATVARA

Neko objavljuje:
"Lokalni omladinski centar se zatvara sljedećeg mjeseca! Općina ne brine o mladima!"
Mnogi mladi ljudi su ljuti i počinju dijeliti objavu.
Nema izvora niti službenih informacija.

Šta bi uradio/la?

KARTICA SA SCENARIJEM 5 – LAKA ZARADA

Jedan influenser kaže:
"Otkrio sam tajni način da svake sedmice zaradiš 500 € koristeći samo svoj telefon! Svako to može uraditi. Klikni na link u mom profilu."
Video ima hiljade lajkova i pozitivnih komentara.

Šta bi uradio/la?

KARTICA SA SCENARIJEM 6 – NEVJEROVATAN PROIZVOD

Tvoj omiljeni influenser preporučuje proizvod.
Kaže:
"Ovo mi je promijenilo život! Svi bi trebali kupiti ovaj proizvod!"
Ne govori da li mu je kompanija platila da promovira proizvod.

Šta bi uradio/la?

KARTICA SA SCENARIJEM 7 – ŠOKANTAN NASLOV

Vidiš naslov:
"Naučnici su otkrili hranu koja te može učiniti pametnijim za samo sedam dana!"
Naslov zvuči uzbudljivo, ali ne prepoznaješ web stranicu na kojoj je objavljen.
Tvoj prijatelj želi podijeliti ovu vijest.

Šta bi uradio/la?

KARTICA SA SCENARIJEM 8 – AI KAŽE DA JE TAČNO

Postavljaš pitanje AI chatbotu za školski ili omladinski projekat.
Odgovor zvuči jasno i profesionalno. Čak sadrži određene brojeve i činjenice.
Ali ne znaš odakle informacije dolaze.

Šta bi uradio/la prije nego što upotrijebiš te informacije?

KARTICA SA SCENARIJEM 9 – LJUTITA OBJAVA

Neko objavljuje vrlo ljutu poruku o lokalnoj organizaciji.
Ta osoba tvrdi da organizacija loše postupa prema mladima.
Znaš neke ljude koji već ne vole tu organizaciju i oni dijele objavu.
Ti poznaješ samo jednu stranu priče.

Šta bi uradio/la?

KARTICA SA SCENARIJEM 10 – PODIJELI ODMAH!

Dobijaš poruku u grupnom chatu:
"VAŽNO! Pošalji ovo svima koje poznaješ prije nego što obrišu ovu poruku!"
Poruka sadrži upozorenje o nečemu što se navodno dešava u tvojoj zajednici, ali ne navodi izvor informacije.

Šta bi uradio/la?

Radni list 3A - RAZMISLI PRIJE NEGO ŠTO KLIKNEŠ

Kontrolna lista za donošenje odluka

Prije nego što klikneš, podijeliš, komentarišeš ili povjeruješ nečemu na internetu, zastani na trenutak.

🛑 1. STANI

Nemoj reagovati odmah.

Postavi sebi pitanja:

☐ Da li moram kliknuti ili podijeliti ovo odmah?
☐ Da li ova poruka pokušava da me navede na brzu reakciju?
☐ Da li se zbog nje osjećam veoma ljutito, zabrinuto, uzbuđeno ili uplašeno?

Odvoji trenutak za razmišljanje prije nego što nešto uradiš.

💭 2. RAZMISLI

Pažljivo pogledaj informaciju.

☐ Ko ju je kreirao ili podijelio?
☐ Da li poznajem i vjerujem tom izvoru?
☐ Zašto je objavljena?
☐ Da li pokušava da me informiše, nešto proda ili promijeni moje mišljenje?
☐ Postoji li nešto neobično ili nejasno?

🔎 3. PROVJERI

Nemoj vjerovati nečemu samo zato što izgleda stvarno.

☐ Mogu li pronaći istu informaciju i na drugom mjestu?
☐ Postoji li pouzdan izvor?
☐ Mogu li provjeriti autora, datum ili web-stranicu?
☐ Postoje li dokazi?
☐ Da li bi fotografija, video ili tekst mogli biti uređeni ili generirani umjetnom inteligencijom (AI)?
☐ Mogu li pitati nekoga kome vjerujem?

✅ 4. ODLUČI

Sada odluči šta ćeš uraditi.

☐ Mogu joj vjerovati.
☐ Potrebno mi je više informacija.
☐ Neću kliknuti.
☐ Neću je podijeliti.
☐ Prvo ću je provjeriti.
☐ Zatražit ću pomoć od nekoga.

Zašto si donio/la ovu odluku?

⭐ ZAPAMTI

STANI → RAZMISLI → PROVJERI → ODLUČI

Ne moraš reagovati odmah.

Ako nisi siguran/na, provjeri prije nego što klikneš ili podijeliš.

Sesija 4 Radni list - MOJ DIGITALNI DAN

Razmisli o svom uobičajenom danu. Kada koristiš telefon, računar, tablet, televizor ili druge digitalne uređaje?

Nema tačnih ili netačnih odgovora. Cilj je jednostavno da primijetiš svoje navike.

1. MOJ DIGITALNI DAN

🌅 Kada se probudim

Za šta koristim tehnologiju?

Kako se obično osjećam?

🌞 Ujutro

Za šta koristim tehnologiju?

Kako se obično osjećam?

🍴 Vrijeme ručka

Za šta koristim tehnologiju?

Kako se obično osjećam?

🌤️ Poslijepodne

Za šta koristim tehnologiju?

Kako se obično osjećam?

🌆 Navečer

Za šta koristim tehnologiju?

Kako se obično osjećam?

🌙 **Prije spavanja**

Za šta koristim tehnologiju?

Kako se obično osjećam?

Osjećaji koje možeš koristiti:

😀 Sretno 😌 Opušteno 😘 Povezano s drugima 😐 Dosadno 😟 Pod stresom 😴 Umorno 🤯 Rastreseno 😳 Drugo

2. ZAŠTO KORISTIM TEHNOLOGIJU?

Razmisli o svom digitalnom danu. Tehnologiju najčešće koristim da:

☐ Razgovaram s prijateljima ili porodicom
☐ Učim ili radim
☐ Pronalazim informacije
☐ Gledam videozapise
☐ Igram igrice
☐ Slušam muziku
☐ Koristim društvene mreže
☐ Stvaram nešto
☐ Opuštam se
☐ Zato što mi je dosadno

MOJ DIGITALNI DAN

Razmisli o svom uobičajenom danu. Kada koristiš telefon, računar, tablet, televizor ili druge digitalne uređaje?

Ne postoje tačni ili pogrešni odgovori. Cilj je jednostavno da primijetiš svoje navike.

1. MOJ DIGITALNI DAN

Dio dana | Za šta koristim tehnologiju? | Kako se obično osjećam?

🌅 **Kada se probudim** _____ _____

🌞 **Ujutro** _____ _____

🍴 **U vrijeme ručka** _____ _____

🌤️ **Poslijepodne** _____ _____

🌆 **Navečer** _____ _____

🌙 **Prije spavanja** _____ _____

Osjećaji koje možeš koristiti:

😀 Sretan/na 😌 Opušten/a 😘 Povezan/a 😐 Dosadno mi je 😟 Pod stresom 🥱 Umoran/na 🤯 Rastresen/a 😳 Drugo

2. ZAŠTO KORISTIM TEHNOLOGIJU?

Razmisli o svom digitalnom danu. Tehnologiju najčešće koristim da:

☐ Komuniciram s prijateljima ili porodicom
☐ Učim ili radim
☐ Pronalazim informacije
☐ Gledam videozapise
☐ Igram igrice
☐ Slušam muziku
☐ Koristim društvene mreže
☐ Stvaram nešto
☐ Opuštam se
☐ Zato što mi je dosadno
☐ Zato što dobijem obavještenje
☐ Bez puno razmišljanja
☐ Nešto drugo: _____

3. ŠTA PRIMJEĆUJEM?

Jedna digitalna navika koja mi pomaže:

Jedna digitalna navika koja mi ponekad oduzima vrijeme ili mi odvlači pažnju:

Kada koristim telefon bez stvarnog razmišljanja o tome?

4. RAZGOVOR S PARTNEROM

Podijeli svoj digitalni dan s partnerom.

Zajedno pronađite:

🟢 Jednu korisnu naviku:

🟡 Jednu naviku koja se može poboljšati:

Da li je tvoj partner imao neku drugačiju digitalnu naviku koja te iznenadila?

5. MOJA MALA DIGITALNA PROMJENA

Odaberi jednu malu promjenu koju bi želio/željela isprobati.

☐ Isključiti neka obavještenja.

☐ Skloniti telefon dok učim ili radim.

☐ Odrediti vrijeme bez korištenja telefona.

☐ Izbjegavati provjeravanje telefona tokom obroka.

☐ Provoditi manje vremena besciljno skrolajući sadržaj.

☐ Koristiti tehnologiju za nešto kreativno ili korisno.

☐ Nešto drugo: _____

Ove sedmice pokušat ću:

⭐ **ZAPAMTI**

Tehnologija je alat.

Cilj nije prestati je koristiti, već primijetiti vlastite navike i donositi odluke koje nam bolje odgovaraju

RAZMIŠLJANJE O NAVIKAMA

Razmisli o tome kako koristiš tehnologiju tokom uobičajenog dana. Ne postoje dobri ili loši odgovori. Ovaj radni list služi da primijetiš svoje navike i odlučiš šta ti odgovara, a šta ne.

1. DIGITALNA NAVIKA KOJU IMAM

Odaberi jednu naviku koju često radiš.

Na primjer: provjeravanje obavještenja, pregledavanje društvenih mreža, gledanje videozapisa prije spavanja, igranje igrica, dopisivanje s prijateljima ili korištenje telefona tokom učenja.

Moja navika je:

2. KADA SE TO DEŠAVA?

Ovo obično radim:

☐ Kada se probudim
☐ Dok učim ili radim
☐ Kada mi je dosadno
☐ Kada sam s prijateljima ili porodicom
☐ Tokom obroka
☐ Kada se osjećam pod stresom

☐ Prije spavanja
☐ Kada dobijem obavještenje
☐ Nešto drugo: _____

3. ZAŠTO TO RADIM?

☐ Pomaže mi.
☐ Zabavno mi je.
☐ Pomaže mi da se opustim.
☐ Želim biti povezan/a s drugima.
☐ Dosadno mi je.
☐ Postalo je automatska navika.
☐ Zaista ne znam.
☐ Nešto drugo: _____

4. KAKO SE ZBOG TE NAVIKE OSJEĆAM?

Prije:

☐ Sretno ☐ Opušteno ☐ Dosadno ☐ Pod stresom ☐ Umorno ☐ Drugo: _____

Poslije:

☐ Sretno ☐ Opušteno ☐ Dosadno ☐ Pod stresom ☐ Umorno ☐ Rastreseno ☐ Drugo: _____

5. DA LI MI OVA NAVIKA POMAŽE?

Razmisli o tome kako ova navika utiče na tvoj dan.

Ova navika...

Pomaže mi da učim ili radim

☐ Da ☐ Ponekad ☐ Ne

Pomaže mi da se opustim

☐ Da ☐ Ponekad ☐ Ne

Pomaže mi da ostanem povezan/a s drugima

☐ Da ☐ Ponekad ☐ Ne

Odvlači mi pažnju

☐ Da ☐ Ponekad ☒ Ne

Oduzima mi više vremena nego što bih želio/željela

☐ Da ☐ Ponekad ☐ Ne

Utiče na moj san ili odmor

☐ Da ☐ Ponekad ☐ Ne

6. ZADRŽATI, PROMIJENITI ILI PRESTATI?

Šta bi želio/željela uraditi s ovom navikom?

🟢 **ZADRŽATI JE –** Dobro mi odgovara.

🟡 **PROMIJENITI JE –** Korisna je, ali želim njome bolje upravljati.

🔴 **PRESTATI ILI JE SMANJITI –** Ne pomaže mi.

Moj izbor: _____

Zašto?

6. ZADRŽATI, PROMIJENITI ILI PRESTATI?

Šta bi želio/željela uraditi s ovom navikom?

🟢 **ZADRŽATI JE –** Dobro mi odgovara.

🟡 **PROMIJENITI JE –** Korisna je, ali želim njome bolje upravljati.

🔴 **PRESTATI ILI JE SMANJITI –** Ne pomaže mi.

Moj izbor: _____

Zašto?

7. MOJA MALA PROMJENA

Ne moram promijeniti sve odjednom.

Jedna mala stvar koju mogu pokušati je:

Kada ću to pokušati?

Ko me može podržati?

RAZGOVOR S PARTNEROM

Ako se osjećaš ugodno, podijeli svoju ideju s partnerom.

Postavite jedno drugom sljedeća pitanja:

Da li je promjena mala i realna?

Šta bi je moglo učiniti lakšom?

Kako možemo podsjećati i podržavati jedno drugo?

Sesija 5 Radni list - Moj točak digitalne dobrobiti

Razmisli o tome kako tehnologija utiče na različite dijelove tvog života.

Za svaku oblast daj sebi ocjenu od **1 do 5**:

1 = Potrebno je mnogo pažnje
2 = Može biti bolje
3 = U redu je
4 = Ide dobro
5 = Ide veoma dobro

San

Moja ocjena (1–5): _____

Razmisli: Da li tehnologija utiče na to kada spavam ili na kvalitet mog sna?

Učenje/rad

Moja ocjena (1–5): _____

Razmisli: Da li mi tehnologija pomaže da se fokusiram ili mi odvlači pažnju?

Odnosi s drugima

Moja ocjena (1–5): _____

Razmisli: Da li sam zaista prisutan/na kada provodim vrijeme s drugim ljudima?

Fizička aktivnost

Moja ocjena (1–5): _____

Razmisli: Da li imam dovoljno vremena za kretanje i fizičku aktivnost?

Hobiji

Moja ocjena (1–5): _____

Razmisli: Da li odvajam vrijeme za aktivnosti u kojima uživam, daleko od ekrana?

Društvene mreže

Moja ocjena (1–5): _____

Razmisli: Da li se zbog društvenih mreža obično osjećam dobro, pod stresom, pod pritiskom ili rastreseno?

Opuštanje

Moja ocjena (1–5): _____

Razmisli: Mogu li se opustiti bez stalnog provjeravanja telefona?

Vrijeme provedeno na otvorenom

Moja ocjena (1–5): _____

Razmisli: Provodim li dovoljno vremena vani i dalje od ekrana?

Pogledaj svoj točak

1. Koje oblasti dobro funkcionišu?

2. Koju oblast bi najviše želio/željela unaprijediti?

3. Koja je jedna mala promjena koju bi mogao/mogla napraviti?

MOJ PLAN DIGITALNE DOBROBITI

1. Jedna oblast na kojoj želim raditi:

2. Moj cilj:

3. Jedna mala promjena koju ću pokušati napraviti:

4. Kada ću početi:

5. Kako ću znati da napredujem:

6. Ko me može podržati:

Moj sedmodnevni izazov

Ove sedmice ću:

Moj plan:

Počet ću: _____

Pokušat ću to raditi svaki dan / ovih dana: _____

Kako ću se podsjetiti?

Sesija 6 Radni list - Kartice „Moj ruksak podataka“

Izrežite kartice i podijelite po jedan set svakoj grupi. Učesnici trebaju svaku karticu staviti u jednu od tri kategorije: **„Podijelio/la bih“**, **„Zavisi od situacije“** ili **„Zadržao/la bih privatnim“**.

Lični podaci Lični podaci Lični podaci

Ime Datum rođenja Kućna adresa

Lični podaci Lični podaci Lični podaci

E-mail adresa Broj telefona

Škola ili radno mjesto

Lični podaci Lični podaci Lični podaci

Fotografije Trenutna lokacija Lozinka

Lični podaci Lični podaci Lični podaci

Historija pretrage Historija kupovine Kontakti

Lični podaci Lični podaci Lični podaci

Zdravstveni podaci Bankovni podaci

Podaci s lične karte ili pasoša

Razmisli prije nego što podijeliš

Prije nego što podijeliš lične podatke, postavi sebi sljedeća pitanja:

Ko traži te podatke?

Zašto su im potrebni?

Šta će uraditi s njima?

Da li je zaista potrebno da ih podijelim?

Mogu li ih kasnije ukloniti ili promijeniti?

⭐ **Zapamti:** Jednom kada podijeliš informacije na internetu, možda nećeš imati potpunu kontrolu nad tim kako će se koristiti ili ko ih može vidjeti. Zato uvijek zastani i razmisli prije dijeljenja ličnih podataka.

RADNI LIST 6A - DONOŠENJE ODLUKA O PRIVATNOSTI

Zaustavi se. Provjeri. Odluči.

Koristi ovaj radni list kada aplikacija, web stranica ili neka osoba zatraži tvoje lične podatke.

1. Koje informacije ili dozvola se traže?

2. Ko traži te podatke?

3. Zašto su im potrebni?

4. Da li je to neophodno?

☐ Da

☐ Ne

☐ Nisam siguran/na

5. Šta bi se moglo dogoditi ako podijelim te podatke ili dam dozvolu?

Moja odluka

☐ **Prihvatam** – Zahtjev ima smisla i osjećam se ugodno da ga prihvatim.

☐ **Prvo ću provjeriti** – Potrebno mi je više informacija prije nego što donesem odluku.

☐ **Odbijam** – Informacije ili dozvola ne djeluju mi potrebno.

Sesija 7 Radni list - Kartice digitalnih dilema

Izrežite kartice i podijelite po dvije kartice svakoj maloj grupi.

Kartica 1. Neželjena fotografija

Tvoj prijatelj napravi tvoju fotografiju i želi je objaviti na društvenim mrežama. Ti ga zamoliš da to ne uradi, ali on kaže: „To je samo fotografija. Svima će se svidjeti."

Razmislite o sljedećem: Ko je pogođen ovom situacijom? Postoji li pristanak? Šta bi bio izbor koji pokazuje poštovanje?

Kartica 2. Šala u grupnom chatu

Neko u vašem grupnom chatu podijeli mim (meme) koji ismijava drugu mladu osobu. Nekoliko ljudi reaguje emojijima koji se smiju.

Razmislite o sljedećem: Može li ova šala nekome naškoditi? Šta biste mogli uraditi da ste u toj grupi?

Kartica 3. Privatni screenshot

Prijatelj ti pošalje privatnu poruku. Drugi prijatelj te zamoli da mu pošalješ screenshot tog razgovora.

Razmislite o sljedećem: Da li je privatna poruka nešto što smiješ dijeliti? Šta bi se moglo dogoditi ako je podijeliš?

Kartica 4. Kopirani umjetnički rad

Neko pronađe ilustraciju na internetu i koristi je za kampanju mladih bez navođenja osobe koja ju je napravila.

Razmislite o sljedećem: Da li je to pošteno prema autoru? Šta bi umjesto toga trebalo uraditi?

Kartica 5. Glasina na internetu

Neko objavi negativnu priču o mladoj osobi iz tvoje zajednice. Ne znaš da li je ta priča istinita, ali ljudi je dijele.

Razmislite o sljedećem: Šta bi se moglo dogoditi ako je podijeliš? Šta bi bio odgovoran izbor?

Kartica 6. Odgovori za domaću zadaću

Neko objavi sve odgovore na domaću zadaću u grupi razreda i ohrabruje sve da ih prepišu.

Razmislite o sljedećem: Da li je to pošteno? Koje bi mogle biti posljedice za učenike koji prepisuju? Šta bi bio odgovoran izbor u ovoj situaciji?

Kartica 7. Uvredljiv komentar

Neko ostavi nepristojan komentar ispod objave druge osobe jer se ne slaže s njenim mišljenjem.

Razmislite o sljedećem: Možemo li se ne slagati na način koji pokazuje poštovanje? Kako bi se komentar mogao napisati drugačije?

Kartica 8. Neugodna snimka

Smiješan video tvog prijatelja dijeli se na internetu. Tvoj prijatelj zamoli ljude da ga prestanu dijeliti.

Razmislite o sljedećem: Šta bi trebao/la uraditi? Kako možeš pružiti podršku toj osobi?

Kartica 9. Isključen/a iz grupe

Jedna grupa napravi privatni chat za aktivnost u zajednici, ali namjerno izostavi jednog učesnika jer ga smatraju „dosadnim“ ili „napornim“.

Razmislite o sljedećem: Da li je to pristojno i uključivo ponašanje? Šta bi grupa mogla uraditi drugačije?

Kartica 10. Dijeljenje tuđe priče

Mlada osoba ti ispriča teško lično iskustvo. Misliš da bi njena priča mogla pomoći tvojoj online kampanji za podizanje svijesti.

Razmislite o sljedećem: Možeš li podijeliti njenu priču zato što je cilj pozitivan? Kakvu dozvolu ili saglasnost bi trebalo da dobiješ prije dijeljenja?

Aneks: Kontrolna lista za poštovanje na internetu

Prije nego što nešto objavim, komentarišem ili podijelim, provjeravam:

☐ **Poštovanje:** Mogu li moje riječi ili postupci nekoga povrijediti, osramotiti ili isključiti?
☐ **Saglasnost:** Imam li dozvolu da podijelim ovu fotografiju, poruku ili informaciju?
☐ **Privatnost:** Da li dijelim nečije tuđe privatne podatke?
☐ **Istinitost:** Znam li da je informacija tačna prije nego što je podijelim?
☐ **Navođenje autora:** Jesam li naveo/navela osobu koja je kreirala sadržaj?
☐ **Empatija:** Kako bi se druga osoba mogla osjećati kada ovo vidi?
☐ **Uključivost:** Da li je moja komunikacija puna poštovanja prema različitim ljudima i mišljenjima?
☐ **Djelovanje:** Ako primijetim štetno ponašanje, mogu li podržati osobu, prijaviti problem ili zatražiti pomoć?

Moja digitalna odgovornost

Jedna stvar o kojoj ću pažljivije razmišljati prije nego što nešto objavim ili podijelim na internetu:

Zašto mi je to važno?

⭐ **Moja obaveza:**

Od danas ću se truditi da budem odgovoran/na, pažljiv/a i pun/a poštovanja kada koristim digitalne tehnologije i komuniciram s drugima na internetu.

Sesija 8 Radni list - Kartice problema u zajednici

Izrežite kartice i stavite po jednu na svaki sto. Također možete dodati probleme koji su važni za lokalnu zajednicu učesnika.

Kartica 1. Nedovoljno aktivnosti za mlade

Mladi u zajednici kažu da postoji malo zanimljivih aktivnosti ili sigurnih mjesta gdje se mogu okupljati.

Razmislite o sljedećem: Ko je pogođen ovim problemom? Šta mladi mogu uraditi putem interneta kako bi se njihov glas čuo?

Kartica 2. Smeće u javnim prostorima

Lokalni park ili javni prostor često je pun smeća i postaje manje ugodno mjesto za boravak.

Razmislite o sljedećem: Ko treba znati za ovaj problem? Kako digitalno učešće može pomoći?

Kartica 3. Mladi se osjećaju usamljeno

Neki mladi ljudi osjećaju se izolovano i teško pronalaze prilike da upoznaju druge ili učestvuju u aktivnostima zajednice.

Razmislite o sljedećem: Kako digitalni alati mogu pomoći ljudima da se povežu i aktivnije učestvuju?

Kartica 4. Vršnjačko nasilje

Vršnjačko nasilje pogađa mlade u školi, zajednici ili na internetu.

Razmislite o sljedećem: Kako mladi mogu podizati svijest o ovom problemu ili pomoći u stvaranju sigurnijeg okruženja?

Kartica 5. Javni prostori nisu pristupačni

Pojedini prostori ili aktivnosti u zajednici teško su dostupni mladim osobama s invaliditetom.

Razmislite o sljedećem: Kako mladi mogu učiniti ovaj problem vidljivijim i potaknuti promjene?

Kartica 6. Mladi nisu upoznati s prilikama koje postoje

Postoje obuke, volonterski programi, poslovi i aktivnosti u zajednici, ali mnogi mladi ne znaju gdje mogu pronaći informacije o njima.

Razmislite o sljedećem: Kako digitalni alati mogu olakšati pronalaženje ovih prilika?

Kartica 7. Nezaposlenost mladih

Mladim ljudima je često teško doći do informacija o poslovima, obukama ili prilikama za razvoj korisnih vještina.

Razmislite: Koje informacije bi se mogle dijeliti? Ko bi mogao pomoći?

Kartica 8. Svijest o mentalnom zdravlju

Neki mladi doživljavaju stres ili emocionalne poteškoće, ali ne znaju gdje pronaći pouzdane informacije ili podršku.

Razmislite: Kako mladi mogu podizati svijest o ovoj temi, a istovremeno odgovorno dijeliti informacije?

Kartica 9. Diskriminacija

Neki mladi doživljavaju isključenost ili nepravedan tretman zbog toga ko su ili zbog svog porijekla.

Razmislite: Kako digitalno učešće može promovirati poštovanje, uključivost i jednake mogućnosti?

Kartica 10. Problemi u okolišu

Mladi su zabrinuti zbog zagađenja, otpada ili drugih ekoloških problema u svojoj zajednici.

Razmislite: Kako mogu koristiti svoj digitalni glas kako bi potaknuli zajednicu na djelovanje?

Radni list „Ljestvica učešća"

Od korisnika do digitalnog građanina

Digitalno učešće može se ostvarivati na različite načine. Ne postoji jedan „najbolji" korak. Različite situacije zahtijevaju različite oblike učešća.

Korak	Šta to znači?	Primjer
1. Praćenje	Upoznavanje s nekim pitanjem ili problemom	Gledanje videa o lokalnom problemu
2. Označavanje	Pokazivanje podrške	Označavanje da vam se sviđa kampanja za zajednicu
3. Dijeljenje	Pomaganje da informacije dođu do drugih ljudi	Dijeljenje prilike za volontiranje
4. Koment	Iznošenje vlastitog mišljenja	Komentarisanje prijedloga za unapređenje zajednice
5. Pridruživanje	Postajanje dijelom neke aktivnosti	Učešće u online konsultacijama za mlade
6. Volontiranje	Ulaganje svog vremena i vještina	Uključivanje u digitalnu volontersku inicijativu
7. Organiziranje	Kreiranje aktivnosti ili akcije	Organiziranje online događaja za zajednicu
8. Vođenje	Preuzimanje odgovornosti i pomaganje drugima da učestvuju	Vođenje digitalne kampanje mladih

Gdje se ja nalazim na ljestvici?

Koraci koje najčešće koristim su:.....

Jedan korak koji bih želio/željela češće koristiti je.....

Jedno pitanje ili problem u zajednici koji mi je važan.....

Jedna digitalna akcija koju bih mogao/mogla poduzeti je.....

Sesija 10

Aneks: Platno za akciju u zajednici

Radite u grupi kako biste osmislili jednostavnu i realističnu akciju za zajednicu. Neka vaša ideja bude usmjerena na nešto što mladi mogu realno pokrenuti.

1. Problem u zajednici

Koji problem želimo riješiti?

Ko je pogođen tim problemom?

2. Naš cilj

Koju pozitivnu promjenu želimo vidjeti?

3. Naša akcija

Šta možemo realno organizirati u narednom mjesecu?

4. Ljudi koje želimo uključiti

Do koga želimo doprijeti ili koga želimo potaknuti da učestvuje?

5. Naša ključna poruka

Šta želimo da ljudi razumiju ili urade?

6. Digitalni alati

Koji digitalni alati nam mogu pomoći? Odaberite samo ono što je korisno.

☐ Društvene mreže
☐ Aplikacije za razmjenu poruka
☐ Online anketa ili obrazac
☐ Alati za izradu videa ili grafičkog dizajna
☐ Zajednički dokumenti
☐ Alati za online sastanke
☐ Drugo: _____

Kako ćemo ih koristiti?

7. Partneri i podrška

Ko nam može pomoći?

8. Naša prva tri koraka

Korak 1: _____

Korak 2: _____

Korak 3: _____

Brza provjera realnosti

Prije nego što predstavite svoju ideju, postavite sebi sljedeća pitanja:

☐ Da li naša akcija odgovara na stvarnu potrebu u zajednici?

☐ Da li je naš cilj jasan?

☐ Možemo li ovo realno provesti uz vrijeme i resurse koje imamo na raspolaganju?

☐ Da li su digitalni alati korisni za našu akciju?

☐ Znamo li koji je naš prvi korak?

Sesija 11

Aneks: Kartice sa scenarijima prevara

Izrežite kartice i svakoj grupi podijelite tri različita scenarija.

Kartica 1. Predobro da bi bilo istinito

Vidite internet prodavnicu koja prodaje patike koje inače koštaju **150 €**, a sada samo **10 €**.

U ponudi piše:

"SAMO DANAS! Kupite odmah prije nego što se rasprodaju!"

Razmislite: Šta izgleda sumnjivo? Šta biste provjerili prije kupovine?

Kartica 2. Hitna poruka od prijatelja

Dobijate poruku:

"Zdravo, hitno mi treba 50 €. Telefon mi je pokvaren pa koristim drugi broj. Molim te, pošalji novac odmah."

Razmislite: Kako biste mogli provjeriti da li je poruku zaista poslao vaš prijatelj?

Kartica 3. Upozorenje o lozinki

Dobijate e-mail:

"Vaš nalog će biti zatvoren za 30 minuta. Kliknite ovdje odmah kako biste potvrdili svoju lozinku."

Razmislite: Koje znakove upozorenja primjećujete? Šta biste trebali uraditi umjesto da kliknete na link?

Kartica 4. Ti si dobitnik!

Poruka na društvenim mrežama kaže da si osvojio/la novi pametni telefon. Da bi ga dobio/la, trebaš dati svoje puno ime i prezime, adresu, broj telefona i bankovne podatke.

Razmislite o sljedećem: Da li si uopće učestvovao/la u nagradnoj igri? Zašto traže ove informacije?

Kartica 5. Besplatne ulaznice za festival

Vidiš QR kod uz poruku: „Skeniraj odmah i osvoji DVIJE BESPLATNE ulaznice za festival!“ Ne znaš ko je napravio ili podijelio taj kod.

Razmislite o sljedećem: Da li bi ga skenirao/la? Šta bi prvo mogao/la provjeriti?

Kartica 6. Nevjerovatna ponuda za posao

Dobiješ poruku koja nudi online posao s vrlo visokom zaradom i bez potrebnog iskustva. Prije početka moraš platiti „naknadu za registraciju“ od 50 eura.

Razmislite o sljedećem: Šta ovu ponudu čini sumnjivom? Šta bi provjerio/la?

Kartica 7. Lažna dostava

Dobiješ SMS poruku: „Vaš paket nije mogao biti isporučen. Platite 1,50 € kako biste organizovali novu dostavu.“ U poruci se nalazi link.

Razmislite o sljedećem: Očekuješ li paket? Kako možeš na siguran način provjeriti poruku?

Kartica 8. Nekome treba tvoj kod

Osoba koja tvrdi da predstavlja uslugu koju koristiš traži da joj pošalješ verifikacijski kod koji je upravo stigao na tvoj telefon.

Razmislite o sljedećem: Da li bi trebao/la podijeliti taj kod? Šta bi ta osoba mogla pokušavati uraditi?

Aneks: Radni list „Prepoznaj znakove upozorenja“

Odaberite jedan scenarij i istražite ga zajedno sa svojom grupom.

1. Šta se dešava?

2. Koje znakove upozorenja možete prepoznati?

☐ Hitan ton ili prijetnje

☐ Ponuda djeluje predobro da bi bila istinita

☐ Neočekivana poruka

☐ Sumnjiv link, web stranica ili QR kod

☐ Zahtjev za novac

☐ Zahtjev za lozinku ili verifikacijski kod

☐ Zahtjev za lične ili finansijske podatke

☐ Neobičan pravopis, adresa ili korisnički račun

☐ Nepoznat pošiljalac

☐ Nešto drugo: _____

3. Šta biste provjerili prije nego što odgovorite?

4. Koja je najsigurnija akcija?

☐ Zaustaviti se i ne klikati

☐ Provjeriti pošiljaoca

☐ Direktno posjetiti službenu web stranicu

☐ Kontaktirati osobu ili organizaciju na drugi način

☐ Blokirati ili prijaviti poruku

☐ Pitati nekoga kome vjerujem

☐ Nešto drugo: _____

5. Naša odluka:

Aneks: Kontrolna lista za kibernetičku sigurnost

Zaustavi se – provjeri – zaštiti se

Prije nego što klikneš na link, podijeliš informacije ili odgovoriš na poruku na internetu, postavi sebi sljedeća pitanja:

☐ **Pošiljalac:** Znam li ko mi je ovo poslao?

☐ **Poruka:** Pokušava li me navesti da reagujem brzo ili da se osjećam uplašeno?

☐ **Ponuda:** Djeluje li predobro da bi bila istinita?

☐ **Link:** Znam li gdje me vodi ovaj link ili QR kod?

☐ **Informacije:** Traži li neko moje lične, finansijske ili podatke za prijavu?

☐ **Lozinka:** Koristim li jaku i jedinstvenu lozinku?

☐ **Dvofaktorska autentifikacija:** Mogu li dodati dodatni nivo zaštite svom korisničkom računu?

☐ **Web stranica:** Koristim li stvarnu i službenu web stranicu ili aplikaciju?

☐ **Internet veza:** Jesam li oprezan/na kada koristim javni Wi-Fi za osjetljive aktivnosti?

☐ **Pomoć:** Ako nisam siguran/na, mogu li zastati i pitati nekoga kome vjerujem?

Ako nešto izgleda sumnjivo

Nemoj:

• Klikati na brzinu

• Slati novac

• Dijeliti lozinke ili verifikacijske kodove

• Davati lične podatke zato što te neko požuruje ili vrši pritisak

Uradi:

• Zaustavi se

• Provjeri pošiljaoca ili web stranicu

• Kontaktiraj osobu ili organizaciju putem pouzdanog kanala

• Blokiraj ili prijavi sumnjive profile kada je to potrebno

• Zatraži pomoć

Moja navika za kibernetičku sigurnost

Jedna stvar koju ću od sada raditi drugačije kako bih se zaštitio/la na internetu:

Sesija 12

Aneks: Vremenska linija digitalnog traga

Razmisli o tome kako se tvoj digitalni život razvijao tokom vremena. Dodaj samo ona iskustva koja želiš podijeliti.

1. Moje prvo digitalno sjećanje

Primjeri: prvi uređaj, prva e-mail adresa, prva igrica ili prvi profil na društvenim mrežama.

2. Nešto pozitivno što mi je tehnologija pomogla da ostvarim

Primjeri: naučiti nešto novo, steći prijatelje, kreirati sadržaj, volontirati ili pronaći neku priliku.

3. Online postignuće na koje sam ponosan/na

4. Online iskustvo koje me je nečemu naučilo

5. Jedna online aktivnost koju bih ponovo uradio/la

6. Jedna online aktivnost koju bih danas uradio/la drugačije

7. Šta želim da moj budući digitalni trag govori o meni

Aneks: Kartice za spašavanje reputacije

Izrežite kartice i podijelite po jednu svakoj maloj grupi.

Kartica 1. Stara objava

Prije nekoliko godina Alex je objavio uvredljivu šalu. Neko pronađe tu objavu i ponovo je podijeli.

Razmislite o sljedećem: Šta bi Alex prvo trebao uraditi? Kako može preuzeti odgovornost i ponovo izgraditi povjerenje?

Kartica 2. Privatna fotografija

Mia volontira u organizaciji za mlade. Slučajno objavi fotografiju s aktivnosti na kojoj se nalazi osoba koja nije dala saglasnost da se njena fotografija dijeli.

Razmislite o sljedećem: Ko je pogođen ovom situacijom? Šta bi Mia trebala uraditi?

Kartica 3. Netačna informacija

Mark podijeli informaciju o problemu u zajednici bez prethodne provjere. Kasnije otkrije da informacija nije tačna, ali su drugi ljudi već podijelili njegovu objavu.

Razmislite o sljedećem: Kako bi Mark trebao ispraviti situaciju? Šta bi sljedeći put mogao uraditi drugačije?

Kartica 4. Rasprava na internetu

Sara se naljuti tokom online rasprave i objavi nekoliko komentara koji nisu puni poštovanja. Ti komentari su i dalje javno vidljivi.

Razmislite o sljedećem: Šta Sara sada može uraditi? Kako bi slično neslaganje mogla riješiti na drugačiji način u budućnosti?

Kartica 5. Neželjeno označavanje na fotografiji

Daniel otkriva da su ga prijatelji označili na neugodnim fotografijama koje su javno vidljive.

Razmislite: Šta Daniel može uraditi? Kako bi njegovi prijatelji trebali reagovati?

Kartica 6. Greška na projektu

Mladi poduzetnik napravi grešku tokom realizacije projekta u zajednici i zbog toga dobije negativne komentare na internetu. Neke kritike su opravdane, dok su neki komentari uvredljivi.

Razmislite: Kako bi trebao reagovati? Na koje komentare vrijedi odgovoriti, a na koje možda ne treba odgovarati?

Aneks: Moj akcioni plan za digitalni trag

Odaberi jednostavne aktivnosti koje ti mogu pomoći da izgradiš digitalno prisustvo kakvo želiš imati.

1. Provjeri

Jedan dio svog digitalnog prisustva koji bih želio/željela pregledati:

☐ Profile na društvenim mrežama

☐ Postavke privatnosti

☐ Stare objave ili komentare

☐ Fotografije i oznake

☐ Javno dostupne lične podatke

☐ Nešto drugo: _____

2. Unaprijedi

Jedna stvar koju bih mogao/mogla promijeniti ili unaprijediti:

3. Izgradi

Jedna pozitivna stvar koju bih želio/željela više pokazivati na internetu:

4. Moj prvi korak

Jedna konkretna aktivnost koju ću poduzeti ove sedmice:

5. Moj cilj

Želim da moj digitalni trag pokazuje da sam:

⭐ **Zapamti**

Tvoj digitalni trag gradi se malim svakodnevnim odlukama. Svaka objava, komentar, fotografija ili projekat mogu doprinijeti slici koju drugi imaju o tebi na internetu.

Sesija 13

Aneks: AI ili nije?

Izrežite kartice. Učesnici odlučuju da li svaki primjer uključuje umjetnu inteligenciju (AI), čovjeka ili oboje.

Kartica 1. Personalizirana lista pjesama

Muzička aplikacija kreira listu pjesama na osnovu muzike koju obično slušaš.

Kartica 2. Online prevođenje

Aplikacija za prevođenje prevodi poruku s engleskog na rumunski jezik.

Kartica 3. Odgovor chatbota

Postavljaš pitanje AI chatbotu i tražiš ideje za omladinsku aktivnost, a chatbot generiše odgovor.

Kartica 4. Preporuke na društvenim mrežama

Platforma društvenih mreža preporučuje videozapise na osnovu sadržaja koji si ranije gledao/la.

Kartica 5. AI generirana slika

Neko unese tekstualni opis, a digitalni alat kreira sliku.

Kartica 6. Navigacija

Aplikacija za navigaciju analizira informacije i preporučuje rutu do odredišta.

Kartica 7. Chatbot korisničke podrške

Kontaktiraš kompaniju putem interneta i dobiješ automatski odgovor od chatbota.

Kartica 8. Objava na društvenim mrežama

Mlada osoba sama napiše objavu, ali koristi AI kako bi unaprijedila tekst.

Aneks: Kartice svakodnevne tehnologije

Razvrstajte kartice u tri kategorije:

✅ **KORISTI AI** ❌ **NE KORISTI AI** ❓ **NISAM SIGURAN/NA**

Tehnologija	Moguća upotreba AI-a
Kalkulator	Osnovni proračuni obično slijede unaprijed definisane upute.
ChatGPT	Generiše odgovore koristeći umjetnu inteligenciju.
Spotify	AI može pomoći u personaliziranim preporukama sadržaja.
TikTok	AI može pomoći u preporučivanju i organiziranju sadržaja.
Google Maps	AI može pomoći u predviđanju ruta i saobraćajnih uslova.
Filter neželjene pošte (spam) u e-mailu	AI može pomoći u prepoznavanju neželjenih ili sumnjivih poruka.
Budilnik	Osnovna funkcija alarma obično ne zahtijeva AI.
Netflix	AI može pomoći u preporučivanju sadržaja.
Prepoznavanje lica	AI može pomoći u prepoznavanju ili poređenju lica.
Pretraživač interneta	AI može podržati pretragu i rangiranje rezultata.
QR kod	Osnovni QR kod sam po sebi ne zahtijeva AI.
Aplikacija za prevođenje	AI može pomoći u automatskom prevođenju.
Bluetooth zvučnik	Osnovni zvučnik ne zahtijeva AI.
Glasovni asistent	AI može prepoznati govor i odgovarati na zahtjeve korisnika.
Aplikacija za baterijsku lampu	Osnovna funkcija lampe ne zahtijeva AI.
Online trgovina	AI može preporučivati proizvode na osnovu ponašanja korisnika.

Aneks: Kartice o mitovima vezanim za umjetnu inteligenciju (AI)

Izrežite kartice. Učesnici trebaju odlučiti da li je izjava:

✅ **TAČNO** ❌ **NETAČNO** ⚠️ **ZAVISI**

Kartica 1

„AI zna sve.“

AI ima ograničenja i nema pristup svom znanju niti svim informacijama.

Kartica 2

„AI uvijek govori istinu.“

AI može proizvesti netačne, nepotpune ili izmišljene informacije.

Kartica 3

„AI može napraviti greške.“

Odgovore AI-a treba provjeravati, posebno kada su informacije važne.

Kartica 4

„AI uči obrasce iz podataka.“

Mnogi AI sistemi treniraju se na velikim količinama podataka kako bi prepoznali obrasce i pravilnosti.

Kartica 5

„AI će zamijeniti svaki posao.“

AI može promijeniti određene poslove i zadatke, ali to ne znači da će svaki posao nestati.

Kartica 6

„AI može pomoći osobama s invaliditetom.“

AI može podržati pristupačnost putem titlova, prepoznavanja govora, pojednostavljavanja teksta i drugih pomoćnih funkcija.

Kartica 7

„AI ima osjećaje kao čovjek.“

AI može stvarati tekst koji zvuči emotivno, ali to ne znači da zaista doživljava ljudske osjećaje.

Kartica 8

„AI može kreirati tekst, slike i muziku.“

Generativna umjetna inteligencija može stvarati različite vrste digitalnog sadržaja na osnovu uputa ili promptova.

Kartica 9

„Ako odgovor umjetne inteligencije zvuči samouvjereno, mora biti tačan.“

Odgovor koji zvuči uvjerljivo i samouvjereno i dalje može sadržavati greške.

Kartica 10

„Ljudi su odgovorni za način na koji koriste AI.“

Ljudi i dalje trebaju donositi odluke, provjeravati rezultate i razmišljati o mogućim posljedicama koje njihove odluke imaju na druge.

Sesija 14

Aneks: Kartice AI izazova

Podijelite svakoj grupi tri kartice. Učesnici koriste radni list za provjeru činjenica kod AI odgovora kako bi istražili i procijenili odgovore.

Kartica 1. Događaj za zajednicu

Pitanje za AI:
„Koji su dobri načini za promociju akcije čišćenja zajednice?“

AI odgovor:
„Možete kreirati objave na društvenim mrežama, kontaktirati lokalne omladinske organizacije, pozvati volontere putem aplikacija za dopisivanje i postaviti plakate na mjestima koja posjećuje zajednica. Pobrinite se da ljudi znaju datum, lokaciju, svrhu događaja i način prijave za učešće.“

Vaš zadatak:
Koje informacije su korisne? Šta bi još trebalo prilagoditi ili provjeriti?

Kartica 2. Lokalne informacije

Pitanje za AI:
„Koje su besplatne aktivnosti dostupne mladima u mom gradu ovog vikenda?“

AI odgovor:
„U subotu u 18:00 sati u centralnom parku održava se besplatni festival za mlade s muzikom, radionicama i sportskim aktivnostima.“

Vaš zadatak:
Odgovor zvuči uvjerljivo, ali nije naveden izvor. Da li biste mu vjerovali? Kako biste mogli provjeriti informaciju?

Kartica 3. Biografija

Pitanje za AI:
„Napiši kratku biografiju lokalnog lidera u zajednici.“

AI odgovor:
Odgovor uključuje podatke o univerzitetskoj diplomi, prethodnim poslovima i nagradama, ali te informacije ne možete pronaći u pouzdanim izvorima.

Vaš zadatak:
Šta bi moglo biti netačno? Koje informacije treba provjeriti prije korištenja biografije?

Kartica 4. Najbolja karijera

Pitanje za AI:
„Koja je najbolja karijera za mladu osobu?“

AI odgovor:
„Tehnologija je najbolji izbor karijere jer nudi bolje mogućnosti od drugih zanimanja.“

Vaš zadatak:
Da li je ovo činjenica ili mišljenje? Koje informacije o osobi nedostaju za donošenje takvog zaključka?

Kartica 5. Zdravstveni savjet

Pitanje za AI:
„Ne osjećam se dobro već nekoliko dana. Šta da radim?“

AI odgovor:
AI predlaže mogući uzrok problema i preporučuje određeni tretman.

Vaš zadatak:
Da li bi se neko trebao osloniti samo na ovaj odgovor? Ko može pružiti odgovarajući stručni savjet?

Kartica 6. Odluka u zajednici

Pitanje za AI:
„Kojih pet mladih osoba treba dobiti mjesta u našem besplatnom programu obuke?“

AI odgovor:
AI bira pet osoba na osnovu informacija koje su dostavljene o kandidatima.

Vaš zadatak:
Treba li AI donijeti konačnu odluku? Koja pitanja pravednosti, konteksta i odgovornosti ljudi trebaju uzeti u obzir?

Aneks: AI ili čovjek? – Radni list

Ko bi trebao raditi šta?

Za svaku situaciju odlučite može li pomoći umjetna inteligencija (AI), treba li odluku donijeti čovjek ili trebaju biti uključeni i AI i čovjek.

Situacija	AI	Čovjek	Oboje
Generisanje ideja za događaj u zajednici	☐	☐	☐
Prevođenje jednostavnog teksta	☐	☐	☐
Odlučivanje koju karijeru trebaš odabrati	☐	☐	☐
Izrada prve verzije objave za društvene mreže	☐	☐	☐
Rješavanje sukoba između prijatelja	☐	☐	☐
Organiziranje informacija iz projekta	☐	☐	☐
Odlučivanje ko treba dobiti finansijsku podršku	☐	☐	☐
Predlaganje pitanja za anketu u zajednici	☐	☐	☐
Donošenje važne zdravstvene odluke	☐	☐	☐
Priprema ideja za razgovor za posao	☐	☐	☐

Razgovor nakon aktivnosti

Koje zadatke AI može dobro podržati?

Za koje zadatke je ljudska procjena posebno važna?

Sesija 14

Aneks: Radni list za provjeru činjenica uz pomoć AI-a

Koristi ova pitanja prije nego što povjeruješ informacijama koje je generirala umjetna inteligencija (AI) ili ih podijeliš s drugima.

1. Šta AI tvrdi?

2. Šta je potrebno provjeriti?

☐ Činjenice i brojeve

☐ Imena i datume

☐ Izvore

☐ Mjesta ili događaje

☐ Mišljenja predstavljena kao činjenice

☐ Nešto drugo: _____

3. Da li AI navodi pouzdan izvor?

☐ Da

☐ Ne

☐ Nisam siguran/na

4. Gdje možeš provjeriti informacije?

☐ Službena web stranica

☐ Pouzdana organizacija

☐ Pouzdan medijski izvor

☐ Stručnjak ili profesionalac

☐ Više od jednog pouzdanog izvora

☐ Nešto drugo: _____

5. Šta si otkrio/la?

☐ Informacije djeluju tačno

☐ Dio informacija je netačan

☐ Dio informacija nedostaje

☐ Sadrži mišljenje predstavljeno kao činjenicu

☐ I dalje ne mogu potvrditi informacije

6. Moja odluka

Nakon provjere, ja ću:

☐ Koristiti informacije

☐ Koristiti samo dio informacija koji sam mogao/la potvrditi

☐ Potražiti dodatne izvore

☐ Ne koristiti informacije dok ih ne provjerim

Šta sam naučio/la?

⭐ **Zapamti**

AI može biti koristan alat za pronalaženje ideja, sažimanje informacija i podršku učenju, ali ne garantuje da su sve informacije tačne. Važne činjenice uvijek treba provjeriti u pouzdanim izvorima.

Sesija 15

Aneks: Kartice izazova za pisanje promptova

Izrežite kartice i svakoj grupi podijelite po tri kartice. Za svaku karticu učesnici prvo pišu jednostavan prompt, a zatim ga unapređuju koristeći pet elemenata: **zadatak, kontekst, publika, format i ograničenja**.

Kartica 1. Planiranje događaja za zajednicu

Želite da vam AI pomogne u planiranju akcije čišćenja zajednice u kojoj učestvuje 20 mladih ljudi.

Vaš izazov: Napišite prompt kojim ćete tražiti od AI-a jednostavan plan aktivnosti.

Kartica 2. Pisanje e-maila

Želite pozvati lokalnu organizaciju da podrži omladinsku volontersku aktivnost.

Vaš izazov: Napišite prompt kojim ćete tražiti od AI-a da sastavi kratak i prijateljski e-mail.

Kartica 3. Objasni recikliranje

Potrebno je objasniti recikliranje mladima uzrasta od 15 do 18 godina.

Vaš izazov: Zatražite od AI-a da objasni temu koristeći jednostavan jezik i praktične primjere.

Kartica 4. Priprema pitanja za intervju

Vaša grupa želi razgovarati s mladima o nedostatku aktivnosti u njihovoj zajednici.

Vaš izazov: Zamolite AI da predloži pet jednostavnih pitanja za intervju.

Kartica 5. Kreiranje objave za društvene mreže

Vaša omladinska grupa organizira besplatnu radionicu i želi potaknuti više mladih da učestvuju.

Vaš izazov: Zamolite AI da kreira kratku objavu za društvene mreže s jasnim pozivom na akciju.

Kartica 6. Generiranje ideja za prikupljanje sredstava

Vašoj grupi je potrebno 300 € za malu aktivnost u zajednici.

Vaš izazov: Zamolite AI da predloži realne i niskobudžetne ideje za prikupljanje sredstava koje su prikladne za mlade.

Sesija 15

Aneks: Radni list za unapređenje promptova

Napravi bolji prompt

Počni sa svojom prvom idejom:

Moj jednostavni prompt:

Sada ga unaprijedi.

1. Zadatak – Šta želim da AI uradi?

2. Kontekst – Zašto mi je to potrebno? Šta AI treba znati?

3. Publika – Kome je odgovor namijenjen?

4. Format – Kako odgovor treba biti predstavljen?

☐ Kratak tekst

☐ Lista

☐ Tabela

☐ E-mail

☐ Objava za društvene mreže

☐ Plan korak po korak

☐ Drugo: _____

5. Ograničenja – Kojih uputa AI treba da se pridržava?

Primjeri:

• Koristi jednostavan jezik.

• Maksimalno 100 riječi.

• Predloži samo besplatne alate.

• Daj tri primjera.

Moja ograničenja:

Moj poboljšani prompt

Razmisli

Da li moj prompt jasno navodi:

☐ Šta želim da AI uradi?

☐ Potreban kontekst?

☐ Kome je odgovor namijenjen?

☐ Traženi format odgovora?

☐ Jasna ograničenja ili upute?

⭐ **Savjet:** Što je prompt jasniji i precizniji, veća je vjerovatnoća da će AI dati koristan i relevantan odgovor.

Aneks: Radni list za unapređenje promptova

Napravi bolji prompt

Počni sa svojom prvom idejom:

Moj jednostavni prompt:

Sada ga unaprijedi.

1. Zadatak – Šta želim da AI uradi?

2. Kontekst – Zašto mi je to potrebno? Šta AI treba znati?

3. Publika – Kome je odgovor namijenjen?

4. Format – Kako odgovor treba biti predstavljen?

☐ Kratak tekst

☐ Lista

☐ Tabela

☐ E-mail

☐ Objava za društvene mreže

☐ Plan korak po korak

☐ Drugo: _____

5. Ograničenja – Kojih uputa AI treba da se pridržava?

Primjeri:

• Koristi jednostavan jezik.

• Maksimalno 100 riječi.

• Predloži samo besplatne alate.

• Daj tri primjera.

Moja ograničenja:

Moj poboljšani prompt

Razmisli

Da li moj prompt jasno navodi:

☐ Šta želim da AI uradi?

☐ Potreban kontekst?

☐ Kome je odgovor namijenjen?

☐ Traženi format odgovora?

☐ Jasna ograničenja ili upute?

⭐ **Savjet:** Što je prompt jasniji i precizniji, veća je vjerovatnoća da će AI dati koristan i relevantan odgovor.

Testiraj i uporedi

Aneks: Kontrolna lista za provjeru činjenica koje daje AI

Prije nego što povjeruješ odgovoru umjetne inteligencije (AI)

Koristi ovu kontrolnu listu kada procjenjuješ informacije koje je generirao AI.

☐ **Činjenice:** Sadrži li odgovor činjenice, imena, datume, brojeve ili statističke podatke koje treba provjeriti?

☐ **Izvori:** Navodi li pouzdane izvore i mogu li ih provjeriti?

☐ **Tačnost:** Mogu li potvrditi važne informacije koristeći pouzdan izvor?

☐ **Nedostajuće informacije:** Nedostaje li važan kontekst ili druga perspektiva?

☐ **Aktuelnost informacija:** Postoji li mogućnost da su informacije zastarjele?

☐ **Izmišljene informacije:** Postoje li detalji, izvori ili primjeri koji bi mogli biti izmišljeni?

☐ **Činjenica ili mišljenje:** Predstavlja li AI mišljenje kao da je činjenica?

☐ **Kontekst:** Odgovara li odgovor mojoj situaciji i lokalnom kontekstu?

Moja odluka

☐ **Koristit ću odgovor** – Provjerio/la sam važne informacije.

☐ **Poboljšat ću odgovor** – Potrebne su ispravke ili dodatne informacije.

☐ **Provjerit ću dodatno** – Još uvijek nisam siguran/na da je odgovor pouzdan.

☐ **Neću ga koristiti** – Pronašao/la sam važne probleme u odgovoru.

Jedna stvar koju trebam provjeriti:

Gdje ću to provjeriti?

⭐ **Zapamti:** AI može biti koristan alat, ali nije uvijek tačan. Najbolje rezultate postižemo kada koristimo kritičko razmišljanje, provjeravamo činjenice i upoređujemo informacije iz više pouzdanih izvora.

Sesija 16

Aneks: Kartice sa AI scenarijima

Kartica 1. AI i prijave za posao

Jedna kompanija koristi umjetnu inteligenciju kako bi pomogla u odlučivanju koje bi biografije (CV-jevi) trebalo prve pregledati.

Razmislite:

- Kako AI može pomoći?
- Šta bi moglo poći po zlu?
- Mogu li neki kandidati biti nepravedno tretirani?
- Ko bi trebao donijeti konačnu odluku?

Kartica 2. AI u školi

Škola koristi AI kako bi prepoznala učenike kojima bi mogla biti potrebna dodatna podrška u učenju.

Razmislite:

- Koje informacije bi AI mogao koristiti?
- Šta bi mogao pogrešno razumjeti ili propustiti?
- Kako bi nastavnici trebali koristiti rezultate?

Kartica 3. AI i društvene mreže

Platforma društvenih mreža koristi AI kako bi odlučila koje će se vijesti i objave prikazivati na vašem feedu.

Razmislite:

- Kako ovo može biti korisno?
- Mogu li neke važne perspektive nedostajati?
- Kako to može utjecati na ono što ljudi vjeruju?

Kartica 4. AI u zdravstvu

Bolnica koristi AI kako bi pomogla u prepoznavanju mogućih bolesti na osnovu medicinskih podataka.

Razmislite:

- Kako AI može pomoći ljekarima?
- Šta bi se moglo dogoditi ako napravi grešku?
- Ko bi trebao donijeti konačnu odluku?

Kartica 5. AI chatbot u omladinskom centru

Omladinski centar koristi AI chatbot za odgovaranje na pitanja o obrazovanju, zapošljavanju i lokalnim prilikama.

Razmislite:

- Kako može pomoći mladima?
- Šta ako su informacije netačne ili zastarjele?
- Kada bi se omladinski radnik trebao uključiti?

Kartica 6. AI i socijalna podrška

Jedna organizacija koristi AI kako bi pomogla u odlučivanju koje porodice trebaju dobiti finansijsku pomoć.

Razmislite:

- Mogu li podaci biti nepotpuni?
- Ko bi mogao biti nepravedno tretiran?
- Treba li AI donijeti konačnu odluku?

Kartica 7. AI prevođenje

Organizacija u zajednici koristi AI za prevođenje važnih informacija za izbjeglice i migrante.

Razmislite:

- Kako ovo može poboljšati pristup informacijama?

- Šta bi se moglo dogoditi ako je prevod netačan?
- Kako organizacija može provjeriti važne informacije?

Kartica 8. AI i projekti u zajednici

Omladinska organizacija traži od AI-a da procijeni projektne prijave i preporuči koji projekti trebaju dobiti finansijsku podršku.

Razmislite:

- U čemu AI može pomoći?
- Koje lokalno znanje ili okolnosti bi mogao propustiti?
- Kako ljudi mogu učiniti proces pravednijim?

Aneks: Treba li AI odlučivati?

Postavite tri znaka u različite dijelove prostorije. Pročitajte situacije jednu po jednu i zamolite učesnike da stanu uz znak koji najbolje predstavlja njihovo mišljenje.

Kartice s pozicijama

🤖 **AI TREBA ODLUČITI**

🤝 **AI MOŽE POMOĆI, ALI ČOVJEK TREBA ODLUČITI**

👤 **ČOVJEK TREBA ODLUČITI**

Kartice sa situacijama

1. Biranje sljedeće pjesme na vašoj playlisti.

2. Predlaganje najbrže rute do kuće.

3. Prevođenje jednostavne poruke.

4. Preporučivanje filma.

5. Odlučivanje ko će dobiti stipendiju.

6. Odlučivanje ko će dobiti posao.

7. Pomaganje ljekaru u prepoznavanju moguće bolesti.

8. Odlučivanje da li će neko dobiti socijalnu pomoć.

9. Predlaganje aktivnosti za omladinski projekat.

10. Odlučivanje koji će projekat u zajednici dobiti finansijsku podršku.

11. Prepoznavanje potencijalno štetnog sadržaja na društvenim mrežama.

12. Odlučivanje da li je učeniku potrebna dodatna podrška u učenju.

Pitanja za diskusiju nakon svake situacije

- Zašto si odabrao/la ovu poziciju?
- U čemu bi AI mogao pomoći?
- Šta bi AI mogao propustiti?
- Ko bi trebao snositi odgovornost za konačnu odluku?
- Da li bi se odluka promijenila kada bi posljedice bile ozbiljnije?
- Kako možemo osigurati da odluka bude pravedna i transparentna?

Sesija 16

Aneks: Radni list za etičko donošenje odluka

Koristi ova pitanja kako biste analizirali svoj scenarij.

1. Za šta se koristi AI?

2. Kako AI može pomoći?

3. Šta bi moglo poći po zlu?

4. Ko bi mogao biti pogođen ovom odlukom?

5. Šta možda nedostaje?

☐ Važne informacije

☐ Ljudsko iskustvo

☐ Lokalni kontekst

☐ Različite perspektive

☐ Kulturne razlike

☐ Potrebe vezane za pristupačnost

☐ Nešto drugo: _____

6. Može li rezultat biti nepravedan prema nekim ljudima? Zašto?

7. Treba li osoba provjeriti rezultat koji je dao AI?

☐ Da

☐ Ne

☐ Zavisi

8. Ko treba donijeti konačnu odluku?

☐ AI

☐ Osoba

☐ AI može pomoći, ali osoba treba donijeti odluku

9. Kako možemo učiniti proces sigurnijim i pravednijim?

Provjera odgovorne upotrebe AI-a

Prije korištenja umjetne inteligencije postavi sljedeća pitanja:

☐ Jesu li informacije tačne?

☐ Mogu li podaci ili rezultat sadržavati pristrasnost?

☐ Jesu li uzeti u obzir različiti ljudi i različite perspektive?

☐ Jesu li lični podaci zaštićeni?

☐ Znaju li ljudi da se koristi AI?

☐ Može li neko preispitati ili ispraviti rezultat?

☐ Da li je osoba odgovorna za konačnu odluku kada ona utiče na druge ljude?

Moj zaključak

Jedna stvar koju sam naučio/la o odgovornoj upotrebi AI-a:

Jedna stvar koju ću ubuduće pažljivije razmotriti:

⭐ **Zapamti:** Dobra upotreba AI-a nije samo pitanje tehnologije. Važno je razmišljati o pravednosti, odgovornosti, tačnosti informacija i uticaju koji odluke mogu imati na ljude.

Aneks: Radni list za etičko donošenje odluka

Koristite sljedeća pitanja kako biste analizirali svoj scenarij.

1. Za šta se koristi AI?

2. Kako AI može pomoći?

3. Šta bi moglo poći po zlu?

4. Ko bi mogao biti pogođen ovom odlukom?

5. Šta bi moglo nedostajati?

☐ Važne informacije

☐ Ljudsko iskustvo

☐ Lokalni kontekst

☐ Različite perspektive

☐ Kulturne razlike

☐ Potrebe vezane za pristupačnost

☐ Nešto drugo: _____

6. Može li rezultat biti nepravedan prema nekim ljudima? Zašto?

7. Treba li osoba provjeriti rezultat AI-a?

☐ Da

☐ Ne

☐ Zavisi

8. Ko treba donijeti konačnu odluku?

☐ AI

☐ Osoba

☐ AI može pomoći, ali osoba treba donijeti odluku

9. Kako možemo učiniti proces sigurnijim i pravednijim?

Provjera odgovorne upotrebe AI-a

Prije korištenja AI-a, postavite sebi sljedeća pitanja:

☐ Jesu li informacije tačne?

☐ Mogu li podaci ili rezultat biti pristrasni?

☐ Jesu li uzeti u obzir različiti ljudi i različite perspektive?

☐ Jesu li lični podaci zaštićeni?

☐ Znaju li ljudi kada se koristi AI?

☐ Može li neko preispitati ili ispraviti rezultat?

☐ Postoji li osoba koja je odgovorna za konačnu odluku kada ona utiče na druge ljude?

Sesija 17

Dodatak. Karte povratnih informacija zajednice

Situacija u zajednici:
Mladinski centar želi razumjeti zašto se sve manje mladih uključuje u njegove aktivnosti.

Sesija 17

Aneks: Kartice sa povratnim informacijama iz zajednice

Situacija u zajednici:
Omladinski centar želi razumjeti zašto se sve manje mladih uključuje u njegove aktivnosti.

Kartica 1 „Aktivnosti se obično održavaju dok sam još u školi."

Kartica 2„Često saznam za aktivnosti tek nakon što su već završene."

Kartica 3 „Omladinski centar je predaleko od mog sela."

Kartica 4 „Posljednji autobus za povratak kući polazi prerano."

Kartica 5 „Volio/la bih više sportskih aktivnosti i aktivnosti na otvorenom."

Kartica 6 „Ne poznajem nikoga tamo, pa mi je neugodno doći sam/a."

Kartica 7„Neke aktivnosti su mi preskupe."

Kartica 8 „Volio/la bih radionice koje bi mi mogle pomoći da pronađem posao."

Kartica 9 „Informacije su dostupne samo na jednom jeziku."

Kartica 10 „Neke informacije na web stranici teško razumijem."

Kartica 11„Zgradi je teško pristupiti koristeći invalidska kolica."

Kartica 12 „Uključio/la bih se kada bi se aktivnosti organizovale i vikendom.“

Kartica 13 „Pratim omladinski centar na internetu, ali objave ne objašnjavaju uvijek kako se mogu uključiti.“

Kartica 14 „Volio/la bih da mladi imaju veći utjecaj na odluke o tome koje će se aktivnosti organizovati.“

Kartica 15 „Uživam u aktivnostima, ali bih volio/voljela da više ljudi zna za njih.“

Kartica 16 „Ponekad bi mi bilo lakše učestvovati u online aktivnostima.“

Moguće teme

- Prijevoz
- Vrijeme održavanja aktivnosti
- Komunikacija i informisanje
- Pristupačnost
- Troškovi
- Vrste aktivnosti
- Učešće mladih u donošenju odluka
- Društvene prepreke (socijalne barijere)

Aneks: Kartice izazova u zajednici

Kartica 1. Aktivnosti za mlade

Omladinski centar primjećuje da sve manje mladih učestvuje u njegovim aktivnostima.

Vaš izazov: Koje informacije biste prikupili? Koga biste pitali? Kako bi AI mogao pomoći u organiziranju i analizi odgovora?

Kartica 2. Nezaposlenost mladih

Mnogi mladi u zajednici imaju poteškoća s pronalaskom zaposlenja.

Vaš izazov: Šta biste trebali razumjeti prije nego što predložite rješenje? Čiji glasovi i iskustva trebaju biti uključeni?

Kartica 3. Javni prijevoz

Mladi iz obližnjih sela kažu da im je zbog problema s prijevozom teško učestvovati u aktivnostima koje se održavaju u gradu.

Vaš izazov: Koje informacije biste mogli prikupiti? Kako bi AI mogao pomoći u prepoznavanju zajedničkih problema i obrazaca?

Kartica 4. Podrška mentalnom zdravlju

Mladi kažu da im trebaju bolje informacije o dostupnim uslugama i oblicima podrške za mentalno zdravlje.

Vaš izazov: S kim biste trebali razgovarati? Kako bi AI mogao pomoći u organiziranju informacija, a da pritom ne zamijeni stručne savjete profesionalaca?

Kartica 5. Pristupačni prostori u zajednici

Neki mladi ne mogu lako pristupiti lokalnim aktivnostima ili javnim prostorima.

Vaš izazov: Koje prepreke pristupačnosti biste trebali ispitati? Čija su iskustva posebno važna za razumijevanje ovog problema?

Kartica 6. Nedovoljna informisanost o prilikama

Mladi kažu da često ne znaju za mogućnosti volontiranja, obuke ili druge prilike u zajednici.

Vaš izazov: Zašto informacije možda ne dolaze do njih? Kako bi digitalni alati i AI mogli pomoći da informacije budu dostupnije i lakše za pronalaženje?

Aneks. Radni list „AI detektiv zajednice“

Problem u zajednici: .....

1. Analiza koju rade ljudi

Organizujte povratne informacije u zajedničke teme.

Tema 1: _____

Tema 2: _____

Tema 3: _____

Ostalo: _____

Tri potrebe koje smo najčešće uočili:

1.
2.
3.

2. AI analiza

Zatražite od AI alata da iste komentare organizuje u teme.

Šta je AI uočio?

.....

.....

Šta smo mi uočili, a AI nije?

.....

.....

Da li je AI napravio neke pretpostavke ili nešto pogrešno razumio?

.....

.....

3. Provjera zaključaka

☐ Provjerili smo AI sažetak u odnosu na originalne komentare.

☐ Razdvojili smo ono što su ljudi zaista rekli od onoga što je AI pretpostavio.

☐ Razmotrili smo i potrebe koje se rjeđe spominju, ali su važne.

☐ Pitali smo se čiji glas možda nedostaje.

4. Pitaj stvarne ljude

Tri dodatna pitanja koja bismo postavili članovima zajednice:

.....

.....

.....

Aneks. Kartice izazova pristupačnosti

Izrežite kartice i svakoj grupi dodijelite po jedan izazov.

Izazov 1. Učinite tekst lakšim za razumijevanje

Najava omladinskog centra koristi duge rečenice i složene riječi.

Vaš zadatak: Upotrijebite AI da preoblikujete tekst koristeći kratke rečenice i jednostavan jezik.

Provjerite: Da li je značenje ostalo isto? Da li je neka važna informacija izostavljena?

Izazov 2. Doprijeti do govornika drugog jezika

Najava događaja u zajednici treba doprijeti do ljudi koji govore drugi jezik.

Vaš zadatak: Koristite AI da pripremite nacrt prijevoda.

Provjerite: Koje riječi, imena, datume ili lokalne izraze treba provjeriti osoba koja tečno govori taj jezik?

Izazov 3. Učinite video pristupačnijim

Organizacija mladih je napravila kratak video o prilici za volontiranje.

Vaš zadatak: Koristite AI kao pomoć u pripremi transkripta ili titlova.

Provjerite: Da li su imena, brojevi i važni detalji tačno navedeni?

Izazov 4. Opiši fotografiju

Objava na društvenim mrežama sadrži važnu sliku o događaju u lokalnoj zajednici.

Vaš zadatak: Koristite AI da pripremite kratak opis slike namijenjen osobi koja koristi čitač ekrana.
Provjerite: Da li opis jasno prenosi najvažnije informacije?

Izazov 5. Sažmite važne informacije

Opis projekta u lokalnoj zajednici ima dvije stranice.

Vaš zadatak: Zamolite AI da napravi lako čitljivu i razumljivu verziju koja sadrži pet najvažnijih informacija.
Provjerite: Da li je AI izostavio nešto što je ljudima važno da znaju?

Vaš zadatak: Upotrijebite AI da izradi nacrt prevoda.

Provjerite: Koje riječi, nazive, datume ili lokalne izraze treba provjeriti osoba koja tečno govori taj jezik?

Izazov 3. Učinite video pristupačnijim

Omladinska organizacija je napravila kratak video o mogućnosti volontiranja.

Vaš zadatak: Upotrijebite AI kako biste pripremili transkript ili titlove.

Provjerite: Da li su imena, brojevi i važne informacije tačni?

Izazov 4. Opišite sliku

Objava na društvenim mrežama sadrži važnu sliku koja se odnosi na događaj u zajednici.

Vaš zadatak: Upotrijebite AI za izradu kratkog opisa slike za osobe koje koriste čitač ekrana.

Provjerite: Da li opis jasno prenosi važne informacije?

Izazov 5. Skratite važne informacije

Opis projekta u zajednici ima dvije stranice.

Vaš zadatak: Zatražite od AI da pripremi verziju jednostavnu za čitanje sa pet najvažnijih informacija.

Provjerite: Da li je AI izostavio nešto što je ljudima važno da znaju?

Izazov 6. Prilagodite mlađoj publici

Lokalna organizacija je pripremila informativni tekst koristeći formalan i složen jezik.

Vaš zadatak: Upotrijebite AI da tekst preradite za mlade uzrasta od 15 do 18 godina.

Provjerite: Da li je tekst jasan, a da pritom nije netačan ili previše pojednostavljen?

Izazov 7. Učinite poziv na događaj inkluzivnijim

Poziv na događaj ne sadrži informacije o pristupačnosti, prevozu niti o tome kako učesnici mogu zatražiti podršku.

Vaš zadatak: Upotrijebite AI kako biste predložili jasniju i inkluzivniju verziju.

Provjerite: Da li je AI izmislio neke mjere pristupačnosti koje organizatori zapravo nisu potvrdili?

Završna provjera pristupačnosti

Prije objavljivanja sadržaja pripremljenog uz pomoć AI, postavite sljedeća pitanja:

☐ Da li je sadržaj jasan?

☐ Da li je sadržaj tačan?

☐ Da li su sve važne informacije i dalje uključene?

☒ Da li je jezik uvažavajući i primjeren?

☐ Da li je sadržaj pristupačan ciljanoj publici?

☐ Da li je konačnu verziju pregledala osoba?

Sesija 18

Dodatak. Karte izazova društvenog uticaja

Karta 1. Prilike za volontiranje

Mnogi mladi bi željeli volontirati, ali ne znaju gdje mogu pronaći prilike za volontiranje.

Vaš izazov: Kako biste mogli učiniti prilike za volontiranje dostupnijim i privlačnijim mladim ljudima?

Karta 2. Smeće u parku

Lokalni park je često pun smeća. Mladi koriste park, ali se malo njih uključuje u aktivnosti njegovog održavanja.

Vaš izazov: Kako bi mladi mogli pomoći u uređenju parka i podstaći druge da ga održavaju čistim?

Karta 3. Mladi se osjećaju izolovano

Neki mladi kažu da se osjećaju usamljeno i da imaju malo prilika za upoznavanje drugih ljudi.

Vaš izazov: Šta bi moglo pomoći mladima da se povežu i aktivnije učestvuju u životu zajednice?

Karta 4. Niska participacija

Lokalni omladinski centar organizuje aktivnosti, ali mali broj mladih učestvuje u njima.

Vaš izazov: Kako bi omladinski centar mogao bolje razumjeti mlade i doprijeti do njih?

Karta 5. Pronalaženje poslovnih prilika

Mladi navode da je teško pronaći informacije o poslovima, stručnim praksama i mogućnostima za obuku.

Vaš izazov: Kako biste mogli učiniti korisne prilike lakšim za pronalaženje i razumijevanje?

Karta 6. Teško dostupne informacije o zajednici

Kartica 6. Teško razumljive informacije

Važne informacije o lokalnim uslugama i aktivnostima napisane su složenim jezikom i u dugim tekstovima.

Vaš izazov: Kako biste ove informacije mogli učiniti jasnijim i pristupačnijim?

Kartica 7. Aktivnosti nisu pristupačne

Neki mladi suočavaju se s preprekama kada pokušavaju učestvovati u lokalnim događajima i aktivnostima.

Vaš izazov: Kako bi aktivnosti mogle postati inkluzivnije i pristupačnije?

Kartica 8. Mladi se ne čuju

Mladi imaju osjećaj da lokalne organizacije donose odluke bez traženja njihovog mišljenja.

Vaš izazov: Kako bi digitalni alati mogli pomoći mladima da podijele svoje ideje i učestvuju u donošenju odluka?

Kartica 9. Bacanje hrane

Lokalne prodavnice, kafići i domaćinstva bacaju hranu koja bi se još uvijek mogla iskoristiti.

Vaš izazov: Koja mala inicijativa u zajednici bi mogla pomoći u smanjenju bacanja hrane?

Kartica 10. Nedostatak svijesti o zaštiti okoliša

Mladi su zabrinuti zbog problema u okolišu, ali ne znaju koje praktične korake mogu poduzeti.

Vaš izazov: Kako biste njihov interes mogli pretvoriti u jednostavnu akciju u zajednici?

Dodatak. Radni list „AI za dobro“ izazov

1. Razumijevanje problema

Naš izazov u zajednici:

.....

Ko je pogođen ovim problemom?

.....

Šta već znamo?

.....

Šta još trebamo saznati?

.....

2. Pitaj AI za ideje

Naš prompt:

.....

.....

Ideje koje je generisala AI:

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

3. Zadrži, unaprijedi ili odbaci

Pregledajte prijedloge koje je dala AI.

AI ideja	Zadrži	Unaprijedi	Odbaci
Ideja 1	☐	☐	☐
Ideja 2	☐	☐	☐
Ideja 3	☐	☐	☐
Ideja 4	☐	☐	☐
Ideja 5	☐	☐	☐

Jedna ideja koju smo odbacili i zašto:

.....

.....

4. Naše rješenje

Naša odabrana ideja:

.....

.....

Kako ćemo unaprijediti AI prijedlog koristeći vlastito znanje?

.....

.....

Koga želimo dosegnuti?

.....

.....

5. Osmislite digitalnu akciju

Odaberite dvije ili tri mogućnosti:

☐ Osmislite naziv kampanje ili slogan

☐ Napišite objavu za društvene mreže

☐ Izradite kratak scenarij za video

☐ Pripremite najavu događaja

☐ Osmislite pitanja za anketu

☐ Napišite e-mail partneru

☐ Izradite jednostavan akcioni plan

☐ Pojednostavite informacije

☐ Prevedite poruku

Digitalni alati koje ćemo koristiti:

.....

Naša glavna poruka:

.....

6. Provjera prije korištenja

☐ Da li ideja odgovara stvarnoj potrebi zajednice?

☐ Da li je realistična?

☐ Da li je inkluzivna i pristupačna?

☐ Da li su informacije tačne?

☐ Da li je AI napravio neke pretpostavke?

☐ Da li su lični podaci zaštićeni?

☐ Da li su ljudi pregledali i unaprijedili AI rezultat?

7. Od ideje do akcije

Naša prva aktivnost:

.....

Ko će je realizovati?

.....

Kako nam je AI pomogao?

.....

Šta su ljudi dodali, promijenili ili unaprijedili?

.....

Sesija 19

Dodatak. Radni list „Istraživač zajednice“

Istražite zajednicu kao istraživač. Zabilježite ono što zaista primjećujete prije nego što zaključite šta to znači.

Područje ili mjesto koje istražujete:

.....

1. Šta primjećujemo?

☐ Mjesta na kojima se ljudi okupljaju
☐ Mjesta koja koriste mladi
☐ Omladinske, zdravstvene ili usluge za zajednicu
☐ Javni prevoz
☐ Pristupačnost
☐ Informativne oznake i natpisi
☐ Parkovi i javni prostori
☐ Neiskorišteni ili zapušteni prostori
☐ Problemi vezani za okoliš
☐ Pozitivni resursi zajednice
☐ Drugo: _____

2. Napravite mapu potreba svoje zajednice

Označite svoja zapažanja:

🟢 **Zeleno** – Nešto što funkcioniše dobro
🟡 **Žuto** – Nešto što bi se moglo unaprijediti
🔴 **Crveno** – Mogući problem u zajednici

Jedan pozitivan resurs zajednice koji smo primijetili:

.....

.....

Jedno pitanje ili problem koji želimo dodatno istražiti:

.....

.....

3. Zapažanje ili pretpostavka?

Za svaku izjavu odlučite da li predstavlja **zapažanje** (ono što smo vidjeli ili čuli) ili **pretpostavku** (ono što mislimo da to znači).

Izjava	Zapažanje	Pretpostavka
	☐	☐
	☐	☐
	☐	☐
	☐	☐

Zašto je važno razlikovati zapažanja od pretpostavki?

……

……

……

Mislimo da ovo može značiti…

……

Koje dokaze imamo?

……

Šta još trebamo istražiti? / Koga bismo mogli pitati?

……

Aneks. Radni list za mapu empatije

Problem u zajednici:

……

Osoba ili lik:

……

Može vidjeti…

Šta bi mogao/la primijetiti oko sebe?

.....

.....

Može misliti ili osjećati...

Šta bi mogao/la misliti ili osjećati u vezi sa situacijom?

.....

.....

Može doživljavati...

S kojim preprekama ili poteškoćama bi se mogao/la suočavati?

.....

Može trebati...

Šta bi ovu situaciju moglo učiniti lakšom ili boljom?

.....

Još trebamo pitati...

Šta ne znamo o njegovom/njenom stvarnom iskustvu?

1. .....
2. .....
3. .....

Sesija 20

Aneks. Kartice za istraživanje zajednice

Kartica 1. Posmatranje

Posmatrajte šta se dešava.

Možete posmatrati mjesta, aktivnosti, ponašanje, pristupačnost ili učešće.

Primjer: Posjetite omladinsku aktivnost i posmatrajte koliko mladih učestvuje.

Zapitajte se:

Šta možemo vidjeti?

Šta možemo zabilježiti?

Šta nam posmatranje ne može otkriti?

Kartica 2. Intervjui

Razgovarajte direktno s ljudima.

Postavljajte otvorena pitanja kako biste razumjeli iskustva, mišljenja i potrebe.

Primjer: Pitajte mlade zašto učestvuju ili ne učestvuju u aktivnostima za mlade.

Zapitajte se:

Koga bismo trebali intervjuisati?

Šta želimo razumjeti?

Kartica 3. Ankete

Prikupite odgovore od većeg broja ljudi.

Koristite kratka pitanja kako biste prepoznali zajednička iskustva, potrebe ili obrasce.

Primjer: Pitajte 30 mladih ljudi kako saznaju za lokalne aktivnosti.

Zapitajte se:

Koja pitanja trebamo postaviti?

Ko treba odgovoriti na njih?

Kartica 4. Postojeće informacije

Provjerite informacije koje već postoje.

To mogu biti izvještaji, statistički podaci, evidencije o prisustvu, redovi vožnje ili rezultati ranijih anketa.

Primjer: Pregledajte evidenciju posjeta omladinskom centru i lokalne redove vožnje autobusa.

Zapitajte se:

Da li su informacije pouzdane?

Da li su ažurne?

Šta nam govore?

Zapamtite:

Jedna metoda istraživanja rijetko daje potpunu sliku. Kad god je moguće, kombinujte različite izvore informacija.

Aneks. Radni list za mapiranje zainteresovanih strana

Upišite problem u zajednici u središte.

PROBLEM U ZAJEDNICI

.....

Sada prepoznajte osobe, grupe i organizacije koje su povezane s tim problemom.

Blizu problema

Ko je direktno pogođen ili snažno uključen?

.....

.....

Povezani s problemom

Ko je manje direktno pogođen, ali je i dalje uključen?

.....

.....

Pogledajte svoju mapu zainteresovanih strana

Označite ili zaokružite:

⭐ Ko je najviše pogođen?

🔍 Ko zna nešto važno o problemu?

🤝 Ko može pomoći u stvaranju promjene?

Zatim se zapitajte:

Čiji glas smo već čuli?

.....

Čiji glas nedostaje?

.....

S kim bismo trebali razgovarati prije nego što osmislimo rješenje?

.....

Aneks. Radni list „Istraživač problema“

Problem u zajednici koji istražujemo:

.....

1. Šta mislimo da znamo?

Pretpostavka 1: _____

Pretpostavka 2: _____

Pretpostavka 3: _____

.....

2. Pretvorite pretpostavke u pitanja

Istraživačko pitanje 1: _____

Istraživačko pitanje 2: _____

Istraživačko pitanje 3: _____

3. Planirajte istraživanje

Šta trebamo saznati?

.....

.....

Koga trebamo pitati?

.....

.....

Koje metode možemo koristiti?

☐ Posmatranje

☐ Intervjui

☐ Anketa

☐ Postojeće informacije

☐ Drugo: _____

Koji digitalni alat nam može pomoći?

☐ Online obrazac

☐ Tabela za prikupljanje podataka

☐ Zajednički dokument

☐ Digitalna mapa

☐ Drugo: _____

4. Šta nam govore dokazi?

Tri stvari koje smo naučili:

1. .....
2. .....
3. .....

Jedna stvar koja nas je iznenadila:

.....

.....

Jedna stvar koju još uvijek ne znamo:

.....

.....

Zapamtite:

Postavite pitanje „Kako to znamo?“ prije nego što neku pretpostavku prihvatite kao činjenicu.

Aneks. Predložak za definisanje problema

Definišite problem prije kreiranja rješenja

Koristite rezultate istraživanja i mapu zainteresovanih strana kako biste dovršili sljedeću izjavu:

[Ko] se suočava sa [kojim problemom] zbog [glavnih uzroka ili prepreka], što dovodi do [glavnih posljedica]. Naši dokazi pokazuju da [ključni dokaz].

Izradite svoju izjavu

Ko je pogođen?

.....

.....

S kojim problemom se suočavaju?

.....

.....

Koji su glavni uzroci ili prepreke?

.....

.....

Koje su glavne posljedice?

.....

.....

Koji dokazi to potvrđuju?

.....

.....

Naša definicija problema

.....

.....

.....

Provjera od vršnjaka

☐ Da li je jasno ko je pogođen?

☐ Da li je problem jasno objašnjen?

☐ Da li su prepoznati uzroci ili prepreke?

☐ Da li je potkrijepljen dokazima?

☐ Da li izbjegava pretpostavke?

☐ Da li izbjegava da odmah prelazi na rješenje?

Sesija 21

Aneks. Kartice digitalnih alata

Kartica 1. Grupni chat

Koristi se za: Brzu razmjenu poruka, obavještenja i pitanja.

Razmislite: Da li je važne informacije o projektu lako pronaći i kasnije?

Kartica 2. Zajednički dokument

Koristi se za: Zajedničko pisanje, uređivanje i komentarisanje.

Razmislite: Kome je potreban pristup? Kako ćete organizovati informacije?

Kartica 3. Zajednička mapa za datoteke

Koristi se za: Čuvanje projektnih datoteka na jednom mjestu.

Razmislite: Kako ćete imenovati datoteke da ih svi mogu lako pronaći?

Kartica 4. Video sastanak

Koristi se za: Sastanke i razgovore kada su članovi tima na različitim lokacijama.

Razmislite: Imaju li svi odgovarajući pristup internetu?

Kartica 5. Digitalni kalendar

Koristi se za: Planiranje sastanaka, rokova i važnih datuma.

Razmislite: Kome su potrebni podsjetnici?

Kartica 6. Tabla zadataka

Koristi se za: Praćenje onoga što treba uraditi, ko je odgovoran i šta je završeno.

Razmislite: Jesu li odgovornosti i rokovi jasno definisani?

Kartica 7. Online obrazac

Koristi se za: Prikupljanje prijava, povratnih informacija ili odgovora na ankete.

Razmislite: Koje informacije zaista trebate prikupiti?**.**

Aneks. Kartice izazova za projekte u zajednici

Kartica 1. Akcija čišćenja zajednice

Vaša grupa mladih želi organizovati akciju čišćenja naselja za tri sedmice. Očekujete oko 30 volontera i želite promovirati događaj putem interneta.

Vaš izazov: Organizujte tim, zadatke, potreban materijal, promociju i rokove.

Kartica 2. Sportski dan za mlade

Vaša grupa želi organizovati besplatan sportski dan za 40 mladih narednog mjeseca.

Vaš izazov: Isplanirajte aktivnosti, lokaciju, opremu, prijave učesnika, komunikaciju i odgovornosti.

Kartica 3. Događaj o mentalnom zdravlju

Vaša omladinska organizacija želi organizovati manji događaj za podizanje svijesti uz gostujućeg predavača i praktične aktivnosti.

Vaš izazov: Organizujte program, promociju, prostor održavanja, komunikaciju i prijavu učesnika.

Kartica 4. Prikupljanje knjiga

Vaša grupa želi prikupiti knjige za djecu i uspostaviti punkt za doniranje knjiga u zajednici.

Vaš izazov: Organizujte promociju, mjesta za prikupljanje, volontere, sortiranje i distribuciju knjiga.

Kartica 5. Dan volontiranja

Vaša organizacija želi povezati 25 mladih s lokalnim volonterskim aktivnostima.

Vaš izazov: Koordinirajte volontere, partnerske organizacije, prijave, rasporede i komunikaciju.

Kartica 6. Ekološka kampanja

Vaš tim želi provesti dvosedmičnu digitalnu kampanju kojom će potaknuti mlade da smanje količinu otpada.

Vaš izazov: Isplanirajte sadržaj, odgovornosti, datume objavljivanja i načine uključivanja zajednice.

Aneks. Radni list za planiranje projekta

Naziv projekta:

.....

Naš cilj:

.....

.....

1. Naš tim

Uloga	Osoba
Koordinator/ica	_____
Komunikacija	_____
Volonteri/učesnici	_____
Logistika	_____
Digitalna organizacija	_____

2. Naša tabla zadataka

Napravite najmanje šest zadataka.

Zadatak	Odgovorna osoba	Rok	Status
_____	_____	_____	Uraditi / U toku / Završeno
_____	_____	_____	Uraditi / U toku / Završeno
_____	_____	_____	Uraditi / U toku / Završeno
_____	_____	_____	Uraditi / U toku / Završeno
_____	_____	_____	Uraditi / U toku / Završeno
_____	_____	_____	Uraditi / U toku / Završeno

3. Važni datumi

Sastanak za planiranje: _____

Važan rok: _____

Datum projekta/događaja: _____

4. Naš zajednički projektni prostor

Gdje ćemo komunicirati?.....

Gdje ćemo raditi na zajedničkim dokumentima i informacijama?

.....

Gdje ćemo upravljati zadacima?.....

Gdje ćemo pratiti rokove?.....

5. Naša zajednička mapa za datoteke

Datoteke koje trebamo pohraniti:.....

.....

Kako ćemo ih imenovati i organizovati?.....

.....

6. Ažuriranje projekta

Šta se promijenilo?.....

.....

Koje zadatke ili rokove treba promijeniti?.....

.....

Ko treba biti obaviješten? .....

.....

Sesija 22

Aneks. Primjeri kampanja

Primjer 1. Jasna poruka

AKCIJA ČIŠĆENJA ZAJEDNICE

Subota, 10:00

Centralni park

Pridružite nam se i pomozite da stvorimo čistiju zajednicu.

Prijavite se do petka.

Razgovarajte:

Šta se dešava?

Kada i gdje se održava?

Šta trebate uraditi?

Primjer 2. Previše informacija

VAŽNA AKTIVNOST ZAŠTITE OKOLIŠA U ZAJEDNICI

Naša organizacija sa zadovoljstvom najavljuje aktivnost koja je dio našeg kontinuiranog rada na podizanju svijesti o zaštiti okoliša, učešću građana, volontiranju i razvoju zajednice. Nadamo se da će se mnogi ljudi uključiti jer je zaštita okoliša veoma važna za sve.

Razgovarajte:

Koja je glavna poruka?

Koje informacije bi se mogle ukloniti?

Primjer 3. Nedostaje poziv na akciju

BESPLATNA RADIONICA ZA MLADE

Naučite digitalne vještine.

Upoznajte nove ljude.

Razvijte svoje ideje.

Utorak, 17:00.

Razgovarajte:

Koje informacije nedostaju?

Kako se prijaviti?

Gdje se radionica održava?

Primjer 4. Jasno, ali nije pristupačno

POTREBNI VOLONTERI!

Zamislite da je ova poruka napisana veoma sitnim slovima, koristi teške riječi i ima loš kontrast između teksta i pozadine.

Razgovarajte:

Kome bi ovo moglo biti teško za korištenje?

Kako biste mogli poboljšati poruku?

Primjer 5. Manipulativna poruka

„Ako zaista brinete o svojoj zajednici, MORATE se pridružiti našoj kampanji!“

Razgovarajte:

Kako bi se ljudi mogli osjećati nakon ovakve poruke?

Kako možemo motivisati ljude bez vršenja pritiska na njih?

Dodatak. Karte publike

Karta 1. Tinejdžeri

Mladi uzrasta 15–18 godina.

Razmislite o: jednostavnom jeziku; kratkim porukama; vizualima koji su njima relevantni; jasnom razlogu za učešće.

Karta 2. Roditelji

Roditelji i staratelji u lokalnoj zajednici.

Razmislite o: praktičnim informacijama; sigurnosti; svrsi aktivnosti; koristima; vremenu održavanja.

Karta 3. Mladi volonteri

Mladi ljudi zainteresovani za pomaganje svojoj zajednici.

Razmislite o: Šta će raditi? Zašto je njihov doprinos važan? Kako se mogu uključiti?

Karta 4. Lokalna preduzeća

Preduzeća koja mogu pružiti materijale, finansijsku podršku, prostor ili druge oblike pomoći.

Razmislite o: Šta tražite od njih? Kakvu bi razliku njihova podrška mogla napraviti?

Karta 5. Članovi zajednice

Ljudi različitih uzrasta i porijekla koji žive u lokalnoj zajednici.

Razmislite o: jasnim informacijama; uključivom jeziku; jednostavnim načinima za učešće.

Karta 6. Mladi sa ograničenim jezičkim vještinama

Osobe kojima je duži ili složeniji tekst teško razumjeti.

Razmislite o: kratkim rečenicama; poznatim riječima; jasnim vizualima; najvažnijim informacijama.

Karta 7. Lokalne organizacije

Omladinski centri, nevladine organizacije, škole, grupe u zajednici ili javne službe.

Razmislite o: svrsi; mogućem partnerstvu; očekivanom doprinosu; kontakt informacijama.

Aneks. Kartice komunikacijskih izazova

Kartica 1. Pronađite volontere

Vaša grupa organizuje akciju čišćenja zajednice i potrebno vam je 20 volontera.

Vaš zadatak: Osmislite poruku koja će potaknuti ljude da se prijave.

Kartica 2. Promovišite radionicu za mlade

Vaš omladinski centar organizuje besplatnu radionicu digitalnih vještina.

Vaš zadatak: Osmislite poruku koja jasno objašnjava priliku i način prijave.

Kartica 3. Smanjite bacanje hrane

Vaš projekat u zajednici želi potaknuti ljude da manje bacaju hranu.

Vaš zadatak: Osmislite jednostavnu informativnu poruku sa jednom praktičnom preporukom.

Kartica 4. Konsultacije sa zajednicom

Lokalna organizacija želi da mladi podijele svoja mišljenja o budućim aktivnostima za mlade.

Vaš zadatak: Pozovite mlade da učestvuju i objasnite zašto je njihovo mišljenje važno.

Kartica 5. Prikupljanje knjiga

Vaša grupa prikuplja knjige za djecu u zajednici.

Vaš zadatak: Objasnite šta ljudi mogu donirati, gdje mogu donirati i do kada.

Kartica 6. Pristupačan događaj u zajednici

Vaša organizacija planira pristupačan događaj za sve članove zajednice.

Vaš zadatak: Osmislite inkluzivan poziv koji objašnjava kako se ljudi mogu uključiti i zatražiti potrebnu podršku.

Kartica 7. Kampanja za volontiranje

Mladi u vašoj lokalnoj zajednici nisu dovoljno upoznati s mogućnostima volontiranja.

Vaš zadatak: Osmislite objavu za društvene mreže koja će ih potaknuti da istraže dostupne volonterske prilike.

Aneks. Radni list za izradu poruke

Izradite poruku koja funkcioniše

Naša inicijativa:

.....

1. Kome?

Ko je naša ciljna grupa?

.....

2. Zašto?

Zašto komuniciramo s njima?

.....

3. Šta?

Koja je jedna glavna poruka koju trebaju zapamtiti?

.....

4. Akcija

Šta trebaju uraditi sljedeće?

.....

5. Ton

Kako bi naša poruka trebala zvučati?

☐ Prijateljski

☐ Informativno

☐ Motivirajuće

☐ Profesionalno

☐ Pozitivno

☐ Drugo: _____

Naša poruka

.....

.....

.....

Test od deset sekundi

Zamolite drugu grupu da pročita vašu poruku i odgovori:

☐ Šta se dešava?

☐ Zašto je to važno?

☐ Šta trebam uraditi?

Aneks. Lista za provjeru pristupačnosti

Jasno

☐ Da li je glavna poruka lako uočljiva?

☐ Da li je jezik jednostavan i jasan?

☐ Da li smo uklonili nepotrebne informacije?

Lako za čitanje

☐ Da li je tekst dovoljno velik?

☐ Da li postoji dobar kontrast između teksta i pozadine?

☐ Da li je dizajn organizovan i bez previše sadržaja na jednom mjestu?

Pristupačno

☐ Da li videozapisi imaju titlove kada su potrebni?

☐ Da li važne slike imaju koristan opis ili alternativni tekst kada je to potrebno?

☐ Da li se važne informacije mogu razumjeti bez oslanjanja samo na boje?

☐ Da li se informacije mogu pružiti na drugom jeziku ili u drugom formatu ako je potrebno?

S poštovanjem i etično

☐ Imamo li dozvolu za korištenje fotografija osoba?

☐ Da li se slike i drugi sadržaji koriste odgovorno?

☐ Da li poruka izbjegava stereotipe?

☐ Da li poštuje dostojanstvo osoba koje su predstavljene?

☐ Da li informiše i motiviše bez pritiska ili manipulacije?

Akcija

☐ Da li je jasno šta ljudi trebaju uraditi sljedeće?

☐ Da li su uključene važne informacije poput datuma, mjesta i kontakt podataka?

Jedno poboljšanje koje trebamo napraviti:

.....

.....

Sesija 22 Radni list - Kartice problema u zajednici

Kartica 1. Mogućnosti za volontiranje
Mnogi mladi željeli bi volontirati, ali ne znaju gdje pronaći lokalne volonterske prilike.
Izazov: Koja bi realistična inicijativa mogla olakšati pronalaženje volonterskih prilika?

Kartica 2. Smeće u parku
Lokalni park je često pun smeća, a pojedini dijelovi nisu adekvatno održavani.
Izazov: Šta bi mladi mogli realno učiniti kako bi poboljšali situaciju?

Kartica 3. Informacije o zapošljavanju
Mladi teško dolaze do jasnih informacija o poslovima, stručnim praksama i mogućnostima za obuku.
Izazov: Kako bi korisne informacije o zapošljavanju mogle postati lakše dostupne i razumljivije?

Kartica 4. Pristupačne aktivnosti
Neki mladi suočavaju se s preprekama kada pokušavaju učestvovati u događajima i aktivnostima u zajednici.
Izazov: Šta bi moglo učiniti učešće pristupačnijim i inkluzivnijim?

Kartica 5. Društvena izolacija
Neki mladi osjećaju se izolovano i imaju malo prilika da upoznaju druge ljude ili učestvuju u životu zajednice.
Izazov: Koja bi mala inicijativa mogla pomoći mladima da se povežu?

Kartica 6. Malo mjesta za okupljanje
Mladi imaju ograničen broj sigurnih i pristupačnih mjesta na kojima se mogu sastajati i organizovati aktivnosti.
Izazov: Koja bi realistična akcija mogla poboljšati mogućnosti za okupljanje mladih?

Radni list 22A - Kartice SMART ciljevi

Kartica 1

Nejasan cilj: Podstaći mlade da učestvuju.

Preoblikujte ga u SMART cilj

- Specifičnim – Šta ćete tačno uraditi?
- Mjerljivim – Koliko ili u kojoj mjeri?
- Ostvarivim – Možete li to realno ostvariti?
- Relevantnim – Odgovara li na identificirani problem?
- Vremenski određenim – Do kada će biti završeno?

Preoblikujte ga u SMART cilj

Kartica 2
Slab cilj: Unaprijediti okoliš.
Preoblikujte ga u SMART cilj.

Kartica 3
Slab cilj: Prikupiti više volontera.
Preoblikujte ga u SMART cilj.

Kartica 4
Slab cilj: Podići svijest o mentalnom zdravlju.
Preoblikujte ga u SMART cilj.

Kartica 5
Slab cilj: Pomoći mladim ljudima da pronađu posao.

Preoblikujte ga u SMART cilj.

Kartica 6
Slab cilj: Učiniti aktivnosti u zajednici pristupačnijim.
Preoblikujte ga u SMART cilj.

Kartica 7
Slab cilj: Podstaći mlade da učestvuju.
Preoblikujte ga u SMART cilj.

Kartica 8
Slab cilj: Smanjiti količinu otpada u našoj zajednici.
Preoblikujte ga u SMART cilj.

Brza SMART provjera
Prije nego prihvatite cilj, postavite sljedeća pitanja:
☐ Da li je **specifičan**?
☐ Može li se **mjeriti**?
☐ Da li je **ostvariv**?
☐ Da li odgovara na **identificirani problem**?
☐ Ima li jasno definisan **rok**?

Primjer: *Regrutovati 20 mladih volontera koji će učestvovati u dvije akcije čišćenja zajednice tokom naredna dva mjeseca.*

Radni list 22B - Od problema do projekta

Pretvorite problem u zajednici u realističnu ideju

1. Naš problem u zajednici

Koji problem rješavamo?

Ko je pogođen?

Koji dokazi pokazuju da ovaj problem postoji?

2. Od problema do mogućnosti

Napišite moguće aktivnosti:

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

3. Odaberite svoju ideju

Provjerite svoje ideje koristeći tri kriterija:

- **Korisno:** Da li odgovara stvarnom problemu?
- **Izvodljivo:** Možemo li to realno provesti?
- **Digitalno:** Može li nam tehnologija pomoći?

Naša odabrana ideja:

4. Učinite je SMART

Specifično – Šta ćemo tačno uraditi?
Mjerljivo – Kako ćemo znati da smo uspjeli?
Ostvarivo – Možemo li to realno provesti?
Relevantno – Kako odgovara na problem?
Vremenski određeno – Kada ćemo to uraditi?

Naš SMART cilj:

Radni list 22C - Platno za akcioni plan

Od ideje do akcije

Naziv projekta:

1. Problem: Koji problem u zajednici rješavamo?

2. Cilj: Koji je naš SMART cilj?

3. Akcioni plan

Aktivnost ili zadatak	Odgovorna osoba	Rok	Potrebni resursi	Digitalni alat
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

4. Resursi
Ljudi koji su nam potrebni:

Materijali ili oprema:

Novac ili druga podrška:

5. Digitalni alati za projekat

Za komunikaciju:
Za zajedničke informacije:
Za zadatke i odgovornosti:
Za rokove:
Za datoteke:

6. Provjera realnosti projekta

☐ Problem je jasno definisan.
☐ Naš cilj je SMART.
☐ Naše aktivnosti su realistične.
☐ Svaki važan zadatak ima odgovornu osobu.
☐ Rokovi su jasno određeni.

☐ Znamo koji su nam resursi potrebni.
☐ Naši digitalni alati imaju jasnu svrhu.
☐ Sve osobe mogu pristupiti alatima i koristiti ih.

7. Kada se nešto promijeni

Šta se promijenilo?

Šta trebamo ažurirati?

Ko treba biti obaviješten?

8. Naš prvi realan korak

Šta ćemo prvo uraditi?

Ko će to uraditi?

Do kada?

Zapamtite:
Jasno definisan cilj → praktične aktivnosti → odgovornosti → rokovi → akcija.
Digitalni alati pomažu u organizaciji projekta, ali ljudi su ti koji stvaraju promjenu.

Sesija 23 Radni list Pitch Builder

Naziv projekta:

1. Problem: Koji problem u zajednici želimo riješiti?

Koji dokazi pokazuju da ovaj problem postoji?

2. Ljudi: Ko je pogođen ovim problemom?

3. Naše rješenje: Koja je ideja našeg projekta?

4. Naša akcija: Šta ćemo konkretno uraditi?

1. .....
2. .....
3. .....

5. Očekivani uticaj: Koju pozitivnu promjenu želimo postići?

6. Digitalna podrška: Koje digitalne alate ćemo koristiti i zašto?

7. Naš naredni korak: Koja je prva realna aktivnost koju trebamo poduzeti?

Izradite svoje tri prezentacijska slajda

1. **Slajd 1 – Problem**: potreba zajednice; osobe koje su pogođene problemom; jedan važan dokaz.
2. **Slajd 2 – Naša ideja:** rješenje; glavne aktivnosti; očekivani uticaj.
3. **Slajd 3 – Od ideje do akcije:** digitalni alati; odgovornosti; prvi korak.

Završna provjera prezentacije

☐ Naš problem je jasno predstavljen.
☐ Objasnili smo ko je pogođen problemom.
☐ Naše rješenje odgovara problemu.
☐ Naše aktivnosti su realne i izvodljive.
☐ Očekivani uticaj je jasno opisan.
☐ Digitalni alati imaju korisnu svrhu.
☐ Naši slajdovi su jednostavni i pregledni.
☐ Imamo jasno definisan naredni korak.
☐ Možemo predstaviti našu ideju za tri minute.

Radni list 23A - Kartica za vršnjačku povratnu informaciju

DOBRO

Šta dobro funkcioniše?

Jedan dio projekta ili prezentacije koji je jasan, realističan ili uvjerljiv:
.....
.....

Budite konkretni: Šta je bilo dobro i zašto?
.....
.....

PITANJE

Šta još uvijek nije jasno?
Jedno pitanje koje bi vam pomoglo da bolje razumijete projekat:
.....
.....

Budite znatiželjni: Tražite dodatne informacije umjesto da donosite pretpostavke.

UNAPRIJEDI

Šta bi moglo učiniti projekat boljim?
Jedan realan prijedlog:
.....
.....

Budite konstruktivni: Usmjerite se na projekat, a ne na osobu koja ga predstavlja.

Za projektni tim

Nakon što dobijete povratne informacije, razvrstajte ih u sljedeće kategorije:

☐ **Primijeniti odmah** – Ovo će odmah unaprijediti naš projekat.
☐ **Razmotriti kasnije** – Korisno je, ali trenutno nije neophodno.
☐ **Nije relevantno** – Ne odgovara našem projektu.

Dva poboljšanja koja ćemo napraviti:

1. .....
2. .....

Radni list 23B - Sljedeći korak

Zamislite da vaš projekat počinje sutra. Odaberite jednu malu i realističnu aktivnost koju možete završiti u narednih 48 sati.

Naš projekat:

Naš prvi korak je

Odgovorna osoba je

Uradit ćemo to do

Digitalni alat koji će nam pomoći je

Kako će nam digitalni alat pomoći?

☐ Komunikacija s timom
☐ Kontaktiranje učesnika ili partnera
☐ Prikupljanje informacija
☐ Organizacija zadataka
☐ Postavljanje roka ili sastanka
☐ Kreiranje digitalnog sadržaja
☐ Dijeljenje ili pohranjivanje datoteka
☐ Drugo: _____

Prije nego što počnemo

☐ Aktivnost je realistična.
☐ Neko je odgovoran za njenu realizaciju.
☐ Znamo kada se treba realizovati.
☐ Znamo koji digitalni alat može pomoći.
☐ Sve osobe kojima su informacije potrebne imaju pristup njima.

Moja završna refleksija

Jedna digitalna vještina koju sam razvio/la tokom ovog programa je:

Jedna stvar koju sada radim s više samopouzdanja je:

Jedan način na koji bih mogao/la koristiti ove vještine u svojoj zajednici je: