

nexus институт

# *DigiPAC: Дигитално учество и активно граѓанство. Програма за обука за млади лидери.*

Прирачник со модули

[Цветина Арсова Нетзелман, Катја Ауге, Ејми Винклер, Тереса Долинга]  
11-8-2021

**ACTion**

*Promoting active citizenship through civic education and active online participation of youth role models*

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. AGREEMENT NUMBER: 621400-EPP-1-2020-1-DE-EPPKA3-IPI-SOC-IN  
PROJECT TITLE: ACTion – promoting active citizenship through civic education and active online participation of youth role models

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





## Содржина

Добредојдовте!	4
Позадина	5
Структура на Прирачникот	6
Теоретска рамка	7
Дигитално граѓанство и дигитални компетенции	7
Блумова таксономија: когнитивни домени	8
Цели на учење	9
Наставна програма	11
Структура на програмата за обука	11
Изборна евалуација	12
Онлајн алатки	12
Преглед на програмата за обука	14
Модул А – Интеракција онлајн (прв ден)	16
Краток опис	16
Преглед	16
Цели на учење	16
Активности	17
1. Воведување и воспоставување безбеден простор	18
2. Што да правите и да не правите во интернет светот (Netiquette)	20
3. Запознавање со основните концепти поврзани со медиумската писменост	22
4. Приказни... Искуства... Сензибилизација	24
5. Работилница за сценарио	26
6. Повратни информации и учења	28
Модул Б – Живеење во демократија (втор ден)	29
Краток опис	29
Преглед	29
Цели на учење	29
Активности	31
1. Јас и социјалните мрежи	32
2. Играње со слики	33
3. Вежба за раскажување приказни	35
4. Лажни вести	37
5. Живеење и дејствување во демократски општества	39
5а. Изборно	39
5б. Создавање врски	40



6. Повратни информации и учења.....	43
Модул В – Дигитално учество (трет ден).....	44
Краток опис.....	44
План.....	44
Цели на учење.....	44
Активности.....	45
1. На скалила – вовед во младинско учество.....	46
2. Вовед во дигитални алатки за активно младинско учество.....	48
2а. Adhocрасу+ – Европска платформа за проекти за младинско е-учество.....	49
2б. F.I.R.E – Алатка за градење капацитет.....	52
3. Повратни информации и учења.....	54
4. Последователни активности: Искуства со активното младинско учество.....	55
4а. Adocрасу+ – Европска платформа за проекти за младинско е-Учество.....	55
4б. F.I.R.E – Алатка за градење капацитет.....	58



## Добредојдовте!

### Дигитално учество и активно граѓанство (DigiPAC): Програма за обука за млади лидери

Почитувани читатели,

Со задоволство ви го претставуваме Прирачникот за наставната програма DigiPAC. Програмата и прирачникот се создадени во рамките на проектот Еразмус+ ACTIon финансиран од ЕУ, за да помогнат во промовирањето на граѓанското образование, активното дигитално граѓанство и демократското учество на младите во формалното и неформалното образование.

Зошто е важно?

Затоа што - да се биде онлајн е начин на живот за младите Европејци.

Во 2019 година, 94% од младите луѓе во ЕУ секојдневно користеле интернет, во споредба со 77% од општата популација (Евростат, Да се биде млад во Европа денес – дигитален свет, 2020 година). Сепак, младите не го користат целосно потенцијалот на дигиталните технологии за да пристапат до информации за нивните граѓански права, здравствени и образовни прашања, или да учествуваат во процесите на донесување одлуки во нивните заедници и општеството во целина. Најчестите онлајн граѓански активности на младите лица на возраст од 16 до 29 години била интеракцијата со јавните власти и добивањето информации од веб - страниците на јавните власти. Само 15% од младите објавуваат свои мислења за граѓански или политички прашања; само 17% учествуваат во онлајн консултации и гласаат за дефинирање на граѓански или политички прашања. Постои јасен јаз во начинот на кој младите ги користат дигиталните технологии, а овој јаз е уште поголем кога станува збор за млади во неповолна положба. ACTIon – промовирањето на активно граѓанство преку граѓанско образование и активно онлајн учество на млади лидери има за цел да ја пополни оваа празнина.

Овој прирачник е наменет за идни обучувачи – на пример: младински работници, практичари, наставници, социјални работници и лидери на младински клубови и служи лесно да се спроведе и користи програмата. Се надеваме дека ќе биде корисен и ќе инспирира нови идеи за зајакнување на младите луѓе да дејствуваат како дигитални граѓани!

Забавувајте се и со среќа!

Нексус тимот од проектот ACTIon



## Позадина

Кофинансираниот проект ACTION преку Еразмус+ програмата обединува шест партнери од четири земји на ЕУ и една земја кој не е членка на ЕУ, со цел да ги поттикне младите луѓе, особено од социјално загрозените заедници, да станат активни дигитални граѓани. Двајца од шесте проектни партнери – nexus, германски истражувачки институт специјализиран за учество на граѓаните и HESED, бугарска организација фокусирана на социјална интеграција на младите Роми – развијаа посебни програми за обука за дигитално граѓанство (DigiPAC и MOLA), кои ќе бидат пилотирани, како и формални и неформални образовни услови засновани на заедницата во четири од партнерските земји. Програмите содржат веќе постоечки офлајн и онлајн едукативни алатки, избрани и приспособени за да се исполнат целите на проектот ACTION.

Следната табела нуди краток преглед на двете различни програми ACTION - DigiPAC, дизајниран од nexus и MOLA, дизајнирана од HESED:

**Табела 1: ACTION Програми за обука – DigiPAC и MOLA**

Програма	DigiPAC: Дигитално учество и активно граѓанство	MOLA: Модел за активирање лидери на мислење
Средина за учење	Формално: средни училишта;	Неформално: образование засновано на заедницата;
Учесници	Деца и адолесценти, на возраст од 14-18 години;	Млади лица, до 25 години;
Инструктори	Наставници; младински работници;	Заедница/социјални работници;
Централни цели	<ul style="list-style-type: none"><li>Обука за дигитални и демократски компетенции на младите луѓе;</li><li>Овозможување да го користат интернет светот за активно да учествуваат во нивната заедница и поширокото општество;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Обука за дигитални компетенции на младите лидери во обесправените заедници;</li><li>Да им се овозможи да го користат интернет светот за да ја подобрат здравствената писменост во нивната заедница;</li></ul>
ACTION партнер	nexus Институт за управување со соработка и интердисциплинарни истражувања, Германија.	Фондација за здравствен и социјален развој (HESED), Бугарија.

Овој прирачник е наменет како упатство за лесна имплементација на програмата од nexus, DigiPAC. Програмата за обука првично беше дизајнирана за работилница која трае два и пол дена и е изградена од три посебни модули (А, Б и Ц; по еден модул дневно). Читателите ќе добијат основни информации за теоретската рамка и целите за учење на DigiPAC, како и алатките за спроведување на обуката со група млади луѓе. Како што беше наведено погоре, DigiPAC беше првенствено дизајниран за средни училишта, со наставници како инструктори, а учениците како примачи на обуката. Сепак, може да се имплементира и во други формални и неформални средини за учење. Низ прирачникот се вклучени совети за флексибилно прилагодување на временската рамка, структурата, форматот (онлајн/офлајн) и содржината на обуката на различни социјални контексти и средини за учење.



Секој од трите модули на DigiPAC содржи активности кои опфаќаат широк опсег на теми и пренесуваат различни дигитални и демократски вештини. Младите учесници ќе се поттикнат да разговараат за основните правила на однесување во дигиталниот свет, да стекнат свест и да споделат лични искуства со различни форми на дискриминација, да научат за демократските вредности и структурата на демократските општества и да се охрабруваат да размислуваат за сопствените одговорности и можности за дигитално и демократско учество. Програмата за обука треба да им овозможи и да ги поттикне младите да заземат позиции за пример, да го шират она што го научиле со своите вршници и со тоа позитивно да влијаат на нивните социјални групи.

## **Структура на Прирачникот**

Прирачникот започнува со краток вовед во теоретската рамка и педагошкиот концепт во основата на проектот ACTION и програмата DigiPAC. Потенцијалните инструктори се запознаени со концептите на дигитално граѓанство, пренесените дигитални компетенции и когнитивните домени насочени од различните активности и специфичните цели за учење на DigiPAC.

Потоа, инструкторите се запознаваат со обуката

Наставен план. Овој главен сегмент нуди краток преглед на структурата на секој од трите модули, проследен со детален опис на нивните индивидуални активности. Читателите добиваат чекор – по – чекор инструкции, временски план, информации за потребните материјали и подготовка, корисни предлози за нивно флексибилно прилагодување на онлајн формат, различна временска рамка во согласност со потребите на групата. Наставниот план е линкуван со оригиналните извори од каде се приспособени активностите за учење.

Материјалите (работни листови, видеа, прашања, слики и постери) потребни за имплементација на програмата достапни се во две форми на веб - страницата ACTION. Инструкторите можат да преземат PDF документ, кој ги содржи сите материјали на програмата во една датотека. Исто така, можат да преземат ZIP папка, во која одделните материјали се подредени во потпапки според нивниот модул (A, B или C) со името и бројот на нивната активност.



## Теоретска рамка

### Дигитално граѓанство и дигитални компетенции

За дигитализирана иднина се потребни граѓани кои ги знаат своите права и обврски, и офлајн и онлајн. Практиките од фундаментално значење за демократијата – добивање информации и вести, формирање и размена на мислења и политички активизам, веќе се случуваат во дигиталниот свет и се смета дека овој тренд ќе се зголемува. Затоа е потребно образовните програми да ги обучат младите луѓе да бидат способни да дејствуваат врз демократијата во дигиталниот свет, преку пренесување граѓанско образование и дигитални компетенции. Притоа, тие можат да им овозможат и да ги поттикнат младите луѓе да станат активни дигитални граѓани. Следното поглавје нуди кратка дефиниција на овие три клучни поими.

ACTIon<sup>1</sup> се потпира на дефиницијата за граѓанско образование, исто така, наречена демократија за граѓанска едукација, обезбедена од младинската организација Youthpower.org:

*„Граѓанското образование (исто така познато како образование на граѓани или образование за демократија) може да биде нашироко дефинирано како обезбедување информации и искуства за учење за опремување и зајакнување на граѓаните да учествуваат во демократските процеси“.*

(Youthpower.org n.d.)

Граѓанското или демократското образование може да биде насочено кон која било возрастна група, во која било земја, на кое било ниво – меѓународно, национално или локално и не е обврзано на една специфична форма или метод. Може да се пренесе, на пример, преку кампањи за масовни медиуми, искусствено учење или учење во училища (сп. Youthpower.org) и е централен елемент на програмите за обука развиени и од HESED<sup>2</sup> и од Nexus за проектот ACTIon.

Дигиталните компетенции не се само неопходен услов за активно онлајн учество. Тие се составен дел од основните граѓански компетенции во дигитализираните општества и основен елемент на понатамошниот, сеопфатен термин: дигитално граѓанство. Дефиницијата за дигитално граѓанство што се користи во ACTIon првенствено произлегува од проектот на Советот на Европа „Дигитално образование за граѓанството“ (Frau-Meigs et al. 2017):

*„Дигиталното граѓанство може да се каже дека се однесува на компетентно и позитивно користење дигитални технологии и податоци (создавање, објавување, работа, споделување, дружење, истражување, играње, комуникација и учење); активно и одговорно учество (вредности, вештини, ставови, знаење и критичко разбирање) во заедниците (локално, национално, глобално) на сите нивоа (политичко, економско, социјално, културно и интеркултурно); да се биде вклучен*

<sup>1</sup> За повеќе детали, ве молиме погледнете ја теоретската рамка на ACTIon ([https://www.erasmus-action.eu/wp-content/uploads/2021/09/ACTIon-Theoretical-Framework-and-Analysis\\_Web\\_version.pdf](https://www.erasmus-action.eu/wp-content/uploads/2021/09/ACTIon-Theoretical-Framework-and-Analysis_Web_version.pdf)).




<sup>2</sup> 7 Втората програма за обука развиена од HESED со наслов „MOLA: Model for Opinion Leaders Activation“ може да се најде овде: Резултати од проектот – MENU ([www.erasmus-action.eu](http://www.erasmus-action.eu)).

во двоен процес на доживотно учење (формално и неформално) и континуирано бранење на човековото достоинство и сите придружни човекови права“.

(Совет на Европа 2021а)

Според Советот на Европа, поединецот мора да стекне дигитални компетенции во десет различни домени, за да може да достигне дигитално граѓанство. Шест од овие десет домени беа претходно избрани од ACTIon и се насочени кон активностите во оваа програма. Тие се групирани во три главни категории: **Да се биде онлајн**, **Онлајн благосостојба** и **Мое право е!** (види исто така Совет на Европа 2021б)<sup>3</sup>.

**Табела 2: Домени на дигитални компетенции**

<b>Да се биде онлајн</b> 	<b>Онлајн благосостојба</b> 	<b>Мое право е!</b> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Пристап и вклучување;</li> <li>• Медиумска и информациска писменост.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Етика и емпатија;</li> <li>• Здравје и благосостојба.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Активно учество;</li> <li>• Права и одговорности.</li> </ul>

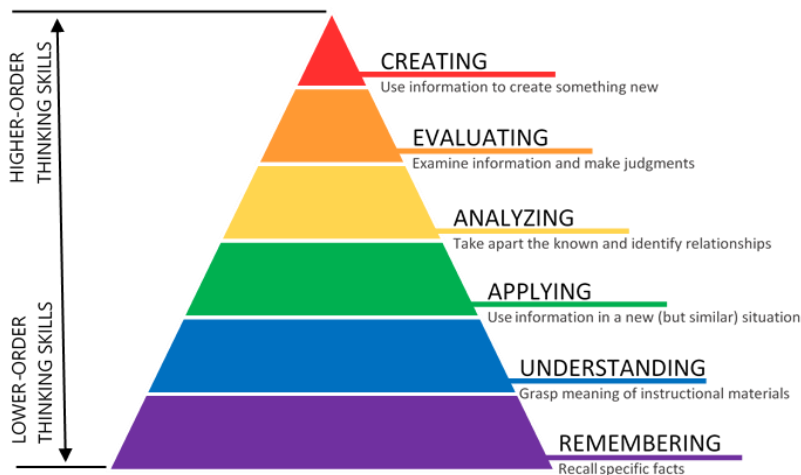
**Да се биде онлајн** вклучува домени кои се однесуваат на компетенциите потребни за пристап до дигиталното општество и слободно изразување. **Онлајн благосостојба** се однесува на домени кои можат да му помогнат на корисникот да се чувствува безбедно и позитивно да се вклучи во дигиталното општество. И на крај, **Мое право е!** вклучува информации поврзани со правата и одговорностите на граѓаните во сложени, разновидни средини во дигитален контекст. Поединечните активности што се составени и адаптирани од страна на Nexus се однесуваат на еден или повеќе од овие шест домени на компетенции.

### Блумова таксономија: когнитивни домени

DigiPAC не само што цели и има за цел да ги зајакне дигиталните компетенции на учесниците, туку е и поврзан со низа когнитивни вештини од понизок и повисок ред. Блумовата таксономија на когнитивните домени ја формира дидактичката основа на целите за учење на активностите на програмата:

**Слика 1: Визуелизација на Блумовата Таксономија**

BLOOM'S TAXONOMY – COGNITIVE DOMAIN (2001)



Извор: Курт (2017) врз основа на: Блум, Б. С. (1956).

<sup>3</sup> Видете „10 домени на дигитално државјанство“ на Советот на Европа 2021б.



При развивањето на програмата, nexus ги групираше шесте домени на Блум во следните три категории. Секое когнитивно ниво содржи повеќе специфични вештини:

**Табела 3: Когнитивни домени, базирани на Блумовата таксономија**




1: Запомнување и разбирање	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Подигнување на свеста;</li> <li>• Зголемување разбирањето;</li> <li>• Препознавање.</li> </ul>
2: Применување и анализирање	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Зголемување на компетенциите;</li> <li>• Развивање на вредности/ставови.</li> </ul>
3: Оценување и креирање	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Оценување на вредностите;</li> <li>• Вредности за застапување;</li> <li>• Негување вредности со другите;</li> <li>• Креирање содржини.</li> </ul>




Првото ниво, **Запомнување и разбирање**, се фокусира на подигање на свеста, зголемување на разбирањето и препознавањето. Второто ниво, **Применување и анализирање**, има намера да развие вештини и да ги зголеми компетенциите. На крајот, третото ниво, **Оценување и креирање**, ги опфаќа мисловните вештини на највисоко ниво: оценување, застапување и негување вредности со другите и создавање сопствена содржина.




## Цели на учење

Следната табела дава преглед на специфичните цели за учење (од 1а до 9в) формулирани според Nexus и насочени според активностите на DigiPAC. Тие се однесуваат и на доменот на дигитална компетентност (заснован на моделот на дигитално граѓанство на Советот на Европа) и на когнитивните домени (врз основа на Блумовата таксономија) претставени во претходните два параграфа. Како Блумовата таксономија, тие се структурирани од пониски (1, 2...) до повисоки (8, 9...) нивоа на компетентност. Во многу случаи, тие одржуваат конзистентна структура и содржина во неколку домени, што е означено со нивниот азбучен редослед (на пр., 1а, 1б, 1в...). Затоа, последователните цели на учење ги вклучуваат и основните цели на претходното ниво на учење, како и дополнителни спецификации релевантни за секој од поединечните домени на компетентност. Активностите во оваа програма придонесуваат за исполнување на овие цели. Сепак, важно е да се напомене дека не можат секогаш во целост да ги постигнат наведените цели за учењето.

**Табела 4: Цели на учењето**

	Да се биде онлајн 	Онлајн благосостојба 	Мое право е! 
<b>Запомнување и разбирање</b> 1	а) Да се подигне свеста и разбирањето за концептите на инклузија, почит и толеранција;	б) Да се подигне свеста и разбирањето за упатствата и алатките за онлајн интеракција со другите на позитивен и значаен начин;	в) Да се подигне свеста и разбирањето за концептите на образованието за демократија, активно учество и правата и одговорностите на дигиталното граѓанство.

	Да се биде онлајн 	Онлајн благосостојба 	Мое право е! 
	2 а) Да се зголеми <b>разбирањето</b> на врските помеѓу и важноста на вклучувањето, почитувањето и толеранцијата во дигиталните простори (на пр. говор на омраза; почит и толеранција во онлајн комуникацијата);	б) Да се зголеми <b>разбирањето</b> на етичката компонента на онлајн интеракциите и врските;	в) Да се зголеми <b>разбирањето</b> за важноста на демократското образование, активното учество и граѓанските права и одговорности во дигиталната сфера.
	3 а) Да <b>препознае</b> стереотип/ <b>дискриминација</b> /стигматизација (на пр. во лажни вести);	б) Да се зголеми <b>разбирањето</b> на антидискриминацијата како принцип на онлајн однесувањето, интеракцијата и комуникацијата со другите.	
Применување и анализирање	4 а) Да се развијат социјални и комуникациски <b>вештини</b> , различност и компетентност за граѓанско образование, способност за ефективно комуницирање онлајн за вредностите како што се <b>почит</b> и толеранција;	б) Да се зголемат <b>вештините</b> на отвореност и <b>емпатија</b> ;  в) Да се зајакнат ставовите и вештините за почит, толеранција и индивидуална одговорност;	г) Да развијат ставови на одговорност во дигиталното учество и колективно да учествуваат во создавање онлајн средина, со почит и емпатичност.
	5 а) Да се зголемат вештините за <b>критичко размислување</b> , со цел да се анализираат и решаваат проблеми во однос на пристапот, вклучувањето и почитувањето на онлајн <b>комуникацијата</b> ;	б) Да се зајакнат/изградат социјални и <b>комуникациски</b> вештини и компетенции за граѓанско образование;  в) Да може да идентификува дискриминација, нетолеранција и да биде исклучена во случаите каде што се јавува во онлајн комуникацијата;	г) Да може ефективно да комуницира онлајн за вредностите како демократско образование, активно учество, права и одговорности на дигиталното граѓанство;  д) Да се анализираат и решаваат проблемите во однос на едукацијата за демократија, активното учество и правата и одговорностите на дигиталното граѓанство.
Оценување и креирање	6 а) Да се <b>оцени</b> квалитетот и вистинитоста на информациите на интернет;	б) Да се <b>изразат</b> сопствените ставови/перспективи на интернет.	
	7 а) Да се <b>залага</b> за подобар пристап и вклучување на интернет;	б) Да се <b>залага</b> за поголема почит, толеранција и антидискриминација на интернет;	в) Да се <b>залага</b> за дигитално учество, дигитално граѓанство, права и одговорности.
	8 а) Да се <b>негуваат</b> вредности за пристап и вклучување меѓу врсниците;	б) Да се <b>негуваат</b> вредности на антидискриминација, почит и толеранција меѓу врсниците;	в) Да се негуваат <b>вредности</b> на демократско образование, активно учество и дигитално

	Да се биде онлајн 	Онлајн благосостојба 	Мое право е! 
9	а) Да се создаде содржина поврзана со пристап, вклучување и почитување на интернет (на пр. преку раскажување приказни);	б) Да се создаде содржина поврзана со онлајн благосостојбата (емпатија, толеранција и антидискриминација) (на пр. преку раскажување приказни);	граѓанство меѓу врниците;
			в) Да се создаде содржина поврзана со активно учество и правата и одговорностите на дигиталните граѓани (на пр. преку раскажување приказни).

## Наставна програма

### Структура на програмата за обука

Овој следен, главен сегмент од прирачникот ги запознава потенцијалните обучувачи со содржината на програмата за обука DigiPAC. Тој е поделен на три сегменти - по еден за секој модул (А, Б и Ц). Секој од овие делови се отвора со следниов општ преглед:

1. Краток опис на модулот;
2. Опсег;
3. Цели на учење;
4. Преглед на активности.

По овој воведен сегмент, поединечните активности во модулот се подетално објаснети. Секоја активност доаѓа со инструкции чекор - по - чекор кои може да се прилагодат на составот на групата или форматот на активността (онлајн/офлајн). Без разлика како се спроведуваат активностите, тие секогаш треба да бидат интерактивни! Фокусот е на учесниците и нивните интеракции, така што обучувачите не треба да вложуваат поголем труд отколку што предвидува наставната програма.

Во овој прирачник, обучувачите добиваат временски план со детали за дводневната програмата DigiPAC – изучување на еден модул дневно. Преглед на овој план може да се најде во следниот дел:

**Преглед на програмата за обука.** Можеби обучувачите не можат секогаш да се држат до овој точен распоред - вкупното време поминато на секој модул, сепак, не треба да надминува 8 часа (вклучувајќи паузи) за офлајн настани. Доколку програмата се спроведува онлајн, учесниците не треба да работат подолго од 2 часа без паузи. Обучувачите, исто така, можат да отстапат од оригиналниот временски план на програмата, доколку тоа не одговара на нивната средина за учење модулите може да се поделат на посебни активности и да се распределат на подолги временски периоди (на пример, 2-3 последователни недели).



Дополнителни совети и предлози за обучувачите се означени со иконата - сијалица.

Секоја активност завршува со серија прашања за размислување и рефлексција кои имаат за цел да им помогнат на учесниците да ги заокружат и поврзат своите знаења со секојдневниот живот. Предложените прашања се опционални и обучувачите можат да ги приспособат за да одговараат на потребите на групата и временската рамка на соодветната активност. За дополнителни идеи за тоа како да се имплементира рефлексција/евалуација, обучувачите можат да ја проверат активноста „повратни информации и учење“ што може да се најде на крајот од секој од трите модули. Ако обучувачите изберат да ги поделат модулите на помали делови и да ги распределат активностите на подолг временски период, евалуацијата станува задолжителна: секој блок со содржина треба да заврши со евалуација.

### Онлајн алатки

Секоја добра образовна програма мора лесно да се прилагоди на онлајн формат - особено во време на КОВИД и пост-КОВИД. Од таа причина, секоја активност од нашата наставна програма може да се испорача и дигитално. Следната табела наведува различни алатки кои може да се користат за онлајн имплементација на програмата. За да може дигиталната верзија да работи непречено, на обучувачите ќе им биде потребно време подетално да се запознаат со алатките што ги избираат.

**Табела 5: Онлајн алатки**

Онлајн алатки		
Функција	Дигитални алатки	Линкови
Алатки за онлајн видео конференции (опции за работа во соби во помали групи)	ZOOM	<a href="http://www.zoom.us">www.zoom.us</a>
	Webex	<a href="http://www.webex.com">www.webex.com</a>
	Jitsi	<a href="https://jitsi.org/">https://jitsi.org/</a>
	Bigbluebutton	<a href="https://bigbluebutton.org">https://bigbluebutton.org</a>
Заеднички работи на дигитална табла	Miro	<a href="http://www.miro.com">www.miro.com</a>
	Mural	<a href="http://www.mural.com">www.mural.com</a>
	Padlet	<a href="http://www.padlet.com">www.padlet.com</a>
	TaskCards	<a href="https://www.taskcards.de">https://www.taskcards.de</a>
Заедничка работа во дигитална тетратка	Etherpad	<a href="http://www.etherpad.org">www.etherpad.org</a>
Дигитални квизови	Kahoot	<a href="http://www.kahoot.com">www.kahoot.com</a>
Дигитални прашалници и анкети	Mentimeter	<a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a>
	Typeform	<a href="http://www.typeform.com">www.typeform.com</a>
	Dudle	<a href="http://www.dudle.inf.tu-dresden.de">www.dudle.inf.tu-dresden.de</a>
Споделување документи	Dropbox	<a href="http://www.dropbox.com">www.dropbox.com</a>
	Google drive	<a href="http://www.drive.google.com">www.drive.google.com</a>



Обучувачите треба да изберат соодветна алатка за видео конференција и да се регистрираат за да бидат домаќини на обуката. Со цел групата полесно да се поврзе, обучувачите треба да ги советуваат учесниците да ги задржат вклучени камерите додека траат сесиите. Создавањето папка на Dropbox или Google Drive за учесниците, исто така, ќе биде од помош - важни документи и презентации, уредени и зачувани информации на заедничките табли и други материјали за учење и резултати може да се прикачат и да бидат пристапни за сите за време и после работилницата.



## Преглед на програмата за обука

Следниот дел нуди краток преглед на структурата на програмата на 3-те одделни модули и активностите што тие ги содржат.

Во модулот А, учесниците ќе се запознаат меѓусебе и ќе истражуваат општи теми и интеракција на интернет.

Модул А – Онлајн интеракција (прв ден)		
Бр.	Име на активностата	Времетраење
1.	Вовед и воспоставување безбеден простор	30 – 45 мин.
2.	Што треба и што не треба да правите во интернет светот (Netiquette)?	45 мин.
	Пауза	15 мин.
3.	Вовед во основните концепти на медиумската писменост	40 – 45 мин.
4.	Приказни... Искуства... Сензибилизација...	45 мин.
	Пауза	15 мин. (онлајн) / 1 час (офлајн)
5.	Работилница за сценарио	45 – 60 мин.
6.	Повратни информации и евалуација	20 мин.

Модулот Б се фокусира првенствено на граѓанското образование. Овде, учесниците ќе истражат што всушност значи да се живее и дејствува во демократско општество. Тие ќе се запознаат со низа принципи и процеси за оваа општествена форма.

Модул Б – Живеење и дејствување во демократија (втор ден)		
Бр.	Име на активностата	Времетраење
1.	Јас и социјалните мрежи	20 мин.
2.	Вовед во демократија / граѓански принципи	45 мин.
	Пауза	15 мин.
3.	Вежба за раскажување приказни	45 мин.
4.	Лажни вести	45 мин.
	Пауза	15 мин. (онлајн) / 1 час (офлајн)
5а.	Изборно	60 мин.
5б.	Воспоставување врски	120 мин.
6.	Повратни информации и евалуација	20 мин.



Во Модулот В, младите учат и практикуваат начини на кои можат самостојно да станат онлајн активни како млади граѓани и со тоа позитивно да влијаат на нивните заедници.

<b>Модул В – Онлајн учество</b> (трети ден)		
<b>Бр .</b>	<b>Име на активноста</b>	<b>Времетраење</b>
<b>1.</b>	Скалила – вовед во младинско учество	120 мин.
	Пауза	15 мин. (онлајн) / 1 час (офлајн)
<b>2а.</b>	OPIN – Европска алатка за проекти за е-Учество на младите	45 мин.
<b>2б.</b>	FIRE – алатка за градење капацитет	45 мин.
	Пауза	15 мин.
<b>3.</b>	Повратни информации и евалуација	20 мин.
<b>Последователна сесија</b> (2 - 8 недели подоцна)		
<b>4а.</b>	OPIN – Европска алатка за проекти за младинско учество	1ч. и 30 мин.
<b>4б.</b>	FIRE – алатка за градење капацитет	45 мин.

На крајот на програмата, се очекува од учесниците да се стекнат со теоретска основа за демократските вредности и форми на интеракција, онлајн и офлајн – и со помош на дигитални алатки, да научат да ги трансформираат своите знаења и вештини во политичка и социјална акција. Следните поглавја ќе ги претстават подетално трите модули и активности што им овозможува на обучувачите самостојно да ја имплементираат програмата.

## Модул А – Интеракција онлајн (прв ден)

### Краток опис

Првиот модул нè запознава со темата за дигитално граѓанство. Пред да се започне со содржината, учесниците се запознаваат - или, ако веќе се запознаени, учат за новите аспекти едни од други. Тие воспоставуваат безбеден простор, истражуваат општи теми за постоењето и интеракцијата на интернет и се занимаваат со основните концепти за медиумска писменост, говор на омраза и дискриминација на интернет – најпрвин теоретски, потоа преку слушање и дискутирање на приказните и искуствата од другите учесници во групата и од онлајн сценаријата.






### Преглед

Овој модул содржи 5 кратки активности кои траат по околу 30 до 45 минути, кратка пауза од 15 минути и едночасовна пауза за ручек. Кога се испорачува како компактен модул, тој трае околу цел училишен ден (5 часа и 30 минути) вкупно. Сепак, оваа структура не е задолжителна: модулот може да се прилагоди флексибилно за да одговара на потребите на групата и околината за учење. Обучувачите можат да ги имплементираат активностите поединечно или да ги распределат во помали блокови од две или три активности на подолг временски период (на пример, 2 - 3 последователни седмици).

### Цели на учење




Целите за учење на овој модул се насочени кон сите три домени на дигитални компетенции и низа различни когнитивни вештини, особено оние на прво ниво - запомнување и разбирање.

**Табела 6: Цели на учење – Модул А (интеракција преку Интернет)**

Цели на учење <sup>4</sup>	Домен на компетентност
<b>Запомнување и разбирање</b>	
1а) Да се подигне свеста и разбирањето за концептите на инклузија, почит и толеранција;	
1б) Да се подигне свеста и разбирањето за упатствата и алатките за онлајн интеракција со другите на позитивен и значаен начин;	
1в) Да се подигне свеста и разбирањето за концептите на граѓанско/демократско образование, активно учество и правата и одговорностите на дигиталното граѓанство;	
2а) Да се зголеми разбирањето на поврзување и важноста на вклучувањето, почитувањето и толеранцијата во дигиталните простори (на пр. говор на омраза и почит/толеранција во онлајн комуникацијата);	
2б) Да се зголеми разбирањето на етичката компонента на онлајн интеракциите и односите;	
<b>Применување и анализирање</b>	

<sup>4</sup>За повеќе детали, ве молиме погледнете ја теоретската рамка на ACTIon ([https://www.erasmus-action.eu/wp-content/uploads/2021/09/ACTIon-Theoretical-Framework-and-Analysis\\_Web\\_version.pdf](https://www.erasmus-action.eu/wp-content/uploads/2021/09/ACTIon-Theoretical-Framework-and-Analysis_Web_version.pdf))



Цели на учење <sup>4</sup>	Домен на компетентност
5а) Да се зголемат вештините за критичко размислување со цел да се анализираат и решаваат проблемите во однос на пристапот, вклученоста и почитувањето;	
4б) Да се зголемат вештините на отвореност и емпатија;	
<b>Оценување и креирање</b>	
6б) Да може да изразува ставови / сопствени перспективи.	

## Активности

Модулот А (интеракција онлајн) е структуриран на следниов начин:

**Табела 7: Преглед на активности – Модул А (интеракција преку Интернет)**

Модул А – Интеракција преку Интернет (прв ден)		
Бр.	Име на активност	Времетраење
1.	Вовед и воспоставување безбеден простор	30 – 45 мин.
2.	Што треба и што не треба да правите во онлајн просторот (Netiquette)?	45 мин.
	Пауза	15 мин.
3.	Вовед во основните концепти на медиумска писменост	40 – 45 мин.
4.	Приказни... Искуства... Сензибилизација...	45 мин.
	Пауза	15 мин. (онлајн) / 1 час (офлајн)
5.	Работилница за сценарио	45 – 60 мин.
6.	Повратни информации / заклучоци	20 мин.

Следниот параграф ќе ги запознае обучувачите со активностите подетално, со што ќе им овозможи самите да го имплементираат модулот.



## 1. Вовед и воспоставување безбеден простор


<b>Време</b>	30 - 45 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Запознајте ги учесниците;</li><li>• Создадете и договорете правила за интеракција;</li><li>• Воспоставете безбеден простор за времетраењето на програмата.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Флипчарт/табла;</li><li>• Маркери/креда;</li><li>• Изјави (документ 1);</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Столовите за учесниците се наредени во круг, за да можат добро да се видат и разберат.
<b>Онлајн адаптација</b>	Активноста треба да е хостирана со алатка за дигитална видео конференција. Пред чекор 3 (сличности и разлики кај учесниците), инструкторот може да побара од сите учесници да ги исклучат своите камери. Учесниците можат да ги вклучуваат камерите доколку се согласни со изјавата, и повторно да ги исклучуваат пред секоја нова изјава. Алтернативно, можат да прикажуваат емотикони (кревање раце итн.). За колаборативниот дел од активноста (создавање правила) може да се користи дигитална табла. Готовите правила треба да се снимаат на дигиталната табла, во дигитална тетратка или во друга алатка што ќе ја направи обучувачот и учесниците ќе имаат пристап во секое време. Агендата од обуката, исто така, треба да биде испратена до сите учесници или да се направи достапна на друг начин со алатка за споделување документи.

### Инструкции

1. **Вовед во програмата (5 мин.):** Обучувачот се претставува (доколку е потребно) и ја објаснува целта, содржината и методите на обуката, вклучувајќи го времето на започнување и завршување на секој модул.
2. **Запознавање со учесниците (5-10 мин.):** Учесниците се претставуваат себеси и што очекуваат од овој модул. Ако веќе се познаваат, само ги наведуваат своите очекувања. Важно е секој учесник да се чувствува удобно.
3. **Сличности и разлики (5-10 мин.):** Обучувачот чита изјави гласно. Ако изјавата се однесува на учесникот, тој станува, повторно седнува пред да се прочита следната изјава. За време на активноста зборува само обучувачот. Учесниците и обучувачот не коментираат ништо. Збирката на изјави може да се најде во делот со Анекси на овој прирачник, док. 1.
4. **Правила за работа (15-20 мин.):** Преку бора на идеи, учесниците заеднички ги дефинираат правилата како да работат заедно на здрав и безбеден начин во текот на програмата. Размислуваат за можни правила и ги споделуваат со целата група. Учесниците или обучувачот ги запишуваат и ги групираат предлозите на флипчарт/табла; треба да се сумираат во конечна листа на правила. Групата треба да се согласи на сите правила. Ако не, тие разговараат за правилото и изнаоѓаат



решение. Обучувачот може да ги поттикне сите учесници да го кажат своето мислење, при што секој треба да биде вклучен во овој процес.

 Структурата на програмата и правилата креирани од учесниците може да се визуелизираат на флипчарт и да останат видливи за време на траењето на програмата.

## Евалуација

1. Какво е чувството да се учествува во оваа активност?
2. Дали научив нешто ново од другите учесници во групата и за себе?
3. Како соработував со групата?
  - а. Дали се чувствував удобно да ги споделам моите мислења?
  - б. Дали моите ставови беа слушнати, почитувани и интегрирани?

## Извори

Бугарски центар за побезбеден интернет применет фонд за истражување и комуникации (Уред.): Методологија на програмата за обука за сајбер извидници, бугарски центар за побезбеден интернет. Модул 1. Достапен онлајн на <https://eucpn.org/document/cyberscout-programme>, проверено на 29.10.2021 година.

Youth MIND Education; SPI Forschung GmbH Berlin (Eds.): Diversity-Training in Schulen. Übung 1. Достапно онлајн на [http://youth-mind.eu/wp-content/uploads/2020/05/Good-Practice-I\\_Diversity-training-at-school\\_Method\\_Handpout\\_German.pdf](http://youth-mind.eu/wp-content/uploads/2020/05/Good-Practice-I_Diversity-training-at-school_Method_Handpout_German.pdf), проверено на 29.10.2021.



## 2. Што да правите и да не правите во интернет светот (Netiquette)?

<b>Време</b>	45 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Запознајте ги учесниците со концептот „мрежа“;</li><li>• Заеднички креирајте мрежа со групата;</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Флипчарт/табла;</li><li>• Маркер/креда;</li><li>• Power Point презентација „Netiquette“ (документ 2);</li><li>• Алатки за споделување на презентацијата (на пр. лаптоп/таблет и проектор).</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Столовите се поставени во форма на буквата П или круг, така што учесниците добро се гледаат и разбираат меѓу себе.
<b>Онлајн адаптација</b>	Активноста е хостирана со алатка за дигитална видео конференција. Ако групата е голема, обучувачите можат да изберат да ги поделат учесниците во соби за разговор во делот за дискусија. Дигитална табла може да се користи за колаборативниот дел од активноста (создавање мрежа).

### Инструкции

- 1. Вовед (5 мин):** Обучувачот дава вовед за идејата за нетикет (збир на правила за однесување што е прифатливо на интернет), користејќи ја презентацијата на Power Point. Презентацијата „Нетикет“ може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, док. 2.
- 2. Дискусија (20 мин):** Учесниците активно ги разменуваат своите идеи и дискутираат што е важно да се има предвид кога се онлајн. Додека разговараат, тие можат да размислуваат за овие прашања:
  - а. Дали правилата за интеракција/однесување се разликуваат офлајн наспроти онлајн? Ако е така, како се разликуваат?
  - б. Какви форми на дигитална интеракција постојат? Како се разликуваат тие?
  - в. Што ја прави добра дигиталната интеракција?
  - г. Што сè „не треба“ да се примени во дигиталната интеракција?
- 3. Создавање мрежа (10 мин):** Како резултат на дискусијата, учесниците креираат листа за проверка што треба и што не треба. Тие запишуваат добро структурирана листа на флипчарт или друга (онлајн) алатка. Во зависност од групата, овој дел може да го води обучувачот или самите учесници.
- 4. Повторување и размислување (10 мин):** Групата чекор по чекор поминува низ списокот за проверка и размислува за сите точки. За секоја наведена точка, тие се сеќаваат и повторуваат на соодветен начин како не треба или треба да се однесуваат на интернет и какви последици би имало непочитувањето на ова правило.



## **Евалуација**

1. Дали следам некаков вид етикети во мојот секојдневен живот? Што ми е најважно?
2. Дали некогаш сум ги прекршил правилата за прифатливо однесување на интернет?  
Кои беа последиците?



### 3. Запознавање со основните концепти поврзани со медиумската писменост

**Време** 45 минути

**Цели и пристап**

- Запознајте ги основните концепти поврзани со медиумската писменост (на пр. говор на омраза, дискриминација, нетолеранција);
- Станете сензибилизирани за концептите на емпатија, почитување, одговорности, права и демократија;

**Алатки и опрема**

- Работен лист „Концепти и дефиниции“ (документ 3);
- Power Point презентација „Асоцијации и дефиниции“ (документ 4);
- Алатки за споделување на презентацијата (на пр. лаптоп/таблет и проектор);
- Ножици, лепак и празни листови хартија за секоја група (по избор);
- Пенкала за сите учесници.

**Подготовка** На учесниците им се потребни столчиња и маси/клучи на кои ќе можат да работат со своите материјали. Работните листови треба да се испечатат за секого.

**Онлајн адаптација** Активноста е хостирана со алатка за дигитална видео конференција. Power Point презентацијата исто така може да се сподели. За делот на групната работа од активноста, учесниците треба да се поделат во соби по 5 учесници. Обучувачите можат да го пренесат работниот лист на дигитална табла и да создадат посебна верзија/работен простор за секоја група. Точните одговори може да ги претстави обучувачот преку Power Point презентацијата, или преку споделување на екранот, а со тоа и решенијата на една од групите и споредување на нивните резултати со резултатите од другите групи и официјалните решенија.

### Инструкции

1. **Асоцијации (20 мин):** Избраните поими (дискриминација, говор на омраза и сл.) се претставени преку првиот дел (асоцијации) од Power Point презентацијата „Асоцијации и дефиниции“. Учесниците ги искажуваат своите асоцијации со презентирани термини. Во овој дел, нема правилни или погрешни одговори! Презентацијата може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, док 4.
2. **Поврзување на концепти и дефиниции (15 мин):** Учесниците се поделени во групи од околу пет членови. Секој учесник добива испечатен работен лист и ножици. Заедно со членовите на групата, тие го поврзуваат секој поим за медиумска писменост со неговата дефиниција - или со цртање линии помеѓу соодветните полиња или со отсекување на полињата и ставање на термините до нивните соодветни дефиниции. Доколку обучувачите ја изберат втората опција, групите

добиваат и ножици. Работниот лист може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, док. 3.

3. **Дискусија за решенија (10 мин):** Обучувачот ја собира групата пленарно, учесниците ги споредуваат и дискутираат околу своите решенија. Потоа, обучувачот ја користи презентацијата на Power Point за да ги претстави концептите на официјалните дефиниции, активно ги ангажира учесниците и ги коригира нивните идеи доколку е потребно. Ако опцијата 2 (отсекување и распоредување на поимите/дефинициите) е избрана за чекор 2, учесниците сега добиваат лепак и на посебен лист хартија ги лепат конечните одговори.



Дефинициите треба да се ажурираат за да бидат релевантни за младите. Обучувачите, може да вклучат примери на претходни настани поврзани со концептите: тие може да се запишат на хартија или онлајн пост и да се споделат со групата, која потоа ги поврзува со соодветниот концепт и дефиниција. Алтернативно, обучувачите можат усно да вклучат примери во групната дискусија.

## Евалуација

1. Какви впечатоци имам од оваа активност?
2. Дали јас или некој што го познавам ширел говор на омраза, нетолеранција и дискриминација на интернет?
3. Како можам да го променам моето однесување за да избегнам ширење на говор на омраза, нетолеранција и дискриминација на интернет?

## Извори

Erasmus+ Project DETECT (2020) (Ed.): Detect: Enhancing digital citizenship – method manual for teachers. Exercise 1. Available online at <https://www.detect-erasmus.eu/de/resultate/begleitmaterial-fuer-detect-studios-o2/>, проверено на 29.10.2021 година.

Dictionary.com (2021). Онлајн: <https://www.dictionary.com/>, проверено на 14.12.2021.

Мериам Вебстер (2021). Онлајн: <https://www.merriam-webster.com/>, проверено на 14.12.2021.



## 4. Приказни... Искуства... Сензибилизација...

<b>Време</b>	45 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Поврзување на концептите на дискриминација, говор на омраза и нетолеранција, кои беа дискутирани во Активност 3, со реални ситуации на интернет;</li><li>• Размислете и дискутирајте за личните приказни и приказни кои реално би можеле да се сретнат на интернет;</li><li>• Изградете вештини за социјална комуникација (преку емпатично слушање).</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Флипчарт/табла/табла;</li><li>• Маркер/креда;</li><li>• Пенкало и хартија за секој учесник.</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Стеволите треба да бидат наредени во круг, за да можат учесниците добро се гледаат и разбираат. Треба да има доволно пенкала/моливи и хартија за секој учесник.
<b>Онлајн адаптација</b>	Активноста е хостирана со алатка за дигитална видео конференција. Учесниците можат анонимно да ги објавуваат своите приказни во дигитална тетратка. За дискусии во помали групи, учесниците треба да се поделат во соби.

### Инструкции

1. **Вовед (3 мин):** Обучувачот се навраќа на претходната активност и дава краток преглед на концептите на дискриминација, нетолеранција и говор на омраза.
2. **Лични приказни (7 мин):** Секој учесник одвојува малку време за себе и запишува лично искуство или искуство на пријател со онлајн дискриминација, говор на омраза или нетолеранција. Учесниците можат да одлучат дали да ги напишат своите имиња или да ја остават својата приказна анонимна. Приказните потоа ги собира обучувачот.
3. **Споделување и дискусија (30 мин):**
  - а. Обучувачот гласно чита лична приказна (без да го именува авторот на приказната);
  - б. Учесниците дискутираат дали искуството претставува дискриминација, говор на омраза, нетолеранција или не, и споделуваат дали имале слични искуства и какви биле или би биле нивните реакции;
  - в. Учесниците потоа се делат во мали групи за да разговараат за можните начини за интервенирање или спречување на вакви ситуации;
  - г. Овие идеи потоа се споделуваат со целата група.

Ако има доволно време, овој процес може да се повтори со уште една или две приказни.



Учесниците ќе споделуваат лични и можеби болни приказни - затоа е особено важно обучувачите да обезбедат и да создадат безбеден простор. Повторувањето на





правилата за однесување (**1. Вовед и воспоставување безбеден простор**) можеби е добра идеја.

## **Евалуација**

1. Како се чувствував слушајќи ги другите приказни? Дали се чувствував поврзан со другите?
2. Дали во иднина ќе можам да препознаам говор на омраза, нетолеранција и дискриминација на интернет и евентуално да дејствувам за да спречам/интервенирам?

## **Извори**

Бугарски центар за побезбеден интернет применет фонд за истражување и комуникации (Уред.): Методологија на програмата за обука за сајбер извидници, бугарски центар за побезбеден интернет. Модул 3. Достапен онлајн на <https://eucpn.org/document/cyberscout-programme>, проверен на 29.10.2021 година.



## 5. Работилница за сценарио

<b>Време</b>	60 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Продлабочување на разбирањето за дискриминацијата, говорот на омраза и нетолеранцијата;</li><li>• Оценете ја сериозноста на ситуациите од реалниот живот кои вклучуваат дискриминација, говор на омраза и нетолеранција;</li><li>• Прашајте ги учесниците за сопственото мислење за овие поими;</li><li>• Разберете ја сложеноста на ситуациите и различноста на луѓето кои доживуваат говор на омраза, нетолеранција и дискриминација на интернет.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Флипчарт/постер/табла;</li><li>• Маркери/креда;</li><li>• Презентација на Power Point „Онлајн сценарија“ (документ 5);</li><li>• Алатки за споделување на презентацијата (на пр. лаптоп/таблет и проектор);</li><li>• Испечатена верзија на секое сценарио (во слика или пишана форма).</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Обучувачот избира до пет сценарија од Power Point презентацијата; слајдовите со други сценарија и примерни ситуации се скриени. За секое сценарио, тие пишуваат број од 1 – 5 на таблата/постерот. Избраните сценарија се копираат од презентацијата и секое од нив се печати на посебен лист хартија. Столовите се наредени во форма на буквата П за да можат учесниците да ја следат презентацијата.
<b>Онлајн адаптација</b>	Активноста е хостирана со алатка за дигитална видео конференција. Презентацијата на Power Point може да се сподели. За евалуација на ситуациите, обучувачите можат да креираат дигитална анкета или да ја користат функцијата - анкета на дигитална табла.

### Инструкции

#### 1. Евалуација на ситуацијата (25 мин):

а. **Презентација и евалуација (2-3 мин):** Обучувачот прикажува избрано сценарио, користејќи ја презентацијата на Power Point. Од учесниците се бара да ја оценат сериозноста на сценариото – како „несериозно“, „малку сериозно“, „во ред“, „сериозно“ или „многу сериозно“. Обучувачот може да ги собере одговорите на групата усно или во писмена форма на таблата/флип чартот што останува видлива за остатокот од активноста.

б. **Расудување (2-3 мин):** Обучувачот избира 1-2 учесници накратко да ги објаснат причините за нивното оценување.



Овој процес се повторува за сите ситуации (од 1 до 5). Презентацијата со сценаријата може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, док. 5.

2. **Формирање групи (5 мин):** Обучувачот ги дели учесниците во помали групи со броење од еден до пет. Луѓето со ист број формираат група; секоја група треба да брои од 3 до 4 учесници. Секоја група добива испечатена верзија од сценариото прикажано во презентацијата. Бројот на групи (и сценарија) треба да се прилагоди на вкупниот број на учесници.
3. **Групна работа (15 мин):**
  - а. **Дискусија (5 мин):** Учесниците разговараат за положбата на нивната ситуација во рангирањето на сериозноста и ги споделуваат своите размислувања и впечатоци. Во оваа фаза, нема погрешни одговори.
  - б. **Што ако... (10 мин):** Учесниците треба да почнат да размислуваат за тоа како промените на сценариото би влијаеле на нивната оценка за сериозност. Обучувачот може да воведо една или повеќе од следните модификации:
    - Вие лично познавате некој кој би бил повреден од коментарот/ситуацијата;
    - Многу луѓе го прочитаа/слушнаа/видоа коментарот/ситуацијата;
    - Говорникот/коментаторот не значеше никаква штета;
    - Говорникот/коментаторот има поголема моќ од повредениот.
4. **Презентација (20 мин):** Секоја група добива неколку минути за накратко да ги презентира резултатите од својата дискусија на пленарната седница.



Презентираните сценарија може да се прилагодат и персонализираат. Би имало смисла да се работи на ситуации со кои учесниците можат да се поврзат. Доколку обучувачите изберат да креираат или вклучат нови ситуации, тие можат да ги претстават како кратки приказни, слики или видеа. Исто така можат да им дозволат на учесниците да креираат свои сценарија и да ги претстават на групата како игра со улоги.

## Евалуација

1. Што научив од оваа активност?
2. Дали моето мислење се промени за време на оваа активност?
3. Како се чувствував за време на оваа активност?
4. Што мислам сега за дискриминацијата, говорот на омраза и недостатокот на толеранција на интернет?

## Извори

Оваа активност беше развиена врз основа на идејата за: Anne Frank House; Anne Frank Zentrum; Eagerly Internet; Erinnern.at; International School Amsterdam; MART et al.: Stories that Move – Toolbox against discrimination. OK, or not OK? Достапно онлајн на <https://olt.storiesthatmove.org/en/path/facing-discrimination/is-this-serious/five-situations/five-situations/>, проверено на 29.10.2021 година.<sup>5</sup>

<sup>5</sup>До овој извор може да се пристапи само по бесплатна онлајн регистрација на веб-страницата на Stories that Move.

## 6. Повратни информации и учења

<b>Време</b>	20 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Учесниците размислуваат за она што го научиле во однос на целите за учење во рамките на модулот.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>За опција „в“: Работен лист „Повратни информации и учење“ (документ 6а или 6б)</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Стеволите се наредени во форма на буквата П или круг, за учесниците да можат добро да се видат и разберат.
<b>Онлајн адаптација</b>	За опцијата „в“, обучувачите можат да направат дигитална верзија на работниот лист, достапна за групата преку алатка за споделување документи. Алтернативно, прашањата може да се пренесат во дигитална тетратка или дигитална табла. Сите учесници можат да одговараат анонимно и споделуваат како се чувствувале, што мислат и што научиле со другите учесници за време на модулот.

### Инструкции

Обучувачот започнува со многу краток преглед на она што е направено и научено во текот на денот. Тие избираат 3 цели за учење (по една од секој домен на дигитална компетентност (на пример: Да се биде онлајн, Благоосостојба онлајн и Мое право е!) за кои сметаат дека најмногу научиле и накратко објаснуваат во групата. Овој дел ги прави учесниците активно свесни за тоа што треба да се постигне со модулот и може да послужи како основа на нивната сопствена саморефлексија. Потоа, обучувачот може да избере или да ги комбинира следниве опции:

- Повратни информации преку „Тркалезно фенерче“:** Секој учесник брзо кажува еден збор и една реченица како се чувствувале за време на работилницата.
- Одговарање на прашања:** Секој учесник одговара на прашањата:
  - Што Ви остави најголем впечаток?
  - За што би сакале да разговараме следно?
  - Што ќе понесете дома?
- Работен лист:** Секој учесник добива работен лист со вежба за размислување. Обучувачите можат да избираат помеѓу две различни верзии. Изборот се заснова според вештините на група и времето што го имаат за вежбата.
  - Опцијата „а“ е посложена: учесниците го поврзуваат она што го научиле со различни делови од нивниот онлајн и офлајн социјален живот. Може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, док. 6а.
  - Опцијата „б“ е поедноставна: учесниците размислуваат за тоа што научиле, што им се допаднало и што би промениле во модулот. Може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, док. 6б.



Рефлексијата е важна и им помага на учесниците да ги разберат и запомнат темите на модулот. Ако има доволно време, треба да се имплементираат повеќе вежби за рефлексивност.

## Модул Б – Живеење во демократија (втор ден)

### Краток опис

Вториот модул има за цел да го продлабочи разбирањето на учесниците за дигиталното граѓанство и да им овозможи да го применат во нивниот секојдневен живот. Учесниците се поттикнуваат да размислуваат за сопствената самопрезентација на интернет, да размислуваат за демократијата и основните граѓански принципи и да се вклучат во структурата на една демократија.









### Опсег

Вкупната должина на овој модул зависи од тоа кој план ќе го изберат обучувачите: модулот 5а, во траење од 5 часа и 10 минути; и модулот 5б - со времетраење од 6 часа и 25 минути.












### Цели на учење

Целите за учење на овој модул ги таргетираат сите три домени на дигитални компетентности и главно се однесуваат на нивото на вториот когнитивен домен, применување и анализирање.

**Табела 8: Цели на учењето – Модул Б (Живеење во демократија)**

Цели на учење <sup>6</sup>	Домен на компетентност
<b>Запомнете и разберете</b>	
1б) Да се подигне свеста и разбирањето за упатствата и алатките за онлајн интеракција со другите на позитивен и значаен начин;	
1в) Да се подигне свеста и разбирањето за концептите на образование за демократија, активно учество, правата и одговорностите на дигиталното граѓанство;	
2б) Да се зголеми разбирањето на етичката компонента на онлајн интеракциите;	
2в) Да се зголеми разбирањето на интерактивноста и важноста на овие концептуални области во дигиталната сфера.	
<b>Примени и анализирај</b>	
3а) Да се препознаат стереотипите / дискриминацијата / стигматизацијата (на пример, во форма на лажни вести);	
4а) Да се развијат социјални и комуникациски вештини, различности и компетентност за граѓанско образование и способност ефективно да се комуницира онлајн за вредностите како што се почит и толеранција;	
4б) Да се зголемат вештините на отвореност и емпатија;	
4в) Да се зајакнат ставовите и вештините на почит, граѓанско размислување, толеранција на двосмисленост и индивидуална одговорност.	

<sup>6</sup>За повеќе детали, ве молиме погледнете ја теоретската рамка на ACTIon ([https://www.erasmus-action.eu/wp-content/uploads/2021/09/ACTIon-Theoretical-Framework-and-Analysis\\_Web\\_version.pdf](https://www.erasmus-action.eu/wp-content/uploads/2021/09/ACTIon-Theoretical-Framework-and-Analysis_Web_version.pdf))

Цели на учење <sup>6</sup>	Домен на компетентност
5а) Да се зголемат вештините за критичко размислување со цел да се анализираат и решаваат проблемите во врска со пристапот, вклучувањето и почитувањето во онлајн комуникацијата;	
5б) Да се зајакнат/изградат социјални и комуникациски вештини и компетенции за граѓанско образование;	
5в) Да може да идентификува дискриминација, нетолеранција и исклучување онаму каде што се јавува во онлајн комуникација;	
5г) Да може ефективно да комуницира онлајн за вредностите како што се: образованието за демократија, активно учество и правата и одговорностите на дигиталното граѓанство;	
5д) Да се анализираат и решаваат проблемите во однос на образованието за демократија, активното учество и правата и одговорностите на дигиталното граѓанство.	
<b>Проценете и креирајте</b>	
6а) Да ги поттикне младите луѓе да го оценат квалитетот и вистинитоста на информациите на интернет;	
6б) Да може да изрази свои ставови/сопствена перспектива;	
8в) Да негуваат вредности на демократско образование, активно учество и дигитално граѓанство меѓу своите врстници;	
9а) Да им се овозможи на младите да креираат содржини поврзани со вклучување, почит и толеранција (на пр. Раскажување приказни, итн.);	
9б) Да се создаде содржина поврзана со овие теми (на пр., раскажување приказни, итн.);	
9в) Да се создаде содржина поврзана со овие теми (на пр. Раскажување приказни, итн.).	

Модулот Б (Живеење во демократија) е структуриран на следниов начин:

**Табела 9: Преглед на активности - Модул Б**

<b>Модул Б – Живеење во демократија</b> (втор ден)		
<b>Бр .</b>	<b>Име на активноста</b>	<b>Времетраење</b>
<b>1.</b>	Јас и социјалните мрежи	20 мин.
<b>2.</b>	Вовед во демократија / граѓански принципи	45 мин.
	Пауза	15 мин.
<b>3.</b>	Вежба за раскажување приказни	45 мин.
<b>4.</b>	Лажни вести	45 мин.
	Пауза	15 мин. (онлајн) / 1 час (офлајн)
<b>5а.</b>	Изборно	60 мин.
<b>5б.</b>	Креирање на врски	120 мин.
<b>6.</b>	Повратни информации и учења	20 мин.

Следниот параграф ќе ги запознае обучувачите со активностите подетално и ќе им овозможи сами да го имплементираат модулот.



## 1. Јас и социјалните медиуми

<b>Време</b>	20 минути
<b>Цели &amp; Пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Запознај се со придобивките и недостатоците од онлајн претставување себеси на другите низ гледање на кратко видео;</li><li>Истражувај како учесниците онлајн се претставуваат себеси преку повторно поврзување со личните искуства.</li></ul>
<b>Алатки &amp; опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Пенкала и листови за сите учесници;</li><li>Видео „Тинејџерски гласови: Онлајн претставување себе си“ (<b>док. 7</b>);</li><li>Алатки за презентирање на видеото (пр. Лаптоп/таблет и проектор).</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Столиците треба да бидат подредени во круг за добро да можат учесниците да се гледаат и разбираат. Работен лист треба да биде испечатен за секој учесник.
<b>Онлајн прилагодливост</b>	Видеото може да биде прикажано преку конференциска дигитална алатка. Инструкторите можат да прикачат дигитализирана верзија од работниот лист до алатка за споделување документи.

### Насоки

- Вовед и видео (5 мин.):** Инструкторот накратко прави вовед во тема на активната и го прикажува видеото „Тинејџерски Гласови: Онлајн претставување себе си“ на групата. Линкот на видеото може да биде најдено во материјалната датотека од овој прирачник, **документ 7**.
- Рефлексија на онлајн самопретставувањето (15 мин.):** Учесниците сега рефлектираат и разговараат за начините на кои се претставиле себеси онлајн и ефектите што ги има ваквото претставување врз младите лица. Инструкторот ги прашува следниве прашања:
  - Дали различно се претставувате себеси онлајн и офлајн? Ако да, како?
  - Кои се недостатоците од онлајн претставувањето себеси?
  - Дали некогаш сте се почувствувале притисок од начинот на кој луѓето се претставуваат себе си онлајн (низ слики/видео и сл.) Ако да, како и зошто?
  - Кои би можеле да бидат можни решенија за проблематичните аспекти на самопретставување на социјалните медиуми?

### Изборна рефлексија

- Што сфативте од оваа активност?
- Дали активната ве натера да размислувате поинаку за начинот на кој вие и другите се претставувате на социјалните мрежи? Ако е така, како?

### Извори

Образование за здрав разум (Ред.): Кој си ти онлајн - видео дискусија. Тинејџерски гласови: Претставување на себе си на интернет. Достапно онлајн на <https://docs.google.com/document/d/1fxkpqrHNUJjZ9vzVxsYW-tN5LTXyP0DZwAkuvo77nSM/edit>, проверено на 29.10.2021 година.



## 2. Играње со слики

<b>Време</b>	30 минути
<b>Цели &amp; пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Запознавање на неколку важни човекови права, особено членовите 1, 2 и 19;</li><li>• Подигнување на свеста за релевантноста на човековите права за секојдневниот живот.</li></ul>
<b>Алатки &amp; опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Презентација „Што се човекови права“ (<b>док. 8</b>);</li><li>• Презентација „Статии и слики за човекови права“ (<b>док. 9</b>);</li><li>• Изборно: „Позадина за човекови права“ (<b>док. 10</b>);</li><li>• Алатки за споделување на презентација (пр. лаптоп/таблет и проектор).</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Столиците треба да бидат подредени во П-форма, за да можат учесниците добро да се гледаат и да се разбираат меѓу себе, инструкторот и презентацијата. Ако инструкторот сака да ја искористи позадината за човекови права, треба да ја испечати претходно ( <b>док. 10</b> ).
<b>Онлајн прилагодливост</b>	Активноста е хостирана со алатка за дигитална видео конференција. Овде може да се прикажат и двете презентации. Учесниците можат да го покажат својот избор на слика со кревање рака/покажување емотикони.


### Насоки

- 1. Вовед во човекови права (5 мин.):** Инструкторот накратко ја објаснува идејата и потеклото на човековите права. Потоа задачата е објаснета. За вовед во човековите права, инструкторите можат да ја користат Power Point презентацијата што може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник – **док. 8**.
- 2. Слики и статии (25 мин.):** Следната постапка се повторува за секоја од трите написи, 1, 2 и 19. Инструкторите ја користат Power Point презентацијата „Статии и слики“, која може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник – **док. 9**.
  - а. Презентирање на статијата (1 мин.):** Написот за човекови права, претставен на еден од слајдовите на презентацијата, се чита на глас..
  - б. Избор на слика (2-3 мин.):** Следниот слајд прикажува збирка слики. Учесниците ја избираат сликата што најдобро одговара на нивните асоцијации со презентираниот напис за човекови права.
  - в. Споделување мисли (5 мин.):** Учесниците сега имаат простор да ги споделат своите размислувања и причини за избор на одредена слика за статијата.



За да се прилагоди на знаењето, потребите и искуството на групата, инструкторот може да вклучи и други написи и слики во оваа активност.



-  По активнoста, инструкторот може да избере и да прикачи печатена верзија од „Позадина на човекови права“, која ги прикажува дискутираните написи на сидот од училницата. Позадината може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, **док. 10**.

### *Изборна рефлексија*

1. Каде во мојот секојдневен живот играат улога овие написи за човекови права?
1. Дали јас, некоја личност или институција/организација што ја познавам некогаш ги прекршила овие човекови права?

### *Извори*

Совет на Европа (уред.): Компас: Прирачник за едукација за човекови права со млади луѓе. играње со слики. Достапно онлајн на <https://www.coe.int/en/web/compass/playing-with-pictures>, проверено на 29.10.2021 година.




### 3. Вежба за раскажување приказни

<b>Време</b>	45 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Вклучете ги младите во споделување приказни поврзани со концептите истражени во претходните вежби (човекови права, демократски и граѓански принципи);</li><li>• Дозволете им на младите луѓе да се вклучат во емпатично слушање и да споделуваат лични приказни едни со други.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Неколку пенкала и хартија.</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Столовите се наредени во круг, така што учесниците можат добро да се видат и разберат. Сите учесници треба да можат да го видат и разберат инструкторот напред.
<b>Онлајн адаптација</b>	Активноста е хостирана со <i>алатка за дигитална видео конференција</i> . За работа во помали групи, учесниците треба да бидат поделени во соби за групирање.

### Инструкции

1. **Вовед (2 мин.):** Инструкторот накратко ја објаснува задачата: овде учесниците ќе ги поврзуваат концептите на човековите права и граѓанските принципи со нивните лични искуства..
2. **Саморефлектирање (8 мин):** Секој учесник добива малку време да размисли за лично искуство (негативно или позитивно, онлајн или офлајн) поврзано со човековите права, или општо со демократските и граѓанските принципи. Ако сакаат, можат да прават белешки со пенкалата и хартијата што ги дава инструкторот.
3. **Споделување приказни (30 мин.):** Учесниците сега се поделени во помали групи. Секоја личност ја споделува својата лична приказна со групата. Останатите членови на групата слушаат емпатично и активно, поставувајќи прашања само за да му помогнат на говорникот понатаму да ја развие приказната што ја споделува.
4. **Рефлексија (5 мин.):** За да се заокружи активноста, целата група повторно се обединува. Обучувачот започнува рунда со рефлексија - ова е особено важно за емоционално чувствителни активности и може да го зајакне безбедниот простор создаден за и од групата. Инструкторите можат да ги користат следниве прашања:
  - а. Како споделувањето на моите искуства ме направи да се чувствувам? Кои емоции се појавијав и дали се чувствував поврзано или одвоено од групата?
  - б. Како се чувствувам слушајќи ги другите?
  - в. Дали оваа активност ја промени мојата перспектива за начинот на кој различни луѓе го доживуваат нашето општество? Ако е така, како? Ако не, зошто?



 Овде нема „изборна рефлексija“, бидејќи рефлексijата е задолжителен дел во оваа активност.

### **Извори**

Еразмус+ (Уред.): Јас и твојата приказна. Раскажување приказни. Достапно онлајн на <https://rixwiki.org/mys/home/mys-storytelling>, проверено на 29.10.2021 година.



## 4. Лажни вести

<b>Време</b>	45 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Научете како да препознавате и класифицирате лажни вести;</li><li>• Размислете и дискутирајте за сопствените искуства со лажните вести;</li><li>• Дознајте како да преземете акција против лажните вести.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Видео „Проверка на факти“ (док. 11);</li><li>• Материјал „Проверка на факти“ (док. 12);</li><li>• Изборно: испечатени примери на лажни вести (док. 13);</li><li>• Пенкала за сите учесници;</li><li>• Флипчарт табла/табла;</li><li>• Маркери/креда;</li><li>• Алатки за споделување на видеото (на пр. Лаптоп / таблет и проектор).</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Работниот лист треба да биде испечатен за сите учесници. Ако инструкторот сака да вклучи пример за лажни вести или постер, овие материјали треба да се испечатат однапред и да се прикачат на сид/табла итн. пред часот или за време на активноста. Столовите се наредени во круг, за учесниците да можат добро да се видат и разберат. Сите учесници треба да можат да го видат и разберат инструкторот напред.
<b>Онлајн адаптација</b>	<i>Активноста се одржува со дигитална конференциска алатка. Видеото исто така може да се сподели и да се спроведе анкетата овде или на алатка создадена специјално за дигитални анкети и прашалници. За малите групни дискусии, учесниците треба да бидат поделени во соби за групирање. Дигитализираната верзија на материјалот за проверка на факти може да им биде достапна на учесниците преку алатка за споделување датотеки, а предлозите на учесниците може да се соберат на дигитална табла. Доколку инструкторите сакаат да вклучат примери на лажни вести или дигитализирана верзија на постерот „Лажни вести“, тие можат да бидат претставени и на дигиталната табла.</i>

## Инструкции

1. **Вовед (5 мин.):** Инструкторот накратко ја претставува темата на активноста на учесниците и го прикажува видеото „Проверка на факти“ од Метро ТВ. Врската до видеото може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, **(док. 11)**.
2. **Анкета (1 мин.):** Инструкторот создава неформална анкета барајќи од оние учесници кои наишле на лажни вести да кренат раце.
3. **Мали групни дискусии (10 мин.):** Инструкторот ги дели учесниците во мали групи (максимум 5 лица), во кои тие разговараат за нивните искуства со лажни вести. Во секоја група треба да има најмалку еден учесник кој ги крева рацете за време на истражувањето. Ако има доволно време, треба да размислат и да разговараат зошто луѓето шират лажни вести и кој има корист од тоа.



4. **Работен лист (15 мин.):** Инструкторот го дели работниот лист, кој може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, (док. 12).

а. **Вовед (5 мин.):** Пред да започне со вежбите, инструкторот ги поминува карактеристиките на лажните вести со групата.

5. **Работен лист (10 мин):** Учениците индивидуално го пополнуваат работниот лист.

6. **Собирање и споредување (15 мин):** Учесниците ги презентираат своите предлози за доверливи извори на информации и справување со лажни вести, забележани на нивните работни листови. Инструкторот ги собира предлозите на учесниците на таблата.



Инструкторите можат да воведат низа дополнителни материјали за да ја направат класата визуелно попривлечна. Ако инструкторите сакаат појасно да ги илустрираат карактеристиките на лажните вести, тие можат да отпечатаат и да претстават пример на групата. Карактеристиките потоа може да се истакнат на самиот пример. Некои примери на лажни вести може да се најдат во материјалната датотека на овој прирачник, **док. 13.**

## Изборна рефлексива

1. Што научивте од оваа активност?
2. Дали мислите дека отсега натаму ќе собирате и споделувате информации на интернет поинаку?
3. Дали мислите дека ќе преземете нешто против лажните вести доколку ги препознаете во иднина? Ако е така, како?

## Извори

ЗДФ; Clicksafe (Eds.): Апликација + вклучена - Безбедна, критична и фер на Netz: Компетентност за дигитални медиуми за научници и научници. Проект 5: Затвори затворање - Како ви се допаѓаат лажните вести? Достапно онлајн на <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/videoreihe-app-und-on/>, пристапено на 29.10.2021 година.



## 5. Живеење и дејствување во демократски општества

За оваа активност, инструкторите можат да избираат помеѓу две различни опции. 5а (Electioneering – Изборна кампања) им овозможува на учесниците да се вклучат и да го искусат процесот на демократска дискусија. 5б (Создавање врски) се фокусира на главните актери вклучени во идеалните демократски општества и им овозможува на учесниците низ игра да ги истражуваат не само нивните индивидуални функции, туку и начините на кои се поврзани.

### 5а. Electioneering – Изборна кампања

<b>Време</b>	60 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Разговарајте за контроверзните изјави;</li><li>• Размислете за некои од контроверзните аспекти на едно демократско општество;</li><li>• Вежбајте и развивајте вештини за слушање, дискусија и убедување;</li><li>• Поттикнете ја соработката и слободоумноста.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Отворен/долг сид и 2 столчиња;</li><li>• Картичка (А4) и пенкала во боја за изработка на знаците;</li><li>• Леплива лента;</li><li>• Мали картички и пенкала за правење белешки (по избор);</li><li>• Документ со изјави за дискусија: „Изборна кампања – изјави“ (док. 14)</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Два знаци - „се согласувам“ и „не се согласувам“, треба да се подготват и да се залепат на двата краја на долгиот сид/или на подот. По сидот треба да има доволно простор за луѓето да формираат права линија. Две столчиња треба да се постават во центарот на просторијата, оддалечени околу 50см, а околу нив да има простор за движење на луѓето. Инструкторот треба да избере една изјава од предлозите подолу или да користи свои изјави, формулирани претходно.
<b>Онлајн адаптација</b>	Активноста е хостирана на алатка за дигитална видео конференција. Изборниот процес може да се спроведе на дигитална табла: за знаците „се согласувам“ и „не се согласувам“, инструкторот може да создаде два дигитални стикери и да ги постави на двата краја на линијата на таблата. Учесниците можат да се претстават себеси и своите позиции преку дигитални стикери или мали икони со нивните имиња на нив. За групните дискусии, учесниците треба да бидат сместени во соби за групирање.

### Инструкции

1. **Вовед (1 мин.):** Инструкторот ги истакнува двата знака на двата краја на сидот и објаснува дека тие ќе прочитаат изјава, со која учесниците може да се согласат во поголема или помала мера. Примери на изјави кои можат да се користат за активноста може да се најдат во материјалната датотека на овој прирачник, **док. 14**.
2. **Евалуација на изјави (2 мин.):** Инструкторот ја чита избраната изјава. Учесниците добиваат инструкции да се позиционираат покрај сидот помеѓу двата знака,



3. според тоа „колку“ се согласуваат или не се согласуваат: ако се согласуваат или не се согласуваат целосно, треба да застанат на еден од краевите; во спротивно, тие треба да стојат некаде помеѓу двете точки.
4. **Одделни страни (3 мин.):** Кога луѓето ќе се позиционираат долж линијата, инструкторот ги поканува двајцата во најоддалечените екстреми, да ги заземат двете столчиња во центарот на собата. Сите останати сега треба да се соберат околу столовите, позиционирајќи се зад личноста со чиј став се согласуваат или заземаат позиција во центарот доколку се неодлучни.
5. **Заземање страни (5 мин.):** На секој од луѓето кои седат на столчињата, инструкторот им дава една минута да ги наведат своите причини зошто се согласуваат или не се согласуваат со оригиналната изјава. Никој не треба да ги прекинува или помага. Секој треба да слуша во тишина. На крајот од минутата, инструкторот бара од другите во групата да се движат зад едниот или другиот говорник (не можат да останат неопределени), така што има една група луѓе „за“ изјавата што се дискутира, а една група „против“.
6. **Собирање аргументи (15 мин.):** Инструкторот им дозволува на двете групи, на растојание од петнаесет минути една од друга, да подготват аргументи за поддршка на нивната позиција и да изберат различен говорник за да ги презентираат овие аргументи.
7. **Презентирање на аргументи (7 мин.):** На крајот од петнаесетте минути, инструкторот ги повикува групите назад и ги поканува двајцата нови говорници да ги заземат двете столчиња со нивните „поддржувачи“ околу нив. На овие говорници им се дадени по три минути да ги изнесат своите аргументи. На крајот од ова време, поддржувачите на едната или на другата страна, може да ја променат позицијата и да преминат во спротивната група, доколку аргументите на спротивната страна биле убедливи.
8. **Усовршување на аргументите (10 мин.):** Инструкторот им дава на групите уште пет минути за да работат на нивните аргументи и да изберат трет говорник.
9. **Презентација на аргументи (7 мин.):** Повторно, групите ги презентираат своите аргументи, овој пат со третиот говорник. И пак, по говорите, учесниците можат да ја сменат позицијата доколку сакаат.
10. **Дебрифинг (10 мин):** Инструкторот ги собира сите заедно да размислат за процесот и целта на дискусијата како форма на интеракција и за причините за вреднување на плуралистичкото општество. Инструкторот треба да се обиде да ја спречи групата да се врати во дискусија за самото прашање. Специфични прашања за рефлексивност може да се најдат во изборниот дел за размислување подолу.

## Изборна рефлексивност

1. Што научив од оваа активност?
2. Како беше соработката со групата? Дали се чувствував почитувано и вклучено?
3. Дали има нешто што би промениле во врска со начинот на кој се одвиваа дискусиите?

## Извори

Council of Europe (Ed.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. Electioneering. Available online at <https://www.coe.int/en/web/compass/electioneering>, checked on 10/29/2021.





## 5b. Создавање врски

<b>Време</b>	45 – 60 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Развијте разбирање за врската помеѓу правата и одговорностите!</li><li>• Развијте вештини за дискусија и соработка!</li><li>• Промовирајте ја граѓанската одговорност!</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Лист хартија А4 и молив за секоја група, за правење белешки;</li><li>• 4 големи листови хартија (А3) или флипчарт (по еден за „лист за евиденција“ на секоја група);</li><li>• 3 маркери (еден црвен, еден зелен и еден син) за секоја група;</li><li>• 4 топчиња од конец или волна (предиво со различна боја за секоја група);</li><li>• Ролна леплива лента за секоја група;</li><li>• Ножици;</li><li>• Материјал „Правила на игра“ (документ 15).</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Инструкторите треба да исечат 6 должини (долга 1,5 м.) конец или волница од секое топче (вкупно 24 прамени; 6 од секоја боја, по една боја по група) и да испечатат материјали за сите учесници.
<b>Онлајн адаптација</b>	Активноста е хостирана со алатка за <i>дигитална видео конференција</i> . За групната работа, учесниците треба да бидат поделени во <i>соби за групирање</i> . Инструкторите можат да направат дигитализирана верзија на материјалот „Правила на игра“, достапна преку <i>алатка за споделување датотеки</i> или да ги префрлат на <i>дигитална табла</i> . Листовите за евиденција и мапата исто така може да се креираат и документираат на <i>дигитална табла</i> .

## Инструкции

1. **Вовед (1 мин.):** Инструкторот објаснува дека целта на активноста е да се нацрта „мапа“ на врските меѓу четири „актери“ во (идеално) демократско општество.
2. **Групна подготовка (2 мин.):** Поделете ги учесниците во четири групи со еднаква големина, за да претставуваат четири „актери“ во демократијата: владата, невладиниот сектор, медиумите и граѓаните.
3. **Улоги на актерите (10 мин.):** Дајте ѝ на секоја група лист хартија А4 и молив што ќе ги користи за правење белешки и замолете ги да потрошат десет минути,



размислувајќи за улогата што нивниот „актер“ ја игра во едно демократско општество, односно кои се нивните главни функции. На крајот од времето, тие треба да се договорат за петте најважни функции.

4. **Листови за евиденција (2 мин.):** Следно, групите ќе ги подготват своите „листови за евиденција“. Дајте ѝ на секоја група голем лист хартија (A3 или флипчарт хартија) и црвено пенкало и замолете ги да го запишат името на „актерот“ што го претставуваат како наслов и долу, петте најважни функции на актерот.
5. **Презентација на листовите за евиденција и дискусија (на 5 мин.):** Соберете ги групите за да ги претстават своите „листови за евиденција“. Оставете ги групите да ги споделат своите реакции. Прашајте ги дали се согласуваат за главните функции на избраните „актери“. Доколку сакаат, групите можат да ги изменат своите белешки според добиените повратни информации.
6. **Врска помеѓу актерите (15 мин.):** Сега повторно одделете ги четирите групи и поделете им зелени пенкала. Дајте им петнаесет минути да размислат и да разговараат која е врската помеѓу наведените актери во општеството, за навремено да ги извршуваат своите функции. Кога ќе истече времето, замолете ги групите да им дадат приоритет на двете најважни барања што ги поставуваат за секој од другите „актери“ и да ги наведат во посебни наслови, користејќи го зеленото пенкало.
7. **Вовед во „Правила на игра“ (5 мин.):** Поделете ги примероците од „Правилата на игра“, разгледајте ги и погрижете се сите да разберат што треба да направат. Материјалот може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, док. 15.
8. **Подготовка на карта (5 мин.):** Побарајте од групите да ги донесат своите „листови за евиденција“ во средината на просторијата и да ги постават во форма на квадрат оддалечен околу 1м. (види дијаграм). Побарајте од членовите на секоја група да се позиционираат во близина на нивниот „агол“. Дајте ѝ на секоја група 6 парчиња волница (конец), ролна леплива лента и сино пенкало.
9. **Преговарање и креирање на мапата (30 мин.):** во овој дел започнуваат трите рунди на преговори (по 10 минути). Обучувачот ги потсетува учесниците дека целта е да се мапираат односите помеѓу различните „актери“ и дека кога барањето е прифатено едно парче волница/конец, треба да се залепи меѓу двата листа, за да означи поврзување и прифаќање на одговорноста. На крајот од овој дел, учесниците треба да создадат мапа на актерите и нивните поврзани функции.
10. **Рефлексија (15 мин.):** Додека учесниците седат околу мапата, обучувачот бара од нив да размислат и да разговараат за резултатите од активноста. Списокот на прашања за рефлексија може да се најде во делот подолу - „Изборно размислување“.

## Евалуација

1. Што научивте од оваа активност?
2. Дали вашето знаење и разбирање за начинот на кој функционира идеално демократското општество се промени по играњето на играта?
3. Ако е така, зошто?

**Извори** Совет на Европа (уред.): Компас: Прирачник за едукација за човекови права со млади луѓе. Повеќе врски. Достапно онлајн на <https://www.coe.int/en/web/compass/making-links>, проверено на 29.10.2021 година.



## 6. Повратни информации и учење

<b>Време</b>	20 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Учесниците размислуваат за она што го научиле во рамките на модулот.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>За опција В: Работен лист „Повратни информации и учење“ (документ 16а или 16б).</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Стеволите се распоредени во форма на буквата П, за да можат учесниците добро да се видат и разберат.
<b>Онлајн адаптација</b>	Активноста е хостирана со алатка за дигитална видео конференција. За опцијата в, обучувачите можат да направат дигитална верзија на работниот лист достапна за групата преку алатка за споделување документи. Алтернативно, прашањата може да се пренесат во дигитална тетратка или дигитална табла: сите учесници можат да одговараат анонимно и да пишуваат какао се чувствуваале, што мислеле и што научиле со другите учесници за време на модулот.

### Инструкции

Обучувачот започнува со многу краток преглед на она што е направено и научено во текот на денот. Тие избираат три цели за учење (по една од секој домен на дигитална компетентност (на пример: Да се биде онлајн, Благоосостојба онлајн и Мое право е!) за кои сметаат дека најмногу научиле и накратко објаснуваат во групата. Овој дел ги прави учесниците активно свесни за тоа што треба да се постигне со модулот и може да послужи како основа на нивната сопствена саморефлексија. Потоа, обучувачот може да избере или да ги комбинира следниве опции:

- 4. Повратни информации преку „Тркалезно фенерче“:** Секој учесник брзо кажува еден збор и една реченица како се чувствувал за време на работилницата.
- 5. Одговарање на прашања:** Секој учесник одговара на прашањата:
  - Што Ви остави најголем впечаток?
  - За што би сакале да разговараме следно?
  - Што ќе понесете дома?
- 1. Работен лист:** Секој учесник добива работен лист со вежба за размислување. Обучувачите можат да избираат помеѓу две различни верзии. Тие треба да го засноваат својот избор врз основа на вештините на групата и времето што го имаат за вежбата.
  - а. Опцијата А е посложена: ги поттикнува учесниците да го поврзат она што го научиле со различни делови од нивниот онлајн и офлајн социјален живот. Може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, док. 16а.
  - б. Опцијата Б е малку полесна: ги охрабрува учесниците да размислуваат за она што го научиле, што им се допаднало и што би промениле во модулот. Може да се најде во материјалната датотека на овој прирачник, док. 16б.



Рефлексијата е важна и им помага на учесниците да ги разберат и запомнат темите на модулот. Ако има доволно време, треба да се имплементираат повеќе вежби за рефлексија.

## Модул В – Дигитално учество (трет ден)

### Краток опис

Третиот модул ги запознава учесниците со темата за дигитално младинско учество, ги презентира алатките и реалните можности за активно самоорганизирано учество на врсниците преку интернет. Учесниците ќе се запознаат со концептот на граѓанско учество и ќе размислуваат за сопственото партиципативно однесување, притоа запознавајќи ги алатките за дигиталноучество.







### План

Овој модул се состои од три активности – две активности, во која обучувачите можат да изберат помеѓу две опции (2а / 2б) и последниот сегмент „повратна информација и учење“. Кога се воведува една кратка пауза од 15 минути и една долга пауза за ручек, времетраењето на модулот е 4 часа и 30 минути.



### Цели на учење

Овој модул се однесува на третиот домен на компетентност - Мое право е! и разновидни цели за учење, особено поврзани со второто и третото ниво според Блумовата таксономија – применување и анализирање, оценување и креирање.

**Табела 10: Цели на учење - Модул В (Дигитално учество)**

Цели на учење <sup>7</sup>	Домен на компетентност
<b>Запомнете и разберете</b>	
1в) Да се подигне свеста и разбирањето за концептите на образование за демократија, активно учество, правата и одговорностите на дигиталното граѓанство;	
2в) Да се зголеми разбирањето на врските и важноста на овие концептуални области во дигиталната сфера.	
<b>Примени и анализирај</b>	
4г) Да се развијат ставови за одговорност во дигиталното учество и колективното учество во создавањето почитувана и емпатична онлајн средина;	
5г) Да може ефективно да комуницира онлајн за вредностите како што се образованието за демократија, активно учество и правата и одговорностите на дигиталното граѓанство;	
5д) Да се анализираат и решаваат проблемите во однос на образованието за демократија, активното учество и правата и одговорностите на дигиталното граѓанство.	
<b>Проценете и креирајте</b>	
7в) Да се залага за дигитално учество, дигитално граѓанство, права и одговорности.	

<sup>7</sup>За повеќе детали, ве молиме погледнете ја теоретската рамка на ACTIon (внесете врска до документот)

Цели на учење <sup>7</sup>	Домен на компетентност
8в) Да негуваат вредности на демократско образование, активно учество и дигитално граѓанство меѓу своите врстници;	
9в) Да се создаде содржина поврзана со овие теми (на пр. Раскажување приказни, итн.).	

## Активности

Модул В (Дигитално учество) е структурирана во следниот редослед:

**Табела 11: Преглед на активности – Модул В**

Модул В – Дигитално учество (трет ден)		
Ред. бр.	Назив на активност	Времетраење
1.	На скалилото – Вовед во младинско учество On the ladder – introduction to youth participation	120 мин.
	Пауза	15 мин. (онлајн) / 1 час (офлајн)
2а.	OPIN – Европска алатка за проекти за младинско е-учество	45 мин.
2б.	F.I.R.E. – алатка за јакнење на капацитети	45 мин.
	Пауза	15 мин.
3.	Повратна информација за наученото;	20 мин.
Последователна сесија (2 - 8 седмици подоцна)		
4а.	Adhocasy+ – Европска алатка за проекти за младинско е-учество	1 час 30 мин.
4б.	F.I.R.E. – алатка за јакнење на капацитети	45 мин.

Следниот параграф ќе ги запознае обучувачите детално со активностите, со што ќе им овозможи самостојно да ги имплементираат модулите.



## 1. На скалилото – Вовед во младинско учество

<b>Време</b>	120 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Рефлексија за поимот и значењето за младинско учество;</li><li>• Дискусија за начините на поттикнување на активност и учество кај другите во заедницата;</li><li>• Градење на одговорност за сопствените активности.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Прилог од прирачник „Скалило на учество“ (док. 17);</li><li>• Голем лист хартија;</li><li>• Маркери, пенкала, пар ножички, креп - трака;</li><li>• Стикери или мали парчиња хартија што можат да бидат залепени на сидот;</li><li>• Сид.</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Обучувачот треба да испечати онолку копии од прилогот колку што има учесници. Исто така, потребно е да се креираат 6 знаци со наслов „пречки“ (x1), „овозможувачки фактори“ (x1), „Јас имам контрола“ (x2) и „Јас немам контрола“ (x2). Столчињата и масите се организирани така што младите ќе можат да работат во мали групи.
<b>Онлајн адаптација</b>	Активноста се реализира со дигитална алатка за видео конференција. Дигиталната верзија на прилогот може да биде споделена и достапна преку алатка за споделување документ. За работа во мали групи, учесниците ќе бидат разделени во „онлајн соби“. Бидејќи учесниците нема да бидат во истите соби, за играта на улоги потребно е да се подготви скрипта која ќе биде читана од одредени учесници. Идеите може да бидат запишувани на дигитална табла.

## Инструкции

### 1. Кое е скалилото на учество? (45 мин.)

- Асоцијација (5 мин.):** Учесниците прават бура на идеи за прашањето - што значи за нив терминот „младинско учество“?
- Вовед во скалилото на учество (5 мин.):** Учесниците го добиваат прилогот „Скалило на учество“ каде им е објаснато како еден модел на размислување важи за различни начини на учество. Овој модел кратко се дискутира. Прилогот може да се најде во делот со материјалите од овој прирачник на страна 17.
- Подготовка на игра на улоги (15 мин.):** Учесниците се поделени во 8 мали групи, кои се сместени на различно ниво на учество. Секоја група добива насоки да подготви кратка игра на улоги од 2 до 3 мин., со цел да го илустрира нивното ниво на учество. За да може да се направи ова, потребно е секоја група да има минимум 2 учесника, но доколку целосната група е многу мала за ова, обучувачите може да изостават еден или два чекори.
- Презентирање на играта на улоги (20 мин):** Откако малите групи ќе бидат готови, тие ги презентираат своите игри на улоги пред останатите учесници. Гледачите може да поставуваат прашања за различните игри на улоги, доколку сакаат и доколку времето го дозволува тоа.

## 2. Како може да учествуваме? (75 мин.)

а. **Примери од сопствениот живот (5 мин.):** Учесниците се обидуваат да најдат примери од сопствениот живот, колку што можат повеќе за 8-те нивоа. Инструкторот може да ги поттикне да размислуваат за сите аспекти од нивниот живот: дом, училиште, клубови, работа и време поминато со семејството и пријателите.

б. **Пречки и фактори кои овозможуваат (20 мин):** Учесниците се поделени во мали групи од 4 или 5 лица. Тие ги споделуваат своите примери со нивната група. Додека разговараат за примерите, учесниците доаѓаат со идеи за пречки (работи што ги спречуваат да се движат по скалата) и овозможувачки фактори (работи што им помагаат да се движат по скалата). Овие пречки и фактори кои овозможуваат можат да бидат од физичка, психолошка или структурна природа. Секоја идеја е запишана на посебен стикер. За време на овој чекор, обучувачите ги поставуваат веќе подготвените знаци „пречки“ и „овозможувачки фактори“ на ѕидот, со околу 2м. простор помеѓу нив.

а. **Собирање на пречките и овозможувачките фактори (20 мин.):** Групите се враќаат на пленарна дискусија. Тие ги поставуваат своите стикери со коментари и идеи на ѕидот под соодветните наслови. Листите со идеи за пречки и овозможувачки фактори се прегледуваат пред целата група. Секакви недоразбирања, несогласувања и нејаснотии околу прецизирање на изјавите се дискутираат и колективно се решаваат.

б. **Може да се контролира или не? (20 мин.):** Обучувачот сега ги поставува подготвените знаци „имам контрола“ и „немам контрола“ под секој од насловите (пречки/ овозможувачки фактори). Учесниците сега ја преуредуваат секоја листа на фактори во две подлисти: факторите за кои учесниците веруваат дека имаат (или би можеле да имаат) влијание, се подредени под насловот „имам контрола“; надворешните фактори врз кои веруваат дека немаат моќ се ставени во категоријата „немам контрола“.

а. **Преглед (10 мин.):** Учесниците се враќаат назад, се прегледуваат и дискутираат за последните четири листи.



Кога се претставува скалата на учество, обучувачите треба да нагласат дека „највисокото“ ниво не е секогаш „најдоброто“: во различни ситуации – во зависност од експертизата на луѓето, достапноста на времето или нивото на интерес – можеби е најсоодветно да се учествува на понизок ранг, на пр. како консултант или како претставник. Нема ништо „погрешно“ во тоа да бидете само консултирани (или дури и само информирани) во одредени ситуации. Сепак, долните три скалила на манипулација, декорација и токенизам никогаш не може да се сметаат за „учество“, бидејќи вклученоста и придонесот се минимални или непостоечки. Обучувачите треба да ја нагласат оваа точка и да бидат сигурни дека никој нема никакви сомнежи.



Кога групата се обидува да размислува за овозможувачките фактори и пречки, членовите треба да бидат охрабрени да препознаат низа различни начини како можат да дејствуваат и да влијаат на ситуациите. Обучувачите треба да им помогнат на учесниците да бараат креативни и разновидни решенија околу пречките: на пример, ако истакнат дека „надлежните (наставниците или одборот во клубот или колеџот) нема да ни дозволат“, обучувачите би можеле да прашаат „Дали сте се обиделе да направите \_\_\_\_\_?“. Целта е да се убедат учесниците во сопствената



способност да создаваат и поттикнуваат промени, а исто така да ги зајакнат нивните вештини за креативно решавање проблеми.

## Изборно – Рефлексива


1. Дали активноста ми помогна појасно да размислувам за начините на кои учествувам во различни области од мојот живот? Што ме изненади најмногу?
2. Важно е дали младите учествуваат активно или не? Зошто?
3. Дали учесниците во групата би сакале да можат да учествуваат на повисоко или пониско „скало“ отколку што учествуваат во моментот? Ако е така, во кои области? Кои се причините за тоа, а кои се против?
4. Колку учесници сметаат дека би можеле да учествуваат повеќе отколку што прават сега и колкумина мислат дека ќе го сторат тоа? Ако е така, како и кога?

## Извори

Совет на Европа (уред.): Компас: Прирачник за едукација за човекови права со млади луѓе. На скалата. Достапно онлајн на <https://www.coe.int/en/web/compass/on-the-ladder>, проверено на 29.10.2021 година.

## 2. Вовед во дигитални алатки за активно младинско учество

За овој дел од модулот, обучувачите можат да изберат помеѓу две различни опции. Во активноста 2а, групата работи со веб-страницата adhocrasy+ – платформа која им помага на младите луѓе да развијат и имплементираат сопствен проект за учество, користејќи дигитални алатки. Работата со оваа страница е можна со сите групи - сепак, важно е учесниците да продолжат да работат заедно на сопствените проекти во текот на следните 6 до 8 недели. Во активноста 2б, групата работи со F.I.R.E. (Од идеја до реалност и извршување) - апликација која првично беше развиена за невладини организации. Овде, корисниците можат да развијат сопствени компетенции во областите: комуникација, лидерство и управување со проекти преку самостојно учење. Оваа активност е посоодветна за групи кои веќе работат заедно на конкретни проекти (на пример. училишни клубови, политички/активистички групи итн.). Нивната групна работа потоа може да се подобри преку примена на содржината на апликацијата.

 Пред да се одлучат помеѓу активноста 2а (adhocrasy+) или 2б (F.I.R.E.), обучувачите треба да ги истражат двете алатки и да размислат за тоа која би била покорисна и поинтересна за нивната група.





## 2a. adhocracy+ – Европска платформа за проекти за младинско

### е-учество


<b>Време</b>	45 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Запознавање со можностите за дигитално учество (eParticipation);</li><li>• Запознавање со платформата adhocracy+;</li><li>• Развивање на сопствен проект за учество со други учесници, користејќи ја adhocracy+;</li><li>• Зајакнување на вештини за креативност и соработка.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Работен лист/Прилог „ adhocracy+; “ (документ 18);</li><li>• Компјутер, таблети или телефони со WI - FI пристап;</li><li>• Алатки (на пример, таблет/лаптоп и проектор) за прикажување на веб-страницата од страна на обучувачот (чекор 1);</li></ul>
<b>Подготовка</b>	<p>Со цел да се постават проекти на веб-страницата, сите учесници мора однапред да ја регистрираат својата организација (на пример, нивното училиште или младинска група) на веб-страницата adhocracy+;. Обучувачите треба да им испратат е - мејл на учесниците со линкот од веб-страницата, пред да започне активността: учесниците треба да се регистрираат и да му ги испратат деталите за нивниот профил (име и адреса на е - пошта) на обучувачот, идеално една недела пред сесијата. Потоа, инструкторот испраќа е-мејл до <a href="mailto:start@adhocracy.de">start@adhocracy.de</a> со деталите (име и адреса на пошта) за својот профил, за профилите на сите учесници и деталите за нивната организација – сето тоа треба да се случи најмалку 48 часа пред сесијата<sup>8</sup>.</p> <p>Учесниците првично седат во П - форма, за да можат да се гледаат меѓу себе и обучувачот и да ја гледаат пред себе презентацијата на веб-страницата. Сите учесници имаат пристап до телефон или компјутер со WI-FI. Телефони или компјутери се обезбедени или учесниците се информирани да ги донесат своите уреди. Доколку нема апсолутно никаква можност да се користат дигитални алатки/уреди за работилницата, инструкторите можат исто така да го изостават чекорот 3 (откривање на adhocracy+) и да им дозволат на учесниците да работат само со работниот лист во чекор 4 (развивање проект), па потоа учесниците од дома би можеле да ја истражуваат веб-страницата и да ги пренесат информациите за нивниот проект. Работниот лист „adhocracy+“ (документ 18) исто така треба да се испечати за сите учесници.</p>
<b>Онлајн адаптација</b>	<p>Активноста се реализира со дигитална алатка за видео конференција. Дигиталната верзија на работниот лист може да биде поставена и достапна преку алатка за споделување документи. Алтернативно, содржината на работниот лист може да се префрли на дигитална табла.</p>


<sup>8</sup>Дополнителни детали за тоа како да се регистрирате за користење на веб-локацијата може да најдете на веб-страницата adhocracy+: <https://manual.adhocracy.plus/de:start>. За обучувачите кои ја подготвуваат работилницата, делот „Водич за иницијатори“ е особено важен.

За работа во мали групи, учесниците треба да бидат поделени во онлајн соби. Ако обучувачите сакаат да ги зачуваат резултатите од фазата на бура на идеи, тоа можат да го сторат со употреба на дигитална табла.

## Инструкции

1. **Вовед во adhocracy+ (7 мин.):** Обучувачот накратко ја презентира веб-страната adhocracy+: го поврзуваат сопствениот лаптоп/таблет со проекторот и на учесниците им ги прикажуваат главните функции на веб-страницата (на пр. пребарување проекти, креирање проекти итн.).
2. **Формирање проектни групи (3 мин.):** Учесниците формираат мали групи (приближно 5 лица по група): заедно, во оваа сесија и следните 6 - 8 седмици, тие ќе развиваат и спроведуваат свој проект за учество. Во зависност од групата, формирањето на групата може да го води обучувачот или самостојно да го водат учесниците.
3. **Откривање на adhocracy+ (10 мин.):** Малите групи седат заедно и групно го истражуваат adhocracy+. Тие истражуваат постоечки проекти на платформата за кои се заинтересирани, со цел да разберат како работи веб-страницата и како може да изгледа проект за учество.
4. **Развивање на проект (20 мин.):** Учесниците продолжуваат да работат во своите мали групи. Врз основа на нивното истражување, тие развиваат идеи за проекти што можат сами да ги спроведат. Тие одлучуваат за еден проект што сакаат да го спроведат, користејќи го adhocracy+, во текот на следните 6 - 8 седмици. Во текот на оваа фаза, учесниците ги пополнуваат прашањата на работниот лист, кој вклучува корисни совети за да се дојде до проектна идеја. Работниот лист може да се најде во делот со материјали на овој прирачник, документ 18. За развојот на проектот во текот на следните недели, клучно е креирањето на временски план: групите треба да направат верзија од ова, достапна за обучувачот.
5. **Споделување идеи (5 мин.):** Секоја група накратко ја презентира својата проектна идеја, пленарно, пред останатите.

 За да продолжат да го развиваат и имплементираат својот проект, членовите на малите групи треба да останат во контакт следните седмици. Ако тоа веќе не се случило, обучувачите треба да ги охрабрат учесниците да разменат контакти (на пример, телефонски броеви) и евентуално да направат група на месинџер за понатамошна соработка. Исто така, за обучувачот би било корисно, да остане во контакт со групата во следните седмици: би можеле да испраќаат потсетници или да побараат ажурирања за проектите по е-мејл (врз основа на временската расположливост на учесниците) и да нагласат дека учесниците можат да контактираат со нив за помош и поддршка за нивните проекти.

 6 до 8 седмици по оваа активност, ќе се одржи дополнителна сесија: овде учесниците ќе го претстават својот имплементиран/тековен проект на остатокот од групата и ќе ги разменат своите искуства од adhocracy+. За овие сите овие промени во проектот, тие треба да подготват кратки презентации (5-10 минути; користејќи Power Point/проектен постер/фотографии/видео). Информациите за последователната сесија и задачи кои треба да се направат дотогаш, може да се најдат и во работниот лист „adhocracy+“ (документ 18).



## **Изборна рефлексива**

1. Кои се можните предизвици што претстојат при работата на проектите?
2. Кои се моите надежи во однос на проектот?
3. Што со нетрпение очекувам во однос на проектот?
4. Каков е мојот впечаток за adhocracy+?

## **Извори**

Liquid Democracy eV; Nexus – Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung GmbH: adhocracy+. Достапно онлајн <https://manual.adhocracy.plus/en:start> проверено на 05/12/2023.



## 2b. F.I.R.E. – Алатка за јакнење на капацитети

<b>Време</b>	45 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Запознавање со концептот на алатки за дигитално самоучење;</li><li>• Запознавање со апликацијата F.I.R.E.;</li><li>• Идентификување и размислување за областите од животот во кои учесниците можат да ги развијат своите вештини со апликацијата.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Power Point презентација за FIRE (документ 19);</li><li>• Телефони или таблети со апликацијата F.I.R.E. за секој учесник;</li><li>• Алатки за прикажување на презентацијата (на пр. лаптоп/таблет и проектор).</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Обучувачот се подготвува така што ќе се информира за идејата на апликацијата и ќе ги истражува нејзините функции. Од учесниците се бара да ја преземат апликацијата на мобилен телефон (или друг уред), кој ќе го донесат на активноста. За ова, обучувачот треба да каже каде може да се најде самата апликација (на пр. преку испраќање директен линк за преземање на апликацијата преку е-мејл). Доколку учесниците немаат сопствен дигитален уред, треба да се обезбедат телефони/таблети на кои ќе биде симната/инсталирана апликацијата. Учесниците седат во П - распоред, за да можат да се видат меѓусебно и со инструкторот, а презентацијата е поставена напред. Сите учесници имаат пристап до телефон со апликацијата F.I.R.E.
<b>Онлајн адаптација</b>	Активноста е организирана со дигитална алатка за видео конференција. Презентацијата на Power Point може да се прикаже и на оваа алатка.

### Инструкции

1. **Вовед во F.I.R.E. (8 мин.):** Обучувачот накратко ја претставува апликацијата F.I.R.E. преку подготвената Power Point презентација. Презентацијата може да се најде во делот со материјали на овој прирачник, документ 19.
2. **Истражување на F.I.R.E. (20 мин.):** Учесниците вежбаат самостојно да ја користат F.I.R.E. Тие можат да ги проверат сите функции и да почнат да ги проучуваат модулите и темите обезбедени од апликацијата.
3. **Споделување искуства (10 мин.):** Учесниците ја споделуваат содржината што ја научиле од апликацијата и разговараат за нивните искуства од користењето со групата.
4. **Поставување цели (10 мин.):**
  - а. **Избор на модул (1-2 мин.):** Учесниците размислуваат за тоа кој од трите модули (комуникација, проектен менаџмент или лидерство) им е најинтересен и најрелевантен за нивните животи и зошто би сакале да се подобраат во оваа област. Врз основа на овие размислувања, тие избираат една од трите области - во 2 седмици по оваа сесија, треба да го завршат изучувањето на тој модул и да вежбаат примена на неговата содржина во нивниот секојдневен живот.



б. **Споделување во круг (8-9 мин.):** Во круг, секој учесник го наведува модулот на кој избрал да се фокусира и зошто (во 1-2 реченици).

5. **Преглед (2 мин.):** Обучувачот ја завршува активноста со поглед на следните седмици: 2 седмици по оваа сесија, групата повторно ќе се состане на дополнителна сесија и ќе ги разменат своите искуства со F.I.R.E. До оваа сесија, учесниците треба да го имаат завршено барем модулот што го избрале. За вистински да изградат компетенции, тие исто така требаше да вежбаат примена на нејзините содржини во нивниот секојдневен живот.

### **Изборна рефлексива**

1. Каков е мојот впечаток за F.I.R.E. досега?
2. Кои потенцијали/шанси/предизвици ги гледам во однос на употребата на апликации како оваа за подобрување на младинското учество?

### **Извори**

Open Space Foundation (уред.): F.I.R.E. од идеја до реалност и извршување. Достапно онлајн на <https://www.openspacebg.com/fire-from-idea-to-reality-execution-2/>, проверено на 29.10.2021.



### 3. Повратни информации и научено

<b>Време</b>	20 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Учесниците размислуваат за она што го научиле во рамките на модулот.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>За опција В: Работен лист „Повратни информации и научено“ (документ 20а или 20б).</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Столовите се распоредени во П – форма, за да можат учесниците добро да се видат и разберат.
<b>Онлајн адаптација</b>	За опцијата В, инструкторите можат да направат дигитална верзија на работниот лист, која ќе биде достапна за групата преку алатка за споделување документи. Алтернативно, прашањата може да се пренесат во дигитална тетратка или дигитална табла: сите учесници можат да одговараат анонимно додека истовремено гледаат што чувствувале, мислеле и научиле другите учесници за време на модулот.

#### Инструкции

Обучувачот започнува со многу краток преглед на она што е направено и научено во текот на денот. Изберете 3 цели за учење (по една од секој домен на дигитална компетентност, на пример: Да се биде онлајн, Онлајн благосостојба и Мое право е!) кои беа означени во модулот и за кои сметате дека се најсилно поврзани со она што се научи во текот на денот и накратко објаснете ги пред групата. Ова треба да ги направи учесниците активно свесни за тоа што сакаше да постигне модулот и може да послужи како основа на нивната сопствена саморефлексија. Потоа, обучувачот може да ги избере или да ги комбинира следниве опции:

1. **„Брз“ круг на фидбек:** Секој учесник брзо кажува еден збор или една реченица за своето искуство со модулот.
2. **Одговарање на прашања:** Секој учесник одговара на прашањата:
  - а. Што научивте?
  - б. За што би сакале дополнително/подлабински да зборуваме?
  - в. Која порака ќе ја понесете од целата работилница?
3. **Работен лист:** Секој учесник добива работен лист со вежба за размислување и рефлексија. Обучувачите можат да избираат помеѓу две различни верзии. Тие треба да го засноваат својот избор на нивното знаење за вештините на својата група и потенцијално на времето што го имаат за вежбата.
  - а. Опцијата А е посложена: ги поттикнува учесниците да го поврзат она што го научиле со различни делови од нивниот онлајн и офлајн социјален живот. Може да се најде во делот со материјали на овој прирачник, документ 20а.
  - б. Опцијата Б е малку полесна. Ги охрабрува учесниците да размислуваат за она што го научиле, што им се допаднало и што би промениле во модулот. Може да се најде во делот со материјали на овој прирачник, документ 20б.



Рефлексијата е важна и помага да се разберат и запомнат темите на модулот. Ако има доволно време, треба да се имплементира повеќе од една опција.

## 4. Последователни активности: Искуства од активното младинско учество

Неколку седмици по запознавањето на учесниците со една од алатките за активно младинско учество (adhocracy+/F.I.R.E.), обучувачите треба да спроведат кратка последователна сесија: овде, учесниците се поканети да разменат и размислуваат за нивните искуства за користење на adhocracy+ или F.I.R.E. Времето во кое се одржува последователната сесија зависи од тоа која од опциите (2a/2б) ја избрал обучувачот. За да се развијат и имплементираат проекти со adhocracy+ (2a), на учесниците им треба повеќе време. Затоа, оваа последователна сесија (4a) се одржува 6 - 8 седмици по првичната активност. На учесниците ќе им треба помалку време за да се обучуваат со апликацијата F.I.R.E. (2б) – па затоа оваа последователна сесија (4б) се одржува 2 седмици по првичната активност.

### 4a. adhocracy+ – Европска платформа за проекти за младинско е-учество

<b>Време</b>	1 час и 30 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Откривање различни можности за дигитално младинско учество (преку презентација на реализираните проекти);</li><li>• Размена на искуства од сопствен проект со користење на adhocracy+;</li><li>• Рефлексија на успеси и предизвици во заедничкиот развој и имплементација на проекти за учество.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Пенкала;</li><li>• Работен лист „Искуства од adhocracy+“ (документ 21);</li><li>• Алатки за прикажување на проектната документација (презентации/слики/видеа) на учесниците (на пр. лаптоп/таблет и проектор).</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Обучувачот ги запознава учесниците со adhocracy+ 6 - 8 седмици пред оваа последователна сесија. Во овој период, учесниците треба да дизајнираат и имплементираат проект на веб-страницата на adhocracy+, а со тоа да стекнат искуство за дигитално учество. Учесниците седат во круг/П - распоред, за да можат да имаат контакт меѓусебе и со обучувачот и да ги гледаат презентациите на предната страна. Работниот лист се печати за секој учесник. Доколку учесниците сакаат да прикажат презентации/видеа/слики од нивниот проект, треба претходно да разговараат за ова со обучувачот, за да ги подготват потребните дигитални



алатки, а обучувачите можат да испратат е-мејл со потсетување до учесниците пред сесијата.

## Онлајн адаптација

Сесијата ја води инструкторот со дигитална алатка за видео конференција. Дигиталната верзија на работниот лист може да биде достапна преку алатка за споделување документи. За работа во мали групи, учесниците треба да бидат поделени во посебни соби. Ако обучувачите сакаат да ги документираат резултатите од дискусијата за фидбек (чекор 3в), тоа можат да го сторат со употреба на дигитална табла.

## Инструкции

- 1. Вовед (2 мин.):** Обучувачот дава краток преглед на последната сесија за adhocracy+ и задачата која учесниците требаше да ја завршат користејќи adhocracy+ (спроведување на свои проекти за учество во мали групи).
- 2. Презентација на проектите (45 мин.):**
  - а. Презентации (5-10 мин.):** Секоја проектна група накратко го презентира својот проект на групата. Овде, тие исто така можат да зборуваат за предизвиците и главните моменти на процесот на развој и имплементација. Доколку имаат донесено дигитални материјали (на пр. слики/видео/презентација), треба да ги користат алатките обезбедени од обучувачот (на пр. лаптоп/таблет и бимер) за да ги презентираат. Алтернативно, групите можат да прикажат постер на проектите. Проектите не треба да бидат целосно завршени до овој момент – учесниците исто така можат да го претстават својот напредок и спроведените активности до тој момент. Сепак, она што е важно, е дека имплементацијата започнала.
  - б. Прашања/впечатоти (3-5 мин.):** По секоја презентација, остатокот од групата има неколку минути да поставува прашања, да даде фидбек и да ги сподели своите впечатоти за проектот.  
Овој процес се повторува за сите групи. Обучувачот треба да раководи со времето за презентација и прашањата, подеднакво меѓу сите групи.
- 3. Повратни информации и размислувања – adhocracy+ и учество на младите (30 мин.):**
  - а. Работен лист (10 мин.):** Учесниците работат индивидуално, одговараат на краток прашалник за нивните искуства од користењето на OPIN. Работниот лист „Искуства со adhocracy+“ може да се најде во делот со материјали на овој прирачник, документ 21. Кој беше мојот омилен дел од користењето на adhocracy+?
  - б. Дискусија во мали групи (10 мин.):** Учесниците се поделени во мали групи (приближно по 5-мина). Тие ги споделуваат своите искуства со платформата, со особена концентрација на следниве прашања:
    - Што ми се допадна во adhocracy+?
    - Што ми беше тешко/не толку добро за adhocracy+??
    - Дали adhocracy+ навистина им помага на младите активно да учествуваат?
- 4. Размена на искуства - пленарно (10 мин):** Обучувачот повторно ја собира групата. Учесниците ги презентираат резултатите од дискусиите во мали групи и ги разменуваат своите искуства, пленарно, пред останатите групи/учесници.





5. **Завршна рефлексija– крај на работилницата (10 мин.):** Обучувачот започнува брзо споделување на фидбек во круг. Секој учесник одговара на следново прашање

во една или две реченици: „Како ја најдов работилницата (DigiPAC), и што се промени кај мене?

## **Извори**

Liquid Democracy eV; Nexus – Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung GmbH: adhocracy+. Достапно онлајн <https://manual.adhocracy.plus/en:start> проверено на 05/12/2023.



## 46. F.I.R.E. – Алатка за јакнење на капацитети

<b>Време</b>	45 минути
<b>Цели и пристап</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Размена на искуство меѓу учесниците.</li></ul>
<b>Алатки и опрема</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Пенкала;</li><li>• Работен лист „Искуство со F.I.R.E.“ (документ 22)</li></ul>
<b>Подготовка</b>	Обучувачот ги запознава учесниците со апликацијата F.I.R.E. две седмици пред оваа последователна сесија. До тој момент, учесниците треба да имаат стекнато искуство на обучување со апликацијата и да имаат завршено најмалку еден модул. За сесијата, учесниците седат во мали групи, за да можат добро да се видат и разберат. Работниот лист се печати за секој учесник.
<b>Онлајн адаптација</b>	Обучувачот ја води сесијата со дигитална алатка за видео конференција. Дигиталната верзија на работниот лист треба да биде достапна преку алатка за споделување документи. За работа во мали групи, учесниците треба да бидат поделени во одделни соби. Ако обучувачите сакаат да ги документираат резултатите од бурата на идеи, тие можат да го сторат тоа со употреба на дигитална табла.

### Инструкции

1. **Вовед (10 мин.):** Обучувачот дава краток преглед на последната сесија за F.I.R.E. и ги потсетува учесниците на задачата која мораа да ја завршат користејќи F.I.R.E. (обука на апликацијата; завршување на најмалку еден модул и примена во нивниот секојдневен живот).
2. **Евалуација од учесниците (10 мин.):** Учесниците работат индивидуално и одговараат на краткиот прашалник за нивните искуства со F.I.R.E. Работниот лист „Искуства со F.I.R.E.“ може да се најде во делот за материјали од овој прирачник, документ 22.
3. **Групна дискусија (10 мин.):** Учесниците се поделени во мали групи (околу 5 учесници) и ги разменуваат своите искуства со F.I.R.E. Овде, тие се фокусираат на следниве прашања:
  - а. Дали можев да ја поврзам содржината на модулите со мојот секојдневен живот? Ако е така, каде и како?
  - б. Што најдов добро кај F.I.R.E., а што ми беше тешко?
  - в. Дали F.I.R.E. е корисна алатка во контекст на младинското учество?
4. **Пленарна дискусија (10 мин.):** Обучувачот повторно ја собира групата. Учесниците го презентираат она што го дискутирале во нивните групи и меѓусебно се споделуваат искуствата.
5. **Завршна рефлексija – затворање на работилницата (5 мин.):** Обучувачот започнува брзо споделување на фидбек во круг. Секој учесник одговара на следново прашање во една или две реченици: „Како ја најдов работилницата (DigiPAC) и што се промени кај мене?“



## **Извор**

Open Space Foundation (Ed.): F.I.R.E. Од идеја до реалност и извршување. Достапно онлајн на линкот <https://www.openspacebg.com/f-i-r-e-from-idea-to-reality-execution-2/>, проверено на 29.10.2021



## Користена литература

Anne Frank House; Anne Frank Zentrum; Eagerly Internet; Erinnern.at; International School Amsterdam; MART et al.: Stories that Move - Toolbox against discrimination. OK, or not OK? Достапно онлајн на линкот <https://olt.storiesthatmove.org/en/path/facing-discrimination/is-this-serious/five-situations/five-situations/>, проверено на 10/29/2021.

Bulgarian safer internet centre applied research and communications fund (Ed.). Module 3. Достапно онлајн на <https://eucpn.org/document/cyberscout-programme>, проверено на 10/29/2021.

Bulgarian safer internet centre applied research and communications fund (Ed.): Methodology of the Cyberscout Training Programme, Bulgarian safer internet centre. Module 1. Достапно онлајн на <https://eucpn.org/document/cyberscout-programme>, проверено на 10/29/2021.

Common sense education (Ed.): Who are you online - video discussion. Teen Voices: Presenting Yourself Online. Available online at Достапно онлајн на <https://docs.google.com/document/d/1fxkprqHNUJjZ9vzVxsYW-tN5LTxyP0DZwAkuvo77nSM/edit>, проверено на 10/29/2021.

Council of Europe (Ed.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. Electioneering. Достапно онлајн на <https://www.coe.int/en/web/compass/electioneering>, проверено на 10/29/2021.

Council of Europe (Ed.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. Making links. Достапно онлајн на <https://www.coe.int/en/web/compass/making-links>, проверено на 10/29/2021.

Council of Europe (Ed.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. playing with pictures. Достапно онлајн на <https://www.coe.int/en/web/compass/playing-with-pictures>, проверено на 10/29/2021.

Council of Europe (Ed.): Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. On the ladder. Достапно онлајн на <https://www.coe.int/en/web/compass/on-the-ladder>, проверено на 10/29/2021.

Erasmus+ (Ed.): Me and your story. Storytelling. Достапно онлајн на <https://rixwiki.org/mys/home/mys-storytelling>, проверено на 10/29/2021.

Erasmus+-Project DETECT (Ed.): Detect: Enhancing digital citizenship - method manual for teacher. Exercise 1. Достапно онлајн на <https://www.detect-erasmus.eu/de/resultate/begleitmaterial-fuer-detect-studios-02/>, проверено на 10/29/2021.

Kurt (2017): based on: Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives.

Liquid Democracy e.V.; nexus – Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung GmbH: adhocracy+. Available online at <https://manual.adhocracy.plus/en:start> checked on 05/12/2023.

Open Space Foundation (Ed.): F.I.R.E. From Idea to Reality & Execution. Достапно онлајн на <https://www.openspacebg.com/f-i-r-e-from-idea-to-reality-execution-2/>, проверено на 10/29/2021.

Youth MIND Education; SPI Forschung gGmbH Berlin (Eds.): Diversity-Training in Schulen. Übung 1. Достапно онлајн на [http://youth-mind.eu/wp-content/uploads/2020/05/Good-Practice-I\\_Diversity-training-at-school\\_Method\\_Handout\\_German.pdf](http://youth-mind.eu/wp-content/uploads/2020/05/Good-Practice-I_Diversity-training-at-school_Method_Handout_German.pdf), проверено на 10/29/2021.

ZDF; klicksafe (Eds.): App+on - Sicher, kritisch und fair im Netz: Digitale Medienkompetenz für Schülerinnen und Schüler. Projekt 5: Schluss mit lustig – Wie erkennst du Fake News? Достапно онлајн на <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/videoreihe-app-und-on/>, проверено на 10/29/2021.



# **ACTion**

*Promoting active citizenship  
through civic education and  
active online participation  
of youth role models*

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. AGREEMENT NUMBER: 621400-EPP-1-2020-1-DE-EPPKA3-IPI-SOC-IN  
PROJECT TITLE: ACTion – promoting active citizenship through civic education and active online participation of youth role models

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

