

2022

MELTING POT

u radu s mladima i kulturnim institucijama

www.mmh.hr



Музеј на град Неготино

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



AUTORICE

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

PROJEKAT

The Melting Pot

DONATOR

Foundation TEMPUS, Erasmus+ proramme of the European Commission

PARTNERSKE ORGANIZACIJE

Croatian Youth Network (Croatia)

Pogon (Hrvatska)

National Association of youth workers – NAPOR (Serbia)

The Gallery of Matica Srpska (Serbia)

Museum of Negotino (North Macedonia) and

Union for Youth Work (North Macedonia)

KOORDINATORICE AKTIVNOSTI

Valentina Gambiroža Staković i Josipa Tukara Komljenović

IZDAVAČ

Mreža mladih Hrvatske

Selska cesta 112c, 10 000 Zagreb, CROATIA

Grafičko oblikovanje

David Bilobrk i Marin Capan

Godina

2022.

Mreža mladih Hrvatske koristi organizacijsku podršku Fonda za aktivno građanstvo, u razdoblju od 01.09.2022. do 30.04.2024.

Izrada ove publikacije omogućena je financijskom podrškom Nacionalne zaklade za razvoj civilnoga društva kroz Razvojnu suradnu u području Centara znanja.

Sadržaj ove publikacije isključiva je odgovornost autora i nužno ne izražava stajalište Nacionalne zaklade.

ODRICANJE OD ODGOVORNOSTI

Fincira Europska unija. Izraženi statovi i mišljenja su samo autora i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili Izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

I UVOD

- Kontekst
- Pravni okvir rada s mladima na europskom i nacionalnom nivou
 - Rad s mladima na europskom nivou
 - Rad s mladima u Hrvatskoj
 - Rad s mladima u Srbiji
 - Rad s mladima u Sjevernoj Makedoniji
- Digitalni rad s mladima
 - Definicija
 - Digitalni alati i metode
 - Dodatni resursi
 - Postojeće strategije na europskoj i nacionalnoj razini u području kulture
 - Kulturni okvir u Hrvatskoj
 - Kulturni okvir u Sjevernoj Makedoniji
 - Kulturni okvir u Srbiji
- Mogućnosti financiranja na europskoj razini za rad s mladima i kulturu

II INSPIRIRAJ SE! - MELTING POT PRIMJERA DOBRE PRAKSE

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

III INSPIRIRAJ SE! - MELTING POT INTERVJUA

- Intervjui s mladim osobama - sudionicima programa u kojima su korištene digitalne metode i alati
 - Mlada osoba HRVATSKA - Kristina Krsnik
 - Mlada osoba SJEVERNA MAKEDONIJA - Arelena Goostimirovikj
 - Mlada osoba SRBIJA - Višnja Vukajlović
- Intervjui s predstavnicima kulturnih institucija koje u svom radu koriste digitalne alate i metode
 - Radnik u kulturi HRVATSKA - Ivan Penović
 - Radnica u kulturi SJEVERNA MAKEDONIJA - Jasmina Bilalovikj
 - Radnik u kulturi SRBIJA - Milan Maksimović
- Intervjui s radnicima s mladima koji organiziraju digitalne programe vezane uz kulturu
 - Radnica s mladima HRVATSKA - Lovorka Trdin
 - Radnik s mladima SJEVERNA MAKEDONIJA - Gjorgi Nanchev
 - Radnica s mladima SRBIJA - Jelena Božić

IV ZAKLJUČAK



I UVOD

KONTEKST

Srbija, Hrvatska i Sjeverna Makedonija zemlje su koje dijele slično povijesno naslijeđe, obrasce kulturnog razvoja, kao i zajedničke izazove u suvremenoj infrastrukturi rada s mladima, institucionalnom okviru i praksi. Još jedna zajednička točka je potreba da se postane vidljiviji među mladima i potakne njihov aktivni angažman i kreativni potencijal u programima kulturnih institucija i rada s mladima. To je postalo još važnije u svjetlu krize izazvane Covid19 pandemijom, posebno za mlade koji se suočavaju s ekonomskim i zemljopisnim preprekama, kao i za one s različitim oblicima invaliditeta (oštećenje vida, oštećenje sluga, intelektualne ili fizički teškoće, itd.). Njihov pristup kvalitetnim uslugama za mlade koje pružaju mogućnosti za osobni i društveni razvoj vrlo je ograničen, a često i potpuno nedostupan. Stoga je važno kreirati programe rada s mladima na temelju njihovih potreba.

Prema konačnom izvješću EACEA-e „Pristup mladih kulturi“, pristup i sudjelovanje neki su od najvažnijih elemenata kulturnih prava mladih. Bez pristupa kulturi i sudjelovanja u kulturnom životu, mladi nemaju jednake mogućnosti razvijanja društvenih i kulturnih veza koje su važne za održavanje zadovoljavajućeg suživota u uvjetima ravnopravnosti. Stoga preporuka o tome kako institucije kulture mogu osigurati sudjelovanje mladih glasi: „uzmite u obzir nesudionike– kroz ankete, kontakte sa zajednicama i organizacijama civilnoga društva. Analizirajte razloge nedolaska i što bi bilo potrebno da se različita publika dovede do korištenja. Nove tehnologije, neformalni obrazovni programa i volonterske aktivnosti mogu pomoći u njihovom angažiranju ...”

Kao odgovor na to, osnovano je strateško partnerstvo kulturnih institucija: [Pogon - Zagrebački centar za nezavisnu kulturu i mlade](#), [Galerija Matice Srpske](#), [Muzej Negotino](#) i mreža mladih radnika: [Mreža mladih Hrvatske](#), [Nacionalna udruga mladih radnika – NAPOR](#), [Sindikata za rad s mladima](#) iz zemalja Hrvatske, Sjeverne Makedonije i Srbije.

Opći cilj partnerstva bilo je približavanje kulturnih institucija svim mladima kroz programe rada s mladima primjenom interaktivnih, inovativnih metoda i alata, kao i stvaranje preduvjeta za profesionalizaciju mladih djelatnika_ca u kulturnim institucijama. Stoga su postavljeni specifični ciljevi:

- Povećati vidljivost i prepoznavanje potencijala rada s mladima i kulturnih institucija na lokalnoj, nacionalnoj, regionalnoj i EU razini.
- Podizanje kvalitete rada s mladima u uvođenjem inovativnih i kreativnih metoda integriranih u programe kulture i umjetnosti.
- Povećati profesionalnost radnika_ca s mladima i zaposlenika_ca u kulturnim institucijama.
- Uspostaviti međusektorsku suradnju među organizacija koje rade s mladima i kulturnih institucija na nacionalnoj i regionalnoj razini.

Spomenutim ciljevima doprinosili smo kroz različite aktivnosti kojima smo kreirali edukativne programe za jačanje kapaciteta radnika_ca s mladima i kulturnim radnicima_cima, detektirali različite dobre prakse, nove i korisne online alate za rad s mladima u kulturi i još mnogo toga.

Kako bi se postigli projektni ciljevi, partneri su planirali i proveli niz različitih aktivnosti, među kojima je izrađen Booklet „Melting pot inovacija u radu s mladima i kulturnim institucijama“. Booklet sadrži primjere inovativnih i kreativnih metoda u radu s mladima iz Hrvatske, Srbije, Sjeverne Makedonije i Europe, s fokusom na digitalne platforme, alate i metode.

PRAVNI OKVIR RADA S MLADIMA NA EUROPSKOJ I NACIONALNOJ RAZINI

Rad s mladima na europskoj razini

U okviru [Preporuka CM/Rec\(2017.\)4 Odbora ministara Vijeća Europe za rad s mladima iz 2017.](#), rad s mladima definiran je kao „širok pojam i obuhvaća velik raspon aktivnosti društvene, kulturne, obrazovne, ekološke i/ili političke prirode koje se provode s mladima i za mlade, u skupinama ili pojedinačno. Osobe koje rade s mladima plaćene su ili volontiraju, a njihov se rad temelji na neformalnim i informalnim procesima učenja usmjerenim prema mladima i dobrovoljnom sudjelovanju. Rad s mladima zapravo je društvena praksa zato što podrazumijeva rad s mladima i društvima u kojima žive te im olakšava aktivno sudjelovanje i uključivanje u njihove zajednice i donošenje odluka.“

[Strategija sektora mladih 2020. – 2030. - Uključivanje mladih u vrijednosti Vijeća Europe](#) definira rad s mladima kao jedno od pet prioriteta. Ovaj prioritet pokriva djelovanje sektora mladih Vijeća Europe za jačanje razvoja rada s mladima, kvalitetu i priznavanje rada s mladima (u državama članicama i na europskoj razini) i europsku suradnju u poticanju razvoja rada s mladima kroz partnerstva, poput onog s Europskom komisijom. Prioritet nadalje uključuje i promicanje specifičnih pristupa neformalnom obrazovanju/učenju u službi vrijednosti Vijeća Europe, posebno obrazovanja za ljudska prava, obrazovanja za demokratsko građanstvo, obrazovanja za digitalno građanstvo i interkulturalnog obrazovanja.

EU Strategija mladih okvir je za suradnju u politici mladih EU-a za razdoblje 2019. – 2027., a temelji se na [Rezoluciji Vijeća od 26. studenog 2018.](#), u kojoj se navodi [11 europskih ciljeva za mlade](#). EU Strategija mladih usredotočena je na tri ključna područja djelovanja, oko tri riječi: Angažirati, Povezati, Osnažiti ([Engage, Connect, Empower](#)), dok djeluje na zajedničkoj provedbi u svim sektorima. U središnjem području Empower, rad s mladima u svim svojim oblicima smatra se katalizatorom osnaživanja: *Rad s mladima donosi jedinstvenu dobrobit mladim ljudima u njihovoj tranziciji ka odrasloj dobi, pružajući im sigurno okruženje za stjecanje samopouzdanja i učenje na neformalan način. Rad s mladima poznat je po opremanju mladih ključnim osobnim, profesionalnim i poduzetničkim kompetencijama i vještinama kao što su timski rad, vodstvo, interkulturalne kompetencije, upravljanje projektima, rješavanje problema i kritičko razmišljanje. U nekim je slučajevima rad s mladima most prema obrazovanju, osposobljavanju ili radu, čime se sprječava isključenost.*

Nakon godina razvoja rada s mladima na lokalnoj, regionalnoj, nacionalnoj i europskoj razini, 2020. godina je bila jedinstvena prilika za Europsku uniju i Vijeće Europe da svoju suradnju u radu s mladima i razvoju rada s mladima podignu na višu razinu. Politička predanost Europske unije i Vijeća Europe ogleda se u [Europskoj agendi za rada s mladima \(EYWA\)](#) – strateškom okviru, koji namjerava ojačati i dalje razvijati praksu i politike rada s mladima u Europi.

Proces implementacije EYWA se naziva „Bonski proces“ ([‘Bonn Process’](#)). Jedno od osam prioriternih područja usmjereno je na *Zajednicu prakse rada s mladima* i naglašava važnost međusektorskog pristupa: „*Važno je komunicirati vrijednost rada s mladima i učinkovito se uključiti u različite sektore. Potrebni su strateški i operativni pristupi međusektorskoj i horizontalnoj suradnji na mladima (i radu s mladima) na svim razinama*“.

Rad s mladima u Hrvatskoj

U Hrvatskoj ne postoji službena definicija rada s mladima. Po prvi put, 2014. godine, rad s mladima našao je svoje mjesto u službenom nacionalnom dokumentu. [Nacionalni program za mlade \(2014-2017\)](#) naglašava važnost rada s mladima kao "... skup aktivnosti koje pridonose osobnom i društvenom razvoju mladih. Sudjelovanje u aktivnostima rada s mladima je dobrovoljno i komplementarno formalnom obrazovanju. Aktivnosti rada s mladima doprinose razvoju samopouzdanja i samopoštovanja kod mladih, kao i kompetencija potrebnih za stvaranje i održavanje kvalitetnih osobnih i društvenih odnosa. Rad s mladima nudi mladim ljudima priliku za učenje i razvoj kompetencija u različitim područjima. Također omogućuje mladima aktivno sudjelovanje u društvu i procesima donošenja odluka". Od 2017. godine Hrvatska nema nacionalnu strategiju za mlade. Predviđeno je da će novi [Nacionalni program za mlade 2022. – 2024.](#) biti donesen do kraja 2022. godine.

Ne postoje inicijative na najvišoj razini u području pametnog ili digitalnog rada s mladima koje su pokrenule ili poduprle nacionalne vlasti. Jedina iznimka su mogućnosti međunarodnog osposobljavanja koje organizira Agencija za mobilnost i programe Europske unije u sklopu programa Erasmus+, a koje hrvatskim radnicima ce s mladima omogućuje. Program Erasmus+ također nudi mogućnosti financiranja inovativnih projekata u području digitalnog rada s mladima.

Rad s mladima u Srbiji

Rad s mladima definiran je u okviru [Zakon o mladima](#) (2011.) u članku 3. kao *aktivnosti za mlade organizirane od strane mladih i za mlade, temeljene na neformalnom obrazovanju, koje se provode u slobodno vrijeme mladih s ciljem poboljšanja uvjeta za osobni i društveni razvoj mladih, u skladu s njihovim potrebama i sposobnostima, u kojima mladi dobrovoljno sudjeluju.*

[Ministarstvo omladine i sporta](#) je započelo revidiranje trenutne Nacionalne strategije za mlade 2015. – 2025. Konačni prijedlog nove [Nacionalne strategije za mlade 2022. – 2030.](#) je trenutno u procesu javne rasprave i očekuje se usvajanje iste do kraja tekuće godine. Nova strategija je ključna za daljnji razvoj rada s mladima u Srbiji jer rad s mladima prepoznaje kao prvi od pet strateških ciljeva i definira konkretne mjere za njegovo unapređenje.

Ne postoji zakonodavni okvir na nacionalnoj razini koji se odnosi na digitalni rad s mladima. Trenutno NAPOR u partnerstvu s Nacionalnim vijećem mladih – KOMS i Nacionalnom asocijacijom ureda za mlade, uz potporu Ministarstva omladine i sporta, kroz široki konzultativni proces razvija *Nacionalni program za digitalni rad s mladima i rad s mladima*. Očekuje se da će neke od mjera predloženih Programom biti ugrađene u Akcijski plan za provedbu nove Nacionalne strategije za mlade.

Rad s mladima je od 2019. godine prepoznat kao zanimanje/profesija u nacionalnom [Šifarniku zanimanja](#). Trenutno su u tijeku dva važna procesa: 1) razvoj formalnog obrazovanja za radnike s mladima (VII. razina) i 2) revizija neformalnog obrazovanja (V. razina).

Rad s mladima u Sjevernoj Makedoniji

U Republici Sjevernoj Makedoniji, profesija rada s mladima službeno je u ranoj fazi, iako su mnogi mladi ljudi kroz organizacije civilnog društva već duže vrijeme neformalno uključeni u rad s mladima.

Prema [Zakonu o sudjelovanju mladih i politikama za mlade](#), rad s mladima definiran je kao *organiziran i sustavan proces obrazovanja i podupiranja autentičnog razvoja mladih radi ostvarivanja njihovih punih osobnih i društvenih potencijala te njihovog aktivnog uključivanja u život zajednice.*

Glavno državno tijelo uključeno u kreiranje politike rada s mladima je [Agencija za mlade i sport](#), dok je također vrlo važan državni akter [Ministarstvo rada i socijalne politike](#).

S druge strane, institucije odgovorne za provedbu mjera predviđenih u području „Lokalni rad s mladima“ u [Nacionalnoj strategiji za mlade 2016.-2025.](#) su Agencija za mlade i sport, Ministarstvo lokalne samouprave, Ministarstvo obrazovanja i znanosti, Ministarstvo rada i socijalne politike te jedinice lokalne samouprave.

Ministarstvo rada i socijalne politike 2018. godine donijelo je Standard zanimanja – Radnik s mladima ([Стандард на занимање Работник со млади](#)). Osim toga, u novom Zakonu o sudjelovanju mladih i politikama za mlade (čl. 22.) kao osobe zadužene za rad s mladima u centrima za mlade spominju se osobe koje rade s mladima.

DIGITALNI RAD S MLADIMA

Definicija

Digitalni rad s mladima iz [Zaključaka Vijeća Europske unije o digitalnom radu s mladima \(2019/C 414/02\)](#), definirano je na sljedeći način: „Digitalni rad s mladima znači proaktivna upotreba ili detektiranje digitalnih medija i tehnologija u radu s mladima. Digitalni mediji i tehnologije mogu biti ili alat, aktivnost ili sadržaj u radu s mladima. Digitalni rad s mladima nije metoda rada s mladima. Digitalni rad s mladima može se uključiti u bilo koje okruženje rada s mladima i ima iste ciljeve kao i rad s mladima općenito. Digitalni rad s mladima može se odvijati u situacijama licem u lice, kao i u online okruženjima ili u kombinaciji ta dva. Digitalni rad s mladima temelji se na istoj etici, vrijednostima i načelima kao i rad s mladima.“

Digitalni alati i metode

Postoje različite metode i alati dostupni online, što daje mogućnost za brojne kombinacije u cilju aktivnog uključivanja mladih u aktivnosti. Ovaj Booklet prikuplja neke od najčešće korištenih alata i metoda koji potiču interakciju između sudionika_ca, obraćaju se različitim preferencijama i stilovima učenja te potiču aktivno sudjelovanje tijekom događaja. Kao što je navedeno u definiciji Digitalnog rada s mladima, ovi alati i metode mogu se koristiti u online i fizičkim okruženjima, kao i u organizaciji hibridnih aktivnosti.

Ovaj Booklet sadrži **51 digitalnu platformu, alat i metodu** koje su koristile mlade osobe, radnici_ce s mladima i kulturni radnici_ce u Hrvatskoj, Sjevernoj Makedoniji i Srbiji.

Bilo da im je cilj poticanje interaktivnih rasprava, upoznavanje sudionika_ca, procjena/ razmišljanje o događaju, jačanje dinamike događaja putem pokretača energije ili predstavljanje informacija na drugačiji način korištenjem grafičkih, video i audio formata, sve prikupljene digitalne metode i alati prilagođeni su mladima i povećavaju njihovo sudjelovanje u aktivnostima.

Sve opisane platforme, alati i metode također su prilagođeni korisniku_ci, što znači da ne zahtijevaju visoke tehničke kompetencije organizatora. Velika većina navedenih alata ima besplatne pakete koji su funkcionalni i zadovoljavaju potrebe organizatora.

Kako bi se inspirirali kako koristiti konkretne aktivnosti s mladim osobama, potražite više u poglavlju s dobrim praksama u kulturnim institucijama i udrugama mladih i intervjuima s kulturnim radnicima_cama, mladim osobama i radnicima_cama s mladima.

Popis digitalnih platformi & alata & metoda

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

Dodatni resursi

Želite li istražiti više? Provjerite dodatne resurse:

[Digital educational tools](#) - baza je podataka s popisom digitalnih alata za učenje koji se mogu koristiti u neformalnom obrazovnom okruženju. Dizajniran je na takav način da se s njim lako radi i olakšava proces traženja pravog alata za određeni posao koji se poduzima. Nudi pretraživanje kroz različite kategorije i omogućuje korisnicima ocjenjivanje alata i davanje komentara.

Publikacija "[Online training of youth workers](#)" - Praktičan priručnik s alatima za dizajniranje i olakšavanje online edukacija, uključujući iskustva i primjere iz stvarnog života.

Publikacija "[Young people, social inclusion and digitalization. Emerging knowledge for practice and policy](#)" – kroz 16 poglavlja, autori_ce kritički ispituju može li i kako digitalizacija poduprijeti potragu za društvenom uključenosti, u rasponu od istraživanja politika, alata i platformi dostupnih mladima i osobama koje rade s mladima u Europi, podržavanja pristupa mladim ljudima obrazovanju i mogućnostima zapošljavanja, otvaranja puteva za digitalni rad s mladima, pružanje mogućnosti sudjelovanja mladim osobama s invaliditetom.

[Smart Youth Work](#) video kreiran od strane [Estonian Youth Work Centre](#).

[Coyote Magazine, issue 26 on Smart Youth Work](#) objavljeno [by the partnership between the European Commission and Council of Europe in the field of youth](#).

[Talking Youth Work](#) - serija podcast intervjua sa stručnjacima_kinjama i praktičarima_kama za rad s mladima koji imaju riječ kada je riječ o inovacijama u radu s mladima.

[Verke](#), Nacionalni stručni centar za digitalni rad s mladima u Finskoj nudi širok raspon publikacija i [materijala](#) za razvoj i implementaciju digitalnog rada s mladima.

YouthLink Scotland, nacionalna agencija za rad s mladima, nudi resurse za [siguran, zaštićen i osnažen rad s mladima online putem](#) te resurse za [razvoj digitalnog rada s mladima](#).

Metode i alati koji nisu spomenuti u poglavljima II i III:

[Prezi](#) je prezentacijski alat koji omogućuje stvaranje pokretnih, zumiranih prezentacija koje privlače pažnju i zadržavaju je. Kretanje i interaktivnost Prezija omogućuju pokazivanje dodatnog konteksta i mogućnost činjenja bilo koje teme dinamičnijom i zabavnijom bez *klikanja* kroz slajdove. S dizajnerskim predlošcima za svaku temu, mnoštvom sadržaja koji se može ponovno upotrijebiti i punom bibliotekom ikona i slika, nema potrebe za počinjanjem od nule.

[Piktochart](#) omogućuje izradu dizajna profesionalnog izgleda u manje od sat vremena bez ikakve obuke ili iskustva u grafičkom dizajnu. Pomaže u izradi infografika, brošura, postera ili prezentacija u nekoliko minuta, kao i video materijala.

[JIGIDI](#) - Svrha ovog alata je omogućiti sudionicima_cama zajednički rad, fokus i zabavu u online okruženju. Pogodan je za rad s grupama svih uzrasta, od djece, preko mladih pa i odraslih. Prednosti ovog alata su što je vrlo jednostavan za korištenje (kako od strane osobe zadužene za vođenje aktivnosti tako i od strane sudionika_ca), vrlo je razumljiv i sugestivan, nije potrebno predznanje niti posebno poznavanje digitalnih alata. Također, može mu se pristupiti putem bilo kojeg uređaja koji ima internetsku vezu i preglednik.

[Educaplay](#) je platforma za stvaranje digitalnih aktivnosti učenja kao što su interaktivne karte, zagonetke, križaljke, zagonetke, kvizovi i više. Pristup ovoj platformi ne zahtijeva instalaciju na računalu. Platforma se koristi online i ne zahtijeva napredne IT vještine. Sve što je potrebno je ideja za novi digitalni sadržaj.

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

[Survey Hero](#) se može koristiti za procjenu uspjeha radionice/treninga/događaja s različitim ciljnim skupinama. Vrlo je funkcionalan i jednostavan za korištenje.

[Classtools](#) je platforma koja nudi velik broj alata i predložaka za izradu interaktivnih igara, kvizova, grafičkih prikaza, animiranih knjiga itd. Može se koristiti u različite svrhe.

[LIMNU](#) je interaktivna ploča namijenjena razmjeni ideja i zajedničkom rješavanju problema. Može se koristiti u različite svrhe: mapiranje očekivanja sudionika_ca, brainstorming, dodatna pojašnjenja, itd., baš kao što biste koristili ploču ili flipchart papir tijekom offline aktivnosti.

[Easy retro](#) je retrospektivni alat (skraćeno "retro") koji se može koristiti za redovite sesije za raspravu o tome što je prošlo dobro, a što nije. Također se može vratiti na bilješke iz prethodnih aktivnosti i tako pratiti proces. Iako dolazi iz IT sektora, lako se može prilagoditi raznim djelatnostima.

Postojeće strategije na europskoj i nacionalnoj razini u području kulture

Komisija je 2018. usvojila [Novu europsku agendu za kulturu](#) kako bi uzela u obzir razvoj kulturnog sektora nakon [Europske agende za kulturu iz 2007.](#) Nova agenda pruža okvir za suradnju u kulturi na razini EU. Usredotočena je na pozitivan doprinos koji kultura donosi europskom društvu, njegovom gospodarstvu i međunarodnim odnosima. Agenda također utvrđuje poboljšane metode rada s državama članicama, organizacijama civilnog društva i međunarodnim partnerima. Države članice definiraju glavne teme i metode rada za političku suradnju u kulturi kroz Akcijske planove za kulturu koje usvaja Vijeće Europske unije.

Nova agenda sastoji se od tri strateška područja, sa specifičnim ciljevima koji odgovaraju društvenim, ekonomskim i vanjskim dimenzijama, usmjerenih na iskorištavanje moći kulture i kulturne raznolikosti za društvenu koheziju i dobrobit.

Pored Nove europske agende za kulturu i u skladu sa svojim strateškim usmjerenjem, Radni plan je uspostavljen kao strateški i dinamičan instrument kulturne suradnje EU koji se bavi aktualnim političkim razvojem i postavlja prioritete. Trenutni [Akcijski plan Vijeća EU za kulturu](#) koji pokriva razdoblje od 2019. do 2022. postavlja pet prioriteta za europsku suradnju u kreiranju kulturnih politika:

- Održivost [kulturnog naslijeđa](#);
- [Kohezija i blagostanje](#);
- [Ekosustav koji podupire](#) umjetničke, kulturne i kreativne profesionalce_ke i europski sadržaj;
- [Rodna ravnopravnost](#);
- [Međunarodni kulturni odnosi](#).

Kulturni okvir u Hrvatskoj

U Hrvatskoj ne postoji nacionalna strategija o stvaralaštvu i kulturi za mlade. Zadnji važeći Nacionalni program za mlade imao je sadržavao cijeli jedan dio posvećen mladima i kulturi (Kultura i mladi), no isti je istekao 2017. godine. Ostale strategije uključuju [Strateški plan Ministarstva kulture 2020. - 2022.](#) i [Nacionalna strategija poticanja čitanja 2017. - 2022.](#) Dok je Nacionalni program za mlade 2020. – 2024. bio u fazi izrade bilo je navedeno kako bi isti trebao sadržavati poglavlje pod nazivom „Kultura“. Neke druge strategije u području kulture koje su dijelom usmjerene na mlade su:

- Strateški plan Ministarstva kulture 2020. – 2022. s ključnim ciljem posvećenim mladima „Razvoj umjetničkog i kulturnog stvaralaštva i produkcije“ s mjerama vezanim uz mlade: „Umjetnost i kultura – potpora socijalnoj uključenosti i civilno-javnom partnerstvu“
- Nacionalna strategija poticanja čitanja 2017. – 2022. sa strateškim ciljevima razvoja čitalačke pismenosti i poticanja čitanja kroz potporu programima čitanja za rano djetinjstvo te za djecu predškolske i školske dobi (osnovnu i srednju školu).

[Hrvatska Akademska i Istraživačka Mreža - CARNET](#) javna je ustanova koja djeluje u sastavu Ministarstva znanosti i obrazovanja na području informacijsko-komunikacijske tehnologije i njezine primjene u obrazovanju. Počeo je s radom 1991. godine, a četiri godine kasnije Vlada Republike Hrvatske donijela je *Uredbu o osnivanju ustanove CARNET* s ciljem inoviranja obrazovnog sustava i poticanja napretka pojedinca i društva u cjelini putem ICT-a (informacijske i komunikacijske tehnologije).

CARNET provodi projekt [e-Schools](#), projekt s ciljem povećanja razine digitalne zrelosti za 10 posto osnovnih i srednjih škola u Hrvatskoj. U drugoj fazi programa, sve škole bit će opremljene bežičnim lokalnim mrežama i pripadajućom aktivnom mrežnom opremom do kraja 2022. godine

[Ministarstvo kulture i medija](#) (MKM) tijelo je najviše razine za medije i medijske politike s nekoliko inicijativa koje imaju za cilj razviti i učiniti dostupnima online repozitorije kulturnih sadržaja: *E-kultura – digitalizacija kulturne baštine*, *Kulturni sadržaji online*, [U službi vizualizacije kulturnog naslijeđa](#).

Navedene inicijative nisu posebno usmjerene na mlade.

Kulturni okvir u Sjevernoj Makedoniji

Sjeverna Makedonija ima [Nacionalnu strategiju razvoja kulture u Republici Makedoniji za razdoblje 2018. - 2022.](#) Pitanje kreativnosti i kulture za mlade međusektorsko je pitanje koje se veže uz dvije nacionalne strategije.

Nacionalnu strategiju razvoja kulture u Republici Makedoniji 2018. – 2022. prati Akcijski plan. Strategija je nastavak prethodne, donesene za razdoblje [2013. - 2017.](#) Važno je naglasiti da ova Strategija spominje mlade u vrlo opskurnom narativu. Jedan od navedenih prioriteta je planiranje posebnih mjera

i programa za promicanje kulturnog sudjelovanja mladih, kao i osoba s invaliditetom i starijih osoba. Strategijom je predviđeno veće uključanje kulture u nastavne planove i programe osnovnog i srednjeg obrazovanja; dopuna studijskih programa u visokom obrazovanju predmetnim programima i modulima zaštite kulturne baštine i dr. U nakladničkoj djelatnosti, a u odnosu na mlade, Strategija predviđa poticanje književnog stvaralaštva za djecu i mlade, stvaranje književnih časopisa namijenjenih predstavljanju mladih autora te prioritarnu potporu prevoditeljskoj produkciji i stvaralaštvu mladih. Ne postoji javno dostupan dokument o stupnju provedbe prethodne Strategije i njezinog Akcijskog plana. Kultura je jedno od ključnih područja [Nacionalne strategije za mlade 2016. - 2025.](#) S obzirom na ključne izazove identificirane u području kulture, ova Strategija daje odgovarajuće dugoročne ciljeve i specifične mjere za rješavanje problematike: poboljšani i održivi sustav kreativnih i kulturnih praksi među mladima, poboljšana kvaliteta kulturnog života i zabava mladih, jednak pristup mladima kvalitetnim kulturnim događanjima i mogućnosti kulturne suradnje, uključivanje mladih u izradu i provedbu kulturnih politika. Zbog krize koju je nametnula pandemija COVID-19 2020. godine uvedena je nacionalna obrazovna web platforma [eduino.gov.mk](#). Ova platforma sadrži videopredavanja, digitalne resurse, igrice i razne aktivnosti za podršku obrazovnom procesu. Informacije o posebnoj politici ili nacionalnom programu za korištenje novih tehnologija za osnaživanje kreativnosti i sposobnosti mladih ljudi za inovacije nisu dostupne. Primjetno je jedino postojanje projekata koje provode nevladini akteri koji se bave pitanjem novih tehnologija i kulturne baštine.

Kulturni okvir u Srbiji

Vlada Republike Srbije usvojila je u veljači 2020. [Strategiju razvoja kulture](#) od 2020. do 2029. godine s Akcijskim planom. Djeca i mladi prepoznati su kao najvažniji segment u razvoju kulturnih potreba, ne samo kao posjetitelji događanja, već i kao buduća publika i stvaratelji u kulturi. Strategija kao vrlo važno podrazumijeva uključivanje mladih u kreiranje kulturnih sadržaja. Deveti strateški cilj aktualne [Nacionalne strategije za mlade 2015. - 2025.](#) posvećen je konzumaciji kulture i sudjelovanju mladih u kreiranju kulturnih programa. Strategija posvećuje konkretne strateške ciljeve kojima se osigurava kontinuirana potpora stvaralaštvu mladih i sudjelovanju mladih u kreiranju i konzumaciji kulturnih programa te povećanju korištenja kulturnih sadržaja među mladima. Povećanje opsega, raznolikosti i kvalitete kulturne ponude ponovno se ističe kao prioritet i na razini lokalnih zajednica i različitih aktera u sustavu.

Budući da je Strategija razvoja kulture tek donesena, nisu provedene evaluacije niti revizije.

Razvoj ICT infrastrukture u obrazovnim ustanovama trajan je, kontinuirani proces modernizacije obrazovanja. Osnovne i srednje škole postale su članice Akademske mreže Republike Srbije – [AMRES](#) 2016. godine, mreže koja je pokrenula projekt pod nazivom „*Razvoj ICT infrastrukture u obrazovnim, znanstvenim i kulturnim institucijama*“. Kako bi se smanjio digitalni jaz u ruralnim područjima, 2017. godine pokrenut je projekt uvođenja bežične WiFi mreže u škole u ruralnim područjima Srbije. Prema [Izveštaju o digitalnoj uključenosti u Republici Srbiji od 2014. do 2018. godine](#), oko 2.900 osnovnih škola dobilo je informatičke učionice kroz projekt „Digitalna škola“. Taj se trend nastavio i sljedećih godina.

[Ministarstvo trgovine, turizma i telekomunikacija](#) kroz programe i projekte pod zajedničkim sloganom „*Pametno i sigurno*“ potiče razvoj informacijskog društva. [Preglednik kulturne baštine Srbije](#) pokrenulo je [Ministarstvo kulture i informisanja](#) uz stratešku podršku Microsofta. Putem ovog preglednika moguće je dobiti vjerodostojne informacije o traženoj ključnoj riječi. Mehanizam prikupljanja podataka temelji se na jedinstvenim programskim rješenjima koja se koriste u muzejima, galerijama, zavodima za zaštitu spomenika, arhivima, knjižnicama i drugim kulturnim subjektima koji se bave kulturnom baštinom. Kao pouzdan izvor informacija pridonosi znanstveno-istraživačkom radu, obrazovanju, promicanju kulturne baštine i kulturnoj djelatnosti općenito.

MOGUĆNOSTI FINANCIRANJA NA EUROPSKOJ RAZINI ZA RAD S MLADIMA I KULTURU

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

[European Solidarity Corps](#) - upravljani od strane Europske komisije, Europske snage solidarnosti je program koji pomaže mladima da sudjeluju u projektima koji koriste zajednicama u širokom rasponu područja – obrazovanje i osposobljavanje, građanstvo i demokratsko sudjelovanje, migracija, kultura itd.

[European Youth Foundation](#) - fond osnovan 1972. godine od strane Vijeća Europe za pružanje financijske i obrazovne potpore europskim aktivnostima mladih.

[Creative Europe](#) - vodeći program EU-a koji pruža posebnu potporu kulturnim i kreativnim sektorima. Pruža razne mogućnosti financiranja usmjerene na zajedničko stvaranje, razvoj vještina, izgradnju mreže i platforme, dijeljenje znanja i mobilnost te distribuciju i promicanje sadržaja.

[The Digital Europe Programme \(DIGITAL\)](#) - novi program financiranja EU-a usmjeren na osiguravanje financiranja projekata u pet ključnih područja: superračunalstvo, umjetna inteligencija, kibernetička sigurnost, napredne digitalne vještine i osiguravanje široke upotrebe digitalnih tehnologija u gospodarstvu i društvu.

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



II INSPIRAJ SE!

MELTING POT PRIMJERA DOBRE PRAKSE

Dnevnik poezije

- **Organizacija/kulturna institucija**

Nositelj projekta: KA-MATRIX – Udruga za društveni razvoj
Partner: Umjetnička organizacija FORMAT C

- **Vrijeme provedbe**

Rujan 2021 – Veljača 2022

- **Naziv metode/aktivnosti**

Dnevnik poezije aktivnost je projekta „Podijeli svoju priču: socijalno uključivanje kroz online kulturu i umjetnost“, koji provodi [KA-MATRIX](#) – Udruga za društveni razvoj s partnerom umjetničkom organizacijom [Format C](#). Ukupna vrijednost projekta je 473.340,00 kuna. Projekt se provodi uz financijsku podršku Europske unije (u iznosu od 402.339,00 kuna sufinanciran iz Europskog socijalnog fonda) i Ministarstva kulture i medija Republike Hrvatske (u iznosu od 71.001,00 kuna).

- **Cilj metode/aktivnosti**

Cilj je aktivnosti bio dvojak. S jedne strane, aktivnost je odgovarala na specifične ciljeve i opći cilj projekta, tj. povećanje socijalne uključenosti djece i mladih kroz provedbu participativnih kulturno umjetničkih online sadržaja te razvijanje socijalnih, kognitivnih, emocionalnih i kreativnih vještina i znanja djece i mladih koja će doprinijeti njihovom socijalnom uključivanju i smanjenju njihove socijalne izoliranosti. Naime, Dnevnik poezije, ciljao je, kroz provedbu sedamnaest participativnih radionica o (post)modernim pjesničkim formama, tri participativna moderirana razgovora i završnog predstavljanja radova sudionika, ostvariti ove ciljeve kroz medij kreativnog pisanja, k tome specifično poezije, te još specifičnije kroz suvremene pjesničke prakse erasure poetry, slam poetry i spoken word. S druge strane, komplementarno primarnoj namjeni, svrha je aktivnosti bila upoznati sudionike sa širokim spektrom konkretnih znanja i vještina o raznolikim pjesničkim formama i žanrovima i poticati spisateljske navike, ali s ciljem senzibiliziranja sudionika umjesto strogog oblikovanja njihovih spisateljskih praksi.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Neposredni rezultati radionice bili su u njihovom postupnom savladavanju različitih pjesničkih formi i žanrova. Poezija, odnosno općenito tekstualno stvaranje / stvaranje teksta, u različitoj je literaturi prepoznata kao pozitivan medij i metoda s pozitivnim ishodima za raznolike agende u radu s mladima, odnosno u osnaživanju, ozdravljivanju i socijalnom uključivanju uopće, bilo da je riječ o pozitivnom utjecaju (auto)terapijskog pisanja na psihološko zdravlje, o osnaživanju deprivilegiranih i marginaliziranih pojedinaca i zajednica (rodnih, seksualnih, nacionalnih manjina itd.), obilo da je riječ o stvaranju zajednica u spisateljskim i čitateljskim klubovima. Premda bilo koja književna forma može biti medij ovih procesa, suvremene pjesničke forme/žanrovi poput „brisane poezije“ (erasure poetry), slam poezije (slam poetry) i spoken word poezije, osobito su podatne s obzirom na njihove karakteristike, ali uz oprezan rad. Brisana poezija (erasure poetry; također, blackout poetry, found poetry), premda se konceptualno naslanja na avangardne umjetničke prakse u tome da autor koji ju koristi sastavlja pjesnički/prozni tekst tako da ga pronalazi u drugom tekstu („found“) ili ga gradi brišući drugi tekst („black-out“), koristan je medij u tom smislu što izravnava sve sudionike bez obzira na njihove spisateljske navike. Autor koji ovako „piše“ poeziju, ovisi o tekstu koji je pred njime; nema boljih ili lošijih rješenja, dapače, svaki autor može ponuditi raznolika rješenja iz istog teksta kojim manipulira da bi stvorio pjesnički tekst. Slam poetry i spoken word poetry, pak, premda se isto tako oslanjaju na snažne konceptualne ideje poput jazz pjesništva, ideje usmene izvedbe i performansa općenito, žanrovi su koji naglašavaju neposrednost, neposrednost autora u njegovom tekstu, komuniciranje emocija, komunikaciju s publikom. Ključne razlike između ove dvije forme/žanra su donekle povijesne, donekle stilske: slam poetry nastala je iz natjecanja (poetry slam), te je vrlo često jezično bogata i slikovita u komunikaciji s publikom, dok je spoken word poetry opuštenija i dopušta autoru veću slobodu i manje ograničenja.

Premda je aktivnost bila usmjerena na usvajanje kreativnih vještina, u nju je od početka bila upisana namjera da bude safe space. I zaista, aktivnost je postajala safe space za sudionike, ali i prostor i vrijeme posvećen njihovim spisateljskim navikama. Postala je i prostor, premda kratkog, zajedništva. Unutar tog digitalnog sigurnog prostora, sudionici su se otvarali za konstruktivnu kritiku, razmjenu i podršku jedni drugima u svojim spisateljskim nastojanjima.

Sama aktivnost, sastojeći se od skupa radionica, nije bila usmjerena ne jednosmjerno i mjerljivo usvajanje vještina, koliko senzibilizaciju sudionika kako u pogledu čitateljskih/spisateljskih interesa za

pjesničke žanrove/forme koji nisu odviše zastupljeni u mainstreamu književnog polja u Hrvatskoj i regiji, tako i u pogledu drugačijeg pristupa tekstualnoj produkciji (pisanju) od onog dominantnog. Do kraja aktivnosti, u kojima su razgovarali s gostujućim, etabliranim autorima koji se bave ili se interesom preklapaju s pjesničkim formama/žanrovima koje su oni usvajali ili su eksperti u području tekstualne produkcije, sudionici su pokazivali ne samo svoje znanje, već i senzibilitet.

Sami sudionici, k tome, nisu bili osobe bez ranijeg interesa, već su se svi na ovaj ili onaj način bavili amaterskim pisanjem, stoga namjera radionice nije bila oblikovati njihovo pisanje u jednoobrazno koliko ih poticati u raznolikosti njihovih osobnih izražaja. Unatoč gajenju njihovih osobnih izražaja, središnja ideja koja je bila prenošena sudionicima bila je da je jezično, tekstualno stvaranje krajnje plastično, otvoreno različitim kreativnim načinima oblikovanja, te da je proces pisanja suštinski dijaloški proces otvoren bezbrojnim pregovaranjima, interpretiranjima i igrama teksta, značenja, te je u tom smislu rezultat u stvaranju prostora u kojem su se sudionici osjećali slobodnima upravo eksperimentirati. Dapače, jedan od rezultata aktivnosti bio je u nesvjesnom napretku sudionika u tom slobodnom i sigurnom prostoru stvaranja. Naime, u mnogim slučajevima, sudionici su zbog različitih razloga bili nezadovoljni tekstovima koje bi napisali tijekom trajanja konkretne radionice, u ograničenom vremenskom roku, vrlo često na zadanu i/ili grupno odabranu temu i zadanu formu; pa ipak, iz perspektive voditelja aktivnosti, upravo u tim tekstovima vidio se značajan napredak u njihovom stvaranju. Dapače, u završnoj radionici, tj. javnom predstavljanju radova sudionika, veći dio tekstova koje su odabrali čitati publici bili su oni koji su nastali u kontekstu radionica – oni kojima su prethodno bili nezadovoljni.

- **Ciljana skupina**

Radionica je bila namijenjena mladima, od 14 do 25 godina starosti.

Kategorija osoba s manje mogućnosti široka je u svojem konceptualiziranju odrednice „manje mogućnosti“, i u toj širini moglo bi se argumentirati da, jest, sudionici su bili osobe s manje mogućnosti. Svi sudionici bili su podrijetlom iz manjih gradova, a prebivalištem i boravištem u manjim ili srednje velikim gradovima (Karlovac, Sisak, Duga Resa). Imajući u vidu centraliziranost hrvatskog književnog polja, kako po pitanju književnih programa te tečajeva kreativnog pisanja u Zagrebu tako i po pitanju relativne ne-digitaliziranosti književnog polja i komercijalizacije malog broja tečajeva kreativnog pisanja, sa sporadičnim pojavama u regionalnim centrima (Rijeka, Split, Osijek) ponajviše u vidu lokalnih natječaja za radove, sudionici radionice su se nalazili u situacijama smanjenih mogućnosti. Od onih sudionika koji su bili studenti, gotovo svi su radili preko studentskog ugovora o radu radi osnovnih ili dodatnih financijskih sredstava te ne bi mogli sudjelovati u tečajevima kreativnog pisanja. Dapače, imajući u vidu elitizam književnog polja, čak i u selekcijskom postupku sudionika kreativnog pisanja, te jednoobraznost književne produkcije, sudionici radionice nalazili bi se deprivilegiranim.

- **Opis metode/aktivnosti**

Radionica je bila zamišljena i metodološki oblikovana prema nekoliko smjernica na više razina. Prije svega, cjelokupni set od sedamnaest radionica bio je podijeljen na tri tematska bloka, od kojih je svaki bio posvećen posebnom vidu (formi ili žanru) suvremene pjesničke produkcije – „brisana poezija“ (erasure poetry), slam poezija (slam poetry) i spoken word. Set od sedamnaest radionica isprva je bio podijeljen u tri tematska bloka od pet radionica, s uvodnom i zaključnom radionicom, između kojih su se trebali održati moderirani razgovori s pozvanim autorima koji u svojem stvaralaštvu posežu za ovim trima pjesničkim formama. Svaki tematski blok radionica trebao se sastojati od gotovo dramaturške strukture, s uvodnom radionicom, slijedom od tri radionice s povećanim izazovom za sudionike i završnom radionicom tematskog bloka. Bilo je zamišljeno da sudionici pišu na radionici, ali i da pišu u slobodno vrijeme.

Provedba, međutim, nije nikada toliko uredna koliko ju planiramo; na neki način, unatoč naizglednoj rigidnosti ovog i ovakvog koncepta radionice, neurednost svakodnevnog života bila je ako ne planirana onda shvaćena kao neminovna, a naš pristup strukturi radionice dopuštao je da ju, ako se potreba pojavi, stubokom izmijenimo. I vrlo rano smo pristupili manjim ili većim promjenama. Prva je bila nakon prve radionice, kada smo se upoznali sa sudionicima i njihovim stvaralaštvom; dolazili su iz različitih gradova, bili su različite dobi i obrazovanja (od osnovnoškolke do studentica), svjetonazora i vrijednosti, ali osobito, razlikovali su se u pisanju. Tek je jedna osoba od inicijalnih sedam sudionika posvećeno pisala poeziju; druge su je pisale, ali ne osobito često, ili manje u usporedbi s koliko su pisale prozu. S obzirom na to da nitko nije prethodno sudjelovao u radionicama poezije, da nisu objavljivali i da je njihova poezija bila obilježena potrebom za više upoznavanja temeljnih alata i strategija pjesničkog zanata, došlo je do brojnih promjena u planu, prema većem oslanjanju da se sudionici kroz radionice upoznaju i iskušaju u različitim pjesničkim formama koje im mogu ponuditi „zanatsko“ razumijevanje poezije. Nasuprot izvorno zamišljenog fiksnog termina (svake srijede u 19h), termin radionice se počeo mijenjati. Radionice su se održavale tjedno, najčešće za radnih dana u večernjim satima ili iznimno vikendom u jutarnjim satima. I druge su okolnosti utjecale na provedbu, pa smo u toku provedbe promjenama u planu i strukturi odgovarali ne samo na eksplicirane potrebe sudionika koliko i na naše procjene temeljem sudioničkog promatranja njihovog rada. Prije svega, vrlo rano smo ustanovili da je

radionica postala onaj trenutak među drugim obavezama i aktivnostima sudionika koji su izdvajali za pisanje; odnosno, da zbog drugih obaveza i aktivnosti sudionici kroz tjedan nisu pronalazili vremena za pisanje, „rješavanje zadataka“ ili dovršavanje pjesama koje bi započeli na radionici. Strukturu svake pojedine radionice smo slijedom toga mijenjali kako bi osigurali što je više vremena da sudionici u sklopu nje pišu i da si međusobno komentiraju radove; uvodna izlaganja voditelja su skraćena, zajedničke rasprave izoštrene, primjeri usredotočeni. Sudionici su vrlo brzo savladali erasure poetry, pa je broj radionica u tom tematskom bloku smanjen s pet na četiri; kroz provedbu tematskog bloka posvećenog slam poeziji, shvatili smo da je potrebno više rada, pa je smanjen broj radionica u tematskom bloku spoken word poezije da bi se povećao broj u bloku slam poezije.

Izvorno korišten online open-source alat za stvaranje erasure poetry zamijenili smo pisanjem erasure poetry u Word dokumentu (ili Google Document), njegovim osnovnim funkcijama, bilo promjenom boja slova (Font Colour funkcija) u bijelu da bi ih učinili nevidljivom ili odabirom crne boje isticanja teksta (Text Highlight Colour funkcija) da bismo ju zacrnili. Namjera nam je bila ne otežati radionicu dodatnim usvajanjem operativnog znanja novih sučelja novih programa, već ih koristiti kao alate koji će pospješiti ostatak rada – učiniti digitalne alate manje turbulentnima za tok radionice. Dapače, online open source alat za erasure poetry bio je otegotan za stvaranje, jer, predviđen za pisanje erasure poetry na engleskom jeziku, ograničavao je rad na hrvatskom jeziku zbog morfoloških i sintaktičkih karakteristika i razlika među jezicima. Sudionike nismo htjeli siliti da nužno koriste digitalne alate; umjesto da pišu u Wordu, mnogi su koristili „analogne metode“ – pisanje na papir. Digitalne alate, osobito [Google Meets](#) platformu, koristili smo kao platformu za razmjenu, kao alate koje ćemo koristiti u provedbi radionice, ali ne alate koji će oblikovati radionicu.

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Na razini državnih kulturnih politika, naglasak na digitalizaciju kulture kroz produkciju online sadržaja putem različitih digitalnih platformi i alata poklopio se s općedruštvenim prepoznavanjem potrebe smanjenja socijalne izoliranosti, osobito mladih, koja je u svijest javnosti ušla s epidemiološkim mjerama uslijed pandemije i njihovih učinaka na psihičko i fizičko zdravlje. Ironično, državne politike nisu prepoznale paradoksalno preklapanje da je digitalizacija kulture kroz online sadržaje koristila iste one digitalne platforme i alate koji su povećavali socijalnu izoliranost građana, osobito mladih, jer su ih bili prisiljeni koristiti umjesto svakodnevnog životnog konteksta. Premda i upravo zato što je Dnevnik poezije kao aktivnost provođena nakon što su u Hrvatskoj zamijenjene rigorozne epidemiološke mjere, u svojoj srži prepoznavala je usiljenost, „uštogljenost“ društvenosti digitalnih platformi, načine na koje su njihova sučelja i neke usvojene navike njihovog korištenja bile na uštrb socijalnog uključivanja i smanjenja izoliranosti mladih.

Aktivnost je kritički pristupala prema digitalnim platformama i alatima; nije im pristupala kao sveobuhvatnim rješenjima niti u suvremenom kontekstu općenito niti u suvremenom kontekstu globalne pandemije. Aktivnost je naglašavala kreativnost i sposobnosti mladih, koristeći neke digitalne alate, odustajući od drugih, promišljajući kako koristiti alate koje uzimamo zdravo-za-gotov – kako bi u srži pospješila i poduprla njihovu kreativnost, znanje, vještine i sposobnosti. Aktivnost nije uspjela nadići ograničenja digitalnih platformi, „neprirodnost“ i „uštogljenost“ u interakcijama, kako sučelja digitalni platformi otežavaju spontanost, neposrednost i zaigranost uobičajenih interakcija na radionicama; no, aktivnost nije niti ciljala na to da digitalne platforme pretvori u više od alata. U središtu njezina interesa nije bilo promovirati digitalne platforme i alate kao novi način socijalnog uključivanja, već ih koristiti kako bi uključivala mlade u onom trenutku u kojem se nije mogla osloniti na uobičajen, neposredan rad s mladima. Aktivnost je nastojala postati sveobuhvatan rad s mladima, protezati se u njihovu svakodnevicu više od sat i pol tjedno kada se održavala, ali ne nametljivo; nastojala je postati ono ne s čime će se povezivati već što će oni graditi.

- **Dodatne informacije:**

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

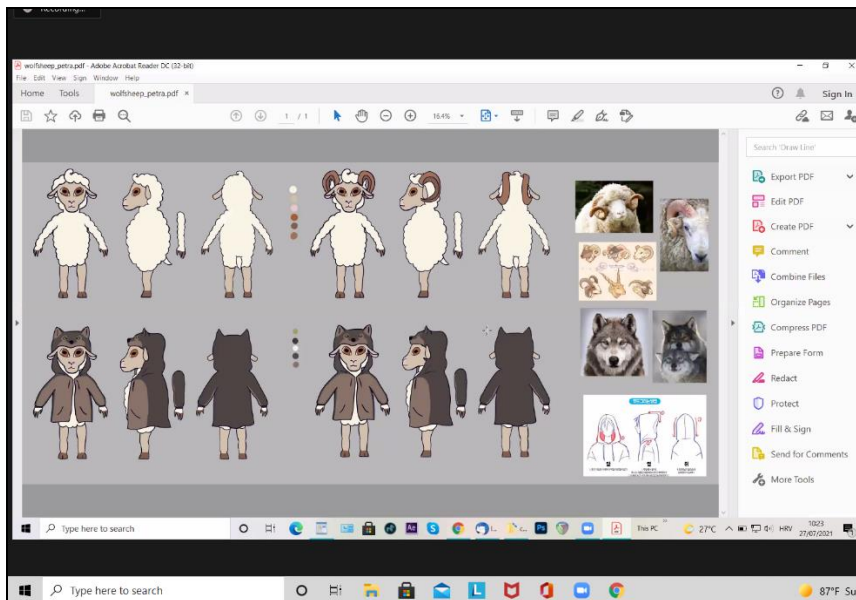
<https://ka-matrix.hr/projekti-2/>

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

DIGI day

- **Organizacija/kulturna institucija**

Platforma Doma mladih (savez udruga) i Multimedijalni kulturni centar (javna ustanova) provode projekt Dan po dan-mladi u kulturi online kroz kojeg je aktivnost održana (primjer dobre prakse)



Fotografija 1. DIGI day

- **Vrijeme provedbe**

15.07. - 28.07. 2021.

- **Naziv metode/aktivnosti**

Aktivnost: DIGI dan, radionica : Izrada koncepta za karaktere u animaciji, filmu i računalnim igrama. Aktivnost se provodila u sklopu projekta Dan po dan-mladi u kulturi online, financiranog iz ESF-a. Osim navedene aktivnosti imali smo još 4 programske linije koje su uključivale online radionice plesa, dizajna plakata, radio škola i novomedijsku umjetnost. Ciljna skupina su nam mladi do 25 godina. DIGI dan programska linija najviše je zainteresirala mlade jer su mogli besplatno učiti i služiti se programima za 3D modeliranje, alatima za izradu proširene stvarnosti te dizajnirati lik za računalne igre.

- **Cilj metode/aktivnosti**

Cilj je bio uključiti mlade do 25 godina u participativne kulturno-umjetničke aktivnosti i razviti njihove vještine korištenja novih tehnologija kod sve popularnijih zanimanja izrade digitalnih modela. Također, cilj je bio potaknuti ih na kreativnost i samostalno stvaranje. Sudionici su dobili potvrdu o završenim radionicama koja im kasnije može pomoći u profesionalnom razvoju.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Sudionici su izradili svoje kreativne mape pomoću alata [Canva](#) za izradu kolaža, te uz pomoć mentora dizajnirali virtualne likove, hibride životinja/strojeva/ljudi. Naučili su razmišljati ne samo o dizajnu lika već i socijalnog okruženja u kojeg ga moraju postaviti što je jako važno kod osmišljavanja video igrica ili animiranih filmova.

- **Ciljana skupina**

Radionica je bila namijenjena mladima do 25 godina, a sudjelovali su mladi u rasponu godina od 16-25. S obzirom na to da su se radionice provodile online i potpuno su bile besplatne mogle su se priključiti i osobe s manje mogućnosti.

- **Opis metode/aktivnosti**

Radionica je održana online, putem [Zoom](#) aplikacije. Voditelj radionice, stručnjak u svom području, održao je teorijski uvod, pokazivao sudionicima primjere dobre prakse dijeleći link na web sadržaj ili dijeljenjem svog ekrana. Sudionici su imali i samostalni zadatak izrade kreativne mape kojeg su radili sami kod kuće koristeći alat Canva , nakon same radionice i prezentirali na sljedećoj (slanjem jpg ili pdf dokumenata u Zoom chat ili na mail voditelja). Završni dio radionice uključivalo je komentiranje osmišljenih likova i okruženja, dijeljenje iskustva i savjeta.

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Vanjskog suradnika za provedbu radionice angažirao je partner projekta MKC, javna ustanova koja upravlja Domom mladih u Splitu. Prepoznali su interese mladih i organizacijom radionice potaknuli ih ka većem uključivanju u kulturno umjetničke aktivnosti.

Radionica je trajala ukupno 5 dana, svaki dan po 3 sata tijekom ljetnih praznika te smo unatoč tome imali velik broj sudionika (15) od kojih je 10 sudjelovalo na najmanje 4 ili 5 dana provedbe. Također, sudionici su se aktivno uključili u provedbu i osmislili svoje likove. Pretpostavljamo da je razlog tome tema radionice koja je aktualna i zanimljiva mlađoj populaciji, te je bila besplatna (inače se slični tečajevi plaćaju po nekoliko tisuća kuna).

- **Dodatne informacije**

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

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

FB: <https://www.facebook.com/PlatformaDomaMladih>

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

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

Muzejski praktikum

- **Organizacija/kulturna institucija**

[Praktikum – centar za djecu i mlade](#), Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb

- **Vrijeme provedbe**

1.9.2021. - 30.6.2022.

- **Naziv metode/aktivnosti**

[Muzejski praktikum](#)

- **Cilj metode/aktivnosti**

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

- **Ishod metode/aktivnosti**

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

- **Ciljana skupina**

Osobe u dobi od 15 do 25 godina iz cijele Hrvatske.

- **Opis metode/aktivnosti**

[Projekt je podijeljen na dva dijela. U prvom dijelu polaznici su se putem online participativnih radionica upoznavali s osnovama kustoskih praksi na primjerima recentnih izložbi postavljenih u Muzeju suvremene umjetnosti Zagreb. Upoznali su se s praktičnim koracima u organizaciji jedne izložbe, te su podijeljeni u četiri grupe – timove od kojih je svaki bio zadužen za određeni segment organizacije izložbe: grupa kustosi koji su birali radove za virtualnu izložbu te napisali biografije predstavljenih umjetnika; grupa vizualni identitet koji su napravili postav virtualne izložbe na platformi [Kunstmatrix](#), te oblikovali pozivnicu i katalog izložbe; grupa popratni program koja je izabrala umjetnika_cu za artist talk održan putem [Zooma](#) kojeg su sami polaznici pripremili i proveli, te osmislila edukativne zadatke i igre za publiku na osnovu radova predstavljenih na virtualnoj izložbi; i PR grupa koja je pisala najavu za izložbu, artist talk, te tekst pozivnice za izložbu.

U drugom dijelu su polaznici učili više o osnovama fotografije i videa od profesionalnih fotografa i umjetnika, te pod njihovim mentorstvom snimali fotografije i videa koja će kasnije, uz konzultacije s kustosima mentorima predstaviti na samostalnoj virtualnoj izložbi vlastitih radova. Sve radionice i konzultacije provedene su putem Zoom platforme.

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Mladi u dobi od 15 do 25 godina rijetko imaju priliku naučiti nešto više o praktičnoj strani muzejskog posla, a ovaj projekt im daje upravo tu mogućnost. Iako se radi o virtualnim izložbama, polaznici i polaznice imaju priliku promišljati sve segmente muzejskog posla, i sve korake potrebne u osmišljavanju, organizaciji i provedbi jedne izložbe i njezinog popratnog programa. Također uče praktičnu vještinu izrade virtualnih izložbi koja im omogućava da se time bave i samostalno u budućnosti. Posebno je vrijedno i znanje koje stežu o fotografiji i videu, naročito zato što se kroz projekt potiče samostalno stvaranje i kreativno izražavanje putem navedenih medija.

- **Dodatne informacije**

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

http://www.msu.hr/dogadanja/muzejski_praktikum_poziv/768.html?fbclid=IwAR2R-RehT_4yKaYJSNmg5c7L9oLCGufFzsl9zyOOa8nWdhVfmCKOruqrXjc
<https://www.udruga-praktikum.hr/novosti/muzejski-praktikum-u-tijeku/>
<https://www.facebook.com/msuedukacija/photos/a.360534604602627/853892891933460/>

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

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

Online podcast

- **Organizacija/kulturna institucija**

Teatar Tirena, Zagreb
Kinoklub Karlovac, Karlovac
Centar za kulturu Osijek, Osijek
Pučko otvoreno učilište Pazin, Pazin

- **Vrijeme provedbe**

09.07.2021. - 09.07.2022.

- **Naziv metode/aktivnosti**

Kao primjer dobre prakse izabrana je ONLINE RADIONICA PODCASTA koja se provodila se u sklopu projekta "[Klikni s kazalištem](#)" koji sufinancira Europska unija iz Europskog socijalnog fonda u sklopu projektnog poziva „Umjetnost i kultura online“ te ga podržava Ministarstvo kulture i medija.

Projekt "Klikni s kazalištem" provodi se od srpnja 2021. do srpnja 2022. godine te je usmjeren je povećanju socijalne uključenosti mladih osoba od 16 do 25 godina kojima je onemogućen ili otežan pristup kulturnim događanjima te im pokušava kulturu približiti preko interneta, kroz online interakciju s profesionalcima iz različitih umjetničkih grana. Istovremeno potiče razvoj njihovih osobnih kreativnih potencijala, samopouzdanja i kritičkog mišljenja te im omogućuje da aktivno sudjeluju u osmišljavanju digitalnih kulturnih sadržaja i njihovoj provedbi.

U sklopu projekta provodi se niz besplatnih online tribina i radionica: gluma, scenski pokret, dramsko pismo, podcast, snimanje, montaža, scenografija, kostimografija, online izvedba. Nakon završene podcast radionice formirale su se četiri podcast redakcije u četiri grada partnera, koje će sljedećih 5 mjeseci emitirati podcast emisije. U radionici online izvedbe stvara se izvedba koja balansira na granici između kazališta i filma, istražujući oba medija.

- **Cilj metode/aktivnosti**

Osnovni cilj projekta u sklopu kojeg se odvijala radionica usmjeren je na povećanje socijalne uključenosti mladih pružajući im mogućnosti sudjelovanja u kulturnim i umjetničkim aktivnostima putem interneta.

Radionica podcasta dio je namjere ostvarivanja ovog cilja. Kroz početne provedene online tribine sudionici su prisustvovali zajedničkom gledanju kazališnih predstava primjerenima njihovoj dobi i interesima te raspravljali o mogućnostima kazališta kao medija, o njegovoj aktualnosti i relevantnosti za njihovu dob.

Radionica podcasta, nastavila se na ovu aktivnost s time što je imala za zadatak aktivnije i direktnije uključiti polaznike u proces promišljanja umjetničkih i kulturnih događanja. Cilj radionice bio je osnaživanje i stjecanje samopouzdanja, a polaznici su ohrabreni da kritički promišljaju kulturu i umjetnost u svojoj sredini, te artikulirano i razumljivo progovore kroz podcast emisije o aktualnostima, te ih time približe svojim vršnjacima.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Sudionici radionice podcasta bili su iz područja četiri grada partnera u projektu: Karlovca, Osijeka, Pazina i Zagreba. Aktivnosti i broj sudionika planirani su tako da oni, po njezinu završetku oforme četiri redakcija podcasta (po jednu u svakom gradu partneru) koje, svaka za sebe, pripremaju i osmišljavaju podcasta emisije. Ukupno 16 podcast emisija emitiraju se od siječnja do svibnja 2022. godine. Svaka od redakcija osmišljava po četiri emisije, a u svakoj emisiji svi sudjeluju s kratkim vijestima iz kulture.

Emisije se sastoje od intervjua, priloga, izvještavanja s kulturnih događanja te provođenja anketa o temama iz kulture u kojima sudjeluju mladi ili je njima namijenjena.

Kako bi to sve bilo ostvareno, tijekom radionice podcasta sudionici su se upoznali s glavnim elementima novinarstva i novinarskim oblicima koji će im biti potrebni pri stvaranju podcasta emisija. Naglasak je bio na intervju kao jednom od najosnovnijih alata za upoznavanje autora ili interpretatora umjetničkih djela odnosno događanja te proces njegovog nastajanja. Posebna se pažnja posvetila glasu i govoru, kroz gostovanje fonetičara tijekom čijeg predavanja su naučili kako pripremiti glas za emisiju, koje vježbe primijeniti, te im je ukazano na neke specifičnosti kod rada s mikrofonima.

Neizostavan dio bilo je upoznavanje sudionika s tehničkim mogućnostima (mikrofoni, programi za snimanje, platforme za emitiranje) koja su im na raspolaganju kako bi svoje buduće podcasta emisije uspješno realizirali, a time i približili teme iz kulture na primjeren i razumljiv način, svojoj publici.

- **Ciljana skupina**

Radionica je bila namijenjena mladima u dobi od 16 do 25 godina.

Radionica Podcasta u potpunosti se provodila online pa je među sudionicima bilo mladih iz manjih sredina za koje se na lokalnoj razini ne bi mogli lako osigurati edukativni sadržaj ovog tipa. Time su sadržaji postali dostupni svima - što je jedan od ciljeva projekta. Kako su sadržaji besplatni omogućen je pristup i mladima slabijeg socijalnog statusa.

- **Opis metode/aktivnosti**

Radionica podcasta, pod vodstvom Karle Kostadinovski, provedena je u ukupno 10 termina u razdoblju od studenog 2021. do početka siječnja 2022. godine. Provodila se u potpunosti na [ZOOM](#) digitalnoj platformi koja je omogućavala direktnu komunikaciju voditelja i sudionika, komunikaciju porukama, dijeljenje i zajedničko gledanje video sadržaja te podjelu sudionika u grupe kod praktičnih vježbi.

Teme koje su obrađivane tijekom radionice te praktične vježbe bile su usmjerene stjecanju osnovnih znanja potrebnih za smišljanje i provedbu podcast emisija čije emitiranje je planirano za razdoblje od siječnja do svibnja 2022 u sklopu četiri podcast redakcije.

Metodologija pojedinačnih termina bila je prilagođena specifičnoj temi koja se obrađivala.

Prvi termini radionice bili su posvećeni upoznavanju sudionika s osnovnim zakonitostima novinarstva s naglaskom na praćenje kulturnih događanja. Tako su mogli saznati kako se pripremiti i gdje se informirati za novinarski zadatak, kako pripremiti i provesti dobar intervju ili prilog o nekoj određenoj temi. Znanje su utvrdili kroz rad u grupama u kojima su provodili intervjue koristeći stečeno znanje.

S obzirom na važnost glasa i govora za realizaciju podcast emisija, jedan termin je u potpunosti bio posvećen gostovanju stručnjaka, fonetičara Ivana Porupskog koji je govorio o važnosti brige za glas i pripreme glasovnog aparata za emisije, proveo je vježbe disanja te iznio svoja iskustva i dao savjete o pripremanju za čitanje i govora s mikrofonom.

Dva termina radionice bila su namijenjena tehničkom aspektu provedbe podcast emisije. Voditeljica je upozнала sudionike s tehničkim rješenjima za snimanja zvuka te s mogućim platformama koje su im na raspolaganju za emitiranje gotovih podcast emisija, kao što je platforma [Mixcloud](#). Važan dio radionice bilo je upoznavanje sudionika s alatom za montiranje snimljenog materijala u besplatnom programu [Audacity](#) koji na vrlo pristupačan način omogućava da se postigne snimka visoke kvalitete.

U jednom terminu bilo je organizirano zajedničko gledanje kazališne predstave dramskog studija Teatar Tirena „Drugačiji“ nakon čega je na radionici gostovala autorica i dramaturginja Nina Horvat, a sudionici su pripremili i proveli intervju s njom, koristeći usvojena znanja.

Zadnjih nekoliko termina pažnja se usmjerila na budući rad u redakcijama pa se razgovaralo o nazivima podcasta, konceptu podcast emisija, mogućim temama i gostima, vizualnom aspektu, načinima snimanja te nekim zakonitostima digitalnog marketinga koja se odnose na podcast emisije (tko je potencijalna publika, vrijeme emitiranja radi postizanja što veće slušnosti i sl.). Za zadnji termin, sudionici podijeljeni u grupe prema gradovima, pripremili su svaki po jednu kratku podcast emisiju u trajanju od 10 minuta koja se poslušala i o kojoj se raspravljalo.

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Radionica podcasta kao primjer dobre prakse provedena je u sklopu poziva „Umjetnost i kultura online“ te je, u sklopu tog poziva i zbog specifične situacije uzrokovane pandemijom vrlo aktualna i odgovara na potrebe današnjeg trenutka u društvu.

Podcast kao oblik medijskog sadržaja već je više od desetak godina sastavni dio našeg svakodnevnog života. Posljednjih nekoliko godina njegova popularnost čak i raste, a ovaj pristupačan, neposredan, učinkovit način da se informiramo i upoznamo s temama koje nas zanimaju, da se zabavimo u vrijeme i na mjestu po vlastitom izboru, sve je popularniji među mlađom populacijom. Ipak, kako raste broj aktivnih podcast emisija, tako raste zahtjev za njihovom kvalitetom i stvarno osmišljavanje, provođenje i plasiranje samog podcasta postaje sve zahtjevnije. Sve više mladih želi se uključiti u svoju zajednicu kroz ovaj medijski oblik te u tom smislu naša radionica podcasta odgovara zahtjevima vremena s kojima se suočava mlađa populacija.

Upravo zbog toga radionica podcasta je u sklopu našeg projekta Klikni s kazalištem jedna od ključnih aktivnosti. Za osmišljavanje radionice angažirana je voditeljica Karla Kostadinovski, s dugogodišnjim iskustvom u radu u kulturi i s vlastitim podcast emisijom. Koristeći mogućnosti digitalnih platformi svoja je znanja i iskustvo imala prilike podijeliti s polaznicima koji su pak, mogli pratiti radionicu iz svojih domova. Takvom organizacijom, potpuno u skladu s osnovnim ciljem projekta, ovaj traženi i aktualni sadržaj postao je dostupan i mladima koji su iz manjih sredina i kojima inače takvo nešto ne bi bilo moguće ostvariti. Neposredan kontakt voditeljice i polaznika radionice osigurala je učinkovitiji prijenos znanja te stvorilo okruženje pogodno za razmjenu mišljenja i za mjesto gdje su svi mogli dobiti odgovore na svoja pitanja i kreativno se izraziti.

Nadalje, radionica podcasta bila je u svakom smislu riječi sastavni dio projekta, jer su se kroz nju sudionici stekli osnovna znanja i pripremili se za kasnije redakcije podcasta gdje će se sva znanja moći primijeniti te će time ovi mladi ljudi postati zaista aktivni članovi svojih zajednica.

Na kraju se mora istaknuti činjenica koja vrijedi i za ostale radionice projekta Klikni s kazalištem, a to je mogućnost koja se ponudila polaznicima da osim kontakta sa stručnjacima steknu nova poznanstva unutar svojeg grada, ali što je još i važnije izvan svoj lokalnih društvenih zajednica. Radionica podcasta posebno se ističe u tome zbog dužine svog trajanja te praktičnih interaktivnih grupnih zadataka u kojima se stvaralo okruženje zajedništva čime su sasvim sigurno obogaćeni životi svih sudionika koji su dobili odličnu osnovu za uspješno stvaranje svojih budućih podcast emisija.

- **Dodatne informacije**

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

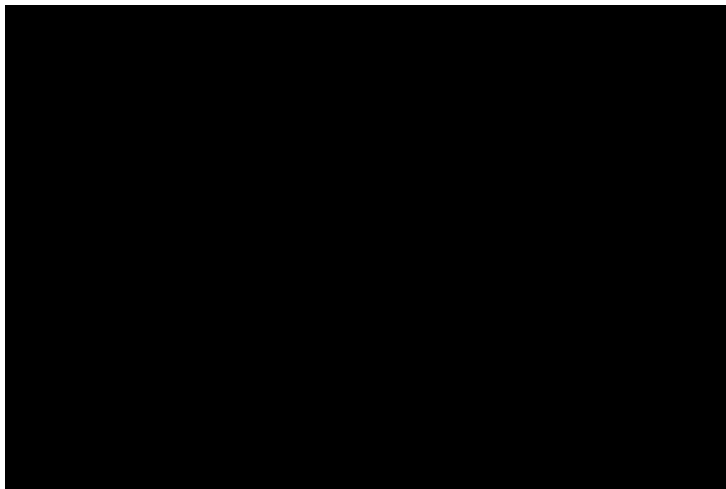
<https://www.tirena.hr/9096/online-radionica-podcasta/>

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

Gladijatori su se vratili u Stobi

- **Organizacija/kulturna institucija**

Projekt „Gladijatori su se vratili u Stobi“; Partner – Nacionalni institut Stobi
Projekt “European Film Challenge”



Video 1. Gladijatori su se vratili u Stobi

- **Vrijeme provedbe**

Projekt “ Gladijatori su se vratili u Stobi ” - 24.10.2019 - 23.05.2020
Projekt “European Film Challenge”- 01.12.2020 - 30.11.2021

- **Naziv metode/aktivnosti**

“[Gladijatori su se vratili u Stobi](#)”: Projekt je omogućio razvoj prve aplikacije za virtualnu stvarnost koja ima za cilj dovesti novu publiku na arheološko nalazište Stobi i pružiti novo iskustvo posjetiteljima. VR aplikacija omogućuje posjetiteljima Stobija da “sjednu” u prvi red 3D rekonstruirane dvorane i tako mogu doživjeti borbe gladijatora kao dio publike. Cjelokupni doživljaj obogaćen je autentičnom atmosferom karakterističnom za ovakav događaj, kao i grandioznošću i veličinom samog kazališta. Korištenje tehnologije u promociji i približavanju kulturne baštine javnosti, prilika je za privlačenje više posjetitelja, a prvenstveno mlade publike, aplikacija je ekskluzivno dostupna samo na Arheološkom lokalitetu Stobi.

je zajednica ljubitelja europskog filma, koji žele doživjeti kino iz prvog reda kroz backstage sadržaje, filmske reference i ekskluzivan pristup europskim filmovima i prestižnim filmskim festivalima.

Projekt omogućuje novi način uključivanja publike kroz svoju digitalnu platformu i gamifikaciju filmskog iskustva što omogućuje gledateljima da se natječu i osvajaju nagrade. Osim toga, platforma omogućuje promociju i vidljivost europske kinematografije.

- **Cilj metode/aktivnosti**

Projekt “Gladijatori su se vratili u Stobi” i sama VR aplikacija omogućili su da se na novi način ispričaju priče iz prošlosti, a posjetiteljima daju priliku da i sami postanu dio priče. VR aplikacija povećava turističku ponudu mjesta Stobi i omogućuje posjetiteljima da se uključe u novo iskustvo.

Aplikacija je posebno namijenjena mladim ljudima koji su zainteresirani za nova iskustva kroz tehnologiju, a nisu prvenstveno zainteresirani za arheologiju ili kulturnu baštinu općenito.

“[European Film Challenge](#)” je interaktivni alat za stvaranje nove publike, koji promovira europski film među milenijalcima i ljubiteljima indie filmova, a realiziran je u suradnji s nekoliko partnera iz EU.

Projekt se sastoji od filmskih izazova sa širokim spektrom aktivnosti i uređivačkih formata za mladu publiku. U svakom “izazovu” ljubitelji filma potiče se da pogledaju 10 europskih filmova u roku od 10 tjedana, uz priliku da osvoje ekskluzivnu ulaznicu za Top A filmski festival, kao što su Berlin, Kan ili Venecija. Sudionici bi trebali gledati film na legalnoj platformi, kao obično kino, lokalni filmski festival, TV ili VoD platforma.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Projekt "Gladijatori su se vratili u Stobi" kreirao je novu uslugu dostupnu na arheološkom lokalitetu Stobi. Aplikacija je omogućila upoznavanje posjetitelja s poviješću manje poznatog mjesta na nov i atraktivan način. Nova usluga omogućila je posjet novih grupa posjetitelja, prvenstveno mladih obitelji i mladih, kao i posjetitelja koje prvenstveno zanimaju tehnološka rješenja, a ne toliko kulturna baština. Projekt "European Film Challenge" omogućio je široku promociju europskih filmova u Makedoniji i potaknuo preko 1000 ljudi da aktivno sudjeluju i natječu se na platformi s preko 150 filmova. Također, kroz suradnju s ostalim partnerima, promoviran je niz makedonskih filmova u zemljama uključenim u projekt, kao i festivali organizirani u Sjevernoj Makedoniji.

- **Ciljana skupina**

Cilj projekata je, najčešće, poticanje stvaranja nove publike (bez obzira na dob, društveni i drugi status). S obzirom na to da se većina projekata koje razvija Centar za društvene inovacije Blink 42-21 temelji na korištenju suvremenih tehnologija, prirodno je da su mladi primarni korisnici.

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Primarna vrijednost ovih projekata je korištenje inovativnih digitalnih tehnologija u promicanju kulturnih vrijednosti i aktivnosti.

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

Projekt "Gladijatori su se vratili u Stobi"

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

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

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

Projekt "European Film Challenge"

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

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

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

Radionica kreativne video montaže s DaVinci Resolve 17

- **Organizacija/kulturna institucija**

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

- **Vrijeme provedbe**

11.12. – 26.12. 2021. (6 dana unutar perioda od 3 tjedna)

- **Naziv metode/aktivnosti**

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

- **Cilj metode/aktivnosti**

Cilj radionice bio je mladima (zainteresiranima i koji već koriste neke video montaže) ponuditi novo znanje i alat za napredniju kreativnu video montažu korištenjem besplatnog profesionalnog programa DaVinci Resolve 17.

Mnoge su generacije sudjelovale u različitim filmskim radionicama festivala Giffoni Makedonija u Skoplju ili Giffoni Travels u preko 20 općina. Mnogi od njih stvaraju videoisječke ili kratke filmove, a neki od njih imaju vlastite vlogove ili podcastove. Oni koji su na višoj razini rade kratke filmove koji sudjeluju na filmskim festivalima, a druga grupa srednjoškolaca snimila je nekoliko kratkih i dugometražnih filmova koje potom montira.

Svi ovi mladi koriste jednostavne programe za video montažu na svojim računalima ili mobitelima. Ovom radionicom željelo se ponuditi naprednije rješenje za kreativnu video montažu. Program DaVinci Resolve 17 – koji je kasnije lansiran na tržište za profesionalne korisnike, u svojoj besplatnoj verziji ima vrlo napredne mogućnosti, a samo najnaprednije mogućnosti za finaliziranje videa za filmsku projekciju u kinu dostupne su samo unutar komercijalna verzija.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Online poziv za sudionike objavljen je i promoviran putem plaćene kampanje na [Instagramu](#) i [Facebooku](#). Aplikacija je bila u [Google Form](#).

Ukupno se 64 mladih osoba prijavilo za program, a 22 ih je sudjelovalo u cijelosti tijekom trajanja edukacije.

Edukacija je održana u trajanju od 3 tjedna – u 6 dana (dani vikenda), u periodu od 11. do 26. prosinca 2021. godine.

Trening je organiziran u on-line formatu – na [ZOOM](#) – sinkroni dio tijekom 6 dana treninga. Osim toga, organiziran je asinkroni dio u razdoblju između sesija, tijekom kojeg su sudionici imali domaće zadatke na kojima su radili.

Na kraju radionice svaki od sudionika je radio na najmanje 2 video isječka i bio je spreman za korištenje programa.

- **Ciljana skupina**

Glavna ciljna skupina su prvenstveno bili srednjoškolci iz cijele zemlje. Ipak, bilo je i starijih unutar grupe koji su uspješno završili obuku, tako da su polaznici bili mladi u dobi od 13 do 26 godina.

Trening je bio ponuđen svim mladima bez ograničenja, stoga je bio dostupan svakoj mladoj osobi (uključujući i one koji pripadaju marginaliziranim skupinama).

U kontinuiranom radu Asocijacija s mladima nastoji uključiti mlade iz različitih zajednica i ranjivih skupina, ali uvijek tiho i prikriveno, jer cilj udruge je osigurati siguran prostor u kojem se svi osjećaju jednako. Uvijek se izbjegava naglašavati da su uključeni sudionici iz bilo koje ranjive skupine, jer se smatra da isticanjem toga se ponovno *upire prstom*. Kroz "tiho" uključivanje sudionika iz ranjivih skupina postiže se da se oni osjećaju kao ravnopravni sudionici, te je usklađivanje grupe puno lakše. U cilju ravnopravnosti među mladima bez predrasuda, sve aktivnosti su potpuno besplatne za sve zainteresirane mlade, dakle – dostupnije svim mladima koji pripadaju ranjivim skupinama.

- **Opis metode/aktivnosti**

Trener/mentor edukacije bio je Blagoja Nedelkovski, koji je odabran kao profesionalac video montaže, koji je montirao nekoliko filmova i nekoliko TV serija. Prema njegovim riječima, TV serije na kojima je radio u potpunosti su napravljene u besplatnoj verziji ovog programa.

Edukacijske radionice održavale su se na ZOOM platformi, gdje je mentor dijelio svoj ekran i pokazivao/davao upute o različitim funkcijama programa. Svi su sudionici imali priliku uključiti svoj mikrofon/audio za postavljanje pitanja u bilo kojem trenutku, kao i opciju dijeljenja zaslona kako bi vidjeli svoj napredak ili ako su imali bilo kakav problem.

Prvog dana predstavljen je pregled sučelja i svih značajki programa DaVinci Resolve 17, a zatim se u kontinuitetu svaki dan radilo na različitim opcijama/značajkama: izbor video zapisa, rezanje najboljih dijelova snimke, video montaža, dodavanje vizualnih efekata, obrada zvuka, korekcija boja i izvoz konačnog videa.

Polaznici su program instalirali na svoja računala, au razdoblju između radionica nakon svakog radnog dana radili su domaće zadaće koje im je zadavao mentor. Razmjenjivali su svoje radove tijekom radionica, a mentor je davao upute za korištenje naprednijih značajki.

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Planet-M je u razdoblju od listopada 2020. do kraja 2021. godine organizirala 12 on-line radionica za mlade, a dobrom praksom se može smatrati samo to što je to bilo najbolje rješenje i prilagodba uvjetima pandemije. Ovaj zaključak proizlazi iz mišljenja mladih koji su, čini se, zasitili svih online aktivnosti u obrazovanju/školama i svih ostalih online aktivnosti.

Ipak, odabran je navedeni primjer video montaže jer je teško organizirati off-line radionicu tog tipa kada treba opremiti učionicu s računalom za svakog polaznika. U slučaju online radionica sudionici koriste vlastita računala.

U on-line okruženju lakše je razbiti navedene barijere, a uz to daje priliku za sudjelovanje mladih iz cijele zemlje, bez obzira na mjesto gdje žive.

- **Dodatne informacije**

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

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

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

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

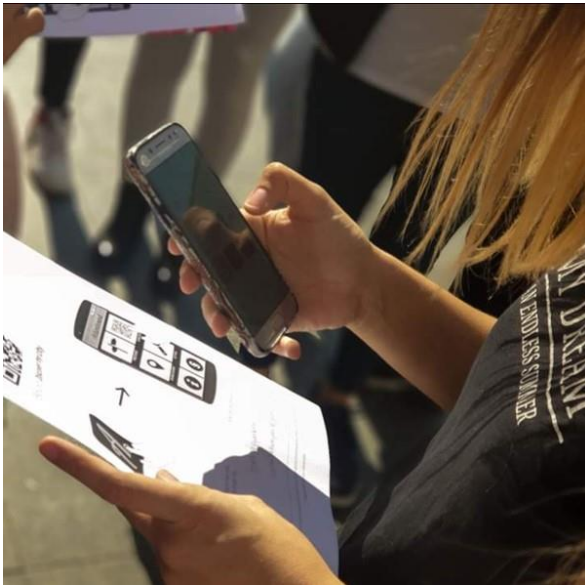
Aplikacija za edukaciju - <https://tinyurl.com/makefilms>

Otkrij moj grad – Digitalna utrka

- **Organizacija/kulturna institucija**

Aktivnost partnera:

1. Mreža za europsko građanstvo i identitet Sjeverne Makedonije – Štip (NECI)
2. NI Muzej grada Štip
3. NI biblioteka "Goce Delchev" – Štip



Fotografija 2.
Otkrij moj grad – Digitalna utrka (1)



Fotografija 3.
Otkrij moj grad – Digitalna utrka (2)

- **Vrijeme provedbe**

01.06. - 12.06. 2021.
15.10. - 26.10. 2019.

- **Naziv metode/aktivnosti**

Otkrij moj grad – Digitalna utrka

- **Cilj metode/aktivnosti**

Glavni cilj aktivnosti bio je upoznati mlade s kulturno-povijesnom baštinom i spomenicima našeg grada (korištenje digitalnih alata u radu s mladima).

- **Ishodi metode/aktivnosti**

- Kroz ovu aktivnost sudionici su shvatili važnost timskog rada.
- Naučili su (više) o dijelu kulturno-povijesne baštine svoga grada.
- Sudionici su otkrili nove digitalne metode i aplikacije koje se mogu koristiti u radu s mladima, a služiti i za njegovu promociju.

- **Ciljana skupina**

Mladi u dobi od 15 do 29 godina, bez obzira na njihovo obrazovanje, etničku pripadnost, vjeru ili financijske mogućnosti.

- **Opis metode/aktivnosti**

Digitalna utrka je aktivnost koja ne zahtijeva puno vremena za pripreme – uglavnom oko 10 dana. Digitalna aplikacija za praćenje – [Action Bound](#) je korišten za utrku. Aplikacija treba biti instalirana na mobitelu voditelja tima koji se natječe u utrci i telefon mora biti spojen na Internet. Najveći dio vremena za pripremu koristi se za ostvarivanje suradnje s ključnim institucijama i ishođenje dopuštenja za pristup lokacijama (punktovima) kojima utrka prolazi, kao i dopuštenja za postavljanje digitalnih kodova na određena mjesta/lokacije. Zatim, tim organizacije priprema rutu za utrku kao i ključna pitanja (tragove), objekte/lokacije na kojima će tragovi (bar/QR kodovi) biti postavljeni. Sva pitanja i lokacije učitavaju se u aplikaciju za praćenje (Action Bound). Zatim tim organizacije testira aplikaciju i rutu za utrku. Raspisuje se poziv za prijavu timova (svaki tim mora imati 3 člana). Napominje se da će ekipa morati koristiti 1 mobilni telefon s pristupom mobilnom I-netu, a ako njihov tim to nema, isti će biti osiguran od strane organizacije za vrijeme trajanja utrke. Na dan utrke sve ekipe startaju na istom mjestu, a rutom se kreću prema svom znanju, brzini, logičnom razmišljanju i sl. Za najbrže tri ekipe uvijek su predviđene nagrade, ali i diplome. Ostali sudionici dobivaju pohvalnice za sudjelovanje.

Malo do nimalo je tehničkih problema s ovom aplikacijom, tako da nije bilo izazova koji bi utjecali na napredak timova.

Primjer rute za praćenje:

Šifra koju tražite je skrivena u meni...

*S poštovanjem,
Rodion Raskoljnikov*

(Uz njegovu poruku ide karta koja ih vodi do Knjižnice. Šifra se nalazi u knjizi "Zločin i kazna" na odjelu za članove, a oni trebaju zatražiti knjigu i pronaći šifru u njoj. Dalje, kada se kod skenira – otvara se novi trag).

Kada je Štip oslobođen u Drugom svjetskom ratu?

Škole imaju moje ime; poznata su moja junaštva; moja kuća je baština tvoga grada... I evo me, na mjestu gdje moji vršnjaci i ja svjedočimo jednom ratnom vremenu, čuvam šifru koju tražiš. U kući Anevi-Gočevi nalazi se cjelokupna tradicija i povijest. Naći ćeš me tamo, skrivenog u folkloru!

(Šifra se nalazi u Kući Anevi-Gočevi, koja je pretvorena u dio Muzeja grada Štipa; šifra je skrivena u folklornoj izložbi)

Koja je prva opera izvedena u Štipu?

Hanukah našeg umjetnika Metodi Andonova podsjetnik je na mračna vremena, kada je 551 naših židovskih susjeda deportirano iz Štipa u koncentracijski logor Treblinka.

Ovdje ćete također pronaći kod koji tražite u ovom satu.

Oh, moje vrijeme... što nisam bio?

Bio sam zatvor, tržnica, a sada mi umjetnici ukrašavaju zidove.

(Galerija Bezisten)

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Ova metoda je vrlo atraktivna za mlade, jer se ne koristi često, ali je vrlo zanimljiva – koristiti digitalni alat za učenje o svom gradu (ključne institucije i kulturna baština i povijest). Mnogi mladi koji su sudjelovali u utrci tvrde da su naučili mnoge stvari (činjenice, mjesta) za koje prije nisu znali.

- **Dodatne informacije**

Utrka je organizirana dva puta – tijekom 2019. i 2021., dok se 2020. godine nije održala u vrijeme kada okupljanja i javna događanja nisu bila dopuštena.

Planirano je ponovno organiziranje u ožujku/travnju 2022. godine, čime se nastavlja tradicija utrke.

Sve informacije objavljene su na fan stranici [NECI](#)-ja na Facebooku - Mreža za europsko građanstvo i identitet Sjeverne Makedonije.

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

Korištenje aplikacije Action Bound i informacije o povijesti grada Štipa.

Program Aktivno ljeto

- **Organizacija/kulturna institucija**

Klub za mlade – Štip

- **Vrijeme provedbe**

Ljeto 2019. (05. – 31. kolovoz) &

Ljeto 2020. (15. kolovoza – 15. rujna)

- **Naziv metode/aktivnosti**

Program Aktivno ljeto

- **Cilj metode/aktivnosti**

Glavni cilj programa je omogućiti djeci i mladima angažman tijekom ljetnih praznika prilikom da dio svog slobodnog vremena provedu u zabavnim i korisnim aktivnostima te nauče nešto novo.

(Jedan dio izazova odnosio se na književnost i pisanje, crtanje, izradu fotografija, gledanje filmova. U 2019. uključili smo i posjet gradskoj knjižnici.)

- **Ishodi metode/aktivnosti**

U događanja se uključio određeni broj djece i mladih. Organizatori nisu bili zadovoljni brojevima - oko 50-60 u svim aktivnostima tijekom 2019. (*dok je organizacija te godine imala aktivnosti uživo*), dok je oko

25 osoba bilo tijekom 2020. (dok su se sve aktivnosti provodile online uslijed pojave COVID19 pandemije). Također, interes je znatno veći kod djece (od 11 do 14 godina), a znatno manji kod mladih (od 15 do 30 godina).

Obje godine svega je 3 do 4 sudionika dobilo nagrade zbog kontinuiranog sudjelovanja prema zadanim kriterijima (koji su zahtijevali sudjelovanje u najmanje 70% aktivnosti i izazova).

Zbog ograničenja u 2021. uzrokovanih pandemijom, te znatno manjeg interesa tijekom 2020. (kada se sve odvijalo online), organizatori su preskočili organizaciju Aktivnog ljeta, ali su početkom 2022. razgovarali da na temelju naučenih lekcija i ukinutih ograničenja, mogu pokušati organizirati program po treći put u 2022. godini

- **Ciljana skupina**

Otvoreno za svu djecu i mlade u dobi od 10 do 19 godina iz Štipa.

Kao što je prethodno navedeno – u fazi realizacije najveći interes pokazala su djeca u dobi od 11 – 14 godina.

- **Opis metode/aktivnosti**

Aktivno ljeto 2019. (5. - 31. kolovoza) uključivalo je više vrsta aktivnosti, a većina je realizirana uživo, dok je za odgovore na izazove bilo potrebno koristiti računalo za pisanje tekstova ili slanje e-maila, te mobitele za fotografiranje:

- **16 izazova** – izazovi su bili objavljeni u programskoj tablici, a svatko je trebao napraviti ono što je izazov i poslati rezultat (fotografiju ili tekst) e-mailom ili porukom na FB stranicu u roku od 2 dana od dana izazova. Neki primjeri izazova (koji su na neki način povezani s područjem kulture): podijeliti koja im je knjiga najdraža i zašto; DIY – stvoriti nešto od recikliranih materijala što se može koristiti za sljedeću školsku godinu; nacrtati “Kako se osjećam danas”; napisati sastavak na temu “Što ću raditi kad porastem”; napraviti popis svih knjiga koje su pročitali tijekom ljeta i koja im je najdraža; gledati komediju; napraviti fotografiju na temu “Priroda je lijepa ljeti”; predložiti popis za reprodukciju od najmanje 3 pjesme različitih žanrova.
- **5 radionica** (od inicijalno planiranih 6) o participaciji mladih; teme povezane s komunikacijom – komunikacijske vještine, vještine prezentatora, organiziranje događaja; mentalno zdravlje – razumijevanje depresije.
- **2 druga događanja** (od inicijalno planiranih 5) – Jedan je bio pohod s izviđačima koji je izazvao veliki interes mladih (sudjelovalo je oko 20 mladih), a drugi je bio posjet Knjižnici s raspravom na temu „Čitanje i kreativno izražavanje“ (koji je nažalost imao vrlo slab odaziv – samo 3 sudionika).
Na početku je organiziran i događaj za medije u svrhu najave programa.

Aktivno ljeto 2022 (15.08. – 18.09.) odvijalo se u potpunosti online i uključivalo je:

- **13 izazova.** Slično izazovima prethodne godine
- **3 radionice.** Slično radionicama prethodne godine putem [Zooma](#). Kao i jedna info sesija koja je u početku bila organizirana na Zoomu.

Izazovi i najave za radionice objavljeni su na [Instagramu](#) i [Facebooku](#). Ove godine napravljena je [google stranica](#). Tu je prvo objavljen svaki izazov, a zatim su tamo objavljeni i neki od odgovora nakon što su bili primili.

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Iako organizatori nisu u potpunosti zadovoljni odazivom mladih, smatra se da je to rezultat nedostataka priprema zbog ograničenih sredstava (u potpunosti se temeljilo na trudu samo nekoliko volontera). Vidljivost nije bila velika, događanju se odazvala mala skupina mladih, nagrade su bile vrlo skromne i vjerojatno nikoga nisu previše motivirale. S druge strane, druge godine, jedan od sudionika koji je uspješno završio program i osvojio nagradu bio je iz drugog grada (Delčevo), što znači da je putem interneta doseg i inkluzivnost veća (geografska, socijalna, invaliditet).

Na temelju analize uspjeha (i nedostataka), te izjava nekih sudionika koji jesu tvrdili da im je program bio koristan i ohrabrujući, razmatra se nastavak programa ove godine.

- Pristupa se kao igri - Izazovi nisu teški, a nagrada daje dojam kao da je igra pa su djeca zainteresiranija za sudjelovanje. Mladi se kroz igru mogu više angažirati i pritom stjecati nova znanja.
- Online znači veću inkluziju nego isključivanje.
- Google stranica je besplatan alat koji može biti koristan u ovakvim aktivnostima.

- **Dodatne informacije**

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

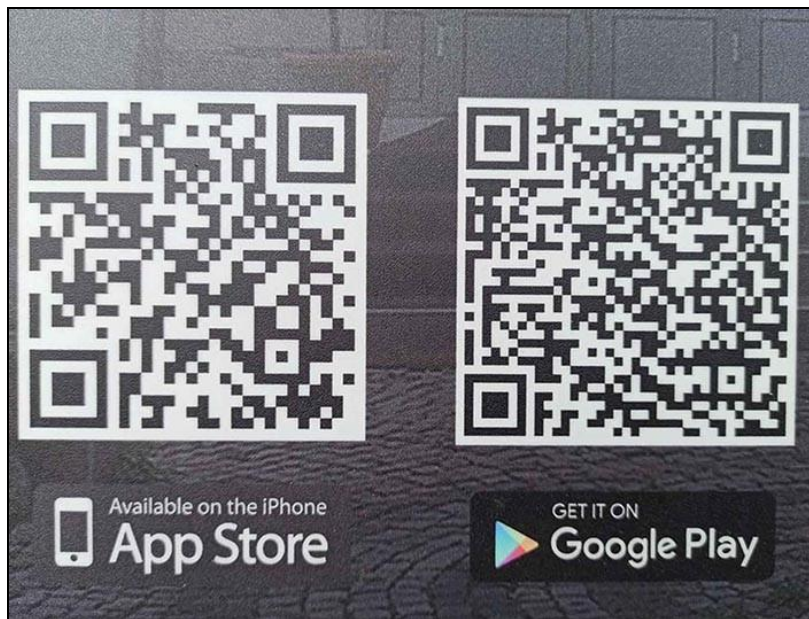
<https://www.instagram.com/aktivnoleto/>

aktivnoleto@yahoo.com

akt.let@gmail.com

Prozori istorijskog arhiva govore

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



Fotografija 4. Prozori istorijskog arhiva govore

- **Vrijeme provedbe**
Od 2019. do 2022. godine

- **Naziv metode/aktivnosti**
“Prozori istorijskog arhiva govore”

- **Cilj metode/aktivnosti**
Cilj aplikacije je da se privuče publika koja će se upoznati s kulturnim blagom Istorijskog arhiva Niš i postati svjesna njegovog značaja, čuvanja i prezentiranja.

- **Ishodi metode/aktivnosti**
Rezultat projekta je pored izložbe i aplikacija “[Prozori istorijskog arhiva govore](#)” koja sadrži dvije osnovne teme.

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

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

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



Fotografija 5. Istorijski arhiv Niš

- **Ciljana skupina**

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

- **Opis metode/aktivnosti**

Zgrada Istorijskog arhiva Niš je smještena u mirnom djelu niške Tvrđave i pored nje je staza koja vodi ka tehničkim fakultetima. Veliki broj mladih ljudi prođe pored Arhiva i većina ne zna kakvo blago se čuva u zgradi pored koje svakodnevno koračaju. Da bi skrenuli pažnju prolaznika, na prozorima zgrade Istorijskog arhiva Niš 2019. godine, u suradnji s ArhiMedia group Elektronskog fakulteta Univerziteta u Nišu, predstavljena je stalna izložbena postavka, koju čine najstariji i najznačajniji dokumenti i fotografije iz povijesti grada Niša.

Svi eksponati su pojašnjeni QR kodovima, kojima su približeni suvremenim korisnicima, a naročito mladima. Osim što je zgrada arhiva postala atraktivnija i prepoznatljivija, promatrač ima priliku upoznati se s dokumentima i fotografijama koji se čuvaju u arhivu, a da nije ni ušao u arhiv. Njegova pažnja usmjerava se na prošlost i na povijest grada Niša, gdje ovisi o promatraču hoće li se porukom baviti površno, ili će se zainteresirati i pročitati sadržaj, koji otkriva uz pomoć QR koda, a koji je na srpskom, engleskom i ruskom jeziku. U tom upoznavanju prošlosti on (*promatrač*) svoj put može nastaviti daljim istraživanjem, da li u arhivu ili na internetu ili nekoj drugoj platformi znanja. U procesu razumijevanja gledatelji imaju potrebu za samostalnim verbaliziranjem neizrečene misli plasirane u neverbalnoj poruci.

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

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Ovaj projekt je primjer dobre prakse jer uključuje mlade kojima je prvenstveno i namijenjen, a to su studenti koji svakodnevno prolaze pored zgrade arhiva. Mlade se konzultiralo prilikom izbora sadržaja koji će se prikazivati, a ključnu ulogu su imali u kreiranju i izradi same aplikacije. Veliko zanimanje za izložbu, pogotovo mladih ljudi, kao i povećan interes za aktivnosti koje arhiv organizira svjedoči o uspješnosti ovog projekta.

- **Dodatne informacije**

<https://www.arhivnis.rs>

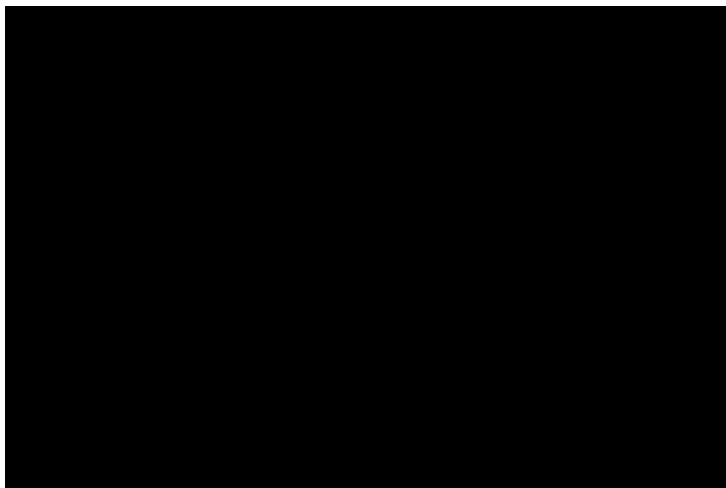
- **Potrebni resursi (literatura ili interaktivne poveznice)**

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

Radionica animacije Proširena stvarnost

- **Organizacija/kulturna institucija**

Beogradski centar za ljudska prava s Nacionalnim muzejem Beograd i Muzejom afričke umjetnosti



Video 2. Radionica animacije „Proširena stvarnost“

- **Vrijeme provedbe**

Srpanj, 2022.

- **Naziv metode/aktivnosti**

Radionica animacije Proširena stvarnost

Metode ili kamen temeljac sesija: animacija, GIF animacija, „proširena stvarnost“ u aplikaciji [EyeJack](#)

- **Cilj metode/aktivnosti**

Sesija daje priliku mladima da stvore vlastito malo umjetničko djelo. Upoznaju se s tehnikama animacije i kako slika može oživjeti. Izrada animacije je spor proces koji zahtijeva puno strpljenja, ali daje toliko slobode sudionicima, dajući im alat da kreiraju što god žele.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

- Inspirirati mlade da više istražuju muzejsku umjetnost;
- Poučavanje mladih osnovama animacije;
- Kreativnost i mašta postaju sve poznatiji „jezik“ mladih;
- Poticanje mladih na kreiranje vlastite stvarnosti, izražavanje vlastitog ja;
- Opremanje mladih kreativnim alatima za izražavanje svojih stavova i vrijednosti.

- **Ciljana skupina**

Mladi (15-30 godina)

- **Opis metode/aktivnosti**

Grupa zajedno odlazi u razgledavanje izložbe u Narodnom muzeju, koja se bavi srpskim i jugoslavenskim slikarstvom iz 18., 19. i 20. stoljeća. Sudionici najprije imaju priliku vidjeti zbirku tiskanih replika 18 portreta iz spomenutog doba. Svaki sudionik odabire jedan portret koji mu se čini najinspirativnijim, a zatim dobiva zadatak pronaći odabrani portret u muzeju te ga pogledati, istražiti, guglati i povezati s njim.

Kolekcija od 18 portreta odabire se prije radionice kako bi se replike tiskale na vrijeme. Sudionici su zatim pozvani kreirati vlastitu viziju slika koje su odabrali, intervenirajući na replikama zadanim materijalima. Te intervencije su korak prema stvaranju animacije. Sudionici mogu napraviti intervenciju

koja odražava kako to oni percipiraju, što osjećaju o tome, ili također mogu napraviti pokret na slici. Sudionici su također pozvani razmisliti o zvuku – pjesmi, zvučnom efektu ili glasu koji bi njihova animacija mogla imati. Voditelj dodaje zvukove koje sudionici biraju prilikom izrade digitalne animacije. U slučaju da se ne mogu pronaći digitalne replike slika za tisak, od sudionika se traži da naslikaju, nacrtaju ili naprave fotografiju, stvarajući vlastitu verziju slike i zatim interveniraju na njoj.

Nakon što sudionici završe sa svojim intervencijama, replike se skeniraju i pretvaraju u animaciju pomoću [Photoshopa](#) ili nekog drugog sličnog alata. Nakon toga koristi se aplikacija [Eye Jack](#). Aplikacija daje mogućnost pretvaranja animacije u QR kod koji se može isprintati i staviti na zid pored slike, na primjer. Kada netko skenira kod i kamerom telefona pokaže na sliku, telefon će sliku učiniti "živom" prikazujući animaciju stvorenu na temelju replike te slike. Budući da postoji ograničena besplatna verzija, moguće je koristiti neke od opcija koje aplikacija može ponuditi. To je odličan alat, budući da se ovi QR kodovi mogu staviti na mnoga mjesta gdje se okupljaju mladi.

Sudionici prezentiraju svoje radove drugima. Voditelj zamoli svakoga da kaže nekoliko riječi o tome kako se osjećao tijekom procesa, jesu li zadovoljni onim što je napravio, itd. Voditelj također objašnjava proces uređivanja materijala, budući da se materijali moraju uređivati digitalno. Ako ima dovoljno vremena, mogu se napraviti kratke animacije pred sudionicima kako bi mogli vidjeti kako će njihove animacije izgledati.

Voditelj uređuje i šalje animacije sudionicima te ih objavljuje na društvenim mrežama.

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Sesija daje priliku mladima za stvaranje vlastitog malog umjetničkog djela. Izrada animacije je spor proces koji zahtijeva mnogo strpljenja, ali daje toliko slobode sudionicima, dajući im alate da kreiraju što god žele.

- **Dodatne informacije**

Animacije se mogu pronaći na sljedećoj poveznici:

<https://drive.google.com/drive/u/2/folders/18HwnGbe3e6lm-HiHeJ7XlnwrR20NFsCG>

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

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

Više informacija o radionicama:

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

Digitalni građanin

- **Organizacija/kulturna institucija**

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



Fotografija 7. Digitalni građanin (1)

- **Vrijeme provedbe**

Od 2020. do 2022.

- **Naziv metode/aktivnosti**

"[Digitalni građanin](#)" - najveći izvannastavni STEM (Science, Technology, Engineering i Mathematics) program u Europi, pokrenut u Hrvatskoj i tu primarno djeluje, a svoje aktivnosti su proširili i na Srbiju gdje je uključeno 12 biblioteka, kao i na BiH i Kosovo*¹.

Projekt je organiziran uz financijsku potporu Googlea, a uključuje djecu i mlade kroz knjižnice koje se žele transformirati u digitalne centre inovacija. Kroz projekt je više od 170 knjižnica u Hrvatskoj, Srbiji, Bosni i Hercegovini i na Kosovu* opremljeno STEM obrazovnim tehnologijama: micro:bit mikroračunalima, BOSON dodacima za micro:bitove, a neke knjižnice i 3D printerima. Osim toga, organizirane su brojne besplatne radionice korištenja opreme.

- **Cilj metode/aktivnosti**

Cilj projekta je kroz suradnju s knjižnicama uvesti i unaprijediti digitalne vještine u lokalnim zajednicama. Fokus je na razvoju digitalne i znanstvene pismenosti, tehnoloških i drugih kompetencija u STEM području za mlade kako bi postali ravnopravni građani 21. stoljeća.

STEM aktivnosti vide se kao alat za postizanje još važnijih kompetencija: ključnih vještina – poput vještina učenja, rješavanja problema, suradnje, komunikacije, kao i osobina ličnosti – poput znatiželje, inicijative, upornosti, prilagodljivosti, socijalne i kulturne osviještenosti.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Ovim projektom knjižnice, osim tradicionalne građe i djelatnosti, u svoju ponudu uključuju i suvremene tehnologije 21. stoljeća. Kako bi svatko, neovisno o lokaciji ili financijskim mogućnostima, mogao imati pristup suvremenim STEM područjima i znanjima. U okviru projekta pružana je kontinuirana potpora knjižnicama, kako bi se nastavile aktivnosti organiziranja edukativnih radionica za knjižničare, razvoja novih edukativnih materijala, povećanja broja knjižnica uključenih u projekt i pokretanja kreativnih izazova s ciljem motiviranja korisnika. koristiti tehnologiju. Dodatno, bibliotekama je donirana nova oprema, [micro:Maqueen roboti](#) koji su kompatibilni s micro:bit-om, te su kroz 100 radionica educirani knjižničari o njihovom korištenju. Kao najnapredniji dio projekta, u planu je da se u šest knjižnica postave Makerspace-ovi digitalni laboratorij opremljeni naprednom opremom za realizaciju vlastitih projektnih ideja u području digitalnog stvaralaštva.

- **Ciljana skupina**

Ciljana skupina su djeca i mladi.



Fotografija 8. Digitalni građanin (2)

- **Opis metode/aktivnosti**

Micro:bit je maleni mikrokompjuter izrađen s ciljem da bude edukativni alat s izrazito niskim barijerama početnog korištenja. Jednostavnost i svestranost ovog uređaja čine ga laganim i zabavnim polazištem za ulazak u digitalni svet, ali isto tako može biti moćan alat i za iskusne programere, dizajnere, umjetnike,

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

znanstvenike i inženjere. Mogućnosti korištenja ovog uređaja su gotovo neograničene, zapravo jedino ovise od kreativnosti korisnika. Osim samih uređaja, bibliotekama su donirani i dodatni paket senzora i dodataka za micro:bit, koji se zove BOSON, kao i micro:Maqueen roboti.

Kroz radionice su educirani knjižničari o osnovnom korištenju ove opreme, kako bi znali prenijeti osnovno znanje zainteresiranim korisnicima. Kako bi osigurali kvalitetu, IRIM-ovi edukatori su barem jednom osobno posjetili svaku knjižnicu u projektu i održali radionice, kako bi osigurali što veću kvalitetu prijenosa znanja.

U sklopu knjižnica organizirane su radionice na kojima su mladi učili kako funkcioniraju mikro bitovi i Maqueen roboti te su ih imali priliku sami programirati. Zainteresirani mladi mogu unajmiti microbitove i robote u knjižnicama te kod kuće razvijati svoje vještine programiranja.

Izrađeni su besplatni edukacijski materijali za knjižničare i korisnike koji su dostupni preko internet portala [Izradi!](#). Na njemu se svi zainteresirani mogu besplatno educirati o korištenju ovih tehnologija, kao i pohađati neki od tečajeva koji vode proces učenja korištenja tehnologija i putem njega na kraju dobiti potvrde a ishodima učenja i usvojenim znanjima. Portal je prilagođen djeci i mladima, a pohađajući tečajeve korisnici mogu osvojiti i „maker“ bedževe.

Organizirana su dva natjecanja pod nazivom Posudi-Napravi-Osvoji. Na natjecanjima je svatko mogao sudjelovati i raditi na svom kreativnom projektu izrade uređaja i "promišljanja" - neovisno o tome posjeduje li već opremu ili ne, koje je godine, školovanja i predznanja iz programiranja. Čak i ako zainteresirani nisu imali opremu, to nije problem, jer je ima u 100 knjižnica u Hrvatskoj koje sudjeluju u projektu. Natjecatelji su svoje projekte mogli prijaviti putem spomenutog Izradi! portala, a svi su korisnici potom mogli glasovati za najbolje radove. Projekti s najvećim brojem glasova nagrađeni su 3D printerima.

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Transformacija knjižnica u digitalne inovacijske centre primjer je dobre prakse u okviru ovog projekta. Provedba ovog programa u knjižnicama motivira mlade na korištenje tehnologije, ali ih istovremeno motivira da posjećuju knjižnice i koriste druge sadržaje koji se u njima nude.

Knjižnicama je donirana nova oprema, kroz 100 radionica educirani su knjižničari o njezinom korištenju. Kao najnapredniji dio projekta planirano je postavljanje Makerspace digitalnih laboratorija u šest knjižnica opremljenih suvremenom opremom za realizaciju vlastitih projektnih ideja u području digitalnog stvaralaštva.

Danas gotovo svatko ima pristup Internetu, pametnom telefonu i drugim modernim tehnologijama 21. stoljeća, a ovim projektom pasivni konzumenti tehnologije aktivnim korištenjem napredne tehnologije pretvaraju se u kreatore vlastitih rješenja.

Danas se u gotovo svim profesijama i poslovima takve tehnologije koriste u određenoj mjeri i zato je važno upoznati se s njima jer smo tada sigurniji i "opremljeniji" u njihovoj uporabi.

- **Dodatne informacije**

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

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

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

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

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

Bibliofil

- **Organizacija/kulturna institucija**

Gradska biblioteka u Novom Sadu

- **Vrijeme provedbe**

Lipanj, 2021. – trenutno otvoreno

- **Naziv metode/aktivnosti**

„Bibliofil“ – blog Digitalnog centra za mlade Gradske biblioteke u Novom Sadu

Podkast digitalnog centra za mlade

Serijali video materijala

Kvizovi

● Cilj metode/aktivnosti

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

● Ishodi metode/aktivnosti

- Veća uključenost i zainteresiranost mladih za sadržaje,
- Uključenje u zajedničkim projektima,
- Ostvarivanje suradnje,
- Veća vidljivost online,
- Prezentiranje Biblioteke kao moderne institucije, koja osim svoje tradicionalne ima i druge uloge i funkcije u društvu.

● Ciljana skupina

Ciljana skupina su mlade osobe od 15 do 30 godina

● Opis metode/aktivnosti

Blog Digitalnog centra za mlade okuplja različite vrste multimedijских i interaktivnih sadržaja: [tekstove](#) - blog postove, [podcast](#) - kao i njihove transkripcije, [video](#) materijale, [kvizove](#) i [galeriju](#). Sadržaje kreiraju mladi, ali i djelatnici Centra.

Blog je kombinacija više aktivnosti od kojih neke nisu digitalne prirode, a blogom se stječe vidljivost na internetu. To je, primjerice, slučaj s književnim klubom "[Book club – između redaka](#)" čiji su članovi pozvani sudjelovati u kreiranju tekstova za blog. Teme koje se obrađuju na sastancima književnog kluba su između ostalog i teme koje se obrađuju na blogu. Oni ponekad inspiriraju autora podcasta da posveti epizodu određenoj temi. Tekstovi se pišu u povodu nekih značajnih datuma (npr. Međunarodni dan mladih). U galeriji na blogu možete vidjeti slike s aktivnosti Centra (razni treninzi, sekcije, književni klub, filmske projekcije), kao i njihovih suradnika (kao što je npr. Hackathon ili obilježavanje *Dana mrtvih* Udruženja Latinoamerikanaca u Srbiji).

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

● Što ga čini primjerom dobre prakse?

Stav Digitalnog centra mladih je da neformalno obrazovanje i uključivanje mladih u sadržaje kroz njima bliske medije (blog, podcast, kvizovi, video materijali, društvene mreže) povećava njihove kompetencije i ima značajnu ulogu kao katalizator koji će omogućiti da ostvare svoje potencijale kao i da se uključe u društveni život zajednice. Blog predstavlja središte ovih aktivnosti i njihove zastupljenosti u online sferi, a konceptijski odgovara Centru

● Dodatne informacije

- Blog <https://bibliofil.gbns.rs/>
- Instagram <https://www.instagram.com/gbns.doc/>
- Podcast platform <https://app.redcircle.com/shows/34fc88c1-1615-42dc-9b91-67909e0734a7>
- Page of the Digital Youth Centre on official site of the City Library <https://gbns.rs/digitalizacija/digitalni-omladinski-centar>
- the library [YouTube channel](#) where most of the content is created by Centre employees
- PDF file with results of the Digital Youth Centre in the first year of operation <https://api.gbns.rs/wp-content/uploads/2022/08/rezultati-rada-DOC-a.pdf>

Izvođenje performansa Idiot – Syncrasy

● Organizacija/kulturna institucija

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

● Vrijeme provedbe

Svibanj, 2022.

● Naziv metode/aktivnosti

Izvođenje performansa Idiot – Syncrasy

● Cilj metode/aktivnosti

Cilj je upoznavanje mladih s mogućnostima VR i poticanja mladih na diskusiju o potencijalima koje svaki pojedinac posjeduje.

- **Ishodi metode/aktivnosti**

Mladi su imali priliku iskusiti virtualnu stvarnost, a nakon predstave se razgovaralo o proživljenom iskustvu u virtualnoj stvarnosti, ali i o potencijalima koje svaki pojedinac ima u sebi, što je sudionicima omogućilo duboku introspekciju i potaknulo ih na intenzivnije razmišljanje o svojim snagama, njezi i brizi o sebi.

- **Ciljana skupina**

Ciljana skupina bili su mladi od 15 do 30 godina, a poseban naglasak stavljen je na mlade koji pohađaju baletnu školu.

- **Opis metode/aktivnosti**

Predstava je bila dio kazališnog festivala [Upad](#) koji organiziraju mladi za mlade. To podrazumijeva da mladi sami biraju predstave i organiziraju cijeli festival tako da mladima bude privlačan. Aktivnost je uključivala gledanje predstave – performansa u virtualnoj stvarnosti uz korištenje VR naočala i raspravu nakon toga. Predstava je trajala 45 minuta, a publika je cijelo vrijeme koristila VR naočale. Bila je to plesna predstava koja poziva na razmišljanje o tome što ljudi već imaju u sebi i kako to mogu iskoristiti. Nakon izvedbe, sudionici su sudjelovali u raspravi vezanoj uz temu predstave „[Idiot – Syncrasy](#)“, ali i svoje VR iskustvo. Također su imali priliku izraziti svoje dojmove o VR-u i postaviti pitanja o funkcioniranju tehnologije.



Fotografija 9.

Izvođenje performansa Idiot – Syncrasy (1)



Fotografija 9.

Izvođenje performansa Idiot – Syncrasy (2)

- **Što ga čini primjerom dobre prakse?**

Ovaj je projekt primjer dobre prakse jer je kulturna ustanova SKCNS prepoznala želje i potrebe mladih, dala im slobodu odabira sadržaja koji su im zanimljivi te im pružila podršku u realizaciji tih sadržaja. Ovom prilikom mladi su se upoznali s drugačijom umjetnošću, iskusili nešto što im nije lako dostupno, stekli nova iskustva. Institucija organizatorica događaja učvrstila je samopouzdanje mladih i motivirala ih da i u budućnosti nastave sa zajedničkim kreiranjem inovativnih programa.

- **Dodatne informacije**

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

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

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



III INSPIRAJ SE!

MELTING POT INTERVJUA

INTERVJU S MLADIM OSOBAMA – SUDIONICIMA PROGRAMA U KOJIMA SU KORIŠTENE DIGITALNE METODE I ALATI

Hrvatska, mlada osoba – Kristina Krsnik (23 godine)

1. Jesi li do sada imala prilike koristiti neke alate digitalnih metoda?

Alate digitalnih metoda koje Kristina navodi da koristi su: [Facebook](#) za informiranje jer sam nudi sadržaje prema interesu, ističe da se najviše informira putem ove društvene mreže; [Zoom](#) za komunikaciju, sudjelovanje na različitim radionicama; e-mail za komunikaciju; [Youtube](#) za slušanje glazbe; sve Googleove alate kao što su [Google Forms](#), [Google Document](#), [Google Meets](#), itd. Za potrebe studiranja koristi platforme kao što su [Omega](#) (platforma otvorena za sve kolegije Filozofskog fakulteta putem koje profesori/ice dijele materijale za rad (knjige, članke, zadaće), materijale potrebne za učenje, video materijale za gledanje, obavijesti za kolegij, i slično) i [Big Blue Button](#) platformu. Putem Big Blue Button su se studenti/ice priključivali kako bi mogli pratiti online nastavu najviše tijekom trajanja pandemije.

Kao posljednje, Kristina navodi kako često koristi mogućnost čitanja elektroničkih knjiga putem različitih aplikacija te **podcasti** koje sve češće koristi.

2. Jesi li do sada imala prilike sudjelovati u nekom programu/događaju namijenjenom mladima, a koji je koristio alate digitalnih metoda?

Kristina je sudjelovala u nekoliko programa i projekata.

Kao prvi ističe projekt „[Do slušanja](#)“ koji je organizirala umjetnička organizacija Punktum. Projekt je bio namijenjen za osobe s invaliditetom, ne ciljano za mlade. Imali su edukaciju te su potom sami sudjelovali u izradi dokumentarne radio drame. Predavanja su održavana putem Zoom-a koja su držali različiti glumci i redatelji. Govorili su o radio dramama, svom poslu, puštali su isječke dokumentarnih radio drama. Za samostalni zadatak su imali smišljanje teme te snimanje svoje radio drame pomoću uređaja za snimanje (snimač). Nakon samostalnog snimanja su imali konzultacije s montažerom koji je prema uputama i planu sudionika/ica montirao predanje audio materijale. Kristina ističe kako je ovaj program bio dosta digitalan. Radio drame su potom bile puštane na Radio Studentu u emisiji „Generalna proba“ te Radio postaji [Roža](#) (Rijeka).

3. A jesi li do sada imala iskustvo sudjelovanja u programu/događaju za mlade provedenom od strane kulturne institucije/organizacije koji je također koristio alate digitalnih metoda?

Kao drugi program u kojem je Kristina sudjelovala, ističe da trenutno sudjeluje u programu koji nije ciljano namijenjen za mlade, već osobe s invaliditetom u organizaciji Muzeja suvremene umjetnosti. MSU je radio na tome da bi dio svog sadržaja prilagodio osobama oštećena vida. Organizirali su prošle godine, i nastavili ove godine, sastanke na kojima sudjeluje nekoliko djelatnika/ica Muzeja (kustosi/ice), stručne osobe za rad sa slijepim osobama te nekoliko slijepih i slabovidnih osoba.

Prije svakog sastanka bi e-mailom slijepim i slabovidnim osobama poslali nekoliko muzejskih radova za koje su smatrali da bi došli u obzir prilagodbe osobama oštećenog vida. To bi značilo da bi slali opis nekog umjetničkog djela ili fotografiju djela za slabovidne osobe, tj one koji mogu vidjeti. Sudionici/ce su trebali pročitati poslani opis i prenijeti jesu li oni to shvatili, dobro napravili. Potom su odlučivali što bi još trebalo prilagoditi i poboljšati u opisima za slijepe i slabovidne osobe. Ovi razgovori su provedeni putem Zoom-a. Nastavak tijekom 2022. godine je planiran u živo radi odlaska na same izložbe. Dalje, Kristina ističe program za mlade od organizacije Kreativna mreža. Nije sigurna jesu li oni izdavačka kuća ili samo organizacija. Bili su organizirali radionice kreativnog pisanja za mlade s invaliditetom. Radionice su viđene putem Zoom-a.

Trenutno se prijavila na seriju radionice u organizaciji kulturne organizacije Kufer i njihovog projekta „Boli me“.

4. Kako ti je bilo koristiti te alate digitalnih metoda tijekom programa/događanja?

Nastavno na Kristinino sudjelovanje u programu kreativnog pisanja, navodi kako je radionice vodila spisateljica Ana Đokić-Pongrašić uz dodatne prevoditelje i pisce. Pisanje se događalo u tijeku održavanja radionica. Radionice su se vodile putem Zoom-a. Sudionici/ce bi se priključili na Zoom, potom bi dobili zadatke u određenom vremenskom periodu da napišu u zadanoj formi na zadanu temu. Potom bi čitali napisano, dobili komentare, pa bi završno nastavili na svom radu. Za zadaću bi dobili do

sljedećeg puta napisati još jednu priču, tekst za prijevod i slično. Zadaće su se slale povratno putem e-maila. Na sljedećoj radionici bi komentirali poslano zadaću i dobivali feedback.

Kristina navodi da se njoj sviđa koristiti digitalne alate. „Jednostavno živimo u takvom vremenu i ne možemo od toga pobjeći.“ Navodi da iako nije informatička stručnjakinja, ne voli se preko noći priučiti nekom novom digitalnom alatu. No kada se prilagodi, nauči i navikne koristiti istima, iako više voli susrete u živo, smatra da su ipak bolje kombinacije korištenja digitalnih alata i susreta u živo. Smatra prednošću da se ukoliko netko ne može sudjelovati u živo da se priključi programu online. Super joj je i puno joj znači što se tijekom različitih programa koristilo digitalne alate kao što su audio zapisi te audio-video materijali.

Općenito gledajući Kristina navodi da digitalni alati poboljšavaju programe za mlade. U programima koji se odvijaju online tako mogu sudjelovati sudionici/ce iz različitih dijelova zemlje koji fizički ne bi mogli prisustvovati. No ovisi kako se koriste alati. To su sada neki novi alati koji dolaze i koji se mogu dobro iskoristiti, ili loše. Mogu se koristiti loše tako da njihov potencijal ne dođe do izražaja. Stvar je u načinu na koji se oni koriste.

Vežano uz kulturne institucije i mišljenje da li one dovoljno koriste alate digitalnih metoda navodi kako smatra da se oni dosta koriste, posebice u posljednje vrijeme. No s obzirom da ističe da prije koronavirusa nije bila toliko uključena u različite programe, za sada smatra da se alati dosta koriste. Navodi da su neke izdavačke kuće kao što su Fraktura i Books-a snimale svoje književne večeri ili predavanja što je osobama koje nisu mogle sudjelovati u živo pružilo mogućnost da naknadno preslušaju snimljene materijale što se prije nije toliko često radilo. Misli da je najbolje da se programi i događaji trebaju uskladiti, tj. postići optimalnu kombinaciju „starih“ i „novih“ metoda.

5. Smatraš li da ćeš naučeno na programu/događaju moći dalje koristiti u svom radu ili u životu?

Kristina procjenjuje da su sva njezina dosadašnja iskustva bila bogata iskustva sa stvarno divnim ljudima. Misli da je sve bilo vrlo korisno na svoj način jer mijenja način razmišljanja. Programi joj mogu pomoći u njezinom daljnjem razvoju u kreativnom pisanju.

Vežano uz procjenu inovativnosti programa u kojima je sudjelovala misli da je inovacija bila to što se sve odvijalo online što prije koronavirusa nije bilo tako – prije je sve bilo u živo i ako osoba nije mogla fizički doći, propustila bi mogućnost educiranja i osvještavanja.

Kristina glumi u amaterskoj kazališnoj družini naziva MIST u okviru koje radi dječje predstave. Prije koronavirusa su se sve probe i sastanci odvijali u živo, dok se trenutno odvija kombinacija uvježbavanja. Sastanci se održavaju preko Zoom-a putem kojeg se dogovaraju oko odabira teksta i predstave te uvježbavanje. Sastanci u živo su određeni za uvježbavanje. Dio putem Zoom-a se pokazao kao ušteda vremena i bržeg dogovaranja. Zaključno navodi da je za nju osobno vrlo korisno sudjelovati u navedenoj kazališnoj družini.

6. Inkluzivnost programa/događaja za mlade osobe iz ranjivih skupina (osobe s invaliditetom, Romska populacija, LGBTQ+ populacija, itd.).

Vežano za sve programe koje je prethodno navodila, Kristina navodi da su svi oni bili namijenjeni za osobe s invaliditetom, pri čemu je Kreativna mreža bila posebno fokusirana na mlade osobe s invaliditetom. Sve je bilo vrlo dobro pripremljeno za osobe s invaliditetom i tijekom cijelih programa se vodila briga da sudionici/ce mogu inkluzivno sudjelovati i pratiti. Organizatori su bili spremni i dobro pripremljeni za aktivno uključivanje osoba koje su slijepe i slabovidne.

No jednom prilikom je sudjelovala u jednom čitateljskom klubu putem Zoom-a. Prilikom prijave nije navela da je slijepa osoba jer ti podaci nisu bili traženi, a ona to nije samoinicijativno navela. No prilikom održavanja radionice kada je trebalo izvršiti zadatke kao što je odgovaranje u chat Zoom-a i slično je bilo manjih neugodnosti. Organizatori nisu znali da je Kristina slijepa pa joj je bilo teško snaći se jer joj je trebalo više vremena od drugih da izvrši uključivanje mikrofona i kamere ili pisanja odgovora u chat.

Za kraj ističe da smatra da su digitalni alati jako korisni ako se zna kako ih treba koristiti. A posebno misli da su korisni osobama s invaliditetom jer im mogu olakšati na neki način mnoge situacije. No mogu i otežati. Bitno je da kad se koriste neki digitalni alati da se svi sudionici znaju koristiti njima te da organizatori vode brigu i o ovom aspektu.

1. Jesi li do sada imala prilike koristiti neke alate digitalnih metoda?

Osobno se smatra umjetnicom i postojao je period kada je htjela početi stvarati više digitalne radove, pa je koristila besplatni program (sličan Adobeu, ali taj treba platiti) krita; bilo je jako dobro jer je dobila i grafički tablet. Osim toga, počela se baviti i fotografijom pa je neko vrijeme koristila picsart pomoću kojeg možete editirati fotografije da izgledaju više animirano. I drugi program je vSCO koji također služi za uređivanje fotografija.

Dok je bila mlađa, 11 – 12 godina, imala je i YouTube kanal, što je bilo zanimljivo iskustvo; koristila je Filmoru za montiranje videa za to. Bila je to zanimljiva faza u životu kroz koju je prolazila, pomalo opsjednuta srpskim youtuberima, pa je snimala videe na srpskom jeziku, i pravila je neke izazove, koje će oni raditi. Snimke je uklonila jer sada smatra da nisu bili kvalitetni i da tada nije imala puno znanja. Bilo je to kao eksperiment, faza u životu.

Koje društvene mreže najviše koristi? - Primijetila je da umjetnici koriste Pinterest više od ostalih; ali uglavnom koristi Instagram koji joj je primarni; još jedan vrlo popularan među mladima je Tik-tok, koji je deinstalirala jer je bio previše zarazan i gubio joj je hrpu vremena.

2. Jesi li do sada imala prilike sudjelovati u nekom programu/događaju namijenjenom mladima, a koji je koristio alate digitalnih metoda?

Arelena je sudjelovala u Erasmus+ projektu (Makedonija /partnerska organizacija - Kreativ/, Belgija i Njemačka), pod nazivom "Art for social change", koji je uključivao studijske posjete - sudionici iz Njemačke su došli u Makedoniju, dok belgijska strana nije mogla zbog Covid ograničenja. Tijekom studijskog posjeta imali su tjedan dana za snimanje i izradu filma o umjetnosti i promjenama. Koristili su sličan program kao filmora, te još jedan kojem se ne sjeća imena, ali su oba dopuštala malo profesionalniju montažu videa. U početku, prije nego što su počeli raditi videe, sudjelovali su u edukativnim radionicama kada su imali prezentaciju tehnika koje mogu koristiti.

Bilo je ovo vrlo pozitivno iskustvo, iako je bilo vrlo kratko i samim tim – stresno, jer su morali sudjelovati u radionicama, osmisliti ideju, snimiti video, montirati i napraviti film u samo 5-6 dana. Ipak, bilo je vrlo pozitivno, zanimljivo, edukativno i zabavno, a imali smo priliku upoznati nevjerojatne ljude iz drugih zemalja.

Također, kroz aktivnosti druge organizacije (SPPMD Kavadarci), sudjelovali su na radionici kratkih filmova, te su imali dan-dva za izradu videa. Radili su s telefonskom aplikacijom koju su instalirali na svoje telefone – kako bi vidjeli koliko daleko mogu stići s telefonskom aplikacijom, poput eksperimentiranja s tom aplikacijom.

Još jedan program (on-line, preko Zooma) u kojem je sudjelovala Arelena bio je program organizacije Giffoni film festival koji je za to surađivao s Areleninom školom – gledali su filmove i razgovarali o njima, a također su učili o programu Canva i izradi plakata kroz dvodnevnu radionicu na kojoj su smišljali kako koristiti program i imali su zadatak izraditi plakat koristeći svoje fotografije i fotografije koje su snimili te izraditi plakat s nekom porukom; imali su priliku konzultirati se s mentorom u procesu izrade svojih plakata.

3. A jesi li do sada imala iskustvo sudjelovanja u programu/događaju za mlade provedenom od strane kulturne institucije/organizacije koji je također koristio alate digitalnih metoda?

Nije sudjelovala u ovakvom programu neke kulturne ustanove, ali je čula od prijatelja koji sudjeluju u programu koji je u tijeku u Muzeju Negotino da je super! Također, posjetila je i neke izložbe u organizaciji kulturnih institucija; prisjeća se jednog zabavnog performansa u kojem je uživala, a koji je organiziran prošle godine - sa živim skulpturama na gradskom trgu koje bi stajale, a onda se pokretale kad im daš novac.

Ali nijedan koji koristi digitalne alate.

4. Kako ti je bilo koristiti te alate digitalnih metoda tijekom programa/događaja?

Dio programa koje je upoznala tijekom programa/aktivnosti u kojima je sudjelovala bili su novi, a neke je već poznavala, no bila je to prilika da nauči više i unaprijedi svoje vještine, kao i - za rad siskusnim

mentorima. Ona od SPPMD-a i telefonske aplikacije bila je vrlo zanimljiva, jer ona sama nikada ne bi samo instalirala neku aplikaciju i istraživala je u mjeri u kojoj su oni, a bila je vrlo korisna! To ju je potaknulo i inspiriralo na razmišljanje o novim projektima, pa se sada sprema snimiti kratki stop motion spot za koji će vidjeti kako će to proći.

Također, Canvu sada koristi za izradu plakata za Dom mladih u koji često odlazi i uključuje se u aktivnosti. Željela bi iskoristiti ono što je naučila kako bi promovirala sebe i svoju umjetnost koju stvara.

6. Inkluzivnost programa/događaja za mlade osobe iz ranjivih skupina (osobe s invaliditetom, Romska populacija, LGBTIQ+ populacija, itd.).

U Centru za mlade osjeća se vrlo prihvaćeno i podržano. No, što se tiče zajednice općenito, u gradu, smatra da većina ljudi osuđuje, diskriminacija postoji.

Ono što joj se sviđa u programima u Centra za mlade i aktivnostima organizacija koje je spomenula jest to što se mlade potiče na stvaranje, podržava ih, ali im se ne govori što da rade – imaju slobodu kreirati vlastita rješenja: „Znamo da imamo koga zamoliti za pomoć ako nam zatreba, ali nismo sputani krutim uputama”. Sviđa joj se što su motivirani dijeliti znanje i sami organizirati radionice. Također primjećuje da mladi općenito nisu previše zainteresirani za sudjelovanje. Štoviše, nema mnogo prilika, iako to može biti zbog ideje koju su povezali s „obrazovanjem”: „kada se kaže – kao i neformalno obrazovanje, asocira mlade na nešto što moraju učiniti... oni ne razumiju dobrovoljni aspekt toga, a nisu svjesni da može biti zabavno i drugačije, kreativno... trebalo bi ih barem jednom ili dvaput dovesti na radionicu i vidjeti kako je to... također, odrasli ograničavaju adolescente s pravilima i očekivanjima u pogledu odgovornosti”.

1. Jesi li do sada imala prilike koristiti neke alate digitalnih metoda?

Ispitanica je koristila [Google classroom](#) i [Mentimeter](#) u okviru nastave u školi. Na online konferencijama i sastancima je koristila [Zoom](#), a na online događaju/radionici na kojoj je sudjelovala pored Zooma koristila je i [Miro](#). Koristi društvene mreže i kanale komunikacije [Viber](#) i [WhatsApp](#). Zna da postoji [Trello](#) i platforma na kojoj ljudi iz različitih dijelova svijeta koji rade na istom projektu mogu da čavrljaju, razmjenjuju podatke i slično, ali ne zna kako se platforma zove.

2. Jesi li do sada imala prilike sudjelovati u nekom programu/događaju namijenjenom mladima, a koji je koristio alate digitalnih metoda?

Višnja navodi da je prije dvije godine sudjelovala u online radionici na temu ekologije koja je trajala 5 sati i odvijala se na Zoomu uz korištenje alata Miro. Za nju je to bilo vrlo pozitivno iskustvo koje joj je „pokazalo da se ne mora sve odvijati uživo i da smo u dobu koje je dovoljno napredovalo da svaki pojedinac može sudjelovati u nečemu“. Višnja naglašava da je korištenje digitalnih alata jako dobro za ljude koji imaju neki invaliditet i ne mogu prisustvovati događajima kojima bi željeli. Svidjelo joj se što je Zoom platforma laka za snalaženje i koordinaciju većeg broja ljudi. A dodaje da je „sve sličilo na radionicu uživo jer sve što bi sudionici radili uživo, radili su online“.

3. A jesi li do sada imala iskustvo sudjelovanja u programu/događaju za mlade provedenom od strane kulturne institucije/organizacije koji je također koristio alate digitalnih metoda?

Višnja je sudjelovala kao jedna od odabranica programa u VR predstavama koje su realizirane u okviru festivala [UPAD](#) koji organiziraju mladi za mlade u okviru Studentskog kulturnog centra Novi Sad. Jedna od predstava je *Idiot – Syncrasy* koju su mladi gledali cijelu u virtualnoj realnosti, koristeći VR naočare, a nakon toga su diskutirali o predstavi. Predstava je trajala dugo (45 minuta) što je bilo naporno za gledatelje koji cijelo vrijeme imali na glavi VR naočale koje su im reflektirale svjetlo u oči, pa su mnogi zbog neugodnosti napuštali predstavu ranije. Naša ispitanica je pogledala predstavu do kraja, ali navodi da joj je ipak bilo malo neugodno.

Druga predstava, čijeg se imena ne sjeća, trajala je 2 sata, od čega je samo mali dio bio u virtualnoj stvarnosti. Ovaj način rada je bio mnogo zanimljiv jer su gledatelji u virtualnoj stvarnosti tražili tragove da bi riješili detektivsku priču. Kaže da je korištenje VR alata u ovom slučaju ubrzalo proces i dodalo intrigu, a sudionicima je bilo zanimljivo probati nešto novo što nemaju kod kuće.

4. Kako ti je bilo koristiti te alate digitalnih metoda tijekom programa/događaja?

Korištenje digitalnih alata Zoom i Miro su bili novost za ispitanicu, ali po njenom mišljenju njihova upotreba pridonijela je poboljšanju događaja. Izdvaja kao posebno dobru upotrebu alata Miro u Zoom sobama koji je omogućio rad u malim grupama u kojima su se ljudi dogovaraju kao kada rade uživo. Zoom sastanci timova su po njoj super stvar je omogućavaju bržu i lakšu odrade poslova iz udobnosti doma.

Upotreba VR tehnologije je također bila novost, ali dužina događaja je negativno utjecala na neke sudionike jer im nije bio ugodan dug boravak u virtualno stvarnosti.

5. Misliš li da ćeš naučeno na programu/događaju moći dalje koristiti u svom radu ili u životu?

Ispitanica misli da će joj naučeno biti korisno jer su programi vrlo jednostavno provedeni, pristupačni i po njenom mišljenju svatko ih može koristiti. Za nju je program na kojem je sudjelovala bio inovativan. Ona kaže „Jednostavno to je bilo nešto novo, nešto što ranije nitko od nas nije iskusio i nismo ni znali da se može realizirati na taj način“.

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

Višnja smatra da je osjećaj uključenosti jedina stvar koja je nedostajala na online događaju. „Na događajima uživo gledamo se u oči i postanemo familijarni jedni s drugima i događa se da nteko nešto kaže, drugi se nadoveže, što vodi do više ideja“. U online prostoru ispitanica se nije osjećala tako, pogotovo kada je ZOOM koristila prvi put, a na samom događaju nije dobila instrukcije za upotrebu

platforme, pa je dosta vremena potrošila s upoznavanjem funkcija i određivanjem koliko joj je udobno javiti se za riječ. Po njoj je osjećaj uključenosti jedina stvar koja nedostaje na takvim događajima, ali vjeruje da se s navikom to može premašiti jer poznaje ljude koji često koriste Zoom koji im je prirodan. Višnja dodaje da je za nju najgore kad su sudionicima isključene kamere.

INTERVJU I S PREDSTAVNICIMA KULTURNIH INSTITUCIJA KOJE U SVOM RADU KORISTE DIGITALNE ALATE I METODE

Hrvatska, kulturni radnik – Ivan Penović (29 godina, 10 godina iskustva rada)

1. Jesi li do sada imao prilike koristiti neke alate digitalnih metoda u svom radu?

Ispitanik, Ivan Penović je prije pandemije imao prilike, prije nekoliko godina, koristio softver za kolaborativno pisanje umjetničkih djela. Tijekom pandemije je najviše koristio alate digitalnih metoda. Od vlastitog iskustva korištenja alata digitalnih metoda navodi: [Zoom](#) sa svim svojim mogućnostima (breakout rooms, Zoom evaluacija, share screen, itd.); [Google drive](#) i [Google documents](#); [Onestream.live](#) (servis koji omogućuje organizaciju live streaminga, tzv. servis posrednik) za emitiranje video materijala (prethodno snimljenog) uživo, za emitiranje putem [Facebook stream-a](#) i [Vimeo stream-a](#). Live stream je korišten sa svrhom čitanja književnog teksta mladog pisca Espija Tomičića na početku trajanja pandemije.

2. Jesi li do sada imao prilike koristiti alate digitalnih metoda u svom radu s mladima?

Live stream materijali čitanja književnog teksta (video materijali, prethodno spomenuti) su bili namijenjeni svim zainteresiranim osobama, ali su i mlade osobe sudjelovale. Nažalost, nemoguće je procijeniti koliko mladih osoba je pogledalo online čitanje poezije.

Ivan Penović je trenutno odgovorna osoba za provedbu projekta Europskog socijalnog fonda „Mentalno zdravlje kao kreativni proces: dramske radionice s mladima“ u Kazališnoj družini KUFER (Zagreb). U navedenom projektu se koristi u direktnom radu s mladima kroz provedbu radionica sljedeće alate digitalnih metoda: Google drive za pregled dokumenata, zajedničku sukreaciju (više osoba istovremeno upisuju sadržaj u isti dokument) poezije, pjesama i sličnih spisateljskih formi.

Nadalje koriste Zoom putem kojih provode radionice i predavanja. „Cijela radionica je zapravo prilično u razgovornom tonu, diskusijskom, i u radioničkom smislu da polaznici dosta sadržaja materijala kreiraju.“ Koriste se i breakout rooms za rješavanje pojedinih zadataka s voditeljima u posebne sobe, tj otvaraju se podsekcije tijekom trajanja radionice. Putem Zooma dijele i sadržaje te dijele ekrane voditelji. „Zoom je po mogućnostima brzine prezentacije i zapravo vidljivosti kreacije što se tiče voditelja, mi imamo tu situaciju da ljudi pišu live dok imamo termine radionice, ljudi pišu nove tekstove, zapravo brzopotezne. Koje onda mi kao voditelji moramo na jako brz način uspjeti revidirati, analizirati i onda iskomentirati s njima.“ Ivan ističe da je zapravo vrlo korisno putem Google drive-a i Zoom-a odmah uživo pratiti što polaznici pišu čime se ne gubi vrijeme na pripremu čitanja njihovog rada. Pomoću digitalnog alata Zooma se integrira drugi digitalni alat Google documents. Također se koristi i pogodnost provedbe evaluacije putem Zoom-a.

Integracija drugih digitalnih alata u ZOOM se koristi i tako da voditelji ce u vidu prezentacije pomoću podijele vlastitog ekrana unutar Zoom-a koriste za prikaz trenutnog rada u programima za montiranje video materijala. Navodi programe za montiranje videa poput [DaVinci Resolve](#) te program za poslagivanje live izvedbe poput [Arene](#) (programi za video i zvuk prezentaciju). Zoom pruža mogućnost lakog objašnjavanja i brzog učenja većeg broja ljudi.

3. Kakvo je za tebe bilo iskustvo korištenja alata digitalnih metoda u radu s mladima?

Penović smatra da je veći broj ljudi teže držati pod koncentracijom na npr. Zoom-u jer nemaš osjet pozornosti ili ne. S druge strane vidi ogromne plusove jer otvara mogućnosti lakšeg povezivanja velikog broja ljudi koji nemaju mogućnost biti na određenim mjestima, odnosno iz udaljenih mjesta (s obzirom da je kultura te njezino financiranje pretežno centrirano u Zagrebu). Radionice koje trenutno provodi uključuje mlade osobe u dobi od 18 do 25 godina, što podrazumijeva mlade osobe koji su u srednjoj školi ili na fakultetima. Na radionicama sudjeluju mlade osobe iz primjerice Splita i Dubrovnika, a koje sigurno ne bi imale mogućnosti sudjelovati da iste nisu online forme.

4. Jesi li imao prilike provoditi neki programa ili događaja koji je koristio alate digitalnih metoda u radu s mladima na svom radnom mjestu?

Navodi kako su trenutne radionice koje provodi te online čitanje teksta „Ne zaboravi pokriti stopala“ najbolji primjeri koje ima. Ostalog iskustva nema.

Navodi kako je online čitanje i direktni stream navedenog teksta bilo primjer prvog javnog čitanja teksta korištenjem alata digitalnih metoda u okviru kulturnih i dramskih okvira na početku lockdown-a (op.a.

mart, 2020. godina). Navodi kako je pitanje bi li se uopće išlo u takvo čitanje da nije bilo pandemije, no smatra da to nije bilo radi samog održavanja već kvalitetno iskustvo za same glumce_ice te promocija mladog književnika. Naknadno se video materijal mogao pogledati još sedam dana.

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

Povratne reakcije osoba koje su pogledale video materijal online čitanja teksta „Ne zaboravi pokriti stopala“ su bile vrlo pozitivne, komentari su bili poticajni, a gledanost je bila prilična (oko 1000 pregleda). Trenutne povratne informacije mladih s radionica projekta „Mentalno zdravlje kao kreativni proces: dramske radionice s mladima“ o korištenju digitalnih alata je zadovoljavajuća. Što se tiče sadržaja, konstantno se traže povratne informacije koje pokazuju da se sudionicima_cama sviđa spoj razgovora i učenja o mentalnom zdravlju i dramskog pisanja. Termin održavanja online radionica je također prilagođen skupini sudionika/ca s obzirom da su većinom srednjoškolci_ke i studenti_ce.

Pozitivna povratna informacija je i da se unutar trajanja pojedinog susreta odmah riješi zadani cilj, odnosno zadatak te nema domaćih zadaća što se vrlo sviđa mladima.

U provedbi radionica mladi sudjeluju inkluzivno tako da se prema njihovim željama i interesima više ili manje radimo na pojedinom zadatku ili sadržaju koji je njima važan ili važniji.

6. Opiši neki program ili događaj za mlade koji su provodio ili u čijoj provedbi si sudjelovao u radu s mladima iz različitih ranjivih skupina

Ispitanik se teško prisjeća iskustva provedbe programa ili događaja. No ističe predstavu „Mate i sedam strahova“ koja se izvodi u produkciji Kazališne predstave KUFER. S udrugom „Boli me“ su organizirali provedbu razgovora nakon samih izvedbi predstave. Sudionici_ce s kojima su vođeni razgovori su bili mladi koji idu na određene psihoterapije i/ili imaju određene mentalne poteškoće. Razgovor je vodio psiholog Mihale Kozina.

Kazališna družina KUFER je kontaktirao udrugu „Boli me“ s pozivom u projektno partnerstvo, no sama predstava je općenito namijenjena za svu širu populaciju. Udruga Boli me je bila dodatni kanal za prepoznavanje i privlačenje publike kojoj će tema predstave biti privlačna. Ova predstava nije koristila alate digitalnih metoda.

7. Postoji li još neki primjer inkluzivne prakse u radu s mladima u tvojoj instituciji/organizaciji koji koristi alate digitalnih metoda?

Kazališna družina KUFER od svog početka i osnutka ima osnovnu misiju da angažira i afirmira neprepoznate mlade pisce, redatelje, glumce. Pretežno su to studenti_ce Dramske akademije kojima je potrebna „odskočna daska“. U kontekstu shvaćanja mladih kao ranjive skupine, Kazališna družina KUFER cilja pomoći netom diplomiranim ili još uvijek neafirmiranim mladim pojedincima_kama. U kontekstu trenutnog projekta u kojem je angažiran, navodi da bi se u slučaju uključivanja mlade osobe iz neke od ranjive skupine više uključili individualan pristup u radu.

Ivan Penović za kraj navodi kako je kazalište specifično u pogledu korištenja alata digitalnih metoda, donosno da, „kazalište baš bježi od takvih stvari. Kazalište je sve u dodiru u živo i radenju zajedno u prostoru. Kazalište se u nekoj osnovi otima takvom obliku rada.“ Navodi kako je sve još u povojima, i da će biti zanimljivo vidjeti koja će digitalna metoda za rad ostati nakon kraja pandemije.

1. Jesi li do sada imala prilike koristiti neke alate digitalnih metoda u svom radu?

Jasmina navodi da su zbog pandemije bili "primorani" intenzivnije početi koristiti digitalne alate u svom radu ([Udruga/Centar JADRO](#)). Rade s mladim umjetnicima/glumcima, stoga im je glavni cilj bio omogućiti im uvjete za bavljenje svojim radom (glumom) i istraživanjem na način na koji nikada nisu ni pomislili raditi, s obzirom da je kazalište medij koji treba fizičku prisutnost. To je umjetnost trenutka koji treba kolektivni, osjetilni angažman. Morali su se prilagoditi s obzirom na ne znanje i predviđanje koliko će trajati "nova normalnost" (pandemija COVID19) - ali su se usuglasili kako je važno raditi, stvarati zajednicu i razmjenjivati iskustva, pronaći način kako održati kontinuitet umjetničkog rada i istraživanja. Projekt koji su upravo bili započeli početkom 2020. godine (kada je počela pandemija), „Kazalište i integracija” bio je povezan s izvedbenim umjetnostima i uključivao je niz intenzivnih radionica (majstorskih tečajeva) temeljenih na konceptu ozvučenja (*engl. sounding*) za mlade glumce i druge kreativce. To je koncept rada Grudovskog, jednog od najvećih imena kazališta 20. stoljeća, pa i 21. stoljeća. Jedan od njegovih dugogodišnjih učenika i suradnika iz Kanade, Ryszard Nieoczym, trebao je uživo (uz fizičku nazočnost) održati majstorske tečajeve kao redatelj, mentor i voditelj; no, zbog novonastalih uvjeta – i nakon nekoliko mjeseci čekanja hoće li biti moguće realizirati majstorske tečajeve kako je planirano – odlučili su koristiti on-line opcije kao što su [Zoom](#) & [Google meet](#), te povremeno [Facebook messenger](#) za radionice /majstorske tečajeve i individualne sesije.

Mladi s kojima su radili bili su mladi profesionalci – glumci i plesači koji su završili formalno obrazovanje (dvije osobe su tada još bile studenti, ali su u međuvremenu diplomirali). Njen zadatak je bila koordinacija, komunikacija, logistička organizacija, kao i zajednički rad sa studentima tijekom majstorskih tečajeva.

2. Jesi li do sada imala prilike koristiti alate digitalnih metoda u svom radu s mladima?

Kao što je prethodno navedeno, u svojoj umjetničkoj (glumačkoj) i pedagoškoj karijeri Jasmina je prije pandemije uglavnom koristila online alate za koordinaciju i komunikaciju, odnosno suradničke zadatke, i to u ograničenom kapacitetu. Pandemija i novi uvjeti "natjerali" su je na intenzivnije korištenje online alata.

3. Kakvo je za tebe bilo iskustvo korištenja alata digitalnih metoda u radu s mladima?

Nije riječ samo o njihovom iskustvu, već postoji istraživanje o učincima pandemije na umjetnike koje navodi da su tjeskoba i napadaji panike pretrpljeni zbog izolacije. Online rad i korištenje online alata i metoda bio je način za održavanje umjetničkog rada i komunikacije, te za provedbu kreativnog procesa u novim (eksperimentalnim) uvjetima. Stoga – ovo je bilo jedno vrlo pozitivno iskustvo – mogućnost održavanja komunikacije, radnog i kreativnog procesa, suradnje i razmjene iskustava. Sve navedeno je bilo posebno važno kada su kazališta bila zatvorena mjesecima, a to je bila prilika za stvaranje i održavanje osjećaja zajedništva, jer je kazalište društvena umjetnost, s vrlo izraženom društvenom dinamikom.

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

Inovacija projekta o kojoj je Jasmina govorila bila je implementacija metode "ozvučenja" (*engl. sounding*). Ova metoda nije novost u kazališnom svijetu diljem svijeta, ali jest iskustvo koje je nedostajalo kod nas. Iako je realizacija online oduzela oduzelo dio iskustva, ipak je bilo "wow"! Otpor prema online alatima su u početku svi osjećali, a to se odrazilo i na dinamiku jer su svi bili željni rada izvan mreže. Ali s vremenom su se sudionici navikli na novi medij za rad. Bilo je to nevjerojatno i pozitivno iskustvo, revolucionarno čak i ako se uzme u obzir da je to bila nova metoda ("ozvučenje") na kojoj su svi radili.

Dodatno napominje kako postoji [dokumentarac](#) o procesu u trajanju od oko 1,5 godine (gore spomenutog) projekta i njegove realizacije, a uključuje čak i neke od finalnih proizvoda sudionika. Produkt na kojem su trebali raditi bio je monolog koji su odabrali iz djela mentora pod nazivom "Grad", napisanog prije 20-ak godina, a bavi se temom otuđenja i invazije osobnog prostora, koja je imala još više zastrašujuću dimenziju kada se primijeni na novonastalu situaciju s pandemijom. Ovaj [dokumentarac](#) može dati uvid u iskustvo.

5. Opiši neki program ili događaj za mlade koji su provodila ili u čijoj provedbi si sudjelovala u radu s mladima iz različitih ranjivih skupina.

Udruga ne radi izravno s marginaliziranim skupinama, već s glumcima, te nastoji uključiti više umjetnika i motivirati ih za rad s marginaliziranim skupinama.

Jasmina je spomenula dvije različite vrste aktivnosti (projekti, različiti od onog o kojem smo do sada govorili – “Kazalište & Integracija”) na kojima trenutno udruga radi (i koji su nastali kao nastavak prethodnog projekta):

- 1) Trenutno je otvoren poziv za projekte društveno angažiranih umjetnosti (za umjetničke projekte), u sklopu projekta „Mjesta velikodušnosti – transformativne stanice (Društveno angažirane umjetničke prakse kao alat za društvene promjene).“ Poziv je otvoren za umjetnike (pojedinci, umjetnički kolektivi, formalne i neformalne grupe, kao i organizacije iz područja kulture), aktivisti i aktivni građani – da prijave svoje projekte koji se bave temama: okoliša; antikorupcija; ljudska prava; diskriminacija; i socijalne pravde. Jasmina s velikim nestrpljenjem očekuje kakvi će projekti biti prijavljeni jer se kroz poziv nastoji potaknuti produkciju novih umjetničkih projekata iz različitih umjetničkih disciplina koji će dovesti do aktivnog sudjelovanja građana i publike. Nadalje, Udruga želi mobilizirati umjetničku scenu za stvaranje partnerstava u suradnji s aktivnim građanstvom te će uspostaviti organske odnose sa skupinama koje se suočavaju s izazovima, te ih potaknuti da se bore za ciljeve u koje vjeruju i poboljšanje kvalitete života u njihove zajednice.
- 2) Promicanje participativne umjetnosti² mladim umjetnicima, kao inspiracije i prijenosa znanja i iskustva. Primjerice, provodili su radionice sa: Draganom Protićem iz Chart zbora i orkestra iz Srbije, i Jelenom Vzksanović iz Beograda; kao i još tri online predavanja/radionice s Thomasom Hishornom, švicarskim umjetnikom, svjetski poznatim po participativnoj umjetnosti s projektima zajednice; Žanom Van Heisvik iz Nizozemske – poznato ime u svijetu kada je riječ o umjetnosti u javnim prostorima te participativnoj i društveno angažiranoj umjetnosti; Dmitrijem Vilenckijem iz Sankt Petersburga, itd.

Web & FB stranica:

<https://jadroasocijacija.org.mk/novosti/>
<https://www.facebook.com/jadroassociation>
<https://www.facebook.com/centarjadro/>
<https://www.facebook.com/podiumjadro>

² Kao primjer iz kazališta je objasnila metodu “forum teatra” kada publika postaje “glumac”, a ne samo pasivni gledatelj... dok je primijetila da mogu postojati različite metode za uključivanje zajednice i publike u različite umjetnosti.

1. Jesi li do sada imao prilike koristiti neke alate digitalnih metoda u svom radu?

Ispitanik je do sada imao prilike koristiti: e-mail, društvene mreže [Facebook](#) i [Instagram](#), [Youtube](#), [Wordpress](#), Google alate, [Adobe](#) i [Office](#) pakete, [Zoom](#), [Meet](#), različite platforme za podcast, [Teams](#), aplikacije knjižnice [Opac](#) and Bookmarker. Koristio je i [Audacity](#), [Photoshop](#), [Krita](#), [Premier pro](#), [Canva](#), različite alate koji su open source alate dostupni na [Cultural Heritage Science Open Source](#). Među alatima za koje zna, ali ih nije koristio, navodi [Discord](#) i Quizzes.

2. Jesi li do sada imao prilike koristiti alate digitalnih metoda u svom radu s mladima?

Ispitanik je koristio sve navedene programe u radu s mladima jer je djelatnost [Digitalnog centra za mlade](#) namijenjena mladima (Centar je otvoren 2020. godine za vrijeme pandemije covid-19). Najčešće koristi Google alate (osobito [Google obrazac](#)), mail, društvene mreže, [Wordpress](#), podcast platforme. Svakodnevno koristi digitalne alate.

3. Kakvo je za tebe bilo iskustvo korištenja alata digitalnih metoda u radu s mladima?

Milanovo iskustvo je pozitivno jer su mladi dobro upućeni u digitalno okruženje i dobro reagiraju na korištenje digitalnih metoda.

4. Jesi li imao/imala prilike provoditi neki programa ili događaja koji je koristio alate digitalnih metoda u radu s mladima na svom radnom mjestu?

Ispitanik je vodio književne večeri za mlade koristeći platformu Zoom, tako da je dio mladih aktivno sudjelovao putem online platforme i postavljao pitanja književnici. Milan također uređuje blog/stranicu na kojoj mladi s kojima radi stvaraju sadržaje – kvizove, recenzije. Na svom radnom mjestu svakodnevno upoznaje mlade s korištenjem raznih digitalnih alata i programa za montažu zvuka, slike i videa. To se odvija pojedinačno ili u malim grupama. Mladi kasnije stvaraju vlastiti sadržaj i postavljaju ga na blogu Centra. Također svakodnevno komunicira s mladima na društvenim mrežama i blogovima.

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

Prema Milanovim riječima, mladi su bili oduševljeni jer su dobili priliku razgovarati s književnikom iako fizički nisu mogli prisustvovati događaju. Reakcije na upotrebu digitalnih alata u drugim aktivnostima pokazuju da su alati uvijek dobro prihvaćeni. Ispitanik navodi da zajedno s mladima, njegovi kolege i on također istražuju nove metode te međusobno uče jedni od drugih o novim digitalnim alatima.

6. Opiši neki program ili događaj za mlade koji su provodio ili u čijoj provedbi si sudjelovao u radu s mladima iz različitih ranjivih skupina.

"Digitalni centar za mlade je otvoren za sve i tako treba biti! Ne ciljamo posebno na nikoga" izjavljuje ispitanik. Objašnjava da na sve događaje koje organiziraju dolaze mladi iz ranjivih skupina. Milan ističe snimanje audio knjiga koje se postavljaju na [YouTube kanal](#) Gradske knjižnice u Novom Sadu i koji su prikladni za slijepe i slabovidne osobe, ali su vrlo popularni i među mladima koji nemaju oštećenje vida.

7. Postoji li još neki primjer inkluzivne prakse u radu s mladima u tvojoj instituciji/organizaciji koji koristi alate digitalnih metoda?

Ispitanik navodi da se unutar organizacije trude da svi programi budu inkluzivni, ne ističući to. Uvijek su spremni prilagoditi uvjete kako bi svi ravnopravno sudjelovali. U suradnji s drugim organizacijama realiziraju razne radionice na temu inkluzije, ali one ne uključuju upotrebu digitalnih alata.

INTERVJU I S RADNICIMA S MLADIMA KOJI ORGANIZIRAJU DIGITALNE PROGRAME VEZANE UZ KULTURU

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

1. Jesi li do sada imala prilike koristiti neke alate digitalnih metoda u svom radu?

Ispitanica Lovorka Trdin je zaposlenica u Gradskom kazalištu „Zorin dom“ u Karlovcu gdje je kroz svoj do sadašnji rad imala prilike koristiti alate digitalnih metoda kao što su [WhatsApp](#), [Viber](#), [Facebook Messenger](#), snimanje kamerom na mobitelu.

2. Jesi li do sada imala prilike koristiti alate digitalnih metoda u svom radu s mladima?

Kroz predstavu „[Žvaka therapy](#)“ koja govori o svim problemima adolescenata (pubertet, zaljublivanje, seksualnost, itd.) s mladima se razgovara u smjeru normalizacije svih izazova s kojima se susreću. Uže definirano, predstava je namijenjena mladima koji su 7. i 8. razred osnovne škole te mladima iz srednjih škola. Prilikom izvođenja predstave mladi se pozivaju na pozornicu da dođu sa svojim mobitelima kako bi pomogli glumcima/icama u rješavanju problema, ali i razgovarali o svojim različitim iskustvima i izazovima s kojima se susreću tijekom odrastanja.

U toj interakciji, koja je usmjerena da mladi educiraju glumce/ice o korištenju digitalnih alata jer su oni izgubili svoje sjećanje na pubertet, koriste se sljedeće digitalne metode: WhatsApp, Viber, Facebook Messenger.

Zaključno navodi kako su digitalni alati najintenzivnije korišteni tijekom trajanja lockdown-a kroz provedbu online radionica usmjerenih na tečaj za djecu i mlade kako da nauče izrađivati lutke od recikliranih materijala koji su svima dostupni u vlastitim domovima. Tada su korišteni digitalni alata: online videa.

3. Kakvo je za tebe bilo iskustvo korištenja alata digitalnih metoda u radu s mladima?

„Jedino negativno u tome je što sam shvatila da više nisam tako mlada“. Lovorka navodi kako jako puno toga još ne zna – od izraza koji mladi koriste, koje sve mogućnosti pružaju digitalni alati kao što su WhatsApp, Viber, Facebook Messenger. Djeca i mladi se kroz predstavu otvaraju i osjećaju se sigurno prigovarati o svojoj seksualnosti, problemima, nepoznanicama. „Kad ih mi tijekom predstave potaknemo da je normalno nešto reći o svojim problemima, dok izlaze s predstave vrlo glasno zapravo komentiraju jedni s drugima, otvoreni su za daljnju komunikaciju.“ Poanta je same predstave normalizacije svih tema i izazova s kojima se mladi susreću kako bi daljnje razgovore nastavili sa svojim prijateljima i razrednicama u školi. Slaže se kako su digitalne aplikacije most povezivanja između teme predstave i postizanja cilja predstave i alata koji su bliski mladima.

Nadalje navodi kako je osoba koja je „antidigitalac“ i koristi tehnologiju ako je primorana. No smatra da su mladi danas vrlo povezani s tehnologijom i bitno je poznavati razne digitalne platforme i alate kako bi se s njima moglo bolje komunicirati.“

Lovorka Trdin navodi kako upravo priprema projekt (nije do sada provoden) usmjeren na educiranje mladih viših razreda osnovnih i srednjih škola o sigurnosti u prometu i bit će vrlo baziran na tehnologiji. Cilj je učiti mlade o sigurnosti u prometu putem aplikacije koja će biti dostupna na internetu i u koju će se oni putem svojih pametnih uređaja ulogirati. U njoj će rješavati pitanja, kao pub kvizovi, te tako učiti o sigurnosti u prometu. Osoba koja najbolje riješi pitanja će dobiti nagradu. Svrha je poticanje na igranje igrice i paralelno učenje o sigurnosti prometu. Drugi digitalni alati koji će biti korišteni su kraći dokumentarni filmovi namijenjeni mladima u srednjim školama. Za učenike/ce osnovnih škola će biti kreirana lutkarska predstava. Zamisao je da dok se izvodi lutkarska predstava paralelno, ispod stola na kojem su lutke, bude televizijski ekran na kojem će biti prikazani crtani filmovi također na temu sigurnosti u prometu. Namjera je izraditi i kratke crtane filmove za TV te radio jingleove. Sve projektne aktivnosti će biti dostupne na web stranici gdje će biti dostupni i kvizovi kojima će mladi uvijek moći pristupiti.

4. Jesi li imala prilike provoditi neki programa ili događaja koji je koristio alate digitalnih metoda u radu s mladima na svom radnom mjestu?

Tijekom trajanja lockdown-a kroz rad u Gradskom kazalištu „Zorin dom“ u Karlovcu, Lovorka Trdin je koristila metodu izrade video materijala, odnosno snimala se kako izrađuje lutke od recikliranih materijala. Ostali glumci/ice kazališta su se snimali na druge teme. Snimke su bile potom montirane

postavljane na službenu web stranicu kazališta. Djeca i mladi su bili involvirani na način da su bili zamoljeni da potom naprave svoje lutke i potom Gradskom kazalištu „Zorin dom“ povratno pošalju svoje fotografije ili kratke video materijale. Većinom su povratno dobivali fotografije od mladih.

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

Smatra kako nažalost video materijali s uputama za izradu nisu došli do dovoljnog broja mladih o postojanju videa. Svega je nekoliko fotografija prikupljeno povratno. Zna da su „*svi koji su pogledali video da su bili jako zadovoljni i da su čekali idući. Svi su čekali još. To im je bilo jako zabavno jer su imali što raditi i čime se zabaviti tijekom lockdown-a.*“

S obzirom na inovativnost smatra da video materijali s različitim uputama nisu bili pretjerano inovativni u današnje vrijeme. Ali misli da su uključili nešto što mlade zanima. Odnosno da su se pokušali tehnologijom približiti mladima.

Trenutno izvode i predstavu za srednje škole „[Julije Cezar](#)“. Tijekom predstave koriste 2 velika led ekrana na kojima se prikazuju scene koje se ne odigravaju direktno na sceni (npr. intervju s Julijem Cezarom). Glumici/ce na sceni komuniciraju sa snimkama koje se prikazuju na led ekranima. Također se ekrani koriste i za poruke koje su vidljive na ekranima, odnosno vidljivi su stihovi iz drame u formi slanja i primanja poruka. Mladi srednjoškolske populacije su bili zadovoljni jer su naviknuti na paralelne podražaje i nije im teško pratiti predstavu uživo te pripremljenu i izvođenju putem digitalnih alata.

6. Opiši neki program ili događaj za mlade koji su provodila ili u čijoj provedbi si sudjelovala u radu s mladima iz različitih ranjivih skupina.

Lovorka Trdin ima iskustvo rada s djecom s posebnim potrebama, ali nema iskustva provedbe programa ili događaja za mlade uz korištenje alata digitalnih metoda. Iskustva su u bila u metodama provedbe likovnih radionica te radionica za izradu lutki od recikliranih materijala. Nadalje, vodila je i likovnu radionicu o strahovima u osnovnoj školi gdje su djeca trebala crtati svoje strahove. Uključeni su bili jedan razred djece s posebnim potrebama te jedan razred djece bez posebnih potreba. Radionica je bila usmjerena na razvoj inkluzije. Do mladih dolaze kroz suradnje s osnovnim i srednjim školama u kojima izvode svoje predstave.

1. Jesi li do sada imao prilike koristiti neke alate digitalnih metoda u svom radu?

Gjoko (Gjorgi) od 2012.³ godine aktivno koristi digitalne alate za uvođenje kreativnih metoda rada s mladima; uglavnom za mobilno snimanje (mobilnim telefonima), grafički dizajn, montažu, izradu glazbenih spotova /hip-hop/. Trenutno u Centru za mlade koriste neke programe i mobilne programe/aplikacije za izradu klipova.

Uglavnom koristi Adobe clip, [Filmora Go](#), Photo Collage edit, power director, [Efectum](#), [Canva](#). Aktivno koriste i društvene mreže, posebice [Facebook](#), a namjeravaju pokrenuti [Tik-Tok](#) i [Youtube](#) kanal Centra za mlade.

2. Jesi li do sada imao prilike koristiti alate digitalnih metoda u svom radu s mladima?

Obično se koriste digitalnim alatima za kreativno izražavanje (grafički dizajn, video isječcima, glazbom) kako bi olakšali obrazovanje i kritičko razmišljanje. U Centru za mlade rade s različitim digitalnim alatima i programima za izradu video zapisa, postera i glazbe.

Na primjer – grupa mladih koje zanima neka tema, poput roda, ljudskih prava itd., sudjeluje u nizu radionica koje se sastoje od teorijskog dijela kroz koji uče i istražuju temu; edukativni/praktični dio kroz koji uče osnove metode/programa, poput montiranja, izrade montaža itd.; i konačna faza kada primjenjuju znanje i ideje kroz stvaranje svojih uradaka i dizajna.

Uratke kreiraju mladi, a koriste ih na društvenim mrežama kako bi ih predstavili i promovirali.

Ne rade samo video isječke, već i plakate – od fotografija koje su izradili, crteža i slika koje su digitalizirali. Također, bavili su se hip-hop glazbom, odnosno pisanjem tekstova, izvođenjem i snimanjem spotova. Centar za mlade je provodio i radionice s mladima o stvaranju stop-animacijskih videa. Nedavno su snimili novu hip-hop pjesmu i spremaju se promovirati ju na društvenim mrežama (radovi su trenutno u tijeku).

Nedavno su mladi inicirali osnivanje “kluba za društvene mreže” u Centru za mlade; imaju FB profil/grupu i sami kreiraju sadržaje. U narednom periodu planiraju otvoriti i raditi s Tik-Tok računom, kao i YouTube kanalom.

Neki primjeri radova koje su mladi stvorili proteklih godina:

<https://www.youtube.com/watch?v=Y4oxlOM1xe4>
https://www.youtube.com/watch?v=ru3Q4mPLN_s
<https://www.youtube.com/watch?v=nyxzxF1ssUo>
<https://www.youtube.com/watch?v=Wg-tRFieUVc>
<https://www.youtube.com/watch?v=YkPcgIVuiOk>

3. Kakvo je za tebe bilo iskustvo korištenja alata digitalnih metoda u radu s mladima?

Bilo je to definitivno vrlo pozitivno iskustvo, kaže Gjoko.

Uočio je kako korištenje digitalnih alata (mobitela, aplikacija i sl.) u radu s mladima ima veliki učinak i puno veći doseg putem društvenih mreža, u odnosu na obične i tradicionalne metode. To je – kaže – jer je mladima puno zanimljivije, puno bliže njihovim interesima i situaciji (za komunikaciju – društveni mediji; okolnosti – svakodnevna upotreba uređaja poput mobitela; motivacija – stvaranje nečega za sebe, izražavanje kreativno, izražavajući svoje talente, itd.). Mladi su zadovoljni i održavaju interes.

Što se tiče pitanja o intenzitetu korištenja digitalnih alata/metoda, ne vidi veliku razliku – na pitanje je li primjerice pandemija COVID19 utjecala na povećano korištenje. Centar za mlade jednostavno godinama koriste digitalne alate i metode u svom svakodnevnom radu.

³ Ispitanik: Gjoko se prisjetio da je njihova organizacija započela ovu praksu – mobilnog snimanja i upotrebe digitalnih alata – kada su, zajedno s dvije partnerske organizacije, u okviru projekta, pokrenuli „Hate Fighters Network” (koja je rasla tijekom godina). Potpora programa Erasmus+ bila je važna za ovu vrstu rada. Naravno, oni rade s mladima u kontinuitetu, a ne samo kada su financirani iz Erasmus+ programa. Također, Centar za mlade u kojem Gjorgi trenutno radi financijski je podržan većim dijelom od strane Općine Kavadarci, gdje postoji dnevni program za mlade koji im dolaze, a vrlo često su to kreativne radionice gdje se koriste digitalnim alatima.

4. Jesi li imao prilike provoditi neki programa ili događaja koji je koristio alate digitalnih metoda u radu s mladima na svom radnom mjestu?

Mladi uče kako koristiti različite digitalne alate i metode za izražavanje svoje kreativnosti te dobivaju podršku u procesu kreiranja svojih proizvoda (videa, glazbe, plakata i sl.). Gjoko je ponovno istaknuo kako je njegovo iskustvo pozitivno te primjećuje da su mladi zainteresirani, uključeni i motivirani, posebice u usporedbi s nekim aktivnostima koje provodi većina organizacija koje rade s mladima – poput debata, predavanja i slično, koje su “malo dosadne” mladima. Kaže, svaka metoda ima svoju vrijednost i svrhu, ali jednako je važna i prilagodba potrebama i interesima mladih.

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

Gjoko primjećuje da mladi vrlo pozitivno reaguju na programe u kojima koriste digitalne alate i metode. Još su više motivirani za sudjelovanje, kada im se pruži prilika i “materijali” (prostor, oprema, podrška stručnjaka i mladih radnika...); rekao je na primjer “Nisam znao da imamo takve freestylere!” kada govorimo o mladima koji se bave glazbom – hip hopom – i povezanim aktivnostima.

„Dajemo im priliku, mogućnost za upoznavanje ljudi i učenja od njih (npr. poznati reperi s Balkana i EU, majstorski tečajevi), profesionalnu opremu (npr. za snimanje pjesama), pomažemo im u podučavanju kako napraviti video... i na kraju dobijemo konačan uradak – glazbeni video spot ...“ To motivira mlade, kaže Gjoko – mladi uče kako stvarati, a Centar za mlade ih podržava u tom procesu i izražavanja vlastitih ideja i talenta.

Gjoko navodi da je korištenje digitalnih alata zapravo inovativno (jer se rijetko prakticira u radu s mladima). Primjećuje da veliki broj udruga koji rade s mladima organiziraju uglavnom “pomalo dosadne” događaje za mlade, te se ne prilagođavaju potrebama mladih koliko mogu. “Mi se prilagođavamo njima (mladima), ne očekujemo da se oni prilagođavaju nama.”

6. Opiši neki program ili događaj za mlade koji su provodio ili u čijoj provedbi si sudjelovao u radu s mladima iz različitih ranjivih skupina.

Gjoko je istaknuo da više od polovice („najmanje 60%”) mladih koji dolaze u Centar za mlade pripadaju nekoj ranjivoj skupini, odnosno skupini mladih s manje mogućnosti (ekonomski, Romi, LGBTIQ+). Također, napomenuo je kako se zapravo ne pita tko pripada kojoj kategoriji, i to nikada nije problem, ali dolaze jer su svi dobrodošli, sa svima se postupa ravnopravno i svi se osjećaju ugodno u prostoru.

Trenutno organizacije koje upravljaju Centrom za mlade pokušavaju pronaći podršku za ugradnju dizala u zgradi u kojoj se nalazi Centar kako bi mladi s tjelesnim invaliditetom mogli dolaziti.

Gjoko se nije mogao sjetiti drugih programa/aktivnosti s drugim ranjivim skupinama u kojima su koristili digitalne alate. Inače, u dosadašnjem radu – sudjelovao je u provedbi sljedećih aktivnosti:

- Za djecu i mlade (s intelektualnim teškoćama)

U jednoj školi postoji razred za djecu i mlade s intelektualnim teškoćama koji je u posebnoj zgradi, a njihova organizacija je za iste imala praksu organizirati proslavu Nove godine kako bi prikupili novac, a zatim im kupili poklone i donijeli ih djeci i mladima iz te škole. Tijekom posjeta su s djecom i mladima imali i zajedničke zabavne aktivnosti. Druga aktivnost je uključivala donošenje stola za stolni tenis kojeg bi postavili u dvorište. Tada bi djeca igrala stolni tenis s ostalom djecom iz iste škole.

- Za djecu i mlade s oštećenjem vida

Zajedno s Udrugom slijepih organizirali su (u prošlosti) nekoliko aktivnosti: prezentaciju gol-lopte (*neka vrsta nogometa prilagođena osobama s oštećenjem vida, npr. lopta je oko 8 kg i sa zvončićima, teren je posebno označen*). Donijeli su opremu u školu, prezentirali kako se igra i organizirali igre s djecom koja nisu imala oštećenje vida. Oči djece koja nisu imala oštećenje vida su bile pokrivene tijekom igre. Igra je bila vrlo zanimljiva i zabavna, a pridonijela je i razvijanju razumijevanja, empatije i suradnje.

Što se tiče informiranja navedenih skupina mladih, njihova organizacija, a sada i Centar za mlade, koriste društvene mreže za promociju različitih događanja, surađuju sa školom i Udrugom slijepih osoba.

1. Jesi li do sada imala prilike koristiti neke alate digitalnih metoda u svom radu?

Ispitanica je u toku svog rada u organizaciji [Kulturanova](#), koja kroz kazalište, performanse, audio-vizualne i medijske sadržaje pruža podršku mladim stvarateljima i potiče inovacije u kulturnim i kreativnim industrijama, koristila digitalne alate, posebno tijekom pandemije kada je u pojedinim situacijama to praktički bio jedini način za dolazak do mladih osoba. Neke digitalne alate, metode i platforme ispitanica je koristila i prije toga „obzirom na publiku koja je dosta uključena u digitalni svijet i velik dio života ostavlja na platformama“.

Koristila je veliki broj različitih platformi koje se tiču konverzacije i chat-a [Zoom](#), [Slack](#), [Google Meet](#), [Miro](#), kvizove: [Kahoot](#), [Mentimeter](#), zajednički rad na platformama koje dozvoljavaju interaktivnost, [U report](#), društvene mreže, Google app; primjena i kreiranje materijala u digitalnom svijetu – web kamere, predstave. Najviše je koristila digitalne metode i alate koji su participativni, od čega posebno izdvaja online kvizove. Društvene mreže je također koristila, posebno one koje mogu stvarati sadržaj u kulturi kao što je [Tik Tok](#).

Kanali komunikacije u upotrebi pored maila su [Whatsapp](#) i [Viber](#). Upotrebljavala je i interaktivne digitalne mape na kojima su mapirani kulturni događaji od lokalnog do europskog nivoa ili turistička mjesta ([Padlet](#)).

Jelena nastoji da u svom radu spojiti digitalne metode s fizičkim i aktivnostima u realnom okruženju. Od alata koje nije koristila, a voljela bi, navodi online igre, društvene igre koje su stavljene u online format.

2. Jesi li do sada imala prilike koristiti alate digitalnih metoda u svom radu s mladima?

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

Na hibridnim događajima, na kojima je dio sudionika bio prisutan uživo, a dio online, najčešće su upotrebljavani različiti online kvizovi. Jelena navodi da iako ima instalirano nekoliko aplikacija za komunikaciju većeg broja korisnika, Zoom se pokazao kao najbolji.

Digitalne metode i alati su najintenzivnije upotrebljavani tijekom pandemije, a posebno naglašava učestalost korištenja u rujnu 2020. godine kada je online organiziran online cijeli [TAKT](#) festival (op.a. Multimedijalni, internacionalni, interkulturalni festival koji se organizira u Novom Sadu, poznat po promociji i njegovanju autentičnog kulturnog stvaralaštva).

3. Kakvo je za tebe bilo iskustvo korištenja alata digitalnih metoda u radu s mladima?

Za Jelenu je to definitivno bilo pozitivno iskustvo. „Super je što živimo u trenutku, u eri kada možemo nadomjestiti fizičko prisustvo, i mogu reći da je tijekom pandemije doprinijelo održavanju kontakta, ostanku participativan.“

Tijekom pandemije organizacija u kojoj Jelena radi je pokrenula slogan „*Kulture ne sme da falj*“ koji upućuje na to da se ne smije dogoditi da ljudi ne mogu doprijeti do kulturnih i umjetničkih sadržaja, odnosno pristup istima se mora omogućiti.

Jelena upotrebu digitalnih alata i metoda smatra veoma korisnim čak i danas, kada više ne postoje ograničenja okupljanja, ali napominje kako u kulturi i umjetnosti malo što može zamijeniti stvarni svijet.

4. Jesi li imala prilike provoditi neki programa ili događaja koji je koristio alate digitalnih metoda u radu s mladima na svom radnom mjestu?

Kao najznačajnije primjere upotrebe digitalnih alata i metoda, Jelena prepoznaje nekoliko izvođenja predstave „Ko je ovde lud?“, po motivima teksta Muze Pavlove „Idiot“. Predstava je izvedena putem Zoom platforme u realnom vremenu, nije bila snimljena, već su glumci putem platforme glumili u predstavi. Izvedba predstave je promovirana putem društvenih mreža, web stranica različitih organizacija, newslettera, a zainteresirani gledatelji su se prijavljivali na mail, nakon čega su dobili poveznicu za Zoom. Jelena je, pored pružanja tehničke podrške, sudjelovala i u izvedbi predstave npr.

kada je glumac skenirao nešto, ona je dijelila ekran s prikazom skeniranog dokumenta i sl. Pored toga nakon predstave, kao radnica s mladima je vodila diskusiju „Koliko je teško dokazati da si idiot?“ s gledateljima (mladima).

Od digitalnih alata su upotrebljavane društvene mreže, mail i Zoom. Društvene mreže i mail su korišteni za promociju i komunikaciju, a Zoom je upotrebljen kao pozornica za izvođenje predstave i prostor za diskusiju nakon nje. Važno je naglasiti kako su mladi bili uključeni i u stvaranje i u izvođenje same predstave, kao i u diskusiju.

Također, Jelena ističe da je 2020. godine najznačajniji događaj koji organiziraju (TAKT festival) u potpunosti bio proveden online putem. Tom prilikom su korišteni live stream, online polls, online stream, Zoom, kao i različiti video materijali.

Kao značajan projekt za ovu temu navodi projekt „Z elements“ koji je organizacija provela, a koji je bio usmjeren na češće korištenje digitalnih alata i tehnologija od strane umjetnika kako bi se približili mladima iz Z generacije. U okviru tog projekta imala se prilika upoznati s funkcioniranjem virtualne stvarnosti (VR), sudjelovati u kreiranju virtualne izložbe i prisustvovati izložbi u Belgiji kojoj su mogli pristupiti ljudi iz cijelog svijeta. Izložba je bila napravljena kao bašča u kojoj po ulasku vidiš određeni video illi fotografiju. Jelena ističe kako je ovo za njih bilo super iskustvo.

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

Na početku je svima bilo nejasno i postavljalo se pitanje zašto bi se sve prebacivalo u online okruženje, no osobe su kasnije prihvatile ovaj način. Reakcije su ovisile od konteksta. Kao primjer navodi predstavu koja je izvedena online, kada se puno ljudi vraćalo predstavi i dovodilo nove osobe sa sobom, što je dobra povratna informacija.

S druge strane, TAKT je festival koji ima desetogodišnju tradiciju i ljudi su bili oduševljeni online izdanjem jer ništa nisu propustili, mogli su pratiti festival unatoč ograničenju okupljanja. Komentirali su "Wow, pjesmu možete poslušati online, žiri je u tijeku!".

Ispitanica smatra da ako je program dobro osmišljen, ako nije dosadan i ne nudi sadržaje koje mladi mogu pronaći sami u dva klika, već im pruža nešto zabavno i poučno u njihovom svijetu do čega ne mogu lako doći, onda je to super - mladi će dobro reagirati.

Jelena navodi kako je za nju izvrsna reakcija mladih (koji su sudjelovali na hibridnom događaju) da se nisu osjećali isključenima, ni oni koji su bili offline, ni oni online. Kaže: "Sve ovisi o osobi koja radi s mladima, koliko truda želi uložiti. Najlakše je upaliti Zoom i uključiti nekoga. Meni to nema smisla." Naglašava da mladi ljudi prepoznaju kvalitetu; online je njihov svijet, dobro znaju gdje kliknuti i gdje što tražiti. "Naše je taj svijet učiniti sigurnijim za njih, više siguran i dati im nešto što u njemu nisu otkrili, a ne reći im nešto što već znaju, jer onda neće doći."

Što se inovativnosti tiče, smatra da samo način na koji se koriste digitalni alati može biti inovativan, te da digitalni alati i metode sami po sebi nisu ništa inovativno jer se na različitim platformama uglavnom sve ponavlja, samo je malo drugačiji princip. Prema Jeleninim riječima, ni VR više nije inovativan jer je dostupan na svakom kliku, ali način na koji ćemo voditi mlade kroz takve sadržaje može biti zanimljiv i inovativan.

Jelena podržava digitalizaciju u kulturi i smatra da su razni digitalni programi i aplikacije koje koriste organizacije kulture dobre te otvaraju brojne mogućnosti; ali smatra i da ih treba staviti u funkciju rada s mladima, odnosno omogućiti mladima nešto aktivno napraviti s njima. Primjerice, pozvati mlade da nešto promijene na poznatim umjetničkim djelima u virtualnoj stvarnosti i onda organizirati virtualnu izložbu tih radova. Moramo otići korak dalje i staviti digitalno u funkciju s porukom mladima „Ovo je tvaj svijet, hajmo ga koristiti na tvoj način ili hajmo probuditi tvoj razvoj u njemu!“

6. Opiši neki program ili događaj za mlade koji su provodio ili u čijoj provedbi si sudjelovao u radu s mladima iz različitih ranjivih skupina.

Prije nekoliko godina ispitanica je bila uključena u program u kom su sudjelovali mladi migranti. U okviru tog programa su snimani filmovi koji su dostupni na [YouTube](https://www.youtube.com)-u. Osim toga nije bila dio programa koji su posvećeni isključivo samo jednoj ranjivoj skupini, osim istraživanja koja su provedena online, a ciljna grupa su bile mlade žene ili radnice u kulturi.

Jelena naglašava da su u Kulturanovoj svi uključeni i nisu pozivani kao pripadnici osjetljivih grupa, već kao mladi; a ako je potrebno prilagođavanje uvjeta njihova sudjelovanja u programu, organizacija se prilagodi i nastoje se stvoriti ravnopravni uvjeti.

Organizacija u kojoj Jelena radi prepoznaje veliki značaj inkluzije i trudi se svoje sadržaje učiniti dostupnim što većem broju mladih bez obzira iz koje grupe dolaze. Kako bi to postigli sve snimke su titlované, programi se provode u prostorima prilagođenim osobama s invaliditetom, koristi se rodno osjetljiv jezik, osiguravaju se prevoditelji za sudionike koji su pripadnici nacionalnih manjina i trude se osigurati širu geografsku pokrivenost kako bi osigurali sudjelovanje što većeg broja pripadnika manjinskih grupa u istraživanjima i programima koje provode.



IV ZAKLJUČAK

Pristup mladim kulturama kao aktera ili korisnika bitan je uvjet za njihovo puno sudjelovanje u društvu. Pristup kulturi može osnažiti svijest o dijeljenju zajedničkog kulturnog nasljeđa i promicati aktivno građanstvo otvoreno prema svijetu. Uključivanje u kulturne aktivnosti može omogućiti mladima izražavanje svoje kreativne energije i pridonositi osobnom razvoju i osjećaju pripadnosti zajednici. Uključivanje mladih nadilazi pristup kulturnim djelima, posjećivanju prostora i primanju informacija, a također se radi o iskustvu osobnog razvoja i užitka.

Rad s mladima donosi stručnost u kreiranju programa koji odgovaraju potrebama mladih te potiču njihov osobni i društveni razvoj. Međutim, suočava se s izazovima kada je u pitanju održivost tih programa u pogledu nedostatka stabilnih resursa. Ti resursi, posebice infrastruktura i stabilno financiranje ljudskih potencijala, dani su kroz kulturne institucije, koje s druge strane nemaju dovoljno sposobnosti da privuku i uključe mlade ljude. Dobrobiti udruživanja i većeg truda u međusektorskoj suradnji prepoznate su među mladima i kulturnim sektorom.

Prema istraživanju "Potrebe mladih i vidljivost programa za mlade u području kulture u Sjevernoj Makedoniji, Hrvatskoj i Srbiji" koje je partnerstvo provelo 2021. godine, kulturne institucije istaknule su da u cilju poboljšanja rada s mladima, suradnje s radnicima s mladima (engl. youth workers) i udruga mladih potrebno je prije svega, uz ulaganje u promicanje kulturnih aktivnosti prilagođenih potrebama i interesima mladih, prilagođavati i aktivnosti te popratne programe upravo samim potrebama mladih.

Partnerstvo se nada da će interaktivni sadržaj ovog Booklet-a poslužiti kao vrijedan izvor i nadahnuti mlade i kulturne djelatnike na regionalnoj i europskoj razini za kreiranje zajedničkih kulturnih programa i povećanje mogućnosti sudjelovanja i posjećivanja kulturnih sadržaja mladih osoba.

