21 RĪKS UN 101 IDEJA

DIGITĀLAJAM DARBAM AR JAUNATNI

DIGITĀLĀ DARBA AR JAUNATNI METODISKAIS MATERIĀLS JAUNATNES DARBINIEKIEM JAUNIEŠU CENTROS, PAŠVALDĪBĀS UN ORGANIZĀCIJĀS

EIROPAS SAVIENĪBA

Tekstu autores:
Sintija Lase (Latvijas Burāšanas mācību asociācija)
Līga Siliņa (jauniešu studija “BaMbuss”)

Paldies
Amandai Sinkai (Gulbenes novada Rankas pagasta jauniešu iniciatīvu centrs “B.u.M.s.”),
Andrim Kāpostam (“Attīstības platforma YOU+”),
Gundegai Jēkabsonei (“Latvijas Mazpulki”),
Ievai Ozoliņai (Kandavas Multifunkcionālais jauniešu iniciatīvu centrs “Nagla”),
Ilutai Balodei (Cēsu Jauniešu māja),
Jēkabam Dzenītim (Klubs "Māja" – jaunatne vienotai Eiropai),
Laurai Lazdānei (Jūrmalas jaunatnes iniciatīvu centrs),
Leldei Bašķerei un Leldei Frīdenbergai (Gulbenes novada jauniešu centrs “Bāze”),
Viktorijai Tkačenko (“Young Folks LV”),
par atsaucību un veltīto laiku, daloties savos pieredzes stāstos!

Materiāls tapis programmas “Erasmus+” ietvaros un to finansē Eiropas Savienība.

© 2023 Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra
Mūkusalas iela 41, Rīga, LV-1004
Tālr.nr.: 67358065
E-pasts: info@jaunatne.gov.lv

Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra

Erasmus+ Bagātini pieredzi, domā plašāk

Jaunatne

Saturs

1. Digitālā darba ar jaunatni teorija un vēsture
Notikumi pēdējos 40 gados

2. Digitālā darba ar jaunatni tendences Latvijā
“DigiSnac” pētījuma Latvijas ziņojums 2022

3. Populārākie digitālie rīki darbā ar jaunatni Latvijā
Praktiski pieredzes stāsti

4. Ieteikumi stratēģiskai digitālā darba ar jaunatni attīstībai
Pašvaldībām, jauniešu centriem un jaunatnes organizācijām

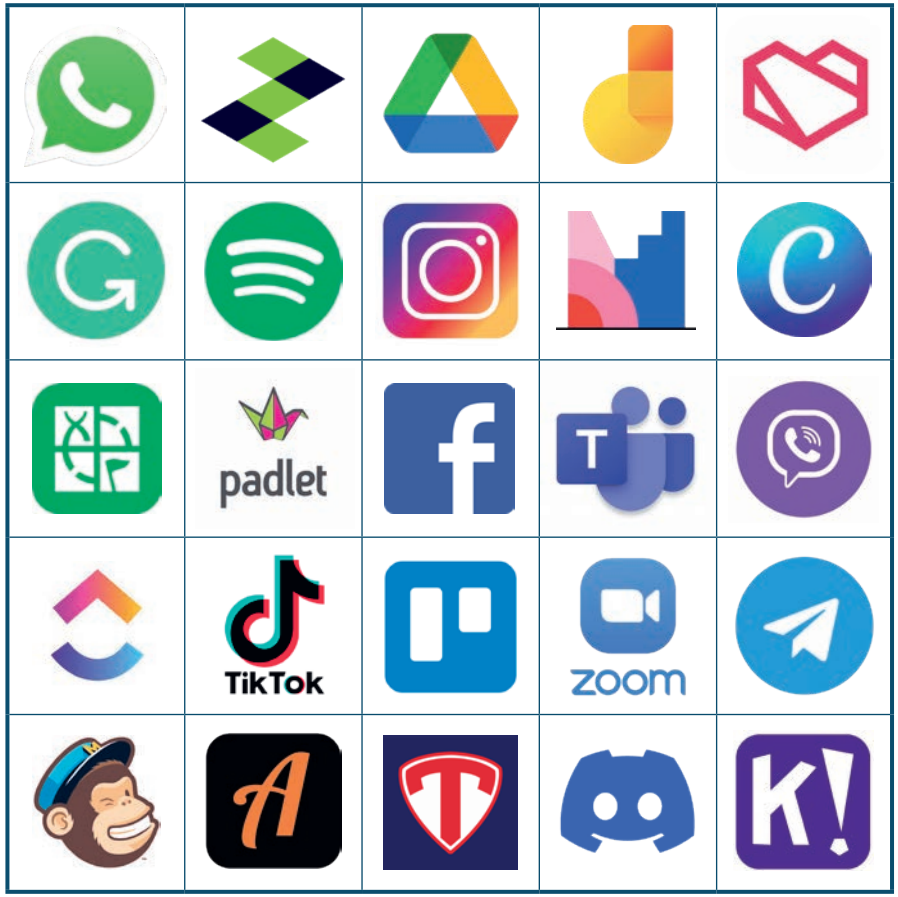
5. Resursu saraksts

Uzspēlēsim digitālo rīku bingo?

Pirms sāc iepazīties ar digitālā darba ar jaunatni praktiskajiem rīkiem un pieredzēm Latvijā, uzspēlē ar kolēģiem un jauniešiem digitālo rīku bingo.

Cik no digitālo rīku ikonām atpazīsti un cik no tiem lieto ikdienā? Ja atpazīsti visus piecus logo jebkurā vertikālajā, horizontālajā vai diagonāles rindā – tev ir bingo! Ja vari nosaukt visus 25 logo šajā laukumā, tad esi uzvarējis SUPERBINGO un vari droši sevi apbalvot ar karstu šokolādes dzērienu!

Visu logo atšifrējumus un to pielietojumu jaunatnes darbā atradīsi šajā materiālā!



1.Digitālā darba ar jaunatni teorija un vēsture

Notikumi pēdējos 40 gados

Autore: Līga Siliņa

Datora un interneta vēsture

Pirms 40 gadiem ar internetu aizsākās digitālā revolūcija, kas pārveidoja tehnoloģijas no analogā uz digitālo formātu. Turpmākā attīstība ar mobilajām ierīcēm, sociālajiem medijiem, apjomīgiem datiem un digitāliem risinājumiem veido mūsu dzīvi šobrīd. Tehnoloģijas ir mainījušas mūsu dzīvesveidu. Internets, dažādas ierīces un arī dzinēji ļauj cilvēkiem un precēm pārvietoties no vietas uz vietu daudz ātrāk, kā arī mēs varam vienā mirklī sazināties ar visu pasauli.

Vārda "digitāls" izcelsme ir radusies no tādiem latīņu vārdiem kā "digit" un "digitus", kas nozīmē pirksts, jo pirksti bieži tika un tiek izmantoti skaitīšanai. Skaidrojošajās vārdnīcās "digitāls" tiek skaidrots kā ciparisks, skaitļos pārvērsts vai tāds, kas izmanto skaitļus. Skaitļošana ir pamats digitālajam. 1936. gadā Alans Tjūrings (Alan Turing) izgudroja mašīnu – matemātiska datora modeli, ko uzskata par pirmā datora pamatu. Viņš arī 1950. gadā izstrādāja mākslīgā intelekta testu, kas tiek izmantots joprojām.

1940. gadā Džordžs Stibics (George Stibitz) telefonu laboratorijā izstrādāja komplekso skaitļu kalkulatoru, kuram tika piekļūts pa tālruņa līniju. Čārlzs Bebidžs (Charles Babbage) 19. gadsimta beigās izgudroja analītisko dzinēju, kas tiek saukts arī par pirmo digitālo datoru jeb ierīci, kas ir mūsdienu datora priekštecis. Pirmā digitālā elektroniskā skaitļošanas ierīce tika patentēta tikai 1964. gadā. Tas bija elektroniskais ciparu integrators un dators ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), ko izgudroja Džons Maučlijs (John Mauchly) un Dž.Prespers Ekerts (J. Presper Eckert). Šis dators tika izgatavots un lietots jau Otrā pasaules kara laikā ASV armijas vajadzībām, lai aprēķinātu artilērijas šaušanas tabulas. Ierīces programmēšanas iespējas attīstīja iztēli arī citiem matemātiski domājošajiem, veidojot arvien sarežģītākas un tehnoloģiski attīstītākas ierīces un sistēmas. Jau 20. gadsimta vidū daudzas valdības, militārpersonas un organizācijas izmantoja datorus, lai pārvaldītu sarežģītākus datus un funkcijas, kā arī zinātnieki sāka domāt par datoru savstarpējo saziņu.

Internets ir publiski pieejama savstarpēji saslēgtu vispasaules datortīklu sistēma. Var teikt, ka tas ir daudzu tīklu tīkls, jo to veido tūkstošiem

akadēmiskie, valdības un komerciālie tīkli, kas ir saslēgti vienotā sistēmā. Ideja par internetu pirmo reizi parādījās 60. gados ASV, domājot par datoru saslēgšanu tīklā. Izmantojot ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), tika nosūtīts pirmais ziņojums šādā tīklā, iesaistot lielākās Amerikas universitātes. 1973. gadā tika radīti pirmie savienojuma punkti pāri okeānam (Anglijā un Norvēģijā), kuru tīklā zinātnieki attālināti varēja apmainīties ar dažādiem resursiem. Drīz vien zinātnieki internetu sāka lietot personīgai sarakstei, neapzināti atklājot citus interneta izmantošanas aspektus. Ja 80. gados e-pastu galvenokārt izmantoja zinātniskajā un akadēmiskajā vidē, tad līdz ar personālo datoru izplatību deviņdesmitajos gados, tas kļuva par populāru informācijas sūtīšanas veidu arī plašākam lietotāju pulkam. 90. gados internets piedzīvoja straujāko attīstību arī tāpēc, ka tajā varēja apmainīties ne tikai ar tekstu, bet ievietot arī attēlus, audio un vēlāk pat video failus. 1991. gada 6. augustā globālais tīmeklis (World Wide Web) kļuva publiski pieejams visā pasaulē, tāpēc var teikt, ka internets, ko pazīstam mēs, ir aptuveni 30 gadus vecs.

Interneta attīstība Latvijā

1992	2.oktobris - Latvijas interneta dzimšanas diena
1992	Jauns pieslēguma veids – pirmās radiolīnijas uz RTU Ķīpsalā un LU FMF datorikas nodaļu
1994	Kļūst pieejama informācija no pirmā WWW servera Latvijā (www.vernet.lv)
1998	Starptautiskais internets 3 Mbit/s
2000	ADSL tehnoloģijas interneta risinājums
2001	Sāk piedāvāt patstāvīgu DSL internetu mājām
2002	Reval Hotel Latvija atklāj pirmo publisko WiFi piekļuves punktu
2005	Tiešraidē internetā pārraida ASV prezidenta Džordža V. Buša vizīti Latvijā (apollo.lv)
2006	Rīgas un Jūrmalas taksofoni kļūst par WiFi piekļuves vietām
2008	Rīgas mikrorajonos, Jelgavā un Daugavpilī pieejams optiskais internets ar ātrumu līdz 500 Mb/s
1990	LU MII darbu sāk e-pasta serviss
1992	Tiek reģistrēts DNS serveris (domēns.lv)
1994	Internets pieejams katram interesentam arī Latvijā
1997	Pastāvīgais Apollo pieslēgums (64 Kb/s – 485 Ls/mēn, 128 Kb/s – 675 Ls/mēn)
1999	"Internet iezvanpieeja 900"
2000	DSL pakalpojumu abonē pirmais klients (1024 Kb/s – 50 Ls/mēn, 2048 kb/s – 75 Ls/mēn)
2002	DSL lietotāju skaits - 5000
2004	Internetu lieto 15% mājsaimniecību
2006	Rīgas mikrorajonos sāk piedāvāt mājas internetu ar ātrumu līdz 10 Mb/s
2007	Interaktīvā TV un Lieljaudas starptautiskais internets 1 Gb/s
2010	1,5 miljoni interneta lietotāju (60% iedzīvotāju)

Avots: Lattelecom

Latvijas interneta izveidošanas diena ir 1992. gada 2. oktobris, kad tika izveidots pirmais interneta piekļuves punkts Latvijas Universitātes Matemātikas un informātikas institūtā (LU MII). Pirms interneta LU MII uzsāka darbu ar e-pastu servisu un **1990. gadā tika nosūtīts Latvijā pirmais e-pasts.** Pirmie komerciālie interneta pakalpojumu sniedzēji (IPS) piekļuvei internetam lietoja Latvijas Universitātes kanālu, bet vēlāk izveidoja arī savus kanālus ar ārzemju interneta mezgliem. Šajā pašā gadā darbu uzsāka pastāvīgs interneta pieslēgums Rīga–Tallina (2400 b/s). Turpmākajos gados attīstās pieslēgumi Rīga–Maskava, Rīga–Stokholma, kā arī palielinās interneta ātrums. Internets plašākai auditorijai pieejamāks kļuva pēc 2000. gada un pēc 10 gadiem bija vairāk nekā 1,5 miljoni interneta lietotāju, sasniedzot 60% no visiem Latvijas iedzīvotājiem. Turpmākajos gados attīstība turpinājās un interneta lietotāju daudzums palielinājās. Centrālās statistikas pārvalde norāda, ka 2021. gadā gandrīz 90% mājsaimniecībās ir pieejams internets. Kā liecina Eurostat dati, 2021. gadā 80% no Latvijas iedzīvotājiem vecumā no 16–74 gadiem internetu lieto katru dienu. Tomēr pēdējo piecu gadu laikā Latvijas attīstības rādītājs vispārējā ekonomikas un sabiedrības digitalizācijā starp Eiropas dalībvalstīm ir viens no zemākajiem, lai arī atsevišķi rādītāji ir vidēji vai augsti.

Sociālo mediju attīstība

Līdz ar interneta pieejamību plašākas auditorijas ikdienā, attīstījās arī dažādas tehnoloģijas, rīki un platformas. Arī tiešsaistes saziņas pakalpojumi, kuros lietotāji iepazina digitālo saziņu, izmantojot e-pastu, ziņas uz ziņojumu dēļa un reāllaika tiešsaistes tērzēšanu jeb čatu.

1997. gadā tika izveidotas pirmās sociālo mediju vietnes. Par pirmo tiek uzskatīts *Six Degrees*, ko dibināja Endrjū Veinreihs (Andrew Weinreich). Tā bija platforma, kurā lietotāji varēja izveidot savu profilu, veidot draugu sarakstu un norādīt piederību skolai. Vietnes izveidotāja mērķis bija palīdzēt lietotājiem sazināties ar cilvēkiem, kurus viņi vēl nepazīst. Tā tika pārdota 2000. gadā un pastāv vēl šobrīd. Dens Pelsons (Dan Pelson) izstrādāja citu platformu – *Bolt*, ko 15–20 gadus veci jaunieši varēja izmantot e-pastam, balss pastam, balss tērzēšanai, ziņojumu dēļiem un čatam. Pēc 11 gadiem tā tika slēgta.

1998. gadā attīstījās arī sociālās emuāru jeb blogu vietnes. Par pirmo tiešsaistes dienasgrāmatu vietni kļuva *Open Diary*, kurā autori varēja dalīties savās un komentēt citu domas. Rakstnieki joprojām izmanto šo vietni, lai dalītos savos stāstos. Gadu vēlāk tiek izveidots arī *LiveJournal*, kurā papildu ideju apmaiņai un kopienai bija iespēja kļūt arī par draugiem ar līdzīgi domājošajiem. Tas veicināja emuāru rakstīšanas sociālo pievilcību. 2002. gadā tika izveidota vietne *Friendster*. Tā tika raksturota kā tiešsaistes kopiena, kas savieno cilvēkus, izmantojot draugu tīklus, lai iepazītos vai

iegūtu jaunus draugus. Vēlākos gados fokuss no iepazīšanās mainījās uz spēļu spēlēšanu, tādejādi tā bija platfroma, kas ļāva cilvēkiem sazināties, spēlēt spēles un dalīties ar savu progresu. 2000. gada sākumā tika izveidotas vairākas vēl joprojām populāras sociālās vietnes. Piemēram, 2003. gadā – *LinkedIn* tīkls profesionāļiem labākām karjeras iespējām, kā arī *Myspace*, kur varēja izveidot pielāgotus profilus, izcelt populārākos draugus, satikt draugu draugus, publicēt emuārus, kopīgot fotoattēlus, ievietot ziņas forumos, pievienoties grupām, atklāt mūziku un spēlēt spēles. 2013. gadā *Myspace* sevi pārdēvēja par mūzikas portālu, lai savienotu cilvēkus ar viņu iecienītākajiem māksliniekiem. 2004. gadā Marks Zukerbergs (Mark Zuckerberg) izveidoja *Facebook*, lai sazinātos ar citiem Hārvardas studentiem. Tā popularitāte strauji pieauga un līdz gada beigām *Facebook* bija vairāk nekā 1 miljons lietotāju. Pirmā platforma fotoattēlu kopīgošanai bija *Flickr*, kas tika izveidota sešus gadus pirms tika izveidots šobrīd populārais *Instagram*.

1975	Microsoft
1976	Apple Computer (2007 Apple)
1994	Yahoo
1995	Ebay
1995	Amazon.com
1997	Six Degrees
1997	Bolt
1998	Google
1998	PayPal
1998	Open Diary
1999	LiveJournal
2001	Wikipedia
2002	Friendsters
2003	Myspace
2003	Skype

2003	Linkedin
2003	Couchsurfing
2004	Wordpress
2004	Flickr
2004	Facebook
2005	YouTube
2005	Reddit
2006	Twitter
2007	Android
2009	Foursquare
2010	Instagram
2011	Google+
2011	Snapchat
2016	TikTok
2020	Clubhouse

Sociālo tīklu vietnes vai platformas sarunvalodā tiek dēvētas par sociālajiem tīkliem, tomēr pati vietne nav tīkls. **Sociālais tīkls ir savienojumu struktūra starp dzīvām būtnēm,** piemēram, draugu, radu, paziņu loks. Sociālais tīkls ir ikvienam neatkarīgi no tā, vai tiek lietots internets vai nē. Sociālo **tīklu vietnes pašas nav tīkli, bet tīklus tajās veido lietotāji.**

Sociālā platforma ir tehnoloģiju rīks, kas nodrošina interneta lietotāju socializēšanos: saziņu ar citiem lietotājiem, informācijas dalīšanos, teksta, attēlu un video materiālu publicēšanu, vienlaikus norādot saites uz citām platformām un informācijas avotiem. Šādās platformās piedalās abas puses, veidojot divvirzienu komunikāciju.

Sociālie mediji ir tiešsaistē balstīti komunikācijas rīki, kas lietotājiem nodrošina iespēju dalīties ar informāciju un savstarpēji mijiedarboties ar viņu pašu radītā satura (tekstu, fotogrāfiju, videomateriālu) starpniecību. Sociālo mediju piemēri ir sociālo tīklu vietnes, blogi, forumi, kolektīvās satura veidošanas un rediģēšanas vietnes (tai skaitā Vikipēdija).

Darbs ar jaunatni

Darba ar jaunatni vēsture Latvijā ir salīdzinoši nesena. Pirmie mēģinājumi definēt jaunatni kā atsevišķu valsts politikas mērķa grupu notika 90. gadu vidū, bet Jaunatnes likums pieņemts 2008. gadā. 1992. gadā tika izveidota Latvijas Jaunatnes padome, kurai bija nozīmīga loma jaunatnes politikas veidošanā Latvijā. Savukārt, 1999. gadā tika izveidota Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra (JSPA), līdz ar kuru Latvijā aizsākās starptautiskā jaunatnes darba projektu iespējas. 2004. gadā, Latvijai iestājoties Eiropas Savienībā (ES), notika būtiska darba ar jaunatni attīstībā gan politikas plānošanā, gan ārvalstu finansējuma pieejamībā.

Darbs ar jaunatni vai jaunatnes darbs dažādos avotos ir skaidrots dažādi, taču kopējā izpratne ir rodama Jaunatnes likumā. Tajā norādīts, ka darbs ar jaunatni ir **mērķtiecīgu darbību kopums, kas veicina jauniešu pilnvērtīgu un vispusīgu attīstību, iekļaušanos sabiedrībā un dzīves kvalitātes uzlabošanos.** Jaunatnes likumā definētie pamatuzdevumi darbā ar jaunatni ir:

- → atbalstīt un veicināt jauniešu iniciatīvas, radot labvēlīgus apstākļus viņu intelektuālajai un radošajai attīstībai;
- → nodrošināt jauniešiem iespēju iegūt dzīvei nepieciešamās prasmes, zināšanas un kompetences neformālās izglītības ceļā;
- → nodrošināt jauniešiem iespēju lietderīgi izmantot brīvo laiku;
- → nodrošināt jauniešiem viņu attīstības vajadzībām atbilstošas informācijas pieejamību.

Digitālais darbs ar jaunatni ir tas pats darbs ar jaunatni, tikai pielietojot dažādus digitālos rīkus, kas atbalsta darba ar jaunatni īstenošanu:

- → digitālie rīki atbalsta esošos mērķus darbā ar jaunatni;
- → atbilstošs jauniešu vajadzībām, interesēm, stilam un viņu tiešsaistes paradumiem;
- → jauniešu iesaiste visos posmos – plānošana, izplatīšana īstenošana, izvērtēšana;
- → jauniešiem saistošas, noderīgas un pieejamas aktivitātes – individuāli un grupās;
- → digitālā darba izaicinājumu, risku un ierobežojumu apzināšanās un novēršana;
- → vajadzībām un mērķiem atbilstošu digitālo rīku un platformu izvēle.

ES ekspertu grupa digitalizācijas un jaunatnes jautājumos, kas izveidota saskaņā ar ES darba plānu jaunatnei 2016.–2018., ir definējusi, ka **digitālais darbs ar jaunatni**:

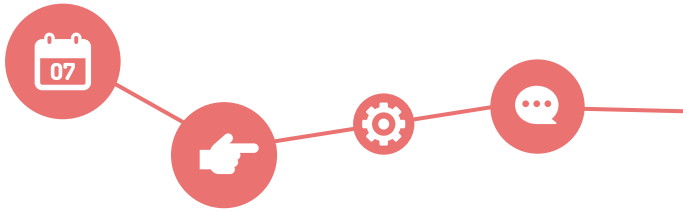
- → nozīmē **proaktīvi izmantot digitālos plašsaziņas līdzekļus un tehnoloģijas darbā ar jaunatni;**
- → nav jaunatnes darba metode – **digitālo darbu ar jaunatni var iekļaut jebkurā darba ar jaunatni vidē** (darbs ar jaunatni atvērtajos jauniešu centros, jauniešu informēšana un konsultēšana, jauniešu klubi, individuālais darbs ar jaunatni u.c.);
- → **tiek īstenots ar tādu pašu mērķi kā darbs ar jaunatni kopumā**, un digitālo mediju un tehnoloģiju izmantošanai darbā ar jaunatni vienmēr ir jāatbalsta šie mērķi;
- → **var notikt gan klātienes, gan tiešsaistes vidē**, vai arī to kombinācijā. Digitālie plašsaziņas līdzekļi un tehnoloģijas var tikt izmantoti gan **kā rīks, gan kā aktivitāte, gan kā saturs darbā ar jaunatni;**
- → digitālā darba ar jaunatni pamatā ir tā pati ētika, vērtības un principi kā jebkurā tradicionālā jaunatnes darbā.

Ar jēdzienu "jaunatnes darbinieki" šajā kontekstā ir domāti gan algotie, gan brīvprātīgie jaunatnes darbinieki (European Commission: Developing digital youth work, 2018).

Latvijā digitālā darba ar jaunatni aizmetņi vērojami jau kopš interneta ienākšanas mūsu ikdienas dzīvē un personīgo datoru un mobilo ierīču pieejamības attīstību. **Organizācijas Latvijā sociālo mediju platformas darbā ar jaunatni sāka izmantot ap 2010. gadu.** Tika veidotas organizāciju un jauniešu centru mājas lapas, draugiem.lv, *Twitter* un *Facebook* profili. Sākumā vietējo jauniešu uzrunāšanai aktuālākas bija mājaslapas un draugiem.lv lapa, bet starptautiskajai auditorijai – *Facebook*, kura izmantošanu attīstīja plašāka ES finansējuma pieejamība un projektu īstenošana.

Attīstījās arī šī brīža tipiskās formas: informācijas izplatīšana jauniešiem un viņu piesaiste ar digitālo mediju palīdzību, dažādu tehnoloģiju un rīku izmantošanu pasākumos, interaktīvu metožu izmantošanu neformālajā izglītībā un jauniešu kompetenču attīstīšanai tādās tēmās kā medijpratība, satura veidošana, kritiskā domāšana, drošība internetā, naida runas izskaušana u.c.

Pēdējos gados digitālais darbs ar jaunatni ir attīstījies ļoti strauji. To visvairāk aktualizēja Covid-19 pandēmija, kuras laikā klātienes aktivitātes tika ierobežotas un darba ar jaunatni veicēji bija spiesti pāriet uz darbu digitālajā vidē.



2. Digitālā darba ar jaunatni tendences Latvijā

"DigiSnac" pētījuma Latvijas ziņojums 2022

Autore: Sintija Lase

Pandēmijas ietekme digitālā darba ar jaunatni attīstībā

Lai apzinātu digitālā darba ar jaunatni pieredzi Eiropā, 15 "Erasmus+" valstu aģentūras un SALTO SEE (Support, Advanced Learning and Training Opportunities South East Europe Resource Centre) resursu centrs vienojās kopīgā pētījumā, apzinot dažādu valstu labās prakses piemērus. Ziņojumam par Latviju ar tiešsaistes anketas palīdzību tika ievākti 28 jauniešu centru un nevalstisko organizāciju viedokļi. Ar 10 no tiem tika veiktas padziļinātas intervijas.

Digitālā darba ar jaunatni attīstību un nozīmi Latvijā var iedalīt trīs posmos: pirms pandēmijas, pandēmijas laikā un pēc pandēmijas.

1. Pirms pandēmijas digitālais darbs ar jaunatni notika fragmentāri – dažas organizācijas to aktīvi izmantoja ikdienas darbā, citas nepievērsa lielu uzmanību. Lielākoties digitālo aktivitāšu mērķis bija jauniešu piesaiste un informēšana par klātienes aktivitātēm, nevis tiešais darbs ar jauniešiem.
2. Pandēmijas laiks dažādu ierobežojumu rezultātā uz laiku padarīja digitālo jaunatnes darbu par vienīgo iespējamo darba ar jaunatni formu, dodot tam piespiedu attīstības grūdienu un izmainot digitālā darba ar jaunatni nozīmi jaunatnes darba ikdienas praksē.
3. Pēc pandēmijas digitālā jaunatnes darba prakse nekur nepazūd, jo tai ir daudz priekšrocību, kā arī jaunatnes darbinieki un jaunieši jau ir apguvuši šo pieeju. Tomēr katrā situācijā jāizvērtē gan priekšrocības, gan trūkumi, un jāizvēlas vispiemērotākā forma.

Lielākām organizācijām, kuras digitālajam darbam ar jaunatni iepriekš nebija pievērsušas pietiekamu uzmanību, pandēmija radīja lielu apjukumu un izaicinājumu. Pulcēšanās ierobežojumu dēļ digitālais darbs ar jaunatni pēkšņi kļuva par gandrīz vienīgo iespējamo jaunatnes darba formu, taču organizācijām nebija pieredzes, rīku un iekšēji izstrādātu procesu, lai to īstenotu. Vienlaikus **darbs ar jaunatni kļuva vēl nozīmīgāks,** jo šajā apjukuma un izolācijas laikā jauniešiem bija vajadzīgs atbalsts.

Pēc pirmā pandēmijas viļņa digitālā jaunatnes darba popularitāte mazliet norima – noguruši no "ekrāna stundām" un sailgojušies pēc dzīvas komunikācijas, gan jaunatnes darbinieki, gan jaunieši pretojās digitālajam formātam un iespējami atgriezās klātienē. Pēc organizāciju teiktā, **pandēmijas laikā jauniešiem īpaši svarīgi bija parunāties** – reizēm nebija tik būtiskas pašas aktivitātes, nozīmīgāka bija socializēšanās, iespēja veidot un uzturēt cilvēcīgas attiecības – gan citam ar citu, gan ar jaunatnes darbiniekiem. Daudzviet jauniešiem bija nepieciešams arī atbalsts attālinātajās mācībās.

Vieniem šķiet, ka digitālais darbs ar jaunatni izolē, bet citus tas ir satuvinājis. Digitālie rīki dod iespēju ērti "satikties", doties digitālās ekskursijās uz citiem novadiem, pat ielūkoties jauniešu mājās un iepazīt darbu ar jaunatni dažādos reģionos, neizejot no mājas, kā arī netērējot ierobežoto laiku un līdzekļus ceļam. Daži jaunatnes darbinieki ir novērojuši, ka digitālais laikmets ir arī devis **iespēju jauniešiem kļūt pašpietiekamākiem**, jo sniedzis izdevību izvēlēties sev noderīgu saturu tiešsaistē un apgūt dažādas jaunas lietas, atrodoties mājās. Tāpat digitālais pandēmijas laiks deva iespēju veltīt vairāk laika sev un ģimenei. Aktīvie jaunieši iepriekš ikdienā maz laika pavadīja ar ģimeni, jo lielākoties bija skolā un iesaistījās pulciņos, jauniešu centros.

Pēc pandēmijas pieejas izlīdzinās, un jaunatnes darbā tiek izmantotas gan klātienes, gan digitālā darba ar jaunatni pozitīvās īpašības. Vieniem ir svarīga atkal satikšanās klātienē, bet citi labāk izvēlas sazināties platformā *Zoom*, jo tad nav nekur jādodas – pieslēdzies un esi klātesošs! Klātesamība un koncentrēšanās digitālajā vidē joprojām ir izaicinājums, ko risināt palīdz **aktuāls, saistošs saturs un interaktīvas metodes jauniešu uzmanības noturēšanai.**

Digitālā transformācija pandēmijas iespaidā ir notikusi lielā paātrinājumā. Šis laiks ir devis (piespiedu) iespēju jaunatnes darbiniekiem ne tikai **attīstīt savu digitālo kompetenci**, bet arī **mazināt stigmu par mentālās veselības jautājumiem** un pastiprināti rūpēties gan par jauniešu, gan arī savu labbūtību. Daudziem tas ir palīdzējis stratēģiski izvērtēt savu darbu un pārliecināties, ka ierobežotie finanšu, laika un enerģijas resursi tiek izmantoti iespējami efektīvi – novirzīti svarīgākajām un jēgpilnākajām aktivitātēm. Organizācijas, kuras situāciju risināja ar šādu pieeju, daudz mazāk sūdzas par pārslodzi un izdegšanu. Ir izveidojušās labas digitālā darba ar jaunatni iestrādes, kuras turpināt un pielāgot. Rezultātā aizvien vairāk jaunatnes darbinieku ikdienā izmanto dažādus digitālos rīkus, ko pandēmijas ietekmē ir apguvuši. Bieži izrādās, ka tieši **digitālie rīki ir veids, kā optimizēt koordinācijas procesus un informācijas apriti, lai viegli, ātri un plaši sasniegtu savu mērķauditoriju – jauniešus** – arī tad, kad pulcēšanās ierobežojumi ir atcelti. Digitālais darbs ar jaunatni ir neizbēgama 21. gadsimta darba ar jaunatni sastāvdaļa, jo jaunatnes darbam ir jānorit tur, kur ir jaunieši – arī tiešsaistē.

Sezonāls un pāri ģeogrāfiskām robežām

Pētījumā aptaujātie jaunatnes darbinieki norāda, ka pāreja uz digitālo darbu ar jaunatni ir izmainījusi viņu sasniegtās mērķa grupas – ģeogrāfijai vairs nav tik izšķiroša nozīme kā interesēm un saziņas valodai. Bieži Latvijas organizāciju digitālā darba ar jaunatni aktivitāšu dalībnieki ir bijuši no attālākām pilsētām un pagastiem, kur uz vietas darbs ar jaunatni ir ierobežots vai nenotiek vispār.

Tāpat **digitāli ir iespējams iesaistīt jauniešus no dažādām lokācijām vienlaikus,** kas ir liels ieguvums nacionāla mēroga organizācijām ar biedriem no visas Latvijas. "Pateicoties *Zoom* sapulcēm, esam izveidojuši nepilngadīgo mazpulcēnu padomi, kas līdz pandēmijai šķita neiespējamā misija – kā lai visi jaunieši sabrauc kopā vienā vietā no visas Latvijas un piedalās lēmumu pieņemšanā? Digitālās sapulces parādīja, ka to var!" atzīst bērnu un jauniešu organizācijas "Latvijas Mazpulki" padomes priekšsēdētāja Gundega Jēkabsone. "Izzūd ģeogrāfiskās robežas – varam vienlaikus sasniegt krievvalodīgos jauniešus, kuri dzīvo Daugavpilī, Liepājā un ikdienā nebrauc uz Rīgu," norāda arī jauniešu organizācijas "Young Folks LV" projektu vadītāja Viktorija Tkačenko. Savukārt jauniešu studijas "BaMbuss" aktivitātēs angļu valodā dažkārt iesaistījušies pat jaunieši no citām valstīm.

Izrādās, ka **digitālajām aktivitātēm ir arī pozitīva ietekme uz klātienes aktivitātēm pēc pandēmijas.** Jauniešu organizācijas "Young Folks LV" klātienes aktivitātēs pēc pandēmijas sākuši iesaistīties daudz jauni dalībnieki, kuri iepazina organizācijas darbu tieši digitālo aktivitāšu laikā.

Tikmēr dažos jauniešu centros gan atzīst, ka sasniegt jaunus jauniešus pandēmijas apstākļos ar digitālajiem rīkiem ir bijis grūtāk, nekā citos laikos. Tomēr digitālais formāts labi palīdzējis uzturēt kontaktu un sniegt atbalstu jau iepriekš iesaistītajiem jauniešiem.

Ir arī novērots, ka **digitālajām aktivitātēm ir sezonāls raksturs.** Pētījumā tika noskaidrots, ka ziemā digitālo aktivitāšu ir vairāk, bet vasarā tās pieklust, jo ir mazāk pulcēšanās ierobežojumu, noris skolēnu mācību brīvlaiks, un ir daudz vairāk iespēju darboties ārā. "Ir labi vasarā jauniešiem apzināti iedot "digitālo atelpu", jo nezinām, kas būs rudenī, ziemā. Varbūt atkal viss būs iespējams tikai tiešsaistē. Tādēļ vasarā nemokām viņus ar tiešsaistes lietām, lai tad, kad nāks "tas" laiks, viņiem ir vieglāk, un ir mazāka pretestība," savā pieejā dalās "Attīstības platformas YOU+" valdes loceklis Andris Kāposts.

Digitālais darbs ar jaunatni ir neizbēgams

"Ja tu nenodarbojies ar digitālo darbu ar jaunatni, tad tu neeksistē, tad tevis nav vispār!" secina jauniešu studijas "BaMbuss" vadītāja Līga Siliņa. **Jaunieši dzīvo digitālajā vidē, un jaunatnes darbiniekiem ir jādodas turp, kur ir jaunieši.** "Mēs to aizsākām vēl ilgi pirms pandēmija mūs piespieda to darīt. Mums bija iestrādes, tādēļ brīdī, kad daži apjuka un iepauzēja, lai pārkārtotos, mēs bijām gatavi un vienkārši turpinājām savu darbu digitāli, tikai lielākā intensitātē. Ar to mēs bijām ieguvēji!" uzsver Līga.

Dažkārt, dzirdot terminu "digitālais darbs ar jaunatni" var šķist, ka tas ir tikai darbs *Zoom* platformā, ka tas ir darbs attālināti, bet tā nav. "Tas ir arī **dažādu digitālo rīku integrēšana klātienes pasākumos.** Šobrīd vispār nav iedomājams izveidot jauniešiem interesantu pasākumu, neizmantojot digitālos rīkus," pieredzē dalās Cēsu novada jaunatnes lietu speciāliste un Jauniešu mājas vadītāja Iluta Balode.

Organizācijas ir vienisprātis, ka **bez digitālajiem rīkiem strādāt ir grūtāk un arī nevajag.** "Tāpēc jau tie ir radīti, lai atvieglotu mums darbu. Ar tiem var sasniegt labu rezultātu. Mums tikai jāmācās ar tiem pareizi rīkoties," secina Latvijas Mazpulku pārstāve Gundega Jēkabsone.

Digitālajam darbam ar jaunatni nav jābūt inovatīvam

Apzinot jaunatnes darbinieku pieejas un metodes digitālajā darbā ar jaunatni, ir vērojama tendence – lielākā daļa izmanto vienkāršus, publiski pieejamus digitālos rīkus. Taču būtiskākā veiksmes atslēga darbā ar jaunatni – gan klātienē, gan digitāli – ir un paliek nemainīga: tā ir **spēja reaģēt uz jauniešu vajadzībām, sniedzot jauniešiem atbalstu un viņiem noderīgu saturu.**

Dažādās platformas un mērķauditorijas

Saskaņā ar Jaunatnes likumu, jaunietis Latvijā ir no 13 līdz 25 gadiem. Tas ietver ļoti plašu vecuma un interešu amplitūdu, līdz ar to jaunatnes darbinieku viens no lielākajiem izaicinājumiem vienmēr ir bijis pielāgot saturu dažādiem vecumiem un interesēm. Digitālajā darbā ar jaunatni šim izaicinājumam pievienojas arī **atbilstošu digitālo platformu izvēle,** lai sasniegtu dažādos jauniešus.

Lielākā daļa darba ar jaunatni veicēju atzīst, ka pandēmijas laikā ar digitālajiem rīkiem **sasniegtā auditorija nedaudz izmainījās, bet kopumā**

palielinājās. Taču, ja digitāli sasniegt jauniešus ir ērti un ātri, tad iesaistīt un noturēt viņu uzmanību digitālajā vidē ir grūtāk, un abām iesaistītajām pusēm ir vajadzīgs attīstīt medijpratību.

Gandrīz katru jaunatnes organizāciju un jauniešu centru ir iespējams atrast sociālo mediju platformā *Facebook*, taču šī platforma jauniešiem pamazām kļūst mazāk aktuāla, it īpaši jaunākajai paaudzei. ***Facebook*** joprojām ir sasniedzami vecāki jaunieši, viņu vecāki un skolotāji, kas arī ir būtiska, taču ne vienīgā jaunatnes darba mērķa grupa.

Visaktīvāk un veiksmīgāk Latvijas jaunatnes darbinieki sasniedz jauniešus ***Instagram*** platformā. Tikmēr arī ***TikTok*** un ***Discord*** ir kļuvušas par jauniešu iecienītām platformām, taču no jaunatnes darbinieku puses tās pagaidām ir mazāk apgūtas.

"Lai izprastu un varētu nodibināt kontaktu ar jaunieti, jaunatnes darbiniekam jāiet iekšā digitālajā vidē un arī jāspēlē spēles ar jaunieti. Daudzi atrunājas – bet mēs jau neprotam! Daudzi neprot, bet mēs nevaram gaidīt rezultātu, ja neieguldām tajā laiku. Ir jāiet digitālajā vidē kopā ar jaunieti, lai jaunietis mūs šajā vidē pieņem. Viņiem interesē, ja uzdod jautājumus. Viņi tad ar aizrautību stāsta. Kad tu iegūsti uzticību, tikai tad tu vari ar šo jaunieti sākt strādāt," jaunatnes darbā ar sociālā riska jauniešiem pieredzējis Andris Kāposts.

Ir jāņem vērā, ka tendences un platformu popularitāte strauji mainās, tādēļ ir ļoti svarīgi laiku pa laikam **saņemt atgriezenisko saiti no jauniešiem** par sociālajos medijos publicēto saturu, platformām, kuras viņi lieto, kā arī par viņu interesēm, vēlmēm un vajadzībām. Pats svarīgākais – satura radīšanā iesaistīt pašus jauniešus!

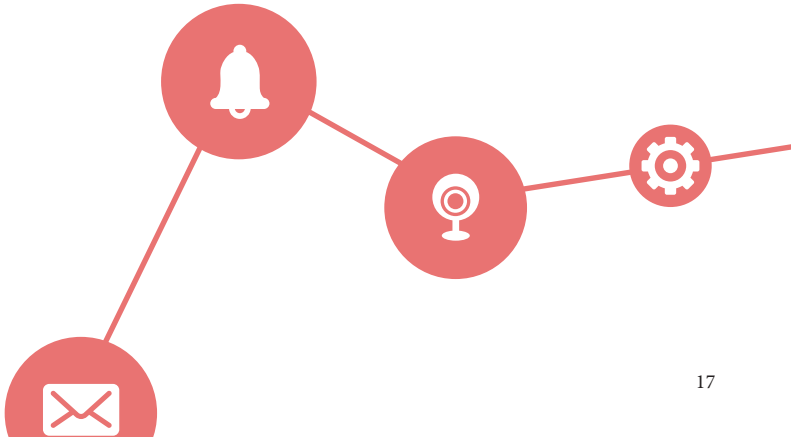
Kam digitālais darbs ar jaunatni nav piemērots

Lai arī aizvien vairāk tiek novērtētas un izmantotas digitālā jaunatnes darba priekšrocības, **atsevišķām mērķa grupām digitālais darbs ar jaunatni nebūs piemērots.** "Strādāju ar jauniešiem, kuriem ir datoratkarība. Viņi ikdienā ļoti daudz laika pavada digitālajā vidē. Esmu arī tiešsaistē strādājis ar šiem jauniešiem. Tas darbojas, kamēr norit iepazīšanās fāze: sēžu kopā ar jaunieti *Discord*, viņš spēlē un rāda man spēli, un mans uzdevums ir iepazīt un saprast, kas tur notiek. Ļoti daudz esmu analizējis spēles, kādas viņi spēlē, jo no tā var izsecināt, kas ir problēma, ar ko vajag strādāt. Rezultātā mans uzdevums ir panākt, lai viņš pavada mazāk laika pie datora – lai nāk uz aktivitātēm, treniņiem, pasākumiem, nevis atrodas digitālajā vidē," pieredzē dalās Andris Kāposts.

Kamēr digitālā jaunatnes darba iespējas sniedzas pāri ģeogrāfiskām robežām, tā īstenošanai ir zināmi priekšnosacījumi. Tas nesasniegs jauniešus, **kuriem mājās nav datora, telefona un stabila interneta savienojuma.** Par laimi, tādu jauniešu paliek aizvien mazāk, tomēr arī par šo mērķa grupu nedrīkst aizmirst. "Kopumā pat lauku teritorijās tā vairs nav tik aktuāla problēma. Reti kuram jaunietim nav pieejams internets, telefons vai vismaz viens dators uz mājsaimniecību. Mūsu gadījumā arī par to tika domāts – viss, ko veicām digitālajā vidē, tika saglabāts, lai jaunietis to var noskatīties arī vēlāk, kad viņam ir pieeja digitālajai videi, piemēram, skolā vai bibliotēkā, kur ir publiskais internets un datori," uz sociāli iekļaujošu pieeju digitālā jaunatnes darba praksē norāda Gulbenes novada Rankas pagasta jauniešu iniciatīvu centra "B.u.M.s". jaunatnes lietu speciāliste Amanda Sinka.

Daudzviet šo tehnisko jautājumu pandēmijas laikā palīdzēja risināt skolas – ja jaunietim nebija datora, skola piešķīra planšeti vai datoru mācību procesa nodrošināšanai. Tomēr vienlaikus ir jāņem vērā arī jaunieša dzīves apstākļi – ja jaunietim ir dators vai planšete, bet nav savas istabas, ja viņam dzīvojamā telpa ir jādala ar citiem ģimenes locekļiem, arī tas var ierobežot jaunieša iesaisti tiešsaistes aktivitātēs.

Jaunatnes darbinieki secina, ka **ar vairāku riska grupu jauniešiem tomēr efektīvāks ir darbs klātienē.** *Zoom* tikšanās strādā kādu brīdi, bet jaunieši ātri zaudē interesi un motivāciju. "Pie mums nāk sociālā dienesta nosūtīti jaunieši. Bieži vien viņi neko negrib. Viņiem jau tā ir daudz atrunu, lai neiesaistītos. Viņiem neinteresē, kas ir jauniešu māja un jauniešu centri. Ar šādiem jauniešiem vēl varbūt strādā *WhatsApp* čats, bet ir grūti viņus digitāli noturēt fokusā. Klātienē viņu var "pabakstīt", bet *Zoom* viņš izslēdz kameru un mikrofonu, un mēs viņu vairs neredzam un nedzirdam. Ar šiem jauniešiem arī pandēmijas laikā maksimāli tikāmies klātienē, bijām pārgājuši uz vienu mazu telpu birojā, kur šo darbu veicām 1:1," piebilst Andris Kāposts.



Jauniešu izaicinājumi: nogurums un prasmju trūkums

Lai arī cik aizraujošs un saistošs ir digitālā darba ar jaunatni aktivitāšu saturs, jaunieši fiziski un emocionāli **nogurst no intensīvas atrašanās tiešsaistē**, it īpaši tad, ja viņi ikdienā strādā vai mācās tiešsaistē. "Noturēt jauniešu uzmanību tiešsaistes pasākumos bija ļoti grūti", atzīst Iluta Balode. Digitālais formāts ir nogurdinošs, tas paņem daudz enerģijas un dažkārt rada stresu un ierobežo kustību brīvību. "Vajag tā, lai ir iesaistoši, bet lai vienmēr ir arī opcija nepildīt uzdevumu. *Jamboard* rīks ir labs, jo tajā vari būt anonīms. Uzliec lapiņu, kas ir anonīma, un tu vari arī to nepildīt," pieredzē dalās Andris Kāposts.

Viņš arī norāda, ka, lai arī jaunieši "dzīvo internetā", bieži vien **jauniešiem ir jāparāda, kādas iespējas ir digitālajā vidē**. "Mums bija nodarbība par medijpratību, kritisko domāšanu, *deep-fake* un *fake news* – viņiem ļoti patika. Kad iemācīju jauniešiem pašiem veidot mēmes, viņi bija šokā! Jaunieši daudz ko nemāk. Viņi it kā prot daudz digitālajā vidē, bet dažkārt neprot elementāras lietas, piemēram, **paši meklēt informāciju**. Šim mērķim ir tāda mājaslapa *"let me google it for you"*, kur parādās instrukcija, kā konkrēto tēmu meklēt *Google*. Man arī šķiet nepareizi, ka skolā neļauj ņemt rokās telefonus. Labāk būtu ļāvuši un mācījuši, kā ar to rīkoties, kā meklēt informāciju. Citādi jaunieši pierod, ka telefons ir "aizliegtā lieta", un aizliegtās lietas vienmēr ir foršākas par visu pārējo. Ja telefons būtu jāizmanto mācībās, tad līdz dienas beigām jau pietiktu un vakarā jaunieši vairs negribētu tos lietot," pārdomās dalās Andris Kāposts.

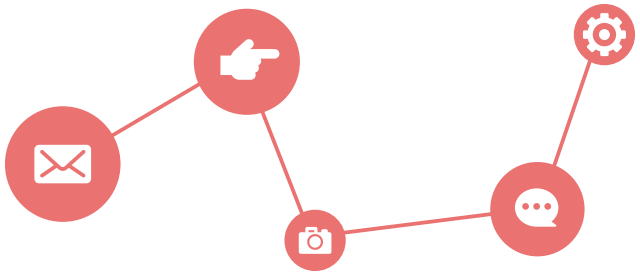
Dažas organizācijas ir novērojušas, ka pēc pandēmijas **jaunieši vairs negrib tik ļoti komunicēt interneta vidē.** Vienlaikus ir organizācijas, kuras par tiešsaistes dalībnieku aktivitāti nesūdzas un uzskata, ka galvenais ir nodrošināt interesantu saturu un iesaistes iespējas. "Aktivitātes, kurās var parunāties, jauniešiem ir ļoti vajadzīgas pat tad, ja tās notiek internetā, jo tā mēs rūpējamies par mūsu psiholoģisko veselību. Mēs daudz piedomājam par to, kā veidot aktivitātes, kas motivē jauniešus arī iziet ārā, pakustēties, un tad digitāli dalīties un komunicēt par to, kā viņi to ir paveikuši," pieredzē dalās Jūrmalas jaunatnes iniciatīvu centra jaunatnes darbiniece Laura Lazdāne. "Ja jaunietis visu dienu ir "nosēdējis" *Zoom*, tad vakarā viņš ir jāizdzen laukā, nevis jāpasauc uz vēl vienu *Zoom* sapulci", piekrīt Gundega Jēkabsone.

Īstenotāju izaicinājumi: laiks, prasmes un aprīkojums

Digitālā darba ar jaunatni veicēju lielākie izaicinājumi ir **komandas tehniskās prasmes un laika resurss**, lai apgūtu rīkus un sagatavotu kvalitatīvu saturu. Digitālais darbs ar jaunatni daudziem, it īpaši sākumā, aizņēma vairāk laika, jo bija jādomā kā ierastās darba prakses digitalizēt, kā rezultātā daudzi darba procesi notika lēnāk un prasīja virsstundas.

"Digitālais darbs ar jaunatni mūs noslogoja daudz vairāk, nekā veicot klātienē tiešo darbu ar jauniešiem. Daļēji tādēļ, ka digitālo darbu ir daudz grūtāk atdalīt no savas personīgās ikdienas dzīves – tas saplūst kopā, jo šķiet, ka digitālajā vidē esmu visu laiku pieejama. Digitālā vide paņem arī ļoti daudz resursu – sagatavošanās, vadīšana, pēc tam atgriezeniskā saite, analīze. It kā tas pats process, kas ikdienas darbā klātienē, tomēr **digitālais darbs ir vieglāk "paņemams uz mājām", un noslodze līdz ar to palielinās,**" uz riskiem norāda Gulbenes novada jauniešu centra "Bāze" projektu vadītāja Lelde Frīdenberga.

Tikmēr atsevišķi jaunatnes darbinieki ir novērojuši, k**a strādājot digitālā formātā, viņiem ir augstāka produktivitāte.** "Man nebija sajūtas, ka slodze bija daudz lielāka, bet bija brīži, kad slodze bija pamatīga un šķita, ka viss, ko mēs darām, ir sēdēšana pie datora un telefonos. Ja jaunietis man plkst. 23.00 vakarā uzrakstīs jautājumu *Instagram*, un es vēl būšu nomodā, tad loģiski, ka es viņam atbildēšu, jo, manuprāt, tas neprasa daudz resursu. Tā bija **iespēja mums pašiem mācīties plānot savu laiku un būt elastīgiem** – "izstaipīt" sevi un savu inovatīvo domāšanu. Manuprāt, lielāko laiku, enerģiju un piepūli prasīja ideju radīšana – kā tieši strādāt digitāli, kurus jauniešus un kā mēs sasniegsim, kā mēs sasniegsim vairāk jauniešus. Tieši šis mentālais darbs nogurdināja un lika attīstīt savu radošumu, jo mums bija iegājies "standartiņš" – kas un kā ir iespējams – bet tagad bija **jāmeklē jaunas idejas un pieejas darbam ar jaunatni digitālajā vidē,**" darbu pandēmijas sākumā atceras Amanda Sinka.



Jaunatnes darbinieki izjūt **vajadzību pēc praktiskām vadlīnijām, kā jauniešu neformālo izglītību pielāgot darbam tiešsaistē.** “Sākumā tas bija liels izaicinājums. Mēs nebijām gatavi, mums nebija tādu prasmju dažādu rīku un platformu lietošanā. Mainījās pieeja neformālajai izglītībai, ar kuru mēs iepriekš strādājam klātienē – ļoti grūti bija tās pašas metodes un pieeju saglabāt tiešsaistē. Kā veikt "enerdžaizerus" tiešsaistē, motivēt cilvēkus runāt un iesaistīties? Daudziem jauniešiem ir liela trauksme runāt kameras priekšā. Mums būtu ļoti noderējuši padomi, kā arī informācija par dažādām platformām, kur var spēlēt spēles, kopīgi radīt idejas, veidot grafikus utt. Mums pietrūka šo zināšanu un prasmju pandēmijas sākumā,” atzīst “Young Folks LV” pārstāve Viktorija Tkačenko.

Nereti grūtības ir arī ļoti tehniskas – lēns vai nepietiekami stabils interneta savienojums un novecojis tehniskais aprīkojums. **Moderns tehniskais aprīkojums, stabils un ātrs interneta pieslēgums un pieeja dažādu tiešsaistes rīku maksas versijām** būtu noderīgs atbalsts digitālā darba ar jaunatni uzlabošanai. “Piemēram, *Netflix*, *Canva*, video un foto apstrādes rīku abonementu, telefonu, foto un video kameru iegāde būtu liels atbalsts jauniešu centriem, lai tie daudz kvalitatīvāk varētu nodrošināt digitālā darba ar jaunatni pakalpojumu. No tā, cik laba ir mūsu tehnika un pieeja dažādiem rīkiem, ir atkarīgs, kādā kvalitātē būs mūsu pasākumi,” norāda Gulbenes novada jauniešu centra “Bāze” vadītājas p.i. Lelde Bašķere. Arī citām organizācijām izaicinājums ir dažādo digitālo rīku izmaksas. “Par laimi, daudzi no šiem rīkiem ir pretimnākoši sabiedriskā labuma organizācijām un varam iegūt bezmaksas pieeju vai ļoti samazinātu cenu,” priecājas Latvijas Mazpulku pārstāve Gundega Jēkabsone.

Lūkojoties digitālā darba ar jaunatni nākotnē, daļa aptaujāto uzskata, ka to nevajadzētu nodalīt kā atsevišķu darba ar jaunatni veidu, bet gan digitālos rīkus un prakses jēgpilni integrēt ikdienas darbā ar jaunatni, vadoties pēc konkrētās situācijas. Tikmēr vairāki jaunatnes darbinieki norāda, ka ir grūti kvalitatīvi apvienot klātienes un digitālo darbu ar jaunatni. Tam vajadzētu divus dažādus jaunatnes darbiniekus ar atbilstošo kvalifikāciju un prasmēm.

3. Populārākie digitālie rīki darbā ar jaunatni Latvijā

Praktiski pieredzes stāsti

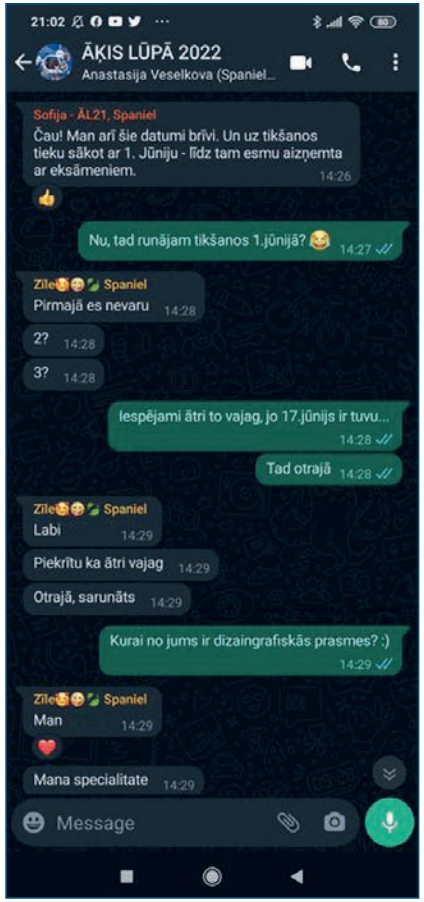
Autore: Sintija Lase

#1

WhatsApp – grupas čatam

Pēc aptaujas datiem, šis ir jaunatnes jomā visbiežāk pielietotais digitālais rīks ikdienas operatīvajā komunikācijā ar kolēģiem un jauniešiem – gan individuālai, gan grupu saziņai. Lietotni iespējams lietot gan telefonā, gan piesaistīt datoram. Tajā iespējama saziņa gan rakstiski, gan ar balss ziņām, iespējams veikt audio un video zvanus, kā arī nosūtīt dokumentus.

Grupas čats darbojas lieliski, ja ir skaidri definēts tā mērķis un lietošanas noteikumi, ko visi iesaistītie ievēro. Šādi čati lieliski darbojas neformālai komunikācijai, turklāt informācijas apmaiņa un reaģēšana uz ziņām tajos bieži vien notiek visātrāk. Tiesa, reizēm pastāv risks, ka svarīgā informācija var pazust pļāpu, joku un emociju jūrā. Tomēr ir pozitīvi, ka šādā čatā emociju paušana notiek dabiskāk, kas veicina socializēšanos. Līdzīgas funkcijas piedāvā arī *Facebook*, *Viber*, *Telegram*, *Signal* ziņu apmaiņas aplikācijas, tomēr *WhatsApp* joprojām šķiet vispopulārākā izvēle.



Vizuālais piemērs no Latvijas Burāšanas mācību asociācijas projekta “Āķis lūpā” komandas sarakstes.

Ieteikumi *WhatsApp* lietošanā

1. Grupas čatam var būt īstermiņa vai ilgtermiņa funkcija. Tā var būt Jauniešu domes vai iniciatīvu grupas regulāra informācijas un domu apmaiņas vieta vai arī liela jauniešu grupa, kurā interesenti tikai vēlas saņem informāciju, bet domu apmaiņa tajā nenotiek. Īstermiņā tā var būt platforma brīvprātīgo koordinēšanai konkrētam pasākumam.
2. Lai vieglāk izveidotu *WhatsApp* grupas čatu daudz dalībniekiem, kā arī respektētu katra dalībnieka vēlmi tikt pievienotam, vislabāk ir aicināt tajā pievienoties ar QR koda vai uzaicinājuma saites palīdzību.
3. Kopš *WhatsApp* ir ieviesta iespēja reaģēt uz ziņām ar emociju ikonām, šādi var arī aicināt balsot par priekšlikumiem vai atzīmēt, ka esi iepazinies ar informāciju.
4. Ja grupu čatā parādās tēmai neatbilstoša informācija, čata administratoram būtu labi atgādināt par noteikumiem, citādi tas var mazināt citu dalībnieku motivāciju tajā regulāri ielūkoties, saņemt svarīgo informāciju un justies droši šajā saziņā.
5. Ja grupā rodas konflikts, to labāk ir risināt grupas video zvanā vai klātienē, nevis rakstiskā ziņu apmaiņā, jo rakstīto informāciju ir viegli pārprast. Tā rezultātā konflikts var saasināties, un situācijas risināšana var aizņemt ilgāku laiku.
6. Ir novērots, ka cilvēki, kuri ir daudzos čatos, beigās nozūd no visiem vai neatbild nevienā.
7. Atgādiniet sev un citiem iesaistītajiem, ka *WhatsApp* aplikācija pieder uzņēmumam *Meta*, kas ir arī *Facebook* īpašnieks, un jūs šajā aplikācijā neesat anonīmi.

#2

Zoom – video sapulcēm un mācībām

Iespēja virtuāli vadīt sanāksmes, pasākumus, konferences un mācības, visiem iesaistītajiem pieslēdzoties attālināti ar video un audio. Var dalīties ar ekrānu un skaņu, rakstīt uz baltās tāfeles, rādīt prezentāciju vai citu rīku tiešsaistē, atskaņot mūziku vai video. Ir pieejams čats jautājumiem un komentāriem. Katrs lietotājs var izvēlēties prezentācijas (redzams runātājs) vai auditorijas skatu (redzami visi dalībnieki). Sanāksmei var veikt video ierakstu, iepriekš par to brīdinot dalībniekus. Bezmaksas versijā vienas sarunas laiks ir līdz 40 minūtēm, bet maksas versijā ierobežojuma nav, un papildus ir iespēja sadalīt dalībniekus paralēlās grupās *(breakout rooms)*.

Līdzīgas funkcijas ir aplikācijām *Microsoft Teams, Google Meet, Cisco WebEx,* un daži ir organizējuši sapulces pat *failiem.lv* platformā, tomēr *Zoom* joprojām ir populārākā izvēle.

Ieteikumi un piemēri *Zoom* pielietojumam jaunatnes darbā:

1. Rīks strādā efektīvi, ja ir pārdomāta programma, ko papildina vizuāla prezentācija un interaktīvi rīki.
2. Mācību semināri 1–3 dienu garumā ar prezentāciju, grupu darbu un diskusijām, integrējot *Jamboard* rīku domu apmaiņai un apkopojot mācību materiālus *Padlet*.
3. Regulāras video sapulces Jauniešu domei, lai motivētu jauniešus un plānotu aktivitātes atbilstoši darba plānam.
4. Nodarbības *Zoom* jauniešiem ar dažādu ekspertu pieredzes stāstiem un praktisku uzdevumu *Jamboard* vai citā digitālā rīkā.
5. Sarunu vakari pēc jauniešu iniciatīvas par viņiem aktuālām tēmām un hobijiem.
6. Atbalsta grupu video zvans ar jauniešiem, lai pārrunātu un saprastu, kā jaunieši jūtas un kāds atbalsts viņiem ir nepieciešams.
7. Radošās darbnīcas (kopā gatavot ēst, radīt mākslu u.c.);
8. Spēļu vakari (Mafija un citas spēles).
9. Digitālās ekskursijas pa mājām.

PIEREDZES STĀSTI

Radošā darbnīca “Bez stresa”

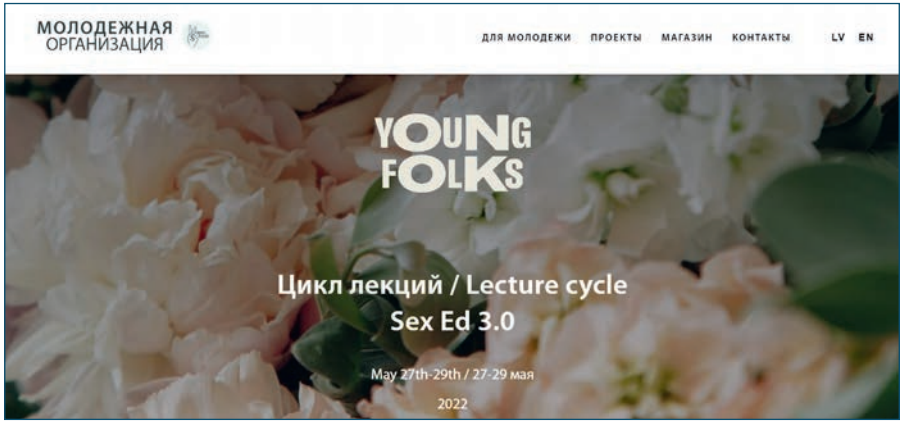
Īpaši radošas darbnīcas ar mākslas terapeiti programmas “PuMPuRS” projektā īstenoja jauniešu studija “BaMbuss” sadarbībā ar Rīgas skolām. Dalībniekiem bija iepriekš jāpiesakās tiešsaistē. Pirms darbnīcas viņiem tika sagatavotas un nosūtītas īpašas paciņas ar kanvu, krāsām un šokolādi. Tās drīkstēja atvērt tikai darbnīcas sākumā. Pievienojoties *Zoom* darbnīcai, dalībnieki tika iepazīstināti ar informāciju par stresu, taču pēc tam notika arī praktiska mākslas terapijas metode ar radošu gleznošanu.

Mazpulcēnu padome un digitālais pārgājiens

Pateicoties iespējai darboties attālināti un *platformai Zoom*, organizācijai "Latvijas Mazpulki" ir izdevies izveidot nepilngadīgo mazpulcēnu padomi, kas līdz pandēmijai šķita neiespējamā misija – kā lai visi jaunieši sabrauc kopā no visas Latvijas un piedalās lēmumu pieņemšanā? Digitālās sapulces parādīja, ka to var. Mazpulcēni ir arī devušies digitālos pārgājienos, vienlaikus atrodoties mežā un tiešsaistē. "Sadalījās grupās un izvēlējās galamērķi, kurp doties. Bija saslēgšanās *Zoom* un kopīga uzdevuma pildīšana. Tika izveidoti divi čati – vienā ienāca uzdevumi, bet otrā viņi sūtīja atbildes un ziņoja, kā veicas. Jaunieši savā starpā ļoti saliedējās," stāsta Latvijas Mazpulku pārstāve Gundega Jēkabsone.

Anonīmi par jūtīgām tēmām

Jauniešu organizācijas "Young Folks LV" nodarbību cikls par seksuālo izglītību tika īstenots hibrīdpasākumu veidā – nodarbības notika gan klātienē, gan tiešsaistē. Lekcijas bija par sensitīvām tēmām. Vienā nodarbībā eksperti no Zviedrijas runāja par pornogrāfijas negatīvo ietekmi uz psihi, citā – par kiberdrošību. "Tiešsaiste sniedz iespēju jaunietim būt anonīmam, runājot par sensitīvu tēmu – pieslēdzoties var nerakstīt vārdu, neieslēgt kameru un mikrofonu, nerunāt, bet rakstīt čatā savus jautājumus," norāda organizācijas pārstāve Viktorija Tkačenko. Nodarbības notika jauniešu interešu klubu ietvaros, kur aktivitātes organizē paši jaunieši. Organizācijai ir arī savs interneta žurnāls "Voice" un pat e-veikals. Tas viss ir apkopots mājas lapā youngfolks.lv, kura tapusi platformā *Tilde*.



#3

MS Teams – kopstrādei

MS Teams jeb *Microsoft Teams* nodrošina ne tikai videokonferences, bet arī citas sadarbības iespējas reāllaikā – komandas čatu un dalīšanos ar dokumentiem. Šis video konferenču rīks ir ērtāks tiem, kuri ikdienā lieto *Microsoft 365*. Šķiet, ka biznesa sektorā tas ir izplatītāks, nekā jaunatnes jomā.

PIEREDZES STĀSTS

Erudīcijas spēles ģimenēm

Gulbenes novada jauniešu centrs "Bāze" pandēmijas laikā organizēja izglītojošas erudīcijas spēles visai ģimenei. Tās notika tiešsaistē – *MS Teams* platformā. "Ar digitālajām erudīcijas spēlēm visai ģimenei mēs iesaistījām ne tikai mūsu jauniešus, bet sasniedzām jaunas auditorijas – pastāstījām par sevi un jauniešu centru arī citiem ģimenes locekļiem. Šādi mēs "noķērām" arī tādus jauniešus, kuri iepriekš nenāca uz jauniešu centru," priecājas jauniešu centra pārstāve Lelde.

#4

GoogleDrive un citi *Google* produkti

Ērts tiešsaistes rīks dokumentu izveidei, glabāšanai, komentēšanai un rediģēšanai tiešsaistē, kur vienlaicīgi var piekļūt un darboties vairāki cilvēki, neatkarīgi no to atrašanās vietas. Lai piekļūtu šim pakalpojumam, ir nepieciešams *Google* konts, ko ikviens var izveidot par brīvu. Šeit var veidot un pievienot *Word*, *Excel* un prezentāciju dokumentus un veikt tās pašas darbības, ko *Microsoft* programmā uz sava datora, taču šie dokumenti glabājas *GoogleDrive* mākonī un tiem var piekļūt visi, kuriem tā veidotājs ir piešķīris piekļuvi. To var piešķirt trīs līmeņos – redaktora, komentētāja vai skatītāja režīmā.

Ieteikumi *GoogleDrive* lietošanā:

1. Šajā rīkā jauniešu grupa vai starptautiska komanda var kopīgi rakstīt, piemēram, projekta pieteikumu vai pasākuma scenāriju, vienlaicīgi strādājot vienā dokumentā.
2. Lai novērstu risku, ka kāds pamatīgi izrediģēs vai izdzēsīs kādu no dokumentiem, īpaši svarīgiem dokumentiem saglabā arī oriģināla

kopiju, vai arī rediģētājiem piešķir piekļuvi darboties komentētāja režīmā, bet gala rediģējumus veic pats.

3. Ja dokumenti nav sakārtoti loģiskā secībā, komanda var reizēm apjukt, tādēļ ir labi vispirms iepazīstināt citus ar dokumentu kārtību un atrašanās vietu.
4. Ja dokumenti aizņem pārāk daudz vietas mākonī, tad neaktuālos var dzēst vai iegādāties papildus vietu, kam ir fiksēta mēneša maksa.

***Google* kalendārs** ļauj plānot notikumus, tikšanās, darāmos darbus, kā arī telpu noslogojumu. Arī šim rīkam ir iespējami dažādi pieejas līmeņi – privāti personīgai lietošanai, pieejami noteiktam cilvēku lokam vai publiski notikumu kalendāri, ko ir iespējams integrēt arī mājaslapās.

Google* anketas *(Google form) var palīdzēt ievākt jauniešu pieteikumus pasākumiem, kā arī noskaidrot jauniešu viedokli kādā jautājumā, organizējot aptaujas. Dati automātiski apkopojas gan tabulā, gan vizuālā datu grafikā. Tikai **neaizmirstiet šādās anketās iekļaut norādi par personas datu ievākšanu, glabāšanu un pārvaldi** saskaņā ar Vispārīgo datu aizsardzības regulu!

PIEREDZES STĀSTS

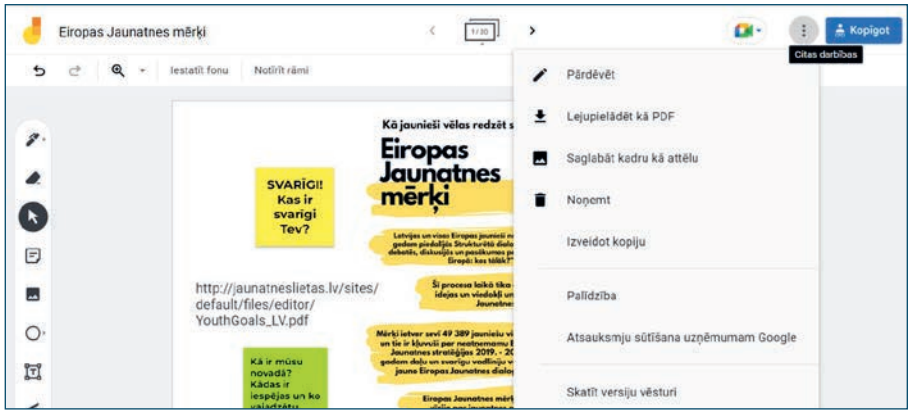
Ja pasākums nav kalendārā, tad nav pasākuma

"Savulaik, kad šo ieviesām, pretestība bija diezgan liela. Bet tagad visus dokumentus un failus uzglabājam *GoogleDrive*. Tas atvieglo darbu – nav jāsūta pa e-pastiem turpu šurpu, viss ir tiešsaistē sarediģēts un jebkurā brīdī jebkuram pieejams. Tā mēs nodrošinām arī caurspīdību. Jā, arī visi budžeti tur ir – visi kolēģi redz visu! Mums organizācijā lielākā daļa jauniešu ir jaunāki par 25 gadiem, un viņiem tā ir interesanta pieredze – redzēt, kā ir visu darīt, saplānot. Jā, komanda reizēm 10 reizes prasa, kur kas atrodas, bet tur viss ir! Mums ir arī vairāki *Google* kalendāri – pasākumu kalendārs, četrām telpām katrai savs kalendārs, arī *Zoom* ir atsevišķs kalendārs. Ja pasākums nav kalendārā, tad nav pasākuma – pie tā stingri turamies," stāsta "Attīstības platformas YOU+" pārstāvis Andris Kāposts.

#5

Jamboard – domu apmaiņai

Digitālā tāfele ar krāsainām piezīmju lapiņām – arī šis ir *Google* produkts, kas daudz tiek izmantots praktiskiem uzdevumiem un domu apmaiņai tiešsaistes aktivitāšu laikā. Lai dalībnieki tam piekļūtu, nav nepieciešams reģistrēties – jebkurš, kuram ir saite, var rediģēt vai skatīt dokumentu, atkarībā no piešķirtās piekļuves. Šajā rīkā ir iespējams atstāt ziņu vai jautājumu anonīmi, nenorādot savu vārdu. Rīks patīk dažādu vecumu jauniešiem, jo ir vienkāršs un interaktīvs, turklāt neprasa milzu ieguldījumu tā sagatavošanā. Vienā dokumentā ir līdz 20 lappusēm, katrā var iestatīt fonu no piedāvātajiem motīviem vai augšupielādējot attēlu no datora. Krāsainās lapiņas ar tekstu var palielināt, samazināt, pagriezt un pārvietot pa ekrānu, nomainīt krāsu, sagrupēt. Izveidoto materiālu ir iespējams saglabāt attēla vai PDF dokumenta formātā, kā redzams zemāk esošajā piemērā no mācībām par Eiropas Jaunatnes mērķiem. Ja jauniešus aicina rakstīt *Word* dokumentā, viņi reti grib to darīt, bet dažas krāsainas lapiņas uzrakstīt parasti ir ar mieru. Tiem, kam patīk lielas un plašas baltās tāfeles ar krāsainām līmlapiņām, novērtēs arī *Miro* platformas iespējas.



Ieteikumi *Jamboard* lietošanā:

1. Lai arī rīks ir vienkāršs, vienmēr ieteicams sākt ar tā lietošanas instrukciju, jo grupā vienmēr var būt kāds, kurš to neprot lietot un kautrējas pajautāt.
2. Pēc kopdarba beigām ieteicams dokumentu lejupielādēt vai tā pieeju nomainīt no "rediģēt" uz "skatīt", jo pastāv iespēja, ka kāds jokdaris var slepeni izmainīt vai izdzēst kopīgi sastrādāto.
3. Atsevišķas lapas var saglabāt kā attēlus (JPG), bet visu dokumentu var lejupielādēt PDF formātā.

#6

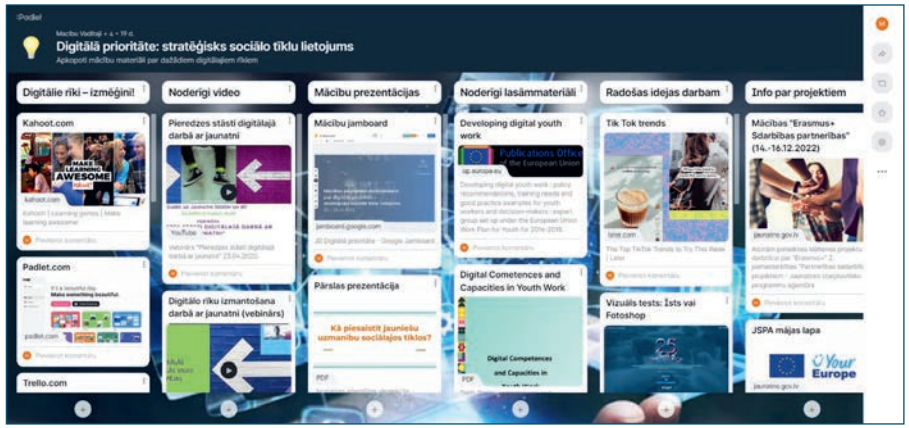
Padlet – informācijas apkopošanai

Vizuāli pievilcīga platforma informācijas apkopošanai un domu apmaiņai, ko aktīvi izmanto mācību un darba procesa nodrošināšanai. Rīks piedāvā informācijas sienu organizēt dažādos formātos – vienā vai vairākās vertikālās joslās, kolonnās, kanvā vai hronoloģiskā laika līnijā. Veidojot ir iespēja arī izvēlēties, vai ierakstus varēs komentēt un nospiest tiem "patīk". Lielisks veids, kā tematiski apkopot konkrētas tēmas materiālus vienā platformā – ir iespēja gan veikt ierakstus un pievienot dokumentus, gan integrēt interneta saites. Jāņem vērā, ka bezmaksas versijā ir ierobežots *Padlet* skaits.

PIEREDZES STĀSTS

Tematiskā bibliotēka un jauniešu foto izstāde

Jaunatnes starptautisko programmu aģentūras mācību vadītāji *Padlet* rīku aktīvi izmanto gan tiešsaistes, gan klātienes mācībās. "Man ir vizuāla atmiņa un patīk vienkāršība, to ir viegli un ātri izveidot. Patīk, ka mācību procesā var tematiski apkopot mācību materiālus, turklāt tos var pievienot arī paši dalībnieki, ko arī aicinām darīt," atzīst jaunatnes jomas mācību vadītāja Sintija Lase. Viņai vislabāk patīk materiālus kārtot slejās, kur katrai slejai ir savs temats, kā attēlots zemāk esošajā vizuālajā piemērā no JSPA tiešsaistes mācībām jaunatnes darbiniekiem par digitālo prioritāti. "Ja mācības notiek vairākas dienas, var kārtot slejas hronoloģiski, zem katras dienas pievienojot prezentācijas un citus resursus. Esam kopā ar jauniešiem *Padlet* veidojuši arī foto izstādi ar komentāriem, ko vēlāk rādīt un pārrunāt ar lēmumu pieņēmējiem pašvaldībā. Kad visi materiāli ir pievienoti, ir tāda pabeigtības sajūta – viss ir gatavs un zinu, ka nekas būtisks nav aizmirsts. Ja arī ir – to var pievienot vēlāk, jo dalībniekiem jānosūta tikai viena saite – uz konkrēto *Padlet*," pieredzē dalās Sintija. Rezultātā visiem ir pieejama kopīga tematiskā bibliotēka, kur vēlāk ielūkoties, kad konkrētā tēma kļūst aktuāla, un to vienmēr var papildināt.



#7

Instagram kampaņas: sports un dāvanu medības

Vispopulārākā sociālā platforma, kur šobrīd varam sastapt gan jauniešus, gan pieaugušos. Platformā *Instagram* jauniešu centri publicē aktuālo informāciju, īpašas kampaņas jauniešu iesaistīšanai, tematiskas video sarunas un diskusijas par jauniešiem aktuālām tēmām. Īpaši populāri ir īsie video – *storiji* un *reels*. Jāpiebilst, ka šajā materiālā neesam iekļāvuši video rediģēšanas rīkus, jo to ir daudz. Lielākoties *storiju* un *reels* video tiek rediģēti telefonā iebūvētā rīkā vai pašā *Instagram*. Daudzi izmanto *InShot* aplikāciju. Pandēmijas laikā īpaši populāras bija izaicinājumu kampaņas jauniešiem.

PIEREDZES STĀSTI

@jurmalasjauniesi: Viena diena jaunieša (un politiķa) dzīvē. Sākumā jaunatnes darbinieces pašas mēģināja izdomāt aktivitātes, ko jauniešiem darīt attālināti un publicēja tās *storijos*. Vēlāk šo uzdevumu pārņēma jauniešu dome. "Jaunieši īstenoja pašu radītu ideju – katru dienu viens jaunietis *storijos* rādīja, kā paiet viņa diena. Jaunieši uzdeva jautājumus, dalījās ar ierakstu ar saviem draugiem. Šādā veidā mūsu *Instagram* konts kļuva ļoti dzīvs, parādījās jauni sekotāji. Jauniešiem iepatikās un viņi uzrunāja Jūrmalas domes deputātus veidot izaicinājumus #DeputātsIzaicinaJaunieti. Tajā deputāti aicināja jauniešus gleznot, zīmēt, iet pastaigā uz mežu un lasīt atkritumus," stāsta Jūrmalas jaunatnes darbiniece Laura Lazdāne. Tā bija iespēja jauniešiem jēgpilni pavadīt laiku, iepazīt citus jauniešus un veidot cilvēcīgu komunikāciju ar politiķiem. "Ja jauniešiem pašiem ir piekļuve jauniešu centra *Instagram*, tad viņi aizraujas un izdomā dažādus radošus veidus kā iesaistīties. Ja mēs tur darbotos tikai pašas, tad atsaucība nebūtu tik liela," secina Laura.

@jc_baze: Bremzēm NĒ! “Ar tiešsaistes sarunu akciju “Bremzēm NĒ!” mēs jauniešiem varējām iedot to, ko nevaram dot ikdienā, jo mums nav tik daudz līdzekļu. Ja viesiem pie mums būtu jābrauc tikties klātienē, mums noteikti būtu par to jāmaksā, bet šoreiz attālināti visas sarunas bija bez maksas. Ne tikai jaunieši, bet arī kolēģi bija šokā par to, kā mums tas izdevās! Bet tas bija tik vienkārši – atrodi e-pastu vai *Instagram* kontu un uzraksti!” Gulbenes novada jaunatnes darbinieces Lelde Bašķere un Amanda Sinka stāsta, kā viņām izdevies pierunāt Latvijas slavenības uz sarunu ar jauniešiem.

@jsbambuss dāvanu medības.
Jauniešu studija “BaMbuss” savā dzimšanas dienas nedēļā rīkoja dāvanu medības jauniešiem, iesaistot sadarbības organizācijas un jauniešus. “Pirms dāvanu meklēšanas dienas publicējām karti ar reģioniem, kur tās tiks slēptas. Noteiktajā dienā un laikā partneri un jaunieši noslēpa dāvanas pilsētvidē, un mēs publicējām tās atrašanās vietu un attēlu. Kurš pirmais aizgāja un atrada, varēja šo dāvanu paturēt!” stāsta “BaMbuss” vadītāja Līga Siliņa. Dāvanu medības iepriecināja jauniešus un motivēja viņus doties pastaigā.

@yfsport_lv fizisko aktivitāšu izaicinājums. Jauniešu organizācijas “Young Folks LV” sporta *Instagram* konta *storijos* 14 dienās tika nofilmēti un publicēti septiņi sporta treniņi, kurus vadīja organizācijas jauniete. “Tika arī izveidota *Spotify* dziesmu atskaņošanas saraksts sporta treniņiem un darbojās čats *Facebook*, kur dalībnieki viens otru atbalstīja fizisko aktivitāšu izaicinājumos – dalījās ar to, kā viņi skrien, apsprieda dažādas sporta aplikācijas, treniņus un savu motivāciju. Atgriezeniskā saite bija ļoti pozitīva!” atceras “Young Folks LV” pārstāve Viktorija Tkačenko.

@latvian_4h: Sportarīna bija bērnu un jauniešu organizācijas “Latvijas Mazpulki” izaicinājums sociālajos medijos. “Katru dienu bija radošs uzdevums, piemēram, kā mājas uzkopšanu savienot ar vingrošanu, un dalībniekiem tas bija jānofilmē un jāieliek sociālo mediju platformās,” stāsta Latvijas Mazpulku pārstāve Gundega Jēkabsone.

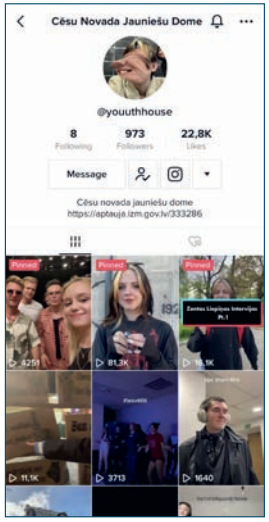
#8

TikTok – izglītībai un jauniešu nodarbinātībai

Līdzīgi kā *Instagram*, sociālā platforma *TikTok* lietotājiem piedāvā skatīt, komentēt un dalīties ar īsiem, galvenokārt asprātīgiem video, kā arī tos radīt un publicēt pašiem. Ir iespēja veidot arī individuālās vai sadarbības tiešraides, tas gan pieejams tikai biznesa kontiem vai sasniedzot 1000 sekotāju. Platformas popularitāte aug, tā ir ļoti izplatīta jauniešu un arvien vairāk arī pieaugušo vidū. Saturs ir lietotāju veidots un rada kopienas sajūtu ar citiem līdzīgi domājošiem, kā arī ir vairāk individuāli uzrunājošs. *TikTok* algoritms ir specifiskāks kā citām platformām, lai katram lietotājam rādītu tieši viņiem interesējošu saturu.

PIEREDZES STĀSTI

Jauniešu balss Cēsīm



Cēsu novada Jauniešu mājas komanda īsteno “Eiropas Solidaritātes korpuss” solidaritātes projektu “Jauniešu balss Cēsīm”. 14 digitālā satura radīšanas nodarbībās jaunieši apguva grafiskā dizaina, digitālo fotogrāfiju un to apstrādes pamatus, mājaslapas satura un tehnisko veidošanu, kā arī video filmēšanu un montāžu gan ar viedierīcēm, gan profesionālo tehniku. Jaunieši attīstīja prasmes *TikTok* satura veidošanā – filmēja un montēja materiālu, kas tika demonstrēts arī Cēsu novada Jauniešu domes 20 gadu jubilejas pasākumā. “Jaunieši attīstīja digitālo kompetenci,

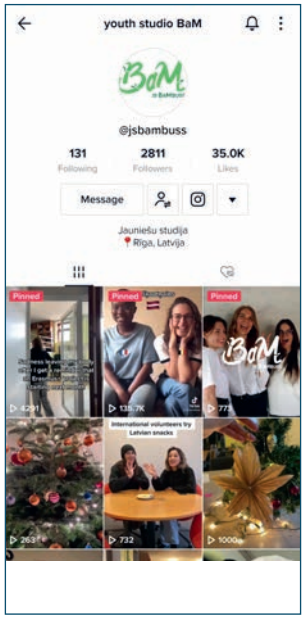
iepazina digitālo mediju vidi, apzinājās kritiskās domāšanas nozīmi satura radīšanā un patērēšanā, jo tika rīkotas arī medijpratības nodarbības. Projekta laikā ir izveidota arī mājaslapa, kas turpmāk informēs Cēsu novada jauniešus par vietējām un starptautiskām iespējām, un jaunieši paši būs šī satura radītāji", stāsta Cēsu Jauniešu mājas vadītāja Iluta Balode.

Jauniešu iesaiste un nodarbinātība digitālā satura radīšanā

Jauniešu iesaiste organizācijas digitālās stratēģijas izstrādē un sociālo platformu satura radīšanā ir ne tikai noderīga stratēģiskai attīstībai, bet pati par sevi ir laba metode darbā ar jauniešiem. Tā iesaista jauniešus lēmumu pieņemšanā, veicina viņu iniciatīvas un vienlaikus nodrošina, ka sociālajās platformās ir jauniešiem aktuāls saturs.

Jauniešu studija "BaMbuss" jau pirms pandēmijas izstrādāja savas **organizācijas digitālo stratēģiju**, tai skaitā vizuālo identitāti – krāsas, logo, dizaina elementus. "Iepriekš mums bija publicitātes vadlīnijas, bet stratēģijas izstrādē tās pilnveidojām - papildinājām ar stratēģiskākiem mērķiem un sasniedzamajiem rezultātiem, arī skaitļos. Kopīgi izvēlējāmies identitātes krāsas, fontus un teksta elementus sociālajām platformām. Ja iepriekš uzsvars bija vairāk aizsniegt jauniešus un informēt, lai viņi piedalītos aktivitātēs, tad pēc tam uzsvars bija būt redzamiem un efektīvāk komunicēt, sociālajās platformās informējot, izglītojot un konsultējot. Pandēmijas laikā nāca vēl klāt digitāli risinājumi, lai apmierinātu jauniešu vajadzību pēc socializēšanās," par stratēģiju stāsta jauniešu studijas "BaMbuss" vadītāja Līga Siliņa.

Sākotnēji digitālā darba ar jaunatni aktivitātes aizsāka Līga un pati koordinēja šo procesu, taču drīz sociālo platformu konti tika nodoti jauniešiem, kur viņi darbojās pēc kopīgi izstrādātajām vadlīnijām un digitālās stratēģijas. "Izveidot studijas profilu *TikTok* bija jauniešu iniciatīva, ko viņi veiksmīgi uzsāka, tomēr publicitāte nebija regulāra un aktīva. Drīz sapratām, ka mūsu *TikTok* kontam vajag atsevišķu cilvēku, kas tur praktiski "dzīvo". Ar Nodarbinātības valsts aģentūras programmas atbalstu tikām pie atsevišķa jaunieša – darbinieka. Izvirzījām mērķi līdz gada beigām piesaistīt 1000 sekotājus, bet pēc pāris nedēļu aktīva darba jau sasniedzām vairāk nekā 2000," veiksmes stāstā dalās Līga Siliņa. Tā ir laba iespēja nodrošināt aktuālu un nerimstošu aktivitāti jauniešu studijas sociālajās platformās un vienlaikus sniegt jaunietim iespēju izpausties, kā arī gūt pirmo darba pieredzi.



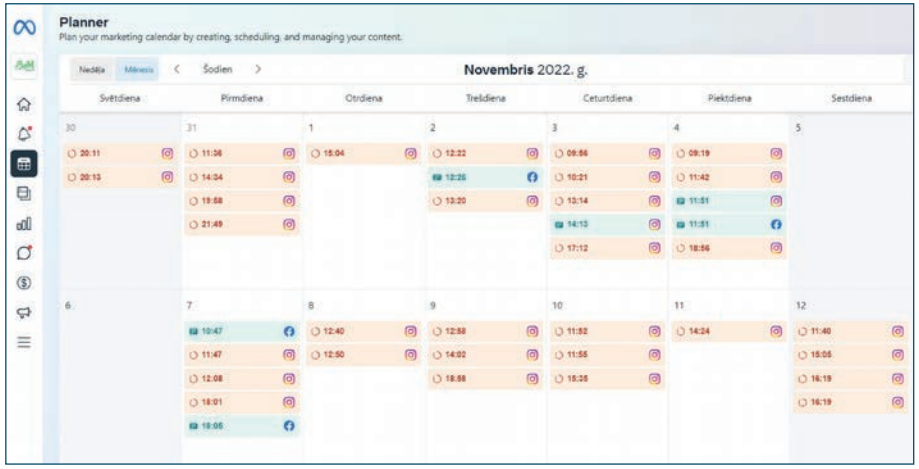
#9

Facebook – vai visām mērķa grupām?

Facebook joprojām piedāvā veikt teksta ierakstus ar un bez attēliem, ievietot video, dalīties ar citu veidoto saturu, veidot pasākumus un publicēt *storijus*, veikt tiešraides, kā arī uz to visu reaģēt ar emociju ikonām un komentāriem. Izmantojot sociālo mediju vietni *Facebook* darbā ar jaunatni, jāņem vērā, ka tā popularitāte jauniešu vidū ir ievērojami kritusies, it īpaši vecuma grupā jaunākiem par 18 gadiem. Vai tas nozīmē, ka būtu jāslēdz organizācijas lapa *Facebook*? Nebūt ne! Tikai jāņem vērā, ka jaunākus jauniešus biežāk atradīsiet *Instagram* un *TikTok* platformās. Bet *Facebook* joprojām sastapsiet vecākus jauniešus, jauniešu vecākus, kolēģus, skolotājus un citas organizācijas, kas arī ir būtiskas mērķa grupa jaunatnes darbā.

Ieteikumi *Facebook* lietošanā:

1. Lai veiksmīgi veidotu organizācijas lapu *Facebook*, vēlams izveidot komunikācijas stratēģiju vai plānu, kā arī iesaistīt jauniešus tā izstrādē un īstenošanā.
2. Ērtākai *Facebook* lapas administrēšanai izmanto *Meta for Business* rīku, kas ļauj ērti sekot līdzi statistikai, plānot un sagatavot ierakstus un pat stāstus ilgākam laikam uz priekšu. Rīks publicēs ierakstu vai stāstu noteiktā laikā pēc jūsu izvēles – arī tad, kad esat aizņemti ar citām lietām. *Meta for Business* var pārvaldīt gan *Facebook*, gan *Instagram* profilus, kā redzams vizuālajā rīka piemērā no jauniešu studijas "BaMbuss". Ierakstus iespējams sasinhronizēt un paralēli publicēt abās platformās, pielāgojot atbilstoši katrai platformai.



3. Konkrētu informāciju var labāk izplatīt, piemēram, atzīmējot ierakstā sadarbības partnerus vai citas organizācijas un skolas, izveidojot pasākumu un pievienojot tam līdzrīkotājus, aicinot jauniešus ar pasākumu dalīties savos personīgajos kontos, kā arī daloties ar to tematiskajās *Facebook* grupās. Grupās var pievienoties arī ar organizācijas profilu un publicēt ierakstus tajā kā organizācija.
4. Dažkārt efektīvi ir sūtīt informāciju privātā ziņā uz dažādu skolu un organizāciju *Facebook* kontiem ar lūgumu izplatīt informāciju saviem jauniešiem – tā ir iespēja jūsu informācijai nokļūt šo organizāciju iekšējos *Facebook, WhatsApp, Viber* vai *Telegram* čatos, kas citkārt jums nav pieejami.

PIEREDZES STĀSTI

Atbalsts jauniešiem projektu izstrādē

Daudzās pašvaldībās notiek iniciatīvu konkursi, kur jaunieši var iegūt finansējumu savas idejas īstenošanai. Jūrmalas jaunatnes iniciatīvu centra komanda izmanto vienlaicīgi dažādas digitālās platformas, lai atbalstītu jauniešus ideju izstrādē. "Informācija par konkursu tiek izsūtīta jauniešiem *WhatsApp* grupā un publicēta *Instagram* un *Facebook*, kā arī izsūtīta e-pastos sadarbības partneriem. Konsultācijas par iniciatīvu konkursu notiek *Instagram Live* vai *Zoom* video, ko vēlāk saglabājam kā storiju vai *Youtube* video, lai to var noskatīties arī vēlāk. Video tiek detalizēti izstāstīts, kādā veidā ir jāaizpilda pieteikums. Kad jaunieši ir radījuši ideju, viņi uztaisa kopīgu *WhatsApp* čatu, kur ar viņiem sazvanāmies, pārrunājam, konsultējam. Pašu projekta pieteikumu jaunieši veido *Google* dokumentā, kur visi iesaistītie to var rediģēt. Papildus konsultācijas jauniešus motivē pabeigt projektu. Pat, ja jaunieši visu dara paši, lielākā aktivitāte un motivācija darboties ir tieši pēc konsultācijas," stāsta jaunatnes darbiniece Laura Lazdāne.

#10

Grammarly – izciliem rakstu darbiem

Ierakstiem sociālajos tīklos un projektu pieteikumu radīšanā lieliski noder, ja kāds izlabo pareizrakstības un stila kļūdas. Pareiza valodas lietošana sniedz labāku priekšstatu par organizāciju, tomēr sazinoties svešvalodā to nav tik viegli nodrošināt.

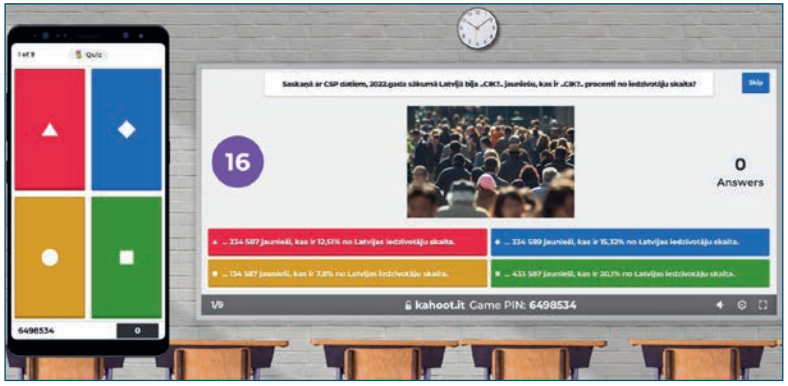
PIEREDZES STĀSTS

Klubs "Māja" – jaunatne vienotai Eiropai viceprezidents Jēkabs Dzenītis lieto *Grammarly Premium* rīku oficiālajā saziņā. "Uzrakstījām vēstuli potenciālajiem sponsoriem, lūdzot atbalstīt aktīvos biedrus un darbiniekus. Viņi pateica jā!" priecājas Jēkabs.

#11

Kahoot! viktorīnas – izklaidei un izglītībai

Viktorīnas ir populāra metode gan izklaides, gan izglītības pasākumos tiešsaistē un klātienē. Tam būs nepieciešama iepriekš sagatavota viktorīna ar atbilžu variantiem, internets, dators (un projektors, ja pasākums notiek klātienē) jautājumu demonstrēšanai, kā arī viedie telefoni dalībniekiem atbilžu iesniegšanai. Viktorīnas var izveidot, reģistrējoties vietnē kahoot.com, bet dalībnieki var pievienoties spēlei, ievadot īpašo kodu kahoot.it. Jāatzīmē gan, ka bezmaksas versijā var pieslēgties ne vairāk par 10 dalībniekiem. Taču viktorīnā var piedalīties arī komandās, katrai komandai izmantojot vienu viedierīci.



PIEREDZES STĀSTS

Izzinoši un viegli piedalīties

“Attīstības platforma YOU+” ir vairākkārt īstenojusi *Kahoot!* viktorīnu tikšanās ar politiķiem laikā, lai paplašinātu jauniešu zināšanas par savu pilsētu. “Mums bija viktorīna ar jautājumiem par Liepāju. Tajā bija iespēja laimēt *hūdijus*, lai jauniešus motivētu piedalīties. Viktorīnas ir izzinošas un tajās ir viegli piedalīties – nav ļoti jāiespringst, jo jauniešiem jau tā ikdienā ir liela slodze. Pirmo reizi bija forši, otrreiz arī labi, bet ceturtajā, piektajā reizē viņiem vairs neinteresēja *Kahoot!*. Tagad jāmēģina kas cits!” pieredzē dalās organizācijas pārstāvis Andris Kāposts.

#12

Actionbound – izaicinājumi ārtelpās

Digitālie rīki var palīdzēt jauniešus izvest ārtelpās, ļaujot iepazīt apkārtējo vidi dabā un fiziski izkustēties. Aplikācija *Actionbound* piedāvā veidot šādus izaicinājumu maršrutus ar uzdevumiem, paredzot gan uzdevumus, gan orientēšanās elementus. Lai izveidotu šādu izaicinājumu, būs nepieciešams dators, taču lietotāji varēs piedalīties, sekojot norādēm savos viedtālruņos. Maršrutu un uzdevumus iespējams lejupielādēt aplikācijā, lai maršrutā var doties arī bez interneta savienojuma un augšupielādēt saturu atgriežoties. Izaicinājumus aplikācijā ir iespējams veidot dažādi – arī tā, ka nākamais uzdevums atklājas tikai tad, kad dalībnieks ir nonācis tam paredzētajā vietā. Aplikācija dalībnieka atrašanos noteikts automātiski ar GPS palīdzību.

Āra dzīves cienītājiem būs aizraujoša arī *Geocaching* aplikācija ar iespēju doties slēpņu medībās pa visu pasauli.

PIEREDZES STĀSTI

Ierobežojumu laikā un pilsētas svētkos

Gulbenes novada jauniešu centra “Bāze” komanda labprāt veido jauniešiem izglītojošas spēles pilsētvidē. “Kad ir lielāki svētki Gulbenes pilsētā, tēmas pieskaņojam svētkiem. *Actionbound* rīku daudz izmantojām pulcēšanās ierobežojumu laikā, lai cilvēki ietu pilsētvidē un darbotos, bet fiziski nesatiktos,” radošos risinājumos dalās Lelde no jauniešu centra.

Epifānija Cēsīs

Līdzīgs pilsētas motīvs vadījis Cēsu jauniešu mājas *Actionbound* aktivitātēs, bet – ar daiļliteratūras pieskaņu. “Par pamatu tika ņemta viena no Ziedoņa epifānijām par to, kā cilvēks nes sniega piku – no vienas pilsētas vietas un otru. Maršrutu veidojām nevis pa ierastām tūrisma vietām, bet izvēlējāmies mazās, necilās ieliņas, kuru nosaukumus varēja atrast epifānijā. Pa ceļam komandām bija jāpilda uzdevumi, jābildē un jāaugšupielādē attēli *Actionbound* aplikācijā. Cēsu uzņēmumi sponsorēja balvas uzvarētājiem,” stāsta Cēsu Jauniešu mājas vadītāja Iluta Balode.

Pirms pašvaldību vēlēšanām

“Attīstības platforma YOU+” tieši pirms pašvaldību vēlēšanām noorganizēja aktivitāti, ka Liepājā kandidējošās partijas ierunāja īpašus video vēstījumus jauniešiem. Pēc tam ar aplikācijas *Actionbound* palīdzību jauniešiem mazās komandās notika orientēšanās pilsētā, un katrā pieturvietā parādījās vienas partijas video. “Klātienē tikties ar politiķiem toreiz vēl nevarēja, bet vismaz digitālā veidā jauniešiem bija iespēja pilsētvidē satikt un iepazīt visas partijas,” radošo risinājumu jauniešu un politiķu aktivitātei pulcēšanās ierobežojumu laikā pamato organizācijas pārstāvis Andris Kāposts. Viņš arī norāda, ka šādas aktivitātes sagatavošana prasa daudz laika un enerģijas.

#13

Dabasdati.lv – dabas pētniecībai

Latvijas Mazpulki aicina jauniešus doties dabā, veikt novērojumus un dokumentēt tos vietnē dabasdati.lv. “Šādi apgūstam digitālos rīkus, izzinām dabu un vienlaikus piedalāmies sabiedriskajā zinātnē, jo ievāktos datus vēlāk izmanto zinātnieki – šie dati ir ļoti vērtīgi!” uzsver Latvijas Mazpulki pārstāve Gundega Jēkabsone.

#14

Discord – komunikācijai jauniešu centros

Teksta, balss un video tērzēšanas platforma, kas sākotnēji tika izveidota datorspēļu spēlētāju jeb *geimeru* savstarpējai saziņai. Taču vēlāk, it īpaši pandēmijas laikā, to sāka izmantot plašāka auditorija, īpaši jaunieši. Tur tiek spēlētas spēles un veidotas sarunu istabas. Jaunatnes darbiniekiem nereti ir maz informācijas par to, kas ir šī vietne, bet citi to ir pamanījuši un aktīvi izmanto. Kā liecina Somijā veiktais pētījums, jaunieši neiebilst, ka jaunatnes darbinieki viņus uzrunā šajā vidē , lai sniegtu atbalstu. Arī Latvijā ir organizācijas, kuras izmanto *Discord* platformu komunikācijā ar jauniešiem un organizācijas iekšējā saziņā.

PIEREDZES STĀSTS

Ierobežojumu laikā un pilsētas svētkos

“Mums *Discord* platformā notiek komunikācija ar organizācijas biedriem. Organizācijā ir piecas vienības, un katrai vienībai ir savs *Discord* kanāls. Lielākās sapulces bieži vien tiek organizētas tur,” atklāj Klubs "Māja" – jaunatne vienotai Eiropai viceprezidents Jēkabs Dzenītis.

#15

Zelos – brīvprātīgo koordinēšanai

Vienkārša lietotne brīvprātīgo komandas koordinēšanai, uzdevumu sadalei un saziņai ar komandu. Aplikācijā ir pieejams arī čats un iespēja sekot līdzi uzdevumu izpildei.

PIEREDZES STĀSTS

#PaliecMājās brīvprātīgo kustība

Pandēmijas laikā aktīvi darbojās #PaliecMājās brīvprātīgo kustība, sniedzot atbalstu cilvēkiem, kuri atradās karantīnā un kuri tādēļ nevarēja paši, piemēram, iepirkties, izvest pastaigā suni, atnest zāles no aptiekas un veikt citas būtiskas ikdienas darbības. Jaunatnes darbinieki nereti kļuva par vietējiem šīs kustības koordinatoriem, jo arī jaunieši tajā aktīvi iesaistījās. Kustība tika popularizēta sociālo mediju platformās, taču veicamie uzdevumi tika koordinēti un uzraudzīti aplikācijā *Zelos*. “Iespējams, šī ir iespēja nākotnē attīstīt brīvprātīgo darbu nacionālā līmenī un vienkāršot tā uzskaites sistēmu!” pēc veiksmīgas pieredzes aplikācijas lietošanā ierosina Jūrmalas jaunatnes darbiniece Laura Lazdāne.

#16

ClickUp – komandas darbu vadībai

Vēl viena sadarbības, projektu un komandas vadības aplikācija. Tajā var plānot, sadalīt darbus, atzīmēt veicamo darbu prioritātes un sekot līdzi darbu plūsmai un to statusam. Aplikācija piedāvā 15 dažādās pārskata formas – kā katram ērtāk sekot līdzi darbu plūsmai. Ir iespēja arī veikt laika uzskaiti. Jāņem ērā, ka šis rīks nav bez maksas.

PIEREDZES STĀSTS

ClickUp vs *Trello* jeb kā ieviest jaunu digitālo rīku?

Organizācijā “Attīstības platforma YOU+” ikdienas darbi tiek plānoti aplikācijā *ClickUp*. “Mums tagad ir teiciens – ja tas nav *ClickUp*, tas neeksistē!” uzsver organizācijas pārstāvis Andris Kāposts. Taču aplikācijas ieviešanas ceļš nav bijis tik vienkāršs. “Sākumā eksperimentējām ar dažādiem rīkiem, lai saprastu, kurš ir ērtāks lietošanā un draudzīgāks budžetam. Agrāk izmantojām *Trello*, bet tur bija par maz funkcionalitātes. Bija sajūta, ka man vienam tur ir jāliek daudz informācijas, bet *ClickUp* aplikācijā cits citam var pievienot informāciju un labāk pārredzēt visu, kas notiek,” salīdzina Andris. Viņš neslēpj, ka *ClickUp* ieviešana bija kā glābiņš iekšējiem organizācijas procesiem un sarežģījumiem. “Kad ieviesām *ClickUp*, komanda bija nedaudz nokaitēta, jo kaut kas nebija izdarīts, bet kaut kas – aizmirsts. *ClickUp* bija risinājums, ko pamēģināt. Es jau teicu, ka meklēsim tik ilgi, kamēr atradīsim platformu, kas mums ir ērta. Noveicās! Esmu pārsteigts, cik labi komanda šo rīku pieņēma, jo savulaik, kad ieviesām *GoogleDrive*, bija pretestība,” atceras Andris. Aplikācijā tiek sagrupēts aktuālais pa projektiem, darbiem, telpām, atsevišķi tiek plānota arī publicitāte. Tiek veidoti saraksti ar darbiem. “Organizācijā strādā 14 cilvēki, un brīžiem bija bardaks. Tagad meitenei, kura ir atbildīga par publicitāti, ir sava *ClickUp* lapa. Tajā darāmo darbu sarakstā tiek ielikts uzdevums, atbilstoša tā prioritāte un termiņš, un to var arī savienot ar *GoogleDrive*. Pagaidām šis ir iestrādājies labi,” atzīst Andris.

#17

Trello – satura un uzdevumu plānošanai

Sadarbības, projektu un komandas vadības aplikācija, kas palīdz koordinēt projektus, darba plūsmu un uzdevumus, kā arī sekot to izpildei. Iespēja vizuāli organizēt darbus un uzdevumus. Rīks ir pieejams par brīvu. Līdzīgas funkcijas projektu vadībā piedāvā arī platformas *BaseCamp, Slack* un *Asana*.

PIEREDZES STĀSTS

Sociālo mediju satura plānošanai un darbu sarakstam

Jauniešu biedrība “Young Folks LV” izmanto *Trello* rīku organizācijas sociālo mediju satura plānošanā. “Tajā ir efektīvi visu plānot un pārskatīt, var pievienot attēlus,” atzīst organizācijas pārstāve Viktorija. Savukārt “Attīstības

platformā YOU+" Trello platforma joprojām tiek izmantota mentoru darbā, konsultējot jauniešus ar mentālās veselības problēmām un atkarību risku. "Izmantojam "boards" un kartītes – šeit var pievienot cilvēkus, veidot darāmo darbu sarakstus, uzdevumus. Jaunieši rīkā izveido sev darāmo darbu sarakstu katrai nedēļas dienai, saplāno savu ikdienu, un tad izpilda plānoto," aplikācijas pielietojumu izklāsta organizācijas pārstāvis Andris.

#18

StackTeamApp – pieteikšanās ar vienu klikšķi

StackTeamApp ir komunikācijas platforma sporta komandām un sociālām grupām, kur ērti izsludināt iekšējos pasākumus kopējā kalendārā, organizēt dalībnieku pieteikšanos un to apstiprināšanu ar vienu klikšķi. Lietotājiem ir dažādi pieejas līmeņi, kas atbilstoši viņu funkcijai – administratori var izveidot pasākumus un apstiprināt dalībniekus, bet dalībnieki var tiem pieteikties un komentēt.

PIEREDZES STĀSTS

Pieteikties burāšanas piedzīvojumam

Latvijas Burāšanas mācību asociācija aplikācijā *StackTeamApp* organizē burāšanas treniņus un pasākumus komandas biedriem. Jahtu kapteiņi aplikācijā var ērti izsludināt burāšanas nodarbības un pasākumus, bet komandas biedri ar vienu klikšķi tiem piesakās. Pēc tam kapteinis apstiprina konkrētu cilvēku skaitu pasākumā, jo vietu skaits uz jahtām ir ierobežots. Iespēja pieteikties uz pasākumiem ir tikai komandas biedriem. Katram pasākumam ir arī publiska komentāru–čata iespēja. Ir iespējama arī individuāla ziņapmaiņa starp biedriem. "*StackTeamApp* ir ļoti ērta pieteikšanās sistēma mūsu 80–100 cilvēku komandai. Iepriekš tas notika e-pastos, bet bija grūti izsekot līdzi un laikietilpīgi katram individuāli atbildēt. Bet treniņi mums sezonā notiek vairākas reizes nedēļā uz vairākām jahtām. Tika pieņemts lēmums meklēt mūsu vajadzībai atbilstošu risinājumu, un *StackTeamApp* tika atzīts par labāko. Tagad viss notiek ar vienu klikšķi gan kapteiņiem, gan komandas biedriem, turklāt aplikācija saglabā statistiku par katra dalībnieka apmeklējumu sezonas griezumā," stāsta asociācijas projektu vadītāja Sintija Lase.

#19

Badgecraft – digitālās nozīmītes

Badge Wallet – Badgecraft digitālās nozīmītes var ienest rotaļīgu spēļošanas elementu jauniešu pasākumos un mācībās. Nozīmīšu saturu var veidot atbilstoši pasākuma tēmai, izmantojot arī mācīšanās izvērtēšanai. Lai iegūtu kādu nozīmīti jeb badžu, jaunietim ir jāizpilda konkrēti uzdevumi.

PIEREDZES STĀSTS

Azartam un projekta atskaitei

"Attīstības platformas YOU+" pārstāvis Andris Kāposts digitālās nozīmītes visbiežāk izmanto kā papildinošu elementu neformālās izglītības mācībās: "Dalībnieki parasti ieiet azartā. Katrs jaunietis var izvēlēties, kuras nozīmītes vēlas iegūt. Liela daļa uzdevumu ir par mācību procesā apgūto. Noslēgumā *Badgecraft* sistēmā var uzģenerēt sertifikātu, kurā parādās visas jaunieša iegūtās nozīmītes. Šādi arī saņemam atgriezenisko saiti, uzzinot, kuri uzdevumi ir populārāki, kuri – mazāk. No satura var iegūt arī labu materiālu projekta atskaitei par dalībnieku ieguvumiem. Vienīgais mīnuss – sagatavošana prasa diezgan daudz laika."

#20

Canva un citi rīki – skaistām prezentācijām

Jaunatnes darbinieki un jaunieši ir attīstījuši prasmi *Canva* rīkā veidot skaistas prezentācijas, afišas, video un citus vizuālos materiālus digitālajai videi. Ar *Canva* ērti var strādāt pat tie, kas nav dzimuši grafiskie dizaineri. Dažas organizācijas šajā rīkā pat ir izveidojušas savas vizuālās identitātes vadlīnijas ar gatavām sagatavēm, kas atvieglo vienotu vizuālo komunikāciju ikdienas darbā.

Tie, kuriem *Canva* šķiet par sarežģītu un sirdī vēl *PowerPoint* pieredze, izmanto *Google* prezentāciju rīku, kur arī ir ērti kopradīt un rādīt prezentācijas tiešsaistē. Savukārt mazāk populārs ir *Prezi.com*, kur var interaktīvi izmantot "zoom in" un "zoom out" iespējas. Interaktīvai auditorijas iesaistei un dalībnieku aptaujām prezentācijas laikā izmanto *Mentimeter* – tas reāllaikā demonstrē sniegtās atbildes vizuālā grafikā vai vārdu mākonī. Vizuāli interesantas un kustīgas prezentācijas var veidot arī *Emaze*, kas ierobežotā apjomā ir pieejams bez maksas.

#21

MailChimp – elektroniskā avīze

Plašajā inovatīvo rīku jūrā nedrīkst aizmirst arī par tādu tradicionālu digitālo saziņas rīku kā e-pasts. Lai arī no 2023. gada visām juridiskām personām obligāta ir e-adrese (nejaukt ar e-pastu!), arī e-pasts joprojām darbojas oficiālajā saziņā, it īpaši komunikācijā ar institūcijām. Dažas organizācijas saviem sadarbības partneriem un interesentiem uz e-pastu regulāri sūta informatīvu elektronisko avīzi. Ja kontaktu loks ir plašs, ir vēlme e-avīzi vizuāli skaisti noformēt, ieintegrēt e-pastā ar bildēm un saitēm uz rakstiem, kā arī sekot līdzi tam, kurš to ir izlasījis, šo procesu lieliski atvieglos *MailChimp*.

#Bonusā
Digitālais audits: mazāk ir vairāk

Bez šiem rīkiem jaunatnes darbā, protams, ir vēl daudzi citi. Vienojies par nākamo tikšanos, atzīmējot pieejamos laikus *Doodle*. Sazinies *Snapchat*. Veido raidierakstu un publicē to *Youtube* un *Spotify* lietotnēs. Mācies jaunu svešvalodu *Duolingo* aplikācijā vai apgūsti padziļināti kādu jomu *Coursera* tiešsaistes mācīšanās platformā. Rīku ir daudz un galu galā – ja nekas no šī tevi neuzrunā, tad uzprogrammē ideālo rīku jaunatnes darbam pats! Aizvien vairāk jauniešiem un organizācijām šis ir pa spēkam. Programmēšanu var apgūt internetā ar dažādu rīku palīdzību. Var kopā ar profesionāļiem īstenot sadarbības partnerības projektu. Iespēju ir tik daudz! Taču svarīgāk par rīku daudzumu ir to jēgpilna pielietošana, jo mazāk ir vairāk. Visbeidzot, ja nezināt, kā jums īsti sokas digitālajā vidē, uzaiciniet jauniešus veikt jūsu sociālo platformu auditu un uzklausiet ieteikumus, kā arī iesaistiet viņus satura veidošanā!

#Nobeigumā
Ekrāna laika dienasgrāmata

Esiet aktīvi digitālajos rīkos, bet atcerieties, ka pašu un jauniešu veselībai pie ekrāna pavadīto laiku vajag ierobežot. Ja atvērsiet savā telefonā ekrāna laika uzskaites rīku, tad ieraudzītā statistika var nepatīkami pārsteigt. Digitālie labbūtības rīki var palīdzēt pie ekrāna pavadīto laiku samazināt. Ekrānlaika uzskaiti var veikt arī manuāli, veidojot ekrāna laika dienasgrāmatu. Īpaši ieteicams to ieviest jauniešiem, kuriem ir atkarība no telefona un datora.

4. Ieteikumi stratēģiskai digitālā darba ar jaunatni attīstībai

Pašvaldībām, jauniešu centriem un jaunatnes organizācijām

Autores: Sintija Lase, Līga Siliņa

1. Digitālais darbs ar jaunatni ir neizbēgams. Apzināti izvēloties to neveikt vai pievēršot tam maz uzmanības, ir risks pazeminināt jūsu darba ar jaunatni kvantitāti un kvalitāti kopumā. Darbam ar jaunatni ir jāveicina digitālās kompetences un mūsdienām nepieciešamo prasmju attīstība jauniešos, lai nodrošinātu jauniešu aktīvu līdzdalību mūsdienīgā vidē un veicinātu izglītotas nākotnes sabiedrības veidošanos.
2. Digitālais darbs ar jaunatni mūsdienās ir būtiska daļa no darba ar jaunatni, tādēļ to ir svarīgi integrēt novada jaunatnes politikas stratēģijā. Lai arī īpaši aktuāli digitālie risinājumi kļūst pulcēšanās ierobežojumu laikā, tomēr par to iespējām nevajadzētu aizmirst arī ierastā ikdienas darbā. Jaunieši dzīvo digitālajā vidē, līdz ar to darba ar jaunatni pakalpojumam jābūt nodrošinātam tur, kur ir jaunieši – arī sociālajos medijos.
3. Kvalitatīvs digitālais darbs ar jaunatni ir tas pats, kas kvalitatīvs darbs ar jaunatni, tikai – ar digitāliem elementiem. Tieši tik vienkārši! Abiem ir tie paši mērķi, pamatprincipi un vēlamais rezultāts, vienīgā atšķirība ir digitālie tehniskie risinājumi un metodes.
4. Digitālais darbs ar jaunatni nozīmē proaktīvi izmantot digitālos medijus un tehnoloģijas darbā ar jaunatni. Tā nav atsevišķa metode – to var iekļaut jebkurā darba ar jaunatni formā, un tā mērķi neatšķiras no darba ar jaunatni vispārīgajiem mērķiem. Digitālā darba ar jaunatni pamatā saglabājas tie paši ētikas principi un vērtības, kas ir darbā ar jaunatni.
5. Digitālo rīku un jauno tehnoloģiju izmantošana ir efektīvs līdzeklis, lai veiksmīgāk sasniegtu darba ar jaunatni pamatuzdevumus – atbalstīt un veicināt jauniešu iniciatīvas, radot labvēlīgus apstākļus viņu intelektuālajai un radošajai attīstībai; nodrošināt jauniešiem iespēju iegūt dzīvei nepieciešamās prasmes, zināšanas un kompetences neformālās izglītības ceļā; nodrošināt jauniešiem iespēju lietderīgi izmantot brīvo laiku; nodrošināt jauniešiem viņu attīstības vajadzībām atbilstošas informācijas pieejamību.
6. Digitālais darbs ar jaunatni ietver vairākas šķautnes digitālās kompetences attīstībā – tehniskās iemaņas digitālo rīku pielietošanā, jēgpilnu metožu izvēle, drošības un uzvedības normas internetā, netiķete. Tas ir zināšanu, prasmju un attieksmju kopums, kas palīdz dabiski un veiksmīgi strādāt tiešsaistē.

7. ES Padomes dalībvalstu pārstāvju rekomendācijas organizāciju darba ar jaunatni mērķu sasniegšanai ir: attīstīt digitālās darbības un pakalpojumus, inovatīvas pieejas un jaunus sadarbības modeļus atbilstoši savām interesēm un vajadzībām; izmantot digitālo darbu ar jaunatni, lai uzlabotu sasniegtos rezultātus un stiprinātu darba ar jaunatni nozīmi.

8. Pēc Eiropas Komisijas ekspertu definējuma *Youthpass* rīkā, digitālā kompetence ietver digitālo tehnoloģiju atbildīgu lietošanu, komunikāciju un sadarbību, medijpratību, digitāla satura veidošanu, drošību, ar intelektuālo saturu saistītus jautājumus, problēmu risināšanu un kritisko domāšanu. Tajā ietilpst arī spēja atrast informāciju, izmantojot dažādas digitālās tehnoloģijas, pieejamās informācijas patiesuma kritiska izvērtēšana, zinātkāre un atvērta attieksme.

9. Svarīgi ir atcerēties, ka digitālais darbs ar jaunatni nav tikai darbs attālināti vai darbošanās sociālajos medijos. Digitālie mediji un tehnoloģijas var tikt izmantoti kā rīks, kā aktivitāte un kā saturs darbā ar jaunatni. Digitālais darbs ar jaunatni var tikt īstenots gan klātienes, gan virtuālās aktivitātēs, kā arī kombinējot abas šīs formas. Tas ietver:

   → **digitālos rīkus** darbam ar jaunatni, kurus var izmantot gan lai informētu, konsultētu un iesaistītu jauniešus attālināti, gan kā interaktīvas metodes klātienes pasākumos;

   → **mācīšanos darot**, jauniešiem pašiem apgūstot un pielietojot digitālos rīkus, meklējot, apstrādājot un veidojot saturu digitālajā vidē un sociālajos medijos;

   → **sarunas par tiešsaistes vidi** – par attiecībām, uzvedību, netiķeti, drošību internetā un sociālajos medijos, rīkojoties atbildīgi, piesardzīgi un apzinoties savas digitālās tiesības un pienākumus. Šīs sarunas var notikt arī klātienē, nepielietojot nekādus digitālos rīkus, un tās joprojām būs digitālā darba ar jaunatni sastāvdaļa.

10. Gudri digitālie risinājumi bieži vien dod iespēju optimālāk izmantot ierobežotos resursus un labāk sasniegt jauniešus ģeogrāfiski attālākās vietās. Ar digitāliem rīkiem var ne tikai saglabāt kontaktu ar esošajiem jauniešiem, bet arī aizsniegt jaunas auditorijas – ģimenes un tādus jauniešus, kuri iepriekš nenāca un varbūt arī nenāks uz jauniešu centru klātienē.

11. Plānojot digitālā darba ar jaunatni aktivitātes, ir jāņem vērā, ka tam var būt sezonāls raksturs. Vasaras laikā labāk pievērsties klātienes aktivitātēm, jo ir skolēnu vasaras darba ar jaunatni, ārā ir labs laiks, vairāk āra dzīves iespēju, un ir grūti (un arī nevajag!) noturēt jauniešus pie datora. Ir labi dot jauniešiem "digitālā detoksa" periodu, lai viņi atpūstos no ekrāniem, tomēr ir svarīgi arī palikt pieejamam jauniešiem arī digitālā formā.

12. Tendences digitālajā pasaulē ātri mainās – kas lieliski strādāja vakar, šodien var nebūt vairs aktuāli, tādēļ jaunatnes darbiniekiem ir nemitīgi jāizglītojas, jāizzina dažādi rīki un platformas, kas ir aktuālas jauniešiem. Interesēšanās par vidi, kurā uzturas jaunieši un to, kas viņus interesē, ir svarīga daļa no savstarpējas uzticēšanās veidošanas.

13. Ir divas lietas, kas tomēr paliek nemainīgas – fakts, ka tendences nemitīgi mainās, kā arī jauniešu nepieciešamība pēc socializēšanās, piederības, atbalsta, uzklausīšanas, sapratnes un pieņemšanas. Ja spējam izkopt šo prasmi, tad veiksmes formula jau ir rokā, un platformai, kuru konkrētā brīdī lietojam, vairs nebūs tik izšķirošas nozīmes.

14. Ir svarīgi digitālajam darbam ar jaunatni paredzēt budžetu. Tas ir mīts, ka tad, ja tas notiek digitāli, tas neko nemaksā un notiek pats no sevis! Jā, internetā ir pieejami daudz gatavi digitālie rīki un platformas, kuros jaunieši jau uzturas vai kur tos var pulcēt. Tie visi var tikt mērķtiecīgi pielāgoti un izmantoti darbā ar jaunatni, taču, lai nodrošinātu kvalitatīvu digitālo darbu ar jaunatni, ir jāiegulda darbs. Ne vienmēr pietiek ar šo rīku bezmaksas versijām, un reizēm pat ir vajadzība radīt pašiem savu rīku, tāpēc tam arī ir jāparedz līdzekļi.

15. Viens no lielākajiem izaicinājumiem digitālā darba ar jaunatni nodrošināšanā ir jaunatnes darbinieku digitālās kompetences trūkums, tādēļ ir nepieciešama jaunatnes darbinieku apmācība šajā jomā. Būtu svarīgi darba procesā ierēķināt laiku, kad jaunatnes darbinieki var apgūt jaunus rīkus mācību vai pašmācības ceļā.

16. Atkarībā no pieejamajiem resursiem, pašvaldībā vai organizācijā var nozīmēt un sagatavot atsevišķu jaunatnes darbinieku, kas nodrošina tieši digitālā darbu ar jaunatni aktivitātes. Kvalitatīvs un ilgtspējīgs digitālais darbs ar jaunatni regulāri prasa laiku, zināšanas un prasmes, kā arī nemitīgu pilnveidošanos un sekošanu līdzi tendencēm.

17. Digitālajam darbam ar jaunatni (tāpat kā darbam ar jaunatni kopumā) nav jābūt inovatīvam, bet drīzāk skaidram, konsekventam, kā arī vienmēr orientētam uz jauniešu vajadzībām un komunikāciju ar viņiem.

18. Kopumā Latvijā ir diezgan laba infrastruktūra, lai nodrošinātu digitālo darbu ar jaunatni – ir samērā labs interneta pārklājums, jaunatnes darbiniekam un jauniešiem ir pieejamas personīgās viedierīces. Gadījumos, kad jauniešiem to nav, skola dažkārt palīdz nodrošināt aprīkojumu. Ir arī pieejami datori ar internetu skolā un bibliotēkā. Tāpat gan bibliotēkās, gan lielveikalos un citviet jauniešiem ir iespēja pieslēgties publiskajam Wi-Fi internetam.

19. Digitālā darba ar jaunatni attīstībai ir jāveic ieguldījums resursos. Moderns un atbilstošs tehniskais aprīkojums, stabils un ātrs interneta pieslēgums un pieeja dažādu tiešsaistes rīku maksas versijām uzlabos digitālā darba ar jaunatni veicēju sniegumu un kvalitāti kopumā. Ieguldījumi jāveic arī jaunatnes darbinieku un jauniešu kompetenču attīstībā.

20. Ir svarīgi pievērst uzmanību digitālajai drošībai, jo pastāv daudzi informācijas un datu drošības riski. Ir nepieciešams veicināt pārdomātu rīcību digitālajā vidē un jaunu prasmju apguvi par digitālo drošību, privātuma iestatījumiem, drošu datu glabāšanu un paroļu veidošanu, etiķeti digitālājā vidē, kā arī medijpratību gan veidojot saturu, gan kritiski izvērtējot internetā pieejamo informāciju.

21. Ne visiem jauniešiem ir prasmes un iespējas digitāli iesaistīties. Jauniešiem ir jāapgūst digitālā etiķete, jāattīsta digitālā kompetence – jāsaprot, kā lietot viedierīces un kā to darīt droši. Ne visi jūtas ērti tiešsaistē, daudziem jauniešiem sākas trauksme, kad jāieslēdz video kamera vai mikrofons. Ir jaunieši, kuriem apstākļi mājās neļauj pilnvērtīgi piedalīties. Pirms izvērst digitālās aktivitātes, ir svarīgi apzināt un mazināt jauniešu tehniskās un sociālās iesaistes barjeras, kā arī sagatavot un izglītot jauniešus par procesiem tiešsaistē.

22. Digitālais darbs ar jaunatni nebūs piemērots jauniešiem ar datoratkarībām un tiem, kuriem kopumā ir zema motivācija. Sākumā kontakta nodibināšana var izdoties arī tiešsaistē, taču ilgtermiņā ir būtisks tiešais kontakts un darbs ar jaunieti klātienē.

23. Digitālo rīku izmantošana var veicināt produktivitāti. Tehnoloģijas un rīki sniedz iespēju veikt darbus ātrāk, kvalitatīvāk un ar mazāku ieguldījumu, plānot savu laiku un būt elastīgākiem arī fiziskajā darba vietā, kā arī sniedz iespēju veikt to no dažādām lokācijām.

24. Jaunu digitālu rīku ieviešana darbā dažkārt var būt izaicinājums, kas var izraisīt kolēģos un jauniešos pretestību. Taču, ja jaunā pieeja ir vērsta uz risinājumu, mērķis un vajadzīgās funkcijas ir skaidri definētas, un ja komanda ir motivēta uzlabot savus ikdienas darba procesus, tad jauna rīka ieviešana var būt veiksmīga, ilgtermiņā visiem atvieglojot darbu. Tikmēr pārejas periodā ir svarīga apmācība, tehniskais atbalsts un visas komandas iesaiste rīka pielietošanā.

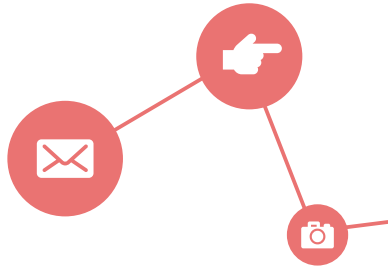
25. Mazāk ir vairāk – vienkārši, jauniešiem un jaunatnes darbiniekiem pazīstami un saprotami rīki vislabāk palīdzēs sasniegt kopīgos mērķus. Svarīgāk par pašiem rīkiem ir skaidrs mērķis un plāns, kas tiek īstenots darbā ar jaunatni. Ik pa laikam der pajautāt sev un komandai – vai forma nepārņem saturu? Jo saturs vienmēr būs svarīgāks par formu! Tomēr ir svarīgi nebaidīties arī eksperimentēt ar jauniem rīkiem, meklējot risinājumu problēmām. Šajā materiālā ir vairāki piemēri ar to, kā mērķtiecīgi meklēti (un atrasti!) jauni digitālie rīki palīdz sasniegt mērķi vieglāk, ātrāk un efektīvāk.

26. Izvēlēties rīku plaši pieejamajā klāstā var būt izaicinoši. Rīka izvēlē svarīgi ir identificēt mērķi un vajadzības, ko ar to vēlas sasniegt. Lai pašiem nav jāmeklē plašajos rīku sarakstos, jautā jauniešiem vai citiem kolēģiem par rīku izmantošanu un pieredzēm. Izmēģiniet un eksperimentējiet, lai atrastu jums atbilstošāko rīku. Kā svarīgs faktors rīku izvēlē ir tā pieejamība un izmaksas. Vairākiem rīkiem ir pieejamas bezmaksas versijas vai atlaides nevalstiskajām organizācijām un izglītotājiem. Tomēr reizēm ir vērts maksāt par rīku, kas atbilst tieši jūsu vajadzībām.

27. Rīku un platformu dažādošana būs interesanta gan pašiem, gan jauniešiem. Tomēr svarīgi ir nepārcensties, labākā izvēle vienā tiešsaistes pasākumā būs izmantot 1–4 rīkus, kas sasniegs vēlamo rezultātu. Vēl viena platforma, ko izmantot, reizēm var nevis palīdzēt, bet radīt papildu slogu. Katrs jauns rīks ir jāapgūst un jāveic patstāvīgs darbs tajā. Ne vienmēr tas ir tā vērts. Noderīgi ir izpētīt ikdienā izmantotās platformas un rīkus, lai attīstītu jaunus izmantošanas veidus, kas atbilst aktuālajām vajadzībām.

28. Izveidojiet digitālo stratēģiju ar definētu plānu un mērķiem, ko vēlaties sasniegt (arī skaitļos). Īstenošanas procesā ieteicams veikt monitoringu un, iespējams, papildu aktivitātes, mainīt virzienu vai izvirzīt jaunus mērķus. Papildu praktiskas vadlīnijas digitālā darba ar jaunatni veikšanai palīdzēs ikdienas darbā. Stratēģiski veidojot plānu, tajā var iekļaut atbildes uz jautājumiem:

- → KĀPĒC? Mērķis, vajadzība
- → KAM? Mērķauditorija
- → KUR? Platformas
- → KAS? Vēstījums (galvenā ziņa)
- → KAD? Laika plāns, biežums
- → KURŠ? Atbildīgais/ie
- → KO VĒL? Papildus aktivitātes iesaistei
- → UN KĀ? Izvērtēšana, statistika, turpmākais plāns



29. Mērķa grupas sasniegšanu un jauniešiem uzrunājošas aktivitātes nodrošinās jauniešu iesaiste stratēģijas un vadlīniju izstrādē, platformu un rīku izvēlē, satura praktiskā veidošanā, kā arī citās aktivitātēs platformās un to uzturēšanā. Jaunieši vislabāk aizsniegs citus jauniešus un noturēs viņu uzmanību, runājot "jauniešu valodā"!

30. Jauniešu iesaiste digitālā darba ar jaunatni veikšanā ne tikai atvieglos darba ikdienu, bet veicinās arī pašu jauniešu līdzdalību, darbam nepieciešamo prasmju attīstību un medijpratību. Radoša tehnoloģiju pielietošana attīstīs jauniešu kompetences gan kā kritiskiem patērētājiem, gan aktīviem satura veidotājiem tehnoloģiju jomā.

5. Resursu saraksts

Statistika un izpēte

Jauniešu dzīves kvalitātes izpēte Baltijas valstīs

Darba ar jaunatni sistēma un jaunatnes darbinieku izglītība Latvijā

Eiropas statistika par jaunatni

Latvijas statistika: Informācijas tehnoloģijas

Statistikas kopsavilkums "Young people in Europe" 2022

ES informācija par digitālo nākotni

Noderīga informācija, dokumenti un atskaites

ES jaunatnes stratēģija

Digitālās izglītības rīcības plāns (2021.-2027.)

Eiropas deklarācija par digitālajām tiesībām un principiem digitālajai desmitgadei

Jaunatnes likums

Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju secinājumi par digitālo darbu ar jaunatni, 2019

Digitālās transformācijas pamatnostādnes 2021.–2027. gadam

Digitāla pieeja projektos

"Digital Competences and Capacities in Youth Work"

"Study on the impact of the internet and social media on youth participation and youth work"

"Digitalisation and youth work"

"The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp)"

"Youth Work in Digital World"

"DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens"

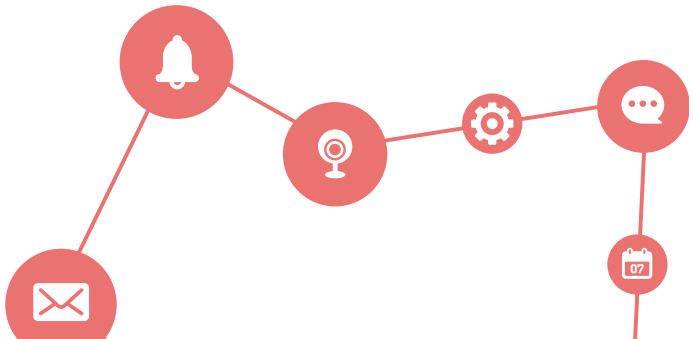
Materiāli, metodes, piemēri un iedvesma

European Commission: Developing digital youth work, 2018

Digital Pathways for Youth workers "Skill IT"

"Digital youth work – a Finnish perspective"

"Competence Framework for Digital Youth Work Practice"



"Digital Youth Work Self-Assessment"

Tiešsaistes pašrefleksijas rīks "SELFIEforTEACHERS"

"Guidelines for Youth Workers working with Digital Media"

Mācības, izvērtēšanas rīki, ceļveži un pieredze no projekta "Learning path"

Projekta "Digital youth work" rezultāti

Mācību stundu plāni un uzdevumi "Esi medijpratīgs!"

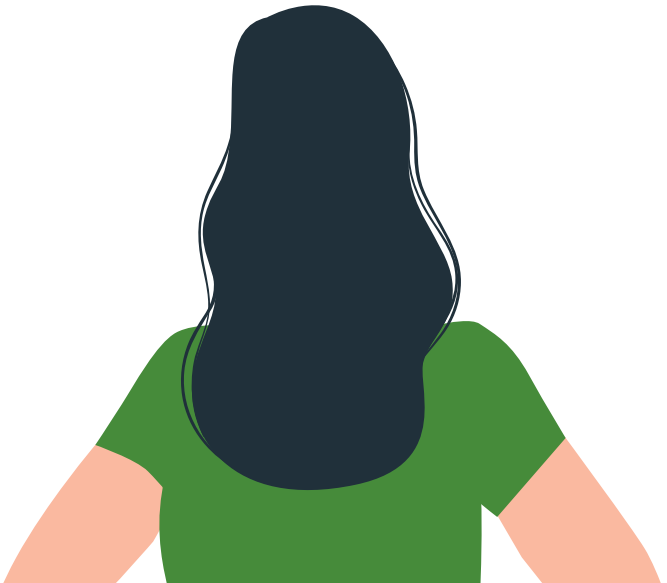
Tiešsaistes rīks "The Digital Competence Wheel"

Materiāli par digitālo drošību

Plakāti

"National Strategies for Digital Youth Work"

"Quality Requirements for Virtual and Blended Mobilities

"Digital Competences and Digital Capacity in Youth Work"

Toolbox "FAKE OFF!"