

# Kodėl mums reikia skaitmeninio darbo su jaunimu?

Heikki Lauha

VšĮ ["Nectarus"](#) komanda atrinko ir išvertė šį straipsnį [Jaunimo reikalų departamento](#) prie Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos užsakymu. Šis straipsnis yra dalis medžiagos mokymų kursams apie skaitmeninį darbą su jaunimu. Suomijos nacionalinio skaitmeninio darbo kompetencijos centras ["Verke"](#) suteikė leidimą VšĮ "Nectarus" publikuoti šį straipsnį.

2014 m. Nyderlandų fotografas Gijsbert van der Wal padarė garsiąją nuotrauką, kurioje nedidelė grupė mokinių sėdi ant suoliukų nacionaliniame muziejuje Rijksmuseum, Amsterdame. Vaikų, žiūrinčių į savo išmaniuosius telefonus šalia Rembranto šedevro „Naktinis budėjimas“, nuotrauka dar tą pačią dieną buvo paskelbta „Facebook“, ir per kelias dienas ja buvo pasidalinta beveik 9 500 kartų. Ja taip pat buvo dalinamasi „Twitter“, „Tumblr“ ir „Reddit“. Nuotrauka plito žaibišku greičiu, neretai su gana slegiančiomis antraštėmis: šiandienos jaunimas labiau domisi Whatsappu nei Rembrantu.

Po poros metų britų laikraštis „The Telegraph“ paskelbė straipsnį su tikraja šios populiaros nuotraukos istorija. Paaiškėjo, kad tuo metu vaikai darė per pamoką gautą užduotį. Jai atlikti ekskursijos muziejuje metu jie turėjo naudoti išmaniuosius telefonus ir specialią programėlę. Nepaisant to, nuotrauka vis dar dalinamasi internete, ir ji vadinama „mūsų socialinės žiniasklaidos eros metafora“. („The Telegraph“, 2016)

Žinoma, šios istorijos moralas yra toks: nepradėkite per anksti daryti išvadų apie tai, ką matote. Ji taip pat skatina diskutuoti apie darbo su jaunimu vaidmenį šiandieninėje skaitmenizuotoje ir technologizuotoje visuomenėje. Šiame kontekste reikia pažymėti du pagrindinius aspektus, susijusius su ryšiu tarp skaitmeninimo ir darbo su jaunimu.

Pirma, viena iš darbo su jaunimu užduočių yra suprasti, kaip skaitmeninimas formuoja visuomenę ir kokį poveikį jis turės jaunimui ir darbui su jaunimu. Technologijos dalyvauja visose jaunimo gyvenimo srityse. Tai reiškia, kad kiekvienas jaunuolis yra kažkaip susijęs su skaitmenine kultūra, nesvarbu, ar jis skaitmenines medijas naudoja aktyviai ar pasyviai. Tam, kad darbas su jaunimu neatsiliktų ir prisitaikytų prie socialinių pokyčių, šioje srityje dirbantys specialistai turi būti smalsūs, prisitaikantys, lankstūs, atviri, drąsūs ir nebijantys eksperimentuoti su naujomis technologijomis. Kaip teigiama 2016 m. tarptautinio projekto „Screenagers“ ataskaitoje, „<...> jei dirbant su jaunimu technologijos ir socialinė žiniasklaida bus paliktos nuošalyje, kyla pavojus pasenti ir nesuprasti jaunuolių, kurie naudojami darbo su jaunimu paslaugomis“ (Harvey, 2016). Todėl svarbu nuolat diskutuoti apie darbo su jaunimu ateitį: kaip, pavyzdžiui, dirbtinis intelektas paveiks kultūrinius reiškinius, susijusius su jaunimu, ir darbo su jaunimu praktiką?



Antra, pagrindinis darbo su jaunimu tikslas yra remti jaunuolių įgalinimą ir gebėjimą aktyviai dalyvauti visuomenėje, kuri tampa vis labiau skaitmenizuota ir technologizuota. Tam reikia įsiskverbti į jaunuolių potyrių pasaulį ir veikti aplinkoje, kurioje jie gyvena, įskaitant skaitmeninę kultūrą ir aplinką. Dar svarbesnis darbo su jaunimu aspektas yra skaitmeninės atskirties tarp jaunuolių prevencija, užtikrinant jiems galimybę naudotis skaitmeninėmis technologijomis ir tobulinant jų su technologijomis susijusius įgūdžius.

### **Kaip darbas su jaunimu tampa skaitmeniniu?**

Jaunimo darbuotojai visada greitai ir drąsiai stengiasi atkreipti dėmesį į naujus kultūros reiškinius ir tendencijas. Daugeliu atvejų naujas medijas ir technologijas jie pradėjo naudoti netrukus po jų atsiradimo. Pavyzdžiui, Suomijoje XX a. 9-ajame dešimtmetyje jaunimo centruose kartu su biliardo stalais atsirado ir žaidimų konsolės. Kai 9-ojo dešimtmečio pabaigoje–10-ajame dešimtmetyje atsirado duomenų tinklai, Suomijos darbo su jaunimu organizacijos pradėjo kurti savo svetaines, kad galėtų keistis informacija. Nuo XXI a. 1-ojo dešimtmečio pradžios jaunimas su jaunimo darbuotojais gali bendrauti internetinėse bendruomenėse ir socialiniuose tinkluose. Pastaraisiais metais sparti plėtra, ypač mobiliųjų technologijų srityje, buvo pastebima darbo su jaunimu srityje, nes tarp jaunuolių išpopuliarėjo naujos skaitmeninės priemonės ir paslaugos. Darbu su jaunimu taip pat siekiama remti daugiau jaunuolių kūrybiškumą ir stiprinti skaitmeninius gebėjimus plėtojant technologinį švietimą ir technologijomis grindžiamą veiklą, kaip antai robotiką, programavimą ir kūrėjų erdves. (Lauha et al., 2017; Tuominen, 2017)

Skaitmeninių medijų ir technologijų taikymas darbo su jaunimu srityje nėra nauja idėja. Kita vertus, nauja yra skaitmeninimo įtaka ir mastas visuomenėje. Skaitmeninimo procesas taip pat negrįžtamai pakeitė pilietinius gebėjimus, kurių jaunimui prireiks ateityje, taip pat būdus, kaip jaunuoliai palaiko socialinius ryšius. Tai reiškia, kad skaitmeninimas darbo su jaunimu srityje reiškia būtinybę neatsilikti nuo naujovių. Nėra tikslinga atskirti skaitmeninį darbą su jaunimu naudojant skaitmenines technologijas nuo tiesioginės veiklos susitinkant arba laikyti jį atskiru darbo su jaunimu metodu ar šaka.

Panašios mintys atsispindi skaitmeninio darbo su jaunimu apibrėžime, kurį pasiūlė keletas Europos ekspertų. Remiantis ES skaitmeninimo ir jaunimo ekspertų grupe, įsteigta pagal Europos Sąjungos 2016–2018 m. darbo planą jaunimo srityje, skaitmeninis darbas su jaunimu:

- yra iniciatyvus skaitmeninių medijų ir technologijų naudojimas bei reagavimas į jas darbo su jaunimu srityje;
- nėra tik darbo su jaunimu metodas. Darbas su jaunimu naudojantis skaitmeninėmis technologijomis gali būti įtraukiamas į bet kokios formos darbą

su jaunimu (atvirą darbą su jaunimu, jaunimo informavimą ir konsultavimą, jaunimo klubus, atskirtą darbą su jaunimu);

- siekia tokių pačių tikslų, kaip ir apskritai darbas su jaunimu, o skaitmeninių medijų ir technologijų naudojimas darbo su jaunimu srityje turėtų visada remti šiuos tikslus;
- gali vykti susitinkant tiesiogiai, taip pat interneto aplinkoje arba abiem šiais būdais. Skaitmeninės medijos ir technologijos gali būti darbo su jaunimu priemonė, veiklos rūšis arba turinys;
- grindžiamas ta pačia etika, vertybėmis ir principais, kaip ir darbas su jaunimu.

Apibrėžiant skaitmeninį darbą su jaunimu, svarbiausia yra jo integracinis pobūdis ir dėmesys darbo su jaunimu procesui ir įgyvendinimui, pabrėžiant jo, kaip bendro darbo su jaunimu, svarbą. Siekdama užtikrinti ir sustiprinti skaitmeninio darbo su jaunimu plėtojimą, ES ekspertų grupė rekomenduoja kiekvienai valstybei narei parengti skaitmeninio darbo su jaunimu plėtojimo ir lėšų skyrimo planą, kuris būtų neatsiejama jaunimo politikos dalis. Ekspertų grupė taip pat rekomenduoja valstybėms narėms numatyti strategines finansines investicijas skaitmeninio darbo su jaunimu srityje, skiriant išteklius jaunimo darbuotojų mokymui, naujoviškų darbo su jaunimu naudojančių skaitmeninėmis technologijomis metodikų kūrimui, darbo laikui, infrastruktūrai ir technologijoms, kurios bus naudojamos su jaunimu. Be to, vietos, nacionalinio ar Europos lygmens darbo su jaunimu politika turėtų būti formuojama atsižvelgiant į skaitmeninį ir jaunuolių skaitmeninę kultūrą. (Europos Komisija, 2018)

### **Skaitmeninis darbas su jaunimu ateityje**

Pirmaujanti pasaulyje informacinių technologijų tyrimų ir konsultacijų įmonė „Gartner“ skelbia metinę ataskaitą „Hype Cycle for Emerging Technologies“, kurioje pateikiama įvairių pramonės šakų nuomonė apie svarbiausias naujas technologijas ir tendencijas po 5–10 metų. 2017 m. „Gartner“ atskleidė tris didžiausias tendencijas, susijusias su technologijų naujovėmis: visur paplitęs dirbtinis intelektas, skaidriai įtraukiantys potyriai ir skaitmeninės platformos. Dirbtinis intelektas, „Gartner“ nuomone, yra technologijų plėtojimas, apimantis, be kita ko, mašinų mokymąsi, gilųjį mokymąsi, bendrąjį dirbtinį intelektą, autonomines transporto priemones, dronus ir išmaniuosius robotus. Skaidriai įtraukiantys potyriai yra susiję su technologijomis, kurios ir toliau bus labiau orientuotos į žmogų tiek, kad būtų užtikrintas skaidrumas tarp žmonių ir daiktų. Tarp tokių technologijų yra keturmatis spausdinimas, papildytoji realybė, kompiuterio ir smegenų sąsaja, išmanieji namai, žmogaus kūno tobulinimas išmaniosiomis technologijomis ir virtualioji realybė. Pagrindinės skaitmeninę platformą įgalinančios technologijos yra 5G, blokų grandinė ir daiktų internetas. (Gartner, 2017)

Darbo su jaunimu srityje minėtos technologinės naujovės gali atrodyti tolimos ar net utopiškos. Tačiau jau dabar yra daug darbo su jaunimu pavyzdžių, kai išnaudojamas

naujų technologijų potencialas, net jei plėtojimas tebėra ankstyvoje stadijoje. Pavyzdžiui, dirbtinio intelekto palaikomos robotinės pokalbių programos jau kuriamos jaunimo informavimo ir konsultavimo srityje, kad jaunimo darbuotojams nereikėtų daryti paprastų rutininių darbų ir jie galėtų daugiau dėmesio skirti bendravimui su jaunimu. Darbui su jaunimu taip pat naudingas virtualios ir papildytosios realybės plėtojimas, pavyzdžiui, kuriant novatoriškus skaitmeninius žaidimus. Be to, išmanieji įrenginiai ir daiktų internetas leido jaunimo centrams būti lankstesniems ir nepriklausomiems nuo fizinės erdvės: jei jaunimas nori spontaniškai susitikti jaunimo centre, jie gali užsisakyti kambarį internetu ir savo išmaniaisiais telefonais iš anksto įjungti kavos aparatą.

Nors dabar dirbant su jaunimu kyla įvairių su technologijomis susijusių problemų, tokia veikla visada turi būti grindžiama kokybišku turiniu, paremtu ugdymo ir darbo su jaunimu tikslais. Kitaip tariant, skaitmenumas neturėtų būti vertinamas kaip savaime vertingas dalykas, o skaitmeninės medijos ir technologijos turi būti naudojamos tik atsižvelgiant į darbo su jaunimu sąlygas. Tam tikru etapu labai tikėtina, kad skaitmenumas taps tokiau natūraliu ir neatsiejamu darbo su jaunimu aspektu, kad apibrėžiant skaitmeninimą ir darbą su jaunimu neberekės atskiros „skaitmenio darbo su jaunimu“ sąvokos. Tačiau dar reikia nueiti ilgą kelią, ir reikia priemonių, kurios padėtų nustatyti ir plėtoti mūsų darbą.

Daugiau informacijos apie Suomijos darbą su jaunimu naudojantis skaitmeninėmis technologijomis rasite Suomijos nacionalinio skaitmeninio darbo kompetencijos centro (Verke) leidinyje [„Digital youth work – a Finnish perspective“](#). Pagrindinės ES skaitmeninio ir jaunimo ekspertų grupės išvados pateikiamos ES leidinyje [„Developing digital youth work – Policy recommendations, training needs and good practice examples“](#) (Skaitmeninio darbo su jaunimu plėtojimas. Politikos rekomendacijos, mokymo poreikiai ir gerosios patirties pavyzdžiai).

#### ŠALTINIAI:

- Europos Komisija (2018) [„Developing digital youth work – Policy recommendations, training needs, and good practice examples“](#). Pagrindinės skaitmeninio ir jaunimo ekspertų grupės išvados. Europos Sąjunga
- „Gartner“ (2017) [„Top Trends in the Gartner Hype Cycle for Emerging Technologies“](#), 2017.
- Harvey, Clare (2016) „Using ICT, digital and social media in youth work“. Tarptautinis projektas „Screenagers“. Austrijos, Danijos, Suomijos, Šiaurės Airijos ir Airijos Respublikos tyrimų išvadų apžvalga. Airijos nacionalinė jaunimo taryba
- Lauha, Heikki; Tuominen, Suvi; Merikivi, Jani & Timonen Päivi (2017) Minne menet, digitaalinen nuorisotyö? in Hoikkala, Tommi & Kuivakangas, Johanna (eds.) Kenen nuorisotyö? Yhteisö-pedagogiikan kentät ja mahdollisuudet. Humak taikomųjų mokslų universitetas, Suomijos jaunimo tyrimų tinklas ir Suomijos jaunimo tyrimų draugija.
- „The Telegraph“ 2016-01-06 straipsnis [„The real story behind a viral Rembrandt ‘kids on phones’ photo“](#).
- Tuominen, Suvi (2017) Brief history of Finnish digital youth work in Kiviniemi, Juha & Tuominen, Suvi (eds.) Digital youth work – a Finnish perspective. Verke