



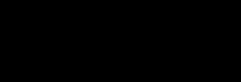
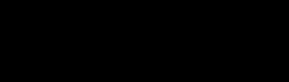
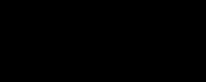
# KDAJ, ČE NE ZDAJ?

FORUM  
O DIGITALNEM  
MLADINSKEM  
DELU

15. 10.  
2019

URA: 9:00–17:00  
LOKACIJA:  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT,  
MASARYKOVA CESTA 16, 1000 LJUBLJANA

DOGODEK  
ORGANIZIRATA:



## PROGRAM:

- 8.45–9.00 Registracija udeležencev
- 9.00–9.15 Uvodni nagovor Urada RS za mladino in Movita
- 9.15–10.00 Prispevek o trenutnih in bodočih trendih digitalnega mladinskega dela
- 10.00–10.30 Odmor za kavo
- 10.30–11.15 Digitalne metode v praksi – vsebinski sklopi 1, 2, 3
- 11.20–12.05 Digitalne metode v praksi – vsebinski sklopi 1, 2, 3
- 12.10–12.55 Digitalne metode v praksi – vsebinski sklopi 1, 2, 3
- 13.00–14.00 Odmor za kosilo
- 14.00–14.30 Razprava o digitalnem mladinskem delu
- 14.30–16.30 Razprava o potrebah za nadaljnji razvoj digitalnega mladinskega dela v Sloveniji

## TRENTNI IN BODOČI TRENDI DIGITALNEGA MLADINSKEGA DELA

Vsebinski prispevek *Trenutni in bodoči trendi digitalnega mladinskega dela* bo potekal v angleškem jeziku. Prevajanje ne bo zagotovljeno. Vsi ostali deli programa bodo potekali v slovenskem jeziku.

**Juha Kiviniemi**, Nacionalni center za digitalno mladinsko delo Verke, Finska

Kakšen je vpliv digitalizacije na družbo, naše vsakdanje življenje in še posebej na mlade? Bi se morali bati digitalne dobe, ki »meša štrene« našim vsakodnevnim aktivnostim mladinskega dela? Ste seznanjeni s trenutnimi trendi v digitalnem mladinskem delu? Kaj pa s prihodnjimi?

*Juha Kiviniemi je navdušeni strokovnjak za digitalno mladinsko delo s prav posebnim zanimanjem za priložnosti, ki jih ponuja "maker" izobraževanje. Kadar ne usposablja mladinskih delavcev na Finskem in v tujini, ga boste najverjetneje našli na spletu, kjer skuša vsrkati vase prav vse informacije, ali pa kot motivacijskega govornika na forumih o digitalnem mladinskem delu v Sloveniji. :-)*



### VSEBINSKI SKLOP 01

## DIGITALNE METODE V PRAKSI

V okviru vsebinskega sklopa 1 se boste zaradi dela v manjših skupinah lahko udeležili le ene od ponujenih aktivnosti. Svoje preference boste označili v prijavnem obrazcu in skušali jih bomo v kar največji meri upoštevali. Sklopov 2 in 3 pa se boste lahko udeležili vsi.



### OSNOVE 3D TISKA IN SKENIRANJA

Predstavljene bodo tehnologije 3D tiska in 3D skeniranja. Podrobneje bosta predstavljeni 3D tehnologiji ekstrudiranje termoplastov (FDM) in stereolitografija (SLA). Omenjeni tehnologiji sta najbolj razširjeni in dostopni za domačo uporabo. Udeleženci bodo spoznali celotni delokrog, kako v ustreznem računalniškem programu za modeliranje izdelati 3D model, kako ga ustrezno pripraviti in prilagoditi določeni tehnologiji tiska in kako ga natisniti.

**Izvajalec:** Matej Pivar, Naravoslovnotehniška fakulteta, UL

*Matej Pivar je magister grafični inženir in asistent na Naravoslovnotehniški fakulteti Univerze v Ljubljani. Nad 3D tiskom se navdušuje in se z njim tudi aktivno ukvarja že 5 let.*



### VKLJUČEVANJE ANIMIRANEGA FILMA V DELO Z MLADIMI

Udeleženci se bodo na delavnici spoznali z osnovnimi pojmi animiranega filma. Praktično delo bo potekalo v manjših skupinah, kjer bo vsaka skupina, s pomočjo tablic in brezplačne aplikacije, izdelala dve kratki animaciji: v kolaž tehniki in tehniki stop animacije s plastelinom, ter s tem spoznala sam postopek dela in tehnično ter programsko opremo za animiranje.

**Izvajalki:** Jelena Dragutinović in Lene Lekše, Društvo za izvajanje filmske vzgoje Slon

*Jelena Dragutinović je diplomirana filozofinja, diplomirala iz teme psihoanalize pravljic in že več kot deset let dela kot mentorica otroških in mladinskih delavnic. Lene Lekše pa je študentka Akademije za likovno umetnost in oblikovanje, smer kiparstvo, in že pet let dela kot mentorica pri društvu Slon.*



### Z ROBOTI SE UČIMO

Udeleženci robotske delavnice bodo spoznali ključne mehanske naprave in zgradili osnovne mehanske kot so polžast prenos, diferencial, zobniški in jermenski prenosi ter pnevmatski sistemi. Mehansko znanje bodo nadgradili s programiranjem enostavnih oz. naprednih robotskih Lego sistemov, ki so prek vmesnika priključeni na računalnik. Z uporabo grafičnega programskega jezika (prilagojenega za osnovnošolce) bodo pridobili ključne kompetence s področja STEM (znanost, tehnologija, inženiring ter matematika) ter spoznali moderne tehnologije, ki bodo ključne v prihodnosti.

**Izvajalec:** Aljaž Vaupotič, Inštitut 4.0

*Aljaž Vaupotič je programer in matematik ter je vodja izobraževalnih programov robotike in programiranja (tečajev in tekmovanj) na Inštitutu 4.0. Prav tako že več let aktivno sodeluje v multidisciplinarnem, globalnem programu First Lego League, ki navdušuje osnovnošolce nad znanji STEM.*



### IZDELAJ ARDUINO SEMAFOR

Udeleženci bodo na delavnici v naprej pripravljen in z mikrokrmilnikom povezan semafor programirali, tako da se bodo luči prižigale v pravem zaporedju in pravilno usmerjale promet. Nato se bodo lotili še pisanja zahtevnejšega programa, ki bo urejal varno vožnjo skozi križišče s štirimi semaforji in bo moral poskrbeti, da se vozila med vožnjo skozi križišče ne bodo zalelela.

**Izvajalec:** Igor Trupina, Zavod Vsak

*Igor Trupina je branilec idej odprte kode, aktivni član mreže Wlan slovenija in sodelavec pri projektih Ljudmile, Festivala Histeria, Duh Casa in številnih drugih. S svojim sproščenim pristopom kot mentor za programiranje navdušuje otroke in odrasle.*



### DIGITALNO PRIPOVEDOVANJE ZGODB

Udeleženci se bodo seznanili z zgodbo kot formo komunikacije in kot orodjem dela z mladimi, spoznali bodo tudi različne načine vizualnega pripovedovanja ("filmski jezik").

**Izvajalka:** Aliksandra Ilnatovich, Društvo zaveznikov mehkega pristanaka – Luksuz produkcija

*Aliksandra Ilnatovich je sociologinja s specializacijo na področju vizualnih in kulturnih študij, novinarka, predavateljica o filmski zgodovini in teoriji dokumentarnega filma ter mentorica na različnih medijskih in filmskih delavnicah za otroke, mlade in odrasle s poudarkom na skupinah z manj priložnostmi, predstavniki nevladnih organizacij in aktivisti.*

### VSEBINSKI SKLOP 02

## RAZPRAVA O DIGITALNEM MLADINSKEM DELU

Popoldanski del dogodka bo namenjen razpravi in poglobljanju razumevanja koncepta digitalnega mladinskega dela.

### VSAKDO SE LAHKO NAUČI PROGRAMIRATI!

S pomočjo programskih blokov, ki jih bodo sestavljali v preprosto programske kodo, bodo udeleženci delavnice spoznali osnovne programske koncepte ter orodja, s katerimi lahko veselje do učenja programiranja prenesejo na otroke in mladostnike.

**Izvajalki:** Katja K. Ošljak in Gordana Erdelić, Code Week

*Katja K. Ošljak je raziskovalka ustanoviteljica Zavoda Vsak in ambasadorka projekta EU Code Week. Kot organizatorica in mentorica programov digitalne vzgoje si prizadeva za dvig digitalne pismenosti, dostopa do digitalnega izobraževanja in računalniških znanj ter medijsko opismenjevanje državljanov informacijske družbe. Gordana Erdelić je prepoznavna kot ena izmed gonilnih sil projekta "5 za vzgojo", mentorica programiranja in elektronike, humanitarika ter aktivistka. Sodelovala je tudi pri vključevanju mladostnikov iz dežel brez spremstva v družbo, pri zbiranju življenjskih potrebščin za migrante in otroke iz revnih družin ter številnih drugih humanitarnih aktivnostih.*

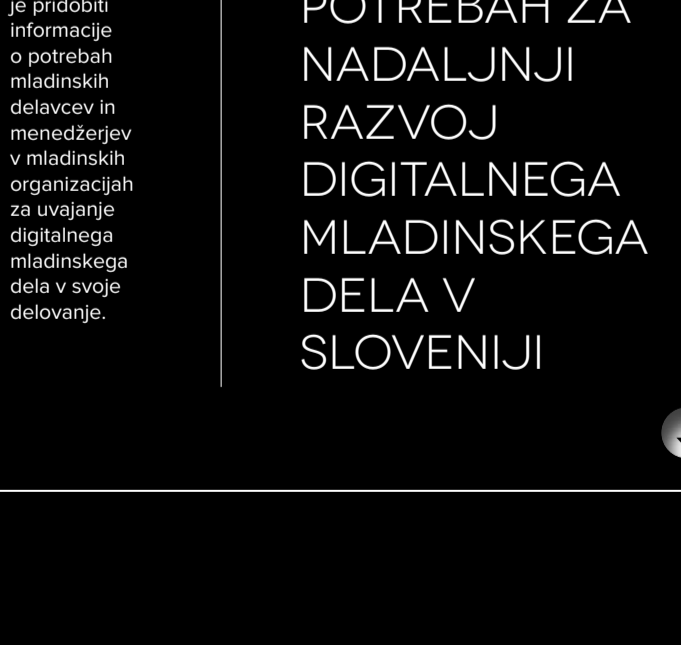


### DIGITALNE APLIKACIJE IN PLATFORME

Udeleženci se bodo na delavnici spoznali z različnimi aplikacijami, ki jim bodo olajšale komunikacijo znotraj ekipe ter z mladimi, ki jim bodo v pomoč pri pripravi bolj zanimivih predstavitev in s pomočjo katerih bodo lahko pripravili vsebine za mlade na bolj interaktivni način. Predstavljene bodo aplikacije Actionbound, Slack, Padlet in Kahoot.

**Izvajalec:** Urban Krevl, Mreža MaMa

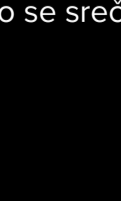
*Urban Krevl je izkušen mladinski delavec, ki je svojo kariero začel kot udeleženec mladinske izmenjave, potem pa razvil svojo profesionalno pot od aktivnega mladega, ki je skupaj z ekipo mladih pripravil več mladinskih izmenjav, do rednega sodelavca Mreže MaMa, kjer je vpet predvsem v razvoj usposabljanj za mladinske delavce.*



Namen tega dela programa je pridobiti informacije o potrebah mladinskih delavcev in menedžerjev v mladinskih organizacijah za uvajanje digitalnega mladinskega dela v svoje delovanje.

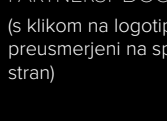
## RAZPRAVA O POTREBAH ZA NADALJNJI RAZVOJ DIGITALNEGA MLADINSKEGA DELA V SLOVENIJI

Prostor dogodka je primeren za gibalno ovirane osebe.



Veselimo se srečanja z vami!

ORGANIZATORJI:



PARTNERJI DOGODKA:  
(s klikom na logotip ste preusmerjeni na spletno stran)

