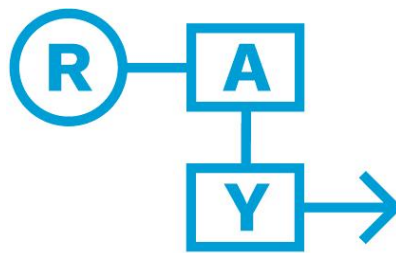


## Analiza različnih dimenzij digitalizacije v evropskih programih na področju mladine (RAY DIGI)



**Research-based  
analysis of European  
youth programmes**

RAY DIGI je tematski raziskovalni projekt, katerega namen je raziskati razsežnosti digitalizacije, dokumentirati njen napredek in razviti priporočila za krepitev digitalnega napredka v evropskih programih na področju mladine in podporo digitalnim razsežnostim v mladinskem delu.

Raziskovalni načrt je lahko podvržen spremembam.

### Cilji

- prepoznati za mladinsko delo pomembne vidike digitalizacije v življenju mladih in pristope za vključevanje teh vidikov v prakso mladinskega dela;
- proučiti nacionalne mladinske politike in strategije ter nacionalne okvire mladinskega dela in prepoznati njihove pristope k digitalizaciji v mladinskem delu;
- prepoznati pristope za vključevanje digitalnih okolij v neformalna učna okolja in analizirati njihove prednosti in slabosti;
- prepoznati hibridna učna okolja in metodologije, ki združujejo in povezujejo digitalne in analogne načine učenja, ter analizirati njihove prednosti in slabosti;
- raziskati učinke izključno digitalnih, hibridnih in izključno analognih učnih okolij na dostopnost za mlade z manj priložnostmi;
- prepoznati potrebe po podpori evropskih organov, skupin, mrež in organizacij, ki se ukvarjajo z mladinskim delom, za uspešno vključevanje v digitalno in spletno mladinsko delo, zlasti na področju evropskih programov na področju mladine.

## Temeljna raziskovalna vprašanja

- Katere so ključne vrzeli med pomenom digitalizacije v življenju mladih in njenim prenosom v prakso mladinskega dela ter kako jih je mogoče zmanjšati?
- Katere kompetence potrebujejo mladinski delavci za krepitev smiselnih digitalnih razsežnosti pri delu z mladimi in kako podpreti mladinske delavce pri pridobivanju teh kompetenc?
- Katere kompetence potrebujejo mladinski delavci, da mladim omogočijo kompetentno naslavljanje digitalnih razsežnosti v njihovih življenjih in kako mladinske delavce podpreti pri pridobivanju teh kompetenc?
- Kako podpreti mladinsko delo pri oblikovanju in odkrivanju edinstvenega značaja neformalnega učenja v spletnih okoljih?

## Podporna raziskovalna vprašanja

- Kateri vidiki digitalizacije v življenju mladih so pomembni za mladinsko delo in kako lahko evropsko mladinsko delo te vidike vključi v svojo prakso?
- Kako vključiti digitalna okolja v neformalna učna okolja in kakšna podpora je za to potrebna?
- Kako združiti in povezati digitalno in analogno učenje v mladinskem delu ter s tem izkoristiti prednosti obojega?
- Kakšne učinke imajo izključno digitalna, hibridna in analogna učna okolja na dostopnost za mlade z manj priložnostmi in kakšne so možnosti, da ta okolja postanejo popolnoma vključujoča?
- Katere vrste podpore potrebuje evropsko mladinsko delo, da bi se bolje odzvalo na digitalizacijo v življenju mladih in ustrezno prilagodilo svoje prakse, zlasti v okviru evropskih programov na področju mladine?
- Kateri kompetenčni okviri so pomembni za mladinske delavce za smiselno vključevanje digitalne razsežnosti v njihovo delo z mladimi, zlasti v okviru evropskih programov na področju mladine?

## Predvidena raziskovalna metodologija

Ta raziskovalni projekt se vsebinsko in metodološko dopolnjuje z mednarodnim strateškim projektom nacionalnih agencij Digitalno mladinsko delo. Predvidena metodologija vključuje analizo nacionalnih politik in strategij za mladinsko delo in njihovih pristopov k digitalizaciji, intervjuje s ključnimi razvijalci digitalnih kompetenčnih okvirov, kartiranje za digitalno razsežnost relevantnih orodij za samoocenjevanje, študije primera uspešnih projektov v okviru evropskih programov na področju mladine, mladinskega dela in v drugih okoljih z vidika digitalne razsežnosti ter razvoj tematskega modularnega anketnega vprašalnika v okviru splošnih analiz (RAY MON, RAY SOC MON) programov.