

ALL INCLUSIVE IO2

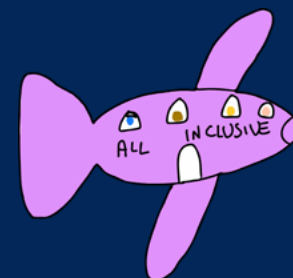
КАКО ДА СЕ ОРГАНИЗИРААТ МЛАДИНСКИ РАЗМЕНИ
ЗА МЛАДИ КОИ НЕ МОЖАТ ДА ПАТУВААТ



Nuorten
Ystävät



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



01	Опис на водичот	3	05	Корисни алатки за хибриден младинска размена	12
02	Дизајнирање на хибридна младинска размена	4	06	Различни фази на младинската размена и кои дигитални алатки да се користат	26
03	Поддршка на младите со посебни потреби	7	07	Виртуелна реалност и можности во иднина	34
04	Како да се утврди дали младиот човек со посебни потреби може да патува	9	08	Листа за проверка за организирање хибридни размени за млади луѓе со посебни потреби	35

Editor:

Nuorten Ystävät ry:
Lassi Kangasluoma,
Erkka Tamminen
Katariina Hentilä
Kehitysvammaliitto:
Sisko Rauhala
Sari Somer

Layout:

Varpu Mäkinen

Artwork:

Storyset on Freepik

Опис на водичот

01

Целта на проектот “Сите вклучени – Отстранување на бариерите за учество” е да се направат меѓународната соработка и младинските размени подостапни за младите луѓе на кои им е потребна посебна поддршка за да можат да учествуваат. Првиот дел од овој проект беше да се направи водич за организациите да ги поддржат во дизајнирањето и реализирањето на Младински размени со целната група на проектот.

Сепак, има млади луѓе во целната група на проектот кои не се во можност да присуствуваат на овие проекти за мобилност дури и со помош на насоките утврдени во првиот резултат. Многу од нив живеат на различни места како на пример интернати, друг вид на домување овозможено од страна на државата или во своите домови со семејствата. Постојат различни фактори кои можат да го инхибираат вистинското учество. Тоа може да бидат предизвици во однесувањето, често вознемирување поради неможност да се издржат силни звуци,

светла или групи луѓе, кои бараат постојана поддршка, што можеби не е овозможено во проект за мобилност.

За да се овозможи присуство на проект за мобилност за овие млади луѓе, проектот за мобилност треба да биде дизајниран на начин што ќе им овозможи на младите луѓе да присуствуваат и да бидат дел од размената, иако тие не се во можност да патуваат. Потребно е дополнително планирање за да може да се случат слични активности на различни места во исто време.

Во последно време, работата на далечина, хибрид настаните како и телеконференцијата се користат веќе некое време и постојано се појавуваат нови технологии. Овој водич ги зема предвид технологиите што се достапни во времето на проектот. Технологиите се развиваат многу време и нови програми и гаџети доаѓаат на пазарот постојано, па затоа е мудро да ги најдете оние кои се најкорисни за вас и за вашата организација.

Дизајнирање на хибридна младинска размена

02

Кога дизајнирате Младинска размена со млади луѓе на кои им е потребна посебна поддршка, прво мора да го решите прашањето: до кого сакам да допрам и кое е нивото на поддршка што им треба. (За поддршка на младите со посебни потреби, можете да го консултирате водичот направен од овој проект). Дали сите млади луѓе до кои сакам да дојдам можат да патуваат на младинска размена, а ако не се, дали ги изоставувам сите заедно?

Се надеваме дека ќе ги вклучите и младите кои можеби нема да можат да патуваат. Младинските размени ги менуваат младите луѓе и некои од младите за кои мислевте дека нема да можат да патуваат може да ве изненадат. Потоа повторно, може да има неуспеси, а некои млади луѓе можеби нема да можат да патуваат. Кога работите со ранливите групи, паметно е да се планираат нештата кои се менуваат и да има неколку планови.



Дизајнирање на хибридна младинска размена

02

2.1. Планирајте го хибридното искуство од почеток

Ако веќе знаете дека некои млади луѓе што сакате да ги вклучите во младинската размена можеби нема да можат да патуваат до договореното место во Европа, планирајте го ова од почеток. Виртуелните делови на проектот не треба да бидат само дел од актуелната младинска размена, туку и дел од планирањето и подготовката за мобилноста.

2.2. Кои алатки да се користат

Кога ги користите алатките од почетокот на проектот, вие, а исто така и учесниците, се навикнувате на алатките и учите како тие најдобро се користат. Исто така, можете да научите дека алатките не работат како што сте сакале и дека можете да најдете нови и подобри алатки (за различни алатки што се користеле во меѓународни проекти, можете да го видите Поглавје 5 од овој водич.)

Важно е да ги изберете вашите алатки врз основа на профилот на вашите учесници. Важни прашања на кои треба да размислите се: Дали учесниците имаат ограничувања во гледањето, слушањето, движењето или разбирањето? Дали можат да читаат и/или пишуваат?

Дали можат да функционираат во голема група, мала група, во парови или им треба време сами за да можат да учествуваат. Различни делови од проектот исто така бараат да се користат различни алатки. Комуникацијата и соработката пред и по младинската размена бараат различни алатки од акцијата за време на младинската размена.

Кои алатки и да се изберат, важно е особено фасилитаторите и водачите на групите добро да ги знаат методите, за да не запре активноста ако алатката не работи како што е потребно. Исто така, важно е алатките да се без бариери и да можат да се користат од луѓе кои имаат на пример предизвици со видот. Ако сте во средината на шумата, можеби нема да имате интернет врска и виртуелните активности не се можни. Истото треба да се направи и со интернет врските на виртуелните учесници.

Дизајнирање на хибридна младинска размена

02

2.3. Разликата помеѓу активноста на IRL и виртуелната активност

При дизајнирање виртуелни активности, добро е да се запамети дека не е можно да се остане активен толку долго во виртуелниот свет како во реалниот свет. Периодот на активност е пократок и можеби ќе ви требаат повеќе паузи. Варијацијата е исто така важна бидејќи виртуелните задачи може да се претворат во монотони побрзо од задачите во реалниот свет. Планирајте максимални 2-4 часа виртуелна активност дневно со 10 мин паузи на секои 45 минути, тоа зависи и од учесниците.

Соработката во активностите е потешко да се постигне во виртуелните активности, бидејќи учесниците не можат да комуницираат на ист начин како во реалниот свет. Не е можно да се пренесе вистинското искуство од реалниот живот преку дигитални медиуми.

Во виртуелниот свет сепак е полесно да се користат различни видови медиуми, како слики и видеа. За некои млади луѓе виртуелното опкружување би можело да се претпочита, на пример, ако имаат проблеми во разбирањето на емоциите на другите луѓе. И можно е истовремено да се користи текст и други форми на комуникација, така што информациите може да се пренесуваат на неколку начини истовремено.

Предизвиците со хибридната младинска размена е многу реална можност младите луѓе кои не се во можност да патуваат да се чувствуваат изоставени од младинската размена. Затоа градењето тим веќе пред планираниот период на активностите е толку важно и исто така е важно алатките што се користат во младинската размена да се користат веќе пред вистинската младинска размена.

2.4. Посетата за однапред планирање на активностите е ваш пријател (Advance Planning Visit APV)

Кога планирате младинска размена за млади луѓе со посебни потреби, се препорачува да аплицирате за финансирање за посета на однапред планирање. Ова е многу важно, посебно ако планирате хибридна младинска размена, бидејќи во суштина мора да планирате за два различни типа на активности кои не се секогаш компатибилни.

Со оваа посета, проектните партнери можат да се сретнат заедно и да ја планираат вистинската младинска размена и алатките што ќе ги користат за виртуелни елементи на младинската размена.

Поддршка на младите со посебни потреби

03

Постојат неколку аспекти што треба да се земат предвид при планирање и организирање на хибридна младинска размена. Најпрво треба да ги имате потребните информации за посебните потреби од учесникот или неговите/нејзините родители или другите луѓе кои работат со него/неа. Треба добро да го познавате учесникот и неопходно е вие или лицето што го поддржува, претходно да сте работеле со него/неа. На пример, бидете свесни за различни сценарија на однесување; што може да влијае на однесувањето, чувствата и реакциите.



Работи што треба да се земат предвид:

03

Здравје на учесникот

на пример, епилептично однесување или потешкотии со слухот (работа со електрична опрема, компјутери, VR-очила, слушалки, микрофони итн.)

Однесувањето на учесникот

Можност да се забележи нешто не е во ред/невообичаено и начин на справување со истото.

Начини како да се работи со ученикот во различни ситуации

Различни сценарија – предизвици во однесувањето и др.

Потребно дополнително време за спроведување на активностите

Информации за секој од учесниците од аспект на колку долго учесникот може да биде активен, колку одмор е потребен и сл.

Комуникација

Погрижете се учесникот да разбере што се случува и зошто. Користете алтернативни методи за комуникација доколку е потребно.

Сите овие работи треба да се земат предвид кога се планира хибридна младинска размена со млади луѓе на кои им е потребна посебна поддршка. Важно е да имате доволно поддршка за учесниците за користење на алатките, бидејќи можеби не се запознаени со нив и можеби ќе им треба помош при нивното користење пред, по и за време на активностите.

Како да се утврди дали младиот човек со посебни потреби може да патува

04



Не постои дефинитивно упатство за да се утврди дали младото лице може да патува на младинска размена, бидејќи секој млад човек е различен и неговите околности се различни. Оценувањето по ова прашање е исто така субјективно, бидејќи блиските лица на младиот најчесто најдобро го познаваат него и нивните способности. Сепак, постојат некои прашања кои можат да помогнат да се утврди кога не е можно да се патува.

Како да се утврди дали младиот човек со посебни потреби може да патува

04

Размислувањето е дека повеќето млади луѓе можат да патуваат доколку одбереме сместување врз основа на нивните потреби. Сепак, постојат некои работи што треба да се земат предвид при планирањето на патувањето.

Долгите летови и чекањето може да бидат предизвик за секого. Меѓутоа, прашањата што треба да се земат предвид се множат кога патувате со млади луѓе со проблеми во однесувањето.

1. Мобилност

а. Какви помагала му се потребни на лицето, дали е можно да ги носи во авионот? (многу превозници ќе ги превезуваат потребните додатоци бесплатно)

б. Ако има многу луѓе на пример со инвалидски колички, авионите обично имаат многу ограничен простор за нив, дали е можно да се лета во истиот авион?

в. Дали лицето може да издржи да седи во текот на летот?

2. Здравје

а. Дали на младиот човек му треба медицинска помош?

б. Дали е достапна медицинската помош за време на патувањето и во актуелната младинска размена?

в. Ако младиот човек има проблеми со тоалетот и има многу незгоди во тоалетот, дали е можно да се справи со тоа за време на патувањето со тоа што ќе има доволно време за паузи во тоалетот.

г. Дали е можно младиот човек да го патува целиот пат до дестинацијата истиот ден. Ако не, дали е можно да се подели патувањето на два дена?

3. Однесување.

а. Дали светлата и звуците на аеродромот/авионот нешто кое младиот човек може да ги издржи? Доколку не, дали има некоја асистивна технологија која може да помогне како на пример слушалки да слуша музика, превез на очите по потреба во одредени моменти за да одмори од стимулација и сл. Дали е можно да се подготви претходно за искуството? Дали е можно да се качат во авионот пред другите патници и сл.

б. Многу луѓе се плашат од летање, дали ова може да се справи со претходно тренирање?

в. Ако младиот човек може да биде насилан, дали е можно тоа да се ублажи со активности или соодветни лекови за време на патувањето

Како да се утврди дали младиот човек со посебни потреби може да патува

04

4. Емоционална стабилност

Многу млади луѓе не патуваат сами или не биле сами далеку од дома. Ова треба да се извести при изборот на учесниците за да се избегне оваа појава.

5. Комуникација и интеракција

Некои млади лица со посебни потреби може да имаат предизвици во комуникацијата и интеракцијата поради говор или други оштетувања.

а. Дали постои можност да се користат слики или други видови алтернативни методи на комуникација?

6. Храна.

а. Ако има строги барања за исхрана или ако лицето е пребирливо, дали е можно да земете спакувана храна со вас?

б. Дали храната при спроведување на младинската размена е погодна за младиот човек, дали може да се исполнат барањата

Корисни алатки за хибриден младинска размена

05

Во овој дел можете да најдете алатки кои би можеле да се користат во младинска размена кои би вклучиле виртуелни елементи. Некои од нив се целосно бесплатни, некои се бесплатни, но бесплатните делови имаат ограничувања, а некои имаат и дополнителни трошоци. Не заборавате да проверите дали вашата организација веќе има лиценци за некои од програмите или можност да се добијат бесплатно, бидејќи постојат програми каде непрофитни организации можат да добијат бесплатни или многу евтини лиценци.



Discord

Discord е бесплатна апликација за разговор со глас, видео и текст. Луѓето секојдневно го користат Discord за да зборуваат за многу работи, почнувајќи од уметнички проекти и семејни патувања до домашни задачи и поддршка за менталното здравје. Тоа е дом за заедници од која било големина, но најшироко го користат мали и активни групи луѓе кои редовно разговараат. Ова може да биде многу корисна алатка за организирање на Младинска размена.

Сервер: Серверите се празни места на Discord. Тие се направени од одредени заедници и групи пријатели. Огромното мнозинство сервери се мали и само за покани. Секој корисник може бесплатно да стартува нов сервер и да ги покани своите пријатели на него.

Канал: Discord серверите се организирани во текстуални и гласовни канали, кои обично се посветени на одредени теми и можат да имаат различни правила.

Во текстуалните канали, корисниците можат да објавуваат пораки, да поставуваат датотеки и да споделуваат слики за другите да ги видат во секое време. Во гласовните канали, корисниците можат да се поврзат преку гласовен или видео повик во реално време и можат да го споделат својот екран со своите пријатели - ова се нарекува Go Live.



MS тимс

Мајкрософт Тимс е унифицирана платформа за комуникација и соработка која комбинира тековен работен разговор, видео конференции, складирање датотеки (вклучувајќи соработка на датотеки) и интеграција на апликации. Услугата се интегрира со пакетот продуктивност заснован на претплата M365 и вклучува приклучоци што може да се интегрираат со производи кои не се на Microsoft. Многу непрофитни организации можат да добијат евтина лиценца за користење на M365.

Тимовите дозволуваат групите или тимовите да се приклучат преку одредена URL адреса или покана од администратор. Тимовите за образование им овозможуваат на администраторите и наставниците да формираат специјални тимови за часови, професионални заедници за учење, персоналот и сите.

Членовите на тимот можат да поставуваат канали. Каналите се теми за дискусија кои им овозможуваат на членовите на тимот да комуницираат без користење на групи за е-пошта или текстуални пораки (SMS). Корисниците можат да одговараат на пораки со текст, слики, GIF и сопствени меми.

Тимовите може да се користат и за видеоповици и одржување состаноци. Состаноците може да се закажуваат или креираат од случај до случај, а корисниците што го посетуваат каналот ќе видат дека состанокот е во тек. Тимс има и екстензија за Microsoft Outlook за поканување на други во групи. Ова поддржува илјадници корисници кои можат да се поврзат преку врска за состанок.



Падлет

Падлет е место каде што може да се создаде еден или повеќе сидови кои можат да ги сместат сите објави што сака да ги сподели. Од видеа и слики до документи и аудио, тоа е буквално празен лист. Тоа е колаборативно, овозможувајќи ви да ги вклучите проектните партнери и учесниците или дури и родителите на учесниците (ако е потребно). Можете, на пример, да ги соберете сите слики, видеа и други датотеки од младинската размена до сидот на Padlet.

Модераторот може да одлучи со кого ќе се дели Padlet. Може да биде јавен, отворен за сите или можете да поставите лозинка на сидот. Може да дозволите само поканетите членови да го користат сидот.

Откако ќе се активира, можно е да се објави ажурирање со прикажување на идентитетите или анонимно. Прво мора да креирате профил на Padlet преку мобилните апликации iOS или Android. Потоа, можно е да се направат простори за споделување со помош на урл врска (линк) или QR-код, за да се именуваат само две од многуте опции за споделување.

Jamboard

Google Jamboard е дигитална табла што овозможува далечинско или лично соработување на заеднички простор. Луѓето можат да скицираат идеи, да решаваат проблеми или да цртаат заеднички и синхронизирано. Jamboard може да се користити на компјутер или како мобилна апликација.

Откако ќе се најдете на страницата, корисникот може да создаде „Jam“ каде што може да црта, да создава форми, линии и да додава текст. Корисникот може да избира и помеѓу четири типа пенкала и шест бои. Обезбедени се и алатки за бришење и преместување предмети, како и создавање дигитални лепливи белешки и претворање на нивната допирна точка во дигитален ласерски показувач. Jamboard поддржува до 16 допирни точки одеднаш на еден уред. Цел тим може да се придружи на истиот џем од други Jamboard и телефони и таблети со апликацијата Jamboard.



Миро

Миро (претходно познат како RealtimeBoard) се брендира како дигитална табла што ја олеснува соработката со други. Софтверот ви овозможува да креирате белешки и дизајни, да ги преместувате работите и да комуницирате преку вградени видео повици или онлајн разговори. Алатката доаѓа и со серија однапред изградени шаблони кои можат да инспирираат или да послужат како почетно место за вашата сопствена проектна работа.

Gather.Town

Gather.Town е софтвер за веб-конференции како Зум, но со дополнителна компонента за гледање на виртуелната „соба“ што ја заземате вие и другите, и со можност да се движите и да комуницирате со другите учесници врз основа на вашите локации во собата исто како и во реалниот живот.

Gather.town е алатка за интеракција каде што можете да разговарате со учесниците во групи или приватно во текот на конференцијата. Се користи во веб-прелистувач (препорачливо е Chrome)

и не треба ништо да преземате, ниту да се регистрирате. Кога ќе влезеш во collect.town преку линкот, треба да ставиш име и да избереш аватар, па можеш да почнеш. Преместувајќи го вашиот аватар наоколу, можете да имате спонтани разговори со оние околу вас. Овие можат да бидат или еден-на-еден или мали групи во зависност од тоа колку луѓе има околу вашиот аватар.

Gather.town има некои однапред изградени виртуелни средини – има однапред изградена поставка за училница, генерички амбиент во кампусот, студентски дом, лабораторија. Исто така, постојат виртуелни претстави на кампусите на МИТ и Карнеги Мелон, конкретно, или можете да креирате свои. Во вашата околина, Gather.town ви овозможува да додавате виртуелни компоненти и алатки во вашиот виртуелен простор, како што се табла, подиум или специфичен видео пренос, за поцелосно да имитирате поставка за училница или конференција.

Графиките во Gather.Town се основни и работат на широк опсег на компјутери со минимално задоцнување. Графиката со ниска резолуција не се чини дека е значајна пречка за користење на системот.



Мурал

MURAL е простор за вашиот тим да соработува визуелно и побрзо да ги решава проблемите лесно за користење дигиталното платно. Без обична онлајн табла, MURAL има моќни карактеристики за олеснување, водени методи и длабока експертиза што организациите треба да ја трансформираат тимската работа.

Мурал има карактеристики како што се подготвени за употреба на шаблони за стотици популарни типови и цели состаноци. Интуитивни карактеристики за визуелна соработка како лепливи белешки, дијаграми, па дури и гифови. Подобри од табла карактеристики како тајмер, гласање, приватен режим, конфети за прослава и повеќе!

Со апликацијата MURAL за зум, сега можете да споделувате дигитално платно во состаноци за зумирање, така што сите учесници можат

визуелно да соработуваат во реално време со дигитални лепливи белешки, цртежи, дијаграми, слики и многу повеќе.

Со Quick Talk, можете веднаш да започнете повик кога сте во мурал за да се поврзете со соработниците. Нема потреба да наоѓате и споделувате врска, само кликнете на иконата за телефонот до аватарите на соработниците во кој било мурал за да започнете или да се придружите на повикот.



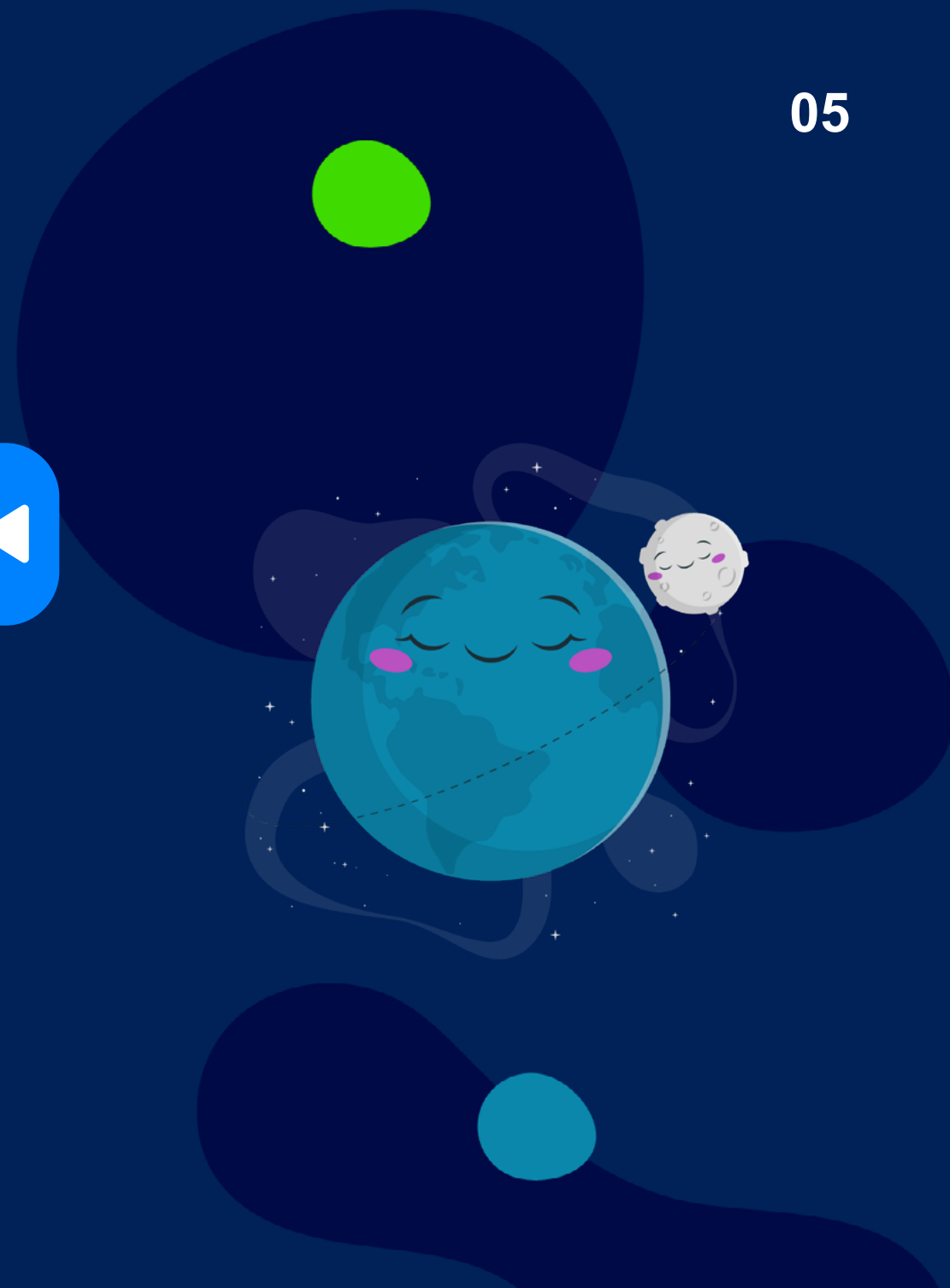
Апликации за комуникација

05

Зум

Може да се користи на било кој уред и е навистина лесно за употребување. Цврстите безбедносни поставки обезбедуваат состаноци без пречки. Можни се филтри, реакции, анкети, кревање раце и споделување музика или видео. Разговарајте со групи или лесно прераснете во 1:1 или групни повици. Карактеристиките зависат од нивото на корисникот. Со бесплатната верзија е можно да се сместат до 100 учесници со неограничени групни состаноци до 40 минути.

Собите за избор ви овозможуваат да го поделите состанокот на Zoom на најмногу 50 одделни сесии. Домаќинот или ко-домаќинот на состанокот може да избере да ги поделат учесниците на состанокот на овие посебни сесии автоматски или рачно, или може да им дозволат на учесниците да избираат и да внесуваат сесии за пробивање како што сакаат.





Google Meet

Секој со профил на Google може да создаде онлајн состанок со најмногу 100 учесници и да се состанува до 60 минути по состанок. Google Meet е услуга за видео повици. Достапно е со веб-прелистувач, како и со апликации за Android и iOS.

Повик на Google Meet може да се креира од настан на Google Calendar, а информациите за настанот во календарот се достапни во видео повик. Создавачот на видеоповикот мора да припаѓа на организација на Google Workspace или G Suite for Education, но на повикот може да се придружат корисници надвор од организацијата на Google Workspace што ја иницира. Може да се придружувате на видео повици од интернет врска, телефонски број, покана по е-пошта или настан на Google Calendar.

Аудио и видео повици со резолуција до 720 p, придружен разговор, шифрирање повици помеѓу сите корисници, можност за приклучување на состаноци преку веб-прелистувач или преку апликации за Android или iOS, споделување екран за презентирање документи, табели, презентации или (ако користење прелистувач) други јазичиња на прелистувачот. Домаќините можат да одбијат влез и да ги отстранат корисниците за време на повик. Постои можност за кревање и спуштање на раката или барање на збор. Модераторите може да користат соби за поделени информации за да ги поделат учесниците во помали групи за време на видео повиците. Модераторите мораат да ги стартуваат собите за избор за време на видео повик на компјутер.

Skype

Милиони поединци користат Skype за бесплатни видео и гласовни повици еден-на-еден и групни повици, испраќање инстант пораки и споделување датотеки со други луѓе на Skype. Можете да го користите Skype на она што е најдобро за вас - на вашиот мобилен, компјутер или таблет. Skype е бесплатен за преземање и лесен за користење.



WhatsApp

WhatsApp е бесплатна, мултиплатформска апликација за пораки која ви овозможува да остварувате видео и гласовни повици, да испраќате текстуални пораки и многу повеќе.

WhatsApp бара телефонски број за да ја стартува услугата и овој контакт број може да го види секој што е додаден во нашата листа со контакти. За жал, не постои начин да се скрие вашиот телефонски број на WhatsApp. Апликацијата го бара вашиот валиден телефонски број за да ви овозможи да се најавите на услугата.

За различни активности и проценка

05

Flinga

Флинга е алатка за да се добие фидбек и идеи од учесниците што вообичаено се користи кон крајот на активностите. Возможно е да се наместат идеите на начин на кој сакате и да се додаде боја. Исто така има можност и учесниците да “си ги лајкнат-им се допаднат” коментарите на останатите. Може да се користи за прашања, да се постави табла со коментари или да се изврши проценка.

FLINGA



Кахут

Кахут! е платформа за учење базирана на игра која овозможува креирање, споделување и играње игри за учење или квизови за тривијални прашања. Овие игри за учење се нарекуваат „kahoots“. Форматот и бројот на прашања зависи од домаќинот на играта. Можно е да се додадат видеа, слики и дијаграми на прашањата.

Кахутите најдобро се играат во групно поставување. За да се приклучат на игра, на учесниците им треба единствен ПИН. На домаќинот на играта му треба голем екран. Играчите одговараат на своите уреди, додека прашањата се прикажуваат на споделен екран. Покрај игрите во живо, можно е и испраќање кахут предизвици кои играчите ги завршуваат со свое темпо.

Ментиметар

Ментиметар е таканаречена платформа за вклучување на публиката (АЕР) која го олеснува слушањето. Со апликацијата е можно да се трансформира пасивната публика во активна.

Изградете интерактивни презентации со онлајн уредникот. Можете да додавате прашања, анкети, квизови, слајдови, слики, гифови и многу повеќе. Учесниците ги користат своите паметни телефони за да се поврзат со презентацијата каде што можат да одговараат на прашања. Можно е да се визуелизираат нивните одговори во реално време за да се создаде забавно и интерактивно искуство. Откако ќе заврши вашата презентација на Ментиметар, споделете ги и извезете ги вашите резултати за понатамошна анализа, па дури и споредете ги податоците со текот на времето за да го измерите напредокот на вашата публика.

Ментиметар е алатка за онлајн анкетирање која може да додаде интерактивен елемент на активност во младинската размена. Видовите прашања вклучуваат повеќекратен избор, рангирање, скали, Word Cloud и Open Ended, меѓу другите. Може да се користи за активности на почеток како “ice-brakers”, проверка на знаењето, споделување на мислење и поттикнување дебата.



Mentimeter

Облаци со зборови

(Бесплатен онлајн генератор на Wordcloud, на пример www.wordclouds.com)

Облаците со зборови или облаците со ознаки се графички прикази на фреквенцијата на зборовите што им даваат поголема важност на зборовите што почесто се појавуваат во изворниот текст. Облаците со зборови (исто така познати како текстуални облаци или облаци со ознаки) работат на едноставен начин: колку повеќе одреден збор се појавува во извор на текстуални податоци (како говор, анкета или база на податоци), толку е поголем и похрабро тој се појавува во облак со зборови. Ова може да биде многу корисно кога на пример се оценува младинската размена.

Wordclouds.com е бесплатен онлајн генератор на облак на зборови и креатор на облак на ознаки. Wordclouds.com работи на вашиот компјутер, таблет или паметен телефон. Залепете текст, поставете документ или отворете URL линк за автоматски да генерирате облак со зборови или ознаки. Или рачно внесете поединечни зборови во списокот со зборови.

Изберете форма, изберете бои и фонтови и изберете како да ги нацртате зборовите. Wordclouds.com исто така може да генерира облаци со зборови што може да се кликаат со врски (мапа со слики). Кога ќе бидете задоволни со резултатот, зачувајте ја сликата и споделете ја онлајн.

Слидо

Slido е лесна за користење за прашања и одговори како и платформа за гласање. Вашите онлајн учесници едноставно се придржуваат на Slido со впишување на кодот на настанот или скенирање на QR-код, а потоа ги испраќаат нивните прашања или гласови преку нивните сопствени уреди. Ќе го имате режимот Slido Present прикажан на екранот со прашањата и резултатите од анкетата за присутните да можат да ја следат дискусијата.

Slido нуди услуга која овозможува активно ангажирање на учесниците на настан во реално време. Користењето на услугата е бесплатно за учесниците и не треба да се регистрираат.



Канва

Canva е бесплатна платформа за графички дизајн која е одлична за правење покани, визит-картички, објави на Инстаграм и многу повеќе. Можноста за правење документи со слики на едноставен начин со влечење на сликата, го прави приспособувањето на илјадници шаблони едноставно и лесно. Широкиот опсег на функции на Canva ви овозможуваат да уредувате фотографии без големо знаење или искуство за уредување фотографии.

Canva е бесплатен, можете да го користите секој шаблон Canva бесплатно. Единственото време кога ќе треба да платите е кога користите една или повеќе од премиум сликите што тие ги продаваат по цена од 1 \$ по слика. Тие нудат и бесплатни слики за користење.



YouTube

YouTube е услуга за споделување видеа каде што корисниците можат да гледаат, лајкуваат, споделуваат, коментираат и поставуваат свои видеа. До видео услугата може да се пристапи на компјутери, лаптопи, таблети и преку мобилни телефони. Создавањето канал на YouTube е потполно бесплатно.

Dropbox

Dropbox е услуга за складирање документи што ви овозможува да зачувувате датотеки онлајн и да ги синхронизирате со вашите уреди. Можете да ги користите врските на Dropbox за да споделувате датотеки и папки со други луѓе без да испраќате големи прилози. Dropbox нуди бесплатен план кој вклучува простор од 2 GB.



ThingLink

ThingLink е бесплатна и корисничка дигитална алатка која им овозможува на корисниците можност да ја претворат секоја слика во интерактивна графика. ThingLink е паметна алатка која го прави прибележувањето на дигиталните ставки супер едноставно. Можете да користите слики, видеа или интерактивни слики од 360 степени за означување. Со додавање ознаки, можете да им дозволите на учесниците да комуницираат со медиумите, извлекувајќи повеќе детали од него. Поврзете се до корисна веб-локација, додајте ги вашите сопствени гласовни сигнали, ставете слики во видеата и многу повеќе.

Исто така, може да биде корисна алатка за креирање на документи, охрабрувајќи ги учесниците да инкорпорираат различни извори на информации и сето тоа да го преклопат во еден кохерентен проект. ThingLink е достапен онлајн, а исто така и преку апликации за iOS и Android. Бидејќи податоците се складираани во облакот, тие овозможуваат користење на уреди со мал ефект и лесно се споделуваат со едноставна врска.

Aggie.io

Со aggie.io е можно да се нацрта слика заедно со другите учесници во реално време преку интернет само со користење на пребарувач. Само креирајте ново платно и споделете го линкот за да започнете да цртате слика заедно. Можно е да се користи апликацијата за да се направи комплетна слика заедно со другите учесници или да се користи само како скица за бура на идеи или за соработка на проект за кој е потребно визуелно помагало.



..thinglink..

Различни фази на младинската размена и кои дигитални алатки да се користат

06

1. Планирање

Кога се реализира хибридна младинска размена, планирањето е навистина важно. Знаејќи однапред дека некои од младите кои учествуваат во младинска размена не се во можност да патуваат со физичко присуство на младинската размена, важно е да се планираат активностите на таков начин што тие се донекаде достапни од далечина.

Во фазата на планирање, се препорачува да се испитаат организациите-учеснички за нивното знаење за дигиталните алатки и можните лиценци што веќе ги имаат и хардверот што може да се користи за дигиталните делови на УЕ. Дигиталните алатки се разликуваат едни од други на многу начини, имаат различни функции, некои од нив бараат апликација, а некои може да се користат само со пребарувач, некои работат подобро со компјутер како што некои други работат подобро со подлошки или мобилни уреди.

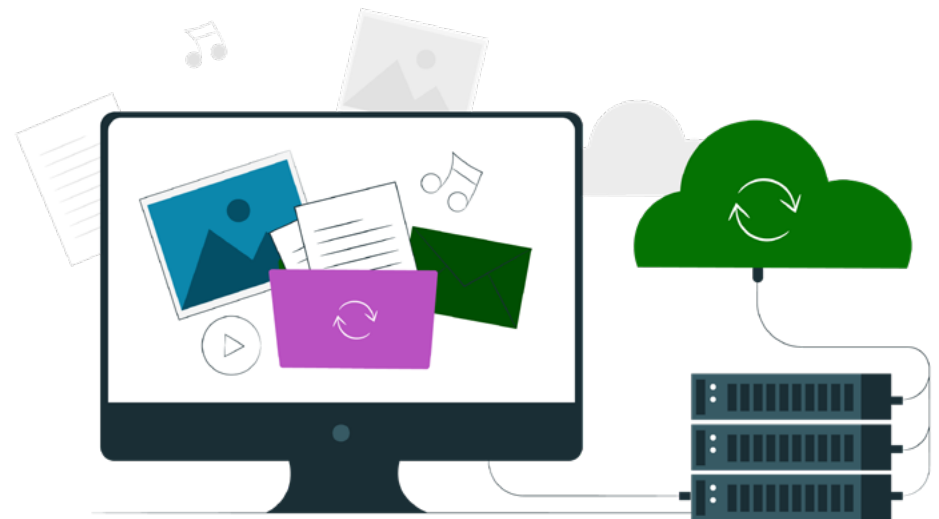
Кога работите со млади луѓе со попреченост, важно е избраните дигитални алатки да можат да ги користат тие (со поддршка доколку е потребно).

Кога размислувате за идеи, можете да го користите на пример Padlet, каде што сите учесници и тимови можат да ги соберат своите идеи на истата страница. Или кооперативен дигитален простор како Флинга. Добри алатки за користење при планирањето се дигиталните работни алатки како MS Teams. Во MS Teams може да имате состаноци и да работите на истиот документ во исто време. Сепак, ова бара барем организацијата организатор да има лиценца за овој производ. Споменатиот Padlet исто така може да биде добра алатка за планирање, но тогаш дигиталните состаноци ќе треба да се организираат во посебна платформа. Discord е исто така можност, бидејќи таму е можно да имате гласовни или текстуални разговори и да споделувате датотеки.

Важно е кога избирате дигитални алатки за користење, да ги користите темелно во проектот. На овој начин учесниците се навикнуваат на тоа и веќе имаат искуство во користењето на алатките пред вистинската младинска размена. Исто така, важно е да имате простор каде што ќе можете да ги складираате и споделувате сите важни, официјални и ажурирани документи, за сите партнери да имаат пристап до нив кога е потребно.

Можеби е корисно соработката за документите да се одвива на друго место од местото на складирањето на документите, на тој начин се чуваат само готовите и ажурирани документи и нема шанси за да се измешаат.

Може да има потреба и од понеформален начин на комуникација со организациите и учесниците, тука може да бидат корисни различните апликации за пораки како Whatsapp или Signal и слично.



Алатки што можете да ги користите во оваа фаза

Бура на идеи: Padlet, Fling, Jamboard, Mentimeter, Slido

Заедничко работење: MS Teams, Padlet, Discord, Miro

Комуникација: Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp и други апликации за комуникација

Складирање информации: Google Drive, MS Teams, Dropbox

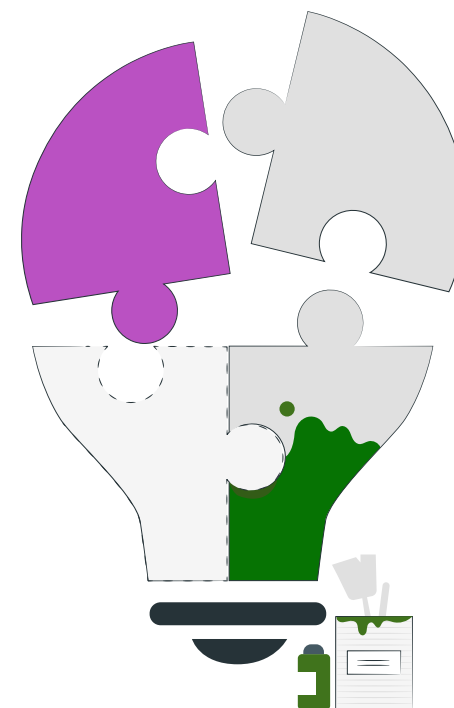
2. Комуникација и соработка пред младинска размена

Постојаната комуникација помеѓу партнерите е клучна за успешна младинска размена. Дигиталната комуникација може да се воспостави со многу различни дигитални алатки. Овде, исто така, е важно истите дигитални алатки да се користат во текот на целиот процес доколку е можно, за да се навикнат организациите и учесниците да ги користат.

Постојат некои работи што може да поттикнат промена во користените алатки:

- Забележано е дека алатката не работи како што е предвидено
- Опремата на партнерите не е доволно добра за да поддржи апликација или програма
- Алатката е премногу тешка за употреба на учесниците
- Алатката не поддржува пристапност по потреба (на пример читачи на екран, ако некои учесници имаат ограничен вид)
- Има подобра алатка на располагање
- Поддршката за користената алатка е прекината

Не заборавajte да имате предвид да ги имате сите учесници да учествуваат во комуникацијата уште од самиот почеток. На тој начин и лицата кои не можат да патуваат до физичката младинска размена се дел од групата и сите се навикнати да ги користат дигиталните алатки што го овозможуваат учеството од далечина.



Различни фази на младинската размена и кои дигитални алатки да се користат

Различни фази на младинската размена и кои дигитални алатки да се користат

Важен дел од соработката пред младинската размена е посетата што се реализира пред да започна размена каде што се планираат активностите однапред. Во оваа посета се планираат спецификите на актуелната размена. Ова е добро време за теренско тестирање на дигиталните алатки планирани за младинската размена. Дали алатките всушност функционираат во реалниот живот како што е предвидено? И можно е да има алатки (на пример VR-опрема) со кои организациите не се запознаени и APV е добро место за организациите да се запознаат со оваа опрема.

Исто така, важно е да се постават правилата за користење на дигитални алатки во младинската размена. На пример, ако сите имаат микрофони отворени во исто време, тоа може да доведе до какафонија на гласови и ништо да не се постигне.

☒	
☒	
☐	
☐	

06

Алатки што можете да ги користите во оваа фаза:

Заедничка работа: MS Teams, Padlet, Discord, Miro

Комуникација: Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp или други алатки за комуникација

Складирање информации: Google Drive, MS Teams, Dropbox

3. Младинската размена

06

Во вистинската младинска размена, дигиталните алатки минуваат низ нивниот врвен тест, дали вистински работат како што им е намерата. Пред младинската размена секогаш е можно да се измени начинот на кој се користат алатките и да се едуцираат учесниците за алатките или дури и да се сменат алатките. Во младинската размена времето за корективни дејства е многу ограничено, така што работите мора веднаш да функционираат.

Ова е причината зошто е важно да се:

- Тестирајте, тестирајте ги алатките, опремата и програмите претходно
- Погрижете се сите батерии да бидат целосно полни
- Побарајте од различни групи претходно да се логираат и да ја тестираат нивната врска
- Запомнете да работите домаќинство, со други зборови, потсетете ги учесниците на правилата за користење на дигиталните алатки. На пример, кога можете да го отворите вашиот микрофон
- Поставете временски табели, за секој да знае кога се користат дигиталните алатки

Какви дејства може да се направат со дигиталните алатки:

- Активности за кршење на мразот со различни алатки, како Kahoot, Mentimeter и Flinga
- Состаноци заедно со употреба на дигитални алатки за состаноци
- Играње игри заедно со алатки за состаноци или други дигитални алатки (како Discord на пример)
- Играње игри со Kahoot или други дигитални алатки за гејмифицирање
- Спорт, танцување и други физички активности користејќи алатки за состаноци или други дигитални алатки
- Цртање заедно со дигитални алатки (како aggie.io)
- Сите дигитални простори каде што учесниците можат да се сретнат (gather.town, second town, hotel habo и многу други)
- Изработка на материјали за младинската размена да се дистрибуира надвор од размената (на пример локалните медиуми). Canva на пример е многу корисна алатка во ова
- Дизајнирање и создавање видеа и други медиуми
- Ако е можно, VR-технологијата може да се користи за младите луѓе да бидат всушност „таму“. Сепак, ова бара знаење и опрема што многу организации ја немаат и сè уште доаѓа со релативно висока цена.

Како што е опишано претходно, периодот на активност за дигиталната акција е пократок и потребни се повеќе паузи. Затоа не може сè во физичката младинската размена да биде достапно онлајн. Исто така, добро е да се препознае фактот дека колку и да вложиме во дигиталниот дел на младинската размена, тој сè уште ги ограничува интеракциите помеѓу луѓето физички во младинската размена и луѓето кои не се во можност физички да учествуваат.



Алатки што можете да ги користите за време на младинската размена:

Дигитални програми: Gather.town, Second Life, Habbo Hotel, многу други дигитални програми

Игри, проценки, анкети: Флинга, Кахут, Ментиметар, Сливо

Комуникација: Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp или други алатки за комуникација

Заедничко цртање: aggie.io

Временска табела: Padlet, MS Teams, други алатки

Материјал за дизајнирање: Canva, Adobe Photoshop и други алатки (потребна е лиценца)

4. Проценка и комуникација

При проценка, дигиталните алатки се многу корисни во секоја младинска размена. Можно е да се прават брзи дневни проценки за време на вистинската младинска размена со помош на различни алатки како што се Mentimeter, Flinga или wordclouds. На тој начин е можно брзо да се процени расположението на младинската размена и како функционираат работите.

По вистинската младинска размена, можно е да се направи подетална проценка со на пример прашалници. Овде треба да се запомни дека кога учесниците се млади луѓе со попреченост, тие треба да бидат поддржани во нивното оценување и оценувањето треба да ги одразува способностите на учесникот.

Веројатно е добра идеја да има проценки кои се наменети за млади луѓе со различни способности. Некои млади луѓе со попреченост претпочитаат и им требаат визуелни знаци и помагала за да можат да направат проценка.

Комуникацијата помеѓу организациите и учесниците треба да продолжи и по младинската размена, за да може да се види вистинското влијание врз учесниците, а исто така да се процени што функционира во младинската размена, а што не.

Алатки што можете да ги користите во оваа фаза:

Алатки за оценување:

Mentimeter, Flinga, Wordclouds, Google forms и други алатки со прашалници

Комуникација:

Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp или други апликации за комуникација

Складирање

информации:

Google Drive, MS Teams, Dropbox

5. Известување и споделување

06

Известувањето за проектот и споделувањето на резултатите со другите внатре и надвор од организациите е важен дел од секој проект. Со добро направена проценка и собирање информации, известувањето за проектот е многу полесно. Корисникот на проектот има најголем поттик во известувањето за проектот, но важно е секој да учествува во овој дел од проектот.

Исто така, важно е резултатот од проектот да биде споделен. Во ова е можно да се користат различни дигитални алатки за изработка и споделување на материјалот.

При изработката на материјалот би било добро да се вклучат и учесниците на младинската размена. Известувањето најдобро се прави со помош на дигитални работни простории, каде што сите организации можат да учествуваат во известувањето и истовремено да работат на извештаите.

Алатки што можете да ги користите за време на младинската размена:

MS Teams, Padlet, Discord, Miro

Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp и други алатки

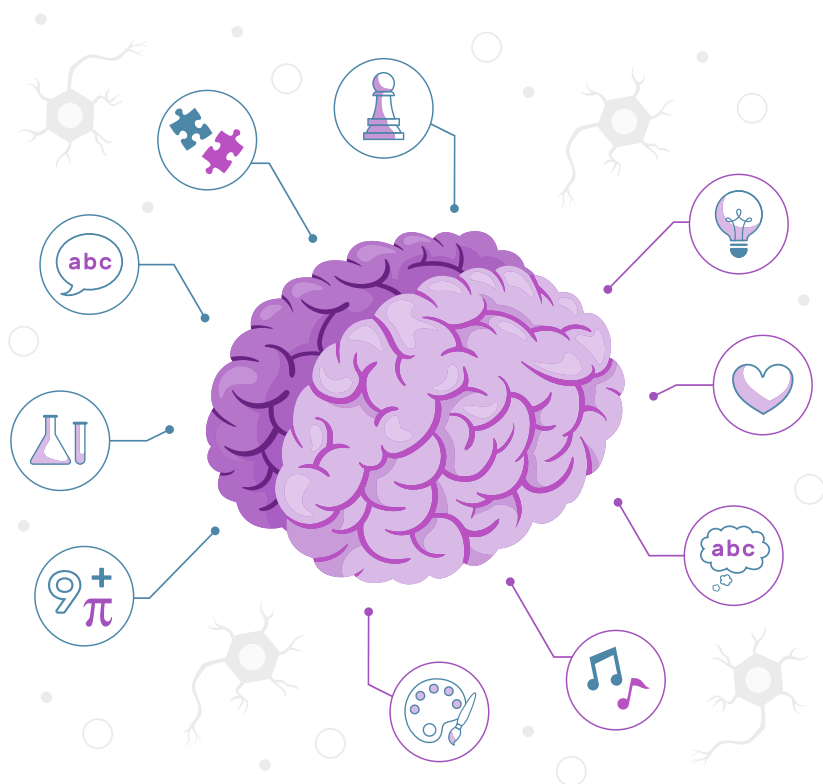
Google Drive, MS Teams, Dropbox

Canva, Thing.link, M365 tools, Adobe products

Youtube и други алатки

Виртуелна реалност И МОЖНОСТИ ВО ИДНИНА

07



Користењето на виртуелната реалност како алатка за време на младинската размена може да биде дополнителен трошок, но со новите и поевтини алатки кои доаѓаат на пазарот, тоа може да биде значајна можност.

На пример, користењето камери од 365 степени за цртање на околината во физичката размена на млади и користењето шлемови од виртуелна реалност за да се пренесе тоа на учесниците кои не можат да патуваат на младинската размена, навистина може да го продлабочи искуството за учесниците. Сепак, за користење на овие алатки потребни се технички знаења и опремата може да биде дополнителен трошок.

Листа за проверка за организирање хибридни размени за млади луѓе со посебни потреби

08

Каква поддршка им е потребна на учесниците за виртуелно учество? Кои се ограничувањата?

Проверете дали избраните алатки имаат верзија за непрофитни или јавни организации. Многу алатки се бесплатни или многу евтини за непрофитни или јавни организации.

Дали местото планирано за Младинската размена поседува доволно способна дигитална мрежа за планираните дигитални алатки да функционираат?

Дали партнерите знаат како да управуваат со избраните алатки, дали е потребна обука за фасилитаторите/лидерите на тимовите/учесниците?

01 — 02 — 03 — 04 — 05 — 06 — 07 — 08

Кои алатки би можеле да бидат корисни? Дали партнерските организации веќе имаат лиценци за различни алатки?

Осигурајте се дека избраните алатки се без бариери, за да можат луѓето со различна попреченост да ги користат

Дали партнерите имаат на пример VR алатки или можат да ги позајмат/изнајмуваат?

Започнете го виртуелниот дел од почеток и продолжете го до крајот на проектот, така што сите ги користат алатките. Започнете го градењето на тимот од самиот почеток.



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



FONDAZIONE
DON GIOVANNI ZANANDREA
ONLUS



Nuorten
Ystävät



Kehitysvammaliitto

