Co-funded by the European Union

IVAIGO

CYPRUS COMPUTER SOCIETY

STARTUP GREECE

STEM4RO

DIGITAL FUTURES

2023-3-CY02-KA210-YOU-000172933

SKAITMENINĖ ATEITIS: vadovas jaunimo darbuotojams

Projekto pavadinimas: Skaitmeninė ateitis
Projekto numeris: 2023-3-CY02-KA210-YOU-000172933
Trukmė: 01/05/2024 – 31/10/2025

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.



© CC BY-SA: Jūs galite laisvai dalytis – kopijuoti ir platinti medžiagą bet kokia forma ar formatu, taip pat pritaikyti – keisti ir kurti naujus darbus bet kokiais tikslais, net komerciniais.
Šios laisvės suteikiamos, jei laikotės šių sąlygų:
Nuoroda – Jūs privalote nurodyti tinkamą šaltinį, pateikti nuorodą į licenciją ir nurodyti, ar buvo padaryti pakeitimai.
ShareAlike – Jei pakeičiate ar kuriate naują kūrinį, savo indėlį turite platinti pagal tą pačią licenciją kaip ir originalas.
Jokių papildomų apribojimų – Jūs negalite taikyti teisinių sąlygų ar technologinių priemonių, kurios teisiškai riboja kitų asmenų teisę daryti viską, kas leidžiama pagal licenciją.

Turinys

1. Įvadas....3
2. Projekto apžvalga....4
3. Partneriai....6
4. Geriausi pavyzdžiai....8
   4.1 Kipras: Kibernetinis saugumas ir saugumas internete....8
   4.1.1 Pavyzdys 1: Socialinė inžinerij....8
   4.1.2 Pavyzdys 2: Kibernetinio saugumo pagrindai....12
   4.1.3 Pavyzdys 3: Kibernetinio saugumo grėsmės....16
   4.2 Lietuva: Skaitmeninis skaitymas ir pasakojimai....19
   4.2.1 Pavyzdys 1: Skaitmeninis skaitymas – virtualus elektroninių knygų klubas „Skaityk ir mąstyk“....19
   4.2.2 Pavyzdys 2: Skaitmeninis pasakojimas su AI ir VR....22
   4.2.3 Pavyzdys 3: Skaitmeninis pasakojimas – pokyčių balsai....25
   4.3 Rumunija: Žiniasklaida, integracija ir verslumo ugdymas....28
   4.3.1 Pavyzdys 1: Skaitmeninis marketingas ir socialinių tinklų valdymas darbo rinkai....28
   4.3.2 Pavyzdys 2: Skaitmeninio turinio kūrimo seminaras socialinims tinklams....31
   4.3.3 Pavyzdys 3: Įvadas į internetinę žurnalistiką ir tinklaraščių rašymą....33
   4.4 Graikija: Internetinis verslumas ir kūrybinė ekonomika....35
   4.4.1 Pavyzdys 1: Kūrybinė ekonomika....35
   4.4.2 Pavyzdys 2: Socialinė ekonomika....37
   4.4.3 Pavyzdys 3: Verslumas internete ir kaip save pristatyti....39
5. Įrankiai jaunimo darbuotojams....41
6. Išvados....44



Siekiant užtikrinti teksto sklandumą ir aiškumą, šiame dokumente nevartojamos kalbos formos lyčiai išskirti. Nepaisant to, šio vadovo autoriai teikia didelę reikšmę bendradarbiavimui lygybės ir įvairovės prasme. Jei neutralios formuluotės nebuvo įmanoma pasirinkti arba kai vartojama bendrinė vyriškoji giminė, tai apima visus žmones, nepriklausomai nuo jų lytinės tapatybės.

Co-funded by the European Union

1. Įvadas

Šiandieniniame skaitmeniniame pasaulyje jauni žmonės, ypač turintys mažiau galimybių, susiduria su vis didesniais iššūkiais įgyjant skaitmeninio raštingumo įgūdžius, reikalingus norint patekti į darbo rinką. Projektas „Skaitmeninė ateitis“ vienija partnerius iš Kipro, Graikijos, Lietuvos ir Rumunijos, kurie kartu kuria praktinį vadovą, padedantį jaunimo darbuotojams ugdyti jaunimo karjeros įgūdžius internete. Šiame vadove pateikiama geriausių pavyzdžių ir skaitmeninių priemonių, pritaikytų jaunimo darbuotojų ir pedagogų poreikiams, rinkinys.



Co-funded by the European Union

2. Projekto apžvalga

Pagrindinis tikslas:

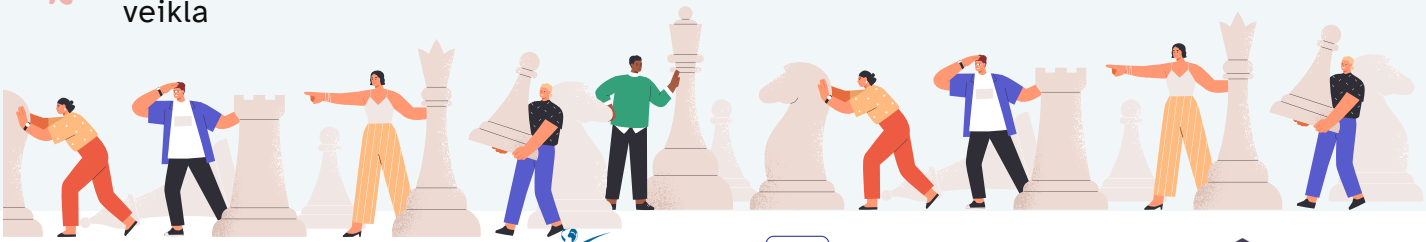
Skatinti jaunų europiečių skaitmeninį raštingumą ir profesinius įgūdžius internete.

Tikslai:

- Skatinti tarpkultūrinį supratimą ir bendradarbiavimą tarp jaunimo darbuotojų iš Lietuvos, Graikijos, Rumunijos ir Kipro, siekiant sukurti priemonių sąrašą ir gaires su kiekvieno partnerio geriausia praktika.
- Per 4 tarptautinius švietimo seminarus 32 jaunuoliams suteikti skaitmeninio raštingumo įgūdžius ir žinias, reikalingas sėkmingai karjerai internete.
- Projekto ir jo rezultatų bei produkcijos sklaida per daugiašalius renginius kiekvienoje partnerių šalyje ir kiekvienoje partnerių šalyje, kuriuose dalyvautų ne mažiau kaip 30 jaunų žmonių, tiesiogiai nedalyvaujančių projekte.

Veiklos:

- Pirmasis susitikimas Kipre, kuriame vyko tarptautinis švietimo seminaras apie geriausią kibernetinio saugumo praktiką.
- Antrasis susitikimas Lietuvoje su tarptautiniu švietimo seminaru apie geriausią skaitmeninio pasakojimo praktiką.
- Tarpinis susitikimas NUOTOLIU.
- Trečiasis susitikimas Rumunijoje su tarptautiniu švietimo seminaru apie geriausią žiniasklaidos švietimo praktiką.
- Paskutinis susitikimas Graikijoje su tarptautiniu švietimo seminaru apie geriausią kūrybinės ekonomikos praktiką.
- Geriausios kiekvieno partnerio praktikos pavyzdžių ir priemonių sąrašo gairių sukūrimas.
- Vadovo patarimų bandymas, vykdant vietines veiklas kiekvienoje partnerio šalyje.
- Sklaida, daugialypės veiklos renginiai kiekvienoje partnerio šalyje ir tarpusavio veikla



Co-funded by the European Union

Numatomi tikslai:

- Geresnis tarpkultūrinis supratimas ir bendradarbiavimas tarp jaunimo darbuotojų iš 4 skirtingų Europos šalių, siekiant sukurti gairių vadovą su kiekvieno partnerio geriausia praktika ir priemonių sąrašu.
  - Kipras dalijasi savo žiniomis apie kibernetinį ir internetinį saugumą.
  - Lietuva dalijasi savo žiniomis apie skaitymą ir pasakojimų kūrimą skaitmeninėmis priemonėmis.
  - Rumunija dalijasi savo žiniomis apie žiniasklaidos švietimą, įtraukųjį ir verslumo ugdymą.
  - Graikija dalijasi savo žiniomis apie verslumą internete, socialinę ekonomiką ir kūrybinę ekonomiką.
- 32 jaunuolių, dalyvavusių 4 tarptautiniuose švietimo seminaruose apie kiekvieno partnerio geriausią patirtį visose partnerių šalyse, skaitmeninis raštingumas ir profesiniai įgūdžiai internete pagerėjo.
- 60 jaunų žmonių iš visų partnerių šalių, dalyvavusių daugialypės sklaidos renginiuose Kipre, Rumunijoje, Lietuvoje ir Graikijoje, geriau susipažino su karjeros galimybėmis internete ir jas geriau suprato.



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

3. Partneriai

Kipras

Kipro kompiuterių draugija. Kipro kompiuterių draugija (CCS) yra pirmaujanti ne pelno siekianti organizacija Kipre, skirta skaitmeninių įgūdžių, inovacijų ir įtraukties skatinimui. Kaip nacionalinė informacinių ir ryšių technologijų specialistų organizacija, CCS siekia suteikti galimybę visų amžiaus grupių žmonėms įgyti žinių, dalyvauti mokymuose ir skaitmeninėje visuomenėje. Bendradarbiaudama su mokyklomis, universitetais, viešosiomis įstaigomis ir tarptautiniais partneriais, CCS remia iniciatyvas, kurios didina skaitmeninį raštingumą, skatina jaunimą domėtis programavimu ir robotika bei didina informuotumą apie kibernetinį saugumą. Įgyvendindama tokias programas kaip „CCS-Women“, „CybARverse“ ir nacionalinius konkursus, pvz., „Robotex“ ir „Cyprus Cyber Security Challenge“, CCS yra pagrindinė lygių galimybių ir technologijų įgalinimo visame Kipre šalininkė.

Svetainė
Facebook
Instagram
LinkedIn

Lietuva

IVAIGO. IVAIGO – tai puiki Lietuvos organizacija, kurios tikslas – didinti socialinę įtrauktį ir lygias galimybes mažiau galimybių turintiems žmonėms. Jos misija – panaikinti kliūtis ir suteikti žmonėms galimybę visapusiškai dalyvauti visose gyvenimo srityse, kuriant pasaulį, kuriame jie būtų vertinami ir gerbiami. Bendradarbiaudama su valdžios institucijomis, privačiuoju sektoriumi ir pilietinės visuomenės organizacijomis, IVAIGO skatina socialinę integraciją švietimo, užimtumo, prieinamumo ir informuotumo srityse. Jos iniciatyvos apima viešųjų erdvių prieinamumo gerinimą, asmeninės pagalbos paslaugų teikimą ir visuomenės požiūrio keitimą kampanijų pagalba. Remdamasi įvairių partnerių parama, IVAIGO yra teigiamų pokyčių varomoji jėga, ginančių mažiau galimybių turinčių asmenų teises ir socialinę įtrauktį Lietuvoje.

Svetainė
Facebook
Instagram

Co-funded by the European Union

Rumunija

STEM4RO yra specializuota pelno nesiekianti organizacija, įsikūrusi Slatinoje, Rumunijoje, kurios tikslas – stiprinti jaunimo gebėjimus per visapusišką asmenybės ir profesinį ugdymą. Pagrindinė organizacijos misija – kurti ir įgyvendinti vietinius, regioninius ir tarptautinius projektus bei programas. Šios iniciatyvos yra kruopščiai parengtos, siekiant suteikti jaunimui aktyviai pilietinei veiklai būtinas įgūdžius, naudojant kūrybines, neformalias ir formalias švietimo metodikas. Įgyvendindama įvairiapusiškus projektus, STEM4RO siekia būti svarbi ir aktyvi bendruomenės narė.

🌐 Svetainė
🟦 Facebook
📸 Instagram

Graikija

„Startup Greece“ yra pelno nesiekianti organizacija, kurios misija – skatinti, jungti ir plėtoti graikų verslumą technologijų srityje. Organizacija įsikūrusi Graikijoje. Jos vizija – atkreipti dėmesį į Graikijos startuolių ekosistemą ir maksimaliai padidinti jos indėlį pasauliniu mastu, skatinant inovacijas, kurios galiausiai užtikrins tvarumą ir gerovę visame pasaulyje. SG siekia sukurti stiprias ir įvairias įtraukias bendruomenes, demokratizuojant žinių šaltinius ir suteikiant visoms socialinėms grupėms visas priemones, reikalingas startuolių ekosistemos tvariam vystymuisi.

🌐 Svetainė
🟦 Facebook
📸 Instagram



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

4. Geriausi pavyzdžiai

4.1 Kipras: Kibernetinis saugumas ir saugumas internete

4.1.1 Pavyzdys 1: Socialinė inžinerija

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - Kipro kompiuterių draugija.

Įgyvendinimo vieta - Nikosija, Kipras.

Tikslinė grupė - 18–30 metų jauni žmonės, naudojantys skaitmenines technologijas.

Pagrindiniai tikslai - Šios praktikos tikslas – mokyti jaunus skaitmeninių technologijų naudotojus atpažinti ir atremti socialinės inžinerijos atakas, kurios išnaudoja žmogaus psichologiją, o ne technines spragas. Dalyviai sužino apie dažniausiai naudojamas taktikas, pvz., phishingą, pretextingą, baitingą, quid pro quo ir tailgatingą.

Ekspertai/darbuotojai - Kibernetinio saugumo ekspertas, IT specialistai, IT pagalbos personalas.

Praktikos aprašymas - Through interactive training, real-life case studies, and phishing simulations, young individuals are equipped to identify manipulation attempts and protect their personal data. The initiative highlights that although technical tools are important, human awareness is the most critical defense layer. It promotes ongoing awareness, encouraging young people to report suspicious activities and adopt safe online habits. The program supports compliance with data protection regulations like GDPR and fosters a culture of digital responsibility. Risk assessments and feedback loops are used to adapt training to participants' needs.

Vienos dienos programa

Ryto sesija:

- Tikslai ir veiklos apžvalga.
- Kas yra socialinė inžinerija.
- Socialinės inžinerijos atakų rūšys (phishing, pretexting, USB baiting, QR code baiting, taligasting).
- Atvejų analizė.

Co-funded by the European Union

Pietų sesija:

- Sukčiavimo imitavimo pratybos.
- Incidentų pranešimas.

Vakaro sesija:

- Skaitmeninė savigyna (slaptažodžių kūrimo ir tvarkymo įrankiai, daugialypė autentifikacija, privatumo nustatymai).
- Skaitmeninio saugumo kultūros kūrimas.

Metodologija/didaktinės priemonės

Interaktyvios paskaitos:

- Dinamiški pristatymai, kuriuose paaiškinama socialinės inžinerijos psichologija ir pateikiami realūs atakų pavyzdžiai.

Scenarijais pagrįstas vaidmenų žaidimas:

- Dalyviai vaidina įprastas socialinės inžinerijos situacijas (pvz., telefoniniai sukčiavimai, phishing skambučiai), kad praktiškai išmoktų jas atpažinti ir į jas reaguoti.

Sukčiavimo imitavimo pratimai:

- Realistiški suklastoti elektroniniai laiškai ar SMS žinutės naudojami atpažinimo įgūdžiams patikrinti kontroliuojamoje aplinkoje.

Grupinės diskusijos ir apibendrinimas:

- Struktūruoti pokalbiai po veiklos, skirti apmąstyti tai, kas buvo išmoko, pasidalinti patirtimi ir sustiprinti pagrindines žinutes.

Žaidimų tipo viktorinos ir iššūkiai:

- Programėlių ar tiesioginių įrankių (pavyzdžiui, „Kahoot!“) naudojimas žinioms kartoti ir draugiškam varžymuisi skatinti.

Infografikos ir plakatų kūrimas:

- Mažos komandos kuria informacinius leidinius, kuriuos galima platinti internete arba mokykloje/darbe, taip stiprinant tarpusavio mokymąsi.

Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

Įrankių demonstravimas:

- Praktinis susipažinimas su saugumo priemonėmis, tokiomis kaip slaptažodžių tvarkyklės, VPN, dviejų veiksnių autentifikavimo programėlės ir naršyklės saugumo funkcijos.

Skaitmeninės higienos kontrolinis sąrašas:

- Praktinis kontrolinis sąrašas, kurį mokymo dalyviai gali pasiimti namo, kad patikrintų ir pagerintų savo skaitmeninius įpročius.

Atvejo analizė:

- Tikrų incidentų, susijusių su socialine inžinerija, tyrimas, siekiant nustatyti, kas buvo padaryta neteisingai ir kaip to buvo galima išvengti.

Reikalingos papildomos medžiagos / įranga:

Kompiuteriai/planšetiniai kompiuteriai:

- Dalyviams naudoti praktinių seminarų ir pratimų metu.

Interneto prieiga:

- Patikimas ir saugus interneto ryšys internetinėms veikloms ir demonstravimui.

Įranga pristatymams:

- Projektorius, ekranas ir garso sistema paskaitoms ir įrankių demonstravimui.

Spausdinta medžiaga:

- Informaciniai lapeliai su informacija apie geriausią kibernetinio saugumo praktiką, patarimais ir ištekliais.

Išvada – tikimasi, kad dalyviai pakeis elgesį ir mąstyseną ir taps aktyviais savo privatumo gynėjais. Ši praktika stiprina atsparumą, pabrėžiant komandinio darbo, bendravimo ir nuolatinio mokymosi svarbą.

Rekomendacijos ir gairės:

- Skatinkite mokinius būti budriais ir kritiškai mąstyti bendraujant internete, ypač gavus netikėtus pranešimus, elektroninius laiškus ar prašymus.

Co-funded by the European Union

- Pabrėžkite, kaip svarbu patikrinti nuorodų, kontaktų ir svetainių autentiškumą prieš spustelint ar dalijantis bet kokia asmenine informacija.
- Skatinkite naudoti stiprius, unikalius slaptažodžius kartu su daugialypės autentifikacijos funkcija, kad užtikrintumėte papildomą apsaugos lygį.
- Patarkite riboti asmeninės informacijos, kurią jie dalijasi socialiniuose tinkluose, kiekį, nes užpuolikai dažnai pasinaudoja viešai prieinamais duomenimis.
- Rekomenduokite aktyviai dalyvauti imitaciniuose mokymuose ir grupinėse diskusijose, kad geriau suprastų, kaip socialinės inžinerijos taktika veikia realiame gyvenime.
- Mokykite mokinius pasitikėti savo instinktais – jei kažkas atrodo įtartina, geriausia sustoti ir ištirti arba apie tai pranešti.
- Skatinkite juos kalbėti ir pranešti apie sukčiavimo bandymus ar apgaules patikimai institucijai ar pagalbos komandai.
- Pabrėžkite, kad svarbu dalytis tuo, ką jie išmoko, su draugais ir bendraamžiais, kad būtų skatinama platesnė skaitmeninio sąmoningumo kultūra.



Co-funded by the European Union

4.1.2 Pavyzdys 2: Kibernetinio saugumo pagrindai

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - Kipro kompiuterių draugija.

Įgyvendinimo vieta - Nikosija, Kipras.

Tikslinė grupė - 18–30 metų jauni žmonės, naudojantys skaitmenines technologijas.

Pagrindiniai tikslai - Suteikti jauniems žmonėms būtinas žinias ir praktinius įgūdžius, kad jie galėtų apsaugoti save ir savo asmens duomenis skaitmeniniame pasaulyje, skatinti skaitmeninio saugumo ir atsakomybės kultūrą.

Ekspertai/darbuotojai - Kibernetinio saugumo ekspertas, IT specialistai, IT pagalbos personalas.

Praktikos aprašymas -Ši praktika supažindina su pagrindinėmis sąvokomis, tokiomis kaip C.I.A. triada (konfidencialumas, vientisumas, prieinamumas), dažniausiai pasitaikančios kibernetinės grėsmės (kenkėjiškos programos, sukčiavimas, tapatybės vagystė, socialinė inžinerija) ir skaitmeninės higienos svarba. Dalyviai mokosi atpažinti riziką, valdyti savo skaitmeninį pėdsaką ir taikyti apsaugos priemones, pvz., stiprius slaptažodžius, daugiafaktorį autentifikavimą ir programinės įrangos atnaujinimus. Mokymuose akcentuojamas žmogaus vaidmuo saugumo srityje, pabrėžiant, kaip blogi įpročiai ir žinių trūkumas dažnai lemia duomenų saugumo pažeidimus. Praktinių seminarų, realių atvejų analizės ir grėsmių imitavimo metu jauni vartotojai įgyja praktinės patirties atpažįstant grėsmes ir reaguojant į jas. Demonstruojant įrankius, parodoma, kaip naudoti antivirusinę programinę įrangą, VPN ir slaptažodžių tvarkyklę, padedant dalyviams susikurti asmeninį saugumo įrankių rinkinį.

Vienos dienos programa

Ryto sesija:

- Tikslai ir veiklos apžvalga.
- Kas yra kibernetinis saugumas.
- Pagrindiniai kibernetiniai pavojai (kenkėjiškos programos, sukčiavimas elektroniniu paštu, išpirkos reikalaujanti programinė įranga, slaptažodžių atakos ir APT).
- Atvejų analizė.

Co-funded by the European Union

Pietų sesija:

- Skaitmeninės higienos seminaras (stiprių slaptažodžių nustatymas, įrenginių atnaujinimas, kenkėjiškų programų paieška ir autentiškumo patvirtinimo priemonių naudojimas

Vakarinė sesija:

- Simuliacijos.
- Informacijos tvarkymas.
- Atsargus bendravimas.
- Mobiliojo ryšio įrenginių apsauga.
- Incidentų pranešimas.



Metodologija/didaktinės priemonės

Interaktyvios paskaitos:

- Pagrindinės kibernetinio saugumo sąvokos, įskaitant skaitmeninius pėdsakus ir duomenų pažeidimus.

Pavyzdžiais pagrįstos prezentacijos:

- Naudokite naujausius kibernetinio saugumo incidentus (pvz., duomenų nutekėjimus, išpirkos reikalaujančius virusus) grėsmių ir jų poveikio kontekstualizavimui.

Saugios praktikos seminaras:

- Praktikuokitės kurti saugius slaptažodžius, atnaujinti operacines sistemas, konfigūruoti ugniasienes ir atpažinti saugias svetaines.

Saugus įrenginio nustatymas:

- Konfigūruokite antivirusinę programą, programinės įrangos atnaujinimus ir MFA (daugiafaktorių autentifikavimą) asmeniniuose įrenginiuose.

Antivirusinės programos, VPN ir slaptažodžių saugyklos demonstravimas:

- Pademonstruokite, kaip šios priemonės veikia ir kodėl jos svarbios.

Kibernetinė viktorina - žaidimas (pvz., „Kahoot!“):

- Sustiprinkite mokymąsi naudodami interaktyvius, komandinius viktorinas.

Co-funded by the European Union

Infografika ir plakatai:

- Visual explanations of phishing, spoofing, social engineering, and password safety tips.

Saugumo sąmoningumo vaizdo įrašai:

- Trumpi vaizdo įrašai, tokie kaip „BadUSB“, naudojami realioms grėsmėms iliustruoti suprantama forma.

Skaitmeninis saugumo įsipareigojimas:

- Kiekvienas dalyvis parašo ir įsipareigoja imtis trijų konkrečių veiksmų, kad pagerintų savo kibernetinio saugumo įpročius

Reikalingos papildomos medžiagos / įranga:

Kompiuteriai/planšetiniai kompiuteriai:

- Dalyviams naudoti praktinių seminarų ir pratimų metu.

Interneto prieiga:

- Patikimas ir saugus interneto ryšys internetinėms veikloms ir demonstravimui.

Įranga pristatymams:

- Projektorius, ekranas ir garso sistema paskaitoms ir įrankių demonstravimui.

Spausdinta medžiaga:

- Informaciniai lapeliai su informacija apie geriausią kibernetinio saugumo praktiką, patarimais ir ištekliais.

Išvada – Dalyviai skatinami kasdienėje skaitmeninėje veikloje laikytis saugumo pirmumo principo, geriau suvokti galimus pavojus ir jų prevencijos būdus. Tokia praktika stiprina skaitmeninę atsakomybę, derinant praktinius įgūdžius ir kritinį mąstymą. Interaktyvaus mokymosi ir realių scenarijų pagalba jauni žmonės įgyja pasitikėjimo savimi, kad galėtų priimti pagrįstus sprendimus ir apsaugoti savo asmens duomenis nuolat kintančiame skaitmeniniame pasaulyje.



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

Rekomendacijos ir gairės:

- Skatinkite dalyvius išlaikyti budrumą ir laikytis aktyvios kibernetinio saugumo politikos, abejodami nepageidaujamų pranešimų, pvz., elektroninių laiškų ar žinučių, teisėtumu ir vengiant impulsyviai spaudžiant nežinomus nuorodas.
- Pabrėžkite būtinybę patikrinti šaltinius prieš atskleidžiant bet kokią konfidencialią informaciją.
- Rekomenduokite naudoti patikimas slaptažodžių saugojimo priemones, įskaitant slaptažodžių tvarkyklės ir daugiafaktorį autentifikavimą, siekiant veiksmingai apsaugoti paskyras.
- Raginkite aktyviai dalyvauti praktiniuose užsiėmimuose ir diskusijose, kad būtų galima atpažinti socialinės inžinerijos metodus ir jiems priešintis.
- Skatinkite pranešimų teikimo kultūrą, nurodydami, kad apie įtartinas veiklas reikia nedelsiant pranešti atitinkamoms institucijoms.
- Priminkite, kad jie turi skleisti kibernetinio saugumo žinias savo tinkluose, stiprindami kolektyvin



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

4.1.3 Pavyzdys 3: Kibernetinio saugumo grėsmės

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - Kipro kompiuterių draugija.

Įgyvendinimo vieta - Nikosija, Kipras.

Tikslinė grupė - 18–30 metų jauni žmonės, naudojantys skaitmenines technologijas.

Pagrindiniai tikslai:

- Mokyti dalyvius atpažinti, mažinti ir reaguoti į dažniausiai pasitaikančias kibernetinio saugumo grėsmes, ugdyti aktyvų požiūrį į saugumą.
- Mokymuose akcentuojami realūs pavojai, tokie kaip kenkėjiškos programos, išpirkos reikalaujančios programos, DDoS atakos, vidinės grėsmės ir „zero-day“ pažeidžiamumai.

Ekspertai/darbuotojai - Kibernetinio saugumo ekspertai, etiški hakeriai, IT saugumo specialistai, incidentų reagavimo specialistai.

Praktikos aprašymas - Ši praktika suteikia išsamų supratimą apie šiuolaikines kibernetines grėsmes, jų atakų vektorius ir švelninimo strategijas. Dalyviai mokosi per interaktyvias paskaitas, grėsmių simuliacijas ir žinomų pažeidimų atvejų analizę. Mokymai apima technines apsaugos priemones (ugniasienes, įsilaužimo aptikimo sistemas) ir geriausią elgesio praktiką (sukčiavimo atpažinimas, įrenginių apsauga). Praktiniai užsiėmimai apima kenkėjiškų programų analizę, imituojamus išpirkos reikalaujančių virusų atakas ir incidentų reagavimo pratybas. Tikslas – suteikti jauniems vartotojams žinių, kaip apsaugoti savo duomenis ir prisidėti prie saugesnės skaitmeninės ekosistemos kūrimo.

Vienos dienos programa

Ryto sesija:

- Tikslai ir veiklos apžvalga.
- Įvadas į kibernetinio saugumo grėsmes.
- Grėsmių rūšys: kenkėjiškos programos, išpirkos reikalaujančios programos, DDoS, vidinės grėsmės, „zero-day“ pažeidžiamumai.
- Atvejų analizė (pvz., „Colonial Pipeline“, „WannaCry“).

Co-funded by the European Union

Pietų sesija:

- AV/VR simuliacija iš CybARverse ES finansuojamo projekto.
- Saugus naršymas ir el. pašto naudojimas.

Vakarinė sesija:

- Praktinis seminaras: kenkėjiškų programų aptikimo ir pašalinimo įrankiai.
- Incidentų reagavimo seminaras (pranešimas, lokalizavimas, atkūrimas).
- Grupinė diskusija: realūs grėsmių scenarijai.

Metodologija/didaktinės priemonės:

Interaktyvios paskaitos:

- Paaiškinkite grėsmių aplinką, atakų metodus ir gynybos strategijas.

Gyvos demonstracijos:

- Rodyti kenkėjiškų programų elgesį ir atakų imitacijas.

Atvejų analizė:

- Analizuokite realius pažeidimus.

Grėsmių imitavimo žaidimai:

- Žaidybinės užduotys.

Įrankių dirbtuvės:

- Praktinis saugumo priemonių naudojimas.

Vaidmenų žaidimų scenarijai:

- Imituojamos grėsmės situacijos.



Papildomos medžiagos / reikalinga įranga:

Kompiuteriai/planšetiniai kompiuteriai:

- Dalyviams naudoti praktinių seminarų ir pratimų metu.

Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

Interneto prieiga:

- Patikimas ir saugus interneto ryšys internetinėms veikloms ir demonstravimui.

Įranga pristatymams:

- Projektorius, ekranas ir garso sistema paskaitoms ir įrankių demonstravimui.

Spausdinta medžiaga:

- Informaciniai lapeliai su informacija apie geriausią kibernetinio saugumo praktiką, patarimais ir ištekliais.

Išvada - Dalyviai įgyja įgūdžių, leidžiančių atpažinti ir neutralizuoti kibernetines grėsmes, taip sumažindami asmeninę ir organizacijos riziką. Praktika stiprina budrumą, kritinį mąstymą ir saugumo geriausios praktikos laikymąsi.

Rekomendacijos ir gairės:

- Raginkite darbuotojus iš patikimų šaltinių sekti naujausią informaciją apie kylančias grėsmes.
- Raginkite reguliariai atnaujinti programinę įrangą, daryti atsargines kopijas ir naudoti pažangias saugumo priemones.
- Pabrėžkite, kad reikia pranešti apie įtartiną veiklą ir skatinti.



Co-funded by the European Union

4.2 Lietuva: Skaitmeninis skaitymas ir pasakojimai

4.2.1 Pavyzdys 1: Skaitmeninis skaitymas – virtualus elektroninių knygų klubas „Skaityk ir mąstyk“

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - Asociacija IVAIGO.

Įgyvendinimo vieta - Vilnius, Lietuva.

Tikslinė grupė - Jauni žmonės (18–30 m.), turintys besivystančius skaitmeninius įgūdžius ir mažą arba vidutinį motyvaciją skaityti, įskaitant tuos, kurie turi mažiau galimybių arba ribotą prieigą prie skaitymo išteklių.

Pagrindiniai tikslai:

- Stiprinti skaitymo ir supratimo įgūdžius naudojant interaktyvias ir prieinamas priemones.
- Ugdyti kritinį mąstymą ir analitinius įgūdžius per grupių diskusijas ir refleksijos užduotis.
- Skatinti skaitymo motyvaciją naudojant daugialypės terpės elektroninių knygų platformas.
- Padėti mokiniams užtikrintai naudotis skaitymo sąsajomis.

Ekspertai/darbuotojai- Skaitmeninio raštingumo mokytojas, skaitymo mokytojas, IT pagalbos darbuotojas.

Praktikos aprašymas - „Read & Reflect“ – tai virtualus elektroninių knygų klubas, kuriame suaugę mokiniai ar jaunuoliai kas savaitę skaito skaitmeninius tekstus naudodamiesi tokiomis platformomis kaip „Book Creator“, „ReadTheory“ ir „EPIC!“. Mokiniai skaito individualiai, komentuoja tekstus, atsako į supratimo klausimus ir apmąsto skaitytą medžiagą skaitmeniniuose dienoraščiuose. Kas savaitę vykstančios diskusijos per „Zoom“ arba internetinius forumus stiprina bendravimą ir supratimą. Ši praktika derina savarankišką skaitymą su socialiniu mokymusi ir skatina naudoti multimediją, siekiant įtraukti įvairius mokinius.

Vienos dienos programa:

Ryto sesija:

- Sveikinimas ir pažintinis užsiėmimas: „Koks yra jūsų skaitymo stilius?“.
- Skaitmeninių skaitymo priemonių pristatymas: „Book Creator“, „ReadTheory“ naudojimo instrukcijos.
- Vadovaujamas skaitymas: trumpas skaitmeninis pasakojimas arba straipsnis (15–20 min.).
- Pirmasis įspūdis: grupės diskusija apie turinį ir skaitmeninį formatą.

Co-funded by the European Union

Pietų sesija:

- Interaktyvus supratimo testas (Kahoot! arba integruotas į platformą).
- Grupinė veikla: vizualios pastabos naudojant Padlet arba Jamboard.
- Keitimasis nuomonėmis: „Vienas sakinys, kuris jums įstrigo, ir kodėl“.

Vakaro sesija:

- Skaitmeninis dienoraštis: atsakymai į gaires atspindinčius klausimus.
- Pristatymas: savanoriai dalijasi įžvalgomis ar vaizdinėmis pastabomis.
- Apibendrinimas ir atsiliepimų sesija: kaip jautėtės skaitydami ir mąstydami skaitmeniniu būdu.

Metodologija/didaktinės priemonės

Mišriojo mokymosi modelis:

- Moderatorius derina savarankišką skaitymą su numatyta grupine veikla. Kiekvieną savaitę dalyviams skiriama perskaityti skaitmeninį tekstą, o moderatorius parengia užduotis ir refleksijos klausimus.

Skaitmeninių įrankių integravimas:

- Moderatorius supažindina dalyvius su platformomis, tokiomis kaip „Book Creator“, „ReadTheory“ ar „EPIC!“, ir moko juos naudotis.
- Tai apima trumpus demonstracinius vaizdo įrašus arba tiesioginius instrukcijų pateikimus.

Vadovaujamos skaitymo sesijos:

- Per savaitines tiesiogines sesijas (Zoom arba Google Meet) moderatorius:
- išskiria svarbiausias ištraukas;
- tikrina supratimą;
- skatina mokinius dalytis asmeninėmis įžvalgomis ar interpretacijomis.

Tarpusavio diskusijų moderavimas:

- Moderatorius nustato diskusijos gaires ir užtikrina visų dalyvių įtrauktį:
  - Naudodamas atskiras diskusijų sales arba internetines diskusijų lentas.
  - Skatindamas tylesnius dalyvius prisidėti.
  - Pagarbiai valdydamas grupės dinamiką.

Co-funded by the European Union

Refleksyvi praktika:

- Moderatoriai skiria skaitmeninius dienoraščio įrašus (naudodami „Google Docs“ arba „Padlet“) ir teikia individualius rašytinius arba žodinius atsiliepimus, stiprindami mokymosi tikslus.

Pažangos stebėjimas:

- Moderatorius stebi skaitymo pažangą naudodamas platformos analizės įrankius arba rankiniu būdu tikrindamas, kaip sekasi, ir siūlo papildomą pagalbą tiems, kurie atsilieka.

Skaitmeninių įgūdžių kūrimo pagrindai:

- Mokiniams, kurie nėra susipažinę su technologinėmis priemonėmis, mokytojas siūlo individualias pamokas arba iš anksto įrašytus mokomuosius vaizdo įrašus, kad niekas neliktų nuošalyje.

Reikalingos papildomos medžiagos/įranga:

- Planšetiniai kompiuteriai, išmanieji telefonai arba nešiojamieji kompiuteriai.
- Interneto ryšys.
- Prieiga prie skaitymo platformų (Book Creator, ReadTheory, EPIC!).
- Pasirinktinai: spausdinti vadovai mažai skaitančiam mokiniui.

Išvados- „Skaityk ir apmąstyk“ gerina skaitymo sklandumą ir skaitmeninės navigacijos įgūdžius, tuo pačiu skatindamas bendradarbiavimą. Mokiniai ugdo pasitikėjimą savimi dirbant su skaitmeninėmis technologijomis, plečia žodyną ir gerina supratimą ties skaitmeniniu skaitymu.

Rekomendacijos ir gairės:

- Pateikite pradinę informaciją apie skaitmenines priemones.
- Pasirinkite prieinamą, įdomų turinį, tinkamą grupės skaitymo lygiui.
- Skatinkite įtraukias diskusijas ir bendramokslių atsiliepimus.
- Skatinkite naudoti vaizdo ir garso elementais papildytus elektroninius knygų formatus įvairiems mokiniams.



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

4.2.2 Pavyzdys 2: Skaitmeninis pasakojimas su AI ir VR

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - Asociacija IVAIGO.

Įgyvendinimo vieta - Vilnius, Lietuva.

Tikslinė grupė - Jauni žmonės (18–30 m.), besidomintys kūrybinėmis technologijomis ir pasakojimais, ypač tie, kurie turi ribotą prieigą prie naujų technologijų arba ankstesnę patirtį kuriant skaitmeninį turinį.

Pagrindiniai tikslai:

- Įdiegti AI ir VR į pasakojimų kūrimą,
- Gerinti kūrybinius įgūdžius,
- Skatinti etinį sąmoningumą,
- Skatinti inovacijas,
- Plėtoti praktinius įgūdžius, skatinti bendradarbiavimą ir kurti pagrindą nuolatiniam mokymuisi.

Ekspertai/darbutojai - AI specialistas, VR kūrėjas, seminarų vedėjas, IT pagalbos darbuotojas.

Praktikos aprašymas - Šios praktikos tikslas – supažindinti jaunimą su naujovišku AI ir VR technologijų naudojimu skaitmeniniame pasakojime. Derindami AI kūrybinį potencialą ir VR įtraukiančias galimybes, dalyviai išmoks kurti įdomias ir interaktyvias istorijas. Vienos dienos programa apima AI ir VR technologijų, įrankių ir platformų apžvalgą, praktines užsiėmimus apie AI pagrįstus pasakojimus ir VR istorijų kūrimą.

Vienos dienos programa:

Ryto sesija:

- Pranešimas apie AI ir VR: apibrėžimai, taikymo sritys ir dabartinės tendencijos.
- Diskusija apie AI ir VR reikšmę skaitmeniniame pasakojime.
- Klausimų ir atsakymų sesija, skirta atsakyti į pirminius klausimus.
- Įvairių AI įrankių, skirtų turiniui kurti, demonstravimas (pvz., GPT-4, DALL-E ir kt.).
- VR platformų ir įrankių pristatymas (pvz., Unity, Unreal Engine, Oculus Medium).
- Trumpas šių įrankių nustatymo ir naudojimo vadovas.

Co-funded by the European Union

Pietų sesija:

- Interaktyvi sesija, kurioje dalyviai naudoja AI įrankius, kad sukurtų istorijų idėjas.
- Grupinės veiklos: bendradarbiaujant sukurti istorijos planą naudojant AI.
- Pasidalinti ir aptarti sukurtas istorijas grupėje.

Vakaro sesija:

- Praktinė užduotis: dalyviai pradeda kurti savo VR istorijas.
- Sukuria savo VR patirties scenarijų.
- Pradeda kurti VR aplinką naudodami pateiktas priemones.
- Moderatoriai padeda ir teikia grįžtamąjį ryšį sesijos metu.
- Parodo, kaip integruoti AI sukurtą turinį į VR aplinką.
- Dalyviai tobulina savo VR istorijas naudodami AI sukurtus elementus.
- Grupinės veiklos: VR istorijos išbandomos ir tobulinamos remiantis kolegų atsiliepimais.

Metodologija/didaktinės priemonės

Interaktyvios paskaitos:

- Sesijos apie AI ir VR technologijas, jų privalumus, iššūkius ir pritaikymą pasakojimų kūrimui.

Įrankių demonstravimas:

- AI pasakojimų kūrimo programinės įrangos (pvz., AI Dungeon, Plotagon) ir VR platformų (pvz., Unity, Oculus Medium) gyvi demonstravimai.

Praktiniai seminarai:

- Praktinės sesijos, kurių metu dalyviai kuria AI pagrįstas istorijas ir kuria paprastas VR istorijų patirtis.

Etinės diskusijos:

- Diskusijos apie etinius aspektus, susijusius su dirbtinio intelekto sukurtu turiniu ir VR pasakojimais.



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

Reikalingos papildomos medžiagos/įranga:

Kompiuteriai/planšetiniai kompiuteriai:

- Dalyviams naudoti praktinių seminarų metu.

Interneto prieiga:

- Patikimas ir saugus interneto ryšys, skirtas prieigai prie programinės įrangos ir platformos.

VR ausinės:

- „Oculus“ ar panašios VR ausinės, skirtos įtraukiančioms pasakojimo patirtims.

Prieiga prie programinės įrangos:

- Prenumerata arba prieiga prie AI Dungeon, Plotagon, Unity, Oculus Medium ir kt.

Pristatymo įranga:

- Projektorius, ekranas ir garso sistema demonstravimui ir paskaitoms.

Spausdinta medžiaga:

- Informaciniai lapeliai su AI ir VR įrankių naudojimo gairėmis, etiniais aspektais ir geriausiais pavyzdžiais.

Išvados - Iki dienos pabaigos dalyviai įgijo pagrindines žinias apie AI ir VR technologijas skaitmeniniame pasakojime. Jie sukūrė AI pagrįstas istorijų idėjas ir pagrindinę VR istorijos patirtį, įgijo praktinių įgūdžių ir įžvalgų apie šių technologijų etines pasekmes.

Rekomendacijos ir gairės:

- Skatinkite dalyvius toliau tyrinėti AI ir VR technologijas ir sekti naujoves.
- Pabrėžkite etinių aspektų svarbą AI sukurtame turinyje ir VR pasakojimuose.
- Skatinkite dalyvius bendradarbiauti, dalytis idėjomis, atsiliepimais ir teikti paramą.



Co-funded by the European Union

4.2.3 Pavyzdys 3: Skaitmeninis pasakojimas – pokyčių balsai

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - Asociacija IVAIGO.

Įgyvendinimo vieta - Vilnius, Lietuva.

Tikslinė grupė - Kūrybine raiška ir skaitmeninėmis medijomis besidomintys jauni žmonės (18–30 m.), ypač iš nepakankamai atstovaujamų ar socialiai atskirtų bendruomenių.

Pagrindiniai tikslai:

- Mokyti dalyvius, kaip kurti asmeninius ar socialinius pasakojimus naudojant skaitmenines priemones.
- Skatinti kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir pasakojimų kūrimą kaip įgalinimo priemones.
- Ugdyti pagrindinius techninius įgūdžius multimedijos redagavimo ir skaitmeninio leidybos srityse.
- Pasakojimais stiprinti dalyvių balsą jiems rūpimais klausimais.

Ekspertai/darbuotojai - Pasakojimų mokytojas, multimedijos lektorius, moderatorius, IT pagalbos darbuotojas.

Praktikos aprašymas - „Voices of Change“ – tai skaitmeninis pasakojimų kūrimo seminaras, padedantis mokiniams kūrybiškai išreikšti save. Per 5 užsiėmimus dalyviai pasirenka asmeninę arba vietinę istoriją, parašo scenarijų ir sukuria trumpą skaitmeninį vaizdo įrašą naudodami tokias platformas kaip „Canva“, „StoryMapJS“ arba „Adobe Express“. Atlikdami vadovaujamas užduotis, jie mokosi, kaip struktūrizuoti istoriją, derinti vaizdus, įrašyti pasakojimą ir redaguoti. Kiekvienas dalyvis pristato savo galutinę istoriją internetinėje parodoje arba bendruomenės renginyje. Šis metodas ne tik gerina techninius įgūdžius, bet ir emocinę raišką bei skaitmeninį įgalinimą.

Vienos dienos programa:

Ryto sesija:

- Skaitmeninių istorijų pristatymas ir įkvepiančių pavyzdžių pateikimas.
- Susipažinimo žaidimas: „Mano istorija trimis žodžiais“.
- Idėjų generavimo sesija: istorijų temų pasirinkimas (tapatybė, pokyčiai, bendruomenė).
- Scenarijaus rašymo pratimas: trumpos istorijos eskizas naudojant užduotis ir darbo lapus.

Pietų sesija:

- Vizualaus scenarijaus kūrimas naudojant „Canva“ arba „PowerPoint“.

Co-funded by the European Union

- Techniniai vadovai:
  - Garso įrašymo ir įgarsinimo pagrindai.
  - Adobe Express, StoryMapJS arba CapCut naudojimas vaizdo redagavimui.
- Individualus konsultavimas dėl scenarijų ir įrankių nustatymo.

Vakaro sesija:

- Skaitmeninių istorijų redagavimas ir surinkimas (vaizdų, pasakojimo, perėjimų pridėjimas).
- Tarpusavio vertinimas:
  - Mažos grupės pristato juodraščius ir gauna atsiliepimus.
- Galutinis redagavimas ir įkėlimas.
- Istorijų pristatymas internete arba klasėje.
- Grupės apmąstymai ir apibendrinimas.

Metodologija/didaktinės priemonės:

Istorija pagrįstas mokymasis:

- Moderatorius kiekvieną sesiją pradeda įdomiais skaitmeninių istorijų pavyzdžiais (iš „YouTube“, „StoryCorps“ ir pan.), kad įkvėptų kūrybiškumą ir nustatytų toną.

Kūrybinis rašymas ir scenarijų kūrimas:

- Moderatorius veda mokinius per istorijos kūrimo procesą:
  - Idėjų generavimas apie istorijos temas ir asmenines patirtis.
  - Scenarijų rašymas naudojant darbo lapus arba „Google Docs“.
  - Vizualinių scenarijų kūrimas naudojant tokias priemones kaip „Canva“ arba „PowerPoint“.

Techninių įgūdžių ugdymas:

- Pagalbininkai pateikia išsamias instrukcijas apie:
  - Garso įrašymą ir įgarsinimą.
  - Vaizdo redagavimą naudojant Adobe Express, StoryMapJS arba CapCut.
  - Vaizdo ir garso sinchronizavimą.

Individuali mentorystė:

- Kiekvienas dalyvis gauna vadovo pagalbą, atsižvelgiant į jo įgūdžių lygį, įskaitant:
  - Atsiliepimai apie scenarijų projektus.

Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

- Pagalba sprendžiant techninės problemas.
- Kūrybiniai patarimai dėl vaizdo ir garso elementų.

Tarpusavio vertinimas ir grupinis mokymasis:

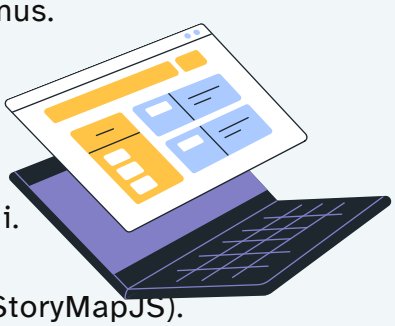
- Moderatoriai organizuoja mažų grupių aptarimo sesijas:
- Dalyviai pristato pirminius projektus.
- Kolegos teikia konstruktyvius atsiliepimus.
- Moderatorius moderuoja diskusijas, užtikrindamas, kad jos vyktų pagarbiai ir būtų orientuotos į tobulėjimą.

Galutinis pasirodymo pasirengimas:

- Moderatoriai koordinuoja viešą arba internetinį filmų peržiūrėjimą. Jie padeda mokiniams užbaigti redagavimą, įkelti vaizdo įrašus ir parengti trumpas pristatymus apie savo istorijas.

Įtraukianti ir saugi aplinka:

- Visą procesą moderatoriai atlieka svarbų vaidmenį:
- Skatindami emocinį saugumą ir atvirumą.
- Puoselėdami abipusę pagarbą.
- Skatindami įvairias nuomones ir įtraukiančius pasakojimus.



Reikalingos papildomos medžiagos/įranga:

- Nešiojamieji kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai.
- Mikrofonai ir ausinės.
- Nemokama programinė įranga (Canva, Adobe Express, StoryMapJS).
- Projektorius ir garsiakalbiai galutiniam peržiūrėjimui.

Išvados - Ši praktika skatina skaitmeninį kūrybiškumą ir leidžia mokiniams dalytis savo unikaliomis perspektyvomis. Dalyviai įgyja pasitikėjimo savimi ir praktinių įgūdžių, tuo pačiu gindami asmeninius ir bendruomenės interes

Rekomendacijos ir gairės:

- Pradėkite nuo istorijų pavyzdžių, kad paskatintumėte idėjas.
- Pateikite priemonių rinkinį su išsamiais vadovais.
- Skatinkite pasakojimus tokiomis temomis kaip tapatybė, bendruomenė ir pokyčiai.
- Užsiėmimai turi būti lankstūs, kad būtų galima prisitaikyti prie skirtingų įgūdžių lygių.

Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

4.3 Rumunija: Žiniasklaida, integracija ir verslumo ugdymas

4.3.1 Pavyzdys 1: Skaitmeninis marketingas ir socialinių tinklų valdymas darbo rinkai

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - STEM4RO ASOCIJACIJA.

Įgyvendinimo vieta - Slatina, Rumunija.

Tikslinė grupė - 18–30 metų jauni žmonės, besidominčių karjera skaitmeninės rinkodaros ir socialinių tinklų srityje.

Pagrindinai tikslai:

- Supažindinti dalyvius su skaitmeninės rinkodaros koncepcijomis,
- Suteikti dalyviams sociinių tinklų valdymo įgūdžių,
- Skatinti kūrybiškumą ir strateginį mąstymą, stiprinti jų buvimą internete ir parengti juos pradinio lygio darbui skaitmeninės rinkodaros srityje.

Ekspertai/darbuotojai - Skaitmeninės rinkodaros specialistas, socialinių tinklų vadybininkas, seminarų vedėjas, IT pagalbos darbuotojas.

Praktikos aprašymas - Ši programa supažindina jaunimą su skaitmeninės rinkodaros ir socialinių tinklų valdymo pagrindais, daugiausia dėmesio skiriant tam, kaip šios įgūdžiai gali padėti jiems pasirengti darbui darbo rinkoje. Praktinių užsiėmimų ir praktinių sesijų metu dalyviai mokosi kurti rinkodaros strategijas, valdyti socialinių tinklų kampanijas ir analizuoti veiklos rodiklius. Dienos programa suskirstyta į paskaitas apie rinkodaros principus, seminarus apie socialinių tinklų priemones ir grupinę veiklą, skirtą rinkodaros kampanijoms kurti.

Vienos dienos programa:

Ryto sesija:

- Įvadas į skaitmeninį marketingą: apibrėžimai ir rinkos tendencijos.
- Socialinių tinklų platformų ir jų verslo potencialo apžvalga.

Pietų sesija:

- Praktinė sesija: Dalyviai susipažįsta su tokiais įrankiais kaip „Facebook Ads Manager“ ir „Hootsuite“.

Co-funded by the European Union

- Grupinė užduotis: Sukurkite socialinių tinklų strategiją fiktyviam prekės ženklui.

Vakarinė sesija:

- Praktinė sesija: Sukurkite socialinių tinklų kampaniją naudodami pateiktas priemones.
- Analizuokite įsitraukimo rodiklius ir išmokite optimizavimo metodus.
- Kampanijų pristatymas ir kolegų atsiliepimai.
- Diskusija: Ateities tendencijos skaitmeninėje rinkodaroje ir patarimai dėl įsidarbinimo.

Metodologija/didaktinės priemonės:

Interaktyvios paskaitos:

- Skaitmeninės rinkodaros principų ir socialinių tinklų platformų apžvalga.

Įrankių demonstravimas:

- Praktiniai užsiėmimai su rinkodaros įrankiais (pvz., „Hootsuite“, „Canva“, „Facebook Ads Manager“).

Praktiniai seminarai:

- Dalyviai kuria socialinių tinklų turinį ir valdo kampanijas.

Grupinės veiklos:

- Bendradarbiavimo pratimai, skirti planuoti ir įgyvendinti skaitmeninės rinkodaros strategijas.

Reikalingos papildomos medžiagos/įranga:

- Nešiojamieji kompiuteriai/planšetiniai kompiuteriai. Interneto prieiga.
- Socialinių tinklų valdymo programinė įranga (pvz., „Hootsuite“).
- Projektorius ir garso sistema pristatymams.
- Spausdinti informaciniai lapeliai su patarimais ir gairėmis apie skaitmeninį marketingą.

Išvados - Iki dienos pabaigos dalyviai susipažino su skaitmeninės rinkodaros aplinka ir įgijo praktinės patirties dirbant su socialinių tinklų valdymo įrankiais. Jie įgijo įgūdžių kurti ir analizuoti socialinių tinklų kampanijas ir jautėsi geriau pasirengę pradėti dirbti skaitmeninės rinkodaros srityje.

Co-funded by the European Union

Rekomendacijos ir gairės:

- Skatinti dalyvius toliau tyrinėti naujas socialinių tinklų priemones ir tendencijas.
- Pabrėžti duomenų analizės svarbą rinkodaroje ir reguliariai atnaujinti įgūdžius, kad būtų išlaikytas konkurencingumas.



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

4.3.2 Pavyzdys 2: Skaitmeninio turinio kūrimo seminaras socialinims tinklams

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - STEM4RO ASOCIJACIJA.

Įgyvendinimo vieta - Slatina, Rumunija.

Tikslinė grupė- 18–30 metų jauni žmonės, besidominčių karjera skaitmeninės rinkodaros ir socialinių tinklų valdymo srityje.

Pagrindiniai tikslai - Suteikti dalyviams praktinių įgūdžių kuriant turinį socialinių tinklų platformoms, parengti juos turinio kūrėjo, socialinių tinklų vadybininko ar skaitmeninės rinkodaros specialisto pareigoms.

Ekspertai/darbuotojai - Skaitmeninės rinkodaros specialistas, turinio kūrėjas, seminarų vedėjas, IT darbuotojas.

Praktikos aprašymas - Vienos dienos seminaras skirtas jauniems žmonėms, norintiems tobulinti turinio kūrimo įgūdžius tokiose platformose kaip „Instagram“, „Facebook“, „TikTok“ ir „YouTube“. Programa prasideda nuo skaitmeninės rinkodaros pagrindų ir socialinių tinklų algoritmų naudojimo pristatymo. Dalyviai mokosi kurti įdomius įrašus naudodami nuotraukų ir vaizdo įrašų redagavimo įrankius, planuoti ilgalaikį turinį ir naudoti analitiką įrašų veiksmingumui įvertinti. Programa apima praktines nuotraukų ir vaizdo įrašų redagavimo sesijas, taip pat mėnesio turinio plano kūrimą.

Vienos dienos programa:

Ryto sesija:

- Įvadas į skaitmeninį marketingą ir internetinės veiklos svarba.
- Nuotraukų ir vaizdo įrašų kūrimo technikos.
- Turinio kalendoriaus sudarymas.

Pietų sesija:

- Socialinių tinklų platformų analizė ir statistikos naudojimas pranešimų veiksmingumui stebėti.
- Viešųjų ryšių praktika ir komentarų valdymas.

Co-funded by the European Union

Vakarinė sesija:

- Praktinis medijų redagavimas: redagavimo programų naudojimas ir skaitmeninio portfolio kūrimas.
- Dalyvių darbo vertinimas ir atsiliepimų teikimas.

Metodologija/didaktinės priemonės:

- Interaktyvios paskaitos apie socialinių tinklų platformas ir jų algoritmus.
- Praktiniai turinio kūrimo ir redagavimo pratimai.
- Vaizdo ir nuotraukų redagavimo programų demonstravimas.
- Sėkmingų kampanijų analizė.

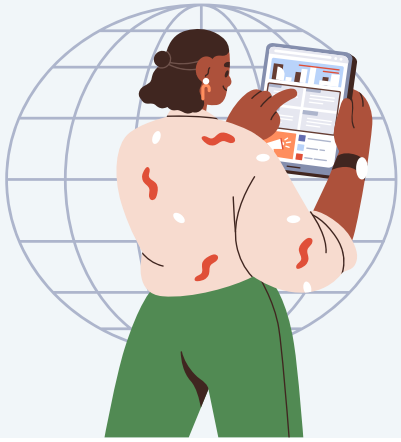
Reikalingos papildomos medžiagos/įranga:

- Kompiuteriai ir planšetiniai kompiuteriai.
- Vaizdo ir nuotraukų redagavimo programinė įranga (pvz., „Adobe Premiere“, „Canva“).
- Interneto prieiga.
- Projektorius ir garso įranga demonstravimui.

Išvados - Dalyviai įgyja būtinų praktinių įgūdžių, reikalingų patraukliam turiniui kurti ir socialinių tinklų kampanijoms valdyti. Programos pabaigoje jie yra pasirengę kurti karjerą skaitmeninės rinkodaros srityje ir valdyti prekių ženklų ar organizacijų socialinių tinklų platformas.

Rekomendacijos ir gairės:

- Skatinkite naudoti turinio planavimo ir veiklos analizės įrankius.
- Rekomenduojame reguliariai stebėti tendencijas, kad išliktumėte konkurencingi šioje srityje.



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

4.3.3 Pavyzdys 3: Įvadas į internetinę žurnalistiką ir tinklaraščių rašymą

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - STEM4RO ASOCIJACIJA.

Įgyvendinimo vieta - Slatina, Rumunija.

Tikslinė grupė - 18–30 metų jauni žmonės, besidominčių žurnalistika ir turinio rašymu skaitmeninėms platformoms.

Pagrindiniai tikslai - Suteikti dalyviams pagrindines žinias ir įgūdžius internetinės žurnalistikos, straipsnių rašymo ir tinklaraščių kūrimo srityse, parengti juos karjerai skaitmeninėje žiniasklaidoje.

Ekspertai/darbuotojai - Profesionalus žurnalistas, skaitmeninės žiniasklaidos ekspertas, seminarų vedėjas, IT darbuotojas.

Praktikos aprašymas - Vienos dienos seminaras skirtas jauniems žmonėms, norintiems išmokti kurti turinį internetinėms platformoms. Pirmoje dienos dalyje dalyviai supažindinami su žurnalistine etika ir mokosi rašyti gerai struktūrizuotus straipsnius. Antroje dalyje dėmesys skiriamas tinklaraščių rašymo technikoms ir paieškos sistemų optimizavimui (SEO). Pabaigoje kiekvienas dalyvis paskelbia straipsnį tinklaraščių platformoje ir gauna individualius atsiliepimus.

Vienos dienos programa:

Ryto sesija:

- Internetinės žurnalistikos ir profesinės etikos apžvalga.
- Kaip rašyti naujienų straipsnį ar reportažą.
- Tyrimų metodai ir šaltinių tikrinimas.

Pietų sesija:

- Įvadas į tinklaraščių rašymą ir rašymą turinio platformose.
- Kaip optimizuoti straipsnius SEO.

Co-funded by the European Union

Afternoon session:

- Straipsnio rašymas ir publikavimas tinklaraščio platformoje. Asmeninė atsiliepimų analizė ir diskusijos dėl turinio tobulinimo.

Metodologija/didaktinės priemonės:

- Paskaitos apie internetinę žurnalistiką ir etiką.
- Praktiniai SEO rašymo ir optimizavimo pratimai.
- Tinklaraščių ir internetinių leidybos platformų naudojimas.

Reikalingos papildomos medžiagos/įranga:

- Nešiojamieji kompiuteriai ir planšetiniai kompiuteriai.
- Prieiga prie tinklaraščių ir interneto platformų.
- Projektorius ir garso įranga.

Išvados - Dalyviai mokosi rašyti ir skelbti straipsnius internete, įgyja būtinų įgūdžių dirbti skaitmeninėje žurnalistikoje ir tinklaraščių rašyme. Jie įgyja gebėjimų kurti aktualų ir optimizuotą turinį internetui.

Rekomendacijos ir gairės:

- Rekomenduojame naudoti tinklaraščių platformas, kad galėtumėte nuosekliai skelbti turinį ir tobulinti savo rašymo įgūdžius.
- Skatinkite domėtis SEO optimizavimu ir skaitmeninio marketingo



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

4.4 Graikija: Internetinis verslumas ir kūrybinė ekonomika

4.4.1 Pavyzdys 1: Kūrybinė ekonomika

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - Startup Graikija.

Įgyvendinimo vieta - Tripolis, Graikija.

Tikslinė grupė - 18–30 metų jaunuoliai, kurie labai domisi dizainu, žiniasklaida ir skaitmenine kūryba, taip pat tie, kurie yra nepakankamai atstovaujami arba turi ribotą prieigą prie šių išteklių.

Pagrindiniai tikslai:

- Supažindinti dalyvius su galimybėmis, kurias jiems gali suteikti kūrybinė ekonomika.
- Skatinti juos naudoti savo kūrybinius įgūdžius, kurie gali padėti jiems užsitikrinti savo pajamų šaltinius.
- Mokyti juos skaitmeninio raštingumo, bendradarbiavimo ir verslumo.

Ekspertai/darbuotojai - Kūrybingi verslininkai, skaitmeninio turinio kūrėjas/dizaineris, techninis personalas.

Praktikos aprašymas - Ši dirbtuvė supažindins jaunus žmones su pagrindine kūrybinės ekonomikos idėja ir padės jiems ugdyti įgūdžius, kuriuos jie galės pritaikyti savo ateities karjeroje. Jie išmoks, kaip savo kūrybinius įgūdžius panaudoti asmeniniams projektams ir verslo galimybėms. Jie dirbs su įvairiomis skaitmeninėmis kūrybinėmis priemonėmis ir išmoks pagrindines sąvokas. Taip pat turės galimybę pasidalinti savo idėjomis ir gauti patarimų, kaip jas įgyvendinti.

Vienos dienos programa:

Ryto sesija:

- Sveikinimas ir pristatymas.
- Kas yra kūrybinė ekonomika?
- Svečio pranešimas: Kaip hobis gali tapti darbu?

Pietų sesija:

- Kūrybinė laboratorija: nuo idėjos iki koncepcijos.
- Turinio seminaras: sukurkite, suprojektuokite ir pagaminkite savo prototipą.

Co-funded by the European Union

Vakarinė sesija:

- Pitching sesija.
- Atsiliepimai ir klausimų-atsakymų sesija.

Metodologija/didaktinės priemonės:



- Kūryba savo rankomis.
- Skaitmeninės platformos įrankiai (Canva, Instagram/TikTok).
- Svečių pasakojimai.
- Interaktyvūs pristatymo skaidrės.

Reikalingos papildomos medžiagos/įranga:

- Nešiojamas kompiuteris/stacionarus kompiuteris arba planšetinis kompiuteris su interneto prieiga.
- Projektorius ir ekranas.
- Dailės reikmenys ir dirbtuvių medžiagos.
- Prieiga prie skaitmeninių platformų įrankių.

Išvados - Šių dirbtuvių pagrindinė idėja – parodyti, kad jūsų pomėgiai ir talentai nėra tik laisvalaikio užsiėmimai – jie rodo, kad naudojantis įvairiomis skaitmeninėmis platformomis galima uždirbti pajamų darant tai, kas patinka. Šios dirbtuvės parodys jauniems žmonėms, kaip stiprinti pasitikėjimą savimi ir toliau plėtoti kūrybines idėjas būsimiems projektams ir verslui.

Rekomendacijos ir gairės:

- Naudokite dalyviams aktualius pavyzdžius ir priemones.
- Išlaikykite dinamišką ir vizualią atmosferą.
- Naudokite „kurk ir dalinkis“ metodą.



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

4.4.2 Pavyzdys 2: Socialinė ekonomika

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - Startup Graikija.

Įgyvendinimo vieta - Tripolis, Graikija.

Tikslinė grupė - 18–30 metų jauni žmonės, kurie domisi socialiai orientuoto verslo, kooperatyvų ir bendruomenės projektų kūrimu.

Pagrindiniai tikslai:

- Pristatyti socialinės ekonomikos principus ir vertybes.
- Suteikti dalyviams tinkamas priemones socialinės įmonės modelio kūrimui.
- Įkvėpti dalyvius kurti savo verslo priemones ir skatinti socialinius pokyčius.

Ekspertai/darbuotojai - pagrindinis moderatorius, socialinis verslininkas (kviestinis pranešėjas), techninis personalas.

Praktikos aprašymas - šis seminaras skirtas jauniems žmonėms, siekiantiems sužinoti, kaip verslu galima spręsti socialines ir aplinkos problemas. Praktinių užsiėmimų ir vadovaujamų projektų metu dalyviai geriau supras šios idėjos tikrąją prasmę. Jie taip pat įgys daugiau pasitikėjimo dalytis savo kūrybinėmis idėjomis ir įkvėpimo iš pranešėjų bei kitų dalyvių istorijų.

Vienos dienos programa:

Ryto sesija:

- Sveikinimas ir įvadas.
- Kas yra socialinė ekonomika ir kokie jos principai.
- Atvejo analizė – realios socialinės įmonės veikloje.

Pietų sesija:

- Grupinė veikla: savo socialinės įmonės projektavimas.

Vakarinė sesija:

- Grupės projekto pristatymas.

Co-funded by the European Union

- Atsiliepimai ir klausimai.
- Baigiamosios pastabos ir bendravimas.

Metodologija/didaktinės priemonės:

- Vaizdinės priemonės ir interaktyvios prezentacijos.
- Simuliacijos ir vaidmenų žaidimai.
- Grupinis idėjų generavimas.
- Diskusijos su moderatoriumi.



Reikalingos papildomos medžiagos/įranga:

- Projektorius ir ekranas.
- Seminarų medžiaga ir atvejų analizės medžiaga.
- Lipnios užrašų kortelės ir žymekliai.

Išvados - šių dirbtuvių tikslas – parodyti, kad socialinė ekonomika gali įkvėpti jaunimą siekti tikslų, o ne pelno, ir praktinėmis veiklomis įrodyti, kad tai gali būti prieinama ir smagu. Bus pristatyta daug galimybių užmegzti ryšius ir pademonstruota, kaip idėjas paversti veikiančiais verslo modeliais.

Rekomendacijos ir gairės:

- Ieškodami moderatoriaus gali užmegzti ryšį su dalyviais ir padaryti temą įdomesnę.
- Naudokite vietinius pavyzdžius.
- Grupės turi būti nedidelės.



Co-funded by the European Union

4.4.3 Pavyzdys 3: Verslumas internete ir kaip save pristatyti

Praktiką įgyvendinančios organizacijos/įstaigos pavadinimas - Startup Graikija.

Įgyvendinimo vieta - Tripolis, Graikija.

Tikslinė grupė - jauni ir ambicingi 18–30 metų asmenys, turintys verslumo mąstyseną, besidomintys savo verslo kūrimu ir turintys mažiau galimybių.

Pagrindiniai tikslai:

- Pristatyti įvairias skaitmeninio verslumo koncepcijas.
- Suteikti dalyviams praktinių įgūdžių, reikalingų pradėti verslą internete.
- Išmokyti dalyvius, kaip svarbu turėti tokių įgūdžių kaip pristatymas, skaitmeninis prekės ženklo kūrimas ir rinkos vertinimas.

Ekspertai/darbuotojai - Skaitmeninio verslo konsultantai, startuolių savininkai, techninis personalas.

Praktikos aprašymas - šia praktika siekiama padėti jauniems žmonėms paversti savo idėjas veikiančiu internetiniu verslu. Dalyvaudami dirbtuvėse, dalyviai susipažins su įvairiais verslo modeliais, prekės ženklo kūrimo technikomis ir rinkos tyrimų atlikimu. Be to, jie daugiau sužinos apie pristatymų rengimą ir kitas vertingas socialines kompetencijas, kurios bus reikalingos jų ateities karjeroje.

Vienos dienos programa:

Ryto sesija:

- Sveikinimas ir įvadas.
- Kas yra verslumas internete?
- Sukurkite savo verslo modelį.

Pietų sesija:

- Nuo idėjos iki veiksmų.
- Pagrindiniai dalykai ir minkštųjų įgūdžių svarba.

Co-funded by the European Union

Vakarinė sesija:

- „Lifto” pristatymas.
- Apibendrinimas ir atsiliepimai.



Metodologija/didaktinės priemonės:

- Dizaino mąstymo sistema.
- Skaitmeninės bendradarbiavimo platformos.
- Verslo modelio kanvas.
- Tarpusavio atsiliepimų sesija.
- Elevator pitch pratimas.

Reikalingos papildomos medžiagos/įranga:

- Prieiga prie stabilaus interneto ryšio.
- Nešiojamas kompiuteris.
- Skaitmeniniai šablonai.
- Interaktyvūs skaidriai.
- Skaitmeniniai verslo modelių šablonai.

Išvados - dienos pabaigoje dalyviai įgis žinių apie tai, kaip suteikti išsamią, praktinę ir įdomią patirtį, kaip tapti ambicingais skaitmeniniais verslininkais. Šis seminaras leis dalyviams mąstyti labiau orientuotai į verslą, išbandyti savo idėjas ir stiprinti pasitikėjimą savimi.

Rekomendacijos ir gairės:

- Teorijos ir praktikos pusiausvyra.
- Naudokite realius pavyzdžius, kad įkvėptumėte dalyvius.
- Skatinkite dalyvius dalytis savo idėjomis ir teikti atsiliepimus.



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

5. Įrankiai jaunimo darbuotojams

Šios priemonės gali būti naudojamos seminaruose, mentorių sesijose ir karjeros konsultavime, siekiant gerinti jaunimo skaitmeninius įgūdžius:

Komunikacija ir bendradarbiavimas

- **Slack.** Realaus laiko žinučių siuntimo ir bendradarbiavimo kanalai jaunimo komandoms ir projektų grupėms.
- **Discord.** Populiari bendruomenės platforma, skirta balso, vaizdo ir teksto žinutėms, ypač patraukli jaunimui.
- **Google Workspace for Education.** Skaitmeninių bendradarbiavimo įrankių rinkinys (Docs, Drive, Sheets, Meet ir kt.) švietimui.
- **Miro.** Internetinė lenta idėjų generavimui, seminarams ir komandiniam darbui.
- **Asana.** Projektų ir užduočių valdymo platforma.
- **Trello.** Vizualus projektų ir užduočių valdymo įrankis, puikiai tinkantis mokymosi pažangai stebėti.

Skaitmeninio turinio kūrimas

- **Canva**. Dizaino platforma, skirta prezentacijoms, CV, vizualiniams gyvenimo aprašymams ir kt. kurti.
- **Crello (VistaCreate)**. Alternatyva „Canva“ kūrybiniam grafinio turinio kūrimui.
- **Piktochart**. Infografikos ir vaizdinio turinio kūrimo įrankis.
- **InVideo.** Paprastas internetinis vaizdo įrašų kūrimo ir redagavimo įrankis.
- **Adobe Express.** Nemokama kūrybinė platforma grafikai, vaizdo įrašams ir tinklalapiams kurti.
- **Typito.** Jaunimui pritaikyta internetinė vaizdo įrašų redagavimo platforma.
- **Lumen5.** Dirbtinio intelekto pagrįstas vaizdo įrašų kūrimas iš teksto ar tinklaraščio įrašų.
- **Canva Docs.** Turtingi medijos dokumentai, kuriuose derinamas tekstas, vaizdai ir multimedija.
- **WordPress.** Tinklalapių ir tinklaraščių kūrimo platforma.

Skaitmeninis pasakojimas ir žiniasklaidos švietimas

- **Padlet.** Internetinės lentos bendram pasakojimų kūrimui ir idėjų dalijimuisi.
- **StoryMapJS.** Vizualus pasakojimas naudojant žemėlapius.

Co-funded by the European Union

- **Anchor.fm.** Nemokama podcastų kūrimo ir platinimo platforma.
- **Common Sense Education.** Ištekliai, skirti skaitmeniniam pilietiškumui ir žiniasklaidos raštingumui.

Kibernetinis saugumas ir skaitmeninė gerovė

- **CyberWise.** Platforma, siūlanti švietimo išteklius apie kibernetinį saugumą.
- **Be Internet Awesome by Google.** Įdomios interaktyvios pamokos apie saugumą internete.
- **Internet Matters.** Išsamus internetinio saugumo išteklių centras.

Kodavimas ir technologijų raštingumas

- **Scratch**. Basic coding platform for beginners.
- **Code.org**. Coding and computer science activities for beginners and educators.
- **Tynker**. Creative coding platform for kids and young beginners.
- **Figma**. Collaborative design and prototyping platform — useful for creative economy and UI/UX projects.

Verslumas ir karjeros plėtra

- **LinkedIn Learning.** Profesinio tobulėjimo kursai apie skaitmeninę karjerą ir socialinius įgūdžius.
- **Jobteaser.** Karjeros orientavimo platforma su darbo skelbimų lentomis, pritaikytomis jauniems žmonėms ir universitetams.
- **StartUp Stash.** Atrinktų įrankių ir išteklių katalogas verslininkams ir startuoliams.
- **Skillshare.** Kūrybinių ir skaitmeninių įgūdžių mokymosi internetu platforma.
- **Erasmus+ App.** Mobilioji programa, teikianti informaciją apie jaunimo mobilumą, konsultacijas ir mokymosi galimybes visoje Europoje.
- **EUROPASS.** CV ir įgūdžių dokumentavimo platforma, padedanti jaunuoliams parodyti savo talentus.



Co-funded by the European Union
IVAIGO
CYPRUS COMPUTER SOCIETY
STARTUP GREECE
STEM4RO

Seminarai ir interaktyvios priemonės

- **Mentimeter.** Tiesioginės apklausos, viktorinos ir interaktyvios prezentacijos.
- **Kahoot!.** Viktorinos platforma, skirta vertinti skaitmeninį supratimą ir įsitraukimą.
- **Quizziz.** Žaidybinė viktorinų platforma su atsiliepimais ir prisitaikančiu mokymusi.
- **Loom.** Paprastas vaizdo žinučių siuntimo įrankis – puikiai tinka asinchroniniam mokymui ir konsultavimui.
- **Otter.ai.** Automatinis susitikimų, interviu ir pamokų transkribavimas.



Co-funded by the European Union

6. Išvados

Aukščiausiai vardyti įrankiai siūlo **praktinius, konkrečius būdus, kaip suteikti jaunimui** būtinas **skaitmenines žinias, kūrybinius gebėjimus, žinias apie saugumą internete ir pasirengimą karjerai.** Jaunimo darbuotojai raginami susipažinti su šiais ištekliais ir juos įtraukti į savo seminarus, tarpusavio mentorystės programas ir mokymus, kad visoje Europoje būtų skatinama **įtraukianti skaitmeninė ateitis** jaunimui.

Projektas „Digital Futures“ parodo, kaip įtraukusis, praktinis ir tarpkultūrinis bendradarbiavimas gali suteikti jaunimo darbuotojams praktinių įgūdžių ir strategijų, kad jie galėtų stiprinti jaunimo įgaliojimus skaitmeninėje eroje. Šis vadovas ir toliau bus atvirai prieinamas išteklius, kuris leis pratęsti projekto veiklą ir po jo pabaigos.



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.