



Finansē  
Eiropas Savienība  
NextGenerationEU



Nacionālais  
attīstības plāns



Jaunatnes starptautisko  
programmu aģentūra

## VADLĪNIJAS

# DIGITĀLĀ DARBA AR JAUNATNI

# PLĀNOŠANAI UN ĪSTENOŠANAI

Vienotās tehnoloģiju radošuma vadlīnijas jaunatnes tehnoloģiju un inovācijas spēju attīstībai digitālajā darbā ar jaunatni

Latvijas Atveseļošanas un noturības mehānisma plāna 2. komponentes “Digitālā transformācija” reformu un investīciju virziena 2.3. “Digitālās prasmes” reformas 2.3.2.r. “Digitālās prasmes sabiedrības un pārvaldes digitālajai transformācijai” 2.3.2.1.i. investīcijas “Digitālās prasmes iedzīvotājiem t.sk. jauniešiem” **projekts Nr. 2.3.2.1.i.0/1/23//CFLA/002 “Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās”**.

Vienotās tehnoloģiju radošuma vadlīnijas jaunatnes tehnoloģiju un inovācijas spēju attīstībai digitālajā darbā ar jaunatni un monitoringa rīku izstrādājuši projekta neformālās izglītības mācību vadītāji (Andris Kāposts, Inese Minši, Kristīna Kastronovo, Linda Gintere, Oļesja Teivāne, Sintija Lase) sadarbībā ar Izglītības un zinātnes ministriju (turpmāk arī – IZM) un Jaunatnes starptautisko programmu aģentūru.

Monitoringa rīks izstrādāts projekta “Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās” ietvaros no Eiropas Savienības Atveseļošanās fonda un valsts budžeta līdzekļiem. Par tā saturu atbild tikai autori. Materiālā paustie viedokļi neatspoguļo Eiropas Savienības un Eiropas Komisijas oficiālo viedokli.

© 2024 Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra

Mūkusalas iela 41, Rīga, LV-1004

Tālr.nr.: 67358065

E-pasts: [info@jaunatne.gov.lv](mailto:info@jaunatne.gov.lv)

# SATURS

levads.....	4
1. Digitālā darba ar jaunatni izpratne un principi.....	7
2. Digitālās ekonomikas un sabiedrības indeksa rādītāji ES un Latvijā.....	9
3. Kādēļ digitālais darbs ar jaunatni ir svarīgs?.....	11
4. Jauniešu digitālās prasmes attīstība neformālās izglītības ceļā.....	12
5. Digitālā darba ar jaunatni situācija un sasniedzamie mērķi.....	15
6. Ieteikumi digitālā darba ar jaunatni īstenošanai.....	17
7. Labās prakses piemēri Latvijā un pasaulē.....	24
8. Izvērtēšana un monitorings.....	30
9. Noderīgo resursu saraksts.....	32

## IEVADS

Digitālā pasaule ir mūsdienu jauniešu ikdiena – jaunieši uzturas un komunicē, teju dzīvo un elpo digitālajā vidē. Tādēļ, lai izprastu un sasniegtu jauniešus, ir jādodas tur, kur ir viņi – digitālajā telpā. Un vienlaikus jādod iespēja jauniešiem pilnvērtīgi attīstīt savu prasmi atrasties šajā vidē droši un efektīvi, jo digitālā kompetence jauniešiem ir nepieciešama ikvienā dzīves jomā – lai patstāvīgi veidotu savu personīgo dzīvi un iekļautos sabiedrībā, lai veiksmīgi konkurētu darba tirgū un lai spētu kļūt par aktīviem sabiedrības pilsoņiem.

Kā uzsvērts Eiropas Savienības (ES) Padomes secinājumos par digitālo darbu ar jaunatni, “digitālo līdzekļu lietotprasmei un citām 21. gadsimtā vajadzīgām prasmēm ir izšķiroša nozīme jauniešu neatkarībā, sociālajā integrācijā, nodarbināmībā un ikdienas dzīvē<sup>1</sup>.” Tas nozīmē, ka “visiem jauniešiem turpmākajā darbā un ikdienas dzīvē būs vajadzīga spēja veikli, elastīgi un kritiski pielietot digitālās tehnoloģijas<sup>2</sup>” un “visiem jauniešiem neatkarīgi no to izcelsmes vajadzētu būt vienlīdzīgām iespējām uzlabot savas digitālās kompetences<sup>3</sup>”.

Latvijas sabiedrībā pastāv digitālā plaisa jeb nevienlīdzība starp cilvēkiem, kuriem ir pieejamas un kuri spēj efektīvi izmantot digitālās tehnoloģijas, un tiem, kuriem šādu iespēju nav, piemēram, trūkstot prasmēm, piekļuvei internetam vai digitālajām ierīcēm. Tādēļ Eiropas Komisija Latvijai ir ierosinājusi īstenot pasākumus, kas ir vērsti uz digitālās plaisas mazināšanu ar mērķi dot iespēju ikvienam attīstīt kompetences dažādos izglītības līmeņos un formās, tostarp neformālajā izglītībā, kā arī nodrošināt, ka ikviens var piedalīties sabiedrības aktivitātēs drošā tiešsaistes vidē<sup>4</sup>. Lai mazinātu šo digitālo plaisu, ir nepieciešama mūsdienīga darba ar jaunatni nodrošināšana un laikmetam atbilstošas digitālās kompetences un tehniskās iespējas.

Darbu ar jaunatni ir ļoti ietekmējusi pēdējo gadu straujā tehnoloģiju attīstība. Tomēr finansiālu, strukturālu, lietišķu vai administratīvu iemeslu dēļ ievērojamam skaitam speciālistu darbā ar jaunatni trūkst digitālo kompetenču un zināšanu, lai efektīvāk izmantotu digitālās tehnoloģijas, nodrošinot kvalitatīvu darbu ar jauniešiem<sup>5</sup>.

Digitālā kultūra un mediji ir neatņemama jauniešu ikdienas dzīves daļa, tādēļ katram darba ar jaunatni veicējam<sup>6</sup> būtu jāapzinās digitālā darba ar jaunatni nozīme un jāspēj risināt dažādus ar digitālo transformāciju saistītus izaicinājumus savā darbā. Darbā ar jaunatni jāspēj izmantot tehnoloģiju attīstības radītās iespējas, atbalstot jauniešus viņu kompetenču

<sup>1</sup> Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju secinājumi par digitālo darbu ar jaunatni 2019/C 414/02 (2019). Official Journal C 414, 2-6. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210(01)).

<sup>2</sup> Turpat.

<sup>3</sup> Turpat.

<sup>4</sup> [Digitālās desmitgades stratēģiskais ceļvedis Latvijai līdz 2030.gadam](#) (2024).

<sup>5</sup> Turpat.

<sup>6</sup> Atbilstoši IZM saskaņotajiem projekta iekšējiem noteikumiem, darba ar jaunatni veicēji – personas, kas veic darbu ar jauniešiem, piemēram, pašvaldības vai tās padotībā esošo iestāžu strādājoši jaunatnes lietu speciālisti, jaunatnes darbinieki, jaunatnes centru darbinieki, izglītības pārvaldes un izglītības iestāžu darbinieki, sociālo dienestu darbinieki, nevalstisko organizāciju darbinieki, pārstāvji vai biedri, jauniešu organizāciju darbinieki, pārstāvji vai biedri, t.sk. jauniešu domes, jauniešu pašpārvaldes pārstāvji vai biedri u.tml.

pilnveidē, lai arī viņi spētu aktīvi veidot un ietekmēt digitālās tehnoloģijas un sabiedrību kopumā<sup>7</sup>.

Tiešsaistes platformas, pakalpojumi un digitālie rīki var arī paplašināt darba ar jaunatni esošo klientu klāstu un palīdzēt sasniegt tos jauniešus, kas līdz šim nav izmantojuši darba ar jaunatni veicēju sniegto atbalstu un iespējas. Darba ar jaunatni veicējiem šie rīki sniedz arī iespēju atbalstīt jauniešus ar ierobežotām iespējām tiekoties klātienē. Tiešsaistes platformas un digitālie rīki nodrošina arī lielāku fleksibilitāti, dodot iespēju darba ar jaunatni veicējiem piedāvāt plašu aktivitāšu klāstu, ko jaunieši var veikt jebkurā laikā un vietā, un paši savā ritmā<sup>8</sup>.

Laika periodā no 2023. gada līdz 2026. gadam Atveseļošanas un noturības mehānisma (ANM) plāna 2.3.2.1.i. investīcijas ietvaros Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra (turpmāk arī – JSPA) sadarbībā ar pašvaldībām īsteno projektu "Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās". Projekta mērķis ir attīstīt digitālā darba ar jaunatni sistēmu pašvaldībās, lai nodrošinātu jauniešiem plašas iespējas attīstīt un pielietot savas digitālās prasmes, jo īpaši jauniešiem ar ierobežotām iespējām, t.sk. jauniešiem no sociāli mazaizsargātām grupām, ievērojot viņu vajadzības<sup>9</sup>.

Šis projekts tādējādi atbilst ES Padomes secinājumos ierakstītajam aicinājumam "sekmēt un attīstīt jaunatnes politiku un stratēģijas, kas tiecas būt proaktīvas attiecībā uz tehnoloģiju attīstību un digitalizāciju" un "savās jaunatnes stratēģijās vai citos attiecīgajos politikas plānos iekļaut skaidrus mērķus un konkrētus pasākumus, lai izstrādātu un īstenotu digitālo darbu ar jaunatni, un novērtētu tā ietekmi uz jauniešiem un uz darbu ar jaunatni" un "apsvērt eksperimentālas un inovatīvas pieejas un jaunus sadarbības modeļus, lai īstenotu digitālo darbu ar jaunatni un tā pakalpojumus<sup>10</sup>".

"Vadlīnijas digitālā darba ar jaunatni plānošanai un īstenošanai" tika veidotas JSPA īstenotā projekta "Digitālā darba ar jaunatni attīstība pašvaldībās" ietvaros, to veidošanā, reģionos piesaistot digitālā darba ar jaunatni ekspertus. Vadlīnijas ir izstrādātas ar mērķi atbalstīt pašvaldības digitālā darba ar jaunatni sistēmas izveidē un aktivitāšu īstenošanā, un tās ir vērstas uz vienotas izpratnes veidošanu par digitālā darba ar jaunatni būtību un izpausmes formām. Tās ietver atsauces uz svarīgākajiem ES un Latvijas mēroga dokumentiem digitālā darba ar jaunatni jomā, kā arī sniedz praktiskus ieteikumus pašvaldībām un darba ar jaunatni veicējiem, kā stratēģiski, jēgpilni un efektīvi plānot un īstenot digitālā darba ar jaunatni aktivitātes kopīgo darba ar jaunatni mērķu sasniegšanai. Vadlīnijas papildina labās prakses piemēri, kas sniedz ieskatu par digitālā darba ar jaunatni dažādajām formām Latvijā un citās valstīs.

<sup>7</sup> Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2017). [Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers : expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018](#). Brussels: European Commission.

<sup>8</sup> Rita Bergstein, Katharina Erbes, Jen Hesnan, Sabrina Apitz (eds.) (2023). [Report: Exploring new, appealing, inclusive and engaging practices for online services in digital youth work](#). Bonn: JUGEND für Europa.

<sup>9</sup> [Digitālās desmitgades stratēģiskais ceļvedis Latvijai līdz 2030. gadam](#) (2024).

<sup>10</sup> Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju secinājumi par digitālo darbu ar jaunatni 2019/C 414/02 (2019). Official Journal C 414, 2-6. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210(01)).

Jāatzīmē, ka JSPA īstenojā projekta “Digitālā darba ar jaunatni attīstība pašvaldībās” ietvaros kā tehnoloģiskās inovācijas darbības tiek apzīmētās tādas aktivitātes, kas paredz digitālo resursu un tehnoloģiju jauninājumu ieviešanu darbā ar jaunatni. Digitālo resursu un tehnoloģiju jauninājums jeb tehnoloģiskā inovācija var tikt izmantots darba ar jaunatni saturā, metodēs vai aktivitātēs, lai radītu kvalitatīvu un jauniešu vajadzībām atbilstošu saturu, un īstenojā tādas aktivitātes, kas veicina jauniešu prasmju un kompetenču attīstību neformālās izglītības ceļā. JSPA sadarbības partneru īstenojājam aktivitātēm jānotiek atbilstoši darba ar jaunatni pamatuzdevumiem un jaunatnes politikas pamatprincipiem. JSPA projekta ietvaros nav paredzēts īstenojā mācības vai citus pasākumus zema līmeņa digitālo pamatprasmju, t.sk. digitālo pašapkalpošanās prasmju, apguvei.

# 1. DIGITĀLĀ DARBA AR JAUNATNI

## IZPRATNE UN PRINCIPI

Eiropas Komisija ir definējusi, ka “digitālais darbs ar jaunatni nozīmē proaktīvi izmantot digitālos medijus un tehnoloģijas darbā ar jaunatni<sup>11</sup>”.

Latvijā digitālais darbs ar jaunatni tiek izprasts kā digitālo rīku un tehnoloģiju izmantošana, veidojot un īstenojot aktivitātes, kas ir vērstas uz jauniešu vecumā no 13 līdz 25 gadiem kompetenču attīstību, informēšanu, iniciatīvas un līdzdalības veicināšanu, kā arī lietderīgu brīvā laika pavadīšanu<sup>12</sup>.

ES Padomes secinājumos par digitālo darbu ar jaunatni ir norādīts, ka ar darba ar jaunatni digitalizāciju bieži saprot sociālo plašsaziņas līdzekļu izmantošanu. Tomēr ātri rodas jaunas digitālās tehnoloģijas. Mākslīgais intelekts, virtuālā realitāte, robotika un blokķēdes tehnoloģija cita starpā ietekmē mūsu sabiedrību ne tikai saziņas jomā vien. Jauniešiem vajadzīgas ir ne tikai digitālās pamatprasmes, bet arī digitālais radošums, medijpratība un citas kompetences, kas uzlabo viņu nodarbināmību. Tādēļ darbam ar jaunatni būtu jāspēj izmantot digitālās pārveides sniegtās priekšrocības, vienlaikus risinot ar to saistītos izaicinājumus<sup>13</sup>.

Saskaņā ar ES darba plāna jaunatnei 2016.–2018. gadam izveidoto ES ekspertu grupu digitalizācijas un jaunatnes

jautājumos, definējot un skaidrojot digitālā darba ar jaunatni būtību, izceļ šādus būtiskus aspektus:

- digitālais darbs ar jaunatni ietver proaktīvu digitālo mediju un tehnoloģiju izmantošanu darbā ar jaunatni;
- digitālais darbs ar jaunatni nav atsevišķa darba ar jaunatni metode - to var veikt jebkurā darba ar jaunatni formā (atvērtajos jauniešu centros, jauniešu klubos un organizācijās, individuālajā darbā ar jaunatni, mobilajā un ielu darbā ar jaunatni u.c.);
- digitālais darbs ar jaunatni tiek īstenots ar tādu pašu mērķi kā darbs ar jaunatni kopumā, un digitālo mediju un tehnoloģiju izmantošanai darbā ar jaunatni vienmēr ir jāatbalsta šie mērķi;
- digitālais darbs ar jaunatni var notikt gan klātienē, gan tiešsaistē, kā ar hibrīdformātā;
- digitālajā darbā ar jaunatni digitālie plašsaziņas līdzekļi un tehnoloģijas var tikt izmantoti gan kā rīks, gan kā aktivitāte, gan kā saturs darbā ar jaunatni;
- digitālā darba ar jaunatni pamatā ir tā pati ētika, vērtības un principi kā darbā ar jaunatni.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2017). *Developing digital youth work: policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018*. Publications Office.

<sup>12</sup> JSPA (2023). *Pašvaldībām būs pieejams ievērojams atbalsts digitālā darba ar jaunatni attīstībai*.

<sup>13</sup> Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju secinājumi par digitālo darbu ar jaunatni 2019/C 414/02 (2019). Official Journal C 414, 2-6. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210(01)).

<sup>14</sup> European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2017). *Developing digital youth work: policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018*. Publications Office.

Digitālais darbs ar jaunatni ieguva īpašu nozīmi Covid-19 pandēmijas laikā, pulcēšanās ierobežojumu apstākļos būdams vienīgais iespējamais veids darba ar jaunatni īstenošanai. Lai līdzīgās krīzes situācijās jaunieši nezaudētu iespējas mācīties un saņemt atbalstu, ir būtiski “sekmēt to, lai jauniešiem, it īpaši tiem, kuriem ir mazāk iespēju, un tiem, kas dzīvo lauku apvidos un tālākos reģionos, vai kas ir situācijā, kad tieša piekļuve nav iespējama, būtu vieglāk pieejami pakalpojumi, ko sniedz darbs ar jaunatni, izmantojot digitālās tehnoloģijas<sup>15</sup>”.

Digitālais darbs ar jaunatni nodrošina jauniešiem plašas iespējas attīstīt savas digitālās prasmes un pielietot tās drošās un pieejamās virtuālās un fiziskās telpās ar darba ar jaunatni veicēju atbalstu. Ir svarīgi nodrošināt, lai darba ar jaunatni veicēji varētu savā ikdienas darbā efektīvi izmantot digitālos resursus, tehnoloģijas un mūsdienu jauniešiem saprotamas metodes, lai radītu kvalitatīvu un jauniešu

vajadzībām atbilstošu saturu, un īstenotu digitālajā vidē aktivitātes, kas veicina jauniešu prasmju un kompetenču attīstību, sekmē jauniešu ar ierobežotām iespējām sasniegšanu un veicina jauniešu e- līdźdalību<sup>16</sup>.

<sup>15</sup> Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju secinājumi par digitālo darbu ar jaunatni 2019/C 414/02 (2019). Official Journal C 414, 2-6. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210(01)).

<sup>16</sup> Turpat.



## 2. DIGITĀLĀS EKONOMIKAS UN SABIEDRĪBAS

### INDEKSA RĀDĪTĀJI ES UN LATVIJĀ

Viens no ES Digitālās desmitgades politikas programmā 2030. gadam noteiktajiem mērķiem paredz, ka līdz 2030. gadam 80 % ES iedzīvotāju būs apguvuši digitālās pamatprasmes.

Lai izvērtētu iedzīvotāju digitālo prasmi attīstības progresu, kopš 2014. gada ES mēra dalībvalstu Digitālās ekonomikas un sabiedrības indeksu (DESI), sarindojot ES dalībvalstis pēc to digitalizācijas līmeņa un analizējot to relatīvo progresu pēdējo piecu gadu laikā un to, kā tiek sasniegti ES digitālās desmitgades mērķrādītāji. No 2023. gada un saskaņā ar Digitālās desmitgades politikas programmu 2030. gadam, DESI tagad ir integrēts ziņojumā par stāvokli digitālajā desmitgadē un tiek izmantots, lai uzraudzītu progresu virzībā uz digitālo mērķrādītāju sasniegšanu.

2022. gada DESI Latvija no 27 ES dalībvalstīm bija 17. vietā ar rādītāju, kas ir zemāks par ES vidējo. Pēdējo gadu laikā Latvijas DESI rezultāts uzlabojies lēnāk nekā vairumam citu ES valstu.

Cilvēkkapitāla jomā Latvijā joprojām ievērojami augstāks nekā vidēji ES ir to absolventu īpatsvara rādītājs, kuri studē IKT, tai skaitā ir samērā labs sieviešu IKT speciālistu īpatsvars.

Tikmēr 2023. gadā Latvijas iedzīvotāju digitālās pamatprasmes un par pamatprasmēm augstākas digitālās prasmes, kā arī digitālā satura radīšanas

pamatprasmes ir ne tikai joprojām nedaudz vājākas par ES vidējo rādītāju, bet ir pat nokritušās, salīdzinājumā ar 2022. gada rādītājiem. Tāpēc ir jāpieliek īpašas pūles, lai uzlabotu Latvijas iedzīvotāju digitālās prasmes.

Lai arī visiem jauniešiem Latvijā ir pieejams internets, jauniešu vecuma grupā (16–24 gadi) digitālo pamatprasmju rādītājs ir samazinājies no 80 % (2021. gadā) uz 66 % (2023. gadā), divu gadu laikā nokrītot zem ES vidējā rādītāja (70 %) <sup>17</sup>.

Par pamatprasmēm augstākas digitālās prasmes 2021. gadā piemita 44 % jauniešu (16–24 gadu vecuma grupā), bet 2023. gadā to vairs bija tikai 30 % jauniešu šajā vecuma grupā, kas ir par 8 % mazāk nekā ES vidējie rādītāji (38 %) <sup>18</sup>.

Digitālā satura radīšanas pamatprasmes jauniešu vecuma grupā (16–24 gadi) ir saglabājušās gandrīz tajā pašā līmenī, tomēr arī ar nelielu kritienu – no 93 % (2021. gadā) līdz 89 % (2023. gadā), kopumā atbilstot ES vidējam rādītājam (88 %) <sup>19</sup>.

Eiroparometra speciālaptaujas “2024. gada digitālā desmitgade” rezultāti rāda, ka 73 % eiropiešu uzskata, ka ikdienas publisko un privāto pakalpojumu digitalizācija padara dzīvi vieglāku, kamēr Latvijā tā domā pat 78 % iedzīvotāju. Jautāti, cik svarīgas digitālās tehnoloģijas būs dažādās dzīves jomās 2030. gadā,

<sup>17</sup> DESI (2024), *Digital Economy and Society Index*.

<sup>18</sup> Turpat.

<sup>19</sup> Turpat.

90 % Latvijas iedzīvotāju uzskata, ka tās būs nozīmīgas komunikācijā ar cilvēkiem, draugiem un ģimeni (kamēr vidēji ES valstīs tā domā 83 % iedzīvotāju). 81 % Latvijas iedzīvotāju uzskata, ka digitālās tehnoloģijas būs svarīgas arī veselības aprūpes pakalpojumu saņemšanā (ES vidējais rādītājs 79 %), bet 77 % iedzīvotājiem tās šķiet būtiskas transporta un iepirkšanās pakalpojumiem (ES vidējais rādītājs 76 %). Tikmēr 69 % Latvijas iedzīvotāju digitalizācija šķiet būtiska izglītībai un apmācībai (ES vidējais rādītājs 75 %), bet 68 % iedzīvotāju – iesaistei demokrātiskā dzīvē (ES vidējais rādītājs 74 %). Tikai 57 % Latvijas iedzīvotāju uzskata, ka digitālās tehnoloģijas ir svarīgas, lai varētu strādāt attālināti (ES vidējais rādītājs 69%), un tikai 55 % domā, ka tās ir svarīgas cīņā ar klimata pārmaiņām (ES vidējais rādītājs 74 %) <sup>20</sup>.

Tikai 42 % Latvijas iedzīvotāju uzskata, ka ES labi aizsargā viņu digitālās tiesības, kas ir par 16 % mazāk nekā 2023. gadā. Uzticēšanās digitālajam privātlīdumam ir 48 %, kas ir mazāk nekā vidēji ES (45 %). Bažas rada bērnu digitālās vides drošība (56 %) un kontrole pār personas datiem (38 %), ievērojami samazinoties uzticībai <sup>21</sup>. Šie rādītāji uzsver nepieciešamību stiprināt digitālās tiesības valsts līmenī. Tikmēr pozitīvas tendences ietver digitālo tehnoloģiju nozīmi saziņā ar draugiem un ģimeni (90 %), kas pārsniedz ES vidējo rādītāju (83 %) <sup>22</sup>.

Tikmēr sabiedrisko pakalpojumu digitalizācija un e-identifikācija gan attiecībā uz sabiedriskajiem pakalpojumiem iedzīvotājiem (ar 88 %), gan uzņēmumiem (87 %), Latvija atrodas virs ES vidējā rādītāja (attiecīgi 79 % un 85 %) <sup>23</sup>.

<sup>20</sup> Eiropas Komisija (2024) [Special Eurobarometer 551: The Digital Decade](#).

<sup>21</sup> Eiropas Komisija (2024) [Latvia: Digital Decade Country Report 2024](#).

<sup>22</sup> Turpat.

<sup>23</sup> Turpat.

## 3. KĀDĒĻ DIGITĀLAIS DARBS AR JAUNATNI

### IR SVARĪGS?

Eiropas Komisija šo desmitgadi ir pasludinājusi par Eiropas “digitālo desmitgadi”, kurā Eiropai jānostiprina digitālā suverenitāte un tā vietā, lai sekotu citu standartiem, jānosaka savi – ar skaidru uzsvāru uz datiem, tehnoloģiju un infrastruktūru. 2022. gadā Eiropas Savienības Padome pieņēma programmu “Digitālās desmitgades ceļš”<sup>24</sup> ar konkrēti noteiktiem digitālajiem mērķrādītājiem, kurus Eiropas Savienības (ES) valstis tiecas sasniegt līdz 2030. gadam. Digitālās desmitgades stratēģiskais ceļvedis Latvijai līdz 2030. gadam attiecībā uz darbu ar jaunatni paredz “izveidot mūsdienīgu, elastīgu, ilgtspējīgu, uz mērķgrupas problēmu risinājumiem vērstu digitālā darba ar jaunatni sistēmu pašvaldībās, to sasaistot ar citiem pašvaldības pakalpojumiem (t.sk. e-pakalpojumu attīstību) un mērķa grupas vajadzībām”<sup>25</sup>.

Savukārt ES jaunatnes stratēģija “Engage, Connect, Empower”<sup>26</sup> mudina jauniešus piedalīties demokrātiskajā dzīvē, atbalsta jauniešu sociālo un pilsonisko līdzdalību un ir vērsta uz to, lai nodrošinātu, ka visiem jauniešiem ir vajadzīgie resursi, lai piedalītos sabiedrības norisēs. ES jaunatnes stratēģija koncentrējas uz trim galvenajām darbības jomām: jauniešu iesaistīšana, saiknes veidošana, iespēju veicināšana. Kā ir uzsvērts ES Padomes secinājumos par digitālo darbu ar jaunatni<sup>27</sup>, digitālais darbs ar jaunatni var

palīdzēt šīs stratēģijas īstenošanā, lai sasniegtu stratēģijā izvirzītos 11 mērķus Eiropas jaunatnei.

ES Padomes secinājumos par digitālo darbu ar jaunatni ir arī norādīts, ka “(6.) Darbam ar jaunatni ir liels potenciāls nodrošināt uz pieredzi balstītu mācīšanos neformālā vidē un iesaistīt jauniešus pasākumos, kuru mērķis ir pilnveidot viņu digitālās kompetences un plašsaziņas līdzekļu lietotprasmi. Darbā ar jaunatni var iesaistīt arī tos jauniešus, kuriem digitalizētā sabiedrībā pastāv risks tikt atstātiem novārtā”<sup>28</sup>.

Jāņem arī vērā, ka “(8.) Darbs ar jaunatni dod jauniešiem iespēju būt aktīviem un radošiem digitālajā sabiedrībā, pieņemt pārdomātus un pamatotus lēmumus un uzņemties atbildību par savu digitālo identitāti un kontrolēt to. Darbs ar jaunatni var arī palīdzēt jauniešiem izvairīties no riska tiešsaistē, kurš ir saistīts ar izturēšanos, saturu, saziņu un komercializāciju (4), tostarp ar naidīgiem izteikumiem, iebiedēšanu tiešsaistē, dezinformāciju un propagandu”<sup>29</sup>.

Šo iemeslu dēļ digitālā darba ar jaunatni attīstībai būtu jāpievērš papildu uzmanība ikvienā pašvaldībā, un digitālais darbs ar jaunatni būtu jāiekļauj kā viens no attīstības virzieniem katras pašvaldības darba ar jaunatni attīstības stratēģijā.

<sup>24</sup> Eiropas Savienības Padome (2024) *“Digitālās desmitgades ceļš”: ES plāns līdz 2030. gadam izveidot digitālu Eiropu.*

<sup>25</sup> *Digitālās desmitgades stratēģiskais ceļvedis Latvijai līdz 2030. gadam* (2024).

<sup>26</sup> *ES jaunatnes stratēģija 2019.–2027. gadam.*

<sup>27</sup> Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju secinājumi par digitālo darbu ar jaunatni 2019/C 414/02 (2019). Official Journal C 414, 2-6. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210(01)).

<sup>28</sup> Turpat.

## 4. JAUNIEŠU DIGITĀLĀS PRATĪBAS ATTĪSTĪBA

### NEFORMĀLĀS IZGLĪTĪBAS CEĻĀ

Digitālā pratība ir svarīga jauniešu neatkarībai, sociālajai integrācijai un darba iespējām 21. gadsimtā. Jauniešiem jāspēj veiksmīgi darboties digitālajā vidē un kritiski pievērsties tehnoloģijām. To uzsver ES Padome savos secinājumos par digitālo darbu ar jaunatni<sup>30</sup>.

Digitālās prasmes ir iekļautas Latvijas pamatizglītības un vidējās izglītības mācību saturā, tomēr jauniešu īpatsvars, kuru digitālās prasmes ir vismaz pamatlīmenī, Latvijā ir viens no zemākajiem ES valstīs (67 %, 2023. g.)<sup>31</sup>. Saskaņā ar *Eurostat* datiem, Latvijā ir arī relatīvi zems (19 %, 2023. g.) to jauniešu īpatsvars, kuri apgūst kādus kursus tiešsaistē<sup>32</sup>.

Jaunatnes likums nosaka, ka viens no darba ar jaunatni pamatuzdevumiem ir nodrošināt jauniešiem iespēju iegūt dzīvei nepieciešamās prasmes, zināšanas un kompetences neformālās izglītības ceļā. Savukārt ES Padome aicina dalībvalstu darba ar jaunatni veicējus un jauniešus kopīgā mācību procesā vairot un uzlabot savas digitālās kompetences.<sup>33</sup>

Digitālā kompetence ietver pārliecinātu, kritisku un atbildīgu digitālo tehnoloģiju izmantošanu un iesaistīšanos mācībās, darbā un līdzdalībai sabiedrībā. Digitālā

kompetence ir komplekss jēdziens, kas ietver informācijas un datu pratību, komunikāciju un sadarbību, medijpratību, digitālā satura veidošanu, drošību, ar intelektuālo īpašumu saistītos jautājumus, problēmu risināšanu un kritisko domāšanu.<sup>34</sup>

Eiropas iedzīvotāju digitālās kompetences pilnveidei ir izstrādāts **DigComp 2.2.** ietvars<sup>35</sup>, tā mērķis ir palīdzēt Eiropas iedzīvotājiem veikt zināšanu, prasmju un attieksmes pašnovērtējumu, kā arī apzināt mācību un darba iespēju piedāvājumu. **DigComp 2.2.** ietvarā ir sniegts visaptverošs apraksts par zināšanām, prasmēm un attieksmi, kas cilvēkiem vajadzīgas piecās kompetenču jomās: informācijas un datu pratība, komunikācija un sadarbība, digitālais saturs un tā radīšana, problēmu risināšana un drošība. DigComp arī nosaka astoņus dažādus prasmju līmeņus, pamatojoties uz Eiropas kvalifikāciju ietvarstruktūras (EKI) terminoloģiju un struktūru, sākot no apzīmējuma “pamatprasmes” līdz “visvairāk specializētās prasmes”.<sup>36</sup> DigComp kompetenču jomas un prasmju līmeņi ir izmantojami sasniedzamo mācīšanās rezultātu strukturēšanai neformālās izglītības programmās, kuru mērķis ir digitālo prasmju apguve.

<sup>30</sup> Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju secinājumi par digitālo darbu ar jaunatni 2019/C 414/02 (2019). Official Journal C 414, 2-6. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210(01)).

<sup>31</sup> Eurostat (2023). [Digital Skills of Young Europeans in 2023](#).

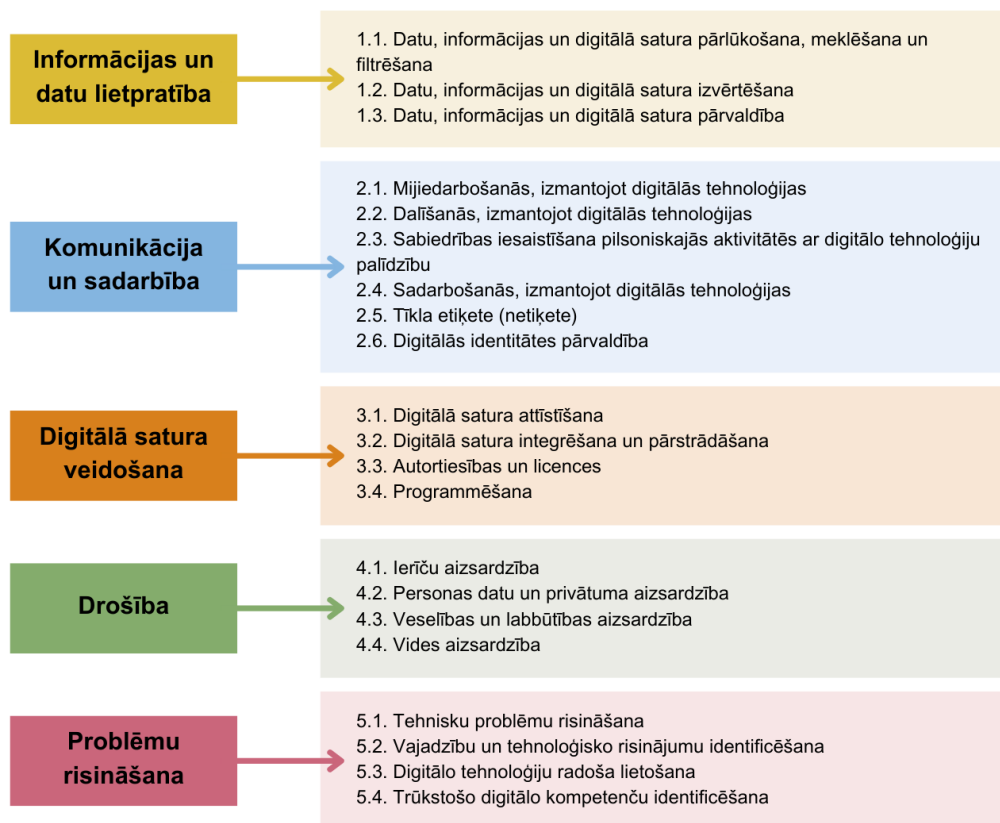
<sup>32</sup> Eurostat (2024). [Individuals - internet activities](#).

<sup>33</sup> Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju secinājumi par digitālo darbu ar jaunatni 2019/C 414/02 (2019). Official Journal C 414, 2-6. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210(01)).

<sup>34</sup> [Vienotais ietvars digitālo pamatprasmju novērtēšanai, mācību vajadzību noteikšanai, plānošanai un novērtēšanai, kura pamatā ir DigComp](#).

<sup>35</sup> [DigComp 2.2: Eiropas ledzīvotāju digitālās kompetences ietvara jaunākā versija](#).

<sup>36</sup> [DigComp 2.2.: Eiropas ledzīvotāju digitālās kompetences ietvara jaunākā versija latviešu valodā](#).



### DigiComp konceptuālais atsauces modelis

© [https://eprasmes.lv/wp-content/uploads/2023/03/DigCOMP2.2.-Latvian\\_7.03.pdf](https://eprasmes.lv/wp-content/uploads/2023/03/DigCOMP2.2.-Latvian_7.03.pdf), 9 lpp

Saskaņā ar Izglītības likumā noteikto (14.panta 111.punkts un 46.pants, kas stājas spēkā 11.10.2022.), neformālā izglītība tika paplašināta uz visām vecuma grupām (iepriekš neformālā izglītība tika attiecināta uz pieaugušajiem) un tika noteikts, ka neformālās izglītības programma dod iespēju personai visa mūža garumā neatkarīgi no iepriekš iegūtās izglītības apgūt jaunas un pilnveidot esošās kompetences atbilstoši personības izaugsmes interesēm, valsts vai darba devēja pieprasījumam. Jāņem vērā, ka neformālās izglītības galvenais mērķis ir pēc iespējas ātrāk un elastīgāk nodrošināt personu ar tai nepieciešamajām zināšanām, prasmēm, iemaņām un attieksmēm, kā arī veicināt personas vispusīgu attīstību un sociālo iekļaušanos.

Neformālā izglītība ir papildinājums formālajai izglītībai to neaizstājot, un neformālajā izglītībā nav piemērojamas formālās izglītības kvalitātes prasības (piemēram, standarts u.c.).

Līdz tam vienota pieeja digitālās kompetences noteikšanai un novērtēšanai, novērtējot zināšanu, prasmju un attieksmju kopumu, tika izmantota tikai formālajā izglītībā. Taču 2023.gada 13.jūlijā, apstiprinot Ministru kabineta noteikumus Nr.395 "Neformālās izglītības programmas īstenošanas atļaujas izsniegšanas kārtība"<sup>37</sup>, vienota pieeja ir ieviesta arī neformālajā izglītībā. Vienotie izglītības programmu kvalitātes principi attiecas uz visām neformālajām programmām, tai skaitā arī uz digitālo prasmju izglītības

<sup>37</sup> Ministru kabineta 2023. gada 13. jūlija noteikumi Nr. 395 "Kārtība, kādā tiek izsniegtas atļaujas neformālās izglītības programmas īstenošanai". <https://likumi.lv/ta/id/343813-kartiba-kada-tiek-izsniegtas-atlaujas-neformalas-izglitibas-programmas-istenosana>

programmām. Noteikumos attiecībā uz digitālajām prasmēm kā obligāta prasība ir iekļauti nosacījumi digitālo kompetenču novērtēšanai, mācību vajadzību noteikšanai un plānošanai, tai skaitā atsauce uz Eiropas ledzīvotāju digitālo kompetenču ietvaru (DigComp 2.1.) izmantošanu. Noteikumos ir paredzēts, ka plānoto mācīšanās rezultātu strukturēšanai jānotiek atbilstoši DigComp līmeņiem, noteikumu pielikumā iekļauti DigComp līmeņu apraksti, tādējādi izveidojot vienotu ietvaru digitālo kompetenču novērtēšanai, mācību vajadzību noteikšanai, plānošanai un novērtēšanai.<sup>38</sup>

Digitālais darbs ar jaunatni ne tikai sniedz iespējas jauniešiem apgūt un padziļināt digitālās prasmes, zināšanas un kompetences neformālās izglītības ceļā, bet tas ietver arī praktisku radošuma pielietojumu. Jaunieši var droši eksperimentēt ar tehnoloģijām, piemēram, radot pašiem savas mobilās lietotnes vai izstrādājot digitālos projektus, kā rezultātā viņi iegūst pašapziņu un prasmi veidot reālus risinājumus. Jaunietis, kurš, piemēram, ir apguvis video montāžas pamatus tiešsaistē, var radīt īsfilmu vai videoklipu, kas atspoguļo viņa idejas, kas ne tikai ļauj izpausties radoši, bet arī sniedz

iespēju attīstīt praktiskās prasmes mediju satura radīšanā.

Ne mazāk svarīgi ir tas, ka šāds darbs notiek drošā un atbalstošā vidē. Digitālā vide var būt sarežģīta, it īpaši jauniešiem, kuriem var būt grūti orientēties milzīgajā informācijas plūsmā vai izvairīties no negatīviem faktoriem, piemēram, kibermobinga. Šeit izšķiroša loma ir darba ar jaunatni veicējam, kurš ne tikai palīdz jauniešiem attīstīt tehniskās prasmes, bet arī nodrošina, ka šī digitālā pieredze ir droša un izglītojoša. Tas ietver ne tikai atbalstu tehnisko jautājumu risināšanā, bet arī konsultācijas par digitālo etiķeti, privātuma aizsardzību un atbildīgu interneta lietošanu. Piemēram, strādājot ar jauniešu grupu, darba ar jaunatni veicējs var palīdzēt organizēt tiešsaistes projektus, kur jaunieši kopīgi izstrādā tīmekļa vietni vai veido saturu sociālajiem tīkliem. Šāda veida sadarbība ne tikai veicina viņu digitālo kompetenču attīstību, bet arī sniedz iespēju praktiski pielietot iegūtās zināšanas radošā un produktīvā veidā, gūstot arī pieredzi darbā komandā. Tādējādi digitālais darbs ar jaunatni kļūst par platformu, kas apvieno mācīšanos, radošumu un sociālo atbalstu, sagatavojot jauniešus gan personīgai, gan profesionālai nākotnei.

<sup>38</sup> [Vienotais ietvars digitālo pamatprasmju novērtēšanai, mācību vajadzību noteikšanai, plānošanai un novērtēšanai, kura pamatā ir DigComp.](#)

## 5. DIGITĀLĀ DARBA AR JAUNATNI SITUĀCIJA

### UN SASNIEDZAMIE MĒRĶI

2021. gada nogalē Izglītības un zinātnes ministrija veica pašvaldību aptauju par digitālā darba ar jaunatni īstenošanu pašvaldībās, kurā atbildes sniedza 36 pašvaldību pārstāvji. Atbildot uz jautājumu par pašvaldību resursiem digitālā darba ar jaunatni īstenošanai, respondenti norādīja, ka pašvaldībās nav pietiekams skaits darba ar jaunatni veicēju, kuri būtu kompetenti veikt digitālo darbu ar jaunatni (78 %), nav pietiekami programmatūras resursi (64 %) un finansējums digitālo aktivitāšu īstenošanai (64 %), kā arī vairāk nekā puse no aptaujātajām pašvaldībām norāda uz publiskās infrastruktūras (58 %) un informācijas un komunikācijas tehnoloģiju aprīkojuma (56 %) nepietiekamību<sup>39</sup>.

Tikmēr “Bērnu, jaunatnes un ģimenes attīstības pamatnostādnes 2022.–2027.gadam”<sup>40</sup> (turpmāk - pamatnostādnes) ir uzsvērts, ka “izšķiroša nozīme jauniešu neatkarībā, sociālajā integrācijā, nodarbinātībā un ikdienas dzīvē ir digitālajām prasmēm, to trūkums var mazināt jauniešu konkurētspēju darba tirgū, kā arī apgrūtināt iekļaušanu sabiedrībā.” Digitālās prasmes ir iekļautas pamatizglītības un vidējās izglītības mācību saturā, tomēr jauniešu īpatsvars, kuru digitālās prasmes ir vismaz pamatlīmenī, Latvijā ir viens no zemākajiem ES valstīs (67 %, 2023. g.)<sup>41</sup>.

Saskaņā ar *Eurostat* datiem, Latvijā ir arī relatīvi zems (19 %, 2023.g.) to jauniešu īpatsvars, kuri apgūst kādus kursus tiešsaistē<sup>42</sup>.

Viens no pamatnostādņu 3. mērķa “Jauniešu pilnvērtīga un vispusīga attīstība, dzīves kvalitātes uzlabošana un līdzdalības stiprināšana” politikas rezultātiem (PR), ko ir paredzēts sasniegt, ir PR 3.1.: “izveidota kvalitatīva un ilgtspējīga darba ar jaunatni sistēma valsts un pašvaldību līmenī, t.sk. nostiprināts darbs ar jaunatni kā pašvaldību autonomā funkcija, kā arī uzlabots darbā ar jaunatni iesaistīto personu profesionālais sniegums un kompetences”. Tas ietver arī sistēmas elementus un darbinieku kompetences digitālā darba ar jaunatni veikšanai, kas ir mūsdienīga darba ar jaunatni neatņemama sastāvdaļa. Kā viens no šī politikas rezultātā rezultatīvajiem rādītājiem (RR) ir noteikts RR 11.3: pašvaldību īpatsvars, kurās tiek īstenots digitālais darbs ar jaunatni atbilstoši IZM rekomendācijām (90 % 2027. gadā, IZM dati).

Vēl viens pamatnostādņu 3. mērķa politikas rezultāts ir PR 3.2.: paaugstināta jauniešu pilsoniskā līdzdalība, t.sk. jauniešu iesaiste izglītības iestāžu, vietējo kopienu, pašvaldību, valsts mēroga jautājumu risināšanā un stiprināta jauniešu piederības sajūta Latvijai un Eiropai. Tā

<sup>39</sup> Informatīvais ziņojums “Par Latvijas Atveseļošanas un noturības mehānisma plāna 2. komponentes “Digitālā transformācija” reformu un investīciju virziena 2.3. “Digitālās prasmes” reformas 2.3.2.r. “Digitālās prasmes sabiedrības un pārvaldes digitālajai transformācijai” 2.3.2.1.i. investīcijas “Digitālās prasmes iedzīvotājiem t.sk. jauniešiem” īstenošanu”. 8.lpp. Rīga: Izglītības un zinātnes ministrija.

<sup>40</sup> [Bērnu, jaunatnes un ģimenes attīstības pamatnostādnes 2022.–2027.gadam](#). Apstiprinātas Rīgā, 2022. gada 21. decembrī.

<sup>41</sup> Eurostat (2023). [Digital Skills of Young Europeans in 2023](#).

<sup>42</sup> Eurostat (2024). [Individuals - internet activities](#).

rezultatīvo rādītāju skaitā ir RR 12.3 “16-24 gadus vecu jauniešu īpatsvars, kuri internetā publicē viedokļus par sabiedriskajiem un politiskajiem jautājumiem” ar pieaugumu no bāzes vērtības 9 % (2017., *Eurostat*) līdz 16 % 2027. gadā, kā arī ir ietverts RR 12.7. “16-24 gadus vecu jauniešu īpatsvars, kuru digitālās prasmes ir augstākas par pamatlīmeni” ar pieaugumu no bāzes vērtības 53 % (2019., *Eurostat*) līdz 85 % 2027. gadā.

Pēdējais pamatnostādņu 3. mērķa politikas rezultāts ir PR 3.3.: radītas plašākas iespējas jauniešiem ārpus formālās izglītības apgūt patstāvīgai dzīvei un darba tirgum nepieciešamās kompetences. Šo politikas rezultātu sasniegšanai pamatnostādnēs ir noteikti 3 rīcības virzieni ar 22 uzdevumiem, daži no tiem ir tieši vērsti uz digitālā darba ar jaunatni attīstību un jauniešu digitālo prasmju pilnveidi.

3.1. Rīcības virziena “Darba ar jaunatni kvalitatīvas un ilgtspējīgas sistēmas izveide un attīstība” noteikts 6. uzdevums

“Attīstīt digitālā darba ar jaunatni sistēmu, kā arī veicināt mobilā darba ar jaunatni attīstību pašvaldībās, t.sk., īstenojot metodisko atbalstu, lai nodrošinātu vienlīdzīgas iespējas visiem jauniešiem, tostarp, jauniešiem, kuri dzīvo tālāk no pakalpojumu centriem<sup>43</sup>”. Savukārt pamatnostādņu 3.2. Rīcības virziena “Plašākas un aktīvākas jauniešu līdzdalības veicināšana” darbības rezultāts Nr. 3 –paredz uzlabotu jauniešu digitālo prātību.

Tikmēr 4. uzdevums paredz “uzlabot jauniešu digitālo kompetenci, t.sk. medijprātību, lai veicinātu jauniešu jēgpilnu līdzdalību digitālā vidē”, bet 5. uzdevums – “nodrošināt jauniešiem draudzīga, kvalitatīva un piekļūstama informācijas satura veidošanu un ieguves iespējas”.

Lai īstenotu iepļānotus uzdevumu un panāktu rezultātus, ir nepieciešams plašs un stratēģisks pasākumu kopums, iesaistot visas Latvijas pašvaldības un izmantojot dažādas metodes un pieejamos rīkus, tai skaitā digitālo tehnoloģiju piedāvātās iespējas.

<sup>43</sup> [Bēmu, jaunatnes un ģimenes attīstības pamatnostādnes 2022.–2027.gadam](#). Apstiprinātas Rīgā, 2022. gada 21. decembrī.



## 6. IETEIKUMI DIGITĀLĀ DARBA AR JAUNATNI

### ĪSTENOŠANAI

Digitalizācija rada nozīmīgas un nepārtrauktas pārmaiņas. Tieši neformālajai izglītībai un darbam ar jaunatni ir labs potenciāls ātri un efektīvi reaģēt uz šīm pārmaiņām. ES Padome secina, ka darbs ar jaunatni var nodrošināt uz pieredzi balstītu mācīšanos neformālā vidē un iesaistīt jauniešus pasākumos, kuru mērķis ir pilnveidot viņu digitālās kompetences un plašsaziņas līdzekļu lietotprasmī. Darbā ar jaunatni var iesaistīt arī tos jauniešus, kuriem digitalizētā sabiedrībā pastāv risks tikt atstātiem novārtā<sup>44</sup>.

Digitālā pārveide sniedz neskaitāmas iespējas uzlabot darba ar jaunatni kvalitāti un tvērumu. Vienlaikus tā nes jaunus izaicinājumus. Papildus pieaugošas sociālās atstumtības riskam digitālās plaisas dēļ digitālā pārveide saistās arī ar tādiem nozīmīgiem riskiem kā naida runas un dezinformācijas izplatīšanās, jauniešu radikalizēšana, ņirgāšanās, seksuālā vardarbība, atkarība no ekrānlaika, sociālo tīklu negatīva ietekme uz jauniešu pašapziņu un apmierinātību ar savu dzīvi. Dažos gadījumos šo risku cena ir jauniešu dzīvība, tāpēc tos nedrīkst atstāt bez ievērības, lai kādi arī nebūtu darba ar jaunatni veicēju un citu pieaugušo uzskati par digitālās pārveides procesu ienākšanu darbā ar jauniešiem.

Sekojošie ieteikumi veidoti darba ar jaunatni veicējiem un aptver galvenos principus, lai attīstītu digitālo darbu ar jaunatni pašvaldībā un stiprinātu tā ietekmi uz jauniešu un visas pašvaldības izaugsmi. Šie ieteikumi ir balstīti ES Padomes secinājumos par digitālo darbu ar jaunatni<sup>45</sup>, vadlīnijās European Guidelines for Digital Youth Work<sup>46</sup>, Eiropas Komisijas publikācijā Developing digital youth work<sup>47</sup> un Somijas Nacionālās aģentūras pētījuma ziņojumā Exploring new, appealing, inclusive and engaging practices for online services in digital youth work<sup>48</sup>, kā arī Jaunatnes starptautisko programmu aģentūras īstenoto mācību pieredzē un šo mācību dalībnieku ieteikumos un atsauksmēs.

#### ► INOVĀCIJAS VEICINOŠĀ DARBA VIDE.

Darba ar jaunatni digitalizācija prasa plašākas organizāciju kultūras izmaiņas pašvaldības iestādēs. Pirmais solis digitālā darba ar jaunatni attīstīšanā ir pozitīva un no aizspriedumiem brīva attieksme pret iespējām, ko digitālās tehnoloģijas sniedz darbā ar jaunatni. Ir svarīgi apzināties un atzīt, ka digitālās tehnoloģijas ieņem nozīmīgu vietu jauniešu ikdienas dzīvē un nodrošina jauniešiem svarīgus ieguvumus. Lai digitālo darbu ar jaunatni attīstītu, darba ar jaunatni veicējiem ir jābūt gataviem eksperimentēt ar dažādiem digitālajiem

<sup>44</sup> Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju secinājumi par digitālo darbu ar jaunatni 2019/C 414/02 (2019). [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210(01))

<sup>45</sup> Turpat.

<sup>46</sup> [European Guidelines for Digital Youth Work](#)

<sup>47</sup> European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2017). [Developing digital youth work: policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018](#). Publications Office.

<sup>48</sup> Rita Bergstein, Katharina Erbes, Jen Hesnan, Sabrina Apitz (eds.) (2023). [Report: Exploring new, appealing, inclusive and engaging practices for online services in digital youth work](#). Bonn: JUGEND für Europa.

rīkiem un uzņemt risku šajā procesā ciest neveiksmi. Lai šo gatavību veicinātu, **pašvaldības iestādēs nepieciešams veidot tādu iekšējo kultūru, kas atbalsta radošu izziņu un zinātkāri un nesoda par kļūdām un neizdošanos.** Darba ar jaunatni veicēji var saskarties ar pretestību pret digitālo pārveidi no kolēģu, jauniešu vecāku un pašvaldības iestāžu puses, un, iespējams, ka darbu būs jāsāk ar stratēģijas un rīcības plāna izveidi šīs pretestības pārvarēšanai. Papildus kultūras izmaiņām pašvaldībai ir jānodrošina arī taustāms atbalsts digitālajiem eksperimentiem. Somijā veiktā aptauja parādīja, ka darba ar jaunatni veicēju skatījumā laika trūkums ir viens no galvenajiem izaicinājumiem digitālajā darbā ar jaunatni.<sup>49</sup> Jaunu rīku apguve, adaptēšana un testēšana ir jāiekļauj darba ar jaunatni veicēju pienākumos, un šim darbam ir jānodrošina pietiekami laika un citi resursi. Tās varētu būt, piemēram, četras stundas reizi nedēļā, ko vienatnē vai kopā ar kolēģiem un jauniešiem darba ar jaunatni veicēji velta ideju ģenerēšanai un digitālo risinājumu, arī digitālo aktivitāšu un jaunu darba metožu un instrumentu radīšanai un izmēģināšanai.

### ► **STRATĒĢISKA PIEEJA.**

Stratēģiski plānot digitālo darbu ar jaunatni nozīmē iekļaut digitālo darbu ar jaunatni pašvaldības jaunatnes politikas stratēģijā tā, lai izmantotu digitālās pārveides sniegtās iespējas un reizē mazinātu ar to saistītos riskus un negatīvo ietekmi uz jauniešiem. Digitālajam darbam ar jaunatni nevajadzētu būt atsevišķu darbinieku pašiniciatīvai vai atsevišķiem projektiem, kurus nesaista vienota vīzija par ilgtermiņā sasniedzamo rezultātu un ietekmi. **Ir nepieciešams skaidri definēt**

**digitālā darba ar jaunatni lomu un prioritātes un noteikt par tā īstenošanu atbildīgās iestādes un personas.** Tāpat ir būtiski identificēt digitālā darba ar jaunatni veikšanā ieinteresētās puses un definēt mērķus un sasniedzamo ietekmi attiecībā uz katru no šīm pusēm. Somijā veiktā jaunatnes darbinieku aptauja parādīja, ka viens no galvenajiem izaicinājumiem digitālajā darbā ar jaunatni ir arī skaidru mērķu trūkums<sup>50</sup>. Digitālā darba ar jaunatni mērķi un prioritātes visdrīzāk izrietēs no pašvaldības jaunatnes politikas stratēģijas un mērķiem, integrējot digitālo darbu ar jaunatni kopējā darba ar jaunatni piedāvājumā. Tātad arī finanšu investīcijām jātiek veiktām stratēģiski, ieguldot darba ar jaunatni veicēju kompetenču celšanā, inovatīvas digitālā darba ar jaunatni metodoloģijas un rīku izstrādē, infrastruktūras nodrošināšanā un tehnoloģiju, rīku nodrošināšanā, kas var tikt izmantoti kopā ar jauniešiem. Stratēģiskā plānošana ietver arī datu ievākšanu un analīzi par tādām tēmām, kā, piemēram, sociālo tīklu izmantošanas ieradumi jauniešu vidū un iesaistīto pušu vajadzības.

### ► **ATBILSTĪBA VAJADZĪBĀM.**

Digitālajam darbam ar jaunatni jātiek veiktam saskaņā ar jauniešu vajadzībām. Ir svarīgi saprast, kuru jauniešu vajadzību risināšanai digitālie rīki un tehnoloģijas ir īpaši piemēroti un kuras ir tās jauniešu vajadzības, kas tieši izriet no digitālās pārveides procesiem. Ne mazāk svarīgi ir apzināties darba ar jaunatni veicēju vajadzības un izmantot digitālizācijas sniegtās iespējas, lai viņu ikdienas darbu atvieglotu, tostarp, lai sasniegtu tos jauniešus, kuri šobrīd neizmanto pašvaldības darba ar jaunatni veicēju un jaunatnes organizāciju piedāvātās

<sup>49</sup> Verke (2021). [Digitalisation of Municipal Youth Work in 2021.](#)

<sup>50</sup> Turpat.

iespējas. Lai identificētu vajadzības, var izmantot tādas metodes kā aptaujas un fokusa grupas. Identificēt vajadzības palīdzēs arī esošie jaunatnes politikas plānošanas dokumenti, tostarp Bērnu, jaunatnes un ģimenes attīstības pamatnostādnes<sup>51</sup>, kurās, pamatojoties uz pētījumu datiem, ir noteikti jaunatnes politikas mērķi, prioritārie rīcības virzieni un sasniedzamie rezultāti, tai skaitā attiecībā uz digitālo darbu ar jaunatni.

### ► JAUNIEŠU DIGITĀLĀS PRATĪBAS ATTĪSTĪŠANA.

Lai arī vairums jauniešu ikdienā patērē digitālos rīkus un medijus, pētījumi liecina, ka jauniešiem bieži ir vāja izpratne par riskiem un iespējām, kas saistās ar šīm tehnoloģijām. Dažiem jauniešiem var trūkt pat tās prasmes, kas ir nepieciešamas, lai varētu iesaistīties digitālā darba ar jaunatni aktivitātēs vai izmantot digitālās līdzdalības iespējas. Digitālais darbs ar jaunatni sniedz jauniešiem arī iespējas pielietot praksē savas digitālās prasmes drošā vidē ar jaunatnes darbinieka atbalstu. Digitālās pratības un digitālā radošuma attīstīšana ir svarīgs digitālā darba ar jaunatni mērķis, tādējādi jauniešiem var tikt piedāvātas neformālās izglītības aktivitātes par digitālo labbūtību, drošību internetā, mākslīgā intelekta izmantošanu, programmēšanu, medijpratību un kritisko domāšanu, digitālā satura veidošanu un citām tēmām. Darba ar jaunatni veicējs var palīdzēt jauniešiem uzstādīt individuālos mācīšanās mērķus un identificēt resursus, kas ir nepieciešami šo mērķu sasniegšanai. **Ir būtiski rosināt jauniešus no digitālo rīku un satura**

**patērētājiem izaukt par digitālo rīku un kvalitatīva satura radītājiem.**

### ► PROAKTĪVA RĪCĪBA VIRTUĀLAJĀ VIDĒ.

Jaunieši tiešsaistē pavada arvien vairāk laika un līdz ar to ir retāk sastopami publiskās vietās un arī jauniešu centros. Darba ar jaunatni veicējiem ir svarīgi zināt un izprast tās virtuālās vides, kurās jaunieši uzturas. Darba ar jaunatni veicēji var izmantot jauniešu vidū iecienītākās sociālo tīklu un spēļu platformas, lai būtu jauniešiem pieejami, sniegtu atbalstu virtuāli un informētu arī par jauniešu centra piedāvātajām iespējām klātienē. Virtuālās jauniešu satikšanās vietas un kopienas var sniegt jauniešiem tik svarīgo sajūtu, ka viņi ir pieņemti un piederīgi, tāpēc šīs vietas ir nozīmīgas. Darba ar jaunatni veicēji var gan paši šādas vietas radīt, gan mēģināt sasniegt jauniešus tur, kur atrodas viņi - tāpat kā ielu vai mobilajā darbā ar jauniešiem. Austrijā, piemēram, īpaša uzmanība tiek pievērsta jauniešu radikalizēšanās novēršanai. Darba ar jaunatni veicēji izglīto jauniešus par ekstrēmistu grupu rekrutēšanas taktikām internetā, par drošu un nedrošu uzvedību un iespējām vērsties pēc palīdzības, ja radušās aizdomas, ka kāds pazīstams cilvēks ir sācis ar šādu grupu komunicēt<sup>52</sup>. No Austrijas nāk arī asociācijas ZARA iniciēta kustība Web@ngels - tiešsaistes platformās brīvprātīgie uzrunā tādu ierakstu autorus, kuri balansē uz robežas starp vārda brīvību un naida runu. Šī projekta iecere ir iesaistīt šos cilvēkus uz faktiem balstītā dialogā, tādējādi mazinot naida runu internetā<sup>53</sup>. Darba ar jaunatni

<sup>51</sup> [Bērnu, jaunatnes un ģimenes attīstības pamatnostādnes 2022.–2027.gadam](#). Apstiprinātas Rīgā, 2022. gada 21. decembrī.

<sup>52</sup> Jane Melvin (2018). [Digital tools, spaces and places - mediators of youth work practice](#). In: *Coyote Magazine*, vol. 26. Strasbourg: Youth Partnership.

<sup>53</sup> National Network for the Prevention and Countering Violent Extremism and De-radicalisation (2021). [Austrian Action Plan for the Prevention and Countering of Violent Extremism and De-radicalisation](#). Vienna: BNED.

veicējiem nav vai ir tikai daļēja kontrole pār notiekošo virtuālajā vidē, tāpēc ar šāda veida darbu saistās vairāk risku nekā ar uzraudzītām aktivitātēm jauniešu centrā, taču **darba ar jaunatni veicējiem ir jābūt klātesošiem jauniešu virtuālajās pulcēšanās vietās, jo šīs vietas ietekmē jauniešu identitātes veidošanos un ir svarīgi, lai tās būtu jauniešiem drošas.** Tiešsaistē notikušais kontakts ar jaunieti ir uzskatāms par līdzvērtīgu saskarsmei ar jaunieti jauniešu centrā vai skolā<sup>54</sup>.

### ► JAUNIEŠU IESAISTE.

Digitālajam darbam ar jaunatni ir jānotiek ar jauniešu izvēlēto rīku palīdzību. Nav lietderīgi piedāvāt jauniešiem aktivitātes sociālajos tīklos un lietotnēs, kuras viņi neizmanto. **Tāpat kā klātienē, arī tiešsaistē darba ar jaunatni veicējam ir jāprot radīt jauniešiem pievilcīgu mācīšanās vidi. Šādu vidi ir vieglāk izveidot, ja jaunieši ir aktīvi partneri plānošanas un lēmumu pieņemšanas procesos.** Turklāt, iesaistoties koprades procesā, jaunieši pilveido savu digitālo pratību un gūst vērtīgu pieredzi. Jauniešu iesaistes iespējas digitālajā darba ar jaunatni ir ļoti daudzveidīgas, piemēram, Somijas pilsētā Lappeenranta pašvaldība uz vienu vasaru pieņēma darbā septiņu jauniešu komandu, kas uzņēmās atbildību par jaunatnes darba veicēju sociālo tīklu komunikāciju. Tas palīdzēja jauniešu viedokļiem kļūt redzamākiem, izplatīt informāciju par jauniešiem pieejamo atbalstu, saņemt jauniešu atgriezenisko saikni un pilnveidot komunikācijas metodes, lai efektīvāk uzrunātu jauniešu auditoriju<sup>55</sup>. Pašvaldībās, kur darba ar jaunatni veicēju skaits ir nepietiekams,

stratēģiska digitālā darba veikšana kopā ar jauniešiem var būt efektīvs veids, kā attīstīt vienaudžu izglītotāju tīklu un pašu jauniešu vadītas un uzturētas atbalsta kopienas viņu vienaudžiem. Darba ar jaunatni veicēji var mēģināt izveidot tādu situāciju, ka paši jaunieši cits citam sniedz šajā vecumposmā nepieciešamo atbalstu. Tādas jauniešu grupas, kuras vieno kopīgas intereses, piemēram, par digitālo fotogrāfiju vai virtuālo realitāti, var ļoti labi un autonomi funkcionēt arī kā vienaudžu atbalsta kopienas.

Jauniešu zināšanas par digitālajiem rīkiem var būt noderīgas arī plašākā mērogā, sniedzot atbalstu starppaaudžu digitālo prasmju attīstības veicināšanai. Projekta "Trans eScouts - Atbalsts e-prasmju veicinātājiem starppaaudžu dialoga veidošanā" ietvaros tika izstrādātas Starppaaudžu apmācību vadlīnijas<sup>56</sup>. Materiālā tika izstrādāts modulis, kurā jaunieši māca senioriem IKT prasmes. Latvijā jaunieši senioriem sniedza zināšanas par tādām tēmām kā "Drošība internetā", "Sociālie mediji" un "E-pakalpojumi". Moduļa noslēgumā jaunieši saņēma sertifikātu, kas apliecina viņu brīvprātīgo darbu senioru mācīšanā, savukārt seniori saņēma sertifikātu par konkrētu IKT tēmu sekmīgu apgūšanu.

### ► VIENLĪDZĪGA PIEKĻUVE DIGITĀLAJĀM TEHNOLOĢIJĀM UN IESPĒJĀM.

Jauniešu piekļuve digitālajām tehnoloģijām un prasmes tās izmantot šobrīd nav vienlīdzīgas. Pašvaldībām ir jātiecas nodrošināt vienlīdzīgu piekļuvi mūsdienīgām digitālajām tehnoloģijām

<sup>54</sup> Jane Melvin (2018). [Digital tools, spaces and places - mediators of youth work practice](#). In: *Coyote Magazine*, vol. 26. Strasbourg: Youth Partnership.

<sup>55</sup> Mikko Holm, Kimmo Hölki (2017). [Digital bruises – towards a culture of experimentation](#). In: Juha Kiviniemi, Suvi Tuominen (ed). *Digital Youth Work - a Finnish Perspective*. Helsinki: Verke, p. 61-64.

<sup>56</sup> TRANS E-scouts (2015) [Starppaaudžu apmācību vadlīnijas](#).

darba ar jaunatni veicējiem un visiem jauniešiem, kas dzīvo pašvaldības teritorijā, lai jauniešu sociālekonomiskie un ģeogrāfiskie apstākļi neveicinātu vēl lielāku sociālās atstumtības un nabadzības risku. Visiem jauniešiem jābūt arī vienlīdzīgām iespējām uzlabot digitālo prātību. Pašvaldības iestādēm ir jāsadarbojas, lai atrastu veidus, kā nodrošināt piekļuvi digitālajiem rīkiem un neformālās izglītības iespējām arī tiem jauniešiem, kas dzīvo tālu no jauniešu centriem, un jauniešiem, kuri parasti neatsaucas jauniešu centru piedāvājumiem. Ir jāpārlicinās arī par to, ka digitālā darba ar jaunatni aktivitātes un platformas ir pieejamas un izmantojamas jauniešiem ar funkcionālajiem traucējumiem un darbībā, ievērojot piekļūstamības pamatprincipus. Digitālo rīku un tehnoloģiju iegāde ir veicama saskaņā ar digitālā darba ar jaunatni mērķiem un prioritātēm. Lai iegādātās informācijas un komunikācijas tehnoloģijas nekļūtu par papildu apgrūtinājumu, pirms to iegādes ir nepieciešams arī skaidrs rīcības plāns, kā tiks nodrošināts, ka šie rīki un tehnoloģijas tiešām tiek izmantoti.

#### ► DARBA AR JAUNATNI VEICĒJU DIGITĀLĀS PRĀTĪBAS CELŠANA.

Esošā pieredze liecina, ka digitalizācijas procesos svarīgāk ir investēt cilvēkos, nevis tehnoloģijās. Lielākā ietekme ir darba ar jaunatni veicēju digitālajām prasmēm un organizāciju kultūrai, kas atbalsta tīklošanos, nepārtrauktas pārmaiņas un uz lietotāju centrētus risinājumus<sup>57</sup>. **Pašvaldībām ir jāatbalsta darba ar jaunatni veicēju dalība pieredzes apmaiņās un mācībās par digitālo darbu ar jaunatni, iekļaujot piedalīšanos šādos pasākumos darba ar jaunatni veicēju darba laikā un sedzot ar to saistītos**

**izdevumus.** Lai mācības veicinātu stratēģisko mērķu sasniegšanu, ieteicams vispirms izvērtēt esošās darba ar jaunatni veicēju kompetences, kā arī uzstādīt konkrētus digitālā darba ar jaunatni mērķus, un tikai pēc tam pievērsties to zināšanu un prasmju apguvei, kuru šo mērķu sasniegšanai pietrūkst visvairāk. Tāpat ir svarīgi rosināt darba ar jaunatni veicēju gatavību apgūt digitālās tehnoloģijas pašmācības ceļā — interese par digitālajām tehnoloģijām un atvērta, elastīga domāšana var būt svarīgāka par ekspertīzi rīkos un tehnoloģijās, kuri nemitīgi mainās un attīstās. Nacionālā mērogā digitālajam darbam ar jaunatni būtu jābūt integrētam darba ar jaunatni veicēju mācībās, jaunatnes darbinieku un jaunatnes lietu speciālistu profesijas standartā un jaunatnes darbinieku kompetenču modeļos.

#### ► RŪPES PAR JAUNIEŠU LABBŪTĪBU.

Digitālajā darbā ar jaunatni tāpat kā darbā ar jaunatni ir jāņem vērā apsvērumus, kas saistās ar jauniešu tiesībām, drošību un veselību. Digitālās pārveides rezultātā **darba ar jaunatni veicējiem ir jauns uzdevums palīdzēt jauniešiem kontrolēt savas attiecības ar digitalizāciju, tehnoloģijām un digitālajiem medijiem, gan mazinot digitālo tehnoloģiju un mediju negatīvo ietekmi uz jauniešu garīgo un fizisko veselību, gan veicinot jauniešu kritisko domāšanu.** Ja pašvaldībā tiek veidotas jaunas tiešsaistes platformas un virtuālās kopienas, ir svarīgi pārlicināties, ka tiek nodrošinātas privātuma un datu aizsardzības prasības, virtuālās kopienas locekļiem ir skaidri komunikācijas un uzvedības noteikumi un darba ar jaunatni veicējiem ir nepieciešamie resursi satura

<sup>57</sup> Lasse Siurala (2021). [Managing digital youth work and its risks](#). In: Dan Moxon (ed.). *Young people, social inclusion and digitalisation. Emerging knowledge for practice and policy*. Strasbourg: Council of Europe Publishing. p. 219.

moderēšanai. Jauniešiem pašvaldībā būtu jābūt zināmai informācijai, kur un kā ziņot par dažādām vardarbības formām tiešsaistes vidē un kur vērsties pēc palīdzības gadījumos, ja jauniešs ir cietis no krāpniecības, aizskaršanas, ņirgāšanās vai cita kaitējuma tiešsaistes vidē.

#### ► VIENOTAS ĒTIKAS NORMAS.

Ētikas jautājumi ir cieši saistīti ar jauniešu labbūtības nodrošināšanu. Uz digitālo darbu ar jaunatni attiecas tie paši ētikas principi kā uz darbu ar jaunatni kopumā, taču ir arī vairāki papildus izaicinājumi, tāpēc vienā komandā strādājošiem darba ar jaunatni veicējiem ir svarīgi vienoties par ētikas principiem. Šobrīd nacionālā līmenī Latvijā vispār nepastāv darba ar jaunatni veicēju ētikas kodekss, un ētikas kodeksi ir izstrādāti tikai dažos bērnu un jauniešu centros un dažās jaunatnes organizācijās. Tādējādi **visiem pašvaldību jauniešu centriem būtu nepieciešams izstrādāt savu ētikas kodeksu darbā ar jauniešiem, tajā iekļaujot arī principus, kas svarīgi, strādājot ar jauniešiem virtuālajā vidē.** Esošos ētikas kodeksus var būt nepieciešams papildināt ar nosacījumiem attiecībā uz digitālo darbu ar jaunatni. Ir vērts pārrunāt robežas attiecībās ar jauniešiem — vai ir pieņemami komunicēt ar jauniešiem no sava personiskā sociālo tīklu profila un kādas darbības ir jāveic, lai novērstu gadījumus, kad darba ar jaunatni veicēji ļaunprātīgi izmanto jauniešu uzticēšanos vai jaunieši kaitnieciski izmanto iegūto privāto informāciju par darba ar jaunatni veicēju. Līdz ar moderno tehnoloģiju un sociālo tīklu attīstību, attīstījies vardarbības veids, ko raksturo uzvedība, ko indivīds vai grupa veic ar informācijas tehnoloģiju starpniecību, atkārtoti sūtot naidīgas, agresīvas vai pazemojošas ziņas, lai nodarītu kaitējumu

vai radītu diskomfortu kādai personai vai grupai - kiberbulings. Ņemot vērā šos faktorus, nepieciešams vienoties par rīcību dažādās sarežģītās situācijās, piemēram, kā reaģēt, ja kāds jauniešs internetā dalās ar pašnāvnieciskām domām vai jauniešs no sociāli nelabvēlīgas vides, ar kuriem ilgstoši veidotas attiecības, lai viņus vispār iesaistītu kādās aktivitātēs, internetā pauž naida runu.

#### ► SOCIĀLĀ IEKĻAUŠANA.

Digitālās tehnoloģijas un rīki piedāvā milzīgu potenciālu uzlabot darba ar jaunatni kvalitāti un tvērumu. Pateicoties šīm tehnoloģijām, darbā ar jaunatni var iesaistīt arī tos jauniešus, kuriem nav bijusi nekāda saskare ar jaunatnes organizācijām, vai arī rast jaunus veidus jauniešu iekļaušanai. Tās varētu būt, piemēram, iknedēļas mūzikas producēšanas sesijas neirotipiskiem jauniešiem kopā ar jauniešiem ar autiskā spektra traucējumiem vai arī čata istabu un WhatsApp izmantošana, lai sniegtu atbalstu arī ar tiem jauniešiem, kas nerunā valsts valodā, kā to dara Somijas digitālais jauniešu centrs Netari.fi. Plānojot digitālo darbu ar jaunatni, **ir nepieciešams identificēt, kuras jauniešu grupas pašvaldībā saskaras ar lielāko sociālās atstumtības risku, jāizvērtē sociālās iekļaušanas jomā līdz šim paveiktais, esošo pieeju un metožu priekšrocības un trūkumi, un jāmeklē risinājumi, kā digitālie rīki un tehnoloģijas šo jauniešu sociālo iekļaušanu var palīdzēt veicināt.**

#### ► DIGITĀLĀS LĪDZDALĪBAS VEICINĀŠANA.

Digitālā darba ar jaunatni ietvaros ir svarīgi pētīt un veicināt arī novatoriskus un alternatīvus demokrātiskās līdzdalības veidus, nodrošinot jauniešiem iespēju vienkārši un efektīvi piedalīties pašvaldības lēmumu pieņemšanas procesos,

piemēram, ar digitālo rīku starpniecību sagatavojot un iesniedzot petīcijas vai paužot viedokli par pašvaldības attīstības iecerēm. Vienlaikus darba ar jaunatni veicēji var iedrošināt jauniešus un palīdzēt viņiem aizstāvēt savas intereses ar sociālo tīklu palīdzību. Eiropas valstīs ir daudzi labās prakses piemēri, kas apliecina, ka šādas kampaņas var būt ļoti efektīvas. Visā pasaulē zināms digitālās līdzdalības piemērs ir 2018. gadā jauniešu aizsāktā kustība #FridaysForFuture, kas kļuva populāra, pateicoties redzamībai sociālajos tīklos. Savukārt pavisam nesen, protestējot pret finansējuma samazinājumu darbam ar jaunatni, skotu jaunieši un jaunatnes organizācijas uzsāka īstenot sociālo tīklu kampaņu #InvestInYouthWork, kuras ietvaros tiek prasīts, lai jaunatnes sektoram tiktu nodrošināts atbilstošs finansējums<sup>58</sup>. Šo piemēru analīze var palīdzēt saprast, kā līdzīgas kampaņas izveidot pašvaldības vai nacionālā līmenī.

### ► STARPNOZARU SADARBĪBA.

Sadarbība palīdz nodrošināt digitālā darba ar jaunatni atbilstību vajadzībām un kvalitāti, kā arī radīt un ieviest inovācijas. Digitālā darba ar jaunatni plānošanā, īstenošanā un izvērtēšanā svarīgi sadarboties ar dažādām ieinteresētajām pusēm, tostarp izglītības iestādēm, nevalstiskajām organizācijām, pašvaldības un valsts iestādēm, uzņēmumiem, karjeras konsultantiem, jauniešiem un viņu vecākiem. Lai veicinātu paveiktā darba redzamību un izpratni par to plašākā sabiedrībā, svarīgi ir arī iesaistīties dažāda veida pieredzes apmaiņās un stāstīt par

savu labo praksi kā nacionālā, tā starptautiskā līmenī.

### ► PIERĀDĪJUMOS BALSTĪTA PIEEJA.

Lai uzlabotu darba ar jaunatni rezultātus, ir būtiski regulāri apkopot un analizēt statistikas datus par jauniešiem, tostarp par viņu vajadzībām, ieradumiem, piekļuvi digitālajām tehnoloģijām un attieksmi pret tām, jauniešu digitālo pratību, kritisko domāšanu un citiem digitālās pārveides aspektiem. Darba ar jaunatni veicējiem jābūt nodrošinātai piekļuvei arī jaunākajiem empīriskajiem pētījumiem par darba ar jaunatni metodēm un praksēm, to ietekmi. Ne mazāk svarīgi ir formulēt izmērāmus indikatorus, kas palīdzētu uzraudzīt un izvērtēt, kā sokas ar darba ar jaunatni mērķu sasniegšanu un mērītu sava darba ietekmi. **Precīzi un pārbaudāmi dati palīdz par savu darbu stāstīt plašākai sabiedrībai daudz pārliecinošāk un ir noderīgi pašu darba ar jaunatni veicēju interešu aizstāvībai un darba ar jaunatni atzīšanas veicināšanai.** Pierādījumos balstītas pieejas īstenošana prasa papildu resursus, kas ne vienmēr ir pieejami, taču nepieciešamos datus var iegūt arī, veicinot akadēmisko pētniecību, piemēram, piedāvājot pētījumu tēmas studentiem. Pašvaldības var atbalstīt pētniekus, arī piedaloties nacionāla mēroga pētījumos, sniedzot datus un iepazīstoties ar pētījumu rezultātiem. Vēl viena iespēja veicināt pētniecību pašvaldības līmenī ir iesaistīties pārrobežu sadarbības projektos, piemēram, sadarbības partnerībās<sup>59</sup>, tādā veidā piesaistot pētniecībai nepieciešamo papildu finansējumu.

<sup>58</sup> Kevin Turner (2024). [Campaign to save youth work services as figures reveal millions in cuts](#). Edinburgh: Youth Scotland.

<sup>59</sup> Sīkāka informācija pieejama Jaunatnes starptautisko programmu aģentūras [tīmekļa vietnē](#).

## 7. LABĀS PRAKSES PIEMĒRI

### LATVIJĀ UN PASAULĒ

Šajā nodaļā aplūkoti dažādi digitālā darba ar jaunatni labās prakses piemēri Latvijā un citur pasaulē, kas ilustrē svarīgākos šīs jomas principus. Somija, Lielbritānija, Īrija un Nīderlande ir valstis, kurās digitālais darbs ar jaunatni ir attīstījies īpaši veiksmīgi. Somija, piemēram, ir izcēlusies ar inovatīviem risinājumiem, kamēr Lielbritānija fokusējusies uz pieejamību visiem jauniešiem. Lai gan katra no šīm valstīm ir paveikusi ko ievērojamu, īsteni efektīvu sistēmu iespējams izveidot tikai tad, ja apvieno visus šos principus kopīgā stratēģijā. Tas ļauj radīt stabilu pamatu darbam ar jaunatni digitālajā vidē.

#### Datorspēļu elementi.

Datorspēles un to elementi jau vairāk kā 30 gadus ir bijuši ārkārtīgi saistoši jauniešiem, un tās bieži vien veido nozīmīgu daļu no viņu digitālās kultūras. Ņemot vērā šo fenomenu, vairākas valstis ir izstrādājušas inovatīvus veidus, kā izmantot populāru spēļu mehānismus un pievilcību, lai attīstītu jauniešiem svarīgas kompetences, piemēram, kritisko domāšanu, problēmu risināšanu un sadarbības prasmes. Ieviešot spēļu elementus darbā ar jaunatni, tiek veidota vide, kurā jaunieši ne tikai izklaidējas, bet arī apgūst noderīgas prasmes. Datorspēļu izmantošana darbā ar jaunatni veicina arī jauniešu sociālo iekļaušanu, jo dod iespēju piesaistīt jauniešus, kam tradicionālās jauniešu centru aktivitātes nav interesantas, tostarp jauniešus, kas sociālās atstumtības riskā nokļuvuši datorspēļu atkarības dēļ. Tiek nodrošināts, ka digitālās kompetences tiek attīstītas visiem jauniešiem neatkarīgi no viņu sociālekonomiskā stāvokļa vai dzīvesvietas. Šāda pieeja palīdz pārvarēt digitālo plaisu, veicinot jauniešu izaugsmi digitālajā laikmetā. Tālāk ir izcelti četri spilgti piemēri, kā dažādās valstīs šī pieeja ir veiksmīgi integrēta digitālā darba ar jaunatni praksē:

#### JA TITAN (LV)

The logo for JA TITAN, featuring the text "JA TITAN" in white on a dark purple rounded square background.

JA TITAN ir izglītojoša simulācijas spēle, ko izstrādājusi biedrība Junior Achievement Latvija. Šī spēle māca vidusskolēniem uzņēmējdarbības prasmes. Spēlētāji vada virtuālu uzņēmumu konkurētspējīgā tirgū, pieņemot lēmumus par cenām, ražošanu un ieguldījumiem. Simulācija palīdz attīstīt stratēģisko domāšanu un biznesa izpratni, kā arī veicina komandas darbu un līderības prasmes.

**Sīkāk:** <https://jalatvia.lv/btitan>

#### CyberSprinters (UK)

CyberSprinters ir bezmaksas izglītojoša spēle, ko izstrādājis Apvienotās Karalistes Nacionālās kibernetikas centrs bērniem vecumā no 7 līdz 11 gadiem. Spēle māca būtiskās kibernetikas prasmes, ļaujot spēlētājiem iziet cauri digitāliem izaicinājumiem, izvairoties no tiešsaistes draudiem, piemēram, pikšķerēšanas un vājām parolēm. Spēle ir paredzēta izmantošanai gan klasē, gan ārpus tās, nodrošinot mācību resursus skolotājiem.

**Sīkāk:** <https://www.ncsc.gov.uk/cybersprinters>





## Cyber Explorers (UK)



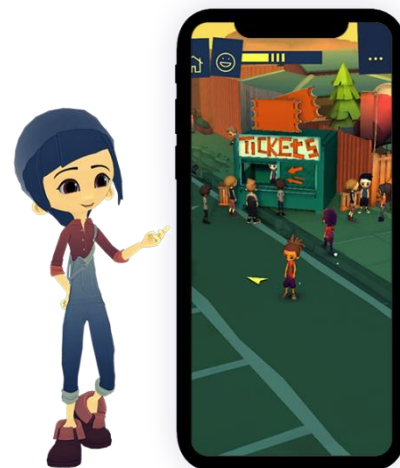
Cyber Explorers ir Apvienotās Karalistes valdības iniciatīva, kas paredzēta, lai iepazīstinātu jauniešus vecumā no 11 līdz 14 gadiem ar kiberdrošību un karjeras iespējām digitālajās industrijās, izmantojot interaktīvu mācīšanos. Programma izmanto spēļveida aktivitātes un reālās dzīves scenārijus, lai palīdzētu skolēniem izpētīt tādas tēmas kā tiešsaistes drošība, digitālā kriminālistika un ētiskā hakošana.

**Sīkāk:** <https://www.cyberexplorers.co.uk>

## Silver spēle (BG)

Silver ir Beļģijā izstrādāta spēle, kas vērsta uz jauniešu mentālās veselības uzlabošanu. Caur interaktīvu stāstījumu spēlētāji vada četrus varoņus mūzikas festivāla laikā, pieņemot lēmumus, kas ietekmē viņu mentālo labklājību. Spēle sniedz ieskatu stresa, trauksmes un vienaudžu spiediena sekās, vienlaikus veicinot mentālās veselības atbalstu.

**Sīkāk:** <https://www.silvergame.be/>



## Mysteries in Riga (LV)

Mysteries in Riga ir izglītojoša dārgumu meklēšanas stila spēle, kurā dalībnieki izpēta pilsētu, risinot uzdevumus, kas saistīti ar sociālo iekļaušanu, vides ilgtspējību un Eiropas vērtībām. Spēle ir strukturēta kā grupu aktivitāte, veicinot sadarbību un zināšanas par Eiropas programmām un zaļu dzīvesveidu.

**Sīkāk:** <https://timetomove.eurodesk.eu/riga/>

## Brīvpieejas digitālie jauniešu centri

Digitālajā darbā ar jaunatni būtiski ir nodrošināt piekļuvi brīvpieejas digitālajiem jauniešu centriem, kuros jaunieši var izmantot dažādas pamata un jaunākās tehnoloģijas, piemēram, datorus, multimediju tehniku, skaņu aparātūru, virtuālās realitātes tehnoloģijas un multimediju apstrādes programmatūras. Šo centru darbība ir cieši saistīta ar nepieciešamību nodrošināt vienlīdzīgu piekļuvi mūsdienīgām tehnoloģijām visiem jauniešiem, kas ir viens no digitālā darba ar jaunatni pamatprincipiem. Šādu centru izveide un uzturēšana veicina ne tikai digitālās prasmes attīstību, bet arī sekmē jauniešu iesaisti radošās un inovatīvās aktivitātēs, kā arī digitālās līdzdalības procesos. Lai nodrošinātu kvalitatīvu mācību procesu un atbalstu, šajos centros ir jāstrādā speciālistiem, kas spēj palīdzēt jauniešiem attīstīt digitālās kompetences un veidot pozitīvas attiecības ar tehnoloģijām. Pasaulē bieži šīs funkcijas tiek uzticētas interešu izglītības iestādēm, kur izveidotas nelielas tehnoloģiju telpas pulciņu vajadzībām. Tomēr pastāv arī citi modeļi, kas būtiski atšķiras un piedāvā plašākas un integrētākas iespējas, nodrošinot jauniešu daudzveidīgās vajadzības digitālajā laikmetā.

Šeit ir daži spilgti piemēri no pasaules prakses, kas atšķiras savā pieejā, bet sekmē jauniešu digitālo prasmju un kompetenču attīstību:

## Fusion Youth Activity Centre (CAN)

Fusion Youth Activity Centre Ontario, Kanādā, ir pazīstams ar inovatīvu pieeju jauniešu spēju veicināšanā, piedāvājot tādas aktivitātes kā sports, atpūta un digitālo mediju mācības. Centrs piedāvā dažādas programmas, kas apvieno prasmju attīstību ar uzņēmējdarbības iespējām, palīdzot jauniešiem vecumā no 12 līdz 18 gadiem apgūt tādas prasmes kā grafiskais dizains, mūzikas producēšana un sociālā uzņēmējdarbība.



**Sīkāk:** <https://seontario.org/stories/fusion-youth-activity-and-technology-centre/>

## NEWKD Techspace (IE)

NEWKD Techspace ir tīkls jauniešu digitālajām telpām visā Īrijā, kas nodrošina radošu tehnoloģiju apmācību STEAM (zinātne, tehnoloģija, inženierija, māksla un matemātika) jomās. Centri piedāvā aktivitātes, piemēram, robotiku, spēļu dizainu un fotografēšanu, veicinot digitālo prātību un jauniešu radošumu caur darbnīcām un mentoringa sesijām.

**Sīkāk:** <https://newkd.ie/>

<https://www.facebook.com/p/NEWKD-Techspace-Castleisland-100064600033510/>

## Virtuālie jauniešu centri

Ne mazāk svarīgi ir nodrošināt jauniešiem iespējas pulcēties tiešsaistes vidē, kur tāpat kā jauniešu centrā viņiem ir droša vide un piekļuve atbalstošiem speciālistiem un uzticamai informācijai par sev svarīgiem jautājumiem. Šādu tiešsaistes platformu izveide un uzturēšana ir būtiska digitālā darba ar jaunatni sastāvdaļa, veicinot jauniešu labbūtību un digitālo līdzdalību. Digitālie jauniešu centri palīdz mazināt sociālo atstumtību, jo dod iespēju nodrošināt piekļuvi kvalitatīvam atbalstam neatkarīgi no jauniešu ģeogrāfiskās atrašanās vietas. Viens no spilgtākajiem piemēriem šādu centru ieviešanā ir Somija, kur ir izveidoti daudzi un dažādi tiešsaistes centri, kas galvenokārt darbojas platformā Discord. Šie centri ne tikai nodrošina drošu un uzticamu vidi, bet arī veicina jauniešu aktīvu iesaisti, attīstot viņu digitālās prasmes un sociālo mijiedarbību tiešsaistē.

## Loiste tiešsaistes jauniešu centrs (FIN)

Loiste ir digitāls jauniešu centrs, kas piedāvā drošu un iekļaujošu platformu LGBTQ+ jauniešiem Somijā. Šis centrs darbojas Discord platformā un nodrošina vietu, kur jaunieši var komunicēt ar līdzīgi domājošiem cilvēkiem un saņemt emocionālo atbalstu.

**Sīkāk:** <https://www.instagram.com/verkkonuorisotaloloiste/>



## Netari tiešsaistes jauniešu centrs (FIN)

Netari ir Somijas lielākais digitālais jauniešu centrs, kas piedāvā atbalstu un aktivitātes vairākās platformās. Jaunieši var iesaistīties čatā ar profesionāliem darbiniekiem vai piedalīties grupu diskusijās, aptverot tādas tēmas kā izglītība, attiecības un mentālā veselība.

**Sīkāk:** <https://www.netari.fi/en/etusivu-en/>

# Netari

## Mobilās lietotnes

Mobilo lietotņu izmantošana jauniešu vidū ir nostabilizējusies, un pēdējā laikā pat novērojams to lietošanas kritums. Tas liek pārdomāt pieeju digitālajam darbam ar jaunatni, kur bieži ir vēlme izstrādāt jaunas lietotnes, lai jaunieši tajās iegūtu informāciju, iesaistītos aktivitātēs un tīklotos ar citiem. Pieredze rāda, ka panākt, lai ievērojams jauniešu skaits sāk izmantot jaunu mobilo lietotni, ir ļoti sarežģīti, īpaši Latvijā, kur uz šo brīdi nav spilgtu piemēru. Šis izaicinājums ir cieši saistīts ar nepieciešamību izprast jauniešu vajadzības un digitālās kultūras nišas, kā arī ar stratēģisku pieeju digitālā darba ar jaunatni attīstīšanai. Tomēr, balstot darbu uz pierādījumiem un cieši sadarbojoties ar jauniešiem, pastāv iespēja radīt lietotnes, kas atbilst jauniešu interesēm un vajadzībām un ko jaunieši izmantos, piemēram, lai iesaistītos dažādās pilsoniskās līdzdalības aktivitātēs. Šeit ir daži piemēri, kas demonstrē, kā pareiza pieeja un mērķtiecīgs pielietojums var veicināt jaunu lietotņu izmantošanu jauniešu vidū.



### Placem (GER)

Placem ir digitālās līdzdalības platforma jauniešiem, kur lietotāji var piedalīties vietējās iniciatīvās, pasākumos un projektos. Aplikācija mudina jauniešus iesaistīties sabiedriskās aktivitātēs un piedāvā

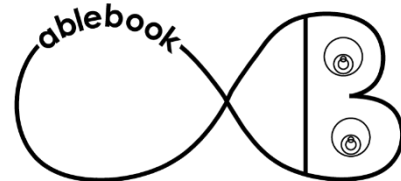
brīvprātīgā darba iespējas.

**Sīkāk:** <https://placem.de/>

### Ablebook (CY)

Ablebook ir mobilā lietotne, kas izstrādāta Kiprā, lai palīdzētu cilvēkiem ar invaliditāti atrast pieejamas vietas un pakalpojumus, kā arī resursus par pieejamību un iekļaušanu. Lietotne piedāvā arī bonusu sistēmu, kas nodrošina atlaides un ieguvumus iekļaujošos uzņēmumos.

**Sīkāk:** <https://ablebook.com.cy/app/>



### Waddist (BE)

Waddist ir lietotne, kurā lietotāji katru dienu saņem trīs jautājumus par dažādām tēmām. Tā ļauj lietotājiem salīdzināt savas atbildes ar citiem un saņemt padomus, piedāvājot interaktīvu veidu, kā jaunieši var iesaistīties pašrefleksijā un mācīties no vienaudžiem.

**Sīkāk:** <https://sites.arteveldehogeschool.be/dejongeredenkt/>

## Mācīšanās un līdzdalības platformas

Digitālajā vidē ir būtiski nodrošināt mācīšanās un līdzdalības platformas, lai pēc iespējas plašākam jauniešu skaitam būtu iespēja iesaistīties aktivitātēs neatkarīgi no viņu atrašanās vietas, fiziskajām iespējām vai sociālekonomiskā stāvokļa. Šāda pieeja ne tikai veicina vienlīdzīgu piekļuvi izglītībai un līdzdalībai, bet arī palīdz mazināt digitālo plaisu, kas ir viens no digitālā darba ar jaunatni būtiskiem mērķiem. Šīs platformas ir arī nozīmīgs resurss, kas veicina jauniešu iesaisti un kompetenču attīstīšanu digitālajā vidē, kā arī nodrošina iespējas veidot kopienas un saņemt atbalstu. Šeit ir daži lieliski piemēri, kas ilustrē veiksmīgu pieeju šādu platformu izstrādē: viens no tiem ir Lietuvas speciālistu izstrādāta multifunkcionāla

mācīšanās platforma, kas apvieno izglītības, apmācību un sadarbības iespējas, un otrs ir Latvijas uzņēmuma veidota līdzdalības platforma, kas veicina jauniešu aktīvu iesaisti darba tirgū un tā attīstībā.

### BadgeCraft/Wallet (LT)

BadgeCraft ir Lietuvas platforma, kas piedāvā digitālās nozīmītes un sertifikātus, lai veicinātu neformālās mācīšanās ceļā gūto kompetenču un sasniegumu dokumentēšanu un atzīšanu. Sistēma ļauj pedagogiem un organizācijām izveidot, pārvaldīt un piešķirt digitālās nozīmītes, ar kurām var dalīties tādās platformās kā LinkedIn. Šīs nozīmītes nodrošina pārbaudāmus ierakstus par apgūtajām kompetencēm, kas uzlabo nodarbinātības iespējas un veicina mūžizglītību.



**Sīkāk:** <https://badgecraft.eu/>

### Darba Tinderis / Visas iespējas (LV)

## VISAS IESPĒJAS

"Visas iespējas" ir Latvijas tiešsaistes platforma, kurā jauniešiem ir pieejama informācija par mācīšanās, brīvprātīgā darba, prakses un nodarbinātības iespējām. Platformā tiek piedāvāts arī rīks "Darba Tinderis", kas nodrošina iespēju veikt ātras, īsas darba intervijas starp jauniešiem un potenciālajiem darba devējiem. Platformas fokuss ir uz jauniešu iesaistīšanos un karjeras attīstību.

**Sīkāk:** <https://visasiespejas.lv/>

### Next-Up (NL)

Next-Up ir Nīderlandes platforma, kas atbalsta jaunos uzņēmējus un sociālos inovatorus. Tā piedāvā resursus projektu finansēšanai, mācības par tiešsaistes prezentāciju veidošanu un vadlīnijas iniciatīvu uzsākšanai. Platformā tiek uzsvērts jauniešu pašiniciatīvas un radošas problēmu risināšanas svarīgums, palīdzot lietotājiem īstenot savas idejas un sasniegt viņu iecerētās pārmaiņas un ietekmi.

**Sīkāk:** <https://nextup.nl/>



### Papildu atbalsta iespējas pašvaldībām

Plaši resursi pieejami divu nozarē spēcīgāko valstu veidotajās pašvaldību un speciālistu atbalsta platformās, kas īpaši paredzētas digitālā darba ar jaunatni veicējiem. Šīs platformas piedāvā plašu resursu klāstu, tostarp neskaitāmus pētījumus, spēles, aplikācijas un metodoloģijas, kuras iespējams samērā viegli pielāgot Latvijas situācijai. Šāda pieeja ir saskaņā ar digitālā darba ar jaunatni ieteikumiem, kas uzsver nepieciešamību pēc pierādījumu balstītas pieejas un pastāvīgas profesionālās attīstības darba ar jaunatni veicējiem. Šo platformu izmantošana var būt būtisks solis, lai stiprinātu digitālo darbu ar jaunatni Latvijā, veicinot inovācijas un jauniešu iesaisti, kā arī nodrošinot, ka mūsu speciālisti ir labi aprīkoti ar jaunākajiem rīkiem un metodēm. Tāpat šie resursi palīdz veidot radošumu veicinošu darba vidi un sekmē starpnozaru sadarbību, kas ir būtiski digitālā darba ar jaunatni attīstībā.

## Cyber Access Hub (UK)

Cyber Access Hub ir tiešsaistes resursu platforma, kas paredzēta jauniešiem vecumā no 13 līdz 19 gadiem, kā arī viņu vecākiem un pedagogiem. Tā piedāvā dažādus rīkus un resursus, lai palīdzētu attīstīt interesi par kiberdrošību. Platforma ietver karjeras plānošanas rīkus, sertifikācijas ietvarus un detalizētu informāciju par kiberdrošības specializācijām.

**Sīkāk:** <https://www.ukcybersecuritycouncil.org.uk/cyber-access-hub/>

## Verke (FIN)

Verke ir Somijas organizācija, kas sniedz plašu atbalstu digitālajam darbam ar jaunatni. Tā piedāvā tiešsaistes kursus, rīku komplektus un mācību materiālus, kas palīdz darba ar jaunatni veicējiem integrēt digitālos rīkus savās programmās. Verke arī veic pētījumus un dalās ar labāko praksi, palīdzot jaunatnes organizācijām pielāgoties digitālās pasaules pārmaiņām.

**Sīkāk:** <https://www.verke.org>



## 8. IZVĒRTĒŠANA UN MONITORINGS

Digitālā darba ar jaunatni ieviešanas iniciatīva paredz arī šīs jomas monitoringu. Kā uzsvērts Eiropas Reģionu komitejas atzinumā par Digitālās Eiropas programmu 2021.-2027.gadam: “(10.) augstas kvalitātes dati ir būtiski, lai valsts pārvaldes iestādes varētu izstrādāt, īstenot un uzraudzīt pašu pieņemto politikas pasākumu ietekmi, pamatojoties uz empīriskiem pierādījumiem un izmantojot datu analīzes iespējas. Tas stiprinātu valsts rīcības pārredzamību un pārskatatbildību un palīdzētu uzlabot politikas efektivitāti. Datiem būs milzīga ietekme uz tādas zināšanu kultūras izveidi, kurā pierādījumi kļūst par gudrākas un uz iedzīvotājiem orientētas pārvaldības un politikas veidošanas procesa pamatu<sup>60</sup>”.

Latvijā projekta “Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās” ietvaros mācību vadītāju grupa sadarbībā ar Jaunatnes starptautisko programmu aģentūru un Izglītības un zinātnes ministriju ir izveidojusi monitoringa rīku pašvaldībām digitālā darba ar jaunatni esošās situācijas izvērtēšanai, attīstības mērķu izvirzīšanai un progresa mērīšanai pašvaldības līmenī. Monitoringa rīka izstrādē tika ņemta vērā

citū valstu pieredze un šī projekta laikā notikušo mācību procesā saņemtās atsauksmes un ieteikumi no darba ar jaunatni veicējiem Latvijas pašvaldībās. Monitoringa rīks veidots ar nolūku uzlabot digitālā darba ar jaunatni kvalitāti un nodrošināt tā vienmērīgu attīstību visā Latvijā.

Monitoringu var veikt jebkurš speciālists, kas ir iesaistīts digitālā darba ar jaunatni nodrošināšanā pašvaldībā. Ja pašvērtējumu veic vairāki cilvēki vienas pašvaldības ietvaros, tā ir arī iespēja pārliecināties, kādā mērā pašvaldībā ir vienota izpratne un redzējums par dažādiem digitālā darba ar jaunatni aspektiem. Monitoringu būtu ieteicams veikt vismaz reizi gadā papildus digitālā darba ar jaunatni izvērtēšanas darbam, kas pašvaldībā tiek veikts saskaņā ar pašvaldības jaunatnes stratēģijā noteikto. Regulārs digitālā darba ar jaunatni monitorings palīdzēs darba ar jaunatni veicējiem efektīvāk plānot un īstenot digitālo darbu ar jaunatni, veicinot jauniešu aktīvu līdzdalību, labbūtību un radošu izaugsmi digitālajā laikmetā.

<sup>60</sup> Eiropas Reģionu komiteja (2019). [Atzinums par tematu “Digitālās Eiropas programma 2021.–2027. gadam.”](#) Brisele: Eiropas Savienības Oficiālais Vēstnesis.

## Monitoringa rīka un tā datu izmantošana

Monitoringa rīkā ietvertie jautājumi piedāvā būtiskus aspektus, ko pašvaldība aicināta izmantot kā indikatorus, lai monitorētu sekmīgu digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstību un pilnveidi pēc 2025. gada beigām, kas būs aktīvākais projekta “Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās” īstenošanas laiks pašvaldībās. Pašvaldības aicinātas vismaz līdz 2029. gada 30. aprīlim monitoringa rīku izmantot ik gadu. Efektīvai lietošanai ieteicams izvirzīt vismaz 4 indikatorus, kurus pašvaldība pastiprināti monitorēs saskaņā ar tās prioritātēm un izvirzītajiem problēmjautājumiem digitālā darba ar

jaunatni attīstībā, kā arī gatava sniegt informāciju Izglītības un zinātnes ministrijai (IZM) un tās padotības iestādēm jaunatnes jomā par rādītājiem un progresu vismaz līdz 2029. gada 30. aprīlim. IZM datus apstrādās apkopotā veidā, lai veiktu situācijas analīzi, ņemtu vērā mācību pasākumu īstenošanā darba ar jaunatni veicējiem, jauniešiem, stratēģisko prioritāšu izvirzīšanā un monitorēšanā Latvijas jaunatnes politikas plānošanā, kā arī sasaistē ar ES jaunatnes, izglītības, digitālās transformācijas jomas stratēģiskajiem mērķiem un uz tiem balstītajām darbībām un projektiem.

## 9. NODERĪGO RESURSU SARAKSTS

### Pētījumi

- Bergstein Rita, Erbes Katharina, Hesnan Jen, Apitz Sabrina (eds.) (2023). *Report: Exploring new, appealing, inclusive and engaging practices for online services in digital youth work*. Bonn: JUGEND für Europa.
- Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2017). *Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers : expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018*. Brussels: European Commission.

### Politikas plānošanas dokumenti un oficiālās publikācijas

- Bērnu, jaunatnes un ģimenes attīstības pamatnostādnes 2022.-2027. gadam.
- Digitālās desmitgades stratēģiskais ceļvedis Latvijai līdz 2030.gadam.
- Digitālās transformācijas pamatnostādnes 2021.-2027.
- Eiropas Reģionu komiteja (2019). *Atzinums par tematu "Digitālās Eiropas programma 2021.–2027. gadam."*.
- Eiropas Savienības iestāžu un struktūru sniegti paziņojumi (2019). *Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju secinājumi par digitālo darbu ar jaunatni*.
- Informatīvais ziņojums "Par Latvijas Atveseļošanas un noturības mehānisma plāna 2. komponentes "Digitālā transformācija" reformu un investīciju virziena 2.3. "Digitālās prasmes" reformas 2.3.2.r. "Digitālās prasmes sabiedrības un pārvaldes digitālajai transformācijai" 2.3.2.1.i. investīcijas "Digitālās prasmes iedzīvotājiem t.sk. jauniešiem" īstenošanu".
- Izglītības attīstības pamatnostādnes 2021.-2027.
- Jaunatnes politikas valsts programma 2024.-2026.
- Nacionālais attīstības plāns 2021.-2027.
- National Youth Agency (2020). *A Guide to Delivering Digital Youth Work*.

### Rokasgrāmatas

- DigComp 2.2: Eiropas ledzīvotāju digitālās kompetences ietvara jaunākā versija.
- Katinić Vidović Maja (ed.) (2021). *Digitalisation of youth work for inclusion of immigrants*. Berlin: Youth Power Germany e.V.
- Kiviniemi Juha, Tuominen Suvi (ed.) (2017). *Digital Youth Work - a Finnish Perspective*. Helsinki: Verke.
- Lase Sintija, Siliņa Līga (2023). *21 rīks un 101 ideja digitālajam darbam ar jaunatni*. Rīga: Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra.
- Lauha Heikki, Nölvak Kati (ed.) (2019). *Digitalisation and Youth Work*. Helsinki: Verke.
- North/South ICT Group (2015). *Screenagers: Guidance for Digital Youth Work*. Dublin: National Youth Council of Ireland.
- Moxon Dan (ed.) (2021). *Young people, social inclusion and digitalisation. Emerging knowledge for practice and policy*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- Verke (2016). *Guidelines for Digital Youth Work*. Helsinki: Verke.