

01001
11010



010
1010

PREPORUKE POLITKA

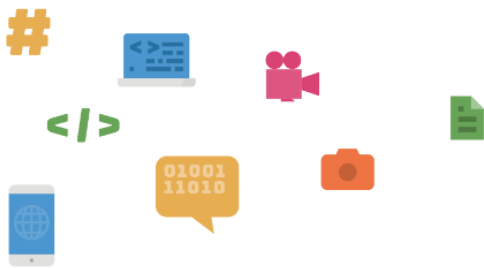
ALL DIGITAL

30. studenog 2021.



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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IP1-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD



Sadržaj

Sažetak	2
Opis projekta	3
Oснаživanje digitalnih i transversalnih vještina mladih i poticanje društvene inkluzije mladih – kontekst politike EU	6
Preporuke za prenosivost i implementaciju Social Hackademy metodologije	9
Preporuke za skaliranje i prenosivost	10
Preporuke za organizatore Social Hackademy Lab-ova	12





Sažetak

Preporuke politika odražavaju iskustva, analize i evaluacije projekta te doprinose prenosivosti i iskorištavanju Social Hackademy metodologije diljem Europe.

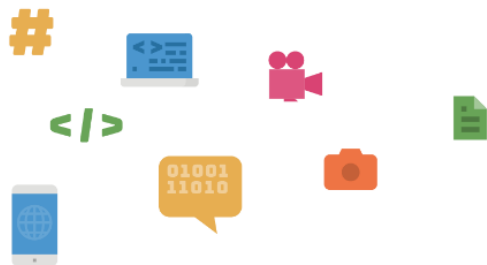
Dokument predstavlja projekt Social Hackademy i rezultate, relevantne dokumente i, na kraju, nudi dvije skupine preporuka koje podupiru prenosivost i daljnje unapređenje metodologije i organizacije Social Hackademy Lab-ova.

Preporuke su stvorene u suradnji s dionicima projekta (trenerima, organizacijama civilnog društva, mladima i projektnim partnerima) i kreću se od preporuka specifičnih za metodologiju do sustavnih preporuka koje se odnose na različite ciljne skupina kojima su preporuke namjenjene.

Partneri projekta Social Hackademy prepoznaju da prijenos i implementacija metodologije u različitim kontekstima slijedi istu misiju, ali se mora prilagoditi nacionalnim, regionalnim i lokalnim okolnostima kako bi se postigao maksimalni učinak. Ipak, temeljni principi Social Hackademy metodologije zajedničkog stvaranja koji se koriste za razvoj digitalnih rješenja za društvene izazove i osnaživanje mladih ljudi, posebno onih u nepovoljnom položaju, digitalnim se vještinama mogu primijeniti na niz različitih okolnosti diljem Europe i šire.

Preporuke su prevedene na hrvatski, engleski, francuski, grčki i talijanski jezik. Prevedene verzije dokumenta dostupne su na [web stranici](#) projekta.





Opis projekta

Trajanje projekta: 24 mjeseca

Početak: 15. siječnja 2020.

Završetak: 14. siječnja 2022.

Partnerske države: Belgija, Hrvatska, Francuska, Grčka, Italija

Sufinancirano sredstvima programa Europske unije Erasmus+ KA3 Socijalna inkluzija.

Nekoliko inicijativa politike EU-a naglašava da socijalna uključenost mladih ljudi ovisi o njihovom pristupu ICT-u i stjecanju potrebnih digitalnih i transverzalnih kompetencija za sudjelovanje u suvremenom društvu. Kako bi se suočio s tim izazovima, projekt Social Hackademy (HackAD) ima za cilj poticanje digitalnih vještina i kompetencija mladih ljudi iz nepovoljnih sredina kroz provedbu suradničkih obrazovnih aktivnosti temeljenih na Social Hackademy metodologiji zajedničkog stvaranja.

Social Hackademy temelji se na metodologiji Social Hackathon Umbria (#SHU), dobroj praksi koja se provodi u Italiji od 2016. godine. Projekt je unaprijedio dobru praksu izgradnjom na tri glavna elementa/načela. Temeljna načela Metodologije Social Hackademy su:

- **poboljšati utjecaj koji obrazovna aktivnost ima** na učenike tako što će im omogućiti da iskuse kako: (1) mogu iskoristiti kompetencije stečene tijekom obuke u realizaciji konkretnog proizvoda ili usluge, a koja je korisna za ostatak društva, (2) suradnja i timski rad ključni su elementi za uspješnu provedbu projekta i (3) odgovaranje na potrebe određene ciljne skupine ne može zanemariti uključenost onih koji su izravno pogođeni tim potrebama ili barem nekog predstavnika relevantnih organizacija.
- **stjecanje osnovnih (i/ili naprednih) digitalnih kompetencija** osigurat će održivost razvijenih rješenja te utjecati na tehnički/digitalni razvoj, kao i kreativni proces, osiguravajući trenutnu provjeru kvalitete u smislu izvedivosti, relevantnosti, upotrebljivosti, itd.



- motivirani i vješti voditelji timova koji prate i vode proces zajedničkog stvaranja i jamče finalizaciju rezultata ključni su za uspješnu provedbu metodologije.

Prijelaz s dobre prakse Social Hackademy Umbria na Social Hackademy metodologiju karakterizira evolucija od pristupa utemeljenog na organiziranju događaja do stalne inicijative na lokalnoj razini koja djeluje pod okriljem Social Hackademy Lab-ova. Prijelaz je karakteriziran prelaskom s aktivnosti orijentirane na proizvod (kao što su klasični hackathon) na iskustvo učenja koje osmišljavaju i vode treneri u suradnji s organizacijama civilnog društva i drugim dionicima.

Stoga je glavna uloga Social Hackademy metodologije podržati provedbu inovativnih akcija i projekata s konačnim ciljem da se pokaže kako se digitalna i društvena inovacija mogu obostrano koristiti za realizaciju proizvoda i rezultata temeljenih na društvenoj vrijednosti i društvenim ulaganjima, istovremeno osiguravajući mogućnosti mladima za profesionalni i osobni rast.

Projekt Social Hackademy pretočio je metodologiju u konkretan skup aktivnosti koji se sastoji od tečajeva o digitalnim vještinama za mlade i društvenih hackathon-a, oba organizirana u okviru Social Hackademy Labsa.

Ključni rezultati projekta Social Hackademy su:

- **Social Hackademy metodologija** koja opisuje ključne značajke prenesene dobre prakse i postavlja okvir za prijenos i skaliranje dobre prakse. Dopolnjena je uputama koje podupiru pripremu i organizaciju društvenih hackathon-a
- **Nastavni planovi tečajeva** namijenjeni edukatorima služe kao bitna referentna točka za neformalno obrazovanje mladih. Tečajevi su ključni za osposobljavanje mladih polaznika digitalnim kompetencijama koje će im omogućiti smisleno sudjelovanje u društvenim hackathon-ima. Dostupna su nastavna plana, za vizualni i grafički dizajn, web dizajn i razvoj *native* mobilnih aplikacija. Svi su popraćeni otvorenim obrazovnim resursima (OER) i Priručnikom za trenere.
- **Social Hackademy Online platforma** koja podržava implementaciju Social Hackademy Lab-ova i olakšava razvoj online zajednica formiranih oko njih. Platforma djeluje kao središte na kojemu se nalaze sadržaji za obuku, prikazuje rezultate aktivnosti zajedničkog stvaranja tijekom tečajeva i društvenih hackathon-a te olakšava umrežavanje i komunikaciju između



mladih ljudi, trenera, predstavnika organizacija civilnog društva i drugih dionika uključenih u zajedničko stvaranje ili aktivnosti obuke.

- **Preporuke za politike** temeljene na rezultatima aktivnosti obuke i pilotiranja, za daljnju prenosivost i povećanje rezultata projekta.

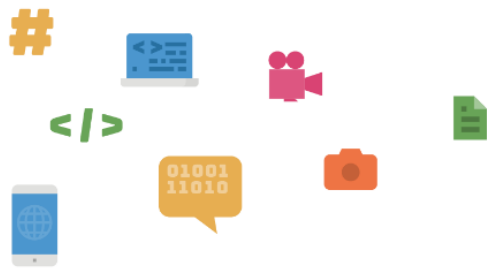
Projektni partneri su tijekom projekta uspostavili Social Hackademy Lab-ove u 4 europske zemlje (Italija, Grčka, Hrvatska i Francuska) te su kroz Treninge o digitalnim vještinama u ukupnom trajanju od 100 sati obučili više od 120 mladih u dobi od 16-29 godina (trećina dolazi iz siromašnog podrijetla) u tri teme: razvoj *native* mobilnih aplikacija, web dizajn te vizualni i grafički dizajn. Organizirana su četiri društvena hackathon-a, u svakoj zemlji po jedan, tijekom kojih su mladi sudionici imali priliku u praksi primijeniti novostečene digitalne kompetencije. Kako bi riješili sve nedostatke u znanju i kompetencijama te potaknuli učenje o važnosti timskog rada i suradnje, mladi su se udružili s predstavnicima i stručnjacima iz organizacija civilnog društva u razvoju digitalnih rješenja za društvene izazove povezane s jednim ili više od 17 UN-ovih ciljeva održivog razvoja. Detaljnije informacije o rezultatima aktivnosti Social Hackademy Lab-ova dostupne su u Izvješću o pilotiranju objavljenom na web stranici projekta.

Ključni rezultati projekta dostupni su na engleskom, hrvatskom, grčkom, talijanskom i francuskom jeziku na web stranici projekta: <https://socialhackademy.eu/>.

Projektni partneri u Social Hackademy projektu su:

- [ALL DIGITAL](#), Belgium – projektni koordinator
- [EGInA Srl](#), Italy
- [Centar tehničke kulture Rijeka](#), Croatia
- [Hellenic Open University](#), Greece
- [Simplon.co](#), France
- [Public Libraries 2030](#), Belgium





Osnaživanje digitalnih i transversalnih vještina mladih i poticanje društvene inkluzije mladih - kontekst politike EU

Moramo učiniti sve da osnažimo, podržimo i inspiriramo mlade ljude. Kako bi osigurali zaposlenje, obrazovanje i osposobljavanje koje zaslužuju. - Ursula Von der Leyen, predsjednica Europske komisije, 1. srpnja 2020

Europska komisija je već 2016.¹ istaknula da su Europi potrebni ljudi koji se razumiju u digitalnom smislu za uspješnu digitalnu transformaciju. Istodobno, stvarnosti oblikovane digitalizacijom također zahtijevaju okvir politike koji omogućuje najbolje korištenje prilika i reguliranje rizika. Dvije su dimenzije politike EU-a u ovom području: agenda digitalizacije koja se ponekad odnosi na mlade ljude, ali ne kroz zasebnu agendu za sve njene građane, i agenda politike za mlade koja je trenutno usmjerena na promicanje digitalnih alata².

Lako je imati zabludu da je program digitalizacije započeo nakon pandemije COVID-19 2020., ali istina je da su se od 2010. mnoge europske zemlje angažirale u razvoju politika i okvira koji se bave procesom digitalizacije njihovih društava. U tom kontekstu, Europska unija preuzela je odgovornost za usklađivanje i koordinaciju tih napora. U prvoj polovici 2010-ih, najveći fokus u smislu prioriteta i financiranja stavljen je na povezivost ili internetsku infrastrukturu. Posljednjih je godina više vidljivosti obrazovanje i inkluzija, budući da samo 56%³ građana EU-a ima barem osnovne digitalne vještine.

Počevši od 2020. Europska komisija predstavila je novu digitalnu strategiju EU-a pod nazivom Europa prilagođena digitalnom dobu⁴. Jedan od tri stupa posebno je usmjeren na "tehnologiju koja radi za ljude", uključujući akcije koje se bave ulaganjem u digitalne kompetencije i razvoj AI.

Jedan od prioriteta jedinstvenog digitalnog tržišta za Europu 2014.-2020. je „Uključivo e-društvo – Komisija ima za cilj podržati uključivo jedinstveno digitalno tržište u kojem građani i poduzeća imaju potrebne vještine i mogu imati koristi od međusobno povezanih i višejezičnih e-usluge, od e-uprave, e-pravosuđa, e-zdravstva, e-energije ili e-prometa.“ U tom kontekstu, europska digitalna uključenost uglavnom je usmjerena na to da ICT učini dostupnijim i koristi ga za smanjenje marginalizacije, što

¹ <https://ec.europa.eu/transparency/reqdoc/rep/1/2016/EN/1-2016-381-EN-F1-1.PDF>

² <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/053120+Study+on+SID+Web.pdf/0057379c-2180-dd3e-7537-71c468f3cf9d>

³ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/digital-economy-and-society-index-2021>

⁴ https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_en





je rezultiralo uključivanjem razvoja vještina potrebnih u ovoj novoj digitalnoj eri kao posebnog prioriteta unutar financiranja EU-a (Europski socijalni fond, regionalni fondovi ili Erasmus+). Za praćenje i evaluaciju digitalnog napretka u državama članicama, Europska komisija radi u okviru Europskog semestra⁵, objavljujući nacionalna izvješća i preporuke za pojedine zemlje, kao i kroz EU digitalni i ekonomski indeks (DESI)⁶ – alat stvoren za mjerenje različitih digitalnih dimenzija, grupiranih oko pet glavnih kategorija: povezanost, ljudski kapital, korištenje internetskih usluga, integracija digitalne tehnologije i digitalne javne usluge.

Europska komisija je 2016. osnovala stručnu skupinu „Rizici, mogućnosti i implikacije digitalizacije za mlade, rad s mladima i politiku prema mladima” koju koordinira Opća uprava za obrazovanje i kulturu – Jedinica C.1: Politika za mlade, kako bi se, između ostalog, bavila pitanjem digitalnog jaza.

Program vještina za Europu⁷ ima cilj pomoći pojedincima i poduzećima da razviju više i bolje vještine te da ih koriste, jačanjem održive konkurentnosti, kako je navedeno u Europskom zelenom planu, osiguravanjem društvene pravednosti, provođenjem prvog načela Europskog stupa u praksi - socijalnih prava: pristup obrazovanju, osposobljavanju i cjeloživotnom učenju za sve, svugdje u EU-u i izgradnja otpornosti za reagiranje na krize, na temelju lekcija naučenih tijekom pandemije COVID-19.

Digitalni jaz za mlade ljude iz nepovoljnih sredina u smislu pristupa internetu i društvenim medijima također dovodi do "podijele glasa" na digitalnim platformama. Komunikacija Europske komisije: Oblikovanje digitalne budućnosti Europe (veljača 2020.) postavlja novu viziju za europske digitalne građane, priznajući da "potreba za digitalnim vještinama nadilazi tržišta rada" i usko je povezana sa svim aspektima profesionalnog i privatnog života. Stoga su osnovne digitalne vještine nužne za sudjelovanje u društvu i tržištu rada koji se brzo mijenja.

Jedan od stupova ovog pristupa je Akcijski plan za digitalno obrazovanje 2021.-2027. (DEAP)⁸ koji je Europska komisija predstavila u rujnu 2020. DEAP ima dva strateška prioriteta: (1) poticanje visokoučinkovitog digitalnog obrazovnog ekosustava; i (2) poboljšati digitalne vještine i kompetencije za digitalno doba. Kriza COVID-19 pojačala je potrebu za promicanjem dobrog razumijevanja

⁵ https://ec.europa.eu/info/business-economy-euro/economic-and-fiscal-policy-coordination/eu-economic-governance-monitoring-prevention-correction/european-semester_en

⁶ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi>

⁷ <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1223&langId=en>

⁸ https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en



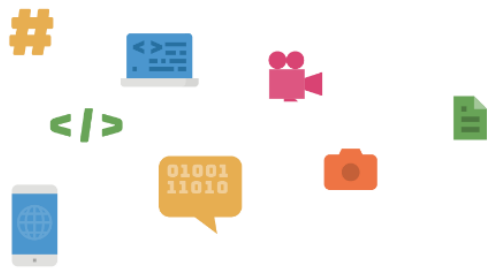
digitalnog svijeta i podrškom razvoju digitalne kompetencije građana i učenika svih dobnih skupina. Aktivnost 10 u okviru Prioriteta 2 – Poboljšanje digitalnih vještina i kompetencija za digitalnu transformaciju ima za cilj osnažiti mlade Europljane od rane dobi za razvoj osnovnih i naprednih digitalnih vještina kroz obrazovanje i obuku.

U veljači 2021. Vijeće je usvojilo Rezoluciju o strateškom okviru za europsku suradnju u obrazovanju i osposobljavanju prema Europskom prostoru obrazovanja i šire (2021.-2030.)⁹ koja se nadovezuje na prethodne strategije obrazovanja i osposobljavanja, odnosno Obrazovanje i osposobljavanje 2010. i Strateški okvir za Europsku suradnju u obrazovanju i osposobljavanju (ET 2020) – ET 2030. Konkretno, tijekom sljedećeg desetljeća, strateški okvir će se baviti sljedećim strateškim prioritetima:

- Poboljšanje kvalitete, jednakosti, uključenosti i uspjeha za sve u obrazovanju i osposobljavanju;
- Učiniti cjeloživotno učenje i mobilnost stvarnošću za sve;
- Jačanje kompetencija i motivacije u obrazovnoj profesiji;
- Jačanje europskog visokog obrazovanja;
- Podrška zelenoj i digitalnoj tranziciji kroz obrazovanje i obuku.

Projekt Social Hackademy pridonio je ciljevima politika EU-a u području obrazovanja i osposobljavanja, točnije unapređenjem digitalnih vještina mladih i poboljšanjem dostupnosti ovih vrsta neformalnog obrazovanja mladima s manje mogućnosti.

⁹ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32021G0226\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32021G0226(01))



Preporuke za prenosivost i implementaciju Social Hackademy metodologije

Metodologija Social Hackademy je unaprijedila talijansku dobru praksu (Social Hackathon Umbria) i formalizirala je u projektu Social Hackademy kako bi se postigli ciljevi postavljeni u prijedlogu projekta. Pilotiranje metodologije pokazalo je da su prijenos i podizanje razine bili uspješni, na što ukazuju iznimno pozitivne ocjene uključenih dionika (treneri, mladi ljudi, organizacije civilnog društva i njihovi predstavnici).

Ipak, utjecaj COVID-19 na provedbu aktivnosti bio je značajan. Social Hackademy metodologija provodi se kroz Social Hackademy Lab-ove i sadrži dvije vrste aktivnosti - tečajevi o digitalnim vještinama i društveni hackathon-i. Obje su aktivnosti u početku planirane kao direktne aktivnosti, ali je plan pilotiranja morao biti prilagođen ograničenjima COVID-19 koja su bila na snazi između ožujka i svibnja 2021. To je značilo da su svi tečajevi obuke morali biti organizirani online umjesto licem u lice. To se pokazalo izazovnim zbog umora od online aktivnosti, manje mogućnosti za vršnjačkim učenjem i ograničilo je opseg interakcija između trenera i polaznika. Povrh toga, to je također smanjilo učinkovitost uključivanja sudionika s manje mogućnosti jer je podrška koju bi im treneri mogli pružiti putem internetske interakcije bila ograničena.

Projektni partneri osmislili su dvije skupine preporuka koje se odnose na prenosivost i daljnje unapređenje metodologije, te provedbu aktivnosti predviđenih metodologijom.

Dizajnirane preporuke usmjerene su na više dionika:

- vlasti na lokalnoj, regionalnoj, nacionalnoj i europskoj razini
- pružatelji obrazovanja u (primarno) neformalnom i formalnom obrazovanju
- i kreatori politike u području politike za mlade, razvoja vještina, digitalizacije i sudjelovanja.

Preporuke treba koristiti zajedno s drugim rezultatima i izvješćima projekta Social Hackademy: Metodološki vodič za Social Hackademy, Nastavni planovi tečajeva za obuku, Priručnik za trenere i Izvješće o pilotiranju.

Sljedeće preporuke temelje se na iskustvima partnera tijekom razvoja i pilotiranja Social Hackademy metodologije i dubinskim evaluacijama koje su dali mladi ljudi, treneri i predstavnici organizacija civilnog društva koji su sudjelovali u pilot aktivnostima Social Hackademy Lab-ova i predstavljeni su u Izvješću o pilotiranju.



Preporuke za skaliranje i prenosivost

- **Karakter metodologije Social Hackademy je višedimenzionalan.** Kombinaciju iskustva u više područja i sinergije među različitim dionicima (pružateljima formalnog i neformalnog obrazovanja i osposobljavanja, civilnim društvom i grassroots organizacijama, stručnjacima, praktičarima i kreatorima politika) treba poticati kako bi se opsežno pokrili svi njegovi aspekti i postigla visokokvalitetna suradnja.
- **Potencijalni utjecaj rezultata Social Hackademy metodologije je velik,** ali uvelike ovisi o angažmanu relevantnih dionika. Potreban je sustavni i kontinuirani napor kako bi svi bili informirani o razvoju planiranih aktivnosti i njihovom mogućem učinku.
- **Zajedničko stvaranje (osnovni proces izgrađen u Social Hackademy metodologiji) može biti čimbenik promjene,** a obrazovanje i obuka igraju ključnu ulogu. Među svim dionicima, mladi ljudi služe kao kreatori promjena i stoga moraju biti primarni ciljevi aktivnosti obuke. Projekt Social Hackademy prvenstveno cilja upravo na njih, nudeći arsenal mogućnosti obuke: tečajeve o digitalnim vještinama, društveni hackathon, online zajednicu i platformu.
- **Potrebna je dobra podrška zajednici kako bi se osigurao visok učinak i dugoročna održivost rezultata.** Pristup Social Hackademy (obuka trenera koji će obučavati učitelje/trenere koji će obučavati i raditi s mladima) osigurava skalabilnost utjecaja. Kontinuirana podrška pružatelja obrazovanja putem internetskih platformi dovodi do povećanja broja i sudjelovanja. Obučeni treneri (i učitelji) i sami učenici djeluju kao agenti za multiplikaciju.
- **Praktične aktivnosti koje vode do opipljivih rezultata ključna su komponenta tečajeva digitalnih vještina.** To povećava interes za aktivnosti zajedničkog stvaranja. Povećani interes i sudjelovanje povećavaju učinak i održivost. Tečajevi i hackathoni Social Hackademy usmjereni su na svakodnevna društvena pitanja i pronalaze digitalna rješenja za njih. Na kraju, razvijena rješenja rješavaju probleme iz stvarnog života.
- Procesi sukreacije imaju **veliki potencijal za pozitivan utjecaj na društvenu uključenost** mladih i motivirati ih za aktivno sudjelovanje u društvu.





- **Identificiranje potreba trenera i njihovo rješavanje kroz aktivnosti osposobljavanja trenera ključno je za uspješnu provedbu metodologije.** Treneri su u središtu metodologije Social Hackademy. Oni ne samo da osnažuju mlade ljude pružajući im obuku o digitalnim vještinama, već djeluju i kao most između njih, organizacija civilnog društva i stručnjaka koji sudjeluju. Da bi mogli uspješno ispuniti ovu ulogu, moraju biti opremljeni adekvatnim vještinama, što znači da je podrška trenerima ključna za uspješnu provedbu treninga trenera jer su Hackathoni prilično uspješni kada im pravu podršku pruže voditelji.
- **Izgradnja odnosa s organizacijama civilnog društva u fazama planiranja aktivnosti Social Hackademy Methodology.** Organizacije civilnog društva predstavljaju ključne dionike u pripremi i provedbi aktivnosti Social Hackademy Methodology. Stvaranje trenutaka vođene razmjene, rasprave među organizacijama civilnog društva i trenerima prije početka aktivnosti Social Hackademy olakšava razumijevanje ciljeva, što za one koji su potpuno novi u procesu zajedničkog stvaranja i korištenju digitalne tehnologije u društveni sektor nije uvijek odmah jasno.
- **Mlade treba uključiti i raditi s njima u provedbi aktivnosti Social Hackademy Lab-a što je prije moguće.** Vrlo je važno stvoriti trenutak razmjene, diskusije prije događaja kako bi se sudionici informirali o složenosti projekta i različitim akterima te kako bi se osjećali dijelom toga. Započinjanje ranog razmišljanja među članom tima o rješenju moglo bi olakšati i ubrzati proces kako bi se proizvela potpunija rješenja.
- **Podržati mlade ljude s manje mogućnosti da povećaju svoje sudjelovanje u aktivnostima Social Hackademy.** Metodologija Social Hackademy ne pruža posebnu obuku za pružatelje obrazovanja o socijalnoj uključenosti mladih. Dostupni su brojni resursi i aktivnosti osposobljavanja koje bi treneri i učitelji trebali iskoristiti za pružanje prave podrške mladim ljudima s manje mogućnosti koja im omogućuje ravnopravno i puno sudjelovanje.
- **Metodologiju Social Hackademy treba iskoristiti za poboljšanje suradnje između formalnog i neformalnog obrazovanja.** Na lokalnoj razini, suradnja sa sveučilišnim i strukovnim školama mogla bi biti korisna za daljnje korištenje dijelova metodologije ili cijele metodologije. Razvijena metodologija mogla bi se prilagoditi na način da studenti razvijaju



rješenja s organizacijama civilnog društva kao dio svog praktičnog rada ili učenja kroz usluge/učenja u zajednici.

Preporuke za organizatore Social Hackademy Lab-ova

- **Tečajevi obuke i društveni hackathoni trebali bi biti organizirani u formatu licem u lice** kako bi bili uspješni u bilo kojem obrazovnom kontekstu jer vršnjačko učenje i razmjena ideja i povratnih informacija koje se događaju u okruženju licem u lice imaju velik utjecaj na kvalitetu učenja što dovodi do boljih rezultata.
- **Duljinu tečajeva osposobljavanja treba prilagoditi složenosti učenja** tema tečaja osposobljavanja, a više vremena za vježbe potrebno je integrirati u tečajeve osposobljavanja nego što je prvobitno planirano. To će pomoći polaznicima tečajeva da budu učinkovitiji tijekom Hackathon-a i spremni za rješavanje složenijih projekata.
- **Organizirajte kratku, jednotjednu produkcijsku sesiju** tijekom koje će sudionici iz svih tečajeva biti podijeljeni u timove i raditi na zadacima koje odredi trener. To će im omogućiti da se međusobno upoznaju, razviju odnose i upoznaju vještine, znanja i interese članova tima. To će dovesti do boljih rezultata tijekom Hackathon-a.
- **Suradnja s organizacijama civilnog društva mora biti formalizirana.** Formalizacija suradnje daje jasan pregled obveza i očekivanja prema organizacijama civilnog društva koje sudjeluju u pogledu njihovih zadataka, dostupnosti tijekom treninga i društvenog hackathon-a.
- **Istražite mogućnosti suradnje s formalnim obrazovnim sustavom.** Metodologija Social Hackathona može se lako integrirati u formalni obrazovni sustav u obliku natjecanja među školama, učenja u zajednici, volontiranja, ali prema našem iskustvu, natjecanje uvijek treba biti dio toga jer povećava angažman i motivaciju studentima, ima vrlo jasan vremenski okvir i omogućuje uvježbavanje korisnih i potrebnih transverzalnih i društvenih vještina. Osim toga, izrada projekta s izraženom društvenom i građanskom komponentom, kao i projekti koje kasnije koriste organizacije ili šira javnost, snažnije utječu na daljnji angažman učenika u lokalnoj zajednici.
- **Prilikom prijenosa metodologije u vaš kontekst, potrebno je uzeti u obzir određenu količinu lokalizacije tečajeva.** Lokalizacija može varirati ovisno o dobi ciljne skupine ili specifičnim dostupnim alatima i stručnjacima. Povećanje posebnosti metodologije





treba ovisiti o resursima organizacija koje će implementirati metodologiju. Broj tečajeva može biti veći ili manji, pružajući veću ili manju fleksibilnost za stvaranje digitalnih rješenja.

- **Osigurati dodatno vrijeme i prostor** mladim sudionicima i organizacijama civilnog društva nakon Social Hackathona da revidiraju svoja rješenja na temelju početnih povratnih informacija od žirija i finaliziraju ih nakon društvenog hackathon-a. Ova revidirana rješenja mogu se prezentirati i na nizu javnih događanja, gdje će mladi imati priliku razgovarati sa stručnjacima, aktivistima i članovima zajednice na koje njihova rješenja najviše utječu.
- **Pozadina mladih ljudi koji sudjeluju treba biti dobro dokumentirana** kako bi se uzela u obzir njihova očekivanja, kapacitet, obuka i potrebe za podrškom. To omogućuje organizatorima aktivnosti osmišljavanje i provedbu specifičnih mjera koje svim mladim sudionicima omogućuju ravnopravno i smisljeno sudjelovanje.
- **Sastanak dobrodošlice trebao bi se održati prvog dana društvenog hackathon-a** kako bi se sudionici mogli upoznati sa svojim timovima i izazovima. Svi relevantni akteri trebali bi zajedno sudjelovati i omogućiti otvoreni dijalog o tome što predstavlja adekvatno i održivo rješenje.

