



SUPPORTING YOUTH TO MANAGE THEIR DIGITAL & SOCIAL MEDIA PRESENCE

## TOIMINTATAPASUOSITUKSET

TOIMINTATAPASUOSITUKSET NUORTEN DIGITAALISEN KANSALAISUUDEN  
EDISTÄMISESTÄ NUORISOTYÖN KAUTTA KYPROKSELLA SUOMESSA JA  
IRLANNISSA

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Projektin nimi:</b> | Supporting Youth to manage their digital & social media presence |
| <b>Lyhenne</b>         | TRACES   |
| <b>Projektin nro:</b>  | 2019-1-CY02-KA205-001476   |



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

# SISÄLTÖ

|   |    |
|---|----|
| Tiivistelmä .....   | 6  |
| Johdanto .....  | 7  |
| Metodologia.....  | 9  |
| Kirjallisuuskatsaus .....   | 10 |
| Toimintavaihtoehdot tai konteksti .....   | 12 |
| Osallistaminen.....   | 14 |
| Yhdistäminen .....  | 14 |
| Vaikutusmahdollisuudet .....  | 15 |
| Analyysi havainnoista / löydöksistä .....   | 16 |
| Työkalujen käyttö.....  | 16 |
| Haasteet .....  | 16 |
| Suositukset.....  | 17 |
| Tapausesimerkit ja parhaat käytännöt .....  | 17 |
| Toteutus ja seuraavat vaiheet.....  | 18 |
| Johtopäätökset ja suositukset .....   | 20 |
| Appendix – Focus Groups Interviews in Cyprus, Finland and Ireland.....  | 23 |
| Policy Paper "Policy recommendations on the promotion of digital citizenship for all young people through digital youth work in Cyprus, Finland, and Ireland ".....                                 | 24 |
| INTRODUCTION.....   | 24 |
| METHODOLOGY .....   | 24 |
| QUESTIONS .....   | 25 |
| Types of digital and social media used in youth work in Cyprus. ....  | 25 |
| What types of digital and social media are used in youth work and which purposes do they serve? .....   | 25 |
| Policy Context. Governmental and organizational guidelines for the use of digital and social media in youth work in (your country). ....  | 25 |
| Initiatives to use digital and social media to support young people with fewer opportunities in (your country). Please, provide us with some insights in relation to the following three topics: 25 |    |



|  |    |
|--|----|
| Case studies and best practices in the use of digital and social media in youth work to Engage, Connect, and Empower young people with fewer opportunities in (your country). Please, use the table as many times as needed. ....  | 27 |
| Are there any opportunities for Continuous Professional Development of youth workers in relation to the use of digital and social media in daily youth work in your country? If yes, could you provide us with some examples?..... | 28 |
| Main challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in (your country).....  | 29 |
| Solutions to challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in (your country). Which solutions would your organization propose in relation to the above challenges/ issues?.....              | 29 |
| Policy recommendations on the promotion of digital citizenship for all young people through digital youth work in (your country). Please, provide us with recommendation on how to achieve the following three objectives:.....    | 29 |
| Plans for the promotion of the Policy Paper. What are your plans for promoting the policy paper in (your countries)? Which stakeholders are you planning to approach and in which way?.....  | 30 |
| References (APA style).....  | 30 |
| Policy Paper "Policy recommendations on the promotion of digital citizenship for all young people through digital youth work in Cyprus, Finland, and Ireland ".....  | 31 |
| INTRODUCTION.....  | 31 |
| QUESTIONS .....  | 31 |
| Types of digital and social media used in youth work in (your country). ....   | 31 |
| What types of digital and social media are used in youth work and which purposes do they serve?.....   | 31 |
| Policy Context. Governmental and organizational guidelines for the use of digital and social media in youth work in (your country). ....   | 32 |
| Initiatives to use digital and social media to support young people with fewer opportunities in Finland. Please, provide us with some insights in relation to the following three topics: .....                                    | 33 |
| Case studies and best practices in the use of digital and social media in youth work to Engage, Connect, and Empower young people with fewer opportunities in (your country). Please, use the table as many times as needed. ....  | 33 |

|  |    |
|--|----|
| Are there any opportunities for Continuous Professional Development of youth workers in relation to the use of digital and social media in daily youth work in Finland? If yes, could you provide us with some examples?.....      | 34 |
| Main challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in Finland.....   | 34 |
| Solutions to challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in Finland. Which solutions would your organisation propose in relation to the above challenges/ issues? .....                    | 35 |
| Policy recommendations on the promotion of digital citizenship for all young people through digital youth work in Finland. Please, provide us with recommendation on how to achieve the following three objectives: .....          | 35 |
| References (APA style).....  | 36 |
| Verke, <a href="https://www.verke.org/verke/?lang=en">https://www.verke.org/verke/?lang=en</a> reference 1.10.2020 .....   | 36 |
| Policy Paper "Policy recommendations on the promotion of digital citizenship for all young people through digital youth work in Cyprus, Finland, and Ireland ".....  | 37 |
| INTRODUCTION.....  | 37 |
| QUESTIONS .....  | 37 |
| Types of digital and social media used in youth work in Ireland. What types of digital and social media are used in youth work and which purposes do they serve? .....   | 37 |
| Policy Context. Governmental and organisational guidelines for the use of digital and social media in youth work in Ireland.....   | 38 |
| Initiatives to use digital and social media to support young people with fewer opportunities in Ireland. Please, provide us with some insights in relation to the following three topics:.....                                     | 40 |
| Case studies and best practices in the use of digital and social media in youth work to Engage, Connect, and Empower young people with fewer opportunities in Ireland. Please, use the table as many times as needed.....          | 42 |
| Supervision.....   | 42 |
| Empowering.....  | 42 |
| Boundaries .....   | 42 |
| Are there any opportunities for Continuous Professional Development of youth workers in relation to the use of digital and social media in daily youth work in your country? If yes, could you provide us with some examples?..... | 43 |



|   |    |
|---|----|
| Main challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in Ireland. ....   | 44 |
| Solutions to challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in Ireland. Which solutions would your organisation propose in relation to the above challenges/ issues? .....           | 44 |
| Policy recommendations on the promotion of digital citizenship for all young people through digital youth work in Ireland. Please, provide us with recommendation on how to achieve the following three objectives: ..... | 45 |
| Bibliography .....  | 55 |



## TIIVISTELMÄ

Digitaalinen media muuttuu jatkuvasti. Heti kun hallitsemme yhden asian, ilmestyy siitä uusi kehittyneempi versio. Tämä tosiasia pätee kaikenlaiseen digitaaliseen mediaan ja nuorisotyössä käyttämiimme medioihin.

TRACES -projektikonsortio on havainnut puutteita nuorisotyöntekijöiden ja kouluttajien jatkuvan ammatillisen kehittymisen koulutuksissa erityisesti liittyen digitaalisen median käyttöön nuorisotyössä. Lisäksi projektipartnerit ovat havainneet, että kansalliset ja organisaatioiden suuntaviivat ovat usein puutteelliset ja nuorisotyöntekijät kaipaavat lisää puitteita ja strategisia ohjeita siitä, miten tekniikkaa voidaan käyttää nuorten, etenkin heikommassa asemassa olevien nuorten tukemiseen.

Edellä esitetyn perusteella ajattelutapojen tulisi muuttua, jotta voitaisiin todella omaksua teknologiamaailma, jossa nuoret kasvavat. Projektipartnerit haluavat tehdä osansa EU:n nuorisostrategiassa eli osallistaa, yhdistää ja lisätä nuorten vaikutusmahdollisuuksia eli *"Engaging, Connecting and Empowering young people"* omissa maissaan: Kyproksella, Suomessa ja Irlannissa.

Tämän dokumentin tarkoituksena on antaa toimintatapasuosituksia, jotka perustuvat TRACES-konsortion kokemuksiin, projektin suhteellisen lyhyessä ajassa saavutettuihin vaikutuksiin, TRACES-mallin jatkokehitysmahdollisuuksiin ja resurssien mahdollisiin vaikutuksiin. Toimintatapasuosituksissa tutkitaan kaikkien osapuolten roolia vastuulliseksi digikansalaiseksi kasvamisen varmistamiseksi sekä medialukutaidon parantamista teknologian avulla. Toimintatapasuosituksissa esitellään myös täydennyskoulutuksen tärkeää roolia nuoriso-ohjaajien työssä, jotta voitaisiin saavuttaa korkealaatuisia oppimistuloksia erityisesti digitaalisissa ympäristöissä. Lopuksi toimintatapasuosituksissa arvioidaan myös projektipartnereiden kokemuksia kolmessa eri maassa, sekä tehdään ehdotuksia toimintapoliittisiin muutoksiin kokemusten perusteella. Dokumentissa pohditaan, miksi muutos olisi tarpeellista ja uuden mallin kehittäely vaivan arvoista.

Toimintatapasuositus voi toimia yleiskatsauksena nuorisotyön kehittämisestä Kyproksella, Suomessa ja Irlannissa, kohdennettuna analyysinä ja suosituksina. Partnerit tulevat käyttämään toimintatapasuosituksia kannustaakseen toimiin päätöksenteon tasolla ja nuorisopalveluiden hallinnan tasolla ja lähestyessään päättäjiä ja nuorisopalveluiden johtajia nuorisotyön laadun parantamiseksi.



## JOHDANTO

Digitalisaatio on mullistanut nuorten ihmisten elämää monin tavoin. Onkin syytä pohtia kehityksen uhkia ja mahdollisuuksia tutustumalla sosiaalisen median mahdollisuuksiin, opettamalla nuorille digitaaitoja sekä kehittämällä heidän medialukutaitoaan ja kriittistä ajatteluaan.

TRACES -projektikonsortio on havainnut puutteita nuorisotyöntekijöiden ja kouluttajien jatkuvan ammatillisen kehittymisen koulutuksissa erityisesti liittyen digitaalisen median käyttöön nuorisotyössä. Lisäksi projektipartnerit ovat havainneet, että kansalliset ja organisaatioiden suuntaviivat ovat usein puutteelliset ja nuorisotyöntekijät kaipaavat lisää puitteita ja strategisia ohjeita siitä, miten tekniikkaa voidaan käyttää nuorten, etenkin heikommassa asemassa olevien tukemiseen. Edellä esitetyn perusteella ajattelutapojen tulisi muuttua, jotta voitaisiin todella omaksua teknologiamailma, jossa nuoret kasvavat

TRACES -projektikonsortio on havainnut puutteita nuorisotyöntekijöiden ja kouluttajien jatkuvan ammatillisen kehittymisen koulutuksissa erityisesti liittyen digitaalisen median käyttöön nuorisotyössä. Lisäksi projektipartnerit ovat havainneet, että kansalliset ja organisaatioiden suuntaviivat ovat usein puutteelliset ja nuorisotyöntekijät kaipaavat lisää puitteita ja strategisia ohjeita siitä, miten tekniikkaa voidaan käyttää nuorten, etenkin heikommassa asemassa olevien nuorten tukemiseen.

Projektipartnerit haluavat tehdä osansa EU:n nuorisostrategiassa eli osallistaa, yhdistää ja parantaa nuorten vaikutusmahdollisuuksia "Engaging, Connecting and Empowering young people" omissa maissaan: Kyproksella, Suomessa ja Irlannissa. EU:n nuorisostrategia vuosille 2019-2027 sisältää peruseriaatteet, joilla varmistetaan nuorten osallistumisen päätöksentekoon EU:ssa. Strategia velvoittaa maita edistämään vuoropuhelua ja osallistumismekanismeja kaikilla päätöksentekotasolla korostaen kuitenkin erilaisista taustoista tulevien nuorten tavoittamisen tärkeyttä. Lisäksi se edistää vapaaehtoista osallistumista, oppimiseen liittyvää liikkuvuutta, solidaarisuutta ja kulttuurienvälistä ymmärrystä sekä tukee heikommassa asemassa olevien nuorten vaikutusmahdollisuuksia laadun, innovaatioiden ja nuorisotyön tunnustamisen avulla.

EU:n nuorisoyhteistyö voi edistää nuorten osallistumista demokraattiseen elämään EU:n toiminnasta tehdyn sopimuksen 165 artiklan mukaisesti. Se voi myös tukea sosiaalista osallistumista sekä



kansalais- ja sosiaalista koulutustoimintaa (nuorisotyötä), joiden kautta nuoret voivat hankkia elämäntaitoja ja ne toimivat siltana yhteiskuntaan erityisesti heikommassa asemassa olevien nuorten kohdalla. Erasmus+ ohjelman oppaassa määritellään, että ”heikommassa asemassa olevilla nuorilla” tarkoitetaan nuoria, jotka ovat epäedullisemmassa asemassa suhteessa ikäisiinsä yhden tai useamman seitsemän syrjäytymiseen liittyvän tekijän osalta: vammaisuus, terveysongelmat, koulutukselliset ongelmat, kulttuurierot, taloudelliset esteet, sosiaaliset esteet tai maantieteelliset esteet. Edellä mainitut tekijät vaikuttavat nuorten elämässä moniin seikkoihin kuten koulutukseen, työmarkkinoihin, asumiseen, terveyteen ja yhteisöön. On kuitenkin huomattava, että minkäänlainen vammaisuus ei automaattisesti rajoita nuoren mahdollisuuksia.

Tämän dokumentin tarkoituksena on antaa toimintatapasuosituksia, jotka perustuvat TRACES-konsortion kokemuksiin, projektin suhteellisen lyhyessä ajassa saavutettuihin vaikutuksiin, TRACES-mallin jatkokehitysmahdollisuuksiin ja resurssien mahdollisiin vaikutuksiin.

Toimintasuosituksissa tutkitaan kaikkien osapuolten roolia vastuulliseksi digikansalaiseksi kasvamisen varmistamiseksi sekä medialukutaidon parantamista teknologian avulla. Toimintatapasuosituksissa esitellään myös täydennyskoulutuksen tärkeää roolia nuoriso-ohjaajien työssä, jotta voitaisiin saavuttaa korkealaatuisia oppimistuloksia erityisesti digitaalisissa ympäristöissä.

Lopuksi toimintatapasuosituksissa arvioidaan myös projektipartnereiden kokemuksia kolmessa eri maassa, sekä tehdään ehdotuksia toimintapoliittisiin muutoksiin kokemusten perusteella. Dokumentissa pohditaan, miksi muutos olisi tarpeellista ja uuden mallin kehittäminen vaivan arvoista.

Tällä hetkellä Kyproksella ja Suomessa ei ole toimintatapasuosituksia kyseisestä asiasta. Vain Irlanti on ollut edustettuna EU:n komission julkaisemissa suosituksissa ”Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen”. Raportti keskittyi kuitenkin koulutustarpeisiin.

Toimintatapasuositus voi toimia yleiskatsauksena nuorisotyön kehittämisestä Kyproksella, Suomessa ja Irlannissa, kohdennettuna analyysina ja suosituksina. Partnerit tulevat käyttämään toimintatapasuosituksia kannustaakseen toimia päätöksenteon tasolla ja nuorisopalveluiden hallinnan tasolla ja lähestyessään päättäjiä ja nuorisopalveluiden johtajia nuorisotyön laadun parantamiseksi.



Tätä toimintatapasuositus on julkaistu paperiversiona ja verkkojulkaisuna projektin verkkosivulla. Linkki dokumenttiin on jaettu projektipartnereiden verkostoille ja heidän sosiaalisen median kanavissaan. Dokumentti on myös julkaistu verkkojulkaisuna ISSUU-alustalla. ISSUU-julkaisu tarkoittaa, että kuka tahansa, joka etsii aiheeseen liittyviä termejä, voi löytää nämä suositukset myös paljon myöhemmin projektin päättymisen jälkeen. Toimintatapasuositukset esitellään projektin levitystilaisuuksissa kaikissa partnerimaissa ja muissa digitaaliseen kansalaisuuteen ja digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvissä tapahtumissa, konferensseissa ja tilaisuuksissa, joihin partnerit osallistuvat. Se jaetaan paperiversiona kaikille nuorisotyöntekijöille ja nuorisojärjestöjen johtajille sekä päätöksentekijöille, jotka osallistuvat edellä mainittuihin levitystilaisuuksiin sekä heikommassa asemassa oleville nuorille. Projektipartnerit saavat tulostetut kopiot jaettavakseen omille verkostoilleen, jotta toimintatapasuosituksen vaikutus laajenisi ja se motivoisi muita maita luomaan omat toimintatapasuosituksensa. Toimintatapasuosituksen metodologia perustuu akateemisiin ja poliittisiin standardeihin, joita muut nuorisotyön toimijat voivat noudattaa, jotka haluavat toistaa menettelyn kohderyhmiensä hyväksi.

## METODOLOGIA

Jokainen projektipartneri toteutti teemahaastattelun paikallisille nuorisotyöntekijöille, jotka kuuluivat projektin sidosryhmään. Nämä sidosryhmähaastattelut olivat projektin kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä, jonka avulla pyrittiin saamaan selville kohderyhmän mielipiteitä heikommassa asemassa olevien nuorten digitaalisesta kansalaisuudesta. Sidoryhmiin kuului 5-8 nuorisotyöntekijää ja yksi fasilitaattori. Haastatteluissa sidoryhmät tarjosivat tietoa kohderyhmän todellisuudesta ja ajattelusta.

Haastattelut keskittyivät seuraavien kolmen aiheen ympärille:

**Osallistaminen:** Edistetään heikommassa asemassa olevien nuorien osallistumista demokraattiseen toimintaan.

**Yhdistäminen:** Vähempiosaisten nuorien tuominen yhteen kaikkialla EU:ssa ja muualla edistämään vapaaehtoista osallistumista, oppimisen liittyvää liikkuvuutta, solidaarisuutta ja kulttuurienvälistä ymmärrystä.



**Vaikutusmahdollisuudet:** Tuetaan heikommassa asemassa olevien nuorten vaikutusmahdollisuuksia laadun, innovaatioiden ja nuorisotyön tunnustamisen avulla.

## KIRJALLISUUSKATSAUS

Digitaalisen tekniikan tarjoaminen johtaa oppimistulosten paranemiseen, kuten seuraavissa koekissa on osoitettu. McEwan ja kollegat (2015), tekivät 77 satunnaistetun kokeen meta-analyysistä johtopäätöksen, että tieto- ja viestintätekniikan tarjoaminen on tehokkaampaa koulutustoimintaa kuin muut menetelmät, kuten opettajien koulutus tai pienemmät opiskelijaryhmät. Kremer & Holla (2009) ovat tunnistaneet samankaltaisia vaikutuksia digitaalisten tekniikoiden käytöstä pedagogiikan, vastuullisuuden ja johtamisen parantamisessa 32 satunnaistetun kontrollikokeen meta-analyysissään. Digitaalisten työkalujen myönteinen vaikutus koulutustuloksiin on todistettu myös viimeaikaisten tekniikoiden, kuten Hasslerin ja kumppaneiden (2015) tabletti-interventioiden tarkastelussa. Tarkastelu osoitti, että 16:ta ohjelmassa 23:sta tarkastellusta tabletti-ohjelmasta johti merkittäviin oppimistulosten parantumisiin, mikä vahvistettiin tiukalla systemaattisella tarkastelulla ja meta-analyysillä.

Digitaalisten oppimistekniikoiden johdonmukaisuus on ilmeistä monenlaisissa koulutustuloksissa. Grgurovićin ja kollegoiden meta-analyysi (2013) osoittaa tieto- ja viestintätekniikan myönteiset vaikutukset kielten oppimistuloksiin, kun taas Schmidin ja kollegoiden meta-analyysi (2014) havainnollistaa tieto- ja viestintätekniikan myönteisiä vaikutuksia opiskelijoiden saavutuksiin ja asenteisiin. Digitaalisten työkalujen käytön tehokkuutta koulutuksessa tarkastelivat Archer ja kollegat (2014), tertiarisessa meta-analyysissä (eli meta-analyysin meta-analyysissä). Tulokset korostavat edelleen digitaalisen tekniikan käytön ja koulutustulosten saavuttamisen yhteyttä.

## OSALLISTAMINEN

Tarve osallistaa nuoria Euroopan tulevaisuuteen on merkittävämpää kuin koskaan. Jotta tämä tavoite saavutettaisiin, on erittäin tärkeää kuunnella nuoria ja antaa heille vaikutusmahdollisuuksia.



Sosiaalisena ryhmänä nuorilla on alhaisempi osallistumisaste monissa asioissa, kuten äänestämässä tai poliittisissa puolueissa, silloin he kokevat, ettei heidän mielipiteitään oteta huomioon. Kuitenkin heidän kiinnostuksensa politiikkaa kohtaan ja myönteinen asenteensa EU:ta kohtaan on tullut esille, silloin kun heidän ääntänsä on kuultu. Koska nuorten osallistuminen on ratkaisevan tärkeää kaikilla yhteiskunnan osa-alueilla, on vaikeaa rakentaa viestinnän siltoja, jotka ulottuvat EU-asioissa aktiivisten nuorisjärjestöjen ulkopuolelle ja kohti monipuolisempaa yleisöä.

Ehdotamme Nuorisostrategian suositusten mukaisesti lähestymistapaa, joka kohdistuu tehokkaammin yhteiskuntien heikommassa asemassa oleviin ryhmiin, samalla kun hyödynnetään nuorten asiantuntijoiden ja tutkijoiden asiantuntemusta. Nuorten osallistamisen tukemiseksi on käytettävä uusia ja vaihtoehtoisia osallistumisen muotoja. Muutamia esimerkkejä nuorten dialogin edistämisestä kaikilla tasoilla ovat verkkokampanjat, neuvottelut sähköisten alustojen välityksellä, jotka ovat yhteydessä Euroopan nuorisoportaaliin. Jotta nuoret voisivat muodostaa mielipiteensä oikeisiin tosiasioihin perustuen, laadukkaiden tietojen tulisi olla helposti saatavilla, dialogia tulisi seurata ja sen vaikutusten tulisi olla avoimia ja näkyviä.

## YHDISTÄMINEN

Nuorisostrategia edistää nuorten mahdollisuuksia muodostaa yhteys Euroopan tasolla monin tavoin hyödyntämällä onnistuneita välineitä, kuten Erasmus+, joka auttaa nuoria laajentamaan näköalojaan ja rakentamaan siltoja koko mantereelle ja sen ulkopuolelle innovatiivisilla tavoilla. Yli 500 000 nuorta osallistui vaihtoihin ja vapaaehtoistyöhön kuuden vuoden (2014-2020) aikana, mutta Erasmus+ Virtual Exchanges eli virtuaaliset vaihdot ovat väline, jotka mahdollistavat dialogin EU:n ja eteläisen Välimeren maiden nuorten välillä.

EU:n ja COVID-19-pandemian aikakaudella innovatiivisten tapojen laajentaminen nuorten yhdistämiseksi, samalla hyödyntäen hyvin testattuja tapoja, kuten nuorisovaihtoa ja nuorisjärjestöjen välistä yhteistyötä, on merkityksellisempää kuin koskaan. Siksi sitä tukevan politiikan, hallinnollisen ja oikeudellisen ympäristön edistämisen tarve on kiistaton.

## VAIKUTUSMAHDOLLISUUDET

Nuorisotyö on keskeinen työväline nuoren matkalla aikuisuuteen; se tarjoaa turvallisen ympäristön, itseluottamusta ja epävirallista oppimista. Nuorisotyö kehittää selvästi nuorten avaintaitoja ja muita hyödyllisiä taitoja, kuten kulttuurien välisiä viestintätaitoja, johtajuutta, ongelmanratkaisu-, kriittisen ajattelun taitoja ja paljon muita. Nuorisotyön ainutlaatuinen ominaisuus on se, että se vähentää syrjäytymistä, koska se on usein silta koulutukseen tai työhön.

Edellä mainittujen hyötyjen saamiseksi on tärkeää, että epävirallinen oppiminen nuorisotyön avulla tulisi tunnustaa. Tämä on tärkeä keino parantaa työllistyvyyttä ja yrittäjyystaitoja niille nuorille, joiden koulutustaso on alhainen.

Nuorisotyöntekijän roolilla on suuri merkitys nuorten vaikutusmahdollisuuksien parantamisessa, koska heidän on sopeuduttava jatkuvasti kohderyhmänsä ja tekniikan muuttuviin tarpeisiin ja tottumuksiin. Tältä osin nuorisotyöntekijöiden jatkuva ammatillinen kehittyminen on välttämätöntä nuorten ja heidän tarpeidensa ymmärtämiseksi ja digitaalisen oppimisen ja digitaalisten työkalujen tarjoamien mahdollisuuksien hyödyntämiseksi.

## TOIMINTAVAIHTOEHDOT TAI KONTEKSTI

Toimintavaihtoehdot ovat melko rajalliset projektiin osallistuvissa maissa. Tämä toteamus on ymmärrettävä, koska nuorisotyössä yleisesti - vaikka se onkin saanut paljon huomiota – ei ole vielä yhdenmukaistettuja käytäntöjä ja täytäntöönpanoa kaikkialla EU:ssa ja jäsenmaissa.

Tilanteen parantamiseksi on kuitenkin tehty merkittäviä toimenpiteitä – etenkin digitaalista nuorisotyötä koskien. Tämä tosiasia on tervetullut, koska se palvelee sekä sen merkityksen ja vaikutuksen tunnistamista, jotka sillä voi olla tavoitettaessa haavoittuvia ja sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevia ryhmiä, mutta myös ei-heikossa asemassa olevia nuoria, jotka näkevät digitaalisen maailman osana jokapäiväistä elämäänsä.



## Yleinen toimintaympäristö

**Irlannin** osalta on olemassa useita aiheeseen liittyviä käytäntöjä. Näiden käytäntöjen täytäntöönpano sosiaalisen median yleisestä käyttämisestä toteutetaan yksityisten koulutusten avulla. Sosiaalisen median turvalliseen integroimiseen nuorisotyöhön ei kuitenkaan ole tehty mitään erityistä. Irlannin National Youth Council asettaa standardit nuorisojärjestöjen ja nuorten digitaalisen ja sosiaalisen median käytölle. Se on kattojärjestö useimmille aloitteille Irlannin tasavallassa. Käytäntöjen lisäksi on olemassa melko merkittävä joukko kansallisia lakeja ja toimintatapoja, joita Irlannin National Youth Council tukee ja tarjoaa siten digitaalisen nuorisotyön parametreit. EU:lla on olemassa joitakin linjauksia puutteiden korjaamiseksi. On kuitenkin raportoitu, että sosiaalisen mediaan liittyvät digitaaliset taidot hankitaan enimmäkseen käytännön ja kokemuksen kautta, toisin kuin aiheeseen liittyvän koulutuksen kautta.

**Kyproksen** osalta nuorisotyöntekijöiden sekä asiaankuuluvien sidosryhmien määrä on kasvussa. Nuorisoon liittyvät asiat kuuluvat yleensä Kyproksen Nuorisoneuvostolle, joka liittyy opetus-, kulttuuri-, urheilu- ja nuorisoministeriöön. Kyproksella ei kuitenkaan ole lainsäädäntöä, joka sääntelisi nuorisotyötä tai digitaalista nuorisotyötä. Ongelma on kuitenkin ratkaistu elinikäistä oppimista koskevassa lainsäädännössä, joka tarjoaa epävirallisen oppimisen puitteet. On huomattava, että nuorisoon liittyvät toimet ja nuorisotyö sekoittuvat usein toisiinsa. Vaikka nuorisotyöhön liittyviä käytäntöjä on paljon, nuorisotyö on aliedustettua – digitaalisessa nuorisotyössä sitäkin enemmän. Tämän ongelman ratkaisemiseksi pyritään kuitenkin tekemään paljon, ja Kyproksen digitaalistrategiassa on tällaisia säännöksiä.

**Suomessa** digitaalinen nuorisotyö on vasta alkuvaiheessa. Toisin kuin Irlannissa järjestelmä on vähemmän keskitetty, kuten Kyproksellakin. Toisaalta Kyproksella on joitakin kansallisia suosituksia, kun taas Suomessa digitaalista nuorisotyötä toteutetaan kuntien tuottamiin ohjeistuksiin, sekä kansalliseen netikettiin – ohjeistukseen pohjautuen. Tämä on ymmärrettävää, koska sosiaalista mediaa käytetään enimmäkseen tiedotuskanavana esimerkiksi erilaisista tapahtumista. Vuorovaikutus nuorten kanssa perustuu enimmäkseen kasvokkaiseen toimintaan ja ryhmätilaisuuksiin. Digitaalisesta nuorisotyöstä vastaa kansallinen Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke, jonka kautta löytyy hyvin koulutusta ja parhaita käytäntöjä aiheesta. Aluehallintovirastot (AVI) rahoittavat digitaalista nuorisotyötä kaikkialla maassa.



## Osallistaminen, yhdistäminen, vaikutusmahdollisuudet

### Osallistaminen

**Irlannissa** heikommassa asemassa olevien nuorten osallistamisen edistäminen demokraattiseen toimintaan on toteutettu hyvin. Joidenkin yksityisten aloitteiden ja EU:n rahoittamien ohjelmien lisäksi Irlannin National Youth Council tarjoaa nuorisotyöntekijöille kurseja käytännöistä ja lähestymistavoista näiden ryhmien osallistamisesta; esimerkkeinä 'nuorisotyön monimuotoisuus' ja 'työskentely LGBTQI+ ryhmien kanssa'. Lisäksi kansalliset lastensuojelu- ja turvatoimet auttavat ylläpitämään ja parantamaan nuorisotyön laatua, etenkin haavoittuvassa asemassa olevien nuorten kohdalla.

**Suomessa** päättäjät pyrkivät aktiivisesti lisäämään tämän ryhmän osallistamista. Esimerkiksi Suomen oikeusministeriön hallinnoima kansallinen verkkopalvelu nuortenideat.fi tarjoaa turvallisen foorumin, jossa nuoret voivat olla yhteydessä hallitukseen ja vaikuttaa päätöksentekoon julkaisemalla omia mielipiteitään.

**Kyproksella** pyritään tekemään paljon tämän ongelman ratkaisemiseksi. Asiaa toteutetaan pääasiassa koulutusjärjestelmän kautta kouluissa ja muilla tavoin, kuten tukemalla tietokoneiden ostamista. Kypros hyväksyi tänä vuonna 200 euron lahjakortin myöntämisen opiskelijoille henkilökohtaisen tietokoneen ostamista varten. Asialle annettu merkitys näkyy vuoden 2018 Kyproksen koulutuksen seurantakatsauksessa, jossa todetaan: "Kansalaisuuskasvatus on digitaalisen koulutuksen painopiste. Joka vuosi osana kansallista digistrategiaa 15-20 koulua osallistuu useisiin ohjelmiin, joissa on erityinen kansalaisuuspainotus. Esimerkiksi (i) EU-rahoittama 'EduWeb-programme', jossa lapset kouluttavat lukutaidottomia aikuisia turvalliseen ja luovaan internetin käyttöön; (ii) 'eSafe Schools', jotka auttavat kouluja kehittämään strategioita turvalliseen ja luovaan toimintaan ja (iii) 'Young Coaches for the Internet' joka kouluttaa opiskelijoita kehittämään ja soveltamaan vuotuista toimintasuunnitelmaa ja kouluttamaan vertaisiaan luovaan ja turvalliseen internetin käyttöön.

### Yhdistäminen

Aivan kuten Irlannissa ja Kyproksella, myös Suomessa haastatteluissa todettiin, etteivät he olleet tietoisia aloitteista, jotka liittyivät *yhdistämiseen* liittyvään toimintaan, jossa tarkoituksena on saada heikommassa asemassa olevia nuoria yhteen EU:ssa ja muualla sekä edistää vapaaehtoista osallistumista, oppimiseen liittyvää liikkuvuutta, solidaarisuutta ja kulttuurien välistä ymmärrystä.



Nykyisiä vähäisiä aloitteita voitaisiin tuoda esille julkisuuden avulla ja levittämistoimia tehostamalla. Tämä on ratkaiseva pyrkimys, koska heikommassa asemassa olevat ryhmät ovat luonteeltaan enemmän syrjäytymisvaarassa ja vaikeammin tavoitettavissa.

## Vaikutusmahdollisuudet

**Irlanti** on erittäin aktiivinen vaikutusmahdollisuuksien parantamisen suhteen, eli heikommassa asemassa olevien nuorten vaikutusmahdollisuuksien tukemisessa laadun, innovaatioiden ja nuorisotyön tunnustamisen avulla. Kansallisia stipendejä ja kannustinjärjestelmiä on melko merkittävä joukko. Niiden tarkoituksena on edistää nuorisotyön näkyvyyttä ja yleistä laatua. Gaisce ('suuri saavutus') -palkinto voidaan mainita esimerkkinä, joka on itsensä kehittämisohjelma 15-25 -vuotiaille nuorille. Tähän mennessä siihen on osallistunut yli 300 000 nuorta. Ohjelma keskittyy muun muassa kunnioitukseen, vaikutusmahdollisuuksien lisäämiseen, osallisuuteen ja huippuosaamiseen.

**Suomessa** tämä alue on erittäin tärkeä. Jo aiemmin mainittu Nuortenideat.fi toimii tässäkin kohtaa esimerkkinä. Tämä koskee kuitenkin erityisesti digitaalista nuorisotyötä. Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskuksena toimii Helsingin kaupungin hallinnoima Verke. Organisaation tavoitteena on antaa tukea tällä alalla, jotta kaikki nuorisotyön sidosryhmät voivat hyödyntää digitaalista mediaa ja tekniikkaa työssään. Tämän lisäksi on olemassa useita chat-sivustoja, joissa digitaaliset nuorisotyöntekijät auttavat nuoria tarjoamalla tietoa ja vastauksia samalla kun he osallistuvat nuorisotyöhön liittyvään toimintaan.

**Kyproksella** tätä teemaa pidetään myös erittäin tärkeänä. Suurin osa tästä alueesta kuuluu Kyproksen Pedagogiselle Instituutille, joka osallistuu aloitteisiin ja koalitioihin. Se osallistuu esimerkiksi Cyprus Safer Internet Centre (SIC) keskuksen toimintaan, joka on osa monien maiden laajempaa koalitiota ja johon kuuluu joukko tärkeitä Kyproksen sidosryhmiä. Tämä organisaatio hoitaa monia asiaankuuluvia ohjelmia, kuten Coaches for the Internet Project. Tämän erityisen hankkeen tavoitteena on kouluttaa opettajia ja opiskelijoita luovaan ja turvalliseen Internetin käyttöön. Ohjelmaan osallistuu opettajia, mentoreita ja opiskelijavalmentajia, jotka on koulutettu tukemaan koulua ja toimimaan luokkatovereidensa, vanhempien ja perheiden kouluttajina/valmentajina. Luonnollisesti se ohjelma on avoin kaikille.

### Työkalujen käyttö

**Irlannissa** nuorisotyöntekijät käyttävät erilaisia työkaluja, kuten tietokoneita, kannettavia tietokoneita, pelikonsoleita, tabletteja ja älypuhelimia digitaalisessa nuorisotyössään. Sosiaalisen median osalta suosituimpia käytettyjä alustoja ja sovelluksia ovat Zoom, House-party, Tik-Tok, Twitter, Snapchat, Instagram ja Facebook.

**Suomessa** suosituimmat alustat ovat Facebook, Instagram, Youtube, Discord, Snapchat ja Tiktok. On kuitenkin huomattavat, että digitaalinen nuorisotyö on vielä maassa alkuvaiheessa ja sosiaalista mediaa käytetään enimmäkseen informaation jakamisen välineenä.

Aivan kuten **Suomi**, Kypros ei ole merkittävästi siirtänyt nuorisotyötä digitaaliseen ympäristöön. Käytetyt työkalut ja alustat ovat pääosin samoja; Facebook, Instagram, Youtube, Skype ja Snapchat. Infrastrukturi ja laitteet eivät kuitenkaan ole ongelma, ja suurin osa ponnisteluista liittyy kulttuurin muuttamiseen.

### Haasteet

Irlannissa suurimmat digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvät haasteet ovat rajalliset mahdollisuudet päästä digitaalisen median koulutuksiin tai koulutusmahdollisuuksien puuttuminen kokonaan, sosiaalisen median runsas käyttö ja riippuvuus todellisten sosiaalisten taitojen kustannuksella, valeutisten ja harhaanjohtavien tietojen käsitteleminen, johon liittyy digitaalisen kriittisen ajattelun taitojen kehityksen heikkous ja nettikiusaaminen ja kannustimet itsensä vahingoittamiseen.

Suomen kohdalla pätevät myös jotkut näistä esille nostetuista ongelmista. Muita esille tuotuja asioita ovat digitaaliseen nuorisotyöhön käytettävissä oleva aika ja kasvokkaisen toiminnan suosiminen suhteessa digitaaliseen työhön, taitojen puute, kouluttajien tottumattomuus digitaaliseen vuorovaikutukseen, mieltymykset ja laitteiden puute.

**Kypros** jakaa suurimman osan Irlannin ja Suomen huolenaiheista. Yleisesti haasteisiin kuuluvat yhtenäisen kehyksen puuttuminen, mieltymyksen ja tottumattomuus verkkoympäristöihin



digitaalisen nuorisotyön osalta, koulutuksen puute, valeutisiin ja nettikiusaamiseen liittyvät työvälineet.

## Suosituks

Kaikki partnerit ovat samaa mieltä siitä, että koulutus ja pyrkimykset muuttaa kulttuuria ovat vastaus useimpiin haasteisiin. On välttämätöntä antaa nuorisotyöntekijöille lisäkoulutusta ja tukea, etenkin digitaalisen nuorisotyön osalta, koska se on useimmille hyvin uusi ala.

Tätä koulutusta on annettava jatkuvasti johtuen siitä, että alustat ja verkkosivustot muuttuvat ja kehittyvät jatkuvasti. Nuorisotyöntekijöiden tulisi opiskella netikettä ja asioiden internetiä tekniikoiden oppimisen ohella enemmän kuin tietyn alustan käyttöä. Sama pätee netin mahdollisiin vaaroihin samoin kuin menetelmiin ja tekniikoihin, joilla etsitään resursseja ja ryhdytään asianmukaisiin toimiin digitaalisessa maailmassa tavalla, joka soveltuu yhteen fyysisen maailman kanssa.

Lisäksi on laadittava parempia ja erityisiä toimintatapoja. Niiden pitäisi käsittää osa-alueet, kuten sopivat rajat, eettiset mentorit, ja verkkoympäristöihin soveltuvat asianmukaiset arvioinnit. Lisäksi tarvitaan yhdistettyä menetelmää arvioitaessa edellä mainittuja elementtejä yksitellen. Lopuksi on pyrittävä levittämään enemmän tietoa valtion ja valtiosta riippumattomien organisaatioiden tarjoamasta koulutuksesta, jotka keskittyvät näihin erityisiin ongelmiin.

## TAPAUSESIMERKIT JA PARHAAT KäYTÄNNÖT

Jokainen partneri on toimittanut yhden parhaan käytännön omasta maastaan.

Irlanti mainitsi Irlannin kansallisen nuorisoneuvoston, National Youth Council of Ireland (NYCI) julkaiseman "Good Practices for Online Youth Work". Näiden hyvien käytäntöjen keskeisenä tavoitteena on virtaviivaistaa Irlannin nuorisotyön laatua ja yleistä saatavuutta vähimmäisvaatimusten noudattamiseksi. Samanaikaisesti ne sisältävät ohjausta digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvistä kysymyksistä ja lähestymistavoista, joita on noudatettava heikommassa asemassa olevien ryhmien saavuttamiseksi ja vaikutusmahdollisuuksien lisäämiseksi. Ohjeita kehitetään asiaankuuluvien



sidosryhmien avulla, ja ne voidaan siksi yhdistää suoraan etulinjan ammattilaisten parhaisiin käytäntöihin.

Suomalainen partneri mainitsi parhaaksi käytännöksi Joensuun alueen Nuorten medialukutaidon oppitunnit. Paikalliset nuorisotyöntekijät pitävät 13 medialukutaitoon liittyvää oppituntia nuorille. Oppitunnit ovat ilmaisia ja toteutetaan valikoimatta samalla keskittyen medialukutaitoon, mediamainontaan, digitaalisten työkalujen käyttöön, empatiataitoihin ja ryhmätyöskentelytaitoihin. Aivan kuten Irlannissa, Suomessa annetaan digitaalista nuorisotyötä koskevaa koulutusta, kuten kansalliset nuorisotyö -seminaarit, mutta henkilökohtainen kokemus näyttää olevan ensisijainen asia ainakin sosiaalisen median käytön osalta.

Kypros mainitsi parhaaksi käytännöksi Opetus- ja kulttuuriministeriön Strategiasuunnitelman. Digitaaliseen koulutukseen liittyvän strategian pääkohdat ovat: integroida digitaaliset perustaidot peruskoulun opetussuunnitelmaan; tarjota toisen asteen koulutukseen digitaalisten taitojen sertifiointi (ECDL); kehittää koulujen tietotekniikkaa (laitteistot, ohjelmistot, verkostoituminen) koulutuksen ja hallinnontukemiseksi; tarjota tukea opettajille heidän digitaalisten taitojensa arvioimiseksi ja kehittämiseksi; parantaa tieto- ja viestintätekniikan opetusvälineiden käyttöä luokkahuoneessa; tarjota parempaa internetiä kaikille lapsille korostaen Internet-turvallisuutta. Suunnitelma on välttämätön, koska se edustaa keskitettyä pyrkimystä ratkaista suurin osa tässä asiakirjassa esitetyistä digitaalista nuorisotyötä koskevista huolenaiheista, vaikka se sekoitettaisiin yleisempään nuorisotyön ja nuorisoon liittyvän toiminnan alaan.

## TOTEUTUS JA SEURAAVAT VAIHEET

### Laadun kehittäminen

Tulisi kehittää laadukkaita työkaluja ja järjestelmiä nuorten jatkuvasti muuttuvien tarpeiden ja olosuhteiden mukaisesti ja sisällytettävä myöhemmin laajempaan lähestymistapaan, joka koskee laatua ja organisaatioiden vaikutusmahdollisuuksia. Laatu viittaa tässä kontekstissa vahvasti kykyyn sopeutua digitaaliseen maailmaan ja sen mahdollisuuksiin monilla tasoilla, mukaan lukien rakenne, metodologia ja viestintävälineet ja -kanavat. Pedagogisten ja teknologisten välineiden ja käytäntöjen käyttö hyödyttää nuoria digitaalisten välineiden saatavuuden ja selviytymisen kannalta.



Digitaalisen nuorisotyön tulisi lisäksi olla integroitu ja laaja osa nuorisotyöntekijöiden koulutusta, ja se olisi sisällytettävä nuorisotyön ammatti- ja pätevyysvaatimukseen. Tämän lisäksi laadun tunnustamisvälineiden kehittämisen tulisi vastata nonformaalin ja informaalin oppimisen validointia ja taitojen kehittämisen agenda. Tämän laajan lähestymistavan ainutlaatuinen ominaisuus on, että se tavoittaa kaikki nuorisoryhmät, myös heikommassa asemassa olevat, samalla kun otetaan huomioon heidän yksilölliset tarpeensa.

## Työskentely yhteistyössä eri alojen kanssa

EU:n nuorisolle ominainen monimuotoisuus ja heidän kohtaamansa haasteet viittaavat tarpeeseen käsitellä toimintatapoja monialaisesti. Huolimatta korkea-asteen koulutukseen osallistumisen yleisestä kasvusta ja koulunkäynnin keskeyttäneiden määrän vähentämisestä, nuorisotyöttömyys on edelleen yksi suurimmista ongelmista nuorten keskuudessa, yhdessä siihen liittyvien haasteiden kanssa kuten nuorten köyhyys, epävarmat työpaikat, terveyshaasteet ja laadukkaaseen koulutukseen pääsyn epätasa-arvoisuus.

Tässä yhteydessä nuorisotyöttömyyden ja koulutuksen ja työn ulkopuolella olevien nuorten (NEET-nuoret) ongelmallisen korkean määrän ratkaiseminen on oltava EU:n ensisijainen tavoite. Tämä voidaan saavuttaa luomalla polkuja työttömien nuorten ja eri työllisyyssektorien välille ja kehittämällä laatumekanismeja, jotta voidaan lähestyä tehokkaasti NEET-nuoria, nuoria maahanmuuttajia ja pakolaisia, joilla on lukuisia haasteita.

Eri alojen välisen yhteistyön vahvistamiseksi kaikilla päätöksenteon osa-alueilla ja samalla säilyttäen nuorten osallistuminen, EU:n jäsenvaltioiden tulisi tukea nuoria ja muita sidosryhmiä yhteisten aloitteiden toteuttamisessa eri aloilla, kuten koulutus, työllisyys, digitaalinen oppiminen, kansainvälinen yhteistyö, kestävyys jne.



## Tehokkuuden lisääminen

Edellä mainittujen menetelmien tehokkuuden lisäämiseksi on otettava huomioon useita näkökohtia. Nuorisonäkökulman vahvistamiseksi kaikilla politiikan aloilla EU:n tasolla, on tärkeää saada nuoret kokemaan itsensä osallisiksi ja kuulluksi ottamalla heidät mukaan päätöksentekoprosessiin. Tässä mielessä on myös ratkaisevan tärkeää tukea jäsenvaltioita päätöksentekoprosessissa, mikä voidaan saavuttaa keräämällä todisteita, jakamalla hyviä käytäntöjä, toteuttamalla yhteistä oppimista ja sisällyttämällä innovatiivisia työkaluja, kuten vertaisneuvontaa ja vertaisarviointeja.

## JOHTOPÄÄTÖKSET JA SUOSITUKSET

Yhä useammat ammatit siirtyvät sulautettuihin ympäristöihin. Digitaalisuus ja fyysinen maailma sekoittuvat, eikä kukaan voi olla täysin toimiva ja tehokas, ellei ole perehtynyt molempiin osa-alueisiin. Tämä korostuu nuorisotyön kohdalla, sillä nuoret ovat perinteisesti muutoksen ja teknologioiden kehityksen kärjessä. Nuorisotyöntekijät joutuvat toisinaan siirtymään yhä enemmän tuntemattomiin ympäristöihin, joissa on monia varjopuolia niiden monista eduista huolimatta. Kuitenkin digitaalisen nuorisotyön tuomien etujen vuoksi sulautetusta nuorisotyöstä on tulossa nopeasti ammatin normi.

Nuorisotyöntekijöitä ei saa jättää yksin puolustamaan itseään tässä uudessa todellisuudessa. Valtion ja valtiosta riippumattomien sidosryhmien on reagoitava tähän niin, että siirtymää voidaan tasoittaa. Tätä varten partnerit ovat tunnistaneet ja vahvistaneet useita tähän aiheeseen liittyviä rajoitteita. Nämä rajoitteet eivät päde kaikissa partnerimaissa, eivätkä kaikki rajoitteet ilmene yhdessä maassa. Olemme pikemminkin koonneet listan rajoituksista, jotka ovat esteenä nuorisotyön sulautetulle digitaaliselle ympäristölle, samoin kuin aiemmin mainituille *osallistamisen, yhdistämisen ja vaikutusmahdollisuuksien lisäämiselle*.

Nämä rajoitukset ovat sekä teknisiä että ei-teknisiä. Tärkeimpiä ovat: infrastruktuurin puute; riittämättömät suuntaviivat ja toimintaperiaatteet; johdonmukaisten menetelmien puuttuminen digitaalisen ja ei-digitaalisen toiminnan yhdistämisestä; digitaalisen nuorisotyön edistämiseen ja ohjaamiseen erikoistuneiden organisaatioiden puuttuminen; ja aloitteiden puute liittyen *yhdistämiseen*, joka tarkoittaa heikommissa asemassa olevien nuorten tuomista yhteen EU:ssa ja muualla sekä vapaaehtoista osallistumista, oppimiseen liittyvää liikkuvuutta, solidaarisuutta ja



kulttuurien välistä ymmärrystä. Lisäksi muita havaittuja rajoituksia ovat: tehoton tiedon levittäminen ja levittäminen keskitetysti; valtion yhteys digitaalisen nuorisotyön strategioihin ja digitaalisiin strategioihin, nuorten ja erityisesti haavoittuvien ryhmien tukemiseksi; asianmukaisten laitteiden, kuten pelikonsolien, iPadien jne. puuttuminen; vallitsevan kulttuurin epäröivä asenne nuorisotyön ja oppimisen digitalisoitumista kohtaan ja lopuksi toimintaperiaatteiden puute siitä, miten ammattilaiset voivat toteuttaa digitaalista nuorisotyötä.

Projektipartnerit ovat listanneet näkökohtia, jotka ovat vähimmäisvaatimuksia toimintatapojen tehokkuuden varmistamiseksi. Näiden näkökohtien perusteella toimintatapojen tulisi:

1. Olla nuorisolähtöisiä, asettamalla nuorten todelliset tarpeet etusijalle;
2. Pyrkiä muuttamaan sidosryhmien, erityisesti nuorisoasioista päättävien tahojen ja johtajien ajattelutapaa, jotta teknologian hyödyntäminen toiminnassa olisi tervetullutta;
3. Sisältää erikoistuneempia koulutukseen liittyviä aloitteita ja viitata vaaroihin ja asianmukaisiin toimintatapoihin, joita tulisi toteuttaa ja kehottaa muita tekemään;
4. Keskittyä nuorten *osallistamiseen, yhdistämiseen ja vaikutusmahdollisuuksien lisäämiseen*;
5. Tarjota menetelmiä ja työkaluja nuorisotyön tunnustamiseen;
6. Järjestää jatkuvaa koulutusta sosiaalisesta mediasta ja digitaalisesta lukutaidosta;
7. Edistää digitaalista demokratiaa, esimerkiksi verkkofoorumit päättäjien kanssa;
8. Nimetä digitaalisesta nuoristyöstä vastaava valtiollinen hallintoelin;
9. Olla osana muodostamassa digitaalista nuoriso- ja nuorisotyöstrategiaa, jolla tiedotetaan asiaankuuluvista linjauksista kuten tämä;
10. Ottaa huomioon ja saada mukaan erityyppiset sidosryhmät, mukaan lukien nuoret, nuorisotyöntekijät ja vapaaehtoiset;
11. Tarjota keinoja tarvittavien teknisten laitteiden hankkimiseksi;
12. Tarjota ohjeita ja asettaa käytösohjeistukset verkossa ja sosiaalisessa mediassa toimimiselle;
13. Käyttää ongelmanratkaisuvälineitä ja edistää verkkohaasteisiin liittyviä taitoja;
14. Tarjota innovatiivista ja lisäkoulutusta nuorisotyöntekijöille ja nuorille;
15. Kehottaa nuorisotyöntekijöitä “näyttämään esimerkkiä” ja toimimaan vastuullisesti verkossa,
16. Suuntautua digitaaliseen nuorisotyöhön;
17. Löytää tasapaino kasvokkain tapahtuvan ja digitaalisen nuorisotyön välillä;
18. Tarjota nuorisotyöntekijöille apua verkossa;



19. Korostaa digitaalisen nuorisotyön merkitystä kasvokkain tapahtuvaa nuorisotyötä suosivien nuorisotyöntekijöiden ajan säästämiseksi;
20. Tarjota päivitettyt ohjeet suosituimpien alustojen ja sovellusten käytöstä;
21. Tukea laajenevaa digitaalisen nuorisotyön verkostoa.

Edellä mainitut ovat vähimmäisnäkökohtia, joita kaikkien menettelytapojen tulee noudattaa onnistuakseen. Tietysti enemmänkin asioita voitaisiin lisätä tähän listaukseen ja partnereiden toiveena on, että menettelytavat kehittyvät rinnakkain ympäristön ja digitaalisen nuorisotyön erityispiirteiden kanssa. On totta, että digitaalisessa maailmassa jatkuvasti muuttuvien parametrien vuoksi myös alan ammattilaisten on jatkettava sopeutumistaan. Muutos vaikuttaakin nuorisotyöhön kenties voimakkaimmin. Siksi TRACES -projektipartnerit rohkaisevat päättäjiä noudattamaan näitä standardeja.



## APPENDIX – FOCUS GROUPS INTERVIEWS IN CYPRUS, FINLAND AND IRELAND



SUPPORTING YOUTH TO MANAGE THEIR DIGITAL & SOCIAL MEDIA PRESENCE

# FOCUS GROUP INTERVIEW

**Project Name:** Supporting youth to manage their digital & social media presence

**Acronym:** TRACES

**Project Number:** 2019-1-CY02-KA205-001476



# CYPRUS

## POLICY PAPER POLICY RECOMMENDATIONS ON THE PROMOTION OF DIGITAL CITIZENSHIP FOR ALL YOUNG PEOPLE THROUGH DIGITAL YOUTH WORK IN CYPRUS FINLAND AND IRELAND

### INTRODUCTION

The current template has been created to gather feedback from **SEAL CYPRUS**, in order to draft a Policy Paper on how the youth sector can encourage young people to become active citizens, agents of solidarity and positive change for communities across Europe, inspired by EU values and a European identity.

### METHODOLOGY

The below semi-structured interview questions can be completed by each partner in conjunction with their local youth workers during local consultations in the form of focus groups. The focus groups interviews have been selected as a qualitative research method of finding out the opinion of our target group on the topic of digital citizenship of young people with fewer opportunities. The focus groups consist of 5-8 youth workers and 1 facilitator who moderate the talk in an unstructured way. Contrary to quantitative research methods like questionnaires, focus groups provide not only data but also insight to the reasoning and the reality of the target group.





## QUESTIONS

### **Types of digital and social media used in youth work in Cyprus.**

**What types of digital and social media are used in youth work and which purposes do they serve?**

In Cyprus, most of the Youth Work and related aspects are delivered face to face. Of course, to this there are exceptions but given that Youth Work and Youth Related activities are intertwined, the vast majority of participants do make more use of physical meetings over digital. The tools and platforms include Facebook, Instagram, Youtube, Skype, and Snapchat.

### **Policy Context. Governmental and organizational guidelines for the use of digital and social media in youth work in (your country).**

In Cyprus, Youth Work is beginning to evolve as a field separated from Youth related activities. A number of budding Youth workers and related organizations are beginning to emerge at an increasing rate. Still, Youth work undistinguished for Youth related activities and policies falls with the Youth Board of Cyprus under the Ministry of Education, Culture, Sport and Youth. There is no legislation regulating aspects of Youth Work or its distinct forms such as Digital Youth Work and a number of policies exist on various issues by a plethora of departments though not in a centralized form. As such there are no single coherent specialized policies dealing with digital and social media in Youth work. However, a fair effort is been put forth to address this through impending legislation on Life-long Learning that that covers also aspects of non-formal learning. Furthermore, the Cyprus Digital Agenda includes a loose framework for the creation of such provisions.

**Initiatives to use digital and social media to support young people with fewer opportunities in (your country). Please, provide us with some insights in relation to the following three topics:**

*ENGAGE: Fostering the participation of young people with fewer opportunities in democratic life.*

In **Cyprus**, the topic is considered very important. This provision for this comes in the form of the public and private education system in schools. A number of initiatives exist such as the granting of



subsidies for the purchasing of personal computers with the government recently announcing a 200-euro coupon for this purpose to students in schools. As the Cyprus Education and training Monitor 2018 that states: “Citizenship education is a point of focus in digital education. As part of the national digital strategy, each year 15-20 schools participate in a number of programmes with a specific citizenship focus. For example: (i) the EU-funded ‘EduWeb-programme’ where children educate digitally illiterate adults on safe and creative internet use; (ii) ‘eSafe Schools’ which helps schools develop strategies for safe and creative internet use; and (iii) ‘Young Coaches for the Internet’ which trains students to develop and apply an annual action plan and educate their peers on creative and safe internet use”. Beyond this, a number of examples exist for example special arrangements made for disadvantage pupils such as language lessons for the children of migrants and exceptions at request for special topics. Student body elections are open to all of course while a number of activation programmes currently are in operation.

*CONNECT: Bringing young people with fewer opportunities together across the EU and beyond to foster voluntary engagement, learning mobility, solidarity, and intercultural understanding.*

The research conducted revealed no initiatives linked to **Connecting** at least not public ones. A number of Private initiatives do exist in the form of EU funded projects.

*EMPOWER: Supporting the empowerment of young people with fewer opportunities through quality, innovation, and recognition of youth work.*

This aspect too is considered of great importance. The Cyprus Pedagogical Institute is the main forum for delivering this. The Institute participates in a number of programmes and partnerships. For example, the Cyprus Safer Internet Centre (SIC) is a partnership of a majority of Cyprus' most influential stakeholders while as a network it expands to many other countries. Through this partnership and network, those involved carry forth a number of important initiatives and programmes. For example, the Young coaches for the internet project provides training in a number of topics from Social media to safe use of the internet and the digital world. The project pairs up learners with mentors as well as coaches. In turn, students that pass through the training can act as trainers-coaches.



**Case studies and best practices in the use of digital and social media in youth work to Engage, Connect, and Empower young people with fewer opportunities in (your country). Please, use the table as many times as needed.**

|  |  |
|--|--|
| <b>Name/<br/>title of<br/>the case<br/>study/<br/>best<br/>practice</b>                                  | Strategic Plan of the Ministry of Education and Culture  |
| <b>Link or<br/>identifica<br/>tion data<br/>(where the<br/>case of<br/>practice can<br/>be accessed)</b> | <a href="http://www.moec.gov.cy/download/monada_politikis_stratigikou_schediasmou/moe_c_strategicplan_2018_2020.pdf">http://www.moec.gov.cy/download/monada_politikis_stratigikou_schediasmou/moe_c_strategicplan_2018_2020.pdf</a>  |
| <b>Brief<br/>descripti<br/>on of the<br/>best<br/>practice</b>   | <p>The main aspects of the strategy related to digital education are: to integrate basic digital competences in the primary school curriculum; to provide certification (ECDL) of secondary school students' digital competences; to improve schools' Information and Communication Technology (hardware, software, networking) in order to support both education and administration; to provide support to teachers to assess and improve their digital competences; to enhance the use of ICT educational tools in the classroom; to provide a better internet for all children, with emphasis on internet safety</p> |



|   |   |
|---|---|
| <b>Why do you think this is a best practice? Please justify your opinion.</b> | One of the most important efforts of the government to address digital related issues in education including digital citizenship and safety. It does provide for some aspects of digital Youth work in the broader sense. |
| <b>Lessons learned</b>  | The need for more centralised policy making.  |
| <b>List of stakeholders involved in the best practice</b>                     | Ministry of Education, Formal and Nonformal learning organizations  |

**Are there any opportunities for Continuous Professional Development of youth workers in relation to the use of digital and social media in daily youth work in your country? If yes, could you provide us with some examples?**

There are no public initiatives on this topic. There are very few private and EU funded programmes offered. Once more those offered are in the more General form of Youth related activities. For example, we can refer to the Young coaches for the internet project as described before. Another is the Human Rights Education versus Cyber-hate. The training course “Human Rights Education against Cyber-hate”, will bring together youth workers, youth trainers, facilitators, and youth leaders from European organizations with the main aim to incorporate the Human Rights approach in Youth Work to combat online hate speech.



**Main challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in (your country).**

A number of constraints exist. Major challenges include the lack of a cohesive framework, preferences to physical over digital environments, unfamiliarity with online environments, lack of Digital Youth Work-related training, lack of proper guidelines and recommendations when it comes to digital youth work, insufficient tools and programmes as well as mentoring to mentors with respect to tackling fake news and malicious stories.

**Solutions to challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in (your country). Which solutions would your organization propose in relation to the above challenges/ issues?**

A number of initiatives must come forth. This includes training on the general aspect as is internet navigation to specific ones such as the use of modern platforms in conducting Youth Work and other related activities. Policies must be centralized into one body dedicated to this and made available at least as guidelines in specific issues which may include the contacting of Young people by Youth workers online and vice versa while the form of Digital Youth workers ought to be developed. A fair balance must be guided to be struck between choosing if an issue is better to be met physically or not.

**Policy recommendations on the promotion of digital citizenship for all young people through digital youth work in (your country). Please, provide us with recommendation on how to achieve the following three objectives:**

*ENGAGE: Fostering the participation of young people with fewer opportunities in democratic life.*

Provide for methods and tools of Youth Work Recognition which is greatly lacking. Provide specialized training to stakeholders so as to be able to support such young people. Ensure technical requirements are available to them such as equipment. Implement inclusion programmes and provide incentives.



*CONNECT: Bringing young people with fewer opportunities together across the EU and beyond to foster voluntary engagement, learning mobility, solidarity, and intercultural understanding.*

Create a Youth Work government body. This body could work as an umbrella association of various governmental and non-governmental organisations connecting horizontally to other such bodies and organisations across Europe and utilize thus such programmes as ERASMUS+ and others.

*EMPOWER: Supporting the empowerment of young people with fewer opportunities through quality, innovation, and recognition of youth work.*

Provide for Digital Youth workers that can perform Digital Youth Work online. Provide for an ombudsperson to handle digital communications that include recommendations for policymaking to relevant stakeholders. Implement programmes that offer incentives and awards to participants and trainers alike relevant to the issue. Ensure that continuous education is provided and a policy set for the ongoing updating of relevant skills by all those involved. Implement vulnerability assessments and best

**Plans for the promotion of the Policy Paper. What are your plans for promoting the policy paper in (your countries)? Which stakeholders are you planning to approach and in which way?**

The policy paper will be available on the organisations website. It will also be included in its mailing list. The Cyprus pedagogical institute will be approached and through it the Ministry of Education, Culture, Youth, and Sport as the main policy-making body of the Cyprus government.

## **References (APA style)**

Education and Training Monitor 2019 Cyprus



# FINLAND

## POLICY PAPER POLICY RECOMMENDATIONS ON THE PROMOTION OF DIGITAL CITIZENSHIP FOR ALL YOUNG PEOPLE THROUGH DIGITAL YOUTH WORK IN CYPRUS FINLAND AND IRELAND

### INTRODUCTION

The following report is a summary of responses collected by **Innoventum oy**, collected from interviews of 5 youth workers from the city of Joensuu. Since Joensuu has several youth centers all around the city area, the answers were collected in a phone interview due to Covid-19 situation. Each youth workers are qualified youth workers, and have worked with youth from 2 years to 20 years. They work with different kind of groups of youth from immigrants to youth with additional needs and youth from more wealthy families. The answers were gathered from the youth workers all around the city from rural areas to the city center.

### QUESTIONS

#### **Types of digital and social media used in youth work in (your country).**

#### **What types of digital and social media are used in youth work and which purposes do they serve?**

In Finland communicating with the youth is mostly happening in real life, and digital youth work is still taking small steps to become a more popular way of youth work. Social media is mostly used to inform youth about events and specific information that is happening in each youth café.

Social media platforms used are:

- Facebook – Each youth center has their own Facebook-page, where they post information about events
- Instagram – Each youth center has their own Instagram-account, where they post information about events
- Youtube – Is used mostly to collect videos created by local Youth services in one place, where they are easy to share. There is no Youtube-based youthwork.



- Discord – Some of the youth centers are using Discord for game-based communication. Not commonly used.
- Snapchat – Some of the youth workers are using snapchat for communicating with youth. Not commonly used.
- Tiktok – Only one or two youth centers and their staff are using Tiktok.

### **Policy Context. Governmental and organizational guidelines for the use of digital and social media in youth work in (your country).**

The Youth services do not have their own guidelines for the use of social media in youth work in Joensuu. They follow the instructions for communication set by city of Joensuu, and of course national netiquette for communicating online.

The youth workers are guided to be friendly, open-minded and polite when communicating online. They are asked to use common sense when posting on social media – there are no strict rules about what they can or can not post while working.

Youth workers usually have work-related accounts to different social media platforms, and they don't accept friend requests from youth to their personal accounts.

However, the youth workers are following the rules covering all of the employees of the city of Joensuu when using social media:

1. Be aware that you are representing the city of Joensuu when using social media, even if you're using your personal account on your free time.
2. You are personally responsible for what you publish on social media sites.





**Initiatives to use digital and social media to support young people with fewer opportunities in Finland. Please, provide us with some insights in relation to the following three topics:**

*ENGAGE: Fostering the participation of young people with fewer opportunities in democratic life.*

The youth workers mentioned there is a national web-based service called nuortenideat.fi where youth around the country can post their ideas and take part of democratic decisions in Finland. Nuortenideat.fi is powered by Finnish department of justice, and it’s purpose is to offer the youth a platform where they can share their opinions, discuss about their ideas and share them to the government.

*CONNECT: Bringing young people with fewer opportunities together across the EU and beyond to foster voluntary engagement, learning mobility, solidarity and intercultural understanding.*

The youth workers were not aware of any initiatives linked to bringing young people with fewer opportunities together across the EU.

*EMPOWER: Supporting the empowerment of young people with fewer opportunities through quality, innovation and recognition of youth work.*

The youth workers told about Verke,. On Verke’s own website the Verke-centre is described like this: “Verke is the national Centre of Expertise for Digital Youth Work in Finland. Verke’s vision is to provide everyone who works with young people with the opportunity to use digital media and technology as part of their work. Verke aims to promote welfare, inclusion and equality among young people by means of digital youth work” “. Verke is operated by City of Helsinki, but it offers education and help all around the country.

**Case studies and best practices in the use of digital and social media in youth work to Engage, Connect, and Empower young people with fewer opportunities in (your country). Please, use the table as many times as needed.**

|   |  |
|---|--|
| <b>Name/ title of the case study/ best practice</b>                             | Media literacy lessons for youth around the Joensuu  |
| <b>Link or identification data (where the case of practice can be accessed)</b> | <a href="https://www.joensuu.fi/joensuun-lastenkulttuurikeskus">https://www.joensuu.fi/joensuun-lastenkulttuurikeskus</a><br>Only in Finnish   |
| <b>Brief description of the best practice</b>                                   | All of the youth around 13 years will get media literacy lessons during their school days. The media literacy teacher is a qualified youth worker, and the lessons are created in co-operation with local youth workers and library. |

|  |  |
|--|--|
|  | Schools can choose between two or three subjects, which all are addressing media literacy in a different point of view. The lessons are provided by local children's culture centre and they are a part of the cultural path offered to all the youth in schools.      |
| <b><i>Why do you think this is a best practice? Please justify your opinion.</i></b> | The youth will get a fresh point of view to the media literacy in a interactive way. Lessons are provided to every single student in local schools regardless their socioeconomic status or interest of attending. Feedback about the addressed topics has been great. |
| <b><i>Lessons learned</i></b>  | Media literacy, advertisement in media, use of digital tools, empathy skills, group working skills   |
| <b><i>List of stakeholders involved in the best practice</i></b>                     | Children's cultural centre of Joensuu, Youth services in Joensuu, main library of Joensuu.   |

**Are there any opportunities for Continuous Professional Development of youth workers in relation to the use of digital and social media in daily youth work in Finland? If yes, could you provide us with some examples?**

There are trainings in youth work in social media, but not everyone has access to them. For example National youth work seminars have workshops about digital youthwork.

The youth workers in Joensuu have learned to use social media in their work by themselves. They share best practices with each other and have trained each other to use social media tools and platforms. The Youth services does not have specific training for digital youth work, but they recognize the need for that.

**Main challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in Finland.**

The youth workers named a few challenges to the use of digital and social media in their work:

- There is no time. If you're working at the Youth center, most of your work is based on real life interaction with the youth. Interacting online takes time and engagement from both; the youth and the youth worker.

- Lack of skills. Some of the youth workers lack skills working on social media platforms. Some of them also choose not to learn social media at all and do not use the new applications on their work.
- Different interests. Some of the youth workers enjoy more real life communication than working on online environments.
- Lack of proper devices. Most of the youth workers have mobile devices themselves, but they might be old or have limited storage for applications. Meanwhile every young person might not have access to the mobile devices, or they can use them limited time only.
- Age limits of applications: how to communicate with younger children, who are not allowed to use Facebook or Instagram?

**Solutions to challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in Finland. Which solutions would your organisation propose in relation to the above challenges/ issues?**

- Proper training & devices. Organisations should train their staff to use the newest applications the youth are using to keep on track with development.
- Make more time for online youth work. That might also need new staff members specialized to online youth work.
- Guidelines for using each platform properly and how to interact with youth there.
- More brave experiments in social media – if something does not work with the youth, it is okay.

**Policy recommendations on the promotion of digital citizenship for all young people through digital youth work in Finland. Please, provide us with recommendation on how to achieve the following three objectives:**

*ENGAGE: Fostering the participation of young people with fewer opportunities in democratic life.*

In the city of Joensuu each Youth centre has their own “house commission”, where they make decisions about the activities and events happening in the centre. The commission practises democratic decisions together. However they could use social media more to engage all of the youth



to the activities and give more low-threshold opportunities to have affect to activities organised in their local youth centres.

*CONNECT: Bringing young people with fewer opportunities together across the EU and beyond to foster voluntary engagement, learning mobility, solidarity and intercultural understanding.*

The youth workers did not have any recommendations for bringing young people with fewer opportunities together across the EU. They mentioned, that maybe some sort of co-operation project between different youth centres could be interesting in the future.

*EMPOWER: Supporting the empowerment of young people with fewer opportunities through quality, innovation and recognition of youth work.*

The youth workers encouraged for more experimental youth work online. They also mentioned that opportunity to try out different devices and programs (for example video cameras or editing programs) at youth centres would be interesting to the youth.

Using same applications that the youth use and getting to know modern memes and online-communication tools does help discussing about online life with the youth.

## References (APA style)

Verke, <https://www.verke.org/verke/?lang=en> reference 1.10.2020



# IRELAND

## POLICY PAPER POLICY RECOMMENDATIONS ON THE PROMOTION OF DIGITAL CITIZENSHIP FOR ALL YOUNG PEOPLE THROUGH DIGITAL YOUTH WORK IN CYPRUS FINLAND AND IRELAND

### INTRODUCTION

The following report presents a summary of the responses collected by **The Rural Hub**, during a focus group hosted with 5 youth workers from The Cavan Centre. Due to COVID-19 restrictions in place in Ireland, it is only possible to have an indoor meeting with 6 individuals in one location. As such, a researcher from The Rural Hub travelled to The Cavan Centre, in Kilnacrott, Ballyjamesduff, Co. Cavan on Friday, 18<sup>th</sup> September, and conducted the focus group session with 5 youth workers who were all working on a full-time or part-time basis in The Cavan Centre. The experience of these youth workers ranged from 18 months to 27 years working in a youth work setting. Each of the youth workers present had at least an EQF Level 4 qualification in youth work, and each facilitates groups of young people who come from socially disadvantaged areas of Dublin. These young people travel to Cavan to The Cavan Centre, where they spend a period of time from 3-days to 4-weeks, participating in teambuilding, personal development and leadership programmes. These are marginalized young people, who present with a series of additional needs. The answers gathered from this focus group session are presented in the following report template; and they reflect the reality experienced by youth workers who engage with the most marginalized and hard-to-reach young people in our region.

### QUESTIONS

**Types of digital and social media used in youth work in Ireland. What types of digital and social media are used in youth work and which purposes do they serve?**

The focus group members provided the following answers:

- In terms of the digital media equipment that they have access to in The Cavan Centre, youth workers use desktop computers, laptops, Play-station and X-box consoles, iPads, Tablets and smartphones in their work with young people.



- In relation to social media, youth workers mentioned that they use the following platforms in their work to engage young people: Zoom and House-party – these platforms became particularly important to continue to engage young people in youth work activities due to the lockdown restrictions imposed on the Centre between March and June 2020. In addition, they also use e-mail, WhatsApp, Tic-Toc, Twitter, Snapshot, Instagram, Facebook Messenger, Facebook Groups and YouTube to engage with young people.

The above-listed platforms are used for social interaction, entertainment, communications and information gathering.

### **Policy Context. Governmental and organisational guidelines for the use of digital and social media in youth work in Ireland.**

For this question, the youth workers provided The Rural Hub with a copy of their policy that they use in The Cavan Centre (referred to as TCC in the policy). This policy was developed by the management of the Centre and is in line with national policy guidelines and standards. The relevant excerpt from the policy is as follows:

This policy on social media applies to all employees. Social media is the collective term referring to social and professional networking sites (for example Facebook, LinkedIn, My-Space, Instagram, Snapchat, TIK Tok), micro blogs (such as Twitter), blogs, wikis, boards and other similar online forums and the policy extends to all such sites and incorporates any future developments of such media. Breaches of this policy will be investigated and TCC retains the right to take disciplinary action, up to and including dismissal.

Should you use social networking as part of your work or outside of work on behalf of TCC or personally, the rules below apply:

TCC recognises that employees use social media tools as part of their daily lives. Employees should always be mindful of what they are posting, who can see it, and how it can be linked back to TCC and work colleagues.

All employees should be aware that TCC regularly monitors the internet and social media in reference to its work and to keep abreast of general internet commentary, brand presence and sector/service users' perceptions. TCC does not specifically monitor social media sites for employee content on an on-going basis; however, employees should not expect privacy in this regard. TCC reserves the right to utilise for disciplinary purposes any information that could have a negative effect on TCC or its employees, which management comes across in regular



internet monitoring, or is brought to TCC attention by employees, guests, members of the public, etc.

All employees are prohibited from using or publishing information on any social media sites, where such use has the potential to negatively affect TCC or its team. Examples of such behaviour include, but are not limited to:

publishing material that is defamatory, abusive or offensive in relation to any stakeholder of TCC;

publishing any confidential or business-sensitive information about TCC; publishing material that might reasonably be expected to have the effect of damaging the reputation or professional standing of TCC

All employees must adhere to the following when engaging in social media: -

1. Be aware of your association with TCC when using online social networks. You must always identify yourself and your role if you mention or comment on behalf of TCC. Where you identify yourself as an employee, ensure your profile and related content is consistent with how you would present yourself with colleagues and clients. You must write in the first person and state clearly that the views expressed are your own and not those of TCC. Wherever practical, you must use a disclaimer saying that while you work for TCC, anything you publish is your personal opinion, and not necessarily the opinions of TCC.
2. You are personally responsible for what you post or publish on social media sites. Where it is found that any information breaches any policy, such as breaching confidentiality or bringing TCC into disrepute, you may face disciplinary action up to and including dismissal.
3. Be aware of data protection rules – you must not post colleagues' details or pictures without their individual permission. Photographs of TCC events should not be posted online without relevant consent being obtained. Employees must not provide or use their TCC password in response to any internet request for a password.
4. Material in which TCC has a proprietary interest – such as software, products, documentation or other internal information – must not be transmitted, sold or otherwise divulged, unless TCC has already released the information into the public domain. Any departure from this policy requires the prior written authorization of your Line Manager.
5. Be respectful at all times, in both the content and tone of what you say. Show respect to your audience, your colleagues, service users and suppliers. Do not post or publish



any comments or content relating to TCC or its employees, which would be seen as unacceptable in the workplace or in conflict with TCC website. Make sure it is clear that the views and opinions you express are your own.

6. Recommendations, references or comments relating to professional attributes, are not permitted to be made about employees, former employees, service users or suppliers on social media and networking sites. Such recommendations can give the impression that the recommendation is a reference on behalf of TCC, even when a disclaimer is placed on such a comment. Any request for such a recommendation should be dealt with by stating that this is not permitted in line with TCC policy and that a formal reference can be sought through the senior management, in line with the normal reference policy.
7. Once in the public domain, content cannot be retracted, therefore always take time to review your content in an objective manner before uploading. If in doubt, ask someone to review it for you. Think through the consequences of what you say and what could happen if one of your colleagues had to defend your comments to a service user.
8. If you make a mistake, be the first to point it out and correct it quickly. You may factually point out misrepresentations, but do not create an argument.
9. It is very important that employees immediately report any inappropriate activity or behaviour regarding TCC, its employees or third parties. Inform your line manager or another member of management. All allegations made in good faith will be fully and confidentially investigated. You are required to cooperate with all investigations of alleged policy violations.

**Initiatives to use digital and social media to support young people with fewer opportunities in Ireland. Please, provide us with some insights in relation to the following three topics:**

The youth workers provided the following information in relation to national initiatives that they were aware of under each of the three categories below:

- *ENGAGE: Fostering the participation of young people with fewer opportunities in democratic life.*

The National Youth Council of Ireland drive the standards for use of digital and social media between Youth Organisations and Young People. They are the umbrella organization for a majority of initiatives in the Republic of Ireland.





- *CONNECT: Bringing young people with fewer opportunities together across the EU and beyond to foster voluntary engagement, learning mobility, solidarity and intercultural understanding.*

Youth workers were not aware of any initiatives linked to bringing young people with fewer opportunities together across the EU. They are members of the National Youth Council of Ireland and other professional networks and stated that they had never been made aware of such an initiative as part of their professional practice, despite being members of professional and national bodies.

- *EMPOWER: Supporting the empowerment of young people with fewer opportunities through quality, innovation and recognition of youth work.*

The youth workers present did mention that to the best of their knowledge the National Youth Council of Ireland did offer some online courses and training for youth workers, so that they could learn new practices and approaches to engage marginalized and hard-to-reach young people in their youth work activities. These programmes relate to issues including ‘diversity in youth work’ and ‘working with LGBTQI+ groups’. In addition, there are national Child Protection and Safeguarding policies in place to protect vulnerable young people in a youth worker setting. This helps to uphold the quality of youth work when working with vulnerable young people, and to guarantee their protection. Lastly, youth workers mentioned that there are certain national awards that recognise the effort of young people with fewer opportunities, who engage in youth work activities. Such activities include:

- **Gaisce (meaning ‘great achievement’ in Irish):** Is a self-development programme for young people between the ages of 15-25. To date over 300,000 young people have participated in the Gaisce programme. Their main aim is to ensure we have a programme which fits the needs of every young person who wishes to participate in the Gaisce programme and to give each participant the best possible opportunity to do so. They believe in the ability and resilience of young people and through the programmes run by Gaisce, they will cultivate that capacity and develop their full potential. Gaisce focuses young people on respect, empowerment, inclusion and equality and excellence.



**Case studies and best practices in the use of digital and social media in youth work to Engage, Connect, and Empower young people with fewer opportunities in Ireland. Please, use the table as many times as needed.**

During the focus group session, youth workers were unable to identify any such example of best practice. Following the focus group session, researchers from The Rural Hub undertook some desk research and identified the following case study; however, it is worth noting that this example is not well known among youth workers in practice.

|   |  |
|---|--|
| <b>Name/ title of the case study/ best practice</b>                             | Good Practices for Online Youth Work – published by the National Youth Council of Ireland (NYCI)   |
| <b>Link or identification data (where the case of practice can be accessed)</b> | <a href="https://www.youth.ie/programmes/projects-initiatives/web-safety-in-youth-work/good-practice-for-online-youth-work/#safety-tools">https://www.youth.ie/programmes/projects-initiatives/web-safety-in-youth-work/good-practice-for-online-youth-work/#safety-tools</a>  |
| <b>Brief description of the best practice</b>                                   | <p>This best practice includes advice and guidance that the National Youth Council of Ireland has put together for young people and those who work with them to assist in creating safe online spaces for digital youth work. The advice and guidance for youth workers to follow, includes:</p> <p>Supervision</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The online safety of young people at the youth service is your responsibility so you need to supervise their online activity in accordance with your organisation’s AUP.</li> <li>• Know what level of monitoring you can utilise and inform the young people and their parents/guardians how you are monitoring their usage.</li> <li>• It is not advisable to use personal social networking profiles to connect with the young people online or as a way of supervising their activity. Agree how this should be managed as a youth organisation.</li> </ul> <p>Empowering</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Involve young people in writing a code for the acceptable use of the internet.</li> <li>• Get to know how the internet works and explore its possibilities with the young people in accordance with your AUP.</li> </ul> <p>Boundaries</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The use of Social Networking Sites (SNS) and in particular personal profiles can breach the boundaries between a youth worker’s personal and professional life. Accepting young</li> </ul> |

|   |   |
|---|---|
|   | <p>people into a personal network can lead to various problems such as allegations of inappropriate behaviour or young people misunderstanding the nature of the working relationship with them.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• It is advisable to create an organisation page that uses the name of the service rather than a personal profile. This is a good learning opportunity for the young people regarding safe boundaries they can create while online.</li> <li>• Young people are accessing the internet via handheld devices so agree with them when and how they use them while at the youth service. This needs to be agreed with their parents/guardians.</li> </ul>  |
| <p><b><i>Why do you think this is a best practice? Please justify your opinion.</i></b></p> | <p>These guidelines were selected as an example of best practice because they are standards that govern how young people and youth workers should use online and social media platforms safely and responsibly in their youth work practice. In addition, these guidelines have been published by the National Youth Council of Ireland. The National Youth Council of Ireland is the representative body for voluntary youth organisations in Ireland, building solidarity in the youth sector. Advocating for issues that affect young people, their member organisations and the youth work sector; and carry out a variety of programmes, projects, training and initiatives for young people. They also use the collective experience of their member organisations to advocate and try to influence policies that impact on the lives of young people. As such, as the representative body for youth work in Ireland, they are a reliable source to provide such guidance to youth professionals and volunteers working in a youth work setting nationwide.</p> |
| <p><b><i>Lessons learned</i></b></p>  | <p>Not applicable to this best practice example.</p>  |
| <p><b><i>List of stakeholders involved in the best practice</i></b></p>                     | <p>These guidelines are published by the National Youth Council of Ireland.</p>   |

**Are there any opportunities for Continuous Professional Development of youth workers in relation to the use of digital and social media in daily youth work in your country? If yes, could you provide us with some examples?**

The youth workers who participated in this focus group session were not aware of any CPD opportunities available to them to allow them to develop their competence in the use of digital and social media into their youth work practice. The youth workers expressed that they follow The Cavan Centre’s policies and procedures that govern online communication with young people; but that many

of their digital skills and their use of social media platforms have been developed through practice, not through any type of formal or informal training.

### **Main challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in Ireland.**

The main challenges faced by youth workers engaged in this focus group session in relation to using digital and social media in their youth work practice are as follows:

- Limited or no access to digital media for educational purposes.
- At the same time, young people have too much access to digital and social media for entertainment and personal use, so when they come to the Centre, we prefer them to turn their phones off and learn life skills instead.
- Young people have a lot of access to fake, depressing and bad information on social media and then they lack an understanding of the true meaning of information. They don't have the critical thinking skills they need to recognise misinformation online.
- A lot of online content that is accessed by the young people we work with is heavily influenced by criminals and organised crime; hence why we are trying to limit the young people's access to this information when they come to The Centre.
- There are also very worrying trends that take off on social media that can lead to young people becoming even more vulnerable – these include instances of copying and replicating damaging events or information e.g. self-harm and suicide.

### **Solutions to challenges/ issues in relation to the use of digital and social media in youth work in Ireland. Which solutions would your organisation propose in relation to the above challenges/ issues?**

- The youth workers listed the following possible solution to the problems they face:
- More education – both for young people and for youth workers and volunteers working with young people.
- Guidelines and standards to govern the appropriate use of online and social media.
- The creation and use of charters and contracts to govern online communication in a youth work setting.
- Use of problem-solving tools and skills when faced with challenges online – this could also take the form of additional training for youth workers and young people.



- Further focus on experiential learning as an alternative to the world of social media – especially in a youth work setting.

**Policy recommendations on the promotion of digital citizenship for all young people through digital youth work in Ireland. Please, provide us with recommendation on how to achieve the following three objectives:**

When asked to make policy recommendations, the youth workers engaged in the focus group wanted to share some of the policies that they developed as part of their work in the Cavan Centre, as they feel that these policies are robust and fit-for-purpose, and therefore could be transferred to other youth providers in other European countries.

The excerpt that the youth workers from The Cavan Centre wanted to share is as follows:

**“The welfare of the child is paramount”**

“We in TCC are committed to practice which protects children from harm”

Staff and volunteers in this organisation accept and recognise our responsibilities to develop awareness of the issues which cause children harm.”

Currently TCC operates the following social media accounts and have primarily been used to communicate with young people: -

1. Zoom
2. Tik Tok
3. Youtube Channel
4. Facebook
5. Twitter

**When using social media, TCC have adopted the following policy in order to protect staff and young people engaging with this method of communication:**

- The page/profile must be password protected and the password will be held by a designated person.
- The nominated persons & senior management will act as supervisors for social media sites and will monitor its content on a regular basis.
- Any inappropriate comments by young people (or others) should be removed by the nominated person or senior management. Reasons for its removal should then be



explained to the person who posted the content, if they are participants in TCC. Please write this up as an incident report (**Appendix C**) and pass on to senior management.

- Where possible the settings on the profiles should be set so that posts can be reviewed before being made public.
- The use of personal email addresses should be avoided at all times.
- The identity of the young people should not be disclosed (i.e. no tagging photos, no use of handles/profile names to be used in social media posts.)
- Content of all postings should be consistent with the aims of the organisation. In cases of doubt, staff should seek advice from senior management.
- Staff should only communicate to young people in public/open forums (for example group messages, conversation threads on public profiles.). 2 staff must be included in any group messages. In the event of sending an email, another leader should be cc'd into the conversation.
- Staff should avoid communicating with young people late at night/ early in the morning. Unless it is an emergency, communication should only happen between the hours of 10am and 10pm.
- In signing off posts/emails staff should not do so in a way that could be misconstrued or misinterpreted by the recipient e.g.: “xoxo”. Simply sign your name.
- If you are using emojis, they should reflect the information you are communicating. For example, music notes can be used if you are communicating about music. Never use emojis which could be mis-interpreted (hearts, lips etc). If in doubt- do not use.
- Parental permission is required before pictures or videos of children or young people are posted online. This is given when parents fill out our on line parental consent form. Parents will be sent a direct link for this. Young people aged 18 and above will be sent a direct link for permission. Regardless of age, before posting on social media the photo should be shown to the young people to gain their permission for their photo to be on the site.
- Photos should not disclose personal information about the child/young people (i.e.- school uniforms, address/location or names etc.)

#### **Additional notes when using Instagram/Facebook.**

- When posting “Stories” on Instagram/Facebook, always highlight the story and bookmark it in the relevant section. This is so that all information that has been posted can be accessed at any time (not just for 24 hours).

The following apps will be used to help us communicate with the young people we regularly work with:

- WhatsApp



- Messenger☐
- Zoom☐
- Facebook☐
- Instagram☐
- Online Gaming☐
- TikTok☐
- Live Streaming (Facebook and Instagram)☐

**Contacting young people in group chats will be to:**

1. Communicate information about what is happening online which they can connect with. For example: Dates, times of YouTube videos, weekly challenges etc.
2. 2 staff must be included in any group messages (Appendix A).
3. Rules for engagement in groups should be sent in to the group once it is setup.
4. Texts by means of encouragement to young people (as a group). For example: “Hope you aren’t worrying too much” or “We know it’s hard to get motivated for home school, but we have Instagram content going live at 4pm which will cheer you up!” When texting messages like these, keep them general, light-hearted and within a group chat context.

**Where possible if a female staff member messages a male young person, a male staff member should be included in the message and vice-versa.**

5. Staff working with young people should only have a young person’s number in the following circumstances:
  - a. Parental consent has been given online and the young person has consented to being part of the group
  - b. If a staff member has a young person’s phone number, it should only be used for the purposes given. (Staff members should not share young people’s phone numbers even with other staff without asking the young person first – staff should not give out another staff member phone number without asking for consent.)
  - c. We should only be including young people who are regular attenders at programmes in these group chats.

1. – WhatsApp

WhatsApp shares phone numbers of all those who are involved in the group chat. understands that WhatsApp terms of service place an age limit of use for those aged 13 and above. During this time, we will avoid where possible using WhatsApp groups with those in the 10 to 14’s programmes. There may be particular instances and smaller groups where this is permitted with parental consent.



### **Contacting young people in group chats will be to:**

1. Communicate information about what is happening online which they can connect with. For example: Dates, times of YouTube videos, weekly challenges etc.
2. 2 staff must be included in any group messages.
3. Rules for engagement in groups should be sent in to the group once it is setup (Appendix A).
4. Texts by means of encouragement to young people (as a group). For example: “Hope you aren’t worrying too much” or “We know it’s hard to get motivated for home school, but we have Instagram content going live at 4pm which will cheer you up!” When texting messages like these, keep them general, light-hearted and within a group chat context.

**Where possible if a female staff member messages a male young person, a male staff member should be included in the message and vice-versa.**

5. Staff working with young people should only have a young person’s number in the following circumstances:
  - a. Parental consent has been given online and the young person has consented to being part of the group
  - b. If a staff member has a young person’s phone number, it should only be used for the purposes given. (Staff members should not share young people’s phone numbers even with other staff without asking the young person first – staff should not give out another staff member phone number without asking for consent.)
  - c. We should only be including young people who are regular attenders at programmes in these group chats.

**When using WhatsApp, phone numbers are required / disclosed when communicating with others. You need to get the expressed consent of young people/ parents / guardians before adding them into any group chat. This consent will be given via the online permission slip at: <https://form.jotform.com/200945296415054>**

### 2. – Messenger

Messenger is a direct messaging app designed by Facebook. To have a messenger account, individuals need to have a Facebook account. Staff should as much as possible use a TCC Staff account for this and not their own personal Facebook profile. The password for this account should be shared with the senior management team.

### 3. – Zoom

During self-Isolation, we will be using Zoom as one of the social media platforms to connect with and check-in with young people.





Zoom is a free video chat app which is widely used by children and adults throughout Ireland. For information on how to set up and use Zoom please check out their website <https://zoom.us/signup>. You can also download the Zoom App from your App Store.

**The following policy when using zoom will be adhered to:**

1. Zoom calls should be carried out with more than one young person and more than one staff member. The call should be pre-arranged and setup in advance. There should be a log kept of this communication (Appendix D).
2. When this is not possible for more than one young person and more than one staff member to be involved, or when it is for the purpose of a 1-2-1 mentoring conversation, this should take place as a phone call and TCC's usual guidelines for Mentoring should be followed. You should also inform one of the senior management team regarding the time and date of the call and contact them when the call is complete.
3. When scheduling a zoom send the link to young people and your team leader and let everyone know the date and time.
4. Inform parents of young people who will be present on the call
5. Recommend young people to keep the door open of the room they are in whilst on the call
6. Audio and video should be switched on by both staff and young person/ people
7. Appropriate clothing should be worn by both staff and young people (no pyjamas, vest tops or revealing clothing).
8. Plan questions for young people (where possible) ahead of time and place these in the chat section. Any follow-up to these questions should be placed within the chat.
9. Contact log to be completed at end of call and uploaded to staff team folder (Senior Management should have access to this)
10. All staff are required to fill out a contact log after each chat and pass on any concerns to a designated officer as soon after the call as possible **(Appendix D)**

**Security Settings for Zoom**

1. Links to Zoom meetings will be sent as private messages and not posted on public forums
2. Meeting room option will be selected and participants will be admitted once staff verify each individual account
3. Only the host of the meeting will be able to share screen, unless they allow others to share screen to play a game such as Pictionary etc.



4. Breakout rooms may be used by meeting host. If this is the case at least one staff member must be part of that breakout room and they will record the breakout meeting
5. Zoom youth work sessions will be recorded by the meeting host (TCC Staff Member), once the meeting is finished the recording will be stored.
6. Zoom chats will also be saved and stored. We will disable to feature that would allow participants to 'private chat'.
7. Recording disclaimer will ask participants to consent before proceeding with the group work session.
8. We will review the security features of Zoom throughout the duration of Covid-19 and make changes as and where necessary

#### 4. – Instagram and Facebook

Facebook and Instagram will be a useful means of communicating information to young people and parents during COVID-19. However, it needs to be used safely and carefully.

Staff member will communicate information via Facebook and Instagram and will use these platforms as “Notice-boards” to sign post and communicate the support available as well as for running competitions and interactive games among other fun things.

#### **The following policy will be adhered to:**

1. Staff of TCC will not be ‘friends/followers’ with anyone under the age of 18 who attends TCC Programmes. It is also our policy that volunteers will not be friends/ followers on social networking sites with any of the young people in the group that they lead, in particular with 10-14’s.
2. We do not allow young people to follow staff on social media as this allows them to see how we live our lives and we believe in healthy boundaries and staff privacy. Please ensure these are the settings you have on your personal account.
3. If young people want to engage with staff via social media, they will be encouraged to follow our community hub profiles to stay up to date with information about individual programmes.

#### 5. – Online Gaming

(From ISPC [h https://www.ispcc.ie/index.php/parent-hub/helping-to-keep-safe-online](https://www.ispcc.ie/index.php/parent-hub/helping-to-keep-safe-online) )

Gaming is a great way for young people to relax, socialise with their friends and have fun. Young people can play on games consoles, apps or websites, mobiles, tablets, PCs, or through smart speakers and virtual reality headsets.



They can also chat to other players using messaging platforms for gamers, or watch [livestreams](#) of well-known gamers.

Some of these reasons young people like to play games online include:

- socialising with friends. When gaming young people can play together on the same team, or play against each other. □
- games based on location, such as Pokémon Go and Wizards Unite, encourage players to go outside and explore. □
- watching videos and livestreams of other people playing, or share tips with other players to develop their own gaming skills. □
- games are designed to be entertaining and can be fun and engaging for young people. □
- watching their favourite gamers on YouTube or livestreaming on Twitch. They may also want to livestream themselves playing games. □

### **What are the risks of online gaming?**

#### **Bullying**

Children may be deliberately excluded from a game by their friends, or criticised for how well they play. Other players may swear or use abusive language over voice chat, and this can be upsetting for your child.

#### **Trolling, Griefing, Scammers**

Griefers are gamers who deliberately try to ruin the game for other players. This can be called trolling. Players may also try to trick or scam young people into giving up 'skins' or other in-game items by offering them money or by hacking their account. Skins are a cosmetic feature that let players personalise their character and in-game items. Some skins are extremely rare and valuable so losing them can be as upsetting for a child as losing a favorite toy or possession.

#### **In-game Purchasing**

Some games cost money to download, or ask players to buy credits or items so they can keep playing. Many free games are designed to make the player want to continue but need payments to make this possible, which can be very frustrating.

#### **Talking to people they don't know**

Some games are designed to be played in teams or against other people, and sometimes players can be based in different locations. This means young people can easily play with people they don't know and haven't met. They can communicate using voice, video or text chat. Some gamers use voice chat to discuss tactics and many games have a chat room.



Young people can also use other platforms, like Discord and Reddit, to learn tips about the games they play and speak to other players with similar interests. Many popular games have official channels with thousands of members. There's a risk of young people being groomed on these platforms.

During our time in self-isolation we want to be able to connect with young people in a healthy way. Online gaming is an opportunity to connect with particular groups of young people. Online Gaming allows for contact between players either through VOIP or chat groups with those playing the game.

For a TCC Staff member to engage in online gaming the following must be adhered to

1. Staff member will phone the parent of a young person for over and under 18's to explain the approach to online gaming TCC will take and get their expressed consent for their child/ young person to take part.
2. Group of young people contacted through a messaging app with at least 2 staff included
  - watching videos and livestreams of other people playing, or share tips with other players to develop their own gaming skills.□
  - games are designed to be entertaining and can be fun and engaging for young people.□
  - watching their favourite gamers on YouTube or livestreaming on Twitch. They may also want to livestream themselves playing games.□

### **What are the risks of online gaming?**

#### **Bullying**

Children may be deliberately excluded from a game by their friends, or criticised for how well they play. Other players may swear or use abusive language over voice chat, and this can be upsetting for your child.

#### **Trolling, Griefing, Scammers**

Griefers are gamers who deliberately try to ruin the game for other players. This can be called trolling. Players may also try to trick or scam young people into giving up 'skins' or other in-game items by offering them money or by hacking their account. Skins are a cosmetic feature that let players personalise their character and in-game items. Some skins are extremely rare and valuable so losing them can be as upsetting for a child as losing a favorite toy or possession.

#### **In-game Purchasing**

Some games cost money to download, or ask players to buy credits or items so they can keep playing. Many free games are designed to make the player



want to continue but need payments to make this possible, which can be very frustrating.

### **Talking to people they don't know**

Some games are designed to be played in teams or against other people, and sometimes players can be based in different locations. This means young people can easily play with people they don't know and haven't met. They can communicate using voice, video or text chat. Some gamers use voice chat to discuss tactics and many games have a chat room.

Young people can also use other platforms, like Discord and Reddit, to learn tips about the games they play and speak to other players with similar interests. Many popular games have official channels with thousands of members. There's a risk of young people being groomed on these platforms.

During our time in self-isolation we want to be able to connect with young people in a healthy way. Online gaming is an opportunity to connect with particular groups of young people. Online Gaming allows for contact between players either through VOIP or chat groups with those playing the game.

For a TCC Staff member to engage in online gaming the following must be adhered to

1. Staff member will phone the parent of a young person for over and under 18's to explain the approach to online gaming TCC will take and get their expressed consent for their child/ young person to take part.
2. Group of young people contacted through a messaging app with at least 2 staff included

TCC will use TikTok as a platform to post videos only and not as a direct messaging app. There will be one TikTok account for the whole organisation.

- a. Senior management will be given the login details for the app
- b. Any audio or music used should not contain explicit lyrics

TCC will use TikTok as a platform to post videos only and not as a direct messaging app. There will be one TikTok account for the whole organisation.

- a. Senior management will be given the login details for the app
- b. Any audio or music used should not contain explicit lyrics

The nature of live streaming on Facebook Live, Instagram IGTV, YouTube etc is not directed at one person or one group and therefore does not need to

be tracked on a contact log. If young people comment or message during these live streams where possible those comments should be recorded.

**Live streams should also be saved and not deleted.**

**Section 3– Communicating with Young People via Post (Snail Mail)**

During COVID-19 it may be appropriate to write to a young person to encourage them or to send them resources specific to their needs, for example, study packs, mindfulness resources, cheer-up gifts, books etc. When writing to a young person who is under 18 the following policy should be followed.

1. Where possible, write your message on a postcard, so that the message is not perceived as private.
2. On occasions when you need to send something in a sealed envelope; For Example, “back to school packs” or mentoring information, please use the TCC Stamp (or another indicator) to clearly mark the envelope before posting. It is also our strong recommendation that you send an email to the parents letting them know that you have posted something to their child so that they know to expect it.

**Section 4– Communicating with Young People via Phone Calls**

During COVID-19 it may be appropriate for a staff member to call a young person on the telephone/ mobile phone. TCC staff want to keep relationships going with young people and be part of the support system during this social distancing time. Some young people may contact staff directly and request a phone conversation also. Staff will use their personal mobile phones for these calls.

1. Staff will connect with young people via text to arrange a time to call. In some case a young person may instigate through text to request a call.
2. The time will be agreed between both parties
3. A contact log will be complete at the end of the call and keep on file



## BIBLIOGRAPHY

Archer, K., Savage, R., Sanghera-Sidhu, S., Wood, E., Gottardo, A., & Chen, V. (2014). Examining the effectiveness of technology use in classrooms: A tertiary meta-analysis. *Computers & Education*, 78, 140-149.

Bernard, R. M., Borokhovski, E., Schmid, R. F., Tamim, R. M., & Abrami, P. C. (2014). A meta-analysis of blended learning and technology use in higher education: From the general to the applied. *Journal of Computing in Higher Education*, 26(1), 87-122.

Consolidated versions of the Treaty on European Union and the Treaty on the Functioning of the European Union (TFEU) [2016] OJ 202/1.

[http://data.europa.eu/eli/treaty/tfeu\\_2008/art\\_165/oj](http://data.europa.eu/eli/treaty/tfeu_2008/art_165/oj)

Cyprus education and Training Monitor 2018, European Commission

[https://ec.europa.eu/education/resources-and-tools/document-library/education-and-training-monitor-2018-cyprus-report\\_en](https://ec.europa.eu/education/resources-and-tools/document-library/education-and-training-monitor-2018-cyprus-report_en)

Erasmus+ Programme guide Version 3 (2020). [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/sites/default/files/erasmus\\_programme\\_guide\\_2020\\_v3\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/sites/default/files/erasmus_programme_guide_2020_v3_en.pdf)

European Commission. (2018a). *Communication from the Commission to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Engaging, Connecting and Empowering Young People: A New EU Youth Strategy*. COM (2018) 269 final. Brussels: European Commission.

[https://ec.europa.eu/youth/sites/youth/files/youth\\_com\\_269\\_1\\_en\\_act\\_part1\\_v9.pdf](https://ec.europa.eu/youth/sites/youth/files/youth_com_269_1_en_act_part1_v9.pdf)

European Commission. (2018b). *Commission Staff Working Document. Results of the Open Method of Coordination in the Youth Field 2010–2018. Accompanying the Document: Communication from the Commission to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Engaging, Connecting and Empowering Young People: A New EU Youth Strategy* SWD (2018) 168 final. Brussels: European Commission.



[https://ec.europa.eu/youth/sites/youth/files/youth\\_swd\\_168\\_1\\_en\\_autre\\_document\\_travail\\_service\\_part1\\_v6.pdf](https://ec.europa.eu/youth/sites/youth/files/youth_swd_168_1_en_autre_document_travail_service_part1_v6.pdf)

European Commission. (2018). *Developing digital youth work Policy recommendations, training needs and good practice examples*. Publications Office of the European Union.

<https://doi.org/10.2766/782183>

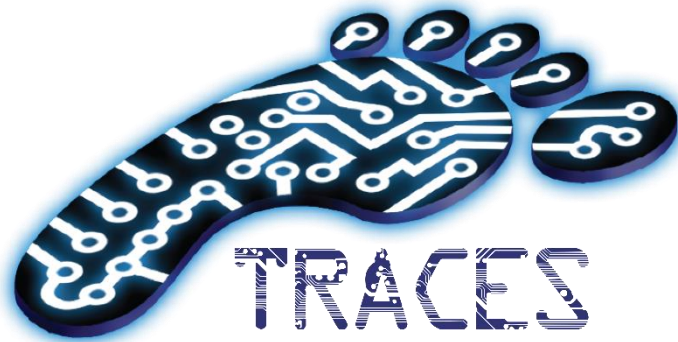
Grgurovic, M., Chapelle, C., & Shelley, M. C. (2013). A meta-analysis of effectiveness studies on computer technology-supported language learning. *ReCALL*, 25(02), 165.

Kremer, M., & Holla, A. (2009). Improving education in the developing world: what have we learned from randomised evaluations?. *Annu. Rev. Econ.*, 1(1), 513-542.

Tagg, J. P., & McEwan, A. D. (2015). *U.S. Patent No. 9,049,042*. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.







SUPPORTING YOUTH TO MANAGE THEIR DIGITAL & SOCIAL MEDIA PRESENCE

SEAL CYPRUS

inn<sup>o</sup>ventum



The project TRACES is co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (grant agreement 2019-1-CY02-KA205-001476).

This publication reflects 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.



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