



ICT4
YOUTH
WORK

O1 Rapport om bästa praxis - fallstudier om Internetstöd för ungdomsarbete



ICT4 YOUTH WORK

Förkortning:	ICT4YOUTHWORK
Titel:	IKT för att främja kvalitet i ungdomsarbeten
Avtal nr	2017-1-SE02-KA205-001722
Ansvariga:	Andreea Sida Mocanu, Miruna Gaman, Gabriela Socaciu, Zury Association
Författare/utvecklare:	Myrsini Glinos, SU; Dora Spyropoulou, Vassiliki Zalavra, Gov2U; Tiago Marques, SPI
Dokumentreferens:	O1
Spridningsnivå:	Offentlig
Version:	Final
Datum:	31/01/18



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Innehållsförteckning

Innehållsförteckning.....	3
Tabellförteckning	4
Figurförteckning	5
List of abbreviations	6
Sammanfattning.....	7
1. Introduktion	8
2. Definitioner	10
2.1. Definitioner av ungdom och ungdomsarbete	10
2.2. Definition av bästa praxis	11
3. Metodik	12
3.1. Målgrupper, domäner och kategorier	12
3.1.1. Målgrupper	12
3.1.2. Relevanta områden för ungdomsarbeten på Internet	12
3.1.3. Digitala verktygskategorier	13
3.1.4. Malldesign.....	13
3.2. Metodik	14
3.2.1. Frågeformulär till ungdomsgrupper.....	14
3.2.2. Intervjuer med ungdomsorganisationer	15
3.2.3. Klassificering av bästa praxis.....	15
4. Enkätresultat.....	18
5. Bästa praxis	20
6. Slutsats.....	80
7. Medverkande partners	81
8. Referencer.....	83
9. Webbidor/verktyg/applikationer refererade till i O1	84
10. Bilagor	93



ICT4
YOUTH
WORK

Tabellförteckning

Tabell 1 : Kriterierna på lodräta axeln, Source: R. Swart, 2011, A Methodology for identifying best practice for communication providers.....	16
Tabell 2 : Kriterierna på horisontella axeln, Source: R. Swart, 2011, A Methodology for identifying best practice for communication providers	17
Tabell 3 : Bästa praxis 1 – Effektiv kommunikation.....	21
Tabell 4 : Bästa praxis 2 - Teknikutbildning	23
Tabell 5 : Bästa praxis 3 - Program för visuellt berättande.....	25
Tabell 6 : Bästa praxis 4 – Program för samarbete.....	27
Tabell 7 : Bästa praxis 5 - Utbildningsplattform.....	29
Tabell 8 : Bästa praxis 6 - Plattform för samhällsutmaningar.....	31
Tabell 9 : Bästa praxis 7 - Karriärrådgivningsplattform.....	33
Tabell 10 : Bästa praxis 8 – Verktyg för visuellt berättande.....	35
Tabell 11 : Bästa praxis 9 - Interaktion.....	37
Tabell 12 : Bästa praxis 10 - e-deltagande	39
Tabell 13 : Bästa praxis 11 – Självutveckling.....	41
Tabell 14 : Bästa praxis 12 – Integration	43
Tabell 15 : Bästa praxis 13 - e-deltagande.....	45
Tabell 16 : Bästa praxis 14 - Tillgänglighet	46
Tabell 17 : Bästa praxis 15 - Engagemang/Spelifiering/Innovation	49
Tabell 18 : Bästa praxis 16 – Tillgång till utbildningsinformation via Internet för unga	51
Tabell 19 : Bästa praxis 17 – Tillgång till utbildningsinformation via Internet.....	53
Tabell 20 : Bästa praxis 18 - Tillgång till utbildning, kultur och social information via Internet.....	55
Tabell 21 : Bästa praxis 19 – Tillgång till kunskap; akademisk interaktion.....	57
Tabell 22 : Bästa praxis 20 - Ungdomsintegration/ Intern kommunikation / Intern organisation / tillgång till utbildningsinformation	59
Tabell 23 : Bästa praxis 21 - Ungdomsintegration/Intern kommunikation/Intern organisation/Tillgång till utbildning och policy information	61
Tabell 24 : Bästa praxis 22 - Ungdomsintegration/Intern kommunikation/Intern organisation/Tillgång till idrottsinformation/Spelifiering.....	63
Tabell 25 : Bästa praxis 23 - Ungdomsintegration / Intern kommunikation / Intern organisation / Tillgång till idrottsinformation	65
Tabell 26 : Bästa praxis 24 - Informationsportal	67
Tabell 27 : Bästa praxis 25 – LinkedIN-grupp.....	68
Tabell 28 : Bästa praxis 26 - Information Portal.....	70
Tabell 29 : Bästa praxis 27 - Arbetsmöjligheter för ungdomar.....	72
Tabell 30 : Bästa praxis 28 - STEER.....	75
Tabell 31 : Bästa praxis 29 - UNIAREA	76
Tabell 32 : Bästa praxis 30 - Tillgänglighet till arbete för ungdomar.....	78



Figurförteckning

Figur 1 : Konceptmall för bästa praxis	14
Figur 2 : bästa-praxis-matris Source: R. Swart, 2011, A Methodology for identifying best practice for communication providers.....	16
Figur 3 : Bästa praxis 1 Matris	21
Figur 4 : Bästa praxis 2 Matris	23
Figur 5 : Bästa Praxis 3 Matris	25
Figur 6 : Bästa praxis 4 Matris	27
Figur 7 : Bästa praxis 5 Matris	29
Figur 8 : Bästa praxis 6 Matris	31
Figur 9 : Bästa praxis 7 Matris	33
Figur 10 : Bästa praxis 8 Matris.....	35
Figur 11 : Bästa praxis 9 Matris.....	37
Figur 12 : Bästa praxis 10 Matris.....	39
Figur 13 : Bästa praxis 11 Matris.....	41
Figur 14 : Bästa praxis 12 Matris.....	43
Figur 15 : Bästa praxis 13 Matris.....	45
Figur 16 : Bästa praxis 14 Matris.....	47
Figur 17 : Bästa praxis 15 Matris.....	49
Figur 18 : Bästa praxis 16 Matris.....	51
Figur 19 : Bästa praxis 17 Matris.....	53
Figur 20 : Bästa praxis 18 Matris.....	55
Figur 21 : Bästa praxis 19 Matris.....	57
Figur 22 : Bästa praxis 20 Matris.....	59
Figur 23 : Bästa praxis 21 Matris.....	61
Figur 24 : Bästa praxis 22 Matris.....	63
Figur 25 : Bästa praxis 23 Matris.....	65
Figur 26 : Bästa praxis 24 Matris.....	67
Figur 27 : Bästa praxis 25 Matris.....	69
Figur 28 : Bästa praxis 26 Matris.....	71
Figur 29 : Bästa praxis 27 Matris.....	73
Figur 30 : Bästa praxis 28 Matris.....	75
Figur 31 : Bästa praxis 29 Matris.....	77
Figur 32 : Bästa praxis 30 Matris.....	79



List of abbreviations

ICT4YOUTHWORK	ICT for fostering quality improvements in youth work
3D	Three-Dimensional
APP	Application
ARWU	Academic Ranking of World Universities
BLOD	Bodossaki Lectures on Demand
EU	European Union
FB	Facebook
ICT	Information and Communication Technology
IT	Information Technology
IPDJ	Instituto Português do Desporto e Juventude
Model UN	Model United Nations
MOOCs	Massive Online Open Courses
MUN	Model United Nations
NEET	Not in Education, Employment, or Training
NGOs	Non-governmental organizations
O1	Intellectual Output 1
O2	Intellectual Output 2
O3	Intellectual Output 3
OPAC	Online Public Access Catalogue
R&D	Research & Development
TGW	Team Working Group
UN	United Nation
URL	Universal Resource Locator
YGI	Youth Group I
YGII	Youth Group II
YGIII	Youth Group III
GOV2U	GOVERNMENT TO YOU
SPI	Sociedade Portuguesa de Inovação - Consultadoria Empresarial e Fomento da Inovação, S.A.
ZURY	ZURY Association



Sammanfattning

Under de senaste åren har Internettillgång och mobiltelefoner i Europa ökat dramatiskt. Det har skapat en stor marknad där ungdomar är användare. Detta fenomen har påverkat ungdomsarbetsorganisationer till att gå från de traditionella kommunikationskanalerna till att använda nya medier, särskilt sociala medier för att nå ungdomar. Europa är föregångare när det gäller mobilteknologi och nya tillämpningar av teknik som föredras av en ung konsumentgrupp. Denna rapport handlar om effektiva digitala verktyg som kan förbättra kommunikationen och samspelet mellan ungdomsarbetare och ungdomar.

I föreliggande rapport beskrivs 30 fallstudier med goda exempel för Internetbaserat ungdomsarbete i Sverige, Grekland, Portugal, Storbritannien och Rumänien. Dessa exempel antas vara relevanta även för andra europeiska länder. De bästa exemplen omfattar digitala och sociala medier som kan förbättra inte bara ungdomsorganisationernas verksamhet med målgruppen utan också den interna kommunikationen inom ungdomsorganisationen.

Rapporten är uppbyggt enligt följande:

Sammanfattning

Kapitel 1 - introduktion och en kort beskrivning av sammanhanget, utmaningen och målen;

Kapitel 2 - definitionerna av "ungdom", "ungdomsarbetare" och "bästa praxis" som används i denna rapport;

Kapitel 3 - beskriver undersökningsmetoderna som användes för denna rapport;

Kapitel 4 - presenterar enkätresultaten

Kapitel 5 - presenterar de 30 fallstudierna som goda exempel på Internetbaserat ungdomsarbete

Kapitel 6 - slutsatser

Kapitel 7 - introducerar de medverkande organisationerna och deras arbetsområde.



1. Introduktion

Studien genomfördes som en del av projektet ICT4YOUTHWORK, ett projekt inom ramen för EU: s Erasmus + program, nyckelområde 2: strategiska partnerskap. ICT4YOUTHWORK-projektet syftar till att förbättra kommunikationen mellan ungdomsarbetare, ungdomsorganisationer och ungdomar genom informations- och kommunikationsteknik (IKT), sociala medier och digitala verktyg. Målsättningen är att stödja ungdomsorganisationer att uppdatera och anpassa sina metoder till den nya tekniken för att förbättra deras kontakt med ungdomar och därigenom öka kvaliteten i tjänster till ungdomar i Europa.

Målsättningarna för ICT4YOUTHWORK är:

- Samla in och analysera data, identifiera och leverera en rapport om bästa praxis som kan användas av alla partnerländer: Sverige, Grekland, Portugal och Rumänien samt även andra länder i Europa.
- Förbättra och uppmuntra användningen av IKT, digitala verktyg och sociala medier i ungdomsarbetsorganisationer.
- Förbättra tillgången till befintlig kunskap, erfarenhet och kunnande om bästa praxis, digitala verktyg och metoder för ungdomsarbete i den digitala tidsåldern.

ICT4YOUTHWORK-projektet kommer att leverera totalt tre analytiska rapporter inom två år. Den föreliggande rapporten (O1) beskriver undersökningen, datainsamlingen och dataanalysen som ledde till identifieringen av 30 bästa praxis inom Internetbaserat ungdomsarbete. Den andra och tredje rapporten i projektet kommer att presentera riktlinjer för utvalda digitala verktyg (O2) och en kunskapsförteckning över bästa praxis och digitala verktyg (O3), båda bygger på O1-rapportens resultat.

O1-rapporten presenterar 30 fallstudier av bästa praxis på Internetbaserat ungdomsarbete, en översikt över Internet-verktygen och deras syfte i ungdoms- och ungdomsarbete från Erasmus + deltagande länder, särskilt från Sverige, Grekland, Portugal och Rumänien. Dessa goda exempel kan hjälpa ungdomsarbetsorganisationerna att stärka sin närvaro på nätet samt främja ungdomars deltagande, ungdomsarbete, socioekonomisk inkludering mm. I rapporten förmedlas idéer om digitala verktyg som är lättillgängliga och återanvändbara av andra organisationer som är involverade i ungdomsarbete.

Sedan början av 1990-talet har i EU-länderna ungdomsarbetet vuxit fram som en professionell verksamhet, vilket förändrat hur ungdomar som grupp uppfattas av politiska beslutsfattare. Ungdomar är nu betraktade som en distinkt grupp mellan barndomen och vuxenlivet, men framförallt ses de som en positiv resurs med stor potential att bidra inom ekonomiska, kulturella och sociala områden. Att arbeta utanför arbets- eller skolmiljön har visat sig vara fördelaktig för ungdomars egenutveckling, ett balanserat liv, ett medvetet medborgarskap och det har skapat nya möjligheter till sysselsättning.

Det är en socialt medveten "inomhus-generation", för vilka ett första viktigt steg är att via Internet upptäcka en förening, aktivitet eller organisation. Det är det steget som kan hjälpa ungdomsorganisationer att locka nya medlemmar, det gäller att bjuda in dem till de fysiska platserna/händelserna etc. Det är därför viktigt för ungdomsorganisationerna att fortsätta att utvecklas och hålla kontakten med tekniktrenderna för att nå den yngre målgruppen. Eftersom



sociala medier växer exponentiellt och blir en permanent del av ungdomarnas liv är det viktigt att ungdomsorganisationerna är medvetna om de fördelar som dessa IKT-metoder och verktyg har. För ungdomsarbetaren, liksom för organisationen som helhet är möjligheterna otaliga, från interna (inom organisationen) till marknadsföring och kommunikation. IKT kan användas till att marknadsföra evenemang, engagera en ung publik, rekrytera volontärer, stå i direktkontakt med målgruppen och skapa möjligheter för ett växande samhälle utan gränser.



2. Definitioner

2.1. Definitioner av ungdom och ungdomsarbete

I en ny studie¹ om värdet av ungdomsarbete i EU är "ungdom" definierad som en distinkt grupp som skiljer dem från barn och vuxna och de ses som en specifik målgrupp för olika former av verksamheter; sociala, pedagogiska, idrottsliga etc. "Ungdomsarbete" är ett brett och mångfacetterat område, och det är således svårt att definiera det i ett enda begrepp. I samma studie definieras ungdomsarbete som all verksamhet som rör ungdomar:

"Det utförs av klubbar och centra, socialarbetare, föreningar med olika syften och tar sig uttryck i ungdomsrörelser, består av sociala välfärdstjänster etc. De aktiviteter som ungdomsarbete tillhandahålls i kan grupperas inom kategorierna kultur, sport, fritid, utbildning, miljöskydd, samhällsengagemang, internationellt samarbete och utveckling och så vidare." (fritt översatt, EU 2014 s. 52)

Som studien visar har ungdomsarbetsorganisationer stor betydelse, eftersom det i dag är nästan 30 procent av ungdomarna som är i riskzonen för fattigdom eller social isolering. Arbetslöshet bland ungdommar och otillräckliga kunskaper samt bristfällig utbildning är andra utmaningar som ungdomsarbetare behöver ta itu med. Dessa ungdomsarbetare kan vara antingen tjänstemän eller frivilliga som "kommer från olika utbildnings- och yrkesbakgrunder och är involverade i olika aktiviteter.". Olika typer av ungdomsarbetsorganisationer som erbjuder kompletterande ungdomsarbete/specialiststöd inom en befintlig (formell) tjänst (institution) är:

- Organiserade ungdomsföreningar;
- Frivilligt ungdomsarbete (ibland även benämnt "gatuarbete") inriktat på behovet av att engagera sig på de som är "svåra att nå";
- Ungdomsklubbar/positiva aktiviteter.

Baserat på ovanstående definitioner presenterar denna rapport bästa praxis från olika typer av ungdomsarbetsorganisationer, de täcker olika ämnen och åtgärder inom flera samhällsområden.

¹ EU Pub, 2014 "Working with young people / The value of youth work in the European Union: case studies" Luxembourg: Publications Office of the European Union



ICT4
YOUTH
WORK

2.2. Definition av bästa praxis

"En metod eller teknik som konsekvent visat resultat överlägsen de som uppnåtts med andra medel, och det används som riktmärke."²

"Ett förfarande som har visats, genom forskning och erfarenhet producera optimala resultat och som är etablerat eller föreslagen som en standard som är lämplig för omfattande tillämpning".³

Studien antog dessa definitioner och utvecklade en bästa-praxismatris baserad på vissa kriterier för att utvärdera och "betygsätta" varje exempel (se avsnittet Metodik). Varje aktivitet i det Internetbaserade ungdomsarbetet bedömdes i förhållande till organisationens specifika mål. Den röda tråden som löper genom alla bästa-praxis-fallen var deras gemensamma syfte att bättre samverka, kommunicera, leverera information och ge stöd och tillgång till olika möjligheter att nå unga via Internet-kanaler.

² <http://www.businessdictionary.com/>

³ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/best%20practice>



3. Metodik

Det första internationella mötet i TWG ägde rum i Timișoara (Rumänien), där följande aspekter av projektet och O1 diskuterades:

- Projekt- och O1-mål
- Hur man definierar en bästa praxis
- Forskningsmetodik
 - skapa forskningsverktyg (enkäter/online frågeformulär/intervjuer)
 - definiera målgrupper
- Tidsplan för aktiviteter för genomförande av O1
- Partners ansvar

3.1. Målgrupper, domäner och kategorier

3.1.1. Målgrupper

Eftersom detta projekt syftar till att överbygga klyftan mellan ungdomsarbetare och ungdomar, ville vi fråga både ungdomsarbetare och ungdomar om vilka digitala verktyg de använder och för vilket ändamål. Vårt beslut att fråga ungdomar om vilka digitala verktyg och sociala medier de använder gav mer djup i studien. Att engagera ungdomar i forskningen ansågs nödvändig, eftersom de är slutanvändarna av dessa verktyg och de som avgör om ett verktyg är lämpligt eller inte. Målgrupperna som representerar den unga intressentgruppen definierades därför enligt följande:

- Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år gamla)
- Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/ unga yrkesverksamma/arbetsökande (18-30 år gamla)
- Ungdomsgrupp III – Ungdomsarbetare, ungdomsorganisationens representanter och ungdomsinstruktörer.

3.1.2. Relevanta områden för ungdomsarbeten på Internet

Digitala verktyg kan fungera som en katalysator för innovation, inte bara genom att ändra hur vissa ungdomsarbetsaktiviteter utförs utan också genom att öppna vägen för nya möjligheter för ungdomsorganisationer och deras medlemmar i onlinevärlden: från att underlätta kommunikation till att ge tillgång till information och lärandemöjligheter. Projektdeltagarna bestämde sig därför för att identifiera fyra kategorier eller domäner där digitala verktyg påverkar ungdomsarbetspraxis:

- Utbildning
- Sysselsättning
- Samhällsutmaningar
- Social interaktion



3.1.3. Digitala verktygskategorier

Inspirerad av "Social Media Landscape 2017" av Frederic Cavazza⁴ identifierade vi sex kategorier av sociala digitala verktyg baserat på deras användning:

1. **Publicering** - innehåller plattformar eller webbplatser som tillåter användaren att publicera onlineinnehåll (t.ex. Blogg);
2. **Dela** - Denna kategori representeras av onlinemediaverktyg där användare byter, distribuerar och tar emot innehåll, allt från en kort textpost till en länk eller ett digitalt foto (Kietzmann & Hermkens, 2011);
3. **Meddelanden** - Denna kategori representeras av medieverktyg där användare kommunicerar med andra användare i sociala media. Många sociala medier är utformade främst för att underlätta samtal mellan individer och grupper. Människor tweetar, gör kommentarer online och skickar meddelanden till andra användare för att möta likasinnade personer, bygga upp självkänsla eller vara i framkanten av nya idéer eller i trendiga ämnen. Men andra medieverktyg tillåter människor att få sitt meddelande uppmärksammat och påverkar humanitära frågor, miljöproblem, ekonomiska frågor eller politiska debatter (Kietzmann & Hermkens, 2011);
4. **Diskutera** - Denna kategori representeras av onlinemediaverktyg där användare kan vara relaterade eller kopplade till andra användare. Två eller flera användare har någon form av anknytning som föranleder dem att konversera, dela innehåll, mötas eller helt enkelt bara lista varandra som vän eller supporter (Kietzmann & Hermkens, 2011);
5. **Samarbeta** - Denna kategori representeras av onlinemediaverktyg där användare kan bilda nätverk och grupper av personer med liknande bakgrund eller intressen. Ju mer "socialt" ett nätverk blir, desto bredare är gruppen av vänner, följare och kontakter (Kietzmann & Hermkens, 2011);
6. **Nätverk** - Möjliggör informella band mellan ungdomsarbetare/ungdomsorganisationer med andra människor inom eller utanför deras fält via sociala nätverk. Nätverk kan öka kapaciteten i verksamheten, eftersom det kan göra det möjligt för ungdomsarbetare att hitta nya volontärer eller engagera ungdomar i aktiviteter.

3.1.4. Malldesign

Deltagarna i projektet utvecklade en mall (bilaga 1) för att ge en struktur för att presentera bästa praxis baserad på de sex kategorierna och fyra domäner som presenteras i 3.1.2 och 3.1.3. Figur 1 nedan visar ett inledande koncept om hur de bästa metoderna presenteras i slutrapporten.

⁴ <https://fredcavazza.net/2017/04/19/social-media-landscape-2017/>



Figur 1 : Konceptmall för bästa praxis

3.2. Metodik

En kombination av kvalitativa och kvantitativa metoder användes i denna studie:

- Frågeformulär: frågor med fasta svarsalternativ distribuerades till två ungdomsgrupper (**Ungdomsgrupp II och III**). ZURY anordnade besök i två skolor och undersökte ungdomsgrupp I efter att ha erhållit samtycke till studien.
- Intervjuer: Intervjuer genomfördes via telefon med ungdomsarbetsorganisationer;
- Analys av tillgänglig information: Partners undersökte olika ungdomsarbetsorganisationer på nätet (hemsida, sociala medier, etc.) för att förstå hur dessa fungerar i det virtuella sammanhanget.

I online-frågeformulären och intervjuerna användes samma uppsättning frågor för att få ett jämförbart material från alla partnerländerna. Frågorna återfinns i bilagorna 2, 3 och 4 tillsammans med resultaten.

Kombinationen av de kvalitativa och kvantitativa metoder som användes i denna studie ligger till grund för urvalet av de 30 bästa exemplen på effektiv digital kommunikation för ungdomar och ungdomsarbetare.

3.2.1. Frågeformulär till ungdomsgrupper

Online-enkäter användes som metod för att samla in uppgifter om vilken typ av digitala verktyg de tre ungdomsgrupperna använder. Frågorna distribuerades via forum, sociala medier och e-post; riktade till skolor, universitet, icke-statliga organisationer etc. Enkäterna distribuerades enligt följande:

- Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) - endast i Rumänien;
- Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/ arbetssökande (18-30 år gamla);



- Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare, ungdomsorganisationens representanter och ungdomsinstruktörer.

För var och en av dessa målgrupper utvecklades ett individuellt frågeformulär.

Totalt besvarades 245 frågeformulär, fördelat enligt följande:

- 23 frågeformulär för ungdomsgrupp I;
- 159 frågeformulär för ungdomsgrupp II;
- 63 frågeformulär för ungdomsgrupp III;

Totalt besvarades enkäten av personer i 21 länder – det var imponerande: Sverige, Portugal, Rumänien och Grekland, men även Albanien, Bulgarien, Storbritannien, Togo, Belgien, Cypern, Finland, Frankrike, Tyskland, Irland, Italien, Luxemburg, Monaco, Slovakien, Spanien, Schweiz och USA.

Frågorna återfinns i bilagorna 2, 3 och 4 tillsammans med resultaten. Frågorna har grupperats i tre områden: i) Allmän information, ii) Ungdom och utbildning iii) Ungdom och samhällsutmaningar. Google Form användes för att skapa och gruppera resultaten från frågeformulären.

Enkäten distribueras via Internetkanaler, det medgav en bred räckvidd och ett stort antal respondenter. Men enkät med fasta svarsalternativ tillät det inte mycket flexibilitet eller analysdjup för de svarande.

3.2.2. Intervjuer med ungdomsorganisationer

Två kvalitativa metoder användes:

- Telefonintervjuer med representanter för partnerskolor, universitet och ungdomsorganisationer;
- Analys av tillgängligt material, både digitala och tryckta källor, utfördes i varje partnerland.

Partners genomförde telefonintervjuerna och använde samma frågor i alla länder, vilket gav jämförbara resultat. Samtidigt gav intervjuerna en djupare förståelse för hur ungdomsarbetare använder digitala verktyg.

Genom analys av dokument och aktiviteter online kunde partnererna undersöka hur ungdomsarbete sker i praktiken. Partnererna studerade bland annat ungdomsarbetsorganisationernas webbplatser och sociala medier.

Fördelarna med kvalitativ forskningsmetod är att det gav oss en djupare förståelse av digitala medier och de strategier som används inom ungdomsarbetsorganisationerna.

3.2.3. Klassificering av bästa praxis

De 30 bästa-praxis-fallstudierna identifierades av partners utifrån resultaten från de kvalitativa och kvantitativa undersökningarna med hjälp av "Matrisen för bästa praxis" som utvecklats av Robin Swart (A Methodology for identifying best practice for communication providers, 2011) (figur 2).



Analysen av fallstudierna gjordes med hjälp progressiva skalor fördelade på två axlar (vertikal och horisontell). Det innebär att alla krav på ett kriterium måste uppfyllas innan poäng kan erhållas på nästa nivå. En poängmatris användes för att summera "poängen" för varje fallstudie.

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 2 : bästa-praxis-matris Source: R. Swart, 2011, *A Methodology for identifying best practice for communication providers*

Kriterierna för klassificeringen i matrisen förklaras nedan (Tabell 1 och Tabell 2).

Lodrät axel	
Behovsanpassat	Passar det målgruppens behov?
Hållbart	Är det för resurskrävande? Gäller det bara en specific organisation? Är det redan finansierat eller behövs löpande extra finansiering?
Viktigt	Kan ungdomsorganisationen klara sig utan det? Eller är det en integrerad del av det dagliga arbetet?
Reproducerbart	Är det begränsat till en målgrupp eller kan det enkelt användas av andra ungdomsorganisationer/strukturer?
Innovativt	Är verktyget nytt/unikt/? Tillför det nya perspektiv/möjligheter som på ett betydande sätt förbättrar existerande praktik?

Tabell 1 : Kriterierna på lodräta axeln, Source: R. Swart, 2011, *A Methodology for identifying best practice for communication providers*

Horisontell axel	
Nytta	Vad tillför det? Vilka nya möjligheter ges? Vem/vilka/vad tjänar mest på det?
Tillgänglig	Är det ett allmänt tillgängligt verktyg/social media? Är det enkelt tillgängligt för andra ungdomsorganisationer?
Fullständig	Är verktyget väl dokumenterat, uppdaterat och komplett?
Mogen	Verktygen används väl integrerade i arbetsprocesser hos ungdomsorganisationer och är tillförlitliga.



ICT4
YOUTH
WORK

Värde	Har verktyget testats och validerats av ungdomsorganisationer? Vilka fördelar kan påvisas och vilka har kvantifierats? Finns dokumenterade bevis på att verktyget tillför ungdomsorganisationen ett mervärde?
-------	---

Tabell 2 : Kriterierna på horisontella axeln, Source: R. Swart, 2011, A Methodology for identifying best practice for communication providers

Digitala verktyg för bästa praxis kan vara i olika utvecklingsstadier: i början, slutet eller någonstans däremellan. Verktygen klassificeras och struktureras enligt en skala som motsvaras av olika färger (nyanser av blått) (figur 2):

☀ **Utveckling** - Ett digitalt verktyg som är ett nytt koncept eller i en första version (men det är tillgängligt och användbart för användarna) samt visar potential att bli en bästa praxis. Dess relevans, innovativa karaktär och potential för reproducerbarhet bland andra organisationer är ännu inte bevisade.

☀ **Lovande** - Ett program, en verksamhet eller en strategi som har fungerat inom en organisation, visar potential under sina tidiga skeden för att bli en bästa praxis med långsiktigt hållbar påverkan. En lovande praxis måste ha någon objektiv grund för att uppfylla behoven hos en potentiell målgrupp, påvisa nytta, vara tillgänglig och hållbar, fullständig och väsentlig för organisationens verksamhet.

☀ **Bra** - Ett digitalt verktyg eller sociala medier som uppfyller de flesta av följande kriterier: visar ett innovativt eller replikerbart tillvägagångssätt, är avgörande för organisationens aktiviteter och visar hållbarhet, stabilitet samt har använts sedan länge.

☀ **Bäst** - De digitala eller sociala medieverktyg som har visat sig leda till betydande förbättringar och enkelt kan replikeras till olika andra sammanhang. Dessa metoder måste visa tydliga innovativa fördelar och resultat för målgruppen, samt anses vara nödvändiga av ungdomsorganisationer eller ungdomsarbetare i deras dagliga arbete med ungdomar. Vidare skall de ha varit implementerade en längre tid och bevisat nytta upprepade gånger.

För några av kriterierna (tabell 1 och tabell 2) behövs mer förtydligande för att en övning ska få en mer exakt klassificering enligt den föreslagna klassificeringsmodellen:

- **Innovation** innebär en omfattande förändring som påskyndar och förbättrar hur vi utvecklar, producerar och får tillgång till nya produkter, industriella processer och tjänster. Förändringar som skapar fler jobb förbättrar människors liv och bygger gröna och bättre samhällen⁵.
- IKT-verktyg eller sociala medier syftar till att göra det möjligt för alla användare att ha lika tillgång till information och funktioner på webben. Mer specifikt betyder **webbtillgänglighet** att personer med alla förmågor och funktionshinder kan uppfatta, förstå, navigera och interagera med webben⁶.
- Ett IKT-verktyg eller sociala media är **moget** när det är fullt integrerat i organisationens vision, interna process och verksamhet⁷.

⁵ http://europa.eu/rapid/press-release_MEMO-10-473_en.htm

⁶ http://ec.europa.eu/ipg/standards/accessibility/index_en.htm

⁷ http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/repository/education/tools/docs/2015/monitor15-vol-2_en.pdf



4. Enkätresultat

Det var 245 personer från 21 länder som besvarade online-enkäterna. Det gav värdefull information om alla tre ungdomsgrupperna som är ingick i studien.

- Ungdomsgrup I: I ungdomsgrupp I deltog 23 ungdomar mellan 13 och 18 år.
- Ungdomsgrup II: I ungdomsgrupp II deltog 159 personer mellan 22 och 30 år.
- Ungdomsgrup III: Det var även 63 ungdomsarbetare/organisationer svarade på online-enkäten.

Resultaten visade skillnader mellan målgrupperna, t ex vad gäller hur ofta vissa digitala verktyg användes. Samtidigt fanns det många likheter, till exempel användningen av Facebook-grupper och WhatsApp-grupper. Huvudresultatet var att de digitala verktyg som används av ungdomar och ungdomsorganisationer i Europa kan vara helt olika. När man jämför ungdomsgrupperna är det tydligt att ungdomsgrupp I och ungdomsgrupp II inte har kunskap om några av de verktyg som används av Ungdomsgrupp III (eller helt enkelt inte använde dem). Se data i bilaga 2, 3 och 4 i denna rapport.

Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) - Bilaga 2

Inom ungdomsgrupp I deltog ungdomar mellan 13-18 år. Totalt besvarades 23 enkäter, varav 43,48% av de svarande var 13 år och 30,43% var 14 år.

Det noterades att i denna ungdomsgrupp användes digitala verktyg dagligen, särskilt för gruppkommunikation (95,65% dagligen), informationssökning (78,26%), personlig eller professionell utveckling (78,26%) och kommunikation med klasskamrater (80,95%).

Användningen av organisatoriska verktyg relaterade till planering eller schemaläggning av aktiviteter (t.ex. läxor) var dock begränsad till veckoperioder (dvs. 72,72% veckovis mot 27,27% dagligen).

För extra hjälp eller handledning eller informationssökning föredrog de unga att använda Wikipedia (47,83%), YouTube (43,48%) och AskFM (8,7 %) med en daglig frekvens på 78,26%.

De mest använda verktygen för support, hjälp eller råd användes i genomsnitt mer än 5 gånger och hade en relativt lika användningsgrad bland ungdomarna mellan 13 och 18: Snapchat-18,35%, Instagram-16,51%, Facebook (Grupper) -14,68%, WhatsApp-13,76%, Facebook (Personlig profil) -12,84%.

Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/arbetssökande (18-30 år gamla) - bilaga 3

I ungdomsgrupp II deltog 159 ungdomar mellan 22-30 år, varav 21,36% av de svarande var 28 år och 19,42% var 29 år.

93 personer (20 %) av de svarande var för närvarande anställda och det hade en direkt effekt på användningsfrekvensen för vissa verktyg. Frågan om att välja onlineverktyg som används för att leta efter ett jobb hade till exempel låga resultat, eftersom deltagarna redan var anställda.

Procentandelarna angående medieverktyg som används för kommunikation, delning, nätverk eller samverkan med kamrater var höga för applikationer som Facebook (33,05%), YouTube (30,42%), E-post (25%), Microsoft Word (14,41%) och Power Point (12,88%).



Det observerades också att ungdomsgrupp II föredrog andra onlineverktyg än ungdomsgrupp I såsom LinkedIn-44,57%, Dropbox - 18,59%, Indeed (www.indeed.com) - 18,48%, Coursera (www.coursera.org) - 10,83% eller Duolingo (www.duolingo.com) - 9,58 %.

Inom denna målgrupp valdes ett antal andra intressanta digitala verktyg, och trots att de inte hade en breda användningsområden kunde de fortfarande användas för specialiserade kategorier som publicering, delning, budskap, diskussion, samverkan och nätverkande :

- *Lärande* - LinkedIn Learning, MOOCs, Google Analytics Academy, StackOverflow, OpenCulture, SoloLearn eller DataCamp;
- *Diskutera* - Slack, Instagram, Nyhetsbrev, Research Gate, Yammer, Github eller Stackoverflow;
- *Publicering* - Canva, Asana, Wunderlist, Indesign, Googleslides, Skype Lync, Revit, Latex, Klubbhus, Gephi, Tabellau, Carto, TakeCare, Slideful, Buncree eller Picasa;
- *Dela* - Box, MEGA, SlideShare, Flickr, Github, SVN, Sharepoint, 4P, Newforma, GitLab, Databas, Signal, Figshare eller Basecamp.

Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ ungdomsorganisationens representanter/ ungdomsinstruktörer - Bilaga 4

Inom målgruppen ungdomsgrupp III deltog 63 ungdomsarbetare och ungdomsorganisationer från 8 länder.

För meddelanden och diskussionsändamål var de mest använda verktygen e-post (22,87%), Facebook (Sidan) (21,62%) och Facebook (Grupper) (14,14%). Vi fick reda på att andra digitala verktyg användes för samma ändamål, som Forum, Mailchimp, Slack, Twitter eller Snapchat.

För att samarbeta, dela och engagera ungdomar i aktiviteter, användes hemsidor (16,10%), Facebook (sida) (20,97%), Facebook (Grupper) (14,61%) och e-post (23 %). Totalt användes dessa verktyg i hög grad dagligen (69,57%). Specialiserade verktyg som Blogger Blog, Wordpress Blog, Snapchat, Yahoo/Google-grupper, MailChimp, Meet Up eller Twitter, användes också för att kommunicera med målgruppen.

För att förbereda en presentation eller organisera aktiviteter, använder ungdomsarbetare Facebook-grupper (35,71%), WhatsApp Groups (21,43%), Photoshop (22,53%), Windows Movie Maker (12,64%), Prezi (10,99%). Specialiserade verktyg identifierades också här, såsom Soundcloud, Garmin Connect, Strava, Meet Up eller Kahoot för att organisera lagaktiviteter. Och Gimp, Imovie, Keynote, Freepik, Befunky, Animoto, Wondershare Filmora för att skapa presentationer. En intressant observation var att ungdomsarbetare kämpade för att rekommendera digitala verktyg för studenter eller ungdomar inom områden som yrkesutveckling. Det var tydligt att de hade dålig kunskap om de verktyg som i stor utsträckning användes av ungdomsgrupp I och ungdomsgrupp II. För organisationsspecifikt arbete använde ungdomsarbetare verktyg som Dropbox, WeTransfer, Google Transfer, Asana, Flickr, Wunderlist, Audacity, Strava eller Jira.



ICT4
YOUTH
WORK

5. Bästa praxis

Bästa praxis 1	
Mål	Effektiv kommunikation
Organisation	Educatio Association www.asociatiaeducatio.ro
Ursprungsland	Rumänien
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input checked="" type="checkbox"/> Anställningar <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori/Typ	<input type="checkbox"/> Publicering <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input checked="" type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverkande
Beskrivning	<p>Organisation: Educatio Association har uppdrag att involvera ungdomar i föreningens projekt för att skapa ett hållbart och deltagande civilsamhälle baserat på grundläggande mänskliga värderingar som: engagemang och solidaritet, kultur och konst, demokrati och mänskliga rättigheter, samarbete och ömsesidig respekt.</p> <p>Bästa praxis: Under alla stadier av ett projekt - från utveckling till implementering, etc. - är en effektiv kommunikation avgörande. För att uppnå detta är den använda kanalen av avgörande betydelse.</p> <p>Verktyg: Educatio Association har upprättat en konkret kommunikationsmetod med WhatsApp⁸ som grundverktyg. De har utvecklat ett system som gör att användarna enkelt kan känna igen att meddelandet i WhatsApp mottogs/skickades från organisationen (dvs. Educatio Association). Varje projekt har en identitet och det är strukturerat enligt följande:</p> <ul style="list-style-type: none"> • · Gruppnamn: Projekttitel/Utbildning / År • · Meddelandehåll • · Händelse/Deadline/Beskrivning • · Händelse/Deadline/Begäran • · Projektnamn/Deadline/Begäran • · Projektnamn/Deadline/Uppgiftsinformation

⁸ WhatsApp är en applikation för direkt kommunikation i realtid.



ICT4
YOUTH
WORK

	WhatsApp-grupp har medlemmar som tillhör samma projekt. När ett meddelande skickas till WhatsApp-gruppen meddelas medlemmarna inom den gruppen omedelbart.
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/ unga yrkesverksamma/ arbetssökande (18-30 år gamla) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetar/ungdomsorganisationens representanter/ ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Kommunikationen är enkel, snabb och direkt. Meddelanden når målgruppen omedelbart.
Betydelse	Garanterar effektiv direktkommunikation med en struktur som förenklar projekthantering.
Annan relevant information	WhatsApp kan även förmedla meddelanden i röst och videoformat.

Tabell 3 : Bästa praxis 1 – Effektiv kommunikation

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 10	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 3 : Bästa praxis 1 Matris

Matrisresultat: 10 poäng

Motivering: Organisationen har utvecklat en intressant och reproducerbar metod med hjälp av ett etablerat verktyg och uppfyller därmed alla kriterier (enligt den lodräta och horisontella dimensionen i matrisen).



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 2	
Mål	Teknikutbildning
Organisation	Kids in Tech http://kidsintech.adfaber.org
Ursprungsland	Rumänien
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publicering <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Kids in Tech är en teknikklubb som ger skollärare möjlighet att bygga egna Tech Club och teknikprojekt genom vilka eleverna kan lära sig om teknik. Mer specifikt ger klubben en plattform för studenter att lära sig om roboteknik och kodning, samt att skapa appar, webbplatser och andra IKT-verktyg. Kids in Tech syftar till att erbjuda en ny typ av utbildning i Rumänien kring e-learning, gratis. Elever i årskurs 5-12 från statligt finansierade skolor kan delta i Tech club.</p> <p>Bästa praxis: När den samordnande läraren registrerar en ny klubb (minst 5 studenter) får han/hon relevant information, läromedel och utbildning.</p> <p>Verktyg: Kids in Tech använder en e-learning-plattform som heter codeSchool, där handledning för olika kodningsprogram tillhandahålls (ex. Scratch, Python, C ++, Html, etc.). Det finns också handledning för edison och codeBug robotar.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/ unga yrkesverksamma/arbetssökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ ungdomsorganisationens representanter/ ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Det finns totalt 250 Tech clubs i landet. Detta initiativ har ökat användningen av IKT i skolan. Flera nationella tävlingar och evenemang har anordnats.
Betydelse	Det visar att alla kan lära sig programmera. Inom ett par timmar kan de skapa 3D animationer, filmer och spel med Javaprogrammering. Det är en ny form av lärande som fokuserar e-lärande och praktiska färdigheter.



ICT4
YOUTH
WORK

Annan relevant information

Det är en gratis plattform för skolor.
Endast privata aktörer behöver betala för tjänsterna.

Tabell 4 : Bästa praxis 2 - Teknikutbildning

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 4 : Bästa praxis 2 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Kids in Tech är ett finansierat initiativ som kan spridas internationellt och inkludera alla ungdomsgrupper. Men, det är inte innovativt, eftersom liknande plattformar och initiativ redan finns.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 3	
Mål	Program för visuellt berättande
Organisation	Ofensiva Tinerilor www.ofensivatinerilor.ro
Ursprungsland	Rumänien
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publisering <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Organisationen grundades 2004 och främjar kulturell mångfald, ansvar i samhället och beslutsfattande öppenhet i den offentliga förvaltningen. Dess aktiviteter omfattar ungdomsutbytesprojekt, kurser etc.</p> <p>Bästa praxis: Genom att skapa interaktiva presentationsmaterial med kreativa layouter och grafik, fångas målgruppens uppmärksamhet och de engageras till att aktivt delta.</p> <p>Verktyg: Ofensiva Tinerilor använder systematiskt ett digitalt verktyg för spridning och presentation av information både internt och externt. Det aktuella verktyget är Prezi, en presentationsprogramvara för visuellt berättande, ett liknande koncept som Microsoft Power Point, men med olika layouter och presentationsformer. Företaget beskrev sin presentationsstil som "konversationspresentation", där presentationer följer flödet som en dialog. Prezi är ett dynamiskt verktyg som hjälper användaren att skapa och leverera en historia. Dess tomma duk gör det möjligt för användaren att vara så kreativ som han / hon önskar. Med Prezi Analytics har man tillgång till en bra analysresurs. Slutligen tillåter det flera användare att samarbeta och redigera samma presentation online.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/arbetsökande (18-30 år gamla) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Prezi har 85 miljoner användare runtom i världen och 325 presentationer som inspirerar.



ICT4
YOUTH
WORK

Betydelse	Det är en gratistjänst. Endast om man vill ha privata inställningar för sitt material kostar det. Det finns specialpriser för skolor och högskolor.
------------------	---

Tabell 5 : Bästa praxis 3 - Program för visuellt berättande

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 5 : Bästa Praxis 3 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Plattformen har visat värde i form av konkreta resultat och är väldigt kreativt. Det är redan finansierat och erbjuds med öppen källkod. Men, det anses inte vara innovativt.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 4	
Mål	Program för samarbete
Organisation	Bee Active https://www.facebook.com/Bee-Active-Timisoara-168901659798791/
Ursprungsland	Rumänien
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input checked="" type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input type="checkbox"/> Publisering <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Bee Active är en förening skapad av ungdomar för ungdomar. Det var ursprungligen ett informellt gruppinitiativ som bildades 2010. Bee Active's uppdrag är att erbjuda unga utvecklingsmöjligheter och att visa att med lite resurser och ansträngningar får vi en positiv inverkan.</p> <p>Bästa praxis: Som de flesta organisationer använder de oftast Facebook och WhatsApp för att kommunicera med sin publik. För intern hantering använder de Slack.</p> <p>Verktyg: Slack är ett molnbaserat samarbetsverktyg. Slack började som ett internt verktyg som användes av företaget Tiny Speck och det är nu ett av de bästa samarbetsverktygen på marknaden.</p> <p>Slack erbjuder chatterum (kanaler) organiserade efter ämne, samt privata grupper och direktmeddelanden. Allt innehåll i Slack är sökbart, inklusive filer, samtal och människor. Slack integreras med ett stort antal tjänster från tredje part och stöder inbyggda integreringar som Google Drive, Trello, Dropbox, Box, Heroku, IBM Bluemix, Crashlytics, GitHub, Runscope och Zendesk.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/arbetssökande (18-30 år gamla) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Slack har sex miljoner dagliga användare, växer mer än 100 %. Det ökar produktiviteten och styr in focus på uppgifterna utan att användarna blir distraherade till att navigera i andra



ICT4
YOUTH
WORK

	kanaler.
Betydelse	En totallösning för WhatsApp-meddelanden, Google Drive, Facebook-grupper och fler verktyg. Projekthantering med hög standard.

Tabell 6 : Bästa praxis 4 – Program för samarbete

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 6 : Bästa praxis 4 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är en gratistjänst som erbjuder konkreta resultat. Men det är inte innovativt.



ICT4 YOUTH WORK

Bästa praxis 5	
Mål	Utbildningsplattform
Organisation	Asociatia Respiro https://asociatiare Spiro.ro
Ursprungsland	Rumänien
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input checked="" type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Asociatia Respiro ger möjligheter för unga att fokusera på sin passion och uppnå en balanserad livsstil genom aktivt lärande och praktiska lösningar.</p> <p>Bästa praxis: Plattformen är användbar och intressant för ungdomarna, eftersom den möjliggör ett interaktivt sätt att kommunicera via videor, bilder, .pdf-material och praktiska övningar i varje modul.</p> <p>Verktyg: Mer specifikt utvecklade Asociatia Respiro en onlineplattform som heter Mastertin.ro. Plattformen erbjuder varje ungdom tillgång till en uppsättning onlineutbildningsmoduler inom olika områden, såsom personlig utveckling (ekonomisk utveckling, entreprenörskap, ledarskap etc.), andlig utveckling (identitetskriser och missbruk) och relationer. I slutet av träningen får ungdomarna ett examensbevis.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Det finns 14 online-klasser, 848 online-studenter och 13 lärare. Hemsidorna har besökts 12362 gånger.
Betydelse	En lärplattform som ger möjlighet för unga att växa såväl professionellt som på ett personligt plan. De kan sätta upp och nå sina mål samt utveckla ett strukturerat arbetssätt och öppet sinne.



ICT4
YOUTH
WORK

Annan relevant information	Det är en gratistjänst
-----------------------------------	------------------------

Tabell 7 : Bästa praxis 5 - Utbildningsplattform

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 7 : Bästa praxis 5 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Plattformen är inte innovativ. Men den är väl dokumenterad, uppdaterad och fyller målgruppens behov.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 6	
Mål	Plattform för samhällsutmaningar
Organisation	Asociatia Respiro https://asociatiare Spiro.ro
Ursprungsland	Rumänien
Domäner	<input type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input checked="" type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Asociatia Respiro erbjuder en möjlighet för unga att fokusera på hans/hennes passion och uppnå en balanserad livsstil tack vare aktiv inläring och praktiska lösningar.</p> <p>Bästa praxis: Plattformen tillhandahåller en anonym kommunikationskanal mellan unga och experter. Ungdomar är bekväma med att söka svar, ställa frågor och dela med sig av personiga erfarenheter via plattformen.</p> <p>Verktyg: Asociatia Respiros mål är att skapa en produktiv miljö för ungdomar och hjälpa dem att hantera trauma eller livets utmaningar. För detta ändamål lanserade de en online-rådgivningsplattform som heter TeAjut.ro (vilket betyder "Jag hjälper dig"). Plattformen ger rådgivning till ungdomar inom olika områden och erbjuder möjligheten för dem att ställa frågor och få stöd från professionella rådgivare. Det finns olika områden av rådgivning: yrke, krissituationer, familjeproblem, psykologisk eller andlig rådgivning.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Den har haft 976 rådgivningsfall, 3503 Facebook gillanden och +200 nya användare var tredje månad.
Betydelse	Den hjälper som unga människor med svåra frågor i en trygg miljö, något som behövs mycket i Rumänien.



ICT4
YOUTH
WORK

Annan relevant information	Det är en gratistjänst
-----------------------------------	------------------------

Tabell 8 : Bästa praxis 6 - Plattform för samhällsutmaningar

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständigh	Mogen	Värde

Figur 8 : Bästa praxis 6 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är ett initiativ som kan replikeras och tillämpas av andra liknande ungdomsorganisationer. Det är dock inte innovativt.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 7	
Mål	Karriärrådgivningsplattform
Organisation	COGNITROM www.ccponline.ro
Ursprungsland	Rumänien
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: COGNITROM är en FoU-organisation som integrerar IT-lösningar inom psykologiforskning för att producera ny kunskap, produkter och innovativa tjänster.</p> <p>Bästa praxis: I skolorna beaktas ofta inte de studerandes intressen. Samtidigt erbjuder de statligt finansierade skolorna lite eller ingen rådgivning. COGNITROM fyller detta behov för unga.</p> <p>Verktyg: COGNITROM lanserade en specialiserad plattform för skol- och karriärplaneringstjänster riktade till ungdomar i åldern 13-18 år. Tonåringar, psykologer, lärare och föräldrar kan registrera sig på plattformen och interagera. Syftet är att vägleda unga människor vad gäller utbildningsvägar och karriär, enligt egna intressen och mål.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/arbetsökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat (för unga)	Plattformen har 2 114 legitimerade psykologer samt 30 000 students. Totalt finns 270 rådgivningsgrupper i 11 forskningsprojekt.
Betydelse (för unga)	Efter en noggrann utvärdering utvecklar och genomför student och rådgivare en skräddarsydd pedagogisk karriärväg för studenten. Denna tjänst ger stort mervärde till det offentliga systemet i Rumänien.
Annan relevant	De unga måste betala en liten avgift för registrering. Andra aktörer betalar inte.



ICT4
YOUTH
WORK

information

Tabell 9 : Bästa praxis 7 - Karriärrådgivningsplattform

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 9 : Bästa praxis 7 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Uppfyller inte kravet på de innovation, men det är väl dokumenterat och ger stort värde för målgruppen.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 8	
Mål	Visual Representation Tool
Organisation	AT4T www.at4t.org
Ursprungsland	Rumänien
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: AT4T är en icke-statlig kulturförening grundad av studenter och lärare från flera skolor i Timișoara. Organisationen främjar konst och kultur bland ungdomar, stimulerar kreativitet och innovativt tänkande. Samarbete uppmuntras, man försöker upptäcka och dra nytta av varje individs förmågor.</p> <p>Bästa praxis: Canva är plattform för att skapa visuellt innehåll på Internet. Det låter användarna välja fördefinierade layouter, foton, teckensnitt etc. för att skapa visuella material som är originella och kraftfulla.</p> <p>Verktyg: Organisationen använder Canva för alla sina visuella material (t.ex. affischer, grafiskt innehåll för Facebook-inlägg etc.).</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/arbetsökande (18-30 år gamla) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Med Canva har det skapats 100 miljoner designer. Det finns +10 miljoner användare och det har fått 519 214 Facebook-gillanden.
Betydelse	Ungdomsorganisationer - särskilt i början - har inte råd med en designavdelning eller en utomstående entreprenör. Canva är ett värdefullt verktyg som hjälper till att skapa en sammanhängande och attraktiv online identitet utan de extra kostnader.



ICT4
YOUTH
WORK

Annan relevant information

Det grundläggande verktyget är gratis. För extra funktioner finns en avgiftsbaserad version.

Tabell 10 : Bästa praxis 8 – Verktyg för visuellt berättande

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 10	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 10 : Bästa praxis 8 Matris

Matrisresultat: 10 poäng

Motivering: Det är ett redan finansierat digitalt verktyg som erbjuder en unik och strukturerad layout och ett lättanvänt gränssnitt. Det är ett bra designverktyg som är användbart för mindre organisationer som inte har ett designteam.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 9	
Mål	Interaction
Organisation	Ungdomar.se https://ungdomar.se
Ursprungsland	Sverige
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input checked="" type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Ungdomar.se är ett initiativ som inbjuder unga människor i tonåren att diskutera olika frågor om hälsa öppet och fritt. Ungdomar.se är ett av Sveriges största ungdomsplatser.</p> <p>Bästa praxis: Det är en webbsida där unga människor anonymt kan skicka sina frågor och tankar om till exempel kropp, sexliv, vänner, föräldraskap, utbildning och arbete till en expertpanel. Diskussionsämnena är baseras på medlemmarnas egna frågor.</p> <p>Verktyg: Plattformen innehåller videoklipp från YouTube som förklarar olika problem som kan uppstå och upplevas under puberteten, såsom låg självkänsla, mobbning, etc. Plattformen ger också ungdomar möjlighet att använda en interaktiv kontaktlista med experter "profiler som sexologer och rådgivare, som kan filtreras enligt ämnet (ex." Förhållande", "Utseende", etc.). En annan populär funktion inom ungdomar är forumet. Medlemmarna publicerar inlägg på forumet varje dag. Tonåringar ställer anonymt personliga frågor genom ungdomsnätverket och söker råd från andra tonåringar.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/arbetssökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Sedan 2000 har plattformen cirka 80 000 unika besökare i veckan, över 55 000 frågor besvarades och i forum finns 10 miljoner inlägg.
Betydelse	Ungdomar.se ger ungdomar en supportkanal under tonåren, vilket hjälper dem att uttrycka



ICT4
YOUTH
WORK

	sina bekymmer och dela sina historier anonymt.
Annan relevant information	Det är en gratistjänst

Tabell 11 : Bästa praxis 9 - Interaktion

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 11 : Bästa praxis 9 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är ett initiativ som kan replikeras och tillämpas på andra liknande ungdomsorganisationer. Det är inte en ny idé, men det är av stort värde eftersom det ger en säker miljö för ungdomar och underlättar kommunikation.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 10	
Mål	e-deltagande
Organisation	Jagvillhabostad.nu http://jagvillhabostad.nu/
Ursprungsland	Sverige
Domäner	<input type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input checked="" type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input type="checkbox"/> Publisera <input type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Jagvillhabostad.nu tar upp ett stort problem i Sverige: bostäder. Totalt finns det 400 000 unga vuxna i Sverige som inte har sitt eget boende. Hälften av dem i hyr bostad i andra hand.</p> <p>Bästa praxis: Jagvillhabostad.nu stödjer ungdomar att hävda sin rätt till bostad med visionen att påverka lokala beslutsfattare. Kampanjer mot bostadsbrist sprids via sociala medier; Facebook, Twitter och Instagram.</p> <p>Verktyg: 2017 använde de en plattform som heter Thunderclap som ger möjlighet att stödja kampanjen genom att dela inlägg som och meddelande på Facebook, Twitter eller Tumblr-konto.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/arbets sökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Kampanjen jagvillhabostad.nu 2017 nådde mer än 20 000 personer. Med över 4000 gilla-tecken på Facebook och många inlägg har ungdomsorganisationen en aktiv närvaro på nätet.
Betydelse	Jagvillhabostad.nu överbryggas klyftan mellan medborgare (unga) och politiska beslutsfattare genom att inte bara skapa medvetenhet utan också genom att ungdomar kan delta, få sina röster hörda och hävda sin rätt till bostad.



ICT4
YOUTH
WORK

Annan relevant information	Det är en gratistjänst
-----------------------------------	------------------------

Tabell 12 : Bästa praxis 10 - e-deltagande

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 10	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 12 : Bästa praxis 10 Matris

Matrisresultat: 10 poäng

Motivering: Denna bästa praxis rankades högt i matrisen på grund av den innovativa idén bakom och de framsteg som gjorts av ungdomsorganisationen med stöd av ett lämpligt IT-verktyg som skapat förändring i det politiska landskapet.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 11	
Mål	Självutveckling
Organisation	Unga Aktiesparare https://www.ungaaktiesparare.se/
Ursprungsland	Sverige
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input type="checkbox"/> Publicera <input type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Unga Aktiesparare hjälper medlemmarna att lära sig om aktier och sparande via podcast, kurser, tidskrifter etc. Deras Facebook-sida har mer än 11500 gilla-markeringar, vilket visar ungdomens stora intresse för detta ämne.</p> <p>Bästa praxis: I juli 2016 startade ungdomsorganisationen podcasten #PrataPengar (TalkMoney), som pågick fram till december 2017. Totalt sändes mer än 90 avsnitt. Podcasten som leddes av Andersson och Scholtzé handlade om börsen, pensioner etc. Under sändningarna fick programledarna tweets från lyssnare med hjälp av hashtaggen #PrataPengar där de kunde uttrycka sina åsikter eller ställa frågor. Podcasterna släpptes senare på iTunes, Acast och Soundcloud.</p> <p>Verktyg: Podcast - En podcast är en serie programavsnitt bestående av digitala ljud- eller videofiler som en användare kan hämta och lyssna på. Genom att erbjuda abonnemang kan de nya avsnitten hämtas automatiskt via webbsynkning till användarens egen lokala dator, mobilapplikation eller bärbara mediaspelare. Twitter användes också för att möjliggöra kommunikation mellan lyssnare och podcastledare.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/arbetsökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Unga Aktiesparares podcast producerade mer än 90 episoder och under 1,5 år. Hashtaggen #PrataPengar har tusentals tweets.



ICT4
YOUTH
WORK

Betydelse	Unga Aktiesparare erbjuder via sin podcast utbildningsmöjligheter för ungdomar när det gäller ekonomi. De lär sig att vara aktiva i stället för att vara passiva konsument.
Annan relevant information	Man kan vara medlem från i åldern 0 till 28 år. Ett 1 års medlemskap kostar 275kr för invånare i Sverige mellan 15-28 år.

Tabell 13 : Bästa praxis 11 – Självutveckling

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 10	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 13 : Bästa praxis 11 Matris

Matrisresultat: 10 poäng

Motivering: Initiativet ger ett alternativ till traditionell utbildning inom ett förbiset område av relevans för unga. Projektet är väldokumenterat.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 12	
Mål	Integration
Organisation	Grön Ungdom http://gronungdom.se/
Ursprungsland	Sverige
Domäner	<input type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input checked="" type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publisera <input type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input type="checkbox"/> Diskutera <input type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Grön Ungdom har en enkel men stark online-närvaro baserad på berättande. Syftet är att stödja ungdomar i Sverige att engagera sig i globala frågor som klimat, feminism, migration etc. Ungdomsorganisationen är den enda i Sverige som inkluderar ensamkommande ungdomar som flytt till Sverige från krig och förtryck i hopp om ett bättre liv, vilket möjliggör integration och integration.</p> <p>Bästa praxis: Ungdomsorganisationen använder YouTube-videor där medlemmarna berättar sina historier och förhoppningar om en bättre framtid. Dessa inspirerande videoklipp delas på Grön Ungdoms Facebook, Twitter och Instagram-konton. Videofilmer via mobiltelefoner är populärt och det gör att genomslaget är stort bland unga. Det audiovisuella berättandet fångar intresset mer än statiskt innehåll.</p> <p>Verktyg: YouTube är en webbplats för videodelning som tillåter användare att skapa ett konto gratis, där kan de ladda upp en obegränsad mängd videor på upp till 15 minuter.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/arbetssökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input checked="" type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Videofilmerna i YouTube-kanalen har visats 23 000 gånger. Twitter-kontot har mer än 7000 följare.
Betydelse	Denna ungdomsorganisation är den enda i sitt slag i Sverige; ett land som tar itu med viktiga integrationsutmaningar som följer av den stora flyktingvolymen. Grön Ungdom är ett



	föredöme när det gäller stöd till ensamkommande flyktingar. Resultaten är inkludering och medvetenhet.
Annan relevant information	Medlemskap är gratis och kan erhållas med en enkel SMS-text.

Tabell 14 : Bästa praxis 12 – Integration

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 10	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 14 : Bästa praxis 12 Matris

Matrisresultat: 10 poäng

Motivering: Även om verktygen som används är allmänt kända, är tillämpningen i syfte att skapa medvetenhet med hjälp av berättande mycket effektivt.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 13	
Mål	e-deltagande
Organisation	Utrikespolitiska Föreningen Stockholm (UFStockholm) - Stockholmsförbundet för internationella frågor https://www.ufstockholm.com
Ursprungsland	Sverige
Domäner	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utbildning ■ Anställning ■ Samhällsutmaningar ■ Social interaktion
Kategori / Typ	<input type="checkbox"/> Publisera <input type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: UFStockholm breddar ungdomars intresse och förståelse kring internationella frågor. Organisationen uppnår det genom en rad aktiviteter (från studiebesök till seminarier och filmkvällar).</p> <p>Bästa praxis: Kommunikationen med ungdomar sker nästan uteslutande med sociala media.</p> <p>Verktyg: Facebook är det viktigaste verktyget för online-interaktion. Via Facebook informeras medlemmarna om kommande händelser (möten, föreläsningar, etc.) och de får information om olika genomförda aktiviteter. Målriktad annonsering ger direkt tillgång till fler personer. Sidan erbjuder möjlighet att få direktkontakt med medlemmarna (genom privata meddelanden). Facebooks privata grupper används också för interna diskussioner i styrelsen och för delning av interna dokument/policy. De privata grupperna är ett effektivt sätt att sprida information t ex opinionsundersökningar samt information om jobb/praktikplatser. Facebookchattar används för att dela information och diskutera vissa frågor. Webbplatsen är inte så uppdaterad (ny webbplats under uppbyggnad).</p>
Huvudsaklig målgrupp	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) ■ Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/arbetssökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	UFStockholm organiserar upp till 5 evenemang per månad med upp till 300 deltagare. Man diskuterar samhällsfrågor och Sveriges roll i internationella sammanhang.



ICT4
YOUTH
WORK

Betydelse	Ungdomsorganisationens medlemmar har möjlighet att besöka internationella ambassader, lära om internationella frågor och träffa politiker. Ungdomar kan genom föreningen direkt engagera sig i internationella angelägenheter.
Annan relevant information	Medlemskapet kostar 60 kronor per år. Medlemskapet ger gratis inträde till aktiviteter.

Tabell 15 : Bästa praxis 13 - e-deltagande

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 15 : Bästa praxis 13 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är ett nytt tillvägagångssätt i en ganska traditionell praxis att sammanföra ungdomar och beslutsfattare.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 14	
Mål	Tillgänglighet
Organisation	Aktiv Ungdom https://www.aktivungdom.se/
Ursprungsland	Sverige
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input type="checkbox"/> Diskutera <input type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Aktiv Ungdom har sedan 1976 engagerat ungdomar i olika fritidsaktiviteter. Cirka 500 lokala ungdomsorganisationer är anslutna till Aktiv Ungdom. Dessa 500 organisationer tillhandahåller en "pool" av aktiviteter som erbjuds unga människor. De aktiviteter som erbjuds varierar från teater till dans, simning, cirkus, kampsport etc.</p> <p>Bästa praxis: Grundidén har alltid varit att tillgängliggöra alla dessa aktiviteter i hela Sverige för barn och ungdomar.</p> <p>Verktyg: På Aktiv Ungdoms webbplats finns en "sökmotor" där ungdomar kan söka aktiviteter de vill göra och filtrera på bostadsort.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/ unga yrkesverksamma/arbetsökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Det finns 200 000 medlemmar registrerade i Aktiv Ungdom, som består av cirka 500 ungdomsorganisationer.
Betydelse	Den här ungdomsorganisationen erbjuder en lättanvänd plattform för att tillgängliggöra en mängd fritidsaktiviteter i hela Sverige.
Annan relevant information	Webbplatsen uppmanar också ungdomar att bilda sin egen lokala ungdomsorganisation. Förutsättningen är att de är minst 5 personer mellan 6-25 år.

Tabell 16 : Bästa praxis 14 - Tillgänglighet



ICT4
YOUTH
WORK

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 10	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 16 : Bästa praxis 14 Matris

Matrisresultat: 10 poäng

Motivering: Plattformen har visat konkreta resultat och därmed sitt värde. Det är kreativt och innovativt, en uppdaterad plattform som skapar en aktiv miljö för ungdomar och som enkelt kan anpassas till andra intressanta områden.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 15	
Mål	Engagemang/Spelifiering/Innovation
Organisation	SCOUTERNA https://www.scoutview.se/en
Ursprungsland	Sverige
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publisera <input type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input type="checkbox"/> Diskutera <input type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Denna populära Scoutorganisation vill inspirera unga människor och förbereda dem för livet genom scouting.</p> <p>Bästa praxis: I samarbete med Google Sverige lanserade organisationen Scout View, en Google Maps-baserad webbplats som gör att ungdomar kan kartlägga campingplatser, vandringsleder och stigar.</p> <p>Verktyg: Scout View-plattformen blir alltmer populär med vandringar som kartläggs av de unga scouterna, som använder Googles 360 graderskameror och Street View Trekker. På Scout-View-webbplatsen kan man se och "virtuellt uppleva" vandringen i naturen.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input checked="" type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Nio olika Scout-grupper har registrerat 12 vandringar. Denna övning gör att den dolda svenska naturen blir mer tillgänglig för personer som vill utforska den. Naturen är tillgänglig även för virtuella besökare.
Betydelse	Ungdomar engagerar sig och dokumenterar sina favoritplatser och vägar, skogar, floder, berg etc. och tränas också av ett Google-team om hur man använder kamerans utrustning.
Annan relevant information	SCOUTERNA's webbplats ger tydlig och transparent information om organisationens policy och aktiviteter.



Tabell 17 : Bästa praxis 15 - Engagemang/Spelifiering/Innovation

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 10	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 17 : Bästa praxis 15 Matris

Matrisresultat: 10 poäng

Motivering: Denna praxis har rankats högt i innovation och är ett utmärkt exempel på ett verktyg och bästa praxis som är lättillgängligt och kan replikeras.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 16	
Mål	Utbildningsinformation via Internet till ungdomar
Organisation	University of Athens https://eclass.uoa.gr
Ursprungsland	Grekland
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input checked="" type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input checked="" type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input checked="" type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Universitetet i Aten är ett statligt universitet i Zografou, en förort till Aten, Grekland. Det grundades 1837 och är den äldsta högskolan i den moderna grekiska staten samt det första universitetet i östra Medelhavet. Idag är det ett av de största universiteten i Europa, med 104 000 (2014) registrerade studenter. År 2012 rankades det bland de 501-550 bästa universiteten i världen, enligt QS World University Rankings, samt enligt Academic Ranking of World Universities (ARWU).</p> <p>Bästa praxis: Athens universitet ger onlineutbildning.</p> <p>Verktyg: E-Class är en online universitetsplattform där professorer aktivt kan interagera med universitetsstudenter. Vidare publicerar professorerna föreläsninganteckningar online för att underlätta för studenter som inte kunde närvara eller för att komplettera studenternas egna anteckningar. Plattformen erbjuder också en notissektion där professorerna kan dela med sig av information om kommande seminarier, bokpresentationer och jobberbudanden kopplade till universitetsstudenternas studieämnen.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Enklare och effektivare kommunikation mellan professorer och studenter. Dessutom möjliggör plattformen att arbetande studenter kan hålla sig uppdaterade i sina studier, även om de inte kan delta i klasserna personligen.



ICT4
YOUTH
WORK

Betydelse	Tillgång till information kopplad till deras universitetsstudier och omedelbar interaktion med professorer.
Annan relevant information	Plattformen erbjuder chattar som involverar och engagerar alla användare som följer ett visst universitetsämne/professor. Det möjliggör även privata meddelanden mellan studenter och professorer. Gratis.

Tabell 18 : Bästa praxis 16 – Tillgång till utbildningsinformation via Internet för unga

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 18 : Bästa praxis 16 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är ett replikerbart verktyg som passar för andra liknande organisationer. Det är inte ett innovativt verktyg.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 17	
Mål	Tillgång till utbildningsinformation via Internet
Organisation	University of Athens http://www.lib.uoa.gr/
Ursprungsland	Grekland
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Messaging <input type="checkbox"/> Diskutera <input type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Universitetet i Aten är ett statligt universitet i Zografou, en förort till Aten, Grekland. Det grundades 1837 och är den äldsta högskolan i den moderna grekiska staten samt det första universitetet i östra Medelhavet. Idag är det ett av de största universiteten i Europa, med 104 000 (2014) registrerade studenter. År 2012 rankades det bland de 501-550 bästa universiteten i världen, enligt QS World University Rankings, samt enligt Academic Ranking of World Universities (ARWU).</p> <p>Bästa praxis: Athens universitet ger onlineutbildning.</p> <p>Verktyg: Online Public Access Catalog (OPAC) - OPAC är ett modernt universitetsbibliotek som hanterar kunskap. OPAC möjliggör inte bara tillgång till bok- och tidskriftsamlingar, utan samlar, hanterar och sprider kunskap också. Tekniska framsteg har medfört att bibliotek inte är begränsade till sina klassiska roller utan kan också genom den nya tekniken förmedla den mest aktuella kunskapen och de senaste forskningsframstegen inom universitetssektorn. Vidare återfinns en stor del av de akademiska kunskapskällorna i digital form.</p> <p>OPAC tillåter användare att lämna in akademiska uppsatser (att godkännas för arkivering) för att bidra till biblioteket. Det historiska arkivbiblioteket har över 2 miljoner sidor från 1838 till 1980. Kunskapen delas online.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga



ICT4
YOUTH
WORK

Resultat	Modernt bibliotek som möjliggör snabb och effektiv tillgång till akademiska böcker, vetenskapliga artiklar och akademiska tidskrifter
Betydelse	Forskare, professorer och studenter kan enkelt få tillgång till den akademiska information som krävs för studier och forskningsändamål.
Annan relevant information	Biblioteket har en sökmotor; genom att skriva ett nyckelord kan man undersöka alla akademiska ämnen av intresse.

Tabell 19 : Bästa praxis 17 – Tillgång till utbildningsinformation via Internet

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 10	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 19 : Bästa praxis 17 Matris

Matrisresultat: 10 poäng

Motivering: Det är ett innovativt verktyg eftersom det integrerar datainsamlingsmetoder och forskningspublikationer. En begränsning är att den enbart når grekisktalande.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 18	
Mål	Tillgång till utbildning, kultur och social information via Internet
Organisation	Web Gallery of Art https://www.wga.hu/
Ursprungsland	International
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input checked="" type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publisera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Virtuellt museum som riktar sig till professorer och studenter. Webb Galleriet är ett virtuellt museum med en sökbar databas över europeisk konst från 700-talet till 1800-talet. Det startades 1996 ursprungligen för renässanskonst från 1400-talets italienska stadstater och med renässanskonst från andra länder från 1500-talet och 1600-talet. Senare tillkom konst från medeltiden samt konstutvecklingen vidare till barock och rokoko. Uppmuntrade av återkopplingen från besökarna inrättades en sektion för dekorativ konst och arkitektur och omfattningen av samlingen utvidgades till pre-romansk konst och arkitektur från 8: e-10: e århundradet. 1900-talets konst ingår också, men avsikten är inte att ytterligare öka omfattningen och presentera 1900-talets samtidskonst.</p> <p>Bästa praxis: Det är ett virtuellt museum. Upplevelsen förstärks av guidade turer som gör det lättare att förstå det konstnärliga och historiska förhållandet mellan olika verk och konstnärer. Det finns även tidstypisk musik i bakgrunden. Det är en webbplats som sammanfattar olika uppgifter om konst, konstnärer och historia tillsammans med ett rikt bildmaterial.</p> <p>Verktyg: Samlingen är tillgänglig via en sökbar databas kompletterad med en ordlista med artiklar om konsttermer, relevanta historiska händelser, personligheter, städer, museer och kyrkor. Webb Galleriet är avsett att vara en fri resurs för konsthistoria främst för studenter och lärare.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla



ICT4
YOUTH
WORK

	<input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Webbgalleriet är avsett att vara en fri resurs för konsthistoria främst för studenter och lärare.
Betydelse	Webbgalleriet erbjuder en samling digitala reproduktioner som innehåller en balanserad blandning av visuell och textuell information.
Annan relevant information	Webbgalleriet är ett privat initiativ som inte är relaterat till några museer eller konstinstitutioner, och stöds inte ekonomiskt av någon stat eller företagssponsorer.

Tabell 20 : Bästa praxis 18 - Tillgång till utbildning, kultur och social information via Internet

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 10	Nytta	Tillgängligh	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 20 : Bästa praxis 18 Matris

Matrisresultat: 10 poäng

Motivering: Idén om en onlinemuseumsdatabas är en kreativ och innovativ idé, lätt att replikera och modifiera till olika intressanta områden. Den samlar data från flera länder och det är tillgängligt för engelska och ungersktalande.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 19	
Mål	Tillgång till kunskap: Akademisk interaktion
Organisation	Bodossakis Foundation - Bodossaki Lectures on Demand http://www.blod.gr/default.aspx
Ursprungsland	Grekland
Domäner	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utbildning ■ Anställning ■ Samhällsutmaningar ■ Social interaktion
Kategori / Typ	<ul style="list-style-type: none"> ■ Publisera ■ Dela <input type="checkbox"/> Meddela ■ Diskutera ■ Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organization: Bodossakis Foundation är en institution som syftar till att göra akademisk kunskap tillgänglig för den breda allmänheten. Stiftelsens fyra målsättningar är:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Främja utbildning, 2) förbättra hälsa, 3) skydda miljön, 4) stärka det civila samhället <p>Bästa praxis: Bodossaki Lectures on Demand (BLOD) är en icke vinstdriven stiftelse som kommunicerar akademisk kunskap och förespråkar en intellektuell dialog i Grekland med hjälp av modern teknologi. Webbplatsen blod.gr är en viktig del för stiftelsens mål att främja utbildning i Grekland.</p> <p>Verktyg: Blod.gr presenterar föreläsningar inom vetenskap och humaniora genom samarbete med professorer och intellektuella.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) ■ Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	BLOD gör det möjligt för unga att få tillgång till information om vetenskap och humaniora genom att titta på onlineföreläsningar av professorer och intellektuella.
Betydelse	Kunskap blir tillgänglig, direkt och utan kostnad.



Tabell 21 : Bästa praxis 19 – Tillgång till kunskap; akademisk interaktion

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 21 : Bästa praxis 19 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är ett initiativ som kan replikeras och tillämpas av andra liknande ungdomsorganisationer. Även om det inte är en originalidé, är det av stort värde.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 20	
Mål	Ungdomsintegration / Intern kommunikation / Intern organisation / tillgång till utbildningsinformation
Organisation	Forum Filosofiki www.filosofiki.eu/index.php?sid=695c0796d5f77cb8a6068fe47627d348
Ursprungsland	Grekland
Domäner	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input checked="" type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input checked="" type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input checked="" type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Forum Filosofiki är ett webforum som organiseras och används av universitetsstudenter. Där kan de utbyta generell information och kunskap kring deras studier.</p> <p>Bästa praxis: Ungdomsintegration/Intern kommunikation/Intern organisation/tillgång till utbildningsinformation. Forumet har olika sektioner som syftar till att hjälpa universitetsstudenter på många sätt, t.ex. genom att dela anteckningar om ämnen, utbyte av kunskap, dela med sig av tidigare provfrågor (och svar) och publicera universitets- och branschmeddelanden.</p> <p>Verktyg: Online Student Webpage. Forumet är uppdelat i flera delsektorer som ingår i (EKPA) Filosofiki. Filosofiki omfattar humaniora och konststudier, som filologi, historia och arkeologi, engelska, franska, italienska, spanska, tyska litteratur, filosofi, psykologi, teater, musikstudier etc.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Ungdomar, och särskilt universitetsstudenter, kan snabbt få tillgång till information om sina studier. Dessutom är Forum Filosofiki en plattform där studenter aktivt kan delta i konversationer och utbyta åsikter om sina studier.
Betydelse	Forum Filosofiki är ett effektivt verktyg för universitetsstudenter som vill få specifik



ICT4
YOUTH
WORK

	information relaterad till sin utbildning.
Annan relevant information	Internet-plattform som drivs av frivilliga studenter. Syftet är att utbyta kunskap och allmän information om universitetsstudier.

Tabell 22 : Bästa praxis 20 - Ungdomsintegration/ Intern kommunikation / Intern organisation / tillgång till utbildningsinformation

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglighet	Fullständighet	Mogenhet	Värde

Figur 22 : Bästa praxis 20 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är ett initiativ som kan replikeras och tillämpas på andra liknande ungdomsorganisationer. Det är dock inte en originell idé.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 21	
Mål	Ungdomsintegration/Intern kommunikation/Intern organisation/Tillgång till utbildning och policy information
Initierande Organisation/Struktur	Model United Nations (MUN)- chapter of the St. Catherine's British School of Athens, Greece http://www.stcatherines.gr/
Ursprungsland	Grekland
Domäner	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning ■ Samhällsutmaningar <input type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<ul style="list-style-type: none"> ■ Publisera ■ Dela ■ Meddela ■ Diskutera ■ Samarbeta ■ Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Model United Nations (MUN) också känt som Model UN-chapter of the St. Catherine's British School of Athens i Grekland, är en akademisk aktivitet där studenter kan lära sig om diplomati, internationella relationer och FN.</p> <p>Bästa praxis: Internationell ungdomsorganisation. Facebook används för att dela information. De postar regelbundet viktig information om kommande MUN-konferenser, men också information om FN-resolutioner, fallstudier etc. För uppladdning och presentationer använder de HAIKU.</p> <p>Verktyg: HAIKU är en öppen plattform som också används av skolan för kommunikation mellan lärare och studenter, samt för annonsering av uppgifter, läxor etc. MUN klubben använder skolans officiella hemsida för att informera om kommande möten i skolans kalender. Dock använder ungdomsorganisationen en FB grupp för viktig privat kommunikation.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) ■ Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Unga medlemmars starka IT-bakgrund är en fördel när det gäller kommunikationen. Administrationen av FB contot sköts av MUN-klubbens styrelse (16-18 åringar).



ICT4
YOUTH
WORK

Betydelse	Kommunikation är en viktig faktor när ungdomsmedlemmarna deltar i nationella och internationella konferenser. Vidare ökar detta kunskap och medvetenhet kring internationell diplomati och politiska beslut. Slutligen är det viktigt för utbyte av kunskap mellan MUN-klubben och andra nationella och internationella akademiska institutioner.
------------------	---

Tabell 23 : Bästa praxis 21 - Ungdomsintegration/Intern kommunikation/Intern organisation/Tillgång till utbildning och policy information

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 23 : Bästa praxis 21 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är inte ett innovativt verktyg och det är en begränsad åtkomst (tillgång ges enbart till medlemmar). Det är ett replikerbart verktyg som kan fungera även för andra liknande ungdomsorganisationer.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 22	
Mål	Ungdomsintegration/Intern kommunikation/Intern organisation/Tillgång till idrottsinformation/Spelifiering
Organisation	Team Surrey Triathlon Club https://activity.ussu.co.uk/triathlon
Ursprungsland	Storbritannien
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input checked="" type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Team Surrey Triathlon Club. Det är studentföreningen på Surrey Universitet, som hanterar idrottsgruppens verksamhet/tävlingsdeltagandet. Det är cirka 30 triatleter i gruppen.</p> <p>Bästa praxis: Idrottsklubb för unga. Denna ungdomsgrupp har byggt en mycket stark gemenskap genom sin Facebooksida där det sker många uppdateringar regelbundet.</p> <p>Verktyg: Strava används för att öka prestationer och logga händelser, men även för nätverkande på lokal och internationell nivå. Strava är en webbplats och mobilapp som används för att registrera idrottsaktiviteter via satellitnavigering. Deras slogan är "Det sociala nätverket för idrottare". De använder också spelifiering som ett sätt att engagera användare. Spelet heter Surrey Moves. Aktiviteter loggas genom ett antal verktyg; iPhone, iWatch, Strava, Garmin, etc. och synkas till universitetets egna plattform, HiMotiv, där även ett poängsystem finns.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat (för unga)	Kommunikation är en viktig faktor eftersom detta kompletterar studierna och det är viktigt för att hävda universtetsklubbens status gentemot andra universitet/organisationer.
Betydelse	Strava plattform tillåter gruppen att: vara en del av en gemenskap; dokumentera och



ICT4
YOUTH
WORK

(för unga)	analysera; dela och kommunicera; utforska och tävla på lokal eller internationell nivå. Surrey Moves (Incitamentsprogram) får medlemmarna att aktivt engagera sig genom att ge dem olika bonusar som kan användas i lokala affärer (t ex gratis kaffe på Starbucks) om de tränat en viss mängd (sträcka) under viss tid.
-------------------	--

Tabell 24 : Bästa praxis 22 - Ungdomsintegration/Intern kommunikation/Intern organisation/Tillgång till idrottsinformation/Spelifiering

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 10	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 24 : Bästa praxis 22 Matris

Matrisresultat: 10 poäng

Motivering: Det är en välorganiserad och strukturerad miljö som tar hjälp av kommersiella verktyg för att skapa ett lättanvänt gränssnitt.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 23	
Mål	Ungdomsintegration/ Intern kommunikation / Intern organisation / Tillgång till idrottsinformation
Organisation	Γ.Α.Σ. ΧΟΛΑΡΓΟΥ- G.A.C. Holargos https://www.gas-holargos.gr/
Ursprungsland	Grekland
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input checked="" type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: G.A.C. Holargos är en idrottsorganisation för ungdomar. G.A.C. Holargos är en kommunal idrottsklubb som sorterar under Hellenic Athletics Federation. Denna idrottsklubb organiserar aktiviteter och tävlingar för över 350 unga idrottare. Mer specifikt: åldersgruppen 12-17 år (155 idrottare), 18-23 år (30 idrottare), 24 år (30 idrottare).</p> <p>Bästa praxis: Genom en aktiv Facebook-sida har denna organisation byggt ett starkt nätverk av idrottande ungdomar.</p> <p>Verktyg: Garmin Connect används för att förbättra prestationer och dokumentera resultat. Verktøget ger också möjligheter till att skapa och verka i lokala och internationella nätverk. Garmin Connect är ett Internetbaserat träningsprogram för att lagra, analysera och kommunicera idrottares träningsaktiviteter. Relive används för att organisera och sortera aktiviteter. Det är en gratisapp som skapar 3D-videor av träningsrundor gratis. Användarna kan dela höjdpunkterna, fantastiska vyer och de bästa stunderna på ett nytt sätt! De kan hitta de finaste vägarna och stigarna, dokumentera och ta bilder. Relive fungerar med Strava, Garmin Connect och Polar Flow.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetsökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input checked="" type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Kommunikation är en viktig faktor, eftersom detta kompletterar deras studier, och det är viktigt att öka idrottsklubbens status jämfört med andra liknande organisationer.



ICT4
YOUTH
WORK

Betydelse	Genom Garmin Connect kan de ansluta sig till miljontals användare som springer, cyklar, simmar och vandrar samt främja sina träningsmål.
------------------	--

Tabell 25 : Bästa praxis 23 - Ungdomsintegration / Intern kommunikation / Intern organisation / Tillgång till idrottsinformation

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9_{ivt}	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 25 : Bästa praxis 23 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är en välorganiserad och strukturerad miljö som tar hjälp av kommersiella verktyg för att skapa ett lättanvänt gränssnitt.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 24	
Mål	Informationsportal
Organisation	Porto City Municipality http://www.cm-porto.pt/
Ursprungsland	Portugal
Domäner	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utbildning ■ Anställning ■ Samhällsutmaningar ■ Social interaktion
Kategori / Typ	<ul style="list-style-type: none"> ■ Publisera ■ Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input type="checkbox"/> Diskutera ■ Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Porto City Municipality förvaltar staden Porto och är promotor av Cidade das Profissões.</p> <p>Bästa praxis: Cidade de Profissões är ett initiativ från Porto City Municipality som syftar till att främja tillgång till information, ett nytt tillvägagångssätt för utbildning och arbete och för att föra dessa två världar samman för att främja entreprenörskap.</p> <p>Verktyg: Cidade de Profissões webbplatsen som utvecklats för detta initiativ ger information på lokal nivå om arbete (lediga jobb, hur man söker jobb, volontärarbete, etc); utbildning, praktik och entreprenörskap.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) ■ Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) ■ Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Cidade de Profissões webbplatsen används av ett stort antal personer (även om ingen statistik finns på detta). Facebook-sidan har cirka 76 000 följare.
Betydelse	Webbsidans användare kan ta del av värdefull information kring olika ämnen för att underlätta handlignar vid behov.
Digital källa/Hemsida	http://cdp.portodigital.pt/



ICT4
YOUTH
WORK

Annan relevant information

Tabell 26 : Bästa praxis 24 - Informationsportal

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 26 : Bästa praxis 24 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är inte innovativt, men det kan vara ett bra initiativ att lansera i andra EU-länder.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 25	
Mål	Kommunikation
Organisation	Universidade do Porto (University of Porto) www.uporto.pt
Ursprungsland	Portugal
Domäner	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utbildning ■ Anställning ■ Samhällsutmaningar ■ Social interaktion
Kategori / Typ	<ul style="list-style-type: none"> ■ Publisera ■ Dela ■ Meddela ■ Diskutera ■ Samarbeta ■ Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Universitetet i Porto grundades 1911 och är ett av de främsta i Portugal. Det är bland de 200 främsta universiteterna i Europa.</p> <p>Bästa praxis: University of Porto's LinkedIn-grupp är till för universitetets alumni, studenter, forskare, lärare eller annan personal. Den förvaltas av University of Porto Alumni/ Communications departments.</p> <p>Det möjliggör för deltagarna att upprätthålla kontakten, dela information om universitetet och om arbetsmöjligheter. Utöver detta främjar det möten av alumner över hela världen.</p> <p>Verktyg: LinkedIn-grupper ger möjligheter för personer i samma bransch eller med liknande intressen att dela innehåll, hitta svar, posta och visa jobb, skapa affärskontakter och etablera sig som ämnesexperter.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) ■ Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) ■ Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Alumninätverket har över 7000 alumni från University of Porto (U.Porto).
Betydelse	Möjligheter att hålla kontakt med kamrater och att träffa nya personer för att dela med sig av idéer och erfarenheter.

Tabell 27 : Bästa praxis 25 – LinkedIn-grupp



ICT4
YOUTH
WORK

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 27 : Bästa praxis 25 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Även om det ger möjlighet att hålla kontakt med kamrater är det inte innovativt.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 26	
Mål	Informationsportal
Organisation	Secretaria de Estado da Juventude e do Desporto (Youth and Sport State Secretary)
Ursprungsland	Portugal
Domäner	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utbildning ■ Anställning ■ Samhällsutmaningar ■ Social interaktion
Kategori / Typ	<ul style="list-style-type: none"> ■ Publicera ■ Dela ■ Meddela ■ Diskutera ■ Samarbeta ■ Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Secretary of State for Youth and Sport (SEJD) är ansvarig för ungdomsidrott i Portugal. Det grundades 1975, numera är det en del av utbildningsdepartementet.</p> <p>Bästa praxis: Genom att använda IKT-verktyg vill Secretariat de Estado da Juventude e Desporto göra information tillgänglig för ungdomar inom följande områden: medborgarskap, kultur, utbildning, idrott, bostäder, anställningsförhållanden, teknik, hälsa etc.</p> <p>Verktyg: Portal da Juventude är en webbplats som utvecklats av Secretaria de Estado da Juventude e do Desporto, som förmedlar användbar information om ovan nämnda teman. Förutom informationen finns det även länkar till flera program som hjälper målgruppen i deras dagliga aktiviteter. För att göra det ännu mer tillgängligt för ungdomar har webbsidan också kopplingar till Facebook, Twitter, Flickr och Youtube-sidor.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) ■ Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) ■ Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Sidan används av ett stort antal personer (även om ingen statistik finns på detta). De sociala nätverkssidorna har cirka 28 000 följare.
Betydelse	Denna portal hjälper ungdomarna att hålla sig informerade och få ett rikare socialt liv.

Tabell 28 : Bästa praxis 26 - Information Portal



ICT4
YOUTH
WORK

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 28 : Bästa praxis 26 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är inte innovativt, men det kan vara ett bra initiativ att pröva i andra EU-länder.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 27	
Mål	Arbetsmöjligheter för ungdomar
Organisation	Portugal Entrepreneurship Education Platform (PEEP) http://peep.pt/
Ursprungsland	Portugal
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input checked="" type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publisera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input checked="" type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: PEEP är en icke-statlig organisation som verkar för utbildningsreformer och ekonomisk utveckling.</p> <p>Bästa praxis: Målet är att driva sociala förändringar genom policy och utvärderingar.</p> <p>Verktyg: Webbplats där resultaten av flera projekt som genomförs inom utbildningsområdet delas (utbildning i entreprenörskap, innovation), ekonomisk utveckling (styrning, hållbarhet och grön ekonomi, ungdomsarbete), social integration (jämförbarhet, flyktingar/invandrare) och kapacitetsuppbyggnad för icke-statliga organisationer, privata företag och den offentliga sektorn.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Resultaten av de 12 genomförda projekten, med 61 olika partners har förändrat livet för över 36 000 personer.
Betydelse	Denna webbplats ger användarna mycket intressant information om 4 domäner: Utbildningsreformer; Ekonomisk utveckling; Social integration och Kapacitetsuppbyggnad för icke-statliga organisationer.

Tabell 29 : Bästa praxis 27 - Arbetsmöjligheter för ungdomar



ICT4
YOUTH
WORK

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 29 : Bästa praxis 27 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Plattformen har visat nytta genom konkreta resultat. Det är en uppdaterad plattform som erbjuder värdefullt innehåll.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 28	
Mål	Självutveckling
Organisation	Fundação da Juventude and other European entities http://www.fjuventude.pt/pt/default.aspx
Ursprungsland	Hela Europa
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input checked="" type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publisera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input checked="" type="checkbox"/> Meddela <input type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Fundação da Juventude (ungdomsstiftelsen) är en privat institution utan vinstintresse med inriktning på att främja ungdomars möjligheter till yrkesutbildning. Fokusområden är: Sysselsättning och entreprenörskap; Medborgarskap och volontärarbete; Kreativitet och innovation; Vetenskap och teknologi.</p> <p>Bästa praxis: Organisationen är också den portugisiska partnern till Erasmus + -projektet STEER ("Stödja övergången från utbildning till sysselsättning för ungdomar i riskzonen") som syftar till att förbättra "tillgänglighet, deltagande och kapacitet hos marginaliserade studenter och underlätta deras övergång från olika nivåer och typer av utbildning samt från utbildning till yrkesverksamhet".</p> <p>Verktyg: Som en del av projektet har en e-träningsplattform som innehåller ett omfattande utbildningsprogram utvecklats.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	Fundação da Juventude har mer än 20 000 anhängare i sina sociala nätverk och projektets webbplats har cirka 100 följare.
Betydelse	Med hjälp av online-kursen har ungdomsarbetarna verktyg som gör det möjligt för dem att göra stödja övergången från utbildningsmiljön till arbetslivet för de ungdomar som söker vägledning.



Tabell 30 : Bästa praxis 28 - STEER

Innovativt	6	7	8	9	10
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat: 10	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 30 : Bästa praxis 28 Matris

Matrisresultat: 10 poäng

Motivering: Det är ett innovativt verktyg eftersom det ger ett nytt tillvägagångssätt för övergången från student till anställd. Systemet har en bra layout och enkelt kan replikeras.



ICT4
YOUTH
WORK

Bästa praxis 29	
Mål	Tillgång till information
Organisation	UNIAREA https://uniarea.com/
Ursprungsland	Portugal
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input checked="" type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publisera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input checked="" type="checkbox"/> Meddela <input checked="" type="checkbox"/> Diskutera <input checked="" type="checkbox"/> Samarbeta <input checked="" type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: UNIAREA förmedlar framtidsmöjligheter för ungdomar. I ett format som tilltalar de unga tillhandahåller UNIAREA relevant innehåll och viktig information för ungdomars framtid.</p> <p>Bästa praxis/Verktyg: UNIAREA är en webbplats som utvecklats av en portugisisk organisation med samma namn som ger relevant innehåll och viktig information, nyheter och artiklar, förmedlar möjligheter till framtida utbildning och allt som kan vara förenat med det (till exempel kurser och högskoleinformation). Dessutom innehåller det ett prisbelönt forum som gör det möjligt att byta information mellan användarna.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetssökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	UNIAREAs forum har mer än 40 000 registrerade ungdomar och i sociala medier har de mer än 76 000 följare.
Betydelse	Genom att använda webbplatsen, forumet och de sociala medierna har studenterna inte bara tillgång till uppdaterad information om utbildning på nationell nivå utan även möjligheten att få information från sina kamrater. Detta gör det möjligt för studenter att fatta bättre beslut för att uppfylla sina mål.

Tabell 31 : Bästa praxis 29 - UNIAREA



ICT4
YOUTH
WORK

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6
Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde

Figur 31 : Bästa praxis 29 Matris

Matrisresultat: 9 poäng

Motivering: Det är ett initiativ som kan replikeras och tillämpas av andra liknande ungdomsorganisationer. Det är inte en originalidé, men det är av stort värde eftersom det erbjuder ett effektivt kommunikationsverktyg för ungdomar inom utbildningsområdet.



ICT4
YOUTH
WORK

Best practice 30	
Mål	Tillgänglighet till arbete för ungdomar
Organisation	Emprende Já https://eja.juventude.gov.pt/#/
Ursprungsland	Portugal
Domäner	<input checked="" type="checkbox"/> Utbildning <input checked="" type="checkbox"/> Anställning <input checked="" type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input checked="" type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input checked="" type="checkbox"/> Publicera <input checked="" type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input type="checkbox"/> Diskutera <input type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	<p>Organisation: Empreende Já är ett nationellt projekt som syftar till att skapa möjligheter för unga att komplettera sin utbildning (öka sin anställningsbarhet) och att skapa nya jobb för denna målgrupp.</p> <p>Bästa praxis: Som en del av projektet skapades en plattform som ger tillgång till programmet och dokumentära video- /textuttalanden från användare.</p> <p>Verktyg: Webbplatsen är en lättanvänd plattform. För att ta del av programmet krävs en ansökan via webbplatsen. Efter registreringen till webbplatsen begärs en uppladdning av dokument för validering efter det avklarats kan en ansökan lämnas in när som helst.</p>
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar / unga yrkesverksamma / arbetsökande (18-30 år gamla) <input checked="" type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare / ungdomsorganisationens representanter / ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	De två aktiviteterna i detta program har haft 1430 NEETS registrerade och 1000 ansökningar.
Betydelse	Denna plattform ger målgruppen möjlighet att få information som kan hjälpa dem att skapa ett företag eller att få ett jobb.

Tabell 32 : Bästa praxis 30 - Tillgänglighet till arbete för ungdomar

Innovativt					
Reproducerbart	5	6	7	8	9
Viktigt	4	5	6	7	8
Hållbart	3	4	5	6	7
Behovsanpassat	2	3	4	5	6



Matrisresultat:9	Nytta	Tillgänglig	Fullständig	Mogen	Värde
-------------------------	-------	-------------	-------------	-------	-------

Figur 32 : Bästa praxis 30 Matris

Matrisresultat: 9 points

Motivering: Plattformen har visat nytta genom konkreta resultat. Det är redan finansierat och det är ett open source-verktyg som överensstämmer med moderna affärsmetoder som främjar en dynamisk miljö för de unga vuxna.



ICT4
YOUTH
WORK

6. Slutsats

Denna rapport innehåller inte enbart beskrivningar av 30 bästa praxis för ungdomsarbete med Internetstöd inom EU, utan den lyfter även fram olika digitala verktyg som används effektivt av unga. Digitaliseringen är en kontinuerlig process som påverkar alla verksamheter och sättet att kommunicera i alla organisationer. De som lyckas - gör några saker bättre än andra, och de kan fungera som "agenter för förändring". Syftet med denna studie var att identifiera och presentera några av dessa framgångsrika exempel på digitalisering och föreslå att de replikeras på europeisk nivå.

Med digitala verktyg kan bättre insyn erhållas och de ger en mer effektiv tillgång till information (t.ex. om aktiviteter). Andra fördelar är att organisationer kan bygga sociala nätverk (t.ex. hitta nya partners, attrahera och engagera volontärer). Digitala verktyg, som sociala medier, hjälper till att sprida information snabbare, samtidigt som de når en bred och mångsidig publik. Fler specialverktyg kan också erbjuda nya sätt att följa upp och hantera fler personer som får tillgång till informationen.

De exempel som valts som bästa praxis i denna studie uppfyller vissa kriterier som kvalificerade dem för denna rapport:

- Kan användas för att utveckla vissa färdigheter och kompetenser
- Erbjuder alternativa sätt att utbilda sig på
- Stöder samarbete
- Erbjuder kreativa och innovativa tillvägagångssätt
- Ger stöd för att skaffa sig bättre akademiska resultat och/eller kvalifikationer för vidareutveckling
- Ger kunskaper för jobsökning och för att få ett jobb
- Ger vägledning, rådgivning och karriärvägledning



7. Medverkande partners

ICT4YOUTHWORK utfördes av ett tvärvetenskapligt partnerskap bestående av fyra institutioner från fyra EU-länder: Sverige, Grekland, Portugal och Rumänien. Projektpartnerskapet leddes av Stockholms universitet genom eGovlab (Institutionen för datavetenskap och systemvetenskap DSV). Samarbetspartner har varit: Government To You aisbl (Gov2u), Sociedade Portuguesa de Inovação - Consultadoria Empresarial e Fomento da Inovação, SA (SPI) och ZURY Association. Dessa partners var bidrog till undersökningen med fallstudier om bästa praxis i online ungdomsarbete.

eGovlab vid Stockholms universitet (Institutionen för datavetenskap och systemvetenskap DSV)

Institutionen för datavetenskap och systemvetenskap vid Stockholms universitet bildades 1966 och är den äldsta och största IT-utbildningen i Sverige på universitetsnivå. EGovLab inom ramen för DSV grundades 2011 för att studera relationer mellan medborgare och staten. EGovlab är baserat i Kista Science City, och vill vara en katalysator mellan den offentliga sektorn, den privata sektorn och tillämpad forskning genom DSV och Stockholms universitet. EGovlabs huvuduppgift är att undersöka och utveckla teknik samt metoder för inkluderat beslutsfattande. De projekt som drivs av eGovlab innefattar beslutsstödsystem, visualisering, geografiska informationssystem, semantik och mobil inkludering för att förändra ledningsprocesser och beslutsfattande.

GOVERNMENT TO YOU (GOV2U) är en internationell ideell förening som ursprungligen grundades den 23 mars 2005 i Aten med syfte att utveckla samarbetsplattformar på nätet som utformats för att underlätta medborgarnas deltagande för mer inkluderande, transparenta och öppna former av beslutsfattande. För att stärka synligheten och påverkan av GOV2U på EU-nivå och med tanke på det internationella erkännande organisationen haft inom e-demokrati och den internationella expansionen av sina projekt, beslutade GOV2U att ändra sin juridiska status. Från och med 28 januari 2010 är GOV2U en International Non Profit Association (INPA) i Bryssel med ett lokalt kontor i Grekland.

Sedan etableringen har GOV2U varit en nyckelpartner i samarbetsprojekt genom att bidra till mjukvaru-utveckling och/eller medvetenhet och kunskapsöverföring i samband med innovativa IKT – lösningar inom e-förvaltning, högre utbildning, folkhälsa, konsumentskydd, miljöskydd, politik modellering, e-infrastruktur etc. Organisationen har medverkat i en rad e-demokratiprojekt i Europa.

Sociedade Portuguesa de Inovação - Consultadoria Empresarial e Fomento da Inovação, S.A. (SPI)

har fokus på innovation, vetenskap och teknik. Både nationellt och internationellt erbjuder SPI ett dynamiskt utbud av innovativa aktiviteter och tjänster till offentliga och privata kunder. De har varit aktivt involverade i projekt som finansierats av internationella organisationer såsom Europeiska kommissionen, Världsbanken, Interamerikanska utvecklingsbanken och FN. De positionerar sig som en unik katalysator för samverkan mellan företag, vetenskapliga och tekniska institutioner, offentliga förvaltningar samt offentliga och privata nationella och internationella organisationer.

SPI grundades i Porto 1997 och har kontor inte bara i Portugal utan även utomlands. För närvarande har SPI kontor i Lissabon, Coimbra, Évora, Azorerna, USA, Spanien, och Kina. SPI har även ett kontor i Bryssel, Belgien genom European Network for Business and Innovation Center (EBN).



ZURY Association är en icke-statlig ungdomsorganisation som bildades 2013, vars syfte är att stimulera ungdomar till aktivt deltagande inom olika intresseområden för att de skall kunna utveckla hela sin potential och bidra till en hållbar utveckling av samhället.



8. Referencer

- [1] APIO, Popa M., 2015 - Methodology of research Course Notes, Cluj, Romania.
- [2] Brewerton, P., & Millward, L. (2008). - Organizational Research Methods. A Guide for Students and Researchers: SAGE Publications.
- [3] Council of the European Union, 2012. Council Conclusions on Fostering the creative and innovative potential of young people, [online] Available at: http://www.consilium.europa.eu/uedocs/cms_data/docs/pressdata/en/educ/130157.pdf
- [4] Dawson, C. (2002). Practical Research Methods: A user-friendly guide to mastering research techniques and projects. Oxford, United Kingdom: How To Books Ltd
- [5] EU Pub, 2014 "Working with young people / The value of youth work in the European Union: case studies" Luxembourg: Publications Office of the European Union
- [6] Eurofound, 2012. NEETs: Young people not in employment, education or training: Characteristics, costs and policy responses in Europe.
- [7] Kietzmann, Jan H.; Kristopher Hermkens (2011). "Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media". Business Horizons.
- [8] IMAS, Popa M., 2015 - Research Models in Psychology (Course Notes): Carrying out a research project Course Notes, Cluj, Romania.
- [9] Nevala et al. 2011. Reducing early school leaving in the EU, [online] Available at: <http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=9591&langId=en>
- [10] <https://publications.europa.eu/en>
- [11] <http://www.businessdictionary.com/definition/best-practice.html>
- [12] <https://www.merriam-webster.com/dictionary/best%20practice>
- [13] http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/repository/education/tools/docs/2015/monitor15-vol-2_en.pdf
- [14] https://ec.europa.eu/research/evaluations/pdf/archive/fp6-evidence-base/evaluation_studies_and_reports/evaluation_studies_and_reports_2006/evaluation_models_and_tools_for_assessment_of_innovation_and_sustainable_development_at_eu_level_2006.pdf



ICT4
YOUTH
WORK

9. Webbssidor/verktyg/applikationer refererade till i O1

Webbssidor/verktyg/applikationer	URL
4P	www.4p-online.com
9GAG	www.9gag.com
Acast	https://www.acast.com
Adobe Premiere	https://adobe-premiere.en.softonic.com
AIESEC	https://aiesec.org
Aktiv Ungdom	www.aktivungdom.se
Alumni U.Porto	https://alumni.up.pt/en
Amina	www.aminahorozic.com
Android	www.android.com
AngelList	https://angel.co
Animoto	www.animoto.com
Arbetsformedlingen	https://www.arbetsformedlingen.se
Asana	www.asana.com
Askfm	www.ask.fm
AT4T	www.at4t.org
Audacity	www.audacityteam.org
Basecamp	www.basecamp.com
Bee Active	https://www.facebook.com/Bee-Active-Timisoara-168901659798791/
Befunky	www.befunky.com
BestJobs	www.bestjobs.eu
Big Mass Mailer	www.big-mass-mailer.software.informer.com
Blogger Blog	www.blogger.googleblog.com
Bodossakis Foundation Bodossaki Lectures on Demand	http://www.blod.gr/default.aspx
Box	www.box.com
BRIS	https://itunes.apple.com/us/app/bris-online/id1313698652?mt=8
Buncee	www.edu.buncee.com
C++	www.cplusplus.com/doc/tutorial



ICT4 YOUTH WORK

Canva	www.canva.com
Career.duth.gr	www.career.duth.gr/portal
Carto	www.carto.com
Cidade das Profissões	http://cdp.portodigital.pt
Cisco	https://www.cisco.com
CISV	www.cisv.org
Clubhouse	www.clubhouse.io
Codecademy	www.codecademy.com
CodeBug	www.codebug.org.uk
CodeSchool	www.codeschool.com
COGNITROM Platform	www.ccponline.ro
Coursera	www.coursera.org
CraigList	https://www.craigslist.org
Crashlytics	www.try.crashlytics.com
Cyberlink Power Director	https://cyberlinkpowerdirector.en.softonic.com
DataBase	www.database.com
DataCamp	www.datacamp.com
DDB	https://www.ddb.com
Dezeenjobs	https://www.dezeenjobs.com
Doodle	www.doodle.com
Douleutaras.gr	https://www.douleutaras.gr
DropBox	www.dropbox.com
Duolingo	www.duolingo.com
Edison	https://meet Edison.com
Educatio Association	www.asociatiaeducatio.ro
eDX	https://www.edx.org
eGovlab	https://egovlab.eu
Empreende Já	https://eja.juventude.gov.pt
Engineering Toolbox	www.engineeringtoolbox.com
Erasmus+ programme	https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/



ICT4 YOUTH WORK

Escapethecity	www.escapethecity.org
e-Tutor	www.e-tutor.com
EURES	www.ec.europa.eu/eures/public/homepage
Eurobrussels	https://www.eurobrussels.com
Eurodesk Platform	https://eurodesk.eu
Eurojobs	https://www.eurojobs.com
European Youth Portal	https://europa.eu/youth
Evernote	https://evernote.com
Experteer	https://us.experteer.com
Face Time	www.itunes.apple.com/us/app/facetime
Facebook	www.facebook.com
FIFA	www.fifa.com
Figshare	www.figshare.com
Flickr	www.flickr.com
Forum	www.forum-com.com
Forum Filosofikis	www.filosofiki.eu/index.php?sid=695c0796d5f77cb8a6068fe47627d348
Freepik	www.freepik.com
FutureLearn	www.futurelearn.com
G.A.C. Holargos	https://www.gas-holargos.gr
Garmin	www.garmin.com
Garmin Connect	https://connect.garmin.com
GCN	https://www.globalcyclingnetwork.com
Gephi	www.gephi.org
Gimp	www.gimp.org
Github	www.github.com
GitLab	https://gitlab.com
GlassDoor	https://www.glassdoor.com
Globaljobs.org	https://globaljobs.org
Google+	https://plus.google.com
Google Analytics Academy	www.analytics.google.com



ICT4 YOUTH WORK

Google Calendar	www.google.com/calendar
Google Developers Training	www.developers.google.com/training
Google Drive	www.google.com/drive
Google Hangouts	https://hangouts.google.com
Google Maps	https://maps.google.com
Google Play Store	www.play.google.com/store?hl=en
Google Talk	https://hangouts.google.com
Google Translate	www.translate.google.com
Google Slides	www.google.com/slides/about
Gov Tech Career	www.govtech.com/jobs
GOV2U	www.gov2u.org
Grön Ungdom	http://gronungdom.se/
GTN	https://www.gtn.com
GuardianJobs	https://jobs.theguardian.com
Haiku	https://www.haiku-os.org/about
Heroku	www.heroku.com
HiMotiv	https://www.himotiv.com
HIRED	https://hired.com
Html	https://html.com
IBM Bluemix	www.ibm.com/cloud
Idroo	https://idroo.com
Imovie	www.imoviewindows.com www.apple.com/lae/imovie
Indeed	https://www.indeed.com
Indesign	www.adobe-indesign.en.softonic.com
InfoJobs	https://www.infojobs.net
Instagram	www.instagram.com
IOs store	www.apple.com/lae/ios/app-store
iPhone	www.apple.com/lae/iphone
ITunes	www.apple.com/lae/itunes
iWatch	www.apple.com/lae/watch



ICT4 YOUTH WORK

Jagvillhabostad.nu	www.jagvillhabostad.nu
Jira	www.atlassian.com
Jobs.ac.uk	www.jobs.ac.uk
Kahoot	www.kahoot.com
Keynote	www.apple.com/lae/keynote
Khan Academy	www.khanacademy.org
Kids in Tech	http://kidsintech.adfaber.org http://codeschool.adfaber.org
Latex	www.latex-project.org
Limesurvey	https://www.limesurvey.org
LinkedIn	www.linkedin.com
LinkedIn Groups	https://www.linkedin.com/groups/
Logicpro	https://www.apple.com/lae/logic-pro
Lynda	www.lynda.com
Mailchimp	www.mailchimp.com
Mechanical engineering community forum	www.mechanical-engg.com
Meet Up	www.meetup.com
MEGA	www.mega.nz
Memento	https://mementodatabase.com
Messenger	www.messenger.com
Microsoft Office	www.office.com
Microsoft OneDrive	https://onedrive.live.com
Microsoft Word	https://products.office.com/en/word
Microsoft365	https://www.microsoft.com/en-us/microsoft365/default.aspx
Milkround	https://www.milkround.com
Minecraft	www.minecraft.net
Microsoft Power Point	https://products.office.com/en/powerpoint
Momento	https://momentoapp.com
Monster	https://www.monster.com
MOOCs	www.mooc.org



ICT4 YOUTH WORK

Moodle	https://moodle.org
Musicals.by	www.musicals.by
myairbridge	www.myairbridge.com
Netempregos	www.net-empregos.com
Newforma	www.newforma.com
Nike + GPS	https://www.nike.com/us/en_us/c/running/nike-run-club
Notes	www.notes.io
Ofensiva Tinerilor	www.ofensivatinerilor.ro
OpenCulture	www.openculture.com
Perforce	https://www.perforce.com
Photoshop	www.photoshop.com
Picasa	www.picasa.google.com
PicsArt	www.picsart.com
Pinterest	www.pinterest.com
Pixlr	https://pixlr.com
Podcast	https://itunes.apple.com/cy/app/podcasts/id525463029?mt=8
PokemonGo	www.pokemongo.com
Polar Flow	https://flow.polar.com
Porto City Municipality	http://www.cm-porto.pt
Portugal Entrepreneurship Education Platform (PEEP)	http://peep.pt
Prezi	https://prezi.com/
Prezi Analytics	https://prezi.com/business/kb/prezi-analytics
Python	https://www.python.org
QS World University Rankings	www.topuniversities.com/university-rankings/world-university-rankings/2018
Quora	https://www.quora.com
Reed.com	www.reed.com
Relive	https://www.relive.cc
Research Gate	www.researchgate.net
Respiro Association	https://asociatiarespiro.ro



ICT4 YOUTH WORK

MasterTin Platform	www.mastertin.ro
Revit	www.revitsport.com
RIBA jobs	https://www.ribaappointments.com
Runscope	www.runscope.com
SCI finder	www.cas.org/products/scifinder
Scientific Societies	www.scientificsocieties.org
SCOUTERNA	https://www.scoutview.se/en
Scratch	https://scratch.mit.edu
Scribd	https://www.scribd.com
Sharepoint	www.sharepoint.com
Shazam	www.shazam.com
Signal	www.signal.org
Skype	www.skype.com
Slack	www.slack.com
Slack Overflow	https://stackoverflow.com
Slideful	www.slideful.com
SlideShare	www.slideshare.net
Snapchat	www.snapchat.com
Sociedade Portuguesa de Inovação: SPI	www.spi.pt
SoloLearn	www.sololearn.com
Sonny Vegas	www.vegascreativesoftware.com
Soundcloud	www.soundcloud.com
Spotify	www.spotify.com
St. Catherine's British School of Athens, Greece	http://www.stcatherines.gr
Stackoverflow	https://stackoverflow.com
STEER	http://steerproject.eu/elearning/login/index.php
StepStone	https://www.stepstone.com
Strava	www.strava.com
Street View Trekker	https://www.google.com/streetview/publish



ICT4 YOUTH WORK

Studynova	https://studynova.com
SVN	www.subversion.apache.org
Tableau	www.tableau.com
TakeCare	www.takecare.gr
Team Surrey Triathlon Club	https://activity.ussu.co.uk/triathlon
Te Ajut Platform	www.TeAjut.ro
The Dots	www.the-dots.com
Thunderclap	https://www.thunderclap.it
TPU	www.tpu.ro
Tabify	https://apps.shopify.com/tabify
Trello	www.trello.com
Tumblr	www.tumblr.com
Twitter	www.twitter.com
UFStockholm	www.ufstockholm.com
Unga Aktiesparare	www.ungaaktiesparare.se
Ungdomar	www.ungdomar.se
UNIAREA	https://uniarea.com
University of Athens E-Class	https://eclass.uoa.gr
University of Athens -University Library	http://www.lib.uoa.gr
University of Cambridge courses	www.class-central.com
University of Porto	www.uporto.pt
University of Surrey Student Union	https://www.ussu.co.uk
Viber	www.viber.com
Vimeo	https://vimeo.com
Wattpad	www.wattpad.com
Web Gallery of Art	https://www.wga.hu
Websummit	https://websummit.com
WeTransfer	www.wetransfer.com
WhatsApp	www.whatsapp.com



ICT4 YOUTH WORK

Wikipedia	www.wikipedia.org
Windows Movie Maker	www.windows-movie-maker.org
Windows Phone	www.microsoft.com/store/apps/windows-phone
Wondershare Filmora	www.filmora.wondershare.com
Wordpress Blog	www.wordpress.com
Workinstartups	https://workinstartups.com
Wunderlist	www.wunderlist.com
Yahoo	www.yahoo.com
Yammer	www.yammer.com
Youth and Sport State Secretary (Portal da Juventude)	https://juventude.gov.pt/Paginas/default.aspx
Youth Foundation (Fundação da Juventude)	http://www.fjuventude.pt/pt/default.aspx
YouTube	www.youtube.com
Zendesk	www.zendesk.com
ZURY Association	www.zury.org



ICT4
YOUTH
WORK

10. Bilagor

BILAGA 1 Mall för att samla information

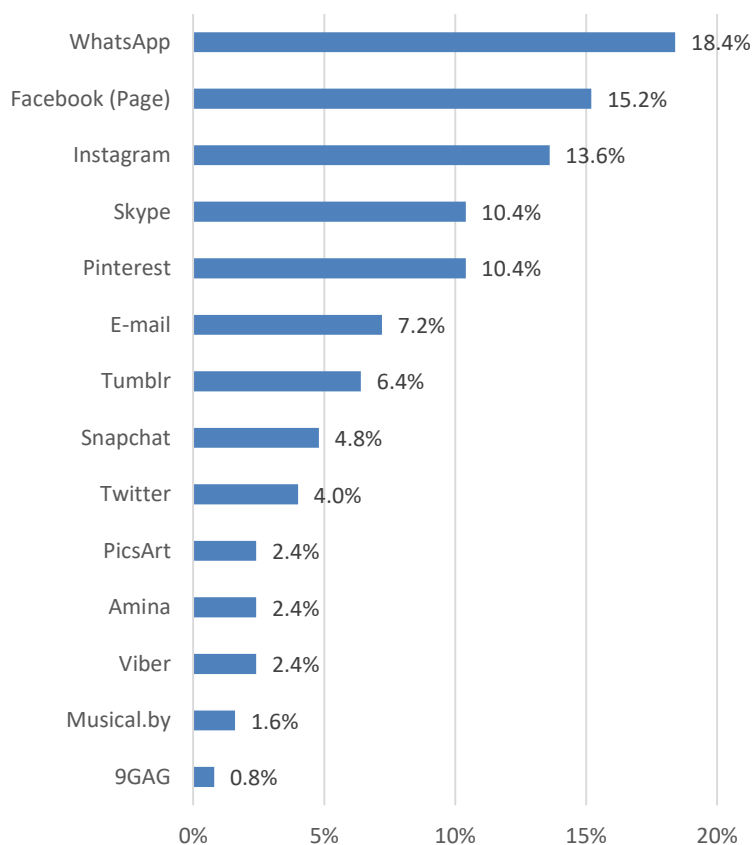
Bästa praxis	
Mål	
Organisation	
Ursprungsland	
Domäner	<input type="checkbox"/> Utbildning <input type="checkbox"/> Anställning <input type="checkbox"/> Samhällsutmaningar <input type="checkbox"/> Social interaktion
Kategori / Typ	<input type="checkbox"/> Publicera <input type="checkbox"/> Dela <input type="checkbox"/> Meddela <input type="checkbox"/> Diskutera <input type="checkbox"/> Samarbeta <input type="checkbox"/> Nätverka
Beskrivning	Organisation: Bästa praxis: Verktyg:
Huvudsaklig målgrupp	<input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp I - gymnasieelever (13-18 år) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/unga yrkesverksamma/arbetsökande (18-30 år gamla) <input type="checkbox"/> Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare/ungdomsorganisationens representanter/ungdomsinstruktörer <input type="checkbox"/> Alla <input type="checkbox"/> Övriga
Resultat	
Betydelse	
Annan relevant information	



Bilaga 2 Ungdomsgrupp I – gymnasieelever (13-18 år gamla)

23 unga Rumänier från YGI deltog. 43.5 % var 13 år och 30.4 % var 14 år

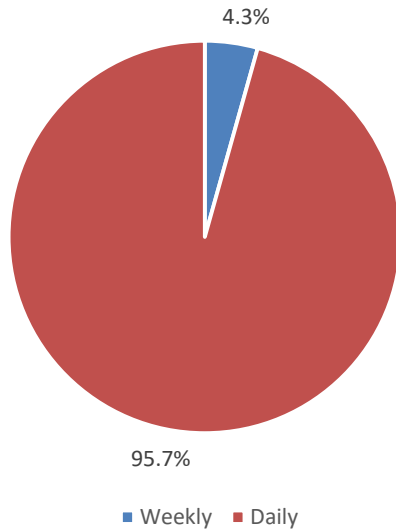
1. Which one of the following digital tools/platforms do you use for tracking these extra-curricular youth group activities or to communicate with your youth group?



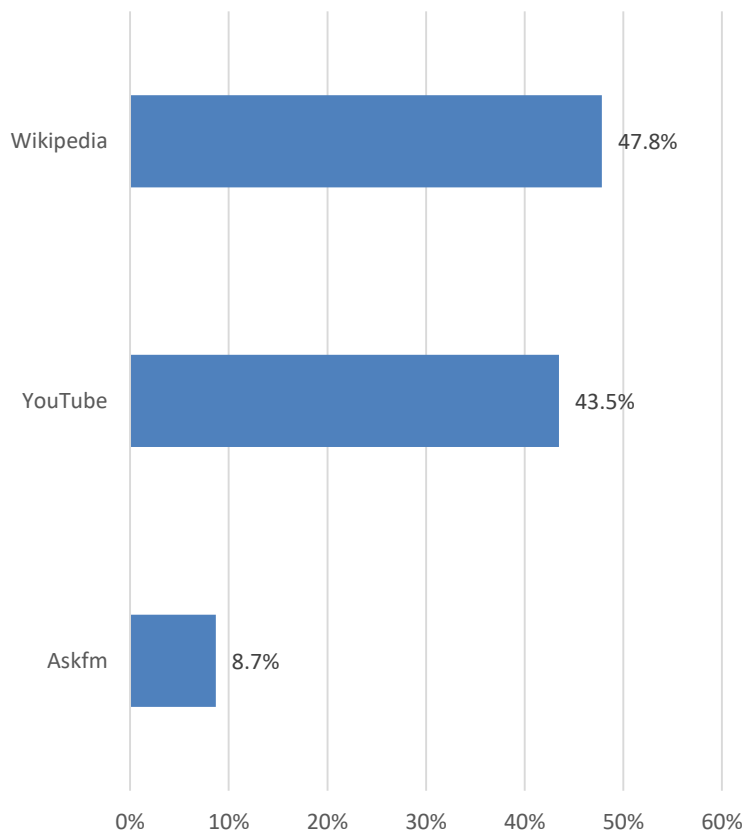
Frequency



ICT4
YOUTH
WORK



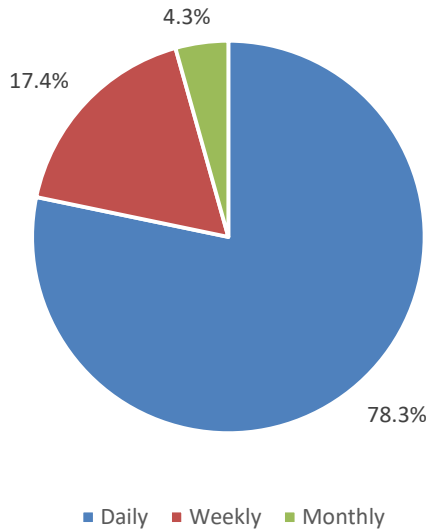
2. When you need some extra help/tutoring or are simply looking for information, where do you go? (Select as many as apply to you)



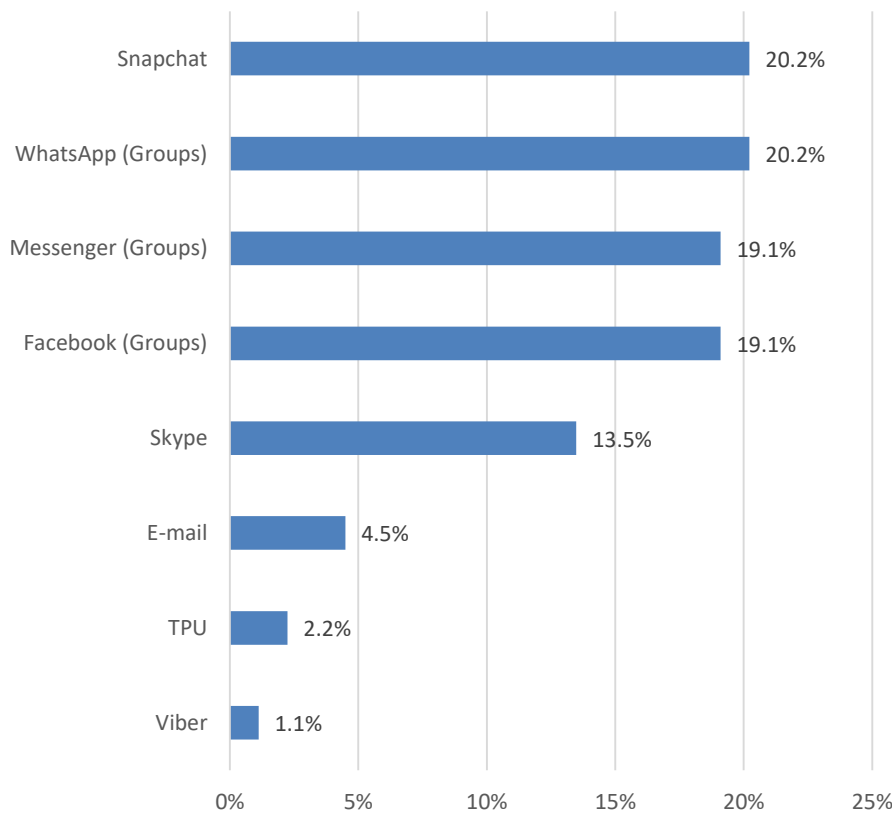
Frequency



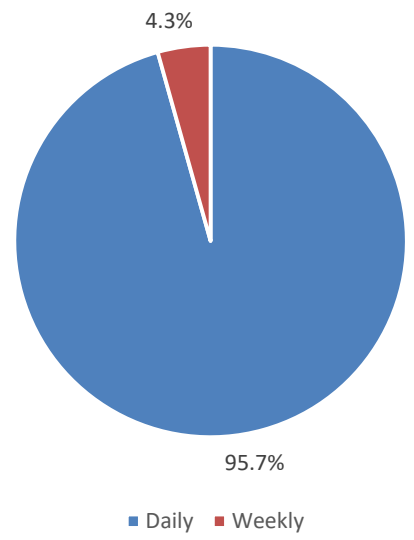
ICT4
YOUTH
WORK



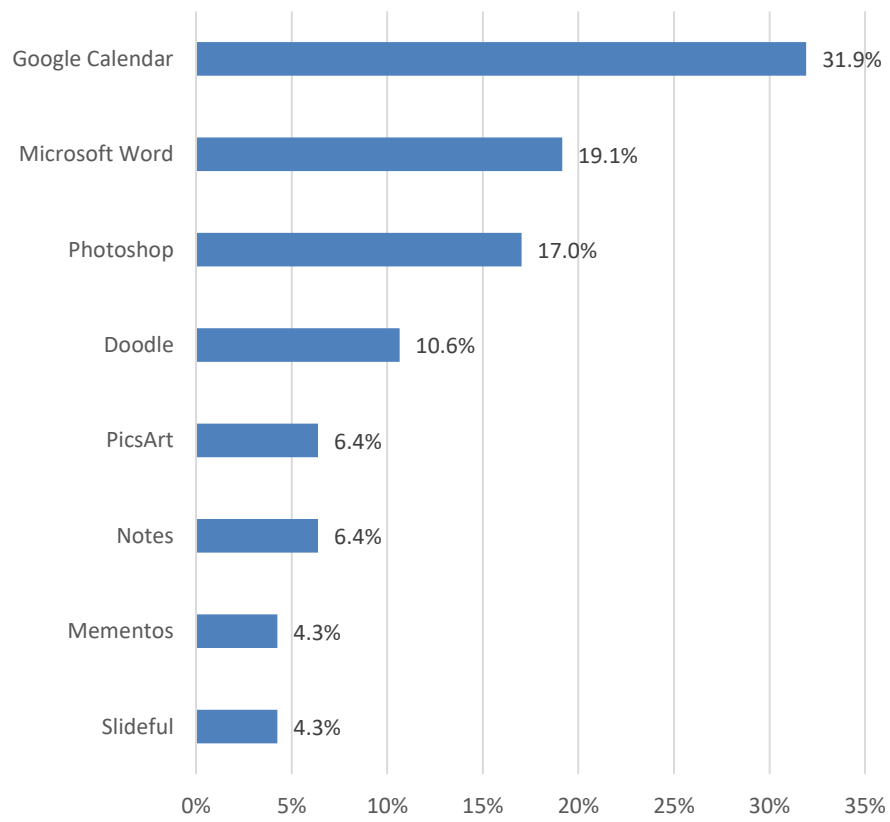
3. Which of the following social media tools do you use to discuss/debate educational topics related to your studies with your classmates? (Select all that apply to you)



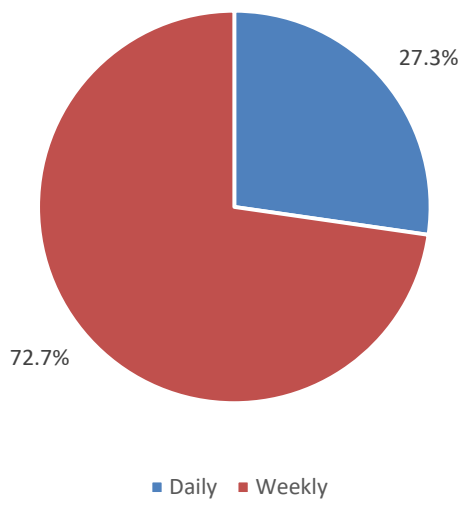
Frequency



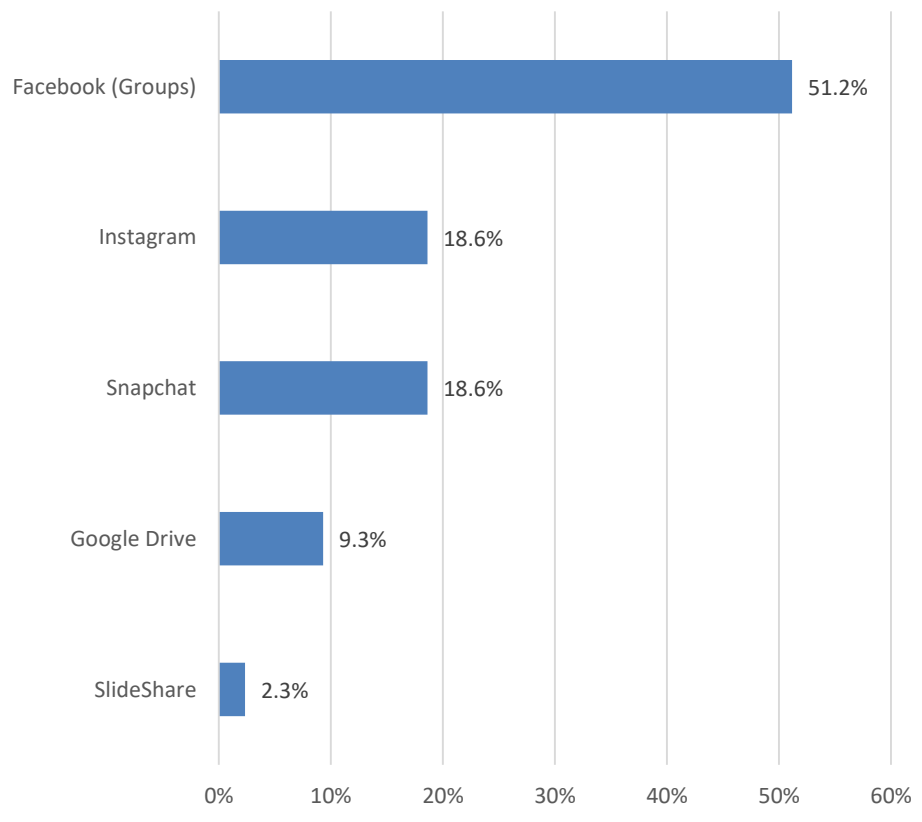
4. Which of these digital tools do you use to help you plan/schedule but also to present your work? (Select all that apply to you)



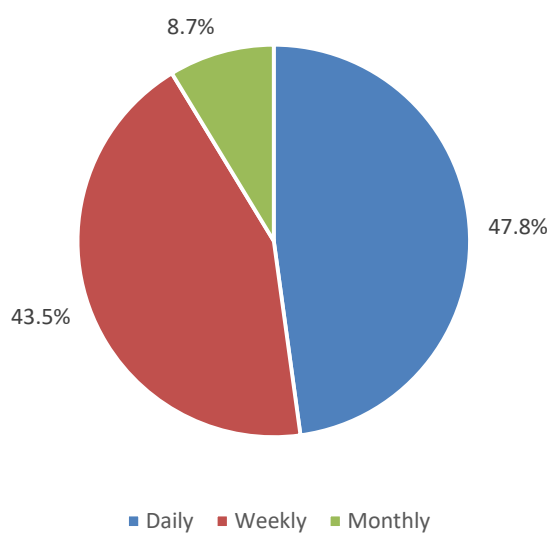
Frequency



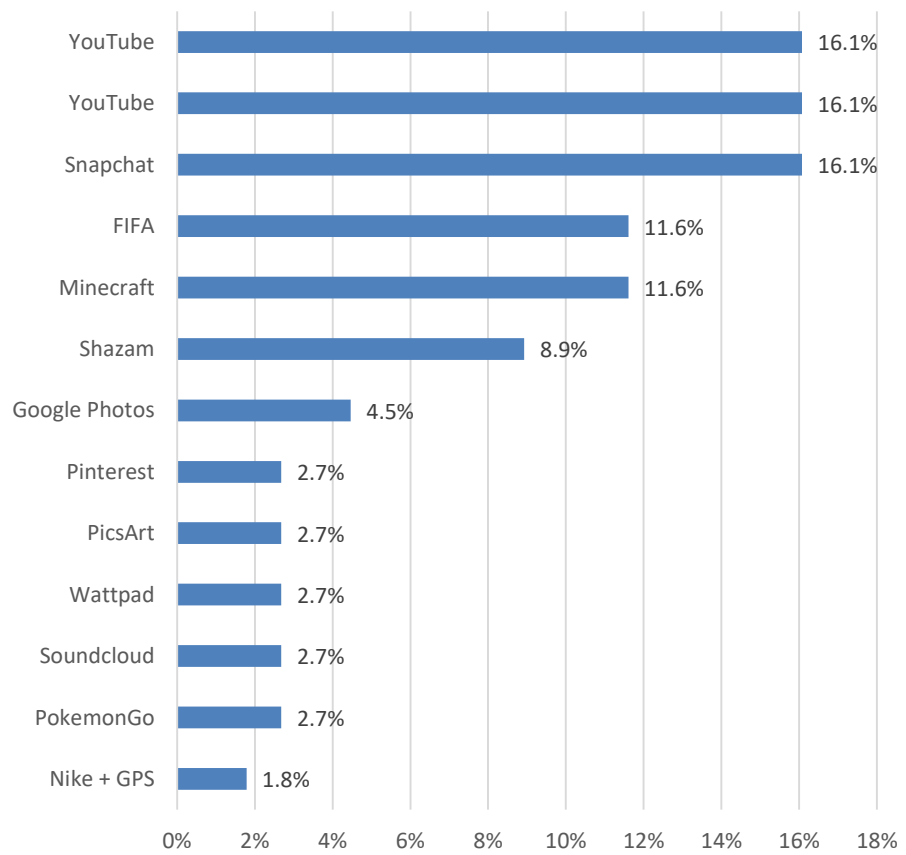
5. Which of the following digital tools/platforms do you use to store/share your related school data/files with your instructors/school mates? (Select all that apply to you)



Frequency



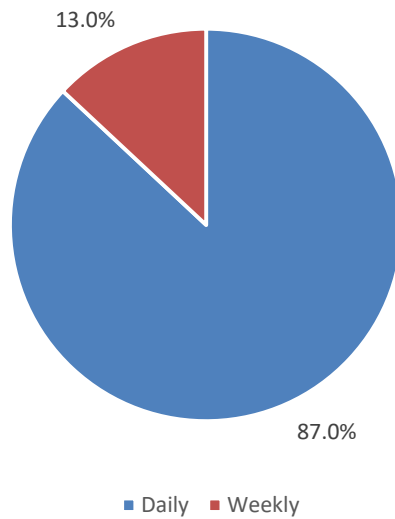
6. Which from the below mentioned online tools do you use to organize/undertake team activities with other friends or potential friends?



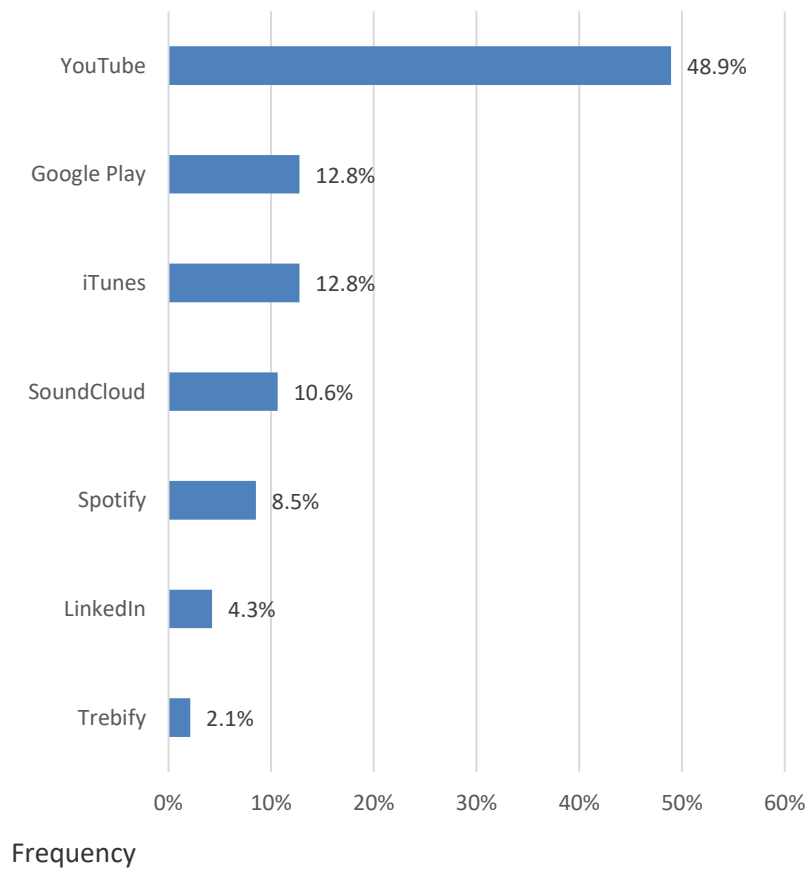
Frequency

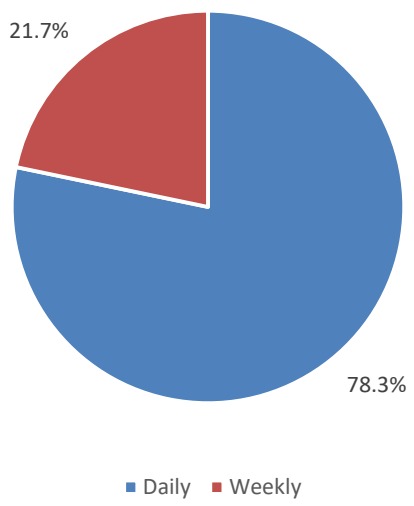


ICT4
YOUTH
WORK

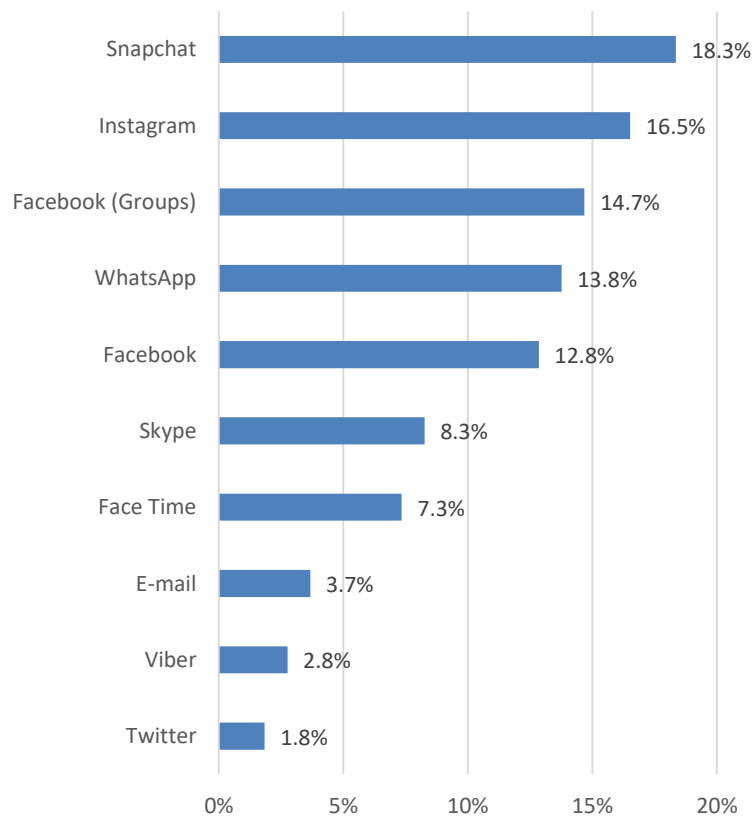


7. Which of the following online portals do you use to search for alternative opportunities for your own self and professional development? (Tick all appropriate answers in your case)





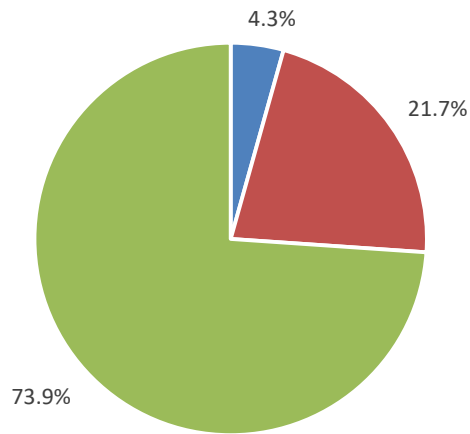
8. In a situation as described above, which digital tools would you use to get assistance, support or advice?



Frequency



ICT4 YOUTH WORK



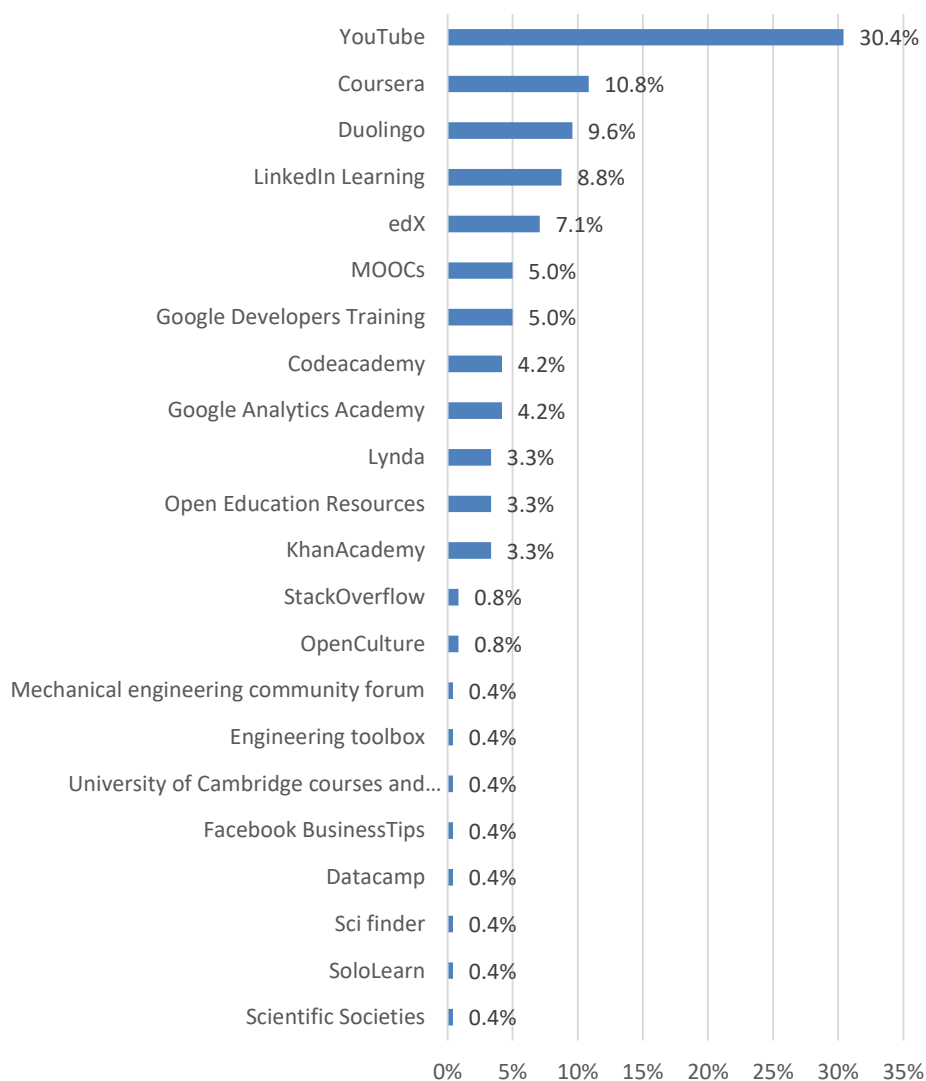
■ Once ■ Between 2 and 5 times ■ More than 5 times



ICT4
YOUTH
WORK

Bilaga 3 Ungdomsgrupp II - högskolestudenter och anställda ungdomar/ unga yrkesverksamma/ arbetssökande (18-30 år gamla)

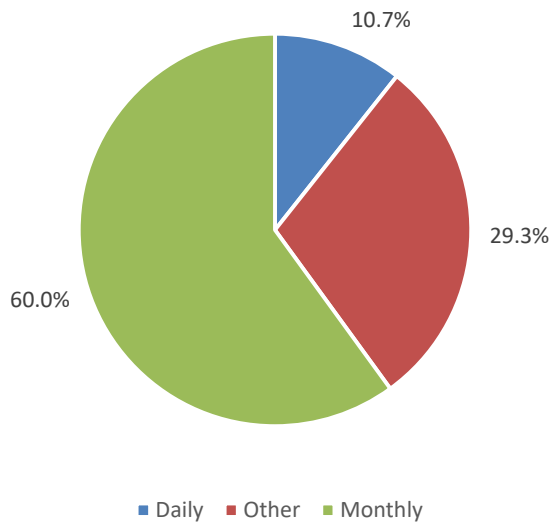
1. When you need some extra training to improve your skills or looking for new certificates where do you go? (Select as many as apply to you)



Frequency



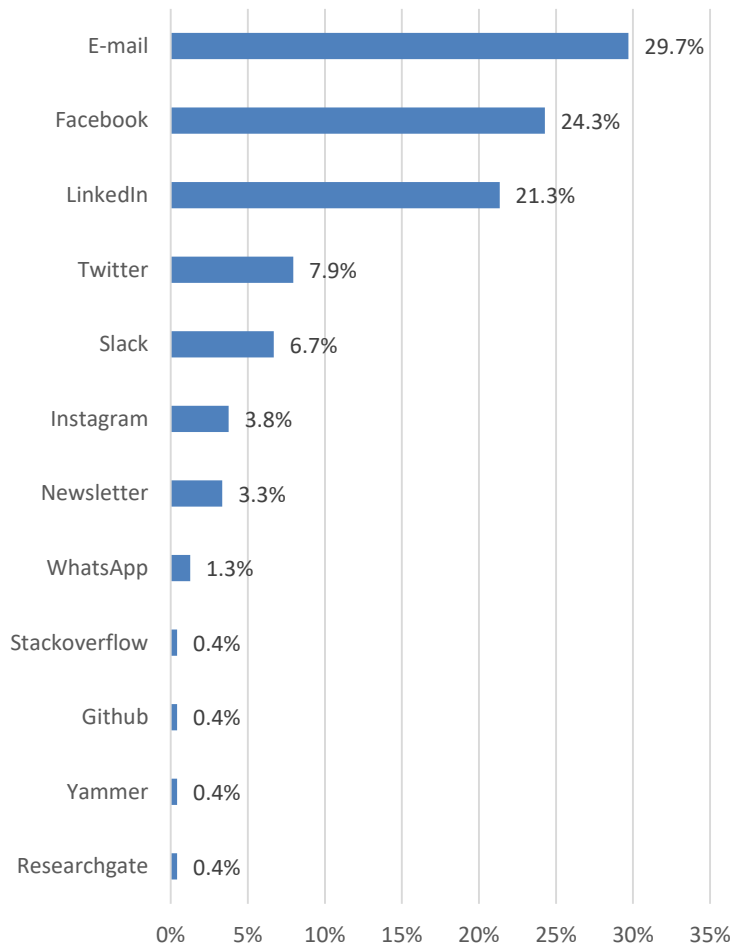
ICT4 YOUTH WORK





ICT4
YOUTH
WORK

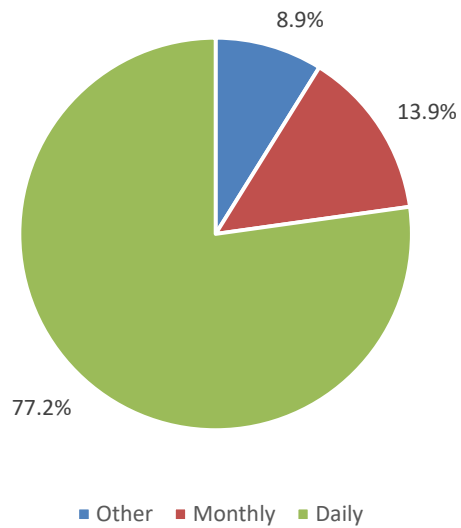
2. Which of the following social media tools do you use to discuss/debate topics related to your work with your network? (Select all that apply to you)



Frequency

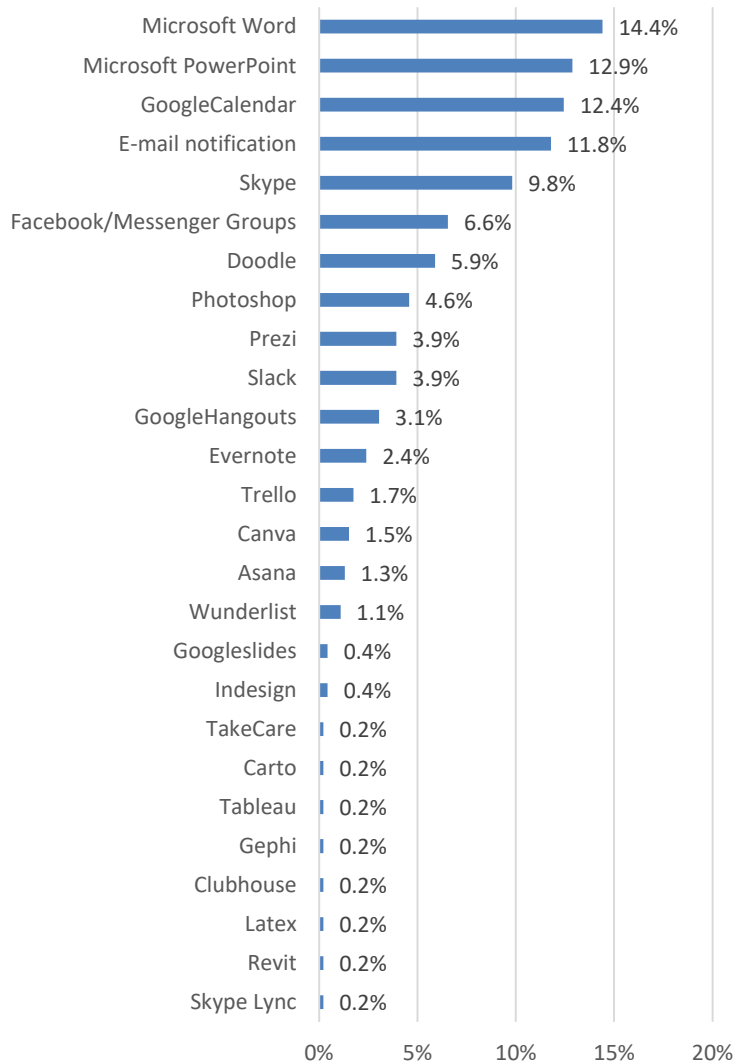


ICT4 YOUTH WORK





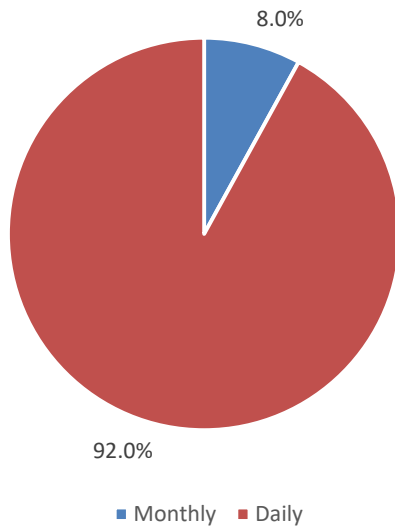
3. Which of these digital tools do you use to help you plan/schedule but also to present your work? (Select all that apply to you)



Frequency

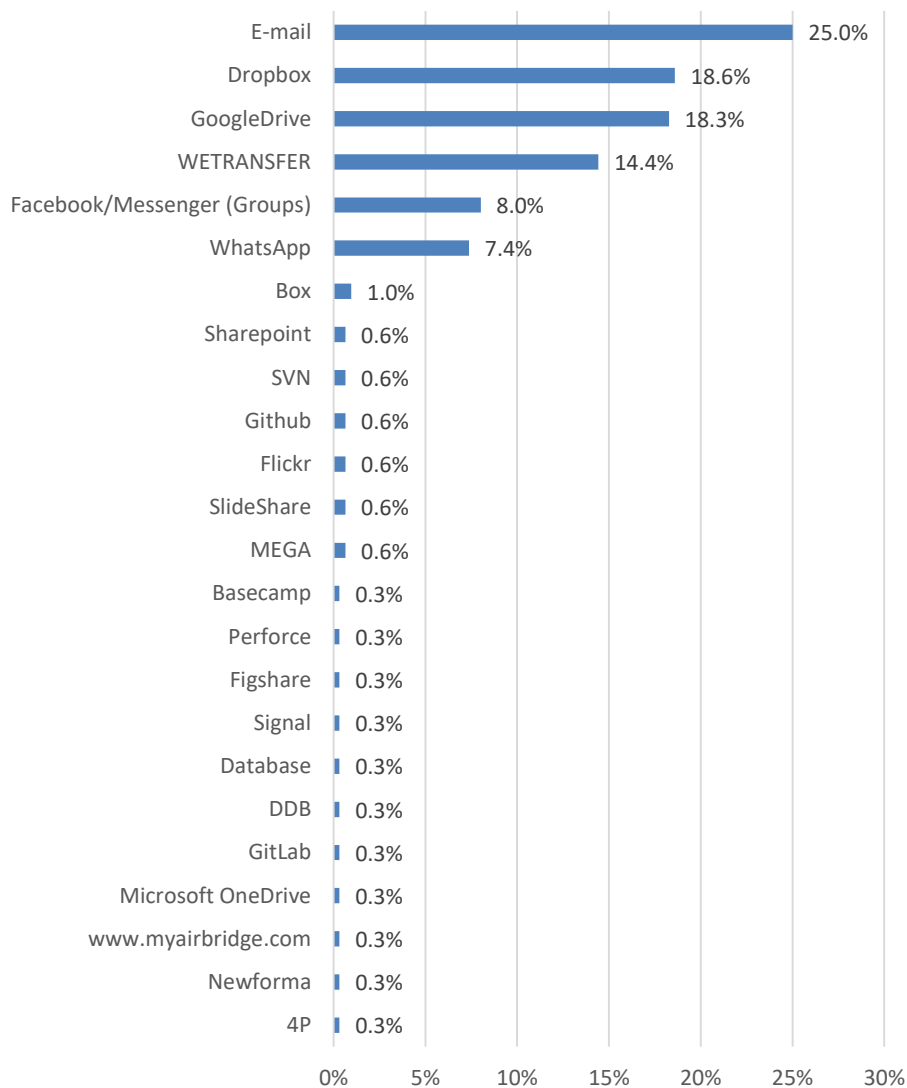


ICT4 YOUTH WORK





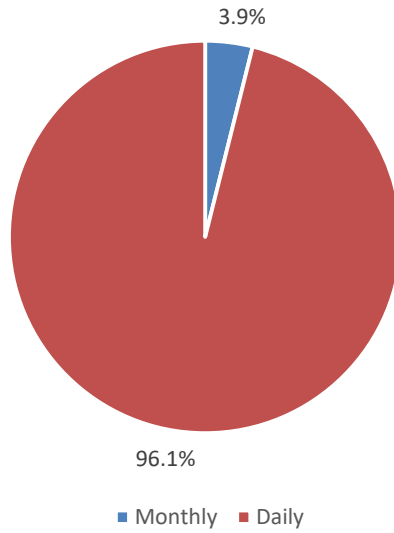
4. Which of the following digital tools/platforms do you use to store/share your related work data/files with your colleagues or partners? (Select all that apply to you)



Frequency

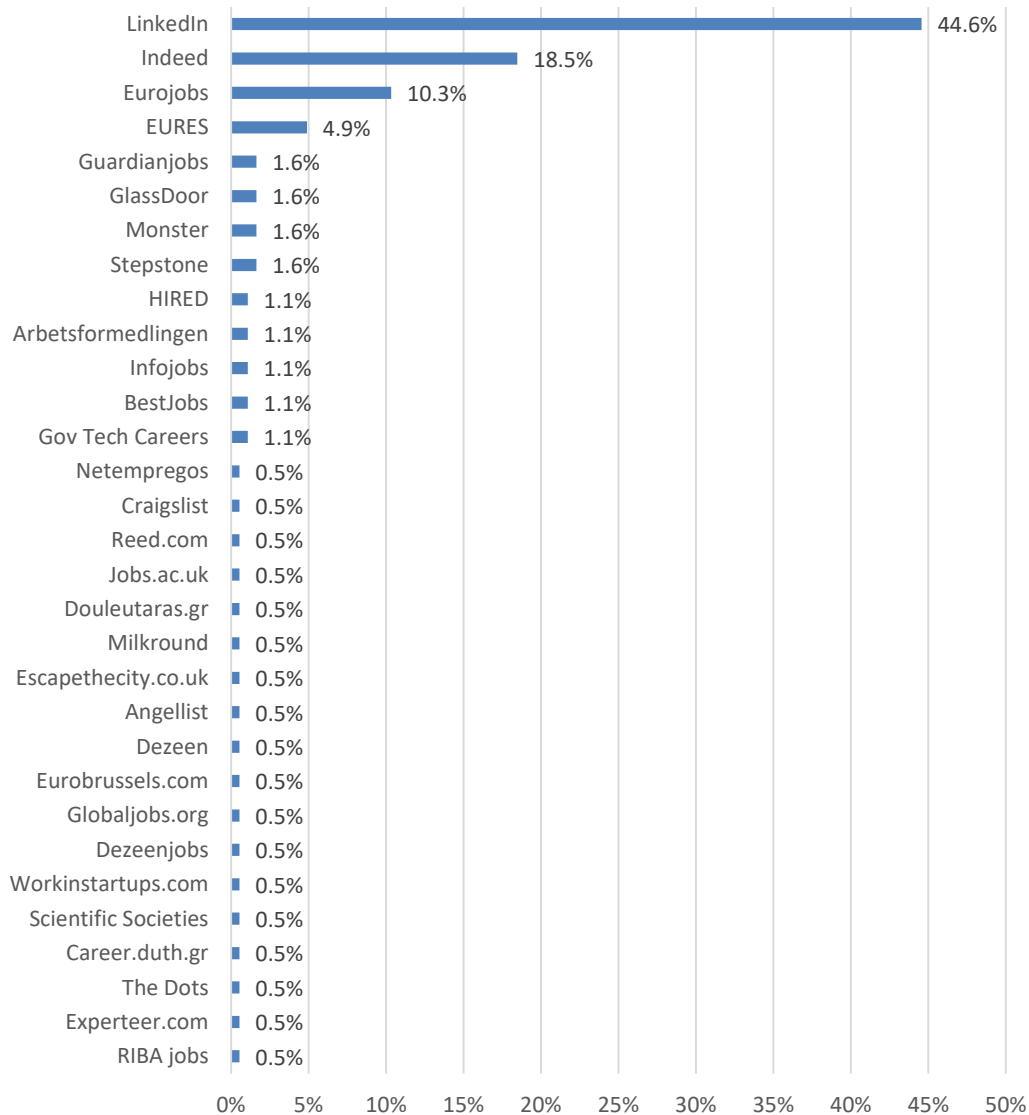


ICT4 YOUTH WORK

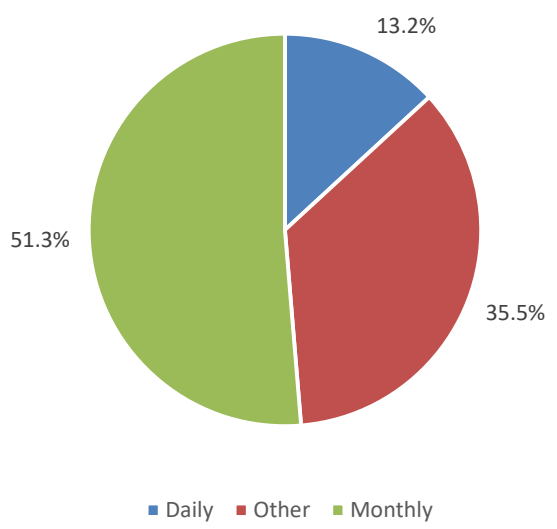




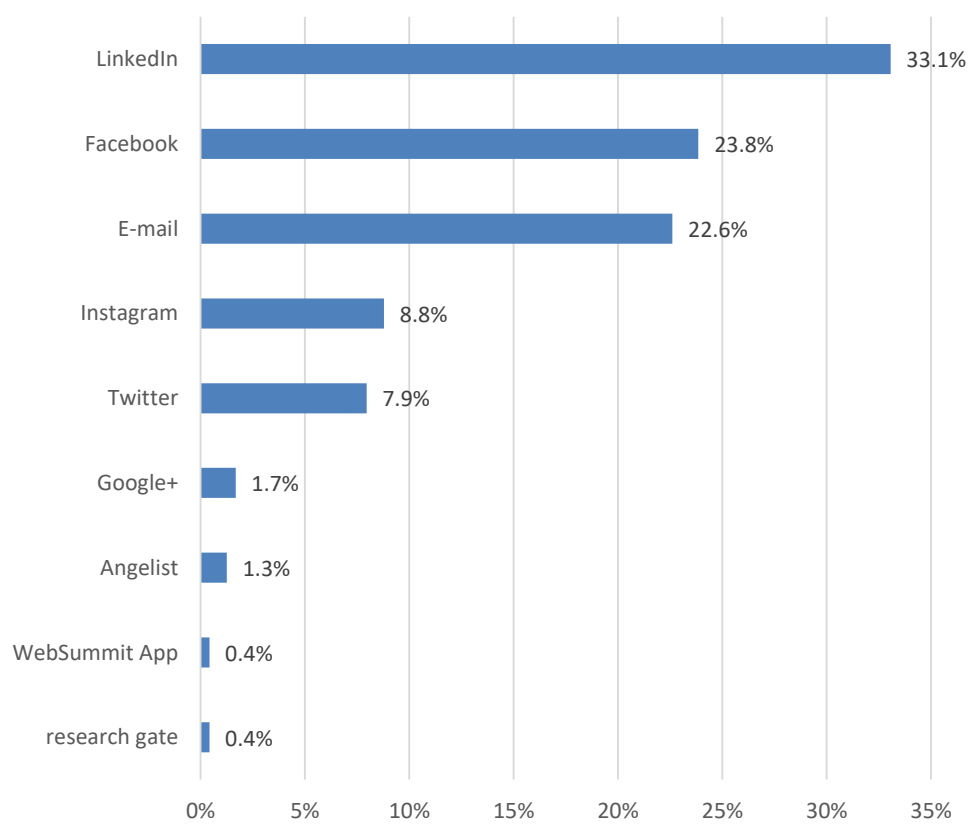
5. Which online tools are you using when looking for a job?



Frequency



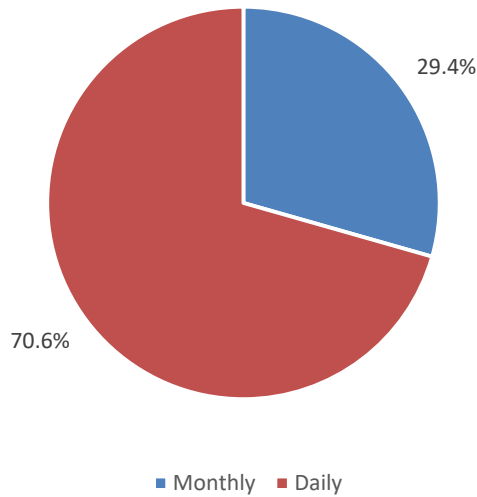
6. Which social media tools do you use to connect / interact with other young professionals in your field?



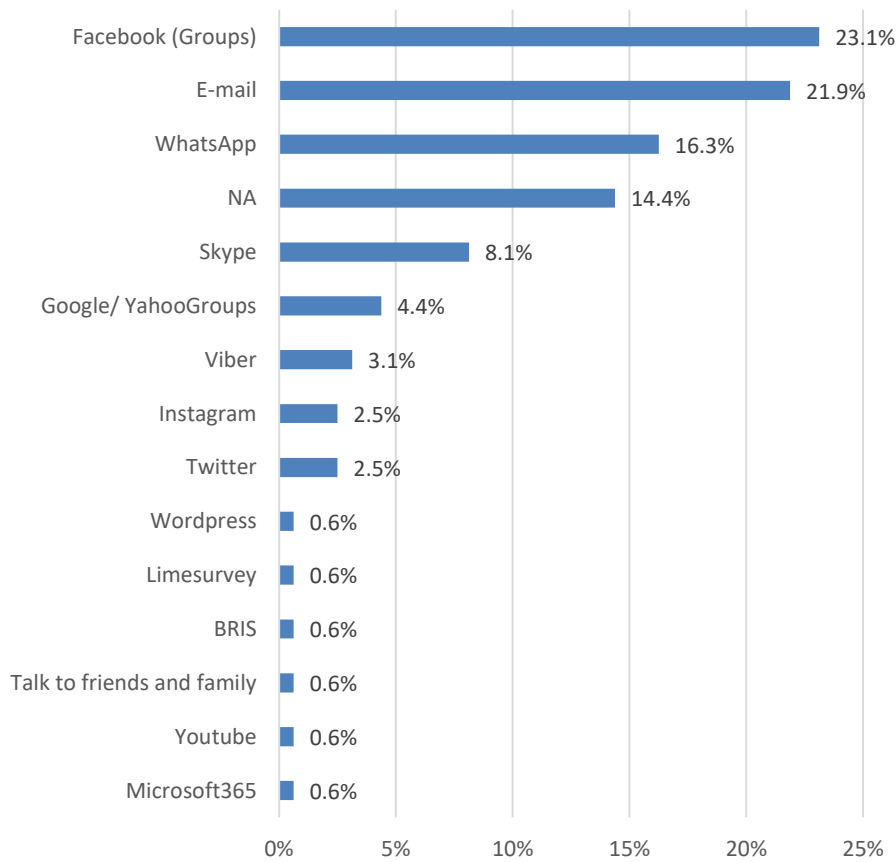
Frequency



ICT4
YOUTH
WORK



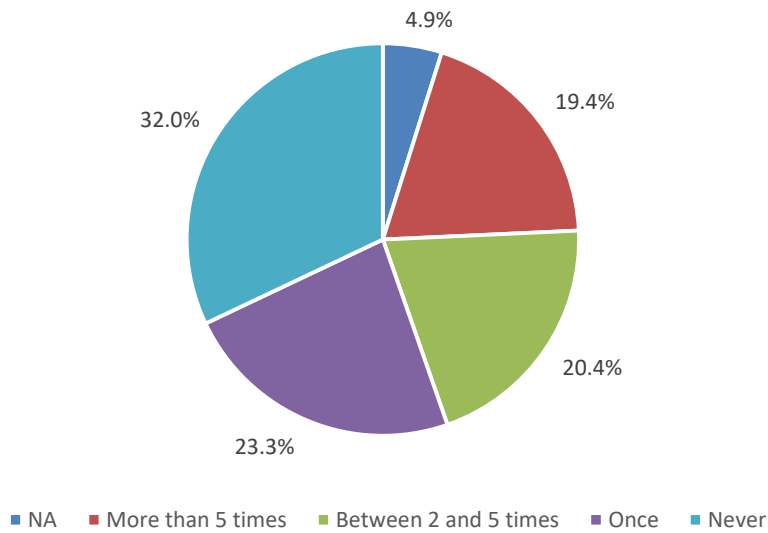
7. In a situation as described above which digital tools would you use to get assistance support or advice?





ICT4
YOUTH
WORK

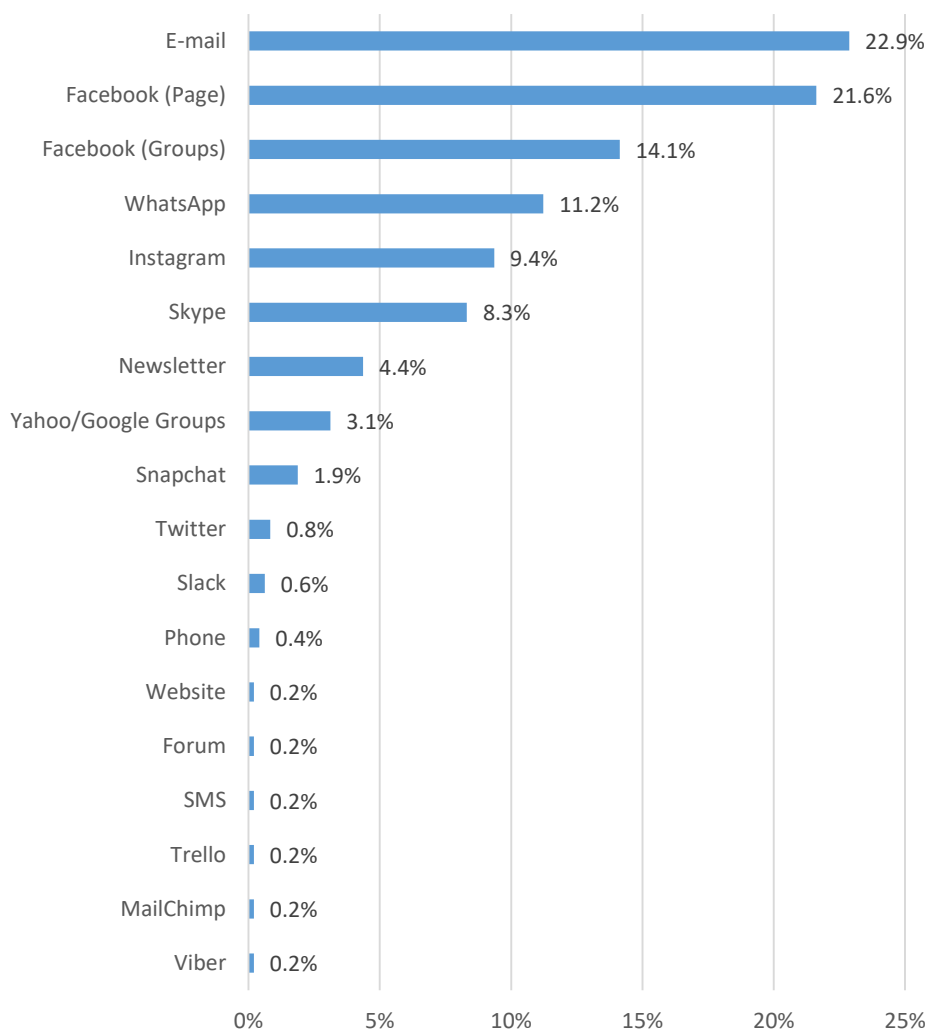
Frequency





Bilaga 4 Ungdomsgrupp III - Ungdomsarbetare, ungdomsorganisationens representanter och ungdomsinstruktörer.

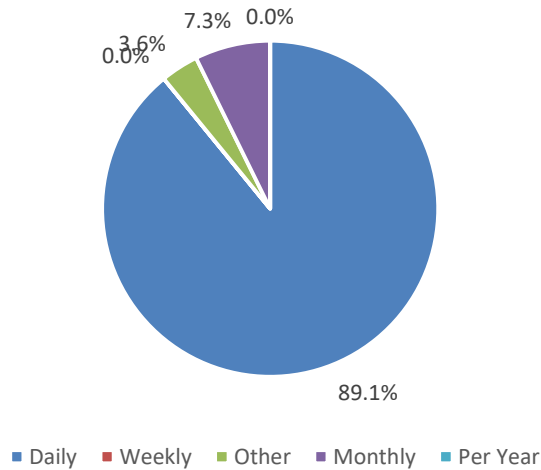
1. In order to share information and communicate with members within your group/organization which digital tools do you use?



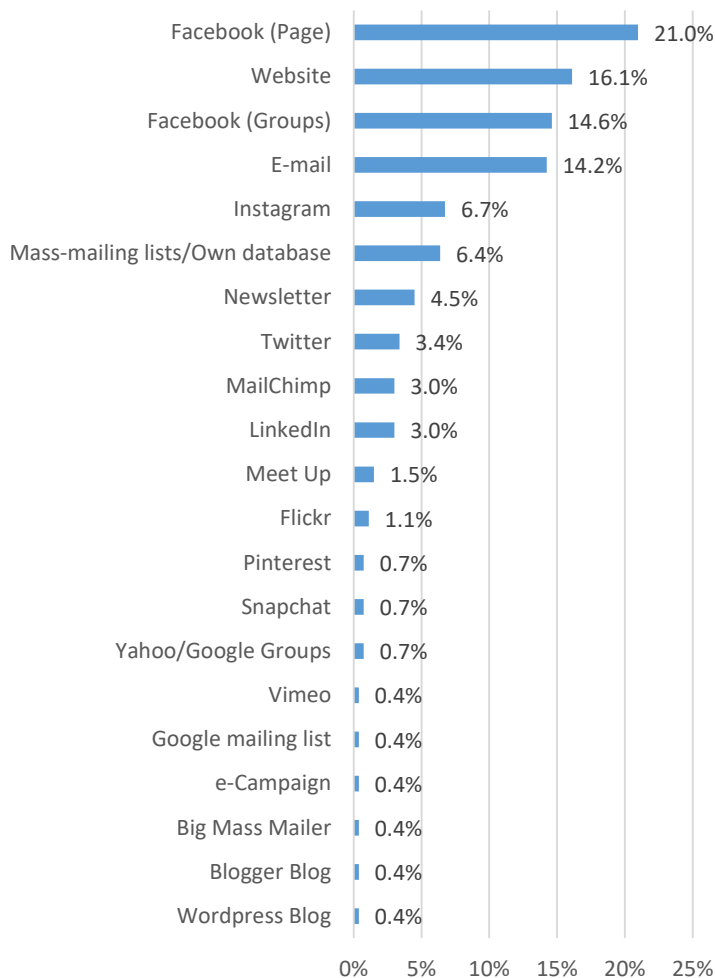
Frequency



ICT4
YOUTH
WORK



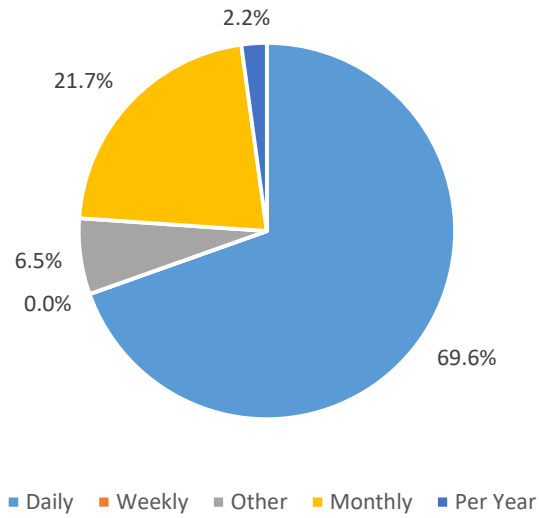
2. What digital tools do you use as a youth organization to recruit/engage young participants in youth work projects/activities?





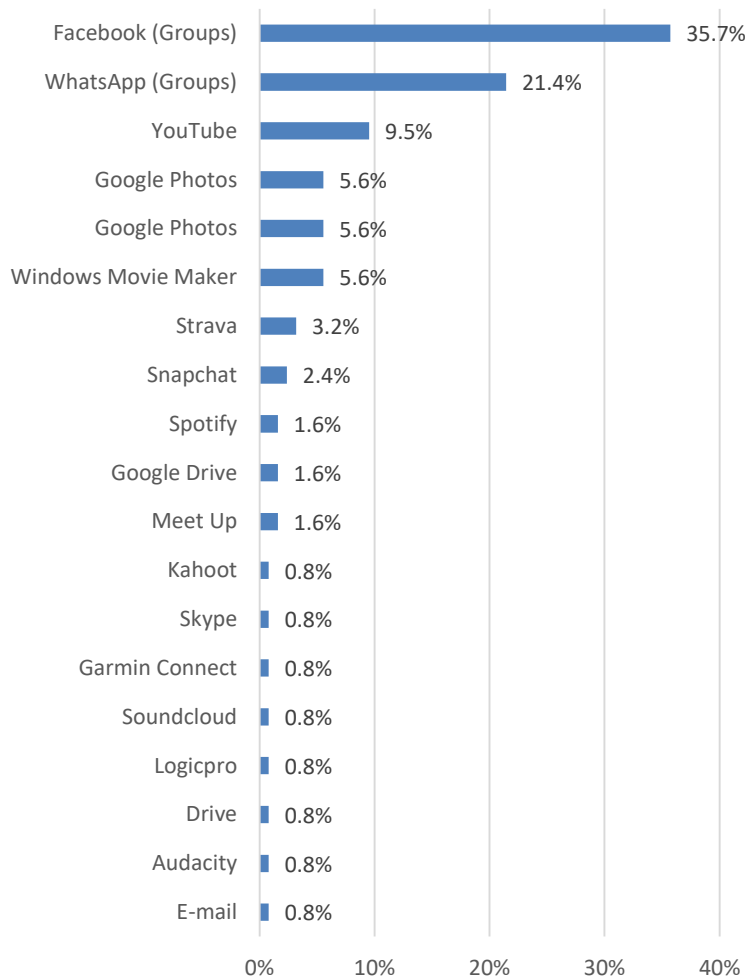
ICT4
YOUTH
WORK

Frequency





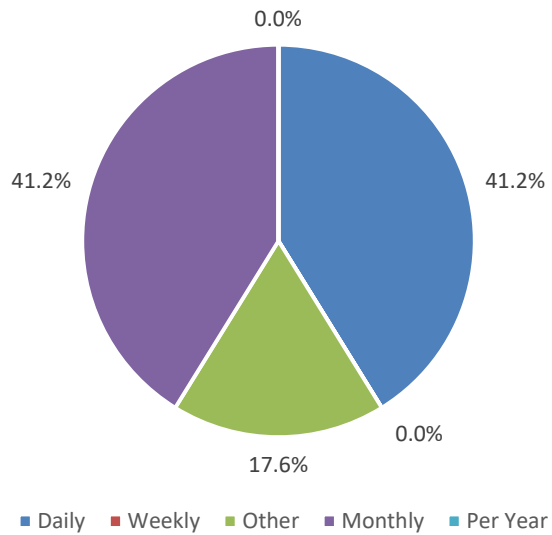
3. Which digital tools do you use to organize team activities with/for your target groups (youth) to create a community feeling?



Frequency

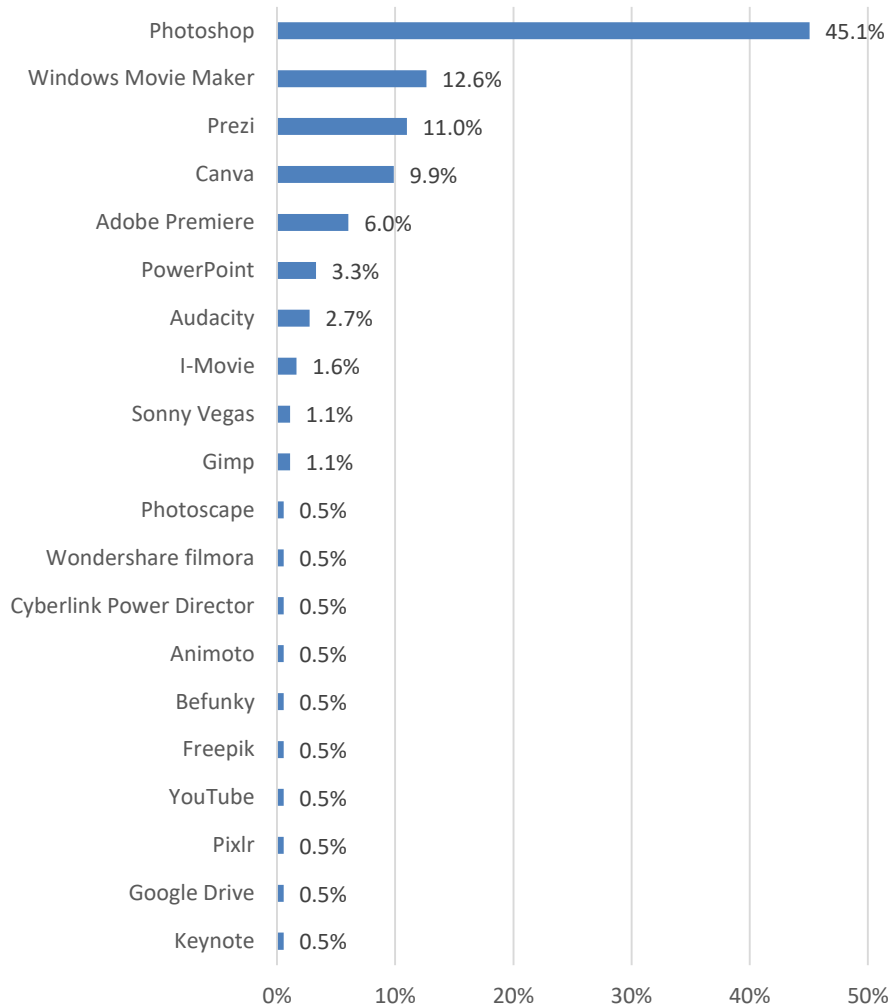


ICT4 YOUTH WORK





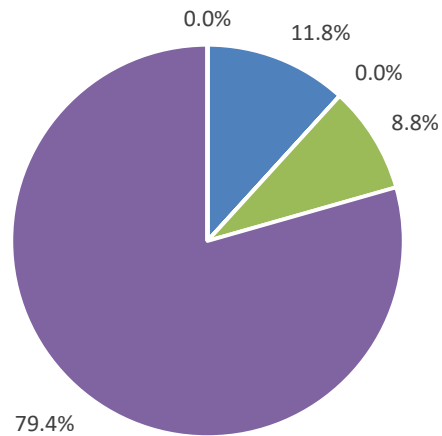
4. Which digital tools do you use when you wish to create presentations for but also with your youth group's members (during youth activities etc.)?



Frequency



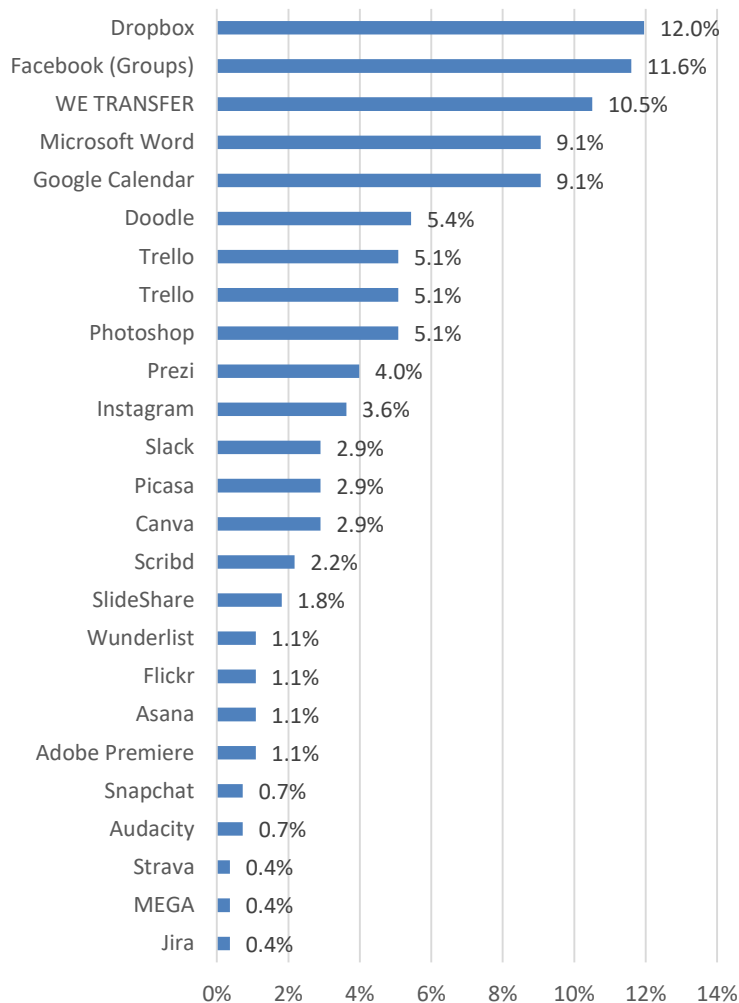
ICT4 YOUTH WORK



■ Daily ■ Weekly ■ Other ■ Monthly ■ Per Year

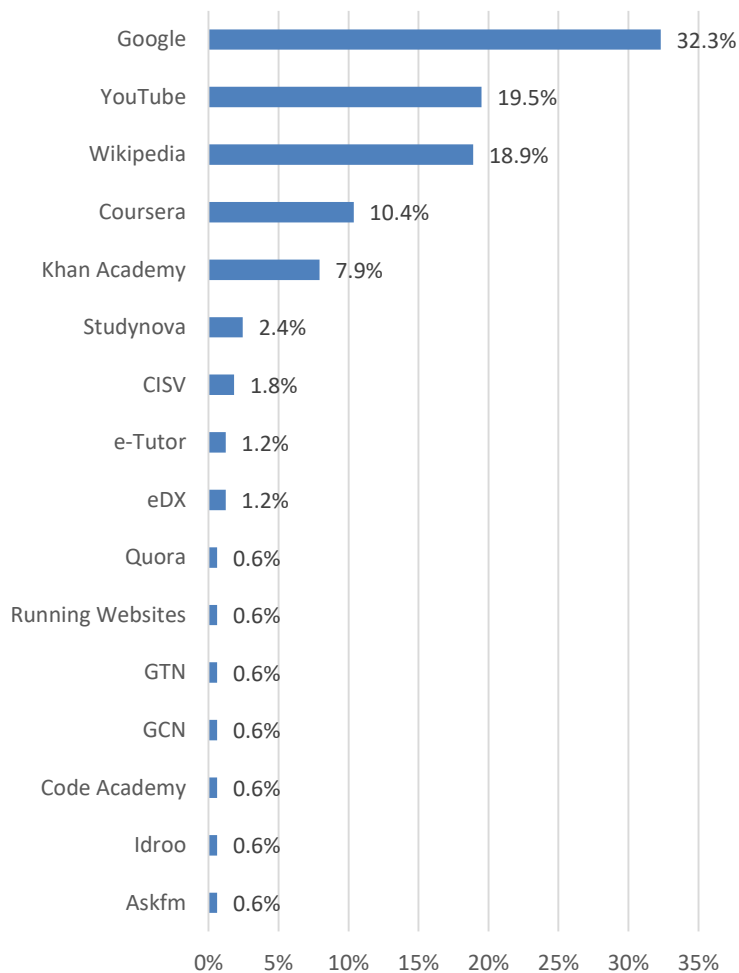


5. Which digital tools do you use or recommend to your youth group members in order to stay organized in school and work?





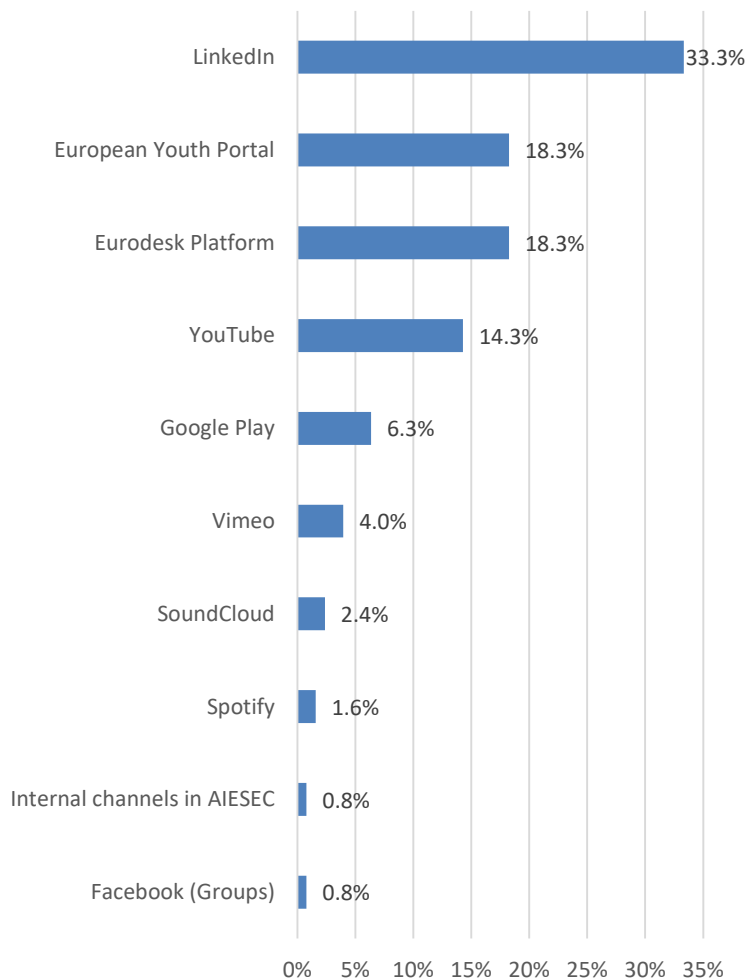
6. Which tools do you recommend to young people/students when in need of extra help/tutoring or when simply looking for information? (Select as many as apply to you)





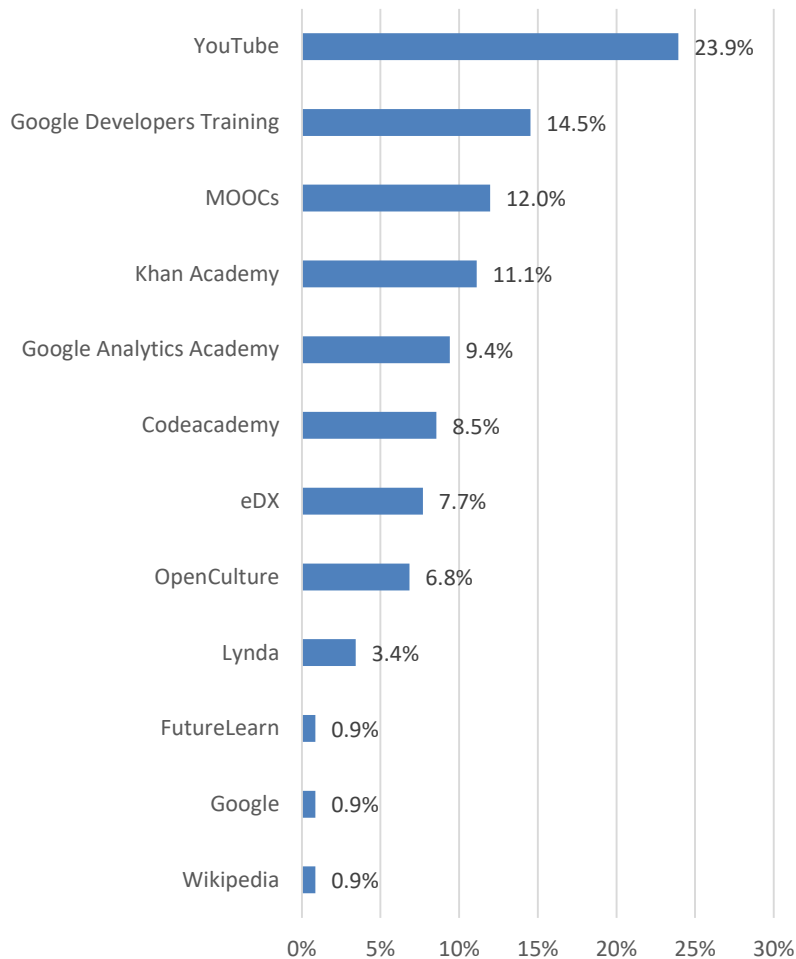
ICT4
YOUTH
WORK

7. Which of the following online portals do you recommend to future job candidates to search for alternative opportunities for their own self and professional development?





8. When young people need some extra training to improve their skills or are seeking further certification where do you suggest for them to look? (Select as many as apply to you)





ICT4
YOUTH
WORK

9. In a situation as described above which online tools do you use to offer counselling/support/advice or to inform young people?

