



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



HÅNDBOG

AFSNIT A
TEORI FOR TRÆNERNE



CYBERANIMATION



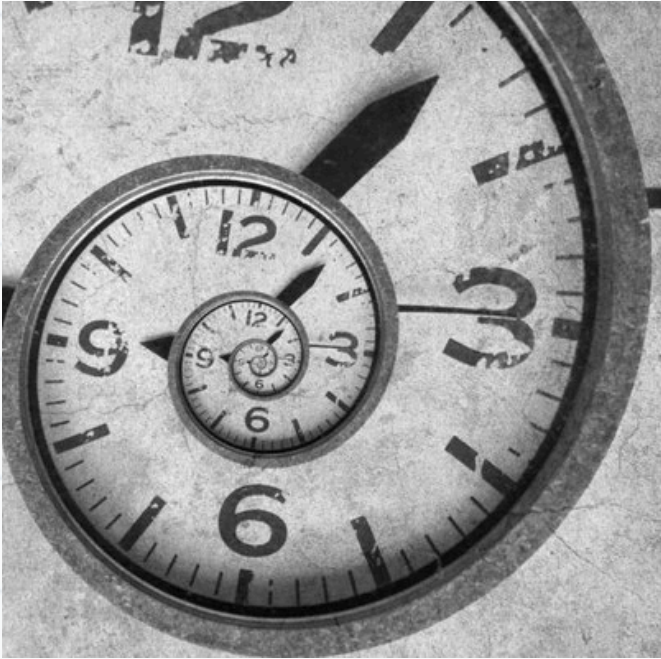
INDHOLDS- FORTEGNELSE



	BAGGRUND	01
	KONCEPT	03
	OVERBLIK	04
	ELEMENTER	06
	KRITERIER OG INDIKATORER	07
	PROCES	09
	KONTEKSTER	10
	CYBERFÆLLESSKABET	12
	CYBERANIMATOREN	13
	CYBERANIMATION OG MEDBORGERSKAB	16

CYBERANIMATION

BAGGRUND



Sociokulturel animation, som en socio-pædagogisk praksis, har taget form af solidaritet-sociale repræsentationer og skabelse af fællesskab og strukturer.

Siden slutningen af det 19. århundrede og gennem det 20. århundrede er den sociokulturelle animation blevet konsolideret som en praksis for kritisk bevidsthed, dialog, skabelse af solidariske identiteter, demokratisering og social forandring.

Den sociokulturelle animation er udviklet ud fra de humanistiske postulater, der understreger menneskets evolution, dets evne til selvforbedring og selvorganisering og solidaritet som en formel for omgængelighed og social transformation. På denne måde, i det 21. århundrede, konsolideres den sociokulturelle animation som et instrument til tjeneste for sociale og populære netværk for bevidsthed, udvikling og bæredygtighed.

På trods af det faktum, at historien indeholder eksempler og øjeblikke, hvor animation er blevet brugt som et instrument for dominans, framing og social kontrol, er virkeligheden, at den i det væsentlige præsenteres for os som en dialogisk og frigørende praksis, der bruges af fællesskaber til at konsolidere identitetsbånd, til opbygning af demokratiske netværk og for transformation af den kollektive ideologi og generering af solidariske holdninger.



Selvom den sociokulturelle animation var blevet installeret som en social praksis i en systemisk kontekst, der var udgjort af en associativ verden, blev der med generaliseringen af digitale teknologier udviklet et nyt socialt paradigme, der forårsagede en ændring i koordinaterne for sociokulturel animation, hvilket skabte multiple interaktioner i et nyt rum - tidskontekster for interaktivitet og kollaborativ social handling.

Effekten af digital kultur genererer en kollektiv repræsentation af den sociale virkelighed, en opfattelse af individuelle og kollektive rum samt nye former for relationer, organisering, produktion og forbrug af varer og tjenester. I dette scenarie er cyberanimationen ikke en anden virkelighed end den sociokulturelle animation, den handler om praksisserne og dynamikken i den sociokulturelle animation, der er fordybet i kulturens kontekst og paradigmer og den digitale revolution.

Når vi diskuterer cyberanimation, taler vi ikke kun om en anderledes, abstrakt, dekontekstualiseret virkelighed, men også om en social praksis, der, selv om den opretholder dens formål og funktioner, er nedsænket og tilpasset den sociale virkelighed, formerne for repræsentation og fortolkning og dynamikken skabt af kulturen og det digitale samfunds organisationsformer.



CYBERANIMATION KONCEPT



Det er et udtryk udviklet af den spanske forfatter Mario Viché González i hans bog "LA CIBERANIMACIÓN" udgivet i 2019, som er resultatet af hans doktorafhandling.

For forfatteren er Cyberanimation en sociokulturel praksis af pædagogisk karakter, der har til formål at forbedre borgernes livskvalitet gennem skabelsen af sociale netværk og solidariske fællesskaber for at sikre bæredygtigheden af menneskelige fællesskaber.

Som en socio-pædagogisk praksis genererer cyberanimationen sin handling ud fra problematiseringen af den sociale virkelighed. Problemerne og bekymringerne i det daglige liv deles på internettet og objektiveres gennem interaktiv deltagelse og netværksforbindelse. Dette genererer nye handlinger, der optimerer cyberspacets potentiale, og projekteres ind i hverdagen for enkeltpersoner og deres kollektiver.





CYBERANIMATION OVERBLIK

OBJEKTIV

Cyberanimation er opdatering og tilpasning af pædagogiske praksisser for sociokulturel animation til de nye paradigmer genereret af Society of Technologies and Knowledge. Denne nye praksis for cyberkulturel intervention er struktureret ud fra en model for bæredygtig udvikling. Bæredygtighed bliver et mål for menneskelig sameksistens, og betragtes både som et behov for overlevelse og som et princip for solidaritetsintervention, der retfærdiggør behovet for en social organisation og samarbejde.

PRINCIPPER

- **En netværksfællesskabsmodel.** Et virtuelt fællesskab, der er struktureret ud fra flere kulturelle identiteter, fælles ligheder, kooperative udvekslingsnetværker, der muliggør en koordineret og kortsigtet social praksis, en ny model for samfundsudvikling.



- **En model for individuel og kollektiv identitet.** Baseret på fremkomsten af nye identiteter, der overvinder rum- og tidsmæssige betingelser for at blive nye identitetsmodeller, der er meget mere personlige, mens de bliver delt online og struktureret baseret på ligheder, bekymringer og fælles interesser.
- **En model for udvikling af kulturelle og individuelle rettigheder.** Individuelle rettigheder sikrer handlefrihed og vidensskabelse, samtidig sikres ligeledes frit udtryk for individualiteter og lokale identiteter. Individuelle rettigheder er grundlæggende kulturelle rettigheder: retten til et sprog, retten til at ytre sig frit, retten til fri interaktion og forening, retten til deres egne individuelle måder at leve og fortolke virkeligheden på. Forsvaret af individuelle rettigheder er således en måde at fremme tolerante, autonome og samarbejdsvillige samfund på.
- **En demokratisk model for deltagelse i Network.** En model, der søger inddragelse af individer i processer og de interaktiviteter, som Network fremmer. En interaktiv involvering, der er udgangspunktet for deltagelse, det genererende princip for en ny deltagelsesmodel, som indebærer kontakt, dialogisk involvering, identifikation og individuel og støttende beslutningstagning.



CYBERANIMATION

ELEMENTER



- Horisontal kommunikation og deltagelse som alternativ til hierarkisk (vertikal) intervention.
- Samarbejdsprojekter (bottom-up) som alternativ til top-down planlagte interventionsprojekter.
- Deltagelse som på baggrund af fællesskab og forbindelser, som sammenløber af identiteter og fælles bekymringer.
- Mægling som alternativ til faglig indgriben af og for borgerne.
- Prioriteten af ideer og forslag (indhold) over aktiviteter, ressourcer, support og endda software.
- Mediekonvergens som en formel for adgang til information, kommunikation og analyse af den sociale virkelighed.
- Netværk som formel for social organisering og deltagelse i debat og beslutningstagning.
- Fraværet af universelle principper og dermed kommunikation baseret på individuelle og kollektive ideer, bekymringer, interesser og identiteter.
- En kultur af individualitet og fællesskab som et sammenløb af individers interesser og ønsker på en støttende og samarbejdsvillig måde.

CYBERANIMATION

KRITERIER OG INDIKATORER



a) Horisontal og interaktiv kommunikation.

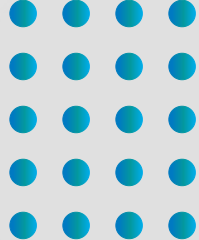
INDIKATORER

- Diversitet med hensyn til informationskilder.
- Tilstedeværelse af forskellige synspunkter i de præsenterede oplysninger.
- Mulighed for online redigering af brugere.

b) Samarbejde.

INDIKATORER

- Planlægning af projekter til samarbejde.
- Offentlig brug af samarbejdsværktøjer.



C) Deltagelse og debat.

INDIKATORER

- Reelle muligheder for deltagelse i projekter og debatter.
- Eksistensen af fora for debat og beslutningstagning.

d) Mediekonvergens og netværk.

INDIKATORER

- Brug af multimediesprog.
- Tilgængelighed fra forskellige terminaler og skærme.
- Hypertekstadgang til relaterede netværk.

e) Fremme af forandring og social inklusion.

INDIKATORER

- Tilstedeværelse af en samfundsdiskurs af støttende karakter.
- Tilstedeværelse af kritisk analyse i den kontekstualiserende diskurs.
- Tilstedeværelse af forslag og alternativer til inklusion og social forandring.



CYBERANIMATION PROCES



Fra samfundsperspektivet for sociokulturel uddannelse, der er fundamenteret i dynamikken i cyberanimation, kan vi tale om en holistisk proces med at generere solidaritetsidentiteter som en konkretisering af viden, hvis anvendelse genererer holdninger og praksis for organisering, ledelse og konsolidering af menneskelige fællesskaber. Denne proces gennemgår følgende faser:

- a) **Adgang til data.** Adgang til global og lokal information, der påvirker samfundslivet.
- b) **Behandling af oplysninger.** Gennem kontrasten mellem forskellige kilder og lokalisering af modsætninger og stereotyper.
- c) **Kritisk bevidsthed.** Hvilket sker gennem en gruppe af analyser, dialog, konfrontation af visioner, repræsentationer og afmystificering af stereotyper, visualisering af diskurser og søgen efter konvergerende og "objektiverbare" repræsentationer af den sociale virkelighed.
- d) **At tage en kritisk holdning.** Det involverer at generere holdninger og positioner individuelt og kollektivt i overensstemmelse med kritisk læsning og fælles repræsentationer, genereret af kollektivet.
- e) **Skabelse af solide individuelle og kollektive holdninger.** I overensstemmelse med den kritiske vision af virkeligheden genereret og baseret på solidariske identiteter, resultaterne af en autentisk kollektiv proces med kritisk læsning af virkeligheden og generering af praktisk samfundsviden.

CYBERANIMATION KONTEKSTER



Konteksterne for cyberanimation er vores lokale kvarterer, vores samfund, foreninger, lokalsamfund, institutioner, tilhørsgrupper og sociale bevægelser. Det er rum for kommunikation og interaktion, der er struktureret både gennem territorialiserede fysiske territorier og virtuelle rum deterritorialiserede.



Fra et cyberanimationsperspektiv er cyberspaces strukturer organiseret ud fra sammenløbet af fælles identiteter: bekymringer, interesser og konvergerende repræsentationer af den sociale virkelighed, såvel som tilstedeværelsen af sociale situationer, oplevet fra problematisering. Fælles identiteter og problematiserede livssituationer er det, der genererer processerne med deltagelse, styrkning af enheder, samarbejdshandling og holdningsændring, der giver anledning til og understøtter cyberanimationens sociokulturelle dynamik.



Hvis sociokulturel animation traditionelt har brugt faciliteter og programmer som mødesteder for mennesker, identiteter og bekymringer, som specifikke rum for gruppeoplevelse, for dialog, debat, dialogisk analyse og udvikling af kreative projekter, fællesskab og social forandring, i det digitale samfund dukker nye virtuelle rum op, der opfylder disse funktioner som møde, forbindelse, kanalisering af interesser, ønsker og identiteter, social debat og samfundsorganisering både fra skabelsen af cybersamfund og gennem styring af ansigt-til-ansigt handlinger af kollektiv projektion og kollaborativ handling.

På denne måde er både sociale netværk og virtuelle fora og webområder ved hjælp af konvergensen af medier og skærme blevet dynamiske værktøjer, multiplikatorer og optimerere af dialogisk sociokulturel dynamik, mens offentlige pladser, alternative kulturelle centre, gaderne i vores byer eller byer. samme associative bevægelse bliver rum for den fysiske projektion af handlingen kombineret med disse virtuelle rum i cyberspace.

CYBERFÆLLESSKABET

Cybercommunities defineres som grupper af internetbrugere, der mødes på nettet for i fællesskab at etablere bånd af interaktivitet og nå fælles mål. Selvom teorien virker klar og indlysende, viser virkeligheden, at det eneste faktum at skabe en virtuel platform, multiplikationen af miljøer, sociale websteder eller fremkomsten af ny interaktiv software ikke direkte indebærer generering af deltagende kommunikationsprocesser, skabelse af sociale netværk eller sociokulturel udvikling.

Det er tydeligt, at selvom udvikling af platforme og interaktiv software er vigtig, er der en række faktorer af individuel og fællesskabskarakter, der præsenteres som grundlæggende primære forudsætninger for at kunne generere processer for deltagelse og udvikling af cybersamfund.

Disse primære faktorer er for det første identifikation med et fælles virtuelt projekt, et vendepunkt for kontakt og generering af interaktion og samarbejde, for det andet den interaktive kommunikation som et møde mellem individualiteter, der muliggør gensidig vækst, og for det tredje deltagelse som et grundlag for samarbejde og opnåelse af fælles mål.



CYBERANIMATOREN



I dette mediefelt, der konfigurerer Videnssamfundet, udfører de sociokulturelle animatorer specifikke funktioner relateret til individuel og kollektiv kommunikation, med generering af netværk, afkodning af virkeligheden, kritisk holdning og samfundsudvikling.

Cyberanimatorer vil kun gøre det lettere for lokalsamfund at deltage i social dialog, skabe transformations- og bæredygtige udviklingsaktioner, hvis de er i stand til at blive formidlere i processerne for borgerbevidsthed og aktiv deltagelse i den samfundsdebat, som nye teknologier muliggør, hvilket gør kompatible og artikulere interpersonelle og fællesskabsinterventioner med kapacitet til selvorganisering i netværket, samt skabe samarbejds- og solidaritetsprocesser i netværket, som bliver kritiske elementer for udtryk for bekymringer, kreativitet og fælles viden.





CYBERANIMATORENS FUNKTIONER



- **Kommunikationsformidler.** Dens handling er rettet mod at lette kontakten mellem brugere af det virtuelle miljø, skabelsen af indhold på nettet, delt forfatterskab og mødet på nettet af personlige bekymringer, interesser og affiniteter.
- **Facilitator af adgang til netværk.** Formålet er at lette adgangen til teknologier gennem multimediefærdigheder, men frem for alt at kæmpe for at overvinde den digitale kløft, lette adgangen til terminal digital og især være i stand til at foreslå teknologiske ressourcer og processer, der er enkle, der, selv om de er nyttige og effektive, er teknologisk tilgængelig for statsborgerskabet.
- **Initiativtager til samfundsdynamik.** Fremme af interaktivitet, forstået som et virtuelt møde mellem emner, der kommunikerer deres ideer, bekymringer og erfaringer, også fremme af kollektivt forfatterskab, samarbejdsprojekter og implementering af kollektive handlinger, der bidrager til udviklingen af forskellige samfund.
- **Facilitator af afkodning og kritisk vision af virtual reality.** Facilitering af den problematiserende dialog om virkeligheden, dialogicitet, udveksling, interaktiv kritisk analyse og understøttende beslutningstagning blandt internetbrugere, som fra tidløse og dekontekstualiserede positioner påtager sig forpligtelserne fra et virtuelt fællesskab i cyberspace.

- **Mødepunkt for den kommunikative dynamik og teknologiernes verden.** Tilnærmelsen mellem borgerdynamikken, der går til internettet uden at være klar over dets anvendelser og fordele, og nogle teknologier, der bliver født hver dag for at lette mødet og interaktivt arbejde.
- **Promoter af samfundsudvikling, e-deltagelse, e-identitet og e-kommunikation.** Grundlæggende er cyberanimatoren en agent, der fremmer individuel udvikling og samfundsudvikling. I virtuelle fællesskaber ser udviklingsmodellen ud til at være udvandet i netværket, men det er de kollektive interesser, individuelle bekymringer og fælles identiteter, som virtuelle fællesskaber genererer, der vil være genstand for fællesskabsudviklingsagents handling. Ud fra dette synspunkt bliver cyberanimatorerne promotorer og facilitatorer gennem deres engagement i fællesskabet og deres formidlende handling, af et nyt deltagende demokrati på internettet, af kollektive identiteter i cyberspace og af autentisk interaktiv kommunikation.



CYBERANIMATION OG MEDBORGERSKAB

Praksis for et aktivt digitalt medborgerskab er et af målene for cyberanimation. Et medborgerskab baseret på bevidsthed og samfundsidentitet, og som udmønter sig i deltagelse, informationsstrømme, fælles analyse af virkeligheden, samfundsdebat og beslutningstagning. Et aktivt medborgerskab, der er genereret fra skabelsen af mikromagter til stede i netværket til styring af fortællinger om distributiv retfærdighed, inklusion og solidaritet, der er i stand til at skabe holdninger og praksisser for anderledeshed og autentisk demokratisk leg. De digitale medborgerskabspraksisser er dem, der sigter mod at skabe netværkssamarbejder, skabelse af fortællinger om sameksistens og demokratisering samt dem, der er rettet mod styring af mikromagter og deltagelse i samfundsdebatten.

CYBERANIMATIONEN FRA TEORI TIL PRAKSIS AFSNIT B



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



TABEL AF INDHOLD



	CYBERANIMATIONENS PRAKSIS	17
	DIAGNOSTISK FASE	18
	DESING FASE	27
	IMPLEMENTERINGSFASE	31
	TAK TIL	38

CYBERANIMATIONENS PRAKSIS

Cyberanimation, forstået som en digitaliseret praksis, udøver en betydelig indflydelse på den virkelige sfære, især inden for områderne sociale relationer, samfundsorganisation, sociokulturel udvikling, inklusion og bæredygtighed, såvel som fordelingsretfærdighed og subjektivt velvære. Denne praksis involverer en digital kommunikativ interaktion, som har potentialet til at skabe en håndgribelig indvirkning på dynamikken i samfundsdebatten, der tilskynder til skabelsen af kollaborative fortællinger og styrkelsen af sameksistensnetværk.

For effektivt at implementere cyberanimationen er det afgørende at gennemføre analysen, evalueringen og afgrænsningen af sammenhængene i deres reelle dimension. Dette indebærer forståelse af de specifikke behov i hver kontekst for at udvikle en passende træningsproces, der kulminerer i skabelsen af effektive og engagerede cybersamfund.

I denne forstand gennemførte EDCyber-projektet et udtømmende arbejde rettet mod:

- Identificering af fællesskabers specifikke behov og udfordringer i forskellige nationale sammenhænge.
- Udvikling af interventionsstrategier, der er kulturelt følsomme og teknologisk passende.
- Evaluering af virkningen af cyberanimationspraksis på social samhørighed og fællesskabsstyrkelse.
- At skabe værktøjer og ressourcer, der letter aktiv deltagelse og samarbejde online.
- Fremme af lighed og inklusion i adgangen til digitale teknologier.

Processen fulgt af EDCyber for at nå disse mål omfattede:

Diagnostisk fase

Dyb forståelse af sammenhænge og behov gennem undersøgelser, interviews og dataanalyse.

Design fase

Udarbejdelse af en metodik baseret på resultaterne og diagnosen, rettet mod at styrke digitale og aktive medborgerskabsevner hos unge.

Implementeringsfase

Udførelse af den metodologi, der er lært med oprettelsen af cybersamfund i hvert deltagende land under en deltagende og kollaborativ tilgang.

DIAGNOSTISK FASE



FORSKNING

Den udførte forskning var af kvalitativ type og brugte semistrukturerede guidede interviews, opdelt i to blokke af 10 åbne spørgsmål, anvendt på 3 forskellige fokusgrupper som en metode til at indsamle information. Hvert deltagende land organiserede følgende fokusgrupper:

- Fokusgruppe 1: 10 elever fra 18 til 25 år, der tilhører samme territoriale region og lignende sociale kontekst.
- Fokusgruppe 2: 10 ungdomsarbejdere fra 25 til 35 år, involveret i faglige aktiviteter relateret til projektets emner. Denne gruppe deltog i hele udviklingen af projektet og var modtagerne af uddannelsesprogrammet.
- Fokusgruppe 3: 10 interessenter involveret i processen med demokratisk deltagelse (NGO'er, myndigheder, politiske aktiviteter osv.)

Dataindsamling og vedrørende parametre

Konsortiets partnere gennemførte interviewene gennem organiseringen af fokusgruppen efter indikationerne i de tilsvarende retningslinjer.

Inden interviewene blev gennemført, blev der udarbejdet et format med deltagernes generelle data (navn, alder, køn osv.). Deltagerne blev informeret om, at sessionen ville blive optaget til dataindsamlingsformål, med respekt for rettighederne til fortrolighed og databeskyttelse, så optegnelserne var kun til intern brug af hver organisation, og disse kan under ingen omstændigheder deles eller offentliggøres.

Sessionerne blev guidet af det ansvarlige personale i hver organisation, som fungerede som mødefacilitatorer, men som under ingen omstændigheder påvirkede, guidede eller betingede deltagernes svar.

Fortolkning af data

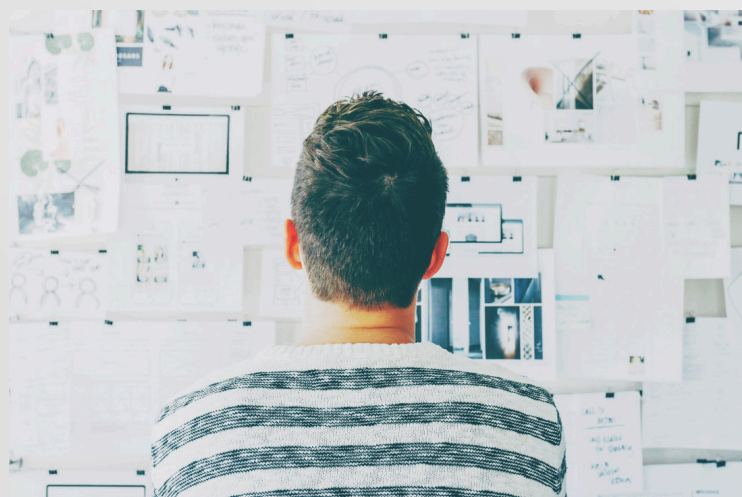
Partnerne gennemførte en kvalitativ analyse og fortolkning af de svar, der blev opnået under interviewene for hver fokusgruppe, og udtog fra registrene den mest relevante information til brug for undersøgelsen. Efter at have udført denne opgave, udarbejdede partnerne de tilsvarende nationale rapporter baseret på en på forhånd fastlagt skabelon, inklusive et resumé af de opnåede resultater, understøttet af tekstlige citater fra deltagerne, fotografiske beviser fra sessionen og en række konklusioner, observationer og anbefalinger om de behandlede emner.

Forskningens resultater

Resultaterne af undersøgelsen var følgende:

I. Identifikation af behov, muligheder og fælles udfordringer i hvert land relateret til unges deltagelse og involvering i aktivt medborgerskab og beslutningsproces og manglende færdigheder, der skal udvikles i løbet af projektets træningsprogram.

II. Identifikation af manglende færdigheder og kompetencer hos unge til kritisk, analytisk og ansvarligt at styre nye teknologier og bruge dem som et middel til empowerment, autonomi og individuel eller kollektiv udvikling, med forbehold for at blive udviklet i løbet af projektets træningsprogram.



Hovedresultater af forskningen

Fokusgruppe 1 - Elever fra 18 til 25 år

Fokusgruppe 1 bestod af 60 unge gymnasie-, universitets- og kandidatstuderende mellem 17 og 25 år fra alle partnerlande. Hver partner ledede fokusgruppen i deres egen kontekst og sprog. De studerende blev interviewet af organisationernes medarbejdere i face-to-face og online sessioner og blev udvalgt efter deres egen interne proces. De vigtigste kanaler for kontakt og kommunikation med unge var gymnasier, universiteter og lokale ungdomsorganisationer i hvert land.

Den reviderede rapport om de vigtigste resultater af forskningen i relation til processerne for aktivt medborgerskab hos unge var struktureret som følger:

- **Introduktion:** forskningen omhandlede unges deltagelse i samfundsaktiviteter og fremhævede deres involvering i forskellige områder af social handling. Deltagere fra forskellige lande blev interviewet, som delte deres erfaringer og opfattelser af deres rolle i samfundet.
- **Samfundsengagement:** En betydelig del af de interviewede unge var aktivt involveret i deres lokalsamfund gennem nonprofitorganisationer eller som en del af deres akademiske forpligtelser. Prioriterede interesseområder omfattede beskyttelse af miljøet og dyr, bekæmpelse af vold, forsvar af menneskerettigheder og byfornyelse.
- **Opfattelse af fællesskab:** Det er relevant at bemærke, at mange unge forbinder begrebet fællesskab med deres akademiske miljø og elevstrukturer. Sidstnævnte blev dannet med det formål at repræsentere studerende i beslutningsprocesser inden for uddannelsesinstitutionerne.

- **Selvinitiativ og deltagelse:** et bemærkelsesværdigt fund var, at størstedelen af unge ikke blev involveret i organisationer, klubber eller grupper for at løse samfundsproblemer på eget initiativ. De, der deltog aktivt i aktiviteter med fællesskabsformål, gjorde det generelt ikke som svar på faglige krav eller inden for rammerne af initiativer gennemført af deres uddannelsesinstitutioner i samarbejde med lokale aktører.
- **Viden og tillid:** Interviewene indikerede, at hvis det ikke var for informationen modtaget i deres akademiske sammenhænge, ville de mangle viden om andre enheders arbejde. Dette skyldtes manglende formidling af initiativer og tilstrækkelig vejledning. Deltagerne udtrykte især mistillid til ngo'er, idet de oplevede en mangel på gennemsigtighed og effektivitet i deres operationer.



Denne rapport afspejler mangfoldigheden af måder, hvorpå unge engagerer sig i aktivt medborgerskab og fremhæver vigtigheden af effektiv og gennemsigtig kommunikation fra organisationers side for at tilskynde til større samfundsdeltagelse

Relateret til unges brug af digitale rum var hovedresultaterne af forskningen følgende:

- **Introduktion:** efter en detaljeret analyse af svarene fra deltagere i forskellige lande, blev det konstateret, at unge havde et bemærkelsesværdigt kendskab til det digitale rum. De unge var begejstrede og overbeviste om de muligheder, som onlinemiljøet gav for at løse problemer, søge efter forskellige informationer, skabe mellemmenneskelige relationer og forbedre faglige kompetencer.
- **Digital og social deltagelse:** Et lavt niveau af involvering i digitale sociale spørgsmål blev observeret, hvilket skyldtes manglen på passende virtuelle rum eller manglende viden om, hvordan man aktivt deltager i dem. På trods af deres kompetence til at styre det virtuelle rum, var de unges involvering i sociale spørgsmål gennem dette medie begrænset. Behovet for at fremme mere aktiv deltagelse i sociale problemer fra den digitale sfære blev tydeligt for at skabe en positiv indvirkning på de unges håndgribelige virkelighed.
- **Aktiviteter i virtuelle rum:** de fremherskende aktiviteter blandt unge i den virtuelle sfære fokuserede på brugen af sociale netværk som Instagram, TikTok og Facebook. Disse medier blev brugt til at forbruge og udgive indhold, holde sig informeret og socialisere. Derudover blev streaming- og distributionsplatforme for audiovisuelt indhold som YouTube, Spotify, Netflix og Amazon Prime meget brugt. Instant messaging-applikationer, såsom WhatsApp, var en integreret del af unge menneskers daglige kommunikation.
- **Online udfordringer:** Under sessionerne blev de risici, som unge mennesker stod over for i det digitale rum, fremhævet, såsom spredningen af falske nyheder, spredningen af hadbeskeder og cybermobning, hvilket er nogle af de problemer, som deltagerne nævner mest.

Fokusgruppe 2 - Ungdomsarbejdere fra 25 til 35 år, involveret i professionelle aktiviteter relateret til projektets emner

Fokusgruppe 2 bestod af 60 ungdomsarbejdere fra alle partnerlande. Hver partner gennemførte fokusgruppen i deres egen kontekst og sprog. Ungdomsarbejderne blev udvalgt på baggrund af deres engagement i ungdomsgrupper i deres hovedbeskæftigelse. Lærere, socialrådgivere, ungdomsbetjente og andre fagpersoner blev kontaktet for at deltage i sessionerne.

Den reviderede rapport om forskningsresultaterne, der fokuserede på medborgerskabsprocesser og ungdomsarbejders deltagelse, blev præsenteret som følger:

- **Indledning:** Forskningen afslørede afgørende aspekter ved ungdomsarbejdernes demokratiske deltagelse og civile engagement, såvel som deres interaktion med virtuelle rum. Større engagement og dedikation blev observeret, når de handlede inden for rammerne af de non-profit organisationer, hvor de normalt samarbejdede.
- **Ungdomsarbejders borgerlige engagement:** Ungdomsarbejdere udviste en høj følsomhed over for problemerne i deres lokalsamfund og stræbte efter at organisere begivenheder, initiativer og handlinger for at løse disse problemer. De udtrykte bekymring over forholdet til politiske ledere og en generel mistillid til den politiske sfære.
- **Opbygning af samhørighed i lokalsamfundet:** Det blev opfattet blandt ungdomsarbejdere, at deres professionelle arbejde bidrog til at styrke sammenhængskraften i lokalsamfundet. Dette aspekt fortjente at blive fremhævet og reflekteret over. Der var også en tendens til at engagere sig i ikke-professionelle aktiviteter, såsom at underskrive andragender, deltage i protester eller engagere sig i aktivisme, især i områder, hvor de opfattede et behov for at bekæmpe uretfærdighed.

Den reviderede rapport om de vigtigste resultater af forskningen, relateret til ungdomsarbejdernes brug af digitale rum, blev præsenteret som følger:

- **Brug af de virtuelle rum:** Ungdomsarbejderne identificerer sig som aktive og bevidste brugere af sociale netværk og andre virtuelle rum. De brugte disse medier konstant uden at skelne mellem professionelle og personlige øjeblikke. Sociale netværk repræsenterede en væsentlig kanal for deres deltagelse i både professionelle og personlige "fællesskaber".
- **Online social interaktion:** sociale netværk bruges til at dele information, personlige erfaringer og fremme lokale aktiviteter og sociale begivenheder. De fleste af de sociale aktiviteter er knyttet til initiativer og udviklet inden for de non-profit organisationer, de arbejdede i.
- **Udfordringer i virtuelle rum:** En høj forekomst af onlinechikane og vold blev rapporteret, hvilket repræsenterede en betydelig udfordring for ungdomsarbejdere med at facilitere diskussioner og kommentarer på sociale medier. Et spørgsmål af særlig bekymring var vold i virtuelle rum og dens psykologiske indvirkning, især på unge mennesker.



Denne rapport afspejlede vigtigheden af ungdomsarbejdernes arbejde med at fremme aktivt medborgerskab og adresserede de udfordringer, de stod over for i virtuelle rum, og understregede behovet for effektive strategier til at bekæmpe onlinevold og fremme social samhørighed

Fokusgruppe 3 - Interessenter involveret i processen med demokratisk deltagelse (NGO'er, myndigheder, politiske aktiviteter osv.)

Fokusgruppe 3 bestod af 60 interessenter fra alle partnerlande. Hver partner ledede fokusgruppen i deres egen kontekst og sprog. Interessenterne blev interviewet af organisationernes medarbejdere i ansigt-til-ansigt og online sessioner og blev udvalgt i henhold til deres egen interne proces. De vigtigste kanaler for kontakt og kommunikation med interessenter var institutioner, ungdomsorganisationer, politiske beslutningstagere mv.

- **Indledning:** interessenters deltagelse i fokusgruppen var intens og rig på bidrag. Det blev fremhævet, at både demokratisk deltagelse og borgerinddragelse, samt interaktion i virtuelle rum, var fokuseret på unges trivsel, som er hovedformålet for de involverede organisationer.
- **Unge deltagelse i aktivt medborgerskab:** Det blev konstateret, at kun en lille procentdel af unge viste interesse for aktivt medborgerskab på grund af en række personlige og samfundsmæssige årsager. En af de væsentligste udfordringer var manglen på medier og offentlige rum, der var tilgængelige for unge til at deltage i beslutningsprocesser. Vigtigheden af at vedtage en holistisk tilgang, der involverer alle samfundsaktører, blev fremhævet, eftersom politiske beslutningstagere udviste ringe følsomhed over for dette spørgsmål.
- **Hindringer for de unges deltagelse:** Unge stod over for betydelige forhindringer for at deltage i aktivt medborgerskab, herunder mangel på information, tillid, tid, ressourcer og repræsentation, såvel som sprogbarrierer og uinteresse. For at overvinde disse barrierer blev behovet identificeret for at give unge mennesker større information, værktøjer, ressourcer og bredere repræsentation og inklusion i eksisterende myndigheder og beslutningsprocesser.
- **Samarbejde mellem lokale aktører:** fraværet af samarbejde mellem forskellige lokale aktører, såsom NGO'er, institutioner, forvaltninger og andre, blev identificeret for at etablere et netværk, der fremmer og faciliterer aktive medborgerskabsprocesser. Denne mangel på samarbejde forhindrede oprettelsen af et effektivt netværk til at fremme og lette disse processer.

Rapporten om forskningsresultaterne, som omhandler interessenternes rolle og deres synspunkter på de virtuelle rum, blev præsenteret som følger:

- **Introduktion:** I analysen af resultaterne af fokusgruppen blev de sociale netværks betydningsfulde rolle i hverdagen for unge involveret i forskellige organisationers aktiviteter fremhævet. Der blev lagt vægt på unges betydelige færdigheder og potentialer i at håndtere digitale værktøjer og sociale medier, og hvordan dette potentiale ofte forblev uudnyttet og underudnyttet.
- **Sociale netværk som empowerment-værktøjer:** de sociale netværk blev anerkendt som de mest effektive værktøjer til rådighed for unge til at fremme aktivt medborgerskab i virtuelle rum. Disse platforme tilbød åbne rum, der gav mulighed for diskussion og udtryk for personlige meninger, og dermed faciliterede et miljø, der var befordrende for debat og borgerdeltagelse.
- **Udfordringer og beskyttelse i det virtuelle miljø:** Et kritisk aspekt, der blev identificeret, var behovet for at lette konstruktiv debat blandt unge, samtidig med at de beskyttes mod de risici, der er forbundet med virtuelle rum. Dette omfattede implementering af foranstaltninger til at beskytte deres online-velfærd og fremme ansvarlig og sikker brug af disse platforme.



Denne rapport afspejler udfordringerne og mulighederne i at fremme aktivt medborgerskab blandt unge og fremhæver behovet for en samarbejdstilgang mellem alle samfundsaktører for at overvinde eksisterende forhindringer og fremme meningsfuld og effektiv deltagelse

DESING FASE



TRÆNINGSDUDVIKLING

Baseret på resultaterne af den diagnostiske fase, i samarbejde med alle projektpartnere, blev der designet et omfattende træningsprogram, der behandlede de identificerede nøgleaspekter. Uddannelsen af EDCyber-projektet består af 2 hovedfaser:

- Træning for trænere
- Uddannelse for ungdomsarbejdere

Uddannelse af trænere

Uddannelsen af underviserne fandt sted på Asterix Youth Centre i San Giovanni a Teduccio, Napoli, Italien, fra den 14. til den 16. juni 2016. Dette møde genforenede personale og undervisere fra de 6 medlemmer af konsortiet. Hovedformålet var at gøre det muligt for undervisere i metodologien for cyberanimation, såvel som i den praktiske anvendelse af pædagogiske metoder og skabelsen af et cyberfællesskab.

I løbet af de tre dages arbejde blev emner relateret til uddannelse af ungdomsarbejdere og E-Learning-kurset behandlet. En specifik session blev dedikeret til metodikken for design og udvikling af træningskurser, herunder planlægning af lektionskalenderen og de specifikke karakteristika ved asynkrone og synkrone aktiviteter. Dette fokus gjorde det muligt for underviserne at tilegne sig væsentlige færdigheder til at udvælge, lede og styrke de ungdomsarbejdere, der deltog i den næste fase af projektet.



Uddannelse af ungdomsarbejdere

Uddannelsen af ungdomsarbejdere blev designet på baggrund af resultaterne af forskningen og "uddannelsen af underviserne". Uddannelsesprogrammet er designet med det formål at udstyre ungdomsarbejdere med de væsentlige færdigheder til at fungere som cyberanimatorer. Derudover blev det søgt, at ungdomsarbejderne ville have de nødvendige færdigheder til at overføre cyberanimationsmetodikken til unge mennesker ved at anvende den effektivt i lokale initiativer for at fremme deres deltagelse som aktive borgere.

Uddannelsen blev gennemført over en periode på 3 uger og var baseret på 5-dages online aktiviteter med deltagelse af 32 ungdomsarbejdere fra de 6 partnerlande i projektet (Italien, Spanien, Grækenland, Rumænien, Belgien og Danmark). Uddannelsen var baseret på et ugentligt program, hvor deltagerne deltog i asynkrone og synkrone aktiviteter. Hver konsortiepartner var ansvarlig for udviklingen af materialer og aktiviteter relateret til et specifikt emne som følger:

- Modul 1: Aktivt medborgerskab
- Modul 2: Fællesskabsbygning
- Modul 3: Digital mediekendskab
- Modul 4: Soft skills i det digitale miljø
- Modul 5: Kommunikation, formidling og facilitering
- Modul 6: Praktisk tilgang til cyberanimationen



Modul 1: Aktivt medborgerskab

Hovedformålet med modulet om det aktive medborgerskab er at give ungdomsmedarbejderne teoretiske og praktiske færdigheder og kompetencer om de mange måder, borgerne, især unge, kan skabe rum for debatten og være engageret i en levende fællesskabsproces. opbygning og involvering i den lokale beslutningsproces.

Modul 2: Fællesskabsbygning

Dette moduls hovedformål er udvikling af færdigheder til at opbygge ungdomsfællesskaber gennem sociale netværk og online platforme for at fremme deltagelse, samarbejde mellem unge og fremme skabelsen af fælles initiativer. For at opnå dette fremmes en række aktiviteter for at motivere til deltagelse og tilknytning blandt unge.

Modul 3: Digital mediekendskab

Dette modul har til formål at give ungdomsarbejdere kritiske færdigheder for at kunne evaluere det indhold, de ser på de sociale medier og internettet. Det analyserer de vigtigste begreber, der er relateret til digital mediekendskab, såsom falske nyheder, forudindtaget nyheder, faktuelle nyheder, ekkokammer, filterbobler, stereotyper osv. Modulet giver specifikke retningslinjer, der vil hjælpe ungdomsarbejdere til at gøre forskellen mellem troværdig og vildledende oplysninger.

Modul 4: Soft skills i det digitale miljø

Modulet sigter mod at træne ungdomsarbejdere med bløde færdigheder, der er afgørende for succes med online community management, udnytte deres potentiale og overvinde deres udfordringer. Det søger at sætte YW'er i stand til at forstå og mestre de vigtigste interpersonelle færdigheder for at gøre dem anvendelige i digitale sammenhænge. For at gøre dette vil der blive givet nyttige tips, tjeklister, værktøjer og forklarende eksempler.

Modul 5: Kommunikation, formidling og facilitering

Dette modul har til formål at dykke ned i udviklingen, virkningen og strategierne for digital kommunikation, idet det adresserer fordelene, udfordringerne, principperne for effektiv kommunikation, formidling og historiefortællingsteknikker i det digitale landskab. Deltagerne lærer færdigheder til at håndtere konflikter, fremme inklusion og engagere interessenter i den digitale verden.

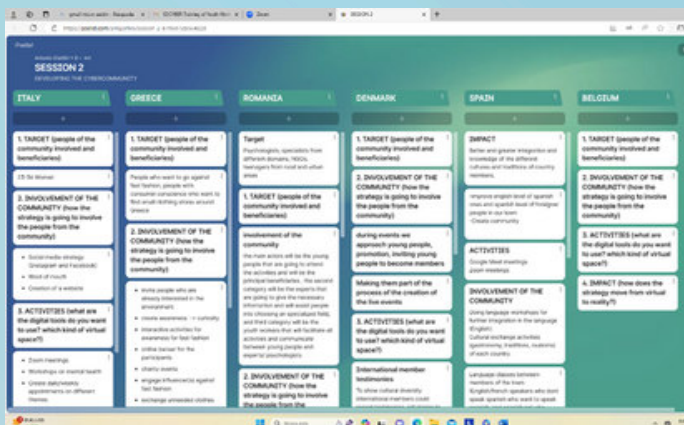
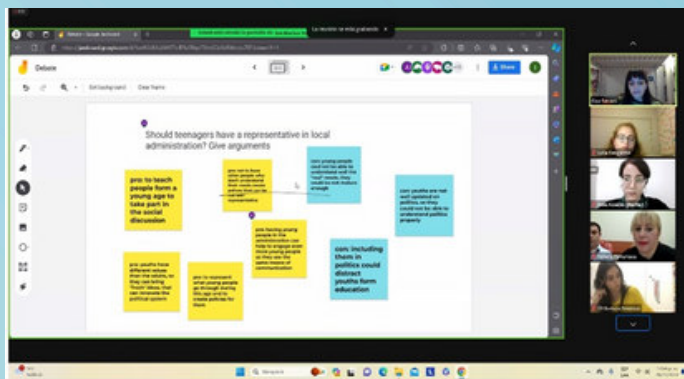
Modul 6: Praktisk tilgang til cyberanimationen

Målet med modulet er at give ungdomsmedarbejderne færdigheder og kompetencer om cyberanimation og at blive anerkendt som "cyberanimatorer". Modulet sigter mod at udforske de forskellige måder at "praxis" af cyberanimationstilgangen, for at give deltagerne mulighed for praktisk at anvende den erhvervede viden.

Asynkron træning (e-learning)

De deltagende ungdomsarbejdere havde adgang til forskellige teoretiske og praktiske materialer relateret til hvert emne, blandt andet:

- Oversigt over modulet
- Forskningsdokument om emnerne
- PowerPoint-præsentation (med hovedpunkterne i forskningen, inklusive billeder)
- Didaktiske værktøjer (konceptuelle kort, infografik, videoer, artikler osv.)
- Evalueringsværktøjer (test, evalueringsaktiviteter osv.)
- Interaktive aktiviteter (forum, spil, onlinekonkurrence osv.)
- Bedste praksis (allerede udført for forskningen)



Synkron træning (live webinarer)

Hver partner har stået for tilrettelæggelsen af 1 praktisk live session (i alt 6 live webinarer) om indholdet af det tildelte modul. Sessionerne var på Zoom med en varighed på 2 timer. Sessionerne er blevet optaget og uploadet på e-læringsplatformen. I hver session har mindst 5 ungdomsarbejdere fra hvert land deltaget. Disse seminarer var struktureret i konferencer, interaktive aktiviteter, øvelser og omhandlede både de teoretiske og praktiske dele.

Den anvendte metode var designet til at give ungdomsarbejdere teoretiske og praktiske færdigheder inden for projektets 6 kerne temaer og nå det endelige mål med at vejlede processen med at skabe og styre et cybersamfund, der involverer unge mennesker, interesserede parter og andre aktører. i aktive medborgerskabsprocesser på lokalt niveau.



IMPLEMENTERINGSFASE



Virtuelle ungdomsudvekslinger

I hver ungdomsudveksling (YE) deltog 4 unge og 2 ungdomsledere fra hver partnerorganisation, i alt 36 deltagere pr. hver ungdomsudveksling og 108 deltagere i alt. De unge blev udvalgt af Ungdomsarbejderne gennem et åbent opkald og deltog i træningssessionerne forud for udvekslingen. Emner, der blev drøftet under disse møder, var:

Unge og konstruktiv dialog

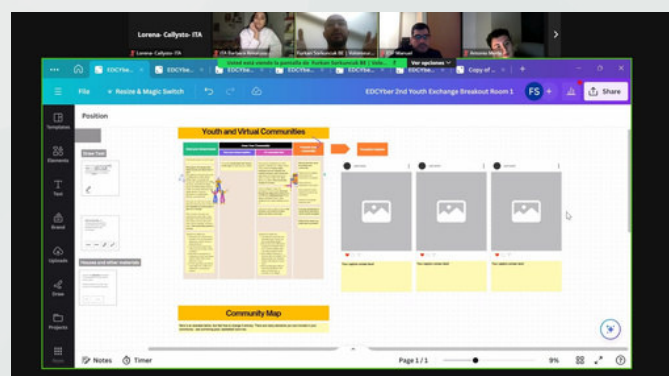
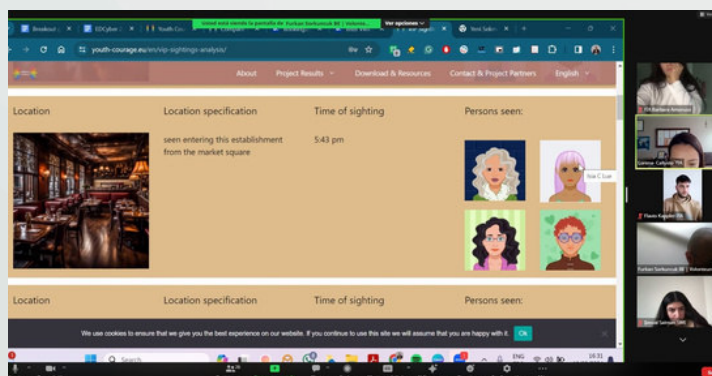
- Fremme effektiv kommunikation og konfliktløsning
- Cyber community design

Unge og virtuelle fællesskaber

- Udforskning af potentialet i sociale medier og digitale platforme for ungdomsforbindelse og aktivisme
- Udvikling af et cybercommunity

Unge og digitalt medborgerskab

- Fremme af ansvarlig og kreativ brug af teknologi og internettet for at styrke unge som aktive borgere
- Præsentation af cybersamfundene

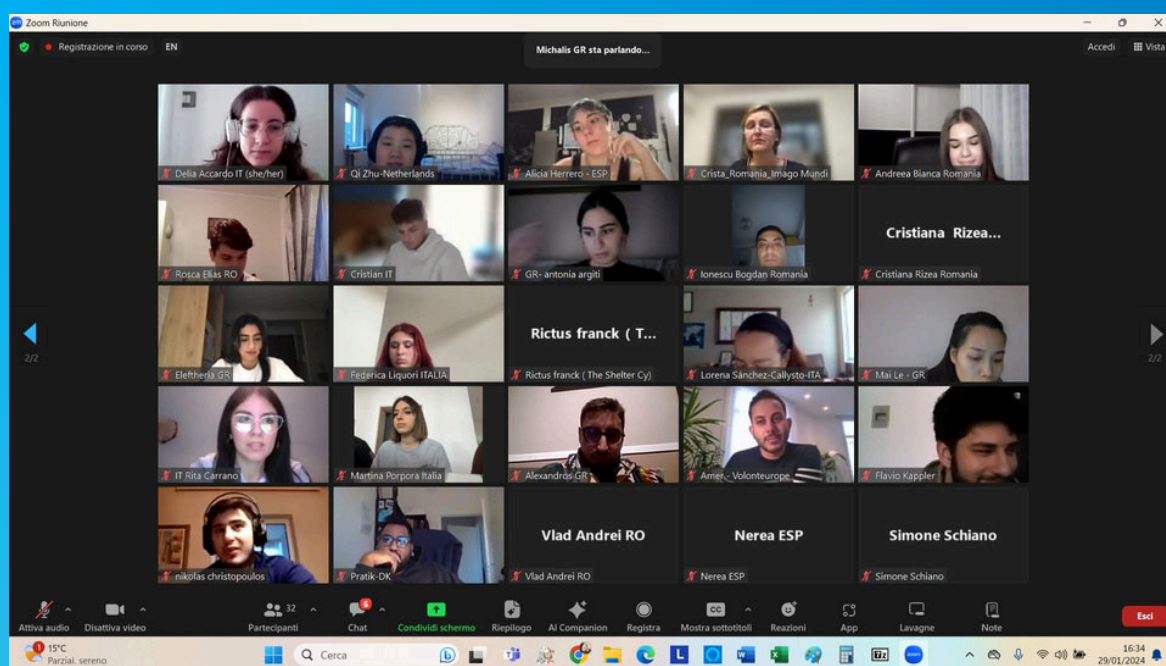


Erfaringerne fra ungdomsudvekslingerne

Ungdomsudvekslinger repræsenterede en enestående mulighed for ungdomsarbejderne til praktisk at anvende de færdigheder, de erhvervede i uddannelsesprogrammet. Gennem disse udvekslinger blev anvendelsen af principperne for cyberanimation fremmet gennem en proces, hvor ungdomsarbejderne i samarbejde med unge skabte og styrede virtuelle fællesskaber, der forbinder deltagere fra forskellige lande involveret i projektet.

Under de tre ungdomsudvekslinger havde ungdomsarbejderne mulighed for at fungere som cyberanimatorer, lede, vejlede og styre disse fællesskaber, hvilket gav dem mulighed for at omsætte deres færdigheder i praksis i et reelt og dynamisk miljø. Disse udvekslinger blev etableret som rum for brainstorming, debat og udvikling af initiativer.

Deltagerne var i stand til at udveksle perspektiver, møde mennesker fra forskellige lande og kulturer og udvide deres syn på verden. Denne udveksling af ideer fremmede solidaritet og empati, hvilket gav unge mennesker mulighed for at udfordre konflikter og foreslå innovative løsninger. De unge blev aktive fortalere for ideer og projekter, som blev formidlet til deres oprindelsesorganisationer med henblik på efterfølgende design, udvikling og implementering i deres lokalsamfund.



Socio-influencer-hubs (cybersamfund)



Efter oplevelsen i ungdomsudvekslingen påtog de ungdomsarbejdere, der deltog som cyber-animatører, ansvaret for at koordinere oprettelsen af de lokale cybersamfund i hvert land på en praktisk og effektiv måde. Denne opgave er udført i samarbejde med de unge og med udgangspunkt i de idéer, der tidligere er udviklet. Som et resultat blev der udviklet socialt indhold af høj værdi til sociale netværk i hvert land.

Unge mennesker blev "etiske influencers", idet de adopterede værdierne for social animation og fremmede principper og handlinger på det sociale netværk rettet mod unges deltagelse som forandringsagenter og aktive borgere.

Emner af relevans for unge, såsom europæisk solidaritet, skabelse af etiske værdier på internettet, respekt for mangfoldighed, personlighedsudvikling, fair brug af internettet, bekæmpelse af cyberkriminalitet, cybermobning og racisme, samt fremme af mental sundhed, blev behandlet i de forskellige oplysningskampagner. Disse initiativer havde til formål at fremme et sikrere digitalt miljø og give unge mennesker mulighed for at være ledere i opbygningen af et mere inkluderende og respektfuldt samfund.



**Lær om de initiativer,
der er udviklet på vores
officielle EDCyber-side**

**[https://edcyber.eu/index.
php/project-results/](https://edcyber.eu/index.php/project-results/)**



Deltagelsen var baseret på repræsentationer af virkeligheden skabt og konsolideret gennem en kritisk analyse af dagligdagen. Deltagelse i form af handlinger som:

- At bidrage med individuelle ideer, meninger, følelser og bekymringer til det sociale fællesskab. At deltage i samfundsdebatten på en aktiv, kritisk og dialogisk måde.
- At deltage i beslutningstagning på en fri, selvstændig og kreativ måde som konsekvens af debat og kritisk analyse af virkeligheden.
- Ansvarlig påtage sig risiciene ved hver af de beslutninger, der er vedtaget i fællesskab.
- Overvåge kollektive beslutninger, opfylde deres konsekvenser, vedtaget, påtage sig aftaler og identificere sig med dem, selv i tilfælde af at have forsvaret dem i beslutningstagningen

Ud fra deltagelsessynspunktet er cybersamfundene blevet struktureret på:

- Et kommunikationsrum, der er i stand til at etablere den nødvendige kontakt til at generere deltagende processer.
- Muligheden for frit at dele data og multimediefiler på netværket.
- Muligheden for at blive synlig på internettet.
- Muligheden for at deltage i debat- og beslutningsfora.
- Evnen til at skabe samarbejdsprojekter.

De lokale workshops

Efter hver ungdomsudveksling organiserede og styrede de unge deltagere i samarbejde med ungdomsarbejdere en tre-dages workshop. Under disse lokale workshops præsenterede de unge forslagene designet på virtuelt niveau for at evaluere deres indvirkning på virkeligheden.

De lokale værksteder fungerede som et mødepunkt mellem projektaktørerne (organisation, ungdomsarbejdere og unge) og andre samfundsaktører og interessenter. Lokale aktiviteter, som gik fra "virtuelle" til "virkelige", blev implementeret gennem en aktiv, fleksibel og konstruktiv metode. I disse aktiviteter var deltagerne betydeligt involveret i opgaver designet til at øge deres iboende og positive motivation og konsolidere forskellige færdigheder takket være åben interaktion og samarbejde med andre deltagere og undervisere.



Workshopsene havde en praktisk tilgang, hvor deltagere, der kom fra forskellige områder af samme kontekst, blev organiseret i grupper for at arbejde sammen om at udvikle et fælles projekt til gavn for fællesskabet. Workshopsene var baseret på aktive og deltagende processer med fælles strategiformulering, hvis mål var at øge ånden af aktivt medborgerskab, initiativ og kreativitet og at konsolidere evnen til at omsætte ideer til handlinger ved aktivt at deltage i politikformuleringen og beslutningstagningen. behandle.

De lokale workshops omfattede deltagelse af højtalere, samfundsaktører og fageksperter i politiske beslutningsprocesser, det digitale miljø og demokratisk medborgerskab.

Aktiviteterne havde fokus på:

- Deltagernes direkte kontakt med den lokale kontekst (lokale myndigheder, samfundsmedlemmer, unge mennesker, organisationer osv.)
- Den praktiske anvendelse af cyberanimationsmetoden gennem EDCyber
- Udveksling af bedste praksis
- Skabe, forbedre og implementere dialog med lokale og nationale politiske beslutningstagere
- Udnyttelse og formidling af mellemfristede resultater af projektaktiviteterne.





Resultaterne af de lokale workshops

Workshopsene har spillet en central rolle i at fremme aktivt medborgerskab blandt medlemmerne af lokalsamfundene i hvert deltagende land. Emner som mental sundhed, miljøbevidsthed, aktivisme og netværkssamarbejde blev behandlet med stor interesse og deltagelse fra deltagerne. Stigningen i lokal bevidsthed og udforskningen af engagementsmetoder var særligt bemærkelsesværdige resultater af disse workshops.

Workshoppens blanding af interaktiv og praktisk læring har vist sig effektiv, hvilket giver deltagerne mulighed for at blive forandringsagenter og tage en aktiv rolle i at udvikle konkrete handlinger til gavn for samfundet. Det vellykkede netværk, der fandt sted under disse workshops, fremmede ikke kun nye forbindelser mellem unge individer og lokale repræsentanter, men lagde også grundlaget for fremtidige samarbejder. Dette er afgørende for at opbygge et sammenhængende samfundsøkosystem, hvor forskellige interessenter kan arbejde sammen mod fælles mål.

Desuden fungerede workshopperne som en effektiv platform til at fremme partnerorganisationernes aktiviteter. Dette har ført til øget engagement og støtte til deres projekter, og derved forstærket deres indflydelse i samfundet. Genereringen af holdbare anbefalinger relateret til socialpolitisk formulering er et vidnesbyrd om værkstedernes rolle i at pleje en aktiv og politisk bevidst ungdomsdemografi.

Tilbagemeldingerne fra workshopperne har været overvældende positive, og deltagerne sætter pris på balancen mellem læring og praktisk anvendelse. Det viser, at når unge er udstyret med de rigtige værktøjer og viden, er de parate til at træde frem til fordel for deres lokale sammenhænge. Den aktive deltagelse af disse unge fortalere eksemplificerer, hvordan bemyndigede samfund kan bidrage til realiseringen af væsentlige socialpolitikker.

Afslutningsvis har workshopperne været en bragende succes, og de har givet meget gode resultater, især inden for konstruktiv dialog. De har givet en værdifuld og lærerig oplevelse for alle deltagere, fremme forståelse, samarbejde og problemløsning på en effektiv og respektfuld måde. Workshopsene har vist den positive effekt, som fremme af konstruktiv dialog kan have i forskellige sammenhænge. Fremadrettet ville det være en fordel at fortsætte disse workshops, udvide dem til at nå et større publikum og tage fat på en bredere vifte af emner for yderligere at fremme aktivt medborgerskab og samfundsudvikling.

TAK TIL...



Vi vil gerne udtrykke vores dybeste tak til alle, der har bidraget til udarbejdelsen af denne håndbog. Dette projekt var et samarbejde, og vi er dybt taknemmelige for alle involveredes engagement og ekspertise.

For det første vil vi gerne anerkende de uvurderlige bidrag fra vores partnerorganisationer i EDCyber-projektet: Callysto (Italien), Action Synergy (Grækenland), Almoradí kommune (Spanien), Crossing Borders (Danmark), Imago Mundi (Rumænien) og Volonteuropa (Belgien). Jeres engagement og samarbejde har været medvirkende til at bringe dette projekt ud i livet.

Vi siger en særlig tak til de ungdomsarbejdere, der deltog i uddannelsesprogrammet. Din forvandling til ungdomsledere, der styrede aktive medborgerskabsprocesser blandt unge mennesker, har virkelig været inspirerende. Jeres dedikation og lederskab har haft en væsentlig indflydelse på livet for de unge mennesker, I har arbejdet med.

Vi vil også gerne udtrykke vores taknemmelighed over for de unge deltagere i ungdomsudvekslingen og lokale aktiviteter. Din entusiasme, kreativitet og engagement har været kernen i dette projekt. Din aktive deltagelse har ikke kun beriget denne håndbog, men har også bidraget til vores samfundsinitiativers liv og succes.

Vi vil også gerne anerkende den primære informationskilde til denne håndbog, @CIBERANIMACIÓN af Mario Viché González (2013). Dit arbejde har givet os et solidt grundlag, som vi har bygget denne ressource på.

Afslutningsvis er vi dybt taknemmelige for alle, der har bidraget til dette projekt. Dit hårde arbejde, engagement og passion har gjort denne håndbog til en værdifuld ressource for vores samfund. Tak for dit engagement i at fremme aktivt medborgerskab og styrke unge mennesker. Jeres bidrag gør en forskel, og det er vi dybt taknemmelige for.



Referencer:

Viché, M(2013). @Ciberanimation.

*Indholdet af denne håndbog er lavet af forfatteren/forfatterne, og hverken EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA) eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

*Billeder, der er brugt i dette dokument, er hentet fra Pexels, en platform, der giver billeder i høj kvalitet til fri brug uden copyright-begrænsninger. Derudover blev billeder fra begivenheder brugt med deltagernes udtrykkelige samtykke.

Alle deltagerne i aktiviteterne beskrevet i håndbogen gav eksplicit samtykke til offentliggørelse af personlige video- og fotobilleder, ligheder og lyd på lyd- eller videobånd på de relevante sider af EDCYBER-projektet (101051411), websted, sociale medier, blog(s) og/eller på trykte publikationer/materialer, der har til formål at rapportere (herunder EU's finansierings- og udbudsportal) om eller promovere projektets aktiviteter i overensstemmelse med den generelle databeskyttelsesforordning n. 679/2016 og den nationale databeskyttelsesforordning. Alle deltagere er blevet informeret om overførslen af personoplysningerne til EACEA og forsynet med portalens fortrolighedserklæring, som er tilgængelig på: <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/support/juridisk-meddelelse>.



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

