

ERASMUS+ · KA210-YOU · ECARPRO

Digital Inclusion *Toolkit*

Praktične smjernice za podršku mladima u osjetljivom položaju u
digitalnim programima

*Vodič za osobe koje rade s mladima, organizacije civilnoga društva i ustanove za obrazovanje
učitelja i nastavnika*

VERZIJA 2.0 · HRVATSKO IZDANJE · LISTOPAD 2026.

Enhancing Career Prospects for Vulnerable Youth (ECARPRO)

Broj projekta: KA210-YOU-BB12326A

Provode: Centar za socijalnu inkluziju Šibenik (Hrvatska, koordinator) · Novosadski edukativni centar (Srbija, partner)



Sufinancira
Europska unija

O DOKUMENTU

Impresum

Naziv	Digital Inclusion Toolkit — Praktične smjernice za podršku mladima u osjetljivom položaju u digitalnim programima
Verzija	2.0 (hrvatsko izdanje), listopad 2026. Zamjenjuje verziju 1.0 iz lipnja 2026.
Projekt	Enhancing Career Prospects for Vulnerable Youth (ECARPRO), KA210-YOU-BB12326A
Program	Erasmus+, Mala partnerstva u području mladih (KA210-YOU), poziv 2025., prvi krug
Razdoblje provedbe	1. rujna 2025. – 31. listopada 2026. (14 mjeseci)
Nacionalna agencija	Agencija za mobilnost i programe Europske unije (AMPEU)
Koordinator	Centar za socijalnu inkluziju Šibenik, Hrvatska (OID E10201430)
Partner	Novosadski edukativni centar, Srbija (OID E10079404)
Kome je namijenjen	Osobama koje rade s mladima, facilitatorima, koordinatorima programa, organizacijama civilnoga društva te ustanovama za obrazovanje učitelja i nastavnika
Povezani rezultati	Modularni kurikulum (tečaj „Digitalna pismenost: Bezbedna i sigurna online navigacija“ i program „Kreiraj svoj karijerni put“ v2.0), AI Karijerni savjetnik i mentor, igra Guiding Stars
Dostupnost	Besplatno na career-inclusion.org/digital-inclusion-toolkit
Kontakt	info@career-inclusion.org

Dokument je pripremio Aleksandar Pokrajac (Novosadski edukativni centar) u suradnji s timom facilitatora projekta ECARPRO, na temelju provedbe projektnih aktivnosti od rujna 2025. do listopada 2026.

Kako citirati: ECARPRO (2026). *Digital Inclusion Toolkit: praktične smjernice za podršku mladima u osjetljivom položaju u digitalnim programima*, verzija 2.0 (hrvatsko izdanje). Centar za socijalnu inkluziju Šibenik i Novosadski edukativni centar. career-inclusion.org.

Izjava o financiranju

Sufinancirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja samo su autorova i ne odražavaju nužno službena stajališta Europske unije ili Agencije za mobilnost i programe Europske unije. Ni Europska unija ni Agencija za mobilnost i programe Europske unije ne mogu se smatrati odgovornima za njih.



**Sufinancira
Europska unija**

SADRŽAJ

Sadržaj

Što je novo u verziji 2.0.....	4
1. Uvod i namjena.....	5
2. ECARPRO ukratko: od prijave do rezultata.....	6
3. Što nam je pokazala provedba: dvanaest pouka.....	7
4. Digitalne prepreke mladih u osjetljivom položaju.....	9
5. Rad uz slabu vezu i bez stalnog pristupa internetu.....	11
6. Pristupačnost: kontrolni popisi za digitalni rad.....	13
7. Zaštita osobnih podataka u radu s mladima.....	14
8. Umjetna inteligencija u radu s mladima: AI Karijerni savjetnik.....	16
9. Igrifikacija i kooperativno učenje: Guiding Stars.....	17
10. Facilitacija online programa.....	19
11. Prilagodbe po skupinama.....	20
12. Od plana do provedbe: ciklus digitalnog programa.....	21
13. Praćenje i vrednovanje.....	22
14. Europski okviri korišteni u projektu.....	23
15. Održivost i daljnja uporaba.....	24
Prilog A — Brza procjena digitalne spremnosti.....	26
Prilog B — Kontrolni popis prije online sesije.....	27
Prilog C — Predložak obavijesti o snimanju i privoli.....	28
Prilog D — Predložak obavijesti o korištenju AI alata.....	28
Prilog E — Pregled resursa.....	29
Prilog F — Pojmovnik.....	29

UZ VERZIJU 2.0

Što je novo u verziji 2.0

Verzija 1.0 Toolkita objavljena je u lipnju 2026., neposredno nakon pilot-provedbe programa. Od tada je projekt ECARPRO završio igru Guiding Stars, održao prve sesije sa stručnjacima i ušao u završnicu. Verzija 2.0 unosi te nove spoznaje u dokument i prvi ga put donosi na hrvatskom jeziku.

Deset poglavlja prve verzije zadržano je kao jezgra, ali je svako prošireno konkretnim primjerima iz provedbe. Dodano je pet novih poglavlja i šest priloga koji se mogu izravno koristiti u radu.

Područje	Verzija 1.0 (lipanj 2026.)	Verzija 2.0 (listopad 2026.)
Jezik	srpski	hrvatski standardni jezik; nazivi rezultata ostaju na engleskom, kao u odobrenoj prijavi
Dokazna osnova	pilot-provedba programa „Kreiraj svoj karijerni put“ (ožujak – svibanj 2026.)	cjelokupna provedba: obuka 16 stručnjaka, pilot, kurikulum v2.0, igra Guiding Stars, sesije sa stručnjacima i završni događaji
Pregled projekta	—	novo poglavlje 2: aktivnosti, ključni brojevi i pet rezultata koji ostaju zajednici
Pouke iz provedbe	implicitno, kroz preporuke	novo poglavlje 3: dvanaest pouka, svaka povezana s dokazom i preporukom
Digitalne prepreke	uređaji, veza, digitalna pismenost	dodani vrijeme i obveze skrbi, psihološke prepreke te jezik i administracija; tablica signala i prvih odgovora
Pristupačnost	jedan popis od devet stavki	kontrolni popisi za materijale, pripremu, tijek i završetak sesije
Zaštita podataka	osnovne smjernice	dodani posebne kategorije podataka, maloljetni sudionici, rokovi čuvanja i primjeri privatnosti ugrađene u dizajn
Umjetna inteligencija	AI Karijerni savjetnik	dodani kritička uporaba AI alata u izradi životopisa i razgovor s mladima o AI-u i tržištu rada
Igrifikacija	—	novo poglavlje 9: igra Guiding Stars kao alat digitalne inkluzije
Provedba i vrednovanje	—	nova poglavlja 12 i 13: ciklus digitalnog programa i okvir praćenja s pokazateljima
Prilozi	—	šest priloga: procjena digitalne spremnosti, popis prije sesije, predlošci obavijesti, pregled resursa, pojmovnik

POGLAVLJE 01

1. Uvod i namjena

Ovaj Toolkit izravno odgovara na očekivani rezultat iz odobrene prijave KA210-YOU-BB12326A: „A Digital Inclusion Toolkit providing practical guidance for supporting vulnerable youth.“

1.1 Kome je namijenjen

Program „Kreiraj svoj karijerni put“, tečaj digitalne pismenosti i igra Guiding Stars namijenjeni su izravno mladima. Ovaj je dokument namijenjen onima koji s mladima rade: osobama koje rade s mladima, facilitatorima, koordinatorima programa, stručnjacima u socijalnim službama te ustanovama za obrazovanje učitelja i nastavnika koje pripremaju buduće edukatore za rad s učenicima iz osjetljivih skupina.

Polazište je jednostavno: digitalni program nije inkluzivan samim time što je besplatan i dostupan na internetu. Inkluzivnim ga čine odluke koje donosimo prije, tijekom i nakon svake aktivnosti — koji uređaj pretpostavljamo, koliko podataka tražimo, kako snimamo, kako uvodimo alate umjetne inteligencije i kako reagiramo kad se netko ne priključi. Toolkit te odluke čini vidljivima i nudi rješenja provjerena u praksi.

1.2 Na čemu se temelji

Smjernice proizlaze iz četrnaest mjeseci rada Centra za socijalnu inkluziju Šibenik i Novosadskog edukativnog centra, a posebno iz:

- obuke 16 stručnjaka iz obiju organizacija za digitalnu facilitaciju i razvoj modula;
- pilot-provedbe programa „Kreiraj svoj karijerni put“ (ožujak – svibanj 2026.) s 44 sudionika iz Hrvatske, Srbije te Bosne i Hercegovine i prosječnom ocjenom 4,93/5;
- razvoja i testiranja kooperativne karijerne igre Guiding Stars u tiskanoj i online verziji;
- iskustva s platformom career-inclusion.org, online tečajem digitalne pismenosti i alatom AI Karijerni savjetnik i mentor;
- pripreme završnih događaja u Šibeniku, Beogradu i online.

1.3 Kako koristiti ovaj dokument

Poglavlja se mogu čitati samostalno, kao referenca pri planiranju konkretne aktivnosti. Preporučeni putovi čitanja:

Ako ste...	Počnite s
osoba koja prvi put vodi online program za mlade	poglavljima 4, 5 i 10 te Prilogom B
koordinator programa ili voditelj organizacije	poglavljima 2, 3, 12 i 13
odgovorni za zaštitu podataka ili digitalne alate	poglavljima 7 i 8 te prilogima C i D
nastavnik ili ustanova za obrazovanje nastavnika	poglavljima 3, 6, 9 i 15
facilitator igre Guiding Stars	poglavljem 9 i Prilogom B

Napomena o pojmovima

Izraz „mladi u osjetljivom položaju“ koristimo za mlade koji se suočavaju s jednom ili više prepreka uključivanju: život u ruralnom području, niska primanja kućanstva, invaliditet, status NEET (mladi koji nisu zaposleni, ne obrazuju se i nisu u programu osposobljavanja), pripadnost manjinskoj zajednici ili izlazak iz sustava skrbi. Riječ je o položaju, a ne o osobini — upravo ga zato dobro osmišljen program može promijeniti.

POGLAVLJE 02**2. ECARPRO ukratko: od prijave do rezultata**

ECARPRO je Erasmus+ malo partnerstvo u području mladih vrijedno 60.000 eura, provedeno od 1. rujna 2025. do 31. listopada 2026. Cilj mu je ojačati kapacitete organizacija koje podržavaju mlade u osjetljivom položaju kroz digitalnu transformaciju rada s mladima i karijernog vođenja.

Projekt odgovara na horizontalni prioritet programa Erasmus+ „digitalna transformacija kroz razvoj digitalne spremnosti, otpornosti i kapaciteta“ te na prioritet u području mladih „povećanje kvalitete, inovativnosti i prepoznatljivosti rada s mladima“. Teme projekta su zapošljivost mladih, tjelesno i mentalno zdravlje i dobrobit te karijerno vođenje.

14 mjeseci provedbe	16 stručnjaka prošlo obuku	44 mladih u pilotu iz triju država	4,93 prosječna ocjena programa (od 5)	5 besplatnih resursa
-------------------------------	--------------------------------------	--	---	--------------------------------

2.1 Partneri

Centar za socijalnu inkluziju Šibenik (koordinator) neprofitna je organizacija koja pruža usluge u zajednici osobama u riziku od siromaštva i socijalne isključenosti, s dugogodišnjim iskustvom u organiziranom stanovanju i podržanom zapošljavanju osoba s intelektualnim teškoćama te u programima za mlade u statusu NEET. **Novosadski edukativni centar** (partner) razvija programe zapošljivosti, digitalnih vještina i karijernog vođenja za mlade od 18 do 30 godina, s iskustvom u e-učenju i edukativnim igrama. Partnerstvo je nastavak suradnje započete u projektu mobilnosti KA153-YOU „Enhancing Essential Skills: Empowering Youth Workers“.

2.2 Aktivnosti i njihova provedba

Aktivnost (prema prijavi)	Razdoblje	Nositelj	Što je provedeno
Projektni upravljački tim	rujan 2025. – listopad 2026.	CSI Šibenik	Koordinacija partnerstva, praćenje kvalitete i izvještavanje prema AMPEU tijekom cijelog projekta.
Digital Learning Hub (DigiLearn) — razvoj i uvođenje online platforme	listopad 2025. – siječanj 2026.	NEC	Platforma career-inclusion.org s online tečajevima, korisničkim računima, online igrom Guiding Stars, alatom AI Karijerni savjetnik i alatom za refleksiju Ikigai.
Digital Empowerment Pathway — integrirana obuka i razvoj kurikuluma	siječanj – svibanj 2026.	NEC	Četiri tjedna obuke 16 stručnjaka, četiri tjedna zajedničkog razvoja modula, pilot od šest online radionica (ožujak – svibanj 2026.) i finalni kurikulum v2.0 (lipanj 2026.).

Aktivnost (prema prijavi)	Razdoblje	Nositelj	Što je provedeno
Guiding Stars: Career Exploration Game	svibanj – kolovoz 2026.	CSI Šibenik	Kooperativna karijerna igra s 99 kartica u tiskanoj verziji i online verzijom za igranje uživo putem mobitela; prva online sesija za stručnjake održana je 14. rujna 2026.
Bridging the Gap — završni događaji	rujan – listopad 2026.	CSI Šibenik	Završni događaj u Šibeniku (21. listopada 2026., Tvrdava sv. Ivana), predstavljanje rezultata u Beogradu (28. listopada) i otvoreni online događaj (29. listopada).

2.3 Pet rezultata koji ostaju zajednici

Svi su rezultati razvijeni i testirani u projektu i besplatno su dostupni na career-inclusion.org.

#	Rezultat	Što je	Za koga
1	Kreiraj svoj karijerni put (kurikulum v2.0)	Program karijernog savjetovanja u pet online radionica od 120 minuta, finaliziran na temelju pilota. Modul 3 modularnog kurikuluma (strategije traženja posla).	mladi do 30 godina; facilitatori
2	Digitalna pismenost: Bezbedna i sigurna online navigacija	Samostalni online tečaj od šest lekcija u tri modula (oko šest sati), na početnoj razini, usklađen s okvirom DigComp 2.2. Moduli 1 i 2 modularnog kurikuluma.	mladi s niskim digitalnim samopouzdanjem
3	Digital Inclusion Toolkit	Ovaj vodič: praktične smjernice za digitalne programe s mladima u osjetljivom položaju.	osobe koje rade s mladima; ustanove za obrazovanje nastavnika
4	AI Karijerni savjetnik i mentor	Automatizirani AI sustav za informativno karijerno savjetovanje — Career Navigation Application iz odobrene prijave.	mladi, uz podršku facilitatora
5	Guiding Stars	Kooperativna karijerna igra za 3 do 10 igrača, u tiskanoj i online verziji.	skupine mladih; facilitatori; škole

Kako su rezultati povezani

Rezultati tvore jedan put. Mlada osoba s niskim digitalnim samopouzdanjem počinje tečajem digitalne pismenosti, nastavlja programom „Kreiraj svoj karijerni put“, a AI Karijerni savjetnik koristi kao podršku između radionica i nakon njih. Guiding Stars otvara temu karijere u skupini, na siguran i zabavan način, a ovaj Toolkit daje stručnjacima okvir da sve to provedu inkluzivno.

POGLAVLJE 03

3. Što nam je pokazala provedba: dvanaest pouka

Pilot-evaluacija kombinirala je ocjene na Likertovoj ljestvici od 1 do 5, kvalitativne odgovore sudionika, bilješke facilitatora i podatke iz prijavnih obrazaca. Razvoj igre Guiding Stars i rad s platformom donijeli su vlastite pouke. Svaka pouka u nastavku povezana je s dokazom i s preporukom za digitalnu inkluziju.

3.1 Ključni pokazatelji pilota

Pokazatelj	Rezultat
Prijave / jedinstveni sudionici	52 / 44 (Hrvatska, Srbija, Bosna i Hercegovina)
Prosječna ocjena programa	4,93 / 5
Ocjena doprinosa facilitatora	5,00 / 5
Ispunjenost očekivanja	4,71 / 5
Važnost ponuđenih tema	4,86 / 5
Sudionici koji su donijeli karijernu odluku ili dobili jasan smjer	oko 79 %
Karijerna nesigurnost na početku programa	86,4 % sudionika nesigurno ili bez jasnog smjera
Najkorisnija radionica prema sudionicima	„Moje vještine idu sa mnom“
Najniža ocjena (povod za reviziju)	razumijevanje vlastitih snaga — 3,86 / 5
Odaziv na evaluaciju	oko 32 % (14 sudionika)

„Konačno sam sebi dokazala da nisam gubila vrijeme dok sam radila određene aktivnosti, jer ih mogu koristiti za buduće poslove.“

— sudionica pilot-programa (izjava prilagođena hrvatskom standardnom jeziku)

3.2 Dvanaest pouka i što znače za vaš program

Pouka	Dokaz iz provedbe	Preporuka
1. Manje tema, više vremena	Trajanje od 90 minuta bilo je najčešća zamjerka (šest navoda); sadržaj nije stizao do praktičnog dijela.	Planirajte online radionice od 120 minuta s pauzom od 10 minuta i najviše dvije veće teme po susretu.
2. Kraći luk drži sudionike	Šest tjedana pokazalo je rizik od osipanja; tim je program sveo na pet radionica.	Programe za mlade u osjetljivom položaju gradite kao kratke, gusto povezane cikluse s vidljivim završetkom.
3. Snimka je mjera uključivanja	Nedostatak snimki i materijala naveden je pet puta; propuštene sesije nisu se mogle nadoknaditi.	Snimajte uz privolu i dijelite materijale u roku od 24 sata — to je odgovor na nestabilnu vezu, a ne usluga „viška“.
4. Pitanja trebaju svoj prostor	Pojedinačna pitanja trošila su vrijeme skupine; neki su dobivali detaljne odgovore, drugi ne.	Uvedite otvorene termine (engl. <i>office hours</i>) od 45 do 60 minuta izvan glavnog rasporeda.
5. Sigurnost bez preuzimanja prostora	Duge osobne digresije smanjivale su vrijeme za sadržaj (četiri navoda).	Koristite vremenski ograničene krugove dijeljenja od 60 do 90 sekundi i „parkiralište“ za pitanja.
6. Snage treba učiniti vidljivima	Najniža ocjena odnosila se na razumijevanje vlastitih snaga (3,86/5).	Uvedite izričito mapiranje snaga i vršnjačku potvrdu; mladi u osjetljivom položaju svoje snage često podcjenjuju.
7. Termin je pitanje pristupa	Termin u 20:00 sudionici su doživjeli kao kasan.	Termin dogovorite sa skupinom; uzmite u obzir obveze skrbi, smjene i put do mjesta s internetom.
8. Evaluacija mora biti dio sesije	Odaziv na naknadnu evaluaciju bio je oko 32 %.	Ugradite kratke upitnike u završetak sesije i ciljajte odaziv od najmanje 70 %.

Pouka	Dokaz iz provedbe	Preporuka
9. Bez prijave i instalacije	Online verzija igre Guiding Stars radi preko QR koda i poveznice, bez računa i aplikacije; igrač svoju ulogu vidi gotovo trenutačno.	Za mlade s niskim digitalnim samopouzdanjem svaki dodatni korak (račun, lozinka, aplikacija) mjesto je odustajanja — uklonite ga gdje god možete.
10. Tehnologija mora „pasti mekano“	Ako dodatak za praćenje uživo prestane raditi, igra i dalje radi; mobiteli se vraćaju na prikaz uloge i kartica.	Birajte rješenja koja pri kvaru gube samo dodatnu funkciju, a ne cijelu aktivnost; uvijek imajte papirnatu ili offline zamjenu.
11. AI je dopuna, a ne zamjena	Kvaliteta facilitacije ocijenjena je s 5,00/5, a sudionici su posebno isticali interaktivnost i rad uživo.	AI alate uvodite nakon što skupina izgradi povjerenje i s jasnom napomenom da odluke ostaju na osobi i stručnjaku.
12. Potreba je stvarna	86,4 % sudionika na početku je bilo karijerno nesigurno; na kraju je oko 79 % donijelo odluku ili dobilo jasan smjer.	Kratki, strukturirani digitalni programi za mlade isplate se — i vrijedi ih zadržati nakon završetka projekta.

POGLAVLJE 04

4. Digitalne prepreke mladih u osjetljivom položaju

Mladi s kojima ECARPRO radi rijetko se suočavaju samo s jednom preprekom. Uobičajena je kombinacija — slab uređaj, nestabilna veza, nesigurnost u digitalnim vještinama i nedostatak vremena — koja se izvana lako pogrešno protumači kao nedostatak motivacije.

Odobrena prijava kao prioritetne skupine za pilot-testiranje navodi:

- mlade iz ruralnih sredina s ograničenom tehnološkom infrastrukturom;
- mlade iz kućanstava s niskim primanjima i ograničenim pristupom uređajima;
- nezaposlene mlade i mlade u statusu NEET;
- mlade s invaliditetom kojima su potrebni pristupačni digitalni pristupi;
- mlade iz manjinskih zajednica koji se suočavaju sa socijalnom isključenošću.

4.1 Uređaji

Dio ciljne skupine nema vlastito računalo i oslanja se isključivo na mobitel, često stariji, s malo prostora za pohranu i zastarjelim operacijskim sustavom. Zajednički uređaji u kućanstvu znače da sudionik u terminu radionice možda nema pristup. U jednom od scenarija igre Guiding Stars djevojka dijeli jedno računalo s dvoje mlađe braće — vjerna slika stvarnosti mnogih sudionika.

- Planirajte sadržaj tako da potpuno funkcionira na mobitelu (engl. *mobile-first*), a ne samo na računalu.
- Izbjegavajte alate koji traže instalaciju velikih aplikacija ili određeni operacijski sustav.
- Predvidite zamjenski termin ili otvorene termine za sudionike kojima uređaj nije dostupan u zakazano vrijeme.
- Povežite sudionike s mjestima koja posuđuju opremu ili nude besplatan pristup: omladinskim centrima, knjižnicama, prostorima organizacija.

4.2 Internetska veza

Ograničena ili nestabilna veza čest je, ali često nevidljiv razlog izostanka ili ranog napuštanja online sesije. Mobilni podatkovni paket koji se potroši do sredine mjeseca jednako je stvarna prepreka kao i slab signal na selu.

- Za svaku ključnu aktivnost ponudite rješenje za slabu vezu ili rad bez interneta (vidi poglavlje 5).
- Ne kažnjavajte propuštanje sesije iz tehničkih razloga; osigurajte materijal za samostalno nadoknađivanje.
- Dopustite isključenu kameru bez objašnjavanja — video troši najviše podataka.

4.3 Digitalne vještine kao preduvjet sudjelovanja

Postoji začarani krug: programi digitalne inkluzije često pretpostavljaju upravo onu razinu digitalne pismenosti koja ciljnoj skupini nedostaje. Ako je već prijava na program, pristup platformi ili praćenje uputa zahtjevno, dio mladih isključen je prije nego što program počne. Mladi to rijetko kažu naglas: koriste mobitel i društvene mreže, ali ne znaju složiti dokument, poslati formalnu e-poruku ili se snaći u online prijavi, i to doživljavaju kao sram.

- Tečaj „Digitalna pismenost: Bezbedna i sigurna online navigacija“ osmišljen je bez tehničkih preduvjeta, na početnoj razini, i preporučuje se kao prva ulazna točka prije zahtjevnijih programa poput „Kreiraj svoj karijerni put“.
- Postupak prijave i pristupa testirajte iz perspektive osobe s minimalnim digitalnim iskustvom; ne pretpostavljajte da je „očito“ kako se otvara poveznica ili preuzima dokument.
- Digitalne vještine imenujte konkretno (npr. „poslati životopis kao PDF u privitku“) i vježbajte ih u sesiji umjesto da ih pretpostavite.

4.4 Vrijeme i obveze prema drugima

Briga o djetetu, bolesnom članu obitelji ili mlađoj braći, sezonski rad i smjene određuju raspored. Za mladu majku kojoj su na raspolaganju četiri nepredvidiva sata dnevno sinkrona radionica u fiksnom terminu može biti nedostižna, koliko god bila kvalitetna.

- Termin dogovarajte sa skupinom i izbjegavajte kasne večernje sate kad god je to moguće.
- Kombinirajte sinkrone susrete s asinkronim zadacima koji se mogu obaviti u kraćim dijelovima.
- Pitajte koliko sati tjedno osoba stvarno ima i plan prilagodite tom broju, a ne idealu.

4.5 Psihološke prepreke: strah, sram i odbijanje

Nakon niza odbijenica mnogi mladi prestanu pokušavati — ne zato što ne mogu, nego zato što svako novo „ne“ boli više od prethodnog. Odobrena prijava naglašava povezanost mentalne dobrobiti i zapošljivosti. U digitalnom okruženju to znači da se ugašena kamera, šutnja ili kasno priključivanje ne smiju tumačiti kao nezainteresiranost.

- Gradite psihološki siguran okvir od prvog susreta (vidi poglavlje 10).
- Koristite pristupe koji omogućuju odmak, poput rada na izmišljenim scenarijima u igri Guiding Stars, gdje nitko ne mora govoriti o sebi.
- Kad primijetite znakove ozbiljnijih teškoća, uputite osobu stručnoj podršci — facilitator nije terapeut.

4.6 Jezik i administracija

Obrasci, prijave, nostrifikacija i dokumenti na jeziku ili u sustavu koji osoba ne poznaje mogu je iscrpiti prije nego što posao ili obrazovanje uopće počnu. To posebno pogađa mlade iz manjinskih zajednica i mlade migrantskog podrijetla.

- Koristite jednostavan jezik i objasnite stručne pojmove.

- Gdje je primjenjivo, ponudite materijale na jezicima projekta (hrvatski, srpski, engleski).
- Upućujte na organizacije i javne službe koje besplatno pomažu s administracijom.

4.7 Signali i prvi odgovori

Što primjećujete	Moguća prepreka	Prvi odgovor
Sudionik se priključuje samo zvukom ili često „ispada“	slaba veza ili ograničen podatkovni paket	dopustite rad bez kamere; pošaljite snimku i sažetak u roku od 24 sata
Zadaci stižu kao fotografija papira ili ne stižu	nema računala; nesigurnost u radu s dokumentima	prihvatite fotografiju; ponudite kratku vježbu izrade PDF-a na mobitelu
Prijava je započeta, ali nije završena	pretežak obrazac ili nepoznat postupak	skratite obrazac; ponudite pomoć telefonom ili porukom
Osoba ne dolazi u zakazano vrijeme, ali se javlja kasnije	obveze skrbi, smjene ili zajednički uređaj	ponudite otvoreni termin ili asinkronu zamjenu
Šutnja i izbjegavanje osobnih tema	strah od procjene, prethodna negativna iskustva	rad u parovima, rad na izmišljenom scenariju, chat kao kanal
Odustajanje nakon prvog neuspjeha u testu	strah od pogreške	više pokušaja (npr. tri) i prag prolaznosti od 70 %

POGLAVLJE 05

5. Rad uz slabu vezu i bez stalnog pristupa internetu

Strategije u ovom poglavlju primjenjive su na svaki online program u projektu. Proizašle su iz pilot-provedbe, iz izvornog dizajna platforme (mobilna pristupačnost, opcije za slabu vezu, rad bez interneta) i iz razvoja online verzije igre Guiding Stars.

5.1 Snimanje i distribucija materijala

- Svaka sesija uživo (Zoom) snima se uz prethodnu privolu sudionika, a materijali se dijele u roku od 24 sata.
- Snimka treba biti dostupna i u manjem formatu — samo zvuk ili komprimirani video — za sudionike s ograničenim podatkovnim paketom.
- Uz snimku pošaljite pisani sažetak od jedne stranice s ključnim porukama i zadatkom do sljedećeg susreta.

5.2 Asinkrone zamjene

- Gdje god je moguće, ponudite samostalni format kao zamjenu za radionicu uživo — model koji koristi tečaj „Digitalna pismenost“.
- Testovi i zadaci s više pokušaja (u tečaju: prag od 70 % i tri pokušaja) smanjuju pritisak povezan s nestabilnom vezom tijekom provjere znanja.
- Zadatke podijelite na kraće dijelove od 15 do 20 minuta koje je moguće obaviti u pauzi ili u prijevozu.

5.3 Lagani materijali

- Tekstualni i PDF materijali umjesto isključivo videosadržaja, kad je sadržaj jednako učinkovit u pisanom obliku.
- Slike i grafike u komprimiranom formatu; izbjegavajte velike datoteke koje se preuzimaju mobilnom mrežom.
- Prezentacije dijelite kao PDF, a ne kao izvornu datoteku koja traži poseban program.

5.4 Mobilni pristup kao zadana postavka

- Mrežne stranice i tečajevi prilagođeni su mobilnim uređajima (responzivni dizajn); provjeravajte ih i na zaslonu širine telefona.
- Online verzija igre Guiding Stars radi bez vodoravnog pomicanja već od širine zaslona od 390 piksela, što odgovara većini pametnih telefona.
- Gdje je tehnički izvedivo, omogućite preuzimanje materijala za pregled bez interneta (npr. radni listovi kao PDF za ispis ili spremanje na uređaj).

5.5 Bez računa, lozinke i instalacije

Najvažnija pouka iz razvoja online verzije igre Guiding Stars jest da je svaki dodatni korak mjesto na kojem netko odustane. Igrač skenira QR kod kamerom mobitela (iPhone i Android ga čitaju bez dodatne aplikacije), dodirne poveznicu i odmah vidi svoju ulogu i svoje kartice. Ništa se ne instalira, nema prijave ni registracije, a uloga je zapisana u samoj poveznici pa preživi osvježavanje stranice, zaključavanje mobitela i dulje mirovanje.

Tri pitanja za svaki novi alat

Prije uvođenja bilo kojeg digitalnog alata u rad s mladima pitajte: (1) Traži li alat otvaranje računa? (2) Traži li instalaciju? (3) Radi li na starijem mobitelu i slabom signalu? Svaki odgovor „da“ na prvo ili drugo pitanje, odnosno „ne“ na treće, znači da trebate pripremiti zamjenu.

5.6 Hibridni rad i rad bez uređaja

Online verzija igre Guiding Stars podržava tri načina dijeljenja uloga: kodove na ekranu, kad igrači sjede uz računalo; prikaz preko cijelog ekrana, za projekciju ili dijeljenje zaslona na Zoomu; i ispis listića na A4 papiru za rad u prostoriji bez uređaja. Isti obrazac primjenjiv je na svaki program: zajednička projekcija nosi tempo, a mobitel ili papir nosi osobni sadržaj. Za skupine bez ikakvog pristupa uređajima igra postoji i u tiskanoj verziji s karticama formata A6.

5.7 Minimalni tehnički profil sudionika

Programi projekta ECARPRO osmišljeni su tako da sudionik može sudjelovati s ovim minimumom:

Element	Minimum	Zamjena ako ga nema
Uređaj	pametni telefon s ažurnim preglednikom	posudba u organizaciji, knjižnici ili omladinskom centru; tiskani materijali
Veza	mobilni podaci dovoljni za zvuk	snimka samo sa zvukom, pisani sažetak, asinkroni zadatak
Račun	adresa e-pošte za primanje poveznice	poveznica porukom (SMS ili aplikacija za poruke)
Vještine	otvaranje poveznice i priključivanje pozivu	kratki probni poziv prije prve sesije; jednostavna uputa sa slikama
Prostor	mirno mjesto za 120 minuta	prostor organizacije ili knjižnice; rad bez kamere

POGLAVLJE 06

6. Pristupačnost: kontrolni popisi za digitalni rad

Pristupačnost nije posebna usluga za manjinu, nego kvaliteta koja koristi svima: titlovi pomažu i osobi oštećena sluha i onome tko gleda snimku u autobusu bez slušalica. Popisi u nastavku praktičan su alat za provjeru prije objave materijala te prije, tijekom i nakon online sesije.

Popisi slijede osnovna načela Smjernica za pristupačnost web-sadržaja (WCAG) — uočljivost, operabilnost, razumljivost i robusnost — prevedena u konkretne radnje za osobe koje rade s mladima. Za tijela javnog sektora pristupačnost mrežnih stranica zakonska je obveza (Direktiva (EU) 2016/2102); organizacijama civilnoga društva preporučujemo da iste standarde primjenjuju dobrovoljno.

A. Digitalni materijali — prije objave	
☐	Sve slike imaju alternativni tekst (opis za čitače zaslona).
☐	Dokumenti koriste strukturirane naslove (Naslov 1, 2, 3), a ne samo podebljani tekst.
☐	Tekst je stvaran i označiv — materijal nije skenirana slika teksta.
☐	Jezik je jednostavan: kratke rečenice, bez žargona, stručni pojmovi su objašnjeni.
☐	Kontrast teksta i pozadine je dovoljan (nema svijetlog teksta na svijetloj pozadini), a boja nije jedini nositelj značenja.
☐	Poveznice imaju opisni tekst („Otvori tečaj“), a ne „klikni ovdje“.
☐	Materijal je provjeren na mobitelu, a ne samo na računalu.
☐	Materijal je dostupan na jezicima projekta (hrvatski, srpski, engleski) gdje je to primjenjivo.
B. Priprema online sesije	
☐	Poveznica i uputa za priključivanje poslane su najmanje 24 sata ranije, uz broj telefona za pomoć.
☐	Sudionici su upitani trebaju li kakvu prilagodbu (titlovi, dodatno vrijeme, materijal unaprijed).
☐	Prezentacija je poslana unaprijed sudionicima koji koriste čitač zaslona ili povećanje.
☐	Uključeni su automatski titlovi ili je dogovorena osoba koja vodi pisane bilješke.
☐	Predviđena je pauza od najmanje 10 minuta u sesiji od 120 minuta.
C. Tijekom sesije	
☐	Ponudeno je više kanala sudjelovanja: govor, chat, radni listovi, reakcije.
☐	Upute se izgovaraju i pišu u chat; ništa važno ne postoji samo na slici.
☐	Facilitator opisuje ono što dijeli na zaslonu za one koji ga ne vide dobro.
☐	Sudjelovanje bez kamere jednako je vrijedno kao i sudjelovanje s kamerom.
D. Nakon sesije	
☐	Snimka (uz privolu) i materijali poslani su u roku od 24 sata.

☐	Snimka ima titlove ili je popraćena pisanim sažetkom.
☐	Postoji jasan način za postavljanje pitanja nakon sesije (otvoreni termin, e-pošta, poruka).

Iz prakse projekta

Online verzija igre Guiding Stars testirana je u svijetloj i u tamnoj temi, a facilitator jednim gumbom može prebaciti prikaz za projekciju u zamračenoj prostoriji. Stilovi su ograničeni na samu igru kako ih tema mrežne stranice ne bi narušila — mala tehnička odluka koja čuva čitljivost na svakom uređaju.

POGLAVLJE 07

7. Zaštita osobnih podataka u radu s mladima

Rad s mladima u osjetljivom položaju u digitalnom okruženju nosi povećanu odgovornost za zaštitu osobnih podataka. Smjernice su usklađene s Općom uredbom o zaštiti podataka (Uredba (EU) 2016/679) i s praksom uspostavljenu na platformi career-inclusion.org. U Srbiji se primjenjuje Zakon o zaštiti podataka o ličnosti, koji je u velikoj mjeri usklađen s Općom uredbom.

Napomena

Ovo poglavlje sadrži praktične smjernice, a ne pravni savjet. Za specifična pitanja obratite se službeniku za zaštitu podataka svoje organizacije ili nadležnom nadzornom tijelu.

7.1 Pravna osnova i smanjenje količine podataka

- Pravna osnova obrade najčešće je legitimni interes provedbe programa i, gdje je primjenjivo, privola sudionika.
- **Smanjenje količine podataka:** prikupljajte samo ono što je nužno za aktivnost (npr. ime i adresu e-pošte za prijavu na radionicu); izbjegavajte prikupljanje podataka „za svaki slučaj“.
- Prijavni obrazac neka ima što manje polja, a svako polje neka ima jasnu svrhu.
- Kad koristite vanjske servise (obrasce za prijavu, platforme za videopozive), sudionicima navedite tko obrađuje podatke i gdje.

7.2 Posebne kategorije podataka

Podaci o zdravlju i invaliditetu posebne su kategorije podataka (članak 9. Opće uredbe). Kad su potrebni za prilagodbu programa — primjerice za osiguravanje titlova ili dodatnog vremena — tražite samo ono što je nužno za prilagodbu (što osobi treba, a ne dijagnozu), uz izričitu privolu, i čuvajte te podatke odvojeno od ostalih podataka o sudjelovanju.

7.3 Snimanje sesija i privola

- Radionice se snimaju isključivo uz prethodnu, jasno iskazanu privolu sudionika — pravilo uspostavljeno u kurikulumu „Kreiraj svoj karijerni put“ v2.0.
- Sudionik zna gdje se snimka čuva, tko joj ima pristup i koliko dugo se čuva. Rok čuvanja odredite unaprijed (npr. do završetka ciklusa).
- Privola se može povući u svakom trenutku, jednako jednostavno kao što je dana. Sudionik koji ne želi biti snimljen može sudjelovati s isključenom kamerom i s inicijalima umjesto imena na zaslonu.

- Predložak obavijesti o snimanju nalazi se u Prilogu C.

7.4 Prava sudionika (članci 15. – 22. Opće uredbe)

Pravo	Što znači za sudionika
Pravo na pristup	saznati koje podatke o njemu obrađujete i dobiti njihovu kopiju
Pravo na ispravak	zatražiti ispravak netočnih podataka
Pravo na brisanje („pravo na zaborav“)	zatražiti brisanje podataka koji više nisu potrebni ili su obrađivani na temelju povučene privole
Pravo na ograničenje obrade	zatražiti privremeno ograničenje obrade, npr. dok se provjerava točnost podataka
Pravo na prenosivost	dobiti svoje podatke u strukturiranom, uobičajenom obliku
Pravo na prigovor	usprotiviti se obradi koja se temelji na legitimnom interesu

Sudionici imaju i pravo podnijeti pritužbu nadzornom tijelu — u Hrvatskoj je to Agencija za zaštitu osobnih podataka (AZOP), a u Srbiji „Poverenik za informacije od javnog značaja i zaštitu podataka o ličnosti“.

7.5 Posebna pažnja u radu s mladima u osjetljivom položaju

- Osobne priče i osjetljive informacije iznesene na radionici ne dijelite javno (npr. u promotivnim materijalima) bez izričite, zasebne privole.
- Fotografije s događaja objavljujte samo uz privolu; za sudionike koji to ne žele dogovorite jasan znak (npr. oznaku na akreditaciji) i fotografirajte tako da ih se ne može prepoznati.
- Za maloljetne sudionike (npr. učenike srednjih škola na završnim događajima) potrebna je suglasnost roditelja ili skrbnika u skladu s nacionalnim propisima.
- Pri prijenosu podataka izvan EU-a i EGP-a (npr. servisi s poslužiteljima u SAD-u) primjenjujte standardne ugovorne klauzule u skladu s poglavljem V. Opće uredbe, po uzoru na praksu uspostavljenu za AI Karijerni savjetnik.

7.6 Privatnost ugrađena u dizajn: primjeri iz projekta

Najbolja zaštita podataka jest ne prikupljati ih. Alati razvijeni u projektu ECARPRO pokazuju kako to izgleda u praksi:

Alat	Rješenje
Guiding Stars, online verzija	Tijek sesije sprema se samo u pregledniku facilitatora, a QR kodovi generiraju se u pregledniku, bez vanjskog servisa. Uz uključeno praćenje uživo poslužitelj organizacije bilježi samo fazu igre, odabrane kartice, tekst akcijskog plana, vrijeme i prosječnu ocjenu — ne imena igrača ni pojedinačne ocjene — a zapis se automatski briše nakon 12 sati.
Ikigai (alat za refleksiju)	Sve što korisnik unese ostaje u njegovu pregledniku; ništa se ne šalje na poslužitelj.
AI Karijerni savjetnik i mentor	Kroz razgovor se ne prikupljaju ime, adresa e-pošte ni kontakt podaci, osim ako ih korisnik sam unese; tehnički podaci sesije obrađuju se pod anonimnim identifikatorom.

7.7 Kontaktna točka

Svaka organizacija treba jasnu kontaktnu točku za pitanja o privatnosti. Na razini projekta to je info@career-inclusion.org.

POGLAVLJE 08

8. Umjetna inteligencija u radu s mladima: AI Karijerni savjetnik

AI Karijerni savjetnik i mentor automatizirani je sustav umjetne inteligencije razvijen na platformi MindStudio, namijenjen informativnom karijernom savjetovanju i mentorstvu. To je Career Navigation Application iz odobrene prijave, dostupan na career-inclusion.org/ai-karijerni-savjetnik-i-mentor.

Alat povezuje digitalne rezultate projekta u cjelinu: mlada osoba najprije stječe digitalnu pismenost i svijest o sigurnosti (moduli 1 i 2), zatim prolazi karijerno savjetovanje (modul 3, „Kreiraj svoj karijerni put“), a AI Karijerni savjetnik služi kao dostupna podrška između radionica i nakon programa.

8.1 Što trebate znati prije nego što ga preporučite

- Riječ je o automatiziranom AI sustavu — korisnik ne razgovara sa živom osobom i to mu treba jasno reći unaprijed.
- Sustav koristi velike jezične modele (LLM) i generira odgovore na temelju korisnikova unosa u stvarnom vremenu, bez ljudskog odlučivanja, u skladu s obvezom transparentnosti iz članka 50. Akta o umjetnoj inteligenciji (Uredba (EU) 2024/1689).
- Savjeti su isključivo informativni: nisu pravni, financijski ni psihološki savjet i ne jamče ishod u zapošljavanju ili obrazovanju.
- Sustav nije osmišljen za donošenje obvezujućih odluka o karijeri, zapošljavanju ili obrazovanju korisnika, a točnost odgovora ovisi o kontekstu i kvaliteti unosa.

8.2 Kada i kako uvesti alat

- Predstavite alat kao dopunu, a ne zamjenu za rad facilitatora — osobito u radu s mladima u osjetljivom položaju, gdje osobni kontakt nosi dodatnu vrijednost.
- Najbolji je trenutak nakon radionica R2 – R4 programa „Kreiraj svoj karijerni put“ (pozicioniranje na tržištu rada, prenosive vještine, životopis i LinkedIn), kad sudionik ima konkretna pitanja za samostalnu doradu između susreta.
- Na završnom online događaju projekta (29. listopada 2026.) alat je dio radionice „Moje vještine idu sa mnom“: nakon mapiranja prenosivih vještina sudionici u alatu provjeravaju moguće smjerove. Taj slijed — najprije vlastito razmišljanje, zatim AI kao drugo mišljenje — preporučujemo i u redovnom radu.
- Podsjetite sudionike da važne karijerne odluke provjere i s kvalificiranim stručnjakom, a ne samo s AI alatom.
- Sudionicima bez digitalnog samopouzdanja najprije preporučite tečaj digitalne pismenosti.

8.3 Kritička uporaba AI alata

U radionici R4 („CV, LinkedIn i osobni brend“) AI alati koriste se kao podrška pri doradi formulacija, uz kritičku procjenu. Iz toga proizlaze pravila koja vrijede za svaki rad s mladima i umjetnom inteligencijom:

- **Najprije vlastiti tekst.** Sudionik zapisuje vlastite rečenice prije nego što zatraži prijedlog; AI doraduje, a ne izmišlja iskustvo.
- **Provjera činjenica.** Sve što AI doda (vještine, brojke, nazive) mora biti istinito i provjerljivo; izmišljena tvrdnja u životopisu šteti kandidatu.
- **Vlastiti glas.** Na kraju sudionik čita tekst naglas i mijenja sve što „ne zvuči kao on“.

- **Privatnost.** U AI alate ne unosimo ono što ne bismo napisali na javnu ploču: OIB ili JMBG, adresu, zdravstvene podatke, podatke o drugim osobama.

8.4 Razgovor s mladima o AI-u i tržištu rada

Polazište cijelog projekta jest da u doba kad umjetna inteligencija preuzima rutinske zadatke prednost daju ljudske vještine: razumijevanje sebe, kritičko mišljenje, autentična komunikacija i sposobnost predstavljanja vlastite vrijednosti. Igra Guiding Stars to pretvara u vježbu — kartica Wildcard „Tržište se promijenilo“ traži od tima da u dvije minute odluči koji dio vještine i dalje vrijedi i kako plan pomaknuti prema onome što stroj ne radi.

Preporučujemo da AI s mladima ne obrađujete ni kao prijetnju ni kao čarobno rješenje, nego kao alat čija se uporaba uči — s istim pravilima opreza i provjere kao i svaki drugi izvor informacija.

8.5 Zaštita podataka pri korištenju alata

- Sustav kroz razgovor ne prikuplja ime, adresu e-pošte ni kontakt podatke, osim ako ih korisnik sam unese — to izričito recite sudionicima koji su oprezni s dijeljenjem podataka.
- Unosi se obrađuju na poslužiteljima platforme MindStudio u SAD-u, uz primjenu standardnih ugovornih klauzula za prijenos podataka izvan EU-a i EGP-a.
- Predložak kratke obavijesti o korištenju AI alata nalazi se u Prilogu D.

POGLAVLJE 09

9. Igrifikacija i kooperativno učenje: Guiding Stars



Plakat igre Guiding Stars

Guiding Stars je kooperativna karijerna igra u kojoj tim mladih zajedno vodi izmišljenu osobu kroz stvarne prepreke na tržištu rada. Umjesto da o zapošljavanju slušaju predavanje, igrači ga odigraju — i na kraju naglas izgovore konkretan prvi korak, datum i ime osobe koja ga provodi.

Igra je razvijena u aktivnosti „Guiding Stars: Career Exploration Game“, koju vodi Centar za socijalnu inkluziju Šibenik u suradnji s Novosadskim edukativnim centrom. Opis igre dostupan je na career-inclusion.org/guiding-stars, a online verzija na career-inclusion.org/guiding-stars-online-igra.

9.1 Igra u brojkama

Igrači	3 do 10, u jednom timu
Trajanje	45 do 60 minuta po rundi
Uloge	10 — pet temeljnih (Navigator, Scout, Strategist, Builder, Mentor) i pet proširenih, koje se dodaju od šestog igrača (Connector, Storyteller, Researcher, Negotiator, Resilience Coach)
Faze	5 — otkrivanje, definiranje, istraživanje, planiranje, prezentacija

Kartice	99 kartica formata A6 u 11 špilova: 15 scenarija, 12 prepreka, 15 strategija (Kompas), 10 resursa, 8 Wildcard, 5 Readiness Score, 2 odluke, 10 uloga te proširenja Network (8), Podatak (8) i Setback (6)
Verzije	tiskana (obostrani ispis na A4 karton, četiri kartice po listu) i online (facilitator na velikom ekranu, igrači na mobitelu)
Ishod runde	akcijski plan, prosječna ocjena spremnosti od 1 do 5 i odluka LAUNCH (≥ 3) ili RECALIBRATE

9.2 Zašto je igra alat digitalne inkluzije

- **Odmak koji štiti.** Tim radi na izmišljenoj osobi, pa nitko ne mora govoriti o sebi. Facilitator to izgovara već u uvodu: „Vodimo jednu izmišljenu osobu kroz stvarne prepreke. Sve što smislimo za nju vrijedi i za vas, ali nitko ne mora govoriti o sebi ako ne želi.“
- **Uloga umjesto procjene.** Svaki igrač dobiva ulogu koja mu govori kad je na potezu i koje kartice drži; uloga nije test. Tiši sudionici dobivaju strukturirano mjesto za svoj glas.
- **Prepreke iz stvarnog života.** Kartice prepreka imenuju udaljenost i prijevoz, opremu i internet, digitalne vještine, financijski pritisak, predrasude, obveze prema drugima i strah od odbijanja — iste prepreke opisane u poglavlju 4.
- **Nizak tehnički prag.** Online verzija radi bez računa, lozinke i instalacije; igrači skeniraju QR kod, a za prostoriju bez uređaja postoje listići za ispis i tiskane kartice.
- **Dokaz o učenju.** Na kraju runde ispunjeni evaluacijski list sprema se kao PDF ili kopira kao tekst — koristan dokaz aktivnosti za izvještavanje.

9.3 Tijek sesije

#	Faza	Vrijeme	Vodi	Ključno pitanje facilitatora
1	Otkrivanje	5 min	Navigator	„Tko je ova osoba? Poznajete li nekoga tko je bio u sličnoj situaciji?“
2	Definiranje	6 min	Scout	„Je li to stvarna prepreka — ili ona o kojoj je najlakše pričati?“
3	Istraživanje	10 min	Strategist	„Jesu li to tri različita puta ili tri verzije iste ideje?“
4	Planiranje	14 min	Builder	„Tko to radi i do kada? Što ako prvi korak propadne?“
5	Prezentacija	10 min	Mentor	„Bi li ovaj plan izdržao tri mjeseca ili samo prva dva tjedna?“

Prosječna ocjena 3 ili više znači **LAUNCH**: plan ide dalje, a tim naglas izgovara prvi korak, datum i ime. Prosječna manji od 3 znači **RECALIBRATE**: tim se vraća jednu fazu i mijenja samo ono što je oborilo ocjenu — to nije neuspjeh, nego točna dijagnoza plana. Slijedi petominutni razgovor: „Što bi od ovog plana vrijedilo i tebi? Koji je tvoj prvi korak ovog tjedna?“

9.4 Kad zapne: savjeti za facilitatora

Situacija	Što učiniti
Tim šuti	pitajte najtišu osobu izravno, imenom, i to lakim pitanjem
Jedna osoba dominira	dajte joj ulogu Mentora — ta uloga sluša i ocjenjuje, a ne predlaže
Kasnite	skratite fazu 3 na dvije strategije bez glasanja; fazu 4 nikad ne skraćujte

Situacija	Što učiniti
Mobitel ne prati igru	neka igrač zaključa i otključa zaslon; prikaz se osvježi sam

9.5 Scenariji kao ogledalo ciljne skupine

Petnaest scenarija napisano je tako da mladi u njima prepoznaju sebe ili nekoga koga poznaju — bez etiketiranja. Među njima su djevojka iz sela 40 km od grada koja dijeli računalu s braćom; mladić u invalidskim kolicima koji je završio program web-razvoja, a na 30 prijava dobio dva odgovora; mlada majka s četiri nepredvidiva sata dnevno; mladić koji za osam mjeseci izlazi iz doma za djecu bez roditeljske skrbi te diplomant koji je nakon 60 prijava prestao vjerovati da vrijedi poslati sljedeću. Facilitatori podatke na karticama Podatak (plaće, nezaposlenost, cijene obuke) mogu prije sesije zamijeniti aktualnim lokalnim podacima.

Iz provedbe

Prva online sesija za stručnjake — mentore, edukatore i predstavnike organizacija — održana je 14. rujna 2026. Na završnom događaju u Šibeniku igru igraju učenici šibenskih srednjih škola, a na završnom online događaju 29. listopada 2026. ona otvara program kao prva od dviju radionica.

POGLAVLJE 10

10. Facilitacija online programa

Smjernice u ovom poglavlju razvijene su i testirane u kurikulumu „Kreiraj svoj karijerni put“ v2.0 i u igri Guiding Stars, a primjenjive su na svaki digitalni program s mladima u osjetljivom položaju.

10.1 Siguran okvir od prve minute

- Na početku izgovorite pravila: nema pogrešnog odgovora; kad netko govori, ostali slušaju do kraja; nitko ne mora dijeliti osobne podatke ili priče.
- Objasnite pravila snimanja i način na koji se može sudjelovati bez kamere.
- Usidrite cilj („izlaziš s odlukom i prvim korakom“) kako bi sudionici znali zašto su tu.
- Priključivanje neka bude dio dobrodošlice: prvih pet minuta posvetite provjeri zvuka i chata, a ne sadržaju.

10.2 Upravljanje vremenom i digresijama

- **Format „krug“:** pri grupnom dijeljenju koristite vremenski ograničene krugove od 60 do 90 sekundi po osobi, uz blagu, ali jasnu facilitaciju.
- **„Parkiralište“:** pojedinačna pitanja koja se otvore tijekom sesije zabilježite i uputite na otvorene termine, umjesto da preuzmu vrijeme glavne aktivnosti.
- **Vidljivo vrijeme:** koristite vidljivi tajmer i unaprijed najavite trajanje svake aktivnosti — igra Guiding Stars sama odbrojava svaku fazu.
- **Ravnoteža glasova:** ako jedan sudionik dominira, ljubazno preusmjerite pažnju na skupinu („Hvala — čujmo i druge perspektive.“).

10.3 Više prakse, manje teorije

- Svaka aktivnost ima jasan praktičan zadatak i isporuku: mapu, plan, životopis, priču.

- Mini-predavanja ograničite na 15 do 20 minuta.
- Psihološko i teorijsko izlaganje svedite na ono što izravno služi praktičnom zadatku.

10.4 Više kanala sudjelovanja

- Govor, chat, reakcije, zajednički dokument i radni listovi — svaki sudionik bira kanal u kojem mu je ugodno.
- Rad u parovima ili malim skupinama (odvojene sobe na Zoomu) smanjuje strah od izlaganja pred cijelom skupinom.
- Ako netko šuti, pitajte ga izravno, imenom, lakim pitanjem — ili mu ponudite da odgovori u chatu.

10.5 Ko-facilitacija i tim

U pilotu su radionice vodili različiti facilitatori prema području stručnosti (odlučivanje i coaching, profesionalni razvoj i mapiranje vještina, javni nastup i pripovijedanje), uz zasebnu koordinaciju kurikuluma i evaluacije. Preporučujemo da online sesiju s više od deset sudionika vode dvije osobe: jedna vodi sadržaj, a druga prati chat, tehničke poteškoće i sudionike koji zaostaju.

10.6 Psihološka sigurnost i granice uloge

Odobrena prijava naglašava pristup osjetljiv na traumu. U praksi to znači predvidljivu strukturu, izbor umjesto prisile, poštovanje tempa i jasne granice: facilitator ne istražuje osobne poteškoće i ne daje terapijske savjete. Kad sudionik iznese ozbiljnu teškoću, facilitator mirno prizna ono što je čuo, ne nastavlja temu pred skupinom i nakon sesije ponudi informaciju o stručnoj podršci u zajednici.

POGLAVLJE 11

11. Prilagodbe po skupinama

Preporuke za prilagodbu digitalnih programa pojedinim skupinama razvijene su tijekom pilot-provedbe i razvoja igre Guiding Stars. Skupine se preklapaju — ista osoba može živjeti na selu, biti u statusu NEET i imati malo dijete — pa preporuke kombinirajte.

Skupina	Preporuke za prilagodbu
Mladi s invaliditetom	Prije svake sesije prođite kontrolne popise iz poglavlja 6; unaprijed pitajte o potrebnim prilagodbama; predvidite dodatno vrijeme i ponudite alternativne formate materijala. O pristupačnosti razgovarajte otvoreno i praktično — scenarij Damira u igri Guiding Stars dobra je polazna točka za razgovor o tome kada i kako tu temu otvoriti s poslodavcem.
Mladi u statusu NEET	Naglasite konkretnu, brzo primjenjivu vrijednost svake sesije; svaki susret završite jednim malim, izvedivim korakom; sadržaj povežite izravno sa sljedećim korakom prema zaposlenju ili obrazovanju i s uslugama javne službe za zapošljavanje.
Mladi iz ruralnih sredina	Strategije za slabu vezu (poglavlje 5) primijenite kao zadani, a ne iznimni pristup; termine birajte izvan vršnog opterećenja mobilne mreže; uzmite u obzir vrijeme potrebno do mjesta s internetom.
Mladi iz kućanstava s niskim primanjima	Koristite isključivo besplatne alate (kao u tečaju digitalne pismenosti); ne tražite ispis ni kupnju; povežite sudionike s mjestima koja posuđuju opremu; gdje proračun dopušta, pokrijte troškove podatkovnog prometa.
Mladi iz manjinskih zajednica i mladi migrantskog podrijetla	Koristite jednostavan jezik i primjere u kojima se mogu prepoznati; nudite materijale na više jezika; o predrasudama pri zapošljavanju razgovarajte kao o stvarnoj prepreci, a ne kao o osobnom neuspjehu; uključite osobe od povjerenja iz zajednice.

Skupina	Preporuke za prilagodbu
Mladi roditelji i mladi s obvezama skrbi	Kombinirajte kratke sinkrone susrete s asinkronim zadacima; dopustite sudjelovanje bez kamere i s prekidima; materijal snimite i sažmite; planove gradite za stvarni broj raspoloživih sati.
Mladi koji izlaze iz sustava skrbi	Planirajte prema roku izlaska i konkretnim potrebama (dokumenti, smještaj, oprema); osigurajte jednu stalnu osobu od povjerenja; rad povežite s centrom za socijalnu skrb (u Srbiji s centrom za socijalni rad).
Mladi obeshrabreni nizom neuspjeha	Gradite male, sigurne uspjehe; odbijanje normalizirajte kao dio procesa; za vježbu plana B koristite kartice Setback i ulogu Resilience Coach u igri Guiding Stars; po potrebi uputite na stručnu psihosocijalnu podršku.
Učenici srednjih škola (maloljetni)	Osigurajte suglasnost roditelja ili skrbnika za snimanje i fotografiranje; surađujte sa stručnom službom škole; koristite igru i kratke formate; ne tražite podatke koji nisu nužni.
Mladi s niskim digitalnim samopouzdanjem	Kao prvi korak preporučite tečaj digitalne pismenosti; prije prve sesije ponudite probni poziv; upute dajte korak po korak, sa slikama; svaki digitalni korak vježbajte u sesiji.

POGLAVLJE 12

12. Od plana do provedbe: ciklus digitalnog programa

Inkluzivnost se ne događa samo u sesiji. Velik dio isključivanja događa se prije nje — u obavijesti koja ne stigne do pravih ljudi ili u obrascu koji je pretežak — i nakon nje, kad materijal ne stigne do onih koji su propustili susret. Ovaj ciklus pretvara pouke projekta u radni slijed.

Kada	Što	Na što paziti
4 tjedna prije	Procjena potreba i plan programa	Tko je ciljna skupina i koje su njezine digitalne prepreke? Koliko susreta, koji termin, koji alati? Provjera alata pomoću triju pitanja iz poglavlja 5.
3 tjedna prije	Informiranje i prijave	Više kanala: partnerske organizacije, centri za socijalnu skrb, javne službe za zapošljavanje, škole, društvene mreže. Prijavni obrazac s najviše osam polja, testiran na mobitelu.
2 tjedna prije	Potvrda i priprema sudionika	Kratka procjena digitalne spremnosti (Prilog A); jednostavna uputa „kako se priključiti“; ponuda probnog poziva.
1 tjedan prije	Priprema materijala i tima	Kontrolni popisi (poglavlje 6 i Prilog B); podjela uloga u timu; obavijesti o snimanju i AI alatima (prilozi C i D).
Dan sesije	Provedba	Prvih pet minuta za tehniku i dobrodošlicu; pauza; više kanala sudjelovanja; mikro-upitnik na kraju.
Do 24 sata nakon	Materijali	Snimka (uz privolu), prezentacija u PDF-u, sažetak od jedne stranice, zadatak.
Tijekom ciklusa	Podrška	Otvoreni termini za pitanja; kontakt sa sudionicima koji su izostali, bez prigovora.
Kraj ciklusa	Vrednovanje	Završni upitnik ugrađen u posljednju sesiju; usporedba s ulaznim podacima; kratki razgovor o tome što poboljšati.

Kada	Što	Na što paziti
3 – 6 mjeseci nakon	Praćenje ishoda	Kratki kontakt: što se promijenilo, je li prvi korak napravljen, treba li dodatna podrška.

Savjet za informiranje

Mladi u statusu NEET i mladi iz ruralnih sredina rijetko prate mrežne stranice organizacija. Najbolje ih dosežu osobe kojima već vjeruju: socijalni radnici, savjetnici za zapošljavanje, nastavnici i vršnjaci koji su program već prošli. U pilotu programa „Kreiraj svoj karijerni put“ stigle su 52 prijave iz triju država.

12.1 Prijavni obrazac: što pitati, a što ne

Pitajte	Ne pitajte (osim ako je nužno i uz obrazloženje)
ime ili nadimak i način kontakta (e-pošta ili broj za poruke)	puni datum rođenja, adresu stanovanja, OIB ili JMBG
dobnu skupinu (radi provjere ciljne skupine)	zdravstveno stanje ili dijagnozu
uređaj i vezu kojima se priključuje	obiteljske i financijske prilike
koji termin odgovara	fotografiju
treba li kakva prilagodba (otvoreno pitanje)	pripadnost manjini ili drugu osjetljivu osobnu karakteristiku

POGLAVLJE 13

13. Praćenje i vrednovanje

Kurikulum se vrednuje dvostrukim mehanizmom: kontinuiranim praćenjem tijekom radionica i završnim vrednovanjem ugrađenim u posljednju sesiju. Glavni cilj verzije 2.0 kurikuluma jest podići odaziv s oko 32 % u pilotu na najmanje 70 %.

13.1 Alati

Alat	Kada	Što mjeri
Mikro-upitnik (1 – 2 pitanja)	na kraju svake sesije	korisnost susreta i jasnoću sljedećeg koraka
Opažanje facilitatora	tijekom sesije	uključenost, reakcije, tehničke prepreke
Vršnjačka povratna informacija	ugrađena u metodologiju radionica	kvalitetu isporuka (karta, plan, životopis, priča)
Izlazni upitnik	na kraju programa, u sesiji	samoprocjenu znanja i vještina (sedam tvrdnji, ljestvica 1 – 5), konkretne ishode, zadovoljstvo programom i spremnost na preporuku (ljestvica 1 – 10)
Usporedba prije i poslije	prijava i kraj programa	jasnoću karijernog smjera, samopouzdanje, razumijevanje vlastitih snaga
Evalucijski list igre Guiding Stars	na kraju svake runde	akcijski plan, ocjenu spremnosti i odluku tima

13.2 Pokazatelji uspjeha programa

Pokazatelj	Ciljna vrijednost
Prosječna ocjena programa	≥ 4,5 / 5
Sudionici koji donesu konkretnu karijernu odluku ili dobiju jasan smjer	≥ 75 %
Porast jasnoće karijernog smjera (prije i poslije)	mjerljiv porast kod ≥ 70 % sudionika
Odaziv na vrednovanje	≥ 70 %
Zadržavanje sudionika	≥ 70 % sudjeluje na najmanje četiri od pet radionica

13.3 Dodatni pokazatelji digitalne inkluzije

Uz pokazatelje kurikuluma preporučujemo pratiti nekoliko jednostavnih pokazatelja koji pokazuju je li program stvarno dostupan onima kojima je namijenjen:

- udio sudionika koji su program završili sudjelujući samo putem mobitela;
- broj zatraženih i osiguranih prilagodbi (titlovi, dodatno vrijeme, materijal unaprijed);
- udio sudionika koji su propuštenu sesiju nadoknadili snimkom ili sažetkom;
- broj osoba koje su odustale nakon prijave, a prije prve sesije, i razlog ako je poznat.

Pouka iz pilota

Naknadni online upitnik ispunilo je oko trećine sudionika — premalo za pouzdane zaključke. Zato je u verziji 2.0 kurikuluma vrednovanje premješteno u završne minute posljednje sesije: kratki upitnik na mobitelu, ispunjen u sesiji uz objašnjenje zašto je važan, pouzdaniji je put do odaziva od dugog upitnika poslanog e-poštom.

POGLAVLJE 14

14. Europski okviri korišteni u projektu

Pregled europskih okvira i propisa na koje se oslanjaju Toolkit i povezani programi, radi lakšeg izvještavanja, priznavanja i diseminacije.

Okvir	Što je	Primjena u projektu ECARPRO
DigComp 2.2	Europski okvir digitalnih kompetencija za građane	osnova tečaja „Digitalna pismenost“; procjena digitalne spremnosti (Prilog A)
Europass	europski alati za predstavljanje vještina i kvalifikacija, uključujući životopis	životopis i samopredstavljanje u radionici R4 programa „Kreiraj svoj karijerni put“
LifeComp	europski okvir osobnih i društvenih kompetencija te kompetencije učenja kako učiti	samorefleksija, odlučivanje i komunikacija kroz cijeli program

Okvir	Što je	Primjena u projektu ECARPRO
EntreComp	europski okvir poduzetničkih kompetencija	izborni modularni panel (poduzetništvo, pripravnništvo, karijera mladih umjetnika); kartica „Mikro-poduzetništvo“ u igri Guiding Stars
Youthpass	alat za priznavanje neformalnog učenja u programima Erasmus+ i Europske snage solidarnosti	preporuka za dokumentiranje ishoda učenja; kartica „Priznavanje neformalnog učenja“ u igri Guiding Stars
Opća uredba o zaštiti podataka	Uredba (EU) 2016/679	zaštita podataka u svim digitalnim aktivnostima (poglavlje 7)
Akt o umjetnoj inteligenciji	Uredba (EU) 2024/1689	transparentnost AI Karijernog savjetnika (poglavlje 8)
Pristupačnost mrežnih stranica	Direktiva (EU) 2016/2102; Smjernice WCAG	kontrolni popisi pristupačnosti (poglavlje 6)

Projekt je usklađen s vrijednostima Europske unije iz članka 2. Ugovora o Europskoj uniji i članka 21. Povelje Europske unije o temeljnim pravima: s ljudskim dostojanstvom i slobodom (pristup koji poštuje autonomiju mladih), s jednakosti i nediskriminacijom (inkluzivni dizajn za mlade s invaliditetom, mlade u statusu NEET, mlade iz ruralnih sredina i manjinskih zajednica) te sa solidarnošću (vršnjačka podrška i grupno učenje).

POGLAVLJE 15

15. Održivost i daljnja uporaba

Toolkit je osmišljen tako da nadživi projekt. Partnerske organizacije, druge organizacije koje rade s mladima i ustanove za obrazovanje učitelja i nastavnika mogu ga koristiti kao samostalan resurs za pripremu osoblja, neovisno o sudjelovanju u programu ECARPRO.

15.1 Kako uvesti Toolkit u vlastitu organizaciju

- 1. Procjena polazišta.** Na sljedećoj aktivnosti prođite kontrolne popise iz poglavlja 6 i Prilog B te zabilježite što već radite, a što ne.
- 2. Tri brze promjene.** Odaberite tri mjere s najvećim učinkom i najmanjim troškom — najčešće su to pravilo 24 sata, sudjelovanje bez kamere i kraći prijavni obrazac.
- 3. Obuka tima.** Organizirajte interni susret od 90 minuta na kojem tim odigra rundu igre Guiding Stars i zajedno prođe poglavlja 3 i 10.
- 4. Ugradnja u dokumente.** Obavijesti o snimanju i AI alatima (prilozi C i D) uvrstite u standardne obrasce organizacije.
- 5. Praćenje.** Uz uobičajene pokazatelje pratite i pokazatelje digitalne inkluzije iz poglavlja 13.

15.2 Za ustanove za obrazovanje učitelja i nastavnika

Odobrena prijava predviđa da Toolkit ustanovama za obrazovanje nastavnika posluži kao podloga za razvoj kurikuluma i pripremu edukatora za rad s učenicima iz osjetljivih skupina. Preporučeni načini uporabe:

- poglavlja 4 i 6 kao seminarska tema o digitalnim preprekama i pristupačnosti, uz zadatak da studenti vlastiti nastavni materijal provjere prema kontrolnom popisu;
- poglavlje 7 kao uvod u zaštitu podataka učenika u digitalnoj nastavi;

- poglavlje 8 kao polazište za raspravu o odgovornoj uporabi AI alata u nastavi i karijernom vođenju;
- igra Guiding Stars kao primjer kooperativnog učenja i igrifikacije, koju studenti mogu sami facilitirati tijekom prakse;
- pouke iz poglavlja 3 kao studija slučaja iterativnog razvoja programa na temelju podataka.

15.3 Završnica projekta i priznanje

Rezultati projekta predstavljaju se javnosti u tri koraka: na završnom događaju u Šibeniku 21. listopada 2026. (Tvrđava sv. Ivana), na konferenciji „Karijerno vođenje i savetovanje u Republici Srbiji i Evropi“ u Beogradu 28. listopada 2026. te na otvorenom online događaju 29. listopada 2026., s radionicama Guiding Stars i „Moje vještine idu sa mnom“ i razgovorom s predstavnicima institucija o tome tko i kako može preuzeti alate projekta.

Priznanje Euroguidance

Program „Kreiraj svoj karijerni put“ dobio je priznanje na Nacionalnom Euroguidance natjecanju dobrih praksi u području karijernog vođenja i savjetovanja u Srbiji, za uspješno korištenje mogućnosti programa Erasmus+ u svrhu podrške mladima u razvoju vještina upravljanja karijerom. Priznanje se uručuje na beogradskoj konferenciji u organizaciji Euroguidance centra Srbija i Fondacije Tempus.

15.4 Dostupnost i revizija

- Svi rezultati ostaju besplatno dostupni na career-inclusion.org i nakon završetka projekta.
- Toolkit je dostupan na hrvatskom (ova verzija) i na srpskom jeziku (verzija 1.0).
- Preporučujemo reviziju jednom godišnje kako bi smjernice o alatima i propisima — osobito o primjeni Opće uredbe o zaštiti podataka i Akta o umjetnoj inteligenciji — ostale aktualne.
- Prijedloge za poboljšanje i iskustva iz primjene šaljite na info@career-inclusion.org.

PRILOG A

Prilog A — Brza procjena digitalne spremnosti

Kratki upitnik za sudionike prije početka programa (pet minuta, na papiru, telefonom ili kao online obrazac). Svrha mu nije ocjenjivanje, nego pravodobna prilagodba programa. Prikupljajte samo odgovore koji su vam stvarno potrebni i nakon prilagodbe programa ne čuvajte ih povezane s imenom.

#	Pitanje	Odgovori
1	Kojim ćeš se uređajem najčešće priključivati?	☐ vlastito računalo ☐ zajedničko računalo ☐ samo mobitel ☐ nemam uređaj
2	Kakva ti je internetska veza u terminu programa?	☐ stabilna ☐ ponekad prekida ☐ samo mobilni podaci ☐ nemam stalnu vezu
3	Jesi li već sudjelovao/la u videopozivu (npr. Zoom)?	☐ često ☐ nekoliko puta ☐ nikad
4	Možeš li sam/a poslati dokument kao privitak e-poruke?	☐ da ☐ uz pomoć ☐ ne
5	Koji ti termin najviše odgovara?	☐ prijepodne ☐ poslijepodne ☐ rano navečer ☐ drugo: _____
6	Treba li ti kakva prilagodba da bi mogao/la sudjelovati? (npr. titlovi, materijali unaprijed, dodatno vrijeme)	☐ ne ☐ da: _____
7	Kako želiš primati obavijesti?	☐ e-poštom ☐ SMS-om ☐ aplikacijom za poruke
8	Postoji li nešto što bismo trebali znati kako bismo ti olakšali sudjelovanje?	_____

Kako koristiti odgovore

- „Samo mobitel“ ili „nemam uređaj“ → provjerite materijale na mobitelu; ponudite posudbu opreme ili tiskane materijale.
- „Samo mobilni podaci“ ili „nemam stalnu vezu“ → snimka samo sa zvukom, pisani sažetak, asinkroni zadaci.
- „Nikad“ na 3. pitanje ili „ne“ na 4. pitanje → probni poziv i kratka vježba prije prve sesije; preporuka tečaja digitalne pismenosti.

PRILOG B

Prilog B — Kontrolni popis prije online sesije

Jednostranični popis za facilitatora. Ispišite ga ili ga držite otvorenog na drugom zaslonu.

Dan prije	
☐	Poveznica, termin i broj telefona za pomoć poslani su svim sudionicima.
☐	Prezentacija je spremljena kao PDF i poslana sudionicima koji su to zatražili.
☐	Uloge u timu su dogovorene (tko vodi sadržaj, a tko prati chat i tehniku).
☐	Obavijest o snimanju pripremljena je za čitanje na početku.
30 minuta prije	
☐	Provjereni su zvuk, kamera, dijeljenje zaslona i odvojene sobe.
☐	Uključeni su automatski titlovi (ako ih platforma podržava).
☐	Tajmer i plan sesije s minutažom su pri ruci.
☐	Za igru Guiding Stars: uključeno je praćenje uživo i provjereni su QR kodovi.
Početak sesije	
☐	Dobrodošlica i provjera tehnike (prvih pet minuta).
☐	Pravila skupine izgovorena su i napisana u chat.
☐	Privola za snimanje zatražena je prije uključivanja snimanja.
Tijekom sesije i na kraju	
☐	Održana je pauza od najmanje 10 minuta.
☐	Sudionici su ispunili mikro-upitnik.
☐	Najavljeni su sljedeći susret i rok za materijale (24 sata).
Nakon sesije	
☐	Snimka, PDF i sažetak poslani su u roku od 24 sata.
☐	Sudionici koji su izostali dobili su poruku bez prigovora i poveznicu na materijale.
☐	Pitanja s „parkirališta“ prebačena su u otvoreni termin.

PRILOG C

Prilog C — Predložak obavijesti o snimanju i privoli

Predložak prilagodite svojoj organizaciji i pročitajte ga na početku sesije, prije uključivanja snimanja. Isti tekst pošaljite pisano uz poziv na sesiju. Dijelove u uglatim zagradaama zamijenite vlastitim podacima.

Obavijest za sudionike: snimanje radionice

Ovu radionicu želimo snimiti kako bi je mogli pogledati sudionici koji je propuste ili žele ponoviti sadržaj.

Što snimamo: zvuk, zajednički zaslon i kamere sudionika koji ih uključuje. Ako ne želiš biti snimljen/a, možeš isključiti kameru i promijeniti ime na zaslonu u inicijale.

Tko ima pristup: samo sudionici ovog ciklusa i tim facilitatora, putem poveznice koju ne dijelimo javno.

Koliko dugo čuvamo snimku: do [datum ili završetak ciklusa], nakon čega je brišemo.

Tko je odgovoran: [naziv organizacije]; kontakt za pitanja o privatnosti: [adresa e-pošte].

Tvoja prava: privolu možeš povući u bilo kojem trenutku, a možeš zatražiti i pristup, ispravak ili brisanje svojih podataka.

Snimanje uključujemo tek kad svi potvrde da su upoznati s ovom obavijesti. Pitanja možeš postaviti i u chatu.

Za maloljetne sudionike pisanu suglasnost roditelja ili skrbnika prikupite prije sesije.

Prilog D — Predložak obavijesti o korištenju AI alata

Kratka obavijest koju facilitator čita ili dijeli prije nego što sudionici prvi put koriste AI Karijerni savjetnik ili drugi AI alat u programu.

Prije nego što počneš razgovor s AI alatom

Razgovaraš s **automatiziranim sustavom umjetne inteligencije**, a ne sa živom osobom. Odgovori se generiraju automatski, na temelju onoga što upišeš.

Odgovori su **informativni**. Nisu pravni, financijski ni psihološki savjet i ne jamče zaposlenje ni upis. Sustav može pogriješiti — provjeri važne informacije.

Ne upisuj osobne podatke koji ti nisu potrebni za pitanje: OIB ili JMBG, adresu, zdravstvene podatke ni podatke o drugim osobama. Alat ne traži tvoje ime ni kontakt.

Upisani tekst obrađuje pružatelj usluge [za AI Karijerni savjetnik: platforma MindStudio, SAD], uz propisane zaštitne mjere za prijenos podataka.

O važnim odlukama o karijeri razgovaraj i s facilitatorom ili savjetnikom. **Odluka je uvijek tvoja.**

PRILOG E

Prilog E — Pregled resursa

Resurs	Poveznica	Napomena
Mrežna stranica projekta	career-inclusion.org	svi rezultati projekta na jednom mjestu
Digital Inclusion Toolkit	career-inclusion.org/digital-inclusion-toolkit	ovaj vodič; interaktivna verzija i PDF
Kurikulum	career-inclusion.org/kurikulum	program „Kreiraj svoj karijerni put“
Tečaj digitalne pismenosti	career-inclusion.org/courses/ecarpro-digitalna-pismenost	besplatan, s digitalnim certifikatom
Online tečajevi	career-inclusion.org/courses	dio tečajeva besplatan, dio uz članstvo
AI Karijerni savjetnik i mentor	career-inclusion.org/ai-karijerni-savetnik-i-mentor	informativno karijerno savjetovanje
Guiding Stars	career-inclusion.org/guiding-stars	opis igre
Guiding Stars — online igra	career-inclusion.org/guiding-stars-online-igra	igranje uživo putem mobitela
Ikigai	career-inclusion.org/ikigai	alat za osobnu refleksiju
Europass	europass.europa.eu	izrada životopisa
Youthpass	youthpass.eu	priznavanje neformalnog učenja
Kontakt	info@career-inclusion.org	pitanja, privatnost, prijedlozi

Prilog F — Pojmovnik

Pojam	Značenje
Asinkrono učenje	učenje u vlastitom ritmu, bez istodobnog sudjelovanja svih (snimke, zadaci, tečajevi)
Digitalna inkluzija	osiguravanje da svi, osobito osobe u osjetljivom položaju, mogu pristupiti digitalnim alatima, uslugama i učenju te ih smisleno koristiti
Facilitator	osoba koja vodi radionicu ili igru tako da sudionici sami dolaze do uvida i rješenja
Igrifikacija	uporaba elemenata igre (uloge, pravila, bodovi, izazovi) u učenju
NEET	mladi koji nisu zaposleni, ne obrazuju se i nisu u programu osposobljavanja (engl. <i>Not in Education, Employment or Training</i>)
Otvoreni termin	termin izvan glavnog rasporeda u kojem sudionici postavljaju pojedinačna pitanja (engl. <i>office hours</i>)
Privola	dobrovoljno, informirano i nedvosmisleno izražavanje volje kojim osoba pristaje na obradu svojih osobnih podataka
Responzivni dizajn	oblikovanje mrežnih stranica tako da se prilagođavaju veličini zaslona, uključujući mobitel
Rješenje za slabu vezu	format sadržaja koji troši malo podataka ili radi bez interneta (zvuk umjesto videa, PDF, tekst)
Sinkrono učenje	učenje u kojem svi sudjeluju istodobno (npr. radionica na Zoomu)
Smanjenje količine podataka	načelo Opće uredbe prema kojem se prikupljaju samo podaci nužni za određenu svrhu
Standardne ugovorne klauzule	ugovorni uvjeti koje je odobrila Europska komisija za zakonit prijenos osobnih podataka izvan EU-a i EGP-a
Veliki jezični model (LLM)	vrsta umjetne inteligencije koja generira tekst na temelju velike količine podataka za učenje