



# VÍTEJTE U DRUHÉHO NEWSLETTERU PROJEKTU **YOUTH IMPACT+**



## PROČ DĚLÁME TO, CO DĚLÁME?

Náš projekt je určen pracovníkům s mládeží, mládežnickým organizacím a projektovým manažerům zapojeným do projektů mládeže financovaných z evropských fondů s cílem:

- pomoci jim lépe si objasnit význam dopadu na dlouhodobé výsledky projektu;
- zlepšit dostupnost školicích materiálů i zdrojů týkajících se dopadu na sektor mládeže a zvýšit informovanost o nich;
- zlepšit přístup k rozsáhlému fondu inovativních zdrojů v rámci evropské sítě projektů pro mládež;
- posílit jejich pocit schopnosti měnit věci, dodat jim inspiraci a zvýšit jejich inovativnost;
- zvýšit povědomí o specifických potřebách a situaci mladých lidí v přístupu ke službám;
- pomoci jim lépe pochopit osvědčené postupy při maximalizaci dopadu projektů pro mládež;
- zlepšit znalosti o tom, jak lépe podporovat mladé lidi prostřednictvím práce s mládeží a projektů na ně zaměřených.

## PARTNEŘI PROJEKTU

- The Opportunity Centre, Velká Británie
- CESIE, Itálie
- EDUcentrum, Česká republika
- BfE, Bulharsko
- CPDIS, Rumunsko
- Innovation Frontiers IKE, Řecko
- IAAD, Turecko

## CO PŘESNĚ DĚLÁME?

Budeme poskytovat širokou škálu bezplatných online materiálů, které podpoří vzájemné učení organizací mládeže a pracovníků s mládeží tím, že budou poznávat a sdílet již osvědčené postupy. To pomůže zvyšovat kvalitu práce těchto pracovníků s mládeží i jejich dovednosti, kompetence a porozumění a následně usnadňovat přístup mladých lidí, kterým se věnují, ke kvalitním příležitostem a celkově je podporovat.

# JAK SE K TĚMTO MATERIÁLŮM DOSTANETE?

Prvním materiálem je digitální nástroj a platforma YouthImpact+.

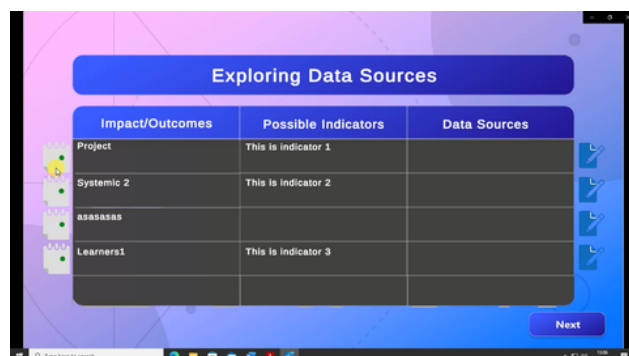
Registrací projektu na platformě umožní systém zúčastněným stranám sledovat dopad projektu v celém průběhu jeho trvání. Digitální nástroj také dokáže v klíčových bodech projektu generovat zprávu o jeho výsledcích. Z hlediska funkčnosti tvůrce daného cvičení nastaví cíle projektu, zadá název projektu, předem dohodnuté cíle, cílové skupiny i zúčastněné strany a vyzve ostatní partnery ke spolupráci na něm. Tento proces bude probíhat stejně jako u cvičení Impact+.

1 - Cvičení - Základní panel.

2 - Uživatel si může panel přiblížit nebo oddálit a posunout se tak, aby si ho detailně celý prohlédl. Dále může přidat dopad/výsledky pro každou kategorii. Každý jednotlivý dopad si lze v detailu prohlédnout a ohodnotit jej jako dobrý (zeleně) nebo špatný (červeně). Uživatel může dále přidat i stupnici dopadů.

3 - Po dokončení může uživatel pro tyto přidané dopady doplnit jednotlivé ukazatele. Následně pak lze přidat zdroje dat pro každý z nich.

4 - Po přidání zdrojů dat si uživatelé mohou zobrazit kompletní sestavy na základě údajů zadaných během cvičení.





### Druhým materiálem je školicí e-kurz YouthImpact+.

Tento elektronický kurz bude dynamickým, interaktivním školicím materiálem pro pracovníky s mládeží a mládežnické organizace, kteří se díky němu naučí, jak používat a správně začlenit nástroj a platformu YouthImpact+ do svých plánovaných nebo stávajících iniciativ a projektů pro mládež.

Aby cílové skupiny lépe porozuměly platformě a nástroji, bude v rámci projektu vytvořen obsah vzdělávacího e-kurzu, který bude obsahovat modul pro každý konkrétní krok:

1. Plánování a realizace,
2. identifikace zúčastněných stran,
3. kolektivní a individuální dopady na zúčastněné strany,
4. monitorování a měření dopadů,
5. sběr dat a zdroje dat,
6. doporučené činnosti pro maximalizaci dopadu,
7. to, jak dopad projektu souvisí s cíli politik EU.

Sledujte naše sociální média a dozvíte se více jak o projektu, tak o jeho vývoji



## WWW.YOUTHIMPACTPLUSPROJECT.COM



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

Erasmus+ Project Number: 2020-3-UK01-KA205-094370

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.