

STUDENTS

AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS

DIGITAALSE KODANIKUOSALUSE JUHEND (101)



Aprill 2021



SISSEJUHATUS



Aktiivsed üliõpilased moodustavad demokraatlike ülikoolide ja aktiivsete kodanike selgroo ning panustavad kaasavasse ühiskonda (Adler & Goggin 2005). Üliõpilaste kaasamistegevused kõrgkoolides, kas vabatahtliku tegevusena (nt vabatahtlik tegevus üliõpilasesinduses) või õppeprogrammide osana (nt kombineerituna praktilise õppega), soodustavad üliõpilaste kodanikuvastutust ja annavad neile vajalikud pädevused ühiskondlike väljakutsetega toimetulekuks (Boland 2014; Watkins jt 2015). COVID-19 pandeemia valguses on tugevaid argumente kodanikuosaluse arendamiseks suurema tähtsuse omistamiseks, eriti digimaailmas. Digitaalsed töövahendid ei suurenda mitte ainult kodanike kaasamise ja tegelike vajaduste lahendamise võimalusi. Neil on erinevaid rakendusvõimalusi, mis annavad üliõpilastele võimaluse digitaalsete teenuste kaudu ühiskondlikes tegevustes osaleda. Vaatamata tohututele muutustele digimaailmas on vähe uuritud, kuidas kõrgharidusõppes (nii õpetamisel kui õppimises) siduda üliõpilaste kodanikuosalust ja digitehnoloogiaid.

Digitaalse kodanikuosaluse juhend tugineb kuue partnerorganisatsiooni Euroopas ja Suurbritannias tehtud ulatuslikele uuringutele üliõpilaste digitaalse kodanikuaktiivsuse kohta. Juhendis keskendutakse digitaalse kodanikuosaluse kontseptsioonile teoreetilises ja empiirilises uurimistöös ning uuritakse, kuidas digitaalset kodanikuosaluse arendamist saab integreerida kõrghariduse erinevatel tasanditel (poliitika, õpetamine ja õppimine).

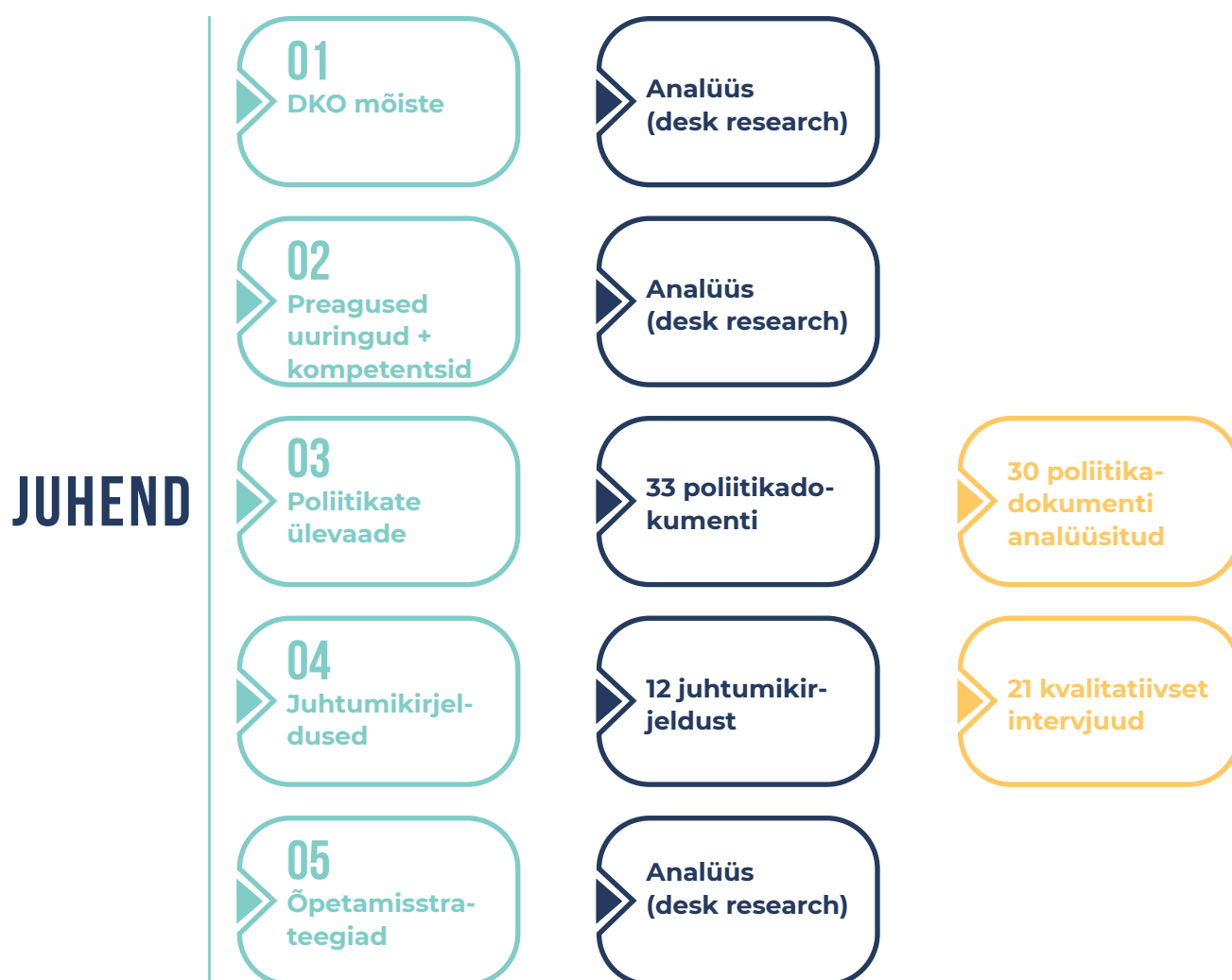
Selle juhendi põhiküsimus on: mis on digitaalne kodanikuosalus (DKO) ja kuidas seda integreerida kõrghariduse erinevatel tasanditel (poliitika, õpetamine ja õppimine)?



Digitaalse kodanikuosaluse juhendi eesmärk on luua veenev ülevaade DKO juurutamiseks kõrgkoolide õppetöös. See on teaduspõhine kokkuvõte kõrgkoolide õppejõududele ja juhtidele, kes plaanivad DKO arendamist oma organisatsioonis rakendada. Juhend annab põhjalikku teadmistebaasi digitaalse kodanikuosaluse arendamisvõimaluste kohta ja praktilisi juhiseid kõrgkoolide õppejõududele, kuidas integreerida üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse arendamist õppetöösse.

► Digitaalse kodanikuosaluse (DKO) juhend koosneb järgmistest teemadest:

- (1) Esimeses peatükis antakse teoreetiline ülevaade sellest, mis on DKO.
- (2) Teises peatükis antakse ülevaade üliõpilaste DKO uurimise hetkeseisust. DKO on seotud ka **DigComp 2.1**-ga, mis on kodanike digipädevuste parendamiseks mõeldud Euroopa kodanike digipädevuste raamistik.
- (3) Kolmands peatükk, poliitikate analüüs näitab, kuidas DKO on esindatud projekti partnerriikide riiklikes ja institutsionaalsetes poliitikadokumentides.
- (4) Neljas peatükk keskendub juhtumiuuringutele üliõpilaste DKO tegevuste kohta ja pakub intervjuuandmetele tuginedes empiirilisi järeldusi osalejate perspektiivide kohta.
- (5) Viimane, viies peatükk hõlmab uudseid pedagoogilisi strateegiaid, mis toetavad DKO õpetamist kõrgkoolides.



Joonis 1. Kontseptuaalne ülevaade

► Juhendi kättesaadavus

Digitaalse kodanikuosaluse juhend on suunatud kõrgkoolide õppejõududele, koolitajatele ja teadlastele, kes tegelevad kodanikuosalusega ja on huvitatud digitaalsest innovatsioonist selles valdkonnas. Digitaalse kodanikuosaluse juhend on saadaval veebis ja vabavarana inglise, saksa, portugali ja eesti keeles.

Digitaalse kodanikuosaluse juhendi leiata veebis:

<https://www.researchgate.net/project/Students-as-Digital-Civic-Engagers>

► SDCE project kui selle juhendi väljatöötamise raamistik

Euroopa Liidu programmi ERASMUS + kaasrahastatav projekt „Students as Digital Civic Engagers“ (SDCE) uurib, kuidas digitaalsed töövahendid saavad üliõpilaste kodanikuosalust suurendada. Kasutame mõistet digitaalne kodanikuosalus, et rõhutada seost kodanikuosaluse ja digitehnoloogia vahel.

Projektis osalevad kuus partnerorganisatsiooni Euroopast ja Suurbritanniast: Canice Consulting Limited Suurbritanniast, Euroopa ülikoolide täiendusõppe võrgustik Belgiast (EUCEN), Momentum Marketing Services Limited Iirimaaalt, Minho Ülikool Portugalist, Tartu Ülikool Eestist ja Viini Ülikool Austriast.

► Edasised projekti tulemused:

I02: DIGITAALSE KODANIKUOSALUSE TÖÖVAHENDITE KOMPLEKT (2021). Töövahendite komplekt pakub praktilisi juhiseid ja vahendeid kõrgkoolide õppejõududele, kes soovivad lisada digitaalse kodanikuosaluse teema oma õppekavadesse või õpetamisstrateegiatesse, pöörates erilist tähelepanu nende enesekindluse suurendamisele digitaalsete töövahendite kasutamisel.

I03: DIGITAALSE KODANIKUOSALUSE ÕPPEKAVA & AVATUD ÕPPEMATERJALID (2022). Õppekava, õppe-eesmärgid, tunnikavad, hindamisjuhendid ja juurdepääs mitmesugustele olemasolevatele õppematerjalidele ja -meetoditele pakuvad akadeemilistele töötajatele tervikliku juhendi, kuidas tutvustada kodanikuteooriat pakkudes üliõpilastele nende õpingutega seotud elulisi näiteid.

I04: DIGITAALSE KODANIKUOSALUSE MOOC (2022). Avatud õppematerjalidele tuginedes võimaldab avatud veebipõhine kursus üliõpilastel ja töötajatel täiendavalt arendada oma digitaalse kodanikuosaluse oskusi kasutajasõbralikul moel.

Projekt aitab kaasa digitaalse kodanikuosaluse, kui uut tüüpi pädevuse arendamisele, et üliõpilased oleksid paremini ette valmistatud ja saaksid paremini hakkama ebakindlatel aegadel ning kõrghariduse digiajastul.

1 DIGITAALSE KODANIKUOSALUSE

MÕISTE



Üliõpilaste digitaalne kodanikuosalus kui õpetamise ja õppimise kontseptsioon ei ole kõrgkoolide õppejõudude ega üliõpilaste seas veel hästi teada. Kuna see termin on väga uus ja ei ole kirjanduses veel piisavalt käsitletud, võib siiski eeldada muutusi, sest COVID-19 pandeemia on põhjustanud kõrgkoolides kiire digiarengu ja teoreetilise arusaama üliõpilaste kaasamistegevustest digimaailmas.

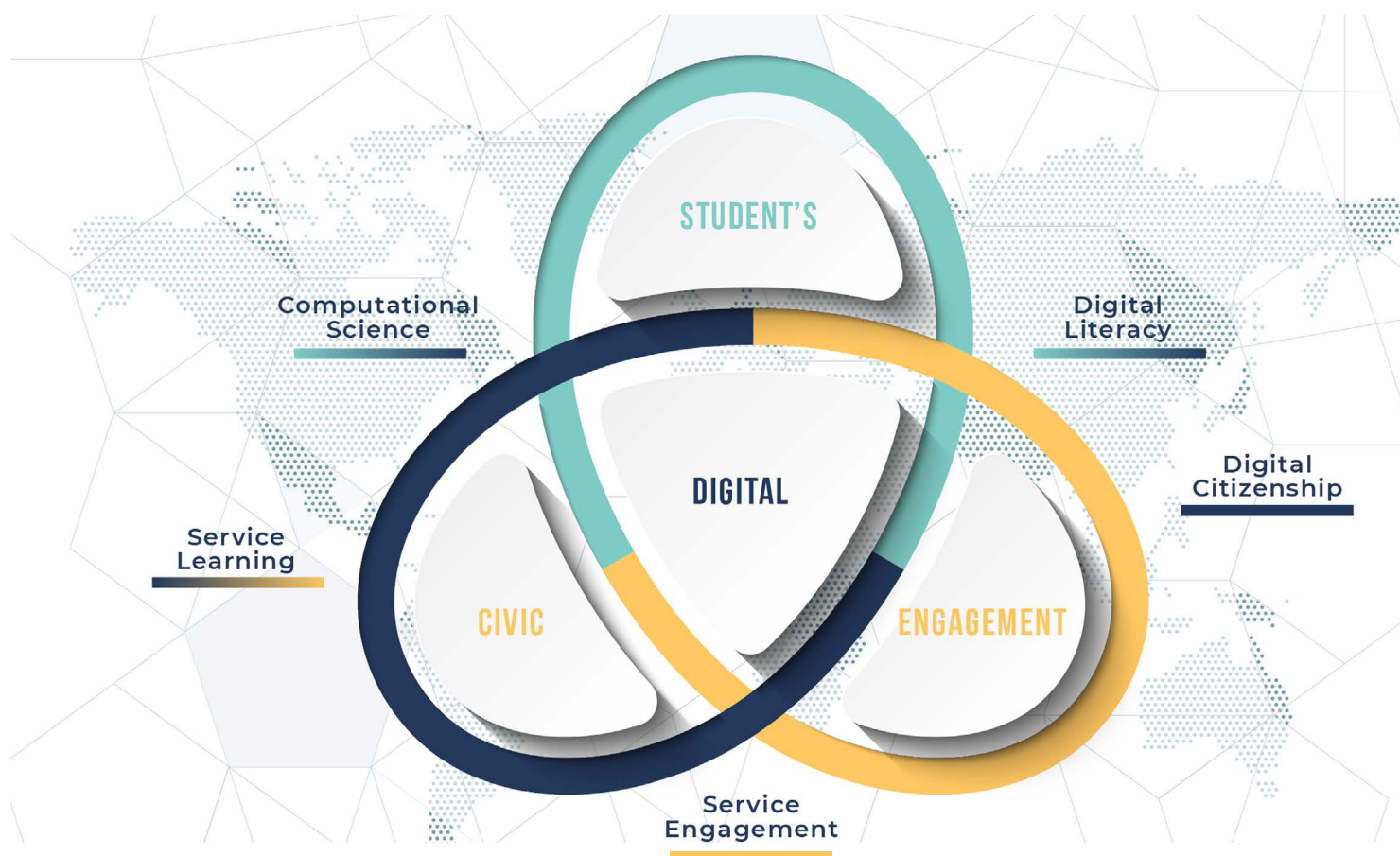
Üliõpilaste digitaalne kodanikuosalus hõlmab laia valdkonda ja puudutab erinevaid termineid.

Kodanikuosalustt võib vaadelda kui katusmõistet, mis annab arusaama sellest, millist tegevust üksikisik või rühm võib lugeda kodanikuaktisiooniks, kas see toimub veebis või silmast-silma ning viitab sellistele mõistetele nagu aktiivne kodanik, kodanikuühiskond või kodanikuoskused.

Digitaalne kodanikuosalus viitab kodanikuosaluse tegevusele rakendades digitaalseid töövahendeid. See on seotud digitaalse kirjaoskuse, digitaalse kodakondsuse või arvuti vahendusel osalemisega.

Üliõpilaste kodanikuosalus viitab üliõpilaste ühiskondlikele tegevustele, mis on integreeritud kõrgkooliõppesse. Need võivad olla valikulised tegevused, nt. vabatahtlik töö üliõpilasesinduses, kaasatus mentorina või osa õppeprogrammist, nt. Praktikapõhine üpe või praktiline töö kursusel.

Üliõpilase digitaalne kodanikuosalus hõlmab mõlemat: see viitab kodanikuosaluse tegevustele, mida üliõpilased teevad, kui nad kasutavad oma kodanikutegevuses digitaalseid töövahendeid.



Joonis 2. Põhiterminite ülevaade

1.1 Kodanikuosalus

Kodanikuosalus on kaasamise vorm, mis keskendub osalemisele kas poliitilises tegevuses, kogukonna tegevuses või mõlemas (nt hääletamine, kogukonna koosolekutel osalemine, riigiametnikega ühenduse võtmine, protestidel osalemine, petitsioonide allkirjastamine või kogukonnast artiklite kirjutamine). Kodanikuosalus on pühendatud kogukonna huvidele. See keskendub paremale elukvaliteedile õiglasel ja demokraatlikul viisil. Nagu väidavad Adler ja Goggin (2005, lk 241): “Kodanikuosalus kirjeldab, kuidas aktiivne kodanik osaleb kogukonna elus, et parandada teiste tingimusi või aidata kujundada kogukonna tulevikku.”

Võttes osa poliitilistest ja organisatsioonilistest tegevustest, edendavad aktiivsed kodanikud demokraatiat, laiendades kodanike osalemist probleemide lahendamisel ning avardades juurdepääsu sotsiaalsele ja poliitilisele kapitalile (Mandarano et al., 2010). Nendes tegevustes osalemine võib olla vabatahtlik või tasustatud (Adler & Goggin, 2005).

Kodanikuosalus kõrgkoolis on seotud laiemate mõistetega, nagu haridus kui avalik hüve, ühine sotsiaalne vastutus ja ülikoolid kui demokraatliku kodakondsuse edendajad. See hõlmab mitmesuguseid eesmärgi, strateegiaid ja tegevusi ning konkreetseid lähenemisi õpetamisele ja õppimisele, mis rakendab selget kodanikufookust kogukonnapõhises või praktilises õppes (Boland, 2014).

SDCE projekti keskmes on üliõpilaste kodanikuosalus, rõhutades selle olulist rolli hariduses. Tutvustades üliõpilastele ühiskondlikke probleeme, mängivad kõrgharidusasutused juhtivat rolli kodanike tulevase kaasatuse suurendamisel (Evans et al., 2021). Pealegi toetab sotsiaalpoliitilise võimekuse tunne noorte enesehinnangut ja heaolu (Metzger et al., 2019; Middaugh et al., 2017).

1.2 Digitaalne kodanikuosalus

Digitaalne kodanikuosalus on noorte kaasamiseks üks levinumaid viise. See sisaldab tavapärasemaid kodanikuosaluse tegevusi, nagu uudiste lugemine ja levitamine, valitud esindajale või kogukonna juhtidele e-kirjade kirjutamine ning uuenduslikke tegevusi, näiteks kuulumine veebikogukonnagruppi (Cho et al., 2020). See hõlmab digitaalselt vahendatud suhtlusvorme ja sotsiaalse võrgustiku tööriistu, nagu Twitter, Facebook, Reddit, WhatsApp, ajaveebid, ühiskondlikud tehnikaplatvormid jne. Üleminek kodanikuühiskonna võrgustiku osaluselt digimaailma ei seisnenud traditsiooniliste osalusvormide väljajätmises, vaid pigem uuendustes, mis võimaldavad hõlpsasti kättesaadavat ja kaasavat osalemist ning digitehnoloogiate potentsiaali kasutamist kodanikuosaluse mobiliseerimiseks kohalikul, riiklikul ja rahvusvahelisel tasandil (Dubow et al., 2017). Digitaalne kodanikuosalus on seotud ka selliste ühiskondlike liikumiste ja kodanikuõigusi nõudvate tegevustega nagu *Arab Spring*, *Occupy Wallstreet* või *Black Lives Matter* (Bennett, 2008). COVID-19 pandeemia ja tava-suhtlemiselt veebisuhtlusele ülemineku tagajärjel on digitaalne kodanikuosalus suurenenud tänu aktiivsele osalemisele digivahendite poolt toetatud vabatahtlikes tegevustes (nt eakate aitamise toidu tellimisplatvormi kasutamisel).

SDCE projekti keskmes on digitaalne kodanikuosalus kõrgkoolides, uuritakse lähenemisviise ja töövahendeid, mis annavad üliõpilastele parima võimaluse saada aktiivseks digikodanikuks kohalikes kogukondades ja ülemaailmselt ühendatud maailmas.

2 ÜLIÕPILASTE DIGITAALSE

KODANIKUOSALUSE

TEADUSUURINGUTE HETKESEIS

JA SEOS DIGIPÄDEVUSTEGA



2.1 Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse teadusuuringute hetkeseis

Üliõpilaste DKO uuringute hetkeseisu kokkuvõtte tegemise eesmärgiks on see, et kui üldine kodanikuosaluse teema uurimine ja arutelu on suhteliselt hästi edenenud ja teemast on tekkinud hea arusaam, siis digitaalse kodanikuosaluse ja üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse valdkonnad on kõrgkoolides vähem arenenud, arvestades kõrgkoolide suhteliselt aeglast digitaliseerumist. Seda muidugi kuni COVID-19 olukord tõi kaasa hariduse kiire digitaliseerumise.

► Kodanikuosaluse (kaasamise) uurimine on hästi arenenud.

Põhjalikule kirjanduse ülevaatele tuginedes väidab Farnell (2020), et ülikoolidel on ühiskondlike vajaduste rahuldamisel ülioluline roll, ning neid julgustatakse kogukonna kaasamise kaudu veelgi suurendama oma ühiskondlikku mõju kohalikul, riiklikul ja rahvusvahelisel tasandil. Mõiste “kaasamine” on viimase kümne aasta jooksul esile tõusnud ja on nüüd „moesõna” paljudes ülikooliringkondades (Bruning et al., 2006, lk 128). Eelkõige on Suurbritannias kaasamine pidev diskursus ning nn *Engaged University* pildid ja imperatiivid on kõikjal olemas (McLennan, 2008). Arutelul on kaks üldist suunda: üks suunab teenust / tegevust ettevõtliku innovaatilise ülikooli näol, teine keskendub teenusele / suhtlemisele kogukonna ja ühiskonnaga. Mõlemat suunda raamib ettevõtlik kolmas missioon ja sotsiaalne kolmas missioon (Montesinos et al., 2008, lk 262). Need ei välista üksteist. Selle asemel osutavad nad kahele dimensioonile, kuidas institutsioonid muudavad end asjakohaseks ja eesmärgipäraseks.

Kodanikuosalust saab kontseptualiseerida sotsiaalse kolmanda missioonina, mis hõlmab üliõpilaste tegevusi, mis täiendavad kõrgkoolis õpetamist ja õppimist. Kodanikuosaluse asetamine kolmanda missiooni osaks toob selle esile institutsionaalses dokumentatsioonis ja tõstab selle prominentsamalt esile. Sellele vaatamata ei ole piisav vaid juhtide deklareerimisest, et kaasamine on oluline (Benneworth et al., 2013). Selle asemel peavad ülikoolid integreerima üliõpilaste kodanikuosaluse kõikidesse oma tegevustesse. Kui ülikooli lõpetamiseks viivad üliõpilased ellu kogukonna kaasamise projekti, saavad töötajad nõustuda, et kaasamine on oluline, rakendades konkreetseid tunnustamisprotsesse (Resch jt, 2021), selle asemel et väärtustada kaasamist tunnustamiseta.

Kodanikuosalus on osutunud usaldusväärseks pedagoogiliseks ja epistemoloogiliseks strateegiaks õpilaste teadmiste ja oskuste arendamisel, soodustades samas individuaalset ja organisatsioonilist koostööd pakiliste sotsiaal-, keskkonna-, haridus- ja majandusprobleemide lahendamisel (Cress, 2012). Hoolimata kvantitatiivsete ja kvalitatiivsete andmete rohkusest, on kriitikud seadnud kodanikuosaluse kui legitiimse hariduslase ettevõtmise kahtluse alla. Kui kõrgkoolide missioonides rõhutatakse pühendumist kogukondade vastastikusele partnerlusele (Sandy & Holland, 2006), jäävad dekaanid ja osakonnajuhatajad sageli ühiskondlike tegevuste osas skeptiliseks, väites, et need lahjendavad õppekavade sisu ja hajutavad teadlaste tähelepanu teadustulemuste saavutamisest kõrvale. Akadeemikud tunnistavad, et kodanikuosaluse integreerimine õppekavasse võtab rohkem aega ja vaeva kui traditsioonilised õpetamisvormid (Boland, 2014; Cress & Donahue, 2011).

Uuringud näitavad, et sihipäraselt kavandatud kodanikuosaluse tegevused laiendavad õppimisvõimalusi ja suurendavad kooli lõpetamise määra. Kodanikuosaluse tegevustes osalevad õpilased õpivad rohkem akadeemilist sisu (Gallini & Moely, 2003). Kodanikuosaluse tegevuste kaudu kõrghariduses õpetamisel ja õppimisel muutuvad üliõpilased “teadmiste vastuvõtjatest ideede loojateks” (Cress, 2012, lk 2). Nad õpivad kõrgema taseme oskusi, mis hõlmavad kriitilist mõtlemist, kirjutamist, suhtlemist, matemaatikat ja tehnoloogiat edasijõudnute tasemel (Cress, 2004). Kohalike kogukondadega aktiivselt tegelevad üliõpilased jäävad enamasti akadeemilistele radadele ja täidavad hariduslikud eesmärgid. Nad õpivad sagedamini kõrgematel haridustasemetel ja neist saavad sageli tulevased kogukonna vabatahtlikud (Kraft & Wheeler, 2003). Pealegi suurendab kodanikuaktiivsus üliõpilaste emotsionaalset intelligentsust ja motiveerib neid kohusetundlikult osalema kogukonnategevustes (Bernacki & Jaeger, 2008).

Seega on kaasamine võimas vahend võimendamaks saavutusi inimgruppide ja erinevate kohtade vahel. Kokkuvõttes selgub uurimusest lihtne järeldus: „akadeemiline õpe + kodanikuosalus = üliõpilase ja kogukonna edu” (Cress, 2012, lk 4).

Mõned tudengid, õppejõud ja kogukonna liikmed ajavad kodanikuosaluse tegevused segi vabatahtliku tegevusega. Hellwege (2019) väidab, et kodanikuosaluse õpetamine klassiruumides peab minema kaugemale vabatahtlikust tegevusest kahel põhjusel: esiteks ei hõlma vabatahtlik tegevus kõiki kodanikuosaluse eesmärke ja teiseks ei võimalda vabatahtlik tegevus üliõpilastel seostada tegevust õppematerjalide ja kursuse eesmärkidega. Praktiline õpe käsitleb teist punkti, võimaldades kõrgkoolide õppejõududel õpetada tegevuse kaudu olulisi kursuste kontseptsioone ja saavutada kursuse eesmärke, kuid see võimaldab ka üliõpilastel kasutada oma akadeemilist õpet ja õppematerjale positiivsete muutuste elluviimiseks (McCartney et al., 2013).

► Digitaalse kodanikuosaluse (kaasamise) uurimine on vähem arenenud.

See on üsna hämmastav, kuna noored üle kogu maailma on kodanikuaktiivsuse määratlust muutnud, et olla enam kaasatud digitaalsetes suhtlusvormides (Cho jt, 2020). Digitehnoloogiate üha suurenev kasutamine on muutnud noorte suhtlemisviise, teistega suhestumist ning teabele juurdepääsu ja selle tarbimist. Mitte ainult digitehnoloogiad ei paku võimalust võtta teistega ühendust kogu maailmas. Innovatsioon selles vallas pakub kodanikele äsja täiustatud ja laiendatud võimalusi otseselt osaleda kodanikuühiskonna tegevuses ja demokraatlikes protsessides laiemalt. Just meediumid, nagu ajaveebid, petitsiooniplatvormid, ühisrahastuse saidid, e-hääletus ja muud veebifoorumid, pakuvad üksikisikutele uusi vahendeid poliitilise arutelu kujundamiseks panustamiseks ja reaalse maailma muutuste juhtimiseks (Dubow et al., 2017). Noorte digitaalne kodanikuosalus võib hõlmata tavalisemaid digitaalseid kodanikuosaluse tunnuseid, nagu uudiste lugemine ja levitamine, valitud esindajale või kogukonna juhtkonnale e-kirjade kirjutamine, kuulumine ülikoolilinnakusse või veebikogukonda. Kodanikuprobleemide ja kodanikuharidusega kokkupuutumine aitab luua tulevasi kaasatud kodanikke, samas kui sotsiaalne poliitiline võimestumine on seotud ka noorte enesehinnangu ja heaoluga (Cho jt, 2020).

Dubow jt. (2017) toovad esile digitehnoloogia eelised, mis aitavad kodanikel oma kaasamistegevusi ellu viia. Need on:

- **Andmete jagamine ja tõlgendamine:** Digitehnoloogiad võivad hõlbustada andmete genereerimist ja edastamist, aidates kaasa nii kodanike, kogukonna partnerite kui ka poliitikakujundajate teadmiste loomisele ning otsuste tegemisele ja tegutsemisele. Digitaal tehnoloogial on oluline roll suurte andmemahtude või mitme andmeallika sünteesimisel, et pakkuda sidusrühmadele asjakohast ja kasulikku teavet.
- **Kodaniku hääle tugevdamine:** digitaal tehnoloogia on loonud inimestele uusi võimalusi oma hääle avalikus ruumis kuuldavaks tegemisel. Veebisuhtlus on nii horisontaalne kui ka vertikaalne; kui sotsiaalmeedia ja muud platvormid võimaldavad Interneti-kasutajatel jagada oma vaateid ja suhelda teistega kogu maailmas, võimaldavad digiplatvormid kodanikel suhelda ka otse poliitikute ja riigiasutustega.
- **Sotsiaalse ühtekuuluvuse ja toetuse hõlbustamine:** Digitehnoloogia poolt võimaldatud kodanikult kodanikule suunatud veebisuhtlus ja kontakteerumine võivad aidata olemasolevaid kogukondi mobiliseerida ja luua uusi - ilma suuruse või geograafilise asukoha piiranguteta. Võrgustunud kogukonnad võivad olla toetavamad, vastupidavamad ja kodanikuaktiivsemad kui “võrguühenduseta” kogukonnad. Digitehnoloogiad võivad anda inimestele võimaluse reageerida probleemidele ja teiste vajadustele lihtsamalt ja viivitamata, olenemata sellest, kas nad otsustavad seda teha veebis või realselt.
- **Kodanike otsese osalemise toetamine demokraatlikes protsessides:** digivahendid võivad anda kodanikele võimaluse aktiivsemalt osaleda poliitiliste protsesside, poliitikate ja avalike teenuste kujundamisel. Spetsiifilised digivahendid võivad laiendada ja täiustada

mehhanisme kodanike osalemiseks demokraatlikes protsessides. Selliste vahendite hulka kuuluvad näiteks platvormid, mis koondavad kodanikke, kes püüavad koguda kodanike vaateid ja sisendeid poliitika kujundamiseks.

Dubow jt. (2017) järeldavad, et digitehnoloogiate potentsiaali “kodanikel põhineva demokraatia” jaoks (lk 9) võib jagada kahte eri tüüpi võimaluseks:

- **Tõkete vähendamine:** digitehnoloogia võib vähendada kodanike kaasamise ja tegutsemise takistusi. Näiteks muutes teabe vahetamise ja pakkumise lihtsamaks ja tõhusamaks, tugevdades kodanike häält avalikus ruumis ning soodustades kogukonna toetust ja ühtekuuluvust.
- **Transformatiivsed häired:** digitehnoloogia võib uute mehhanismide ja tavade kasutuselevõtu kaudu muuta demokraatlikke protsesse, näiteks võimaldades otsesemat osalemist demokraatlike otsuste langetamises ja mobiliseerides suurema osaluse inimestelt, kelle poliitiline osalus on traditsiooniliselt olnud madalam.

Vaatamata digitehnoloogiate võimele mobiliseerida suuremat kodanikuaktiivsust, on Dubow jt. (2017, lk 10) tuvastanud täiendavaid riske digitaalsete töövahendite rakendamisel kodanike kaasamisel:

- **Vähem kaasatust demokraatlikus elus:** erinevused digitehnoloogiate kasutamises erinevate demograafiliste rühmade poolt võivad põhjustada mõne grupi avalikes foorumites üle- või alaesindatuse.
- **Avaliku diskursuse ja poliitiliste arvamuste radikaliseerumine:** veebisisu algoritmiline korraldus (mõnikord nimetatakse seda „filtri mulli” või „kajakambri” efektiks) koos valeinfo kiire levikuga veebis võib kaasa aidata Interneti-kasutajate isoleerimisele alternatiivsetest või erinevatest vaatenurkadest, tugevdades olemasolevaid ideid või eelarvamusi, õhutades ja polariseerides avalikku arutelu ning õõnestades ühiskonna ühtekuuluvust. Need tegurid võivad viia ka valeinformatsiooni põhjal otsuste tegemiseni ja mõnel juhul vägivaldse äärmusluseni.
- **Digitehnoloogia sobimatu kasutamine:** läbipaistvuse ja üldsuse arusaamise puudumine digitehnoloogiate väljatöötamise ja kasutamise või kasutamise võimaluste kohta tekitab muret seoses võimaliku digitehnoloogia väärkasutuse ja kuritarvitamisega erinevate sidusrühmade poolt (näiteks isikuandmete ekspluateerimine, sotsiaalsõrgustike kasutamise abil valimiskampaaniate mõjutamine ja ühiste infojagamissaitide kasutamine propagandaks).
- **Vähene usaldus digitaalsete poliitiliste protsesside vastu:** julgeolekuprobleemid ja kodanike küünilisus, et nende osalemine veebipõhistes poliitilistes protsessides ei mõjuta poliitilisi tulemusi, võivad õõnestada digiteenuste ja demokraatlike töövahendite kasutuselevõttu, piirates seeläbi nende võimalikku mõju.

Dubow jt. (2017) soovivad, kuidas neid väljakutseid lahendada:



Samas teised uuringud paljastavad erinevaid vaatenurki noorte kaasamiseks digiajastul. Kuidas erinevad rühmad kasutavad digitehnoloogiaid, on märkimisväärselt erinev - sotsiaalmeedia saitidele ja veebiuudistele pääseb ligi palju rohkem noori kui üle 65-aastaseid (Stewart et al., 2016). Pealegi näitavad uuringud, et pole ka selge, kas digitehnoloogiad mobiliseerivad muidu poliitiliselt mitteaktiivseid ühiskonnaliikmeid. Digiplatvormide abil poliitilise osaluse tugevdamine võib piirduda nendega, kes juba osalenud, ja seetõttu ei pruugi jõuda nende ühiskonnarühmadeni, kus mõju oleks kõige suurem (Bennett, 2008).

Euroopas on veebipõhise aktiivsuse ja tavapärase osalemise vahelist lõhet kirjeldatud kui „Euroopa demokraatia paradoksi”: laiendatud võimalused poliitilises protsessis osaleda, sealhulgas digiplatvormide kaudu, pole viimastel aastatel alati kaasa toonud osalemise kasvu ametlikes demokraatlikes protsessides, eriti nooremate põlvkondade seas (Graf, 2014).

Blaj-Ward ja Winter (2019) väidavad, et üliõpilastele digioskustega varustamine ning nende tutvustamine netiketi ja veebipõhiste ohutusreeglitega on oluline, kuid mitte piisav, et võimaldada neil täiel määral ja asjakohaselt osaleda paljudes sotsiaalsetes ja professionaalsetes digikogukondades, mis on neile kättesaadavad. Nad osutavad vajadusele, et digitaalset kodakondsust kõrgkoolides tuleks uurida üliõpilaste endi vaatest ja nende kogemusest digitehnoloogiate kasutamisel kõrgkoolis, mitte ainult “tugitoolis” teoritiseerimise tulemusena.

Veelgi enam, nad kirjeldavad, et üliõpilased ei kasuta geograafiliselt piiratud ülikoolilinnakutes mõnikord digitaalse õppimise võimalusi maksimaalselt ära mitte teadmiste ja / või oskuste puudumise tõttu, vaid sellepärast, kuidas digitehnoloogiad integreeritakse ametlikult või varjatult ülikooli õppekavasse. Samuti võivad üliõpilased veebis olles muutuda “küberharakateks” (Blaj-Ward & Winter, 2019, lk 881), anonüümseteks vaatlejateks, kes tarbivad teavet ilma oma kohalolekut avaldamata, kui õpiväljund ei oma mõju hindale, mis määrab kas õpilane on kursusel edukalt osalenud. Sotsiaalmeedia kasutamisel võib osalemine olla pigem passiivne, eraklik ja juhuslik, mitte aktiivne ja püsiv.

► 2.2 Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse ja digipädevuste arendamine

DKO tegevused toetavad digipädevuste arendamist, mis on välja toodud DigCompis.

2.1. **DigComp 2.1** on Euroopa kodanike digipädevuse raamistik, mille on heaks kiitnud ja kasutusele võtnud Euroopa Komisjon. Üliõpilased, kes osalevad DKO tegevustes, saavad võimaluse arendada ja täiendada mitmesuguseid digipädevusi.

Järgnevas tabelis on valitud **DigComp 2.1** kõige asjakohasemad pädevused, millesse üliõpilaste digitaalne kodanikuosalus saab arendada. Üliõpilased suurendavad oma digipädevusi, rakendades DKO tegevusi. Vasakus veerus on **DigComp 2.1** kompetentside kirjeldused. Parempoolne veerg näitab, kuidas üliõpilaste DKO projektid aitavad kaasa konkreetse pädevusvaldkonna arendamisele. Tabel näitab selgelt, et üliõpilaste DKO aitab kaasa paljudele digipädevustele. Seega on üliõpilaste DKO projektid väga olulised mitte ainult üliõpilase kodanikuoskuste parendamiseks, vaid ka nende digipädevuste arendamiseks.

Tabel 1. Üliõpilaste DKO ühendamise kodanike suunatud Euroopa digipädevuse raamistikuga

Kompetentsi kirjeldus	Vastavus üliõpilaste DKO-le
Andmete, teabe ja digitaalse sisu sirvimine, otsimine ja filtreerimine <i>Teabevajaduse sõnastamiseks, andmete, teabe ja sisu otsimiseks digikeskkonnast, nende juurdepääsuks ja nende vahel navigeerimiseks. Isikliku otsingustrateegia loomiseks ja värskendamiseks.</i>	Kodanikuosaluse tegevused nõuavad osalejatelt (nt üliõpilastelt, kõrgkooli töötajatelt ja kogukonnaühendustelt) sageli uurimistööd valdkonnas, millele nad reageerivad. Üliõpilaste DKO võimaldab tudengitel arendada oma võimet tõhusalt sirvida ja otsida nende vajadustele kõige sobivamaid andmeid.
Digitehnoloogiate vahendusel suhtlemine <i>Suhelda erinevate digitehnoloogiate vahendusel ja aru saada antud konteksti sobivatest digitaalsetest suhtlusvahenditest.</i>	COVID-19 pandeemia on toonud esile vajaduse digitaalse suhtluse järele kõigis sektorites. Üliõpilaste DKO projektid võimaldavad üliõpilaste valmisolekut kasutada digitaalseid töövahendeid, mis kõige paremini sobivad nende suhtlusvajadustele eakaaslaste, partnerite ja osalejatega kodanike kaasamise projektides.
Jagamine digitehnoloogiate vahendusel <i>Andmete, teabe ja digitaalse sisu jagamiseks teistega sobivate digitehnoloogiate kaudu. Et tegutseda vahendajana, tundes viitamist ja omistamistavasid.</i>	Üliõpilaste DKO võimaldab tudengitel teha tõhusat ja tulemuslikku koostööd eakaaslaste ja töötajatega, valides digitaalseid töövahendeid, mis toetavad kaugkoostööd ning võimaldavad teistel jagada tööd, teadmisi ja ideid kavandatavate tegevuste ja uuringute kohta, tagades seega tegevuste edenemise.
Kodanikutegevused digitehnoloogiate vahendusel <i>Osaleda ühiskonnas avalike ja eraõiguslike digiteenuste vahendusel. Otsida sobivate digitehnoloogiate abil võimalusi mõjuvõimu suurendamiseks ja osaluskodakondsuseks</i>	Üliõpilasi toetavad oskused ja strateegiad, mis võimaldavad ideid esitleda ja neist aru saada, kasutades erinevaid võimalusi, mida võimaldavad digitoövahendid. Seetõttu aitab üliõpilaste DKO neil tugineda oma kodanikupädevusele ja olla võimeline kasutama digiteenuseid ja tehnoloogiat, mis hõlbustavad neil ühiskonnas osaleda ja neid huvitavates olulistel avalikes küsimustes arvamust avaldada.
Sisu arendamine <i>Lua ja redigeerida erinevates formaatides digitaalset sisu, väljendada end kasutades digivahendeid.</i>	Üliõpilaste DKO poolt arendatav pädevus on oskus valida ja kasutada sobivaid digitaalseid töövahendeid, mis võimaldab üliõpilastel loovalt arendada ühiskondlikku sisu, et väljendada oma ideid ja arvamusi või ellu viia oma kodanikuprojekti.

Kompetentsi kirjeldus	Vastavus üliõpilaste DKO-le
Digitaalse sisu integreerimine ja ümbertöötamine <i>Muuta, ümber sõnastada, täiustada ja integreerida teavet ja sisu olemasolevasse teadmiste hulka, et luua uus, originaalne ja asjakohane sisu ning teadmine.</i>	Üliõpilaste DKO arendab seda oskust, kuna üliõpilased peavad olema võimelised valima kodanikuküsimustes olemasoleva sisu (nt videod, pildid) ning seda oma töö parendamiseks redigeerima ja integreerima.
Keskkonnakaitse <i>Teadvustada digitehnoloogiate ja nende kasutamise keskkonnamõju.</i>	Üliõpilaste DKO keskse teemana on kodanikuvastutuse küsimuses oluline arutada ja jagada teavet digitehnoloogia kasutamise mõjust ning harida neid säästva tehnoloogia kasutamise ja keskkonnamõju minimeerimise meetoditest.
Vajaduste ja tehnoloogiliste lahenduste väljaselgitamine <i>Vajaduste hindamiseks ning digitaalsete töövahendite ja võimalike tehnoloogiliste lahenduste väljaselgitamiseks, hindamiseks, valimiseks ja kasutamiseks ning probleemide lahendamiseks.</i> <i>Digikeskkondade kohandamine ja oma vajadustele vastavaks muutmine (nt juurdepääsetavus).</i>	Suure osa üliõpilaste DKO tegevustest moodutab tudengite võime valida digitaalseid töövahendeid, mis hõlbustavad kogukonnas tekkinud küsimuste või probleemide lahendamist. Seetõttu on üliõpilane, et üliõpilased saaksid esmalt hinnata (kogukonna/projekti) vajadusi ja seejärel valida digitaalsed töövahendid või tehnoloogilised lahendused, mis aitaksid neid vajadusi lahendada.
Digitehnoloogia loov kasutamine <i>Digitaalsete töövahendite ja tehnoloogiate kasutamine teadmiste loomiseks ning protsesside ja toodete uuendamiseks.</i> <i>Osalemine individuaalselt ja kollektiivselt kognitiivses protsessis, et mõista ja lahendada kontseptuaalseid probleeme ja probleemseid olukordi digikeskkonnas.</i>	Digitaalsed töövahendid ja tehnoloogia pakuvad üliõpilastele võimalusi luua protsesse, tooteid või teenuseid, mis suudavad tõhusalt rahuldada neid puudutavate kodanikuküsimuste vajadusi. Üliõpilaste DKO arendab tudengite võimet rakendada ja kasutada digitaalseid töövahendeid, mis seda hõlbustavad.

3 ÜLIÕPILASTE DKO POOLIITIKAD



Üliõpilaste DKO projektis uuriti, kuidas üliõpilase DKO on esindatud poliitikadokumentides rahvusvahelisel, ELi ja riiklikul tasandil. Eesmärk on näidata, kas ja millised poliitikad hõlmavad üliõpilaste DKO-d, kuidas need on seotud üliõpilaste DKO-ga ja millistes poliitikadokumentides on vajadus üliõpilaste DKO valdkonda enam sisse tuua.

Poliitikadokumente vaadeldi kui poliitilist instrumenti, mis reguleerib ja juhib ühiskonnaelu valdkondi tänapäeva ühiskonnas (Bartlett & Vavrus, 2017). Kuigi rahvusvahelise ja EL tasandi poliitikadokumendid avardavad haridus- ja koolitussüsteemide perspektiivi globaalsel ja Euroopa tasandil, keskenduvad riikliku taseme poliitikadokumendid kas valitsuse poolt väljatöötatud riiklikele poliitikatele (st strateegilistele poliitikatele ja seadustele) või haridusasutuste, kogukondlike organisatsioonide või mittetulundusühingute institutsionaalsetele poliitikatele.

Poliitikaanalüüs näitab, et õpilaste DKO-d ei ole poliitilistes dokumentides selgesõnaliselt mainitud. On vaid mõned üksikud, mis ühendavad üliõpilaste kodanikuaktiivsuse ja digitaliseerimise. Seetõttu vaatlesime seotud kontseptsioone (nt üliõpilaste kaasamine, kodanikuaktiivsus, praktiline õpe) ja valdkondi (nt digitehnoloogia õppetöös), et rõhutada potentsiaali, kuidas seosata üliõpilaste kodanikuosalus ja digitaliseerimine poliitilisel tasandil. Tuvastasime ainult neli poliitikadokumenti (kaks Euroopa tasandil, üks riiklikul strateegilisel tasandil, üks institutsionaalsel tasandil), mis käsitlevad kõrgharidusasutuste õpetamis- ja õpikeskkonna digitaliseerimist, et toetada üliõpilaste DKO-d.

Analüüs hõlmab poliitikadokumente rahvusvahelisel ja ELi aga ka riiklikul ja institutsionaalsel tasandil. Analüüs ei ole representatiivne, kuna kõiki poliitikadokumente rahvusvahelisel ja riiklikul tasandil ei ole uuritud, pigem tuuakse välja kõige olulisemad dokumendid. Peamised valikukriteeriumid olid poliitika tähtsus strateegiliste otsuste tegemisel ning kõrgkooli suurus ja maine vastavas partnerriigis, kus konkreetne poliitikadokument on välja töötatud.

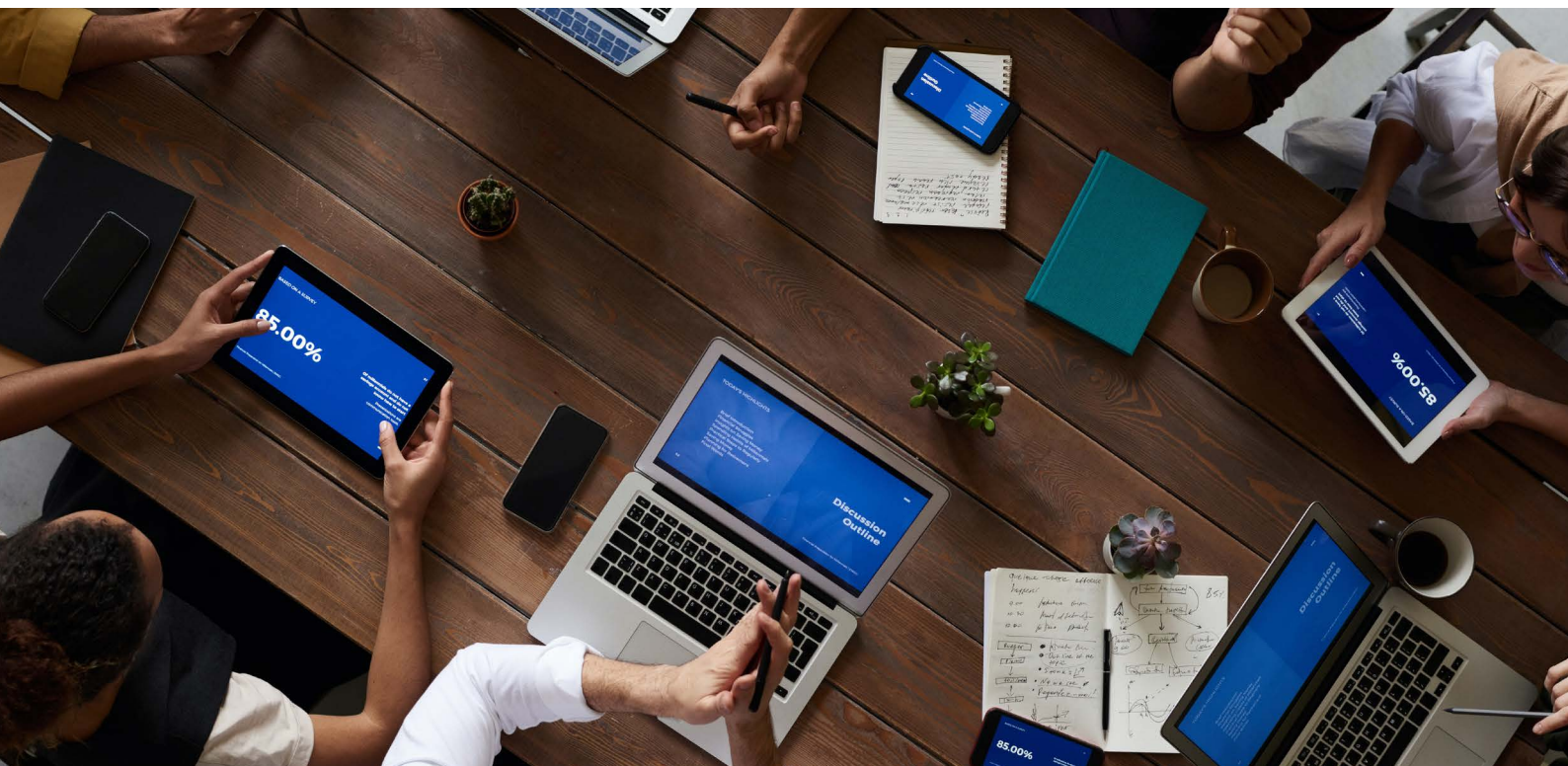
Kokku leiti 33 poliitikadokumenti. Kolm neist ei vastanud valikukriteeriumidele ja seega ei saanud neid poliitikadokumentidena arvestada (need olid kas projektikirjeldused õpilase DKO tegevuse kohta või uurimistööd). Käsitleti järgnevaid poliitikadokumente.

Tabel 2. Poliitika ülevaade

Riik	Kokku	Rahvus- vaheline	Euroopa	Riiklik/ Stratee- giline	Riiklik / Õigusakt	Institu- tsion- aalne	Mitte arvestatud poliitika- dokumendina
Rahvusvaheline	1	1					
	5		5				
	4			3			1
	4			1		2	1
	7			2		4	1
	5			1	2	2	
	7			3	1	3	
Kokku	33	1	5	10	3	11	3

Poliitikaanalüüs järgib kirjeldavat lähenemisviisi, keskendudes sellele, kas üliõpilaste DKO on dokumentides kajastatud või mitte, ning millistele seotud kontseptsioonidele (nt kodanikuosalus, digitaliseerimine) poliitikadokumentid viitavad. Iga poliitikakategooria analüüsi tulemused esitatakse järgmises järjekorras.

Joonis 3. Poliitiliste dokumentide jaotumine erinevatele tasanditele



3.1 Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse rahvusvaheline poliitika

Haridus 2030: kaasav ja võrdselt kättesaadav kvaliteetne haridus ja elukestev õpe kõigile on rahvusvahelisel tasandil määratletud ühe poliitikadokumendina. See hõlmab kodanikuosalust ülemaailmse kodanikukoolituse (ÜKO) ja hariduse säästva arengu (HSA) raames. See ei maini selgesõnaliselt üliõpilaste kodanikuaktiivsust, vaid viitab kõigile õppijatele, kes on ÜKO ja HSA sihtrühm. Deklaratsiooni keskmes on ÜKO ja HSA edendamine kõigil haridustasemetel (formaalne, mitteformaalne, informaalne). Kodanike kaasamine on vaid üks ülddeklaratsiooni element. Enamasti viidatakse sellele soovitusel osalusprogrammide korraldamisel, et õppijad ja õpetajad oleksid oma kogukonda kaasatud. Peale selle deklaratsioon ei käsitle digitaliseerimist.

3.2 Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse Euroopa poliitika

Euroopa haridus- ja koolituspoliitika hõlmab kas üliõpilaste DKO ühte aspekti (kodanikuosalus või digitaliseerimine) või seob mõlemad laiemalt või kitsamalt. Ennekõike on oluline arvesse võtta, milliseid termineid poliitikadokumendid peavad kodanikuosaluse ja digitaliseerimise seisukohalt olulisteks (nt kodanikuaktiivsus, digitaalne kirjaoskus) ja kas need keskenduvad kõrgharidussektorile.

Ühest küljest viitavad *Euroopa Nõukogu harta demokraatliku kodakondsuse haridusest ja inimõiguste haridusest 2010* ja AEGEE-Euroopa poliitikadokument kodanikuharidusest 2016 ainult kodanikuosaluse teemale peamiselt kodanikuhariduse kontekstis. Kui AEGEE-Euroopa poliitikadokumendis käsitletakse üliõpilaste kodanikuaktiivsust otseselt vabatahtliku tegevuse või õppekavade väljatöötamise osas, siis hartas viidatakse kodanikuharidusele demokraatliku kodakondsuse ja kõigi õppijate inimõiguste mõttes. Mõlemad ei hõlma oma kodanikuhariduse valdkonnas digitaliseerimist.

Teisest küljest viitab *Digitaalse hariduse tegevuskava 2021–2027* ainult hariduse ja koolituse digitaliseerimisele, seostamata soovitatud meetmeid kodanike kaasamiseks. Samuti ei mainita seal üliõpilasi selgesõnalise sihtrühmana. Kava eesmärk on see, kuidas haridust ja koolitust digiajastule sobivaks muuta ning millised meetmed on vajalikud õppijate ja õpetajate digitaalsete pädevuste parendamiseks, et nad saaksid globaliseerunud ja digitaliseeritud maailmas olla valmis virtuaalseks võrgustumiseks.

Vaid kaks Euroopa poliitikadokumenti loovad seose kodanikuosaluse ja digitaliseerimise vahel. Euroopa noorte *kodanikuhariduse foorum* 2013 keskendub peamiselt kodanikuosalusele kodanikuhariduse mõttes ja toetab noorte kodanike aktiivset kaasamist ühiskonda, nt poliitilised arutelud ja vabatahtlik tegevus. Interneti ja arvutite kasutamine lisatakse tänapäeval olulise võimalusena kodanikuna osalemiseks. Seevastu *Nõukogu 22. mai 2018 soovitusel elukestva õppe võtmepädevuste kohta* luuakse otsene seos kodanikuosaluse ja digiteerimise vahel digitaalse kirjaoskuse ja kodanikupädevuse osas. Mõlemat peetakse omavahel põimituks: kui digitaalsed pädevused toetavad aktiivset kodanikuosalust, kasutades uusi koostöövorme digivahendite abil, siis kodanikupädevus toetab digitegevusi, kasutades kommunikatsiooni töövahendeid kodanikuosaluse eesmärkidel.

3.3 Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse riiklikud strateegiad

Riiklikud strateegiad viitavad üliõpilaste DKO-le mitmel viisil. Enamikes neist on kodanikuosalus osa üldisest demokraatliku ühiskonna ülesehitamise riiklikust strateegiast ning mõistet „kodanikuosalus” kasutatakse väga laias tähenduses kodanikuhariduse või kodanikuaktiivsuse osana. *Aktiivsete kodanike fondis 2018–2024* (Portugal) on kodanikuosalus seotud kodanikuaktiivsuse, demokraatliku osaluse ja inimõigustega ning see on seotud noorte kodanikuühiskonda kaasamise edendamisega. *Riiklik digipädevuste algatus 2030* (Portugal), keskendub põhiliselt ühiskonna eri sektorite spetsialistide digioskuste arendamisele, kuid rõhutab ka digioskuste edendamist kodanike seas, et hõlbustada nende kodanikuaktiivsust.

Kodanikuühiskonna strateegia 2018 (Ühendkuningriik) edendab kodanikuühiskonna loomist üldiselt seotuna selle erinevate ühiskondlike sektoritega. **Noortevaldkonna strateegia 2021-2035** (Eesti) keskendub noorte arendamisele üldiselt, mis hõlmab ka nende kodanikuosalust kui aktiivset kogukonnas osalejat.

Kuigi mõnede poliitikate esmane eesmärk on kodanikuühiskonna ülesehitamine, on mõned, mis osaliselt rõhutavad kõrgkoolide rolli ja üliõpilaste kodanikuosalust. **Valitsuse vastuses kodakondsusest ja kodanike kaasamisest Lordide valimiskomisjonile 2018** (Ühendkuningriik) keskendub peamiselt Ühendkuningriigi üksikisikute, rühmituste ja organisatsioonide kodakondsusele ja kodanikuaktiivsusele, kuid mainib ka kõrgkoolides õpetamist ja õppimist üliõpilaste kodanikuväärtuste edendamisel. **Uuring vabatahtliku tegevuse kohta Euroopa Liidus 2001** (Austria) viitab vabatahtlikule tegevusele Austrias kõikides vanuserühmades, kuid juhib tähelepanu üliõpilastele, kes on ühed aktiivseimad vabatahtlikud. **Kodanikuühiskonna programm 2021-2024** (Eesti) asetab kodanikuosaluse laiemasse kodanikuhariduse konteksti, kuid viitab siiski kõrgkoolide rollile kodanikuhariduse pakkumisel. Sama kehtib ka **Haridusstrateegia 2021-2035** (Eesti) kohta, mis käsitleb üliõpilaste osalemist kodanikuühiskonnas, kuigi läbivaks teemaks on haridussüsteemi areng Eestis.

Tuvastati kaks riiklikku strateegiat, mis selgesõnaliselt keskenduvad üliõpilaste kodanikuosale. **Portugali muutmise initsiatiiv 2021** (Portugal) toetab üliõpilaste kodanikuaktiivsust institutsioonilisel (nt õppekavad) ja individuaalsel tasandil (nt üliõpilaste vabatahtlik tegevus). Samamoodi käsitletakse **Riiklikus kõrgharidusstrateegias 2030** (Lirimaa) üliõpilaste kodanikuosaluse edendamist ühena Lirimaa kõrgkoolide kolmest põhiülesandest, mida rakendatakse institutsionaalsel (nt asjakohastel kursustel) ja ühiskondlikul tasandil (nt kogukonna panus kõrgkoolidesse).

Analüüsiste selgub, et enamik poliitika ei käsitle digitaliseerimist seoses üliõpilaste DKO digikomponendiga üldse. Need on **Aktiivsete kodanike fond 2018-2024** (Portugal), **Riiklik kõrghariduse strateegia 2030** (Lirimaa), **Uuring vabatahtliku tegevuse kohta Euroopa Liidus 2001** (Austria) ja **Kodanikuühiskonna programm 2021-2024** (Eesti).

Siiski tuvastati kaks strateegiat, mis tegelevad digitaliseerimisega, ehkki väga laialt. **Noortevaldkonna strateegias 2021-2035** (Eesti) viidatakse digitaliseerimisele üldiselt, täpsustamata, mida tähendab noorte toetamine digikodanikuks saamisel. Sama kehtib ka **Kodanikuühiskonna strateegia 2018** (Ühendkuningriik) kohta, kus digitaliseerimist käsitletakse ebamääraselt.

Lisaks tuvastati kaks strateegiat mille puhul kasutatakse digitaliseerimist rohkem töövahenditele orienteeritud viisil, viidates teenuste ja suhtluse haldamise digivahenditele. **Portugali muutmise initsiatiivis 2021** (Portugal) kasutatakse digitaliseerimist kui vahendit selles vallas konkreetsete ühiskondlike vajaduste väljaselgitamiseks ja üliõpilaste vabatahtlikuks olemise kättesaadavuse kindlakstegemiseks. **Valitsuse vastuses kodakondsusest ja kodanike kaasamisest Lordide valimiskomisjonile 2018** (Ühendkuningriik) on digitaliseerimine seotud kohalike omavalitsuste ja nende kogukondade vahelise suhtlusega ning seda peetakse tõhusaks viisiks olla kursis kogukondade vajadustega.

Leiti kaks poliitikat, mille puhul digitaliseerimine on selge probleem. **Riiklikus digipädevuse algatuses 2030** (Portugal) keskendutakse ühiskonna eri sektorite spetsialistide digioskuste arendamise toetamisele. **Haridusstrateegias** (Eesti) on digitaliseerimine seotud õpetamisega kasutades digitehnoloogiaid.

3.4 Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse riiklikud õigusaktid

Riiklikes üliõpilaste DKO-d käsitlevates õigusaktides on üliõpilaste kodanikuosalust mainitud väga üldsõnaliselt. **2002. aasta kõrgharidusseadus** (Austria) viitab üliõpilaste kodanikuosalusele ainult üliõpilaste vabatahtliku tegevusena. **Vabatahtliku tegevuse seadus 2012** (Austria), mis

käsitleb selgesõnaliselt vabatahtlikku tööd, ei määratle üliõpilasi konkreetse vabatahtlike rühmana ega viita kõrgkoolidele kui „vabatahtlikele” või „kodanikuorganisatsioonidele”. **Kõrgharidusstandard 2019** (Eesti) viitab üliõpilastele ainult kui aktiivsetele kodanikele, viitamata konkreetselt nende aktiivsele ühiskonnas osalemisele.

Lisaks võib digitaliseerimist käsitleda kui valdkonda, millele siseriiklikes õigusaktides ei ole viidatud. See kehtib nii **2002. aasta kõrgharidusseaduse** (Austria) kui ka **2012. aasta vabatahtliku tegevuse seaduse** (Austria) kohta. **Kõrgharidusstandard 2019** (Eesti) viitab ainult digitaliseerimisele kui üliõpilaste oskuste arendamisele.

3.5 Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse institutsionaalne poliitika

ÜliõpilasteDKOinstitutsionaalsepoliitikaanalüüsiksmääratletikokkuüksteistpoliitikadokumenti. Tuvastati kolm poliitikadokumenti, milles üliõpilaste kodanikuosaluse edendamine on üks põhiteema. **Iirimaa Ülikoolide Liidu campuse kaasamise harta kodanike ja kogukonna kaasamiseks 2014** (Iirimaa), kinnitab kodanikuosaluse edendamist kõrgharidusasutuste eri tasanditel, st õpetamisel ja õppimisel, teaduses ja innovatsioonis, üliõpilaste vabatahtlikus töös ja hindamisel, ning keskendub tugevalt õppejõudude rollile üliõpilaste kodanikuosaluse edendamisel. Sama kehtib ka **NUIG kogukonna teadmiste algatuse 2020** (Iirimaa) kohta, mis hõlmab ka kodanikuosaluse edendamist kõigil ülikooli tasanditel ja keskendub tugevalt praktilisele õppele, et toetada üliõpilaste kaasamist. Samamoodi hõlmab **Newcastle'i ülikooli kaasamisstrateegia 2012** (Ühendkuningriik) kodanikuosalust ülikooli missiooni lahutamatu osana.

Leiti veel kolm institutsionaalset strateegiat, kus kodanikuosalusel on oma osa. **Edinburghi Ülikooli kogukonna kaasamise strateegia 2017** (Ühendkuningriik) sätestab kodaniku- ja kogukonnaosaluse kui ühe osa ülikooli üldistest erinevate valdkondade kaasamistegevustest. Üliõpilaste kaasamine toimub erinevate tegevuste kaudu, enamasti koolides toimuvad tegevused. **Doonau ülikooli Krems arengukava aastateks 2022–2027** (Austria) sisaldab üliõpilaste kodanikuosalust osana ülikooli ühiskondlikest eesmärkidest ning rõhutab praktilist õpet ja kogukonnapõhiseid teaduskursusi, kui osa ülikooli õpetamisest ja õppekavadest, et suurendada üliõpilaste kaasatust. **Viini ülikooli arengukavas 2028** (Austria) viidatakse kodanikuosalusele kui osale ülikooli ühiskondlikust mõjust ja seostatakse akadeemilist õpet üliõpilaste kodanikuosalusega kui õppeprogrammide osa, eelkõige praktilise õppe kaudu.

Tuvastati mõned poliitikadokumendid, mis lähenevad kodanikuosalusele laiemalt. **Ülikoolide partnerlusprogrammi (ÜPP) sihtasutuse kodanikuülikooli komisjoni 2020 aruanne (Ühendkuningriik)** ja **Kodanikuühenduste 2020 aruanne** (Ühendkuningriik) raamistavad kodanikuosalust kui üldpilti kodanikuküsimustest ja hindavad Ühendkuningriigi valitsuse algatusi, et näha, kas nad neid toetavad. Samuti rõhutavad nad Ühendkuningriigi kõrgkoolide rolli kompenseerimaks kodanikutegevuste puudumist, mida valitsus ei suuda ellu viia. Samamoodi käsitlevad Eesti poliitikadokumendid, nagu **Õpetamise hea tava 2016, Tallinna Ülikooli arengukava 2020–2022** ja **Tartu Ülikooli strateegia 2021–2025**, kodanikuosalust väga laiapõhjaliselt ülikoolide õpetamise eesmärkide osana, kujundades seda näiteks üliõpilaste aktiivse osalemise, üliõpilaste aktiivse hoiaku ja kodanikuosaluse edendamiseks.

Mis puudutab digitaliseerimist kui üliõpilaste DKO teist komponenti, siis leidsime neli poliitikadokumenti, mis ei maini digitaliseerimise teemat üldse. Need on **Iirimaa Ülikoolide Liidu campuse kaasamise harta kodanike ja kogukonna kaasamiseks 2014** (Iirimaa), **NUIG kogukonna teadmiste algatus 2020** (Iirimaa), **Kodanikeühenduste aruanne 2020** (Ühendkuningriik) ja **Õpetamise hea tava 2016** (Eesti).

Enamik institutsionaalseid poliitikadokumente, kokku kuus, sisaldavad digitaliseerimist kui teemat kõrgkoolides, kuid ei seo seda üliõpilaste DKO-ga. Neli neist keskenduvad tugevalt digiteenuste täiustamisele ülikooli erinevatel tasanditel. **Ülikoolide partnerlusprogrammi**

(ÜPP) sihtasutuse kodanikuülikooli komisjoni 2020 aruandes (Ühendkuningriik) viidatakse peamiselt digitaliseerimisele digiteenuste osas kommunikatsiooni eesmärgil või selliste uuringute läbiviimiseks, mis käsitlevad selliseid teemasid nagu digitaalne ühenduvus või digitaalne vaesus. Sarnaselt viitab *Doonau Ülikooli Krems arengukava aastateks 2022–2027* (Austria) digiteenustele, laiendades veebipõhiseid teenuseid ülikooli töötajatele, õppejõududele ja üliõpilastele ning arendades akadeemilist õpetamist ja õppimist, täiustades veebipõhiseid ja põimõppe formaate. *Viini ülikooli arengukavas aastani 2028* (Austria) on digitaliseerimine võtmetähtsusega teenuste parendamiseks ülikooli erinevates valdkondades (teadustöö, õpetamine, teadmussiire ja teenused töötajatele) ning uute õpetamis- ja õppimise vormide loomiseks veebitoe kaudu. *Newcastle'i ülikooli kaasamisstrateegia 2012* (Ühendkuningriik) osutab ka digitaliseerimisele ühiskonna eri sektoritele (nt ettevõtetele) ja kogukondadele teadmiste edastamise teenuste täiustamisel. Seevastu *Tallinna Ülikooli arengukava 2020–2022* (Eesti) ja *Tartu Ülikooli strateegia 2021–2025* (Eesti) keskenduvad digitaliseerimisele üliõpilaste digipädevuste arendamisel, eriti uute meediavormide sihipäraseks ja kriitiliseks kasutamiseks. Siiski ei seosta nad seda üliõpilaste kodanikuosalusega.

On kindlaks tehtud ainult üks institutsiooniline strateegia, mis seob üliõpilaste kodanikuosaluse otseselt digitaliseerimisega. See on *Edinburghi ülikooli kogukonna kaasamisstrateegia 2017* (Ühendkuningriik), mis keskendub strateegiatele, mis ühendavad üliõpilaste osaluse kogukonnas (enamasti koolides) virtuaalsete ja digivahendite kaudu. Strateegia toetab ka algatusi, millel on selge digitaalne teema, nt. algatus, kus üliõpilased vabatahtlikult õpetavad eakatele inimestele digioskusi.

3.6 Kokkuvõte

Üldiselt näitab analüüs, et poliitikatasandil on veel palju teha, et panna rohkem rõhku üliõpilaste DKO-le. Kuna poliitikadokumendid keskenduvad kas üliõpilaste kodanikuosalusele või digitaliseerimisele, puudub suures osas nende kahe vahel seos. Kuigi siseriiklikud õigusaktid seda seost üldse ei loo ja digitaliseerimist mainitakse harva, pakuvad seda seost väga vähesed poliitikadokumendid teistes kategooriates. Euroopa tasandil *Euroopa noortefoorum kodanikukoolituse kohta 2013 ja Nõukogu 22. mai 2018 soovitus elukestva õppe võtmepädevuste kohta* seovad otseselt kodanikuosaluse ja digiteerimise ning digivahendid toetavad kodanikuosaluse tegevusi ja edendavad kodanikupädevust. *Riiklik digipädevuse algatus 2030* (Portugal) oli ainsaks riikliku tasandi strateegiliseks poliitikadokumendiks, mis toetab digioskuste arendamist aktiivseks kodanikuks kujunemisel. Institutsioonilisel tasandil rõhutab ainult *Edinburghi ülikooli kogukonna kaasamise strateegia 2017* (Ühendkuningriik), digivahendite olulisust üliõpilaste kaasamisel kogukondadesse. Neid poliitikadokumente võib käsitleda kui suunavaid mudeleid üliõpilaste DKO tugevdamisel poliitikadokumentides, eriti riiklikul ja institutsionaalsel tasandil.

4 ÜLIÕPILASTE DIGITAALSE

KODANIKUOSALUSE

JUHTUMIKIRJELDUSED



Kuna üliõpilaste DKO-ga seotud tegevuste kohta on ainult vähe aruandeid, annavad järgmised juhtumikirjeldused ülevaate sellest, kuidas üliõpilaste DKO-d rakendatakse kõrghariduses õppe- ja teadustöös, juhtimises ja teenuste valdkonnas. Projekti raames on selle uurimuse eesmärgiks teada saada, kuidas üliõpilaste kaasamistegevusi on kõrgkoolides digikeskkonnas läbi viidud, ning koguda esmaseid kogemusi üliõpilastelt ja koolitajatelt selles uues hariduskeskkonnas. Juhtumiuuringu väljatöötamisel oli põhieesmärgiks vastata küsimusele: Milliseid praktilisi üliõpilaste kaasamise tegevusi võib igas partnerriigis leida?

4.1 Metoodika ja empiiriline baas

Juhtumiuuring hõlmab kõrgharidusasutuste praktilisi projekte, mis ei ole ühekordne tegevus, vaid mille pikemaajalisem eesmärk on edendada üliõpilaste sotsiaalset vastutust ja kodanikuosalust.

Juhtumikirjelduste valimisel rakendati kolme kaasamise kriteeriumi:

- 1) Juhtumid on suunatud üliõpilaste kaasamistegevustele (kus üliõpilased osalevad vabatahtlikult mõne kursuse raames või väljaspool õppekava).
- 2) Neid tegevusi saab integreerida ülikoolide institutsionaalsesse struktuuri (vähemalt institutsionaalse ankru, nt isiku, ülikooli ressursside kaudu), kuid need võivad olla ka kõrgkoolidest sõltumatud, näiteks tudengite endi poolt algatatud ja organiseeritud tegevused.
- 3) Rakendati digitehnoloogiaid ja kasutati ühiskondlikel eesmärkidel (nt kogukonna tegevusteks).

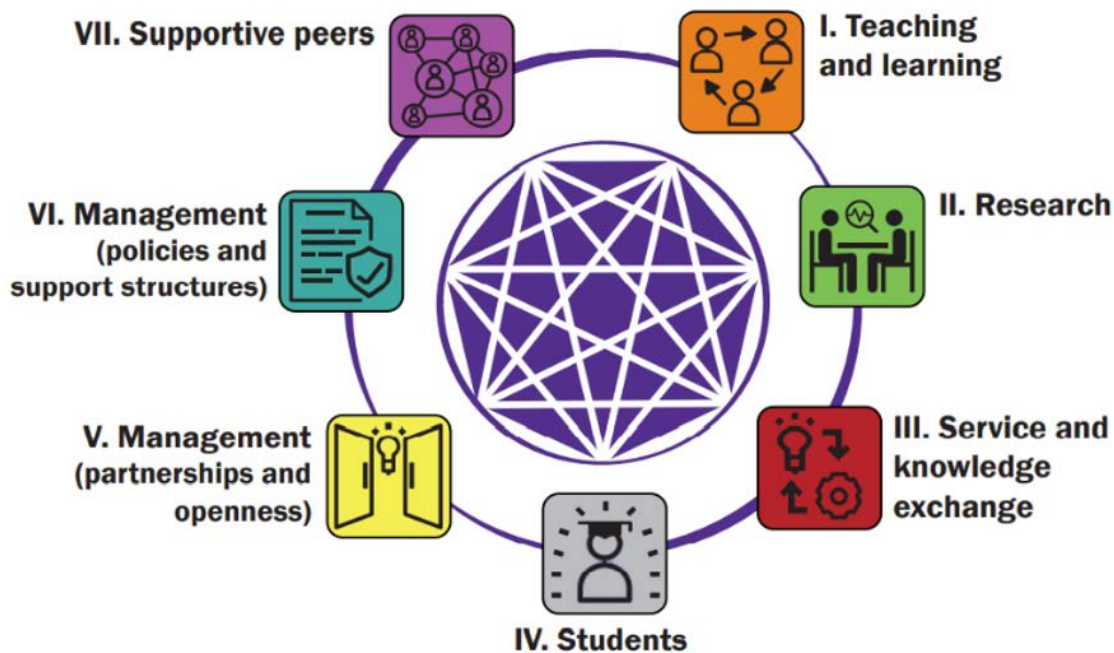
Projekti partnerid kogusid esmalt teavet veebist, mille käigus otsiti ülikoolide parimaid projekte seoses üliõpilaste DKO-ga. Pärast juhtumite valimist lähtuvalt kolmest kaasamiskriteeriumist võeti intervjuude tegemiseks ühendust sobivate osalejatega (kas üliõpilased või tegevuse eest vastutavad isikud, näiteks õpetajad, õppejõud või teenusepakkujad). Kõik partnerid viisid oma riigis läbi kaks juhtumianalüüsi. Kokku viidi läbi n=21 poolstruktureeritud intervjuud. Intervjuud kestsid keskmiselt 37 minutit. Need transkribeeriti intervjuupartnerite poolt sõna-sõnalt ja tehti kokkuvõtteid ning toodi välja tsitaate, (intervjuu juhendi ja intervjuupartnerite ülevaate leiate lisast). Analüüsiks kasutati iga juhtumiuuringu kokkuvõtteid, kasutades TEFCE raamistikku.

4.2 Juhtumikirjelduste klassifikatsioon vastavalt TEFCE raamistikule

Projekti „Towards a European Framework for Community Engagement in Higher Education“ (TEFCE projekt¹) töövahendite komplekt töötati välja, et uurida uuenduslikke ja teostatavaid poliitikavahendeid ülikoolide ja Euroopa tasandil, et toetada, jälgida ja hinnata kogukonna kaasamist kõrgharidusasutustes (Farnell et al., 2020). Üliõpilaste DKO projekti jaoks kasutati seda töövahendite komplekti n=21 kvalitatiivse intervjuu analüüsiraamistikuna.

TEFCE töövahendite komplekt koosneb seitsmest temaatilisest dimensioonist kogukonna kaasamiseks kõrgkoolis, kuhu intervjuud liigitati, et juhtumikirjelduste dimensioone esile tõsta (Farnell et al., 2020).

¹ <https://www.tefce.eu/>



4.3 TEFCE dimensioonide lühikirjeldused

Järgnev tabel näitab TEFCE raamistiku peamisi dimensioone.

Tabel 3. TEFCE dimensioonid

Dimensioon	Lühikirjeldus ja alamdimensioonid
I. Õpetamine ja õppimine	Mil määral on õppeprogramme, mis peegeldavad ühiskondlikke vajadusi, hõlmavad kogukonnapõhist õpet ning kaasavad väliseid kogukondi õpetamisse ja õppimisse. <i>I.1. Ülikoolil on õppeprogrammid või kursused, mis vastavad ühiskonna vajadustele, mis on spetsiifilised ülikooli konteksti ja väliste kogukondade jaoks.</i> <i>I.2. Ülikoolil on õppeprogrammid või kursused, mis sisaldavad üliõpilastele kogukonnapõhise õppe komponenti.</i> <i>I.3. Ülikool hõlbustab kogukonna esindajate osalemist õpetamise ja õppimise protsessis (õppekavas või õppekavavälises kontekstis).</i> <i>I.4. Ülikoolil on õppekavad või kursused, mis on loodud, läbi vaadatud või hinnatud konsulteerides/koostöös ülikooli väliste kogukondadega.</i>

Dimensioon	Lühikirjeldus ja alamdimensioonid
II. Uuringud	Mil määral on läbi viidud uuringuid väliste kogukondade kohta ja koos nendega. <i>II.1. Ülikool viib läbi uuringuid, mis keskenduvad ülikooli väliste kogukondade ühiskondlikele vajadustele.</i> <i>II.2. Ülikool teostab koostööl põhinevaid/osalusuuringuid koostöös ülikooli väliste kogukondadega.</i>
III. Teenused ja teadmussiire	Mil määral on akadeemilise personal kaasatud ühisalgatustesse, mis toetavad väliste kogukondade arengut ja mõjuvõimu suurendamist. <i>III.1. Ülikooli töötajad panustavad aruteludesse ja algatustesse, mis käsitlevad ülikooli väliste kogukondade ühiskondlikke vajadusi.</i> <i>III.2. Ülikooli töötajad jagavad oma teadmisi, et toetada ja/või arendada ülikooli väliste kogukondade suutlikkust.</i> <i>III.3. Ülikooli töötajate kogukondades osalemise tegevustest on ülikooli välistele kogukondadele tõendadavat kasu.</i>
IV. Üliõpilased	Mil määral üliõpilased juhivad oma projekte ja algatusi koos väliste kogukondadega (väljaspool oma õppekava raamistikku). <i>IV.1. Üliõpilased viivad iseseisvalt läbi kogukonna kaasamise tegevusi üliõpilasorganisatsioonide või -algatuste raames.</i> <i>IV.2. Ülikool hõlbustab ja toetab partnerlust üliõpilaste ja väliste kogukondade vahel.</i>
V. Juhtimine (partnerlus ja avatus)	Mil määral loob ülikool vastastikku kasulikke partnerlusi väliste kogukondadega ning tagab neile juurdepääsu rajatistele ja ressurssidele. <i>V.1. Ülikoolil on oma väliste kogukondadega vastastikku kasulikke partnerlusi.</i> <i>V.2. Ülikool muudab õppe- ja uurimisressursid kättesaadavaks oma välistele kogukondadele.</i> <i>V.3. Ülikoolil on rajatised ja teenused, mida hallatakse ühiselt ja/või mis on kättesaadavad välistele kogukondadele.</i>

Dimensioon	Lühikirjeldus ja alamdimensioonid
VI. Juhtimine (poliitika ja tugistruktuurid)	Mil määral ülikooli juhtkond peegeldab oma pühendumust kogukonna kaasamisele poliitikatesse ja institutsioonilistesse tugistruktuuridesse. <i>VI.1. Ülikool pakub tuge ja/või stiimuleid oma töötajatele, üliõpilastele ja välistele kogukondadele kogukonnaosaluse saavutamiseks</i> <i>VI.2. Ülikoolil on tugistruktuur (nt komitee, kontor või personal) kogukonna kaasamistegevuse integreerimiseks ja koordineerimiseks ülikooli tasandil.</i> <i>VI.3. Ülikoolil on töötajate arendamise poliitika (nt värbamine, ametiaeg, edutamine), mis sisaldab kriteeriumina kogukonna kaasamist.</i> <i>VI.4. Ülikoolil on missioon, strateegia, juhtimine ja (rahastamis) vahendid, mis konkreetselt soodustavad kogukonna kaasamist.</i>
VII. Toetavad kaaslased	Mil määral akadeemilised ja haldus-/professionaalsed töötajad toetavad aktiivselt kogukonna kaasamist <i>VII.1. Ülikoolis on silmapaistvaid akadeemilisi töötajaid, kellel on kogukonna kaasamisel suur kogemus ja kes toetavad selle edasiarendamist.</i> <i>VII.2. Ülikooli akadeemilised töötajad aktsepteerivad ülikooli kogukonna kaasamise ideed ning kogukonnaga seotud õpetamise ja uurimistöö väärtust ja täpsust.</i>

Märkus: TEFCE projekt kasutab terminit „ülikool“ kõigi kõrgharidusasutuste vormide tähistamiseks, sealhulgas teadusmahukad ülikoolid ja rakenduskõrgkoolid.

4.4 Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse juhtumikirjeldused

Digitaalse kodanikuosaluse juhendi 12 juhtumikirjelduste liigitamine viis alljärgneva jaotuseni, kusjuures mõned juhtumid määrati topelt: 4 juhtumit liigitati *õpetamise ja õppimise*, 1 *uuringute*, 4 *teenuste ja teadmussiirde* ning 5 *üliõpilaste* alla. Ainult üks juhtumiuuring liigitati *juhtimise* kategooriasse. Mõned juhtumikirjeldused kodeeriti hübriidsete juhtumitena ja jaotati kahte kategooriasse, mille järjekorranumbrid on allpool esile tõstetud paksus kirjas (nt juhtum 5 on liigitatud *uuringute* ning *teenuste ja teadmussiirde* alla). TEFCE raamistiku kahte viimast kategooriat ei ole kohaldatud.

Tabel 4. Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse juhtumikirjelduste liigitamine TEFCE dimensioonidesse

Dimensioon	Nr.	Juhtumikirjelduste liigitus
I. Õpetamine ja õppimine	1 2 3 4	Klagenfurti Ülikooli üliõpilaste vabatahtliku töö projektid Caritates (Austria) Kodaniku- ja kultuuridevahelise täiskasvanuhariduse kursus Belgradi ülikoolis (Serbia) Virtuaalne üliõpilaste praktilise õppe programm UNED-is (Hispaania) Starter programm Tartu Ülikoolis (Eesti)
II. Uuringud	5	Belfasti Kuninganna Ülikooli dementsuse teadvustamise mäng (Põhja -Iirimaa, Ühendkuningriik)
III. Teenused ja teadmussiire	4 5 6 7	Starter programm Tartu Ülikoolis (Eesti) Belfasti Kuninganna ülikooli dementsuse teadvustamise mäng (Põhja -Iirimaa, Ühendkuningriik) AIT - FLAC ühiskond (Iirimaa) GMIT - Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse projekt (Iirimaa)
IV. Üliõpilased	6 8 9 10 11	AIT - FLAC ühiskond (Iirimaa) VOLUNTARIUM: Minho Ülikooli üliõpilasesinduse UMSumário (Portugal) Digisaadikud Edinburghi Ülikoolis (Šotimaa) Projekt „Kultuuridevaheline juhendamine koolidele” (Austria) Tartu Welcome keskus (Eesti)
V. Juhtimine (partnerlus ja avatus)	12	P5 meditsiinikeskus (Portugal)

Selle liigituse kohaselt kirjeldatakse juhtumiuuringuid allpool üksikasjalikult kasutades kõrgkoolis kogukonna kaasamise dimensiooni TEFCE töövahendite kogust.

TEFCE DIMENSIOON KAASAMISEST:

ÕPETAMINE JA ÕPPIMINE



► 1 Klagenfurti Ülikooli üliõpilaste vabatahtliku töö projektid Caritases

► ÕPETAMINE JA ÕPPIMINE I.2.

Ülikoolil on õppeprogrammid või kursused, mis sisaldavad üliõpilastele kogukonnapõhise õppe komponenti.

Projektijuhtimine täna kursuse raames Austrias Klagenfurti Ülikoolis ühe tegevusena anti õpilasarühmadele ülesanne leida sotsiaalne probleem, millega nad sooviksid tegeleda projektijuhtimise vaatenurgast. Projekti eesmärk oli, et üliõpilased õpiksid, kuidas projektijuhtimine praktikas toimib ja milliste väljakutsetega nad planeerimisest kuni projekti lõpetamiseni tulevikus silmitsi seisavad. Kursuse oluline aspekt oli see, et üliõpilaste rühmad peavad projekte isejuhtima. Just üliõpilaskomitee kontakti kaudu loodi ühendus Caritas Carinthia vabatahtlike kaasamise teenuskeskusega. Selle kontakti tulemusel töötati Caritase visiooni, mille eesmärk on aidata vaeseid ning edendada heategevust ja õiglust kogu maailmas, raames välja mitmeid üliõpilaste juhitud vabatahtlike projekte. Projektid olid väga mitmekesised, näiteks üks üliõpilaste juhitud projektidest kogus kohaliku kodutute päevakeskuse jaoks hügieenitarbeid ja teine projekt rakendas kasutuselt kõrvaldatud raamatute ringlussevõtu ideid. Algsel projektideel oli vähe digivahendite või tehnoloogia kasutamist.

COVID-19 pandeemia tõttu muutus digiteema kursusel olulisemaks, kui üliõpilased said teada, et neil on võimatu isiklikult kohtuda. Kursuse õppejõu jaoks tuleb üleminekut digimaailma vaadata kriitiliselt, sest isiklike suhteid on raske luua. "Isiklike suhete arendamine digitaalse suhtluse kaudu on midagi, mis ei tööta hästi. See on digitaliseerimise põhiprobleem." [1] Ta kirjeldas veel: "Kui neil [inimestel] on üksteise vastu tunded, saavad nad suhelda digitehnoloogia vahendusel". [1] Kuigi paljud tehnilised probleemid said lahendatud ja digivahendid on aja jooksul paremaks muutunud, tundis õppejõud, et digitaalne suhtlus võimaldab teistsugust isiklikku suhet.

Kursusel osalenud üliõpilane ütles, et ta ei tea, kas vabatahtlik tegevus või kodanikuosalus on ülikoolis kusagil avalikult reklaamitud. Ta juhtis tähelepanu vajadusele tõhustada suhtlust

erinevate osalejate vahel kodanikuühiskonna digitaalse kaasamise edendamise kontekstis kõrgkoolides.

Parandades ülikoolis digitaalse suhtluse kvaliteeti, leidis üliõpilane, et poliitikakujundajad peavad pakkuma paremaid seadmeid ja rohkem vahendeid, et võimaldada paremat digitaalset õpetamist ja õppimist. Ta lootis, et COVID-19 pandeemiast õpitu on kasulik kõigile, nii et digivahendite kasutamine pole tulevikus enam väljakutse, vaid pigem võit kõigile: „*Esimeses sulgemises mõistis isegi valitsus, et enamikel noortest pole isegi oma arvutit. Nad peavad seda jagama oma vanematega ja peredel, kes ei ole hästi varustatud või kellel pole piisavalt raha või sotsiaalselt mitte..., noh, neil pole sotsiaalset staatust ja nad ei saa seda varustust endale lubada, neile peaks olema rohkem abi (...) Sellesse peaks valitsus investeerima. Nad peavad investeerima haridusse.*” [2]

2 Kodaniku- ja kultuuridevahelise täiskasvanuhariduse kursus Belgradi Ülikoolis

ÕPETAMINE JA ÕPPIMINE 1.1.

Ülikoolil on õppeprogrammid või kursused, mis vastavad ühiskonna vajadustele, mis on spetsiifilised ülikooli konteksti ja väliste kogukondade jaoks.

See juhtumiuuring hõlmas valikkursust *Kodaniku- ja kultuuridevahelise täiskasvanuhariduse meetodid*, mida pakuti Belgradi Ülikooli pedagoogika ja andragoogika osakonnas. Kursust pakuti andragoogika bakalaureuseõppe 2. kursuse üliõpilastele. Põhiidee oli kasutada protsessile orienteeritud kunsti põhimõtteid, et luua raamistik, luua suhteid ja luua ruum kodaniku- ja kultuuridevahelise hariduse teema uurimiseks. Algne hüpotees oli, et täiskasvanuhariduse üliõpilastel areneb enesekindlus ja omaalgatusvõime, kui nad osalevad õppekava kujundamisel. Lisaks sellele, kui üliõpilased peavad ise otsustama, milline hindamistegevus nende õppimist toetaks ja see oleks eraldi projekt, annaks see üliõpilastele võimaluse võtta vastutus ja tegutseda kui kogukonna korraldaja. Kursus oli kavas läbi viia täielikult näost-näkku formaadis: üliõpilased pidid käima tundides ülikoolis ning kasutama erinevaid sekkumisvorme ja tegevusi linnas. Idee oli suhelda kogukonnaga, kaardistades sotsiaalseid küsimusi ja tutvudes olemasolevate haridusalgatustega.

COVID-19 pandeemia puhkemine esitas aga tavapärasele kursuse vormile väljakutse. Kuigi professorid tegid ettepaneku kursus järgmisele semestrile edasi lükata, olid üliõpilased innukad programmiga jätkama. Nad otsustasid jätkata kursust, mis tähendas osa tegevuse ümberkujundamist hübriidõppeks ja tehnoloogiliste vahendite kasutamist. Seetõttu tegi kursuse professor üliõpilastele ettepaneku „*kasutada linna klassiruumina*” [3] ja integreerida tavategevused veebitegevustega. Nad leppisid kokku, et kohtuvad veebis iga kahe nädala tagant, et arutada ja anda ülevaade tehtud tööst. Nad töötasid näiteks naiste turvalisuse küsimusega linnas. Nad jalutasid linnas ja pildistasid kohti, kus nad tundsid end turvaliselt, ning kohti, kus nad ei tundnud end turvaliselt, ning löid töövahendi *Milanote* abil linna digitaalse kaardi. Digitaalselt töötamise eelis sai kohe selgeks: kõiki muljeid sai hõlpsasti koguda ja digiseadmete abil esitada ning hiljem kaasüliõpilaste ja õpetajatega jagada ning arutada.

Intervjueeritud professor uskus, et nad jätkavad digivahendite kasutamist kursuse edasistes tegevustes. „Veebipõhiste digivahendite kasutamine on võtmetähtsusega ressurside ja materjalide kogumi ülesehitamiseks ning projekti kasvamise ja arenemise jälgimiseks” [3]

Üks intervjueeritud üliõpilastest arvas, et tulevikus, isegi kui Covid19-ga seotud piirangud eemaldatakse, soovib ta, et kursus säilitaks tavategevuste ja veebitegevuste kombineeritud vormi, kuna see formaat andis neile ruumi koos töötamiseks, materjali kogumiseks ja tagas tehtud töö pikema säilimise ja nähtavuse. Samamoodi arvas professor, et „*parim on ühendada veebi- ja tavategevused: tegevused veebis ei tohiks täielikult asendada tavategevusi, vaid pigem neid täiendada ja toetama.*” [3] Lisaks rõhutas ta ülikoolide ja teaduskondade tasandil

poliitilise kaasatuse vajadust ning et õppejõude tuleb selles osas koolitada. Ta mainis, et „*oleks väga huvitav omada veebiplatvormi (...), kus üliõpilased ja õppejõud saaksid koos osaleda, et lahendada mõningaid ühiskondlikke küsimusi, tõsta teadlikkust läbipaistval viisil*” [3].

Mõlemad kursusel osalenud üliõpilased nõustasid tagasisides, et digitaliseerimine on tänapäeval muutunud nii oluliseks, et oli raske ette kujutada tegevusi, mida rakendataks ilma digivahendite toe ja kombineerimiseta.

► 3 Virtuaalne üliõpilaste praktilise õppe programm UNED-is

► ÕPETAMINE JA ÕPPIMINE 1.3.

Ülikool hõlbustab kogukonna esindajate osalemist õpetamise ja õppimise protsessis (õppekavas või õppekavavälises kontekstis).

Virtuaalne üliõpilaste praktilise õppe programm UNED loodi virtuaalsel vahetusel põhineva praktilise õppe projektina. Selles osalesid Hispaania üliõpilased Riikliku Kaugõppe Ülikooli (Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED) haridusteaduskonnast, kes õppisid neljanda aasta sotsiaalhariduse õppekaval, ja Aafrika tudengid Benini Porto Novo Ecole Normale Supérieure'ist (ENS), kes õppisid teisel ja kolmandal aastal hispaania keele õpetajate õpetajakoolituse kursusel. Projekti eesmärk oli tugevdada Benini hispaaniakeelsete üliõpilaste suulist väljendusoskust, kuna neil puudusid võimalused (stipendiumid ja toetused) reisida hispaania keelt kõnelevatesse riikidesse. Samal ajal oli programmi eesmärk võimaldada Hispaania üliõpilastel saada sügateadmisi teistest hariduskultuuridest ja saada esmaseid teadmisi oma hariduslikust tegelikkusest, pedagoogilistest stiilidest ja metoodikatest. Suhtlus pidi olema kasulik mõlemale akadeemilisele kogukonnale, pakkudes igaühele olulisi elemente, mis toetaksid nende spetsiifilist õppimist. Programm viitas tegevustele, kus üliõpilaste aktiveerimine ja nende osalemine kogukonna teenimise tegevustes oli tehnoloogiliselt toetatud. Tehnoloogia toetas nii õppimist kui ka tugiteenuse pakkumist. Programm võimaldas toetada virtuaalse kodanikuosaluse edendamist, kasutades 2,0 tehnoloogiat, et vastata maailma teistes piirkondades asuvate sotsiaalsete rühmade vajadustele. Programm kujutas endast uuenduslikku pedagoogilist praktilise õppe ja kodanikuosaluse tegevust, mida toetavad veebipõhised õpikeskkonnad. Algatuse käivitas rühm professoreid, kellest enamik olid seotud UNED-iga.

Programmi koordinaatori sõnul oli partneritel praktilise õppe kogemus juba olemas, kuid mõte kodanikuosaluse ja digivõimaluste ühendamisest tuli pärast. Tema jaoks oli „*küsimus selles, kuidas edendada eetiliste ja kodanikupädevuste arendamist, mis tähendab ülemaailmse kodakondsuse ja kultuuridevahelise dialoogi arendamist veebikontekstis.*” [5]

UNED-i üliõpilased valmistasid Benini üliõpilastega ette läbirääkimiste sarja, mille abil esimesed parandaksid oma kodanikuoskusi ja teised suhtlemisoskusi. Koordinaatori sõnul oli „*kogu projekt algusest peale kavandatud vastastikuseks vahetuseks, millest peaks kasu olema mõlemale osapooltele.*” [5]

Tema seisukohast olid nii Hispaaniast kui ka Beninist pärit üliõpilased projektiga väga rahul. Nende positiivsele kogemusele tuginedes projekti laiendati kaasates teisi Aafrika ülikoole ning kohandati teiste õppeainete ja erialadega. Koordinaator rõhutas hea korralduse ja koordineerimise tähtsust: „*Kodanikuosalus ei ole improviseeritud*” [5]. Kui üliõpilastele ei pakuta sobivaid järeltegevusi, kohustusest keeldutakse. Oluline oli, et üliõpilane sai kiire tagasiside, sest veebikeskkonnas on vahel lihtne eksida.

Üks olulisemaid õpikogemusi oli vajadus olla tehnoloogiliselt lähedal. Tehnoloogiline lõhe erinevate piirkondade vahel tundus olevat kõige raskem. Mõnes kohas, kus Aafrika tudengid

elasid, puudus internet. See aitas UNED-i üliõpilastel seda tehnoloogilist lünka otseselt katsetada. „Projekt näitas, kuidas virtuaalne ruum on seda tüüpi ühiskondliku sisu arendamiseks samuti kasutatav kui tavaruum, kasutades ära tehnoloogia poolt pakutavat lisaväärtust, kasutades virtuaalset ruumi, kus on suudetud muuta universaalseks vastutuse ja ülemaailmse solidaarsuse mõisted.” [5]

Oma üliõpilaste täiendavaks toetamiseks esitas UNED logiraamatu, et raporteerida tehtud tööst ja seda peegeldada. Logiraamatu eesmärk oli aidata üliõpilastel kirjeldada, kuidas nende osalus oli arenenud enne veebipõhise praktilise õppe projekti, selle ajal ja lõpus. „Logiraamatu kasutamine oli väga kasulik protsessi tagasiside koostamiseks ja järgmiste sammude kavandamiseks” [6], kommenteeris intervjuueeritud üliõpilane.

Koordinaator uskus, et üliõpilased on tavaliselt tehnoloogiatega väga hästi kursis. Seega polnud nende kaasamine tehnoloogiliselt keeruline. Keerulisem võib olla nende aktiveerimine moraalsel tasandil. Ta arvas, et noored tegelevad üha enam kodanikuküsimustega, kuid peamine on olnud see, kuidas seda kõige tõhusamalt väärtustada. Samamoodi tegi üliõpilane ettepaneku, et „kodanikuküsimused ja kaasatus ülikoolis peaksid olema läbivalt kõigi ülikooli tegevuste ja erialade lahutamatu osa” [6]. Kui need tegevused oleksid rohkem ülikooliellu rohkem läbivalt integreeritud, saaksid need paremini toimida.

▶ 4 Starter programm Tartu Ülikoolis

▶ ÕPETAMINE JA ÕPPIMINE I.1.

Ülikoolil on õppeprogrammid või kursused, mis vastavad ühiskonna vajadustele, mis on spetsiifilised ülikooli konteksti ja väliste kogukondade jaoks.

▶ TEENUSED- JA TEADMUSIIRE III.3

Ülikooli töötajate kogukondades osalemise tegevustest on ülikooli välistele kogukondadele tõendadavat kasu.

Tartu Ülikooli Starter programm oli üliõpilastele õppekavaväline tegevus, mille eesmärk on arendada üliõpilastes ettevõtlikku mõtteviisi ja vaimu. Seda rahastab Euroopa Liidu Sotsiaalfond ja see on kolm kuud kestev ideede arendamise programm, mis hõlmab avalikust, mitmeid koolitusi ja töötubasid, võrgustikuüritust, juhendamissessioone ja demopäeva. Programm püüab meelitada üliõpilasi, kes soovivad kogeda toote või teenuse turuletoomise idee väljatöötamise protsessi. Selle protsessi käigus uurivad üliõpilased kogukonna probleeme ja püüavad leida lahendusi. Osalejad erinevatest valdkondadest sõnastavad oma äriideed ühiskonna probleemide lahendamiseks. Mõned näited: robotid maasikate korjamiseks (COVID-19 pandeemia tõttu ei saanud võõrtöötajad riiki põllumehi aitama), tarkvara hooldekodus elavate eakate inimeste ühendamiseks vabatahtlike ja nende lähedastega (kuna hooldekodusid pandeemia tõttu külastada ei lubatud) või rakendusjäätmete sorteerimise mõistmiseks. Nende ideede ja koostöö arendamist vahendas *Ideede Hackathon*.

Starter programmis töötasid üliõpilasmeeskonnad iseseisvalt oma ideede kallal, et lahendada või leida lahendus teatud probleemidele, kasutades erinevaid digitaalseid sidekanaleid. Üsna sageli jõudsid nad uute digivahendite või lahendusteni ning hoolitsesid selle rakendamise eest vastavalt konkreetse kogukonna vajadusele. Üliõpilaste kaasamine ei piirdunud mitte ainult kogukonna probleemile digitaalse lahenduse väljamõtle misega, vaid paljudel juhtudel pakuti kogukonnale ka valmis digilahendust. Programmi juhi arvates on kodanikuosalus ja digitaliseerimine see, mida ta iga päev tööil teeb, juhendades üliõpilasi, et aidata neil oma ideed teoks teha. Ta märkis, et üliõpilaste lahendused igapäevastele probleemidele kipuvad tavaliselt olema digitaalsed.

Intervjuueeritud üliõpilane oli kaasatud idufirma projekti SORTER. Projekti idee oli luua jäätmete sorteerimiseks ja keskkonnasõbraliku käitumise jaoks hõlpsasti kasutatav mobiilirakendus. Kõige raskem oli kohtuda tudengitiimiga veebis, koostada veebisündmuste ajakava või otsustada,

millised platvormid on parimad. Üliõpilane oli veendunud, et selline praktiline tegevus peaks olema kõigile üliõpilastele kohustuslik.

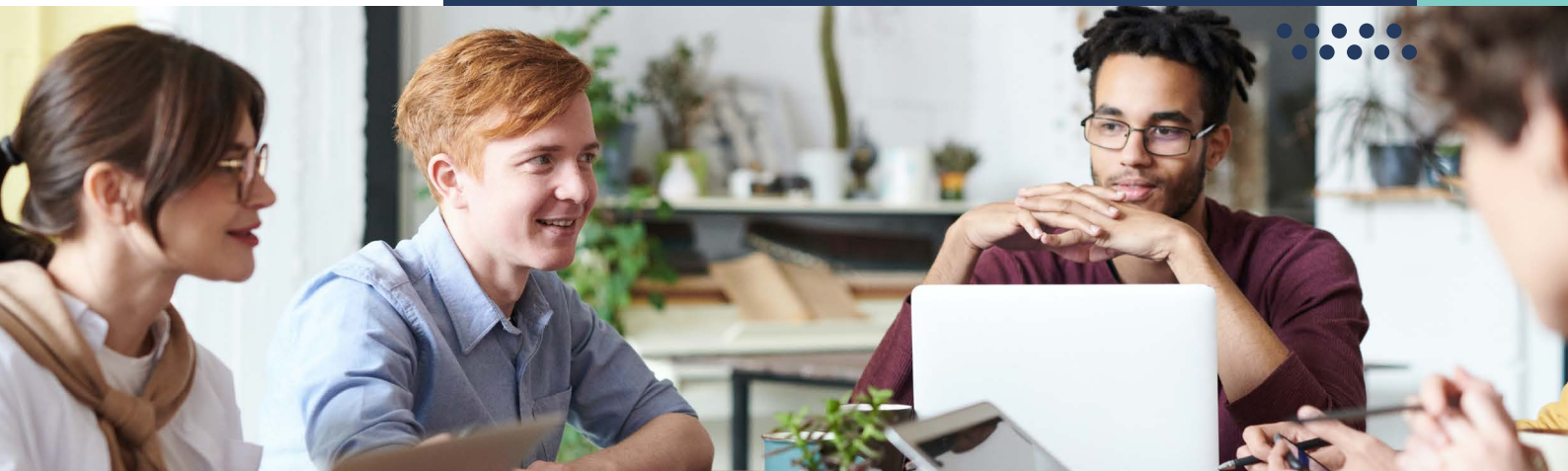
Üliõpilase jaoks on kommunikatsioon ja turundus üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse edendamiseks kõige olulisemad. Programmi ajal kasutati turundamisel erinevaid digivahendeid, näiteks videoklippe, otseseid e-kirju ja intervjuusid osalejatega. Üliõpilase sõnul on üliõpilaste digitaalse kaasamise tegevuste elluviimiseks ülikoolitasemel vaja täiendavat reklaami. „*On hädavajalik näidata, et ülikool saab kogukonda ja ühiskonda aidata, samuti on kasulik, kui ülikoolid, avalik sektor ja ettevõtted teevad probleemide lahendamisel koostööd. Oluline on näidata, millised oskused ja pädevused on lõpetajatel pärast lõpetamist ja vastupidi, millised pädevused ja oskused peaksid lõpetajatel olema ettevõtete seisukohast vaadates.*” [8]

Samamoodi arvas üliõpilane, et on oluline, et poliitikakujundajad mõistaksid, et praktilised õpingud on kasulikud ja arendavad mitmeid erinevaid oskusi, isegi kui see võib olla kulukam ja raskem korraldada. Lisaks toetavad projektipõhised kursused võrgustike loomist, üliõpilaste mobiilsust ja üliõpilaste vahelist suhtlemist. Poliitikakujundajad peaksid esile tõstma ja tunnustama neid õppejõude, kes selliseid tegevusi korraldavad. „*Ülikooli tasandil on vaja rohkem lobitööd, et tutvustada selliseid praktilisi kursusi mitte ainult õppekavaväliste kursustena, vaid projektipõhiseid kursusi tuleks ülikooliõpingutes laialdasemalt kasutada ja neid saab kasutada igas valdkonnas.*” [7]



TEFCE DIMENSIOON KAASAMISEST:

UURINGUD



► 5 Belfasti Kuninganna Ülikooli dementsuse teadvustamise mäng (Põhja -Iirimaa, Ühendkuningriik)

► UURINGUD II.2

Ülikool teostab koostööl põhinevaid/osalusuuringuid koostöös ülikooli väliste kogukondadega.

► TEENUSED JA TEADMUSIIRE III.2.

Ülikooli töötajad jagavad oma teadmisi, et toetada ja/või arendada ülikooli väliste kogukondade suutlikkust.

Dementsed inimesed ja Belfasti Kuninganna Ülikooli teadlased on koos välja töötanud tasuta digitaalse dementsuse teadvustamismängu, mille eesmärk on edendada dementsuse alast teadlikkust ja tegeleda haigusega seotud müütidega. Dementsuse teadvustamise mäng on vabalt ligipääsetav arvuti, tahvelarvuti või nutitelephi kaudu. Mängimiseks kulub vaid mõni minut. Mängu väljatöötamine hõlmas dementsete inimeste ja õendusüliõpilaste koostööd, et välja töötada digitaalne mäng, mis esitab väljakutse inimeste mõtteviisile dementsusest. Üldine eesmärk oli võimaldada üliõpilastel ja noortel paremini mõista ja teadvustada dementsust ning toetada tõhusamalt dementsed inimesi kogukonnas. Belfasti Kuninganna Ülikoolis tehtud mõju uuringud näitasid, et pärast mängu mängimist paranevad inimese teadmised ja suhtumine dementsetesse inimestesse. Dementsed inimesed olid projektis partneriteks. Nende endi kogemus võimaldas meeskonnal kujundada mäng, mis esindab täielikult dementsed inimesi. Kuninganna Ülikooli õendus- ja ämmaemanduskool pakkus üliõpilastele võimalust töötada koos akadeemilise personaliga mitmete ühisdisainiprojektide kallal. Digitaalse dementsuse mängu projekti kaasarendamisse kaasati kuus õendusüliõpilast, kelle tööd tunnustati Kuninganna Ülikooli auhinnaga. Kaasatud õendusüliõpilased õppisid tundma projekti teemat ja meetodeid, tegid koostööd teenuse kasutajate ja akadeemilise personaliga, et kavandada ja arendada sekkumist, aitasid hinnata ja toetasid teadmiste levitamist artiklite ja blogide kirjutamisega.

Lektorid, kellega meili teel ühendust võeti, kirjutasid, et mängu edu tõttu „on oluline jätkata mõtlemist, kus veel saaksime sellest projektist õpitut rakendada. Ma arvan, et me võiksime

teha veel palju teisi mänge teiste haigustega. Näiteks sarnaselt KIIRELE insultiteadlikkuse kampaaniale võiksime ehk teha insuldi ohte tutvustava mängu.” Üks õppejõud rõhutas ka kogukonnale tagasi andmise tunnet, mis oleks piisav põhjus sarnases projektis osalemiseks: „Selles projektis osalemine oli nii uskumatu kogemus. Üliõpilasele, kellele pakutakse abi millegi loomisel, mis võiks julgustada patsienti või pereliiget tegema arstiabi saamiseks elumuutva otsuse. Arvan, et tulevikus, kui suudaksime üliõpilastega rohkem selliseid projekte luua, on ainuüksi hästi-tundmise (feel-good) tegur seda väärt.”

TEFCE DIMENSIOON KAASAMISEST: TEENUSED JA TEADMUSIIRE



► 6 AIT - FLAC ühiskond

► TEENUSED JA TEADMUSIIRE III.3.

Ülikooli töötajate kogukondades osalemise tegevustest on ülikooli välistele kogukondadele tõendadavat kasu.

► ÜLIÕPILASED IV.1

Üliõpilased viivad iseseisvalt läbi kogukonna kaasamise tegevusi üliõpilasorganisatsioonide või -algatuste raames.

Üliõpilaste FLAC-seltside põhieesmärk oli infokliinikute haldamine, kuhu tudengid saavad tulla ning saada ühekordset õiguslast teavet kvalifitseeritud praktikutelt, kes juhendavad õigusteaduse üliõpilasi. Üliõpilastele, kes soovivad teisi aidata, tuginedes oma pidevalt kasvavatele juriidiliste oskustele, on see sobiv viis muutuda sotsiaalselt aktiivsemaks. Athlone'i Tehnoloogiainstituut (AIT) on FLAC-seltsi võrustanud alates 2018. aastast eesmärgiga pakkuda kohalikele elanikele ja üliõpilastele tegutseva advokaadi või vandeadvokaadi abiga tuge juriidilistes küsimustes.

Pärast pandeemiat oli AITi FLACi selts kasutusele võtnud digitehnoloogia, pakkudes sama teenust, kuid videokoosolekute ja veebikõnede kaudu. Kasutaja pidi esmalt saatma nende kontaktaadressile e-kirja ja seejärel võeti temaga ühendust veebikohtumiseks.

AITi FLAC-selts onv välja arenenud teise aasta õigus- ja ärikursuse raames. Kui äri ja õigusteadust õppivad üliõpilased peavad oma kursuse kohustusliku osana osalema FLAC- seltsis, siis vastajad arvasid, et seltsis osalemiseks oli ka pärast mooduli lõppu mitu põhjust. Intervjuupartner kommenteeris, et see oli väärtuslik kogemus töötada juriidilises keskkonnas, kui ta veel õppis, eriti kui ta polnud veel kindel, kas alustada juristikarjääriga. Sarnaselt ütles intervjuueeritud õppejõud, et see on väärt võimalus kogukonnale midagi tagasi anda, eriti inimestele, kes ei ole võimalised regulaarse õigusabi eest maksma.

Lisaks soovitas ta, et edaspidi võiks teha rohkem digitehnoloogiate adapteerimiseks teenustesse. Ta uskus, et „*võib-olla saaksime oma portfelli lisada digivahendi, mis võimaldaks meil kasutada automaatsõnumi teenust. Ma pean silmas näiteks teenust „Better Help” („Parem Abi”). Kui suudaksime AITi FLAC-seltsi täielikult veebi viia, vabastaks see meie vabatahtlikele palju organiseerimisega.*”[9].

7 GMIT - Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse projekt

TEENUSED JA TEADMUSIIRE III.2

Ülikooli töötajad [ja üliõpilased] jagavad oma teadmisi, et toetada ja/või arendada ülikooli väliste kogukondade suutlikkust.

Galway Mayo Tehnoloogiainstituut (GMIT) töötas oma turundusele orienteeritud kursuste jaoks välja mooduli: digitaalne sisu- ja turundustehnoloogia. Mooduli eesmärk oli anda turundus- ja disainiüliõpilastele vajalikud oskused, mis aitavad välja töötada vabatahtliku või kogukonna projekti. Mooduli töötasid esialgu välja grupp üliõpilasi ja õppejõudude koos. Mooduli idee oli tutvustada üliõpilastele reaalseid kogemusi digitehnoloogiatega töötamisel turundussituatsioonis. Mooduli käigus rakendasid üliõpilased oma oskusi ja teadmisi ning pakkusid neid kogukonnale. Moodul käsitles kogukonnapõhiste programme digiteerimise vajadust, eriti digivõrgustike ajal.

Selles moodulis osalev üliõpilane arvas, et kuigi see oli nende kursuse jaoks kohustuslik moodul, meeldis talle osalemine ka mitmel muul põhjusel. Ta osales mooduli kodanikuosaluse poolel, sest tahtis kogukonnale midagi tagasi anda. Lisaks tunnistas ta ka, et oluline on omandada palju kogemusi, mis aitaksid kaasa tema professionaalsele arengule. Moodul toetas üliõpilasi peamiselt õppimisel, kaasamisel ning kogukondades ja vabatahtlike organisatsioonides töötamisel, aidates neid oma digitaalsete ideede, oskuste ja õppimise rakendamisel reaalse elu situatsioonis, toetades samal ajal kohalikke algatusi. Samuti märkis ta, et nõutavate digioskuste kasv praegusel pandeemia ajal tõi esile, kui oluline oli kohalikele kogukondadele omada digipädevusi, mida selles moodulis osalevad üliõpilased saavad õpetada.

Lektor rõhutas, et digitaalse kaasatuse suurendamine oli „*eriti kasulik lirimaa maakogukondade abistamisel, inimeste ühendamisel ja kasvamisel*” [12]. Ta soovitas ka, et teadmiste jagamine üliõpilaste ja kogukondade vahel on suurepärane õppimise ja kogemuste omandamise näide, jõustades samal ajal kohalike kogukondade rühmi. Seda rõhutas ka üliõpilane: „*On hämmastav tunne omada sellist võimalust ja pakkuda kogukondadele sellist tuge. Mulle tundub, et olen olnud mitmes olukorras, kus kogukonnarühm oleks lagunenud, kui poleks olnud meie teadmisi, eriti praeguses keskkonnas, digitaalsete oskuste arendamine kogukondades on olnud nii kosutav tegevus.*”[11]. Õppejõud ütles, et aitab üliõpilastel luua kogukonna projektide jaoks kaubamärke ja teadlikkuse tõstmise kampaaniaid. Üliõpilased võiksid kogukonnarühmadele pakkuda teenust, mis tavaliselt maksaks palju ja aidata oma digioskustega projektidega alustada.

TEFCE DIMENSIOON KAASAMISEST:

ÜLIÕPILASED



► 8 VOLUNTARIUM: Minho Ülikooli üliõpilasesinduse UMSumário

► ÜLIÕPILASED IV.1

Üliõpilased viivad iseseisvalt läbi kogukonna kaasamise tegevusi üliõpilasorganisatsioonide või -algatuste raames.

VOLUNTARIUM on digitaalne platvorm, kus üliõpilased said registreeruda mitmesugustele vabatahtlikele tegevustele. Veebisaidil võis näha suurt valikut vabatahtliku töö võimalusi koos kirjeldustega, mida iga vabatahtlik peab tegema. Muu teave veebisaidil toob esile arendatavad oskused, tegevuste eesmärgid, tegevuse ajavahemikud, teave pädeva üksuse kontaktide kohta ja registreerimisviisid.

Minho Ülikooli üliõpilasesindus lõi platvormi VOLUNTARIUM, et kaasata üliõpilasi erinevatesse vabatahtliku tegevuse projektidesse, nagu Erasmuse Euroopa solidaarsuskorpus, või kohalikku piirkonda panustamise projekti, nt. osalemine sellistes solidaarsusühendustes nagu sotsiaaltoitlusüksused, eakate, laste ja loomade toetamine.

UMSumário on üks osa VOLUNTARIUM projektist, mis toetas õppimisraskustega lapsi. Kord või kaks nädalas kohtusid vabatahtlikud lastega ja aitasid neil teadmisi omandada ja koolis teemasid õppida. Projektis osales umbes 80 üliõpilast ja 80 last Portugali eri piirkondadest ja erinevatest rahvustest (nt Süüria või Angola). Projektiga seotud üliõpilased toetavad lapsi üks-ühele, kuna see oli isikupõhine tegevus. Ka laste vanematel olid projektis oluline osa. Vabatahtlikel olid vanematega veebirühmad, et pidevalt hinnata vabatahtlike tegevust ja rääkida projektis toimunust. Vabatahtlike toetusmeetmena said vabatahtlikud oma ülikooli haridusinstituudis koolituse pedagoogilistest oskustest, motivatsioonist ja lapse psühholoogiast. **"Niisiis, püüame oma vabatahtlikke ka arendada. See on suur projekt, mille üle oleme uhked."** [13], ütles üks intervjuueeritud üliõpilastest, kes oli programmi koordinaator.

Ta uskus, et temaealised inimesed on tugevalt digitaalselt kaasatud, sest veebimaailm on tänapäeval märkimisväärne ja valdkond, mis rikastab inimesi. Üks põhjus, miks ta otsustas sellesse ülikooli õppima minna, oli see, et ta tundis, et üliõpilaste kogukond on realselt

kodanikuühiskonnaga ühendatud. Ta tundis, et siin õppivad inimesed ei keskendunud mitte ainult akadeemilistele eesmärkidele, vaid ka inimeseks kasvamisel. Ta arvab, et üliõpilaste kaasamiseks kodanikuühiskonda tuleb teha rohkem: *"Usun, et üks meie suuri probleeme, eriti ühiskondliku tegevuse ja vabatahtliku tegevuse osas, on alati see, kuidas me oma kolleegideni jõuame. Kuna meil on palju teavet ja see on tõeline probleem. Niisiis, me peame rohkem investeerima sellesse, kuidas me inimesteni jõuame ja see oleks suurepärane suure vabatahtlike kogukonna täiustamiseks ja loomiseks. Ja ülikool on nii oluline institutsioon ning võib avaldada suurt mõju püüdes nende üliõpilasteni jõuda."* [13]

Teine üliõpilane märkis, et tehnoloogiatega kasutamine võib aidata kaasa rohkemate õpilaste kaasamisele vabatahtlikku tegevusse. Ta arvas, et mõnel juhul ei saa tehnoloogia asendada inimkontakti, kuid mõnel juhul võib see olla väga kasulik. UMSumário puhul arvab ta, et kui ta oleks oma õpilasega reaalselt ühe laua taga, oleks see nende õppesessioone parandanud.

► 9 Digisaadikud Edinburghi Ülikoolis

► ÜLIÕPILASED IV.2

Ülikool hõlbustab ja toetab partnerlust üliõpilaste ja väliste kogukondade vahel.

Digisaadikute programmi eesmärk oli võimaldada Edinburghi Ülikooli üliõpilastel töötada koos kohaliku kogukonna vanemate liikmetega, et saada olulisi digioskusi, mida nad saavad oma igapäevaelus rakendada, et olla aktiivsed ja osaleda ühiskonnas. Vanemaealised said kasu suurenenud oskustest ja enesekindlusest digimaailmas, samas kui üliõpilased said oma olemasolevaid digioskusi praktikas rakendada ja omandada olulisi inimestevahelisi ja sotsiaalseid oskusi. Edinburghi Ülikooli üliõpilaste digisaadikute programmi üliõpilasi õpetati toetama vanemaid inimesi arvutite ja puutekraanide kasutamisel, kui nad nendega igapäevaelus kokku puutuvad (nt arstide vastuvõttudel ja supermarketite kassades). Üliõpilased rakendasid oma õpitut praktikas, töötades kogukonnakeskuses, et toetada kaheksat osalejat (vanuses 70–87) digitaalsete põhioskuste arendamisel. Pilootprojekti hindamisel leiti, et kõikide osalejate enesetõhusus suurenes kõigi põhiliste digioskuste osas ning kasutajad tundsid end kõige kindlamalt Google'i, e-posti ja veebipõhiste juhendite (nt MOOC) kasutamisel.

Digisaadikute projekt sai alguse vanemaealistest õppijatest, kes pidid internetti kasutama ning oma digioskusi ja enesekindlust arendama, ning üliõpilased digimaailma põliselanikena said aidata vajalikke digioskusi arendada. Ülikooli töötajad ja üliõpilased kavandasid kursuse, mille eesmärgiks oleks parandada eakate inimeste digioskusi. Kuus kuni kaheksa nädalat kestva kursuse viis läbi üks ülikooli töötaja mõnede üliõpilaste toetusel. Projekti käigus üliõpilased töötasid üks-ühele õppijatega, kes olid kaasa võtnud oma seadme, millega nad saavad töötada või konkreetse probleemi, millega nad tahaksid tegeleda.

Digisaadikute programmi eesmärk oli aidata ületada digitaalset lõhet, andes madalama kvalifikatsiooniga täiskasvanutele võimaluse omandada olulisi digitaalsete oskusi, enesekindlust ja teadmisi, et veebis aktiivselt osaleda. Sellega seonduvalt märkis intervjuueeritud programmi koordinaator: *„See digisaadiku projekt on tulemus umbes neli või viis aastat tagasi tuvastatud vajadusele ületada digitaalne lõhe ja midagi ette võtta."* [15] Lisaks nägi ta uue mõistena kogukonna kaasamise digitaliseerimist. Praegu oli programmi eesmärk õpetada ainult digioskusi, mitte kasutada programmi edastamiseks digivahendeid: *„Võimalik, et see on hea näide, kuid selleks, et sellest saaks „parim näide“, tuleks programm läbi viia veebis rakendades digivahendeid."* [15] Koordinaator lootis, et programm saab kasutada digivahendeid kodanikuosaluse tegevuste kiireks elluviimiseks, nii et üliõpilased ei oleks seotud füüsilise keskkonnaga ja muudaksid vabatahtliku tegevuse kättesaadavamaks. Ta arvas, et hea võimalus oleks arendada tegevusi, kasutades digivahendeid, mis toetavad koostööd ja suhtlemist, kuna üliõpilaste kaasamine kogukondadesse on suures osas sotsiaalne. Üliõpilased kaldusid rohkem osalema tegevustes, kus oli võimalus kohtuda ja suhelda uute inimestega ning kui neil oli võimalus olla kontaktis nende kogukonna liikmetega, keda nad püüdsid aidata. Ta rõhutas kõrgharidusasutuste rolli üliõpilaste kodanikuosaluses: *„Oleme suures osas kogukonna*

kaasamisega seni hästi hakkama saanud, eriti kogu ülikooli kaasamisel ja kogu ülikooli hõlmavate plaanide koostamisel. Nii saame kutsuda neid tegutsema ja ülikooli vastutama panna.” [15]

► 10 Projekt “Kultuuridevaheline juhendamine koolidele”

► ÜLIÕPILASED IV.1.

Üliõpilased viivad iseseisvalt läbi kogukonna kaasamise tegevusi üliõpilasorganisatsioonide või -algatuste raames.

Austria ülikooli projekti „Kultuuridevaheline juhendamine koolidele” haldasid õppejõud ja ülikooli vilistlaskogu. Projekti kaasati rändetaustaga või isikliku varjupaigataotleja kogemusega üliõpilasi kultuuridevahelisteks mentoriteks. Oma rollides kultuuridevaheliste mentoritena külastasid õpilased põhikooli või keskkooli, et toetada lapsi, kellel oli rände ajalugu või taust. Sageli töötasid mentorid lastega koolides, kus oli palju sisserändajaid. Projekti algatasid osakonna õppejõud ja vilistlaskogu esimees koos Türgi päritolu üliõpilasega, vastusena vajadusele suurema rändetoetuse ja kaasamise järele koolides. Kultuuridevahelised mentorid olid eeskujuks, hooldajateks ja kontaktisikuteks koolilastele, õpetajatele ja vanematele ning võtsid osa tundidest kooskõlastatult klassiõpetajaga. Kultuuridevahelised mentorid suhtlesid õpilastega, kes elavad rasketes oludes ja kontekstides, toetasid neid õppimisel ja aitasid neil koolis paremini hakkama saada. Nad pakkusid empaatilist kuulamist ja mõistmist, kuna paljud mentorid on ise ületanud raskused saksa keele õppimisel. Need jagatud kogemused tähendavad, et noored õpilased saavad oma juhendajatega suhelda ja üles otsida. Kultuuridevahelistel mentoritel oli ka oluline roll vanematega töötamisel ja nendega suhtlemisel, kuna nad on tõlgid kohtumiste või vanemate konverentsipäevade ettevalmistamisel. Mentoreid nähti positiivsete eeskujudena ning mitmekeelsuse ja kaasamise positiivsete näidetena. Neid peeti väga kasulikuks, eriti hariduslikult ebasoodsa taustaga lastele.

Enne COVID-19 pandeemiat kasutati juhendamiseks harva digivahendeid, peamiselt sõltuvalt koolide tehnilisest varustatusest. Üks kahest intervjuueeritud üliõpilasest mentorist väitis seetõttu: „Enne seda [COVID-19 pandeemiat] ei olnud see [digivahendite kasutamine] teema millega ma oleksin pidanud palju tegelema mentorluss, sest kui aus olla, seda lihtsalt ei olnud vaja. Loomulikult kasutasin digivahendeid ideede leidmiseks, laste motiveerimiseks, otsimaks mida teha, projekte, selliseid väiksied töid, mänge, muidugi kasutasin internetti.” [17]

Pärast pandeemia puhkemist ei saanud õpilasjuhendajad koole külastada ja said oma juhendatavate õpilastega suhelda ainult digitaalselt. Mõlemad intervjuueeritavad arvasid, et üleminek projekti elluviimiseks digivahendeid kasutades oleks lihtne, kuid takistused ilmsesid kiiresti. Üks neist selgitas, et digisuhtlus oli väga piiratud. Ta ütles, et tal oli ainult üks 10-15 minutit kestev videokõne, kus ta rääkis kooliõpetajaga, kuid mitte oma juhendatavaga. Olukorra üle mõtiskledes mõistis ta, et lastel on raske pikka aega arvuti ees istuda. „See on väga-väga raske, sest lapsed ei suuda tegelikult sülearvuti ees istuda ja seda veebis teha, sest nad peavad lihtsalt olema inimese läheduses, kellega nad suhtlevad, ja ma tõesti märkasin, et seda on lastega veebis väga-väga raske teha.” [17] Teine üliõpilasest mentor koges sarnaseid probleeme. Alguses arvas ta, et õpetajad võiksid kultuuridevahelisi juhendajaid digiklassidesse kaasata, kuid see ei töötanud üldse: „See on lihtsam kui kunagi varem, aga samas ka raskem kui kunagi varem. Kokkuvõttes arvan, et digitaliseerimisele mõeldes on oluline mõista, et see võib olla kaasav ja kasulik, aga see võib olla ka väga kiiresti viia tõrjutuseni, sest see nagu pole päris koht.” [16] Ta juhtis tähelepanu sellele, et digitaliseerimine võib viia tõrjutuseni, kuna puudub tegelik füüsiline ruum üksteisega isiklikul tasandil kontakti loomiseks.

Üks üliõpilastest arvas, et oleks kasulik viia läbi digiloenguid või -seminare, mis käsitlevad digiharidusest ja sellest, kuidas ülikoolides õpetamine ja õppimine digiajastul muutub, kuna selleks polnud neid koolitatud. Teine üliõpilane eeldas, et on erinevaid viise ja ideid, kuidas kasutada digivahendeid, näiteks vahendeid, mis aitavad tal tõlkida ja asju lihtsustada või esitavad teavet erineval viisil. Ta jätkas: „Mõistmine, kuidas seda digitaalselt tõhusalt teha ja kuidas kasutada digivahendeid, mis sind aitavad, mitte ei tee raskemaks, võib olla üsna võimas.” [16]

11 Tartu Welcome keskus

ÜLIÕPILASED IV.2

Ülikool hõlbustab ja toetab partnerlust üliõpilaste ja väliste kogukondade vahel.

Tartu Welcome keskus on avalikes huvides tegutsev mittetulundusühing. Nende eesmärk on aidata Tartusse ja Lõuna-Eestisse saabuvatel uusimmigrantidel sujuvalt kohaneda ja Eesti ühiskonda sisse elada. Keskus loodi koostöös Tartu linnavolikogu, Tartu Ülikooli ja Eesti Maaülikooliga. Welcome keskus pakub uustulnukatele Tartu ja Lõuna-Eesti piirkonnas teenuseid, milleks olid tasuta konsultatsioonid, registriteenused, kultuuri- ja võrgustikuüritused ning kasulik teave.

Üliõpilased said programmi kandideerida vabatahtlikkuse alusel. Programmi raames vastutasid üliõpilased täielikult erinevate ürituste ettevalmistamise, korraldamise ja läbiviimise eest töötajate juhendamisel. Üritused korraldati eesmärgiga aidata välismaalastel tutvuda Eesti kultuuri ja harjumustega ning anda näpunäiteid erinevate igapäevaste olukordade ja bürokraatiaga toimetulekuks. Kuigi see oli vabatahtlik programm, andis see ka akadeemilisi ainepunkte. Semestri lõpus said üliõpilased taotleda 6 EAP-d praktika aines.

Üliõpilaste ülesanne oli valmistada ette ja korraldada kultuuri- ja võrgustikuüritusi. Alguses kasutasid üliõpilased digivahendeid erinevate ürituste reklaamimiseks (nt flaierte kujundamine, FB sündmuste loomine, teabe postitamine) ja suhtlesid erinevate vahenditega (sõnumikeskkonnad, meililistid jne) teiste üliõpilaste või sisserrändajatega, kes olid huvitatud sündmustel osalemisest. Üritused toimusid reaalset Welcome keskkuses. COVID-19 pandeemia tõttu korraldati kõik kohtumised ja üritused virtuaalselt.

Programmijuhi sõnul olid digikanalid nende tööd toetanud, kuid pärast pandeemia puhkemist said digivahendid MTÜ töö keskseks vahendiks. Kõik toetavad tegevused ja teabe jagamine hakkasid toimuma digitaalselt ja muutusid programmijuhi üheks igapäevaseks tegevuseks. Pandeemiajätkudes otsustasid nad koos Tartu Ülikooliga käivitada digitaalse praktikaprogrammi Welcome keskuse veebiseminarid, et tervitada uusi tulijaid Eesti ühiskonnas. Projekti eesmärk oli luua veebiseminare üliõpilaste ja mittetulundusühingu liikmete abiga. Üliõpilaste otsustada oli, milliseid teemasid nad käsitleda tahavad ning kuidas seminare tutvustada ja korraldada. Tegevused olid suunatud peamiselt välistudengitele. Eesmärk oli pakkuda tuge uutele tulijatele, kes tulid Tartusse COVID-19 pandeemia ajal ja pidid kaks nädalat olema isolatsioonis. Idee oli vältida üksindust ja tekitada tunne, et uued tulijad kuuluvad kuhugi ja neid toetatakse.

Programmijuht arvas, et seminarid on hea näide sellest, kuidas üliõpilaste kogukonda ja kodanikuosalust saaks ühendada. Programmi on kavas teemana kaasata ka vabatahtlik töö Tartus. Kui tutvustatakse erinevaid vabatahtlikke töid ja üliõpilased saaksid otsustada, kus osaleda, võiksid nad olla huvitatud: ***„Niisiis, see võib olla üks võimalus avada üliõpilaste meel ja näidata, et nad saavad alati midagi teha, sest nad hindavad seda, saavad häid emotsioone ja aitavad kedagi ilma raha või ainepunkte saamata.”*** [18]

TEFCE DIMENSIOON KAASAMISEST:

JUHTIMINE



► 12 P5 meditsiinikeskus

► JUHTIMINE V.2

Ülikool muudab õppe- ja uurimisressursid kättesaadavaks oma välistele kogukondadele.

P5meditsiinikeskus on digitaalsetervishoiu üksus ja uurimiskeskus, mis keskendub digitehnoloogia kasutamisele meditsiinis ja selle mõjule tervishoiuteenustele. See on mittetulundusühing, mis kasvas välja Minho Ülikooli ja Meditsiinikooli partnerlusest. P5 meditsiinikeskus kasutab patsientidega suhtlemiseks digisuhtlust ja digiplatvorme ning kogukondade tervise huvides moodustati selle meeskond erinevatele valdkondadele spetsialiseerunud arstidest, õdedest, psühholoogidest ja toitumisspetsialistidest. Pärast COVID-19 pandeemia puhkemist kevadel 2020, millele järgnes mitu kuud intensiivset tööd, võttis keskus vabatahtlikena tööle vanemaid arstitudengeid. Nende kuude jooksul töötas keskus 200 üliõpilast, kes viisid ellu ja toetasid P5 projekte, et võidelda pandeemiaga ja minimeerida selle mõju. Avades vabatahtlikele üliõpilastele uksed, lõi P5 võimaluse üliõpilastel kaasa lüüa ja õppida, kuidas tehnoloogiaid kasutatakse elanikkonna tervise edendamiseks. Üks intervjuueeritud üliõpilane sai keskuse tegevjuhiks ja motiveeris teisi üliõpilasi vabatahtlikuks: „*Minu kogemus kodanikuosaluse ja digitaliseerimisega sai alguse P5 vabatahtlikku tegevusse kaasamisega märtsis 2020. Olles ka 6. kursuse arstitudeng ja delegaat, ma võtsin ühendust teiste kolleegidega, et ka nemad osaleksid platvormil ja vabatahtlikena reageerisid pandeemiale.*” [21]

Ta uskus, et kuuludes ülikooli on nad kohustatud kaasama üliõpilasi kogu ülikoolilinnakust digitehnoloogiaid kasutama ning õpetama üliõpilastele digitehnoloogiaid töhusast kasutamisest. Lisaks juhtis ta tähelepanu sellele, et on oluline teavitada üliõpilasi kodanikuosaluse ja sellega seotud erinevate ülikooliprogrammide tähtsusest. Tema arvates mängivad õpetajad võtmerolli üliõpilaste kaasamisel kodanikutegevustesse ja digivahendite kasutamisse. Ülikool peab aga õpetama õpetajatele meetodikaid, kuidas kasutada digivahendeid õpetamisel ja õppimisel. Samuti arvas ta, et mõned õppekava osad võiksid olla pühendatud kodanikuosaluse teemale.

Teine üliõpilane, kes töötab juba arstina ja õpetab Minho Ülikooli meditsiinikoolis, kasutab videovahendeid oma tundides. Siiski uskus ta, et auditoorsed tunnid on sotsiaalsete suhete

loomiseks väga olulised ja et ainult digitehnoloogiate kasutamisest ei piisa, et üliõpilastega kontakti saada ja üksteisega sotsiaalselt suhelda. Ta arvas, et inimkontakt on üliõpilaste õppimisel endiselt väga oluline.

4.5 Kokkuvõte

Juhtumianalüüsid näitavad laias valikus üliõpilaste DKO tegevusi ja annavad väärtuslikku teavet selle kohta, kuidas neid tegevusi praktikas rakendatakse ja arendatakse. Need hõlmavad kahte erinevat õpilaste DKO-tegevuse vormi: ühte neist võib käsitleda kui sihipärast digitaliseerimist ja see hõlmab juhtumeid, kus kodanikuosaluse tegevused toetuvad digikeskkonnale ja kasutavad algusest peale tegevuste pakkumiseks või läbiviimiseks digivahendeid (nt Virtuaalne üliõpilaste praktilise õppe programm UNED-is või Belfasti Kuninganna Ülikooli dementsuse teadvustamise mäng). Teine üliõpilaste DKO tegevuste vorm pidi COVID-19 pandeemia puhkemisel muutma tegevused **digitaalseteks hädaolukorras**. Need tegevused tuli ümber korraldada ja kohandada digivaldkonnaga, mis ei olnud varem kavandatud (nt Klagenfurti Ülikooli üliõpilaste vabatahtlik töö projektid Caritates või AIT - FLAC ühiskonna projekt).

Juhtumite analüüsist selgub, et mõned tegevused võivad loominguiliselt kohaneda uue normaalsusega (nt Kodaniku- ja kultuuridevahelise täiskasvanuhariduse kursus Belgradi Ülikoolis), samas kui teistel tegevustel tekkis takistus, mis takistasid kaasamistegevuse jätkumist (nt Projekt „Kultuuridevaheline juhendamine koolidele”). Tuginedes nendele praktilistele näidetele üliõpilaste DKO-st, näitas analüüs, mis on praktikas toimis ja mis mitte.

Enamikul juhtumitest on üliõpilaste DKO tegevuse eduka arendamise võtmeaspektiks isiklike suhete loomine ja säilitamine. Enamik intervjuupartnereid nõustasid, et silmast silma kontaktid on endiselt väga olulised ja tehnoloogiliselt vahendatud suhtlus ei saa neid asendada. Seetõttu ei piisa sotsiaalsete suhete toetamiseks digitaalsest võrgustumisest, eriti kui kodanikuosalus keskendub isiklike suhete loomisele ja sotsiaalse õppimise edendamisele (nagu see on Minho Ülikooli üliõpilasesinduse projektis UMSumário, kus vabatahtlikud üliõpilased töötavad väikeste lastega). Vastupidi, kui otsesed reaalsed kontaktid on loodud, võib digisuhtlus kodanikuosalust suurendada. Analüüs näitab aga, et suhtlust on raske teisaldada reaalsest digikeskkonda ja säilitada suhteid, kui digikeskkond pole eelnevalt loodud ja kasutatud (nagu on tõestanud projekt „Kultuuridevaheline juhendamine koolidele”). Seetõttu on vaja mõlemat: olemasolevaid ja kestvaid suhteid ning digikeskkonda, milles osalejad on harjunud teistega suhtlema.

Mõned intervjuupartnerid leidsid, et parim viis kodanikuosaluse korraldamiseks on töötada **kombineeritud vormis, mis ühendab nii reaalsed kui ka veebitegevused** (nagu nõustasid Belgradi Ülikooli kodaniku- ja kultuuridevahelise täiskasvanuhariduse kursusel osalejad). Selles mõttes nähakse veebitegevusi ja digivahendeid täiendusena reaalselt toimuvale kodanikutegevusele. Digikeskkond pakub üliõpilastele ruumi koostööks, materjalide ja ressursside kogumiseks ning tagab tehtud töö pikema säilimise ja nähtavuse.

Teised analüüsi käigus ilmnenu aspektid, mis on üliõpilase DKO tegevuse elluviimisel üliolulised, on organiseerimine ja koordineerimine. See võib toimuda, pakkudes üliõpilastele spetsiaalset koolitust nende kaasamistegevuse valdkonnas (nagu see on Minho Ülikooli üliõpilasesinduse UMSumário projektis, kus vabatahtlikud saavad koolitust pedagoogiliste oskuste, motivatsiooni ja laste psühholoogia osas). Lisaks peavad üliõpilased ja õpetajad tutvuma digivahenditega, mille kasutamiseks vajalike oskuste omandamiseks saavad kõrgkoolid korraldada koolitusi või seminare. Need meetmed tagavad, et „**kodanikuosalust ei improviseerita**” [5], nagu ütles UNED-i virtuaalne üliõpilaste praktilise õppe programmi koordinaator.

Teine aspekt koordinaatoritele ja projektijuhtidele üliõpilaste õppeprotsessi korraldamisel DKO tegevuse ajal on **kontakti hoidmine oma üliõpilastega**. Eelkõige digikeskkonnas on järeletegevused ja tagasiside üliolulised, vastasel juhul võib üliõpilaste kaasamine väheneda. Mõned didaktilised materjalid võivad soodustada üliõpilaste õppimist, näiteks logiraamat, kus

üliõpilased mõtisklevad oma õppeprotsesside üle, osaledes Virtuaalses üliõpilaste praktilise õppe programmis UNED-is.

Intervjueeritud üliõpilaste perspektiivi järgides **võivad ülikoolide üliõpilasesindused mängida olulist rolli** üliõpilaste teadlikkuse tõstmisel kodanikuosalusest. Üliõpilased osalevad tõenäolisemalt üliõpilaste kodanikutegevustes, kui nad tunnevad, et nende ülikooli üliõpilaskond on juba seotud kodanikuühiskonnaga. Lisaks mängib võtmerolli sotsiaalne aspekt. Üliõpilased on rohkem valmis osalema kodanikutegevustess, kui neil on võimalus kohtuda uute inimestega ja luua side kogukonna liikmetaga, keda nad soovivad aidata.

Enamiku intervjueeritud üliõpilaste jaoks on peamine põhjus olla ühiskonnas kaasatud see, et nad soovivad panustada ja kogukonnale midagi tagasi anda (nagu teatasid AIT - FLAC ühiskonna või GMIT – Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse projekti üliõpilased). Samuti näevad nad oma kodanikuosalust osana oma professionaalsest arengust, kus nad saavad omandada esmaseid kogemusi ja vajalikke oskusi oma edaspidiseks tööks (nagu näiteks P5 meditsiinikeskuses, kus vanemad arstitudengid aitavad tervishoiutöötajatel anda kasulikku teavet klientidele COVID-19 pandeemiaga toimetulekul).

Siin tulevad mängu kõrgkoolid ise. Juhtumite analüüs näitab, et kõrgharidusasutustes puudub avalik reklaam, mis näitaks üliõpilastele võimalusi nende kodanikuosaluseks. Seetõttu peavad kõrgkoolid muutma (digitaalsed) kodanikuosaluse tegevused nähtavaks ja selgelt näitama, millist kasu saavad üliõpilased olles kaasatud ühiskondlikes tegevustes. See peaks hõlmama ka erinevat tüüpi kaasamistegevusi, mille seast üliõpilased saavad valida. See käib käsikäes üliõpilaste nõudmisega, et poliitikakujundajad pakuksid sobivat varustatust, et üliõpilased saaksid oma DKO-tegevust eesmärgipäraselt läbi viia.



5 UUENDUSLIKUD

PEDAGOOGILISED STRATEEGIAD

DIGITAALSE KODANIKUOSALUSE

ÕPETAMISEL



DKO integreerimine kõrgkooli õpetamisse ja õppimisse vajab uuenduslikke pedagoogilisi strateegiaid. Üliõpilaste DKO edendamine nõuab ülikoolidelt rohkem avatust meetoditele, mis vajavad muutusi suhtumises õpetamisse ja õppimisse. Euroopa Liit on toetanud õppekavade väljatöötamist ja julgustanud aastakümneid kõrgkooli kasutama rohkem e-õppe võimalusi. Siiski on pärast COVID-19 pandeemiat toimunud kõrgkoolides olulisi muudatusi õpetamises ja õppimises, kui õppekeskkond tuli täielikult üle viia digiplatvormidele. Ülikooli töötajad ja üliõpilased pidid omandama uusi veebipõhise õpetamise ja õppimisega seotud oskusi.

5.1 Vajadus ülekantavate oskuste ja pädevuste-põhise õppe järele

Kiiresti muutuv maailmas ja sotsiaalsete võrgustike levimisel on ülekantavatele oskustele keskenduv haridus ja koolitused inimestele olulised, et võimaldada neil sujuvalt töötada ja olla aktiivsed kogukonna liikmed. Euroopa Komisjon (2019) soovib kaheksat võtmepädevust, mis on hädavajalikud, et noored leiaksid rahuldustpakkuva töökoha ja saaksid iseseisvaks, kaasatud kodanikuks, eriti digimaailmas. Need hõlmavad selliseid oskusi nagu kriitiline ja analüütiline mõtlemine, probleemide lahendamine, meeskonnatöö, suhtlemine, loovus ja läbirääkimised kultuuridevahelises valdkonnas.

Eespool kirjeldatud juhtumid näitavad selgelt, et õppekavavälised tegevused (nt praktiline õpe, projektipõhised tegevused, vabatahtlik tegevus) parandavad oluliste ülekantavate oskuste arendamist. Need suhtlemis-, digitaalsed ja juhtimisoskused aitavad üliõpilastel mõtestatult inimestega suhelda ja reageerida olukordadele oma ühiskondlikus elus. Lisaks on juhtumikirjeldused headeks näideteks praktikast, kuidas üliõpilaste DKO võib olla osa õppekavapõhisest või õppekavavälistest tegevusest. Need näitavad, kuidas nt õigusteaduse üliõpilased osalevad õigusnõustamisprotsessides, arstitudengid töötavad haiglates vabatahtlikuna või õpetajakoolituse üliõpilased aitavad õpiraskustega õpilasi kasutades digitehnoloogiat. Nad demonstreerivad, kuidas DKO-d saab erinevatesse õppeprogrammidesse integreerida erinevate tegevuste, õpetamise, uurimistöö või kogukonnale suunatud teenuste kaudu.

Aga kõrgkoolid on ka ise olulised õppimiskeskonnad tudengite kaasamiseks, kus ülikooli töötajad ja üliõpilased moodustavad kogukonna erinevateks kaasamistegevusteks. Näiteks saavad üliõpilased osaleda üliõpilasesindustes ja selle kaudu osaleda ülikoolide otsustusprotsessides, nad saavad osaleda õpetamises tuutoritena, kvaliteedi tagamise ja õppekavade arendamise protsessis tagasiside andjana, nad võivad aidata uusi üliõpilasi mentoritena, aidata konverentside korraldamisel või osaleda teadustegevuses ja projektides.

Üliõpilaste DKO-le kaasaaitamisel on oluline, et kõrgkoolid hindaksid üliõpilaste kodanikuosalust ja pakuksid erinevaid uuenduslikke õppimisviise. Elukestva õppe võtmepädevuste Euroopa raamistik (Euroopa Komisjon, 2019) on öeldud, et pädevusele orienteeritud lähenemisviisid, nagu projektipõhine, kunstipõhine, uurimispõhine, kogemuslik või tööpõhine õpe, parandavad õppijate kaasatust ja nende õpitulemusi. Kombineerides õppeprotsesse digivahenditega, toetatakse õppijaid ka nende digipädevuste arendamisel. Seega ei hõlma üliõpilane DKO mitte ainult kodanikuoskusi ja digipädevusi, vaid puudutab ka sotsiaalset ja emotsionaalset õppimist ning suurendab seega õppijate üldist motivatsiooni, tulemuslikkust ja aktiivset osalemist. Eespool esitatud juhtumikirjeldused näitavad, et pädevusele orienteeritud lähenemisviisi kasutamine julgustab üliõpilasi mitte ainult omandama sügavamaid teadmisi teatud teemadel, vaid arendab ka kasulikke oskusi, et saada enesekindlaks digikodanikuks tegelemaks digitaalajastu ühiskondlike küsimustega.

5.2 Uuenduslikud meetodid õpilaste digitaalseks kaasamiseks

Üliõpilaste kaasamistegevusi saab integreerida kõrghariduse õpetamisse ja õppimisse, kasutades erinevaid aktiivõppe meetodeid. Praktiline õpe või kogukonnapõhine õpe, samuti projekti- ja probleemipõhine õpe on suurepäraseks näited, mida saab kasutada üliõpilaste aktiivseks

kaasamiseks ühiskondlike vajaduste lahendamisse ja seega toetada kodaniku ja sotsiaalset vastutust. Mitmed teised lähenemisviisid, nagu kontekstipõhine õpe, väljakutsepõhine õpe, ümberpööratud klassiruum, disainmõtlemine ja lugude jutustamise kaudu õppimine on suurepäraseks võimaluseks üliõpilaste kaasamiseks. Need õpetamis- ja õppimisstrateegiad on teada, kuid siiski uuemad ja uuenduslikumad meetodid, mis võimaldavad saavutada tuleviku pädevusi ja arendada üliõpilaste DKO-d.

Praktiline õpe (service-learning) on pedagoogiline lähenemisviis, mis ühendab teooria ja praktika, võimaldades üliõpilastel osaleda teenustes, mis vastavad kogukonna vajadustele, ning mõtiskleda tunnis saadud kogemuste üle, et saada kursuse sisust sügavam arusaam ja kodanikuaktiivsuse tunne. (Bringle jt, 2006). See õppimisviis toetab üliõpilasi teooria, praktika ja refleksioonivahendite rakendamisel, et laiendada teadmisi ja kriitilise mõtlemise oskusi sotsiaalsete muutuste jaoks (Elmhurst University, 2019). Albanesi jt. (2020) juhivad tähelepanu sellele, et praktiline õpe vastab aktiivõppe põhimõtetele ja aitab kaasa professionaalsete, isiklike ja sotsiaalsete pädevuste arendamisele. See on kogemuslik ja keskendub üliõpilaste koostööle ja intellektuaalsele õppimisele. Praktilise õppe tegevused edendavad sisukat ja sügavat õppimist reaalse elu situatsioonides, mis on keerulised ja sageli väljakutsuvad (Resch & Dima, 2021). Need hõlbustavad klassiruumis õpitu ülekandmist erinevatesse sotsiaalsetesse keskkondadesse.

Probleemi- ja projektipõhine õpe (Problem and project-based learning) on kaks uurimispõhise õpetamise lähenemisviisi, kus õpetajad või üliõpilased lahendavad mõnda reaalselt probleemi, töötades teema kallal pikemat aega ja rakendades sellel teemal mitmeid perspektiive. Probleemipõhine õpe tegeleb kogukonna reaalsete probleemidega ning projektipõhine õpe hõlmab keerulist ülesannet ja projektipõhises õppes üliõpilased loovad reaalse projekti väljundi, toote või eseme (Vega 2012).

Probleemipõhine õpe (Problem-based) on üliõpilaskeskne pedagoogika, kus üliõpilased omanavad ainet kursuse õppematerjalis toodud avatud ülesande lahendamise kogemuse kaudu. Probleemipõhise õppe protsess ei eelda unikaalset eelnevalt määratletud lahendust, seega võimaldab see arendada muid soovitud oskusi ja atribuute. Nende hulka kuuluvad teadmiste omandamine, tõhustatud grupikoostöö ja suhtlus grupis.

Projektipõhine õpe (project-based learning) on õpetamismeetod, mille käigus üliõpilased õpivad, tegeledes aktiivselt reaalse maailma ja neile endile oluliste projektidega. Üliõpilased töötavad pikema aja jooksul (nädalast kuni poole aastani) projekti kallal, mis kaasab nad reaalse maailma probleemi lahendamisse või keerulisele küsimusele vastamisse. Nad demonstreerivad oma teadmisi ja oskusi, luues avalikkusele suunatud toote või esitluse tõelisele publikule. Selle tulemusena arendavad üliõpilased süvateadmisi ning kriitilist mõtlemist, koostööd, loovust ja suhtlemisoskust (Bucki hariduse instituut). Projektipõhist õpet saab laialdaselt kasutada üliõpilaste kaasamiseks väga erinevatesse ainevaldkondadesse, samuti kogukonna ja kodanikuosaluse tegevusteks.

Kontekstipõhine õppimine (Contextual learning) põhineb konstruktivistlikul teoorial, kus õppimine toimub siis, kui teave esitatakse üliõpilastele selliselt, et nad suudavad oma kogemuste põhjal konstrueerida tähenduse. Renouard ja Mazabraud (2018) väidavad, et iga inimene konstrueerib oma kogemuse maailmast konkreetses kontekstis. Viimane tähistab „kontekstuaalseid elemente“, millega inimesed konkreetselt suhtlevad, näiteks meedia, õpetamise ja õppimise allikad või nende sotsiaalne keskkond. Seega valib iga inimene oma alternatiivsete ja/või teaduslike käsitluste hulgast sobivad vastused, mis sõltuvad tema konkreetses kontekstist. Kuna kontekstuaalse õppimise põhiomadused on probleemide lahendamise rõhutamine, üksikisikute ja erinevate kontekstuaalsete elementide vahelise suhtluse arvessevõtmine, samuti tõdemus, et õpetamine ja õppimine toimub mitmes kontekstis, sobib see lähenemine hästi üliõpilaste kaasamise digitegevuste rakendamiseks erinevates ainevaldkondades või õppekavades.

Väljakutsepõhine õpe (Challenge-based learning) on raamistik õppimiseks, mis keskendub reaalsete väljakutsete lahendamisele. See lähenemisviis põhineb koostööl ja praktilistel

tegevustel, julgustades üliõpilasi suhtlema teiste üliõpilaste ja kogukonna liikmetega, et tuvastada "suuri ideid", esitada häid küsimusi, avastada ja lahendada väljakutseid, saada põhjalikke teadmisi valdkonnast, arendada erinevaid oskusi (sh digioskused) ning jagada oma mõtteid teistega. Johnson jt. (2009) juhivad tähelepanu sellele, et väljakutsepõhine õpe võtab oma ideed reaalse maailma probleemidest, mille üliõpilased muudavad rakendatavaks kohalikul tasandil, seega saab seda käsitleda väga erinevates õppekavavaldkondades. Väljakutsepõhine lähenemine on hea meetod üliõpilaste kaasamiseks kogukonna või laiemas ühiskonna probleemide lahendamisse. See kasutab tehnoloogilisi vahendeid, et kasutada üliõpilaste igapäevased kogemusi hariduse teenistuses. See keskendub reaalse maailma probleemidele, annab üliõpilastele võimaluse töötada oluliste probleemidega, teeb nende hääle kuuldavaks ja annab neile mõjuvõimu muuta oma kogukond paremaks. Väljakutsepõhisel õppimisel on tõeline potentsiaal pöörata ümber vähese pigutamise, madalate tulemuste ja eraldatuse poole liikumise trend, muutes õppimise sisukaks kogemuseks (Johnson jt, 2009).

Disainmõtlemine (Design thinking) on õppimisviis, mis hõlmab konkreetset mõtteviisi, koostööd ja probleemide lahendamist. Disainiprotsess on struktureeritud raamistik väljakutsete tuvastamiseks, teabe kogumiseks, võimalike lahenduste loomiseks, ideede täiustamiseks ja lahenduste testimiseks. Disainmõtlemist saab paindlikult rakendada ja see on hea raamistik nii kursuse kavandamiseks kui tegevuskava või tegevusprojekti jaoks. Kuna disainimõtlemise üks põhijooni on loovus, mis aitab lahendada „kurje probleeme“ ja jõuda „A-HA momendini“ (Luka, 2014), saab seda lähenemist hõlpsasti kohandada üliõpilaste digitaalse kaasamise tegevuste jaoks ja suunata üliõpilasi loovalt lahendama ühiskonnas tekkinud probleeme.

Ümberpööratud klassiruum (Flipped classroom) on juhendamisstrateegia ja kombineeritud õppe tüüp, mille eesmärk on suurendada üliõpilaste aktiivset osalemist, kaasatust ja õppimist (Al-Samarraie jt, 2020). Ümberpööratud klassiruumis toimub esmane sisu edastamine ja juhendamine veebis enne kavandatud auditoorse õppe sessiooni ning sisu rakendamine toimub praktiliselt auditoorses õppes. Traditsioonilisemad auditoorse õppevormid (nt loengud) toimuvad veebis, jättes rohkem aega aktiivseks ja kaasavaks suhtlemiseks ning koostöös õppimiseks (University of Southern Carolina, 2021). Tundide ajal juhiste andmine võimaldab üliõpilastel ja õppejõul jätta rohkem aega praktiliseks harjutamiseks, koostöös probleemide lahendamiseks ja aktiivseks õppimiseks, mis nõuavad üliõpilastelt kõrgema astme mõtlemisotsuse kasutamist. See meetod võimaldab kõrghariduse õppejõududel maksimaalselt ära kasutada üliõpilastega koos veedetud aega ning arutleda, et leida lahendusi ühiskondlikele probleemidele.

Õppimine lugude jutustamise kaudu (Learning through storytelling) viitab protsessile, mille käigus õppimine on struktureeritud narratiivi või loo ümber kui mõtestamisvahend. Lugude jutustamine peab lugusid õpikogemuse aluseks ning julgustab õpetajaid ja üliõpilasi lugusid jagama ja oma kogemusi tõlgendama ning rollimänge mängima (Alterio & McDrury 2003; Flanagan, 2015; Knowledge Hub, 2020).

Projekt Storying Sheffield juhivad tähelepanu sellele, et kui lugusid luuakse dialoogis teistega, ilmnevad sageli ootamatud resonantsid ja seosed väga erinevate elude vahel. Lood kehastavad keerulist suhte ja vastastikuse sõltuvuse võrku enese keskmes, säilitades samal ajal ka iga jutustaja maailmavaate ja maailma tundmise ainulaadsuse (Storytelling Sheffield, 2021). Õppimine läbi lugude jutustamise võiks olla üliõpilastele hea võimalus õppida oma linna ja piirkonna teiste inimeste kogemustest ja teadmistest ning seega julgustab kodanikuaktiivsust. Digitaalse mõõtme võib lisada näiteks narratiivikesksete õpikeskkondadega, mis paigutavad õppijad lugude maailma (kasutades virtuaalreaalsust).

► 5.3 Väljakutsed innovaatiliste pedagoogiliste strateegiate integreerimisel

► Kodanikuosaluse tegevustest omandatud pädevuste hindamine

Oluline on teadvustada, et pakutavad tõendid praktilise õppe kursustele ja teistele

kogukonnapõhiste kursustele kavandatud õpiväljundite saavutamise taseme hindamiseks peegeldaksid kõrgkooli üldisi tavasid seda tüüpi töendite kogumisel. Hindamine sõltub suuresti enesehindamise vahenditest, mida üliõpilased täidavad tavaliselt semestri lõpus (Bringle & Hatcher, 2009). Laialdaselt kasutatavad hindamismeetodid antud õppeaine raames üliõpilaste poolt omandatud teadmiste hindamiseks on individuaalsed eksamid või testid.

Paljud teised loomingulised hindamismeetodid ja hindamisülesanded lisaks suulistele või kirjalikele eksamitele sobivad paremini üliõpilaste kodanikuosaluste tegevustes osalemise hindamiseks. Need on näiteks juhtumianalüüs, grupiprojektid, artiklite ülevaated, toote või teenuse tutvustused, sotsiaalmeedia ja ajaveebi postitused, foto- või videotõendid, harivate mängude looming, vaatluste kokkuvõtted, podcasted, (e-)portfoolid, erinevad eneseanalüüsi vormid jne. Enamikku neist saab kasutada digiõppes.

Sotsiaalset õppimist, koostöös toimuvat uurimist ja grupiarutelu hinnatakse ja soodustatakse, kui üliõpilased võtavad kontrolli enda õppimise ja selle hindamise üle. Autonoomse ja iseseisva õppimise keskmes on võime hinnata oma õppimise edenemist ja saavutusi (Sambell, 2013). On väärtuslik kaasata üliõpilasi hindamismeetodite ja kriteeriumide valimisse.

► **Õppejõudude roll ja tehnoloogia kasutamine**

Õppejõudude roll on ülioluline õppeprotsessi üliõpilastele kasulikumaks muutmisel. Samuti on ülioluline nende valmisolek kasutada erinevaid meetodeid ja loovust õppetöös uuenduste loomisel. COVID-19 pandeemia ja vajadus kiiresti üle minna digikeskkondadesse tõi kaasa vajaduse aktiivsemalt kasutada erinevaid digivahendeid, mis võimaldas õppejõududel aktiveerida õppijaid ja hõlbustada nende vastastikust koostööd selliste vahenditega nagu küsitlused, videod, grupitööveebis ja suhtluskeskkonnad. Digitaalse õpikeskkonna väljakutsetega edukaks toimetulekuks muutusid tehnilise toe ja kogemuste vahetamise seminarid oskusteabe jagamiseks ning uute digivahendite tutvustamiseks populaarsemaks kui kunagi varem. Paratamatu üleminek digiõppele on näidanud, et ülikoolid peaksid pakkuma igakülgselt ja kiiret tuge nii üliõpilastele kui ka õppejõududele ning julgustama õppejõude pidevalt arendama oma pedagoogilisi ja digioskusi uute digilahenduste rakendamisel. Kiirete suhtluskanalite, näiteks infolistide, otsepostituskirjade listide või sotsiaalmeedia gruppide olemasolu hõlbustas teabe kiiret edastamist veebipõhistest kogemusseminaridest. Õppejõud peavad olema avatud üliõpilaste algatustele digitehnoloogiate kasutamisel. Haridusmängude või virtuaalreaalsuse võimaluste integreerimine õppeprotsessidesse võib olla toetav nii õppetööle kui ka üliõpilase DKO-le.

► **Turvalisus ja andmekaitse digiõppes**

Teine aspekt, mis vajab uuenduslike digivahendite kasutamisel tähelepanu, on seotud turvalisuse, andmekaitse ja privaatsuse tagamisega. Digitaalse kodakondsuse määratlemine turvalisuse ja vastutuse mõttes keskendub kolmele aspektile: (1) haridustöötajad peaksid innustama üliõpilasi digimaailma positiivselt panustama ja selles vastutustundlikult osalema, (2) turvaline ja vastutustundlik tehnoloogia kasutamine, (3) õiguslik, eetiline ja ohutu käitumine tehnoloogia kasutamisel. Eeldatakse, et digitaalsed instrumendid on intelligentsed töövahendid, kuid neid tuleb siiski käsitleda ettevaatlikult ja kriitiliselt. Õpetajatel on oluline kasutada autonoomiat ja kriitilist mõtlemist soosivaid pedagoogilisi tööviise ja õpikeskkondi.

► **Sotsiaalne aspekt ja grupidünaamika digiõppes**

Juhtumikirjeldused tõid esile, et isegi digiajastul on auditoorne õpe sotsiaalsete suhete loomisel oluline, kuna inimkontaktid on sotsiaalse heaolu jaoks olulised. Digisuhklus jääb ühele poole, kuid isiklikud suhted jäävad teisele poole. Ja isiklike suhete arendamine digisuhkluse kaudu on midagi, mis hästi ei tööta. See on digitaliseerimise põhiprobleem.

Digiõppe kavandamisel uuenduslike aspektide ja digivahendite integreerimisel on oluline arvestada rühma dünaamikaga. Üks intervjueeritav, grupidünaamika ja organisatsioonide

arendamise valdkonna ekspert, väitis, et digitaliseerimine mõjutab oluliselt grupidünaamikat, nt. selles osas, kui tõhusalt digivahendid töötavad ja kas neid saab seetõttu kasutada. Samuti võib juhtumikirjelduste põhjal järeldada, et inimestevahelised tegevused toimusid piisavalt hästi, kuid kui oli vaja rakendada meeskonnatööd, siis olid üliõpilased rühmatöödega rohkem hädas ka tehnoloogiliste probleemide või meeskonnatöö dünaamikast tulenevate probleemide tõttu.

Seega hõlmab veebiõppe hoolikas planeerimine mitte ainult õppetöö sisu kindlakstegemist, vaid ka seda, kuidas toetada erinevaid õppeprotsessi jaoks olulisi interaktsioone (Albanesi jt, 2020). Uuenduslik idee on julgustada vähem digipädevaid üliõpilasi õppima koos pädevate üliõpilastega, et lisaks teatud teemal teadmiste omandamisele arendataks ka digioskusi ja kõik saaksid digimaailmas võrdsemalt osaleda.

5.4 Kokkuvõte

Üliõpilaste kaasatuse suurendamiseks ning üliõpilaste teadmiste, erinevate oskuste ja kodanikuühiskonda suhtumise arendamiseks on mitmeid erinevaid pädevuste arendamisele orienteeritud õpetamis- ja õppimismeetodeid. Õppejõud peaksid pidevalt arendama oma pedagoogilisi ja digioskusi, olema loomingulised, uurima ja katsetama erinevaid viise ja ideid, kuidas digivahendeid kasutada üliõpilaste kodanikuosaluse tegevuste läbiviimisel. Näiteks võib vahend aidata tõlkida ja asju lihtsustada, (visuaalselt) teavet teisiti esitada ja teoreetilisi kontseptsioone praktilisele tasandile üle viia. Digivahendid võivad olla võimsad ja toetada innovatsiooni õpetamisel ja õppimisel. Kuid see, et neid saaks digitaalsetes õpikeskkondades tõhusalt kasutada ja saada neist kasu üliõpilaste kodanikuosaluse arendamisel, sõltub nii ülikoolide tehnoloogilistest võimalustest ja toest, õpetajate ja üliõpilaste digioskustest, loovusest ja valmisolekust erinevaid vahendeid kasutada kui ka kaasatud kogukonna liikmetele Internetile ja tehnoloogiale juurdepääsust.



6 KOKKUVÕTE



COVID-19 pandeemia valguses on tugevaid argumente, mis toetavad kodanikuosaluse suurendamist kõrgkoolis, eriti digitaalsel areenil. Üliõpilaste kaasamine kõrgkoolis hõlmab laia tegevusvaldkonda. Kuigi kodanikuosaluse uurimine on hästi arenenud, on digitaalse kodanikuosaluse uurimine siiani vähem arenenud - see digitaalse kodanikuosaluse juhend soovib kaasa aidata selle teadmiste lünga täitmisele, mis on seotud uurimisküsimusega: Mis on digitaalne kodanikuosalus (DKO) ja kuidas saab seda integreerida kõrghariduse eri tasanditele (poliitika, õpetamine ja õppimine)?

Digitaalne kodanikuosalus viitab kodanikuosaluse tegevustele seoses digivahenditega. Üliõpilase digitaalne kodanikuosalus viitab kodanike kaasamistegevustele, mida üliõpilased viivad läbi, kui nad kasutavad digivahendeid oma ühiskondliku tegevuse elluviimiseks ja sooritamiseks õpingute ajal. Need digitegevused võivad olla vabatahtlikud, nt. vabatahtlik tegevus üliõpilasesinduses, kaasatus mentorina, aga võivad olla ka osa õppeprogrammidest, nt. praktilise õppe kursusena. Loomulikult sisaldab digitaalne kodanikuosalus ka ohte, eriti üliõpilaste kõrvalejäämise risk digitaliseerimise tõttu, digivahendite sobimatu kasutamise (isikuandmete ärakasutamine jne) kaudu ja vähene usaldus kodanike veebis kaasamise vastu.

Poliitikadokumendid keskenduvad kas üliõpilaste kodanikuosalusele või digitaliseerimisele, kuid nende kahe seos suures osas puudub. Riiklik digipädevuse algatus 2030 (Portugal) tunnistati ainsaks riiklikutasandistrateegiliseks poliitikadokumendiks, mis edendab digioskuste arendamist aktiivseks kodanikuks olemise tingimusena. Institutsioonilisel tasandil on ainult Edinburghi Ülikooli kogukonna kaasamise strateegia 2017 (Ühendkuningriik), mis rõhutab digivahendite väärtust üliõpilaste kaasamisel kogukondadesse. Neid poliitikaid võib pidada suunavateks näideteks üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse tugevdamiseks poliitikadokumentides.

Juhtumianalüüsid pakuvad laias valikus praktilisi näiteid, kuidas üliõpilaste DKO saab toimida ja on praktikas kasutusel. Need näitavad, et reaalsed kontaktid mängivad endiselt olulist rolli ka digikeskkonnas suhtlemisel ja isiklike suhete loomisel, mis aitavad teenida ühiskonda. Lisaks viitavad nad vajadusele edendada üliõpilaste DKO tegevust institutsionaalsel tasandil ja teavitada üliõpilasi DKO võimalustest.

Eelkõige kõrghariduses õpetamise ja õppimise toetamiseks toob käesolev **Digitaalse kodanikuosaluse juhend** välja didaktilised meetodid, mis sobivad digitaalse kodanikuosaluse edendamiseks: praktiline õpe, probleemi- ja projektipõhine õpe, kontekstipõhine õpe, väljakutsepõhine õpe, disainimõtlemine, ümberpööratud klassiruum ja lugude jutustamise kaudu õppimine.

Lõpuks loodame, et Digitaalse kodanikuosaluse juhend aitab kõrgkoolidel tugevdada oma institutsioonaalset profiili ja seada prioriteedid, mis ühendavad nii kodanikuosalust kui ka digitaliseerimist. Samuti pakub käesolev juhend valitud tööendeid selle kohta, mis digitaalse kodanikuosaluse osas kõrghariduses on siiani toiminud ja loodetavasti viib see kogukonnaga seotud töötajate, üliõpilaste ja õppejõudude pingutuste väga oodatud tunnustamiseni.

7 ALLIKAD



- ▶ Digitaalse kodanikuosaluse juhend veebis:
<https://www.researchgate.net/project/Students-as-Digital-Civic-Engagers>
- ▶ Rohkem infot ja materjale SDCE projekti kohta veebilehel:
<https://www.studentcivicengagers.eu/>
- ▶ Esimene SDCE uudiskiri:
<https://mailchi.mp/ade16ec4b0b1/eucen-13411479>
- ▶ Jälgi SDCE projekti sotsiaalmeedias:
 - ▶  <https://www.facebook.com/StudentDCE>
 - ▶  <https://twitter.com/StudentDce>

▶ Lingid sarnastele projektidele

TEFCE project veebis:
<https://www.tefce.eu/>

EL project üliõpilaste digioskuste edendamiseks:
<https://www.digitalskillsaccelerator.eu/>

EL project üliõpilaste digitaalsest heaolust
<https://www.digital-wellbeing.eu/>



8 VIITED



Adler, R. P., & Goggin, J. (2005). What do we mean by “civic engagement”? *Journal of transformative education*, 3(3), 236-253.

Albanesi, C., Aramburuzabala, P., Brozmanova, G., Cayuela, A., Clinque, M., Culcasi, I., Dima, G., Garcia, J., Izquierdo, A., Lazaro, P., Preradovic, N. M., Sarraute, M. M., & Zunszain, P. (2020). *Practical guide on e-Service-Learning in response to COVID-19*. https://www.eoslhe.eu/wp-content/uploads/2020/10/Practical-guide-on-e-Service-Learning_web.pdf

Al-Samarraie, H., Shamsuddin, A., & Alzahrani, A.I. (2020). A flipped classroom model in higher education: A review of the evidence across disciplines. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1017–1051. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09718-8>

Alterio, M., & McDrury, J. (2003). Learning through storytelling in higher education. Using reflection and experience to improve learning. Routledge.

Bartlett, L., & Vavrus, F. (2017). *Rethinking case study research. A comparative approach*. Routledge.

Bennett, W. L. (2008). Changing citizenship in the digital age. In W. L. Bennett (Ed.), *Civic life online. Learning how digital media can engage youth* (pp. 1-24). The MIT Press.

Benneworth, P., & Humphrey, L. (2013). Universities' perspectives on community engagement'. In P. Benneworth (Ed.), *University engagement with socially excluded communities* (pp. 165-88). Springer.

Bernacki, M. L., & Jaeger, E. (2008). Exploring the impact of service learning on moral development and moral orientation. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 14(2), 5-15.

Blaj-Ward, L., & Winter, K. (2019). Engaging students as digital citizens. *Higher Education Research & Development*, 38(5), 879-892.

Boland, J. A. (2014). Orientations to civic engagement. Insights into the sustainability of a challenging pedagogy. *Studies in Higher Education*, 39(1), 180-195.

Bringle, R. B., & Hatcher, J. (2009). Innovative practices in service-learning and curricular engagement. *New Directions for Higher Education*, 147, 37-46.

Bringle, R., Hatcher, J., & McIntosh, R. (2006). Analyzing Morton's typology of service paradigms and integrity. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 13(1), 5-15

Bruning, S. D., McGrew, S., & Cooper, M. (2006). Town-gown relationships: Exploring university-community engagement from the perspective of community members. *Public Relations Review*, 32(2), 125-30.

Buck Institute for Education (n.d.). What is PBL? <https://www.pblworks.org/what-is-pbl>

Cho, A., Byrne, J., & Pelter, Z. (2020). *Digital civic engagement by young people*. UNICEF.

Cress, C. M. (2004). Critical thinking development in service-learning activities. Pedagogical implications for critical being and action. *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines*, 23(1/2), 87-93.

Cress, C. M. (2012). Civic engagement and student success. Leveraging multiple degrees of achievement. *Diversity & Democracy*, 15(3), 2-4.

Cress, C. M., & Donahue, D. M. (2011). *Democratic dilemmas of teaching service-learning: Curricular strategies for success*. Stylus.

Dubow, T., Devaux, A., Van Stolk, C., & Manville, C. (2017). Civic engagement: How can digital technologies underpin citizen-powered democracy?. RAND Corporation.
https://www.rand.org/pubs/conf_proceedings/CF373.html

Elmhurst University (2019). *What is Service Learning*.
<https://www.elmhurst.edu/blog/what-is-service-learning/>

European Commission (2019). *Key competences for lifelong learning*.
<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1/language-en>

Evans, C., Rees, G., Taylor, C., & Fox, S. (2021). A liberal higher education for all? The massification of higher education and its implications for graduates' participation in civil society. *Higher Education*, 81, 521-535.
<https://doi.org/10.1007/s10734-020-00554-x>

Farnell, T. (2020). *Community engagement in higher education: Trends, practices and policies. NESET report*. Publications Office of the European Union.

Farnell, T., Čulum Ilić, B., Dusi, D., O'Brien, E., Šćukanec Schmidt, N., Veidemane, A., & Westerheijden, D. (2020). Building and piloting the TEFCE Toolbox for community engagement in higher education. Zagreb: Institute for the Development of Education.

Flanagan, S. (2015). How does storytelling within higher education contribute to the learning experience of early years students? *Practice Teaching & Learning*, 13(2-3), 146-168.

Gallini, S., & Moely, B. (2003). Service-learning and engagement, academic challenge, and retention. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 10(1), 5-14.

Graf, M. (2014). 'The European Democracy Paradox.' RAND Corporation.
<http://www.rand.org/blog/2014/05/the-european-democracy-paradox.html>

Hellwege, J. M. (2019). Left to their own devices: A student-centered approach to civic engagement. *Journal of Political Science Education*, 15(4), 474-497.

Johnson, L. F., Smith, R. S., Smythe, J. T., Varon, R. K. (2009). *Challenge-based learning. An approach for our time*. The New Media Consortium.

Knowledge Hub (2020). *Learning through storytelling*.
<https://www.advance-he.ac.uk/knowledge-hub/learning-through-storytelling>

Kraft, N., & Wheeler, J. (2003). Service-learning and resilience in disaffected youth. A research study. *Advances in service-learning research*, 3, 213-238.

Luka, I. (2014) Design thinking in pedagogy. *Journal of Education Culture and Society*, 2, 63- 74.

Mandarano, L., Meenar, M., & Steins, C. (2010). Building social capital in the digital age of civic engagement. *Journal of planning literature*, 25(2), 123-135.

McCartney, A. R. M., Bennion, E. A., & Simpson, D. W. (Eds.) (2013). *Teaching civic engagement: From student to active citizen*. The American Political Science Association.

McLennan, G. (2008). Disinterested, disengaged, useless. Conservative or progressive idea of the university?. *Globalisation, societies and education*, 6(2), 195-200.

Metzger, A., Ferris, K. A., & Oosterhoff, B. (2019). Adolescents' civic engagement. Concordant and longitudinal associations among civic beliefs and civic involvement. *Journal of Research on Adolescence*, 29(4), 879-896.

Middaugh, E., Clark, L. S., & Ballard, P. J. (2017). Digital media, participatory politics, and positive youth development. *Pediatrics*, 140(Supplement 2), S127-S131.

Montesinos, P., Carot, J. M., Martinez, J. M., & Mora, F. (2008). Third mission ranking for world class universities: Beyond teaching and research. *Higher education in Europe*, 33(2-3), 259-271.

Renouard, A., & Mazabraud, Y. (2018). Context-based learning for inhibition of alternative conceptions. The next step forward in science education. *npj Science of Learning*, 3(1), 1-10.

Resch, K., & Dima, G. (2021). Higher education teachers' perspectives on inputs, processes, and outputs of teaching service learning courses. In L. Tauginienė & R. Pučėtaitė (Eds.), *Managing social responsibility in universities. Organisational responses to sustainability* (pp. 117-136). Palgrave Macmillan.

Resch, K., Knapp, M., & Schritteser, I. (2021). How do universities recognize student volunteering? A symbolic interactionist perspective on student engagement recognition in higher education. *European Journal of Higher Education*.
<https://doi.org/10.1080/21568235.2021.1919170>

Sambell, K. (2013). Engaging students through assessment. In E. Dunne & D. Owen (Eds.), *The student engagement handbook. Practice in higher education* (pp. 379-396). Emerald Group Publishing Limited.

Sandy, M., & Holland, B. A. (2006). Different worlds and common ground. Community partner perspectives on campus-community partnerships. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 13(1), 30-43.

Stewart, K., Dubow, T., Hofman, J., & Van Stolk, C. (2016). *Social change and public engagement with policy and evidence*. RAND Corporation.
https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR1750.html

Storytelling Sheffield (2021). *Telling untold tales*.
<http://www.storyingsheffield.com/about/>

University of Southern Carolina (2021). *About flipped classroom design*.
<https://www.uscupstate.edu/faculty-staff/center-for-academic-innovation-and-faculty-support/resources-for-innovative-course-design/about-flipped-classroom-design>

Vega, V. (2012). *Project-based learning research review*.
<https://www.edutopia.org/pbl-research-learning-outcomes>

9 LISA



► **Juhtumianalüüside intervjuude juhend (vt 4. peatükk)**

Questions /Küsimused
<i>Sissejuhatus: Oleme huvitatud kodanikuosaluse (palun kasutage ka teisi teie riigis/asutuses aktsepteeritud termineid) ristumisest digitaliseerimisega.</i> Palun kirjeldage oma kogemusi kodanikuosaluse ja digitaliseerimisega seondult? Kuidas ja miks olete nende teemadega kokku puutunud?
<i>Näited kodanikuosluusest kõrgkoolides</i> - Palun tooge mõni konkreetse näite kodanikuosalusest oma ülikoolis, kus kasutati digitaalseid tööriistu ja rääkige, kuidas olete selliste projektide, programmide või tegevustega seotud. - Palun kirjeldage toodud näidet üksikasjalikult. Kes on sellega seotud? Mis on eesmärk? Millised tegevused toimuvad? Kas osalejad on esile toonud selle veebis toimuva tegevuse eripära?
<i>Tulevikuväljavaated</i> - Kuidas saaks teie arvates kõrgharidusasutuste või ülikooli kontekstis edendada kodanikuosalust digivahendite abil? - Millised digitaalsed ja tehnilised võimalused on kõrgharidusasutuste või ülikooli kontekstis kodanikuosaluse edendamiseks kättesaadavad? - Mida sooviksite poliitikakujundajalt seoses digitaalse kodanikuosalusega kõrgharidusasutuste kontekstis, et tulevikus saaksid veebis õpetada ja õppida sarnastes või tulevaste pandeemiade olukordades?

► **Ülevaade juhtumianalüüside kvalitatiivsetest intervjuudest (vt 4. peatükk)**

Nr.	Juhtumikirjelduse pealkiri	Riik	Kuupäev	Kestus	Sugu	Positsioon
1	Klagenfurti Ülikooli üliõpilaste vabatahtliku töö projektid Caritases		11.12.2020	46 min.	Mees	Kursuse professor
2	Klagenfurti Ülikooli üliõpilaste vabatahtliku töö projektid Caritases		21.01.2021	38 min.	Naine	Üliõpilane

Nr.	Juhtumikirjelduse pealkiri	Riik	Kuupäev	Kestus	Sugu	Positsioon
3	Kodaniku- ja kultuuridevahelise täiskasvanuhariduse kursus Belgradi Ülikoolis		22.01.2021	40 min.	Naine	Kursuse professor
4	Kodaniku- ja kultuuridevahelise täiskasvanuhariduse kursus Belgradi Ülikoolis		16.02.2021	45 min.	Naine	Üliõpilane
5	Virtuaalne üliõpilaste praktilise õppe programm UNED-is		08.02.2021	40 min.	Mees	UNED-I praktilise õppe kontori koordinaator
6	Virtuaalne üliõpilaste praktilise õppe programm UNED-is		18.02.2021	40 min.	Naine	(Täiskasvanud) üliõpilane
7	Starter programm Tartu Ülikoolis		04.02.2021	30 min.	Naine	Kursuse professor
8	Starter programm Tartu Ülikoolis		04.02.2021	51 min.	Naine	Üliõpilane
9	AIT – FLAC ühiskond		22.03.2021	41 min.	Mees	Lektor
10	AIT – FLAC ühiskond		22.03.2021	39 min.	Naine	Üliõpilane
11	GMIT - Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse projekt		23.03.2021	40 min.	Mees	Üliõpilane
12	GMIT - Üliõpilaste digitaalse kodanikuosaluse projekt		23.03.2021	41 min.	Naine	Lektor

Nr.	Juhtumikirjelduse pealkiri	Riik	Kuupäev	Kestus	Sugu	Positsioon
13	VOLUNTARIUM: Minho Ülikooli üliõpilasesinduse UMSumário		08.01.2021	20 min.	Naine	Üliõpilane, VOLUNTARIUM-i koordinaator
14	VOLUNTARIUM: Minho Ülikooli üliõpilasesinduse UMSumário		08.01.2021	30 min.	Mees	Üliõpilane
15	Digisaadikud Edinburghi Ülikoolis		15.02.2021	55 min.	Mees	Kogukonna kaasamise projekti koordinaator
16	Projekt „Kultuuridevaheline juhendamine koolidele”		26.01.2021	40 min.	Naine	Üliõpilane
17	Projekt „Kultuuridevaheline juhendamine koolidele”		26.01.2021	36 min.	Naine	Üliõpilane
18	Tartu Welcome keskus		03.02.2021	44 min.	Naine	Programmi juht, MTÜ tegevjuht
19	Tartu Welcome keskus		11.02.2021	44 min.	Naine	Üliõpilane
20	P5 meditsiini-keskus		06.01.2021	40 min.	Mees	Üliõpilane
21	P5 meditsiini-keskus		06.01.2021	20 min.	Mees	P5 meditsiini-keskuse tegevjuht

STUDENTS

AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS

WWW.STUDENTCIVICENGAGERS.EU

