



ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ



Παρουσία στο Διαδίκτυο
Ενημερία στο Διαδίκτυο
Δικαιώματα στο διαδίκτυο

ΕΚΔΟΣΗ 2022

Όλα τα μεταφρασμένα υλικά του ιστοτόπου lifeskills.blog διατίθενται ήδη δωρεάν από τους αναφερόμενους οργανισμούς και φορείς, και η μετάφρασή τους στα ελληνικά είναι αποτέλεσμα εθελοντικής εργασίας.

Απαγορεύεται η χρήση του υλικού για κερδοσκοπικούς λόγους.

Κάθε χρήση του υλικού πρέπει να συνοδεύεται από αναφορά στην πηγή του.

Το παρόν υλικό δεν αποτελεί την επίσημη μετάφραση του πηγαίου στην ελληνική γλώσσα.

Μετάφραση - Προσαρμογή: Μαρία Πατεράκη (2025)

Περιεχόμενα

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τρόπος χρήσης αυτού του οδηγού	7
Ένα εννοιολογικό μοντέλο για την Ψηφιακή Πολιτειότητα	9
Βιώνοντας την Ψηφιακή Πολιτειότητα	10
	17

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 - ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

25

Διάσταση 1 - Πρόσβαση και Συμπερίληψη	30
Φυλλάδιο 1 - Πρόσβαση και Συμπερίληψη	35
Διάσταση 2 - Μάθηση και Δημιουργικότητα	42
Φυλλάδιο 2 - Μάθηση και Δημιουργικότητα	49
Διάσταση 3 - Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός	55
Φυλλάδιο 3 - Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός	61

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 - ΕΥΗΜΕΡΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

67

Διάσταση 4 - Ηθικές Αρχές και Ενσυναίσθηση	73
Φυλλάδιο 4 - Ηθικές Αρχές και Ενσυναίσθηση	81
Διάσταση 5 - Υγεία και Ευημερία	85
Φυλλάδιο 5 - Υγεία και Ευημερία	91
Διάσταση 6 - Ηλεκτρονική Παρουσία και Επικοινωνίες	96
Φυλλάδιο 6 - Ηλεκτρονική Παρουσία και Επικοινωνίες	102

ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

107

Διάσταση 7 - Ενεργή Συμμετοχή	112
Φυλλάδιο 7 - Ενεργή Συμμετοχή	116
Διάσταση 8 - Δικαιώματα και Ευθύνες	120
Φυλλάδιο 8 - Δικαιώματα και Ευθύνες	124
Διάσταση 9 - Ιδιωτικότητα και Ασφάλεια	129
Φυλλάδιο 9 - Ιδιωτικότητα και Ασφάλεια	137
Διάσταση 10 - Ενημερωμένη Κατανάλωση	142
Φυλλάδιο 10 - Ενημερωμένη Κατανάλωση	146

ΓΛΩΣΣΑΡΙ

150

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

173

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Τα σημερινά παιδιά ζουν σε έναν κόσμο που αλλάζει ραγδαία και ανοίγει νέους ορίζοντες. Η τεχνολογία δεν έχει προσφέρει μόνον νέες απολαυστικές εμπειρίες, αλλά μια εντελώς νέα διάσταση στην καθημερινή τους ζωή, στην οποία συνηθίζουμε να αναφερόμαστε ως “διαδικτυακή ζωή”. Βεβαίως και τα ενήλικα άτομα είναι ελεύθερα να συμμετέχουν στη διαδικτυακή ζωή και πολλά ήδη το κάνουν, αλλά δεν είναι όλα έτοιμα να ενσωματώσουν στη ζωή τους την τεχνολογία με τον ίδιο τρόπο όπως κάνουν τα παιδιά. Δεν “γεννήθηκαν ψηφιακές/-οί πολίτες” και δεν έχουν αυτή την αυτόματη αποδοχή του ψηφιακού περιβάλλοντος ως μια φυσική, βασική και αδιαμφισβήτητη διάσταση της ύπαρξής τους.

Ωστόσο, οι ενήλικες έχουν γνώση για πολλούς από τους κινδύνους που αντιμετωπίζουν τα παιδιά καθώς μεγαλώνουν και πορεύονται στη ζωή. Είναι ευθύνη τους να προετοιμάσουν τους νέους ανθρώπους για τις προκλήσεις που θα συναντήσουν στην πορεία. Στις μέρες μας έχουν και μια επιπλέον ευθύνη να βεβαιωθούν ότι προετοιμάζουν τα παιδιά τους και για τον ψηφιακό κόσμο, πέραν του φυσικού.

Από την οπτική των ενηλίκων, έχει ήδη γίνει αρκετή δουλειά σε επίπεδο χάραξης πολιτικών προστασίας των παιδιών στο διαδίκτυο. Αυτή η δουλειά είναι έγκυρη και οπωσδήποτε απαραίτητη, αλλά έχει έρθει η ώρα να περάσουμε από τα μέτρα προστασίας σε μέτρα ενεργητικής ενδυνάμωσης. Για την ώρα, πολλές από αυτές τις προσπάθειες είχαν ανεπίσημο χαρακτήρα. Αυτό που χρειάζεται τώρα είναι μια δομική προσέγγιση που θα προσφέρει στα παιδιά και στους νέους ανθρώπους τις ποιότητες εκείνες που χρειάζονται για να γίνουν υγιείς και υπεύθυνες/-οι πολίτες στο διαδικτυακό περιβάλλον.

Από πού μπορούν να αποκτήσουν τα παιδιά αυτές τις ποιότητες; Το Συμβούλιο της Ευρώπης πιστεύει ότι αυτό είναι μέρος του ρόλου που έχει η επίσημη εκπαίδευση και πως χρειάζεται να αναγνωρίσει τη ζωή των παιδιών στο διαδίκτυο ως αναπόσπαστο κομμάτι της φυσικής τους ζωής. Η ψηφιακή επανάσταση περισσότερο έχει εξαλείψει τα φυσικά εμπόδια, παρά τα έχει καταρρίψει. Ο διαδικτυακός κόσμος δεν λογαριάζει τα όρια της σχολικής αίθουσας ή τους τοίχους του σχολείου, όπως ακριβώς αγνοεί και τοπικά, εθνικά ή διεθνή σύνορα. Τα παιδιά φέρουν τις ψηφιακές τους ζωές και εμπειρίες στο σχολείο και είναι καθήκον μας να αφομοιώσουμε αυτή τη νέα πραγματικότητα στα εκπαιδευτικά μας συστήματα.

Αυτή η σκέψη ήταν το σημείο εκκίνησης για το πρόγραμμα «Εκπαίδευση για την Ψηφιακή Πολιτειότητα» του Τμήματος Παιδείας. Για σκοπούς καθοδήγησης της δράσης, αναγνώρισε τρεις όψεις της διαδικτυακής ζωής - Παρουσία στο Διαδίκτυο, Ευημερία στο Διαδίκτυο και Δικαιώματα στο Διαδίκτυο - με τις οποίες μπορεί να προωθήσει τις θεμελιώδεις αρχές του Συμβουλίου της Ευρώπης για τη δημοκρατία, τα ανθρώπινα δικαιώματα και την τήρηση του νόμου. Αυτές οι αρχές εφαρμόζονται στις ανθρώπινες σχέσεις και συμπεριφορές τόσο στο ψηφιακό περιβάλλον όσο και στο φυσικό κόσμο. Όλα τα άτομα έχουν την ίδια ευθύνη ως πολίτες.

Ωστόσο, ο κόσμος του διαδικτύου δημιουργεί προκλήσεις για τη δημοκρατική πολιτειότητα σε ένα νέο πλαίσιο και αυτός ο οδηγός έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τις/τους εκπαιδευτικούς και άλλα ενδιαφερόμενα ενήλικα πρόσωπα, να τις κατανοήσουν και να τις αντιμετωπίσουν. Βασίζεται στο Πλαίσιο Αναφοράς Ικανοτήτων για Δημοκρατικό Πολιτισμό του Συμβουλίου της Ευρώπης¹ και στα επιτεύγματα του μακροχρόνιου προγράμματος Εκπαίδευση για τη Δημοκρατική Πολιτειότητα, και συμπληρώνει τον Οδηγό για τον Διαδικτυακό Γραμματισμό² ως μέρος μιας ολοκληρωμένης προσέγγισης για την εκπαίδευση των πολιτών για την κοινωνία του μέλλοντος.

Σε μια εποχή ραγδαίων αλλαγών, το μέλλον μπορεί να μας είναι άγνωστο, αλλά οι προκλήσεις που αντιμετωπίζουμε σήμερα με την αναδυόμενη τεχνολογία μας είναι γνωστές. Η προσφορά στις επόμενες γενιές των ικανοτήτων εκείνων που χρειάζονται για να μπορούν να συνυπάρχουν ισότιμα σε δημοκρατικές κοινωνίες με πολιτισμική ποικιλομορφία, παραμένει στόχος μας σε όποια διάσταση κι αν ζουν.

Snežana Samardžić-Marković
Συμβούλιο της Ευρώπης
Γενική Εισηγήτρια για τη Δημοκρατία

1 .Council of Europe (2018), Reference framework of competences for democratic culture, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at www.coe.int/competences.

2 .Richardson J., Milovidov E., Schmalzried M. (2017), Internet Literacy Handbook, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at <https://go.coe.int/Ry69O>.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Συγγραφείς

Το εγχειρίδιο Εκπαίδευση για την Ψηφιακή Πολιτειότητα γράφτηκε από τις Janice Richardson και Elizabeth Milovidov.

Συνεισφορές

Οι συγγραφείς επιθυμούν να ευχαριστήσουν τα ακόλουθα μέλη της Ομάδας Ειδικών για την Εκπαίδευση στην Ψηφιακή Πολιτειότητα, για την ανεκτίμητη συμβολή τους:

- ▶ Divina Frau-Meigs
- ▶ Vitor Tomé
- ▶ Brian O'Neill
- ▶ Pascale Raulin-Serrier
- ▶ Martin Schmalzried
- ▶ Alessandro Soriani

Τμήμα Εκπαίδευσης του Συμβουλίου της Ευρώπης

Οι συγγραφείς επιθυμούν να ευχαριστήσουν τα ακόλουθα μέλη της Ομάδας Ειδικών για την Εκπαίδευση στην Ψηφιακή Πολιτειότητα, για την ανεκτίμητη συμβολή τους:

- ▶ Επικεφαλής του Τμήματος: Sjur Bergan
- ▶ Επικεφαλής του Τμήματος Εκπαιδευτικής Πολιτικής: Villano Qiriazzi
- ▶ Διαχείριση Έργου: Christopher Reynolds, Ahmet-Murat Kilic
- ▶ Συνεργάτιδες: Claudine Martin-Ostwald, Corinne Colin

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης, κατά το τελευταίο τέταρτο του αιώνα, έχει καταβάλει προσπάθειες για την προστασία των δικαιωμάτων των παιδιών και την προώθηση των εκπαιδευτικών και πολιτισμικών ευκαιριών που τους προσφέρονται στο ψηφιακό περιβάλλον. Πιο πρόσφατα, συμπλήρωσε το έργο αυτό με δράσεις που αποσκοπούν στην ενδυνάμωση των παιδιών, ως ενεργών ψηφιακών πολιτών, στο πλαίσιο που συνδέεται στενά με τις ικανότητες δημοκρατικής κουλτούρας, με στόχο την προετοιμασία των πολιτών για «την ισότιμη συμβίωση σε πολιτισμικά ποικιλόμορφες δημοκρατικές κοινωνίες».

Για το σκοπό αυτό, η Διευθύνουσα Επιτροπή για την Εκπαιδευτική Πολιτική και Πρακτική συνέστησε το 2016 μια Ομάδα Εμπειρογνομώνων για την Εκπαίδευση στην Ψηφιακή Πολιτειότητα, η οποία αποτελείται από οκτώ μέλη από έξι διαφορετικές χώρες και με ευρύ φάσμα εμπειριών, με σκοπό την ανάληψη διαφόρων καθηκόντων κατά τα επόμενα έτη. Το έργο αυτής της ομάδας βασίστηκε σε μια βιβλιογραφική ανασκόπηση σχετικά με την ψηφιακή πολιτειότητα³ και σε μια διαβούλευση με πολλούς ενδιαφερόμενους φορείς,⁴ η οποία διερεύνησε τις σχετικές ορθές πρακτικές, καθώς και τα κενά και τις προκλήσεις σε επίσημα και ανεπίσημα μαθησιακά περιβάλλοντα.

Μια σημαντική πρόκληση που επισημαίνεται στην έκθεση διαβούλευσης είναι η έλλειψη ευαισθητοποίησης των εκπαιδευτικών σχετικά με τη σημασία της ανάπτυξης δεξιοτήτων ψηφιακής πολιτειότητας για την ευημερία των νέων που μεγαλώνουν στον σημερινό σημαντικά ψηφιοποιημένο κόσμο, καθώς και ο περιορισμένος αριθμός διαθέσιμων κατάλληλων στοχευμένων παιδαγωγικών πόρων.

Μια πιο προσεκτική ματιά στα προγράμματα και τους πόρους ανάπτυξης ικανοτήτων δείχνει να υπάρχει σημαντική σύγχυση μεταξύ των εμπειρογνομώνων και των εκπαιδευτικών σχετικά με το τι γενικά αναφέρεται ως «ασφάλεια στο διαδίκτυο» και για την πολυδιάστατη, πιο προληπτική ανάπτυξη της πολιτικής «Αξίες, Στάσεις, Δεξιότητες και Γνώσεις και Κριτική Κατανόηση». Αυτοί είναι οι τέσσερις τομείς των ικανοτήτων που ορίζει το Συμβούλιο της Ευρώπης για τη δημοκρατική κουλτούρα και ένα πλαίσιο που σχετίζεται σημαντικά με την προώθηση της ψηφιακής πολιτειότητας.

Αν και αυτό το πλαίσιο ικανοτήτων αποκρυπτογραφεί τους τελικούς στόχους της ψηφιακής πολιτειότητας σε μια γλώσσα που είναι εύκολα κατανοητή από τις/τους εκπαιδευτικούς, τις οικογένειες και τους υπεύθυνους χάραξης εκπαιδευτικής πολιτικής, λείπουν αρκετά βασικά στοιχεία που θα διευκόλυναν την εισαγωγή του στην εκπαιδευτική πρακτική.

3. Frau-Meigs D., O'Neill B., Soriani A., Tome V. (2017), Digital citizenship education - Overview and new perspectives, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at <https://go.coe.int/Cwa9Y>.

4. Richardson J., Milovidov E. (2017), Digital citizenship education - Multi-stakeholder consultation report, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at <https://go.coe.int/EIQA4>.

Αυτός είναι ο στόχος του εγχειριδίου για την εκπαίδευση στην ψηφιακή πολιτειότητα.

Επιδιώκει να αξιοποιήσει το εκπαιδευτικό πλαίσιο, το γλωσσάρι όρων και τις κατευθυντήριες γραμμές πολιτικής που έχει αναπτύξει η Ομάδα Εμπειρογνομώνων για την Εκπαίδευση στην Ψηφιακή Πολιτειότητα από το 2016, και αντλεί από τους πόρους και τις ορθές πρακτικές που επισημαίνονται στις δραστηριότητές του. Το εγχειρίδιο προορίζεται για να αποτελέσει μια πρακτική έκδοση που θα εμβαθύνει την κατανόηση της σημασίας της ψηφιακής πολιτειότητας για τη μελλοντική κοινωνία μας και θα δώσει ιδέες για την πρακτική εφαρμογή στην τάξη.

Για να διευκολυνθεί η συζήτηση σχετικά με τα ζητήματα και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι ψηφιακές/-οί πολίτες στον διαδικτυακό κόσμο, η Ομάδα Εμπειρογνομώνων για την Εκπαίδευση στην Ψηφιακή Πολιτειότητα χώρισε τις διαδικτυακές δραστηριότητες σε 10 ψηφιακούς τομείς. Κάθε τομέας αναλύεται στις «διαστάσεις» του εγχειριδίου από μια πολυδιάστατη προοπτική, υπογραμμίζοντας πτυχές που σχετίζονται με την εκπαίδευση και την πολιτειότητα. Οι διαστάσεις συμπληρώνονται από 10 φυλλάδια που εξετάζουν ηθικά ζητήματα και καθοδηγούν τα άτομα που θα τα χρησιμοποιήσουν μέσω δημιουργικών, συνεργατικών ιδεών και δραστηριοτήτων που προσανατολίζονται στην πολιτειότητα, με στόχο την υποστήριξη των εκπαιδευτικών και την ενδυνάμωση των νέων πολιτών, καθώς και την ενθάρρυνση των μαθητριών/-ών να εξερευνήσουν τις διαδικτυακές και μη διαδικτυακές κοινότητες γύρω τους.

- ▶ Η παροιμία «Χρειάζεται ένα ολόκληρο χωριό για να μεγαλώσει ένα παιδί» αναφέρεται συχνά στον κόσμο της εκπαίδευσης. Ωστόσο, είναι σημαντικό να σκεφτούμε ότι ισχύει και το αντίστροφο. Η ευημερία και η ευημερία ενός χωριού ή μιας κοινότητας μπορούν να μετρηθούν από το επίπεδο της ενεργού συμβολής κάθε πολίτη του προς την επίτευξη κοινών στόχων στο πλαίσιο μιας δημοκρατικής κουλτούρας.

Ο οδηγός για την Εκπαίδευση στην Ψηφιακή Πολιτειότητα αποσκοπεί στην ενίσχυση αυτής της διαδικασίας.

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΟΔΗΓΟ

Ο οδηγός χωρίζεται σε τρία μέρη:

Ενότητα 1: Παρουσία στο Διαδίκτυο - Πληροφορίες σχετικά με το πώς συμμετέχουμε και υπάρχουμε στο διαδίκτυο, οι οποίες περιλαμβάνουν τρεις ψηφιακούς τομείς: πρόσβαση και συμπερίληψη, μάθηση και δημιουργικότητα και Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός.

Ενότητα 2: Ευημερία στο Διαδίκτυο - Πληροφορίες σχετικές με το πώς νιώθουμε στο διαδίκτυο, οι οποίες περιλαμβάνουν τρεις τομείς: ηθικές αρχές και ενσυναίσθηση, υγεία και ευημερία και ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνίες.

Ενότητα 3: Δικαιώματα στο διαδίκτυο - Πληροφορίες σχετικές με την υπεύθυνη συμπεριφορά στο διαδίκτυο, οι οποίες περιλαμβάνουν τους τελευταίους ψηφιακούς τομείς: ενεργή δράση, δικαιώματα και ευθύνες, ιδιωτικότητα και ασφάλεια και ενημερωμένη κατανάλωση.

Σε κάθε ενότητα, οι τομείς χωρίζονται σε περαιτέρω διαστάσεις και φυλλάδια. Είναι συμπληρωματικά, καθώς οι διαστάσεις παρέχουν το θεωρητικό και ιστορικό υπόβαθρο των θεμάτων, ενώ τα φυλλάδια παρέχουν σενάρια και καταστάσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στις τάξεις ή μέσα στις οικογένειες. Οι διαστάσεις και τα φυλλάδια παραπέμπουν το ένα στο άλλο, ώστε να διασφαλίζεται ότι οι πληροφορίες παρέχονται με πιο αποτελεσματικό τρόπο.

Οι διαστάσεις παρέχουν τα θεμελιώδη ώστε να σας βοηθήσουν να κατανοήσετε το “γιατί” πριν χρησιμοποιήσετε τα φυλλάδια για την υλοποίηση. Οι διαστάσεις εξηγούν τους τομείς και παρέχουν άλλους ορισμούς για να βοηθήσουν επιπλέον την κατανόηση του ψηφιακού τομέα. Οι διαστάσεις μπορούν να καλύψουν ένα ή περισσότερα από τα ακόλουθα βασικά σημεία:

- ▶ ορισμός του θέματος
- ▶ πώς λειτουργεί
- ▶ προσωπική ανάπτυξη
- ▶ αξία για την εκπαίδευση και την πολιτειότητα

Τα φυλλάδια παρέχουν δραστηριότητες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στις σχολικές τάξεις, στις οικογένειες και σε άλλα πλαίσια με εκπαιδευτικό χαρακτήρα εκτός σχολείου. Παρουσιάζουν πληροφορίες και πηγές και μπορεί να καλύπτουν ένα ή περισσότερα από τα ακόλουθα βασικά σημεία:

- ▶ παράμετροι ηθικής και κίνδυνοι
- ▶ ιδέες για την τάξη
- ▶ καλή πρακτική/βιώνοντας την ψηφιακή πολιτειότητα
- ▶ επιπλέον πληροφορίες

Στο τέλος του οδηγού υπάρχει γλωσσάρι με αναφορές στις διαστάσεις και στα φυλλάδια

ΕΝΑ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Ορισμός της Ψηφιακής Πολιτειότητας

Ψηφιακή/-ός πολίτης είναι ένα άτομο το οποίο, μέσα από την ανάπτυξη ενός ευρέως φάσματος ικανοτήτων, είναι ικανό να δράσει θετικά και υπεύθυνα τόσο εντός των ψηφιακών όσο και των φυσικών κοινοτήτων, είτε αυτές αναπτύσσονται τοπικά, εθνικά ή παγκόσμια. Δεδομένου ότι οι ψηφιακές τεχνολογίες είναι ανατρεπτικές από τη φύση τους και εξελίσσονται συνεχώς, η ανάπτυξη ικανοτήτων είναι μια δια βίου διαδικασία που πρέπει να ξεκινά από την πρώιμη παιδική ηλικία στο σπίτι και στο σχολείο, σε επίσημα, ανεπίσημα και μη τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

Η ψηφιακή πολιτειότητα και η εμπλοκή περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων, από τη δημιουργία, την κατανάλωση, το μοίρασμα, το παιχνίδι και την κοινωνικοποίηση στην έρευνα, την επικοινωνία, τη μάθηση και την εργασία. Οι επαρκείς ψηφιακές/-οί πολίτες είναι σε θέση να ανταποκριθούν σε νέες καθημερινές προκλήσεις που σχετίζονται με τη μάθηση, την εργασία, την απασχόληση, τον ελεύθερο χρόνο, τη συμπερίληψη και τη συμμετοχή στην κοινωνία,⁵ με σεβασμό στα ανθρώπινα δικαιώματα και τη διαπολιτισμική ποικιλομορφία.

Ικανότητες για τη δημοκρατική κουλτούρα

Οι ικανότητες για τη δημοκρατική κουλτούρα (CDC)⁶ του Συμβουλίου της Ευρώπης, που απεικονίζονται στο Σχήμα 1 παρακάτω, παρέχουν μια απλοποιημένη επισκόπηση των ικανοτήτων που πρέπει να αποκτήσουν οι πολίτες για να συμμετέχουν αποτελεσματικά σε μια κουλτούρα δημοκρατίας. Αυτές οι ικανότητες δεν αποκτώνται αυτόματα, αλλά πρέπει να καλλιεργούνται και να εφαρμόζονται στην πράξη. Σε αυτό, ο ρόλος της εκπαίδευσης είναι καθοριστικός. Οι 20 ικανότητες για τη δημοκρατική κουλτούρα, που συχνά αναφέρονται ως «πεταλούδα», καλύπτουν τέσσερις βασικούς τομείς: αξίες, στάσεις, δεξιότητες και γνώσεις και κριτική κατανόηση.

5 . Ferrari A., Punie Y. and Brečko B.N. (eds) (2013), DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, Publications Office of the European Union, Luxembourg, available at <https://bit.ly/3Dh3GVN>.

6. Barrett M. et al. (2016), Competences for democratic culture: living together as equals in culturally diverse democratic societies, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at <https://rm.coe.int/16806ccc07>.

Σχήμα 1: Οι 20 ικανότητες για τη δημοκρατική κουλτούρα



Από τις 20 ικανότητες για τη δημοκρατική κουλτούρα στους 10 ψηφιακούς τομείς

Για να ενσωματωθούν αυτές οι δεξιότητες στο ψηφιακό περιβάλλον στο οποίο μεγαλώνουν σήμερα οι νέοι άνθρωποι και με βάση έρευνες από συχνά αναφερόμενους εμπειρογνώμονες και οργανισμούς στον τομέα⁷ αυτό, έχει καθοριστεί μια σειρά από 10 ψηφιακούς τομείς που υποστηρίζουν τη γενική έννοια της ψηφιακής πολιτειότητας. Αυτοί χωρίζονται σε τρεις τομείς, οι οποίοι αντιστοιχούν στις τρεις ενότητες της παρούσας έκδοσης: Παρουσία στο Διαδίκτυο, Ευημερία στο Διαδίκτυο και Δικαιώματα στο Διαδίκτυο. Οι τομείς περιγράφονται ως εξής.

Παρουσία στο Διαδίκτυο

- ▶ **Πρόσβαση και Συμπερίληψη:** Αναφέρεται στην πρόσβαση σε διαδικτυακά περιβάλλοντα και περιλαμβάνει ένα φάσμα ικανοτήτων που σχετίζονται όχι μόνον με τις διαφορετικές μορφές του διαδικτυακού αποκλεισμού αλλά και με τις δεξιότητες που είναι αναγκαίες στις/στους πολίτες του μέλλοντος, προκειμένου να συμμετάσχουν σε ψηφιακά πλαίσια που είναι ανοιχτά σε κάθε είδους μειονότητα και διαφορετική άποψη.
- ▶ **Μάθηση και Δημιουργία:** Αναφέρεται στην πρόθεση και στη στάση των πολιτών προς τη μάθηση εντός ψηφιακών περιβαλλόντων κατά τη διάρκεια της ζωής τους, τόσο για την ανάπτυξη και την έκφραση διαφόρων μορφών προσωπικών και επαγγελματικών ικανοτήτων όσο και για να προετοιμαστούν ως πολίτες για την αντιμετώπιση των προκλήσεων που έχουν οι τεχνολογικά πλούσιες κοινωνίες, με αυτοπεποίθηση και καινοτόμους τρόπους.
- ▶ **Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός:** Αναφέρεται στην ικανότητα της ερμηνείας, της κατανόησης και της έκφρασης δημιουργικότητας με τη χρήση ψηφιακών μέσων, ως κριτικά σκεπτόμενα άτομα. Ο γραμματισμός που συνδέεται με τα μέσα και τις πληροφορίες είναι κάτι που χρειάζεται να αναπτυχθεί μέσα από την εκπαίδευση και από τη σταθερή αλληλεπίδραση με το περιβάλλον μας. Είναι αναγκαίο να προχωρήσουμε πέρα από "είμαι σε θέση να" χρησιμοποιήσω ένα ή ένα ακόμα μέσο, για παράδειγμα, ή απλώς "να ενημερωθώ" για κάτι. Μία/ένας ψηφιακή/-ός πολίτης χρειάζεται να διατηρήσει μια στάση κριτικής σκέψης ως βάση για την αποτελεσματική και ουσιαστική συμμετοχή στην κοινότητά της/του.

7. An initial listing of sources examined include Mike Ribble (www.digitalcitizenship.net), Edutopia (www.edutopia.org/article/digital-citizenship-resources), Common Sense Media ([https://www.common sense.org/education/digital-citizenship/curriculum](https://www.common Sense Media (https://www.common sense.org/education/digital-citizenship/curriculum)), Australia NSW government (www.digitalcitizenship.nsw.edu.au), Global Citizen (<https://globaldigitalcitizen.org>), Media Smarts (<http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy>) and references from the French Data Regulatory Authority, CNIL (<https://www.cnil.fr/en/home>).

Ευημερία στο Διαδίκτυο

- ▶ **Ηθικές αρχές και Ενσυναίσθηση:** Αναφέρεται στη συμπεριφορά και αλληλεπίδραση με άλλα πρόσωπα, η οποία βασίζεται σε δεξιότητες όπως η ικανότητα να αναγνωρίζουμε και να κατανοούμε τα συναισθήματα και τις οπτικές των άλλων. Η ενσυναίσθηση συνιστά μια αναγκαία προϋπόθεση για τη θετική αλληλεπίδραση στο διαδίκτυο και για την κατανόηση των δυνατοτήτων που προσφέρει ο ψηφιακός κόσμος.
- ▶ **Υγεία και Ευημερία:** Σχετίζεται με το γεγονός ότι οι ψηφιακές/-οί πολίτες έχουν πρόσβαση σε εικονικά και πραγματικά περιβάλλοντα. Γι' αυτό, οι βασικές δεξιότητες ψηφιακών ικανοτήτων από μόνες τους δεν επαρκούν. Τα άτομα πρέπει να εκφράζουν ένα σύνολο στάσεων, δεξιοτήτων, αξιών και γνώσεων που τα καθιστούν πιο ευαισθητοποιημένα σε θέματα που αφορούν την υγεία και την ευημερία. Σε έναν ψηφιακά πλούσιο κόσμο, η υγεία και η ευημερία συνεπάγεται την ύπαρξη ευαισθητοποίησης γύρω από τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες που μπορεί να επηρεάσουν την καλή υγεία, συμπεριλαμβανομένου και του εθισμού και όχι μόνον, την εργονομία και τη στάση του σώματος και την υπερβολική χρήση των ψηφιακών και κινητών συσκευών.
- ▶ **Ηλεκτρονική Παρουσία και Επικοινωνία:** Αναφέρεται στην ανάπτυξη των προσωπικών και διαπροσωπικών ποιοτήτων που υποστηρίζουν ψηφιακές/-ούς πολίτες στην ανάπτυξη και διατήρηση μιας ψηφιακής παρουσίας και ταυτότητας, καθώς και θετικών αλληλεπιδράσεων στο διαδίκτυο, με συνέπεια και σταθερότητα. Καλύπτει ικανότητες όπως διαδικτυακή επικοινωνία και αλληλεπίδραση με άλλα άτομα σε εικονικά περιβάλλοντα κοινωνικοποίησης, καθώς και τη διαχείριση δεδομένων και ιχνών.

Δικαιώματα στο Διαδίκτυο

- ▶ **Ενεργή Συμμετοχή:** Σχετίζεται με τις ικανότητες που χρειάζονται οι πολίτες για να έχουν πλήρη γνώση σχετικά με την αλληλεπίδραση σε ψηφιακά περιβάλλοντα που συμμετέχουν, ώστε να είναι σε θέση να λάβουν υπεύθυνες αποφάσεις, ενώ συμμετέχουν ενεργά και θετικά στις δημοκρατικές κουλτούρες στις οποίες ζουν.
- ▶ **Δικαιώματα και Ευθύνες:** Πρόκειται για ιδέες που χαρακτηρίζουν τη ύπαρξη και τη δράση μας στο φυσικό κόσμο, ως πολίτες, αλλά οι ίδιες χρειάζεται να χαρακτηρίζουν τη ύπαρξη και τη δράση μας στο διαδίκτυο, ως ψηφιακές/-οι πολίτες.

Οι ψηφιακές/-οί πολίτες μπορούν να απολαμβάνουν δικαιώματα στην ιδιωτικότητα, την ασφάλεια, την πρόσβασιμότητα και τη συμπερίληψη, την ελευθερία της έκφρασης και άλλα. Όμως, αυτά τα δικαιώματα συνοδεύονται από συγκεκριμένες ευθύνες, όπως είναι οι ηθικές αρχές και η ενσυναίσθηση και άλλες ευθύνες που θα διασφαλίσουν ένα ψηφιακό περιβάλλον φιλόξενο για όλα τα άτομα.

- ▶ **Ιδιωτικότητα και Ασφάλεια:** Περιλαμβάνει δύο διαφορετικές ιδέες: η ιδιωτικότητα αναφέρεται κυρίως στην προστασία προσωπικών πληροφοριών στο διαδίκτυο, ενώ η ασφάλεια σχετίζεται περισσότερο με την επίγνωση που έχει ένα άτομο για τη δράση και τη συμπεριφορά του στο διαδίκτυο. Καλύπτει ικανότητες όπως η διαχείριση πληροφοριών και θεμάτων ασφάλειας στο διαδίκτυο (συμπεριλαμβανομένης της χρήσης φίλτρων περιήγησης, κωδικών πρόσβασης, λογισμικών τοίχους προστασίας και προστασίας από ιούς) για την αντιμετώπιση και την αποφυγή επικίνδυνων και δυσάρεστων καταστάσεων.
- ▶ **Ενημερωμένη κατανάλωση:** Αναφέρεται στο γεγονός ότι ο Παγκόσμιος Ιστός, με όλες τις ευρείες διαστάσεις του, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και άλλα εικονικά κοινωνικά περιβάλλοντα, είναι ένα περιβάλλον στο οποίο συχνά η ιδιότητα της/του ψηφιακής/-ού πολίτη περιλαμβάνει και την έννοια της/του καταναλώτριας/-τή. Η κατανόηση των συνεπειών του εμπορικού χαρακτήρα του διαδικτύου αποτελεί μία από τις ικανότητες που θα αποκτήσουν τα άτομα προκειμένου να διατηρήσουν την αυτονομία τους ως ψηφιακές/-οί πολίτες.

Αναπτύσσοντας ικανότητες ψηφιακής πολιτεότητας μέσα από τους 10 ψηφιακούς τομείς

Πέντε δομές αναδεικνύονται ως ουσιαστικές για την ανάπτυξη αποτελεσματικών πρακτικών ψηφιακής πολιτεότητας. Αυτές απεικονίζονται ως πυλώνες σε μια δομή που μοιάζει με ναό στο Σχήμα 2 που ακολουθεί. Ενώ οι ικανότητες για τη δημοκρατική κουλτούρα θέτουν τα θεμέλια για την ψηφιακή πολιτεότητα, οι πέντε πυλώνες στηρίζουν ολόκληρη τη δομή της ανάπτυξης της ψηφιακής πολιτεότητας. Η πολιτική και η αξιολόγηση αποτελούν τους δύο πυλώνες που πλαισιώνουν το μοντέλο.

Πράγματι, η πρόοδος στους τομείς που σχετίζονται με την εκπαίδευση διαμορφώνεται σε μεγάλο βαθμό από την πολιτική και τις ορθές πρακτικές, και αυτό μπορεί να αναλυθεί και τελικά να αναπαραχθεί μόνο μέσω της χρήσης αποτελεσματικής μεθοδολογίας παρακολούθησης και αξιολόγησης.

Μεταξύ αυτών των «πυλώνων πλαισίωσης», οι ενδιαφερόμενοι φορείς – από εκπαιδευτικούς και μαθητρίες/-τές έως υπεύθυνους φορείς για τη δημιουργία περιεχομένου και για τη χάραξη πολιτικής – καθώς και οι διαθέσιμοι πόροι και υποδομές, θα διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στο επίπεδο του στόχου που θα επιτευχθεί. Στο επίκεντρο του μοντέλου βρίσκονται οι στρατηγικές που θα καθοδηγήσουν τις πρακτικές εφαρμογής με στόχο να δοθεί η δυνατότητα σε μαθητρίες/-τές όλων των ηλικιών να αναπτύξουν πλήρως τις δυνατότητές τους ως ενεργές/-οί πολίτες στις δημοκρατίες του σήμερα και του αύριο.

Σχήμα 2: Το μοντέλο του Συμβουλίου της Ευρώπης για την ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων



Μια δια βίου πορεία προς την ψηφιακή πολιτειότητα

Με αφετηρία βασικές δεξιότητες όπως η ακρόαση, η παρατήρηση και ο σεβασμός της ανθρώπινης αξιοπρέπειας και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, μαθαίνουμε να εκτιμούμε την πολιτισμική ποικιλομορφία και να αναπτύσσουμε μια κριτική κατανόηση της γλώσσας και της επικοινωνίας, όπως απεικονίζεται στο Σχήμα 3 παρακάτω ως ενδιάμεσο επίπεδο. Η εκπαίδευση στην ψηφιακή πολιτειότητα στοχεύει στο να παρέχει σε κάθε άτομο την ευκαιρία να αποκτήσει το πλήρες φάσμα των ικανοτήτων πολιτειότητας.

Σχήμα 3: Η σπειροειδής πρόοδος ανάπτυξης ικανοτήτων από τη μικρή παιδική ηλικία



ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Η/ο ψηφιακή/-ός πολίτης, όπως ορίστηκε προηγουμένως, είναι ένα πρόσωπο που έχει την ικανότητα να συμμετέχει ενεργά, υπεύθυνα και αδιάκοπα στην ψηφιακή κοινωνική ζωή. Αυτή η συμμετοχή εξαρτάται από κριτήρια που σχετίζονται με το πλαίσιο, τις πληροφορίες και την οργάνωση, τα οποία αποτελούν τις κατευθυντήριες αρχές που στηρίζουν την κοινωνική και εκπαιδευτική πρόοδο προς την ψηφιακή πολιτειότητα. Η πρόοδος αυτή θα διευκολυνθεί ή θα εμποδιστεί από το επίπεδο συμμετοχής μιας σειράς ενδιαφερόμενων μερών, από την οικογένεια και τις τοπικές κοινότητες, τόσο εντός όσο και εκτός διαδικτύου, έως τις/τους εκπαιδευτικούς, τα σχολεία, τους υπεύθυνους λήψης αποφάσεων και την ίδια τη βιομηχανία που παρέχει διαδικτυακά εργαλεία και πλατφόρμες.

Πίνακας 1: Ενδιαφερόμενα μέρη και αντίκτυπος στην πολιτική και την πρακτική

Ενδιαφερόμενα μέρη	Αντίκτυπος στην πολιτική και την πρακτική
Μαθήτριες/-τές	▶ εκπαιδεύονται και προστατεύονται ▶ οργάνωση πραγματικής συμμετοχής ▶ ανάπτυξη ενδυνάμωσης υπό τη μορφή ικανοτήτων
Γονείς	▶ συμμετοχή στη συζήτηση για το διαδίκτυο και την πολιτειότητα ▶ βοηθούν τα παιδιά να ισορροπήσουν τον αντίκτυπο που έχει η χρήση του διαδικτύου στις κοινωνικές και διαπροσωπικές τους σχέσεις. ▶ επικοινωνούν τακτικά με τα παιδιά τους και τα σχολεία προκειμένου να βοηθήσουν στην ανάπτυξη ενεργών και ενημερωμένων ψηφιακών πολιτών
Εκπαιδευτικοί	▶ εμπλουτίζουν τις γνώσεις και τις εκπαιδευτικές πρακτικές τους παράλληλα με τους τρόπους επικοινωνίας τους με τα παιδιά

Ενδιαφερόμενα μέρη	Αντίκτυπος στην πολιτική και την πρακτική
Εκπαιδευτικοί	▶ εφοδιάζει τις/τους εκπαιδευτικούς με τις ικανότητες που χρειάζονται για την εφαρμογή και την αποτίμηση της εκπαίδευσης για την ανάπτυξη ικανοτήτων δημοκρατικής κουλτούρας ▶ επανεξετάζεται ο ρόλος των εκπαιδευτικών στον ψηφιακό χώρο
Διεύθυνση Σχολείου	▶ εξετάζει όλες τις επιλογές καλών πρακτικών σε σχέση με την πολιτική για το Διαδίκτυο ▶ συμπεριλαμβάνει γονείς, εκπαιδευτικούς, μαθήτριες/-τές και άλλο προσωπικό, στη διαδικασία λήψης αποφάσεων για την ασφαλή, νόμιμη και δεοντολογική χρήση των ψηφιακών πληροφοριών και της τεχνολογίας στο περιβάλλον της τάξης
Ακαδημία	▶ παράγει πηγές και έρευνα στην παιδαγωγική και τη διδακτική στο πεδίο της ψηφιακής πολιτειότητας ▶ σε τοπικό επίπεδο αναπτύσσει πόρους, όπου είναι δυνατόν, προκειμένου να εξασφαλίσει τη μέγιστη δυνατή συμμετοχή και εφαρμογή
Φορείς Ιδιωτικού Τομέα	▶ συμμετέχουν σε νέους τομείς συνεργασίας μέσω μιας προσέγγισης που θα περιλαμβάνει πολλούς ενδιαφερόμενους φορείς και διάφορα μέσα επικοινωνίας και θα αφορά την ενδυνάμωση των χρηστών και την προστασία των ανηλίκων

Ενδιαφερόμενα μέρη	Αντίκτυπος στην πολιτική και την πρακτική
Φορείς Ιδιωτικού Τομέα	▶ εφοδιάζουν τις/τους εκπαιδευτικούς με τις ικανότητες που χρειάζονται για την εφαρμογή και την αποτίμηση της εκπαίδευσης για την ανάπτυξη ικανοτήτων δημοκρατικής κουλτούρας ▶ στηρίζουν μια προσέγγιση πολλαπλών ενδιαφερομένων με κοινή ευθύνη για τη δημιουργία των συνθηκών εκείνων που θα κάνουν την εκπαίδευση για την ψηφιακή πολιτειότητα πιο αποτελεσματική ▶ πρέπει να αναθεωρήσουν ουσιαστικά τους όρους και τις προϋποθέσεις ώστε να είναι πιο φιλικοί προς τα παιδιά και να διαθέσουν πόρους στους γονείς και τα σχολεία
Κοινωνικοί Φορείς	▶ ανάπτυξη της ικανότητας να παρέχονται νέες κατευθύνσεις για μελλοντικούς προσανατολισμούς στην εκπαίδευση για την ψηφιακή πολιτειότητα
Τοπικές Εκπαιδευτικές Κοινότητες	▶ ανάπτυξη συστημάτων τυπικής, μη τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης για τη διαμόρφωση των πρακτικών ψηφιακού γραμματισμού των παιδιών ▶ εξετάζουν την εμφάνιση της λεγόμενης «πολιτικής τεχνολογίας», η οποία χρησιμοποιεί την τεχνολογία για να αντιμετωπίσει διάφορες όψεις της ψηφιακής πολιτειότητας

Ενδιαφερόμενα μέρη	Αντίκτυπος στην πολιτική και την πρακτική
Ρυθμιστικές Αρχές	▶ διασφαλίζουν ότι τα δικαιώματα των παιδιών γίνονται σεβαστά στο πλαίσιο των αρμοδιοτήτων τους ▶ ενεργητικά ενθαρρύνουν τις εκπαιδευτικές αρχές να εκπαιδεύσουν τις/τους πολίτες στο ψηφιακό περιβάλλον
Εθνικές/ Διεθνείς Αρχές	▶ προωθούν θεμελιώδη δικαιώματα και δημοκρατικές αξίες μέσα από πολλαπλούς ενδιαφερόμενους φορείς της κυβερνητικής δομής

Όλες οι πρωτοβουλίες για την ανάπτυξη της ψηφιακής πολιτειότητας καθορίζονται και διαμορφώνονται από τις εννέα κατευθυντήριες αρχές που ορίζονται παρακάτω, οι οποίες μπορούν επίσης να χρησιμεύσουν ως σημεία αναφοράς ή κριτήρια αξιολόγησης της προόδου. Μπορούν να ταξινομηθούν σε τρεις κατηγορίες: πλαισίου, ενημέρωσης και οργάνωσης.

Αρχές πλαισίου θεωρούνται οι προϋποθέσεις για την εκπαίδευση στην ψηφιακή πολιτειότητα

1. Η πρόσβαση στην ψηφιακή τεχνολογία είναι σημαντική. Χωρίς αυτή, ακόμα και η εκπαίδευση στη μη ψηφιακή πολιτειότητα έχει γίνει δύσκολη καθώς η τεχνολογία της πληροφορίας και της επικοινωνίας αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής μας κοινωνίας. Αν και οι περισσότερες οικογένειες επιδιώκουν να παρέχουν ψηφιακά εργαλεία στο σπίτι, η ισορροπημένη χρήση της τεχνολογίας ανάλογα με την ηλικία είναι σημαντική και η ισότητα πρόσβασης για όλα τα παιδιά εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την πρόσβαση στα σχολεία.

2. Οι βασικές λειτουργικές δεξιότητες και δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού είναι μια δεύτερη προϋπόθεση, χωρίς την οποία οι πολίτες δε μπορούν να έχουν πρόσβαση, να διαβάζουν, να γράφουν, να εισάγουν και να μοιράζονται πληροφορίες, να συμμετέχουν σε δημοσκοπήσεις ή να εκφράζονται με τρόπο που να επιτρέπει τη συμμετοχή τους στην ψηφιακή κοινωνία. Το σχολείο, γενικά, προσλαμβάνεται ως βασικός ενδιαφερόμενος φορέας σε αυτό το χώρο. Ωστόσο, τα πρόσωπα και οι φορείς χάραξης πολιτικής παίζουν μεγάλο ρόλο στη διασφάλιση της συνθήκης που επιτρέπει στις/στους εκπαιδευτικούς να ωφελούνται από τα απαιτούμενα εργαλεία και την εκπαίδευση, στη διασφάλιση

της συνθήκης κατά την οποία το πρόγραμμα σπουδών ενθαρρύνει τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας για τη μάθηση και αυτής κατά την οποία επαρκώς υψηλής ποιότητας πηγές είναι διαθέσιμες για να υποστηρίξουν την πρακτική στην τάξη.

3. Η ύπαρξη μιας ασφαλούς τεχνικής υποδομής που να επιτρέπει στις/στους πολίτες όλων των ηλικιών να έχουν επαρκή εμπιστοσύνη και σιγουριά ώστε να συμμετέχουν ψηφιακά σε διαδικτυακές κοινοτικές δραστηριότητες, είναι μια ακόμα προϋπόθεση. Αυτή η τρίτη προϋπόθεση ολοκληρώνει το πρώτο επίπεδο των βασικών κατευθυντήριων αρχών για την ψηφιακή πολιτειότητα. Αν και παραδοσιακά η ευθύνη για την ασφάλεια των δεδομένων μέσω λογισμικού προστασίας και ορθών πρακτικών βάραινε τα άτομα που χρησιμοποιούν ή έχουν ή και συντονίζουν ΤΠΕ, τελικά οι πάροχοι τεχνολογιών και οι φορείς εκμετάλλευσης κινητής τηλεφωνίας είναι υπεύθυνοι για την παροχή ασφαλέστερων ψηφιακών περιβαλλόντων και την απλούστευση των μέτρων ασφαλείας.

Ενημέρωση - Τρεις επιπλέον αρχές

4. Η γνώση των δικαιωμάτων και των ευθυνών είναι βασικός παράγοντας για τη συμμετοχή ως ψηφιακή/-ός πολίτης. Αυτή η γνώση, η οποία διαμορφώνει και διαμορφώνεται από αξίες και στάσεις, που ενεργητικά ή σιωπηρά αναπτύσσονται στο σπίτι, στο σχολείο και σε όλα τα φυσικά και ψηφιακά περιβάλλοντα μέσα από τα οποία μαθαίνουμε, μέσα στα οποία ζούμε κι αλληλεπιδρούμε. Τόσο η αποτελεσματικότητα της ανάπτυξης ικανοτήτων όσο και τα οφέλη είναι δύσκολο να μετρηθούν με βάση αυτή την αρχή, δεδομένης της τεράστιας ποικιλίας των πλαισίων στα οποία θα εφαρμοστούν.

5. Οι αξιόπιστες πηγές πληροφόρησης είναι αναγκαίες για τη θετικά ενεργή συμμετοχή στην κοινωνική ζωή. Χωρίς αξιόπιστες πηγές πληροφόρησης, η ψηφιακή πολιτειότητα μπορεί να πάρει τη μορφή εξτρεμισμού, να αποθαρρύνει τη συμμετοχή, ακόμα και να εμποδίζει συγκεκριμένες ομάδες πληθυσμού από το να ασκήσουν τα δικαιώματά τους ως ψηφιακές/-οί πολίτες. Ενώ τα σχολεία και οι οικογένειες διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης και των εκπαιδευτικών πρακτικών, οι ψηφιακές πλατφόρμες και οι πάροχοι κινητής τηλεφωνίας έχουν επίσης σημαντικό ρόλο να διαδραματίσουν, διασφαλίζοντας την αξιοπιστία των πηγών πληροφοριών.

6. Οι δεξιότητες συμμετοχής εξαρτώνται από ένα ευρύ φάσμα γνωστικών και πρακτικών ικανοτήτων, η ανάπτυξη των οποίων ξεκινά από το σπίτι, μετά συνεχίζεται μέσα από το σπίτι και το σχολείο, από πολύ νωρίς. Αυτές οι δεξιότητες συνδυάζουν τη γνώση για το πότε και πώς ένα άτομο εκφράζει τη γνώμη του, την ενσυναίσθηση και την πολιτισμική αντίληψη για την πλήρη κατανόηση του νοήματος, κριτική ικανότητα και δεξιότητες γραπτής και προφορικής έκφρασης.

Οργανωτικές αρχές σχετικά με την εμπειρία της ψηφιακής πολιτειότητας σε ατομικό και κοινωνικό επίπεδο ως βίωμα

7. Η ευελιξία στη σκέψη και η επίλυση προβλημάτων είναι υψηλές γνωστικές δεξιότητες που απαιτούν έναν ευρύτερο συνδυασμό και των τεσσάρων τομέων της «πεταλούδας» (βλ. σελ. 11) από οποιαδήποτε άλλη προηγούμενη αρχή. Η επίλυση προβλημάτων απαιτεί κατανόηση των εκάστοτε ζητημάτων, ανάλυση, σύνθεση, επαγωγή και απαγωγή, αλλά πάνω απ' όλα εξαρτάται από μαθησιακές δραστηριότητες από τη μικρή παιδική ηλικία και μετά, που προάγουν τη γνωστική ανάπτυξη μέσω δραστηριοτήτων που βασίζονται στην εξερεύνηση. Εκτός από τα μαθησιακά περιβάλλοντα στο σπίτι και στο σχολείο, οι πάροχοι ψηφιακών πλατφορμών και κινητής τηλεφωνίας διαδραματίζουν έναν ολοένα και σημαντικότερο ρόλο, καθώς ο τρόπος με τον οποίο μαθαίνουμε διαμορφώνεται επίσης από τα εργαλεία που χρησιμοποιούμε για τη μάθηση.

8 . Η επικοινωνία, η δεύτερη οργανωτική αρχή, αναφέρεται τόσο στις δεξιότητες όσο και στα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την αλληλεπίδραση, τη διάδοση και τη λήψη πληροφοριών. Τα σχολεία και οι οικογένειες διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στην υποστήριξη και την ενθάρρυνση των παιδιών να εξασκούν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες από μικρή ηλικία σε καταστάσεις πρόσωπο με πρόσωπο, ώστε να τα βοηθήσουν να κατανοήσουν και να εφαρμόσουν τα δικαιώματα και τις ευθύνες, την ενσυναίσθηση, την ιδιωτικότητα και την ασφάλεια πριν αρχίσουν να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία. Αυτό έχει σημαντικές επιπτώσεις στην ανάπτυξη των προγραμμάτων σπουδών και απαιτεί μεγαλύτερη προσπάθεια εκ μέρους της βιομηχανίας της τεχνολογίας όσον αφορά τη συνεργασία με τον τομέα της εκπαίδευσης και μεγαλύτερη διορατικότητα στα εργαλεία που παρέχουν στους νέους χρήστες.

9. Η ευκαιρία για τη άσκηση της πολιτειότητας είναι η βασική αρχή χωρίς την οποία οι ψηφιακές/-οί πολίτες δεν μπορούν να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους ως πολίτες ούτε να ασκήσουν τα δικαιώματα και τις ευθύνες τους.

Η ευκαιρία για την άσκηση της πολιτειότητας απαιτεί ένα ευέλικτο, ανοιχτό, ουδέτερο και ασφαλές πλαίσιο , στο οποίο οι αλγόριθμοι είναι ανοιχτού κώδικα, επιλέγονται/προσαρμόζονται ελεύθερα από τους χρήστες και οι πολίτες μπορούν να εκφράζουν την άποψή τους χωρίς φόβο αντιποίνων.

Σχήμα 4: Εννέα κατευθυντήριες αρχές για την ψηφιακή πολιτειότητα



Επίπεδο 3 - Οργάνωση

Επίπεδο 2 - Ενημέρωση

Επίπεδο 1 - Πλαίσιο

ΕΝΟΤΗΤΑ 1

ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Η παρουσία στο διαδίκτυο αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα των προϋποθέσεων που πρέπει να πληρούνται για την άσκηση της ψηφιακής πολιτεότητας: πρόσβαση στην ψηφιακή τεχνολογία, βασικές λειτουργικές και ψηφιακές δεξιότητες και ασφαλής τεχνική υποδομή.

Σήμερα, στην Ευρώπη, το 79,6% των πολιτών δήλωσαν ότι χρησιμοποιούσαν το διαδίκτυο το 2017,⁸ πράγμα που σημαίνει ότι περισσότερα από ένα στα πέντε άτομα που ζουν στην Ευρώπη δεν έχουν ακόμη πρόσβαση στο διαδίκτυο. Ο αριθμός αυτός αυξάνεται σε περισσότερο από το ήμισυ των πολιτών παγκοσμίως, καθώς μόνο το 48,0% των ανθρώπων χρησιμοποιούσαν το διαδίκτυο στο τέλος του πρώτου τριμήνου του 2017. Από όλες τις χώρες μέλη του Συμβουλίου της Ευρώπης, σχεδόν 20 βρίσκονται κάτω από το ευρωπαϊκό σημείο αναφοράς. Το 2014, μόνο για εννέα χώρες-μέλη του Συμβουλίου της Ευρώπης στον ΟΟΣΑ (2016)⁹ θεωρήθηκε ότι παρέχουν ένα δίκαιο επίπεδο πρόσβασης μέσω των εκπαιδευτικών τους συστημάτων.

Αν και δεν υπάρχουν πιο πρόσφατα στοιχεία σχετικά με το επίπεδο πρόσβασης στο διαδίκτυο στο σχολείο, το οποίο, για ορισμένες ομάδες πληθυσμού, αποτελεί την κύρια πηγή ίσων ευκαιριών, ανεπίσημα στοιχεία που προέρχονται από τη συμμετοχή των νέων ανθρώπων, υποδηλώνουν ότι το επίπεδο αυτό είναι χαμηλό. Σε έκθεση της Eurostat το Μάρτιο του 2015 αναφέρεται: «Η συντριπτική πλειονότητα των νέων ατόμων χρησιμοποιούσε το διαδίκτυο στο σπίτι, ενώ περίπου οι μισοί χρησιμοποιούσαν το διαδίκτυο σε σπίτια άλλων ατόμων και περίπου το 40 % σε χώρους εκπαίδευσης».¹⁰

Όσον αφορά τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες, πάρα πολλά παιδιά, ακόμη και στην Ευρώπη, δεν μπορούν να επωφεληθούν, ή τουλάχιστον να επωφεληθούν πλήρως, από τη βασική εκπαίδευση εξαιτίας της φτώχειας, των έμφυλων διαχωρισμών, της εθνικότητας ή του τύπου διαμονής τους. Ο ΟΟΣΑ (2016) εκτιμά, για παράδειγμα, ότι 168000 15χρονα άτομα στη Γαλλία δεν διαθέτουν ακόμη τις βασικές γνώσεις και δεξιότητες που απαιτούνται για να ευημερήσουν στις σύγχρονες κοινωνίες, και μόνο τα ενήλικα άτομα σε επτά ευρωπαϊκές χώρες του ΟΟΣΑ επιτυγχάνουν το επίπεδο αναφοράς στην κλίμακα γραμματισμού.¹¹

Τα πολιτισμικά και κοινωνικά εμπόδια στην ισότιμη πρόσβαση και συμπερίληψη, καθώς και στην ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού, είναι εξίσου δύσκολο να ξεπεραστούν και δεν σχετίζονται πάντα άμεσα με την κοινωνικοοικονομική κατάσταση των οικογενειών.

8 . www.statista.com/statistics/333879/individuals-using-the-internet-worldwide-region/.

9 . OECD (2016), Education at a Glance 2016: OECD Indicators, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/eag-2016-en>.

10 . Eurostat, "Being young in Europe today - digital world", <http://bit.ly/2Pw2eGr>.

11 . OECD (2016), op. cit.

Σήμερα παρατηρούμε μια εντελώς διαφορετική μορφή ψηφιακού χάσματος, όπου τα παιδιά που έχουν πρόσβαση σε τεχνολογία να διατρέχουν κίνδυνο λόγω της ανεπαρκούς εποπτείας και/ή της υπερβολικής πρόσβασης στην τεχνολογία, συχνά από πολύ μικρή ηλικία, σε βάρος των κατάλληλων για την ηλικία τους κοινωνικών και σωματικών δραστηριοτήτων. Αυτό μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα τα μικρά παιδιά να παραλείπουν στάδια ανάπτυξης στην πρώιμη παιδική ηλικία, με μακροχρόνιες επιπτώσεις στο μαθησιακό τους δυναμικό.

Η ισορροπία μεταξύ των δραστηριοτήτων στο διαδίκτυο και εκτός διαδικτύου είναι σημαντική για τα παιδιά και τους ανθρώπους όλων των ηλικιών, για την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης, δεξιοτήτων παρατήρησης και ακρόασης, καθώς και στρατηγικών συνεργασίας, οι οποίες αποτελούν βασικές ικανότητες της ψηφιακής πολιτεότητας.

Η γνώση και η κριτική κατανόηση του εαυτού μας είναι επίσης ένα σκαλοπάτι για να γίνουμε ενεργές/-οί πολίτες και σήμερα περιλαμβάνει το να γνωρίζουμε πότε και πώς να χρησιμοποιούμε ή να μην χρησιμοποιούμε την τεχνολογία, καθώς και να κατανοούμε τον αντίκτυπο και την εμβέλεια των πράξεών και των λόγων μας στον ψηφιακό χώρο.



ΤΙ ΛΕΝΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

“ Τα παιδιά και οι νέοι άνθρωποι πρέπει να ενδυναμωθούν και να εκπαιδευτούν να ζητούν βοήθεια και να λάβουν την υποστήριξη που χρειάζεται για να αποκτήσουν ανθεκτικότητα

Ολίβια, 15 ετών, Δανία



ΤΙ ΛΕΝΕ ΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ

“ Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι παρούσες/-όντες και ενεργές/-οί στις ζωές των παιδιών, από πολύ μικρή ηλικία - κατά τη βρεφική, νηπιακή και παιδική ηλικία - επειδή η δημιουργία μιας ισχυρής βάσης θα υποστηρίξει σημαντικά τις μετέπειτα συμπεριφορές τους στο φυσικό και στον ψηφιακό κόσμο.

Εκπαιδευτικός προσχολικής ηλικίας, Ρίγα



ΤΙ ΛΕΝΕ ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ

“ Υπάρχουν πολλά κοινά στο να είσαι πολίτης στον φυσικό κόσμο και στο να είσαι πολίτης στον ψηφιακό κόσμο. Μερικοί άνθρωποι διαμαρτύρονται μόνο στο διαδίκτυο έχοντας την ψευδαίσθηση ότι κάνουν κάτι, αλλά πολύ συχνά δεν ψηφίζουν στις εκλογές.

Ευρωπαϊκή Ένωση Γονέων

“ Πιστεύω ότι πρέπει να γίνουν εντατικές μελέτες, ώστε οι γονείς να μπορούν να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με το πόσο χρόνο περνάει το παιδί τους στα ψηφιακά μέσα. Το σημαντικό είναι να αναγνωριστεί η ανάγκη και να μην ανακαλύψουμε σε 10 ή 20 χρόνια από τώρα πώς και σε ποιο βαθμό τα ψηφιακά μέσα έχουν αποδυναμώσει τα παιδιά μας.

Γονέας, Γαλλία

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟΥ 1: ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΨΗ



- ▶ Πώς επηρεάζει η τεχνολογία την πρόσβαση στην κοινωνία και τη συμπερίληψη;
- ▶ Πώς μπορείτε να συμβάλλετε όπου θεωρείτε ότι ο βαθμός συμπερίληψης δεν επαρκεί;
- ▶ Σε ποιον βαθμό τα σχολεία μας είναι εξοπλισμένα, οι εκπαιδευτικοί μας καταρτισμένες/-οι και τα εκπαιδευτικά μας υλικά εναρμονισμένα με την εποχή της τεχνολογίας;

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟΥ 2: ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ



- ▶ Πώς μπορεί η δημιουργικότητα να προωθηθεί ουσιαστικά όταν η αυτοκαθοδηγούμενη εξερεύνηση και οι μαθησιακοί στόχοι έχουν ελάχιστη ή καθόλου θέση στα σχολικά προγράμματα σπουδών;
- ▶ Πώς επιδρά η έντονη χρήση της τεχνολογίας από πολύ μικρή ηλικία στην ανάπτυξη του εγκεφάλου και στη δημιουργικότητα;

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟΥ 3: ΜΙΝΤΙΑΚΟΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ



- ▶ Πώς μπορούν τα παιδιά να μάθουν να επεξεργάζονται, να αναλύουν και να λαμβάνουν μόνα τους ωφέλιμες αποφάσεις με σεβασμό στα διαθέσιμα μέσα και στις διαθέσιμες πληροφορίες;
- ▶ Πώς συμβάλλει ο γραμματισμός για τα μέσα και τις πληροφορίες στην ανάπτυξη όλων των απαραίτητων δεξιοτήτων που χρειάζονται οι πολίτες μιας δημοκρατικής κοινωνίας;

ΔΙΑΣΤΑΣΗ 1

ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΨΗ

” Βοήθησέ με
να το κάνω
χωρίς εσένα

Μαρία Μοντεσσόρι



ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ “ΠΡΟΣΒΑΣΗ” ΚΑΙ “ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΨΗ ΓΙΑ ΜΙΑ/ΕΝΑΝ ΨΗΦΙΑΚΗ/-Ο ΠΟΛΙΤΗ;

Για να γίνεις ψηφιακή/-ός πολίτης, η πρόσβαση στην ψηφιακή τεχνολογία είναι απαραίτητη, αλλά δεν αρκεί. Ο διαδικτυακός κόσμος είναι ένας απέραντος, απεριόριστος χώρος, γεμάτος ευκαιρίες. Επίσης, είναι πιο απαιτητικός από τον φυσικό κόσμο από πολλές απόψεις, κυρίως λόγω της εκθετικής ανάπτυξης της διάδοσής του και της φαινομενικής ανωνυμίας που προσφέρει. Για το λόγο αυτό, η πρόσβαση απαιτεί όχι μόνο τεχνικές δεξιότητες για την αποτελεσματική πλοήγηση στους ατελείωτους λαβυρίνθους του, αλλά και μια αυξημένη αίσθηση ευθύνης και σεβασμού προς τους άλλους ανθρώπους, με βάση τις θεμελιώδεις αξίες της ανθρώπινης αξιοπρέπειας και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.

Η πρόσβαση στην τεχνολογία προσφέρει νέα εργαλεία και πλατφόρμες μάθησης, επικοινωνίας και δημιουργικότητας σε όλες τις μορφές και τα σχήματα. Αυτά περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, τους παραδοσιακούς προσωπικούς ή φορητούς υπολογιστές, τα κινητά τηλέφωνα, τα tablet και τις κονσόλες παιχνιδιών, τις εφαρμογές και, σήμερα, τα ρομπότ, το διαδίκτυο των παιχνιδιών και το διαδίκτυο των αντικειμένων. Μία από τις πρώτες ευθύνες των ψηφιακών πολιτών, όπως σε κάθε κοινότητα που αποτελεί πεδίο δράσης, είναι να διασφαλίζουν την ανοιχτή πρόσβαση σε αυτούς τους ψηφιακούς χώρους για τις μειονοτικές ομάδες, τα άτομα με αναπηρία και τις απόψεις των ανθρώπων από όλα τις κοινωνικές κατηγορίες. Ωστόσο, αυτή είναι μόνο μία πτυχή του όρου «συμπερίληψη».

ΞΕΠΕΡΝΩΝΤΑΣ ΤΑ ΣΗΜΕΡΙΝΑ ΟΡΙΑ

Ακόμη και σήμερα, ένα τέταρτο του αιώνα μετά την εμφάνιση του διαδικτύου, εκτιμάται ότι το ένα τέταρτο των ευρωπαίων πολιτών δεν έχει πρόσβαση σε αυτό. Ο αριθμός αυτός αυξάνεται σε σχεδόν έναν στους δύο ανθρώπους, αν εξετάσουμε τον παγκόσμιο πληθυσμό. Σε πολλές χώρες, θεωρείται καθήκον των σχολείων να παρέχουν ίσες ευκαιρίες που θα διασφαλίζουν ότι όλα τα παιδιά μπορούν να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητές τους και να αναλάβουν τον ρόλο τους ως ενεργές/-οί πολίτες στον εξαιρετικά ψηφιοποιημένο κόσμο μας. Ωστόσο, το 2014, ο ΟΟΣΑ ανέφερε ότι μόνο ένα στα τέσσερα κράτη μέλη του παρείχε ισότιμο επίπεδο πρόσβασης μέσω του εκπαιδευτικού του συστήματος.

Στο μεγαλύτερο βαθμό, η τεχνολογία παραμένει ένα πρόσθετο στοιχείο στα βασικά μαθήματα του προγράμματος σπουδών, ενώ η εκπαίδευση για την πολιτεότητα στα σχολεία φαίνεται να έχει ακόμη χειρότερα αποτελέσματα. Ορισμένες χώρες πειραματίζονται με τον μηχανισμό «Φέρε τη δική σου συσκευή» (BYOD).

Ωστόσο, αυτό δημιουργεί και δικά του ζητήματα ισότητας και ασφάλειας. Ενώ η συμπερίληψη είναι σημαντική, συνειδητοποιούμε γρήγορα ότι ο αποκλεισμός κακόβουλου λογισμικού και αδιάκριτων βλεμμάτων είναι επίσης μια πρόκληση που μεγαλώνει μέρα με τη μέρα (βλ. φυλλάδιο 9 σχετικά με την «Ιδιωτικότητα και ασφάλεια»).

Οι περιορισμένες εκπαιδευτικές ευκαιρίες και τα χαμηλά εισοδήματα αποδεικνύονται σημαντικά εμπόδια στην πρόσβαση και τη συμπερίληψη σε χώρες σε όλο τον κόσμο. Ωστόσο, η οικονομική προσιτότητα και η διαθεσιμότητα της τεχνολογίας βελτιώνονται σταθερά, και το 2016 παρουσίασε αύξηση 21% σε σχέση με το 2015 σε ό,τι αφορά τα άτομα που ήταν ενεργά στο διαδίκτυο,¹² σε σύγκριση με μια εκπληκτικά χαμηλή αύξηση της τάξεως μόλις του 5% στα άτομα που χρησιμοποιούν κινητά τηλέφωνα.

Η πρόοδος είναι πολύ πιο αργή όσον αφορά την εξασφάλιση της συμπερίληψης της μεγαλύτερης μειονοτικής ομάδας στον κόσμο: τα άτομα με αναπηρίες. Σύμφωνα με τα Ηνωμένα Έθνη, το 80% των ατόμων αυτής της ομάδας ζουν σε αναπτυσσόμενες χώρες. Η τεχνολογία έχει αναμφισβήτητα σημειώσει μεγάλη πρόοδο στην προσαρμογή των συσκευών εισόδου και εξόδου, ώστε να παρέχει στον μεγαλύτερο δυνατό αριθμό ατόμων πρόσβαση στον διαδικτυακό κόσμο, αλλά η ένταξη δεν απαιτεί μόνο την κατάργηση των φυσικών φραγμών. Το διαδίκτυο δεν θα είναι πλήρως συμπεριληπτικό έως ότου η τεχνολογία και η αντίληψή μας για την πολυμορφία εξελιχθούν, ώστε να διασφαλίζεται ότι κάθε πολίτης έχει εξίσου αποτελεσματική πρόσβαση σε κάθε διάσταση του διαδικτυακού και του μη διαδικτυακού κόσμου. Η συμπερίληψη εξαρτάται από την πλήρη συμμετοχή κάθε πολίτη και από τον σεβασμό των κοινωνικών, πολιτικών και εκπαιδευτικών δικαιωμάτων του. Δεν περιορίζεται στην υπέρβαση των φυσικών και γνωστικών αναπηριών, αλλά πρέπει να καλύπτει όλο το φάσμα της ανθρώπινης ποικιλομορφίας όσον αφορά τις ικανότητες, τη γλώσσα, τον πολιτισμό, το φύλο, την ηλικία και άλλες μορφές ανθρώπινων διαφορών.



ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

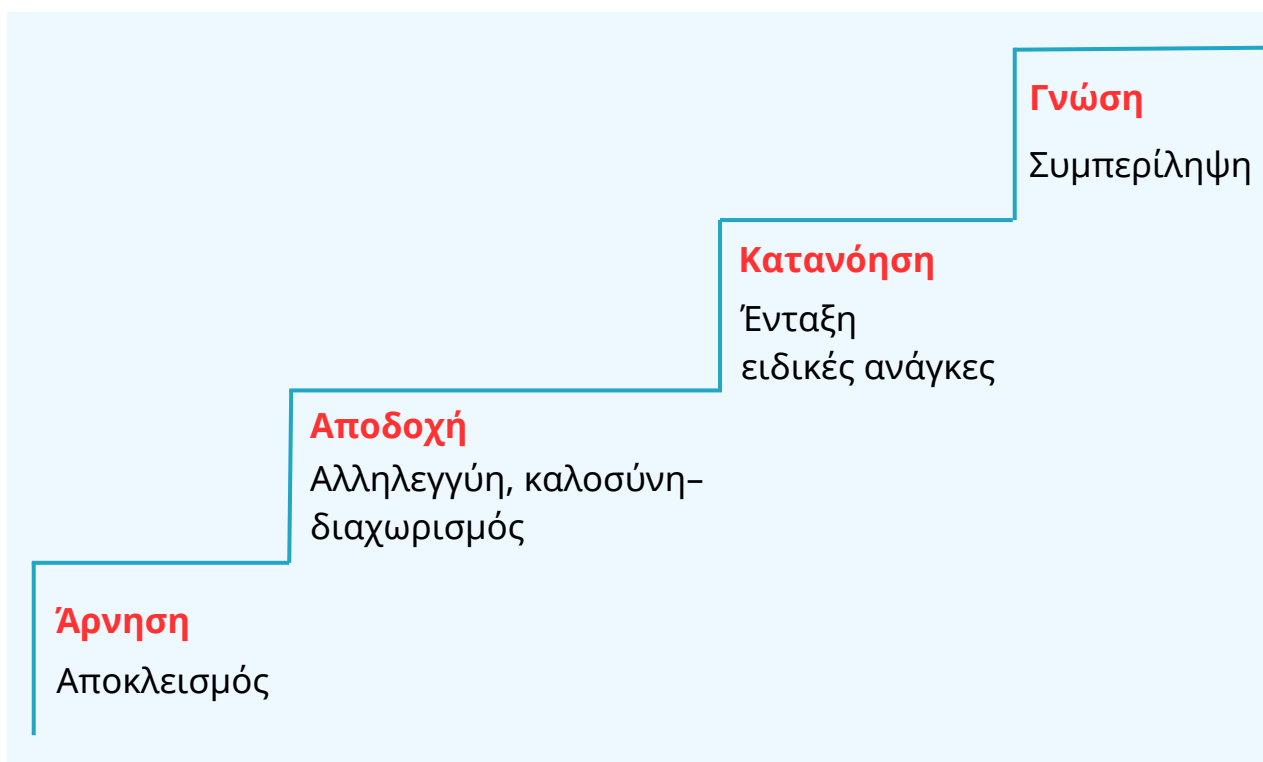
Η πρόσβαση και η συμπερίληψη αναφέρονται στην παρουσία και τη συμμετοχή των πολιτών στην κοινωνική ζωή, είτε αυτή αναφέρεται στο φυσικό ή στο διαδικτυακό κόσμο, καθώς και σε δραστηριότητες που θα τους επιτρέψουν να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητές τους σε κάθε τομέα της ζωής τους. Η πρόσβαση και η ένταξη αποτελούν μέρος μιας ατέρμονης διαδικασίας στο πλαίσιο των κοινωνικών δομών που ρυθμίζουν τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι ζουν και εξελίσσονται.

12. <http://bit.ly/2w3wyCS>.

Αυτή η διαδικασία απαιτεί τη συνεχή συγκέντρωση και ανάλυση αντιλήψεων και στοιχείων, προκειμένου να εντοπίζονται τα εμπόδια που αποτρέπουν τη συμπερίληψή τους, αλλά και αυτή των άλλων ατόμων, και να χρησιμοποιούν τη δημιουργικότητα και τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων για να ξεπεράσουν αυτά τα εμπόδια. Επομένως, η πρόσβαση και η συμπερίληψη είναι συνεχείς διαδικασίες αξιολόγησης που όλες και όλοι μας πρέπει να ενσωματώσουμε στον τρόπο ζωής μας από πολύ μικρή ηλικία.

Σε κοινωνικό επίπεδο, η προώθηση της συμπερίληψης αφορά την αναδιαμόρφωση των κοινωνικών και εκπαιδευτικών πλαισίων, έτσι ώστε να ενθαρρύνουν και να αφήνουν χώρο στους πολίτες να εξελιχθούν. Το πρόγραμμα «Εκπαίδευση για Όλες/Όλους» της UNESCO παρέχει μερικές ενδιαφέρουσες πληροφορίες σχετικά με τα τέσσερα βήματα για την κοινωνική αλλαγή σε αυτόν τον τομέα (βλ. Σχήμα 5). Η ψηφιακή πολιτειότητα αφορά τη συμβολή στην επιτάχυνση αυτής της διαδικασίας στην κοινωνία. Μπορείτε να σκεφτείτε τρόπους με τους οποίους μπορείτε να συμβάλλετε στους τομείς όπου θεωρείτε ότι η συμπερίληψη δεν είναι σήμερα στο επίπεδο που θα έπρεπε;

Σχήμα 5: Τέσσερα βήματα που υποστηρίζουν τη διαδικασία συμπερίληψης ¹³



13 . UNESCO (2005), Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All, UNESCO, Paris, available at <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

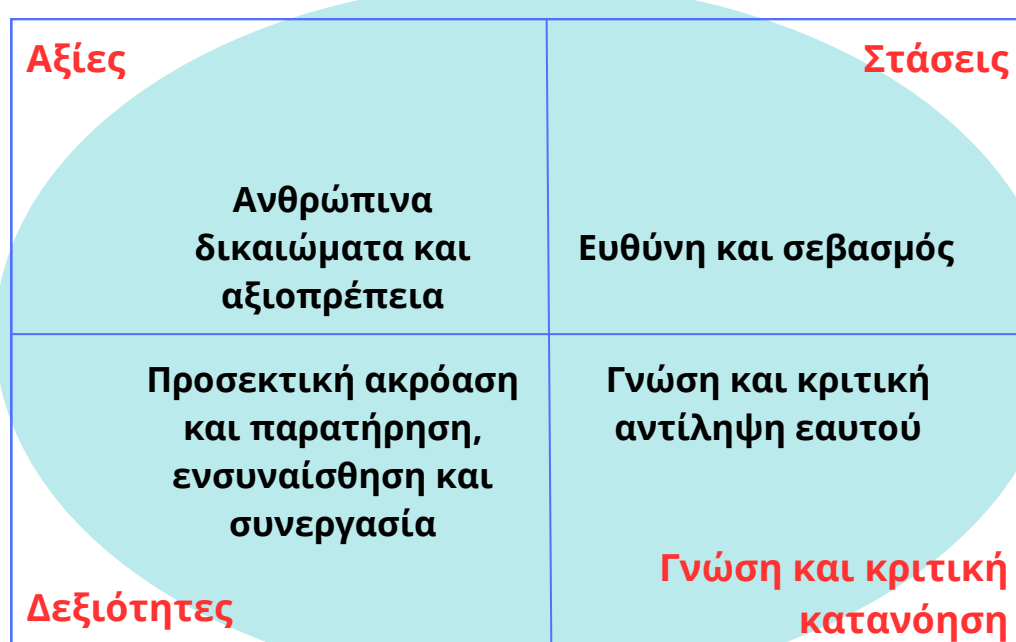


ΑΞΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Το διαδίκτυο προσφέρει πρόσβαση σε μια πληθώρα ιδεών, πόρων, ευκαιριών μάθησης και υπηρεσιών στην/στον ψηφιακό πολίτη. Η εκπαιδευτική του αξία αναδεικνύεται όταν τα άτομα που το χρησιμοποιούν και δεν έχουν πρόσβαση σε φυσικές βιβλιοθήκες μπορούν να πραγματοποιούν έρευνα στο διαδίκτυο ή όταν τα άτομα με αναπηρίες μπορούν να αξιοποιήσουν πλήρως τα οφέλη του διαδικτυακού περιβάλλοντος χάρη σε πρόσθετες συσκευές και λογισμικό που καθιστούν πραγματική την προσβασιμότητα.

Η συμπερίληψη βασίζεται στις αξίες, τις στάσεις, τις δεξιότητες, τις σημαντικές γνώσεις και την κατανόηση που βρίσκονται στο επίκεντρο της αναπτυξιακής πορείας των ικανοτήτων ψηφιακής πολιτειότητας. Μιλώντας για θέματα συμπερίληψης στην τάξη ή σε χαλαρές οικογενειακές καταστάσεις – ειδικά με αφορμή ένα επιτραπέζιο παιχνίδι ή σε ένα θεατρικό πλαίσιο – παρέχουμε στα παιδιά όλων των ηλικιών μοναδικές ευκαιρίες να εκφράσουν και να εξετάσουν ορισμένες προκαταλήψεις σε ένα ασφαλές περιβάλλον όπου μπορούν εύκολα να αναπροσαρμοστούν, καθώς οι γνώσεις και η κατανόησή τους αυξάνονται. Αυτό θα τα βοηθήσει να προετοιμαστούν σταδιακά για να υπερασπιστούν την συμπερίληψη σε πιο συγκρουσιακά περιβάλλοντα, όπως η αυλή του σχολείου, οι αθλητικοί σύλλογοι και η κοινωνία γενικότερα.

Σχήμα 6: Ανάπτυξη ευαισθητοποίησης συμπεριληπτικών πρακτικών - Βασικές δεξιότητες ψηφιακής πολιτειότητας



Η συμπερίληψη βρίσκεται πλέον ψηλά στην ευρωπαϊκή ατζέντα, δεδομένης της διαρκούς συζήτησης σχετικά με τα ανήλικα προσφυγόπουλα στην Ευρώπη και της αυξανόμενης συνειδητοποίησης ότι τα παιδιά/άτομα με αναπηρίες συχνά στερούνται εκπαιδευτικών ευκαιριών. Η συμπερίληψη υπογραμμίζει την ανάγκη να δοθεί έμφαση στην ενσυναίσθηση, τη κοινωνικο-συναισθηματική μάθηση, την καταπολέμηση του εκφοβισμού και άλλα παρόμοια θέματα στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών, στο πλαίσιο μιας πιο βιώσιμης προσέγγισης της μάθησης.

Στο φυλλάδιο 4 με θέμα « Ηθικές Αρχές και Ενσυναίσθηση», θα βρείτε μερικά παραδείγματα δραστηριοτήτων που μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να αναπτύξουν σταδιακά ορισμένες ψηφιακές δεξιότητες με αυτόν τον τρόπο.

ΦΥΛΛΑΔΙΟ 1

ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΨΗ





ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

Για να εξασφαλίσουμε ισότιμη πρόσβαση και συμπερίληψη όλων των ατόμων, στο σπίτι, στο σχολείο και ευρύτερα στην κοινωνία, χρειάζεται να ξεπεράσουμε πέντε βασικά εμπόδια.¹⁴

1. Ήδη υπάρχουσες στάσεις και αξίες είναι τα κυριότερα εμπόδια - Το Σχήμα 5 (Διάσταση 1) εξετάζει τέσσερα βήματα για την επίτευξη της συμπερίληψης.
2. Έλλειψη κατανόησης - Τα σχολεία είναι μικρόκοσμοι που μοιάζουν με την υπόλοιπη κοινωνία. Για να εκπληρώσουν την αποστολή τους που είναι να εκπαιδεύουν τις/τους νέες/νέους πολίτες και να καλλιεργούν μια βαθύτερη κατανόηση του κόσμου, τα σχολεία πρέπει να διευρύνουν τα όρια τους και να γίνουν καθρέφτης του ευρύτερου κόσμου. Η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να αποτελέσει ένα πολύτιμο μέσο για την ενεργοποίηση αυτής της διαδικασίας.
3. Έλλειψη απαραίτητων δεξιοτήτων - Η ψηφιακή επανάσταση έχει δημιουργήσει μια ολόκληρη σειρά από τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι μπορεί να περιθωριοποιηθούν από την ομάδα ή την κοινωνία τους, από τον εκφοβισμό στο διαδίκτυο και τις εξαρτήσεις έως τη ριζοσπαστικοποίηση. Οι εκπαιδευτικοί και οι γονείς, μαζί με τα παιδιά τους, πρέπει να έχουν στη διάθεσή τους καινοτόμες ευκαιρίες και παιδαγωγικούς πόρους για να αντιμετωπίσουν αυτές τις νέες προκλήσεις, μέσω του σχολείου, του χώρου εργασίας και της κοινότητας γενικότερα.
4. Περιορισμένες πηγές - Οι νέες προκλήσεις απαιτούν νέες και συχνά ακριβείς λύσεις, αν και μερικές φορές η ορθολογική σκέψη μπορεί στην πραγματικότητα να εξοικονομήσει κόστος, όπως υποδεικνύεται στο βήμα 4 του Σχήματος 5 (Διάσταση 1). Ωστόσο, ένα τέταρτο του αιώνα μετά την εισαγωγή του διαδικτύου σε ολόκληρη την κοινωνία, καμία χώρα δεν φαίνεται να έχει ξεπεράσει το πλέγμα των εσωτερικών λύσεων για να εισαγάγει τη συστημική αλλαγή βάσει τεκμηριωμένων στοιχείων που θα δώσει σε κάθε πολίτη την ευκαιρία να αναπτύξει το πλήρες φάσμα των δεξιοτήτων ψηφιακής πολιτειότητας.
5. Ανεπαρκής οργάνωση - Πρόκειται για μια διαδικασία τύπου «το αυγό ή η κότα». Μέχρις ότου η ισότιμη πρόσβαση και η συμπερίληψη ενσωματωθούν ως θεμελιώδες δικαίωμα για όλες/-ους τις/τους πολίτες και όχι ως ιδανικό που κατοχυρώνεται σε συνθήκες και συμβάσεις, οι μηχανικοί, οι πολεοδόμοι και άλλες/-οι επαγγελματίες θα στερούνται των εργαλείων και της δημόσιας βούλησης για να διαμορφώσουν τα κοινωνικά και πολιτιστικά μας πλαίσια με βάση την έννοια της «συμπερίληψης μέσω σχεδιασμού».

14 . UNESCO, Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All (2005), UNESCO, Paris, available at: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.



ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΞΗ

Δημιουργία ενός πίνακα Συμπερίληψης: Με τα παιδιά της τάξης σας, επισκεφθείτε τον ιστότοπο για τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs) στη διεύθυνση www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/.

1. Αποφασίστε ποιοι Στόχοι συνδέονται με την πρόσβαση και τη συμπερίληψη.
2. Προτρέψτε τα παιδιά να εργαστούν σε μικρές ομάδες για να δημιουργήσουν μια λίστα/πίνακα, σε ψηφιακή μορφή, και να συλλέξουν πληροφορίες από όλη τη σχολική κοινότητα προκειμένου να αναλύσουν σε ποιο βαθμό αυτοί οι Στόχοι γίνονται αντιληπτοί.
3. Μοιραστείτε τα ευρήματά τους με άλλες τάξεις του σχολείου και βεβαιωθείτε να επισημάνετε τον αντίκτυπο που είχε αυτή η δραστηριότητα. Αυτό θα επισημάνει στα παιδιά την αξία της πολιτειότητας.

Έρευνα σε πλατφόρμες Κοινωνικής Δικτύωσης: Με τα παιδιά της τάξης σας, αναζητήστε ένα δημοφιλές θέμα σε κάποια πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης (social media). Προτρέψτε τα παιδιά να συζητήσουν ποια άτομα έχουν πρόσβαση σε αυτές τις πληροφορίες και ποια όχι. Μπορεί αυτό να έχει κάποια θετική ή αρνητική συνέπεια;

Πραγματοποίηση συνεντεύξεων με τοπικές υπηρεσίες για τη δημιουργία ενός βίντεο με θέμα τη συμπερίληψη: Μπορείτε να επεκτείνετε τη Δραστηριότητα 1 σε ιδέες που θα αναπτυχθούν με συλλογική συμβολή όλων των μελών της τάξης και θα συνδέονται και με την τοπική κοινότητα.

Μετά από συζήτηση στην τάξη:

1. συναποφασίστε ποιο πρόσωπο, ποια υπηρεσία ή ποιος οργανισμός της κοινότητας σας έχει την ευθύνη για τις περιοχές των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης που ερευνήσατε ως ομάδα
2. ετοιμάστε μια επιστολή και αποστείλετέ τη μέσω φυσικού ή ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε κάποια από αυτά άτομα, ώστε να οργανώσετε μια συνέντευξη που θα διεξαχθεί είτε στο σχολείο σας είτε μέσω VoIP (Voice over Internet Protocol), ή σε κάποιο δικό του χώρο.
3. βοηθήστε τα παιδιά να καταλήξουν στις ερωτήσεις που θα θέσουν βάσει των στοιχείων της λίστας/του πίνακα που δημιούργησαν προηγουμένως
4. Πριν ηχογραφήσουν τις συνεντεύξεις (μέσω κινητού ή tablet), βεβαιωθείτε ότι θα έχετε ετοιμάσει ως ομάδα μια φόρμα συναίνεσης την οποία θα υπογράψει το πρόσωπο που θα δώσει τη συνέντευξη πριν τη δώσει.

Το βίντεο που θα προκύψει μπορεί να δημοσιευτεί στο διαδίκτυο προκειμένου να συμβάλλει στην ανάπτυξη ευαισθητοποίησης των μελών της σχολικής κοινότητας και της ευρύτερης κοινότητας σχετικά με τις βελτιώσεις που πρέπει να γίνουν για την προώθηση της συμπερίληψης.

Έρευνα σε πλατφόρμες ειδήσεων: Προτρέψτε τα παιδιά να συγκρίνουν τους πιο σημαντικούς τίτλους των εφημερίδων. Ζητήστε από τα παιδιά να αναγνωρίσουν ποιο είναι το αναγνωστικό κοινό στο οποίο στοχεύουν και ποιος είναι ο εκδότης. Επιπλέον, ζητήστε από τα παιδιά να αναγνωρίσουν ποιες κοινωνικές ομάδες, αν υπάρχουν, δε συμπεριλαμβάνονται. Έχουν αυτές οι ομάδες πρόσβαση σε αυτό το περιεχόμενο; Συμπεριλαμβάνονται στη συζήτηση; Πώς θα μπορούσε να αποκατασταθεί αυτός ο αποκλεισμός;

Αναλογικό vs ψηφιακό: Χωρίστε την τάξη σε δύο ομάδες και ζητήστε και από τις δύο να ερευνήσουν το ίδιο θέμα. Η μία ομάδα θα χρησιμοποιήσει ως πηγές πληροφοριών μόνο τα βιβλία της σχολικής βιβλιοθήκης, ενώ η άλλη ομάδα θα χρησιμοποιήσει μόνο το διαδίκτυο και ψηφιακές πηγές. Συγκρίνετε τα αποτελέσματα και τα διδάγματα που αντλήθηκαν από την άσκηση. Σε ποιο βαθμό η δυσκολία πρόσβασης στο διαδίκτυο αποτελεί μειονέκτημα για τα παιδιά, όταν χρειάζονται να αναζητήσουν πληροφορίες; Ποιες δεξιότητες είναι απαραίτητες για την αναζήτηση πληροφοριών τόσο στο διαδίκτυο όσο και εκτός διαδικτύου; Υπάρχει διαφορά στην ποιότητα των πληροφοριών που βρίσκονται στα βιβλία σε σύγκριση με αυτές που βρίσκονται στο διαδίκτυο;



ΚΑΛΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ/ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Αξιολόγηση των πρωτοβουλιών συμπερίληψης σε τοπικό επίπεδο: Ως ομάδα:

1. δημιουργήστε μια λίστα τοπικών οργανισμών που προσπαθούν να διασφαλίσουν την ψηφιακή πρόσβαση και τη συμπερίληψη στην κοινότητά σας
2. επιλέξτε ένα διαδικτυακό εργαλείο που θα βοηθήσει τα παιδιά να ετοιμάσουν και να πραγματοποιήσουν δύο ή τρεις μελέτες για τα πλεονεκτήματα, τις αδυναμίες, τις ευκαιρίες και τις απειλές, ώστε να δουν τον τρόπο με τον οποίο ο αντίκτυπος αυτών των οργανισμών θα μπορούσε να βελτιωθεί. Υπάρχουν πολλά διαδικτυακά εργαλεία που είναι διαθέσιμα γι' αυτό, όπως για παράδειγμα αυτό που θα βρείτε στο σύνδεσμο www.mindtools.com/pages/article/newTMC_05.htm
3. μοιραστείτε τα αποτελέσματα με τους ενδιαφερόμενους οργανισμούς και λάβετε την άδειά τους προκειμένου να χρησιμοποιήσετε αυτά τα ευρήματα. Σε περίπτωση που δεν πάρετε την άδειά τους, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ευρήματα διατηρώντας την ανωνυμία

4. μοιραστείτε τα ευρήματά σας με άλλα σχολεία, ειδικούς και κοινότητες που συνδέεστε ως σχολείο. Τα ευρήματά σας μπορεί να εμπνεύσουν άλλα παρόμοια έργα.



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει υλικά σχετικά με αυτό το φυλλάδιο στο [Internet literacy handbook](#). Πιο συγκεκριμένα, δείτε τα Fact Sheet 1, “Getting connected”, Fact Sheet 10 “Searching for information” και Fact Sheet 11 “Finding quality information on the Web”.

Το Συμβούλιο της Ευρώπης έχει υλικά σχετικά με τις οπτικές των νέων ανθρώπων σχετικά με την κοινωνική συμπερίληψη, τα οποία θα βρείτε στο σύνδεσμο: <http://rjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>.

Η UNESCO προάγει μερικές ενδιαφέρουσες γνώσεις για την πρόσβαση και τη συμπερίληψη στο υλικό με τίτλο “Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All” (2005), UNESCO, Paris. Available at: <https://bit.ly/2SCrQ7e>.

Οι Οδηγίες Προσβασιμότητας Περιεχομένου Ιστού (WCAG) αποτελούν μέρος μιας σειράς οδηγιών προσβασιμότητας στο διαδίκτυο που δημοσιεύονται από την Πρωτοβουλία Προσβασιμότητας στο Διαδίκτυο (WAI) του World Wide Web Consortium (W3C), του κύριου διεθνούς οργανισμού τυποποίησης για το διαδίκτυο. Πρόκειται για ένα σύνολο οδηγιών που καθορίζουν τον τρόπο με τον οποίο το περιεχόμενο καθίσταται προσβάσιμο, κυρίως για άτομα με αναπηρίες, αλλά και για όλα τα άτομα, συμπεριλαμβανομένων και των συσκευών με πολύ περιορισμένες δυνατότητες, όπως τα κινητά τηλέφωνα. Οι οδηγίες προσβασιμότητας περιεχομένου ιστού είναι διαθέσιμες στη διεύθυνση www.w3.org/TR/WCAG21/.

Η Σύμβαση για τα Δικαιώματα των Ατόμων με Αναπηρία ορίζει τι σημαίνουν τα ανθρώπινα δικαιώματα στο πλαίσιο της αναπηρίας. Η σύμβαση προστατεύει τα δικαιώματα και την αξιοπρέπεια των ατόμων με αναπηρία. Είναι διαθέσιμη σε διάφορες γλώσσες, στη νοηματική γλώσσα και σε εκδόσεις εύκολες στην ανάγνωση στη διεύθυνση <http://bit.ly/37jO0zU>.

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει διάφορες εκδόσεις και πόρους για την ευαισθητοποίηση του κοινού σχετικά με τα άτομα με αναπηρία, στη διεύθυνση www.coe.int/en/web/disability.

Η Επιτροπή Ευρυζωνικών Συνδέσεων είναι μια πολυμελής ομάδα που συστάθηκε από την UNESCO με σκοπό την επίτευξη των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών και την εξάλειψη των υφιστάμενων διακρίσεων που οδηγούν στην ψηφιακή φτώχεια. Η επιτροπή προωθεί έναν κώδικα σχεδιασμού κατάλληλο για την ηλικία για την προστασία της ιδιωτικής ζωής στο Ηνωμένο Βασίλειο. Αυτός ο κώδικας δεδομένων θα μετατραπεί σε μια διαδικτυακή υπηρεσία που θα διευκολύνει την παρουσία των παιδιών στο διαδίκτυο με τρόπο που να ενσωματώνει τα δικαιώματα των παιδιών, όπως αυτά διακηρύσσονται στη Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού (UNCRC): www.broadbandcommission.org .

Το Google For Education είναι μια σουίτα εργαλείων της Google που βασίζονται στο cloud και έχουν σχεδιαστεί για εκπαιδευτικούς, με σκοπό να βοηθήσουν τη μάθηση και την καινοτομία. https://edu.google.com/?modal_active=none.

Εργαλεία προσβασιμότητας – Εργαλεία Google που επιτρέπουν σε όλους να έχουν πρόσβαση και να απολαμβάνουν το διαδίκτυο <https://www.google.com/accessibility/> .

ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

” Το πραγματικό
σημάδι
εξυπνάδας δεν
είναι η γνώση
αλλά η
φαντασία

Άλμπερτ Αϊνστάιν



ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ “ΜΑΘΗΣΗ” ΤΟΝ 21^Ο ΑΙΩΝΑ;

Ενώ το διαδίκτυο έχει ανοίξει συναρπαστικές νέες ευκαιρίες για τις/τους πολίτες να μαθαίνουν σε κάθε στάδιο της ζωής τους, έχει επίσης αυξήσει σημαντικά τον ρυθμό ανανέωσης των γνώσεων. Το 1900, εκτιμήθηκε ότι οι ανθρώπινες γνώσεις διπλασιάζονταν περίπου κάθε αιώνα (αυτό είναι γνωστό ως Καμπύλη Διπλασιασμού της Γνώσης), ενώ σήμερα οι γνώσεις των ανθρώπων διπλασιάζονται κατά μέσο όρο κάθε 13 μήνες. Η IBM προβλέπει ότι το Διαδίκτυο των πραγμάτων θα οδηγήσει σε διπλασιασμό των γνώσεων κάθε 12 ώρες.¹⁵

Εάν δεν είναι πλέον δυνατό να αποκτήσετε στο σχολείο όλες τις γνώσεις που θα χρειαστείτε για το υπόλοιπο της ζωής σας, τότε ο τρόπος με τον οποίο μαθαίνετε γίνεται πιο σημαντικός από το τι μαθαίνετε, ακόμη περισσότερο αν λάβετε υπόψη τις ραγδαίες εξελίξεις που φέρνει η ψηφιακή τεχνολογία στον τρόπο ζωής μας. Έχει τροποποιήσει τόσο τα εργαλεία όσο και τις πλατφόρμες που υποστηρίζουν τη μάθηση και την πρόσβαση στη γνώση, αντικαθιστώντας τον παραδοσιακό τρόπο μετάδοσης της γνώσης με τη χρήση κιμωλίας και ομιλίας με διαδραστικά εργαλεία πληροφοριών και επικοινωνίας, όπως ιστοσελίδες, αποστολή e-mails, chat rooms, βιντεοδιασκέψεις, webinars, εφαρμογές, ρομπότ, drones, εικονική πραγματικότητα και άλλα. Τα έντυπα βιβλία αντικαθίστανται από τα ηλεκτρονικά βιβλία και η εγκυκλοπαίδεια από τη Wikipedia και άλλα παρόμοια μέσα.

Η δυνατότητα της εν κινήσει μάθησης, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τα διαδικτυακά παιχνίδια μεταφέρουν την ανάπτυξη των γνώσεων και ορισμένων δεξιοτήτων από τα χέρια των εκπαιδευτικών στα χέρια των μαθητριών/-τών. Οι ευκαιρίες εξ αποστάσεως μάθησης (για παράδειγμα, τα μαζικά ανοιχτά διαδικτυακά μαθήματα ή MOOC) επιτρέπουν στις/στους πολίτες να ξεπεράσουν τα παλιά κοινωνικά και φυσικά εμπόδια για την απόκτηση νέων επαγγελματικών προσόντων. Χάρη εν μέρει στη βελτίωση της πρόσβασης σε εργαλεία μάθησης (βλ. Φύλλάδιο 1 σχετικά με την «Πρόσβαση και Συμπερίληψη»), σήμερα μόνο το 10 % του παγκόσμιου πληθυσμού δεν είναι σε θέση να διαβάσει ή να γράψει ούτε μία πρόταση, σε σύγκριση με το 25 % πριν από μισό αιώνα.¹⁶

ΑΝΑΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΑΙΡΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΩΝ ΜΑΘΗΣΗΣ

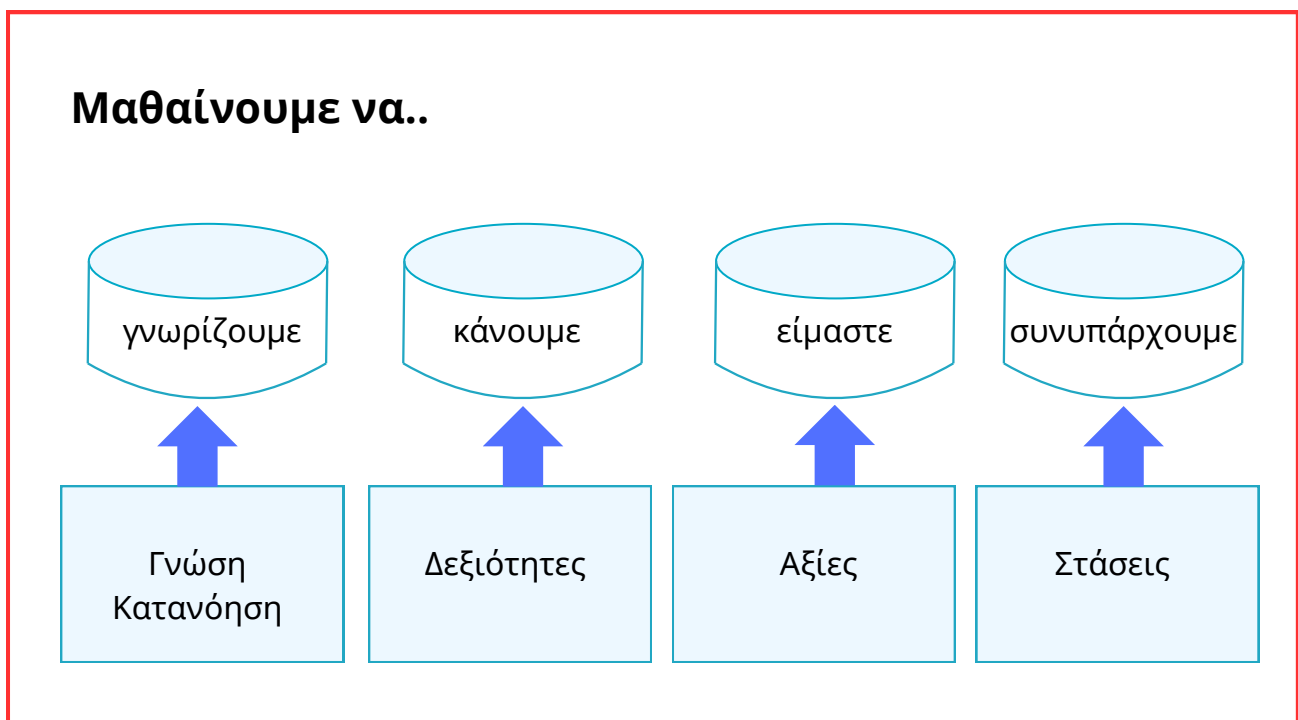
Εκτός από την ολοένα αυξανόμενη πρόκληση για τα παιδιά να διαχειρίζονται τον συνεχή υπερβολικό όγκο πληροφοριών και να ξεχωρίζουν το αληθινό από το ψευδές (βλ. Φύλλάδιο 3 σχετικά με την «Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός»), αυτά τα νέα μέσα μάθησης και η ταχεία ανανέωση των γνώσεων έπρεπε να συνοδεύονται από μεγάλες αλλαγές στο τι και πότε μαθαίνουμε. Τη δεκαετία του

15 .Schilling D. R. (2013), “Knowledge Doubling Every 12 Months, Soon to be Every 12 Hours”, Industry tap, available at: <https://bit.ly/3iHseVR>.

16. www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/images/ild-2016-infographic.jpg.

1990, ο πρώην πρόεδρος της Ευρωπαϊκής Επιτροπής Jacques Delors πρότεινε την αναδιάρθρωση της εκπαίδευσης γύρω από τέσσερις βασικούς πυλώνες ως μέσο προετοιμασίας των νέων για να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις του ολοένα και πιο ψηφιακού κόσμου μας. Αυτοί οι τέσσερις πυλώνες είναι: να μαθαίνουμε να γνωρίζουμε, να κάνουμε, να είμαστε και να συνυπάρχουμε.¹⁷ Αυτή η ιδέα έχει επαναληφθεί από άλλους εκπαιδευτικούς πριν και μετά τον Delors, και το διαδίκτυο προσφέρει μια πληθώρα εργαλείων και πλατφορμών που κάνουν τη μάθηση οπουδήποτε και οποτεδήποτε μια ισχυρή πραγματικότητα, αν και συνήθως παράλληλα με τα παραδοσιακά εκπαιδευτικά συστήματα, και όχι ενσωματωμένη σε αυτά. Οι τέσσερις τομείς ικανοτήτων του πλαισίου «πεταλούδα» του Συμβουλίου της Ευρώπης υποστηρίζουν τους τέσσερις πυλώνες (Σχήμα 7).

Σχήμα 7: Τέσσερις πυλώνες της εκπαίδευσης που στηρίζονται στο μοντέλο ικανοτήτων ψηφιακής πολιτειότητας



Πρόσφατα, το IPTS (Ινστιτούτο Προοπτικής Τεχνολογικών Μελετών) της Ευρωπαϊκής Επιτροπής πρότεινε ότι το πρόγραμμα σπουδών θα πρέπει να βασίζεται σε πέντε βασικές έννοιες, εάν τα σχολεία θέλουν να ανταποκριθούν στις πραγματικές ανάγκες των μελλοντικών πολιτών: πληροφορία, επικοινωνία, δημιουργικότητα, επίλυση προβλημάτων και υπευθυνότητα. Ενώ η συζήτηση γύρω από τα σχολικά προγράμματα σπουδών συνεχίζεται, στο πεδίο έχει εισχωρήσει ένας ακόμη ανατρεπτικός παράγοντας, φαινομενικά απαρατήρητος, και μεταμορφώνει το πρόσωπο της μάθησης: η τεχνολογία. Η τεχνολογία έχει βρει

17 .Delors J. et al. (1996), "Learning: the treasure within", UNESCO, Paris.

το δρόμο της στα χέρια των παιδιών μας, τα οποία, είναι ήδη έμπειρα στη χρήση του διαδικτύου από τη νηπιακή ηλικία, παραλείπουν σημαντικές φάσεις ανάπτυξης που θα μπορούσαν να έχουν μεγάλο αντίκτυπο στη μελλοντική τους ζωή.

Καθώς τα παιδιά και τα νεαρά άτομα προσπαθούν να βρουν το δρόμο τους σε μια θολή πραγματικότητα μεταξύ διαδικτύου και πραγματικού κόσμου, μεταφέροντας τις φιλίες και τις διαμάχες χρησιμοποιώντας το tablet ή το κινητό τους τηλέφωνο στην τάξη, και τους φόβους και τις φαντασιώσεις τους από το προαύλιο του σχολείου στο κρεβάτι τους το βράδυ, το «να μάθουν να είναι» και να «συνυπάρχουν» (δηλ. αξίες και στάσεις) γίνεται όλο και πιο απαραίτητη ανάγκη. Και αρχίζουμε σταδιακά να βλέπουμε τις δεξιότητες της «συναισθηματικής νοημοσύνης», όπως η «αυτογνωσία», η «κοινωνική συνείδηση» και η «διαχείριση σχέσεων», να κάνουν την εμφάνισή τους στην επίσημη εκπαίδευση. Στο αντίθετο άκρο της κλίμακας, αρχίζει να γίνεται αντιληπτό ότι τα παιδιά που μαθαίνουν προγραμματισμό Η/Υ έχουν καλύτερη κατανόηση της θέσης της τεχνολογίας στη ζωή τους και των ορίων της. Αυτό έχει φέρει τον προγραμματισμό Η/Υ στο προσκήνιο ως απαραίτητο στοιχείο για την/τον ψηφιακό πολίτη του 21ου αιώνα.

ΠΟΥ ΕΝΤΑΣΣΕΤΑΙ Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ;

Το να είσαι ενεργή/-ός πολίτης, είτε στο σχολείο, είτε μεταξύ φίλων, είτε σε διαδικτυακές ή μη κοινότητες, σημαίνει να είσαι μια/ένας πολίτης που συμμετέχει ενεργά, ικανή/-ός να προτείνει ιδέες, να διατυπώνει απόψεις και να φέρνει πρωτότυπες οπτικές σε κάθε συζήτηση. Αυτό απαιτεί την κατάκτηση μιας σειράς ανώτερων γνωστικών δεξιοτήτων, από την ανάλυση πηγών δεδομένων έως την ταξινόμηση, την ανάλυση και την ερμηνεία πληροφοριών. Όλες αυτές είναι ανώτερες γνωστικές δεξιότητες που αναπτύσσονται μέσω της μάθησης και της εμπειρίας που βασίζονται στην εξερεύνηση και όχι μέσω της μετάδοσης γνώσης. Βασίζονται σε ένα ορισμένο επίπεδο δημιουργικότητας, το οποίο αποτελεί βασικό συστατικό της επίλυσης προβλημάτων. Βασίζονται επίσης στην ικανότητα των νέων να εκφράζονται συνεκτικά και να ακούνε τις απόψεις των άλλων ατόμων.

Αλλά πώς μπορούμε να καλλιεργήσουμε τη δημιουργικότητα, την αυτοέκφραση και τη μάθηση μέσω της εμπειρίας σε σχολεία που ορίζουν τη μάθηση μέσω ενός τυποποιημένου προγράμματος σπουδών και κρυφών μοντέλων αξιολόγησης που απαιτούν από τα παιδιά να εκπληρώνουν εξωτερικούς στόχους και όχι τους στόχους που έχουν θέσει; Η δημιουργικότητα και η ουσιαστική καλλιτεχνική έκφραση υπήρξαν πάντα σημαντικοί μοχλοί κοινωνικής προόδου, αλλά πώς μπορούμε να ενθαρρύνουμε τα παιδιά να ασκήσουν τη φαντασία τους όταν έχουν στη διάθεσή τους μια ατελείωτη παλέτα ψυχαγωγίας 24 ώρες το 24ωρο, 7 ημέρες την εβδομάδα, με ένα απλό κλικ του ποντικιού ή ένα άγγιγμα της οθόνης;



ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

Η μάθηση και η δημιουργικότητα είναι άρρηκτα συνδεδεμένες. Όλη η μάθηση, όπως και η δημιουργικότητα, ξεκινά με τη/το μαθήτριά/-ή να λαμβάνει πληροφορίες, ιδέες, συναισθήματα ή και αισθήσεις που επεξεργάζεται μέσω μιας δραστηριότητας που μπορεί να κυμαίνεται από τη σκέψη έως την ατομική ή συνεργατική δράση. Για τα πιο αποτελεσματικά αποτελέσματα, όπως και με τη δημιουργικότητα, η/ο μαθήτριά/-ής πρέπει να έχει κίνητρα και να μην περιορίζεται από το χρόνο, το χώρο, την πίεση ή το φόβο. Η μάθηση μέσω του παιχνιδιού και η αυτοκατευθυνόμενη μάθηση με βάση την τεχνολογία γενικά πληρούν αυτές τις απαιτήσεις και, ως εκ τούτου, μπορούν να οδηγήσουν σε δημιουργικά αποτελέσματα. Όταν οι μαθητές είναι σε θέση να ικανοποιήσουν τους άμεσους στόχους τους, ενθαρρύνονται να θέσουν πιο φιλόδοξους στόχους και, ως εκ τούτου, να χαρτογραφήσουν πιο φιλόδοξες και δημιουργικές λύσεις. Η μάθηση μέσω του παιχνιδιού και της αυτοκατευθυνόμενης μάθησης με βάση την τεχνολογία γενικά ικανοποιεί αυτές τις απαιτήσεις και, ως εκ τούτου, μπορεί να οδηγήσει σε δημιουργικά αποτελέσματα. Όταν οι μαθητές είναι σε θέση να ικανοποιήσουν τους άμεσους στόχους τους, ενθαρρύνονται να θέσουν πιο φιλόδοξους στόχους και, ως εκ τούτου, να χαράξουν τη δική τους πορεία της περαιτέρω μάθησης.

Το « Μαθαίνω να μαθαίνω» περιγράφεται από το Ενιαίο Κέντρο Ερευνών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (JRC) ως «η ικανότητα να επιδιώκει και να συνεχίζει ένα άτομο τη μάθηση, να οργανώνει τον τρόπο που θα την αποκτήσει, μεταξύ άλλων μέσω της αποτελεσματικής διαχείρισης του χρόνου και των πληροφοριών, τόσο ατομικά όσο και ομαδικά»¹⁸. Σήμερα, τόσο οι εκπαιδευτικοί όσο και οι φορείς χάραξης πολιτικής το θεωρούν βασική δεξιότητα για την επιτυχία στην κοινωνία της πληροφορίας. Το να “μαθαίνεις να μαθαίνεις” είναι ένα βασικό δομικό στοιχείο της δια βίου μάθησης και καθορίζεται από τη συμπεριφορά του παιδιού, δηλαδή τη στάση και την αφοσίωσή του στη μάθηση. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η μάθηση πρέπει να γίνει μια θετική εμπειρία για όλα τα παιδιά. Η αξιολόγηση των ικανότητας “να μαθαίνεις να μαθαίνεις” είναι δύσκολη, διότι πρέπει να λαμβάνει υπόψη τόσο τις γνωστικές και ψυχολογικές όσο και τις κοινωνικοπολιτισμικές οπτικές.

18 .Hoskins B. and Fredriksson U. (2008), Learning to learn: What is it and can it be measured? JRC, European Commission, available at <https://bit.ly/2i1Q0rC>.



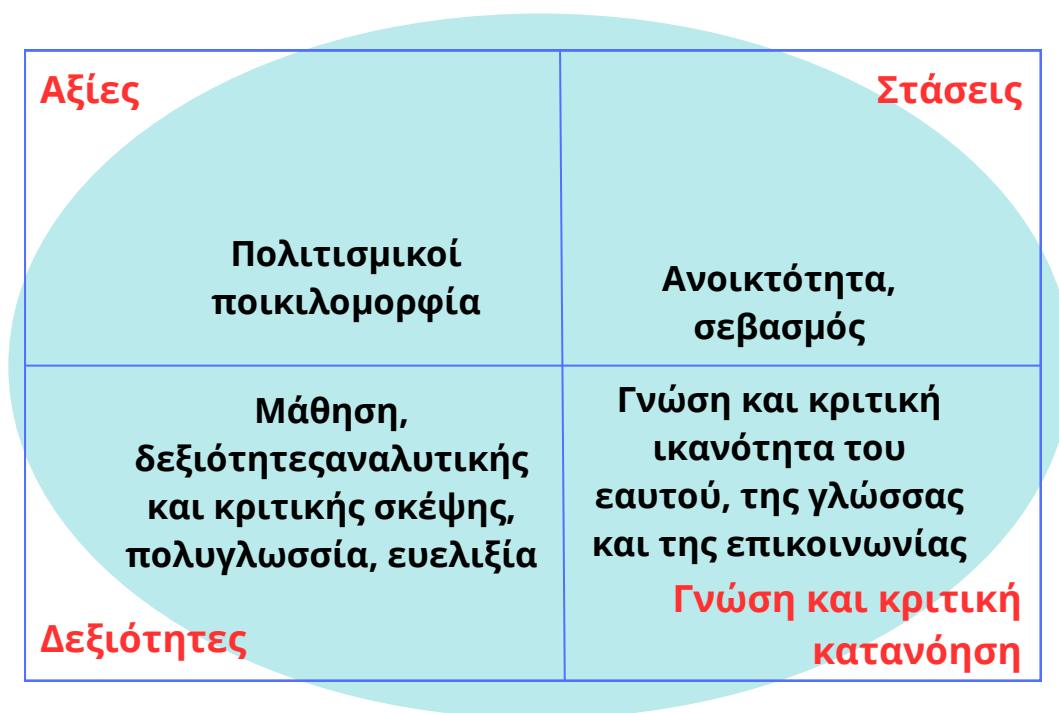
ΑΞΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Εκτός από τη σημαντική συμβολή της μάθησης στη γνώση και την κριτική κατανόηση του κόσμου, όταν τα παιδιά αντιμετωπίζουν επιτυχίες ή και αποτυχίες σε μαθησιακές δραστηριότητες που πραγματοποιούνται σε ένα υποστηρικτικό περιβάλλον, είναι σε θέση να αναπτύξουν μια καλύτερη κατανόηση του εαυτού τους, των ικανοτήτων τους και των ορίων τους. Η συνεργατική μάθηση, για παράδειγμα ο σχεδιασμός και η κατασκευή έργων και μοντέλων μέσω κατασκευαστικών δραστηριοτήτων, είναι ιδιαίτερα πολύτιμη για τα πολύ μικρά παιδιά. Μέσω της κοινής χρήσης υλικών, της διαπραγμάτευσης ιδεών και της εναλλαγής στη χρήση εξοπλισμού, ασκούν δημοκρατικές αξίες όπως η δικαιοσύνη και η ισότητα, καθώς και στάσεις όπως ο σεβασμός προς τα άλλα άτομα και τις ιδέες τους.

Στον ολοένα και πιο σύνθετο και απρόβλεπτο κόσμο μας, που εξελίσσεται με ταχείς ρυθμούς, η δημιουργικότητα βοηθά τις/τους πολίτες να προσαρμοστούν σε νέα περιβάλλοντα, να ανταποκριθούν στις αναδυόμενες κοινωνικές ανάγκες και να βρουν λύσεις στις πολλές προκλήσεις που θέτει η τεχνολογία. Η δημιουργικότητα δημιουργεί επομένως θέσεις εργασίας, προωθώντας την οικονομική ανάπτυξη και ωθώντας την κοινωνία να αξιοποιήσει στο έπακρο το ανθρώπινο δυναμικό της. Έρευνα βασισμένη στο Torrance Test of Creative Thinking, το οποίο αποτελεί το κορυφαίο πρότυπο για τη μέτρηση της δημιουργικότητας από τη δεκαετία του 1960, δείχνει ότι η παιδική δημιουργικότητα παρουσιάζει τριπλάσια συσχέτιση με τα δημιουργικά επιτεύγματα κατά τη διάρκεια της ζωής ανάλογα με το IQ στην παιδική ηλικία.¹⁹

19 .Runco M. A., Millar G., Acar S. and Cramond B. (2010), "Torrance Tests of Creative Thinking as Predictors of Personal and Public Achievement: A Fifty-Year Follow-Up", Creativity Research Journal, 22 (4). DOI: 10.1080/10400419.2010.523393.

Σχήμα 8: Τέσσερις πυλώνες της εκπαίδευσης που στηρίζονται στο μοντέλο ικανοτήτων ψηφιακής πολιτειότητας



ΦΥΛΛΑΔΙΟ 2

ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ





ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

Τα πρώτα πέντε χρόνια της ζωής ενός παιδιού είναι μια κρίσιμη περίοδος για την ανάπτυξή του. Είναι η περίοδος κατά την οποία, μέσω της νευροπλαστικότητας, καθορίζεται η «αρχιτεκτονική» και η λειτουργία του εγκεφάλου. Αυτά τα πρώτα χρόνια έχουν άμεσο αντίκτυπο όχι μόνο στον τρόπο με τον οποίο ένα άτομο μαθαίνει, αλλά και στην κοινωνική και συναισθηματική του ευημερία. Στον σημερινό κόσμο, όπου πολλοί γονείς πρέπει να εργάζονται, η ισότιμη παροχή υπηρεσιών παιδικής φροντίδας για όλους ανθρώπους αποτελεί μια μεγάλη κοινωνική πρόκληση που πρέπει να αντιμετωπίσουμε εάν θέλουμε όλα τα παιδιά να έχουν ίσες ευκαιρίες να μάθουν και να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους.

Ένα δεύτερο ζήτημα ηθικής σχετίζεται με την εντατική χρήση της τεχνολογίας στην πρώιμη παιδική ηλικία. Αξιόπιστες πηγές, όπως η OFCOM στο Ηνωμένο Βασίλειο, δείχνουν ότι η πλειονότητα των παιδιών στην Ευρώπη συνδέεται στο διαδίκτυο πριν από την ηλικία των 2 ετών, με τα παιδιά ηλικίας 3 έως 4 ετών να περνούν 71 λεπτά καθημερινά στο διαδίκτυο. Η παρακολούθηση βίντεο στο YouTube έχει γίνει η δεύτερη αγαπημένη ασχολία των παιδιών κάτω των 5 ετών, σε μια ηλικία όπου η σωματική δραστηριότητα και η εξερεύνηση και η μάθηση μέσω του παιχνιδιού έχουν ως στόχο να διαμορφώσουν το σώμα, το μυαλό και τις κοινωνικο-συναισθηματικές ικανότητες του παιδιού. Ποια είναι η επίδραση της εκτεταμένης χρήσης της τεχνολογίας σε αυτή την ηλικία στην ανάπτυξη του εγκεφάλου και πώς μπορούμε να ευαισθητοποιήσουμε τους καλοπροαίρετους γονείς για τις πιθανές επιπτώσεις που μπορεί αυτό να έχει για το μέλλον των παιδιών τους και την ικανότητά δημιουργικότητάς τους;

Πόσο καλά προετοιμασμένα είναι τα σχολεία, οι εκπαιδευτικοί και τα εκπαιδευτικά υλικά μας για την τεχνολογική εποχή; Μήπως ο θησαυρός των μαθησιακών ευκαιριών που έχει ανοίξει η ψηφιακή τεχνολογία μετατρέπεται σιγά-σιγά σε κουτί της Πανδώρας, επειδή τα εκπαιδευτικά μας συστήματα είναι ανίκανα ή πολύ αργά να προσαρμοστούν;

Σύμφωνα με τη Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού (UNCRC), τα παιδιά από την πιο μικρή τους ηλικία έχουν το θεμελιώδες δικαίωμα σε ισότιμες ευκαιρίες εκπαίδευσης που ανταποκρίνονται στις ατομικές τους ανάγκες, ωστόσο αυτό παραμένει μια σημαντική ηθική πρόκληση. Η οικονομικά προσιτή εκπαίδευση με επίκεντρο το παιδί διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση του μέλλοντος κάθε πολίτη και, τελικά, της κοινωνίας.

Κρίση δημιουργικότητας: τα αποτελέσματα των τυποποιημένων τεστ στις ΗΠΑ και αλλού προκαλούν στην ερευνητική κοινότητα τον φόβο ότι η κοινωνία γίνεται «λιγότερο εκφραστική λεκτικά ή συναισθηματικά, με λιγότερη ενσυναίσθηση και ανταπόκριση σε κιναισθητικό και ακουστικό επίπεδο, με λιγότερο χιούμορ και φαντασία, λιγότερη ικανότητα να οραματίζεται ιδέες και να αντιμετωπίζει τα πράγματα από διαφορετικές οπτικές γωνίες, λιγότερη αντισυμβατικότητα, λιγότερη ικανότητα να συνδέει φαινομενικά άσχετα πράγματα μεταξύ τους και να συνθέτει πληροφορίες και με λιγότερη ικανότητα να φαντάζεται ή να είναι προσανατολισμένη στο μέλλον».²⁰ Κάνουμε αρκετά ως κοινωνία για να καλλιεργήσουμε τη δημιουργικότητα και τι μπορεί να γίνει για να αντισταθμιστεί ο αντίκτυπος του αυξανόμενου πολιτισμικού καταναλωτισμού, όταν τόση διασκέδαση βρίσκεται στη διάθεσή μας με ένα κλικ του ποντικιού;

Η φύση του διαδικτυακού κόσμου, που χαρακτηρίζεται από λειτουργίες όπως «αποκοπή-επικόλληση-αντιγραφή-λήψη», μπορεί εύκολα να υπονομεύσει τα μέσα διορισμού των δημιουργών και, ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να συζητάμε τα ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας με τα παιδιά κάθε ηλικίας. Θα πρέπει επίσης να διερευνηθούν νέα επιχειρηματικά μοντέλα που βασίζονται σε ανοιχτό κώδικα/άδειες χρήσης και υποστηρίζονται από άμεσες και εθελοντικές συνεισφορές μέσω crowdfunding, διαδικτυακών πλατφορμών κοινοφελούς χαρακτήρα ή τέχνης και ψηφιακού περιεχομένου που βασίζεται σε τεχνολογία blockchain, προκειμένου να προσφερθούν καινοτόμοι τρόποι στα άτομα που τα χρησιμοποιούν για να υποστηρίξουν τα αγαπημένα τους καλλιτεχνικά πρόσωπα, αντί να βασίζονται αποκλειστικά στα υπάρχοντα μοντέλα πνευματικής ιδιοκτησίας.



ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΞΗ

Το imagination.org είναι μια πρόσφατη πρωτοβουλία που εμπνεύστηκε ένα 9χρονο αγόρι από τις ΗΠΑ και βασίζεται στη δημιουργία ενός «καρτονένιου arcade». Η ιστορία του και οι ιστορίες των νικητών του Inventor's Challenge παρουσιάζονται σε μια ετήσια έκθεση (<http://imagination.org/inventors-challenge/>). Προσφέρουν πολλές ιδέες που μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να αρχίσουν να δημιουργούν τις δικές τους κατασκευές από χαρτόνι ή άλλα υλικά. Σχολεία από όλο τον κόσμο μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους «Imagination Chapter» υπό την καθοδήγηση εθελοντριών/-ών, ή τα παιδιά μπορούν να δοκιμάσουν τις δημιουργικές τους ικανότητες συμμετέχοντας ανεξάρτητα.

Το Web We Want (διαθέσιμο σε δώδεκα γλώσσες στη διεύθυνση www.webwewant.eu) είναι μια σειρά δραστηριοτήτων που έχουν σχεδιαστεί από έφηβα άτομα και υποστηρίζονται από ένα εγχειρίδιο για εκπαιδευτικούς που διευκολύνει την ενσωμάτωση σε όλο το πρόγραμμα σπουδών:

20 .Powers J. (2015), "The Creativity Crisis and what you can do about it", Psychology Today, available at <https://bit.ly/2wmuClT>.

- ▶ Το Κεφάλαιο 2.2 περιγράφει δραστηριότητες που μπορούν να υλοποιηθούν σε επίπεδο τάξης, μικρών ομάδων και ατομικά και αναφέρονται στη δημιουργική διαδικτυακή δημοσιογραφία
- ▶ Το Κεφάλαιο 6, “The artist in you”, εστιάζει στα πνευματικά δικαιώματα χρησιμοποιώντας μια λίστα μέσω της οποίας τα παιδιά μπορούν να αξιολογήσουν τις πρακτικές τους στο διαδίκτυο.

Η εκπαίδευση παιδιών ηλικίας 2 και 3 ετών που διατίθεται στη διεύθυνση <https://teaching2and3yearolds.com/activities/> παρουσιάζει ιδέες και δημιουργικές δραστηριότητες για παιδιά μέχρι το τέλος του δημοτικού σχολείου, μέσα από μια σειρά θεμάτων από τα μαθηματικά έως την τέχνη, από τη μαγειρική έως τη μουσική. Παρέχει επίσης μερικές ενδιαφέρουσες ιδέες για τη διαμόρφωση και τη διαχείριση της τάξης και του χώρου παιχνιδιού, με σκοπό την προώθηση της εξερευνητικής και αυτοδιαχειριζόμενης μάθησης.

Ζητήστε από τα παιδιά να κάνουν μια σύντομη έρευνα με θέμα «η δημιουργικότητα σήμερα και χθες». Ζητήστε τους να συγκρίνουν και να αντιπαραβάλουν τις καταχωρήσεις σε ημερολόγια παιδιών της δεκαετίας του 1950 ή του 1960 με τα διαδικτυακά blogs ή vlogs των παιδιών του σήμερα. Υπάρχει η ίδια αίσθηση δημιουργικότητας; Η δημιουργικότητα αλλάζει λόγω των μέσων που χρησιμοποιούμε ή λόγω της εποχής στην οποία ζούμε;



ΚΑΛΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ/ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Σύνδεση της μάθησης με την ιδιότητα του πολίτη – Δώστε στις/στους μαθήτριες/-ές σας μια λίστα με ηγετικές μορφές της διανόησης που συνδύασαν την εκπαίδευση με την ιδιότητα του πολίτη: μερικά παραδείγματα περιλαμβάνουν τον Αριστοτέλη, τον Σωκράτη, τον Ρουσσώ, τον Λεονάρντο ντα Βίντσι, τον Αϊνστάιν, τον Γκάντι και τον Σουγκάτα Μίτρα, παρότι θα δημιουργήσουν τη δική τους. Προσκαλέστε τις/τους να μελετήσουν τα πρόσωπα αυτά μέχρι να βρουν τη σύνδεση μεταξύ εκπαίδευσης και πολιτειότητας. Ενθαρρύνετε τις/τους να δημιουργήσουν ένα κουίζ με τα ευρήματά τους, το οποίο μπορούν να μοιραστούν μέσω του διαδικτύου.

Μοιραστείτε με τις/τους μαθήτριες/-ές σας το μοντέλο «πεταλούδα των ικανοτήτων» του Συμβουλίου της Ευρώπης (σελ. 11). Ζητήστε τους να χρησιμοποιήσουν το μοντέλο των τεσσάρων τομέων για να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν το δικό τους έργο σχετικά με τις ικανότητες ψηφιακής πολιτειότητας ενός δημοφιλούς ηγετικού προσώπου της διανόησης σε μια συγκεκριμένη ιστορική περίοδο.

Κατά περιόδους, ανοίγετε μια συζήτηση με τις/τους μαθήτριες/-ές σας για θέματα που θεωρούν απολύτως δεδομένα, για παράδειγμα: «Αν καταργούνταν όλα τα σχολεία, πού θα μορφωνόσασταν;» Αυτό όχι μόνο θα πυροδοτήσει τη φαντασία τους, αλλά θα τις/τους οδηγήσει και στο να σκεφτούν πραγματικά τον σκοπό και την αξία των εθίμων και των εθνικών θεσμών.

Ρωτήστε τα παιδιά αν έχουν παίξει κάποιο διαδικτυακό παιχνίδι όπως το Minecraft, όπου ο στόχος είναι να δημιουργήσεις και να ζήσεις σε έναν άλλον κόσμο. Προτρέψτε τα να εντοπίσουν όλους τους διαφορετικούς κανόνες που πρέπει να τηρούν τα άτομα που παίζουν το παιχνίδι για να ζήσουν σε αυτόν τον διαδικτυακό κόσμο. Σκεφτείτε τι είδους εργαλεία χρησιμοποιούν και αν μαθαίνουν για διαφορετικά αντικείμενα στον κόσμο του παιχνιδιού. Στη συνέχεια, εξετάστε σε ποιο βαθμό πρέπει να είναι δημιουργικά τα άτομα που παίζουν για να συνεχίσουν να υπάρχουν και πώς η δημιουργικότητα αναπτύσσει τον διαδικτυακό κόσμο και το παιχνίδι.



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει υλικά σχετικά με αυτό το φυλλάδιο στο Internet literacy handbook. Πιο συγκεκριμένα, δείτε τα ILH Fact sheet 12, “Distance learning and MOOCs”; Fact sheet 14, “Videos, music and images on the internet”; Fact sheet 15, “Creativity”; Fact sheet 16, “Games”; Fact sheet 24, “Artificial intelligence, automation and disruptive technologies”; και Fact sheet 25, “Virtual and augmented reality”.

Ρίξτε μια ματιά στον αναλυτικό κατάλογο σχετικά με τα στάδια ανάπτυξης των παιδιών και τους παράγοντες που επηρεάζουν τη μάθηση και τη δημιουργικότητα στον παγκόσμιο ιστότοπο Facts for Life, ο οποίος υποστηρίζεται από σημαντικούς διεθνείς οργανισμούς, όπως η UNICEF, το UNDP, ο ΠΟΥ και η Παγκόσμια Τράπεζα: www.factsforlifeglobal.org/03/development.html.

Ο Hodder Education στη διεύθυνση www.hoddereducation.co.uk διερευνά ενδιαφέρουσες προοπτικές για διαφορετικούς τύπους μάθησης (π.χ. ανεστραμμένη μάθηση), καθώς και εργαλεία και πλατφόρμες μάθησης για όλα τα μαθήματα σε διαφορετικά σχολικά επίπεδα.

Ο Khan Academy (www.khanacademy.org) προσφέρει δωρεάν διαδικτυακά μαθήματα σχετικά με ένα ευρύ φάσμα θεμάτων σε εγγεγραμμένα άτομα. Τα παιδιά μπορούν να παρακολουθούν την πρόοδό τους σε κάθε μάθημα και να συνδυάζουν τα μαθήματα όπως επιθυμούν, δημιουργώντας έτσι το δικό τους εξατομικευμένο πρόγραμμα σπουδών.

Η έκδοση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής «Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων για τις/τους Πολίτες» (<http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en>) παρέχει περαιτέρω ανάλυση των πέντε τομέων του προγράμματος σπουδών που προτείνει το IPTS, καθώς και μια επισκόπηση της εφαρμογής του σε ολόκληρη την ΕΕ.

Στο *Εκπαίδευση για την παγκόσμια πολιτειότητα – Προετοιμασία των παιδιών για τις προκλήσεις του 21ου αιώνα*, η UNESCO, περιγράφει την προσέγγιση της για την ψηφιακή πολιτειότητα (<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227729e.pdf>) και την εκπαίδευση για την παγκόσμια πολιτειότητα – Στο *Θέματα και μαθησιακοί στόχοι* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e.pdf>) προτείνει μια λεπτομερή ανάλυση των επιπέδων επίδοσης K1-12.

Η Tinkering Labs (<http://aim.gov.in/atal-tinkering-labs.php>) έχουν εφαρμοστεί σε σχολεία της Ινδίας για να δώσουν στα παιδιά την ευκαιρία να παίξουν. Αυτή η πρωτοβουλία δεν έχει βελτιώσει μόνο τη δημιουργικότητα των παιδιών, αλλά οι μέντορες των εργαστηρίων διαδραματίζουν ζωτικό ρόλο στη συνολική μάθηση των παιδιών. Οι «σταθμοί καινοτομίας» είναι τοποθετημένοι σε ένα λεωφορείο και ένα εργαστήριο μπορεί να υποστηρίξει 32 σχολεία.

Η Σύμπραξη για τη Δικτύωση των Σχολείων δημιούργησε ένα Εργαλείο Ψηφιακής Προσβασιμότητας σε συνεργασία με το Κέντρο για την Τεχνολογία και την Αναπηρία, για να υποστηρίξει τα σχολεία στην αξιοποίηση της τεχνολογίας και της καινοτομίας: <https://cosn.org/digitalaccessibility>.

Η Google Arts & Culture παρέχει διαδικτυακή πρόσβαση σε πολιτιστική κληρονομιά από όλο τον κόσμο. Οι χρήστριες και οι χρήστες μπορούν να εξερευνήσουν ορισμένα παγκοσμίου φήμης μουσεία και να εξετάσουν πίνακες του Βίνσεντ βαν Γκογκ και άλλων μεγάλων ζωγράφων μέχρι και την παραμικρή πινελιά τους: <https://artsandculture.google.com/>.

Το Expeditions είναι ένα εργαλείο διδασκαλίας εικονικής πραγματικότητας. Οι χρήστες μπορούν να κολυμπήσουν με καρχαρίες, να επισκεφθούν το διάστημα, να περιηγηθούν σε ένα μουσείο και πολλά άλλα, χωρίς να φύγουν από την τάξη. Υπάρχουν περίπου 500 διαθέσιμες αποστολές και άλλες βρίσκονται σε φάση ανάπτυξης: <https://edu.google.com/expeditions/#about>.

ΜΙΝΤΙΑΚΟΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

” Οι άνθρωποι μερικές φορές αναγγέλλουν ότι έχουμε εισέλθει στην εποχή της πληροφορίας σαν να μην υπήρχε πληροφορία σε άλλες εποχές. Νομίζω ότι κάθε εποχή ήταν μια εποχή πληροφορίας, η καθεμία με τον δικό της τρόπο και σύμφωνα με τα διαθέσιμα μέσα

Ρόμπερτ Ντάρντον



ΠΩΣ ΟΡΙΖΕΤΑΙ ΣΗΜΕΡΑ Ο ΜΙΝΤΙΑΚΟΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ;

Όπως η ψηφιακή πολιτειότητα, ο Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός έχει εξηγηθεί μέσα από ένα εύρος εννοιών και ποικίλων ορισμών. Είτε χρησιμοποιούμε τον όρο “γραμματισμός για τα ψηφιακά μέσα”, είτε “γραμματισμός για τις πληροφορίες”, είτε “διαδικτυακός γραμματισμός” είτε οποιεσδήποτε άλλες φράσεις, η βασική ιδέα είναι ότι ο γραμματισμός περιλαμβάνει την ικανότητα ουσιαστικής συμμετοχής σε κανάλια μέσων και πληροφοριών.

Τα κανάλια των μέσων, των πληροφοριών και η διευρημένη παρουσία του διαδικτύου δίνει την εντύπωση ότι η ψηφιακή εποχή έχει μετατρέψει όλα τα άτομα σε χρήστριες/-ες των μέσων και ότι το “ψηφιακό” βρίσκεται παντού, συμπεριλαμβανομένου και του σχολείου. Αυτή η εντύπωση είναι λανθασμένη και, επιπλέον, τα σχολεία αποτελούν την αξιοσημείωτη εξαίρεση. Το σχολείο είναι ο μόνος χώρος όπου είναι απολύτως σημαντική η εκπαίδευση των μελλοντικών πολιτών με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι σε θέση να κατανοούν, να σκέφτονται κριτικά και να δημιουργούν πληροφορίες. Τα σχολεία είναι ο χώρος όπου η/ο ψηφιακός πολίτης πρέπει να ξεκινήσει να αναπτύσσει και να διατηρήσει μια συνεχή κριτική σκέψη, προκειμένου να επιτύχει μια ουσιαστική συμμετοχή στην κοινότητά της/του.

Ο Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός αποτελεί φιλόδοξο στόχο στον 21ο αιώνα, λόγω της πρόκλησης που συνιστά η εκπαίδευση των χρηστριών/-ών να σκέφτονται κριτικά, να αναστοχάζονται και να χρησιμοποιούν το εξαιρετικά ευρύ φάσμα των διαθέσιμων μέσων επικοινωνίας. Οι χρήστριες/-ες δεν πρέπει μόνο να αποκτήσουν γραμματισμό για τα μέσα και τις πληροφορίες όσον αφορά τα παραδοσιακά μέσα και την αναπαράσταση της εικόνας, αλλά πρέπει πλέον να τον αποκτήσουν και σχετικά με τον πλούτο των νέων διαθέσιμων τεχνολογιών και την ανάπτυξη εφαρμογών που επιτρέπουν εντελώς νέους τρόπους μετάδοσης πληροφοριών.

Χωρίς την ικανότητα αυτή, σε όλους τους διαφορετικούς τύπους μέσων που είναι διαθέσιμοι σήμερα, τα παιδιά μας δεν μπορούν να ενεργούν ως υπεύθυνες/-οι πολίτες, ψηφιακοί ή μη, και το ερώτημα ποιος θα εκπαιδεύσει σε αυτό τα παιδιά μας δεν έχει ακόμη απαντηθεί.

Γενικά, αν τα σχολεία είναι τα πεδία εκπαίδευσης για την κριτική σκέψη, την ανάλυση και τη λήψη αποφάσεων, δεν είναι λογικό ο Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός να αποτελεί θεμέλιο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων;

ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΜΙΝΤΙΑΚΟΥ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ;

Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός είναι ένας όρος-ομπρέλα ο οποίος καλύπτει τρεις συχνά διακριτές διαστάσεις: πληροφοριακός γραμματισμός, μιντιακός γραμματισμός και ψηφιακός γραμματισμός. Όπως υπογραμμίζει η UNESCO, ο Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός ενώνει όλα τα ενδιαφερόμενα πρόσωπα, τις κοινότητες και τα έθνη προς το να συμβάλλουν στην κοινωνία της πληροφορίας.

Ο Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός δε λειτουργεί μόνον σαν ομπρέλα, αλλά περιλαμβάνει επιπλέον και ένα πλήρες εύρος ικανοτήτων που πρέπει να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά προκειμένου να αξιολογηθούν κριτικά οι διάφορες όψεις του.

ΤΙ ΘΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ Ο ΜΙΝΤΙΑΚΟΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΜΑΣ;

Τα παιδιά και οι νέοι άνθρωποι σήμερα έχουν ιδιαίτερη εμπειρία στην εύρεση και χρήση των μέσων για διασκέδαση και ψυχαγωγία. Αλλά πόσα από αυτά τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις ίδιες συσκευές για να βρουν ουσιαστικές απαντήσεις, να διεξάγουν μια επιστημονικά τεκμηριωμένη έρευνα, να ξεκινήσουν ένα διάλογο ή να παρακολουθήσουν τις ειδήσεις;

Τα παιδιά και οι νέοι άνθρωποι αντιμετωπίζουν όλα τα είδη περιεχομένου και πρέπει, οπωσδήποτε πρέπει, να είναι σε θέση να διακρίνουν τι έχει αξία και τι όχι. Τι είναι αληθινό και τι όχι. Αυτή η ικανότητα δεν περιορίζεται μόνον στη διάκριση μιας ψευδούς είδησης από μια αληθινή, αλλά σχετίζεται με την ικανότητα της επεξεργασίας και ερμηνείας των πληροφοριών.

Είναι σε εξέλιξη έρευνα για τη διερεύνηση του μαθησιακού δυναμικού των υπαρχουσών και αναδυόμενων τεχνολογιών επικοινωνίας για παιδιά ηλικίας 0-8 ετών. Το πρόγραμμα DigiLitEY βασίζεται συγκεκριμένα στην παραδοχή ότι «τα πρώτα χρόνια της ζωής θέτουν τα θεμέλια για τη δια βίου μάθηση της γραμματικής, επομένως είναι σημαντικό να διασφαλιστεί η ανάπτυξη πολιτικών και πρακτικών για την προσχολική εκπαίδευση σε (όλες) τις χώρες, προκειμένου να εφοδιαστούν οι νεότερες/-οι πολίτες μας με τις δεξιότητες και τις γνώσεις που απαιτούνται σε μια εποχή ψηφιακής επικοινωνίας». Πρωτοβουλίες όπως το DigiLitEY και το έργο της Ενιαίας Επιτροπής Έρευνας για τα παιδιά ηλικίας 0-8 ετών και την ψηφιακή τεχνολογία αναμένεται να προσφέρουν ενδιαφέροντα συμπεράσματα και κατευθυντήριες γραμμές σχετικά με τον μιντιακό και πληροφοριακό γραμματισμό στο προσεχές μέλλον.

Είτε τα παιδιά παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια είτε παρακολουθούν ατελείωτα βίντεο, η ικανότητα να κατανοούν τα διακυβεύματα του μέσου και τις πιθανές επιδράσεις πέρα από αυτό θα ήταν πολύ χρήσιμη για τα παιδιά μας. Πρέπει να είναι σε θέση να επεξεργάζονται, να αναλύουν και να λαμβάνουν σωστές αποφάσεις από μόνοι τους, και ο μιντιακός και πληροφοριακός γραμματισμός μπορεί να τα βοηθήσει να αναπτύξουν αυτές τις δεξιότητες.

Η ΣΥΓΧΥΣΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟ ΜΙΝΤΙΑΚΟ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Συχνά, η έννοια της ψηφιακής πολιτειότητας μπερδεύεται με το μιντιακό και πληροφοριακό γραμματισμό καθώς μία από τις αποχρώσεις της ψηφιακής πολιτειότητας είναι η ικανότητα κριτικής αξιολόγησης των μέσων επικοινωνίας και της διαδικτυακής τεχνολογίας, των εργαλείων και των πληροφοριών. Ενώ ο μιντιακός και πληροφοριακός γραμματισμός αφορά τον τρόπο με τον οποίο σκεφτόμαστε (κριτική σκέψη) για όλα τα μέσα επικοινωνίας που μας περιβάλλουν, η ψηφιακή πολιτειότητα αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο ζούμε και αλληλεπιδρούμε με όλη την τεχνολογία που μας περιβάλλει. Τα μέσα επικοινωνίας, όπως και η τεχνολογία, μπορούν να έχουν πολλές διαφορετικές μορφές και να συνδυάζονται σε μία ενιαία μορφή.

Αντί να χρησιμοποιούμε απλώς τις γνωστικές, συναισθηματικές και κοινωνικές ικανότητες ως βάση του μιντιακού και πληροφοριακού γραμματισμού, είναι χρήσιμο να εφαρμόσουμε ορισμένες από τις άλλες ικανότητες που σχετίζονται με τα μέσα ενημέρωσης από το πλαίσιο ικανοτήτων «πεταλούδα» του Συμβουλίου της Ευρώπης στην έννοια μιντιακού και πληροφοριακού γραμματισμού (Σχήμα 9).

Σχήμα 9: Τέσσερα βήματα που υποστηρίζουν τη διαδικασία της συμπερίληψης





ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

Ο μιντιακός και πληροφοριακός γραμματισμός αποτελεί τη βάση για την κατανόηση των μέσων επικοινωνίας και του ρόλου τους στην κοινωνία μας. Ο μιντιακός και πληροφοριακός γραμματισμός παρέχει επίσης ορισμένες από τις βασικές δεξιότητες που είναι απαραίτητες για την κριτική σκέψη, την ανάλυση, την αυτοέκφραση και τη δημιουργικότητα – όλες τις απαραίτητες δεξιότητες για τις/τους πολίτες μιας δημοκρατικής κοινωνίας.

Οι πολίτες έχουν τη δυνατότητα να έχουν πρόσβαση, να αναλύουν, να δημιουργούν και να καταναλώνουν περιεχόμενο των μέσων και πληροφορίες σε διάφορες μορφές, από έντυπα έως ραδιόφωνο, από βίντεο έως διαδίκτυο. Η εκμάθηση της σωστής χρήσης μιας μηχανής αναζήτησης είναι μια σημαντική δεξιότητα για την/τον ψηφιακό πολίτη και, μόλις αποκτηθούν οι πληροφορίες, είναι απαραίτητο να εφαρμοστούν διαθεματικές δεξιότητες, όπως η κριτική σκέψη, αναζητώντας και συγκρίνοντας διαφορετικές πηγές στο διαδίκτυο. Η ικανότητα κριτικής ανάλυσης, ταξινόμησης και απομνημόνευσης των σχετικών πληροφοριών μπορεί να βοηθήσει τις/τους ψηφιακούς πολίτες στην απόκτηση γνώσεων σε ένα ευρύ φάσμα θεμάτων.



ΑΞΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Η κριτική σκέψη είναι ανεκτίμητης αξίας για τις/τους πολίτες και ιδιαίτερα για τις/τους νέες/-ους μαθήτριες/-ές, οι οποίες/-οι χρειάζονται να είναι σε θέση να λύνουν προβλήματα, να βρίσκουν πληροφορίες, να διαμορφώνουν απόψεις, να αξιολογούν πηγές κ.α. Δεδομένης της ύπαρξης αληθών και ψευδών πληροφοριών στο διαδίκτυο, ο μιντιακός και πληροφοριακός γραμματισμός αποτελεί σημαντική δεξιότητα.

Ένα μήνυμα μπορεί να γίνει viral σε λιγότερο από μία ώρα και αυτό που είναι ψευδές μπορεί να επαναλαμβάνεται μέχρι οι άνθρωποι να πιστέψουν ότι είναι αληθινό. Με την ταχύτητα της διάδοσης, όσα άτομα διαθέτουν επαρκείς δεξιότητες μιντιακού και πληροφοριακού γραμματισμού θα είναι σε καλύτερη θέση να διακρίνουν τι είναι αληθινό και θα μπορούν να θέτουν ερωτήσεις και να αναζητούν απαντήσεις μέσα στο σωρό πληροφοριών του διαδικτύου.

Οι μηχανές αναζήτησης έχουν φέρει επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αναζητούν περιεχόμενο στο διαδίκτυο, και μία από τις ψηφιακές δεξιότητες θα πρέπει επίσης να είναι η ικανότητα κατανόησης ότι οι αλγόριθμοι δεν είναι πάντα ουδέτεροι. Οι μηχανές αναζήτησης μπορούν να χειραγωγηθούν και έχουν χειραγωγηθεί για πολιτικούς και άλλους λόγους και, ως εκ τούτου, οι χρήστες πρέπει να εκτιμούν τόσο τα αποτελέσματα με χαμηλότερη κατάταξη όσο και τα αποτελέσματα με την υψηλότερη κατάταξη. Όσον αφορά τις πληροφορίες και ιδίως τις διεθνείς ειδήσεις, το κλειδί είναι η ποικιλομορφία. Οι αλγόριθμοι πρέπει να διαμορφώνονται έτσι ώστε να εμφανίζουν πάντα διαφορετικές απόψεις για παρόμοια γεγονότα.

Τέλος, τα παιδιά και, γενικότερα, όλες/-οι οι πολίτες μπορεί να παραπλανηθούν και να πιστέψουν ότι αν υπάρχουν «ψεύτικες» ειδήσεις, πρέπει να υπάρχουν και «αληθινές» ειδήσεις. Ακόμη και οι ειδήσεις που είναι πραγματικά σωστές προέρχονται από ένα συντακτικό φίλτρο που επιλέγει ένα γεγονός μεταξύ των ατελείωτων γεγονότων που συμβαίνουν σε όλο τον κόσμο. Καθώς τα μέσα ενημέρωσης αγωνίζονται να προσελκύσουν κοινό, οι ειδήσεις πρέπει να είναι «ελκυστικές», εντυπωσιακές και απλές, μετατρέποντας σταδιακά σε «ψυχαγωγική ενημέρωση». Αντί να καλύπτουν μια συγκινητική ιστορία αλληλεγγύης, τα μέσα ενημέρωσης, προτιμούν να αναδεικνύουν καταστροφικά ατυχήματα, θάνατο και βία. Τα ερωτήματα που πρέπει να τεθούν, πέρα από την «ακρίβεια των γεγονότων», είναι μάλλον: γιατί τα μέσα ενημέρωσης εστιάζουν σε ιστορίες καταστροφών; Υπάρχει κάποιο όφελος από το να διατηρούνται οι άνθρωποι σε μια κατάσταση διαρκούς φόβου για τη ζωή τους; Πώς επηρεάζει αυτό τις πολιτικές απόψεις; Ποιο ιδεολογικό μήνυμα υποκρύπτει το κατά τα άλλα ορθό από πλευράς γεγονότων άρθρο;

ΔΙΑΣΤΑΣΗ 3

**ΜΙΝΤΙΑΚΟΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟΣ
ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ**





ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

Τα πρώτα πέντε χρόνια της ζωής ενός παιδιού είναι μια κρίσιμη περίοδος για την ανάπτυξή του. Είναι η περίοδος κατά την οποία, μέσω της νευροπλαστικότητας, καθορίζεται η «αρχιτεκτονική» και η λειτουργία του εγκεφάλου. Αυτά τα πρώτα χρόνια έχουν άμεσο αντίκτυπο όχι μόνο στον τρόπο με τον οποίο ένα άτομο μαθαίνει, αλλά και στην κοινωνική και συναισθηματική του ευημερία. Στον σημερινό κόσμο, όπου πολλοί γονείς πρέπει να εργάζονται, η ισότιμη παροχή υπηρεσιών παιδικής φροντίδας για όλους ανθρώπους αποτελεί μια μεγάλη κοινωνική πρόκληση που πρέπει να αντιμετωπίσουμε εάν θέλουμε όλα τα παιδιά να έχουν ίσες ευκαιρίες να μάθουν και να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους.

Οι άνθρωποι εξαρτώνται από τις πληροφορίες και έχει δηλωθεί ότι “οι εγκεφαλοί μας χρειάζονται πληροφορίες για να λειτουργήσουν ιδανικά”. Αν αυτές οι πληροφορίες είναι ψευδείς ή εσφαλμένες, μπορεί να επηρεαστεί σημαντικό ο τρόπος συμπεριφοράς και αντίδρασής μας. Η ειλικρίνεια και η ακεραιότητα είναι εγγενή χαρακτηριστικά μιας δημοκρατικής κοινωνίας και η κριτική ικανότητα και η αξιολόγηση στα πλαίσια του μιντιακού και πληροφοριακού γραμματισμού μπορούν να μειώσουν τον κίνδυνο διασποράς ψευδών πληροφοριών.

Ο κίνδυνος έκθεσης σε ψευδείς ειδήσεις και η διάδοση ψευδών πληροφοριών θα αυξηθεί σημαντικά καθώς η πρόσβαση στις πληροφορίες και η επικοινωνία αυξάνονται παγκοσμίως.

Εστιάζοντας στην ανάδυση των ψευδών ειδήσεων, οι πολίτες μπορεί να μην αντιληφθούν πλήρως την προπαγάνδα, κάτι που είναι εξίσου προβληματικό.

Όλο και περισσότεροι άνθρωποι λαμβάνουν πληροφορίες απευθείας από το διαδίκτυο ως μιντιακό μέσο, και το ψηφιακό περιεχόμενο μερικές φορές διαδίδεται ταχύτατα χωρίς ενδελεχή έλεγχο εγκυρότητας.

Οι πολίτες μπορεί να βασιστούν σε πληροφορίες που είναι λανθασμένες, κάτι το οποίο μπορεί να έχει καταστροφικές συνέπειες για τις κοινότητές τους και γενικά για την κοινωνία.



ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΞΗ

Οι Πέντε Νόμοι για το Μιντιακό και Πληροφοριακό Γραμματισμό προέρχονται από την ιδέα των Πέντε Νόμων της Επιστημονικής Βιβλιοθήκης, που προτάθηκαν από τον S. R. Ranganathan το 1931. Η UNESCO θεωρεί ότι υπάρχει σχέση μεταξύ των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και μιντιακού και πληροφοριακού γραμματισμού και ότι οι πέντε νόμοι λειτουργούν ως οδηγοί για τα μέσα, τις πληροφορίες και όλα τα “δοχεία της γνώσης”.

- ▶ Ζητήστε από τα παιδιά να εξετάσουν κάθε έναν από τους πέντε νόμους και να γράψουν μικρές εργασίες που να συνδέουν τις διαδικτυακές τους ζωές με τους νόμους: <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy/five-laws>
- ▶ Τα παιδιά μπορούν να δουν και την ακόλουθη εικόνα και να συζητήσουν τότε συνδέονται ή διαφοροποιούνται οι πέντε νόμοι με τις ζωές και τις κοινότητές τους



Διαδικτυακές κοινότητες και εκστρατείες - Προτρέψτε τα παιδιά να εμπλακούν σε μια έρευνα που αφορά ένα θέμα της κοινότητάς τους ή μια πολιτική του κράτους, κάνοντας χρήση των ψηφιακών μέσων. Ο απώτερος στόχος για τα παιδιά θα είναι να δημιουργήσουν μια εκστρατεία που θα έχει επιρροή στις διαδικτυακές κοινότητες. Τα παιδιά θα πρέπει να ενθαρρυνθούν να ερμηνεύσουν το θέμα, να εκφράσουν τον βαθμό που το κατανοούν και να ασκήσουν την ικανότητα έκφρασής του μέσα από τις δικές τους δημιουργικές οπτικές, χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα.

Πρόσβαση, αναζήτηση και κριτική αξιολόγηση - Προτρέψτε τα παιδιά να διαλέξουν ένα θέμα που απασχολεί την τοπική κοινότητα και να κάνουν μια βασική έρευνα. Ενθαρρύνετέ τα να χρησιμοποιήσουν διαφορετικές πηγές, μηχανές αναζήτησης στο διαδίκτυο και ακολούθως να αναζητήσουν πηγές σε έντυπη μορφή. Στη συνέχεια, συγκρίνουν κι αντιπαραβάλουν τις διαφορές και τις ομοιότητες.

Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και εγκυρότητα - Προσκαλέστε τα παιδιά να εξετάσουν τα προφίλ των αγαπημένων τους αθλητριών/-ών, ηθοποιών ή μουσικών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Ζητήστε τους να κάνουν μια κριτική περίληψη των πληροφοριών που παρέχονται για να αποφανθούν αν οι πληροφορίες είναι σωστές, λάθος ή ίσως υπερβολικές για λόγους διαφήμισης. Τα παιδιά δημιουργούν μια λίστα τριών σημείων την οποία μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να αναγνωρίσουν τότε κάτι που βρίσκεται στο διαδίκτυο είναι αληθές, ψευδές ή υπερβολικό.

Φανταστείτε αποκλεισμό μιας εβδομάδας από τα κινητά τηλέφωνα - Ζητήστε από τα παιδιά να σκεφτούν ποιες θα ήταν οι συνέπειες για την ικανότητά τους να αξιολογήσουν κριτικά τον κόσμο γύρω τους χωρίς άμεση πρόσβαση στα μέσα. Μπορεί η έλλειψη πρόσβασης στις διαδικτυακές πληροφορίες να προκαλέσει την αναζήτησή τους από άλλες πηγές; Μπορεί αυτό να τα αποθαρρύνει από το να μπουν σε αυτή τη διαδικασία;

Ρατσισμός και εθνικισμός - Μοιράστε δύο εκδοχές ενός άρθρου για τη βία. Ένα από αυτά θα είναι η "γνήσια" εκδοχή, η οποία θα αναδεικνύει και θα ορίζει την εθνική ρίζα των ανθρώπων που ασκούν πράξεις βίας και η δεύτερη εκδοχή θα εστιάζει περισσότερο στις ρίζες των θυμάτων βίας. Συζητήστε γιατί η εθνικότητα και η καταγωγή των προσώπων που ασκούν βία πρέπει ή δεν πρέπει να αναφέρεται και ποιον αντίκτυπο έχουν αυτές οι πληροφορίες στους ανθρώπους. Μετά από μια ομαδική συζήτηση, μοιράστε στα παιδιά μια περίληψη των ευρημάτων ερευνητών όπως του Martin Daly, η οποία συνδέει ξεκάθαρα, μέσω επιστημονικών δεδομένων, τη βία με τις κοινωνικές ανισότητες και δείχνει ότι οι κοινωνικές ανισότητες αποτελούν πιο αξιόπιστο δείκτη για τη βία σε σχέση με την εθνικότητα και την καταγωγή (www.martindaly.ca/killing-the-competition.html)



ΚΑΛΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ/ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Σύνδεση του μιντιακού και πληροφοριακού γραμματισμού με την ψηφιακή πολιτειότητα - Διατηρήστε έναν υγιή σκεπτικισμό για το υλικό που βρίσκετε στο διαδίκτυο και ετοιμαστείτε να αξιολογήσετε τα υλικά με κριτικό μάτι. Αναζητάτε συχνά ποικίλες απόψεις και πληροφορίες προκειμένου να αποφύγετε προπαγανδιστικούς μύθους ή εσφαλμένους ισχυρισμούς.

Ο ιστότοπος Center for Media and Information Literacy παρέχει πρακτικά εργαλεία που μπορούν να βοηθήσουν τα σχολεία να αναπτύξουν, να οργανώσουν και να δομήσουν ασκήσεις στην τάξη για το μιντιακό γραμματισμό (<https://centermil.org/resources/>). Προτρέψτε τα παιδιά να θέσουν μερικές από τις επόμενες ερωτήσεις σε επιλεγμένα διαδικτυακά άρθρα και μηνύματα που λαμβάνουν προσωπικά, προκειμένου να σκεφτούν το μιντιακό και πληροφοριακό γραμματισμό στις καθημερινές τους ζωές.

- ▶ Ποιο πρόσωπο δημιούργησε το μήνυμα;
- ▶ Ποιες τεχνικές χρησιμοποιούνται για να τραβήξουν την προσοχή μου;
- ▶ Ποιοι τρόποι ζωής, ποιες αξίες και οπτικές παρουσιάζονται ή παραλείπονται από το μήνυμα;
- ▶ Γιατί στάλθηκε αυτό το μήνυμα;
- ▶ Πόσο διαφορετικά μπορεί να αντιλαμβάνονται το μήνυμα άλλοι άνθρωποι;

Πρόγραμμα Εκπαίδευσης στο Μιντιακό και Πληροφοριακό Γραμματισμό για Εκπαιδευτικούς - Η UNESCO έχει αναπτύξει ένα πρόγραμμα εκπαίδευσης για το μιντιακό και πληροφοριακό γραμματισμό, το οποίο προορίζεται να αποτελέσει εργαλείο παροχής βασικών ικανοτήτων (γνώση, δεξιότητες και στάσεις) σε εκπαιδευτικούς με οποιοδήποτε υπόβαθρο. Εστιάζει στις παιδαγωγικές προσεγγίσεις που θεωρούνται απαραίτητες για την ενδυνάμωση των εκπαιδευτικών που θέλουν να ενσωματώσουν το μιντιακό και πληροφοριακό γραμματισμό στις τάξεις τους

(https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971_gre)



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει υλικά σχετικά με αυτό το φυλλάδιο στο Internet literacy handbook. Πιο συγκεκριμένα, δείτε τα ILH Fact sheet 6, "E-mail and communication"; Fact sheet 10, "Searching for information"; Fact sheet 11, "Finding quality information on the Web"; Fact sheet 22, "Getting assistance".

Η αποστολή της UNESCO είναι να εμπνεύσει την καλλιέργεια του μιντιακού και πληροφοριακού γραμματισμού στις κοινωνίες, μέσα από μια ολοκληρωμένη στρατηγική. Η UNESCO έχει ετοιμάσει ένα μοντέλο εκπαίδευσης για το μιντιακό και πληροφοριακό γραμματισμό που απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς, όπως και την ανάπτυξη κατευθυντήριων γραμμών για την προετοιμασία εθνικών πολιτικών και στρατηγικών για την καλλιέργεια του μιντιακού και πληροφοριακού γραμματισμού, ανάμεσα σε άλλα διεθνή έργα:

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971_gre

Frau-Meigs D. (2011), Media matters in the cultural contradictions of the "information society" – Towards a human rights-based governance, Council of Europe Publishing, Strasbourg: <https://journals.openedition.org/inmedia/545>

Ο ιστότοπος Media Literacy Now διαθέτει μια εργασία που ενεργοποιεί τη σκέψη και αναδεικνύει τη σχέση μεταξύ του μιντιακού και πληροφοριακού γραμματισμού και της ψηφιακής πολιτειότητας: <https://medialiteracynow.org/linking-media-literacy-and-digital-citizenship-in-the-public-policy-realm/>

Ο οργανισμός Global Digital Citizen Foundation διαθέτει ένα βιβλίο εργασίας το οποίο διαθέτει παιχνίδια και δραστηριότητες για την ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης, το οποίο θα βρείτε στο σύνδεσμο που ακολουθεί: <https://www.gcedclearinghouse.org/sites/default/files/resources/180101eng.pdf>

Η UNESCO έχει δημιουργήσει ένα υλικό, το οποίο απευθύνεται σε γονείς, μαθήτριες/-τές, εκπαιδευτικούς και άλλες/-ους επαγγελματίες, προσφέροντας μια ολοκληρωμένη οπτική της εκπαίδευσης στα μέσα, ενώ υπογραμμίζει τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι μπορούν να αυξήσουν τη συμμετοχή τους στις πολιτικές και πολιτισμικές τους κοινότητες: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000149278>

Ο ιστότοπος Be Internet Awesome

(https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us) διδάσκει στα παιδιά τα βασικά της ψηφιακής πολιτειότητας και της ασφάλειας, ώστε να μπορούν να περιηγηθούν στο διαδίκτυο με σιγουριά (ηλικίες 9-11)

ΕΝΟΤΗΤΑ 2

ΕΥΗΜΕΡΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



ΕΥΗΜΕΡΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Η ευημερία είναι ένας οικουμενικός όρος στενά συνδεδεμένος με την πολιτειότητα, ο οποίος αναφέρεται στην ικανότητά μας να:

- ▶ αντιληφθούμε τις πλήρεις δυνατότητές μας
- ▶ διαχειριστούμε συνήθεις πιέσεις του περιβάλλοντός μας
- ▶ εργαστούμε και να επικοινωνήσουμε παραγωγικά κι επικοδομητικά
- ▶ συμβάλλουμε ουσιαστικά στην κοινότητά μας

Όταν σκεφτόμαστε την ευημερία υπό το φως της ψηφιακής πολιτειότητας, είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για τις/τους εκπαιδευτικούς, τους γονείς και τα ίδια τα παιδιά να ρίξουμε μια προσεκτική ματιά στην “ιεραρχία των αναγκών του Maslow”.²²

Σχήμα 10: Ιεραρχία των αναγκών του Maslow



22. Maslow A. H. (1954), Motivation and personality, Harper and Row, New York.

Αυτό, ευθυγραμμίζεται πολλαπλά με το πλαίσιο ανάπτυξης ικανοτήτων ψηφιακής πολιτειότητας του Συμβουλίου της Ευρώπης, αφού τα παιδιά δε μπορούν να περάσουν στο επόμενο επίπεδο δεξιοτήτων πολιτειότητας εάν προηγουμένως δεν έχουν ικανοποιήσει το προηγούμενο. Βασικές δεξιότητες όπως η ενεργητική ακρόαση, η παρατήρηση και η συνεργασία, για παράδειγμα, είναι ενδιάμεσα βήματα για γνωστικές δεξιότητες και κριτική κατανόηση. Κοινές αξίες και στάσεις στην κοινότητα, όπως είναι η δικαιοσύνη, η ισότητα και η πολιτική συνείδηση, ενισχύουν τη δυνατότητά μας να ικανοποιήσουμε τις προϋποθέσεις της αυτοπραγμάτωσης.

Η τεχνολογία έχει υφάνει λεπτομερώς σχεδόν όλες τις όψεις της καθημερινής μας ζωής και έχει γίνει απαραίτητη σε σημείο τέτοιο που αναγκάζει τις/τους πολίτες να λαμβάνουν υπόψη τους τις προκλήσεις και να έχουν συνειδητή την ανάγκη να κρατούν τις ισορροπίες ώστε να αντιμετωπίσουν πολλές από τις αρνητικές πτυχές του ψηφιακού κόσμου. Μερικές κυβερνήσεις παίρνουν στα σοβαρά όλα αυτά και ως αποτέλεσμα βλέπουμε πρωτοβουλίες σαν αυτή με τίτλο National Programme for Happiness and Positivity (<https://www.bayut.com/mybayut/all-about-happiness-ministry-dubai/>) στα Ηνωμένα Αραβικά Εμιράτα μαζί με τον διορισμό Υπουργού Επικρατείας για την Ευτυχία.



ΤΙ ΛΕΝΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ



Αισθάνομαι ότι οι άνθρωποι χρειάζονται την ελευθερία να μπορούν να μοιράζονται τη γνώση και τη γνώμη τους χωρίς να φοβούνται ότι θα δεχθούν επίθεση γι' αυτό. Κάθε άνθρωπος πρέπει να έχει το δικαίωμα να εκφραστεί αληθινά και να μη νιώθει ότι περιορίζεται από τη σημερινή προκατειλημμένη κοινωνία.

Κέιτι, 15 ετών, Αγγλία



ΤΙ ΛΕΝΕ ΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ

“ Το σημαντικό είναι το πώς η ψηφιακή πολιτεότητα και οι ικανότητες παρουσιάζονται σε κάθε ηλικία. Κατά τη διάρκεια της μικρής παιδικής ηλικίας, τα παιδιά χρειάζεται να ενσωματώσουν ικανότητες όπως πολιτική συνείδηση, αμφισβητώντας το κατεστημένο και κάνοντας ερωτήσεις για πράγματα που αντιμετωπίζουν, ακούν ή βλέπουν.

Εκπαιδευτικός, Ρίγα



ΤΙ ΛΕΝΕ ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ

“ Γονείς, εκπαιδευτικοί και κοινωνία - όλες και όλοι που συμμετέχουμε στην εκπαίδευση των παιδιών, πρέπει να ενώσουμε τις δυνάμεις και να μάθουμε να συνεργαζόμαστε. Είμαστε όλες και όλοι μέρος μέρος ενός τριγώνου στο κέντρο του οποίου βρίσκονται τα παιδιά.

Ευρωπαϊκή Ένωση Γονέων

“ Ανησυχώ για τον αντίκτυπο στην ανθρώπινη επικοινωνία, την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, τη σωματική και συναισθηματική υγεία και την έλλειψη ενδιαφέροντος προς επιδιώξεις στόχων που δεν έχουν σχέση με το διαδίκτυο, όπως είναι ο αθλητισμός, οι δραστηριότητες εκτός σπιτιού, τα χόμπι, η συμμετοχή στην τοπική κοινότητα, η σχολική επίδοση και εργασία. Πιστεύω πως αν χρησιμοποιηθούν σωστά, τα μέσα μπορούν να είναι ένα χρήσιμο εργαλείο, αλλά αυτό απαιτεί γνώση και διαχείριση.

Γονέας, Γαλλία

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟΥ 4: ΗΘΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΑΙ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ



- ▶ Ποια είναι η σχέση μεταξύ ηθικών αρχών και ενσυναίσθησης;
- ▶ Πώς μπορεί η ενσυναίσθηση να παίξει ρόλο στην οικοδόμηση της ειρήνης και τη διαμεσολάβηση;
- ▶ Τι ρόλο μπορεί να παίξουν οι ηθικές αρχές στην ψηφιακή πολιτειότητα;

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟΥ 5: ΥΓΕΙΑ ΚΑΙ ΕΥΕΞΙΑ



- ▶ Μπορεί η τεχνολογία και η υγεία να επωφελούνται αμοιβαία;
- ▶ Γιατί η ισορροπία είναι ο βέλτιστος παράγοντας ανάμεσα στην τεχνολογία και στην ευεξία;

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟΥ 6: ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ



- ▶ Πώς θα επηρεάσει ο Ευρωπαϊκός Γενικός Κανονισμός για την Προστασία των Δεδομένων (GDPR) την ηλεκτρονική παρουσία;
- ▶ Ποιες είναι οι συνέπειες της αλληλοκάλυψης των επικοινωνιών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και στο διαδίκτυο;
- ▶ Ποιοι είναι μερικοί από τους τρόπους με τους οποίους τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν μια θετική ηλεκτρονική παρουσία;

ΔΙΑΣΤΑΣΗ 4

ΗΘΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΑΙ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ

” Η ενσυναίσθηση είναι το οξυγόνο που αναπνέει η σχέση ανάμεσα σε δύο ανθρώπους

Χέινζ Κοχούτ



Ηθικές αρχές είναι οι ηθικές αξίες που καθοδηγούν τις ανθρώπινες συμπεριφορές και τον τρόπο που οι άνθρωποι διαχειρίζονται την καθημερινή τους δράση. Αν και γενικά θεωρείται ότι βασίζονται στο τι είναι αποδεκτό ως ηθικά σωστό και λάθος σε μια κοινωνία ή σε μια ομάδα, στα ψηφιακά περιβάλλοντα η αποδεκτή συμπεριφορά συχνά παρεκκλίνει από το τι είναι ηθικό και, οπωσδήποτε, η ανήθικη συμπεριφορά κάποιες φορές μοιάζει ακόμα και αποδεκτή. Ένα τυπικό παράδειγμα είναι ο εκφοβισμός, όταν τα παιδιά (και οι ενήλικες!) προσπαθούν να ξεπεράσουν το ένα το άλλο σε προσβλητικά σχόλια, προκειμένου να εισπράξουν τα εγκώμια από συνομήλικα άτομα. Επιπλέον, καθώς ο ανοιχτός κόσμος της ψηφιακής τεχνολογίας μάς ενθαρρύνει να κινηθούμε αβίαστα από το ένα κοινωνικό πλαίσιο στο άλλο και από τη μια κοινότητα στην άλλη, αυτό που είναι αποδεκτό ως καλό ή κακό μπορεί να έρχεται σε σύγκρουση σε κάποιο άλλο.

Ενσυναίσθηση είναι η ικανότητα να κατανοήσουμε ή να νιώσουμε τι βιώνει ένα άλλο άτομο μέσα από το δική του πλαίσιο αναφοράς. Για παράδειγμα, η ικανότητα να κατανοήσουμε την οπτική και την πραγματικότητα ενός ανθρώπου και να μπούμε στη θέση του. Επειδή η ενσυναίσθηση μάς οδηγεί να κατανοήσουμε τα συμφέροντα, τις ανάγκες και τις οπτικές των άλλων ανθρώπων, είναι ένα σημαντικό στοιχείο της ηθικής συμπεριφοράς και ένα απαραίτητο δομικό στοιχείο για τη δημιουργία ηθικών κοινοτήτων. Είναι η οδηγός και η ουσία της ανάδειξης της προσωπικής οπτικής, αποτελεί τους φακούς μέσω των οποίων βλέπουμε έναν άνθρωπο ή μια ομάδα ατόμων και έχει τεράστιο αντίκτυπο στο πώς αντιλαμβανόμαστε, κατανοούμε και ανταποκρινόμαστε στη σχέση μας με τους άλλους και στα συμβάντα της ζωής. Με αυτό τον τρόπο, η ενσυναίσθηση “χρωματίζει” το ηθικό πλαίσιο που μεταδίδεται μέσα από την οικογένεια και την κοινωνία, ενθαρρύνει κάθε άτομο να δημιουργήσει σταδιακά το δικό του φίλτρο μέσα από το οποίο αναλύει κάθε ερέθισμα, δρα και λαμβάνει αποφάσεις.

Η ενσυναίσθηση και η ηθική είναι ο πυρήνας του μοντέλου ικανοτήτων του Συμβουλίου της Ευρώπης, επειδή βασίζονται στην κατανόηση των αξιών της ανθρώπινης αξιοπρέπειας και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, και διαμορφώνονται από μια στάση σεβασμού και μια αίσθηση ευθύνης προς τα άλλα άτομα, όπως και μέσα από μια ισχυρή γνώση και κριτική κατανόηση του εαυτού. Σε συνδυασμό με δεξιότητες ενεργητικής ακρόασης, παρατήρησης και συνεργασίας, αυτές οι ικανότητες ενθαρρύνουν έναν άνθρωπο να κατανοήσει την πραγματικότητα μέσα από ποικίλες οπτικές και να είναι σε θέση να συζητήσει τη διαφορετικότητα των άλλων ανθρώπων.

Ο Daniel Goleman, συγγραφέας διάφορων δημοσιεύσεων για τη συναισθηματική νοημοσύνη, αναφέρεται σε αυτή τη διαδικασία σύνδεσης της αντίληψης με τη συμμετοχή ως “συντονισμό στα συναισθηματικά σήματα”.²³ Υπογραμμίζει τη σημασία της εστίασης στη μη λεκτική επικοινωνία ως έναν τρόπο αίσθησης συναισθημάτων και οπτικών των άλλων και έκφραση ενεργού ενδιαφέροντος σε αυτά που τους απασχολούν. Η μη λεκτική επικοινωνία οπωσδήποτε είναι πιο δύσκολη σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον. Επιπλέον, η έρευνα για τη νευροπλαστικότητα αναδεικνύει ότι η σταθερή υπερδιέγερση του εγκεφάλου μας που προέρχεται από μια πληθώρα ήχων και γρήγορων εικόνων με τα οποία βομβαρδιζόμαστε μέσω του διαδικτύου, επιδρούν στην ικανότητά μας να επεξεργαστούμε διακριτικά μη λεκτικά μηνύματα και σήματα, και επιβραδύνουν την ανάπτυξη της ανάπτυξης του προμετωπιαίου φλοιού, ο οποίος μας βοηθά να αναλύσουμε πιθανές συνέπειες των πράξεών μας.²⁴

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΗΘΙΚΩΝ ΑΡΧΩΝ ΚΑΙ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗΣ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

Οι ηθικές αρχές και η ενσυναίσθηση αρχικά, συνήθως, διδάσκονται ή επιδεικνύονται από τους γονείς. Όσο περισσότερο ο τρόπος σκέψης των γονέων εναρμονίζεται με την κυρίαρχη κουλτούρα, τόσο λιγότερο τα παιδιά τους θα έχουν λόγο να σκεφτούν. Ωστόσο, όταν τα παιδιά αρχίσουν να πηγαίνουν στο σχολείο, η αλληλεπίδρασή τους με άλλα παιδιά που προέρχονται από ένα μεγάλο εύρος υπόβαθρων, πολύ γρήγορα τα φέρνει αντιμέτωπα με άλλες πραγματικότητες. Αυτό είναι ένα σημαντικό μέρος της λειτουργίας της κοινωνικοποίησης των εκπαιδευτικών θεσμών, όπου η διαφορετικότητα και η συμπερίληψη γίνονται δυνάμεις εμπλουτισμού και ενδυνάωσης, καθώς τα παιδιά ξεκινούν την πορεία τους προς την ενεργή ψηφιακή πολιτειότητα.

Οι ηθικές αρχές και η ενσυναίσθηση δεν είναι γραμμικές αξίες και γίνονται δυναμικές καθώς οι άνθρωποι αναζητούν τρόπους να καταλάβουν ο ένας τον άλλο και, μέσα από την αλληλεπίδραση, να επηρεάσουν ο ένας τη σκέψη και τον τρόπο κατανόησης του άλλου. Καθώς τα παιδιά σταδιακά επεκτείνουν τον κοινωνικό τους κύκλο και τις πηγές πληροφόρησης που χρησιμοποιούν, τον αριθμό φιλικών προσώπων εκτός διαδικτύου, τα εργαλεία των κοινωνικών δικτύων και των πλατφορμών, έρχονται αντιμέτωπα με ένα μεγαλύτερο εύρος οπτικών το οποίο θα συνεχίσει να

23. Goleman D (2011), The Brain and Emotional Intelligence: New Insights, More Than Sound, USA.

24. Carr N. (2010), The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains, W. W. Norton & Co., New York.

διαμορφώνει την ηθική τους και την ικανότητα ενσυναίσθησης. Η φιλική και μη φορτική καθοδήγηση από γονείς και εκπαιδευτικούς θα παίζει σημαντικό ρόλο σε αυτή τη διαδικασία, ιδανικά, μέχρι την πρώιμη εφηβεία.

Η έρευνα των τελευταίων ετών μάς έχει βοηθήσει να κατανοήσουμε καλύτερα τις νευρικές διαδικασίες που επηρεάζουν την ικανότητα του ανθρώπινου εγκεφάλου να κατανοήσει και να επεξεργαστεί το συναίσθημα. Η ενσυναίσθηση απ' ό,τι φαίνεται εξηγείται μέσα από την ενεργοποίηση των κατοπτρικών νευρώνων που ορίζουν επίσης τον τρόπο “ανάγνωσης” του ανθρώπινου μυαλού και την ικανότητα έκφρασης συναισθημάτων.²⁵ Από τη μικρή παιδική ηλικία, τα παιδιά μαθαίνουν να διαβάζουν τη συναισθηματική κατάσταση των άλλων μέσα από την αλληλεπίδρασή τους εντός του οικογενειακού κύκλου και φτάνουν να καθρεφτίζουν αυθόρμητα ή να μιμούνται τη συναισθηματική απόκριση που θα περίμεναν να δουν από τους άλλους υπό κάποια δεδομένη συνθήκη ή εντός κάποιου πλαισίου. Αν και ακόμα δεν είμαστε αρκετά προχωρημένες/-οι στο να βρούμε αξιόπιστες μεθόδους μέτρησης της ενσυναίσθησης,²⁶ η έρευνα δείχνει ότι οι άνθρωποι που θεωρούνται πως διαθέτουν υψηλό βαθμό ενσυναίσθησης διαθέτουν ένα πολυάσχολο σύστημα κατοπτρικού νευρώνα στους εγκεφάλους τους. Η έρευνα σε αυτό το κομμάτι μάς δίνει, επίσης, πολύτιμες γνώσεις για τον αυτισμό.

ΓΙΑΤΙ ΟΙ ΗΘΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΑΙ Η ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑΣ;

Η ενσυναίσθηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενεργοποιήσει ή να ενισχύσει ανήθικες συμπεριφορές. Ο φόβος και το υψηλό άγχος, για παράδειγμα, δρουν ως αναστολές μιας συγκεκριμένης ορμόνης (της ωκυτοκίνης) η οποία μειώνει την ικανότητα της ενσυναίσθησης. Αυτό αλλάζει το τι θα θεωρούσαμε ηθική συμπεριφορά και εξηγεί γιατί το υψηλό άγχος ο φόβος γενικά παρεμβαίνουν στην ικανότητα ενός ατόμου να αλληλεπιδράσει αποτελεσματικά με άλλα άτομα. Από εκεί προέρχεται το παλιό ρητό: “ο φόβος είναι ο πατέρας της προκατάληψης”. Σε κάποιες πρόσφατες εθνικές εκλογές φάνηκε το πώς η ενσυναίσθηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί λανθασμένα για να προκαλέσει ανήθικη συμπεριφορά με

25. Krznaric R. (2015), Empathy: Why it matters, and how to get it, Random House, UK.

26. Η Κλίμακα Διαπροσωπικής Ανταπόκρισης (IRI) είναι το μόνο δημοσιευμένο εργαλείο μέτρησης για μια πολυδιάστατη αξιολόγηση της ενσυναίσθησης που συγκροτείται από ένα ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης και αποτελείται από 28 αντικείμενα, χωρίζεται σε τέσσερις κλίμακες των επτά αντικειμένων που καλύπτουν τις κατηγορίες της επιδραστικής και γνωστικής ενσυναίσθησης. Davis M. (1983), “Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach” Journal of Personality and Social Psychology 44 (1), pp. 113-126. DOI:10.1037/0022-3514.44.1.113.

άλλο τρόπο, επίσης, τις/τους υποψήφιος/-ους να συμπεριφέρονται με ενσυναίσθηση προς ανθρώπους που εκφράζονται με ρατσισμό ή σεξισμό, για παράδειγμα, επτρέποντας έμμεσα τέτοιου είδους διακρίσεις προκειμένου να λάβουν ψήφους. Η ενσυναίσθηση μπορεί να υποκινήσει έντονα τους ανθρώπους να αναλάβουν δράση, η οποία μπορεί να οδηγήσει σε βία ή να την κατευνάσει. Ενώ φωτογραφίες σαν αυτή του μικρού κοριτσιού από το Βιετνάμ Kim Phuc, που σκοτώθηκε από βομβαρδισμό το 1972, και το 2017 αυτή του νηπίου από τη Συρία που ξεβράστηκε στην αμμουδιά, έχουν βοηθήσει στη συντόμευση ενός πολέμου ή στο ξέσπασμα δημόσιας οργής για μια απάνθρωπη κατάσταση, το παράδειγμα του αποκεφαλισμού του James Foley από τον ISIS το 2014 ενεργοποίησε κλιμάκωση της στρατιωτικής βίας.

Η έρευνα προτείνει ότι ο καλύτερος τρόπος να ξυπνήσεις το ρατσισμό ή άλλες προκαταλήψεις στους ανθρώπους, είναι μέσα από διάλογο που χαρακτηρίζεται από ενσυναίσθηση. Η ενσυναίσθηση έχει κριτικό ρόλο στην οικοδόμηση της ειρήνης και τη διαμεσολάβηση, επειδή επεκτείνει την κατανόηση και συμβάλλει στη διαμόρφωση σχέσεων αναμεσα στα συγκρουόμενα μέρη. Όταν η ενσυναίσθηση έχει ενσωματωθεί στις παιδαγωγικές στρατηγικές τόσο στα παιδιά όσο και στα ενήλικα άτομα, βοηθά στην αντιμετώπιση των προκλήσεων με μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και αποδοχή της αποτυχίας ως μέσο και όχι ως εμπόδιο προς τη μάθηση, ενθαρρύνοντας την αυτο-επίγνωση κατά τη διαδικασία. Η ενσυναίσθηση, επίσης, βοηθά τους ανθρώπους να ταιριάζουν πιο εύκολα σε μια νέα ομάδα ή σε ένα νέο πλαίσιο, επειδή αυτό τους δίνει τα εργαλεία να αξιολογήσουν την κατάσταση και να δράσουν με έναν τρόπο που θα τους κάνει αποδεκτούς, ενώ παραμένουν πιστοί στις αξίες τους. Οι άνθρωποι με ενσυναίσθηση είναι περισσότερο σε θέση να ζήσουν τη ζωή τους με βάση τις δικές τους ηθικές σταθερές, χωρίς να πρέπει να κάνουν πράγματα τα οποία γνωρίζουν ότι δεν είναι αποδεκτά, απλώς και μόνο για να ταιριάζουν κάπου.

Στην τεχνολογικά πλούσια κοινωνία μας, τα παιδιά έρχονται αντιμέτωπα με ένα μεγάλο εύρος ευκαιριών, εμποδίων και επιρροών που είναι άγνωστα σε πολίτες μόλις μιας προηγούμενης γενιάς. Η ενσυναίσθηση και οι ηθικές αρχές μαζί θα τους αποτελέσουν γι' αυτά απαραίτητη ηθική πυξίδα επιτυχούς πλοήγησης εντός αυτής της νέας πραγματικότητας, παρέχοντας ηθικά μέσα αντιμετώπισης των διακρίσεων και προκλήσεις που αναπόφευκτα θα συναντήσουν στην πορεία.



ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

Οι ηθικές αρχές αφορούν τις σχέσεις, αφορούν την ευεξία μας και των ανθρώπων γύρω μας, και την ανάπτυξη της κατανόησης του τι είναι ή δεν είναι αποδεκτό στα κοινωνικά πλαίσια των οποίων είμαστε μέρος. Αφορά την απόκτηση μιας καλά ενημερωμένης συνείδησης και μιας ειλικρινούς στάσης γύρω από το ποιες/ποιο είμαστε και τι πιστεύουμε. Οι ηθικές αρχές είναι μια δυναμική ιδέα που βασίζεται σε ένα ολόκληρο σύνολο ικανοτήτων που προτείνει το πλαίσιο του Συμβουλίου της Ευρώπης, και αφορά όλη την πορεία της ζωής μας καθώς βιώνουμε περισσότερες εμπειρίες, αναζητούμε απαντήσεις σε δύσκολες ερωτήσεις και ενσωματώνουμε ένα μεγαλύτερο εύρος οπτικών.

Η ανάπτυξη τόσο των ηθικών αρχών όσο και της ενσυναίσθησης επηρεάζονται από την πρώιμη παιδική ηλικία, μέσα από μια ποικιλία περιβαλλοντικών παραγόντων, κυρίως από το μοντέλο γονεϊκότητας και τις πρακτικές μέσα από τις οποίες ασκείται. Η προστατευτική ζεστασιά και η μη χρήση σωματικής τιμωρίας θεωρούνται εξαιρετικά σημαντικά στοιχεία,²⁷ όμως πάνω απ' όλα, τα παιδιά, χρειάζονται ενθάρρυνση και καθοδήγηση για να σκέφτονται τα συναισθήματα τους και να παρατηρούν και να υποθέτουν τις οπτικές άλλων ανθρώπων καθώς εξερευνούν τον κόσμο. Ο Roman Krznaric, αναγνωρισμένος ερευνητής που εργάζεται στην ομάδα Greater Good του πανεπιστημίου Berkeley των ΗΠΑ, υποδεικνύει ότι οι άνθρωποι με ενσυναίσθηση έχουν έξι κοινές συνήθειες,²⁸ και μπορούμε να βασιστούμε σε αυτές για να βοηθήσουμε τα παιδιά όλων των ηλικιών να αναπτύξουν ενσυναίσθηση και ηθικές αρχές καλύτερης κατανόησης. Οι άνθρωποι με ενσυναίσθηση:

1. ακούν και παρατηρούν πιο αποτελεσματικά
2. δείχνουν περιέργεια για τους ξένους
3. αναζητούν τους κοινούς τόπους με τους άλλους και αντιμετωπίζουν τις προκαταλήψεις τους για τους άλλους
4. τους αρέσει να παίζουν παιχνίδια και να συμμετέχουν σε δραστηριότητες που αναπτύσσουν την επαφή και τους ενεργοποιούν ώστε να "δοκιμάσουν" το πώς είναι οι ζωές των άλλων

27. Tisot C. (2014), "Environmental Contributions to Empathy Development in Young Children", Hong Kong.

28. Krznaric R. (2012), "Six Habits of Highly Empathic People", Greater Good Magazine. Also at <http://bit.ly/2Mtx2K0>.

5. θέλουν να φέρουν κοινωνική αλλαγή και να βοηθήσουν στη δημιουργία συλλογικών δράσεων όπου κάθε άτομο θα μπορεί να εμπλακεί
6. χρησιμοποιούν κάθε ευκαιρία να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους



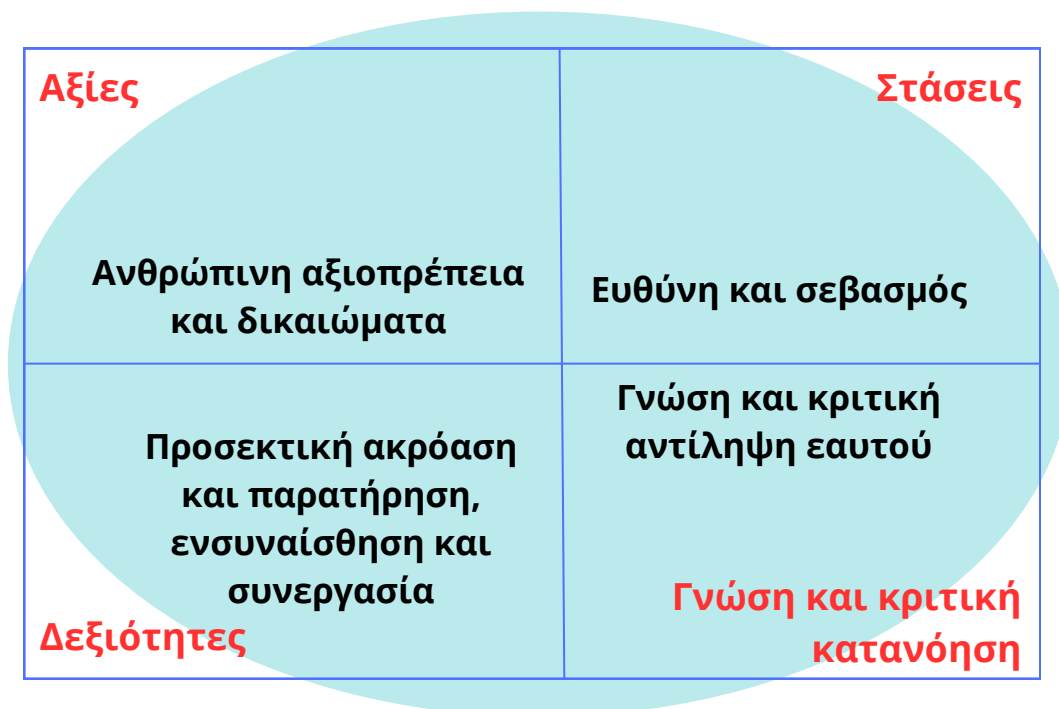
ΑΞΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Οι ηθικές αρχές και η ενσυναίσθηση λειτουργούν ως πυξίδα που οδηγεί τους νέους ανθρώπους να δράσουν και να πάρουν θέση σε προσωπικά και κοινωνικά θέματα. Επειδή παρέχουν αναγκαία σημεία αναφοράς όλων των όψεων της ζωής ενός ανθρώπου, είναι σημαντικά εργαλεία για την ανάπτυξη της αυτοαποτελεσματικότητας και στην αναγνώριση της αξίας της πολιτισμικής ποικιλομορφίας και άλλων οπτικών για τον κόσμο, πεποιθήσεων και πρακτικών. Όταν οι μαθήτριες/-ές αποκτήσουν επίγνωση του ρόλου που έχουν οι ηθικές αρχές στην καθοδήγηση των πράξεών τους και εκφράζουν τόση ενσυναίσθηση ώστε να μπορούν να δουν τα πράγματα από διαφορετικές οπτικές, μπορούν να γίνουν περισσότερο ανθεκτικές/-οί στις ασάφειες και να λιγότερο επιρρεπείς στην επιρροή συνομηλίκων, μέσων και τάσεων. Έχουν την ικανότητα να δεκτούν ότι όταν οι πολλαπλές οπτικές συνυπάρχουν, κάτι τέτοιο μπορεί να αποτελεί ένα εμπλουτισμένο στοιχείο ενδυνάμωσης χωρίς να υπάρχει ανάγκη να πεισθούν ή να αλλάξουν οι άλλοι. Με αυτό τον τρόπο, οι ηθικές αρχές και η ενσυναίσθηση γίνονται εφαλτήριο για τη φαντασία και είναι πολύτιμα προσόντα στην επίλυση προβλημάτων και στην αυτόνομη εκπαίδευση.

Το πανεπιστήμιο Stanford (ΗΠΑ) διύθηνε πρόσφατα μια έρευνα η οποία υπογραμμίζει και την εκπαιδευτική αξία των εκπαιδευτικών. Σε τρία διαφορετικά πειράματα με σχεδόν 2000 παιδιά που φοιτούν σε διάφορα επίπεδα, αποδείχθηκε ότι εκπαιδεύοντας εκπαιδευτικούς στο να έχουν έναν τρόπο σκέψης με περισσότερη ενσυναίσθηση παρά τιμωρητικό, ο ρυθμός απουσίας των παιδιών από το σχολείο μπορεί να μειωθεί στο μισό.²⁹

29. Parker B. (2016), "Teacher empathy reduces student suspensions", Stanford News, available at: <https://stanford.io/2Lg0r4Z>.

Σχήμα 11: Ηθικές αρχές και ενσυναίσθηση - Βασικές ικανότητες ψηφιακής πολιτειότητας



ΗΘΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΑΙ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ





ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

Τα σχολεία και οι εκπαιδευτικοί τείνουν να αποφεύγουν θέματα όπως οι ηθικές αρχές και η ενσυναίσθηση επειδή θεωρούν ότι κάτι τέτοιο δεν είναι μέσα στο ρόλο τους, και αυτό μπορεί να έχει μόνιμο αντίκτυπο στις/στους μελλοντικές/-ούς ψηφιακές/-ούς πολίτες. Αν λάβουμε υπόψη, όπως αναφέρεται στο Φυλλάδιο 2, ότι η μάθηση έχει πολύ ευρύτερο σκοπό από την ακαδημαϊκή επίδοση και θα πρέπει να προετοιμάζει τα παιδιά «να συνυπάρχουν» και «να ζουν μαζί», τότε είναι επείγον η ηθική και η ενσυναίσθηση να γίνουν αναπόσπαστο στοιχείο του σχολικού προγράμματος σπουδών και σημαντικό θέμα συζήτησης στις οικογένειες.

Οι άνθρωποι εξαρτώνται από τις πληροφορίες και έχει δηλωθεί ότι “οι εγκεφαλοί μας χρειάζονται πληροφορίες για να λειτουργήσουν ιδανικά”. Αν αυτές οι πληροφορίες είναι ψευδείς ή εσφαλμένες, μπορεί να επηρεαστεί σημαντικό ο τρόπος συμπεριφοράς και αντίδρασής μας. Η ειλικρίνεια και η ακεραιότητα είναι εγγενή χαρακτηριστικά μιας δημοκρατικής κοινωνίας και η κριτική ικανότητα και η αξιολόγηση στα πλαίσια του μιντιακού και πληροφοριακού γραμματισμού μπορούν να μειώσουν τον κίνδυνο διασποράς ψευδών πληροφοριών.

Το διαδίκτυο διευκολύνει τη σύνδεση μεταξύ ατόμων που μοιράζονται τις ίδιες ιδέες και μπορεί να έχει σημαντικό αντίκτυπο στις ηθικές αρχές, φέρνοντας κοντά ανθρώπους που προηγουμένως έκρυβαν ορισμένα είδη αποκλίνουσας συμπεριφοράς επειδή δεν ήταν αποδεκτή από την κοινωνία. Όταν τέτοιες ομάδες είναι σε θέση να συναντηθούν και να μοιραστούν εμπειρίες, ο ηθικός πήχης μειώνεται και οι αποκλίνουσες πρακτικές τους μπορούν να γίνουν αποδεκτές από αυτές τις ομάδες, επειδή, αυτή η συμπεριφορά κανονικοποιείται μιας και αναπαράγεται από περισσότερα άτομα. Ένα παράδειγμα είναι η εξαιρετικά επικερδής αγορά σεξουαλικής κακοποίησης παιδιών και ένα άλλο είναι η ρητορική μίσους και ο ριζοσπαστισμός. Οι ψηφιακές/-οί πολίτες πρέπει να κατανοήσουν τη σημασία του να είναι πιστοί στις ηθικές τους αρχές, να είναι ενημερωμένες/-οι και, ως εκ τούτου, πιο προσεκτικές/-οί ώστε να αποφεύγουν να χαμηλώνουν τον πήχη επειδή «άλλοι άνθρωποι το κάνουν». Μια αναζήτηση συγκεκριμένου υλικού από περιέργεια μπορεί γρήγορα να εντοπιστεί από τους μηχανισμούς δημιουργίας προφίλ και φιλτραρίσματος των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και των παρόχων ειδήσεων και να οδηγήσει τους νέους ανθρώπους να έρθουν σε επαφή με τέτοιες κοινότητες πάρα πολύ γρήγορα.

Οι συζητήσεις στην τάξη και στην οικογένεια πρέπει να αναδεικνύουν τους πολλούς τρόπους με τους οποίους η ενσυναίσθηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να χειραγωγήσει τη συμπεριφορά, να προκαλέσει μαζικά κινήματα και να πείσει τους ανθρώπους να ακολουθούν αξίες που κανονικά θα θεωρούσαν μη αποδεκτές.



ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΞΗ

Το υλικό Moral Games for Teaching Bioethics

([https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000162737?](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000162737?posInSet=1&queryId=56e3a86c-d751-4dc2-a680-2c06316ffb39)

[posInSet=1&queryId=56e3a86c-d751-4dc2-a680-2c06316ffb39](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000162737?posInSet=1&queryId=56e3a86c-d751-4dc2-a680-2c06316ffb39)) φέρνει αντιμέτωπα τα νέα παιδιά με κοινωνικές προκλήσεις που σχετίζονται με τη βιοηθική, μέσα από παιχνίδια κατάλληλα για μικρή ομάδα και ολόκληρη τάξη. Τα εισαγωγικά κεφάλαια προσφέρουν περιληπτικές πληροφορίες για τους μαθησιακούς στόχους των παιχνιδιών και μια πιο κοντινή ματιά στις ικανότητες που υποστηρίζονται από αυτούς.

PlayDecide (<https://playdecide.eu/playdecide-kits>) - λέξεις-κλειδιά “τεχνολογία” - μόλις συνδεθείτε θα μπορείτε να έχετε πρόσβαση στο παιχνίδι Human Enhancement. Το παιχνίδι αυτό ενθαρρύνει τους νέους ανθρώπους (<https://playdecide.eu/get-started>) ερευνήσουν και να συζητήσουν θέματα που συνδέονται με την ηθική χρησιμοποιώντας ένα παιχνίδι ρόλων πολυδιάστατης προσέγγισης. Ο ιστότοπος PlayDecide προτείνει παιχνίδια που έχουν αναπτυχθεί στο ίδιο υπόδειγμα και αφορούν περισσότερα από 30 θέματα που ξεκινούν από το ψηφιακό χρήμα και φτάνουν στη νευρο-βελτίωση.



ΚΑΛΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ/ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Ριξτε μια πιο προσεκτική ματιά στα υποδείγματα του ιστοτόπου PlayDecide και δουλέψτε με μια ομάδα παιδιών με σκοπό να τα βοηθήσετε να αναπτύξουν το δικό τους παιχνίδι για την ψηφιακή πολιτεότητα. Βοηθήστε τα να διαλέξουν τα θέματά τους για τις Πληροφορίες και τις Κάρτες Θεμάτων, μετά συζητήστε τις διαφορετικές οπτικές που πρέπει να καλύψουν ώστε να δημιουργήσουν Κάρτες Ιστορίας. Όταν το παιχνίδι σας έχει ολοκληρωθεί, μπορείτε να το μοιραστείτε ανεβάζοντάς το στον ιστότοπο PlayDecide, που χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή.

Η δρ Brené Brown χρησιμοποιεί ένα σύντομο βίντεο animation για να δώσει έμφαση στο ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε αυθεντικές συνδέσεις με άλλους ανθρώπους, οι οποίες να χαρακτηρίζονται από ενσυναίσθηση, αν είμαστε αρκετά γενναίες/-οι να έρθουμε σε επαφή με τα αδύναμά μας σημεία: www.youtube.com/watch?v=1Evwgu369Jw.



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει υλικά σχετικά με αυτό το φυλλάδιο στο [Internet literacy handbook](#). Πιο συγκεκριμένα, δείτε το ILH Fact sheet 21, Online harassment: bullying, stalking and trolling.

Το βιβλίο *“Ενσυναίσθηση: Γιατί έχει σημασία και πώς να την αποκτήσουμε”* του Roman Krznaric (2015, Random House, UK) θεωρεί ότι η ενσυναίσθηση είναι το κλειδί για την προσωπική και πολιτική αλλαγή, και περιγράφει εργαλεία, πλατφόρμες και εμπόδια που αυτή τη στιγμή λειτουργούν υποστηρικτικά ή την υπονομεύουν. Βασίζεται στην πρόσφατη έρευνα, όπως και στην καινοτόμα εργασία που διεξάγεται σε αυτό το πεδίο παγκοσμίως.

Το βιβλίο *The Shallows - What the Internet Is Doing to Our Brains* του Nicholas Carr (2010, W.W. Norton & Co., New York) αναδεικνύει σε μεγαλύτερο βάθος τα ηθικά ζητήματα της “συνδεδεμένης μας ύπαρξης” και τον αντίκτυπο που έχει το διαδίκτυο σε κάθε όψη της ζωής μας, από το πώς δουλεύει ο εγκέφαλός μας μέχρι θέματα που αφορούν τον πολιτισμό και την κοινωνία. Ο συγγραφέας το περιγράφει με περισσότερες λεπτομέρειες και απαντά σε ερωτήσεις του κοινού στο βίντεο: www.youtube.com/watch?v=lt_NwowMTcg.

Μια σχετικά πρόσφατη έκδοση του Συμβουλίου της Ευρώπης παρέχει ενδιαφέρουσες πληροφορίες για τις αιτίες, τις συνέπειες και τους τρόπους αντιμετώπισης του εκφοβισμού στο φυσικό κόσμο: Richardson J., Milovidov M. and Blamire R. (2016), [Bullying: perspectives, practices and insights](#).

Το YouTube Creators for Change είναι μια παγκόσμια πρωτοβουλία που υποστηρίζει δημιουργούς οι οποίες/-οι αντιμετωπίζουν κοινωνικά ζητήματα και προωθούν την ευαισθητοποίηση, την ανοχή και την ενσυναίσθηση, μέσα από τα κανάλια τους στο YouTube. Στόχος αυτού του προγράμματος είναι να αυξήσει την ευαισθητοποίηση για τα κοινωνικά ζητήματα και να ενισχύσει τις φωνές θετικών προτύπων που αντιμετωπίζουν δύσκολα κοινωνικά ζητήματα με τα κανάλια τους στο YouTube.

ΔΙΑΣΤΑΣΗ 5 ΥΓΕΙΑ ΚΑΙ ΕΥΗΜΕΡΙΑ

” Ο μεγαλύτερος πλούτος είναι
η υγεία

Βιρτζιλ



ΜΙΑ ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΥΗΜΕΡΙΑΣ

Ο τομέας της υγείας και της ευημερίας καλύπτει ένα ευρύ φάσμα θεμάτων και προκλήσεων, από την κατάλληλη, έγκαιρη χρήση της τεχνολογίας και τον αντίκτυπο αναξιόπιστων ή διαστρεβλωμένων πληροφοριών, έως τον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογία αλλάζει τις αλληλεπιδράσεις εντός των μελών μιας οικογένειας και μεταξύ των πολιτών στην καθημερινή ζωή. Για λόγους σαφήνειας, βασικές πτυχές αυτού του τομέα θα χωριστούν σε τρεις διαφορετικούς τομείς, καθώς εξετάζουμε πώς η ψηφιακή τεχνολογία επηρεάζει την ικανότητα των πολιτών να συμμετέχουν, να μαθαίνουν και να δημιουργούν τόσο θετικά όσο και υπεύθυνα.

1. Κοινωνικο-συναισθηματικός αντίκτυπος μέσα από τροποποιημένες αλληλεπιδράσεις.
2. Ενημερωτικές πτυχές σχετικές με τη συλλογή και επεξεργασία δεδομένων.
3. Πτυχές σχετικές με την υγεία από την εργονομία στα ψευδοϊατρικά δεδομένα που βρίσκουμε στο διαδίκτυο.

ΠΩΣ ΕΠΙΔΡΑ Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΗΝ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ;

Η διαδικτυακή τεχνολογία έχει τροποποιήσει σημαντικά τον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούμε. Την ώρα που εξαναγκαστικά τροφοδοτεί το μυαλό μας σταθερά με γρήγορες εικόνες και ήχους, ταυτόχρονα μειώνει την ικανότητά μας να “διαβάζουμε πίσω από τις γραμμές”. Τα μη λεκτικά μηνύματα όπως οι εκφράσεις του προσώπου και η γλώσσα του σώματος είναι απαραίτητες όψεις της επικοινωνίας που διευκολύνει την κατανόηση και μειώνει το ρίσκο των παρεξηγήσεων. Εκτός από εργαλεία όπως είναι η μετάδοση μέσω διαδικτυακών πλατφορμών (VoIPs, που περιλαμβάνουν εφαρμογές όπως το Skype και το WhatsApp),³⁰ ένα μεγάλο μέρος των σημερινών αλληλεπιδράσεων, ειδικά ανάμεσα σε έφηβα άτομα, περιορίζεται σε ήχους, εικονίδια και συντομογραφίες.

Τα εμοτίκον, για παράδειγμα, προσφέρουν πολύ περιορισμένες δυνατότητες κατανόησης νοήματος ή αναγνώρισης προτύπων στην επικοινωνία, τα οποία είναι ιδιαίτερα σημαντικά για την ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακής πολιτεότητας, όπως η ικανότητα ενεργητικής ακρόασης και παρατήρησης, καθώς και η ενσυναίσθηση. Σε έναν κόσμο χωρίς αποχρώσεις, ένα αστείο ή μια παρεξήγηση μπορεί πολύ εύκολα να κλιμακωθεί σε σύγκρουση, βία και εκφοβισμό. Σε ένα άλλο επίπεδο, όταν τα παιδιά δεν μπορούν να δουν την πιο λεπτομερή και αποχρωματισμένη εκδοχή μιας κατάστασης, δυσκολεύονται πολύ περισσότερο να υποθέσουν τις συνέπειες των δικών τους πράξεων. Αυτό υπογραμμίζει την κρίσιμη ανάγκη να καλλιεργηθεί η ανάπτυξη αναλυτικής και κριτικής σκέψης.

30. Λέγονται και Over-the-top Technologies ή OTT.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΥΗΜΕΡΙΑ

Η σημερινή υπερβολική κατανάλωση ήχων και εικόνων έχει και άλλες επιδράσεις στην ευημερία των παιδιών και των νέων ατόμων, ιδίως σε ό,τι αφορά την ικανότητά τους να επεξεργάζονται πληροφορίες. Τα δεδομένα προέρχονται συχνά από μη αξιόπιστες πηγές και, επιπλέον, οι χρήστες του διαδικτύου προφιλάρονται συστηματικά από τις μηχανές αναζήτησης, ώστε να φιλτράρεται κάθε πληροφορία που δεν “ταιριάζει” στο προφίλ τους (βλ. Φυλλάδιο 9, «Ιδιωτικότητα και ασφάλεια»). Εξαιτίας αυτού, οι νέοι στερούνται συχνά τη δυνατότητα να εξερευνήσουν πολυπρισματικές οπτικές σε διάφορα ζητήματα και μπορούν πολύ γρήγορα να πολωθούν προς ακραίες απόψεις, όπως βλέπουμε με την αύξηση της ρητορικής μίσους, της ριζοσπαστικοποίησης και των κακώς ενημερωμένων, υπερβολικά απόλυτων στάσεων.

Τα πράγματα περιπλέκονται κι άλλο, καθώς η έρευνα μέσω της Απεικόνισης Μαγνητικού Συντονισμού (mri) δείχνει ότι ακόμα και η μέτρια χρήση της διαδικτυακής τεχνολογίας μπορεί να προκαλέσει υπερανάπτυξη κάποιων συγκεκριμένων μερών του εγκεφάλου και να επιβραδύνει την ανάπτυξη άλλων. Ως συνέπεια, υπογραμμίζεται τη μειωμένη ανάπτυξη του προμετωπιαίου λοβού, ο οποίος είναι αυτός που περιορίζει την ικανότητα των παιδιών να σκεφτούν τις συνέπειες των πράξεών τους. Οι νηπιαγωγοί και οι παιδοψυχολόγοι εκφράζουν επίσης την ανησυχία ότι η διαδικτυακή τεχνολογία έχει αξιοσημείωτο αντίκτυπο στις αναπτυξιακές φάσεις του ατόμου από την πρώιμη παιδική ηλικία, η οποία εκδηλώνεται έντονα με μειωμένη διάρκεια προσοχής και καθυστέρηση στην ανάπτυξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων συντονισμού κινήσεων.

ΕΡΓΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΥΓΕΙΑ

Παράλληλα με τον αντίκτυπο στην υγεία και στην ευεξία σε σχέση με θέματα όπως ο εκφοβισμός,³¹ η ρητορική μίσους και η ριζοσπαστικοποίηση, η εκτεταμένη χρήση της τεχνολογίας μπορεί να προκαλέσει μια σειρά από σωματικά θέματα, από μυοσκελετική δυσφορία λόγω στάσης του σώματος και έλλειψης σωματικής άσκησης μέχρι διαταραχή της συνολικής ισορροπίας του τρόπου ζωής. Τα προβλήματα αυτά επιδεινώνονται ακόμη περισσότερο από την άφθονη αλλά συχνά παραπλανητική πληροφορία για θέματα υγείας που υπάρχει στο διαδίκτυο, η οποία απαιτεί ιδιαίτερα οξυμένες δεξιότητες κριτικής σκέψης για να ξεχωρίσει κανείς το αληθές από το ψευδές. Η εστίαση στην ομορφιά και στο σώμα, που χαρακτηρίζει τη σημερινή εποχή των σέλφι και των λάικ, οδηγεί τους νέους ανθρώπους στην αναζήτηση διατροφικών συμβουλών, οι οποίες μπορεί να τονίζουν διατροφικές διαταραχές, όπως ανορεξία, ή συμμετοχή σε ομάδες “ομοϊδεατών” που τους ωθούν σε επικίνδυνες συμπεριφορές. Αυτές οι προκλήσεις

31.Copeland W. E., Wolke D., Angold A. and Costello E. J. (2013) present findings on the long-term health, wealth and social impact of bullying in “Adult Psychiatric Outcomes of Bullying and Being Bullied by Peers in Childhood and Adolescence (Bullying and Parasomnias: A Longitudinal Cohort Study)”, JAMA Psychiatry 70(4), pp. 419-426.

είναι πιθανό να έχουν διαρκή επίδραση στην κοινωνική, επαγγελματική και συναισθηματική ζωή, και συνεπώς στο ρόλο τους της/του ενεργής/-ού πολίτη.



ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

Η λέξη “ισορροπία” είναι σημαντική στον ψηφιακό τομέα της υγείας και της ευημερίας και απαιτεί έναν συνδυασμό ψηφιακών ικανοτήτων από όλο το φάσμα, από αξίες, στάσεις και δεξιότητες μέχρι γνώση και κριτική κατανόηση. Η ισορροπία είναι κάτι που τα παιδιά αναπτύσσουν μέσα από την εκπαίδευση στην προσεκτική ακρόαση, παρατήρηση, έκφραση ενσυναίσθησης και στη συνεργασία. Η ευεξία χτίζεται σε μεγάλο βαθμό πάνω στο πώς τα παιδιά αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους μέσα από τα μάτια των άλλων, και συνεπώς μέσα από την αλληλεπίδραση με άλλους ανθρώπους.

Για περισσότερο από τρία χρόνια, η Ευρωπαϊκή κοινωνία φαίνεται ότι αναγνωρίζει την υγεία και την ευημερία ως απαραίτητα στοιχεία της ψηφιακής πολιτεότητας και επιδιώκει να αναβαθμίσει ανάλογα τα εκπαιδευτικά συστήματα. Αυτό προϋποθέτει να συνυπολογιστούν οι κοινωνικές, σωματικές, γνωστικές και ψυχολογικές πτυχές των μαθητριών/-τών παρά οι πτυχές που σχετίζονται με την επίδοση. Κάτι τέτοιο υπογραμμίζει τη σημασία της εστίασης τόσο στο άτομο όσο και στην ομάδα.

Πάνω απ’ όλα, νέες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις προσπαθούν να δώσουν στα παιδιά χώρο να αναπτύξουν την ικανότητα της προσεκτικής ακρόασης, της φιλομάθειας, της κριτικής ματιάς απέναντι στα κοινωνικά μοτίβα και τις συστημικές προσεγγίσεις, της ενσυναίσθησης, της εκτίμησης της διαφορετικότητας και πολλά περισσότερα. Στη σημερινή κοινωνία, η γνωστή φράση “νους υγιής εν σώματι υγεί” αποκτά ένα νέο νόημα καθώς σταδιακά κατανοούμε πληρέστερα τη σημασία ισορρόπησης της σχέσης μας με τις διαδικτυακές μας ζωές και με τις προκλήσεις που αφορούν την ευεξία στην κοινωνία.

Digital 5 a Day - Το 2017, η Επίτροπος για τα Δικαιώματα του Παιδιού στην Αγγλία ξεκίνησε την εκστρατεία “Digital 5 a Day” (www.childrenscommissioner.gov.uk) βοηθώντας στην προώθηση της ψηφιακής υγείας και ευεξίας των παιδιών και των εφήβων, κατά τη διάρκεια των καλοκαιρινών διακοπών. Τα πέντε απλά, σαφώς διατυπωμένα βήματα αποτελούν ένα καλό σημείο εκκίνησης για εκπαιδευτικούς και οικογένειες, ώστε να τα προσαρμόσουν στα πλαίσιά τους.

1. Συνδέσου - με σοφία, ασφάλεια και όχι μόνον διαδικτυακά
2. Ενέργησε
3. Δημιούργησε
4. Πρόσφερε
5. Σκέψου



ΑΞΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Η υγεία και η ευεξία είναι καθοριστικοί άξονες στην προσωπική ανάπτυξη σε όλη τη διάρκεια της ζωής του ατόμου. Όπως φαίνεται από την ιεραρχία αναγκών του Maslow, η οποία είναι γνωστή στις/στους περισσότερες/-ους εκπαιδευτριες/-ές παγκοσμίως, τα παιδιά που δεν έχουν ικανοποιήσει τις ανάγκες που βρίσκονται σε χαμηλότερα επίπεδα της πυραμίδας θα δυσκολευτούν να φτάσουν στο σημείο της αυτο-ολοκλήρωσης, όπου θα είναι σε θέση να συνειδητοποιήσουν τις πλήρεις δυνατότητές τους ως ενεργές/-οι πολίτες, στο ψηφιακές ή στις φυσικές κοινωνίες. Η υγεία και η ευεξία εξαρτώνται, αλλά επίσης ορίζουν, την ικανότητα ενός ατόμου να ακούει, να παρατηρεί, να εκφράζει ενσυναίσθηση και να συνεργάζεται και αυτές οι ικανότητες είναι δομικά στοιχεία για υψηλότερες γνωστικές δεξιότητες όπως η επίλυση προβλημάτων και η επίλυση συγκρούσεων.

Αυτές με τη σειρά τους συμβάλλουν στην ανάπτυξη της κατανόησης και της άσκησης των θεμελιωδών δικαιωμάτων, της δικαιοσύνης και της ανοικτότητας στην πολιτισμική ποικιλομορφία, στις διαφορετικές οπτικές και πρακτικές, τα οποία αποτελούν τα θεμέλια της δημοκρατίας και της δικαιοσύνης. Οι πολίτες που έχουν αρνητική ή περιορισμένη οπτική για τον κόσμο, η οποία είναι αποτέλεσμα έλλειψης ευεξίας, έχουν λιγότερες πιθανότητες να είναι σε θέση να προσφέρουν ενεργά στην κοινωνία.

Σχήμα 12: Υγεία και Ευεξία - Βασικές ικανότητες ψηφιακής πολιτειότητας



ΦΥΛΛΑΔΙΟ 5

ΥΓΕΙΑ ΚΑΙ ΕΥΗΜΕΡΙΑ





ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

Μεταξύ των πολλών ηθικών ζητημάτων και κινδύνων για την υγεία και την ευημερία, οι μεγαλύτεροι ίσως προκύπτουν από τις φτωχές ανθρώπινες αλληλεπιδράσεις και από το σταδιακά περιορισμένο “οπτικό πεδίο” που διαμορφώνουν οι μηχανές αναζήτησης γύρω από το προφίλ των χρηστών/-τών. Αυτά περιορίζουν την ανοικτότητα απέναντι στην πολιτισμική ποικιλομορφία και την ικανότητα να προσεγγίζει ένα άτομο άλλες ιδέες και τρόπους σκέψης. Η ριζοσπαστικοποίηση μπορεί να είναι ένα πιθανό αποτέλεσμα, όταν ένας νέος άνθρωπος δεν έχει αναπτύξει αρκετά δεξιότητες ανάλυσης και κριτικής σκέψης.

Η αυτοεκτίμηση είναι άλλη μια πτυχή που χρειάζεται να ληφθεί υπόψη. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, σε μεγάλο βαθμό, έχουν βασιστεί στην τάση ανάρτησης σέλφι και φωτογραφιών από τις δραστηριότητές μας, οπουδήποτε και οποτεδήποτε. Κατί τέτοιο υπονομεύει τη γνώση και την κατανόηση του εαυτού. Η αναπαράσταση του εαυτού με σκοπό τη μέγιστη τη συλλογή του μέγιστου δυνατού αριθμού θετικών αντιδράσεων, οι “πραγματικές” ζωές πειράζονται λιγάκι με σκοπό να ταιριάζουν σε δημοφιλείς ιδέες και τάσεις, η ποικιλομορφία μειώνεται και αντί η ζωή να διαμορφώνει το διαδίκτυο, τη διαμορφώνει αυτό.

Η γνώση και η κριτική κατανόηση της γλώσσας όπως και οι δεξιότητες πολυγλωσσίας επίσης υπονομεύονται, καθώς η έκφραση συχνά περιορίζεται σε 140 χαρακτήρες γλωσσικών συντομεύσεων. Η περιορισμένη διαθεσιμότητα περιεχομένου σε ορισμένες γλώσσες συμβάλλει περαιτέρω στη φτωχοποίηση των γλωσσικών δεξιοτήτων.

Η υπερβολική χρήση της διαδικτυακής τεχνολογίας, σε βάρος άλλων δραστηριοτήτων και τρόπων ανάπτυξης σχέσεων, αυξάνει τόσο τους σωματικούς όσο και τους ψυχικούς κινδύνους. Είναι απαραίτητο να επιστήσουμε την προσοχή των οικογενειών και των σχολείων στον αντίκτυπο της διαδικτυακής τεχνολογίας στα στάδια σωματικής και ψυχικής ανάπτυξης, καθώς και στην απώλεια ύπνου που μπορεί να προκαλείται από τις υπερβολικές δόσεις μπλε φωτός τις οποίες λαμβάνουν τα παιδιά από τις οθόνες των υπολογιστών.



ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΞΗ

Η ανάπτυξη κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων είναι κεντρικό κομμάτι αυτού του τομέα της ψηφιακής πολιτεότητας (https://enable.eun.org/home/implementing_enable.html). Το αρχείο του ιστοτόπου ENABLE περιλαμβάνει σχέδια μαθήματος, υλικά και άλλες πληροφορίες για εκπαιδευτικούς.

Ο ιστότοπος Classroom.kidshealth.org προτείνει ένα ευρύ φάσμα υλικών για παιδιά που βρίσκονται στην προεφηβική και εφηβική ηλικία για θέματα που αφορούν από το πώς λειτουργεί το σώμα μέχρι για θέματα αναπηρίας. Οι δραστηριότητες συνοδεύονται από οδηγό για εκπαιδευτικούς.

Κατάρτιση ενός σχεδίου χρήσης των μέσων στην τάξη - Ενθάρρυνση προβληματισμού και συζήτησης σχετικά με τον χρόνο που περνούν τα παιδιά στο διαδίκτυο και τη μαθησιακή ή κοινωνική αξία των δραστηριοτήτων τους. Ζητήστε τους να κρατούν ένα ημερολόγιο για λίγες ημέρες και στη συνέχεια να εργαστούν σε μικρές ομάδες ώστε να διαμορφώσουν ένα πλαίσιο αρχών που θα καθοδηγεί την υγιή χρήση της τεχνολογίας στο σπίτι ή στη σχολική κοινότητα. Αναρτήστε το σε εμφανές σημείο στην τάξη και ενθαρρύνετε τα παιδιά να κάνουν έναν μηνιαίο έλεγχο για το πόσο καλά τηρούν τις δικές τους αρχές.

Ο οδηγός Kiko and the Hand μπορεί να βοηθήσει παιδιά 3-7 χρόνων να κατανοήσουν ότι τα σώματα τους τούς ανήκουν, ότι υπάρχουν καλά και κακά μυστικά και καλά και κακά αγγίγματα: <https://rm.coe.int/eng-kiko-book/1680a22b15>



ΚΑΛΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ/ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Τα επιτραπέζια παιχνίδια δεν θα πρέπει να παραβλέπονται ως επιλογή, καθώς αποτελούν έναν διασκεδαστικό και παιδαγωγικό τρόπο ανάπτυξης της ευεξίας μέσα σε μικρούς κύκλους οικογένειας ή και φίλων. Προσφέρουν στα παιδιά τη σπάνια ευκαιρία να πειραματιστούν με κοινωνικές παραμέτρους σε ένα περιβάλλον όπου, τουλάχιστον για τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορούν να διαπραγματευτούν με ενήλικα πρόσωπα σε ισότιμη βάση.

Καθιερωμένα συστήματα υποστήριξης από συνομηλίκους στα σχολεία έχουν αποδειχθεί αποτελεσματικά στην προώθηση ενός πιο φιλικού και θετικού κλίματος στην τάξη. Το πρόγραμμα ENABLE (https://enable.eun.org/home/implementing_enable.html) προσφέρει ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο εκπαίδευσης και συνεχούς καθοδήγησης, καθώς και ιδέες για καμπάνιες και δραστηριότητες που μπορούν να υλοποιηθούν στην τάξη, στο σχολείο και σε ομάδες νέων.

Η τεχνολογία και η ευεξία θα πρέπει να αποτελούν θέματα διερεύνησης από τα παιδιά, τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς. Καθώς εμφανίζονται συνεχώς νέες συσκευές, καθεμία πιο ελκυστική από την προηγούμενη, οι γονείς μπορούν να αξιοποιούν αυτές τις νέες ευκαιρίες για να παρακολουθούν πώς αισθάνονται τα παιδιά τους. Γονείς και εκπαιδευτικοί θα πρέπει να έχουν κατά νου ορισμένες από τις αρνητικές επιπτώσεις που μπορεί να έχει στην υγεία και την ευεξία μια κακή ισορροπία στη χρήση της τεχνολογίας. Η ενίσχυση της ισορροπίας και των ορίων, παράλληλα με τη συνεχιζόμενη εξερεύνηση του διαδικτύου, της τεχνολογίας και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, μπορεί να συμβάλει στην επίτευξη ενός ικανοποιητικού επιπέδου ευεξίας.



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει υλικά σχετικά με αυτό το φυλλάδιο στο [Internet literacy handbook](#). Πιο συγκεκριμένα, δείτε το ILH Fact sheet 21, Online harassment: bullying, stalking and trolling, Fact sheet 17, “Digital citizenship”; Fact sheet 18, “Digital parenting: positive and proactive”.

Το υλικό [Bullying - perspectives, practices, insights](#) που δημοσιεύτηκε από το Συμβούλιο της Ευρώπης το 2017 περιέχει έρευνες και εμπειρίες από ειδικούς στην αντιμετώπιση του εκφοβισμού από πολλές διαφορετικές χώρες. Δείχνει την ευρύτερη διάσταση προσεγγίσεων που εφαρμόζονται επιτυχώς σε παγκόσμιο επίπεδο, εστιάζοντας ιδιαίτερα στα παιδιά που βρίσκονται σε θέση που τα καθιστά πιο ευάλωτα στον εκφοβισμό είτε για λόγους που συνδέονται με σωματικά ή νοητικά χαρακτηριστικά ή για λόγους που συνδέονται με την οικογενειακή τους κατάσταση.

Είναι η γραφή με το χέρι, ένας δρόμος προς την υγεία και την ευημερία; Ερευνητική ομάδα στην Αυστραλία πραγματοποίησε πρόσφατα ποσοτικές και ποιοτικές μελέτες που δείχνουν ότι η γραφή με το χέρι έχει σημαντικό αντίκτυπο στην ατομική ευεξία. Σε πειράματα που αφορούσαν 2.000 άτομα, όσα κρατούσαν χειρόγραφα σημειώσεις, σκέψεις, συναισθήματα ή αναμνήσεις είχαν 2,5 φορές περισσότερες πιθανότητες να βιώσουν ανακούφιση από το άγχος, το φόβο και την ανησυχία.

Η μελέτη αποκάλυψε επίσης ότι οι χειρόγραφες σημειώσεις βοηθούν τους γονείς να συνδέονται καλύτερα με τα παιδιά τους. Το χειρόγραφο κάνει τους ανθρώπους πιο συνειδητούς απέναντι στα συναισθήματα και τις σκέψεις τους, στοιχείο καθοριστικό για τη διατήρηση μιας υγιούς ψυχικής κατάστασης, καθώς συμβάλλει στην ενίσχυση των θετικών πλευρών της ζωής και προάγει τον στοχασμό. Ένα ακόμη θετικό στοιχείο είναι ότι η εξάσκηση στη γραφή με το χέρι διατηρεί την ικανότητα των σημερινών και των μελλοντικών γενεών να έχουν πρόσβαση στα πολλά σημαντικά ιστορικά έγγραφα που είναι γραμμένα στο χέρι.

Οι επιδράσεις της καλλιγραφικής (συνεχόμενης) γραφής στον εγκέφαλο δεν έχουν ακόμη πλήρως κατανοηθεί, επομένως απαιτούνται περισσότερες μελέτες και έρευνες πριν ληφθεί οποιαδήποτε απόφαση σχετικά με το μέλλον της στις σχολικές αίθουσες.

Η Αμερικανική Ψυχολογική Εταιρία παρέχει προτάσεις μέσα από το κείμενο με τίτλο "Digital Guidelines: Promoting Health Technology Use for Children". Αν και οι συστάσεις έχουν γίνει πιο ευέλικτες, ίσως αξίζει να σημειωθεί ότι οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τις προσαρμόζουν με τρόπο που να ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες των κοινοτήτων τους. <https://www.apa.org/topics/social-media-internet/technology-use-children>

Η Google έχει λανσάρει εργαλεία, όπως το Family Link, στην περιοχή Ευρώπης-Μέσης Ανατολής-Αφρικής, που δίνουν τη δυνατότητα στους γονείς να ελέγχουν τον χρόνο οθόνης, να παρακολουθούν τη χρήση εφαρμογών και να εγκρίνουν εφαρμογές για τα παιδιά τους.

ΔΙΑΣΤΑΣΗ 6

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ

” Ή γράψε κάτι που αξίζει να διαβαστεί ή διάβασε κάτι που άξιζε να γραφτεί

Βενιαμίν Φρανκλίνος



Καθώς το διαδίκτυο αυξάνει την παρουσία του στις ζωές μας, οι διαδικτυακές μας ταυτότητες έχουν γίνει ακόμα πιο σημαντικές. Ο τρόπος με τον οποίο αλληλεπιδρούμε μπορεί να έχει θετικό ή αρνητικό αντίκτυπο τόσο σε εμάς όσο και στους άλλους. Η ικανότητα να μπορούμε να δημιουργήσουμε και να διατηρήσουμε μια υγιή ηλεκτρονική παρουσία και να επικοινωνήσουμε με τρόπους που μας επιτρέπουν να συμμετέχουμε υπεύθυνα και δεν θίγουν τα δικαιώματα των άλλων είναι καίριας σημασίας για την ψηφιακή πολιτειότητα.

Αρχικά, η ηλεκτρονική παρουσία (e-presence) αποτέλεσε εργαλείο μάρκετινγκ για την προσωπική προβολή (personal branding) και τη συνδυασμένη διαδικασία προσέλκυσης επισκεψιμότητας και δημιουργίας μιας διαρκούς θετικής εικόνας στο διαδίκτυο. Αυτή η έννοια του μάρκετινγκ περιλάμβανε τη γνώση της βελτιστοποίησης για μηχανές αναζήτησης, της ηλεκτρονικής φήμης (e-reputation), της χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης κ.ά. Στη συνέχεια, η έννοια αυτή επεκτάθηκε ώστε να περιλαμβάνει τις προσωπικές και διαπροσωπικές ιδιότητες που καθοδηγούν την ψηφιακή ταυτότητα, καθώς και τις κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες που απαιτούνται για τη διαμόρφωσή της.

Η **ηλεκτρονική παρουσία** (e-presence) αφορά τον τρόπο με τον οποίο διατηρεί ένα άτομο την παρουσία του στο διαδίκτυο και εκτείνεται στις προσωπικές και διαπροσωπικές του ιδιότητες που το καθοδηγούν στη διατήρηση της διαδικτυακής του φήμης και της διαδικτυακής του ταυτότητας. Η έκταση και η ποιότητα της διαδικτυακής παρουσίας ενός ατόμου μπορούν να διαπιστωθούν μέσω μιας διαδικτυακής αναζήτησης με το όνομά του ή άλλα προσωπικά αναγνωρίσιμα στοιχεία. Ανάλογα με το είδος των επικοινωνιών στις οποίες έχει εμπλακεί, η ηλεκτρονική του παρουσία μπορεί να είναι θετική ή αρνητική και, ανάλογα με τις κοινωνικές και γνωστικές του δεξιότητες στη διαμόρφωση της ψηφιακής του φήμης, αυτή μπορεί είτε να ενισχυθεί είτε να υπονομευθεί.

Επικοινωνίες είναι οι αλληλεπιδράσεις, οι ιδέες, οι εικόνες, τα βίντεο και οι πληροφορίες που μοιραζόμαστε και ανταλλάσσουμε με άλλα πρόσωπα χρησιμοποιώντας εικονικά κοινωνικά πλαίσια. Προφανώς, οι επικοινωνίες υπάρχουν και στο φυσικό κόσμο όπως και στον ψηφιακό, και οι διαδικτυακές επικοινωνίες μπορούν να επηρεάσουν τις φυσικές και το αντίστροφο. Αυτό το φυλλάδιο εστιάζει στις διαδικτυακές επικοινωνίες.

Όπως και η ηλεκτρονική παρουσία, έτσι και οι διαδικτυακές επικοινωνίες μπορεί να έχουν θετικό ή αρνητικό χαρακτήρα. Εδώ, όμως, δίνεται έμφαση στην ικανότητα επικοινωνίας κι αλληλεπίδρασης με τους άλλους με ασφαλή και υπεύθυνο τρόπο. Οι δεξιότητες που απαιτούνται για τη δημιουργία θετικών διαδικτυακών επικοινωνιών συνδέονται επίσης με τις κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες του ατόμου στη διαμόρφωση του μηνύματος.

Δεδομένης της φύσης των διαδικτυακών επικοινωνιών και του γεγονότος ότι μπορούν να προβληθούν, να κοινοποιηθούν ή ακόμη και να γίνουν viral, οι διαδικτυακές επικοινωνίες θα πρέπει, όπου είναι δυνατόν, να ωφελούν την κοινωνία και τις διαδικτυακές κοινότητες.

Η ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΚΑΙ ΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΜΕ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Καθώς η νέα τεχνολογία, οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης και το διαδίκτυο συνεχίζουν να εξελίσσονται με γρήγορους ρυθμούς, η ηλεκτρονική παρουσία (e-presence) και οι επικοινωνίες επίσης μεταβάλλονται και εξελίσσονται. Η δια ζώσης προσωπική αλληλεπίδραση μπορεί σε ορισμένες περιπτώσεις να μειώνεται, ωστόσο —όπως μπορούν να επιβεβαιώσουν πολλές εταιρείες τηλεδιασκέψεων— πολλοί άνθρωποι εξακολουθούν να προτιμούν την πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία για ορισμένες πτυχές της εργασίας, όπως ακριβώς πολλοί την προτιμούν και για τις προσωπικές τους επικοινωνίες.

Καθώς η τεχνολογία αλλάζει, εμφανίζονται και άλλες μορφές επικοινωνίας, όπως η εικονική πραγματικότητα και η επαυξημένη πραγματικότητα. Η εικονική πραγματικότητα (VR) αφορά την αλληλεπίδραση των χρηστών σε ένα ψηφιακό περιβάλλον με τρόπο που προσομοιώνει την παρουσία τους σε μια πραγματική ή φανταστική κατάσταση, ενώ η επαυξημένη πραγματικότητα (AR) προσθέτει, πάνω στην υπάρχουσα πραγματικότητα, βελτιώσεις που δημιουργούνται από υπολογιστή, ώστε να την καθιστά πιο νοηματική και να επιτρέπει στους χρήστες να αλληλεπιδρούν με αυτήν. Και οι δύο μπορούν να αλλάξουν τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούμε. Η καθηλωτική εμπειρία που προσφέρουν η εικονική και η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί να διαμορφώνεται έτσι ώστε κάθε άτομο να έχει διαφορετική αντίληψη της πραγματικότητας· πρόκειται για μια νέα διάσταση της επικοινωνίας που προσφέρει μια εξατομικευμένη προσωπική και κοινωνική εμπειρία.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ, ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑ

Όλες/-οι οι πολίτες θα πρέπει να γνωρίζουν πώς να προστατεύουν την διαδικτυακή τους ταυτότητα, τα προσωπικά τους δεδομένα και να διατηρούν, εφόσον αυτό είναι δυνατό, ένα στοιχειώδες επίπεδο ιδιωτικότητας. Με τη χρήση κριτικής σκέψης και την πραγματοποίηση απλής έρευνας, οι ψηφιακοί πολίτες θα πρέπει να είναι σε θέση να αλλάζουν τις ρυθμίσεις ιδιωτικότητας στις περισσότερες πλατφόρμες και εφαρμογές, προκειμένου να διατηρούν θετικές διαδικτυακές ταυτότητες (βλ. Φυλλάδιο 9 για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την προστασία της διαδικτυακής σας ταυτότητας)

Με την εφαρμογή του Γενικού Κανονισμού για την Προστασία Δεδομένων (GDPR) σε ολόκληρη την Ευρωπαϊκή Ένωση το 2018, τα άτομα θα πρέπει να έχουν μεγαλύτερο έλεγχο στα δεδομένα και την ιδιωτικότητά τους και να μπορούν να διαχειρίζονται την ηλεκτρονική τους παρουσία (e-presence) με τον τρόπο που θεωρούν κατάλληλο.



ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

Η ηλεκτρονική παρουσία (e-presence) μπορεί να δημιουργηθεί άμεσα ή έμμεσα. Άμεσα, όταν δημιουργείτε έναν λογαριασμό και ανεβάζετε δεδομένα, εικόνες και πληροφορίες. Έμμεσα, όταν η παρουσία σας διαμορφώνεται από άλλους που σας έχουν επισημάνει (tagged) σε εικόνες ή έχουν ανεβάσει πληροφορίες και δεδομένα που σας αφορούν. Πολλές διαδικτυακές πλατφόρμες σας ενημερώνουν όταν έχετε επισημανθεί στο περιεχόμενό τους και σας δίνουν τη δυνατότητα να αποδεχτείτε ή να απορρίψετε την επισήμανση.

Η τεχνολογία επικοινωνιών προσφέρει μια ποικιλία μεθόδων και μέσων επικοινωνίας, από τα πιο απλά έως τα ιδιαίτερα σύνθετα, και τα ψηφιακά μέσα έχουν διευρύνει τις δυνατότητές μας στην επικοινωνία (Εικόνα 13). Η επικοινωνία έχει πλέον ξεπεράσει κατά πολύ τις δια ζώσης και εκτός σύνδεσης αλληλεπιδράσεις και υφίσταται στο διαδίκτυο με πληθώρα τρόπων και μορφών. Οι χρήστες είναι πλέον σε θέση να επικοινωνούν ένας προς έναν, ένας προς πολλούς ή πολλοί προς έναν. Οι μέθοδοι επικοινωνίας είναι ποικίλες και μπορεί να περιλαμβάνουν τα εξής:

- ▶ chat (ανεπίσημος όρος για αμφίδρομη επικοινωνία που συμβαίνει σε κάποιο αποκλειστικό κανάλι συζήτησης)
- ▶ άμεσο μήνυμα (ένα είδος διαδικτυακής συζήτησης που προσφέρει ανταλλαγή μηνυμάτων σε πραγματικό χρόνο)
- ▶ SMS
- ▶ e-mail
- ▶ συζητήσεις VoIP
- ▶ κοινωνικά δίκτυα
- ▶ podcasts
- ▶ περιβάλλοντα εικονικής κι επαυξημένης πραγματικότητας
- ▶ περιβάλλοντα gaming

Εικόνα 13: Καταστάσεις επικοινωνίας κατά την ηλεκτρονική παρουσία



Μία από τις τάσεις που έχει αναδυθεί είναι η δυνατότητα των ανθρώπων να επικοινωνούν ταυτόχρονα μέσω πολλών από αυτές τις μεθόδους. Για παράδειγμα, όταν παίζετε ένα βιντεοπαιχνίδι, μπορείτε επίσης να στέλνετε μηνύματα συνομιλίας ή να χρησιμοποιείτε ένα κοινωνικό δίκτυο για να παίζετε ένα παιχνίδι και να ανταλλάσσετε μηνύματα με άλλα άτομα σχετικά με το σκορ σας.

Έχοντας διαθέσιμες πολλές διαφορετικές μεθόδους επικοινωνίας, οι χρήστες μπορούν να ακολουθήσουν αυτή που τους προσφέρει τα μεγαλύτερα οφέλη. Τα οφέλη περιλαμβάνουν τη μείωση της απόστασης μεταξύ των ανθρώπων, τη δυνατότητα δημιουργίας επαφών με άτομα εκτός της άμεσης κοινότητάς τους, τη δυνατότητα ανταλλαγής πληροφοριών και πόρων και πολλά άλλα.

Παράγοντες που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη για θετικές επικοινωνίες

- ▶ Οτιδήποτε δημοσιεύεις, στέλνεις ή καταγράφεις διαδικτυακά, αφήνει ψηφιακή αποτύπωμα (παρόμοιο με τα αποτυπώματα της πατούσας στην άμμο).
- ▶ Σκέψου πριν δημοσιεύσεις κάτι, ανεξάρτητα από το περιεχόμενο. Κάτι που πιστεύεις ότι είναι θετικό μπορεί να παρερμηνευτεί.

- ▶ Προστάτευσε κάθε πληροφορία που μπορεί να σε ταυτοποιήσει, όπως εικόνες που αποκαλύπτουν ποια/-ός είσαι, πού βρίσκεσαι ή το φύλο σου.
- ▶ Χρησιμοποίησε με σεβασμό τον εξοπλισμό που έχεις στη διάθεσή σου και θυμήσου ότι, εάν χρησιμοποιείς τους διακομιστές του σχολείου ή του εργοδότη σου, οι επικοινωνίες σου ενδέχεται να μην είναι ιδιωτικές.
- ▶ Έλεγξε αν μπορείς να ορίσεις για πόσο καιρό θα είναι ορατά όσα δημοσιεύεις στο διαδίκτυο. Μπορεί στα 16 σου να αισθάνεσαι άβολα για φωτογραφίες ή απόψεις που δημοσίευες όταν ήσουν 10.



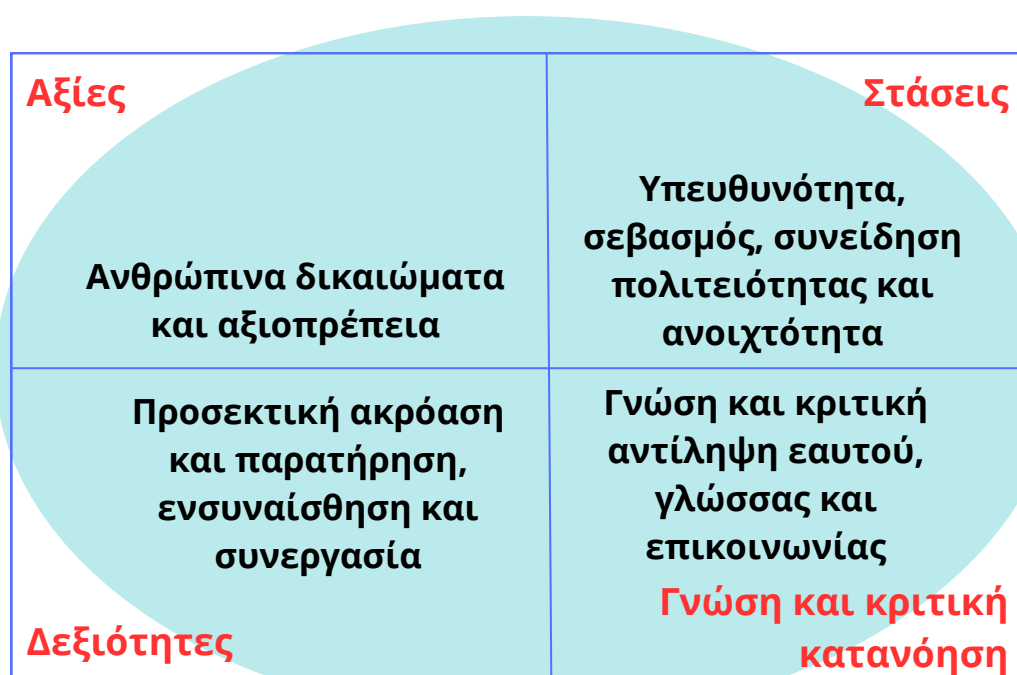
ΑΞΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Οι επικοινωνίες και η ηλεκτρονική παρουσία έχουν σημαντική αξία για τις/τους ψηφιακές/-ούς πολίτες, καθώς αναπτύσσουν και διατηρούν τη διαδικτυακή τους φήμη και τη συμπεριφορά τους στο διαδίκτυο με θετικό τρόπο.

Η κατανόηση του τρόπου διαχείρισης της ψηφιακής ταυτότητας και του ψηφιακού αποτυπώματος είναι απαραίτητη για την ανάπτυξη της ψηφιακής πολιτειότητας.

Πολλοί άνθρωποι ισχυρίζονται ότι οι διαδικτυακές επικοινωνίες δεν αντικαθιστούν τις τηλεφωνικές και τις δια ζώσης επικοινωνίες, αλλά ενισχύουν την παραδοσιακή επικοινωνία.

Εικόνα 14: Ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνίες - Βασικές ικανότητες ψηφιακής πολιτειότητας



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ





ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

Η ηλεκτρονική παρουσία και οι επικοινωνίες προάγουν καινοτόμους τρόπους αλληλεπίδρασης ανάμεσα στους ανθρώπους. Όσο υπέροχα τεχνολογικά εργαλεία κι αν είναι, υπάρχουν συνέπειες και κίνδυνοι που πρέπει να ληφθούν υπόψη, όπως:

- ▶ μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση στα e-mail σου
- ▶ παρανόηση των γραπτών σου μηνυμάτων ή χρήσης εικόνων, emoticons ή emojis
- ▶ Το e-mail χρησιμοποιείται ευρέως από εγκληματίες για απάτες, phishing, scam και άλλες μορφές διαδικτυακής εγκληματικότητας
- ▶ Τα chat rooms πρέπει να χρησιμοποιούνται υπεύθυνα και το θέμα συζήτησης τους πρέπει να είναι κατάλληλο για την ηλικία των προσώπων που συμμετέχουν.

Σε ό,τι αφορά τα ανεπιθύμητα στοιχεία των διαδικτυακών επικοινωνιών, η ταξινόμηση των αρνητικών πράξεων στο διαδίκτυο μπορεί να περιλαμβάνει τον διαδικτυακό εκφοβισμό (cyberbullying), την διαδικτυακή παρενόχληση, το trolling, το cyberstalking ή ακόμα και το rhubbing (την πράξη του να αγνοείς ένα άτομο ενώ προσπαθεί να ξεκινήσει μια συζήτηση, συνεχίζοντας εσύ να κοιτάς το κινητό σου).

Για να διατηρήσεις μια θετική ηλεκτρονική παρουσία, μπορεί να είναι χρήσιμα τα ακόλουθα.

- ▶ Δημιούργησε κάποιους λογαριασμούς ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail) για διαφορετικούς σκοπούς, όπως για την εγγραφή σου στα social media ή για αγορές μέσω διαδικτύου. Η χρήση διαφορετικών λογαριασμών δεν είναι απαραίτητα εξαπάτηση, αλλά μπορεί να γίνεται με σκοπό τη διατήρηση της ιδιωτικότητάς σου.
- ▶ Χρησιμοποίησε κατάλληλους κανόνες διαδικτυακής συμπεριφοράς (netiquette) και να θυμάσαι ότι απευθύνεσαι σε κοινό. Να είσαι προσεκτική/-ός με τα e-mail, τόσο ως προς το περιεχόμενο όσο και ως προς τον όγκο.

- ▶ Ένας γενικός κανόνας θα μπορούσε να είναι: αν αυτό που θες να γράψεις σε ένα e-mail ή κάπου στο διαδίκτυο δεν είναι κάτι που θα έλεγες εύκολα δημόσια, τότε ξανασκέψου το.

Για να διατηρήσεις θετικές επικοινωνίες, μπορεί να είναι χρήσιμα τα ακόλουθα.

- ▶ Να θυμάσαι ότι ακόμα κι όταν χρησιμοποιείς διαφορετικές πλατφόρμες ή παίζεις διαφορετικά παιχνίδια, η αλληλεπίδραση που έχεις με άλλα άτομα θεωρούνται διαδικτυακές επικοινωνίες.



ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΞΗ

Αναζήτηση και ειδοποιήσεις Google – Ζητήστε από τα παιδιά να πραγματοποιήσουν μια αναζήτηση στη Google χρησιμοποιώντας το όνομά τους. Αφού δουν κείμενα που τα αφορούν, προσκαλέστε τα να κάνουν κλικ στις εικόνες και να περιηγηθούν στις σελίδες για να κατανοήσουν καλύτερα την έκταση και την ποιότητα της ηλεκτρονικής τους παρουσίας (e-presence). Τέλος, προσκαλέστε τα να κάνουν κλικ σε όποιους συνδέσμους βίντεο βρουν, για να ανακαλύψουν την «βίντεο-ηλεκτρονική» τους παρουσία.

Ανάλογα με το τι θα βρουν, ίσως αποφασίσουν να αφαιρέσουν κάποιες πληροφορίες ή να προσθέσουν περισσότερο θετικό περιεχόμενο.

Καθαρισμός social media – Αν τα παιδιά έχουν λογαριασμούς σε κοινωνικά δίκτυα, ζητήστε τους να τους ελέγξουν έναν-έναν. Να δουν προσεκτικά τις πληροφορίες που έχουν: δείχνουν σωστά ποιοι είναι; Είναι δεδομένα που θα ήθελαν να βλέπουν μελλοντικοί εργοδότες ή η οικογένειά τους; Αν όχι, συμβουλέψτε τους να διαγράψουν τα ανεπιθύμητα.»

Διευθύνσεις e-mail – Αν τα παιδιά έχουν e-mail, ζητήστε τους να δουν τις ρυθμίσεις ασφαλείας για να προστατεύσουν τον λογαριασμό τους και την ηλεκτρονική τους παρουσία. Να μην βάζουν προσωπικά στοιχεία στη διεύθυνση και να χρησιμοποιούν, όπου μπορούν, ψευδώνυμο ή avatar.

Κατανόηση των ψηφιακών αποτυπωμάτων – Το βίντεο Four reasons to care about your digital footprint (www.youtube.com/watch?v=Ro_LLlg8rGg) μπορεί να βοηθήσει και μικρότερης ηλικίας παιδιά να κατανοήσουν τη σημασία των ψηφιακών αποτυπωμάτων. Τα παιδιά μπορούν να προτείνουν τρόπους μείωσης των ψηφιακών τους αποτυπωμάτων.



ΚΑΛΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ/ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Όλο και περισσότερες/-οι μαθήτριες και μαθητές χρησιμοποιούν ομαδικές συνομιλίες ως έναν τρόπο μοιράσματος σχολικών εργασιών και διατήρησης της επικοινωνίας με τα μέλη της τάξης τους. Οι εκπαιδευτικοί μπορεί να επιθυμούν να εκμεταλλευτούν αυτή την ήδη οικεία μορφή επικοινωνίας και να προσθέσουν κάποιο εκπαιδευτικό στοιχείο. Μερικές ιδέες περιλαμβάνουν:

- ▶ συζητήσεις σε πραγματικό χρόνο για τρέχοντα γεγονότα
- ▶ οδηγίες και καθοδήγηση
- ▶ αλληλεπίδραση μέσω εκπαιδευτικών παιχνιδιών
- ▶ ομαδική έρευνα
- ▶ δημιουργία μιας διαδικτυακής κοινότητας
- ▶ δημιουργία poster, παρουσιάσεων ή διαγραμμάτων, συλλογικά και σε πραγματικό χρόνο

Θεωρήστε ότι εκπαιδευτικοί και μαθήτριες/-ές έχουν την ικανότητα να επεκτείνουν την επικοινωνία πέρα από τους τοίχους της τάξης, με τη βοήθεια της ψηφιακής τεχνολογίας. Μαζί με τα παιδιά, προτείνετε τα αγαπημένα σας τεχνολογικά εργαλεία για επικοινωνία και συνεργασία. Συμπεριλάβετε τρόπους που φέρνουν θέματα ψηφιακής πολιτεότητας, μέσα από αυτή τη διαδικασία.

Το διαδικτυακό παιχνίδι του Συμβουλίου της Ευρώπης Through the Wild Web Woods, διδάσκει σε παιδιά μέχρι 10-11 ετών τα βασικά για την ασφάλεια στο διαδίκτυο, την υπευθυνότητα και την πολιτική συνείδηση, μέσα από ένα διασκεδαστικό και παραμυθένιο περιβάλλον. Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε 14 γλώσσες. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε και υποστηρίχθηκε στο πνεύμα "Χτίζουμε μια Ευρώπη για και με τα παιδιά" www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php.

Ο οδηγός για τον διαδικτυακό γραμματισμό βοηθά εκπαιδευτικούς, γονείς και μαθήτριες/-ές να αξιοποιήσουν το καλύτερο που έχει να προσφέρει το διαδίκτυο, να προστατεύσουν την ιδιωτικότητά τους στους ιστοτόπους και στα κοινωνικά δίκτυα, και πολλά ακόμα: <https://rm.coe.int/internet-literacy-handbook/1680766c85>.

Το έργο Digital Citizenship Roadshow αποσκοπεί στην ανάπτυξη ενός πανευρωπαϊκού μοντέλου προγράμματος ασφάλειας και δεξιοτήτων και είναι σχεδιασμένο με τρόπο που να προσφέρει στους νέους ανθρώπους τις ικανότητες

εκείνες που χρειάζονται για να παραμείνουν ασφαλείς στο διαδίκτυο, να γίνουν θετικές/-οί ψηφιακές/-οί πολίτες και να αυξήσουν την ανθεκτικότητά τους στην αντικοινωνική συμπεριφορά, το μίσος και τον εξτρεμισμό στο διαδίκτυο. Τα εργαστήρια διοργανώνονται από πρόσωπα που εξειδικεύονται σε θέματα εκπαίδευσης νέων και εκπαιδευτικούς από τις τοπικές εθνικές οργανώσεις-εταίρους, με την υποστήριξη προσωπικοτήτων του YouTube που αναλαμβάνουν τον ρόλο της “φιλοξενίας”.



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει υλικά σχετικά με αυτό το φυλλάδιο στο Internet literacy handbook. Πιο συγκεκριμένα, δείτε το ILH Fact sheet 2, “Online presence and the cloud”; Fact sheet 3, “Web 2.0, 3.0 and more”; Fact sheet 4, “Blogs and vlogs”; Fact sheet 5, “Internet on the go”; Fact sheet 7, “Chat and messaging media”; Fact sheet 8, “Social networking and social sharing”; Fact sheet 23, “Internet of things”; και Fact sheet 26, “Are you the product? Big data, data mining and privacy”.

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή προσφέρει ένα ολοκληρωμένο γλωσσάρι για την ψηφιακή παρουσία και επικοινωνία και μια σύνοψη των σχετικών ομάδων στην Ευρώπη: <https://ec.europa.eu/eurostat/cros/>.

Turkle S. (2015), *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*, Penguin Press, New York.

boyd d. (2014), *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press, New Haven.

Η παγκόσμια κοινότητα Write the World (<https://writetheworld.com>) απευθύνεται σε νέες μαθήτριες και νέους μαθητές και είναι ένας διαδικτυακός χώρος μέσω του οποίου μπορούν να μοιράζονται τα γραπτά τους με τον υπόλοιπο κόσμο και να ανακαλύπτουν τι σημαίνει να είσαι άνθρωπος εξερευνώντας την ανθρωπινότητα των άλλων.

Η εφαρμογή Touchable Earth (www.touchableearth.org) μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά σε προεφηβικό στάδιο να κατανοήσουν τον κόσμο και την πολιτειότητα. Είναι η πρώτη εφαρμογή μέσω της οποίας παιδιά διδάσκουν σε παιδιά για τον κόσμο. Μέσα από σύντομα βίντεο όπου συμμετέχουν παιδιά σχολικής ηλικίας, η εφαρμογή προάγει την ανοχή για θέματα που αφορούν το φύλο, τον πολιτισμό και την ταυτότητα.

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Σήμερα, περισσότεροι από 250 εκατομμύρια άνθρωποι στην Ευρώπη χρησιμοποιούν το διαδίκτυο καθημερινά. Μοιράζονται όλο και περισσότερα προσωπικά δεδομένα - μέσα από τα social media, τα βιντεοπαιχνίδια, τις online αγορές ή μέσα από διαδικτυακές φόρμες καταχώρησης δεδομένων.

Σε αυτή την ταχέως αναπτυσσόμενη ψηφιακή εποχή, οι πολίτες πρέπει να προσέχουν περισσότερο από ποτέ την προστασία των δικαιωμάτων τους και τους τρόπους μέσω των οποίων αυτά διακυβεύονται. Τα δεδομένα έχουν καταστεί εμπορεύσιμο αγαθό και, κατά συνέπεια, τα προσωπικά δεδομένα και η ηλεκτρονική ταυτότητα είναι πράγματα που πρέπει να προστατεύονται από κινδύνους όπως, για παράδειγμα, η μη εξουσιοδοτημένη αποκάλυψη, η κλοπή ταυτότητας ή η διαδικτυακή κακοποίηση.

Η προστασία της ιδιωτικότητας και των προσωπικών δεδομένων είναι θεμελιώδες ανθρώπινο δικαίωμα και με την εφαρμογή της Γενικής Ρύθμισης Προστασίας Δεδομένων (GDPR) της Ευρωπαϊκής Ένωσης το 2018, οι πολίτες αποκτούν μεγαλύτερο έλεγχο στα προσωπικά τους δεδομένα. Μερικά από αυτά τα “νέα δικαιώματα”, όπως αυτά που ακολουθούν, είτε δεν ήταν έγκυρα είτε δεν ήταν απαραίτητα πριν το διαδίκτυο αρχίσει να διαδραματίζει τόσο σημαντικό ρόλο στη ζωή μας:

- ▶ “φορητότητα” - το δικαίωμα να αιτηθείς να μετακινηθούν τα προσωπικά σου δεδομένα σε άλλον πάροχο υπηρεσιών, για παράδειγμα όταν αλλάξεις υπηρεσία κινητής τηλεφωνίας ή πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης
- ▶ το δικαίωμα να “ξεχαστείς”, σημαίνει να ζητήσεις να διαγραφούν τα προσωπικά σου δεδομένα αν πλέον δεν θέλεις να υφίστανται επεξεργασία και δεν υπάρχει έννομος λόγος να τα διατηρήσει κάποια εταιρία
- ▶ το δικαίωμα να λαμβάνεις καθαρές και κατανοητές πληροφορίες
- ▶ οι πληροφορίες που απευθύνονται σε παιδιά πρέπει να είναι προσαρμοσμένες με μια ξεκάθαρη και κατανοητή γλώσσα που θα αντικαταστήσει αυτούς τους μεγάλους, πολύπλοκους όρους και προϋποθέσεις που καμιά και κανείς δεν διαβάζει έτσι κι αλλιώς.

Το διαδίκτυο έχει ενισχύσει σημαντικά άλλα θεμελιώδη ανθρώπινα δικαιώματα, μικρών και μεγάλων. Η ελευθερία της έκφρασης, για παράδειγμα, δεν ήταν ποτέ τόσο εύκολη - σήμερα, κάθε άτομο μπορεί να γίνει δημοσιογράφος και να δημοσιεύσει το έργο του σε ευρύ κοινό. Αυτό συνεπάγεται επίσης μεγάλη ευθύνη,

καθώς είμαστε υπόλογες/-οι για όλα όσα λέμε ή κάνουμε, παρόλο που το διαδίκτυο μας δίνει μερικές φορές την ψευδαίσθηση ότι μπορούμε να κρυφτούμε πίσω από ένα πέπλο ανωνυμίας.

Το άρθρο 12 της Σύμβασης των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού (UNCRC) ορίζει ότι τα παιδιά έχουν το δικαίωμα να γνωρίζουν τα δικαιώματά τους και να έχουν τη δυνατότητα να αναλάβουν δράση για την προώθηση και την προστασία αυτών των δικαιωμάτων. Τα παρακάτω φυλλάδια εξετάζουν λεπτομερέστερα τα δικαιώματα του παιδιού στο διαδίκτυο.



ΤΙ ΛΕΝΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ



Θέλουμε να ακούγεται η φωνή μας και να λαμβάνουμε μέρος στις αποφάσεις που θα είναι καθοριστικές για το μέλλον μας.

Τζοαο, 17 ετών, Πορτογαλία



Τα πιο νεαρά άτομα κινδυνεύουν ιδιαίτερα από χάκερς επειδή πολύ συχνά βάζουν στα social media προσωπικές τους πληροφορίες.

Σόφι, 16 ετών, Βέλγιο



ΤΙ ΛΕΝΕ ΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ



Στις μέρες μας, οι νέοι άνθρωποι δε μπορούν να φανταστούν τις ζωές τους χωρίς το διαδίκτυο, τους προσφέρει τόσες πολλές απίστευτες δυνατότητες. Παράλληλα, θέλουν να νιώθουν ασφαλείς. Μια όψη της ασφάλειας είναι η ιδιωτικότητα. Κάθε άτομο που χρησιμοποιεί το διαδίκτυο πρέπει να ξέρει πώς να δημοσιεύει, πώς να μοιράζεται και πώς να συμπεριφέρεται υπεύθυνα.

Ευαγγελία, Ελλάδα



ΤΙ ΛΕΝΕ ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ

” Θεωρούμε ότι οι γονείς έχουν την κριτική ικανότητα να κατανοήσουν τα δικαιώματά τους και να βοηθήσουν και τα παιδιά τους να τα κατανοήσουν, όμως αυτό δε συμβαίνει συχνά. Οι γονείς χρειάζονται μερικές απλές κατευθύνσεις για να τα βοηθήσουν.

Ευρωπαϊκή Ένωση Γονέων

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟΥ 7: ΕΝΕΡΓΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ



- ▶ Πώς μπορεί η ενεργή συμμετοχή των παιδιών στο διαδίκτυο να εναρμονίζεται με τα ανθρώπινα δικαιώματα και τις θεμελιώδεις ελευθερίες;
- ▶ Πώς μπορούν τα σχολεία να είναι υποστηρικτικά ως προς την ενεργή διαδικτυακή συμμετοχή;

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟΥ 8: ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΥΘΥΝΕΣ



- ▶ Ποιος είναι ο χρυσός κανόνας για τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις σε κάθε πλατφόρμα, ιστότοπο, εφαρμογή και συσκευή;
- ▶ Πώς το GDPR μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να ασκήσουν τα δικαιώματα και τις ευθύνες τους;

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟΥ 9: ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ



- ▶ Πώς μπορούν τα παιδιά να διαχειριστούν αποτελεσματικά την ιδιωτικότητά τους;
- ▶ Πώς μπορούν τα ενδιαφερόμενα πρόσωπα και οι ενδιαφερόμενοι φορείς να διασφαλίσουν ότι τα διαδικτυακά περιβάλλοντα είναι ασφαλή;



- ▶ Γιατί οι μαθήτριες και οι μαθητές πρέπει να συμμετέχουν στην ψηφιακή οικονομία;
- ▶ Καθώς η ηλεκτρονική διαφήμιση παίζει όλο και μεγαλύτερο ρόλο στην κοινωνία μας, πώς μπορούν τα παιδιά να προστατευτούν και ταυτόχρονα να απολαμβάνουν τα οφέλη της ηλεκτρονικής διαφήμισης;

ΔΙΑΣΤΑΣΗ 7 ΕΝΕΡΓΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

” Το πιο αληθινό τεστ δημοκρατίας είναι στην ικανότητα κάθε ανθρώπου να δράσει όπως θέλει, στο βαθμό που δεν θα βλάψει τη ζωή ή την περιουσία κάποιου άλλου

Μαχάτμα Γκάντι



Η ενεργή συμμετοχή περιλαμβάνει τις ικανότητες τις οποίες οι πολίτες χρειάζονται για να φτάσουν ένα επίπεδο επίγνωσης εαυτού σε σχέση με τα περιβάλλοντα στα οποία βρίσκονται, προκειμένου να παίρνουν λογικές αποφάσεις και να συμμετέχουν ενεργά και θετικά στις δημοκρατικές κουλτούρες στις οποίες ζουν.

Η ενεργή διαδικτυακή συμμετοχή μπορεί να αποτελέσει πρόκληση για κάποια άτομα, καθώς πρέπει να ζυγίσουν τα οφέλη και τους κινδύνους που έχει το να εκφράζουν τι σκέφτονται, να μοιράζονται τις απόψεις τους και να φανερώνουν την οπτική τους. Ωστόσο, οι χρήστριες/-ες έχουν το δικαίωμα της ελεύθερης έκφρασης των απόψεών τους και των οπτικών τους όσο δεν παραβιάζουν τα δικαιώματα και τις ελευθερίες άλλων ανθρώπων.



ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

Η ενεργή συμμετοχή στο διαδίκτυο ακολουθεί σε μεγάλο βαθμό τα ανθρώπινα δικαιώματα και τις θεμελιώδεις ελευθερίες, όπως αυτά περιγράφονται στη Χάρτα του Συμβουλίου της Ευρώπης για τα Ανθρώπινα Δικαιώματα των Χρηστών του Διαδικτύου.

- ▶ Πρόσβαση και μη διάκριση
- ▶ Ελευθερία έκφρασης και πληροφοριών
- ▶ Συνάθροιση, συνεταιρισμός και συμμετοχή
- ▶ Ιδιωτικότητα και προστασία δεδομένων
- ▶ Εκπαίδευση και γραμματισμός
- ▶ Πληροφορίες και περιεχόμενο προσαρμοσμένο για παιδιά και νέους ανθρώπους
- ▶ Αποτελεσματικά μέσα προσφυγής και επανόρθωση

Τα κίνητρα πίσω από τους λόγους της ενεργής συμμετοχής μπορεί να διαφέρουν, ωστόσο η αυτοαποτελεσματικότητα, η αναγνώριση και το αίσθημα του ανήκειν μπορούν να προσφέρουν χρήσιμες πληροφορίες για τις διαδικτυακές συμπεριφορές. Πολλά άτομα επιθυμούν να συμμετέχουν προκειμένου να κάνουν τη διαφορά στην κοινότητά τους (να εκφράσουν την αυτοαποτελεσματικότητά τους).

Άλλα μπορεί να νιώθουν την ανάγκη να συνεισφέρουν τις γνώσεις και τους πόρους τους σε διαδικτυακές κοινότητες (για να κερδίσουν την εκτίμηση των άλλων). Και κάποιοι άλλοι μπορεί απλώς να θέλουν να ανήκουν σε μια κοινότητα και γι' αυτό συμμετέχουν ενεργά με άτομα που έχουν παρόμοιες απόψεις.

ΑΠΛΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Αυτή η μινιμαλιστική μορφή διαδικτυακής “συμμετοχής” έχει οδηγήσει στη δημιουργία νέων όρων, όπως ο “slacktivism”, ένας συνδυασμός του ρήματος “to slack” και του όρου “activism”, που εκφράζει κριτική απέναντι στον ορισμό της συμμετοχής ως την καταχώρηση της υπογραφής σε ένα διαδικτυακό αίτημα ή το πάτημα “μου αρέσει”/την κοινοποίηση μιας είδησης με πολιτικό μήνυμα. Ο slacktivism υποστηρίζει ότι “οι άνθρωποι που στηρίζουν έναν σκοπό πραγματοποιώντας απλές ενέργειες δεν είναι πραγματικά ενεργοί ούτε αφοσιωμένοι στην επίτευξη ουσιαστικής αλλαγής.”³²

Η διαδικτυακή ενεργή συμμετοχή, όπως και η μη διαδικτυακή συμμετοχή, μπορεί να επηρεάζεται από τα δημογραφικά στοιχεία των χρηστών/-ών. Τα αγγλικά είναι η κυρίαρχη γλώσσα του παγκόσμιου ιστού και μπορεί να αντανakλά τις απόψεις των Αγγλόφωνων σε μεγαλύτερο βαθμό από άλλες χώρες. Άλλες μελέτες δείχνουν ότι η επικράτηση της ενεργής συμμετοχής λευκών, μορφωμένων ανδρών στο διαδίκτυο μπορεί να προκαλέσει τον αποκλεισμό άλλων ατόμων, όπως είναι οι γυναίκες, οι μειονότητες ή τα άτομα με αναπηρία. Από την άλλη πλευρά, πολλά κινήματα έχουν πλέον στραφεί στο διαδίκτυο για να εκφράσουν τη δυσαρέσκειά τους απέναντι στο υπάρχον καθεστώς.

Την περίοδο συγγραφής του παρόντος, τα #BlackLivesMatter, #MeToo και #autismspeaks αποτελούν μόνο τρία παραδείγματα ενεργής διαδικτυακής συμμετοχής που επιφέρει ουσιαστικές αλλαγές στις κοινότητες. Μία από τις προκλήσεις της διαδικτυακής συμμετοχής είναι η αποφυγή της αναπαραγωγής της κατάστασης ανομίας και της “δικαιοσύνης του όχλου”, την οποία το σύγχρονο νομικό σύστημα και η δέουσα διαδικασία έχουν προσπαθήσει να αντιμετωπίσουν στον «πραγματικό κόσμο». Παρότι μπορεί να υπάρχουν πολλοί κατακριτέοι άνθρωποι στο διαδίκτυο, δεν μπορεί να υπάρξει δικαιοσύνη όταν οι διαδικτυακές αλληλεπιδράσεις μετατρέπονται σε ψηφιακό λιθοβολισμό.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

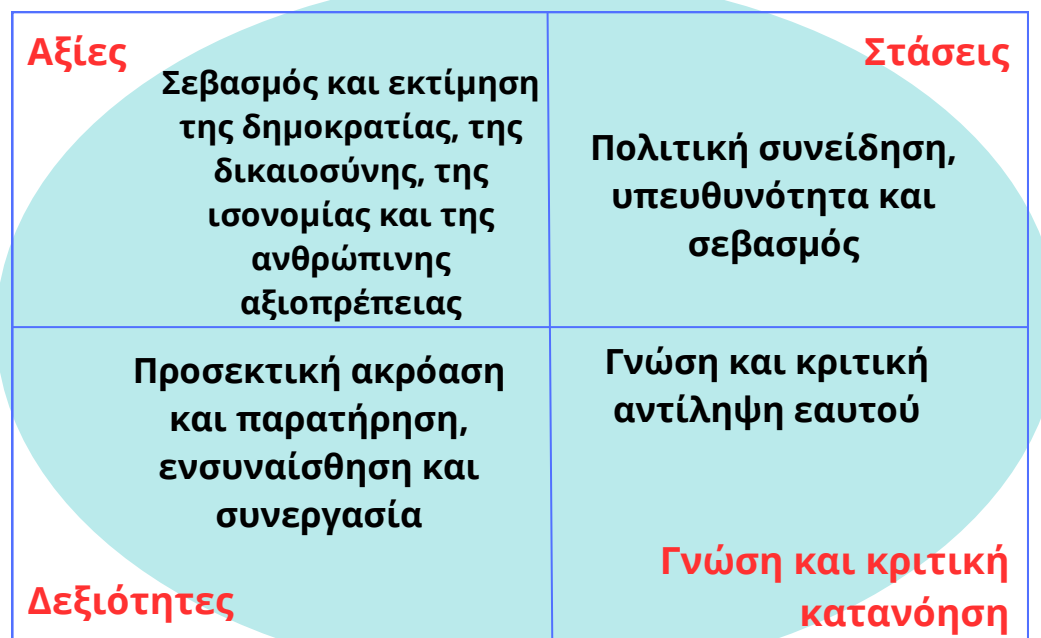
Είτε πρόκειται για δραστηριότητες εκτός διαδικτύου είτε διαδικτυακές, η συμμετοχή στην κοινότητα αποτελεί βασικό στοιχείο για μια πλήρη και ικανοποιητική ζωή. Κάθε κοινότητα χρειάζεται ανθρώπους που να στηρίζουν την

32. http://data.unaids.org/pub/outlook/2010/20100713_outlook_at aids_en.pdf.

υποδομή της, και η διαδικτυακή συμμετοχή – η ενεργή διαδικτυακή συμμετοχή – μπορεί να αποτελεί έναν τρόπο για την εξασφάλιση αμοιβαίων οφελών σε μια διαδικτυακή κοινότητα. Η ενεργή συμμετοχή παίζει επίσης ρόλο στην ανάπτυξη της ηλεκτρονικής δημοκρατίας (e-democracy), όπου χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικά μέσα επικοινωνίας για την ενίσχυση της δημοκρατικής διαδικασίας.

Η ενεργή συμμετοχή μπορεί επίσης να είναι χρήσιμη για την προσωπική ανάπτυξη, καθώς οι χρήστριες/-ες του διαδικτύου μπορούν να παρακολουθούν διαδικτυακά μαθήματα, να συμμετέχουν σε ομαδικά σεμινάρια ή ακόμα και να παίρνουν μέρος σε συζητήσεις τύπου “Ρώτα με οτιδήποτε” (Ask me anything) σε ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης. Ενώ παλαιότερα οι μαθήτριες/μαθητές και όσοι επιθυμούσαν να μελετήσουν θέματα που αφορούν τη ζωή, έπρεπε να επισκέπτονται βιβλιοθήκες ή να ξεκινούν περιπετειώδεις αναζητήσεις για να κατανοήσουν φιλοσοφικά ζητήματα ή συζητήσεις, πλέον τα ανήσυχα πνεύματα μπορούν να εμπλακούν διαδικτυακά και να συμμετάσχουν σε ουσιαστικές συζητήσεις.

Εικόνα 15: Ενεργή συμμετοχή - Βασικές ικανότητες ψηφιακής πολιτειότητας



ΦΥΛΛΑΔΙΟ 7

ΕΝΕΡΓΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ





ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

Η ενεργή διαδικτυακή συμμετοχή και η χρήση κοινωνικών δικτύων επιτρέπουν στους χρήστες να έχουν τη δική τους φωνή και να σχολιάζουν “δημόσια” σε ορισμένα θέματα. Αυτή η άμεση προβολή μπορεί να είναι ικανοποιητική για μερικά άτομα, ενώ ταυτόχρονα να δημιουργεί προβλήματα για όσα δεν ακολουθούν τις κυρίαρχες απόψεις.

Τα κοινωνικά δίκτυα μπορούν να ασκήσουν ευρύτερη επιρροή στα αποτελέσματα πολιτικών αποφάσεων, αλλά εάν μια ακραία άποψη υιοθετηθεί από την πλειονότητα — είτε μέσω ενός πολιτικού με μεγάλο κοινό στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είτε λόγω στοχευμένης διαφήμισης σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης — αυτό μπορεί να θέσει σε κίνδυνο τις δημοκρατικές διαδικασίες.

Η διαφάνεια και η λογοδοσία μπορεί να παρακαμφθούν όταν η ενεργή συμμετοχή καθοδηγείται από trolls ή άλλα πρόσωπα με αρνητική διαδικτυακή επιρροή.



ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΞΗ

Ζητήστε από τα παιδιά να εξετάσουν μια πρόσφατη ή τρέχουσα τοπική εκλογή διαδικασία και να παρακολουθήσουν στο διαδίκτυο τα πολιτικά πρόσωπα. Να εντοπίσουν τα αρνητικά και θετικά μηνύματα που χρησιμοποιήθηκαν στην ενεργή διαδικτυακή συμμετοχή και να αναλύσουν την αξιοπιστία αυτών των μηνυμάτων.

Ζητήστε από τα παιδιά να επιλέξουν μια πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης και να αναλύσουν τα κίνητρα που ωθούν τους ανθρώπους να ενταχθούν σε αυτήν. Να εντοπίσουν πώς οι χρήστριες/-ες μοιράζονται περιεχόμενο και δεδομένα και πώς αλληλεπιδρούν με άλλα μέλη της κοινότητας. Προτρέψτε τα παιδιά να καταγράψουν ορισμένες από τις βέλτιστες πρακτικές καθώς και συμπεριφορές που θα πρέπει να αποφεύγονται. Στη συνέχεια, να συζητήσουν αν τα ίδια:

- ▶ Διαβάζουν πάντα όποιο κείμενο κοινοποιούν
- ▶ Διαβάζουν πάντα άλλα σχόλια πριν δημοσιεύσουν το δικό τους
- ▶ μπαίνουν στον κόπο να διαβάζουν όλες τις απαντήσεις στα σχόλιά τους πριν απαντήσουν ξανά

Οι διαδικτυακές αλληλεπιδράσεις δεν είναι εύκολες στη διαχείριση. Είναι σαν να μιλούν εκατομμύρια άνθρωποι ταυτόχρονα και να προσπαθεί κανείς να ακούσει εκατομμύρια κείμενα και σχόλια την ίδια στιγμή. Γι' αυτό και οι δια ζώσης αλληλεπιδράσεις και ανταλλαγές, όπου οι άνθρωποι μπορούν να μοιράζονται ιδέες και να συζητούν με μη χαοτικό τρόπο, θα παραμείνουν σημαντικές στο προβλέψιμο μέλλον.

Πάρτε την εφημερίδα της ημέρας, είτε σε διαδικτυακή είτε σε έντυπη μορφή, και εντοπίστε μερικά από τα βασικά θέματα της επικαιρότητας. Δημιουργήστε ένα hashtag για αυτά τα θέματα, εφόσον δεν υπάρχει ήδη κάποιο που να σχετίζεται με την είδηση. Ζητήστε από τα παιδιά να αναζητήσουν το hashtag σε όσο το δυνατόν περισσότερες διαφορετικές πλατφόρμες. Μαθητές που γνωρίζουν δεύτερη ή τρίτη γλώσσα μπορούν να πραγματοποιήσουν την αναζήτηση του hashtag και σε άλλη γλώσσα. Εξετάστε τους διαφορετικούς τύπους και μορφές έκφρασης και συμμετοχής στις διάφορες πλατφόρμες. Ποια θέματα μπορούν να εντοπιστούν; Ποια θέματα ενδεχομένως απουσιάζουν;

Διαβάστε το έγγραφο της Ευρωπαϊκής Επιτροπής "Good practice in the youth field – Encouraging the participation of young people with fewer opportunities" (https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/policy/youth_strategy/documents/youth-participation-brochure_en.pdf). Ζητήστε από τα παιδιά να καταγράψουν τρόπους μέσα από τους οποίους μπορούν να βελτιώσουν τη συμμετοχή στις κοινότητες ομηλίκων τους.



ΚΑΛΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ/ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Η ενημερωμένη και ενεργή συμμετοχή όλων των πολιτών στο ψηφιακό περιβάλλον εξαρτάται από την ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακής πολιτειότητας. Με την ευρεία χρήση του διαδικτύου και την ευκολία πρόσβασης στην πληροφορία για άτομα από διαφορετικές κοινότητες, η ενεργή συμμετοχή συνδέεται στενά με τον σεβασμό των ψηφιακών δικαιωμάτων και υποχρεώσεων και, γενικότερα, με την ψηφιακή πολιτειότητα.

Διερευνήστε αν τα παιδιά ή η τοπική κοινότητα έχουν έναν σκοπό που χρειάζεται υποστήριξη. Αφού επιλεγεί το θέμα, ζητήστε από τα παιδιά να ερευνήσουν την έννοια της χρηματοδότησης από το πλήθος (crowdfunding) και τους πιο αποτελεσματικούς τρόπους συγκέντρωσης δωρεών για έναν φιλανθρωπικό σκοπό ή μια εκδήλωση. Το τελικό έργο θα πρέπει να είναι ένα σχέδιο crowdsourcing που θα μπορούσε να είναι βιώσιμο και εφαρμόσιμο για τον συγκεκριμένο σκοπό ή εκδήλωση.



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει υλικά σχετικά με αυτό το φυλλάδιο στο [Internet literacy handbook](#). Πιο συγκεκριμένα, δείτε το ILH Fact sheet 1, “Getting connected”; Fact sheet 10, “Searching for information”; και Fact sheet 11, “Finding quality information on the Web”.

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει τον οδηγό για τα Ανθρώπινα Δικαιώματα των Χρηστών/-ών του Διαδικτύου [εδώ](#).

Η “διακήρυξη” της Ευρωπαϊκής Νεολαίας για τη συμμετοχή και τη διαμόρφωση ενός καλύτερου διαδικτύου, βρίσκεται [εδώ](#).

Η Στρατηγική της Ευρωπαϊκής Νεολαίας είναι διαθέσιμη [εδώ](#).

ΔΙΑΣΤΑΣΗ 8

ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΥΘΥΝΕΣ

” Πλέον είμαστε όλες και όλοι συνδεδεμένοι με το διαδίκτυο, όπως οι νευρώνες ενός γιγάντιου εγκεφαλου

Στίβεν Χόκιν



ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΜΙΑ ΔΙΚΑΙΗ ΚΑΙ ΙΣΟΤΙΜΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Το ψηφιακό περιβάλλον έχει γίνει ιδιαίτερα σύνθετο, ειδικά όσον αφορά τα δικαιώματα και τις ευθύνες των χρηστών/-ών. Οι ψηφιακές/-οί πολίτες χρειάζεται να γνωρίζουν και να κατανοούν τα δικά τους διαδικτυακά δικαιώματα και υποχρεώσεις, ώστε να μη παραβιάζουν τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις των άλλων.

Όπως ακριβώς οι πολίτες σε μια κοινωνία έχουν συγκεκριμένα δικαιώματα και υποχρεώσεις, έτσι και οι ψηφιακοί πολίτες στον διαδικτυακό κόσμο έχουν αντίστοιχα δικαιώματα και ευθύνες. Οι ψηφιακοί πολίτες μπορούν να απολαμβάνουν δικαιώματα όπως η ιδιωτικότητα, η ασφάλεια, η πρόσβαση και η συμπερίληψη, η ελευθερία της έκφρασης και άλλα. Ωστόσο, μαζί με αυτά τα δικαιώματα προκύπτουν και ορισμένες ευθύνες, όπως η ηθική και η ενσυναίσθηση, καθώς και άλλες υποχρεώσεις που διασφαλίζουν ένα ασφαλές και υπεύθυνο ψηφιακό περιβάλλον για όλες/-ους.

Το διαδίκτυο μπορεί να αποτελέσει ένα ισχυρό εργαλείο για την προώθηση ιδεών και κοινοτήτων, αλλά μπορεί επίσης να γίνει ένα καταστροφικό όπλο όταν παραβιάζονται τα δικαιώματα των χρηστών ή όταν οι χρήστες δεν έχουν καμία δυνατότητα να κατοχυρώσουν δικαιώματα. Κάθε άτομο μεμονωμένα, οι κυβερνήσεις, η βιομηχανία και οι δημόσιοι θεσμοί έχουν την υποχρέωση να διατηρούν την ακεραιότητα της διαδικτυακής κοινότητας, είτε οι επιπτώσεις της είναι τοπικές είτε διεθνείς.

Η διαμόρφωση δίκαιων και ισότιμων μηχανισμών συμμετοχής, στους οποίους η εξουσία των χρηστών κατανέμεται με τον βέλτιστο τρόπο, θα αποτελέσει τη βασική πρόκληση για το μέλλον. Πηγή έμπνευσης μπορεί να αποτελέσουν υφιστάμενες και αναδυόμενες καλές πρακτικές, όπως η Wikipedia και η τεχνολογία blockchain, οι οποίες επιτρέπουν την αποκέντρωση του ελέγχου και της εξουσίας και ανοίγουν τον δρόμο για μια «πραγματική» άμεση διαδικτυακή δημοκρατία.

ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΥΘΥΝΕΣ: ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΒΗΜΑ ΓΙΝΕΤΑ ΜΕ ΣΕΝΑ

Από τη στιγμή που ένα άτομο αποφασίζει να χρησιμοποιήσει ψηφιακές τεχνολογίες, μπορεί να εμπλουτίσει την εμπειρία του διαβάζοντας και κατανοώντας τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις του. Παρότι ο «χρυσός κανόνας» — να φέρεσαι στους άλλους όπως θα ήθελες να φέρονται σε εσένα — αποτελεί έναν πολύτιμο οδηγό συμπεριφοράς, οι χρήστριες/-ες καλό είναι επίσης να μελετούν τους όρους χρήσης των ιστοσελίδων, των πλατφορμών και των εφαρμογών που χρησιμοποιούν.

Για κάθε συσκευή, λογισμικό, εφαρμογή ή πρόγραμμα υπάρχουν αντίστοιχα νομικά έγγραφα που εξηγούν τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις του χρήστη και, ίσως ακόμη πιο σημαντικό, τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις των ίδιων των ιστοτόπων, πλατφορμών ή εφαρμογών.



ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

Έχεις το δικαίωμα να χρησιμοποιείς οποιαδήποτε και όλες τις ψηφιακές τεχνολογίες και έχεις την ευθύνη να τις χρησιμοποιείς με ασφαλή και υπεύθυνο τρόπο. Πηγαίνοντας ένα βήμα παραπέρα, ένα δικαίωμα σημαίνει ότι έχεις την ελευθερία να ενεργείς χωρίς παρεμβάσεις άλλου προσώπου ή θεσμού, ενώ η ευθύνη σημαίνει ότι έχεις την υποχρέωση να ενεργείς με συγκεκριμένο τρόπο.

Όλες οι δημοκρατικές κοινότητες, όπου κι αν βρίσκονται, δίνουν έμφαση στο δίκαιο και το ισότιμο: δίκαιους και ισότιμους κανόνες, δίκαιες και ισότιμες ευκαιρίες, δίκαιη και ισότιμη φωνή. Η ψηφιακή κοινότητα δεν αποτελεί εξαίρεση και οι ευρωπαϊκοί θεσμοί έχουν ενσωματώσει τις έννοιες του δικαίου και της ισότητας στα θεμελιώδη κείμενά τους.



ΑΞΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Οι χρήστριες/-ες του διαδικτύου χρειάζεται να κατανοούν ποια είναι τα δικαιώματά τους, καθώς και ποιες διαδικασίες πρέπει να ακολουθηθούν σε περίπτωση που τα δικαιώματά τους παραβιαστούν. Επιπλέον, μπορεί να κληθούν να αναφέρουν περιπτώσεις παραβίασης των δικαιωμάτων άλλων χρηστών στο διαδίκτυο. Άτομα κάθε ηλικίας που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο θα πρέπει να γνωρίζουν τρεις βασικές ενέργειες σε περίπτωση παραβίασης δικαιωμάτων: να αγνοούν το περιεχόμενο, να αποκλείουν το άτομο που έκανε τα προσβλητικά σχόλια ή να αναφέρουν το άτομο στις αρμόδιες αρχές ή πλατφόρμες.

Εικόνα 16: Δικαιώματα και Ευθύνες - Βασικές ικανότητες ψηφιακής πολιτειότητας



ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΥΘΥΝΕΣ





ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

Τα θεμελιώδη ψηφιακά δικαιώματα μπορεί να είναι επιθυμητά από όλα τα μέλη μιας κοινότητας. Ωστόσο, δεν έχουν όλα ίση πρόσβαση στην πληροφορία. Ως εκ τούτου, όσα έχουν περιορισμένη πρόσβαση μπορεί να χάσουν την αυτονομία τους στην έκφραση.

Όσα άτομα εξαρτώνται από άλλα για την πρόσβαση σε πληροφορίες μπορεί αθέλητα να βλάπτονται λόγω περιορισμένης πρόσβασης.

Κορίτσια, γυναίκες, εθνοτικές μειονότητες και άλλες μειονοτικές κοινωνικές ομάδες μπορεί να μην έχουν την ίδια πρόσβαση στην τεχνολογία του διαδικτύου και, συνεπώς, στην άσκηση των δικαιωμάτων τους. Οργανισμοί όπως η Διεθνής Ένωση Τηλεπικοινωνιών (International Telecommunications Union), η οποία διοργανώνει την «Διεθνή Ημέρα Κοριτσιών στις ΤΠΕ» (International Girls in ICT Day), προσπαθούν να δημιουργήσουν ένα παγκόσμιο περιβάλλον που ενδυναμώνει και ενθαρρύνει τα κορίτσια και τις νεαρές γυναίκες να μάθουν περισσότερα για τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ).



ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΞΗ

Ζητήστε από τα παιδιά να κάνουν μια λίστα με όλες τις ιστοσελίδες της Ευρωπαϊκής Ένωσης που ασχολούνται με τα ψηφιακά δικαιώματα και τις υποχρεώσεις. Στη συνέχεια, τα παιδιά, δημιουργούν έναν πίνακα βάσει του οποίου θα μπορούν να συγκρίνουν και να αντιπαραβάλλουν τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις που προβλέπονται σε κάθε νομικό εργαλείο.

Ζητήστε από τα παιδιά μικρότερης ηλικίας να διαβάσουν το κείμενο “Διαβατήριο για τα Δικαιώματά σου”. Μετά, ζητήστε τους να σκεφτούν τα ψηφιακά τους δικαιώματα και τις ευθύνες τους. Όταν συγκρίνουν τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους στον ευρύτερο κόσμο, μπορούν να εντοπίσουν ομοιότητες ή διαφορές σε σχέση με τα ψηφιακά τους δικαιώματα και υποχρεώσεις;

Ζητήστε από τα παιδιά να αναζητήσουν στο διαδίκτυο κάποια παραδείγματα πολιτικών υπεύθυνης χρήσης και πολιτικών αποδεκτής χρήσης που καθοδηγούν τη χρήση της τεχνολογίας στην τάξη. Αφήστε τους να συγκρίνουν τις δύο πολιτικές: ποιες είναι οι κύριες ομοιότητες και διαφορές;

Εάν το σχολείο σας δεν διαθέτει καμία από τις δύο, ζητήστε από τα παιδιά να επιλέξουν ποια θα ήταν η πιο κατάλληλη για το σχολείο σας. Μαζί, δημιουργήστε μια πολιτική που θα μπορεί στη συνέχεια να προταθεί στη διοίκηση του σχολείου.

Δημιουργήστε έναν διαγωνισμό σε μια πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης και αναθέστε στα παιδιά να σχεδιάσουν τους όρους και τις προϋποθέσεις συμμετοχής στο διαγωνισμό. Ποια είναι τα δικαιώματα και οι ευθύνες των προσώπων που θα αποφασίσουν να συμμετάσχουν;

Συζητήστε τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις ως δημιουργοί περιεχομένου στο διαδίκτυο. Προτρέψτε τα παιδιά να σχηματίσουν μικρές ομάδες ώστε να ερευνήσουν και να συζητήσουν τα ακόλουθα:

- ▶ Τι μπορείτε να δημιουργήσετε στο διαδίκτυο; (λέξεις, εικόνες, μουσικά δείγματα, μουσικά remix, video, κτλ)
- ▶ Πώς μπορείτε να προστατεύσετε τις δημιουργίες σας;
- ▶ Πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δημιουργίες άλλων ατόμων χωρίς να παραβιάσετε τα δικαιώματά τους;

Συζητήστε όλες/-οι μαζί τις απαντήσεις των παιδιών.



ΚΑΛΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ/ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Τα προσωπικά δεδομένα προστατεύονται από νόμους και κανονισμούς, πράγμα που σημαίνει ότι τα άτομα ή οι οργανισμοί δεν μπορούν να χρησιμοποιούν τα δεδομένα σας όπως θέλουν και πρέπει να συμμορφώνονται με αυτούς τους κανόνες (οι παραβιάσεις ενδέχεται να επιφέρουν κυρώσεις). Για παράδειγμα, όλες/όλοι οι πολίτες έχουν το δικαίωμα να ελέγχουν τα προσωπικά τους δεδομένα, κάτι που προϋποθέτει να γνωρίζουν ποιες προσωπικές πληροφορίες έχουν συλλεχθεί για αυτούς. Ο Γενικός Κανονισμός Προστασίας Δεδομένων (GDPR) εισήχθη στην Ευρωπαϊκή Ένωση το 2018, εν μέρει για να βοηθήσει τις/τους πολίτες να ασκήσουν αυτά και άλλα θεμελιώδη δικαιώματα που σχετίζονται με την ιδιωτικότητα και την προστασία των δεδομένων.

Διαβάστε σχετικά με τα δικαιώματα που προστατεύονται, [εδώ](#). Σκεφτείτε πώς μπορείτε να ασκήσετε τα παρακάτω δικαιώματα ή να τα ασκήσετε μέσω κάποιου άλλου ανάλογα με την ηλικία σας, επικοινωνώντας με την αντίστοιχη υπηρεσία στη χώρα σας. Εάν δεν μπορείτε να λάβετε τις πληροφορίες που αναζητάτε, επικοινωνήστε με την [Εθνική Αρχή Προστασίας Δεδομένων](#).

Αναζητήστε διαδικτυακά σεμινάρια για τα ψηφιακά δικαιώματα και εγγραφείτε

Σκεφτείτε να παρακολουθήσετε ένα διαδικτυακό μάθημα για την ψηφιακή πολιτεότητα ή τα ψηφιακά δικαιώματα. Βεβαιωθείτε ότι το πρόγραμμα καλύπτει ορισμένα από τα ζητήματα που αναφέρονται στους 10 ψηφιακούς τομείς που συζητούνται σε αυτόν τον οδηγό.

Προτρέψτε όλα τα παιδιά να ενημερωθούν για την επόμενη Παγκόσμια Ημέρα "Κορίτσια και ΤΠΕ" (International Girls in ICT Day) και ζητήστε τους να δημιουργήσουν τη δική τους ατζένα για την ημέρα.



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει υλικά σχετικά με αυτό το φυλλάδιο στο Internet literacy handbook. Πιο συγκεκριμένα, δείτε το ILH Fact sheet 17, "Digital citizenship"; Fact sheet 9, "Privacy and privacy settings"; και Fact sheet 26, "Are you the product? Big data, data mining and privacy".

Για πληροφορίες σχετικά με τη Γενική Ρύθμιση Προστασίας Δεδομένων δείτε εδώ.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα Ευρωπαϊκά ψηφιακά δικαιώματα, δείτε εδώ.

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή παρέχει πληροφορίες σχετικά με τον Χάρτη Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της ΕΕ: https://commission.europa.eu/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-fundamental-rights-eu_en

Περισσότερες πληροφορίες για τα δικαιώματα του παιδιού μπορείτε να βρείτε στη Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού

Σχετικά έγγραφα του Συμβουλίου της Ευρώπης περιλαμβάνουν το «Ανθρώπινα δικαιώματα για τις/τους χρήστρες/-ες του διαδικτύου»: <https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/internet-users-rights>

Ο Κώδικας Ψηφιακών Δικαιωμάτων της ΕΕ αποτελεί το βασικό σύνολο δικαιωμάτων και αρχών που κατοχυρώνονται από τη νομοθεσία της ΕΕ και προστατεύουν τις/τους πολίτες κατά την πρόσβαση και χρήση διαδικτυακών δικτύων και υπηρεσιών: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/50d06da2-18bb-40b2-9e97-7d19527f2c88/language-en>

Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, «Ενδυναμώνοντας τις γυναίκες στο Διαδίκτυο», διαθέσιμο στο σύνδεσμο:

[https://www.europarl.europa.eu/thinktank/fr/document/IPOL_IDA\(2015\)536473](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/fr/document/IPOL_IDA(2015)536473)

Δικαιώματα και υποχρεώσεις για την Παγκόσμια Πολιτειότητα, διαθέσιμο στο σύνδεσμο:

<https://www.theglobalcitizensinitiative.org/the-rights-and-responsibilities-of-global-citizenship/>

ΔΙΑΣΤΑΣΗ 9

ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ

” Η ιδιωτικότητα δεν είναι επιλογή και δεν πρέπει να είναι το τίμημα που αναγκαστικά θα δεχθούμε επειδή απλώς χρησιμοποιούμε το διαδίκτυο

Γκάρι Κοβακς



Αυτός ο τομέας καλύπτει θέματα ιδιωτικότητας, διαχείρισης ταυτότητας και κυβερνοασφάλειας. Ενώ η ιδιωτικότητα αφορά κυρίως την προστασία των δικών μας πληροφοριών και αυτών των άλλων, η διαχείριση της ταυτότητας αναφέρεται στον έλεγχο του διαδικτυακού μας προφίλ, και η ασφάλεια σχετίζεται περισσότερο με την επίγνωση του ατόμου για το πώς οι διαδικτυακές του ενέργειες και η συμπεριφορά του μπορούν να θέσουν σε κίνδυνο και τα δύο. Ο τομέας της ιδιωτικότητας και της ασφάλειας καλύπτει δεξιότητες όπως η αποτελεσματική διαχείριση των πληροφοριών που κοινοποιούνται στο διαδίκτυο και η χρήση εργαλείων (φίλτρα πλοήγησης, κωδικοί πρόσβασης, αντι-ιικού λογισμικού και τείχη προστασίας) για την αποφυγή επικίνδυνων ή δυσάρεστων καταστάσεων ή για τη διατήρηση ενός επιπέδου ανωνυμίας.

ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ - ΔΥΟ ΟΨΕΙΣ ΤΟΥ ΙΔΙΟΥ ΝΟΜΙΣΜΑΤΟΣ

Η ιδιωτικότητα, η προστασία δεδομένων και η ασφάλεια συνδέονται άρρηκτα με τα δικαιώματα, την ελευθερία και την ευθύνη, και θα πρέπει να εισάγονται στα παιδιά από τα πρώτα τους βήματα στο διαδίκτυο. Οι χρήστριες/-ες που γνωρίζουν τις ευθύνες και τις προκλήσεις είναι πιο ικανές/-οι να εντοπίζουν και να παρακάμπτουν διαδικτυακούς κινδύνους, να προστατεύουν τα δεδομένα και την ψηφιακή τους ταυτότητα και να διατηρούν μέτρα ασφάλειας που καθιστούν τις ψηφιακές τους δραστηριότητες ασφαλείς και βιώσιμες για τους ίδιους και για τους άλλους. Στο διαδίκτυο, όλες και όλοι δικαιούνται ασφάλεια και προστασία, καθώς και σεβασμό στις ιδέες που μοιράζονται και δίκαιη μεταχείριση των πόρων που δημιουργούν και διαδίδουν. Το δικαίωμα πρόσβασης συνοδεύεται αναπόφευκτα από προσδοκίες και ευθύνες, και τα σχολεία και οι οικογένειες έχουν καθοριστικό ρόλο στην προετοιμασία των νέων για να τις αναλάβουν.

Καθώς η τεχνολογία διεισδύει αβίαστα σε κάθε πτυχή της καθημερινής μας ζωής, η ιδιωτικότητα και η προστασία συνδέονται όλο και πιο στενά. Σήμερα, η ασφάλεια στο διαδίκτυο δεν εξαρτάται πλέον μόνο από το πώς εμείς, ως ψηφιακές/-οί πολίτες, διαχειριζόμαστε τους δικούς μας κινδύνους ασφάλειας, αλλά και από το να διασφαλίζουμε ότι οι ενέργειες και η συμπεριφορά μας δεν θέτουν σε κίνδυνο άλλα άτομα. Το να είσαι ψηφιακή/-ός πολίτης σημαίνει, επομένως, να μάθεις πώς να προστατεύεις την πρόσβαση στις συσκευές σου και να χειρίζεσαι με φροντίδα οτιδήποτε μπορεί να απειλήσει την ιδιωτικότητα και την ασφάλεια τόσο τη δική σου όσο και των άλλων ατόμων. Η εκπαίδευση των παιδιών ώστε να συμμετάσχουν υπεύθυνα στην ψηφιακή κοινωνία και οικονομία πρέπει να αποτελεί προτεραιότητα, εάν το διαδίκτυο θέλουμε να είναι ένα περιβάλλον εμπιστοσύνης, όπου επικρατούν τα θεμελιώδη ανθρώπινα δικαιώματα και η κοινωνική συνείδηση.

Η ΔΙΚΗ ΜΟΥ ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ Η ΔΙΚΗ ΣΟΥ

Η προστασία της ιδιωτικότητας στο διαδίκτυο απαιτεί ένα ευρύ φάσμα δεξιοτήτων. Η ίδια η έννοια της ιδιωτικότητας στηρίζεται στη γνώση και στην κριτική κατανόηση του εαυτού και των άλλων, καθώς και στην αξία της ανθρώπινης αξιοπρέπειας και των ανθρώπινων δικαιωμάτων. Αυτό δεν είναι δυνατό χωρίς μια στέρεη γνώση για το πώς λειτουργούν τα ισχυρά εργαλεία επικοινωνίας του σήμερα, μια κριτική κατανόηση των πολλών τρόπων με τους οποίους οι πληροφορίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν εναντίον μας, και του πώς αποσπάσματα πληροφοριών ή φωτογραφίες με ετικέτες μπορούν εύκολα να συνδυαστούν για να σχηματίσουν μια πολύ πιο λεπτομερή και ενδεχομένως ευαίσθητη εικόνα από ό,τι αρχικά προοριζόταν. Η ιδιωτικότητα αποτελεί μια πολιτισμικά ευαίσθητη έννοια που απαιτεί στέρεη κατανόηση της πολιτισμικής ποικιλίας, σεβασμό στις πεποιθήσεις, την κοσμοθεωρία και τις πρακτικές των άλλων, καθώς και κίνητρο για την προστασία τέτοιων προσωπικών πληροφοριών από τη διάδοσή τους στο διαδίκτυο.

Ζούμε σε μια εποχή μεγάλων δεδομένων, όπου οι προσωπικές πληροφορίες αποτελούν ένα είδος νομίσματος από μόνες τους. Οι πολίτες παντού, και όχι μόνο τα παιδιά και οι νέοι άνθρωποι, πρέπει να έχουν κατά νου στις διαδικτυακές τους δραστηριότητες, ειδικά στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και κατά τη χρήση μηχανών αναζήτησης, ότι μπορεί να είναι ο καταναλωτής, αλλά ταυτόχρονα είναι και το προϊόν. Τόσο οι εμπορικοί ιστότοποι όσο και οι μη, προσαρμόζουν το περιεχόμενο που μας παρέχουν βάσει ενός προφίλ που έχει διαμορφωθεί από τα ψηφιακά ίχνη που αφήνουμε online. Ακόμη και οι εθνικές εκλογές και τα δημοψηφίσματα φέρεται ότι έχουν επηρεαστεί μέσω της δημιουργίας προφίλ ψηφοφόρων και της χρήσης μεγάλων δεδομένων με αθέμιτους τρόπους.

Αν και στον σημερινό κόσμο είναι σχεδόν αδύνατο για τις/τους πολίτες να διατηρήσουν πλήρη έλεγχο των προσωπικών τους δεδομένων, η εκπαίδευση μπορεί να προσφέρει πολλά, ενισχύοντας τις σχετικές δεξιότητες. Η κατανόηση των όρων και προϋποθέσεων των παρόχων υπηρεσιών πληροφόρησης, για παράδειγμα, και ο σκοπός των cookies πριν από τη συγκατάθεση σε αυτά, είναι ουσιώδη για την ψηφιακή πολιτειότητα. Οι πολίτες πρέπει επίσης να μπορούν να αποφασίζουν πότε θα παρέχουν ή δεν θα παρέχουν τα ζητούμενα δεδομένα, να επαληθεύουν τον σκοπό και την τελική χρήση της συλλογής δεδομένων, και να βεβαιώνονται ότι γνωρίζουν πώς θα επεξεργαστούν οι συλλεγόμενες πληροφορίες. Πρέπει να γνωρίζουν πώς, πότε και πού να αποδέχονται την πρόσβαση σε προσωπικά δεδομένα, να αρνούνται τη συλλογή τους χωρίς ενημερωμένη συναίνεση, να τα διορθώνουν, να ζητούν τη διαγραφή τους ή την αποεγγραφή τους.

Οι πολίτες χρειάζεται να γνωρίζουν πώς να επικοινωνούν με τους παρόχους υπηρεσιών και να ζητούν αποκατάσταση από την εθνική Αρχή Προστασίας Δεδομένων, από τη δικαιοσύνη (ανάλογα με τη νομοθεσία της χώρας) ή από οργανώσεις υπεράσπισης, όταν παραβιάζονται τα δικαιώματά τους.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

Είναι σημαντικό τα παιδιά να ξεκινούν να μαθαίνουν να διαχειρίζονται την ψηφιακή τους ταυτότητα από τη στιγμή που εισέρχονται στον ψηφιακό χώρο, και να αντιλαμβάνονται γρήγορα πόσο εύκολο είναι να αποκαλύψουν περισσότερες πληροφορίες από όσες προορίζονταν. Πρέπει να κατανοούν κριτικά ποια στοιχεία των δεδομένων τους είναι ιδιωτικά, ποια μπορούν να κοινοποιηθούν με ασφάλεια και πώς αυτό διαφέρει ανάλογα με το πλαίσιο, π.χ. με τα μέλη της οικογένειας, ως μαθητής ή μέλος αθλητικού συλλόγου, ή όταν επισκέπτονται γιατρό ή υπηρεσία υγείας. Όταν τα παιδιά αρχίζουν να χρησιμοποιούν ανεξάρτητα διαδικτυακές υπηρεσίες, πρέπει να μπορούν να επιλέγουν τότε είναι ασφαλέστερο και νόμιμο να χρησιμοποιούν ψευδώνυμο ή διαφορετικούς λογαριασμούς, προφίλ ή διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου για να προστατεύσουν την ταυτότητά τους. Ένα ακόμη πρώτο βήμα, που μπορεί να γίνει και μια διασκεδαστική δραστηριότητα για πολύ μικρά παιδιά, είναι η εκμάθηση δημιουργίας, αλλαγής και διαχείρισης κωδικών πρόσβασης. Όλα αυτά αποτελούν μέρος της ανάπτυξης δεξιοτήτων στη «διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας», μια θεμελιώδη ικανότητα ψηφιακής πολιτειότητας που βασίζεται σε ένα ευρύ φάσμα γνώσεων, αξιών και στάσεων.

Η κλοπή ταυτότητας μπορεί να συμβεί όταν τα άτομα διαρρέουν αθέλητα ιδιωτικές πληροφορίες ή παρέχουν εθελοντικά προσωπικά δεδομένα ως αποτέλεσμα απόπειρας phishing ή απάτης, και μπορεί να εξελιχθεί επικίνδυνα. Η απώλεια ελέγχου ενός σχετικά ασήμαντου διαδικτυακού λογαριασμού, όπως η πρόσβαση σε ένα διαδικτυακό φόρουμ, μπορεί εύκολα να διορθωθεί, αλλά η παραβίαση ενός προφίλ σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ενός κύριου λογαριασμού ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή μιας διαδικτυακής τραπεζικής ταυτότητας μπορεί να έχει πολύ σοβαρές συνέπειες. Εκτός από το οικονομικό και κοινωνικό κόστος για το θύμα, προσωπικά δεδομένα και δεδομένα σχετικά με τις διαδικτυακές του συνδέσεις μπορεί να τεθούν σε κίνδυνο. Φανταστείτε μόνο αν κάποιος άρχιζε να χρησιμοποιεί τον λογαριασμό ή την πιστωτική σας κάρτα για να παραγγείλει προϊόντα online ή να προσποιείται ότι είναι εσείς μέσω του προφίλ ή του ηλεκτρονικού σας ταχυδρομείου!

ΚΥΒΕΡΝΟΑΣΦΑΛΕΙΑ - ΜΙΑ ΤΑΧΕΩΣ ΑΥΞΑΝΟΜΕΝΗ ΑΠΕΙΛΗ

Οι ψηφιακές/-οί πολίτες σήμερα έχουν κοινή ευθύνη να συμβάλλουν στη διατήρηση ενός ασφαλούς διαδικτυακού περιβάλλοντος. Η παραβίαση συστημάτων (hacking) αποτελεί μια αυξανόμενη πρόκληση. Το 2017 προκάλεσε τη διακοπή λειτουργίας εκτεταμένων συστημάτων νοσοκομείων, τραπεζών και ναυτιλιακών υπηρεσιών. Συγκριτικά, γίνονται πολύ λίγα για να ευαισθητοποιηθούν οι μαθητές σχετικά με τη σοβαρότητα τέτοιων αντικοινωνικών συμπεριφορών, οι οποίες σίγουρα θα επικρίνονταν έντονα σε ένα μη διαδικτυακό πλαίσιο.

Το spam, το phishing, οι ιοί, το κακόβουλο λογισμικό (malware) και τα bots έχουν επίσης εκτεταμένες συνέπειες, και οι ψηφιακές/-οί πολίτες μπορούν να προστατευτούν από αυτές τις απειλές αν γνωρίζουν από πού να προμηθευτούν τα κατάλληλα εργαλεία προστασίας και πώς να τα χρησιμοποιούν. Η κατανόηση και η φροντίδα του ψηφιακού μας περιβάλλοντος είναι εξίσου σημαντική με τη φροντίδα του σπιτιού και του φυσικού μας περιβάλλοντος, ειδικά καθώς το Διαδίκτυο των Πραγμάτων (IoT) και το Διαδίκτυο των Παιχνιδιών εισβάλλουν στην καθημερινή μας ζωή. Η βιωσιμότητα, τόσο στο διαδίκτυο όσο και εκτός αυτού, στηρίζεται στη γνώση, την κριτική κατανόηση και στην αξία των ανθρώπινων δικαιωμάτων και της αξιοπρέπειας, καθώς η απροσεξία ενός ατόμου μπορεί να θέσει σε κίνδυνο ολόκληρη την οικογένεια, το σχολείο ή ένα ολόκληρο δίκτυο. Διδάσκουμε τα μικρά παιδιά πώς να πλοηγούνται με ασφάλεια στους κινδύνους του σπιτιού, της πόλης ή της κοινότητάς τους· δεν θα πρέπει, λοιπόν, να μάθουν ταυτόχρονα πώς να πλοηγούνται με ασφάλεια και στον διαδικτυακό κόσμο, για τη δική τους ευημερία και αυτή των γύρω τους;

Η ιδιωτικότητα και η ασφάλεια αποτελούν έναν σημαντικό τομέα στην εκπαίδευση για την ψηφιακή πολιτειότητα, που πρέπει να φροντίζεται από τις κυβερνήσεις, τις εκπαιδευτικές αρχές, τις οικογένειες και τα ίδια τα παιδιά. Με μια ισχυρή, καλά εφαρμοσμένη πολιτική ιδιωτικότητας και ασφάλειας πολλαπλών συμμετόχων στην κοινωνία, ενσωματωμένη στο σχολικό πρόγραμμα, τα παιδιά και οι νέοι μπορούν να γίνουν ψηφιακά ικανοί και ενδυναμωμένοι ώστε να απολαμβάνουν τα δικαιώματά τους και να σέβονται τις ευθύνες τους ως πολίτες στην ψηφιακή εποχή. Η τεχνολογία blockchain θα μπορούσε επίσης να προστεθεί στην εκπαιδευτική ατζέντα, καθώς υπόσχεται να επιλύσει πολλές από τις διλήμματα και προκλήσεις που έχουν ήδη συζητηθεί: ιδιωτικότητα, προστασία δεδομένων, διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας και κυβερνοασφάλεια.



ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

Καθώς η έννοια της ιδιωτικότητας διαφέρει σημαντικά ανάμεσα σε πολιτισμούς και οικογένειες, θα πρέπει να γίνεται καθημερινό θέμα συζήτησης στην οικογένεια. Τα παιδιά μαθαίνουν από το παράδειγμα των γονέων τι μπορούν να μοιράζονται και πότε, και η κριτική τους κατανόηση του κόσμου διαμορφώνεται εν μέρει από το να γνωρίζουν γιατί ορισμένες πληροφορίες είναι ιδιωτικές και γιατί είναι σημαντικό να σέβονται τα δεδομένα των άλλων.

Οι στοχευμένες εμπορικές διαφημίσεις, οι πληροφορίες και η προπαγάνδα δυστυχώς είναι δύσκολο να αποφευχθούν και μπορεί να είναι ιδιαίτερα επιβλαβείς για τα νεαρά μυαλά. Τα παιδιά και οι νέοι πρέπει να γίνουν συνειδητοί σχετικά με το πώς γίνεται η παρακολούθηση και η δημιουργία προφίλ, και ότι αφήνουν ψηφιακά ίχνη όταν χρησιμοποιούν μηχανές αναζήτησης, επισκέπτονται ιστοσελίδες, πραγματοποιούν διαδικτυακές αγορές ή κάνουν «like» στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Πρέπει να γνωρίζουν ότι ακόμη και τα «likes» τους παρακολουθούνται και χρησιμοποιούνται για να χαρτογραφηθεί το προφίλ τους, ώστε οι διαφημίσεις να προσαρμόζονται και να στοχεύουν σε αυτούς. Τα cookies μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία παρακολούθησης και δημιουργίας προφίλ, αλλά, καθώς παίζουν και «θετικό» ρόλο διευκολύνοντας την πρόσβαση στις αγαπημένες ή πιο χρησιμοποιούμενες ιστοσελίδες, δεν είναι πάντα εύκολο να τα αρνηθεί κανείς. Αν και τα πραγματικά οφέλη των cookies είναι αμφισβητήσιμα, συνιστάται έντονα η προστασία από ανεπιθύμητη παρακολούθηση μέσω cookies τρίτων μερών. Η τακτική εκκαθάριση του ιστορικού πλοήγησης είναι ένας ακόμη τρόπος για να μειωθεί η παρακολούθηση και να περιοριστούν οι στοχευμένες διαφημίσεις.

Για να αποφύγουν να πέσουν θύματα προπαγάνδας, ανήθικων εμπορικών πρακτικών και πληθώρας πληροφοριών που σπαταλά χρόνο, οι ψηφιακές/-οί πολίτες χρειάζεται να αναπτύξουν ισχυρές δεξιότητες κριτικής σκέψης και ανάλυσης. Υπάρχουν εργαλεία φιλτραρίσματος και μπλοκαρίσματος διαφημίσεων, αλλά σπάνια είναι πλήρως αξιόπιστα, και είναι χρήσιμο οι νέοι άνθρωποι να δημιουργούν δικές τους στρατηγικές αποφυγής ή άμεσης διαγραφής ανεπιθύμητου περιεχομένου. Αυτή η πολύτιμη μαθησιακή δραστηριότητα αποτελεί ένα πρώτο βήμα για την ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης.

Οι ψηφιακές/-οί πολίτες έχουν πολιτική ευθύνη να διαχειρίζονται την κυβερνοασφάλεια σε κάθε δική τους συσκευή που συνδέεται στο διαδίκτυο, εφαρμόζοντας τις διαθέσιμες ρυθμίσεις ιδιωτικότητας και ασφάλειας και εγκαθιστώντας λογισμικό κατά των ιών, του spam, του malware και άλλο λογισμικό για βέλτιστη ασφάλεια. Η ανεπαρκής ασφάλεια διευκολύνει τη διακίνηση spam, το οποίο αποτελεί έναν από τους πιο διαδεδομένους τρόπους διάδοσης ψευδών ή απατηλών πληροφοριών και εκμετάλλευσης της καλοπιστίας των παραληπτών για συλλογή πληροφοριών ή οικονομικό όφελος. Καθημερινά εμφανίζονται εκατοντάδες νέοι ιοί και malware, επομένως οι χρήστρες/-ες πρέπει να είναι προσεκτικές/-οί στην τακτική ενημέρωση της ασφάλειας κάθε φορά που διατίθενται νέες εκδόσεις ή ενημερωτικά patches. Οι ρυθμίσεις γεωεντοπισμού (geolocation) και το Bluetooth πρέπει να απενεργοποιούνται όταν δεν χρησιμοποιούνται, καθώς παρέχουν εύκολη πρόσβαση σε εισβολείς και μπορούν να αποκαλύψουν πολύ περισσότερες πληροφορίες για εμάς από ό,τι θα θέλαμε.



ΑΞΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Τα παιδιά αποκτούν πολλές από τις πρώτες τους γνώσεις σχετικά με το πώς λειτουργεί η κοινωνία μέσα από τη μάθηση για την ιδιωτικότητα, τη διαχείριση ταυτότητας και την ασφάλεια. Η ιδιωτικότητα συνδέεται στενά με τις πρώτες εμπειρίες των παιδιών από τον κόσμο έξω από το σπίτι τους και προσφέρει μια ιδανική ευκαιρία να μάθουν για το μοίρασμα, την ενσυναίσθηση, την προσοχή και το γεγονός ότι όταν κάτι δίνεται, δεν μπορεί να ανακληθεί. Ο καθορισμός του δικού τους προφίλ και του προφίλ των γύρω τους θα εισαγάγει τα παιδιά στις έννοιες της διαφορετικότητας και της συμπερίληψης, θα ακονίσει την ικανότητά τους να ακούν και να παρατηρούν, θα καλλιεργήσει ανοιχτότητα προς την πολιτισμική ποικιλομορφία και, αν αντιμετωπιστεί παιδαγωγικά, μπορεί να ενισχύσει την αυτοεκτίμησή τους. Τα μεγαλύτερα παιδιά μπορούν να λάβουν σημαντικά μαθήματα σχετικά με την ιδιωτικότητα αν οι γονείς ή οι δάσκαλοι τους ζητούν να εκτυπώνουν από καιρό σε καιρό τη σελίδα του προφίλ τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και να την αναρτούν σε δημόσιο χώρο. Τα μεγαλύτερα παιδιά θα ευαισθητοποιηθούν πιο γρήγορα για τις διπλές αξίες σε σχέση με την ιδιωτικότητα διαδικτυακά και εκτός διαδικτύου.

Πολλοί γονείς και εκπαιδευτικοί διδάσκουν στα παιδιά την οδική ασφάλεια και διασφαλίζουν ότι προστατεύονται μέχρι να αναπτύξουν την απαραίτητη ικανότητα να γίνουν αυτόνομα, ωστόσο τα πολύ μικρά παιδιά συχνά περιφέρονται ελεύθερα στον διαδικτυακό χώρο, ο οποίος είναι πολύ μεγαλύτερος από οποιαδήποτε πόλη ή δρόμο.

Η αυτοπροστασία, η ιδιωτικότητα και η ασφάλεια μπορούν και πρέπει να διδάσκονται μέσω παιχνιδιών και δραστηριοτήτων κατάλληλων για την ηλικία τους, από τη στιγμή που τα παιδιά αποκτούν πρόσβαση σε μια συσκευή συνδεδεμένη στο διαδίκτυο. Στη συνέχεια, μπορούν να προχωρούν βήμα-βήμα εκτός διαδικτύου μέχρι να είναι γνωστικά έτοιμα να εισέλθουν στον ψηφιακό χώρο.

Η ασφάλεια αφορά επίσης τη φροντίδα των άλλων και τη ενεργή συμβολή στη δημιουργία θετικών αλλαγών στο περιβάλλον στο οποίο ζούμε. Είναι σημαντικό τα παιδιά και οι νέοι να μάθουν για τη θετική πλευρά της ασφάλειας, η οποία μας επιτρέπει να εμπιστευόμαστε και να σεβόμαστε ο ένας τον άλλον και να παίρνουμε ενεργά μέτρα για την ευημερία των άλλων.

Η ασφάλεια αποτελεί, επιπλέον, έναν ταχέως αναπτυσσόμενο αλλά μέχρι τώρα παραμελημένο τομέα απασχόλησης για τις μελλοντικές γενιές. Τα σπίτια και τα παιχνίδια που συνδέονται με Wi-Fi και, στο πολύ κοντινό μέλλον, τα αυτοκίνητα και τα μέσα μαζικής μεταφοράς καθιστούν την ασφάλεια μια πολύ σημαντική πτυχή της ζωής μας, η οποία ήδη προσφέρει πολλά υποσχόμενες ευκαιρίες σπουδών και επαγγελματικής σταδιοδρομίας. Η ασφάλεια είναι ένα συναρπαστικό θέμα για διερευνητική μάθηση στο σχολείο και στο σπίτι.

Εικόνα 17: Ιδιωτικότητα και ασφάλεια - Βασικές ικανότητες ψηφιακής πολιτειότητας



ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ





ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

Η ανωνυμία βρίσκεται στη βάση πολλών από τις προκλήσεις και τους κινδύνους που προκύπτουν από τις διαδικτυακές αλληλεπιδράσεις και συνδέεται άμεσα με την έννοια της λογοδοσίας. Όταν οι χρήστριες/-ες του διαδικτύου πιστεύουν ότι οι πράξεις τους δεν μπορούν να εντοπιστούν ή να συνδεθούν με τους ίδιους, τείνουν να συμπεριφέρονται με πολύ διαφορετικό τρόπο απ' ό,τι θα έκαναν σε άλλη περίπτωση. Η ηθική συμπεριφορά σε καταστάσεις που φαίνονται ανώνυμες απαιτεί μεγαλύτερη έμφαση στις αξίες της δικαιοσύνης και της ισότητας, οι οποίες βασίζονται στον σεβασμό της ανθρώπινης αξιοπρέπειας και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, στην κοινωνική υπευθυνότητα και σε μια υπεύθυνη και σεβαστική στάση απέναντι στον εαυτό μας και στους άλλους ανθρώπους.

Η ιδιωτικότητα είναι μια έννοια που εξελίσσεται συνεχώς. Καθώς ενσωματώνουμε και αξιοποιούμε ολοένα και πιο διάχυτες τεχνολογίες στην καθημερινή μας ζωή, μέσα από μια διαδικασία που είναι γνωστή ως «εξομάλυνση», σταδιακά αποδεχόμαστε χαμηλότερα ή διαφορετικά πρότυπα και αξίες. Αποτελεί άραγε ηθικό προβληματισμό το γεγονός ότι πολλοί νέοι άνθρωποι σήμερα αντιλαμβάνονται το 1984 του Τζορτζ Όργουελ απλώς ως ένα ψυχαγωγικό μυθιστόρημα; Το άρθρο 16 της Σύμβασης των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού (UNCRC) υπογραμμίζει ότι τα παιδιά έχουν δικαίωμα στην ιδιωτικότητα· μήπως όμως παραβιάζουμε αυτό το δικαίωμα μέσω υπερβολικά διάχυτων τεχνολογικών πρακτικών και λόγω της έλλειψης εκπαίδευσης στην ιδιωτικότητα και γραμματισμού στην ψηφιακή κουλτούρα;

Ορισμένα από τα πιο πρόσφατα παιχνίδια που συνδέονται στο διαδίκτυο και κυκλοφορούν στην αγορά εγείρουν ηθικές ανησυχίες στους υποστηρικτές των ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Κούκλες, ρομπότ και άλλες μορφές «έξυπνων» συσκευών έχουν τη δυνατότητα να καταγράφουν τις πιο προσωπικές σκέψεις και ιδέες ενός παιδιού και, εάν τα μέτρα ασφάλειας δεν είναι επαρκώς ισχυρά, αυτές οι πληροφορίες μπορεί να προσπελαστούν και να επαναχρησιμοποιηθούν από τρίτους.

Οι οικογένειες χρειάζεται να είναι περισσότερο ενήμερες για τις δυνατότητες των οικιακών συσκευών που συνδέονται στο διαδίκτυο, για το ποια δεδομένα συλλέγονται και για το πού καταλήγουν αυτά τα δεδομένα. Ποιος θα φανταζόταν, για παράδειγμα, ότι το κινητό μας τηλέφωνο καταγράφει την ταχύτητα των μετακινήσεών μας, πέρα από το να μας ενημερώνει για το πόσα χιλιόμετρα περπατάμε καθημερινά, ή ότι οι συσκευές παρακολούθησης βρεφών μεταδίδουν μέσω του διαδικτύου ιδιαίτερα ιδιωτικές δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα στο παιδικό δωμάτιο;

Τα υπεύθυνα πρόσωπα και όργανα χάραξης πολιτικής και οι χρήστριες/-ες οφείλουν να ασκήσουν πίεση στους φορείς επεξεργασίας δεδομένων, ώστε να παρέχεται η δυνατότητα φιλοξενίας των διαδικτυακών δεδομένων κάθε ατόμου στο δικό του προσωπικό «νέφος» ή ακόμη —στην περίπτωση του Διαδικτύου των Πραγμάτων και των συνδεδεμένων παιχνιδιών— στο δικό του τοπικό δίκτυο ή διακομιστή.



ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΞΗ

Ζητήστε από τα παιδιά να πραγματοποιήσουν μια αναζήτηση στο Google με το δικό τους όνομα. Φροντίστε να εξετάσουν επίσης τα αποτελέσματα στις ενότητες εικόνων και βίντεο. Στη συνέχεια, ζητήστε τους να δημιουργήσουν μια ειδοποίηση Google (Google Alert) με το όνομά τους, ώστε να ενημερώνονται κάθε φορά που αυτό εμφανίζεται στο διαδίκτυο. Υπάρχουν πληροφορίες που θα ήθελαν να αφαιρεθούν; Πώς βρέθηκαν αυτές οι πληροφορίες στο διαδίκτυο και ποια είναι η πιο αποτελεσματική διαδικασία για να ζητηθεί η αφαίρεση του συγκεκριμένου περιεχομένου;

Ζητήστε από τα παιδιά να εργαστούν σε ομάδες των τριών ή τεσσάρων ατόμων και να προτείνουν έναν ισχυρό κωδικό πρόσβασης για έναν υποθετικό (ψεύτικο) διαδικτυακό λογαριασμό. Διευκρινίστε ότι πρέπει να δημιουργήσουν έναν καινούριο κωδικό και όχι κάποιον που ήδη χρησιμοποιούν. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα παρουσιάζει τον κωδικό της και τα υπόλοιπα παιδιά καλούνται να εντοπίσουν, παρατηρώντας τις προτάσεις, ποια χαρακτηριστικά καθιστούν έναν κωδικό ισχυρό.



ΚΑΛΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ/ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Προσεγγίζοντας την έννοια της ιδιωτικότητας με διαπολιτισμική οπτική – Συζητήστε με τα παιδιά την έννοια της ιδιωτικότητας, εξετάζοντας πώς αυτή διαφέρει από πολιτισμό σε πολιτισμό αλλά και από οικογένεια σε οικογένεια. Ζητήστε τους να συγκεντρώσουν πληροφορίες που να στηρίζουν τη συζήτηση και να διερευνήσουν τους λόγους που μπορεί να εξηγούν αυτές τις διαφορετικές αντιλήψεις. Η δραστηριότητα μπορεί να συνδεθεί με μαθήματα Ιστορίας ή Γεωγραφίας, ώστε η ψηφιακή πολιτειότητα να ενσωματωθεί διαθεματικά στα γνωστικά αντικείμενα. Το τελικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να είναι η δημιουργία ενός κώδικα ιδιωτικότητας της τάξης, ο οποίος μπορεί να κοινοποιηθεί σε όλο το σχολείο. Επανεξετάστε τον κώδικα μετά από μερικούς μήνες, ώστε να εντοπιστούν οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν τα παιδιά στην εφαρμογή του στις διαδικτυακές τους δραστηριότητες.

Δημιουργία προφίλ

Με πολύ μικρά παιδιά, εργαστείτε πάνω στη δημιουργία του «προφίλ» τους. Ξεκινήστε ζητώντας τους να γράψουν ή να ζωγραφίσουν μερικά στοιχεία για τον εαυτό τους (π.χ. τη διεύθυνσή τους, το αγαπημένο τους φαγητό, το τηλέφωνο των γονιών τους κ.ά.). Αφού προηγηθεί συζήτηση για το τι σημαίνει ιδιωτικότητα, ζητήστε από τα παιδιά: να βάλουν κόκκινο πλαίσιο γύρω από τις πληροφορίες που είναι ιδιωτικές και δεν πρέπει να μοιράζονται, πράσινο πλαίσιο γύρω από πληροφορίες που μπορούν να μοιραστούν με όλους, και πορτοκαλί πλαίσιο γύρω από πληροφορίες που μπορούν να μοιραστούν μόνο σε ορισμένες περιπτώσεις, εξηγώντας ποιες είναι αυτές (π.χ. σε επίσκεψη στον γιατρό).

Με μεγαλύτερα παιδιά εξερευνήστε και συγκρίνετε προφίλ ατόμων σε κάποια από τα πιο δημοφιλή μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Ποιες πληροφορίες αποκαλύπτονται ακούσια; Δημιουργήστε μια λίστα με χαρακτηριστικά για ένα ασφαλέστερο προφίλ.

Θα μπορούσαν επίσης να δοκιμάσουν να προσκαλέσουν έναν/μία ειδικό ή κάποιο άτομο από μια εταιρεία κινητής τηλεφωνίας, ώστε να φέρει εξειδικευμένη γνώση και να προσδώσει πρόσθετο ενδιαφέρον στη δραστηριότητα. Οι εταιρείες συχνά ενδιαφέρονται ιδιαίτερα για τέτοιες ευκαιρίες να έρθουν σε επαφή με νέους χρήστες, σε ένα καλά επιτηρούμενο πλαίσιο. Πληροφορίες σχετικά με την ενημέρωση των μέτρων ασφάλειας σε άλλες συσκευές που είναι συνδεδεμένες στο διαδίκτυο, καθώς και έρευνα για επιπλέον εργαλεία, μπορούν να βρεθούν στο <https://archive.epic.org/privacy/tools.html>

Ζητήστε από τα παιδιά να φανταστούν τις συνέπειες της απώλειας ενός διαδικτυακού ερευνητικού έργου. Πώς συγκρίνονται αυτές οι συνέπειες με την απώλεια ενός υπολογιστή ή ενός tablet που θα μπορούσε να αντικατασταθεί; Ζητήστε τους να καταρτίσουν έναν κατάλογο ελέγχου με μέτρα ασφάλειας για την αποφυγή απώλειας περιεχομένου.



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει υλικά σχετικά με αυτό το φυλλάδιο στο [Internet literacy handbook](#). Πιο συγκεκριμένα, δείτε το ILH Fact sheet 9, “Privacy and privacy settings”; Fact sheet 19, “Cybercrime: spam, malware, fraud and security”; Fact sheet 20, “Labelling and filtering”; Fact sheet 26, “Are you the product? Big data, data mining and privacy”.

Συμβουλευτείτε τη σελίδα του Συμβουλίου της Ευρώπης στη διεύθυνση www.coe.int/en/web/internet-usersrights/privacy-and-data-protection για να μάθετε περισσότερα σχετικά με το έργο του στον τομέα της προστασίας δεδομένων. Το Φυλλάδιο 19 του Εγχειριδίου Διαδικτυακού Γραμματισμού του Συμβουλίου της Ευρώπης είναι αφιερωμένο στην κυβερνοασφάλεια και σε συναφή θέματα. Επίσης, μπορεί να είναι χρήσιμο να διαβάσετε πληροφορίες σχετικά με τον Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων (GDPR), ο οποίος εφαρμόστηκε στα κράτη-μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης τον Μάιο του 2018: <https://gdpr-info.eu/>

Οι αρχές προστασίας δεδομένων, ιδιαίτερα εξειδικευμένες στον τομέα της ιδιωτικότητας και της ασφάλειας, διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη στήριξη των εκπαιδευτικών στην ψηφιακή εκπαίδευση των πολιτών. Πρόσφατα ανέπτυξαν ένα πλαίσιο επιμόρφωσης για μαθήτριες/-ές, ειδικά αφιερωμένο στην προστασία προσωπικών δεδομένων, για χρήση σε μια διαθεματική προσέγγιση στα επίσημα σχολικά προγράμματα και στα προγράμματα κατάρτισης των εκπαιδευτικών: το «Πλαίσιο Ικανοτήτων Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων για Μαθητές Σχολείου» https://www.edps.europa.eu/sites/default/files/publication/16-10-18_resolution-competency-framework_en.pdf.

Στις αρχές του 2018, το Ηνωμένο Βασίλειο, μέσω του Συμβουλίου για την Ασφάλεια των Παιδιών στο Διαδίκτυο (UK Council for Child Internet Safety – UKCCIS), δημοσίευσε ένα πλαίσιο με στόχο να παρέχει στα παιδιά και τους νέους ανθρώπους με τα απαραίτητα εφόδια για την ψηφιακή ζωή. Το «Education for a Connected World» αποσκοπεί στον εντοπισμό των δεξιοτήτων και ικανοτήτων που χρειάζεται να διαθέτουν τα παιδιά και οι νέοι, σε διαφορετικές ηλικίες και στάδια ανάπτυξης, ώστε να μπορούν να κινούνται στον διαδικτυακό κόσμο με ασφάλεια και υπευθυνότητα. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι εστιάζει ειδικά σε οκτώ διαφορετικές πτυχές της εκπαίδευσης για την ασφάλεια στο διαδίκτυο, μεταξύ των οποίων η αυτοεικόνα και η ταυτότητα, η διαχείριση της διαδικτυακής πληροφορίας, καθώς και η ιδιωτικότητα και η ασφάλεια. <https://www.gov.uk/government/publications/education-for-a-connected-world>

Η αμερικανική οργάνωση για τη διαδικτυακή ασφάλεια «iKeepSafe» έχει αναπτύξει ένα εκτενές πρόγραμμα σπουδών για την προστασία της ιδιωτικότητας, το οποίο παρέχει δραστηριότητες για την τάξη και την οικογένεια, απευθυνόμενες σε παιδιά προεφηβικής και εφηβικής ηλικίας. <https://ikeepsafe.org/privacy-curriculum-matrix/>

Το How to Geek προσφέρει συγκεκριμένες και σαφώς τεκμηριωμένες ιδέες για τη δημιουργία ενός κωδικού πρόσβασης (www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/). Άλλες δραστηριότητες σχετικές με την ασφάλεια, που απευθύνονται σε μεγαλύτερα παιδιά, έχουν δημοσιευτεί από έναν βρετανικό οργανισμό που εξειδικεύεται στους τομείς STEM (επιστήμη, τεχνολογία, μηχανική και μαθηματικά):

(www.stem.org.uk/resources/community/collection/401587/gcse-cyber-security).

ΔΙΑΣΤΑΣΗ 10

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ

” Είναι αυτά τα πράγματα όντως καλύτερα από αυτά που ήδη έχω ή απλώς έχω εκπαιδευτεί μην αισθάνομαι ικανοποίηση με αυτά που έχω τώρα;

Τσακ Παλάνιουκ



Είναι θεμελιώδες όλα τα άτομα να κατανοούν τα δικαιώματά τους ως καταναλώτριες/-τές προϊόντων και υπηρεσιών. Η εκπαίδευση στην ενημερωμένη κατανάλωση μπορεί να είναι διττή: αφενός ενημέρωση για τα δικαιώματα που έχει ως πρόσωπο που καταναλώνει και αφετέρου η εφαρμογή αυτών των δικαιωμάτων και υποχρεώσεων όταν προϊόντα και υπηρεσίες εκμεταλλεύονται και/ή παραβιάζουν τα δικαιώματα των άλλων.

Το διαδίκτυο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για να βοηθήσει τις/τους ψηφιακές/-ούς πολίτες να κατανοήσουν τις επιλογές τους ως καταναλώτριες/-ές στη σημερινή κοινωνία, αλλά και ως μέσο για να τις/τους βοηθήσει να διεκδικήσουν τα δικαιώματά τους. Ορισμένες εκστρατείες εκπαίδευσης ενημερωμένης κατανάλωσης έχουν αξιοποιήσει με επιτυχία τα μέσα επικοινωνίας για την προσέγγιση ευρύτερου κοινού, και σήμερα το διαδίκτυο μπορεί να ενισχύσει και να προωθήσει την ευαισθητοποίηση με γρήγορο ρυθμό σε παγκόσμιο επίπεδο.

Με τις νέες τεχνολογίες που επιτρέπουν την πραγματοποίηση αγορών μέσω αναγνώρισης προσώπου ή μέσω ενσωματωμένων τσιπ ή ηλεκτρονικών τατουάζ, το καταναλωτικό κοινό πρέπει να συνεχίσει να είναι προσεκτικό. Περισσότερο από το 60% των Ευρωπαίων έχουν καθημερινή πρόσβαση στο διαδίκτυο και πάνω από τα δύο τρίτα των χρηστών του διαδικτύου έχουν πραγματοποιήσει αγορές online.³³

Ένας ακόμη τομέας της κατανόησης των δικαιωμάτων αυτών, ή ίσως πιο σωστά ο αντίποδας της κατανόησης αυτής, είναι η επιχειρηματικότητα. Οι ψηφιακές/-οί πολίτες λειτουργούν επίσης ως επιχειρηματίες, πωλούν προϊόντα και υπηρεσίες σε άλλα πρόσωπα στο διαδίκτυο. Αυτές/-οί οι επιχειρηματίες χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να προωθήσουν τα προϊόντα τους, διαδικτυακές πλατφόρμες για να τα φιλοξενήσουν, ψηφιακά συστήματα παράδοσης για να τα αποστείλουν και πολλά άλλα. Οι επιχειρηματίες που δραστηριοποιούνται στο διαδίκτυο πλέον ενδιαφέρονται περισσότερο από ποτέ για τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις του καταναλωτικού κοινού τους, καθώς δραστηριοποιούνται σε αυτήν την ψηφιακή οικονομία που ρυθμίζεται πλέον από τον Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων (GDPR).



ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

Το να είσαι ψηφιακή/-ός πολίτης συχνά σημαίνει ότι καταναλώνεις, χωρίς όμως να έχεις ενεργή γνώση του τι αυτό πραγματικά συνεπάγεται. Η ενδυνάμωση των ψηφιακών καταναλωτριών/-ων σημαίνει την παροχή ενός πλαισίου αρχών και εργαλείων που τους επιτρέπει να κινούνται σε μια έξυπνη, βιώσιμη και περιεκτική οικονομία. Η εκπαίδευση σε αυτές τις αρχές και τα εργαλεία βρίσκεται στην πρώτη γραμμή της επιτυχημένης ενημέρωσης και συμμετοχής στην οικονομία, ψηφιακή ή μη.

33. http://data.unaids.org/pub/outlook/2010/20100713_outlook_at aids_en.pdf.

Το ηλεκτρονικό εμπόριο έχει αναμφίβολα φέρει θετικά οφέλη, καθώς τα ψώνια γίνονται πιο εύκολα και πιο βολικά. Ωστόσο, οι συναλλαγές μέσω ηλεκτρονικού εμπορίου δεν είναι απαλλαγμένες από κινδύνους. Οι πρόσφατες τάσεις δείχνουν ότι όλο και περισσότερα παιδιά πραγματοποιούν διαδικτυακές αγορές (συχνά μέσω του λογαριασμού πιστωτικής κάρτας των γονέων) πριν συμπληρώσουν τα 18 έτη ή ακόμα και πριν αποκτήσουν μια κατάλληλη εργασία μερικής απασχόλησης. Τα βιντεοπαιχνίδια και άλλες διαδικτυακές ψυχαγωγίες για παιδιά συχνά χρησιμοποιούν έννοιες χρημάτων για να δηλώσουν αξία μέσα στο παιχνίδι. Τα παιδιά δεν κατανοούν πάντα την πραγματική αξία του χρήματος, όπως μπορούν να επιβεβαιώσουν οι γονείς όταν βλέπουν τις αγορές εντός εφαρμογής. Η ανησυχία ότι τα παιδιά «εικονικοποιούν» το χρήμα μπορεί να έχει οικονομικό αντίκτυπο για το μέλλον τους.

Κατά τη διάρκεια μιας αγοράς και πριν δώσετε προσωπικά δεδομένα, ελέγξτε για το σύμβολο του κλειδωμένου λουκέτου που εμφανίζεται στη γραμμή εργαλείων. Αυτό είναι ένδειξη ότι η συναλλαγή σας πραγματοποιείται μέσω ασφαλούς σύνδεσης. Πριν κάνετε διαδικτυακές συναλλαγές, βεβαιωθείτε ότι η διεύθυνση URL περιλαμβάνει το “https”. Το “s” σημαίνει “secure” (ασφαλές) στο Πρωτόκολλο Μεταφοράς Υπερκειμένου (Hypertext Transfer Protocol) και πιστοποιεί τον ιστότοπο και τον σχετικό ιστό, προστατεύοντας από επιθέσεις τύπου “man-in-the-middle”.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ/ΑΞΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Οι ψηφιακές/-οί πολίτες που έχουν εκπαιδευτεί στη σημασία της ενημερωμένης κατανάλωσης μπορούν να αναπτύξουν μια βιώσιμη αντίληψη της κατανάλωσης, η οποία επικεντρώνεται στην ευημερία και την ασφάλεια. Η ανάδειξη της έννοιας της/του «πολίτη που καταναλώνει» δεν μπορεί να αγνοηθεί, καθώς τα άτομα λαμβάνουν αποφάσεις με βάση ηθικές, κοινωνικές, οικονομικές ή οικολογικές πεποιθήσεις.

Η καταναλωτική πολιτειότητα ξεκίνησε ως μια έννοια από τον Καναδά και γρήγορα κερδίζει έδαφος, καθώς η παγκοσμιοποίηση δημιουργεί ευκαιρίες και κινδύνους, τόσο εκτός διαδικτύου όσο και στο διαδίκτυο. Η εκπαίδευση στη βιώσιμη κατανάλωση έχει βασικά μαθησιακά αποτελέσματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν παράλληλα για την εκπαίδευση στην ψηφιακή πολιτειότητα, με το μοντέλο πεταλούδας του Συμβουλίου της Ευρώπης: αξίες, στάσεις, γνώση και κριτική κατανόηση. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε:

- ▶ κριτική συνειδητότητα
- ▶ οικολογική ευθύνη
- ▶ δράση και συμμετοχή
- ▶ παγκόσμια αλληλεγγύη

Η ενημερωμένη κατανάλωση, συμπεριλαμβανομένης της διαδικτυακής επιχειρηματικότητας, όσον αφορά κάθε πτυχή του προϊόντος ή της υπηρεσίας, μπορεί να αυξήσει την εμπιστοσύνη του καταναλωτικού κοινού, καθώς είναι σε θέση να κάνει επιλογές που αντικατοπτρίζουν αυτή τη γνώση.

Εικόνα 18: Ενημερωμένη κατανάλωση - Βασικές ικανότητες ψηφιακής πολιτειότητας



ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΗ ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ





ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

Οι καταναλώτριες/-ές θα πρέπει να είναι ενημερωμένες/-νοι ότι οι αγορές μέσω διαδικτύου απαιτούν επιπλέον μέτρα ασφαλείας, όχι μόνο για να διασφαλιστούν τα οικονομικά τους στοιχεία, αλλά και για να παραμείνει ιδιωτική η ταυτότητα και οι επιλογές τους.

Όλες οι τεχνολογικές συσκευές και ο εξοπλισμός πρέπει να είναι ενημερωμένα με τις τελευταίες ρυθμίσεις ασφαλείας, και το καταναλωτικό κοινό θα πρέπει να θυμάται ότι, συχνά, μετά από ενημερώσεις ιστοτόπων ή πλατφορμών, οι ρυθμίσεις τους επανέρχονται στις προεπιλεγμένες τιμές.

Για αγορές μέσω διαδικτύου, σκεφτείτε να χρησιμοποιείτε μια ξεχωριστή πιστωτική κάρτα αποκλειστικά για διαδικτυακές αγορές, ώστε να μπορείτε να την παρακολουθείτε εύκολα.

Ελέγξτε ότι όλες οι περιοχές ολοκλήρωσης αγοράς (checkout) στο διαδίκτυο είναι κρυπτογραφημένες.

Χρησιμοποιήστε αξιόπιστους ιστοτόπους και να κρατάτε επιφυλάξεις σχετικά με προσφορές που φαίνονται υπερβολικά καλές για να είναι αληθινές.

Μελετήστε τα δικαιώματά σας πριν από την αγορά: προσφέρει η ιστοσελίδα επιστροφή χρημάτων, εγγύηση επιστροφής ή κάποιον άλλο τρόπο διεκδίκησης;

Να είστε ενήμερες/-οι για τα διαδικτυακά επιχειρηματικά μοντέλα που σας κάνουν να πληρώνετε έμμεσα για το περιεχόμενο ή τις υπηρεσίες που χρησιμοποιείτε και δεν σας παρέχουν δικαιώματα προστασίας (που πληρώνει για περιεχόμενο/ υπηρεσίες). Παραδείγματα περιλαμβάνουν την κοινοποίηση των δεδομένων σας, την έκθεσή σας σε διαφημίσεις ή ακόμα και την εξόρυξη κρυπτονομισμάτων μέσω του προγράμματος περιήγησης ενώ παρακολουθείτε περιεχόμενο. Κανένα από αυτά δεν είναι «κακό» από μόνο του, αλλά πρέπει να βρεθεί μια ισορροπία.

Τα πρόσωπα που επιχειρούν στο διαδίκτυο θα πρέπει να παρέχουν όρους και προϋποθέσεις κατανοητούς για τις/τους χρήτριες/-ες, καθώς και κατάλληλες δυνατότητες επιλογής συμμετοχής (opt-in).



ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΞΗ

Ζητήστε από τα παιδιά να επιλέξουν μια διαδικτυακή υπηρεσία πληρωμών, όπως το PayPal ή το Stripe. Προτρέψτε τα να διαβάσουν προσεκτικά τους όρους και τις προϋποθέσεις των πλατφορμών, ώστε να προσδιορίσουν τα κόστη των συναλλαγών και οποιαδήποτε άλλη σημαντική πληροφορία που οι χρήστες πρέπει να γνωρίζουν πριν από την αγορά.

Σχεδιάστε μαζί με τα παιδιά έναν ιστότοπο ηλεκτρονικού εμπορίου (π.χ. για πώληση σχολικών προϊόντων) ή συνεχίστε την εργασία σε υπάρχουσες πρωτοβουλίες αυτού του είδους που έχουν ήδη αναληφθεί στο πλαίσιο του σχολείου. Μελετήστε τη δομή ενός καλού ιστότοπου ηλεκτρονικού εμπορίου.

Ζητήστε από τα παιδιά να εξετάσουν διάφορους διαδικτυακούς ιστότοπους πωλήσεων. Ποια είναι τα προϊόντα που πωλούνται περισσότερο; Τι είδους εγγυήσεις ή πολιτικές επιστροφής χρημάτων παρέχονται; Ο ιστότοπος ηλεκτρονικών αγορών διαθέτει κανάλια διανομής σε όλο τον κόσμο; Επηρεάζει η παγκόσμια διανομή τα προϊόντα που πωλούνται περισσότερο;

Δημιουργήστε μια έρευνα σχετικά με την ηλεκτρονική επιχειρηματικότητα, όπου τα παιδιά μπορούν να επιλέξουν διάφορα άτομα που επιχειρούν σε πλατφόρμες όπως είναι το YouTube, το Instagram ή αλλού. Ζητήστε από τα παιδιά να εντοπίσουν τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που προσφέρει το κάθε πρόσωπο, τις μεθόδους παράδοσης, τους όρους και τις προϋποθέσεις, καθώς και άλλα μέτρα προστασίας που έχουν ληφθεί για την προστασία του καταναλωτικού κοινού.



ΚΑΛΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ/ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

Όταν πραγματοποιείτε μια διαδικτυακή αγορά, ενημερωθείτε για το πρόσωπο ή την εταιρία που πουλάει. Για παράδειγμα, το eBay επιτρέπει τη δημιουργία φήμης βάσει του ιστορικού τους και των αξιολογήσεων που έχουν λάβει.

Ερευνήστε την ιστορία της Amazon, πώς δημιουργήθηκε η εταιρεία και πώς συνεχίζει να αναπτύσσεται. Ζητήστε από τα παιδιά να ετοιμάσουν μια συζήτηση-αντιπαράθεση (debate) σχετικά με το αν η Amazon προσέφερε αξία στις/στους καταναλώτριες/-τές, στις κερδοσκοπικές εταιρίες και στις κοινότητες.

Βεβαιωθείτε ότι έχετε έλεγχο των προσωπικών σας δεδομένων και ανατρέξτε στον Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων (GDPR) για καλύτερη κατανόηση. Δώστε προσοχή στα πεδία που αφορούν τις επιλογές του πωλητή να διατηρεί τα δεδομένα σας ή να επικοινωνεί μαζί σας για σκοπούς μάρκετινγκ.

Αν έχετε οποιαδήποτε αμφιβολία σχετικά με την αξιοπιστία μιας ιστοσελίδας, μην διστάσετε να κάνετε κάποια έρευνα στο διαδίκτυο και να αναζητήσετε μαρτυρίες, κριτικές ή εμπειρίες άλλων καταναλωτών.

Έρευνα - Προτρέψτε τα παιδιά να επιλέξουν το αγαπημένο τους τεχνολογικό προϊόν, όπως ένα smartphone, ένα tablet, έναν υπολογιστή ή μια παιχνιδοκονσόλα. Ζητήστε τους να διερευνήσουν την αλυσίδα παραγωγής της συσκευής: υπάρχουν παρανομίες, απασχόληση ανηλίκων κ.ά.; Είναι οι καταναλωτές ενημερωμένοι για την προέλευση των μερών και των εξαρτημάτων που απαρτίζουν την τεχνολογία τους; Γιατί ή γιατί όχι;

Κατά την προσφορά προϊόντων και υπηρεσιών online, δημιουργήστε μια επισταμένη έρευνα (due diligence) με τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις των καταναλωτών. Στη συνέχεια, βεβαιωθείτε ότι η επιχειρηματική σας δραστηριότητα δεν παραβιάζει αυτά τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις.



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης διαθέτει υλικά σχετικά με αυτό το φυλλάδιο στο [Internet literacy handbook](#). Πιο συγκεκριμένα, δείτε το ILH Fact sheet 13, "Shopping online" και Fact sheet 9, "Privacy and privacy settings".

Η Οδηγία της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για τα Δικαιώματα των Καταναλωτών: https://commission.europa.eu/law/law-topic/consumer-protection-law/consumer-contract-law/consumer-rights-directive_en

Scientific Committee on Consumer Safety (SCCS):
https://health.ec.europa.eu/scientific-committees/scientific-committee-consumer-safety-sccs_en

Υποστήριξη κοινωνικών επιχειρηματιών από το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο: [www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI\(2017\)599346](http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2017)599346)

"Citizens, consumers and the citizen-consumer: articulating the citizen interest in media and communications regulation", Livingstone S., Lunt P. and Miller L., Sage publications (<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1750481307071985>).

Ασφαλέστερες αγορές στο διαδίκτυο - από τη Δανία, 17 σημαντικές συμβουλές για αγορές στο διαδίκτυο, ασφαλείς ιστοσελίδες, αποφυγή απάτης, για αυτόνομη χρήση στην τάξη ή στο σπίτι: <https://heimdalsecurity.com/blog/cyber-security-tips/>

ΓΛΩΣΣΑΡΙ

Αυτό το γλωσσάρι ορίζει και εξηγεί τους κύριους όρους που χρησιμοποιούνται στον οδηγό. Όποτε θεωρείται κατάλληλο, τοποθετεί αυτούς τους όρους στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE) και επισημαίνει τα αμφιλεγόμενα ζητήματα και τις προκλήσεις που πρέπει να λάβουν υπόψη τους τα πρόσωπα που θα τον χρησιμοποιήσουν.

Πρόσβαση

Η ικανότητα των ατόμων και των οργανισμών να συνδέονται στο διαδίκτυο, χρησιμοποιώντας κάθε είδους συσκευές (υπολογιστές, τάμπλετ ή κινητά, για παράδειγμα) και κάθε είδους υπηρεσίες (όπως ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και εφαρμογές). Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), η πρόσβαση αποτελεί προϋπόθεση για την ψηφιακή πολιτειότητα, καθώς το διαδίκτυο έχει γίνει κρίσιμος πόρος, απαραίτητος για ποικίλες διαδικτυακές και εκτός διαδικτύου δραστηριότητες.»

Δείτε επίσης: Λογαριασμός

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 1 “Πρόσβαση και συμπερίληψη”

Λογαριασμός

Ένας λογαριασμός στο διαδίκτυο δημιουργείται με όνομα χρήστη και κωδικό πρόσβασης. Λειτουργεί ως κλειδί για πολλά διαδικτυακά εργαλεία και υπηρεσίες. Επιτρέπει την πιστοποίηση και την εξουσιοδότηση του χρήστη για την πρόσβαση και χρήση των διαδικτυακών υπηρεσιών. Στην εκπαίδευση για την ψηφιακή υπηκοότητα (DCE), εγείρει ζητήματα απορρήτου και ρυθμίσεων ασφάλειας.

Δείτε επίσης: Πρόσβαση, Ιδιωτικότητα

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Αντι-ιικό

Ένα πρόγραμμα υπολογιστή που προσπαθεί να εντοπίσει, να απομονώσει, να εμποδίσει και να εξαλείψει ιούς υπολογιστών και άλλο κακόβουλο λογισμικό. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), είναι σημαντικό για την ασφάλεια στο διαδίκτυο, καθώς η έλλειψη προστασίας μπορεί να οδηγήσει σε κλοπή ταυτότητας, παραβιάσεις ασφάλειας ή άλλα ζητήματα που σχετίζονται με την διαδικτυακή ευημερία.

Δείτε επίσης: Ιδιωτικότητα, ταχύτητα διάδοσης

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Εφαρμογή

Αρχικά ορίστηκε ως “ένα διαδραστικό πρόγραμμα που μπορεί να προσπελαστεί μέσω ενός προγράμματος περιήγησης ιστού για τη μετάδοση πληροφοριών”. Καθώς το κινητό τηλέφωνο έχει εξελιχθεί σε ένα μίνι-υπολογιστή με πρόσβαση στο διαδίκτυο, οι εφαρμογές (apps) αναφέρονται σε δημοφιλείς εφαρμογές λογισμικού για τον τελικό χρήστη, που επεκτείνουν τις δυνατότητες του τηλεφώνου, επιτρέποντας στους χρήστες να εκτελούν πολλές καθημερινές δραστηριότητες, από ψυχαγωγία (ταξίδια, φαγητό, παιχνίδια ή κοινωνική δικτύωση) μέχρι συλλογή πληροφοριών (ειδήσεις, χάρτες ή MOOCs). Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), η κατανόηση της “κουλτούρας των εφαρμογών” και του διαδεδομένου οικοσυστήματός τους είναι σημαντική για την ενδυνάμωση των πολιτών, ιδιαίτερα των νέων και των ατόμων με αναπηρίες, καθώς η κινητή συνδεσιμότητα έχει αλλάξει τον τρόπο που οι άνθρωποι επικοινωνούν, μοιράζονται πληροφορίες και μαθαίνουν από τις βιβλιοθήκες και τα διαθέσιμα διαδικτυακά υλικά.

Δείτε επίσης: Πρόγραμμα περιήγησης, Όροι υπηρεσίας (TOS)

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 2 “Μάθηση και δημιουργικότητα”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Τεχνητή νοημοσύνη (AI)

Μια επιστημονική περιοχή της Πληροφορικής που διερευνά τις θεωρίες και τις τεχνικές που χρειάζονται για τον σχεδιασμό και τη δημιουργία ψηφιακών περιβαλλόντων και λογισμικού. Παράγει, για παράδειγμα, εικονικούς “προσωπικούς βοηθούς” που έχουν σχεδιαστεί για να μιμούνται την ανθρώπινη συμπεριφορά. Οι χρήστριες/-ες συνήθως αλληλεπιδρούν με την Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) μέσω μιας σειράς φωνητικών ή γραπτών ερωτήσεων, τις οποίες το σύστημα απαντά αναλόγως.

Η τεχνολογία ΑΙ εμφανίζεται επίσης σε ψηφιακά παιχνίδια, ρομποτική, βοηθούς οδήγησης και σε όλα τα συστήματα που χρειάζεται να προσπελάσουν μεγάλο όγκο δεδομένων για να διευκολύνουν αποφάσεις. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), η παρακολούθηση των εξελίξεων στο πεδίο ΑΙ είναι σημαντική, καθώς εγείρει ζητήματα χρήσης προσωπικών/ιδιωτικών δεδομένων και συναφή θέματα υπηκοότητας που σχετίζονται με το απόρρητο, την αξιοπρέπεια, την ευημερία, την πολιτική και τον δημόσιο χώρο.

Δείτε επίσης: Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR), Μεγάλα δεδομένα, Ρομπότ

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 6 “Ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνίες”

Επαυξημένη πραγματικότητα (AR)

Μια τεχνολογία που υπερθέτει μια εικόνα που έχει δημιουργηθεί από υπολογιστή πάνω στην αντίληψη του χρήστη για κάτι στον πραγματικό κόσμο, δημιουργώντας μια διαδραστική εμπειρία. Αυτό μπορεί να γίνει χρησιμοποιώντας ένα κινητό τηλέφωνο σε ένα ειδικά σχεδιασμένο πλαίσιο τύπου κουτιού, ή χρησιμοποιώντας μια αφιερωμένη συσκευή. Τα αντικείμενα του πραγματικού κόσμου “ενισχύονται” με πληροφορίες που δημιουργούνται από υπολογιστή, οι οποίες μπορεί να περιλαμβάνουν οπτικές ή ακουστικές πληροφορίες, ή ακόμα και κίνηση ή άρωμα. Η Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) μπορεί να μας βοηθήσει να εξερευνήσουμε πώς, για παράδειγμα, μπορεί να έμοιαζαν τα αρχαία ερείπια στο παρελθόν, ή πώς μπορεί να φαίνονται μέρη ή αντικείμενα στο μέλλον, όπως νέες οδικές αρτηρίες σε μια πόλη.

Δείτε επίσης: Εφαρμογή, Τεχνητή Νοημοσύνη (AI), Μεγάλα δεδομένα, Βιντεοπαιχνίδι, Εικονική πραγματικότητα (VR)

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 6 “Ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνίες”

Μεγάλα δεδομένα

Μεγάλα και πολύπλοκα σύνολα δεδομένων στα οποία μπορούν να εφαρμοστούν διάφοροι στατιστικοί τύποι ανάλυσης (για την προφίλ των ανθρώπων, την πρόβλεψη συμπεριφοράς ή για αναλυτικά στοιχεία μάθησης). Για να δοθεί νόημα σε τόσο μεγάλες ποσότητες δεδομένων, τα δεδομένα συχνά αναλύονται χρησιμοποιώντας τα πέντε V: Όγκος (Volume), Ποικιλία (Variety), Ταχύτητα (Velocity), Αξιοπιστία (Veracity) και Αξία (Value). Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι προκλήσεις και οι αμφιλεγόμενες πτυχές περιλαμβάνουν την ακεραιότητα των δεδομένων, την κοινή χρήση δεδομένων, τη μεταφορά δεδομένων και την προστασία του απορρήτου των πληροφοριών.

Δείτε επίσης: Τεχνολογία blockchain, Δεδομένα, Ιδιωτικότητα, σκιαγράφηση προφίλ

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 6 “Ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνίες”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Τεχνολογία blockchain

Ένας τρόπος αρχειοθέτησης δεδομένων που υλοποιείται μέσω μιας λίστας εγγραφών που ονομάζονται “μπλοκ”. Αυτά τα μπλοκ δείχνουν το ένα προς το άλλο μέχρι να δημιουργήσουν μια “αλυσίδα” που μπορεί να διανεμηθεί στο δίκτυο μέσω τεχνολογίας peer-to-peer. Τα μπλοκ περιέχουν κρυπτογραφικά δεδομένα που είναι ιδιαίτερα προστατευμένα και, μέχρι στιγμής, η τεχνολογία θεωρείται ένα από τα ασφαλέστερα συστήματα δεδομένων. Η ίδια τεχνολογία χρησιμοποιείται για τη δημιουργία του ψηφιακού νομίσματος “bitcoin”.

Δείτε επίσης: Μεγάλα δεδομένα, Δεδομένα, Ιδιωτικότητα

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Πρόγραμμα περιήγησης

Λογισμικό που χρησιμοποιείται για πλοήγηση στο διαδίκτυο. Οι χρήστες μπορούν να προσπελάσουν ιστότοπους εισάγοντας το κατάλληλο URL (μια μοναδική αλφαριθμητική διεύθυνση που ανακατευθύνει σε έναν συγκεκριμένο ιστότοπο) ή κάνοντας κλικ σε συνδέσμους που έχουν αποκτηθεί, για παράδειγμα, μέσω αναζήτησης σε μηχανή αναζήτησης. Τα περισσότερα προγράμματα περιήγησης προσφέρουν λειτουργίες όπως φίλτρα ηλικίας, ιστορικό των επισκεπτόμενων ιστότοπων ή βιβλιοθήκη αγαπημένων διευθύνσεων.

Δείτε επίσης: Εφαρμογή, Πρόσβαση, Μηχανή αναζήτησης, ψηφιακό αποτύπωμα

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 1 “Πρόσβαση και συμπερίληψη”, 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Φέρε τη συσκευή σου (BYOD)

Αναφέρεται στην πολιτική που επιτρέπει σε εργαζόμενες/-ους, εκπαιδευτικούς ή μαθητρίες/-τές να φέρνουν προσωπικές συσκευές (φορητούς υπολογιστές, τάμπλετ ή έξυπνα τηλέφωνα) στον χώρο εργασίας ή στην τάξη. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτιότητα (DCE), μπορεί να είναι χρήσιμη για την επέκταση της πρόσβασης και τη βελτίωση της χρήσης εκπαιδευτικών υλικών, αλλά εγείρει επίσης ζητήματα ισότητας, ένταξης και ασφάλειας (κακόβουλο λογισμικό, ιοί).

Δείτε επίσης: Πρόσβαση, Αντι-ιικό, Εφαρμογή

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 1 “Πρόσβαση και συμπερίληψη”

Chat room

Οποιαδήποτε μορφή διαδικτυακής συζήτησης, που περιλαμβάνει από ζωντανές συνομιλίες σε πραγματικό χρόνο με γνωστά ή άγνωστα άτομα (διαδικτυακά φόρουμ), η οποία διαφέρει από την άμεση ανταλλαγή μηνυμάτων (instant messaging) που προορίζεται για επικοινωνία ένα προς ένα. Τα chat rooms χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο κυρίως για την ανταλλαγή πληροφοριών στις τάξεις και σε διαδικτυακά μαθησιακά περιβάλλοντα.

Δείτε επίσης: Εφαρμογή, VoIP

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 2 “Μάθηση και δημιουργικότητα”

Υπολογιστικό νέφος

Ένα μοντέλο της επιστήμης της Πληροφορικής που επιτρέπει σε ένα σύνολο δικτυωμένων στοιχείων (συσκευές, διακομιστές, πλατφόρμες υπηρεσιών, αποθετήρια κ.ά.) να συνδέονται απρόσκοπτα μεταξύ τους. Αυτό επιτρέπει στα άτομα να έχουν πρόσβαση στις διαδικτυακές τους υπηρεσίες (όπως ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, εργαλεία εργασίας, μουσική, αποθετήρια δεδομένων ή ταινίες) από οποιαδήποτε συσκευή συνδεδεμένη στο διαδίκτυο, χωρίς άμεσο κατέβασμα (download). Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι αμφιλεγόμενες πτυχές σχετίζονται με ζητήματα ασφάλειας και απορρήτου, καθώς ο πάροχος υπηρεσιών μπορεί να έχει πρόσβαση στα δεδομένα ανά πάσα στιγμή και να τα βλάψει είτε κατά λάθος είτε εσκεμμένα ή να τα κοινοποιήσει σε τρίτους. Υπάρχουν επίσης ζητήματα σχετικά με τη νομική κυριότητα των δεδομένων και ανησυχίες γύρω από το απόρρητο και την εμπιστευτικότητα, ιδιαίτερα λαμβάνοντας υπόψη τις μελλοντικές δυνατότητες ανάπτυξης προσωπικών βοηθών ΑΙ.

Δείτε επίσης: Πρόσβαση, ΑΙ, τεχνολογία blockchain, δεδομένα, ιδιωτικότητα

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 2 “Μάθηση και δημιουργικότητα”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Ενημερωμένη κατανάλωση

Η κατανόηση από τους χρήστες των δικαιωμάτων και των υποχρεώσεών τους ως καταναλωτές διαδικτυακών προϊόντων και υπηρεσιών. Τις περισσότερες φορές, αυτά τα δικαιώματα περιγράφονται στους “όρους υπηρεσίας/χρήσης” (terms of service). Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), η κατανόηση των δικαιωμάτων των καταναλωτών συνεπάγεται ζητήματα που αφορούν την παραβίαση των δικαιωμάτων των άλλων και νομικά και ηλικιακά κατάλληλα μέσα για την κατανόηση όλων των διαστάσεων των “όρων υπηρεσίας”.

Δείτε επίσης: Όροι υπηρεσίας

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Cookie

Ένα μικρό αρχείο που αποθηκεύεται στον υπολογιστή ενός χρήστη, σχεδιασμένο να κρατά μια μικρή ποσότητα δεδομένων ειδικά για έναν συγκεκριμένο χρήστη, για τη διαχείριση ενός ιστότοπου. Κάθε φορά που ο χρήστης επισκέπτεται ξανά τον ιστότοπο, το cookie αποστέλλεται ξανά στον διακομιστή όπου φιλοξενείται ο ιστότοπος. Ένα cookie παρακολούθησης μπορεί να ενσωματωθεί με διαφημιστικό υλικό από τρίτους και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αναφορά του ιστορικού περιήγησης ενός χρήστη και τη διευκόλυνση στοχευμένων και προσαρμοσμένων διαφημίσεων. Η απόρριψη ενός cookie μπορεί να κάνει ορισμένους ιστότοπους μη χρησιμοποιήσιμους. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι αμφιλεγόμενες πτυχές προκύπτουν γύρω από τη δυνατότητα ενεργοποίησης ή απενεργοποίησης/διαγραφής των cookies. Μπορούν να θεωρηθούν εισβολή στην ιδιωτικότητα, καθώς επιτρέπουν τη δημιουργία προφίλ χωρίς γνώση του χρήστη. Απαιτούν κριτική σκέψη για την αποφυγή προπαγάνδας και ανήθικων εμπορικών πρακτικών.

Δείτε επίσης: Πρόσβαση, Δεδομένα, Ιδιωτικότητα

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Διαδικτυακός εκφοβισμός

Μια επιβλαβής μορφή παρενόχλησης, που χρησιμοποιεί ηλεκτρονικά εργαλεία και υπηρεσίες. Μπορεί να περιλαμβάνει ανάρτηση απειλών, φημών, σεξουαλικών σχολίων, διαδικτυακή εμμονική παρακολούθηση (cyberstalking) και λόγους μίσους. Οι συνέπειες για τα θύματα μπορεί να είναι σοβαρές (π.χ. φόβος, θυμός, κατάθλιψη ή χαμηλή αυτοεκτίμηση). Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), σχετίζεται με επιβλαβές διαδικτυακό περιεχόμενο και συμπεριφορές, καθώς και με ζητήματα που αφορούν έλλειψη ενσυναίσθησης, κίνδυνο περιορισμού της ελευθερίας της έκφρασης (chilling effect) και ευημερία.»

Δείτε επίσης: ηλεκτρονική φήμη, κλοπή ταυτότητας, ευημερία

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 4 “Ηθικές αρχές και ενσυναίσθηση”

Κυβερνοασφάλεια

Η προστασία των υπολογιστών από κλοπή και βλάβες στο υλικό τους, το λογισμικό και το περιεχόμενό τους. Περιλαμβάνει επίσης την προστασία από διακοπή υπηρεσιών με σκοπούμενα ή ατυχή μέσα (πειρατεία ή hacking). Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), το phishing, το spamming, οι ιοί και το κακόβουλο λογισμικό (malware) ανήκουν στους κινδύνους και τις προκλήσεις ασφάλειας. Η γνώση αυτών των προκλήσεων και των εργαλείων προστασίας που είναι διαθέσιμα στους πολίτες για τον έλεγχο του υλικού τους και των δεδομένων τους είναι απαραίτητη.

Δείτε επίσης: Ευημερία, Ιδιωτικότητα, Ασφάλεια

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Δεδομένα

Βασικά χαρακτηριστικά ενός ατόμου στην πραγματική ζωή, ψηφιακά μετασχηματισμένα. Στην περίπτωση ευαίσθητων προσωπικών πληροφοριών (Sensitive Personal Information – SPI), αυτά τα χαρακτηριστικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο τους ή σε συνδυασμό με άλλες πληροφορίες για την ταξινόμηση και τον εντοπισμό ενός πολίτη (όνομα, αριθμός κοινωνικής ασφάλισης, ημερομηνία και τόπος γέννησης, βιομετρικά δεδομένα κ.ά.) και για την αναγνώριση ενός πολίτη στο πλαίσιο του μέσω συνδεδεμένων στοιχείων (ιατρικές, εκπαιδευτικές, οικονομικές ή εργασιακές πηγές). Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι αμφιλεγόμενες πτυχές συνδέονται με τη χρήση αυτών των δεδομένων από τρίτους, είτε για εμπορικούς σκοπούς (αγορά συλλογής και πώλησης δεδομένων) είτε για εγκληματικούς σκοπούς (κλοπή δεδομένων για παράνομες δραστηριότητες). Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε παραβιάσεις ασφάλειας και απορρήτου.

Δείτε επίσης: τεχνολογία blockchain, Μεγάλα δεδομένα, σκιαγράφηση προφίλ

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Ψηφιακή αποτοξίνωση

Μια χρονική περίοδος κατά την οποία ένα άτομο απέχει από τη χρήση ηλεκτρονικών συσκευών (φορητοί υπολογιστές, έξυπνα τηλέφωνα, τάμπλετ κ.ά.). Παρουσιάζεται ως ευκαιρία για μείωση του στρες και εστίαση στην κοινωνική αλληλεπίδραση στο φυσικό κόσμο. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), αποτελεί ευκαιρία να δοθεί προσοχή στη συμμετοχή στην υπηκοότητα στην πραγματική ζωή και να ενισχυθεί η φυσική ευημερία, ενώ παράλληλα ενισχύεται το απόρρητο και η διάκριση μεταξύ εργασίας και αναψυχής.

Δείτε επίσης: Cookie, Ιδιωτικότητα, Ευημερία

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 5 “Υγεία και ευημερία”

Ψηφιακό χάσμα

Το οικονομικό, κοινωνικό και πολιτισμικό χάσμα που σχετίζεται με την πρόσβαση και τη χρήση της πληροφορικής. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε ανισότητες μεταξύ ατόμων και μεταξύ χωρών. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), τα ζητήματα σχετίζονται με την ένταξη και την κοινωνική δικαιοσύνη, καθώς και με τη μάθηση και τη γνώση. Μπορεί να οδηγήσει σε διπλού επιπέδου πολιτειότητα, με μακροχρόνιες επιπτώσεις στη συμμετοχή και την ευημερία στις δημοκρατίες. Σχετίζεται με την αδυναμία των πολιτών να έχουν πρόσβαση σε ψηφιακή τεχνολογία ή να τη χρησιμοποιούν, για παράδειγμα λόγω έλλειψης δεξιοτήτων.

Δείτε επίσης: Πρόσβαση, Ευημερία

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 1 “Πρόσβαση και συμπερίληψη”

Ψηφιακό αποτύπωμα

Το μοναδικό σύνολο εντοπισμένων ψηφιακών δραστηριοτήτων ενός ατόμου (για παράδειγμα αναρτήσεις ή πληρωμές) που αφήνονται στο διαδίκτυο. Οι ψηφιακές δραστηριότητες διακρίνονται σε δύο κατηγορίες: παθητικές (ή ακούσιες) και ενεργητικές (ή εκούσιες). Η πρώτη κατηγορία αφορά δεδομένα που συλλέγονται χωρίς τη γνώση του ατόμου, ενώ η δεύτερη αφορά δεδομένα που αποδεδειγμένα διατίθενται για κοινή χρήση και αλληλεπίδραση με άλλους στο διαδίκτυο.

Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), αυτό εγείρει ζητήματα απορρήτου, ιχνηλασιμότητας και ασφάλειας.

Δείτε επίσης: Πρόγραμμα περιήγησης, Ιδιωτικότητα, Ασφάλεια, Ίχνη

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Ψηφιακή ταυτότητα

Πληροφορίες για ένα άτομο, έναν οργανισμό ή μια συσκευή που αντιπροσωπεύει μια οντότητα της πραγματικής ζωής. Επιτρέπει τη διαδικασία πιστοποίησης ενός ατόμου που αλληλεπιδρά διαδικτυακά. Παρέχει αυτοματοποιημένη πρόσβαση σε άλλους υπολογιστές και διευκολύνει μεσολαβημένες σχέσεις. Έχει καταλήξει να περιλαμβάνει πτυχές της πραγματικής ταυτότητας ενός ατόμου και καλύπτει ολόκληρη τη συλλογή δεδομένων που παράγονται από τις διαδικτυακές ενέργειες και το ιστορικό ενός ατόμου (αγορές, περιήγηση, δικτύωση). Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), τα ζητήματα σχετίζονται με τη διαχείριση τέτοιων ιχνών και διαδικτυακών δραστηριοτήτων για να διασφαλιστεί η εμπιστοσύνη και η ευημερία και για την αποτροπή ακατάλληλης αποκάλυψης πληροφοριών.

Δείτε επίσης: Cookie, δεδομένα, ηλεκτρονική παρουσία, πολίτης του διαδικτύου

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Drone

Ένα μη εναέριο όχημα χωρίς πλήρωμα που μπορεί να έχει κάποιο βαθμό αυτονομίας και να λειτουργεί μέσω υπολογιστή. Τα drones χρησιμοποιούνταν αρχικά σε στρατιωτικό πλαίσιο, αλλά πλέον είναι ευρέως διαθέσιμα για χρήση.

Δείτε επίσης: ρομπότ

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 2 “Μάθηση και δημιουργικότητα”

Emoticons

Κειμενικές απεικονίσεις που αναπαριστούν τα συναισθήματα ή τις εκφράσεις προσώπου ενός χρήστη με τη μορφή εικονιδίων. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μεταφέρουν συναισθήματα και να διασφαλίσουν μοτίβα επικοινωνίας που ενδέχεται να οδηγήσουν σε παρεξηγήσεις (αστεία, πειράγματα κ.ά.) όταν λείπουν οπτικά και εκφραστικά στοιχεία στο διαδίκτυο. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), αποτελούν αναπόσπαστο μέρος των δεξιοτήτων που απαιτούνται για την έκφραση ενσυναίσθησης και την πρόληψη συγκρούσεων ή διαδικτυακού εκφοβισμού (cyberbullying).

Δείτε επίσης: διαδικτυακός εκφοβισμός, Ενσυναίσθηση

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 4 “Ηθικές αρχές και ενσυναίσθηση”, 5 “Υγεία και ευημερία”

Ενσυναίσθηση

Η ικανότητα να κατανοεί ή να νιώθει κανείς τι αισθάνεται ένα άλλο άτομο, βάζοντας τον εαυτό του στη θέση του άλλου. Αφορά επίσης την βιωματική εμπειρία και απαιτεί δεξιότητες και ικανότητες στο διαδίκτυο λόγω των κινδύνων παρεξηγήσεων που προκαλεί η έλλειψη προσωπικών συναντήσεων. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), εγείρει ζητήματα που αφορούν παράγοντες που διευκολύνουν την διαπροσωπική επικοινωνία και την ανωνυμία, καθώς και εμπόδια στις διαδικτυακές σχέσεις όπως ο διαδικτυακός εκφοβισμός (cyberbullying) ή το trolling.

Δείτε επίσης: διαδικτυακός εκφοβισμός, emoticons, συμμετοχή, ευημερία

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 4 “Ηθικές αρχές και ενσυναίσθηση”, 5 “Υγεία και ευημερία”

Ηλεκτρονική παρουσία

Αρχικά, η ηλεκτρονική παρουσία (e-presence) ήταν ένα εργαλείο μάρκετινγκ για προσωπική προβολή και η συνδυασμένη διαδικασία προσέλκυσης επισκεψιμότητας και δημιουργίας μιας διαρκούς θετικής εικόνας στο διαδίκτυο. Αυτό προϋποθέτει γνώση για τη βελτιστοποίηση μηχανών αναζήτησης (SEO), τη διαδικτυακή φήμη (e-reputation), τη χρήση κοινωνικών μέσων κ.ά. Έχει επεκταθεί ώστε να περιλαμβάνει τις προσωπικές και διαπροσωπικές δεξιότητες που καθοδηγούν την ψηφιακή ταυτότητα και τις κοινωνικές και γνωστικές ικανότητες για να το επιτυγχάνουν.

Δείτε επίσης: ψηφιακή ταυτότητα, ψηφιακή φήμη, ενσυναίσθηση, πολίτης του διαδικτύου, συμμετοχή

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 3 “Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός”, 6 “Ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνίες”

Ηλεκτρονική φήμη

Η αντίληψη που έχουν οι χρήστες του διαδικτύου για ένα άτομο, μια μάρκα ή μια εταιρεία. Αποτελεί στρατηγική επιρροής στο μάρκετινγκ για να κερδίσει likes και συστάσεις και να αυξήσει την κατάταξη ενός ιστότοπου ή διαδικτυακής υπηρεσίας. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι αμφιλεγόμενες πτυχές προκύπτουν σε σχέση με τους κινδύνους χειραγώγησης της εικόνας ή του branding ενός ατόμου και συνδέονται επίσης με τη χρηματοποίηση της διαδικτυακής παρουσίας.

Δείτε επίσης: Cookie, δεδομένα, κλοπή ταυτότητας, ηλεκτρονική παρουσία, selfie

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 3 “Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός”, 6 “Ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνίες”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

EuroDIG

Μια ευρωπαϊκή ανοιχτή πλατφόρμα πολλών ενδιαφερομένων για την ανταλλαγή απόψεων σχετικά με το διαδίκτυο και τον τρόπο διακυβέρνησής του. Δημιουργήθηκε το 2008 από διάφορους οργανισμούς, εκπροσώπους κυβερνήσεων και ειδικούς και προωθεί τον διάλογο και τη συνεργασία με την διαδικτυακή κοινότητα σε θέματα δημόσιας πολιτικής για το διαδίκτυο.

Ψευδείς ειδήσεις

Ένας τύπος σκόπιμης παραπληροφόρησης με στόχο την παραπλάνηση των χρηστών στο διαδίκτυο. Διαδίδεται μέσω παραδοσιακών μέσων και διαδικτυακών κοινωνικών μέσων. Σκοπός είναι η πρόκληση εμπορικής, οικονομικής ή πολιτικής ζημίας σε έναν στόχο ή άτομο. Στο διαδίκτυο, χρησιμοποιείται επίσης για την αύξηση των εσόδων (μέσω τίτλων clickbait, εσόδων από κλικ ή διαφημίσεων). Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι αμφιλεγόμενες πτυχές αφορούν την ποιότητα της πληροφορίας, τη χειραγώγηση της κοινής γνώμης, την εισβολή σε δημόσιους χώρους και την ακεραιότητα των εκλογών. Απαιτεί δεξιότητες κριτικής σκέψης και επαλήθευσης γεγονότων και πηγών. Τονίζει την πρόσβαση, καθώς και την ενημέρωση και την ικανότητα αξιολόγησης των μέσων και των πληροφοριών.

Δείτε επίσης: ηλεκτρονική φήμη, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, εικονική πραγματικότητα

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 3 “Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

FOMO

FOMO είναι η συντομογραφία του “fear of missing out” (φόβος μήπως χάσω κάτι).

Γεωεντοπισμός

Η ταυτοποίηση της πραγματικής γεωγραφικής θέσης ενός αντικειμένου, μιας συσκευής ή ενός ατόμου. Συνδέεται στενά με τη χρήση συστημάτων εντοπισμού θέσης (όπως GPS και ραντάρ). Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι αμφιλεγόμενες πτυχές αφορούν την ακατάλληλη παρακολούθηση των πολιτών καθώς και παραβιάσεις απορρήτου και ασφάλειας, αλλά ο γεωεντοπισμός μπορεί επίσης να προσφέρει πολύ ενδιαφέρουσες ευκαιρίες στην εκπαίδευση, τον πολιτισμό ή τον τουρισμό.

Δείτε επίσης: εφαρμογή, chat room, δεδομένα, ασφάλεια

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 2 “Μάθηση και δημιουργικότητα”, 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Hacking

Η διαδικασία κατά την οποία επιχειρείται η παραβίαση των αμυντικών μηχανισμών και η εκμετάλλευση των αδυναμιών ενός υπολογιστικού συστήματος ή δικτύου. Μπορεί να έχει ποικίλους λόγους, όπως διαμαρτυρία, κέρδος, παιχνίδι, κατασκοπεία και συλλογή πληροφοριών, ακόμα και ως μέσο αξιολόγησης των αμυντικών μηχανισμών έναντι πιθανών επιθέσεων. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), εγείρει προκλήσεις όσον αφορά την εμπιστοσύνη και τους κινδύνους (π.χ. παραβιάσεις σε νοσοκομεία ή τραπεζικά συστήματα). Για τα παιδιά, μπορεί να θεωρηθεί ως αντικοινωνική συμπεριφορά που μπορεί να οδηγήσει σε αποκλεισμό και προβλήματα ευημερίας στο διαδίκτυο.

Δείτε επίσης: πρόσβαση, αντι-ικό, εφαρμογή, ιδιωτικότητα, ασφάλεια, ευημερία

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 2 “Μάθηση και δημιουργικότητα”, 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Hashtag

Στη γλώσσα των κοινωνικών μέσων, η τοποθέτηση ενός χαρακτήρα hash (#) πριν από μια λέξη σημαίνει ότι δηλώνει το θέμα της συζήτησης, ακριβώς όπως η τοποθέτηση μιας ετικέτας σε ένα αντικείμενο για να διευκολυνθεί η εύρεσή του ξανά. Τα περισσότερα κοινωνικά μέσα ή ιστότοποι επιτρέπουν στους χρήστες να αναζητούν περιεχόμενο σαρώνοντας αυτά τα hashtags. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), η χρήση hashtag αποτελεί μέσο για τον εντοπισμό ορισμένων από τα πιο σχετικά θέματα που είναι “trending” στα κοινωνικά μέσα.

Δείτε επίσης: Μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ταχύτητα διάδοσης

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 6 “Ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνίες”, 7 “Ενεργή συμμετοχή”

ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)

Μη κερδοσκοπικός οργανισμός με έδρα την Καλιφόρνια που έχει την ευθύνη για την παροχή πρόσβασης στο διαδίκτυο, καθώς διαχειρίζεται τις διευθύνσεις πρωτοκόλλου διαδικτύου (IP), την ανάθεση αναγνωριστικών πρωτοκόλλου και τα γενικά (gTLD) και κωδικούς χωρών (ccTLD) ανώτατου επιπέδου. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι προκλήσεις προκύπτουν γύρω από την ανεξαρτησία του ICANN καθώς εξελίσσεται σε πλήρες διεθνές όργανο, εντός του ΟΗΕ, αντιμετωπίζοντας ζητήματα ακεραιότητας υπηρεσιών πληροφορικής και διαδικτυακών ελευθεριών.

Κλοπή ταυτότητας

Η σκόπιμη χρήση των προσωπικών στοιχείων ταυτοποίησης κάποιου άλλου (όπως αριθμοί πιστωτικών καρτών, PIN ή κωδικοί πρόσβασης). Συμβαίνει όταν αυτές οι πληροφορίες χρησιμοποιούνται για την τέλεση απάτης ή άλλων εγκλημάτων. Το θύμα μπορεί ακούσια να διαρρεύσει προσωπικές πληροφορίες ή να παρέχει εθελοντικά προσωπικά δεδομένα ως αποτέλεσμα απόπειρας phishing ή απάτης. Το θύμα μπορεί να υποστεί μακροχρόνιες συνέπειες που βλάπτουν την ταυτότητα και τη φήμη της/του. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), τα ζητήματα σχετίζονται με παραβίαση του απορρήτου, της ασφάλειας και της ευημερίας στο διαδίκτυο.

Δείτε επίσης: Cookie, διαδικτυακός εκφοβισμός, ηλεκτρονική φήμη, hacking, Phishing

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Διακυβέρνηση του διαδικτύου

Η ανάπτυξη και εφαρμογή, από τις κυβερνήσεις, τον ιδιωτικό τομέα και την κοινωνία των πολιτών, στους αντίστοιχους ρόλους τους, κοινών αρχών, κανόνων, διαδικασιών λήψης αποφάσεων και προγραμμάτων που καθορίζουν την εξέλιξη και τη χρήση του διαδικτύου.

Δείτε επίσης: ICANN, το διαδίκτυο των πολιτών, Φόρουμ Διακυβέρνησης του Διαδικτύου, ISOC

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 7 “Ενεργή συμμετοχή”, 8 “Δικαιώματα και ευθύνες”

Φόρουμ Διακυβέρνησης του Διαδικτύου

Μια οντότητα πολλών ενδιαφερομένων για το διάλογο χάραξης πολιτικής σχετικά με ζητήματα διακυβέρνησης του διαδικτύου. Συγκεντρώνει όλους τους ενδιαφερόμενους φορείς (κυβερνήσεις, ιδιωτικό τομέα, κοινωνία των πολιτών, τεχνική κοινότητα, ακαδημαϊκή κοινότητα) σε ίση βάση και μέσω μιας ανοικτής και συμμετοχικής διαδικασίας διαμόρφωσης αποφάσεων.

Δείτε επίσης: ICANN, το διαδίκτυο των πολιτών, Φόρουμ Διακυβέρνησης του Διαδικτύου, ISOC

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 7 “Ενεργή συμμετοχή”. 8 “Δικαιώματα και ευθύνες”

Το διαδίκτυο των πολιτών

Μια σύσταση του Συμβουλίου της Ευρώπης που προάγει την ανθρώπινη και πολιτιστική διάσταση του διαδικτύου ως συμπλήρωμα του Internet of Things. Πρόκειται για μια νέα έννοια που καλεί σε μια ανθρωποκεντρική προσέγγιση του διαδικτύου, με στόχο κυρίως την ενδυνάμωση όλων όσοι το χρησιμοποιούν και βασίζονται σε αυτό για τις καθημερινές τους δραστηριότητες.

Δείτε επίσης: Διακυβέρνηση του διαδικτύου, Το διαδίκτυο των πραγμάτων

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 7 “Ενεργή συμμετοχή”

Το διαδίκτυο των πραγμάτων

Το δίκτυο φυσικών συσκευών, αισθητήρων, ανιχνευτών, οχημάτων και οικιακών συσκευών ενσωματωμένων σε ηλεκτρονικά και διασυνδεδεμένων μέσω των δικτύων πληροφορικής. Επιτρέπει σε αυτά τα αντικείμενα να ανταλλάσσουν δεδομένα και να λαμβάνουν αποφάσεις χωρίς ανθρώπινη παρέμβαση, μέσω της υπάρχουσας υποδομής του διαδικτύου.

Οι έξυπνες εφαρμογές εφαρμόζονται σε σπίτια, πόλεις, αυτοκίνητα, δίκτυα ενέργειας κ.ά. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι προκλήσεις προκύπτουν όσον αφορά τη διαχείριση δεδομένων, το απόρρητο και την ασφάλεια, καθώς και τη συνολική ικανότητα και ενδυνάμωση της ανθρώπινης υπηκοότητας σε σχέση με αυτοματοποιημένες συσκευές.

Δείτε επίσης: δεδομένα, το διαδίκτυο των πολιτών, ρομπότ

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

ISOC (Internet Society)

Μια διεθνής μη κυβερνητική οργάνωση για την παγκόσμια συνεργασία και συντονισμό σχετικά με το διαδίκτυο και τις τεχνολογίες και εφαρμογές δικτύωσης του. Τα μεμονωμένα και οργανωτικά μέλη της κοινωνίας δεσμεύονται από έναν κοινό στόχο για τη διατήρηση της βιωσιμότητας και της παγκόσμιας κλίμακας του διαδικτύου.

Δείτε επίσης: ICANN, Φόρουμ Διακυβέρνησης του Διαδικτύου

Netizen

Ένας σύνθετος όρος από τις λέξεις “internet” και “citizen”, δηλαδή “πολίτης του διαδικτύου”. Περιγράφει ένα άτομο που συμμετέχει ενεργά σε διαδικτυακές κοινότητες ή στο διαδίκτυο γενικότερα. Υποδηλώνει ενεργή εμπλοκή στη βελτίωση του διαδικτύου, καθιστώντας το πνευματικό και κοινωνικό πόρο, ή στη βελτίωση των πολιτικών του δομών, ιδιαίτερα σε θέματα ανοιχτής πρόσβασης, ουδετερότητας του δικτύου (net neutrality) και ελευθερίας του λόγου.

Phishing

Λέξη που προκύπτει από τους όρους “phreaking” και “fishing”, που υποδηλώνει τη χρήση “δολώματος” για την παγίδευση ενός θύματος. Πρόκειται για την προσπάθεια απόσπασης ευαίσθητων προσωπικών πληροφοριών (SPI), προσποιούμενοι μια αξιόπιστη οντότητα (π.χ. τράπεζα, φίλο, μέσο κοινωνικής δικτύωσης). Σκοπός είναι η καθοδήγηση του χρήστη σε ψεύτικους ιστότοπους που μπορούν να διανείμουν κακόβουλο λογισμικό ή να χρησιμοποιήσουν τις ευαίσθητες πληροφορίες για άλλους παράνομους σκοπούς.

Δείτε επίσης: Αντι-ιικό, Κυβερνοασφάλεια, Malware, Προστασία

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 3 “Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός”, 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Δείτε επίσης: Ψηφιακή ταυτότητα, ηλεκτρονική παρουσία, συμμετοχή

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 7 “Ενεργή συμμετοχή”, 8 “Δικαιώματα και ευθύνες”

Nomophobia

Ο φόβος του να μην έχεις πρόσβαση σε κινητό τηλέφωνο που είναι σε λειτουργία.

Malware

Το δικαίωμα σε υγιή αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπων σε διαδικτυακές κοινότητες, μέσω wiki, ιστολογίων (blogs), παιχνιδιών και κοινωνικών μέσων. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), συνδέεται με την αυτοέκφραση, τη δημιουργία κοινοτήτων, τη συμμετοχή στην πολιτειότητα, την επιρροή και την ευημερία.

Δείτε επίσης: Ψηφιακή ταυτότητα, ενσυναίσθηση, ηλεκτρονική παρουσία, netizen, Μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 4 “Ηθικές αρχές και ενσυναίσθηση”, 7 “Ενεργή συμμετοχή”, 8 “Δικαιώματα και ευθύνες”

Phubbing

Λέξη που δημιουργείται από τις λέξεις “phone” (τηλέφωνο) και “snubbing” (αγνόηση), που περιγράφει τη συμπεριφορά κατά την οποία κάποιος βγάζει ή χρησιμοποιεί το κινητό του τηλέφωνο κατά τη διάρκεια μιας δια ζώσης αλληλεπίδρασης, αγνοώντας ουσιαστικά το άτομο που βρίσκεται μαζί του.

Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), το phubbing υποβαθμίζει την ποιότητα της ανθρώπινης επικοινωνίας, η οποία αποτελεί βασικό στοιχείο της ενεργού πολιτειότητας.

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 6 “Ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνίες”

Ιδιωτικότητα

Το δικαίωμα στην προσωπική ιδιωτικότητα μεταφέρεται στο διαδικτυακό περιβάλλον ως η δυνατότητα αποθήκευσης και διαμοιρασμού δεδομένων και προβολής περιεχομένου που αφορά το ίδιο το άτομο. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι προκλήσεις σχετίζονται με την αυτοαποκάλυψη και τους κινδύνους της για την ευημερία, τον διαδικτυακό εκφοβισμό, την ψηφιακή παρουσία και την κατάρτιση εμπορικών προφίλ.

Δείτε επίσης: Δεδομένα, ψηφιακό αποτύπωμα, ηλεκτρονική παρουσία, προστασία

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 3 “Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός”, 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Σκιαγράφηση προφίλ

Η διαδικασία εξέτασης των δεδομένων που είναι διαθέσιμα σε μια υπάρχουσα βάση δεδομένων και η εφαρμογή στατιστικών μεθόδων για την παροχή μετρήσεων σχετικά με ανθρώπους ή άλλα φαινόμενα. Επιτρέπει τη διασφάλιση της ποιότητας των δεδομένων και την επαναχρησιμοποίησή τους σε άλλα πλαίσια και εφαρμογές (όπως, για παράδειγμα, τα μαθησιακά αναλυτικά δεδομένα). Για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι προκλήσεις αφορούν την επίγνωση αυτής της συλλογής δεδομένων και των πιθανών καταχρήσεων, με σκοπό την καθοδήγηση/χειραγώγηση της κατανάλωσης και την παραβίαση της ιδιωτικότητας.

Δείτε επίσης: Μεγάλα δεδομένα, δεδομένα, ψηφιακό αποτύπωμα, ιδιωτικότητα

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Ασφάλεια

Το δικαίωμα στην προστασία των διαδικτυακών δεδομένων συνδέεται στενά με την ασφάλεια και την ιδιωτικότητα και κατοχυρώνεται στον Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων (GDPR). Μεταφράζεται ως η ευθύνη διασφάλισης της ασφάλειας των ψηφιακών δραστηριοτήτων, εξασφαλίζοντας ότι τα δεδομένα δεν κλέβονται ούτε χρησιμοποιούνται από τρίτους χωρίς τη γνώση και τη συγκατάθεση της/του χρήστριας/-η.

Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι προκλήσεις σχετίζονται με τους κινδύνους για την ιδιωτικότητα και την ασφάλεια σε εθνικά και διασυνοριακά πλαίσια.

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Ρομπότ

Μια μηχανή προγραμματισμένη από υπολογιστή που εκτελεί εργασίες αυτόματα. Μπορεί να αντικαταστήσει τον άνθρωπο σε επαναλαμβανόμενες ή επικίνδυνες δραστηριότητες. Ένα διαδικτυακό ρομπότ ή «bot» είναι μια εφαρμογή λογισμικού ή ένας ευφυής πράκτορας που εκτελεί αυτοματοποιημένες εργασίες στο διαδίκτυο, όπως η ανίχνευση του ιστού (web crawling), για την ανάλυση αρχείων από διακομιστές ιστού.

Τα chatbots χρησιμοποιούνται για συνομιλία με χρήστες σε φυσική γλώσσα, ενώ τα κοινωνικά bots αξιοποιούνται σε κοινωνικά δίκτυα για τη δημιουργία μηνυμάτων. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι προβληματισμοί αφορούν τις ηθικές προκλήσεις που συνδέονται με τον κίνδυνο αυξημένης αυτονομίας των ρομπότ και την αντικατάσταση ανθρώπινων λειτουργιών (όπως η εργασία, ο πόλεμος ή η διδασκαλία).

Δείτε επίσης: Τεχνητή νοημοσύνη, το διαδίκτυο των πολιτών, το διαδίκτυο των πραγμάτων

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 2 “Μάθηση και δημιουργικότητα”, Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός

Μηχανή αναζήτησης

Ένα σύστημα λογισμικού σχεδιασμένο να αναζητά πληροφορίες στον Παγκόσμιο Ιστό και να τις ανακτά για λογαριασμό των χρηστών/-ών. Οι πληροφορίες μπορεί να αποτελούνται από συνδυασμό διαφορετικών τύπων αρχείων (συμπεριλαμβανομένων ιστοσελίδων και εικόνων). Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εξόρυξη δεδομένων (data mining) με τη χρήση ειδικών αλγορίθμων. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι προκλήσεις αφορούν τους κινδύνους που συνδέονται με τη χειραγώγηση των αναζητήσεων για πολιτικούς, εμπορικούς ή άλλους λόγους.

Δείτε επίσης: Δεδομένα περιηγητή, ψηφιακό αποτύπωμα, ψηφιακή ταυτότητα, ιδιωτικότητα

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 3 “Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός”

Ασφάλεια

Η ασφάλεια αναφέρεται στις διαδικασίες και τις πρακτικές διαχείρισης και προστασίας προσωπικών πληροφοριών και δεδομένων από μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση και χρήση, καθώς και στην θωράκιση υπολογιστών, διακομιστών και κινητών συσκευών, ηλεκτρονικών συστημάτων και δικτύων από διαρροές δεδομένων και κακόβουλες επιθέσεις. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), η γνώση των προκλήσεων που θέτει η ασφάλεια είναι καθοριστική για μια υγιή και ισορροπημένη αντίληψη των κινδύνων και των ευκαιριών των διαδικτυακών και μη διαδικτυακών σχέσεων.

Δείτε επίσης: Κυβερνοασφάλεια, ευημερία

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Selfie

Μια αυτοπροσωπογραφία, τραβηγμένη με smartphone και κοινοποιημένη διαδικτυακά μέσω μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι προκλήσεις αφορούν το επιβλαβές περιεχόμενο και τις επιβλαβείς συμπεριφορές που συνδέονται με τον διαδικτυακό εκφοβισμό, τις διατροφικές διαταραχές και τον αντίκτυπο στη συναισθηματική ζωή.

Δείτε επίσης: Ενσυναίσθηση, ηλεκτρονική παρουσία, ηλεκτρονική φήμη

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 5 “Υγεία και ευημερία”, 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Slacktivism

Συνδυασμός του ρήματος «to slack» και του όρου «activism» που αναφέρεται σε μια μινιμαλιστική μορφή διαδικτυακής συμμετοχής. Πρόκειται για μια μορφή κριτικής προς την έλλειψη ενεργής συμμετοχής στο διαδίκτυο, όταν οι δραστηριότητες και οι επιδόσεις περιορίζονται μόνο σε «likes», κοινοποιήσεις ή υπογραφές σε διαδικτυακά ψηφίσματα.

Δείτε επίσης: Netizen, συμμετοχή

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 7 “Ενεργή συμμετοχή”

Μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Μια σειρά εφαρμογών και υπηρεσιών που διευκολύνουν την κοινωνική αλληλεπίδραση, βασισμένες σε μια λογική κοινοποίησης δεδομένων και περιεχομένου. Έχει γίνει ένας γενικός όρος για την περιγραφή ιστότοπων κοινωνικής δικτύωσης που φιλοξενούν κοινότητες μελών που μοιράζονται ενδιαφέροντα και δραστηριότητες. Τα μέλη πρέπει να δημιουργούν προφίλ χρήστη και μπορούν να χρησιμοποιούν εργαλεία για να ανεβάζουν κείμενα, εικόνες ή άλλα αρχεία, να δημοσιεύουν μηνύματα σε πίνακες ανακοινώσεων και να συμμετέχουν σε φόρουμ. Πολλοί ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης απαγορεύουν την πρόσβαση σε παιδιά κάτω των 13 ετών και παρέχουν ρυθμίσεις ασφάλειας προφίλ, σύμφωνα με τον COPPA (Children's Online Privacy Protection Act, Ομοσπονδιακός Νόμος των ΗΠΑ του 1998). Για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι ευκαιρίες είναι πολλές: για τηλεκπαίδευση (MOOCs) ή για την ενίσχυση των πολιτών ώστε να υπερβούν προηγούμενα κοινωνικά και φυσικά εμπόδια και να αποκτήσουν νέες επαγγελματικές δεξιότητες. Οι κίνδυνοι συνδέονται με προκλήσεις για την ιδιωτικότητα και την ασφάλεια.

Δείτε επίσης: Ενσυναίσταση, ηλεκτρονική φήμη, ψευδείς ειδήσεις, selfie, ίχνη

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 1 “Πρόσβαση και συμπερίληψη”, 3 “Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός”

Όροι υπηρεσίας (TOS)

Γνωστοί και ως όροι χρήσης (Terms of Use – TOU), είναι κανόνες στους οποίους πρέπει να συμφωνήσει ένα άτομο για να χρησιμοποιήσει μια διαδικτυακή υπηρεσία. Συνήθως πρόκειται απλώς για μια αποποίηση ευθυνών, ιδιαίτερα όσον αφορά τη χρήση ιστοτόπων.

Δείτε επίσης: Εφαρμογή, Ιδιωτικότητα, Μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Ίχνη

Το ιστορικό δραστηριοτήτων μίας/ενός χρήστριας/-στη του διαδικτύου ως αποτέλεσμα της διαδικτυακής της/του πλοήγησης. Οι δραστηριότητες κατηγοριοποιούνται σε τρεις τύπους δεδομένων: πληροφορίες που παρέχονται συνειδητά (π.χ. το όνομα), πληροφορίες που συλλέγονται από τρίτους (όπως τα cookies) και πληροφορίες που παρέχονται ακούσια (π.χ. μέσω σχολίων). Τα ίχνη αυτά μετατρέπονται σε μεγάλα δεδομένα (big data) και αναλύονται μέσω αλγορίθμων. Στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), εγείρουν ζητήματα ιδιωτικότητας και ασφάλειας.

Δείτε επίσης: Δεδομένα, ηλεκτρονική παρουσία, ψηφιακό αποτύπωμα, ιδιωτικότητα

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Troll

Ένα άτομο που προκαλεί διαφωνίες και αναστάτωση στο διαδίκτυο δημοσιεύοντας προκλητικά μηνύματα, συχνά εκτός θέματος σε μια κοινότητα (όπως ένα newsgroup ή chat room). Ο στόχος είναι να διαταράξει την κοινότητα, να ενοχλήσει άλλους ανθρώπους και να προκαλέσει συναισθηματικές αντιδράσεις, είτε για διασκέδαση είτε για πολιτικούς λόγους.

Δείτε επίσης: διαδικτυακός εκφοβισμός, ψευδείς ειδήσεις, Μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ταχύτητα μετάδοσης

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 3 “Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός”, 4 “Ηθικές αρχές και ενσυναίσθηση”, 9 “Ιδιωτικότητα και ασφάλεια”

Βιντεοπαιχνίδι

Ένα παιχνίδι που επιτρέπει στις/στους παίκτριες/-ες να αλληλεπιδρούν ενεργά με τους κόσμους στους οποίους εισέρχονται. Έτσι, μπορούν να βλέπουν τα πάντα από την οπτική γωνία του χαρακτήρα (πρώτο πρόσωπο) ή από πολλούς συνδυασμούς προοπτικών, όπως στα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων (MMORPGs). Υπάρχουν διάφορα είδη βιντεοπαιχνιδιών που βασίζονται στην αλληλεπίδραση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού παρά στις αφηγηματικές τους ποιότητες. Η πρόοδος στις τεχνολογίες εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας έχει δημιουργήσει πιο ρεαλιστικά παιχνίδια, κάποια από τα οποία χρησιμοποιούνται και για μάθηση. Στην Εκπαίδευση για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), τα βιντεοπαιχνίδια και άλλες διαδικτυακές ψυχαγωγίες για παιδιά μπορούν να αποτελέσουν πρόκληση όσον αφορά τον εθισμό, την ευημερία, την ιδιωτικότητα και την ενημερωμένη κατανάλωση.

Δείτε επίσης: Επαυξημένη πραγματικότητα (AR), ενημερωμένη κατανάλωση, διαδικτυακό αποτύπωμα, εικονική πραγματικότητα (VR).

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 1 “Πρόσβαση και συμπερίληψη”, 2 “Μάθηση και δημιουργικότητα”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

Ταχύτητα διάδοσης

Μια συμπεριφορά παρόμοια με αυτή ενός ιού, ενός λοιμώδους παράγοντα που μπορεί να είναι μεταδοτικός. Συνδέεται με την πανταχού παρουσία του διαδικτύου και την ταχύτητα διάδοσης των πληροφοριών. Εμφανίζεται στο viral marketing (χρήση μέσων κοινωνικής δικτύωσης για διάδοση εμπορικού μηνύματος), σε viral βίντεο ή φήμες που αποκτούν ευρεία δημοτικότητα, ακόμη και αν η προέλευσή τους είναι αβέβαιη. Στην Εκπαίδευση για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), εγείρει ζητήματα σχετικά με τον διαδικτυακό εκφοβισμό και την ιδιωτικότητα.

Δείτε επίσης: Αντι-ικό, ψευδείς ειδήσεις, hashtag, ενσυναίσθηση, ιδιωτικότητα, Μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 3 “Μιντιακός και Πληροφοριακός Γραμματισμός”

Εικονική πραγματικότητα

Μια τεχνολογία που επιτρέπει στις/στους χρήστριες/-ες να χρησιμοποιούν μια συγκεκριμένη συσκευή (συνήθως ένα headset που αποτελείται από ακουστικά και γυαλιά με μικρές οθόνες) και με την οποία μπορούν να αλληλεπιδρούν σε ένα ψηφιακό περιβάλλον με τρόπο που προσομοιώνει την παρουσία τους σε μια πραγματική ή φανταστική κατάσταση. Χρησιμοποιείται ευρέως σε βιντεοπαιχνίδια, προσομοιώσεις και τουριστικές εμπειρίες.

Δείτε επίσης: Επαυξημένη πραγματικότητα (AR), βιντεοπαιχνίδι

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 2 “Μάθηση και δημιουργικότητα”, 5 “Υγεία και ευημερία”, 10 “Ενημερωμένη κατανάλωση”

VoIP (Voice over Internet Protocol)

Μια τεχνική του πεδίου της Πληροφορικής για την παροχή φωνητικών και πολυμεσικών επικοινωνιών μέσω του διαδικτύου με χρήση του πρωτοκόλλου IP. Στην Εκπαίδευση για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), έχει σημασία επειδή μεγάλο μέρος της σημερινής αλληλεπίδρασης μεταξύ παιδιών και εφήβων περιορίζεται στα βασικά στοιχεία του ήχου, των απλών εικόνων ή της γραπτής γλώσσας.

Δείτε επίσης: Εφαρμογή, chat room, μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 2 “Μάθηση και δημιουργικότητα”, 6 “Ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνίες”

Ευημερία

Ένας γενικός όρος για την υγιή κατάσταση ενός ατόμου ή μιας ομάδας. Το υψηλό επίπεδο ευημερίας είναι επιθυμητό για μια θετική αίσθηση του εαυτού και της κοινότητας. Η διαδικτυακή ευημερία σχετίζεται με τα συναισθήματα, την ενσυναίσθηση, τη συμμετοχή σε δραστηριότητες, τις κοινωνικές σχέσεις και την επίτευξη στόχων. Στην Εκπαίδευση για την Ψηφιακή Πολιτειότητα (DCE), οι προκλήσεις αφορούν τους κινδύνους για την υγεία και την ευημερία, όπως ο διαδικτυακός εκφοβισμός και το trolling.

Δείτε επίσης: Αντι-ιικό, κυβερνοασφάλεια, ενσυναίσθηση, ίχνη

Αναφέρεται στο Φυλλάδιο 5 “Υγεία και ευημερία”, 6 “Ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνίες”

Σχετικά με τις συγγραφείς

Η **Janice Richardson** είναι σύμβουλος για τα δικαιώματα των παιδιών στο διαδίκτυο για αρκετές δεκαετίες. Υπήρξε Συντονίστρια του πανευρωπαϊκού δικτύου Insafe της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, που καλύπτει 30 χώρες, μέχρι το 2014 και πιο πρόσφατα του δικτύου κατά του εκφοβισμού ENABLE. Η Janice συμμετέχει επίσης στο Συμβουλευτικό Συμβούλιο Ασφαλείας (Safety Advisory Board) του Facebook.

Η **Δρ Elizabeth Milovidov J.D.** είναι σύμβουλος ηλεκτρονικής ασφάλειας (eSafety) με περισσότερα από 20 χρόνια εμπειρίας ως δικηγόρος, καθηγήτρια νομικής και υπέρμαχος των δικαιωμάτων των παιδιών. Η αποστολή της είναι να ενδυναμώνει γονείς και παιδιά σε θέματα διαδικτύου, τεχνολογίας και κοινωνικών μέσων. Είναι επίσης ιδρύτρια του ιστοτόπου www.digitalparentingcoach.com/.

Οι δεξιότητες ψηφιακής πολιτειότητας ορίζουν τον τρόπο που ενεργούμε και αλληλεπιδρούμε στο διαδίκτυο. Περιλαμβάνουν τις αξίες, τις στάσεις, τις δεξιότητες, τις γνώσεις και την κριτική κατανόηση που χρειάζονται για την υπεύθυνη πλοήγηση σε έναν συνεχώς εξελισσόμενο ψηφιακό κόσμο και για τη διαμόρφωση της τεχνολογίας ώστε να καλύπτει τις δικές μας ανάγκες, αντί να διαμορφωνόμαστε από αυτήν.

Το εγχειρίδιο για την εκπαίδευση στην ψηφιακή πολιτειότητα παρέχει πληροφορίες, εργαλεία και καλές πρακτικές για την υποστήριξη της ανάπτυξης αυτών των δεξιοτήτων, σύμφωνα με την αποστολή του Συμβουλίου της Ευρώπης να ενδυναμώνει και να προστατεύει τα παιδιά, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να ζουν μαζί ως ίσα μέλη σε πολυπολιτισμικές δημοκρατικές κοινωνίες, τόσο διαδικτυακά όσο και εκτός διαδικτύου.

Το εγχειρίδιο απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και γονείς, σε πρόσωπα και όργανα λήψης αποφάσεων στον τομέα της εκπαίδευσης, καθώς και σε παρόχους πλατφορμών. Περιγράφει αναλυτικά τις πολλαπλές διαστάσεις που συνθέτουν κάθε ένα από τα 10 πεδία της ψηφιακής πολιτειότητας και περιλαμβάνει δελτίο πληροφοριών για κάθε πεδίο, παρέχοντας ιδέες, καλές πρακτικές και περαιτέρω αναφορές για να υποστηρίξει τις/τους εκπαιδευτικούς στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων που θα εφοδιάσουν τα παιδιά να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις του ψηφιακού κόσμου του αύριο.

Το εγχειρίδιο για την εκπαίδευση στην ψηφιακή πολιτειότητα είναι σύμφωνο με το Πλαίσιο Αναφοράς Δεξιοτήτων για τη Δημοκρατική Κουλτούρα του Συμβουλίου της Ευρώπης και συμβατό προς χρήση μαζί με το εγχειρίδιο ψηφιακής παιδείας (Internet Literacy Handbook).

www.coe.int

The Council of Europe is the continent's leading human rights organisation. It comprises 46 member states, including all members of the European Union. All Council of Europe member states have signed up to the European Convention on Human Rights, a treaty designed to protect human rights, democracy and the rule of law. The European Court of Human Rights oversees the implementation of the Convention in the member states.



<http://book.coe.int>
ISBN 978-92-871-8779-6
€32/US\$64