



PRIROČNIK ZA POUČEVANJE DIGITALNEGA DRŽAVLJANSTVA



Udejstvovanje na spletu
Dobro počutje na spletu
Pravice na spletu

IZDAJA
2022

PRIROČNIK ZA POUČEVANJE DIGITALNEGA DRŽAVLJANSTVA

Udejstvovanje na spletu
Dobro počutje na spletu
Pravice na spletu

Original:
Digital citizenship education handbook
ISBN 978-92-871-8779-6

*Stališča, izražena v tem delu, so mišljenja
avtorjev in ne izražajo nujno uradne
politike Sveta Evrope.*

Reprodukcija odlomkov (do 500 besed) je dovoljena, razen v komercialne namene, če je ohranjena celovitost besedila, če odlomek ni uporabljen izven konteksta, ne daje nepopolnih informacij ali kako drugače ne zavaja bralca kot glede na naravo, obseg ali vsebino besedila.

Izvirno besedilo mora biti vedno označeno kot sledi: „© Svet Evrope, leto objave“. Vse druge zahteve v zvezi z reprodukcijo/prevodom celotnega ali dela dokumenta je treba nasloviti na Direktorat za komunikacije Sveta Evrope (F-67075 Strasbourg Cedex ali publishing@coe.int).

Vso drugo korespondenco v zvezi s tem dokumentom je treba nasloviti na Oddelek za izobraževanje Sveta Evrope.

Agora Building
1, Quai Jacoutot
F-67075 Strasbourg Cedex

E-mail: education@coe.int

Oblikovanje: Oddelek za dokumente in produkcijo publikacij (SPDP), Svet Evrope

Ilustracije: iddi fix
(www.iddifix.lu/)

Založba Sveta Evrope
F-67075 Strasbourg Cedex
<http://book.coe.int>

ISBN 978-92-871-9467-1
© Svet Evrope, oktobra 2023

Kazalo

PREGOVOR	5
ZAHVALA	7
UVOD	9
PREGLED PRIROČNIKA	11
KONCEPTUALNI MODEL ZA DIGITALNO DRŽAVLJANSTVO	11
ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM	16
1. DEL – UDEJSTVOVANJE NA SPLETU	21
1. VIDIK – DOSTOP IN VKLJUČENOST	25
IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 1–DOSTOP IN VKLJUČENOST	29
2. VIDIK–UČENJE IN USTVARJALNOST	35
IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 2–UČENJE IN USTVARJALNOST	41
3. VIDIK–MEDIJSKA IN INFORMACIJSKA PISMENOST	47
IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 3–MEDIJSKA IN INFORMACIJSKA PISMENOST	51
2. DEL – DOBRO POČUTJE NA SPLETU	55
4. VIDIK –ETIKA IN EMPATIJA	59
IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 4–ETIKA IN EMPATIJA	65
5. VIDIK–ZDRAVJE IN DOBRO POČUTJE	69
IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 5–ZDRAVJE IN DOBRO POČUTJE	75
6. VIDIK–SPLETNA PRISOTNOST IN KOMUNIKACIJA	79
IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 6–SPLETNA PRISOTNOST IN KOMUNIKACIJA	85
3. DEL – PRAVICE NA SPLETU	89
7. VIDIK–DEJAVNO SODELOVANJE	93
IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 7–DEJAVNO SODELOVANJE	97
8. VIDIK–PRAVICE IN ODGOVORNOSTI	101
IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 8–PRAVICE IN ODGOVORNOSTI	105
9. VIDIK–VARNOST IN ZASEBNOST	109
IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 9–VARNOST IN ZASEBNOST	115
10. VIDIK–OZAVEŠČENOST POTROŠNIKOV	121
IZZIVI IN predlogi rešitve 10–OZAVEŠČENOST POTROŠNIKOV	125
SLOVAR	129
O AVTORICAH	145

Predgovor

Otroci danes živijo v hitro spreminjajočem se svetu, v katerem so obzorja vedno širša. Tehnologija jim ne prinaša le novih doživetij in izkušenj, temveč tudi povsem novo razsežnost vsakdanjega življenja v nesnovnem svetu, ki mu pravimo splet. Seveda lahko tudi odrasli prosto sodelujejo v spletnem življenju in številni to tudi počnejo, vendar pa ni veliko odraslih pripravljenih tehnologijo vključiti v svoje življenje na enak način kot otroci. Niso se rodili kot „digitalna generacija“, zato digitalnega okolja ne samodejno sprejemajo kot naravno, temeljno in nesporno razsežnost svojega obstoja.

Se pa odrasli po drugi strani zavedajo številnih nevarnosti, s katerimi se bodo srečevali otroci med odraščanjem in izkušanjem življenja. Njihova odgovornost je, da mlade pripravijo na preizkušnje, pred katere bodo nedvomno postavljeni. Odrasli imajo zdaj torej dodatno nalogo, saj morajo otroke usposobiti ne le za življenje v fizičnem, temveč tudi v digitalnem svetu – vzgojiti jih morajo za življenje tako na spletu kot tudi zunaj njega.

Z vidika odraslih je bilo opravljenega že veliko dela, da so oblikovale politike za zaščito otrok na spletu. In čeprav je bil ta prispevek učinkovit in nedvomno nujno potreben, je zdaj prišel čas, da ukrepe za zaščito otrok zamenjajo ukrepi za njihovo opolnomočenje. Dozdajšnja prizadevanja za to so bila večinoma neformalne narave. Potreben je torej strukturiran pristop, s katerim bo otrokom in mladim omogočen razvoj znanj in veščin, ki jih potrebujejo, da postanejo zdravi in odgovorni državljani v spletnem okolju.

Kje pa naj otroci pridobijo ta znanja in veščine? V Svetu Evrope menimo, da bi bilo v okviru formalnega izobraževanja treba zagotoviti, da se življenje otrok na spletu in zunaj njega obravnava kot celota. Digitalna revolucija fizičnih ovir ni le zmanjšala, temveč jih je večinoma v celoti odstranila. V spletnem svetu učilnice nimajo sten in šole ne zidov, prav tako ni krajevnih, regionalnih ali državnih meja. Otroci svoja digitalna življenja in izkušnje prinašajo s seboj v šolo in naša dolžnost je, da to novo resničnost vključimo v izobraževalne sisteme.

To stališče je bilo izhodišče za projekt poučevanja digitalnega državljanstva, ki je bil zasnovan na oddelku za šolstvo. Za usmeritev svojega delovanja so se na oddelku opredelili trije vidiki spletnega življenja – udejstvovanje na spletu, dobro počutje na spletu in pravice na spletu –, skozi katere je mogoče spodbujati temeljna načela Sveta Evrope, in sicer demokracijo, človekove pravice in pravno državo. Ta načela v enaki meri veljajo za človeške odnose in vedenje v digitalnem okolju in fizičnem svetu. Odgovornost vsake osebe kot državljana ali državljanke je enaka.

Vendar pa spletni svet predstavlja izzive demokratičnemu državljanstvu v novih okoliščinah in ta *Priročnik za poučevanje digitalnega državljanstva* je zasnovan, tako da bo pedagogom in drugim odraslim, ki jih to področje zanima, v pomoč pri razumevanju teh izzivov in spopadanju z njimi. Priročnik temelji na referenčnem okviru kompetenc Sveta Evrope za demokratično kulturo in dosežkih našega dolgoletnega

programa izobraževanja za demokratično državljanstvo¹ ter dopolnjuje priročnik za spletno pismenost² kot del skladnega pristopa k izobraževanju državljanov za družbo prihodnosti.

■ V času hitrih sprememb si večinoma težko predstavljamo, kakšna prihodnost je pred nami, poznamo pa izzive, s katerimi se zaradi novih tehnologij srečujemo že danes. Naš cilj ostaja, da prihodnjim generacijam omogočimo razvoj znanj in veščin, potrebnih za skupno življenje enakovrednih posameznikov v večkulturnih demokratičnih družbah, ne glede na okoliščine, v katerih bodo živeli.

Snežana Samardžić-Marković

Svet Evrope

Generalna direktorica za demokracijo

-
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/RV690>.

Zahvala

Avtorici

■ *Priročnik za poučevanje digitalnega državljanstva* sta napisali Janice Richardson in Elizabeth Milovidov.

Sodelavci

■ Avtorici se za neprecenljiv prispevek zahvaljujeta sodelavcem iz skupine strokovnjakov Sveta Evrope za poučevanje digitalnega državljanstva. Ti so:

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

Oddelek za šolstvo Sveta Evrope

- ▶ Vodja oddelka: Sjur Bergan
- ▶ Vodja enote za izobraževalno politiko: Villano Qiriazzi
- ▶ Vodje projekta: Christopher Reynolds, Ahmet Murat Kılıç
- ▶ Asistentki: Claudine Martin-Ostwald, Corinne Colin

Uvod

Svet Evrope si je v zadnjih 25 letih prizadeval zaščititi otrokove pravice ter otrokom omogočiti izobraževalne in kulturne priložnosti v digitalnem okolju. V zadnjem času je to delo dopolnil z ukrepi, namenjenimi opolnomočenju otrok kot dejavnih digitalnih državljanov, in sicer v okviru, ki je tesno povezan z veščinami za demokratično kulturo in katerega namen je pripraviti državljane, da bodo zmožni živeti skupaj kot enakovredni posamezniki v večkulturnih demokratičnih družbah.

■ V ta namen so v usmerjevalnem odboru za izobraževalne politike in prakse leta 2016 imenovali skupino strokovnjakov za poučevanje digitalnega državljanstva, ki jo sestavlja osem članov iz šestih različnih držav in najrazličnejših okolij, da bi v prihodnjih letih izvedla večje število nalog. Delo te skupine temelji na pregledu literature o digitalnem državljanstvu³ in posvetovanju z več deležniki⁴ o dobrih praksah za poučevanje digitalnega državljanstva ter o vrzelih in izzivih v okviru formalnega in priložnostnega učenja.

■ Dva glavna izziva, poudarjena v poročilu o posvetovanju z več deležniki, sta pomanjkanje zavedanja pedagogov o pomenu razvoja kompetenc za digitalno državljanstvo, da se bodo mladi, ki danes odraščajo v močno digitaliziranem svetu, dobro počutili, in maloštevilni ustrezno ciljno usmerjeni pedagoški viri. Podrobnejši pregled projektov in virov za razvoj kompetenc je razkril, da med strokovnjaki in pedagogi očitno obstaja precejšnja negotovost pri razlikovanju med tem, čemur običajno pravimo varnost na spletu, in večdimenzionalnim, proaktivnejšim razvojem državljanskih vrednot, stališč, sposobnosti ter poznavanja in kritičnega razumevanja. To so štiri področja kompetenc Sveta Evrope za demokratično kulturo in izjemno pomemben okvir za spodbujanje razvoja digitalnega državljanstva.

■ Čeprav so s tem okvirjem kompetenc končni cilji digitalnega državljanstva dešifrirani v jezik, ki ga pedagogi, družine in oblikovalci izobraževalne politike brez težav razumejo, v njem manjka več bistvenih sestavin, s katerimi bi se olajšala njegova vključitev v izobraževalno prakso. In prav to je cilj *Priročnika za poučevanje digitalnega državljanstva*, s katerim nameravamo nadgraditi koncept okvira za poučevanje digitalnega državljanstva, glosar izrazov in smernice politike, ki jih je skupina strokovnjakov za poučevanje digitalnega državljanstva razvila od leta 2016. Pri tem izhajamo iz virov in primerov dobrih praks, ki so jih izpostavili v svojih dejavnostih. Priročnik je praktična publikacija, s katero se bo v družbi prihodnosti poglobilo razumevanje pomena digitalnega državljanstva in spodbudilo razmišljanje o možnih praksah v učilnici.

■ Za lažjo razpravo o težavah in izzivih, s katerimi se digitalni državljani srečujejo v spletnem svetu, je skupina strokovnjakov za poučevanje digitalnega državljanstva

-
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>.

spletno dejavnost razdelila na deset digitalnih področij. Vsako področje je z različnih vidikov analizirano v posameznih razdelkih priročnika, pri tem pa so izpostavljeni vidiki, povezani z izobraževanjem in državljanstvom. Vidike dopolnjuje deset razdelkov s težavami in predlogi, v katerih so obravnavana etična vprašanja in ki uporabnike vodijo skozi ustvarjalne zamisli in dejavnosti, usmerjene k skupnemu delovanju na področju državljanstva in namenjene tako podpori pedagogom kot tudi opolnomočenju mladih državljanov in spodbujanju učencev k raziskovanju skupnosti na internetu in zunaj njega.

- ▶ Afriški pregovor pravi, da je za vzgojo enega otroka potrebna vsa vas. A zavedati se moramo, da velja tudi obratno. Blaginjo in uspešnost vasi – ali skupnosti – lahko ocenimo na podlagi tega, koliko vsak posameznik dejavno prispeva k skupnim ciljem znotraj demokratične kulture.

■ S *Priročnikom za poučevanje digitalnega državljanstva* želimo ta trud dodatno podpreti.

PREGLED PRIROČNIKA

Priručnik je razdeljen na tri dele:

- ▶ **1. del:** Udejestvovanje na spletu – vsebuje informacije o tem, kako sodelujemo in obstajamo na spletu, in obsega tri digitalna področja: dostop in vključenost, učenje in ustvarjalnost ter medijska in informacijska pismenost.
- ▶ **2. del:** Dobro počutje na spletu – vsebuje informacije o tem, kako se počutimo na spletu, in obsega tri digitalna področja: etika in empatija, zdravje in dobro počutje ter spletna prisotnost in komunikacija.
- ▶ **3. del:** Pravice na spletu – vsebuje informacije o tem, kako na spletu ravnati odgovorno, in obsega štiri digitalna področja: dejavno sodelovanje, pravice in odgovornosti, zasebnost in varnost ter ozaveščenost potrošnikov.

Področja vsakega dela nadalje vsebujejo razdelek z vidiki ter razdelek s težavami in predlogi. Ta dva razdelka se medsebojno dopolnjujeta, saj je v razdelku z vidiki opredeljeno teoretično in zgodovinsko ozadje problematike, v razdelku s težavami in predlogi pa so opisani scenariji in okoliščine, ki jih je mogoče uporabiti v učilnicah ali v krogu družine. Vsi razdelki so navzkrižno preverjeni, kar zagotavlja najučinkovitejše podajanje informacij.

V razdelkih z vidiki so podane ključne informacije, ki uporabniku olajšajo razumevanje problematike, preden začne ukrepati na podlagi informacij, navedenih v razdelkih s težavami in predlogi. V razdelkih z vidiki so razložena področja in podane nadaljnje opredelitve, ki dodatno prispevajo k razumevanju digitalnega področja. Razdelki z vidiki vsebujejo eno ali več naslednjih ključnih točk:

- ▶ opredelitev teme,
- ▶ kako deluje,
- ▶ osebni razvoj,
- ▶ izobraževalna in državljanska vrednost.

V razdelkih s težavami in predlogi so opisane dejavnosti, ki jih je mogoče izvajati v šolah ter v krogu družine in drugih okoljih, kjer lahko otroci sodelujejo zunaj učilnic. Razdelki s težavami in predlogi vsebujejo eno ali več naslednjih ključnih točk:

- ▶ etična vprašanja in tveganja,
- ▶ zamisli za pouk v učilnici,
- ▶ dobre prakse/življenje z digitalnim državljanstvom,
- ▶ nadaljnje informacije in viri.

Na koncu priručnika je glosar s sklici na razdelke z vidiki ter težavami in predlogi.

KONCEPTUALNI MODEL ZA DIGITALNO DRŽAVLJANSTVO

Opredelitev digitalnega državljanstva

Digitalni državljan je vsakdo, ki je z razvojem širokega nabora kompetenc sposoben dejavno, pozitivno in odgovorno sodelovati v skupnostih tako na internetu kot

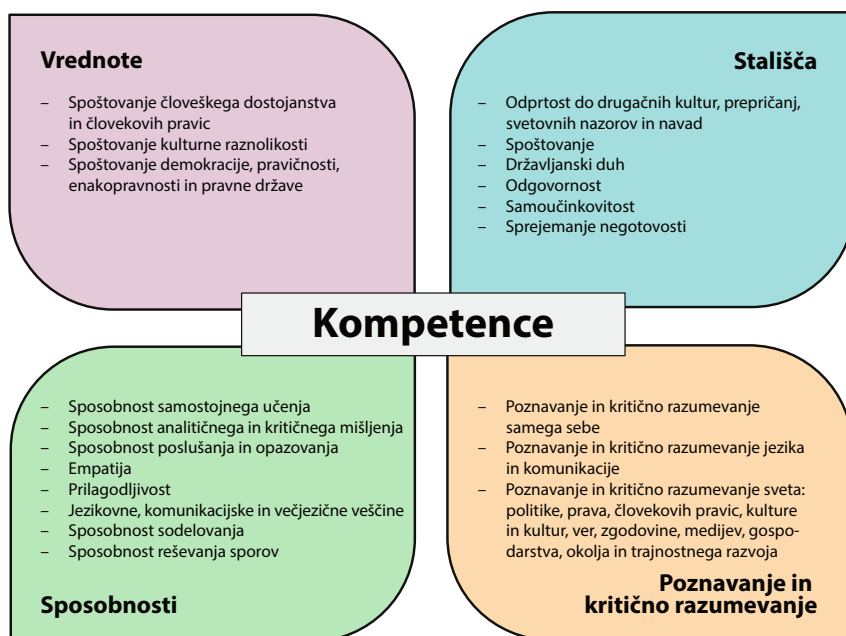
tudi zunaj njega na krajevni, nacionalni ali globalni ravni. Ker so digitalne tehnologije že po naravi vir velikih sprememb in se nenehno razvijajo, je pridobivanje kompetenc vseživljenjski proces, ki bi se moral začeti že v najzgodnejšem otroštvu doma in v šoli, torej tako v formalnih kot tudi v neformalnih in priložnostnih izobraževalnih okoljih.

■ Digitalno državljanstvo in sodelovanje vključuje številne dejavnosti, od ustvarjanja, uživanja, izmenjevanja, igranja in druženja do raziskovanja, komuniciranja, učenja in dela. Sposobni digitalni državljani se znajo odzivati na nove in vsakdanje izzive, povezane z učenjem, delom, zaposljivostjo, prostim časom, vključenostjo in udeležbo v družbi⁵, ob tem pa spoštujejo človekove pravice in medkulturne razlike.

Kompetence za demokratično kulturo

■ Shema kompetenc Sveta Evrope za demokratično kulturo (KDK)⁶ na sliki 1 nudi pregled kompetenc, ki jih morajo razviti državljani, če želijo učinkovito sodelovati v kulturi demokracije. Te kompetence niso prirojene, temveč jih je treba pridobiti z učenjem in vajo. Pri tem ima glavno vlogo izobraževanje. Shema dvajsetih kompetenc za demokratično kulturo, ki jo zaradi njene oblike pogosto imenujejo tudi „metulj KDK“, zajema štiri ključna področja: vrednote, stališča, sposobnosti ter poznavanje in kritično razumevanje.

Slika 1: Dvajset kompetenc za demokratično kulturo



5. „DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe“, avtorica: Anusca Ferrari, urednici: Yves Punie in Barbara N. Brečko, (2013), Evropska komisija, Skupno raziskovalno središče, Inštitut za tehnološka predvidevanja
6. Kompetence za demokratično kulturo – Živeti skupaj kot enakovredni posamezniki v večkulturnih demokratičnih družbah (2016), Svet Evrope, Strasbourg

Od dvajsetih kompetenc za demokratično kulturo k desetim digitalnim področjem

Da bi te kompetence prenesli v digitalno okolje, v katerem odraščajo mladi danes, in ob tem upoštevali zadevne raziskave pogosto citiranih strokovnjakov in organizacij⁷, smo opredelili nabor desetih digitalnih področij kot osnovo za splošni koncept digitalnega državljanstva. Digitalna področja so razdeljena na teme, ki ustrezajo trem delom te publikacije: udejstvovanje na spletu, dobro počutje na spletu in pravice na spletu. Področja so opisana v nadaljevanju.

Udejstvovanje na spletu

- ▶ **Dostop in vključenost** se nanašata na dostop do digitalnega okolja in številne kompetence, ki so povezane ne le s premagovanjem različnih oblik digitalne izključenosti, temveč tudi s sposobnostmi, ki jih državljeni prihodnosti potrebujejo za sodelovanje v digitalnih okoljih, odprtih za vse manjšine in različna mnenja.
- ▶ **Učenje in ustvarjalnost** se nanašata na pripravljenost in odnos državljanov do vseživljenjskega učenja v digitalnih okoljih, ki omogoča razvijanje in izražanje različnih oblik ustvarjalnosti z različnimi sredstvi in v različnih okoliščinah. Zajemata razvoj osebnih in poklicnih kompetenc, ki jih državljeni potrebujejo za samozavestno in inovativno spoprijemanje z izzivi tehnološko razvitih družb.
- ▶ **Medijska in informacijska pismenost** se nanašata na sposobnost interpretacije, razumevanja in izražanja ustvarjalnosti državljanov in državljanek kot kritično mislečih oseb v digitalnih medijih. Medijska in informacijska pismenost sta znanji, ki ju je treba pridobiti z izobraževanjem in nenehnimi izmenjavami z okoljem. Pomembno je, da državljeni z digitalnim svetom niso zgolj seznanjeni in da so zmožni bistveno več, kot na primer le uporabljati en ali drug medij. Digitalni državljeni morajo kot osnovo za smiselno in učinkovito sodelovanje v svoji skupnosti zavzemati stališče, ki temelji na kritičnem mišljenju.

Dobro počutje na spletu

- ▶ **Etika in empatija** se nanašata na etično vedenje na spletu in medčloveške odnose, ki temeljijo na spretnostih, kot je sposobnost prepoznavanja in razumevanja občutkov in stališč drugih. Empatija je ključnega pomena za pozitivne spletne interakcije in uresničevanje možnosti, ki jih ponuja digitalni svet.

7. Začetni seznam preučениh virov med drugim sestavljajo spletne strani Mika Ribbla (www.digitalcitizenship.net), Edutopia (www.edutopia.org/article/digital-citizenship-resources), Common Sense Media (www.common Sense Media.org/educators/curriculum), Sveta Evrope (www.digitalcitizenship.net), vlade Novega Južnega Walesa (www.digitalcitizenship.nsw.edu.au), Global Citizen (<https://globaldigitalcitizen.org>), Media Smarts (<http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy>) in sklici francoskega organa za varstvo podatkov CNIL.

- ▶ **Zdravje in dobro počutje** se nanašata na dejstvo, da digitalni državljani živijo tako v virtualnih kot tudi v resničnih okoljih. Zato zgolj osnovne digitalne kompetence ne zadoščajo. Posamezniki potrebujejo tudi nabor stališč, sposobnosti, vrednot in znanj, zaradi katerih se bolje zavedajo problematike, povezane z zdravjem in počutjem. V digitalno razvitem svetu zdravje in dobro počutje pomenita zavedanje o izzivih in priložnostih, ki lahko vplivajo na dobro počutje, med drugim tudi o zasvojenosti s spletom, ergonomiji in drži ter prekomerni uporabi digitalnih in mobilnih naprav.
- ▶ **Spletna prisotnost in komunikacija** se nanašata na razvoj osebnih in medosebnih lastnosti, ki so digitalnim državljanom v pomoč pri vzpostavljanju in ohranjanju spletne prisotnosti in identitete ter pozitivnih, vzajemnih in doslednih spletnih odnosov. Vključujeta kompetence, kot sta spletna komunikacija in interakcija z drugimi v virtualnih družbenih okoljih, pa tudi upravljanje lastnih podatkov in sledi.

Pravice na spletu

- ▶ **Dejavno sodelovanje** se nanaša na kompetence, ki se jih morajo državljani v celoti zavedati, ko vzajemno delujejo v svojem digitalnem okolju, saj jim to omogoča odgovorno odločanje ter dejavno in pozitivno naravnano sodelovanje v demokratičnih kulturah, v katerih živijo.
- ▶ **Pravice in odgovornosti** imajo državljani v fizičnem svetu, enako pa velja tudi v spletnem svetu za digitalne državljane. Digitalni državljani imajo pravice do zasebnosti, varnosti, dostopa in vključenosti, svobode izražanja in še več. A te pravice jim prinašajo tudi določene odgovornosti, kot so etika in empatija ter druge, s katerimi se zagotavlja varno in odgovorno digitalno okolje za vse.
- ▶ **Zasebnost in varnost** sta dva različna pojma: zasebnost pomeni predvsem varstvo lastnih in tujih osebnih podatkov na spletu, varnost pa je bolj povezana z zavedanjem lastnih dejanj in vedénja na spletu. Zajemata kompetence, kot so upravljanje podatkov, in vprašanja v zvezi s spletno varnostjo (vključno z uporabo filtrov za iskanje, gesel, protivirusne programske opreme in požarnega zidu) za reševanje in preprečevanje nevarnih ali neprijetnih dogodkov.
- ▶ **Ozaveščenost potrošnikov** se nanaša na dejstvo, da je svetovni splet z vsemi svojimi razsežnostmi, kot so družbeni mediji in drugi virtualni družbeni prostori, okolje, v katerem so digitalni državljani pogosto tudi potrošniki. Razumevanje vpliva poslovne stvarnosti v spletnih okoljih je ena od kompetenc, ki jo bodo posamezniki morali pridobiti, da bodo kot digitalni državljani ohranili svojo avtonomijo.

Razvoj kompetenc za digitalno državljanstvo na desetih digitalnih področjih

■ Za razvoj učinkovitih praks digitalnega državljanstva je nujnih pet komponent. Te komponente upodabljajo stebri „templja“ na sliki 2. Medtem ko so temelj digitalnega državljanstva kompetence za demokratično kulturo, pa teh

pet stebrov podpira celovit razvoj digitalnega državljanstva. Politika in vrednotenje predstavljata zunanja stebra strukture. Napredek na področjih, povezanih z izobraževanjem, namreč v veliki meri oblikujeta politika in dobra praksa, to pa je mogoče natančno analizirati in sčasoma ponoviti le z učinkovito metodologijo spremljanja in vrednotenja.

■ Med zunanjima stebroma so deležniki – od pedagogov in učencev do oblikovalcev vsebin in politik – ter razpoložljivi viri in infrastruktura, ki imajo izjemno pomembno vlogo pri stopnji doseženega uspeha. V jedru modela so strategije, ki usmerjajo prakse izvajanja, katerih namen je učencem vseh starosti omogočiti, da razvijejo svoj polni potencial kot dejavni državljani v današnjih in prihodnjih demokracijah.

Slika 2: Model Sveta Evrope za razvoj digitalnih kompetenc



Vseživljenjska pot do digitalnega državljanstva

■ Na podlagi temeljnih kompetenc, kot so poslušanje, opazovanje ter vrednotenje človekovega dostojanstva in človekovih pravic, se naučimo ceniti kulturno raznolikost ter razvijemo kritično razumevanje jezika in komunikacije, kar je na sliki 3 prikazano kot vmesna raven. Cilj poučevanja digitalnega državljanstva je vsakemu posamezniku omogočiti celovit razvoj vseh državljskih kompetenc.

Slika 3: Spiralno razvijanje kompetenc od najzgodnejših otroških let



ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM

Digitalni državljani oziroma digitalna državljanka, kot je že bilo opredeljeno, je oseba, ki je sposobna dejavno, odgovorno in neprekinjeno sodelovati v skupnosti. Takšno sodelovanje je odvisno od kontekstualnih, informacijskih in organizacijskih meril, ki predstavljajo vodilna načela, na katerih temelji družbeni in izobraževalni napredek v smeri digitalnega državljanstva. Ta napredek bo olajševala ali ovirala mera vpletenosti številnih deležnikov, od družinskih in krajevnih skupnosti ter skupnosti na internetu in zunaj njega pa do pedagogov, šol, odločevalcev ter panoge spletnih orodij in platform.

Razpredelnica 1: Deležniki in njihova vpletenost v politiko in prakso

Deležniki	Vpletenost v politiko in prakso
Učenci	<ul style="list-style-type: none"> ▶ se izobražujejo in ščitijo ▶ pristno sodelujejo ▶ razvijajo kompetence, ki prispevajo k opolnomočenju
Starši	<ul style="list-style-type: none"> ▶ sodelujejo v razpravah na temo interneta in državljanstva ▶ pomagajo otrokom poiskati ravnotežje med družbenimi in medosebnimi posledicami uporabe spletnih tehnologij ▶ redno komunicirajo s svojimi otroki in šolami, da tako prispevajo k razvoju spretnosti za dejavne in poučene digitalne državljane

Deležniki	Vpletenost v politiko in prakso
Pedagogi	<ul style="list-style-type: none"> ▶ vzporedno dopolnjujejo svoje znanje in učne prakse z interaktivnimi orodji, ki jih uporabljajo njihovi učenci ▶ drugim pedagogom prenašajo znanja, potrebna za vključevanje in vrednotenje kompetenc za demokratično kulturo ▶ znova preučijo vlogo pedagogov v digitalni dobi
Ustaljen izraz je vodstveni delavci v šolstvu	<ul style="list-style-type: none"> ▶ preučuje vse možnosti najboljših praks v zvezi s spletno politiko ▶ vključuje starše, pedagoge, učence, skrbnike in člane šolskega odbora v postopek sprejemanja odločitev o varni, zakoniti in etični uporabi digitalnih podatkov in tehnologije v razredu
Strokovnjaki iz akademskih krogov	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ustvarjajo vire in opravljajo raziskave v pedagogiki in didaktiki na področju digitalnega državljanstva ▶ kjer je mogoče, lokalno ustvarjajo vire, da zagotovijo največjo možno udeležbo in vpletenost
Deležniki/partnerji iz zasebnega sektorja	<ul style="list-style-type: none"> ▶ sodelujejo na novih področjih z večdeležniškim in večmedijskim pristopom za opolnomočenje uporabnikov in zaščito mladoletnikov ▶ podpirajo večdeležniški pristop s skupno odgovornostjo, da ustvarjajo ustrezne pogoje za učinkovito digitalno državljanstvo ▶ opravijo temeljit pregled pogojev v luči otrokom prijaznejšega delovanja ter staršem in šolam predložijo vire
Deležniki/partnerji civilne družbe	<ul style="list-style-type: none"> ▶ razvijajo sposobnosti za ustvarjanje novih smernic za poučevanje digitalnega državljanstva v prihodnosti
Krajevne izobraževalne skupnosti	<ul style="list-style-type: none"> ▶ razvijajo sisteme formalnega, neformalnega in priložnostnega izobraževanja za oblikovanje praks za digitalno pismenost otrok ▶ preučijo nastanek tako imenovane državljanske tehnologije za obravnavo različnih vidikov digitalnega državljanstva
Regulativni organi	<ul style="list-style-type: none"> ▶ v okviru svojih pristojnosti ugotavljajo, ali so otrokove pravice spoštovane ▶ dejavno spodbujajo izobraževalne organe k izobraževanju državljanov na digitalnem področju
Državni/mednarodni organi	<ul style="list-style-type: none"> ▶ spodbujajo temeljne pravice in demokratične vrednote skozi strukture večdeležniškega upravljanja

■ Vse pobude za razvoj digitalnega državljanstva so opredeljene in oblikovane v skladu z devetimi v nadaljevanju razloženimi vodilnimi načeli, ki lahko služijo tudi kot referenčne točke ali merila za ocenjevanje napredka. Poznamo tri vrste načel: kontekstualna, informacijska in organizacijska načela.

Kontekstualna načela veljajo kot prvi predpogoj za digitalno državljanstvo

1. Dostop do digitalne tehnologije je pomemben. Brez tega je namreč oteženo celó nedigitalno demokratično državljanstvo, saj je informacijska in komunikacijska tehnologija (IKT) postala pomemben sestavni del vsakdanjega življenja današnje družbe. Čeprav želi večina družin imeti digitalna orodja doma, je pomembna uravnotežena uporaba starosti primerne tehnologije, enakopraven dostop za vse otroke pa je v veliki meri odvisen od zagotavljanja dostopa v šolah.

2. Osnovna funkcionalna in digitalna pismenost sta drugi predpogoj, brez katerega državljani ne morejo dostopati do podatkov, brati, pisati, vnašati in nalagati podatkov v spletnem okolju, sodelovati v anketah ali se izražati na način, ki jim omogoča digitalno sodelovanje v skupnosti. Za ključnega deležnika na tem področju na splošno velja šola, a imajo tudi oblikovalci politik pomembno vlogo pri zagotavljanju pogojev, v katerih lahko pedagogi uporabijo potrebna orodja in se udeležijo usposabljanj, se v učnem načrtu spodbuja uporaba digitalne tehnologije pri učenju in je na voljo dovolj visokokakovostnih virov, ki prispevajo k praksi v učilnici.

3. Varna tehnična infrastruktura državljanom vseh starosti omogoča zadostno samozavest in zaupanje, da digitalno sodelujejo v spletnih skupnostih. To je tretji in zadnji predpogoj na prvi stopnji temeljnih vodilnih načel za digitalno državljanstvo. Čeprav so bili običajno lastniki ali uporabniki naprav in koordinatorji IKT dolžni varovati podatke z zaščitno programsko opremo in lastno dobro prakso, so za zagotavljanje varnejših digitalnih okolij in poenostavitve varnostnih ukrepov v končni fazi odgovorni ponudniki platform in mobilni operaterji.

Informacijska načela – tri nadaljnja načela

4. Poznavanje pravic in odgovornosti je ključnega pomena za dejavno sodelovanje digitalnih državljanov in državljanek. To znanje, ki oblikuje vrednote in nazore, te pa nato nanj povratno vplivajo, se implicitno in eksplicitno pridobiva doma, v šoli ter v vseh spletnih in nespletnih okoljih, v katerih se učimo, živimo in komuniciramo. S tem načelom je zaradi velike raznolikosti okoliščin, v katerih bodo uporabljeni, sicer težko vrednotiti učinkovitost razvijanja zmogljivosti in dosežke.

5. Zanesljivi viri informacij so bistveni za pozitivno dejavno sodelovanje v skupnosti. Brez zanesljivih virov informacij lahko digitalno državljanstvo preraste v ekstremizem, odvrčanje od sodelovanja, določenim skupinam prebivalstva pa se celó prepreči uveljavljanje svojih pravic digitalnega državljanstva. Medtem ko so šole in družine odločilne pri podpiranju razvoja rabsodnosti prek kritičnega mišljenja in izobraževalnih praks, imajo tudi digitalne platforme in ponudniki mobilnih storitev pomembno vlogo pri zagotavljanju zanesljivosti virov informacij.

6. Sposobnost sodelovanja je odvisna od nabora kognitivnih in praktičnih spretnosti, ki se začnejo razvijati doma, nato pa k njihovem razvoju že zelo zgodaj prispeva tudi šola. Te spretnosti združujejo védenje, kdaj in kako spregovoriti, empatijo in razumevanje kulture, kar prispeva k celovitemu dojetanju pomena, kritičnemu mišljenju ter sposobnosti ustnega in pisnega izražanja.

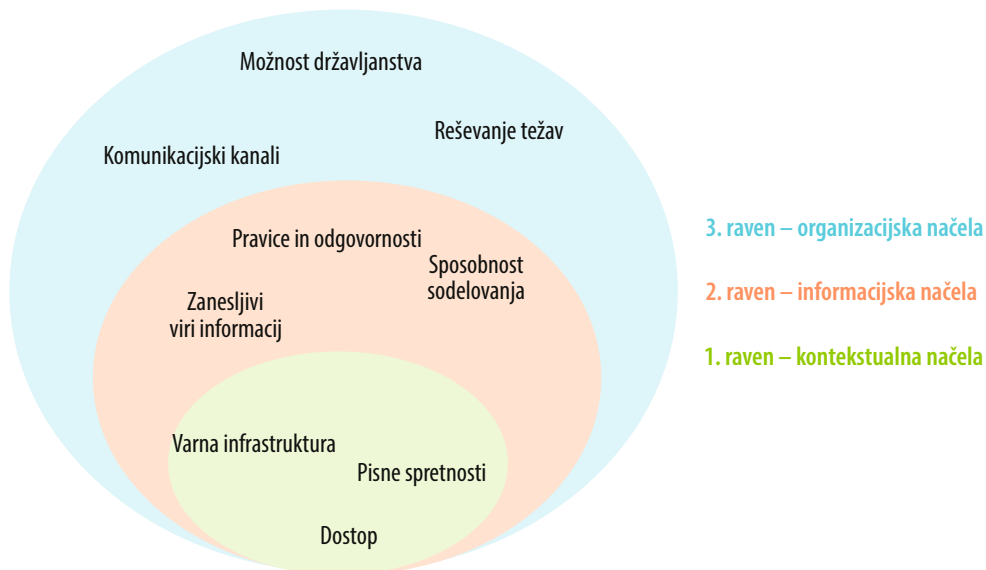
Organizacijska načela, ki se nanašajo na življenje z digitalnim državljanstvom na osebni in družbeni ravni

7. Prilagodljivo razmišljanje in reševanje težav sta kompleksni kognitivni sposobnosti, za kateri je obsežnejša kombinacija kompetenc z vseh štirih področij metulja Kratico je potrebno pojasniti bolj potrebna kot za katero koli od prejšnjih načel. Reševanje težav zahteva razumevanje obravnavanih vprašanj, analizo, sintezo, sklepanje in izpeljevanje, predvsem pa je odvisno od učnih dejavnosti od zgodnjega otroštva, ki spodbujajo kognitivni razvoj z raziskovanjem. Poleg učnih priložnosti doma in v šoli imajo tudi ponudniki digitalnih platform in mobilnih storitev vedno pomembnejšo vlogo, saj način učenja oblikujejo tudi orodja za učenje.

8. Komunikacija je drugo organizacijsko načelo in je povezana s spretnostmi in orodji, ki se uporabljajo pri interakciji ter razširjanju in sprejemanju informacij. Šole in družine imajo ključno vlogo pri spodbujanju otrok in omogočanju, da otroci svoje komunikacijske spretnosti začnejo že zgodaj pridobivati v osebnih odnosih, da razumejo in uveljavljajo svoje pravice ter opravljajo svoje dolžnosti, da razumejo in kažejo empatijo ter skrbijo za varnost in zasebnost, še preden začnejo uporabljati digitalna orodja. To pomembno vpliva na razvoj učnega načrta in od predstavnikov panoge zahteva več truda v smislu sodelovanja z izobraževalnim sektorjem in večje razsodnosti glede orodij za mlade uporabnike.

9. Možnost državljanstva je glavno vodilno načelo, brez katerega digitalni državljani ne morejo izpopolnjevati svojih državljanskih veščine ali uveljavljati svojih pravic in prevzemati odgovornosti. Za možnost državljanstva je potreben prilagodljiv, odprt, nevtralen in varen okvir, v katerem so algoritmi odprtokodni in jih uporabniki lahko prosto izberejo in prilagodijo ter v katerem lahko državljani svoja stališča izražajo brez strahu pred kaznovalnimi ukrepi.

Slika 4: Devet vodilnih načel za digitalno državljanstvo



1. DEL UDEJSTVOVANJE NA SPLETU



Udejstvovanje na spletu

U V tem delu so razloženi kontekstualni predpogoji za digitalno državljanstvo: dostop do digitalne tehnologije, osnovna funkcionalna in digitalna pismenost ter varne tehnične infrastrukture.

■ Glede na statistične podatke je leta 2017 internet uporabljalo 79,6 % evropskih državljanov⁸, kar pomeni, da se takrat več kot eden od petih Evropejcev še ni udeleževal na spletu. Ta odstotek predstavlja več kot polovico državljanov po vsem svetu, saj je konec prvega četrletja leta 2017 internet uporabljalo le 48,0 % vseh ljudi na svetu. Od vseh držav članic Sveta Evrope jih skoraj dvajset ne dosega evropskega referenčnega merila. Leta 2014 je le devet držav članic Sveta Evrope v OECD (2016)⁹ zagotavljalo primerno stopnjo dostopa v svojih izobraževalnih sistemih.

■ Čeprav naj ne bi bilo na voljo novejših podatkov o stopnji dostopa do interneta v šolah, ki so za nekatere skupine prebivalstva glavni vir enakih možnosti, nepreverjena sklepanja na podlagi sodelovanja mladih kažejo, da je ta stopnja nizka. V poročilu Eurostata iz marca 2015 je zapisano: „Večina mladih je internet uporabljala doma, približno polovica jih je internet uporabljala v domovih drugih ljudi, približno 40 % pa na kraju izobraževanja“¹⁰.

■ Zaradi revščine, spola, narodnosti ali kraja bivanja tudi v Evropi preveč otrok ne more izkoristiti ali vsaj v celoti izkoristiti osnovnega izobraževanja za dosego osnovne digitalne pismenosti. OECD (2016) na primer ocenjuje, da 168 000 petnajstletnikov v Franciji še nima osnovnega znanja in veščin, potrebnih za uspeh v sodobnih družbah, pismenost odraslih pa referenčno raven dosega v zgolj sedmih evropskih državah OECD¹¹.

■ Kulturne in socialne ovire pri pravičnem dostopu in vključenosti ter ovire pri razvoju osnovne digitalne pismenosti so enako težko premagljive in niso vedno neposredno povezane s socialno-ekonomskim statusom družin. Danes opažamo povsem drugo obliko digitalnega razkoraka, pri katerem so tehnološko sposobni otroci ogroženi zaradi slabo nadzorovanega in/ali prekomernega dostopa do tehnologije, ki ga imajo pogosto že v zelo zgodnjem otroštvu in so zaradi njega prikrajšani za družabne in fizične dejavnosti, primerne njihovi starosti. Majhni otroci lahko zaradi tega v zgodnjem otroštvu preskočijo razvojne faze, kar dolgoročno vpliva na njihov izobrazbeni potencial.

■ Ravnotežje med dejavnostmi v spletnih in nespletnih okoljih je pomembno za otroke in ljudi vseh starosti, saj omogoča razvoj empatije, sposobnosti opazovanja in poslušanja ter strategij sodelovanja, ki so ključne kompetence digitalnega državljanstva. Tudi poznavanje in kritično razumevanje samega sebe predstavlja izhodišče za to, da posameznik postane dejaven državljan, danes pa to razumevanje vključuje tudi védenje, kdaj in kako uporabljati tehnologijo oziroma kdaj in kako je ne uporabljati, pa tudi razumevanje vpliva in daljnosežnosti lastnih dejanj in besed v digitalnem prostoru.

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

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

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

11. OECD (2016), *ibid.*



KAJ MENIJO OTROCI?

” Otroci in mladi morajo biti opolnomočeni in poučeni, da lahko prosijo za pomoč in razvijejo sposobnosti, potrebne za razvoj odpornosti.

Olivia, 15, Danska



KAJ MENIJO PEDAGOGI?

” Pedagogi morajo biti prisotni in dejavni v življenju otrok že od njihovih najzgodnejših let – v življenju dojenčkov, malčkov in majhnih otrok –, kajti ustvarjanje trdnih temeljev bo v poznejših letih močno zaznamovalo njihovo vedênje v spletnem in nespletnem okolju.

Učiteljica otrok v zgodnjem otroštvu, Riga



KAJ MENIJO STARŠI?

” Državljanstvo v „resničnem svetu“ in digitalno državljanstvo se prekrivata v zelo veliki meri. Nekateri ljudje, ki protestirajo na spletu, imajo lažen občutek iniciativnosti in pogosto sploh ne glasujejo na volitvah.

Evropsko združenje staršev

” Menim, da je treba narediti veliko temeljitih raziskav, ki bodo staršem omogočile preudarno odločanje o tem, koliko časa lahko njihov otrok preživi na digitalnih medijih. Pomembno je, da ukrepamo hitro in da ne bomo šele čez deset ali dvajset let ugotovili, na kakšen način in v kolikšni meri digitalni mediji onesposabljuje naše otroke.

Starš, Francija

KONTROLNI SEZNAM RAZDELKA S TEŽAVAMI IN PREDLOGI 1: DOSTOP IN VKLJUČENOST



- ▶ Kakšen vpliv ima tehnologija na družbeni dostop in vključenost?
- ▶ Kako lahko prispevam na področjih, kjer po mojem mnenju stopnja vključenosti še vedno ni zadostna?
- ▶ Kako dobro so opremljene naše šole, kako usposobljeni so naši pedagogi in kako kakovostna so učna gradiva za tehnološko dobo?

KONTROLNI SEZNAM RAZDELKA S TEŽAVAMI IN PREDLOGI 2: UČENJE IN USTVARJALNOST



- ▶ Kako lahko smiselno spodbujamo ustvarjalnost, če imajo samoraziskovanje in osebni učni cilji v šolskih učnih načrtih nepomembno mesto ali pa vanje sploh niso vključeni?
- ▶ Kako na razvoj možganov in ustvarjalnost vpliva uporaba „težke“ tehnologije v zgodnjem otroštvu?

KONTROLNI SEZNAM RAZDELKA S TEŽAVAMI IN PREDLOGI 3: MEDIJSKA IN INFORMACIJSKA PISMENOST



- ▶ Kako se lahko otroci naučijo samostojne obdelave, analiziranja in preudarnega odločanja glede na medije in podatke, ki so na voljo?
- ▶ Kako medijska in informacijska pismenost prispevata k pridobivanju vseh spretnosti, ki jih potrebujejo državljani v demokratični družbi?

1. VIDIK DOSTOP IN VKLJUČENOST

” Pomagajte mi, da naredim sam(a).

Maria Montessori



KAJ BI DIGITALNEMU DRŽAVLJANU MORALA POMENITI POMENITI DOSTOP IN VKLJUČENOST?

Da lahko posameznik postane digitalni državljan, je dostop do digitalne tehnologije ključen, nikakor pa ne zadostuje. Spletni svet je prostran, neomejen prostor, poln priložnosti. V mnogih pogledih je tudi zahtevnejši od „nespletnega“ sveta, navsezadnje tudi zaradi svoje rastoče moči širjenja in navidezne anonimnosti, ki nam jo ponuja. Zato za dostop niso potrebne le tehnične sposobnosti učinkovitega krmarjenja po neskončnih labirintih spleta, temveč tudi vedno izrazitejši občutek odgovornosti in spoštovanja do drugih, ki temelji na temeljnih vrednotah človeškega dostojanstva in človekovih pravic.

Dostop do tehnologij ponuja nova učna, komunikacijska in ustvarjalna orodja ter platforme najrazličnejših oblik. Te med drugim vključujejo tradicionalne osebne ali prenosne računalnike, tipkovnice, mobilne telefone, tablične računalnike, igralne konzole in aplikacije, dandanes pa tudi robote ter igrače in druge vsakodnevne predmete s spletno povezavo. Ena od prvih odgovornosti digitalnih državljanov je, tako kot v kateri koli skupnosti, da zagotovijo odprtost digitalnih okolij za manjšine, osebe z zmanjšanimi sposobnostmi in ljudi iz vseh družbenih slojev. A to je le eden od mnogih vidikov pojma vključenosti.

PRESEGANJE OMEJITEV DANAŠNJEGA ČASA

Še danes, četrsto stoletja po rojstvu interneta, približno četrtnina evropskih državljanov nima dostopa do njega; z vidika svetovne populacije to pomeni, da skoraj vsaka druga oseba ne more dostopati do interneta. V mnogih državah morajo šole zagotoviti enake možnosti in tako vsem otrokom omogočiti, da lahko v celoti uresničijo svoj potencial in prevzamejo vlogo dejavnih državljanov v našem visoko digitaliziranem svetu. Kljub temu je OECD poročal, da je leta 2014 le ena od štirih držav članic OECD s svojim izobraževalnim sistemom zagotavljala pravičen dostop.

Tehnologija je še vedno zgolj dodatek k osnovnim učnim predmetom, državljska vzgoja pa ima v šolah očitno še manjšo vlogo. V nekaterih državah preizkušajo sistem „prinesi svojo napravo“ (PSN), ki pa prav tako vzbuja dvome glede enakosti in varnosti. Čeprav je vključenost pomembna, se vedno bolj zavedamo, da je tudi onemogočanje zlonamerne programske opreme in nepooblaščenega dostopanja do podatkov izziv, ki raste dneva v dan (glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“).

V državah po vsem svetu so glavne ovire pri dostopu in vključenosti omejene možnosti za izobraževanje in nizek dohodek. Kljub temu tehnologija postaja vedno ugodnejša in dostopnejša; leta 2016 se je število aktivnih uporabnikov interneta v primerjavi z letom 2015 povečalo za 21 %¹², po drugi strani pa se je število uporabnikov mobilnih naprav povečalo za borih 5 %.

Veliko počasnejši je napredek pri zagotavljanju vključenosti najštevilčnejše manjšine na svetu: invalidnih oseb. Po podatkih Združenih narodov 80 % vseh invalidov živi v državah v razvoju. Tehnologija je nedvomno zelo napredovala in

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

z možnostjo prilagajanja vhodnih in izhodnih naprav dostop do spletnega sveta omogočila največjemu možnemu številu ljudi, vendar pa za vključenost ni dovolj, da odpravimo samo fizične ovire. Internet ne bo popolnoma vključujoč, dokler tehnologija in naše dojetanje raznolikosti ne postaneta tako napredna, da bo vsakemu državljanu zagotovljen enako učinkovit dostop do vseh razsežnosti tako spletnega kot tudi nespletnega sveta. Vključenost je odvisna od polne udeležnosti vsakega državljanu ter od spoštovanja socialnih in državljanskih pravic ter pravice do izobraževanja. Vključenost ne pomeni le premagovanja motenj v telesnem ali duševnem razvoju, ampak mora zajemati celoten spekter človeške raznolikosti, ki med drugim vključuje tudi sposobnosti, jezik, kulturo, spol in starost.



KAKO VSE SKUPAJ DELUJE?

■ Dostop in vključenost se nanašata na navzočnost in sodelovanje državljanov v skupnosti, ne glede na to, ali ta deluje v spletnem ali nespletnem okolju, in pri dejavnostih, ki jim bodo omogočile, da razvijejo svoj polni potencial na vseh področjih svojega življenja. Dostop in vključenost sta del neskončnega procesa v socialnih okvirih, ki urejajo način življenja in razvoja ljudi. Ta proces od ljudi zahteva nenehno zbiranje in analiziranje mnenj in dokazov, ki so jim v pomoč pri opredelitvi, kaj ovira njihovo vključitev ali vključitev drugih, ter izkoriščanju svoje ustvarjalnosti in sposobnosti reševanja težav pri premagovanju teh ovir. Dostop in vključenost sta torej procesa stalnega vrednotenja, ki ju moramo vsi vključiti v svoj način življenja že v zelo zgodnjih letih.

■ Na družbeni ravni spodbujanje vključenosti pomeni preoblikovanje socialnih in izobraževalnih okvirov, tako da predstavljajo spodbudo za državljanu in jim dajejo prostor za razvoj. Unescov program Izobraževanje za vse vključuje zanimivo razlago štirih stopnic do družbenih sprememb na tem področju (glejte sliko 5). Namen digitalnega državljanstva je pospešitev tega procesa v družbi. Ali imate kakšno zamisel, kako lahko prispevate na področjih, kjer po vašem mnenju stopnja vključenosti še vedno ni zadostna?

Slika 5: Štirje koraki do vključenosti¹³



13. Unesco, *Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All* (2005), Unesco, Pariz, dostopno na: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

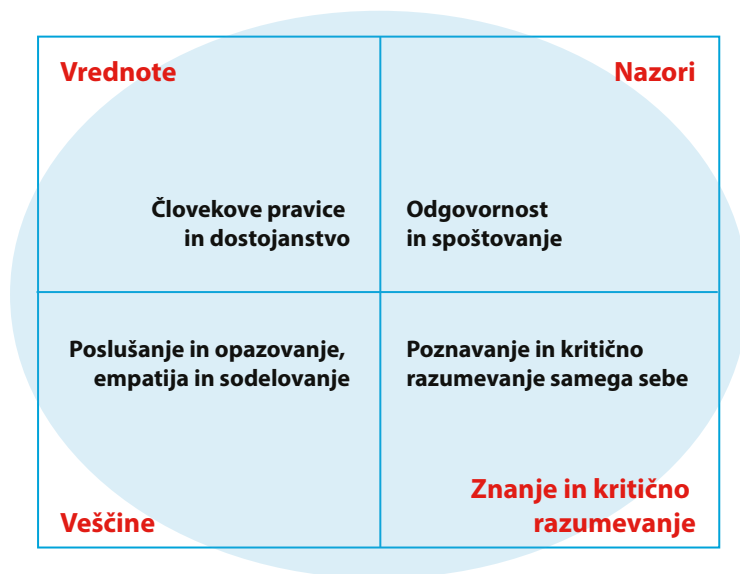


IZOBRAŽEVALNA IN DRŽAVLJANSKA VREDNOST

Internet digitalnim državljanom nudi dostop do številnih zamisli, virov, možnosti učenja in storitev. Izobraževalna vrednost je najočitnejša, ko lahko uporabniki, ki nimajo dostopa do tradicionalnih knjižnic, izvajajo spletne raziskave ali ko lahko ti uporabniki z invalidnostmi zaradi dodatnih naprav in programske opreme, ki omogočajo dostopnost, v celoti izkoriščajo prednosti spletnega okolja.

Vključenost temelji na vrednotah, stališčih, sposobnostih ter poznavanju in kritičnem razumevanju, ki so v središču spiralnega razvoja kompetenc digitalnega državljanstva. Ko se v razredu ali sproščenih družinskih okoliščinah – zlasti med igro – pogovarjamo o vprašanih vključenosti, imajo otroci vseh starosti edinstveno priložnost, da izrazijo in preizkusijo nekatere vnaprej oblikovane ideje v varnem prostoru, kjer je te ideje mogoče preprosto prilagajati njihovi vedno večji količini znanja in globljemu razumevanju. To bo otrokom v pomoč pri postopnih pripravah na to, da vključenost zagovarjajo tudi v manj sproščenih razmerah, na primer na šolskem igrišču, v športnem klubu ali v družbi na splošno.

Slika 6: Ozaveščanje o vključujočih praksah – temeljne kompetence digitalnega državljanstva



Vključenost je postala zelo pomembno vprašanje na evropskem dnevnem redu zlasti zaradi nenehnih razprav o mladoletnih beguncih v Evropi in vedno večjega zavedanja, da so otroci in invalidne osebe pogosto prikrajšani za možnosti izobraževanja. Zaradi vprašanj o vključenosti postaja očitno, da je treba za bolj trajnosten pristop k učenju pomembno mesto v šolskem učnem načrtu nameniti empatiji, socialno-čustvenemu učenju, preprečevanju ustrahovanja in podobnim temam.

V razdelku „Izzivi in predlogi rešitve 4: etika in empatija“ je navedenih nekaj primerov dejavnosti, ki so lahko otrokom v pomoč pri postopnem razvoju nekaterih kompetenc za digitalno državljanstvo.

IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 1 DOSTOP IN VKLJUČENOST





ETIČNA VPRAŠANJA IN TVEGANJA

Da vsem zagotovimo pravičen dostop in vključenost doma, v šoli in v širši družbi, moramo premagati pet ključnih ovir¹⁴.

1. Obstoječa stališča in vrednote so najpomembnejše ovire – na sliki 5 (vidik 1) so prikazane štiri stopnice do vključenosti.
2. Pomanjkanje razumevanja – šole so običajno mikrokozmosi, zaprti za druge skupnosti. Da bi šole opravile svoje poslanstvo izobraževanja mladih državljanov in spodbujanja globljega razumevanja sveta, se morajo odpreti in postati odsev širšega sveta. Digitalna tehnologija bi lahko bila neprecenljivo sredstvo za sprožitev tega procesa.
3. Pomanjkanje potrebnih sposobnosti – z digitalno revolucijo so se pojavile številne oblike izključenosti iz lastne skupine ali družbe, od spletnega nadlegovanja in zasvojenosti do radikalizacije. Tako pedagogi in starši kot tudi otroci morajo imeti inovativne možnosti in pedagoške vire za spopadanje s temi novimi izzivi prek šole, delovnega mesta in celotne skupnosti.
4. Omejeni viri – novi izzivi zahtevajo nove in pogosto drage rešitve, vendar lahko včasih z racionalnim razmišljanjem dejansko prihranimo stroške, na kar nakazuje četrta stopnica na sliki 5 (vidik 1). A kljub temu se zdi, da četrto stoletje po prihodu interneta v celotno družbo še nobena država ni nadgradila svojih zasilnih ukrepov ali uvedla sistemskih sprememb, ki bi temeljile na dokazih, in vsakomur omogočile, da razvije vse kompetence digitalnega državljanstva.
5. Neustrezna organiziranost – gre za vprašanje „kokoši in jajca“. Dokler pravični dostop in vključenost predstavljamo kot ideal, zapisan v pogodbah in konvencijah, in ne kot temeljno pravico vsakega državljana in državljanke, bodo naši inženirji, načrtovalci in drugi prikrajšani za orodja in družbeno stremljenje k oblikovanju socialnih in kulturnih okvirov, v katerih je vključenost samoumevna.



ZAMISLI ZA POUK

Naredite shemo vključenosti: S svojimi učenci raziščite cilje trajnostnega razvoja na povezavi www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/.

1. Pogovorite se, kateri cilji so povezani z dostopom in vključenostjo.
2. Učenci naj v manjših skupinah ustvarijo spletni kontrolni seznam/shemo in zberejo podatke za celotno šolo, nato pa naj analizirajo, v kolikšni meri se ti cilji uresničujejo.

14. Unesco, *Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All* (2005), Unesco, Pariz, dostopno na: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

3. Njihove ugotovitve primerjajte z ugotovitvami učencev iz drugih razredov in pri tem poudarite morebitno korist te raziskave. S tem boste učencem osvetlili pomen državljanstva.

■ **Raziščite platforme družbenih medijev:** Z učenci si oglejte eno od platform družbenih medijev in določite najaktualnejšo temo. Učence spodbudite k razpravi o tem, kdo lahko dostopa do teh informacij in kdo ne. Bi takšna razprava lahko imela tako pozitiven kot tudi negativen učinek?

■ **Intervjuvajte zaposlene pri lokalnih ponudnikih storitev in ustvarite videoposnetek o vključenosti:** Raziskavo, predlagano kot prvo dejavnost za pouk v učilnici, lahko razširite tudi na lokalno skupnost/okolje skupnost. Po razpravi z učenci:

1. določite, katera oseba, služba ali organizacija bi morala biti v imenu celotne skupnosti odgovorna za področja trajnostnega razvoja, ki ste jih raziskali z učenci;
2. učenci naj nekaterim od teh ljudi napišejo in pošljejo pismo ali elektronsko sporočilo in jih povabijo na intervju, ki bi lahko potekal v vaši šoli prek storitve VoIP (Voice over Internet Protocol oziroma prenos govora prek internetnega protokola) ali pa v pisarnah teh lokalnih predstavnikov;
3. učencem prej pomagajte pri oblikovanju vprašanj za intervjuje v skladu z njihovimi kontrolnimi seznami/shemami;
4. pred snemanjem razgovorov (prek mobilnega telefona ali tabličnega računalnika) z učenci pripravite obrazec s prošnjo za dovoljenje, ki jo mora predhodno podpisati vsak intervjuvanec.

■ Videoposnetke lahko naložite na splet in tako pripomorete k ozaveščenosti celotne šole in skupnosti o mogočih spremembah, s katerimi se lahko spodbuja vključenost.

■ **Raziščite platforme z novicami:** Učenci naj primerjajo glavne naslove v več časopisih. Ugotovijo naj, kdo je ciljni bralec in kdo je založnik. Nato naj razmislijo, ali katere skupine niso vključene in katere so to. Ali imajo te skupine dostop do te vsebine? Ali so del razprave? Kako je prezrto skupino mogoče vključiti?

■ **Analogno v primerjavi z digitalnim:** Učence razdelite v dve skupini, nato pa naj vsaka skupina zase razišče isto temo. Ena skupina naj kot vir informacij uporablja samo knjige v šolski knjižnici, druga skupina pa le internet in digitalne vire. Primerjajte rezultate in izkušnje, ki so jih otroci pridobili z dejavnostjo. Kako močno so prikrajšani učenci, ki do virov ne morejo dostopati prek interneta? Katere vrste spretnosti so potrebne za iskanje informacij v spletnem in nespletnem okolju? Ali obstaja razlika v kakovosti med informacijami, ki jih dobimo v knjigah, in informacijam na internetu?



DOBRE PRAKSE/ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM

■ **Krajevno ocenjevanje pobud za vključenost:** Skupaj z učenci:

1. naredite seznam krajevnih organizacij, ki si prizadevajo za zagotavljanje digitalnega dostopa in vključenosti v vaši skupnosti;

2. nato izberite spletno orodje, ki bo učencem v pomoč pri pripravi in izvedbi dveh do treh analiz SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats oziroma prednosti, slabosti, priložnosti in nevarnosti), da ugotovijo, kako bi lahko izboljšali vpliv teh organizacij. Pri tem si lahko pomagata orodji, ki so dostopna na primer na povezavi www.mind-tools.com/pages/article/newTMC_05.htm;
3. rezultate delite z obravnavanimi organizacijami in pridobite njihovo dovoljenje za uporabo ugotovitev. Če njihovega dovoljenja ne pridobite, lahko ugotovitve tudi anonimizirate;
4. svoje ugotovitve delite z drugimi šolami, strokovnjaki ali skupnostmi, s katerimi ste v stiku. S svojimi ugotovitvami boste morda navdušili tudi druge, da pripravijo podobne projekte.

■ Na ta način opravljate pomembno vlogo digitalnih državljanov, saj lahko z nenehnim vrednotenjem pripomorete k izboljšanju skupnosti za vse.



VEČ INFORMACIJ

■ V publikaciji *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) Sveta Evrope je gradivo, ki je relevantno tudi za ta razdelek s težavami in predlogi: www.coe.int/en/web/children/internet-literacy-handbook. Glejte razdelke „Fact sheet 1 – Getting connected“ (Povezovanje), „Fact sheet 10 – Searching for information“ (Iskanje informacij) in „Fact sheet 11– Finding quality information on the Web“ (Iskanje kakovostnih informacij na spletu).

■ Na povezavi <http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion> je na voljo gradivo Sveta Evrope o mladinskih vidikih socialne vključenosti.

■ Nekatere zanimive vpoglede v dostop in vključenost najdemo v Unescovi publikaciji „Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All“ (Smernice za vključevanje: zagotavljanje dostopa do izobraževanja za vse) (2005), Unesco, Pariz. Dostopno na: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

■ Smernice za dostopnost spletnih vsebin Web Content Accessibility Guidelines so del smernic za spletno dostopnost pobude Web Accessibility Initiative, ki jo je podala organizacija World Wide Web Consortium, glavna organizacija za mednarodne standarde na internetu. Gre za nabor smernic, ki določajo, na kakšen način mora biti pripravljena vsebina, da je dostopna predvsem invalidom, pa tudi z vsemi uporabniškimi napravami, vključno z zelo omejenimi napravami, kot so mobilni telefoni. Smernice za dostopnost spletnih vsebin Web Content Accessibility Guidelines so na voljo na povezavi www.w3.org/TR/WCAG21/.

■ V Konvenciji o pravicah invalidov je določen pomen človekovih pravic v okviru invalidnosti. S konvencijo so zaščiteni pravice in dostojanstvo invalidov. Na voljo je v več jezikih, znakovnem jeziku in lažje berljivi različici na povezavi www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html.

■ Številne publikacije in gradivo Sveta Evrope za izboljšanje ozaveščenosti o invalidih so na povezavi www.coe.int/en/web/disability.

■ Broadband Commission je večsektorska skupina, ki jo je ustanovil Unesco, da bi dosegli cilje trajnostnega razvoja Združenih narodov in odpravili trenutne dvojne standarde, ki vodijo v digitalno revščino. Komisija se zavzema za izdelavo sistema digitalnega kodiranja podatkov za varstvo zasebnosti v Združenem kraljestvu, ki upošteva tudi starost uporabnikov. Na podlagi tega sistema bo nastala spletna storitev za lažjanje spletne prisotnosti otrok na način, ki zajema otrokove pravice, kot so opredeljene v Konvenciji Združenih narodov o otrokovih pravicah: www.broadbandcommission.org.

■ Storitve Google For Education nudi zbirko orodij Google v oblaku, s katerimi lahko pedagogi učencem lažje pomagajo pri učenju in inovacijah: https://edu.google.com/?modal_active=none.

■ Orodja za spletno dostopnost – orodja Google, s katerimi lahko vsi dostopajo do interneta in ga uporabljajo: <https://translate.google.co.uk/translate?hl=fr&sl=fr&tl=en&u=https://www.google.com/accessibility/>.

2. VIDIK

UČENJE IN USTVARJALNOST

” Resnično merilo
inteligence ni znanje,
ampak domišljija.

Albert Einstein



KAJ POMENI UČENJE V 21. STOLETJU?

■ Ko je internet državljanom omogočil zanimive nove priložnosti za učenje v vseh življenjskih obdobjih, se je močno povečala tudi izmenjava znanja. Leta 1900 so ocenili, da se znanje ljudi podvoji približno vsako stoletje (za to obstaja izraz „Knowledge Doubling Curve“ oziroma krivulja podvajanja znanja), danes pa se znanje ljudi v povprečju podvoji vsakih 13 mesecev. V podjetju IBM domnevajo, da se bo zaradi interneta stvari znanje začelo podvajati vsakih 12 ur¹⁵.

■ Če se v šoli ni več mogoče naučiti vsega, kar posameznik potrebuje za vse življenje, potem je način, kako se posameznik uči, pomembnejši od tega, kaj se uči – zlasti zaradi hitrega razvoja, ki ga v današnji način življenja prinaša digitalna tehnologija. Digitalna tehnologija je spremenila orodja in platforme, ki omogočajo učenje in dostop do znanja, ter s tem nadomestila tradicionalne metode prenosa znanja z interaktivnimi informacijskimi in komunikacijskimi orodji, ki vključujejo in združujejo spletišča, programe za videokonference in izmenjavo elektronske pošte, klepetalnice, platforme za spletne seminarje, aplikacije, robote, drone, navidezno resničnost in še več. Tiskane knjige se nadomeščajo z elektronskimi, enciklopedija z Wikipedijo in tako naprej.

■ Mobilno učenje, družbeni mediji in spletne igre pedagogom iz rok jemljejo podporo pri pridobivanju znanja in določenih spretnosti ter to podporo polagajo v roke učencev. Možnosti učenja na daljavo (na primer množični odprti spletni tečaji MOOC) državljanom omogočajo, da premagajo obstoječe socialne in fizične ovire za pridobitev novih poklicnih kvalifikacij. Danes le 10 % svetovnega prebivalstva ne zna prebrati ali napisati niti enega stavka, pred pol stoletja pa tega ni zmoglo 25 % prebivalstva, kar je deloma posledica izboljšane dostopa do učnih orodij (glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 1: dostop in vključenost“).¹⁶

PREOBLIKOVANJE UČNIH NAČRTOV IN POSODABLJANJE UČNIH PRISTOPOV

■ Zaradi novih načinov učenja in hitre izmenjave znanja so učenci postavljeni pred vedno večji izziv, kako se soočiti z nenehno preobremenjenostjo z informacijami in kako razločevati med resničnimi in lažnimi informacijami (glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 3: medijska in informacijska pismenost“), poleg tega pa prihaja tudi do velikih sprememb v tem, kaj in kdaj se učenci učijo. V devetdesetih letih je nekdanji predsednik Evropske komisije Jacques Delors predlagal prestrukturiranje izobraževanja na podlagi štirih temeljnih stebrov, po zaslugi katerih bi bili mladi pripravljene na izzive našega vedno bolj digitalnega sveta. Ti štirje stebri so: učenje učenja, delovanja, obstajanja in skupnega življenja¹⁷. To zamisel so podpirali tudi drugi pedagogi pred in po Delorsu, in čeprav danes internet ponuja ogromno orodij

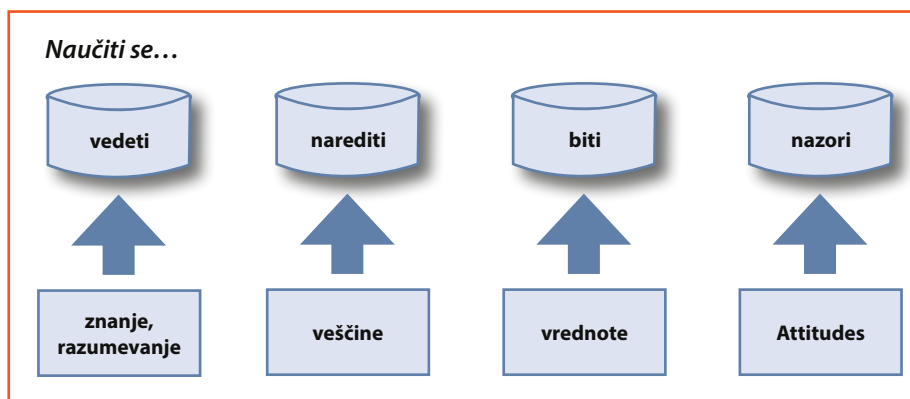
15. Schilling D. R. (2013), „Knowledge Doubling Every 12 Months, Soon to be Every 12 Hours“, *Industry tap*, dostopno na: www.industrytap.com/knowledge-doubling-every-12-months-soon-to-be-every-12-hours/3950.

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

17. Delors J. et al. (1996), *Učenje: skriti zaklad*, MŠŠ, Ljubljana.

in platform, ki omogočajo, da učenje kjer koli in kadar koli postane resničnost, je tovrstno učenje tradicionalni izobraževalni sistem zgolj dopolnjevalo, namesto da bi se vanj vključilo. Na teh štirih stebrih temeljijo tudi štiri področja kompetenc za demokratično kulturo v „metulju KDK“ Sveta Evrope (slika 7).

Slika 7: Štirje stebri izobraževanja, na katerih temelji model kompetenc digitalnega državljanstva



V zadnjem času so na Inštitutu za tehnološka predvidevanja Evropske komisije predlagali, naj učni načrti temeljijo na petih ključnih konceptih, s katerimi bodo lahko šole zadovoljevale dejanske potrebe prihodnjih državljanov: informacije, komunikacija, ustvarjalnost, reševanje težav in odgovornost. Medtem ko se razpravlja o šolskih učnih načrtih, se je skorajda neopaženo pojavil še en inovativen dejavnik, ki spreminja učenje: tehnologija. Tehnologija se je znašla v rokah dojenčkov, ki so ob vstopu v vrtec že spretni uporabniki interneta, zato preskočijo pomembne razvojne faze, ki bi lahko pomembno vplivale na njihovo prihodnje življenje.

Ker se otroci in mladi soočajo z zabrisanimi mejami resničnosti v spletnem in nespletnem okolju, prinašajo svoja prijateljstva in spore prek tabličnega računalnika ali mobilnega telefona v učilnico, svoje strahove in fantazije pa s šolskega dvorišča ponoči v posteljo, zato postaja „učenje obstajanja“ in „skupnega življenja“ (vrednote in stališča) vedno nujnejše. Postopoma se začinjamo zavedati, da kompetence čustvene inteligence, kot so samozavedanje, družbena ozaveščenost in upravljanje odnosov, že postajajo del formalnega izobraževanja. Po drugi strani pa postaja očitno, da otroci, ki znajo kodirati, bolje razumejo pomen tehnologije v svojem življenju in njene meje. Kodiranje je zato zdaj sposobnost, ki jo mora digitalni državljan v 21. stoletju nujno imeti.

KAKŠNO VLOGO IMA PRI TEM USTVARJALNOST?

Biti dejaven državljan v šoli, med prijatelji ali v skupnosti tako v spletnem kot tudi nespletnem okolju pomeni biti participativen državljan, ki zna predstavljati zamisli, oblikovati mnenja in prinašati nove vidike v katero koli razpravo. Za to so potrebne številne kompleksne kognitivne sposobnosti, od analiziranja virov podatkov do razvrščanja, preudarjanja in interpretiranja informacij. Vse to so kompleksne kognitivne spretnosti, ki se razvijajo z raziskovalno usmerjenim učenjem in izkušnjami, ne

pa s prenosom znanja. Povezane so s stopnjo ustvarjalnosti, ki je ključna za reševanje težav. Poleg tega so pri mladih odvisne tudi od njihovih sposobnosti koherentnega izražanja in upoštevanja mnenj drugih.

■ Toda kako lahko spodbujamo ustvarjalnost, samoizražanje in učenje prek šol, ki učenje opredeljujejo na podlagi standardnih učnih načrtov in nerazjasnenih modelov vrednotenja, s katerimi se od učencev zahteva, da izpolnjujejo zunanje cilje in ne svojih lastnih? Ustvarjalnost in pomenljivo umetniško izražanje sta bila vedno pomembni gonili družbenega napredka, toda kako lahko spodbudimo otroke, da razvijajo svojo domišljijo, če imajo s preprostim klikom miške ali podrsom po zaslonu 24 ur na dan na voljo najrazličnejše zabavne vsebine?



KAKO VSE SKUPAJ DELUJE?

■ Učenje in ustvarjalnost sta neločljivo povezana. Učenje se – enako kot ustvarjalnost – začne tako, da učenec prejme informacije, zamisli, občutke in/ali zaznave in jih procesira z različnimi dejavnostmi, od razmišljanja do individualnega ali skupinskega delovanja. Da lahko dosega najboljše možne rezultate, mora biti učenec – tako kot pri ustvarjalnosti – motiviran in neomejen s časom, prostorom, prisilo ali strahom. Učenje z igro in samoraziskovanje z uporabo tehnologije na splošno izpolnjujeta te zahteve in tako omogočata ustvarjalne dosežke. Kadar so učenci sposobni doseči svoje trenutne oziroma vmesne cilje, jih to spodbudi, da si zastavijo tudi ambicioznejše cilje in z njimi oblikujejo načrt za nadaljnje učenje.

■ V Skupnem raziskovalnem središču Evropske komisije „učenje učenja“ opisujejo kot „sposobnost izkoriščanja možnosti učenja in vztrajanja pri učenju ter organiziranja samostojnega učenja, ki vključuje učinkovito upravljanje časa in informacij, tako individualno kot v skupinah“¹⁸. V današnjem času pedagogi in oblikovalci politik menijo, da je to osnovna spretnost, potrebna za uspeh v informacijski družbi. Učenje učenja je temeljni gradnik vseživljenjskega učenja, ki je odvisen od vedènja učenca, tj. od njegovega odnosa do učenja in njegove zavzetosti za učenje. Zato bi morali vsi otroci učenje dojemati kot nekaj pozitivnega. Merjenje sposobnosti pridobivanja znanja o učenju je zahtevno, saj je treba upoštevati tako kognitivne kot tudi psihološke in socialno-kulturne vidike.



IZOBRAŽEVALNA IN DRŽAVLJANSKA VREDNOST

■ Ne le, da učenje pomembno prispeva k poznavanju in kritičnemu razumevanju sveta, temveč pripomore tudi k temu, da so otroci, ko so uspešni in/ali neuspešni pri svojih učnih dejavnostih, ki so ustrezno načrtovane v okolju, ki jim zagotavlja podporo,

18. Hoskins B. in Fredriksson U. (2008), *Learning to learn: What is it and can it be measured?*, Skupno raziskovalno središče, Evropska komisija, dostopno na: <https://bit.ly/211Q0rC>.

spodobni bolje razumeti sebe, svoje lastnosti in svoje omejitve. Sodelovalno učenje, na primer načrtovanje in oblikovanje projektov in modelov z dejavnostmi, ki zahtevajo ustvarjanje, so še posebej dragoceni za zelo mlade učence. Z izmenjavo materialov, s pogajanjem o zamislih in z izmenično uporabo opreme razvijajo demokratične vrednote, kot sta pravičnost in poštenost, ter odnose, kot je spoštovanje drugih in njihovih zamisli.

■ Ob vedno večji kompleksnosti in nepredvidljivosti našega hitro spreminjajočega se sveta je ustvarjalnost državljanom v pomoč, da se prilagodijo novim okoljem, se odzovejo na nove družbene potrebe in najdejo rešitve za številne izzive, ki jih prinaša tehnologija. Ustvarjalnost torej oblikuje nova delovna mesta, spodbuja gospodarsko rast in družbo, da čim bolje izkoristi svoj človeški potencial. Raziskave, izvedene na podlagi Torranceovega testa ustvarjalnega mišljenja, ki je že od šestdesetih let zlati standard za merjenje ustvarjalnosti, kažejo, da je med vseživljenjskimi ustvarjalnimi dosežki in ustvarjalnostjo v otroštvu trikrat večja korelacija kot med vseživljenjskimi ustvarjalnimi dosežki in IQ-jem v otroštvu¹⁹.

Slika 8: Učenje in ustvarjalnost – temeljni kompetenci digitalnega državljanstva



19. Runco M. A., Millar G., Acar S. in 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.

IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 2

UČENJE IN USTVARJALNOST





ETIČNA VPRAŠANJA IN TVEGANJA

Prvih pet let otrokovega življenja predstavlja obdobje, kritično za njegov razvoj. V tem obdobju se z nevroplastičnostjo formulirata zgradba in delovanje možganov. Ta zgodnja leta imajo torej neposreden vpliv ne le na način učenja, temveč tudi na socialno in čustveno blaginjo osebe. V današnjem svetu, v katerem je veliko staršev zaposlenih, je pravično delovanje ustanov za varstvo otrok izziv za družbo, saj morajo imeti vsi otroci enake možnosti za učenje in razvijanje svoje ustvarjalnosti.

Drugo etično vprašanje je povezano s prekomerno uporabo tehnologije v zgodnjem otroštvu. Zanesljivi viri, kot je vladna agencija OFCOM v Združenem kraljestvu, navajajo, da je večina evropskih otrok na spletu že pred drugim letom starosti, otroci od treh do štirih let v Združenem kraljestvu pa splet uporabljajo 71 minut dnevno. Gledanje videoposnetkov na platformi YouTube je postalo druga najljubša prostočasna dejavnost otrok, mlajših od pet let, pri tej starosti pa naj bi telesna dejavnost in učenje prek raziskovanja in igre oblikovala otrokovo telo, um in socialno-čustvene sposobnosti. Kako uporaba težke tehnologije v tej starosti vpliva na razvoj možganov in kako naj krepimo zavest dobronamernih staršev o verjetnih posledicah na prihodnost in ustvarjalno sposobnost njihovega otroka?

Kako dobro so opremljene naše šole, kako usposobljeni so naši pedagogi in kako kakovostna so učna gradiva za tehnološko dobo? Se zakladnica možnosti učenja, ki jih omogoča digitalna tehnologija, počasi spreminja v Pandorino skrinjico, ker ne zmoremo prilagoditi izobraževalnih sistemov oziroma to počnemo prepočasi?

Skladno s Konvencijo Združenih narodov o otrokovih pravicah imajo otroci od najzgodnejših let temeljno pravico do pravičnih možnosti izobraževanja, ki ustrezajo njihovim individualnim potrebam, vendar to še vedno predstavlja velik etični izziv. Izobraževanje, ki je dostopno in osredotočeno na otroka, ima pomembno vlogo pri oblikovanju prihodnosti vsakega državljana, navsezadnje pa tudi družbe.

Kriza ustvarjalnosti: glede na rezultate standardiziranih testov v ZDA in drugje raziskovalce skrbi, da družba postaja „manj verbalno ali čustveno izražajoča ali občutljiva, pa tudi manj empatična, manj odzivna na kinestetični in slušni ravni, manj šaljiva, manj domiselna, manj sposobna vizualizirati zamisli, manj sposobna upoštevati različne zorne kote, manj nekonvencionalna, manj zmožna povezovati na videz nepomembne stvari, manj zmožna sintetizirati informacije in manj zmožna sanjariti ali zreti v prihodnost“²⁰. Ali kot družba dovolj spodbujamo ustvarjalnost in

20. Powers J. (2015), „The Creativity Crisis and what you can do about it“, *Psychology Today*, dostopno tudi na: <https://bit.ly/2wmuClT>.

kaj lahko storimo, da preprečimo vpliv vedno večjega kulturnega potrošništva v času, ko si lahko s klikom miške odpremo vrata do nešteti zabavnih vsebin?

■ Spletni svet omogoča kopiranje, lepljenje in prenašanje vsebin, ki lahko ogrozijo obstoj ustvarjalcev, zato je pomembno, da se o vprašanih avtorskih pravic z otroki pogovarjamo v vseh starostnih obdobjih. Prav tako bi bilo treba raziskati nove poslovne modele, ki temeljijo na odprti kodi oziroma licenci ter so podprte z neposrednimi in prostovoljnimi prispevki prek množičnega financiranja, spletnih dobredelnih platform ali umetniških in digitalnih vsebin, ki temeljijo na blokovnih verigah, saj bi lahko tako uporabnikom omogočili, da svoje najljubše izvajalce podpirajo na inovativne načine, pri tem pa se ne bi zanašali izključno na obstoječe modele za urejanje avtorskih pravic.



ZAMISLI ZA POUK

■ Spletišče imagination.org je nedavna pobuda, ki jo je z oblikovanjem „kartonskega avtomata za arkadne igre“ navdihnil devetletni deček iz ZDA. Njegova zgodba in zgodbe zmagovalcev mednarodnega tekmovanja za mlade izumitelje Inventor's Challenge so predstavljene v letnem poročilu (<http://imagination.org/inventors-challenge/>). Na spletišču so predstavljene številne zamisli, s katerimi lahko otroci začnejo ustvarjati lastne kartonske ali druge konstrukcije. Šole po vsem svetu lahko ustvarijo lasten „domišljjski kotiček“, ki ga upravljajo prostovoljci in učencem omogoča, da preizkusijo svoje ustvarjalne sposobnosti, tako da sami predložijo svoje izume.

■ Spletišče [Web We Want](http://www.webwewant.eu) (na voljo v dvanajstih jezikih na povezavi www.webwewant.eu) ponuja številne dejavnosti, ki so jih zasnovali najstniki, pedagogom pa je na voljo priročnik, namenjen lažjemu vključevanju dejavnosti v učne načrte:

- ▶ V poglavju 2.2 so opisane dejavnosti za učence v razredu, majhne skupine in posameznike, povezane z ustvarjalnim spletnim novinarstvom.
- ▶ V poglavju 6, „The artist in you“ (Umetnik v tebi), so podrobne razlage avtorskih pravic s kontrolnim seznamom za najstnike, s katerim lahko vrednotijo svoje spletne dejavnosti.

■ Na spletišču [Teaching 2 and 3-year-olds](https://teaching2and3yearolds.com/activities/) (<https://teaching2and3yearolds.com/activities/>) so predstavljene zamisli in ustvarjalne dejavnosti za otroke do konca osnovne šole na različnih področjih, od matematike do umetnosti, od kuhanja do glasbe. Na njem najdemo tudi nekaj zanimivih nasvetov glede ureditve učilnice in igralnice ter vodenja, ki spodbuja raziskovalno usmerjeno samostojno učenje.

■ Učenci naj pripravijo raziskovalni projekt z naslovom „Ustvarjalnost nekoč in danes“. Naj primerjajo vnose v dnevnik, ki so jih naredili otroci v petdesetih ali šestdesetih letih, s spletnimi dnevniki ali vlogi, ki jih ustvarjajo otroci danes. Ali je smisel ustvarjalnosti enak? Ali se ustvarjalnost spreminja zaradi medijev, ki jih uporabljamo, ali zaradi obdobja, v katerem živimo?



DOBRE PRAKSE/ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM

■ Povezovanje učenja z državljanstvom – učencem dajte seznam vodilnih mislecev, ki so povezovali izobrazbo in državljanstvo – to so na primer Aristotel, Sokrat, Jean-Jacques Rousseau, Leonardo da Vinci, Einstein, Gandhi in Sugata Mitra, čeprav bi najstniki tak seznam znali hitro sestaviti tudi sami. Pozanimajo naj se o teh vodilnih mislecih in najdejo povezave med izobrazbo in državljanstvom. Pripravijo naj kviz o svojih ugotovitvah, ki ga lahko delijo na internetu z drugimi učenci v šoli ali zunaj nje.

■ Učencem predstavite „metulja KDK“ Sveta Evrope (iz uvoda te publikacije). Shemo s štirimi področji naj uporabijo, da pripravijo in predstavijo svoj projekt o kompetencah digitalnega državljanstva na podlagi prepričan znanega vodilnega misleca iz določenega zgodovinskega obdobja.

■ Učence občasno povprašajte po zadevah, ki jih imajo za povsem samoumevne; kje bi se na primer izobraževali, če bi bile šole ukinjene. To bo vzdramilo njihovo domišljijo in jih spodbudilo k razmišljanju o namenu in vrednosti tradicije ter državnih ustanov.

■ Učence vprašajte, ali so že kdaj igrali spletno igro, kot je Minecraft, kjer igralci ustvarjajo in živijo v drugem svetu. Naj določijo vsa pravila, ki se jih morajo držati igralci, da lahko živijo v tem spletnem svetu. Premislite o tem, katere vrste orodij uporabljajo igralci in ali se v svetu iger učijo o različnih predmetih. Nato razmislite, v kolikšni meri morajo biti igralci ustvarjalni, da lahko še naprej obstajajo, in kako se zaradi ustvarjalnosti razvijajo spletni svet in igre.



VEČ INFORMACIJ

■ V publikaciji *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) Sveta Evrope je gradivo, ki je relevantno tudi za ta razdelek s težavami in predlogi: glejte razdelke „Fact sheet 12 – Distance learning and MOOCs“ (Učenje na daljavo in odprti spletni tečajji za množično udeležbo MOOC), „Fact sheet 14 – Videos, music and images on the internet“ (Videoposnetki, glasba in slike na internetu), „Fact sheet 15 – Creativity“ (Ustvarjalnost), „Fact sheet 16 – Games“ (Igre), „Fact sheet 24 – Artificial intelligence, automation and disruptive technologies“ (Umetna inteligenca, avtomatizacija in moteče tehnologije) in „Fact sheet 25 – Virtual and augmented reality“ (Navidezna in razširjena resničnost).

■ Oglejte si izčrpen kontrolni seznam o razvojnih stopnjah otroka in dejavnih vpliva na učenje in ustvarjalnost, ki je na voljo na globalnem spletišču Facts for Life, ki ga podpirajo najpomembnejše svetovne institucije, med drugim tudi Unicef, Program Združenih narodov za razvoj, SZO in Svetovna banka: www.factsforlifeglobal.org/03/development.html.

■ Založništvo Hodder Education na spletišču www.hoddereducation.co.uk predstavlja zanimive poglede na različne vrste učenja (kot je na primer obrnjeno učenje) ter učna orodja in platforme za vse učne predmete na različnih ravneh šolanja.

■ Neprofitna organizacija Khan Academy (www.khanacademy.org) registriranim uporabnikom nudi brezplačne spletne module za številna področja. Učenci lahko spremljajo svoj napredek pri vsakem modulu in module združujejo, kakor koli želijo, da tečaj v celoti prilagodijo sebi.

■ Publikacija Evropske komisije *The European Digital Competence Framework for Citizens* (Okvir evropskih digitalnih kompetenc za državljane) (<http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en>) vsebuje nadaljnjo razlago petih učnih področij, ki jih predlaga Inštitut za tehnološka predvidevanja, in pregled izvajanja po vsej EU.

■ V publikaciji *Global Citizenship Education – Preparing learners for the challenges of the 21st century* Unesco povzema svoj pristop k digitalnemu državljanstvu (<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227729e.pdf>), v publikaciji *Global Citizenship Education – Topics and learning objectives* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e.pdf>) pa predstavlja podrobno razčlenitev stopenj uspešnosti učencev v trinajstih letih šolanja (od vrtca do konca osnovne šole).

■ V šolah v Indiji uporabljajo spletišče Tinkering Labs (<https://tinkeringlabs.com/>), da otrokom omogočajo igro. S to pobudo ne spodbujajo le ustvarjalnosti otrok, ampak mentorji v laboratoriju pomembno vplivajo tudi učenje otrok v splošnem. Njihove „inovacijske postaje“ so tudi na štirih kolesih, en laboratorij pa lahko uporablja 32 šol.

■ Ameriška organizacija za mreženje šol Consortium for School Networking je v sodelovanju z ustanovo Center on Technology and Disability, ki invalidom nudi podporno tehnologijo, ustvarila nabor orodij za digitalno dostopnost ter s tem šole podprla pri uporabi tehnologije in inovacij: <https://cosn.org/digitalaccessibility>.

■ Na spletišču Google Arts & Culture je omogočen spletni dostop do kulturne dediščine po vsem svetu. Uporabniki lahko raziskujejo nekatere svetovno znane muzeje in slike Vincenta van Gogha ali drugih velikih mojstrov preučijo do najmanjše podrobnosti: <https://artsandculture.google.com/>.

■ Na spletišču Expeditions je dostopno učno orodje za navidezno resničnost. Uporabniki lahko plavajo z morskimi psi, obišejo vesolje, se sprehajajo po muzejih in še več, ne da bi sploh zapustili učilnico. Na voljo je skoraj 500 odprav, veliko pa jih je tudi še v razvoju: <https://edu.google.com/expeditions/#about>.

KAKO STA MEDIJSKA IN INFORMACIJSKA PISMENOST OPREDELJENI DANES?

Tako kot digitalno državljanstvo so tudi medijsko in informacijsko pismenost razlagali s številnimi definicijami in različnimi tērmini. Ne glede na to, ali uporabljamo izraz „digitalna medijska pismenost“, „informacijska pismenost“, „internetna pismenost“ ali katerega koli drugega, tovrstne pismenosti v osnovi pomenijo sposobnost smiselne uporabe medijev in informacijskih kanalov.

Zaradi medijev, informacijskih kanalov in vseprisotnosti interneta imamo morda občutek, da je digitalna doba vse ljudi spremenila v uporabnike medijev in da je „digitalnost“ vsepovsod, tudi v šolah. A ta občutek je varljiv, zlasti kar zadeva šole. Šola je kraj, kjer je treba državljanke prihodnosti nujno usposobiti za razumevanje, vrednotenje in ustvarjanje informacij. Prav v šoli mora digitalni državljan razviti in ohranjati kritično mišljenje, da bo lahko ustrezno deloval v svoji skupnosti.

Medijska in informacijska pismenost je v 21. stoletju ambiciozen cilj, saj je usposabljanje uporabnikov za kritično presojanje, preudarjanje ter uporabo izjemno širokega nabora razpoložljivih medijev velik izziv. Uporabniki morajo postati medijsko pismeni ne le v povezavi s tradicionalnimi mediji in podobami, ampak tudi v povezavi z izobiljem novih tehnologij, ki so na voljo, in razvojem aplikacij, ki omogočajo povsem nove načine prenosa informacij.

Brez medijske in informacijske pismenosti, ki se nanašata na različne vrste današnjih medijev, naši otroci ne morejo delovati kot odgovorni državljanke, nit kot digitalni državljanke niti kot državljanke nasploh, a se kljub temu še vedno nihče ne ukvarja z vprašanjem, kdo bo naše otroke učil pismenost.

Če šole na splošno delujejo kot poligoni za kritično mišljenje, analiziranje in presojanje, ali ni potem logično, da morata medijska in informacijska pismenost postati temelj učnih načrtov?

NEKATERI VIDIKI MEDIJSKE IN INFORMACIJSKE PISMENOSTI

Medijska in informacijska pismenost (MIP) je koncept, ki pokriva tri dimenzije, ki so sicer pogosto jasno ločene: informacijsko pismenost, medijsko pismenost in IKT/digitalno pismenost. Kot poudarja Unesco, MIP združuje deležnike, vključno s posamezniki, skupnostmi in državami, da prispevajo k informacijski družbi.

MIP ni le nadpomenka za vse našteje vrste pismenosti, ampak vključuje tudi celoten nabor kompetenc, ki jih je treba učinkovito uporabiti za kritično merjenje različnih vidikov MIP.

KAJ BO MEDIJSKA IN INFORMACIJSKA PISMENOST POMENILA NAŠIM OTROKOM?

Današnji otroci in mladi so posebno iznajdljivi pri iskanju in uporabi medijev za zabavo in rekreacijo. Koliko teh otrok pa lahko z istimi napravami najde smiselne odgovore, opravlja raziskave na podlagi dokazov, začenja razprave ali spremlja novice?

Otroci in mladi se srečujejo z vsemi vrstami vsebin, zato bi – resnično morali – biti sposobni presojati, kaj ima vrednost in kaj ne, kaj je resnično in kaj ne. To presojanje

vključuje veliko več kot le lažne novice in se nanaša na sposobnost obdelave in interpretacije informacij.

Raziskovalci nameravajo preučiti učni potencial obstoječih in nastajajočih komunikacijskih tehnologij za otroke, stare od 0 do 8 let. Projekt DigiLitEY izrecno temelji na predpostavki, da otrok v zgodnjih letih gradi ključne temelje za vseživljenjsko učenje pismenosti, zato je pomembno zagotoviti razvoj in prakso zgodnjega poučevanja v (vseh) državah, da bodo najmlajši državljani opremljeni s spretnostmi in znanjem, ki jih potrebujejo v digitalnem obdobju. Pobude, kot sta DigiLitEY in projekt skupne raziskovalne komisije o otrocih, starih od 0 do 8 let, in digitalni tehnologiji, bi morale v bližnji prihodnosti prinesiti zanimive zaključke ter smernice za medijsko in informacijsko pismenost.

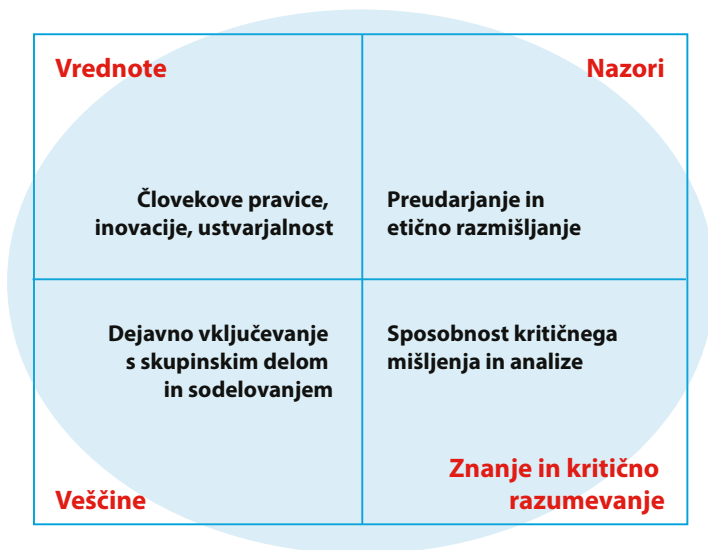
Ne glede na to, ali otroci na spletu igrajo igre ali gledajo videoposnetek za videoposnetkom, bi jim koristilo razumevanje vložka znotraj medija in morebitnih posledic. Biti morajo sposobni sami obdelovati, analizirati in sprejemati ustrezne odločitve, medijska in informacijska pismenost pa je lahko otrokom v pomoč pri razvoju teh sposobnosti.

KAKO SE MEDIJSKA IN INFORMACIJSKA PISMENOST RAZLIKUJE OD DIGITALNEGA DRŽAVLJANSTVA?

Digitalno državljanstvo pogosto zamenjujejo z medijsko in informacijsko pismenostjo, saj je ena od sestavin digitalnega državljanstva tudi sposobnost kritičnega vrednotenja medijev in spletne tehnologije, orodij in informacij. Medtem ko medijska in informacijska pismenost (MIP) označuje, kako (kritično) razmišljamo o vseh medijih okoli nas, se digitalno državljanstvo nanaša na to, kako živimo in kako sodelujemo z vso tehnologijo, ki nas obkroža. Mediji imajo lahko, tako kot tehnologija, različne oblike, lahko pa se tudi združujejo v eno samo obliko.

Za temelj MIP ne smemo šteti zgolj kognitivnih, čustvenih in socialnih kompetenc – koncept MIP je namreč koristno povezovati tudi z nekaterimi drugimi kompetencami iz „metulja KDK“ Sveta Evrope (slika 9).

Slika 9: Štirje koraki do vključenosti





KAKO VSE SKUPAJ DELUJE?

Medijska in informacijska pismenost je osnova za razumevanje medijev in njihove vloge v naši družbi. MIP omogoča tudi nekatere spretnosti, nujno potrebne za kritično razmišljanje, analizo, samoizražanje in ustvarjalnost – za vse spretnosti, ki jih morajo imeti državljani v demokratični družbi.

Državlani lahko dostopajo do medijev in informacij, jih analizirajo, ustvarjajo in izkoriščajo na različne načine, prek tiska in radia do videoposnetkov in interneta. Učenje pravilne uporabe iskalnikov je za digitalno državljanstvo pomembna spretnost, saj mora digitalni državljan, ko informacije pridobi, uporabiti prenosljive spretnosti, kot je kritično mišljenje, tako da na spletu izbira in primerja različne vire. Sposobnosti kritične analize, razvrščanja in shranjevanja ustreznih informacij so lahko digitalnim državljanom v pomoč pri pridobivanju znanja o najrazličnejših temah.



IZOBRAŽEVALNA IN DRŽAVLJANSKA VREDNOST

Kritično razmišljanje je neprecenljivo za državljane, še zlasti pa za mlade učence, ki morajo biti sposobni tudi rešiti težave, najti informacije, oblikovati mnenja, vrednotiti vire in še več. Ker je na spletu na voljo tako velika količina podatkov ter ustreznih in neustreznih informacij, je MIP zelo pomembna spretnost.

Sporočilo lahko v manj kot uri postane viralno, in če vsebuje lažne informacije, se lahko z njimi srečamo tolikokrat, da jim začnemo verjeti. Glede na hitrost razširjanja bodo tisti, ki imajo ustrezne spretnosti MIP, lažje zaznali, kaj je resnično, ter postavljali vprašanja in iskali odgovore med naplavinami spleta.

Iskalniki so korenito spremenili način iskanja vsebin na spletu, zato bi moralo digitalno znanje vključevati tudi sposobnost razumevanja, da algoritmi niso nujno vselej nevtralni. Iskalnike je mogoče upravljati, kar se je že dogajalo iz političnih in drugih razlogov, zato bi morali uporabniki ustrezno vrednotiti tako nižje kot tudi najvišje uvrščene rezultate. Kar zadeva informacije, še zlasti svetovne novice, je ključna raznolikost. Algoritme je treba nastaviti tako, da o podobnih dogodkih vedno prikazujejo različna mnenja.

V mišljenje, da če obstajajo „lažne“ novice, morajo obstajati tudi „resnične“ novice, je mogoče zavesti ne le otroke, temveč vse državljane. Celotne novice, ki so resnične, so šle skozi uredniški filter; uredniki namreč izberejo le en dogodek med sicer številnimi, ki se odvijajo po vsem svetu. Ker se medijske hiše trudijo pritegniti pozornost gledalcev, so novice privlačne, vznemirljive in preproste ter se lahko postopoma spremenijo v informacijsko-razvedrilne vsebine. Namesto da bi poročali o ganljivih zgodbah o solidarnosti in bratstvu, raje poročajo o uničujočih nesrečah, smrti in nasilju. Vprašanja, ki jih je treba zastaviti in presegajo vprašanje o vsebinski točnosti, so: Zakaj se mediji osredotočajo na zgodbe o katastrofah? Je kakšna korist od tega, da ljudi nenehno spravljamo v strah za življenje? Kako to vpliva na politična prepričanja? Katero ideološko sporočilo se skriva za sicer vsebinsko točnimi novicami ali zgodbami?



ETIČNA VPRAŠANJA IN TVEGANJA

■ Ljudje smo odvisni od informacij in preberemo lahko, da „naši možgani informacije potrebujejo za optimalno delovanje“²¹. Če so te informacije lažne ali popačene, lahko pomembno vplivajo na naše delovanje in odzivanje. Poštenost in integriteta sta v demokratični družbi medsebojno povezani etični vprašanji, kritično razmišljanje in vrednotenje, ki sta del MIP, pa lahko zmanjšata možnost razširjanja zavajajočih in lažnih informacij.

■ Grožnja lažnih novic in širjenje lažnih informacij se bosta močno povečala, saj se bodo možnosti dostopa do informacij in komunikacije še naprej povečevale po vsem svetu.

■ Če se bodo državljani osredotočali na pojav lažnih novic, ne bodo toliko pozornosti posvečali propagandi, ki je prav tako problematična.

■ Vse več ljudi informacije pridobiva neposredno z interneta kot medijskega vira, digitalne vsebine pa se včasih hitro širijo brez predhodnega temeljitega preverjanja informacij.

■ Državljani se tako lahko zanašajo na napačne informacije, ki bi lahko imele uničujoče posledice za njihove skupnosti in družbo na splošno.



ZAMISLI ZA POUK

■ Pet zakonov o medijski in informacijski pismenosti je navdihnilo pet zakonov o bibliotekarstvu, ki jih je leta 1931 predlagal S. R. Ranganathan. Unesco meni, da medijska in informacijska pismenost povezuje človekove pravice, teh pet zakonov pa deluje kot vodilo za medije, informacije in vse „nosilce znanja“.

- ▶ Učenci naj preučijo vseh pet zakonov in napišejo kratke eseje o svojem spletnem življenju in zakonih: <http://bit.ly/2wnA5IV>.
- ▶ Lahko preučijo tudi naslednjo vizualno predstavitev petih zakonov in razpravljajo o tem, kje prihaja do prekrivanja, medsebojnega povezovanja ali razlikovanja med zakoni in njihovim življenjem ali njihovimi skupnostmi: <http://bit.ly/2wsVjoT>.

■ Spletne skupnosti in kampanje – učence vključite v raziskovalni projekt, tako da jih spodbudite k uporabi digitalnih medijev za reševanje vprašanj v lokalni skupnosti ali državni politiki. Glavni cilj učencev je ustvariti kampanjo, ki bo vplivala na spletne skupnosti. Učence je treba spodbuditi k razlaganju problematik in svojega razumevanja ter izražanju lastnih izvirnih stališč prek digitalnih medijev.

21. <https://en.unesco.org/themes/media-and-information-literacy>.

■ Dostop, iskanje in kritično vrednotenje – učenci naj izberejo pereče vprašanje in opravijo nekaj začetnih raziskav. Naj preverijo različne vire; najprej z uporabo različnih spletnih iskalnikov, nato pa naj pregledajo še tiskane vire. Primerjajte ugotovitve in analizirajte razlike.

■ Družbeni mediji in verodostojnost – učenci naj preučijo uporabniške račune, ki jih imajo na družbenih medijih njihovi najljubši športniki, igralci ali glasbeniki. Kritično naj pregledajo dane informacije, da ugotovijo, ali so informacije resnične, lažne ali pretirane za tržne namene. Ustvarijo naj kontrolni seznam s tremi točkami, s katerim lahko ugotovijo, ali je prebrano na spletu resnično, lažno ali pretirano.

■ Zamislite si, kako bi bilo, če bi za en teden prepovedali uporabo mobilnih telefonov – učenci naj opredelijo, kako bi onemogočenje takojšnjega dostopa do medijev vplivalo na njihovo sposobnost kritičnega vrednotenja sveta okoli njih. Bi zaradi nedosegljivosti spletnih informacij raziskovali druge? Bi bili zaradi tega manj vključeni in dejavni?

■ Rasizem in nacionalizem – učencem razdelite dve različici članka o nasilju. Eden naj bo „običajnejša“ različica, v kateri je natančno določeno etnično poreklo oziroma narodnost storilcev nasilnih dejanj, v drugi različici pa naj bo večji poudarek na ozadju žrtev. Razpravljajte o tem, zakaj je v članku omenjeno etnično poreklo oziroma narodnost storilcev nasilja in kakšen vpliv imajo take informacije na ljudi. Po razpravi učencem razdelite povzetek ugotovitev raziskovalcev, kot je Martin Daly, ki z znanstvenimi raziskavami ponazarja jasno povezavo med nasiljem in socialno neenakostjo ter kaže, da je socialna neenakost veliko pogostejši vzrok nasilja kot etnično poreklo oziroma narodnost (www.martindaly.ca/killing-the-competition.html).



DOBRE PRAKSE/ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM

■ Povezovanje medijske in informacijske pismenosti z digitalnim državljanstvom – ohranjajte zdravo mero skepticizma do gradiva, ki ga najdete na spletu, in bodite usposobljeni za kritično vrednotenje. Redno raziskujte različna mnenja in informacije, da ne boste razširjali mitov ali verjeli lažnim trditvam.

■ Organizacija Center for Media Literacy šolam nudi praktične vire za pomoč pri razvijanju, organiziranju in strukturiranju predavanj o medijski pismenosti (www.medialit.org/cml-medialit-kit). Učenci naj se oprejo na naslednja vprašanja za analizo izbranih spletnih člankov in sporočil, ki so jih prejeli osebno, da tako razmislijo o medijski in informacijski pismenosti v svojem vsakdanjem življenju.

- ▶ Kdo je ustvaril sporočilo?
- ▶ Katere tehnike je uporabil avtor, da je pritegnil mojo pozornost?
- ▶ Kateri življenjski slogi, vrednote in stališča so nakazani v sporočilu ali izpuščeni iz njega?
- ▶ Zakaj je bilo poslano to sporočilo?
- ▶ Ali različni ljudje sporočilo razumejo drugače kot jaz in kako?

Učni načrt za učitelje MIP – Unesco je razvil učni načrt za učitelje medijske in informacijske pismenosti (MIP), s katerim bodo pedagogi iz vseh okolij pridobili glavne kompetence (znanje, veščine, nazori), povezane z MIP. Poudarek je na pedagoških pristopih, ki jih potrebujejo učitelji za uspešno vključitev MIP v svoj pouk (<http://bit.ly/2NaEW7i>).



VEČ INFORMACIJ

V publikaciji *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) Sveta Evrope je gradivo, ki je relevantno tudi za ta razdelek s težavami in predlogi: glejte razdelke „Fact sheet 6 – E-mail and communication“ (Elektronska pošta in komunikacija), „Fact sheet 10 – Searching for information“ (Iskanje informacij), „Fact sheet 11 – Finding quality information on the Web“ (Iskanje kakovostnih informacij na spletu), in „Fact sheet 22 – Getting assistance“ (Pridobivanje pomoči).

Unescovo poslanstvo je, da s celovito strategijo navdihne medijsko in informacijsko pismene družbe. Unesco je poleg drugih mednarodnih projektov pripravil tudi vzorčni učni načrt MIP za učitelje ter opredelil smernice za pripravo nacionalnih politik in strategij za MIP: <http://bit.ly/2MQT6gS>.

Divina Frau-Meigs (2011) – na spletišču Media Literacy Now je na voljo navdihujoč esej, v katerem se avtorica zavzema za povezavo MIP in digitalnega državljanstva; esej je dostopen na naslednji povezavi: <http://bit.ly/2o5p3US>.

Media matters in the cultural contradictions of the „information society“ – Towards a human rights-based governance (Mediji in kulturna protislovja v „informacijski družbi“ – v smeri upravljanja, ki temelji na človekovih pravicah): <http://bit.ly/2PyfPgw>.

Neprofitna organizacija Global Digital Citizen Foundation je sestavila delovni zvezek za kritično mišljenje z igrami in dejavnostmi za razvoj spretnosti kritičnega mišljenja; delovni zvezek je dostopen na naslednji povezavi: <http://bit.ly/2BGuVO9>. Učenci bodo tako veliko več kot le seznanjeni z neko temo ali vprašanjem.

Unesco je pripravil nabor gradiva za medijsko izobraževanje za starše, učence, pedagoge in strokovnjake, v katerem najdemo celovit pogled na medijsko izobraževanje in opis načinov, na katere lahko ljudje krepijo svoje sodelovanje v političnih in kulturnih skupnostih: <http://bit.ly/2P1scRc>.

S programom Be Internet Awesome se otroci (stari od 9 do 11 let) učijo osnov digitalnega državljanstva in varnosti, da lahko samozavestno raziskujejo spletni svet.

2. DEL DOBRO POČUTJE NA SPLETU



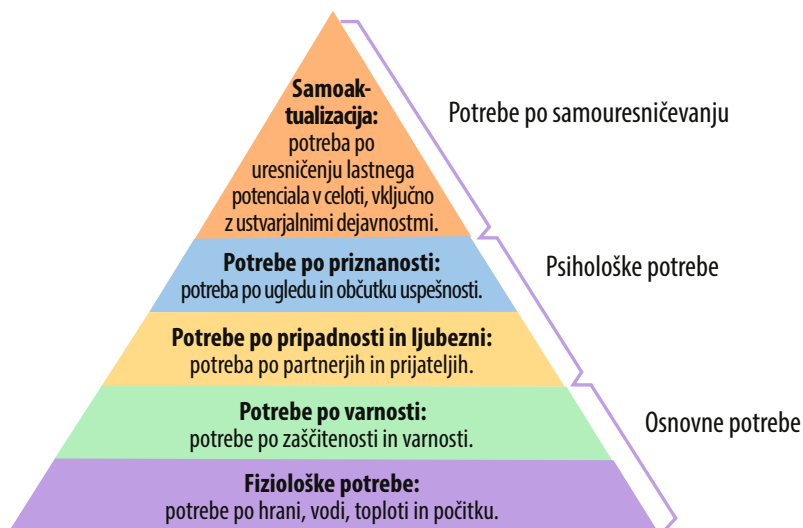
Dobro počutje na spletu

■ Dobro počutje je univerzalni koncept, ki tesno povezan z državljanstvom, ta pa se nanaša na naše zmožnosti, da:

- ▶ v celoti uresničimo svoj potencial,
- ▶ obvladujemo vsakdanje dejavnike stresa v svojem okolju,
- ▶ smo pri delu in komunikaciji plodni in učinkoviti,
- ▶ pomembno prispevamo k svoji skupnosti.

■ Za pedagoge, starše in otroke, ki dobro počutje obravnavajo v povezavi z digitalnim državljanstvom, je še posebej koristno, da si ogledajo hierarhijo potreb po Maslowu²².

Slika 10: Hierarhija potreb po Maslowu



■ To se v mnogih pogledih ujema z okvirom kompetenc Sveta Evrope za digitalno državljanstvo, saj otroci ne morejo doseči naslednje ravni državljskih sposobnosti, dokler ne obvladajo spretnosti na predhodni ravni. Osnovne sposobnosti poslušanja, opazovanja in sodelovanja so na primer izhodišče za kognitivne sposobnosti poznavanja in kritičnega razumevanja. Skupne vrednote in stališča skupnosti, kot so pravičnost, enakost in državljanska zavest, nam omogočajo, da izpolnimo številne potrebe po samoaktualizaciji in izpolnitvi.

■ Tehnologija se je zakoreninila na skoraj vseh področjih našega vsakdanjega življenja, zato je nujno, da se državljani vedno zavedajo izzivov in zavestne potrebe po ravnotežju, da lahko omilijo negativne posledice digitalnega sveta. Zanimivo je, da so nekatere države, usmerjene v prihodnost, kot so Kanada, Nemčija in Združeni arabski emirati, ustanovile ministrstva, ki se ukvarjajo s srečo in dobrim počutjem državljanov, saj so tam postopoma začeli razumeti, da je glavna prioriteta državljanov dejavno in pozitivno naravnano sodelovanje v njihovih skupnostih tako v spletnem kot tudi nespletnem okolju.

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



KAJ MENIJO OTROCI?

” Mislim, da ljudje potrebujejo svobodo za delitev svojega znanja in mnenja brez strahu, da bodo zaradi tega oškodovani. Vsakdo bi moral imeti pravico, da se izraža na način, ki mu resnično ustreza; nihče se ne bi smel počutiti omejenega zaradi današnje diskriminativne družbe.

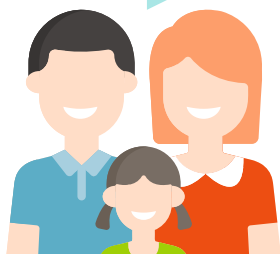
Katie, 15, Anglija



KAJ MENIJO PEDAGOGI?

” Pomembno je, kako so digitalno državljanstvo in kompetence zastopani v vsakem življenjskem obdobju. V zgodnjem otroštvu morajo otroci ponotranjiti kompetence, kot so državljanska zavest, izpodbijanje statusa quo in prevpraševanje o stvareh, ki jih vidijo ali slišijo.

Učiteljica, Riga



KAJ MENIJO STARŠI?

” Starši, pedagogi, družba – vsi, ki smo vključeni v izobraževanje otrok –, moramo združiti moči in se naučiti sodelovati. Vsi smo del trikotnika, v središču katerega so otroci.

Evropsko združenje staršev

” Skrbi me vpliv medijev na osebni stik, razvoj socialnih spretnosti, telesno in čustveno zdravje ter zanimanja, ki niso povezana z mediji, kot so šport, dejavnosti na prostem, konjički, klubi, sodelovanje v lokalni skupnosti, šolski uspeh in delo.

Menim, da so mediji ob pravilni uporabi lahko koristno orodje, vendar zahtevajo učenje in upravljanje.

Starš, Francija

KONTROLNI SEZNAM RAZDELKA S TEŽAVAMI IN PREDLOGI 4: ETIKA IN EMPATIJA



- ▶ Kako se povezujeta etika in empatija?
- ▶ Kako lahko empatija vpliva na vzpostavljanje miru in mediacijo?
- ▶ Kakšno vlogo lahko etika igra pri digitalnem državljanstvu?

KONTROLNI SEZNAM RAZDELKA S TEŽAVAMI IN PREDLOGI 5: ZDRAVJE IN DOBRO POČUTJE



- ▶ Ali si lahko tehnologija in zdravje medsebojno koristita?
- ▶ Zakaj je ravnotežje najpomembnejša vez med tehnologijo in dobrim počutjem?

KONTROLNI SEZNAM RAZDELKA S TEŽAVAMI IN PREDLOGI 6: SPLETNA PRISOTNOST IN KOMUNIKACIJA



- ▶ Kako bo splošna uredba o varstvu podatkov (GDPR) vplivala na spletno prisotnost?
- ▶ Kakšne so posledice sovpadanja komunikacij na družbenih medijih in internetu?
- ▶ Na kakšne načine lahko otroci ustvarijo pozitivno spletno prisotnost?

4. VIDIK ETIKA IN EMPATIJA

” Empatija je kisik, ki odnosu med posameznikom in drugimi vdihuje življenje.

Heinz Kohut (1977)



Etika so moralna načela, ki oblikujejo vedênje ljudi in njihov način življenja. Čeprav se pogosto domneva, da etika temelji na tem, kaj je v dani družbi ali skupini obravnavano kot moralno dobro oziroma slabo, v resnici vedênje, ki je sprejemljivo v digitalnih okoljih, pogosto odstopa od etike in neetično vedênje je v digitalnih okoljih včasih na prvi pogled celo sprejemljivo. Eden tipičnih primerov je ustrahovanje, ko si otroci (ali odrasli) prizadevajo prekašati drug drugega z žaljivimi komentarji, da bi pri vrstnikih vzbudili občudovanje. Ker nam svet digitalne tehnologije, ki ne pozna meja, omogoča preprosto prehajanje iz enega družbenega okvira v drugega, je lahko tisto, kar je v enem sprejeto kot moralno dobro oziroma slabo, v nasprotju s pričakovanji v drugem.

■ **Empatija** je zmožnost razumeti ali občutiti to, kar doživlja druga oseba, in sicer iz referenčnega okvira te druge osebe; gre torej za sposobnost razumevanja razmer z vidika nekoga drugega in spodobnost postaviti se v položaj te osebe. Ker nas vodi do razumevanja zanimanj, potreb in stališč drugih, je empatija pomemben dejavnik moralnega vedênja in nujen gradnik moralnih skupnosti. Je gonilo in bistvo upoštevanja različnih vidikov, predstavlja lečo, skozi katero vidimo osebo ali skupino ljudi, navezadnje pa tudi pomembno vpliva na to, kako dojemamo in razumemo druge ljudi in življenjske dogodke ter kako se nanje odzivamo. Na ta način empatija zaznamuje etični okvir, ki se prenaša prek družine in družbe, tako da lahko vsaka oseba postopoma ustvari svoj posebni filter, s katerim analizira vhodne podatke in sprejema „dobre“ oziroma pomenljive ukrepe ali odločitve.

■ Empatija in etika sta jedro modela kompetenc Sveta Evrope, saj temeljita na razumevanju vrednot človeškega dostojanstva in človekovih pravic, poleg tega pa ju oblikuje tudi spoštljiv odnos – in občutek odgovornosti – do drugih ter poglobljeno poznavanje in kritično razumevanje samega sebe. V kombinaciji s sposobnostmi poslušanja, opazovanja in sodelovanja, te veščine posamezniku omogočajo, da resničnost zaznava z več zornih kotov in se sooča z raznolikostjo drugih. Daniel Goleman, avtor več publikacij o čustveni inteligenci, ta proces zaznavanja in soočanja opredeljuje kot „upoštevanje čustvenih znakov“²³. Poudarja, da je pomembno biti pozoren na nebesedno komunikacijo kot sredstvo za zaznavanje občutkov in stališč drugih ter dejavno zanimanje za njihove skrbi. Seveda je nebesedno komunikacijo težje upoštevati v spletnem okolju. Poleg tega raziskave s področja nevroplastičnosti kažejo, da nenehna prekomerna stimulacija naših možganov zaradi množice zvokov in hitrih slik, ki nas poplavlja preko interneta, vpliva na našo sposobnost obdelave težje zaznavnih nebesednih in drugih znakov ter upočasnjuje razvoj prefrontalnega korteksa, ki je namenjen analizi morebitnih posledic naših dejanj²⁴.

RAZVIJANJE ETIKE IN EMPATIJE SKOZI OTROŠTVO

■ Etiko in empatijo običajno sprva učijo ali oblikujejo starši. Bolj ko se mišljenje staršev ujema s prevladujočo kulturo, manj razlogov imajo njihovi otroci, da o njej razmišljajo. Ko pa začnejo otroci hoditi v varstvo, vrtec in šolo, so zaradi interakcije

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

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

z drugimi otroki iz najrazličnejših okolij hitro soočeni tudi z drugimi stvarnostmi. To je pomemben del socializacijske funkcije izobraževalnih ustanov, kjer začneta raznolikost in vključenost bogatiti in krepijo otroke na njihovi poti k dejavnemu digitalnemu državljanstvu.

Etika in empatija nista linearni in postaneta dinamični, ko si ljudje prizadevamo razumeti drug drugega in z interakcijo vplivati na razmišljanje in razumevanje drugih. Ko otroci postopoma širijo svoj socialni krog in vir informacij, da lahko vanju vključujejo prijatelje iz spletnega in nespletnega okolja ter orodja in platforme družbenih medijev, se soočajo s še večjim številom stališč, ki tudi v prihodnje še naprej oblikujejo njihovo etiko in sposobnost empatije. Glavno vlogo v tem procesu igrata prijazno in nevsiljivo usmerjanje staršev in pedagogov, ki v najboljšem možnem primeru traja do zgodnje mladosti.

Raziskave iz zadnjih let so nam omogočile boljše razumevanje živčnih procesov, ki vplivajo na sposobnost človeškega uma, da razume in procesira čustva. Zdi se, da empatijo razlagajo z aktivacijo zrcalnih nevronov, ki med drugim omogočajo tudi naše človeške sposobnosti „branja misli“ in izmenjave občutkov²⁵. Otroci se z interakcijami v družinskem krogu že v najzgodnejšem otroštvu naučijo prepoznati čustveno stanje drugih in začnejo spontano posnemati čustvene odzive, ki bi jih sami v danem stanju ali razmerah pričakovali od drugih. Čeprav še vedno nismo dosegli pomembnega napredka, kar zadeva iskanje rešitev za zanesljivo merjenje empatije²⁶, raziskave kažejo, da imajo ljudje, ki veljajo za zelo empatične, še posebej aktiven sistem zrcalnih nevronov v možganih. Raziskave na tem področju omogočajo tudi boljše razumevanje avtizma.

ZAKAJ STA ETIKA IN EMPATIJA POMEBNI ZA DIGITALNO DRŽAVLJANSTVO?

Z empatijo lahko izzovemo ali spodbudimo neetično vedénje. Strah in visoka raven stresa na primer delujeta kot zaviralca hormona oksitocina, ki pripelje k sposobnosti empatije, zato se lahko spremeni naš pogled na to, kakšno vedénje je etično. To pojasnjuje, zakaj visoka raven stresa ali hud strah na splošno zmanjšujeta človekovo sposobnost učinkovite interakcije z drugimi. Od tod izhaja star rek: „Strah je mati predsodkov.“ Na nekaterih nedavnih državnih volitvah se je pokazalo, da je empatijo mogoče zlorabiti za spodbujanje neetičnega vedenja tudi na drugačen način; kandidati so se za pridobitev podpore na primer obnašali sočutno do rasističnih ali seksističnih ljudi, s tem pa so posredno podprli tovrstne miselnosti. Z empatijo lahko na različne načine tudi pozivamo k angažiranosti, s katero lahko povzročimo ali pa celo zaustavimo nasilje. Medtem ko so fotografije,

25. Krznaric R. (2015), *Empathy: Why it matters, and how to get it*, Random House, Združeno kraljestvo Velike Britanije in Severne Irske.

26. Edino objavljeno sredstvo za merjenje empatije je indeks medosebne odzivnosti. Temelji na večdimenzionalni samoocenitvi empatičnosti na podlagi vprašalnika z 28 trditvami, razdeljenimi v štiri lestvice s sedmimi trditvami, ki pokrivajo podpodročja afektivne in kognitivne empatije. Davis M. (1983), „Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach“, *Journal of Personality and Social Psychology* 44 (1), str. 113–126. DOI:10.1037/0022-3514.44.1.113.

kot sta na primer fotografija iz leta 1972, ki prikazuje vietnamsko deklico Kim Fuk po napadu z napalmom, in fotografija iz leta 2017, ki prikazuje triletnega begunca iz Sirije, naplavljenega na turško obalo, prispevale k skrajšanju vojne ali večjemu ogorčenju javnosti zaradi nečloveških razmer, pa je primer ameriškega novinarja Jamesa Foleyja, ki ga je leta 2014 obglavila Islamska država Iraka in Levanta, povzročil stopnjevanje vojaškega nasilja.

■ Raziskave kažejo, da je najboljšo sredstvo za oslabitev rasnih ali drugih predsodkov ljudi odprt in empatičen dialog. Empatija igra ključno vlogo pri vzpostavljanju miru in mediaciji, saj poglobi razumevanje in prispeva k oblikovanju odnosov med nasprotnimi poli.

■ Kadar je empatija del pedagoških strategij tako za otroke kot za odrasle, je učencem v pomoč, da se samozavestneje spopadajo z izzivi in sprejemajo neuspeh kot sredstvo in ne kot oviro pri učenju, obenem pa učenci razvijajo tudi samozavedanje. Empatična oseba se tudi lažje vključi v novo skupino ali okoliščine, saj ima sredstva za to, da oceni razmere in ukrepa na način, s katerim bo sprejeta in hkrati spoštovala lastne vrednote. Empatični ljudje so sposobnejši živeti po lastnih etičnih načelih in ne ukrepajo na načine, za katere vedo, da kljub njihovi želji po vključenosti niso sprejemljivi.

■ V naši tehnološko razviti družbi se otroci soočajo s številnimi priložnostmi, ovirami in vplivi, ki jih ne poznajo niti generacijo starejši državljani. Etika in empatija jim bosta skupaj služili kot nepogrešljiv moralni kompas za uspešno krmarjenje po tej novi resničnosti, saj omogočata etično spopadanje s predsodki in izzivi, s katerimi se bodo nedvomno srečevali na svoji poti.



KAKO VSE SKUPAJ DELUJE?

■ Etika zajema odnose, skrb za lastno dobro počutje in dobro počutje drugih ter razvijanje razumevanja, kaj je v naših družbenih okvirih sprejemljivo in kaj ni. Gre za polno zavedanje in zvestobo temu, kdo smo in za kaj se zavzemamo. Etika je dinamičen koncept, ki temelji na celotnem naboru kompetenc iz okvira Sveta Evrope in se razvija skozi vse življenje, ko pridobivamo izkušnje, raziskujemo zapletena vprašanja in vključujemo vedno več stališč.

■ Na razvoj etike in empatije od najzgodnejših otroških let vplivajo številni okoljski dejavniki, tudi vzgojni prijemci in prakse. Očetovska toplina in uporaba oziroma neuporaba telesnih kazni naj bi imeli še posebej močan vpliv²⁷, predvsem pa je treba otroke spodbujati in usmerjati, da med raziskovanjem sveta razmišljajo o

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

lastnih občutkih ter prepoznavajo in predpostavljajo stališča drugih. Roman Krznaric, priznani raziskovalec, ki sodeluje s skupino Greater Good na Univerzi Berkeleyju v ZDA, meni, da imajo empatični ljudje šest skupnih lastnosti²⁸, in te lastnosti lahko privzgojimo otrokom vseh starosti, da jim pomagamo razviti empatijo in razumeti etiko. Empatični ljudje:

1. pozorno poslušajo in opazujejo;
2. želijo vedeti čim več o ljudeh, ki jih ne poznajo;
3. iščejo točke, v katerih so si podobni z drugimi, in tehtajo svoje predsodke do drugih;
4. so igrivi in radi počnejo to, kar jim omogoča, daokusijo življenje drugih;
5. želijo sprožiti družbene spremembe in pomagati organizirati skupinske akcije, da bi bili vsi angažirani;
6. izkoristijo vsako priložnost za razvijanje svoje domišljije in ustvarjalnosti.



IZOBRAŽEVALNA IN DRŽAVLJANSKA VREDNOST

Etika in empatija delujeta kot moralni kompas, ki usmerja mlade pri njihovih dejanjih in razpravah o osebnih in družbenih vprašanjih. Ker zagotavljata najnujnejše referenčne točke za vsa področja človekovega življenja, sta pomembni sredstvi za razvijanje samoučinkovitosti ter vrednotenje kulturne raznolikosti, kot tudi odprtosti za kulturno raznolikost in druge svetovne nazore, prepričanja in prakse. Ko so učenci seznanjeni z vlogo, ki jo etika igra pri usmerjanju njihovih dejanj, in so dovolj empatični, da lahko na različna vprašanja gledajo z različnih stališč, lažje sprejemajo negotovost in se manj verjetneje podreajo vrstnikom, medijem in trendom. Razumejo, da lahko soobstojanje različnih stališč družbo bogati in krepí, in nimajo potrebe po tem, da bi prepričevali ali spreobračali druge. Zaradi tega predstavljata etika in empatija vir domišljije in koristni sredstvi za reševanje težav in samostojno učenje.

Na univerzi Stanford (ZDA) so izvedli raziskavo, ki kaže na to, da imata etika in empatija izobraževalno vrednost tudi za pedagoge. S tremi različnimi poskusi, v katere je bilo skupno vključenih skoraj 2 000 otrok na različnih stopnjah šolanja, so dokazali, da se lahko z usposabljanjem pedagogov na način, ki podpira empatično in nekaznovalno miselnost, odsotnost učencev zmanjša za polovico²⁹.

28. Krznaric R. (2012), „Six Habits of Highly Empathic People“, *Greater Good Magazine*. Dostopno tudi na: [http:// bit.ly/2Mtx2K0](http://bit.ly/2Mtx2K0).

29. Parker B. (2016), „Teacher empathy reduces student suspensions“, *Stanford News*, dostopno na: <https://stanford.io/2Lg0r4Z>.

Slika 11: Etika in empatija – temeljni kompetenci digitalnega državljanstva



IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 4

ETIKA IN EMPATIJA





ETIČNA VPRAŠANJA IN TVEGANJA

Šole in pedagogi se običajno izogibajo obravnavanju tem, kot sta etika in empatija, ker menijo, da to ni njihova odgovornost. S tem morda trajno vplivajo na digitalne državljane prihodnosti. Če upoštevamo obrazložitev v razdelku „Izzivi in predlogi rešitve 2: učenje in ustvarjalnost“, da poslanstvo pedagogov ne zajema le učnega uspeha učencev in da bi morali otroke pripraviti tudi na „življenje“ in „skupno življenje“, potem morata etika in empatija nujno postati del šolskih učnih vsebin in pomembna tema družinskih razprav.

Internet omogoča srečevanje podobno mislečih ljudi in lahko močno vpliva na etiko, saj združuje ljudi, ki so prej določene vrste deviantnih vedénj skrivali, ker jih družba ni sprejemala. Če se takšni ljudje lahko srečujejo in si izmenjujejo izkušnje, se njihovo dojemanje etičnosti spremeni in njihove deviantne prakse lahko zanje postanejo sprejemljive, saj se toliko ljudi okoli njih vede na enak način. Kot primer lahko navedemo zelo donosen trg, ki temelji na spolni zlorabi otrok, ali pa sovražni govor in radikalizem. Digitalni državljani se morajo zavedati, kako pomembno je biti zvest lastni etiki in poučen, s tem pa tudi vestnejši, da ne bodo zniževali svojih standardov glede etičnega vedénja samo zato, ker „to počnejo tudi drugi“. Določene spletne poizvedbe lahko sistemi profiliranja in filtriranja ponudnikov družbenih medijev in novic zelo hitro obdelajo in mlade vodijo do srečanj, ki se lahko hitro stopnjujejo.

Pomembno je, da se v razredu in krogu družine razpravlja o številnih načinih, kako se lahko empatija izkorišča za manipulacijo vedénja, delovanje kriminalnih združb in prepričevanje ljudi, naj ravnajo skladno z vrednotami, ki bi jih običajno imeli za nesprejemljive.



ZAMISLI ZA POUK

Spletišče WebWeWant.eu, ki ga za najstnike ustvarjajo najstniki, vključuje tudi segment My well-being and yours: Respect... begins with me! (Moje in tvoje dobro počutje – spoštovanje ... se začne pri meni!) (https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/teacher_academy/teaching_materials/my-well-being-and-yours-respe.htm). V njem so na voljo številne dejavnosti za otroke, stare od 11 do 17 let, katerih namen je spodbujati premislek o odnosih z drugimi. Obravnava vprašanja, kot so ustrahovanje, sovražni govor, radikalizacija in kako razviti empatijo.

Z zbirko orodij Moral Games for Teaching Bioethics (<http://unesdoc.unesco.org/imag-es/0016/001627/162737e.pdf>) se mladi prek iger, ki so primerne tako za majhne skupine kot tudi velike razrede, spoznavajo z družbenimi izzivi, povezanimi z bioetiko. Uvodna poglavja vključujejo pregled izobraževalnih ciljev iger in podrobnejši opis kompetenc, ki se razvijajo pri igrah.

Če se prijavite na spletišče PlayDecide (<https://playdecide.eu/playdecide-kits>), lahko na njem s ključnima besedama „environment“ in „technology“ najdete

igri Human Enhancement (Človeške sposobnosti) in Young People in the Media (Mladi v medijih). Obe igri (<https://playdecide.eu/get-started>) mlade spodbujata k raziskovanju in razpravljanju o temah, povezanih z etiko, saj temeljita na pristopu, ki spodbuja igranje vlog in razumevanje različnih stališč. Na spletišču PlayDecide so igre, ustvarjene po istih predlogah, in se dotikajo več kot trideset tem, od digitalnega denarja do izboljševanja možganskih procesov z nevrotehnologijo.



DOBRE PRAKSE/ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM

■ Preučite predloge za igre, ki so na spletišču PlayDecide (www.playdecide.eu), in učencem po skupinah pomagajte ustvariti lastno igro, povezano z digitalnim državljanstvom. Pomagajte jim pri izbiri tem za kartončke z informacijami in težavami, nato pa razpravljajte o različnih stališčih, ki bi jih morali upoštevati pri ustvarjanju kartončkov z zgodbami. Ko končate z ustvarjanjem igre, jo lahko delite z drugimi, tako da jo naložite na spletišče PlayDecide, ki ga financira Evropska komisija.

■ Dr. Brené Brown v kratkem animiranem posnetku poudarja, da lahko ustvarjamo pristne empatične povezave, če smo dovolj pogumni, da prepoznamo lastne slabosti: www.youtube.com/watch?v=1Ewvngu369Jw.



VEČ INFORMACIJ

■ V publikaciji *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) Sveta Evrope je gradivo, ki je relevantno tudi za ta razdelek s težavami in predlogi: glejte razdelek „Fact sheet 21 – Online harassment: bullying, stalking and trolling“ (Spletno nadlegovanje: ustrahovanje, zalezovanje in „trolanje“).

■ Roman Krznaric (2015, Random House, Združeno kraljestvo Velike Britanije in Severne Irske) v svoji knjigi *Empathy: Why it matters, and how to get it* (Empatija: zakaj je pomembna in kako jo razvijemo) empatijo pojmuje kot ključ do osebnih in političnih sprememb ter opisuje orodja, platforme in ovire, ki te spremembe trenutno spodbujajo ali ovirajo. Krznaric izhaja iz najnovejših raziskav in inovativnega dela, ki se na tem področju izvaja po vsem svetu.

■ Nicholas Carr v svoji knjigi *The Shallows – What the Internet Is Doing to Our Brains* (Plitvine: kako internet vpliva na naše možgane) (2010, W. W. Norton & Co., New York) preučuje globlja etična vprašanja „našega povezanega obstoja“ in vpliv interneta na vse vidike našega življenja, od načina delovanja naših možganov do kulturnih in družbenih vprašanj. Avtor to podrobno opisuje in odgovarja na vprašanja občinstva na videoposnetku, dostopnem na: www.youtube.com/watch?v=lt_NwvowMTcg.

■ V publikaciji, ki jo je leta 2016 izdal Svet Evrope, najdemo zanimive opise vzrokov, posledic in načinov za zaustavitev ustrahovanja v spletnem in nespletnem okolju: Richardson J., Milovidov M. in Blamire R. (2016), *Bullying: perspectives, practices and insights*.

■ YouTube Creators for Change je globalna pobuda, katere namen je podpreti ustvarjalce, ki obravnavajo socialna vprašanja in na svojih kanalih na platformi YouTube spodbujajo ozaveščenost, strpnost in empatijo. Cilj tega programa je povečati ozaveščenost o socialnih vprašanjih in okrepiti glas pozitivnih vzornikov, ki na svojih kanalih na platformi YouTube obravnavajo zapletene socialne tematike.

5. VIDIK ZDRAVJE IN DOBRO POČUTJE

” Zdravje je največje bogastvo.

Vergilij



PREGLED ZDRAVJA IN DOBREGA POČUTJA

Področje zdravja in dobrega počutja zajema številne teme in izzive, od ustrezne in pravočasne uporabe tehnologije ter posledic nezanesljivih ali popačenih informacij do načina, kako tehnologija v vsakdanjem življenju spreminja odnose med družinskimi člani in državljani. Da bi zagotovili jasnost, smo glede na ključne vidike to področje razdelili na tri dele, v katerih preučujemo, kako digitalna tehnologija vpliva na sposobnost državljanov, da sodelujejo, se učijo ter ustvarjajo pozitivno in odgovorno.

1. Socialno-čustveni vpliv zaradi spremenjenih medčloveških odnosov.
2. Informacijski vidiki, povezani z zbiranjem in obdelavo podatkov.
3. Zdravstveni vidiki, od ergonomije do psevdomedicinskih podatkov, ki jih najdemo na spletu.

KAKO TEHNOLOGIJA VPLIVA NA MEDČLOVEŠKE ODNOSE?

Spletna tehnologija je močno spremenila način, kako medsebojno sodelujemo in vplivamo drug na drugega. Po eni strani so zaradi tehnologije naši možgani prenatrpani s hitro menjajočimi se zvoki in slikami, po drugi strani pa tehnologija zmanjšuje sposobnost branja med vrsticami. Nebesedni znaki, kot sta mimika in telesna govorica, so bistvene sestavine komunikacije, ki olajšujejo razumevanje in zmanjšujejo verjetnost nesporazumov. Razen orodij, kot so platforme s tehnologijo prenosa govora prek internetnega protokola oziroma tehnologijo VoIP (na primer aplikacije za videoklice, kot sta Skype in WhatsApp)³⁰, je velik del današnjih interakcij, zlasti med najstniki, omejen na klavno sporazumevanje prek zvoka, ikon in bližnjic.

Emotikoni na primer omogočajo malo možnosti za zaznavanje pomena ali vzorcev v komunikaciji, ki so prav tako pomembni pri razvoju kompetenc digitalnega državljanstva, kot so sposobnosti učinkovitega poslušanja in opazovanja ter empatija. V svetu brez nians lahko šala ali nesporazum zelo hitro privedeta do konfliktov ter fizičnega in psihičnega nasilja. Če otroci ne zmorejo uvideti okoliščin z drugega, niansiranega stališča, potem veliko težje predvidijo posledice lastnih dejanj. Zato je nujno potrebno spodbujanje razvoja analitičnega in kritičnega mišljenja.

INFORMACIJSKI IZZIVI ZA ZDRAVJE IN DOBRO POČUTJE

Današnja prenatrpanost z zvoki in slikami ima tudi druge učinke na počutje otrok in mladih, zlasti v povezavi z njihovo zmogljivostjo obdelave informacij. Podatki pogosto prihajajo iz nezanesljivih virov, poleg tega pa iskalniki dosledno profilirajo uporabnike interneta, da odstranjujejo vse informacije, ki naj ne bi ustrezale njihovu profilu (glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: varnost in zasebnost“). Zaradi tega so mladim pogosto onemogočeni načini za raziskovanje vprašanj z

30. Imenovane tudi tehnologije „over-the-top“ (OTT).

več zornih kotov in so podvrženi radikalnim stališčem, kar je opazno zaradi vedno pogostejšega pojavljanja sovražnega govora, radikalizacije in skrajnih stališč, ki so posledica slabe poučenosti.

■ Ta težava je tako kompleksna tudi zato, ker lahko že zmerna uporaba spletne tehnologije povzroči prekomeren razvoj nekaterih delov možganov in upočasni razvoj v drugih delih, kar raziskovalci dokazujejo s slikanjem z magnetno resonanco. Poleg tega raziskovalci opozarjajo tudi na posledično nerazvitost prefrontalnega režnja pri mladih, zaradi česar naj bi bila omejena sposobnost mladih za predvidevanje rezultatov dejanj. Vzgojitelje v vrtcih in otroške psihologe skrbi tudi to, da ima spletna tehnologija pomemben vpliv na razvojne faze v zgodnjem otroštvu, še posebej očitni posledici spletne tehnologije pa sta krajši čas koncentracije in zapoznel razvoj nekaterih gibalnih sposobnosti.

ERGONOMIJA IN ZDRAVJE

■ Poleg vpliva, ki ga imajo na zdravje in počutje vprašanja, kot so ustrahovanje³¹, sovražni govor in radikalizacija, lahko pretirana uporaba tehnologije povzroči tudi vrsto fizičnih težav, od slabe telesne drža in pomanjkanja gibanja do motenega življenjskega ravnotežja. Te težave še poslabšujejo številne, a pogosto zavajajoče zdravstvene informacije, ki jih najdemo na spletu, zato mora človek imeti izjemno dobro razvito sposobnost kritičnega mišljenja, da lahko ločuje med resničnimi in lažnimi. Trenutna osredotočenost na lepoto in telo, ki jo opažamo v današnji dobi sebkov (ang. selfie) in všečkov, lahko mlade hitro privede do tega, da poiščejo prehranske nasvete, ki lahko privedejo do motenj hranjenja, kot je anoreksija, ali pa da se pridružijo skupinam „enako mislečih“ ljudi, ki mlade pripravijo do drugih tveganih vedenj. Ti izzivi bodo verjetno trajno vplivali na človekov socialni, poklicni in čustveni vidik življenja, s tem pa tudi na njegovo vlogo dejavnega državljana.



KAKO VSE SKUPAJ DELUJE?

■ Na digitalnem področju zdravja in dobrega počutja je najpomembnejše ravnotežje, za to pa je potrebna kombinacija vseh digitalnih kompetenc, od vrednot do nazorov in veščin ter znanja in kritičnega razumevanja. Ravnotežje otroci razvijejo z učenjem poslušanja, opazovanja, izražanja empatije in sodelovanja. Dobro počutje v veliki meri temelji na tem, kako se otrok dojema skozi oči drugih, torej dobro počutje izhaja iz tega, kakšne odnose ima otrok z drugimi.

31. Copeland W. E., Wolke D., Angold A. in Costello E. J. (2013) svoje ugotovitve o dolgoročnem vplivu ustrahovanja na zdravje, blaginjo in družbo navajajo v svojem članku „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), str. 419–426.

■ V zadnji četrtini desetletja se zdi, da je evropska družba zdravje in dobro počutje prepoznala kot bistveni sestavini digitalnega državljanstva in si prizadeva za ustrezno nadgradnjo izobraževalnih sistemov. Ta nadgradnja zahteva upoštevanje socialnih, fizičnih, kognitivnih in psiholoških sposobnosti učencev in ne le vidikov, povezanih z uspešnostjo učencev, ter poudarja pomen osredotočanja na posameznika in skupino.

■ Predvsem pa se skuša z novimi izobraževalnimi pristopi otrokom omogočiti, da razvijejo svojo sposobnost poslušanja in poizvedovanja, prepoznavanja družbenih vzorcev in sistemskih pristopov, izražanja empatije, cenjenja raznolikosti in še veliko več. V današnji družbi pogosto ponovljeni stavek „Mens sana in corpore sano“ oziroma „Zdrav duh v zdravem telesu“ (ki ga na splošno pripisujejo predsokratiku Talesu) dobiva nov pomen, saj postopoma dojemamo pomembnost vzpostavljanja ravnotežja med spletnim življenjem, ki ga upravljamo prek naprav, in izzivi dobrega počutja v družbi.

■ Digital 5 a Day – angleški komisar za otroke je leta 2017 začel kampanjo „Digital 5 a Day“ (www.childrenscommissioner.gov.uk), katere namen je spodbujati digitalno zdravje ter dobro počutje otrok in najstnikov med dolgimi poletnimi počitnicami. Pet preprostih, a natančno opisanih korakov predstavlja dobro izhodišče za družine in pedagoge, da se prilagodijo okoliščinam.

1. Povežite se – premišljeno, varno in ne samo v spletnem okolju.
2. Bodite dejavni.
3. Bodite ustvarjalni.
4. Prispevajte k družbi.
5. Bodite pozorni.

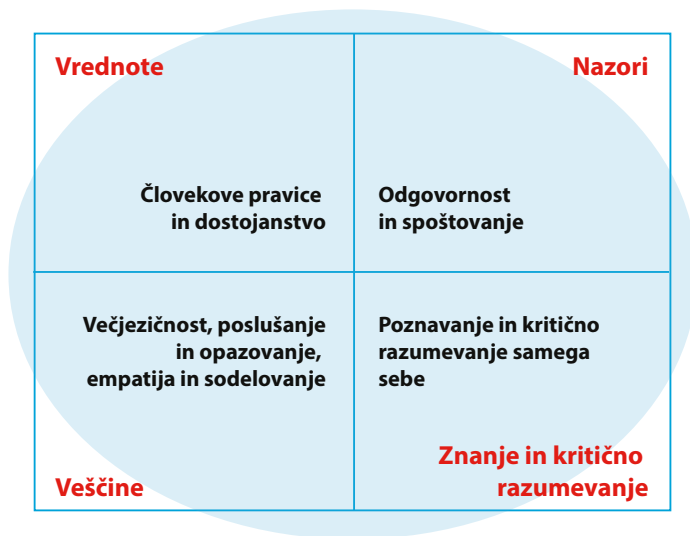


IZOBRAŽEVALNA IN DRŽAVLJANSKA VREDNOST

■ Zdravje in dobro počutje sta rdeči niti osebnega razvoja skozi celotno človekovo življenje. Kot kaže hierarhija potreb po Maslowu, ki jo priznava večina pedagogov po vsem svetu, otroci, ki ne zadovoljijo svojih potreb nižje v piramidi, ne bodo mogli priti do točke samouresničitve, na kateri bodo sposobni v celoti izkoristiti svoj potencial dejavnih državljanov, niti kot digitalni državljeni niti kot državljeni nasploh. Zdravje in dobro počutje hkrati določata človekove sposobnosti poslušanja, opazovanja, sočustvovanja in sodelovanja in sta od njih odvisna, te kompetence pa so gradnik kompleksnejših kognitivnih sposobnosti, kot sta reševanje težav in sporov.

■ Te kognitivne sposobnosti pa prispevajo k človekovemu razumevanju in uveljavljanju temeljnih pravic, pravičnosti in odprtosti do kulturne raznolikosti, svetovnih nazorov ter praks, ki so temelj demokracije in pravičnosti. Državljeni z negativnim ali omejenim svetovnim nazorom, ki je posledica pomanjkanja dobrega počutja, bodo manj verjetno sposobni dejavno prispevati k družbi.

Slika 12: Zdravje in dobro počutje – temeljni kompetenci digitalnega državljanstva



IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 5 ZDRAVJE IN DOBRO POČUTJE





ETIČNA VPRAŠANJA IN TVEGANJA

Med številnimi etičnimi vprašanji in tveganji, povezanimi z zdravjem in dobrim počutjem, se najpomembnejša verjetno nanašajo na osiromašene interakcije med ljudmi in vedno ožje „vidno polje“, ki so posledica filtrirnih mehurčkov, v katerih živimo zaradi profiliranja iskalnikov. Obe težavi omejujeta razvoj odprtosti do kulturne raznolikosti in sposobnost upoštevanja drugih prepričanj in svetovnih nazorov. Če mlada oseba nima dovolj razvitih sposobnosti analitičnega in kritičnega mišljenja, jo lahko to med drugim privede tudi do radikalizacije.

Še en vidik, ki ga je treba upoštevati, je samozavest. Družbeni mediji temeljijo predvsem na trendu ustvarjanja sebkov, pri čemer na splet nalagamo fotografije samih sebe in svojih dejavnosti, kjer koli in kadar koli. To spodkopava posameznikovo znanje in razumevanje samega sebe. Sami sebe prikazujemo, da dobimo čim več všečkov, s tem pa „resnično“ življenje prilagajamo priljubljenim idealom in trendom, zmanjšujemo raznolikost in, namesto da bi mi oblikovali internet, internet oblikuje nas.

Slabši so tudi poznavanje in kritično razumevanje jezika ter večjezične spretnosti, saj je izražanje pogosto omejeno na 140 znakov, te omejitve pa se držimo z uporabo jezikovnih bližnjic. Majhen delež vsebine, ki je na voljo v določenih jezikih, pa še dodatno siromaši jezikovne spretnosti.

Pretirana uporaba spletne tehnologije, zaradi katere zapostavljamo druge dejavnosti in načine za vzpostavljanje odnosov, predstavlja tako fizična kot tudi duševna tveganja. Družine in šole moramo opozoriti na vpliv spletne tehnologije na stopnje fizičnega in duševnega razvoja ter na nespečnost, ki jo morda povzroča prekomerno izpostavljanje svetlobi, ki jo oddajajo računalniški zasloni.



ZAMISLI ZA POUK

Razvoj socialnih in čustvenih spretnosti je osrednjega pomena za to področje digitalnega državljanstva. Številne primerne dejavnosti, ki se lahko izvajajo v učilnici, najdete na spletišču omrežja za preprečevanje ustrahovanja ENABLE (<http://enable.eun.org/resources>). Zbirka ENABLE vključuje načrte učnih ur, diaprojekcije, kviz in številne informacije za pedagoške.

Na spletišču classroom.kidshealth.org je na voljo veliko informativnega gradiva za otroke, stare okoli deset let, ki pokriva najrazličnejše teme – od tega, kako telo deluje, do posebnih potreb. Poleg dejavnosti najdete tudi vodnik za pedagoške.

Izdelava razrednega medijskega načrta – učenci naj razmislijo in razpravljajo o času, ki ga preživijo na spletu, in učni ali družbeni vrednosti svojih dejavnosti. Nekaj dni naj pišejo dnevnik, nato pa v majhnih skupinah pripravite okvir načel za zdravo

uporabo tehnologije doma ali v šoli. Postavite ga na vidno mesto v učilnici in učence spodbudite k temu, da vsak mesec preverijo, kako dobro se držijo lastnih načel.

■ S knjižico *Kiko in roka* bodo otroci, stari od tri do sedem let, lažje razumeli, da njihova telesa pripadajo njim in da obstajajo primerne in neprimerne skrivnosti ter primerni in neprimerni dotiki: <https://rm.coe.int/kiko-in-roka-kiko-and-the-hand-slovenian/168093411c>.



DOBRE PRAKSE/ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM

■ Ne smemo spregledati družabnih iger, saj so zabavno in poučno sredstvo za spodbujanje dobrega počutja v družinskih in/ali prijateljskih krogih. Otroci namreč dobijo izjemno priložnost, da preizkusijo družbena merila v okolju, v katerem se lahko vsaj za čas igre enakovredno pogajajo z odraslimi.

■ Dobro utrjeni sistemi medsebojne podpore v šolah veljajo za uspešne pri spodbujanju bolj prijateljskega vzdušja v učilnici. Projekt ENABLE (<http://enable.eun.org/resources>) je celovit program za usposabljanje in sprotno usmerjanje tistih, ki podpirajo svoje vrstnike, ponuja pa jim tudi zamisli za kampanje in dejavnosti, ki jih lahko uporabijo v razrednih, šolskih ali mladinskih skupinah.

■ Temi, kot sta tehnologija in dobro počutje, bi morali raziskovati tako otroci kot tudi starši in pedagogi. Ker je na voljo vedno več inovativnih naprav, pri čemer je ena privlačnejša od druge, lahko starši izkoristijo te nove priložnosti za to, da spremljajo počutje svojih otrok. Starši in pedagogi bi morali v mislih imeti nekatere negativne posledice, ki jih ima na zdravje in dobro počutje slabo uravnotežena uporaba tehnologije. Z uveljavljanjem ravnotežja in omejitev ob prihodnjem raziskovanju interneta, tehnologije in družbenih medijev bi morali prispevati k doseganju določene stopnje dobrega počutja.



VEČ INFORMACIJ

■ V publikaciji *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) Sveta Evrope je gradivo, ki je relevantno tudi za ta razdelek s težavami in predlogi: glejte razdelek „Fact sheet 21 – Online harassment: bullying, stalking and trolling“ (Spletno nadlegovanje: ustrahovanje, zalezovanje in „trolanje“); „Fact sheet 17 – Digital citizenship“ (Digitalno državljanstvo), in „Fact sheet 18 – Digital parenting: positive and proactive“ (Digitalno starševstvo: pozitivno in proaktivno).

■ V knjigi *Bullying – perspectives, practices, insights* (Nadlegovanje: vidiki, prakse in spoznanja), ki jo je leta 2017 izdal Svet Evrope, so opisane raziskave in izkušnje strokovnjakov za preprečevanje ustrahovanja iz dvanajstih različnih držav. V njej najdemo številne pristope, ki jih uspešno uporabljajo po vsem svetu, poudarek pa

je na otrocih, ki so ustrahovanju bolj izpostavljeni zaradi svojih fizičnih ali duševnih lastnosti ali pa družinskih razmer.

■ Lastnoročno pisanje – pot do zdravja in dobrega počutja? Avstralski raziskovalci so izvedli kvantitativne in kvalitativne študije, ki kažejo, da lastnoročno pisanje pomembno vpliva na počutje posameznika. Glede na poskuse, v katerih je sodelovalo 2 000 ljudi, je za tiste, ki zapiske, misli, občutke ali spomine zapisujejo lastnoročno, 2,5-krat bolj verjetno zmanjšanje tesnobe, strahu in skrbi.

■ Študija je pokazala tudi, da lastnoročno napisani zapiski pomagajo staršem, da se bolje povežejo s svojimi otroki. Ob lastnoročnem pisanju se ljudje bolj zavejo svojih občutkov in misli, kar je ključno za ohranjanje duševnega zdravja, saj jim je v pomoč pri zavedanju pozitivnih strani življenja in spodbuja preudarjanje. Drug pozitiven vidik je, da bodo današnje in prihodnje generacije morale znati pisati lastnoročno, če bodo želele dostopati do številnih pomembnih lastnoročno napisanih zgodovinskih dokumentov.

■ Še vedno ne razumemo povsem učinkov pisanja s pisanimi črkami na možgane, zato so potrebne dodatne študije in raziskave, preden se lahko odloča o prihodnjem poučevanju tovrstnega pisanja.

■ V članku „Digital guidelines: Promoting healthy technology use for children“ (Digitalne smernice: spodbujanje zdravega načina uporabe tehnologije pri otrocih) so priporočila Ameriškega združenja psihologov. Čeprav so ta priporočila postala prilagodljivejša, bi bilo morda dobro, da starši in pedagogi še dodatno prilagodijo tista, ki bi najbolj delovala v njihovih skupnostih. Dostopno na www.apa.org/helpcenter/digital-guidelines.aspx.

■ V Evropi, na Bližnjem vzhodu in v Afriki so na voljo Googlovi programi, kot je Family Link, s katerimi lahko starši omejijo čas delovanja zaslona naprave ter preverjajo in upravljajo uporabo aplikacij.

6. VIDIK SPLETNA PRISOTNOST IN KOMUNIKACIJA

” Napiši nekaj, kar je vredno
branja, ali pa preberi nekaj,
kar je vredno pisanja.

Benjamin Franklin



A Ker je internet vedno večji del našega življenja, postajajo vedno pomembnejše tudi naše spletne identitete. Način medsebojne interakcije ima lahko pozitivne ali negativne posledice tako na nas kot tudi na druge. Sposobnost premišljenega oblikovanja in vzdrževanja spletne prisotnosti in komunikacije na načine, ki omogočajo odgovorno sodelovanje in ne posegajo v pravice drugih, je ključnega pomena za digitalno državljanstvo.

■ Na začetku je bila spletna prisotnost trženjsko orodje za osebno oglaševanje in je označevala združeni postopek privabljanja strank in ustvarjanja trajne pozitivne podobe na spletu. Za ta način trženja je bilo med drugim potrebno znanje o optimizaciji iskalnikov, spletnem ugledu, uporabi družbenih medijev in tako naprej. Sedaj pa spletna prisotnost vključuje tudi osebne in medosebne lastnosti ter socialne in kognitivne sposobnosti, ki nam omogočajo oblikovanje digitalne identitete.

■ **Spletna prisotnost** pomeni način, kako posameznik vzdržuje svojo prisotnost na spletu, in zajema osebne in medosebne lastnosti, s katerimi posameznik utrjuje svoj digitalni ugled in svojo digitalno identiteto. Razsežnost in vrednost svoje spletne prisotnosti lahko preverite, tako da na spletu zaženete spletno poizvedbo svojega imena ali drugih podatkov, ki omogočajo individualno prepoznavanje. Odvisno od vrste komunikacije, katere del ste, je lahko vaša spletna prisotnost negativna ali pozitivna, to pa lahko, odvisno od vaših socialnih in kognitivnih sposobnosti za oblikovanje digitalnega ugleda, tudi krepí ali siromaši vašo spletno prisotnost.

■ **Komunikacija** pomeni odnose, zamisli, slike, videoposnetke in podatke, ki jih delimo in izmenjujemo z drugimi prek virtualnih družabnih prostorov. Komunikacija lahko poteka tako v spletnem kot tudi v nespletnem okolju, lahko pa tudi spletna komunikacija prehaja v nespletno ter obratno. V tem razdelku s težavami in predlogi se osredotočamo na spletno komunikacijo.

■ Tako kot spletna prisotnost je lahko tudi spletna komunikacija negativno ali pozitivno naravnana, vendar pozornost v tem razdelku namenjamo varnim in odgovornim interakcijam in komunikaciji z drugimi. Spretnosti, ki so potrebne za pozitivno spletno komunikacijo, so povezane tudi s socialnimi in kognitivnimi sposobnostmi oblikovanja komunikacijskega sporočila. Glede na lastnosti spletne komunikacije in dejstvo, da si jo lahko ogledamo, delimo ali da lahko postane viralna, bi morala biti spletna komunikacija koristna za družbo in spletne skupnosti povsod, kjer je to mogoče.

SPLETNA PRISOTNOST IN KOMUNIKACIJA SE SPREMINJATA S TEHNOLOGIJO

■ Z novo tehnologijo, platformami družbenih medijev in internetom se hitro spreminjata in razvijata tudi spletna prisotnost in komunikacija. Neposredna osebna komunikacija v nekaterih okoliščinah ni več tako pogosta, a kot lahko potrdijo številna podjetja, ki ponujajo storitve spletnih konferenc, so številni še vedno bolj naklonjeni osebni stiku, ko gre za določene vidike poslovanja, mnogi drugi pa še vedno dajejo prednost osebni stiku tudi takrat, ko gre za osebno komunikacijo.

■ Z razvojem tehnologije se pojavljajo tudi druge oblike komunikacije, na primer navidezna ali razširjena resničnost. Za navidezno resničnost gre, ko uporabniki drug z drugim v digitalnem okolju komunicirajo, tako da simulirajo svojo prisotnost v resničnih ali namišljenih razmerah, za razširjeno resničnost pa, ko uporabniki dejansko resničnost računalniško nadgradijo, da postane bolj smiselna in uporabnikom omogoča interakcijo. Z obema vrstama resničnosti se lahko spremeni naš način komuniciranja. Prevevajočo izkušnjo, ki jo ponujata navidezna in razširjena resničnost, je mogoče prilagoditi, tako da resničnost vsak posameznik zaznava drugače – to je nova dimenzija komunikacije, ki omogoča povsem individualno osebno in socialno izkušnjo.

SPLETNA PRISOTNOST, VARSTVO PODATKOV IN ZASEBNOST

■ Vsi državljani morajo vedeti, kako lahko zaščitijo svojo spletno identiteto in svoje osebne podatke ter kako si lahko zagotovijo vsaj nekaj zasebnosti, če je to omogočeno. S kritično presojo in preprostim raziskovanjem bi digitalni državljani morali biti sposobni spreminjati nastavitve zasebnosti na večini platform in aplikacij, da ohranijo pozitivno spletno identiteto (za več informacij o varovanju spletne identitete glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: varnost in zasebnost“).

■ S Splošno uredbo o varstvu podatkov (GDPR), ki so jo v Evropski uniji sprejeli leta 2018, naj bi imeli posamezniki večji nadzor nad svojimi podatki in zasebnostjo ter možnost upravljanja svoje spletne prisotnosti na način, ki se jim zdi primeren.



KAKO VSE SKUPAJ DELUJE?

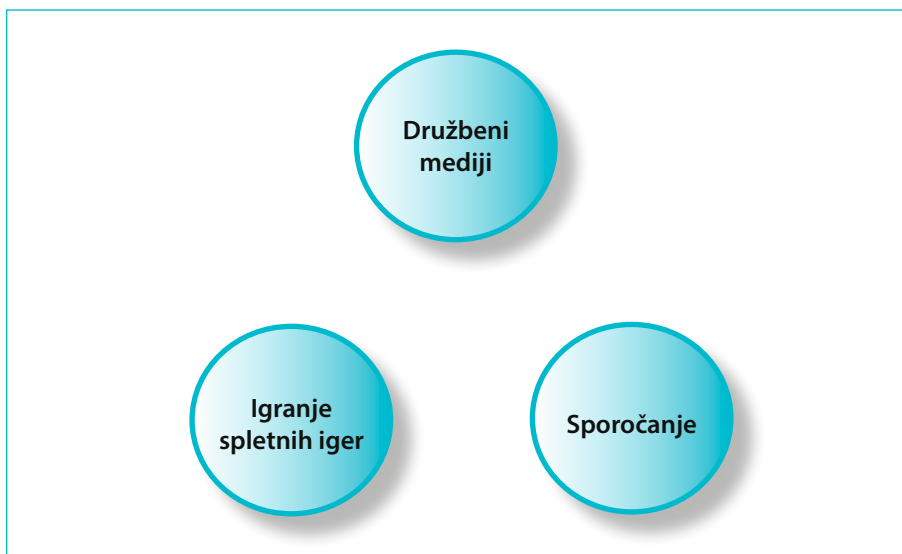
■ Spletno prisotnost lahko vzpostavimo posredno ali neposredno. Neposredno lahko ustvarjamo svoje uporabniške račune, nalagamo podatke, slike in informacije. Našo posredno prisotnost pa ustvarjajo drugi, ko nas označujejo na slikah, nalagajo naše informacije in podatke ali podatke in informacije o nas. Na številnih spletnih platformah uporabniki prejmejo obvestilo, ko jih na spletni platformi označi nekdo drug, uporabnik pa lahko to oznako potrdi ali zavrne.

■ Komunikacijska tehnologija omogoča različne načine in sredstva komunikacije, od preprostih do izjemno kompleksnih, z digitalnimi mediji pa so se obogatile naše komunikacijske možnosti (slika 13). Komunikacija danes pomeni veliko več kot samo neposredne nespletne interakcije in na spletu obstaja na številne načine in v številnih oblikah. Danes lahko en uporabnik komunicira z enim samim uporabnikom, en uporabnik z več uporabniki ali več uporabnikov z enim uporabnikom. Načini komunikacije so različni in lahko vključujejo:

- ▶ klepate (neformalni izraz za interaktivno komunikacijo, ki poteka po posebnem kanalu za pogovore),
- ▶ neposredna sporočila (vrsta spletnega klepeta, ki omogoča sprotno izmenjavo besedilnih sporočil),

- ▶ SMS-sporočila,
- ▶ elektronska sporočila,
- ▶ pogovore prek storitev VoIP,
- ▶ interakcije na družbenih medijih,
- ▶ poddaje,
- ▶ interakcije v navidezni ali razširjeni resničnosti,
- ▶ interakcije med igranjem spletnih iger.

Slika 13: Načini komunikacije pri spletni prisotnosti



■ Sposobnost posameznika komunicirati na več načinov in prek več medijev hkrati je ena od smernic, ki so se oblikovale na tem področju. Med igranjem videoigre se lahko na primer pogovarjamo v klepetalnici ali pa na družbenih medijih igramo igro in drugim sporočamo svoj rezultat.

■ Številni različni načini komuniciranja uporabnikom omogočajo, da izberejo tistega, ki ima zanje največ prednosti. Med prednostmi so manjša razdalja med ljudmi, možnost vzpostavljanja stikov z ljudmi zunaj neposredne skupnosti ter možnost izmenjave informacij in virov.

Načela pozitivne komunikacije

- ▶ Vse, kar objavite, pošljete ali posnamete na spletu, pušča digitalni odtis (podobno kot naša stopala pustijo odtis v pesku).
- ▶ Premislite, preden objavite sporočilo, ne glede na njegovo vsebino. Nekaj, kar se vam zdi pozitivno, lahko nekdo drug razume na drugačen način.
- ▶ Ne objavljajte informacij, ki omogočajo individualno prepoznavanje, vključno s fotografijami, na katerih je vidno, kdo ste, kje ste ali katerega spola ste.

- ▶ Ravnajte v skladu z orodjem, ki ga uporabljate, in ne pozabite, da vaša komunikacija morda ni zasebna, če uporabljate šolsko ali službeno omrežje.
- ▶ Ugotovite, ali obstajajo možnosti prilagajanja časovnega okvira, v katerem je vaš prispevek viden na spletu. Zelo verjetno je, da se bo nekdo pri 16 letih sramoval slike ali izjave, ki jo je objavil pri desetih letih.



IZOBRAŽEVALNA IN DRŽAVLJANSKA VREDNOST

— Komunikacija in spletna prisotnost sta dragoceni za digitalne državljane, ki svoj spletni ugled in spletne interakcije oblikujejo in vzdržujejo na pozitiven način.

— Ključno je, da digitalni državljani znajo upravljati svojo digitalno identiteto in digitalni odtis.

— Številni trdijo, da spletna komunikacija ne nadomešča telefonov in neposredne komunikacije, temveč tradicionalno komunikacijo izboljšuje.

Slika 14: Spletna prisotnost in komunikacija – temeljni kompetenci digitalnega državljanstva

<p>Vrednote</p> <p>Človekove pravice in dostojanstvo</p>	<p>Stališča</p> <p>Odgovornost, spoštovanje, državljska zavest in odprtost</p>
<p>Poslušanje in opazovanje, empatija in sodelovanje</p> <p>Sposobnosti</p>	<p>Poznavanje in kritično razumevanje samega sebe, jezika in komunikacije</p> <p>Poznavanje in kritično razumevanje</p>

IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 6

SPLETNA PRISOTNOST IN KOMUNIKACIJA





ETIČNA VPRAŠANJA IN TVEGANJA

— Spletna prisotnost in komunikacija ljudem omogočata inovativne načine izmenjave in interakcije. Čeprav so lahko tehnološka orodja navdušujoča, je treba upoštevati resne posledice in tveganja, kot so:

- ▶ nedovoljeno dostopanje do elektronskih poštnih predalov,
- ▶ napačna interpretacija pisnih sporočil ali dodanih slik, emotikonov ali simbolov,
- ▶ razširjena uporaba elektronske pošte za goljufanje, lažno predstavljanje, zavajanje in druga kriminalna dejanja,
- ▶ neodgovorna uporaba klepetalnic in teme, ki niso primerne za vse starosti.

— Med neželene vidike spletne komunikacije uvrščamo negativna dejanja na spletu, kot so spletno nadlegovanje, „trolanje“, spletno zalezovanje ali celo mobignoriranje (ko se ena oseba skuša v živo pogovarjati z drugo osebo, druga oseba pa jo ignorira, tako da ne neha gledati v svoj mobilni telefon).

— **Pri vzdrževanju pozitivne spletne prisotnosti** je lahko v pomoč naslednje:

- ▶ Ustvarite več uporabniških računov za elektronsko pošto, ki jih boste lahko uporabljali za različne namene, na primer za prijavljanje na družbene medije ali spletno nakupovanje. S tem ne boste goljufali, temveč ohranjali svojo lastno zasebnost.
- ▶ Držite se ustreznega „internetnega bontona“ in ne pozabite, da imate občinstvo. Pri pisanju elektronskih sporočil bodite uvidevni, ne le v povezavi z vsebino, temveč tudi z obsegom.
- ▶ Načeloma raje premislite, preden v elektronsko sporočilo ali na spletu zapišete nekaj, česar ne bi nikoli izrekli v javnosti.

— **Pri vzdrževanju pozitivne komunikacije** je lahko v pomoč naslednje:

- ▶ Tudi kadar uporabljate različne platforme ali igrate igre, imejte v mislih, da z izmenjavami z drugimi igralci v resnici spletno komunicirate.



ZAMISLI ZA POUK

— **Googlovo iskanje in opozorila** – učenci naj s spletnim iskalnikom Google poiščejo svoje ime. Ko najdejo besedilo o sebi, naj pregledajo slike in preletijo strani, da bodo bolje razumeli razsežnost in kakovost svoje spletne prisotnosti. Na koncu naj kliknejo na katero koli najdeno videopovezavo, da opredelijo še svojo t. i. videospletno prisotnost.

— Zaradi rezultatov iskanja bodo učenci morda želeli izbrisati nekatere informacije ali pa ustvariti več pozitivnih vsebin.

■ **Čiščenje družbenih medijev** – če imajo vaši učenci na družbenih medijih ustvarjene uporabniške račune, naj pregledajo vsak račun posebej. Natančno naj preverijo podatke, ki jih vsebujejo ti računi: Ali so učenci na svojih računih predstavljeni takšni, kot so? Ali računi vsebujejo samo podatke, za katere učenci želijo, da jih v prihodnosti vidi vodja kadrovske službe, delodajalec ali družinski član? Če je odgovor ne, jim prijazno svetujte, naj neželene podatke izbrişejo.

■ **Elektronski naslovi** – če imajo učenci elektronski naslov, naj preučijo varnostne nastavitve, da na svojih uporabniških računih zagotovijo še večjo varnost in zaščitijo svojo spletno prisotnost. Preverite, da učenci v svoj elektronski naslov niso vključili podatkov, ki omogočajo individualno prepoznavanje, in jim svetujte, naj razmislijo o uporabi vzdevka ali avatarja, kjer je to mogoče.

■ **Razumevanje digitalnih odtisov** – mlajši učenci naj si ogledajo naslednji osemminutni videoposnetek o digitalnih odtisih: www.youtube.com/watch?v=Ro_LIRg8rGg. Predlagajo naj učinkovite načine za zmanjšanje digitalnega odtisa.



DOBRE PRAKSE/ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM

■ Vedno več učencev kot sredstvo za izmenjavo šolskih nalog in komuniciranje s sošolci uporablja skupine za klepet. Dobro bi bilo, če bi pedagogi izkoristili to že poznano obliko komunikacije in ji dodali izobraževalni vidik. Nekatere možnosti so:

- ▶ sprotne razprave o trenutnih dogodkih,
- ▶ tutorstvo in usmerjanje,
- ▶ poučne interakcije med igranjem iger,
- ▶ skupinske raziskave,
- ▶ ustvarjanje spletne skupnosti,
- ▶ sprotno ustvarjanje plakatov, predstavitev ali diagramov znotraj skupin.

■ Ne pozabite, da imajo pedagogi in učenci zaradi digitalne tehnologije možnost, da svoje zamisli in ugotovitve delijo tudi z ljudmi zunaj učilnice. Z učenci razmišljajte o njihovih najljubših tehnoloških orodjih za komunikacijo in sodelovanje. V svoja razmišljanja vključite tudi teme, povezane z digitalnim državljanstvom.

■ *Through the Wild Web Woods* je spletna igra Sveta Evrope za poučevanje otrok, starih do deset ali enajst let, o osnovni varnosti na internetu, odgovornosti in državljanski zavesti v zabavnem in prijaznem pravljичnem okolju. Na voljo je v 14 evropskih jezikih. Igra je bila podprta in ustvarjena v duhu programa Gradimo Evropo za otroke in z njimi: www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php.

■ Publikacija *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) vsebuje napotke za pedagoge, starše in učence o tem, kako lahko najbolje izkoristijo prednosti interneta, zaščitijo zasebnost na spletiščih in družbenih medijih ter še veliko več: <https://edoc.coe.int/en/internet/7515-internet-literacy-handbook.html>.

■ *Digital Citizenship Roadshow* je projekt za razvoj vseevropskega modela programa za internetno varnost in spretnosti, s katerim se bo mladim omogočilo, da bodo varni

na spletu, da postanejo pozitivni spletni državljani in povečajo svojo odpornost proti asocialnemu vedenju, sovraštvu in radikalizmu na spletu. Delavnice izvajajo nacionalni strokovnjaki za angažiranje mladih in pedagogi iz krajevnih partnerskih nacionalnih organizacij ob podpori osebnosti s platforme YouTube ali ambasadorji, ki opravljajo vlogo gostiteljev.



VEČ INFORMACIJ

■ V publikaciji *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) Sveta Evrope je gradivo, ki je relevantno tudi za ta razdelek s težavami in predlogi: glejte razdelke „Fact sheet 2 – Online presence and the cloud“ (Spletna prisotnost in oblak), „Fact sheet 3 – Web 2.0, 3.0 and more“ (Splet 2.0, 3.0 in več), „Fact sheet 4 – Blogs and vlogs“ (Blogi in vlogi), „Fact sheet 5 – Internet on the go“ (Internet na poti), „Fact sheet 7 – Chat and messaging media“ (Mediji za klepete in sporočila), „Fact sheet 8 – Social networking and social sharing“ (Družbeno mreženje in deljenje), „Fact sheet 23 – Internet of things“ (Internet stvari), in „Fact sheet 26 – Are you the product? Big data, data mining and privacy“ (Ali ste tržno blago? Masovni podatki, podatkovno rudarjenje in zasebnost).

■ Evropska komisija nudi obsežen slovar izrazov s področja digitalne prisotnosti („A TO Z“) in komunikacije ter pregled relevantnih tem v Evropi („GROUPS“): https://ec.europa.eu/eurostat/cros/a-to-z_en.

■ 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.

■ Project Tomorrow (<http://blog.tomorrow.org/>) je blog z naslednjim motom: „Priprava učencev danes, da bodo jutri postali inovatorji, voditelji in angažirani državljani“.

■ Write the world (<https://writetheworld.com>) je svetovna skupnost mladih učencev, ki delijo svoje zapiske s svetom in z raziskovanjem človečnosti drugih odkrivajo, kaj pomeni biti človek.

■ Touchable Earth (www.touchableearth.org) je aplikacija, ki je najstnikom v pomoč pri učenju o svetu in državljanstvu. „Touchable Earth je prva aplikacija, s katero otroci druge otroke učijo o svetu. Poučujejo izključno osnovnošolci z uporabo kratkih videoposnetkov in pri tem spodbujajo strpnost do spolov, kultur in identitet.“

3. DEL PRAVICE NA SPLETU



Pravice na spletu

Danes samo v Evropi internet vsak dan uporablja več kot 250 milijonov ljudi. Ti ljudje na spletu delijo vse več svojih osebnih podatkov, bodisi prek družbenih medijev, iger in spletnega nakupovanja bodisi z izpolnjevanjem šolskih ali upravnih obrazcev.

■ V hitro spreminjajoči se digitalni dobi se morajo državljani bolj kot kdaj koli prej zavedati svojih pravic in načinov, kako so lahko te kršene na spletu. Podatki so postali tržne dobrine, zato moramo osebne podatke in spletne identitete zaščititi pred številnimi tveganji, kot so med drugim nepooblaščen razkritje podatkov, kraja identitete, spletna zloraba.

■ Varstvo zasebnosti in osebnih podatkov je temeljna človekova pravica in od sprejetja Splošne uredbe o varstvu podatkov (GDPR) v Evropski uniji leta 2018 imajo državljani vse večji nadzor nad svojimi osebnimi podatki. Preden je internet postal tako velik del našega življenja, nekatere od teh novih pravic niso bile mogoče ali potrebne, na primer:

- ▶ „prenosljivost“ je pravica posameznika, da zahteva, da se njegovi osebni podatki predložijo drugemu ponudniku storitev, na primer, ko menja mobilnega operaterja ali ponudnika platforme družbenih medijev;
- ▶ „pravica do pozabe“ pomeni, da lahko posameznik od podjetja zahteva izbris svojih osebnih podatkov, če ne želi več, da se obdelujejo, in če ni nobenega utemeljenega razloga za to, da jih podjetje hrani;
- ▶ pravica do prejema jasnih in razumljivih informacij;
- ▶ otrokom prijazne informacije je treba prilagoditi, tako da jasen in razumljiv jezik nadomesti dolge in zapletene pogoje, ki jih tako ali tako nihče ne bere.

■ Internet je močno okrepil druge temeljne človekove in otrokove pravice. Svoboda izražanja na primer še nikoli ni bila tako preprosto dosegljiva – danes je lahko vsakdo novinar in svoje delo objavlja za večje občinstvo. Vendar pa to predstavlja tudi veliko odgovornost, saj smo odgovorni za vse, kar rečemo ali naredimo, čeprav nam internet včasih daje občutek, da se lahko skrivamo pod plaščem anonimnosti.

■ V 12. členu Konvencije Združenih narodov o otrokovih pravicah je določeno, da otroci morajo poznati svoje pravice in biti opolnomočeni, da lahko za zaščito in spodbujanje teh pravic tudi ukrepajo. Pravice na spletu so podrobneje opisane v naslednjih razdelkih s težavami in predlogi.



KAJ MENIJO OTROCI?

” Želimo, da se naš glas sliši, in želimo sodelovati pri odločitvah, ki bodo krojile našo prihodnost.

Joao, 17, Portugalska

” Mladi so še posebej izpostavljeni hekerjem, ker na družbenih medijih pogosto objavljajo več svojih osebnih podatkov.

Sofie, 16, Belgija



KAJ MENIJO PEDAGOGI?

” Dandanes si mladi ne morejo predstavljati življenja brez interneta, saj jim ponuja toliko neverjetnih priložnosti. Vseeno pa želijo imeti tudi občutek varnosti. Eden od vidikov varnosti je zasebnost. Vsakdo na internetu bi moral vedeti, kako objavljati, deliti in delovati odgovorno.

Evangelia, Grčija



KAJ MENIJO STARŠI?

” Predpostavlja se, da so starši dovolj kritični za razumevanje svojih pravic in da pri razumevanju pravic pomagajo tudi svojim otrokom, vendar zelo pogosto ni tako. Starši potrebujejo nekaj preprostih smernic, ki jim bodo v pomoč.

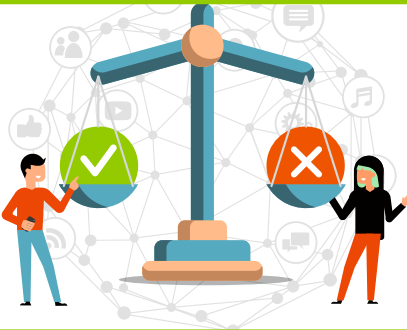
Evropsko združenje staršev

KONTROLNI SEZNAM RAZDELKA S TEŽAVAMI IN PREDLOGI 7: DEJAVNO SODELOVANJE



- ▶ Kako lahko dejavno sodelovanje učencev na spletu uskladimo s človekovimi pravicami in temeljnimi svoboščinami?
- ▶ Kako lahko šole krepijo dejavno spletno sodelovanje?

KONTROLNI SEZNAM RAZDELKA S TEŽAVAMI IN PREDLOGI 8: PRAVICE IN ODGOVORNOSTI



- ▶ Katero je zlato pravilo glede pravic in odgovornosti pri uporabi vseh platform, spletišč, aplikacij in naprav?
- ▶ Kako je z GDPR učencem olajšano uveljavljanje pravic in izvrševanje odgovornosti?

KONTROLNI SEZNAM RAZDELKA S TEŽAVAMI IN PREDLOGI 9: VARNOST IN ZASEBNOST



- ▶ Kako lahko učenci učinkovito upravljajo svojo zasebnost?
- ▶ Kako lahko deležniki zagotovijo varnost spletnih okolij?

KONTROLNI SEZNAM RAZDELKA S TEŽAVAMI IN PREDLOGI 10: OZAVEŠČENOST POTROŠNIKOV



- ▶ Zakaj morajo učenci sodelovati v digitalnem gospodarstvu?
- ▶ Kako se lahko učenci zaščitijo in izkoriščajo prednosti elektronskega trgovanja, ki ima v družbi vedno večjo vlogo?

7. VIDIK

DEJAVNO SODELOVANJE

” Resnični pokazatelj demokracije je, da ima vsakdo možnost početi to, kar želi, če s tem ne ogroža življenja ali poškoduje lastnine katere koli druge osebe.

Mahatma Gandhi



A Dejavno sodelovanje zajema kompetence, ki jih potrebujejo državljani, da dosežejo določeno raven samozavedanja v okoljih, v katera so potisnjeni, da lahko sprejemajo smiselne odločitve ter dejavno in pozitivno sodelujejo v demokratičnih kulturah, v katerih živijo.

Dejavno spletno sodelovanje je lahko za nekatere uporabnike izziv, saj bi morali pretehtati prednosti in tveganja, kadar izražajo svoje misli, delijo svoje mnenje in objavljajo svoja stališča. Ne glede na to ima vsak uporabnik pravico do svobodnega izražanja svojih mnenj in stališč, če s tem ne krši pravic in svoboščin drugih.



KAKO VSE SKUPAJ DELUJE?

Dejavno spletno sodelovanje je tesno povezano s človekovimi pravicami in temeljnimi svoboščinami, opredeljenimi v vodniku Human Rights for Internet Users (Človekove pravice za uporabnike interneta) Sveta Evrope:

- ▶ dostop in nediskriminiranost,
- ▶ svoboda izražanja in obveščanja,
- ▶ zbiranje, združevanje in sodelovanje,
- ▶ zasebnost in varstvo podatkov,
- ▶ izobrazba in pismenost,
- ▶ informacije in vsebine, prilagojene otrokom in mladim,
- ▶ učinkovita pravna sredstva in pravno varstvo.

Motivi za dejavno sodelovanje se razlikujejo, vendar lahko vpogled v spletno vedénje dobimo z merili za samoučinkovitost, spoštovanje in pripadnost. Številni uporabniki želijo sodelovati, da bi spremenili svojo skupnost (da bi dokazali svojo učinkovitost). Nekateri uporabniki čutijo potrebo, da svoje znanje in vire delijo v spletnih skupnostih (da bi bili cenjeni). Spet drugi pa preprosto želijo pripadati tej skupnosti in zato dejavno sodelujejo s somišljeniki.

MINIMALISTIČNE OBLIKE SPLETNEGA SODELOVANJA

Ena od minimalističnih oblik spletnega sodelovanja je privedla do oblikovanja novih izrazov v angleščini, kot so „slacktivism“ („lenobizem“) – gre za besedo, tvorjeno iz glagola „to slack“ (pridevnika „lenoben“) in samostalnika „activism“ (samostalnika „aktivizem“) –, ki izražajo kritiko tega, da se spletno sodelovanje opredeljuje kot podpisovanje spletnih peticij ali všečkanje oziroma deljenje novic s političnim sporočilom. V skladu z definicijo lenobizma „ljudje, ki podpirajo različna gibanja s preprostimi koraki, niso resnično angažirani ali predani spremembam“³².

Tako kot na sodelovanje v nespletnem okolju lahko tudi na sodelovanje v spletnem okolju vpliva demografija uporabnikov. Prevladujoči jezik na svetovnem spletu je

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

angleščina, zato so na spletu morda bolj zastopana mnenja uporabnikov iz anglofonskih držav. Druge študije so pokazale, da lahko v primeru prevlade belopoltih izobraženih moških pri dejavnem spletnem sodelovanju pride do izločitve drugih uporabnikov, na primer žensk, pripadnikov manjšin ali invalidov. Po drugi strani pa številne skupine internet že uporabljajo za izražanje svojega nezadovoljstva s statusom quo.

■ Gibanja #BlackLivesMatter, #MeToo in #autismspeaks, ki so se oblikovala v času nastajanja tega priročnika, predstavljajo le tri primere dejavnega spletnega sodelovanja, zaradi katerega prihaja do sprememb v skupnostih. Eden od izzivov spletnega sodelovanja je, kako se izogniti posnemanju brezpravja in nadvladi kriminalnih združb, k čemur se je stremelo s trenutnim pravnim sistemom in dolžnim pravnim postopanjem v „resničnem svetu“. Čeprav je na spletu veliko problematičnih uporabnikov, ne bomo dosegli pravičnosti, če se spletne interakcije spremenijo v digitalno kamenjanje.

OSEBNOSTNI RAZVOJ

■ Ne glede na to, ali gre za dejavnosti v spletnem ali nespletnem okolju, sodelovanje v lastni skupnosti pomembno prispeva k občutku izpolnjenosti v življenju. V vsaki skupnosti so potrebni ljudje, ki podpirajo notranjo organiziranost, in dejavno (!) spletno sodelovanje je lahko eden od načinov zagotavljanja vzajemne koristi v spletnih skupnostih. Dejavno sodelovanje ima tudi vlogo pri razvoju elektronske demokracije, v kateri uporabniki prek elektronske komunikacije krepijo demokratični proces.

■ Dejavno sodelovanje lahko pripomore tudi k osebnostnemu razvoju, saj se lahko uporabniki interneta udeležujejo spletnih tečajev in skupinskih inštrukcij ali se pridružijo pogovorom na družbenih medijih, v katerih si pomagajo pri vseh mogočih vprašanjih. Prej so se učenci in tisti, ki so želeli vedeti več o življenju, morali odpraviti v knjižnico ali raziskovati drugje, da so lahko razumeli filozofska vprašanja in razprave, zdaj pa se lahko vsi vedoželjni ljudje povežejo na spletu in sodelujejo v pomembnih razpravah.

Slika 15: Dejavno sodelovanje – temeljni kompetenci digitalnega državljanstva

Vrednote	Nazori
Upoštevanje demokracije, pravičnosti, človeškega dostojanstva in spoštovanja	Državljanstva zavest, odgovornost in spoštovanje
Poslušanje in opazovanje, empatija in sodelovanje	Poznavanje in kritično razumevanje samega sebe
Veščine	Znanje in kritično razumevanje

IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 7 DEJAVNO SODELOVANJE





ETIČNA VPRAŠANJA IN TVEGANJA

Dejavno spletno sodelovanje in uporaba družbenih medijev uporabnikom dajeta možnost, da prispevajo k odločitvam in javno komentirajo določeno problematiko. Ta neposredna izpostavljenost nekaterim ustreza, tistim, ki ne zavzemajo prevladujočih stališč, pa lahko povzroča težave.

Družbeni mediji lahko tudi učinkujejo na rezultate politike, a če večina uporabnikov zavzame ekstremistično stališče bodisi zaradi vpliva politika s številnimi sledilci na družbenih medijih bodisi zaradi ciljno usmerjenega oglaševanja na platformah družbenih medijev, lahko to ogrozi demokratične procese.

Če dejavno spletno sodelovanje vodijo „troli“ ali druge osebe z negativnim spletnim vplivom, potem to sodelovanje ni transparentno in odgovorno.



ZAMISLI ZA POUK V UČILNICI

Učenci naj preučijo nedavne ali trenutne lokalne volitve ter sledijo politikom in strankam. Sporočila, ki so nastala pri dejavnem spletnem sodelovanju, naj opredelijo kot pozitivna ali negativna, nato pa naj analizirajo še njihovo resničnost.

Učenci naj izberejo platformo družbenih medijev in analizirajo motive, zaradi katerih se ljudje tej platformi pridružijo. Ugotovite, kako uporabniki delijo vsebino in podatke ter kako drugače sodelujejo z drugimi v skupnosti. Učenci naj navedejo nekaj dobrih praks in nekaj takšnih, ki se jim je treba izogniti. Učenci naj razglablajo o tem, ali:

- ▶ preberejo vse članke, ki jih delijo;
- ▶ vedno preberejo vse druge komentarje, preden objavijo svoj komentar;
- ▶ preberejo vse odzive na svoje komentarje, preden odgovarjajo nanje.

Spletnih interakcij ni preprosto upravljati. Spletno sodelovanje je, kot če bi na milijone ljudi govorilo hkrati ter skušalo poslušati milijone razprav in komentarjev naenkrat. Zato bodo interakcije izmenjave v nespletnih okoljih, kjer lahko ljudje razpravljajo in svoje zamisli delijo bolj umirjeno, ostale pomembne tudi v bližnji prihodnosti.

Prelistajte dnevni časopis – ni važno, ali je v spletni ali tiskani obliki – in določite nekatere najpomembnejše novice. Če katera od teh novic še ni povezana z zgodbo, zanjo ustvarite tematsko oznako (hashtag). To tematsko oznako naj učenci skušajo najti na čim več različnih platformah. Učence, ki govorijo tuji ali tretji jezik, prosite, da oznako iščejo tudi v drugem jeziku. Preučite različne vrste in oblike izražanja in sodelovanja na različnih platformah. Katere teme se pojavljajo? katerih tem ne najdete?

■ Preberite brošuro Evropske komisije „Good practice in the youth field – Encouraging the participation of young people with fewer opportunities“ (Dobra praksa na področju mladine – spodbujanje sodelovanja mladih z manj priložnostmi) ([http:// bit.ly/2PrCsTL](http://bit.ly/2PrCsTL)). Učenci naj navedejo načine, kako lahko izboljšajo sodelovanje v svojih mladinskih organizacijah.



DOBRE PRAKSE/ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM

■ Poučeno in dejavno sodelovanje vseh državljanov v digitalnem okolju je odvisno od razvoja spretnosti digitalnega državljanstva. Zaradi razširjene uporabe interneta in preprostosti dostopa do informacij v različnih skupnostih je dejavno spletno sodelovanje tesno povezano s spoštovanjem digitalnih pravic in odgovornosti, pa tudi digitalnega državljanstva na splošno.

■ Ugotovite, ali potrebujejo učenci ali lokalna skupnost podporo pri katerem od gibanj. Ko določite temo, naj učenci raziščejo množično financiranje in najboljše načine zbiranja donacij za dejavnost ali prireditev v dobrodelne namene. Na koncu naredite načrt za množičenje, ki bi ga lahko uporabili za to dejavnost ali prireditev.

■ Če želite, si lahko ogledate projekte in šole v okviru srednjeevropskega projekta ACES (Academy of Central European Schools): www.aces.or.at/about-aces. Pogovorite se, pri katerih projektih je dejavno sodelovanje učencev najbolj verjetno. Učenci naj izdelajo projekt za svojo šolo ali projekt predložijo organizaciji ACES.



VEČ INFORMACIJ

■ V publikaciji *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) Sveta Evrope je gradivo, ki je relevantno tudi za ta razdelek s težavami in predlogi: Glejte razdelke „Fact sheet 1 – Getting connected“ (Povezovanje), „Fact sheet 10 – Searching for information“ (Iskanje informacij) in „Fact sheet 11 – Finding quality information on the Web“ (Iskanje kakovostnih informacij na spletu).

■ Svet Evrope, Human Rights for Internet Users (Človekove pravice za uporabnike interneta), dostopno na: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.

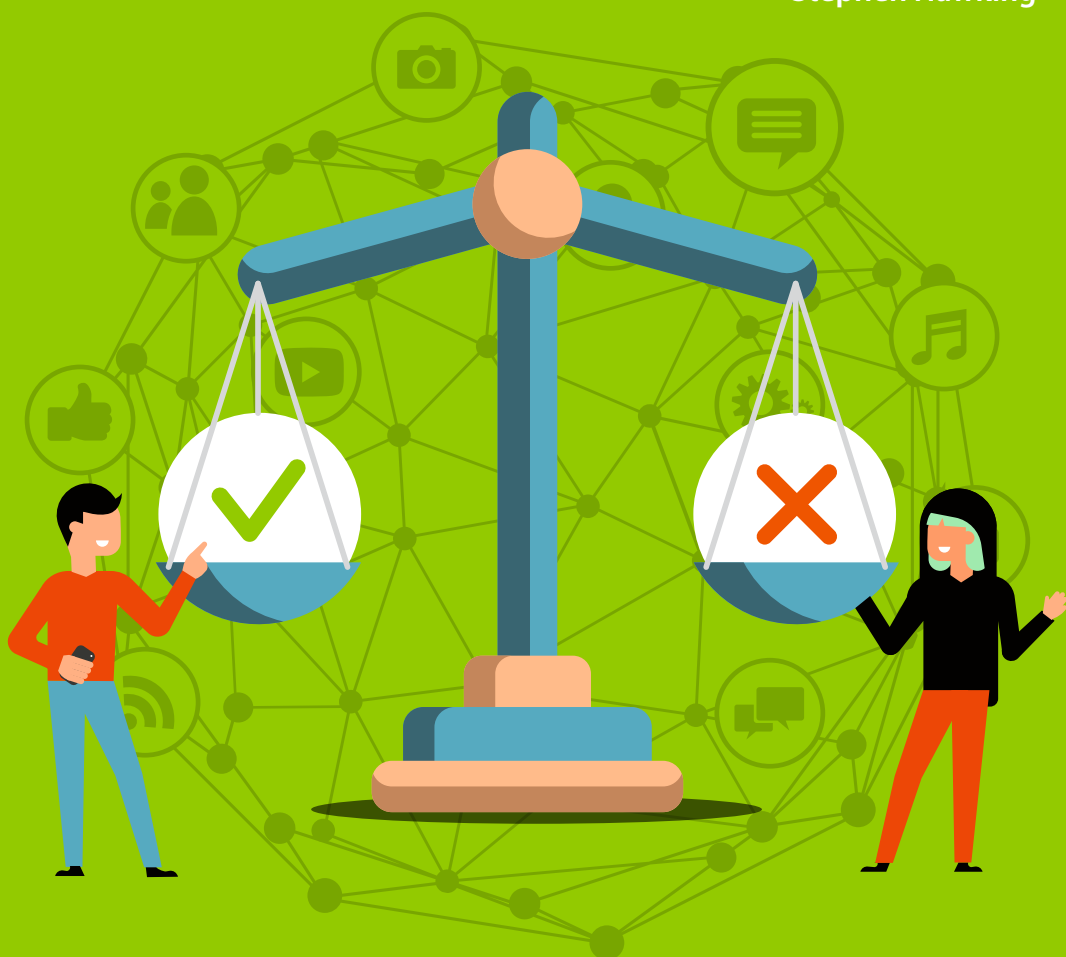
■ Evropski manifest mladih je spletna „deklaracija“ evropske mladine o tem, kako sodelovati in izboljšati internet: <http://paneuyouth.eu/2015/07/24/youth-manifesto-publication/>.

■ Strategija EU za mlade je dostopna na: https://europa.eu/youth/home_sl.

8. VIDIK PRAVICE IN ODGOVORNOSTI

” Zaradi interneta smo
zdaj vsi povezani kot nevroni
v velikanskih možganih.

Stephen Hawking



USTVARJANJE PRAVIČNE IN POŠTENE SKUPNOSTI

■ Digitalno okolje je postalo zapleteno okolje, zlasti z vidika pravic in odgovornosti uporabnikov. Da ne kršijo pravic in odgovornosti drugih, morajo digitalni državljani poznati in razumeti lastne pravice in odgovornosti na spletu.

■ Tako kot imajo državljani v družbi določene pravice in odgovornosti, imajo tudi digitalni državljani v spletnem svetu določene pravice in odgovornosti. Digitalni državljani imajo pravice do zasebnosti, varnosti, dostopa in vključenosti, svobode izražanja in še več. A te pravice jim prinašajo tudi določene odgovornosti, kot so etika in empatija ter druge, s katerimi se zagotavlja varno in odgovorno digitalno okolje za vse.

■ Internet lahko predstavlja vplivno sredstvo za pospeševanje razvoja zamisli in skupnosti, kadar pa so kršene pravice uporabnikov ali če uporabniki nimajo možnosti določati kakršnih koli pravic, lahko internet deluje kot uničevalno orožje. Zasebni uporabniki, vlade, industrija in javne ustanove so dolžni vzdrževati integriteto internetne skupnosti, ne glede na to, ali učinkuje na krajevni ali mednarodni ravni.

■ Glavni izziv za prihodnost bo oblikovanje pravičnih in poštenih mehanizmov sodelovanja za optimalno razdelitev pooblastil uporabnikom. Navdih za to lahko črpamo tako iz že uveljavljenih kot tudi iz novejših primerov dobrih praks, kot sta Wikipedija in tehnologija veriženja podatkovnih blokov, ki omogočajo decentralizacijo nadzora in moči ter vzpostavitev „resnične“ neposredne spletne demokracije.

PRAVICE IN ODGOVORNOSTI: PRVI KORAK MORA NAREDITI VSAK POSAMEZNIK

■ Ko se oseba odloči za uporabo digitalnih tehnologij, lahko svoje izkušnje obogati z branjem in razumevanjem svojih pravic in odgovornosti. Čeprav nas zlato pravilo – z drugimi ravnaj tako, kot bi želel, da drugi ravnajo s tabo – lahko pripelje daleč, bi morali uporabniki vedno prebrati tudi pogoje uporabe spletišč, platform in aplikacij, ki jih uporabljajo. Za vsako napravo, programski sistem, aplikacijo ali program obstajajo ustrezni pravni dokumenti, v katerih so pojasnjene pravice in odgovornosti uporabnika in, kar je še najpomembneje, pravice in odgovornosti ponudnikov spletišč, platform ali aplikacij.



KAKO VSE SKUPAJ DELUJE?

■ Vsakdo ima pravico do uporabe katere koli digitalne tehnologije in odgovornost, da to počne na varen in odgovoren način. Če smo nekoliko natančnejši, pravica pomeni zaščito pred vmešavanjem drugega uporabnika ali institucije, odgovornost pa pomeni dolžnost ravnanja na določen način.

■ Ne glede na to, kje so, vse skupnosti poudarjajo pravičnost in poštenost: pravična in poštena pravila, pravične in pošteno priložnosti, pravično in pošteno odločanje. Digitalne skupnosti pri tem niso nobena izjema in evropske institucije so v svoje temeljne dokumente že vključile koncepta pravičnosti in poštenosti.



IZOBRAŽEVALNA IN DRŽAVLJANSKA VREDNOST

Uporabniki interneta se morajo zavedati svojih pravic in razumeti postopke v primeru kršitve svojih pravic. Uporabniki so lahko tudi pozvani k temu, da poročajo o kršenju pravic drugih uporabnikov na spletu. Uporabniki interneta vseh starosti bi morali poznati tri glavne ukrepe v primeru kršenja pravic: neupoštevanje vsebine, blokiranje osebe, ki je podala žaljive pripombe, in prijava te osebe.

Slika 16: Pravice in odgovornosti – temeljni kompetenci digitalnega državljanstva

Vrednote	Nazori
Človekove pravice in človeško dostojanstvo	Odgovornost in spoštovanje
Poslušanje in opazovanje, empatija, sodelovanje in reševanje sporov	Poznavanje in kritično razumevanje samega sebe in sveta
Veščine	Znanje in kritično razumevanje

IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 8 PRAVICE IN ODGOVORNOSTI





ETIČNA VPRAŠANJA IN TVEGANJA

Temeljnih digitalnih pravic si verjetno želijo vsi državljani v skupnosti, vendar nimajo vsi enakega dostopa do informacij. Tisti, ki imajo manj možnosti dostopa, lahko izgubijo svojo svobodo izražanja.

Tisti, ki se morajo za dostop do informacij zanašati na druge, so lahko zaradi omejenega dostopa nenamenoma oškodovani.

Deklice, ženske ter pripadniki etničnih in drugih manjšin nimajo nujno enakih možnosti dostopa do internetne tehnologije, zato tudi nimajo nujno enakih možnosti uveljavljanja svojih pravic. Organizacije, kot je Mednarodna telekomunikacijska zveza, ki organizira mednarodni dan deklet na področju IKT, si prizadevajo ustvariti globalno okolje, v katerem bo deklicam in mladim ženskam omogočeno, da se naučijo več o IKT.



ZAMISLI ZA POUK

Učenci naj naredijo seznam vseh spletišč Evropske unije, na katerih so obravnavane digitalne pravice in odgovornosti. Ustvarijo naj razpredelnico za primerjavo pravic in odgovornosti posameznega pravnega instrumenta ter analizo razlike med njimi.

Mlajši učenci naj preberejo brošuro Potni list do tvojih pravic Sveta Evrope: <https://edoc.coe.int/en/6-10-years/5563-potni-list-do-tvojih-pravic.html>. Nato naj razmislijo o svojih digitalnih pravicah in odgovornostih. Ali odkrijejo podobnosti in razlike med pravicami in odgovornostmi, ki jih imajo na svetu na splošno, in svojimi digitalnimi pravicami in odgovornostmi?

Učenci naj na internetu poiščejo nekaj primerov politik odgovorne in ustrezne uporabe, da bodo lahko upravljali uporabo tehnologije v svoji učilnici. Svoja pravila naj primerjajo s splošnimi; katere so glavne podobnosti in razlike? Če na šoli nimate nobenih pravil glede uporabe tehnologije, naj učenci določijo, katera bi bila najprimernejša. Skupaj z učenci oblikujte pravila, ki jih boste lahko predstavili vodstvu šole.

Razpišite natečaj za platformo družbenih medijev, učenci pa naj oblikujejo pogoje za sodelovanje na natečaju. Katere pravice in odgovornosti imajo uporabniki?

O pravicah in odgovornostih razglablajte kot ustvarjalci spletnih vsebin. Učenci naj v manjših skupinah raziščejo in razčistijo naslednja vprašanja:

- ▶ Kaj se lahko ustvarja na spletu (ustvarjanje besedil, slik in videoposnetkov, vzorčenje glasbenih del, remiksiranje in tako dalje)?
- ▶ Kako lahko zaščitimo svoje stvaritve?
- ▶ Kako lahko uporabimo stvaritve drugih, ne da bi kršili njihove pravice?

Z učenci razpravljajte o njihovih odzivih.



DOBRE PRAKSE/ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM

— Osebni podatki so zaščiteni z zakoni in predpisi, kar pomeni, da posamezniki ali organizacije ne morejo prosto uporabljati vaših podatkov in morajo upoštevati pravila (kršitvam lahko sledijo sankcije). Vsi državljani imajo na primer pravico upravljati svoje osebne podatke, zato morajo vedeti, katere njihove osebne podatke so zbrali drugi. Leta 2018 je bila v Evropski uniji vpeljana Splošna uredba o varstvu podatkov (GDPR) tudi zato, da bi državljani lažje uveljavljali vse temeljne pravice, povezane z zasebnostjo in varstvom podatkov.

— Preberite razlage zajamčenih pravic (https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/know-your-rights/freedoms/protection-personal-data_sl ali <http://bit.ly/2BRbYIH>). Ugotovite, kako lahko oseba uveljavlja te pravice oziroma kako jih lahko glede na njegovo starost v njenem imenu uveljavlja nekdo drug, pri tem pa se obrnite na ustrezno službo v svoji državi. Če ne dobite iskanih informacij, se obrnite na nacionalni organ za varstvo podatkov.

- ▶ Pozanimajte se o tečajih, ki se nanašajo na digitalne pravice na spletu, in razmislite, ali bi se na katerega tudi vpisali.
- ▶ Razmislite o obiskovanju spletnega tečaja digitalnega državljanstva ali digitalnih pravic. Preverite, ali so v program tečaja vključena vprašanja, ki so izpostavljena v desetih digitalnih področjih, obravnavanih v tem priročniku.
- ▶ Učenci naj si ogledajo program za naslednji mednarodni dan deklet na področju IKT (<http://bit.ly/2o2Gw08>) in za tisti dan izdelajo svoj načrt dejavnosti.
- ▶ Preglejte seznam pravic in odgovornosti, ki ga je objavil Unicef (<https://unicef/2LhcrDi>). Nato naj učenci razmislijo, katere platforme družbenih medijev ali druge oblike komunikacije bi bile učinkovite za izmenjavo njihovih mnenj.



VEČ INFORMACIJ

— V publikaciji *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) Sveta Evrope je gradivo, ki je relevantno tudi za ta razdelek s težavami in predlogi: glejte „Fact sheet 17 – Digital citizenship“ (Digitalno državljanstvo), „Fact sheet 9 – Privacy and privacy settings“ (Zasebnost in nastavitve zasebnosti), in „Fact sheet 26 – Are you the product? Big data, data mining and privacy“ (Ali ste tržno blago? Masovni podatki, podatkovno rudarjenje in zasebnost).

- ▶ Informacije o Splošni uredbi o varstvu podatkov (GDPR) najdete na povezavi www.eugdpr.org.
- ▶ Za več informacij o posebnih pravicah do umika rezultatov iskanja (v veljavi od leta 2014) in prenosljivosti podatkov, uvedene z GDPR, glejte: www.cnil.fr/en/questions-right-delisting http://ec.europa.eu/newsroom/article29/item-detail.cfm?item_id=611233.

- ▶ Za več informacij o evropski organizaciji za zaščito pravic in svoboščin na spletu European Digital Rights glejte: <https://edri.org>.
- ▶ Na spletišču Evropske komisije najdete informacije o Listini EU o temeljnih pravicah: https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/eu-charter-fundamental-rights_sl.
- ▶ Več informacij o otrokovih pravicah najdete v Konvenciji ZN o otrokovih pravicah.
- ▶ Eden od relevantnih dokumentov Sveta Evrope je na primer „Human Rights for Internet Users“ (Človekove pravice za uporabnike interneta): www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.
- ▶ Kodeks spletnih pravic EU je osnovni sklop pravic in načel, zapisanih v zakonodaji EU, ki državljanke ščitijo pri dostopanju do spletnih omrežij in storitev ter njihovi uporabi: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/50d06da2-18bb-40b2-9e97-7d19527f2c88/language-sl/format-PDF>.
- ▶ Evropski parlament, „Empowering women on the Internet“ (Krepitev vloge žensk na internetu), dostopno na: [http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA\(2015\)536473_EN.pdf](http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA(2015)536473_EN.pdf).
- ▶ Rights and responsibilities for Global Citizenship (Pravice in odgovornosti globalnih državljanov), dostopno na: <https://www.theglobalcitizensinitiative.org/the-rights-and-responsibilities-of-global-citizenship/>

9. VIDIK VARNOST IN ZASEBNOST

” Zasebnost ni ena od možnosti in ne bi smela biti cena, ki jo moramo plačati zato, da lahko dostopamo do interneta.

Gary Kovacs



To področje pokriva koncepte zasebnosti, upravljanje identitete in kibernet-ske varnosti. Zasebnost se nanaša predvsem na varstvo lastnih podatkov in podatkov drugih, upravljanje identitete pomeni nadzor nad lastnim spletnim profilom, varnost pa je povezana z zavedanjem posameznika o tem, kako lahko spletna dejanja in vedênja ogrozijo zasebnost in varnost. Področje varnosti in zasebnosti vključuje kompetence, kot sta učinkovito upravljanje informacij, ki jih delimo na spletu, in uporaba orodij (filtror za iskanje, gesel, protivirusne programske opreme in požarnega zidu), s katerimi lahko preprečujemo nevarne ali neprijetne okoliščine ali ohranjamo občutek anonimnosti.

ZASEBNOST IN VARNOST – DVA RAZLIČNA, A TESNO POVEZANA KONCEPTA

■ Zasebnost, varstvo podatkov in varnost so tesno povezani s pravicami, svoboščinami in odgovornostmi, zato bi jih morali otrokom predstaviti, že ko začenejo spoznavati internet. Uporabniki, ki se zavedajo odgovornosti in izzivov lažje zaznajo in zaobidejo nevarnosti in tveganja na spletu, varujejo svoje podatke in digitalno identiteto ter se držijo varnostnih ukrepov, s katerimi so njihove digitalne dejavnosti varne in trajnostne tako zanje kot tudi za druge. Na spletu je vsakdo upravičen do varnosti in zaščite, pa tudi do spoštovanja zamisli, ki jih deli, in pravične obravnave virov, ki jih ustvarja in razširja. Pravico dostopa nujno spremljajo pričakovanja in odgovornosti, pri poučevanju mladine o tem pa imata osrednjo vlogo šola in družina.

■ Ker postaja tehnologija vedno večji del našega vsakdana, sta zasebnost in varstvo osebnih podatkov vedno bolj neločljivo povezana. Danes spletna varnost ni več odvisna samo od tega, kako kot digitalni državljani obvladujemo lastna varnostna tveganja, temveč gre tudi za to, da naša dejanja in vedênje ne ogrožajo drugih. Če želimo biti digitalni državljani, se moramo naučiti, kako lahko zaščitimo dostop do svojih naprav in skrbno ravnamo z vsem, kar lahko ogrozi našo ali tujo varnost in zasebnost. Poučevanje otrok, da postanejo odgovorni deležniki v digitalni družbi in gospodarstvu, mora biti naša prednostna naloga, če želimo, da je internet okolje, kjer lahko drug drugemu zaupamo in v katerem prevladujejo temeljne človekove pravice in državljanska zavest.

MOJA IN TVOJA ZASEBNOST

■ Za varstvo zasebnosti na spletu je potrebnih veliko različnih kompetenc. Že sam pomen pojma zasebnosti temelji na poznavanju in kritičnem razumevanju samega sebe in drugih ter na spoštovanju človekovega dostojanstva in človekovih pravic. Nič od tega ni mogoče brez utrjenega znanja o tem, kako delujejo današnja zmogljiva komunikacijska orodja, in brez kritičnega razumevanja številnih načinov, kako so lahko informacije uporabljene v našo škodo in kako je mogoče delčke informacij ali označenih fotografij preprosto sestaviti v veliko podrobnejšo in morda tudi kočljivejšo sliko, kot je bilo mišljeno. Zasebnost je kulturno občutljiv koncept, za katerega so potrebni poglobljeno razumevanje kulturne raznolikosti, spoštovanje tujih prepričanj, svetovnih nazorov in praks ter motivacija za zaščito osebnih podatkov pred širjenjem po internetu.

■ Živimo v dobi masovnih podatkov, v kateri so zasebne informacije postale samostojna valuta. Vsi državljani – ne samo otroci in mladi – povsod po svetu morajo upoštevati, da pri svojih spletnih dejavnostih, zlasti tistih, ki vključujejo uporabo iskalnikov na družbenih medijih, morda niso samo potrošniki, ampak tudi sami tržno blago. Tako komercialna kot tudi nekomercialna spletišča in platforme svojo vsebino prilagajajo našemu profilu, sestavljenemu iz odtisov, ki smo jih pustili na spletu. Brezobzirno profiliranje volivcev in uporaba masovnih podatkov naj bi zaznamovala celo državne volitve in referendumе.

■ Čeprav je državljanom v današnjem svetu vzdrževanje popolnega nadzora nad njihovimi osebnimi podatki močno oteženo, jim je pri tem vseeno lahko v pomoč izobraževanje, ki spodbuja razvoj potrebnih spretnosti. Razumevanje pogojev ponudnikov informacijskih storitev in namena piškotkov še pred podajo soglasja je na primer bistvenega pomena za digitalno državljanstvo. Državljeni morajo imeti tudi možnost odločanja o tem, kdaj bodo vnesli zahtevane podatke, možnost preverjanja namena in končne uporabe zbiranja podatkov ter možnost, da se prepričajo, na kakšen način se bodo zbrani podatki obdelovali. Vedeti morajo, kako, kdaj in kje lahko dovoljujejo dostop do svojih osebnih podatkov, zavrnejo zbiranje teh podatkov brez informiranega soglasja ter te podatke popravljajo, odstranjujejo ali brišejo. Ko pride do kršenja njihovih pravic, morajo državljani vedeti, kako lahko stopijo v stik s ponudniki storitev in kako se lahko obrnejo na nacionalni organ za varstvo podatkov, sodnika (odvisno od nacionalne zakonodaje) ali podporne skupine.

UPRAVLJANJE DIGITALNE IDENTITETE

■ Pomembno je, da se otroci upravljanja svoje digitalne identitete začnejo učiti v trenutku, ko stopijo v digitalni prostor, in da se čim prej zavejejo, kako hitro se lahko zgodi, da delijo več informacij, kot so načrtovali. Kritično morajo razumeti, kateri podatki so zasebni in katere podatke lahko varno delijo ter kako je to odvisno od okoliščin, na primer od tega, ali to počnejo v krogu družine, kot učenci ali člani športnega društva oziroma ko gredo k zdravniku ali se obračajo na zdravstveno službo. Ko začnejo otroci samostojno dostopati do spletnih storitev, morajo biti sposobni določiti, kdaj je varno in zakonito, da za zaščito svoje identitete uporabljajo psevdonime oziroma različne uporabniške račune, profile ali elektronske naslove. Še en korak v prvi fazi, ki je lahko zabaven tudi za majhne otroke, je učenje ustvarjanja, spreminjanja in upravljanja gesel. Tako otroci pridobijo veščine za upravljanje digitalne identitete, to pa je temeljna sposobnost digitalnega državljanstva, ki izhaja iz številnih znanj, vrednot in nazorov.

■ Do kraja identitete lahko pride, ko žrtev nenamenoma razkrije osebne podatke ali pa jih predloži prostovoljno zaradi lažnega predstavljanja ali prevare, vse skupaj pa se lahko nevarno stopnjuje. Izgubo nadzora nad razmeroma nepomembnim spletnim uporabniškim računom, kot je račun na spletnem forumu, je mogoče zlahka urediti, vdr v profile na družbenih medijih, glavni elektronski poštni predal ali račun na spletni banki pa ima lahko zelo hude posledice. Kraja identitete ima finančne in družbene posledice za žrtev, poleg tega pa lahko ogrozi tudi osebne podatke oseb, s katerimi je žrtev vzpostavila stik na internetu. Samo predstavljajte si, da začne

nekdo uporabljati vaš uporabniški račun ali kreditno kartico za naročanje izdelkov prek spleta ali se izdaja za vas, tako da uporablja vaš profil ali elektronski naslov.

KIBERNETSKA VARNOST – VEDNO VEČJA GROŽNJA

■ Danes imajo digitalni državljani skupno odgovornost, da prispevajo k ohranjanju varnega spletnega okolja. Vdiranje v informacijske sisteme postaja vedno večji izziv; leta 2017 so hekerji onemogočili obsežne bolnišnične, bančne in poštne sisteme. Razmeroma malo dela je vložena v to, da bi učenci prepoznali negativen vpliv, ki ga ima tovrstno družbeno nesprejemljivo vedênje – vedênje, ki bi ga v nespletnem okolju nedvomno ostro kritizirali.

■ Tudi neželena pošta, lažno predstavljanje, virusi, zlonamerna programska oprema in boti imajo lahko hude posledice, digitalni državljani pa se lahko pred temi grožnjami zaščitijo le, če vedo, kje si lahko priskrbijo ustrezna zaščitna orodja in kako se ta orodja uporabljajo. Razumevanje in varovanje našega digitalnega okolja je tako pomembno, kot je pomembna skrb za naš dom in življenjsko okolje, zlasti zato, ker si igrače in drugi vsakodnevni predmeti s spletno povezavo že utirajo pot v naša življenja. Trajnost tako na spletu kot tudi zunaj njega temelji na poznavanju in kritičnem razumevanju ter spoštovanju človekovih pravic in človekovega dostojanstva, saj je lahko zaradi malomarnosti ene osebe ogrožena celotna družina, šola ali mreža. Če majhne otroke učimo, kako se izognejo nevarnostim na poti domov ali v mesto, zakaj jih ne bi v njihovo dobro in v dobro vseh okoli njih istočasno učili tudi, kako naj varno uporabljajo spletno okolje?

■ Varnost in zasebnost sta pomembna elementa pri poučevanju digitalnega državljanstva, h katerima morajo stremeti vlade, izobraževalni organi, družine in otroci sami. Z dobro uveljavljeno politiko večdeležniške varnosti in zasebnosti v družbi, ki je tudi del šolskega učnega načrta, lahko otroci in mladi postanejo digitalno usposobljeni in opolnomočeni do te mere, da uveljavljajo svoje pravice in spoštujejo svoje odgovornosti kot državljani v digitalni dobi. V učne načrte bi lahko vključili tudi tehnologijo veriženja podatkovnih blokov, saj obljublja rešitve za številne dileme in izzive, ki smo jih že obravnavali v tem priročniku: zasebnost, varstvo podatkov, upravljanje digitalne identitete in kibernetika varnost.



KAKO VSE SKUPAJ DELUJE?

■ Ker se razumevanje zasebnosti močno razlikuje med kulturami in družinami, bi moral postati glavna tema vsakodnevnih družinskih razprav. Otroci se po zgledu svojih staršev učijo, kaj in kdaj lahko delijo, njihovo kritično razumevanje sveta pa temelji tudi na znanju o tem, zakaj so nekatere informacije zasebne in zakaj je pomembno spoštovati podatke drugih.

■ Ciljno usmerjenim komercialnim oglasom, informacijam in propagandi se žal težko izognemo, čeprav lahko te nevarnosti na mladih umih pustijo še posebej hude posledice. Otroci in mladi morajo vedeti, kako potekata sledenje in profiliranje, in

da z uporabo iskalnikov, brskanjem po spletu, všečkanjem na družbenih medijih in spletnim nakupovanjem puščajo digitalne odtise. Zavedati se morajo, da se celo njihovi všečki nadzorujejo in uporabljajo za oblikovanje njihovih profilov, na podlagi katerih različni ponudniki prilagajajo in vsiljujejo svoje oglase. Tudi piškotki so lahko orodja za sledenje in profiliranje, a jih ne zavrnamo vedno, saj tudi olajšujejo dostop do priljubljenih ali najpogosteje uporabljenih spletišč. Ker je dejanski namen piškotkov problematičen, je zelo priporočljivo, da se zaščitite pred neželenim sledenjem na podlagi piškotkov tretjih ponudnikov. Sledenje in prikazovanje ciljno usmerjenih oglasov lahko omejite tudi tako, da redno brišete zgodovino brskanja.

■ Da ne postanejo žrtve propagande, neetičnih prodajnih praks in prevelikih količin informacij, s katerimi samo zapravljajo čas, morajo digitalni državljani razviti sposobnosti kritičnega razmišljanja in analiziranja. Orodja za filtriranje in blokiranje oglasov so sicer dostopna, a ker so le redko povsem zanesljiva, je dobro, da mladi ustvarijo lastne kontrolne sezname s koraki, s katerimi lahko obidejo ali hitro izbrišejo neželeno vsebino. Ta koristna učna dejavnost je izhodišče za razvoj sposobnosti kritičnega mišljenja.

■ Digitalni državljani imajo državljansko odgovornost, da na vsaki od svojih naprav s spletno povezavo poskrbijo za kibernetsko varnost, tako da omogočijo razpoložljive varnostne nastavitve in nastavitve zasebnosti ter naložijo protivirusno programsko opremo in programe proti neželeni pošti in zlonamerni programski opremi, pa tudi druge programe za največjo možno varnost. Zaradi nezadostne varnosti neželena pošta lažje kroži, to pa je eden najpogostejših načinov širjenja lažnih ali goljufivih podatkov in izrabljanja dobre volje prejemnikov za zbiranje podatkov ali denarni dobiček. Vsak dan se pojavlja na stotine novih virusov in zlonamernih programskih oprem, zato morajo uporabniki redno posodabljati svoje programe in orodja za varnost, kadar koli so na voljo nove različice ali popravki. Izklopiti bi morali geolokacijo in Bluetooth, kadar nista v uporabi, saj ti dve tehnologiji omogočata preprost dostop vsiljivcem in zagotavljata dostop do bistveno več osebnih podatkov, kot bi si želeli.



IZOBRAŽEVALNA IN DRŽAVLJANSKA VREDNOST

■ Z učenjem o zasebnosti, upravljanju identitete in varnosti se otroci že zelo zgodaj seznanijo z delovanjem družbe. Zasebnost je tesno povezana z otrokovimi najzgodnejšimi življenjskimi izkušnjami zunaj doma in otroku nudi odlično priložnost, da se seznanijo z deljenjem, empatijo, previdnostjo in dejstvom, da ko nekaj daš, tega ne moreš več vzeti nazaj. Ko otroci opredeljujejo lasten profil in profile drugih, spoznavajo pojma raznolikosti in vključenosti, razvijajo svojo sposobnost poslušanja in opazovanja ter krepijo odprtost do drugačnih kultur, kadar pa to počnejo ob ustreznih pedagoških podporah, to lahko prispeva tudi k razvoju samozavesti. Starejši otroci se lahko naučijo veliko pomembnega o zasebnosti, če jim starši ali učitelji občasno naročijo, naj natisnejo svojo stran profila na družbenih medijih in jo razstavijo na javnem prostoru. Starejši učenci bodo hitro prepoznali dvojni pomen zasebnosti v spletnem in nespletnem okolju.

■ Vestni starši in pedagogi otroke poučujejo o varnosti v cestnem prometu in jim zagotavljajo zaščito, dokler otroci ne razvijejo potrebnih sposobnosti za samostojnost; po spletnem prostoru, ki je veliko večji od katerega koli mesta ali ulice, pa že zelo majhni otroci krmarijo povsem prosto. Samozaščito, varnost in zasebnost bi morali poučevati z dejavnostmi, ki so zabavne in starosti primerne, in sicer od trenutka, ko lahko otrok prvič uporablja napravo s spletno povezavo. Otrok se lahko nato postopoma uči brez interneta, dokler niso njegove kognitivne sposobnosti dovolj razvite za dostop do digitalnega okolja.

■ Varnost pomeni tudi skrb za druge in dejavno prispevanje k pozitivnim spremembam v okolju, v katerem živimo. Otroci in mladi se morajo seznaniti s pozitivno platjo varnosti, ki omogoča medsebojno zaupanje in spoštovanje ter nam je v pomoč pri tem, da dejavno krepimo dobro počutje drugih.

■ Poleg tega je varnost hitro razvijajoče se, a dolgo zapostavljeno področje, ki bo omogočilo zaposlitvene možnosti prihodnjim generacijam. Zaradi domov, igrač ter avtomobilov in javnega prevoza z brezžično povezavo bo varnost kaj kmalu postala izjemno pomemben del našega življenja, ki že ponuja obetajoče študijske in poklicne priložnosti. Varnost je zanimiva tema šolskih ali domačih raziskovalnih nalog.

Slika 17: Varnost in zasebnost – temeljni kompetenci digitalnega državljanstva



IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 9

VARNOST IN ZASEBNOST





ETIČNA VPRAŠANJA IN TVEGANJA

■ Anonimnost je izvor številnih izzivov in tveganj, ki nastajajo zaradi spletnih interakcij, ter je neločljivo povezana z odgovornostjo. Ko so uporabniki interneta prepričani, da njihovih dejanj ni mogoče izslediti, se običajno vedejo povsem drugače, kot bi se sicer. Etično ravnanje v okoliščinah, ki dajejo lažen občutek anonimnosti, je veliko zgovornejši dokaz pravičnosti in poštenosti, ki temeljita na spoštovanju človekovega dostojanstva in človekovih pravic, državljanski zavesti ter odgovornem in spoštljivem odnosu do samih sebe in drugih.

■ Zasebnost je koncept, ki se nenehno razvija. Ko v svoje življenje vključujemo in izkoriščamo vseprisotne tehnologije, začnemo s tako imenovanim „procesom normalizacije“ postopoma spoštovati nižje ali drugačne standarde oziroma vrednote. Bi nas moralo z etičnega vidika skrbeti, ker dandanes mnogi mladi Orwellov roman *1984* dojemajo zgolj kot razvedrilo? V 16. členu Konvencije Združenih narodov o otrokovih pravicah je poudarjeno, da imajo otroci pravico do zasebnosti. Toda ali to pravico kršimo z razširjanjem tehnoloških praks ter pomanjkljivim poučevanjem zasebnosti in pismenosti v digitalni kulturi?

■ Zagovorniki človekovih pravic imajo etične pomisleke glede nekaterih najnovejših igrac s spletno povezavo, ki jih v zadnjem času najdemo na trgu. Punčke, roboti in druge naprave s spletno povezavo lahko posnamejo otrokove najbolj zasebne zamisli, ob neučinkovitih varnostnih ukrepih pa lahko do teh misli dostopajo tudi tretje osebe in jih izkoriščajo.

■ Družine se morajo bolj zavedati zmogljivosti svojih gospodinjskih naprav s spletno povezavo, vedeti morajo, katere podatke zbirajo in kdo lahko do teh podatkov dostopa. Kdo bi si mislil, da bodo mobilni telefoni nekoč beležili hitrost našega gibanja in nas obveščali o tem, koliko kilometrov prehodimo na dan, ali da nam bodo elektronske varuške prek interneta prikazovale zelo zasebne dejavnosti, ki se odvijajo v otroških sobah. Oblikovalci politik in končni uporabniki morajo pritiskati na upravljavce podatkov, da vsakemu uporabniku omogočijo spletno gostovanje podatkov v lastnem oblaku ali celo (na primer pri igračah in drugih vsakodnevnih predmetih s spletno povezavo) omrežni pogon prek lokalnega omrežja ali lokalni strežnik.



ZAMISLI ZA POUK

■ Učenci naj s spletnim iskalnikom Google poiščejo svoje ime. Preverijo naj tudi slike in videoposnetke. Naj ustvarijo Googlovo opozorilo za svoje ime, da bodo opozorjeni, ko bo njihovo ime objavljeno na spletu. Ali najdejo informacije, ki bi jih želeli odstraniti? Kako so te informacije prišle na splet in kateri je najučinkovitejši postopek za odstranitev teh informacij?

■ PlayDecide ponuja igro, ki temelji na igranju vlog in je povezana z varstvom podatkom in zasebnostjo ([http:// paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf](http://paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf)). Igra otrokom omogoča, da na zabaven način spoznajo vidike zakonodaje o varstvu zasebnosti, avtorske pravice ter svobodo govora in obveščanja znotraj in zunaj državnih meja, primerna pa je za različne starostne in kulturne skupine.

■ Učenci naj v skupinah po tri ali štiri predlagajo močno geslo za namišljen spletni uporabniški račun. Jasno jim razložite, da se morajo domisliti novega gesla in ne smejo predlagati tistega, ki ga že uporabljajo. Nato vsaka skupina posebej predstavi svoje geslo, ostale skupine pa naj med predstavitvami predlogov določijo lastnosti močnega gesla.

■ Spletišče Web We Want in istoimenski priročnik (na voljo v dvanajstih jezikih na povezavi www.webwewant.eu) ponujata dejavnosti, ki jih najstniki ustvarjajo za najstnike, in vsebujeta številna poglavja in vaje na to temo. Še posebej relevantni sta poglavji „Think before you post“ (Premisli, preden objaviš) in „My privacy and yours“ (Moja in tvoja zasebnost).

■ V delovnem zvezku Play and learn: Being online (Igrajmo se in učimo: Biti na spletu) so številne dejavnosti, povezane z varnostjo in zasebnostjo, ki so primerne za otroke, stare od štiri do osem let, ter njihove vzgojitelje oziroma učitelje in starše. Publikacija je na voljo v 21 jezikih, spremlja pa jo tudi spletna igra, ki je na voljo na povezavi www.esafetykit.net (<https://www.betterinternetforkids.eu/en-GB/practice/awareness/article?id=198308>).

■ Na spletišču francoskega organa za varstvo podatkov CNIL so na voljo viri, plakati, vaje, inštrukcije in generatorji gesel, ki so v pomoč pri ustvarjanju in upravljanju močnih gesel: www.cnil.fr/en/all-about-secrets-passwords.



DOBRE PRAKSE/ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM

■ Obravnava zasebnosti z vidika večkulturnosti – z učenci razpravljajte o tem, kako se pojem zasebnosti razlikuje med kulturami in družinami. Učenci naj poiščejo informacije, ki jim bodo v podporo pri razpravi, in razloge, s katerimi je mogoče pojasniti tovrstno razlikovanje pojma. To dejavnost lahko izvajate med učnimi urami zgodovine ali geografije in tako digitalno državljanstvo vključite tudi v ta dva predmeta. Rezultat dejavnosti bi lahko bil razredni pravilnik o zasebnosti, ki ga lahko delite tudi z drugimi razredi. Po nekaj mesecih pravilnik znova preberite, da bodo otroci razumeli težave, ki jih imajo pri upoštevanju pravilnika, ko so na spletu.

Ustvarjanje profilov

■ Mlajšim učencem pomagajte ustvariti lasten profil. Najprej naj navedejo nekaj dejstev o sebi (kraj bivanja, najljubša jed, telefonska številka staršev in tako dalje). Ko se z njimi pogovorite o zasebnosti, naj z rdečo barvico obkrožijo podatke, ki so osebni, z zeleno barvico podatke, ki jih lahko delijo s komer koli, z oranžno pa podatke, ki jih

lahko delijo le v določenih okoliščinah, pri tem pa jim povejte, da takšne okoliščine vključujejo na primer pregled pri zdravniku.

■ S starejšimi otroki raziščite in primerjajte uporabniške profile na najbolj priljubljenih družbenih medijih (glejte razdelek „Fact sheet 8 – Social networking and social sharing“ (Družbeno mreženje in deljenje) v publikaciji *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) Sveta Evrope). Katere podatke nenamenoma delijo uporabniki? Naredite kontrolni seznam za ustvarjanje varnega uporabniškega profila.

■ Preverjanje kibernetске varnosti – otroci naj v razred prinesejo svoje mobilne telefone, da se skupaj seznanijo z varnostnimi ukrepi strojne in programske opreme, pa tudi s številnimi „luknjami“, skozi katere lahko uhajajo njihovi podatki. Pred izvajanjem te vaje z učenci lahko pedagogi svoje znanje obnovite na spletiščih, kot je www.tccrocks.com/blog/cell-phone-security-tips/. Poleg tega lahko pedagogi na učno uro povabite strokovnjaka ali zaposlenega v podjetju, ki se ukvarja z mobilno telefonijo, da podeli svoje strokovno znanje in popestri dejavnost. V podjetjih običajno pokažejo veliko zanimanje za druženje z mladimi uporabniki v dobro nadzorovanih okoliščinah. Informacije o posodabljanju varnostnih ukrepov na drugih napravah s spletno povezavo in raziskave glede dodatnih orodij najdete na povezavi www.epic.org/privacy/tools.html.

■ Učenci naj si zamislijo, kakšne bi bile posledice, če bi izgubili raziskovalni projekt, ki so ga pripravljali na spletu; kako se te posledice razlikujejo od posledic izgube računalnika ali tabličnega računalnika, ki ju je mogoče nadomestiti? Ustvarijo naj kontrolni seznam z varnostnimi ukrepi, s katerimi se bodo izognili izgubi vsebine, nato pa naj svoj seznam primerjajo z napotki, opisanimi v vodniku Internet Survival Guide (Vodnik za preživetje na internetu) (https://www.bee-secure.lu/wp-content/uploads/2019/12/86_tech_nische-internetsicherheit-im-alltag_de.pdf). Priročnik je v okviru projekta BEE SECURE pripravila luksemburška vlada, vsebuje pa številne nasvete, trike in primere najboljših praks.



VEČ INFORMACIJ

■ V publikaciji *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) Sveta Evrope je gradivo, ki je relevantno tudi za ta razdelek s težavami in predlogi: glejte razdelke „Fact sheet 9 – Privacy and privacy settings“ (Zasebnost in nastavitve zasebnosti), „Fact sheet 19 – Cybercrime: spam, malware, fraud and security“ (Kibernetška kriminaliteta: neželena pošta, zlonamerna programska oprema, goljufige in varnost), „Fact sheet 20 – Labelling and filtering“ (Označevanje in filtriranje) in „Fact sheet 26 – Are you the product? Big data, data mining and privacy“ (Ali ste tržno blago? Masovni podatki, podatkovno rudarjenje in zasebnost).

■ Na povezavi <https://www.coe.int/en/web/internet-users-%20rights/privacy-and-data-protection> lahko izveste več o delovanju Sveta Evrope na področju varstva podatkov. V razdelku „Fact sheet 19 – Cybercrime: spam, malware, fraud and security“ (Kibernetška kriminaliteta: neželena pošta, zlonamerna programska oprema, goljufige in varnost) publikacije *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost)

Sveta Evrope so obravnavane kibernetična varnost in druge povezane teme. Preberete lahko tudi Splošno uredbo o varstvu podatkov (GDPR), ki se v državah članicah EU izvaja od maja 2018: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/HTML/?uri=C ELEX:32016R0679&from=EN>.

■ Organi za varstvo podatkov, ki so specializirani za področje varnosti in zasebnosti, nudijo pedagogom potrebno podporo pri digitalnem izobraževanju državljanov. Razvili so tudi okvir za usposabljanje učencev s poudarkom na varstvu podatkov, ki omogoča medpredmetni pristop k oblikovanju uradnih šolskih programov in tečajev usposabljanja za pedagoge: „Personal Data Protection Competency Framework for School Students“ (https://edps.europa.eu/sites/default/files/publication/16-10-18_resolution-competency-framework_en.pdf).

■ V začetku leta 2018 je britanski svet za varnost otrok na internetu (UKCCIS) objavil okvir za usposabljanje otrok in mladih za digitalno življenje. Cilj okvira „Education for a Connected World“ (Izobraževanje za povezani svet) je opredeliti spretnosti in kompetence, ki jih morajo imeti otroci in mladi pri različnih starostih in na različnih stopnjah razvoja, da lahko varno in odgovorno krmarijo po spletnem svetu. Zanimivo je, da se pozornost namenja osmim različnim vidikom poučevanja spletne varnosti, vključno s samopodobo in identiteto, upravljanjem spletnih podatkov ter varnostjo in zasebnostjo (<http://bit.ly/2P2ildz>).

■ Ameriška organizacija za spletno varnost iKeepSafe je razvila obsežen učni načrt za poučevanje zasebnosti, v katerem predlaga dejavnosti, ki so primerne za otroke in mlade, stare od 10 do 19 let, izvajajo pa se lahko v razredu in doma (<https://ikeepsafe.org/privacy-curriculum-matrix/>).

■ Na spletišču How To Geek najdete razumljive in oprijemljive zamisli za ustvarjanje gesel (www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/). Druge dejavnosti, ki se nanašajo na varnost in so primerne za starejše otroke, je objavila britanska organizacija, specializirana za področje naravoslovja, tehnologije, inženirstva in matematike: (www.stem.org.uk/resources/community/collection/401587/gcse-cyber-security).

■ Publikacija *The European Handbook for Teaching Privacy and Data Collection at Schools* (Evropski priročnik za poučevanje zasebnosti in zbiranja podatkov v šolah) (uredila González Fuster G. in Kloza D., 2016) vključuje načrte učnih ur, prilagojene mlajšim in starejšim učencem, predloge glede pravic do zasebnosti in varstva podatkov, glosar in seznam virov (http://arcades-project.eu/images/pdf/arcades_teaching_handbook_final_EN.pdf).



10. VIDIK OZAVEŠČENOST POTROŠNIKOV

” Ali so te stvari res boljše od stvari, ki jih že imam? Ali pa je nezadovoljstvo s tem, kar imam zdaj, zgolj navada?

Chuck Palahniuk



■ zjemno pomembno je, da vsi posamezniki svoje pravice razumejo kot potrošniki blaga in storitev. Poučevanje potrošnikov ima lahko dvojni cilj: da se potrošniki zavejo svojih pravic kot potrošniki ter da znajo uveljaviti svoje pravice in odgovornosti, kadar se z blagom in storitvami krši in/ali posega v pravice drugih.

■ Internet je lahko digitalnim državljanom v pomoč, da se svojih odločitev zavedajo kot potrošniki v današnji družbi in da uveljavljajo svoje pravice. Danes se lahko zaradi interneta ozaveščenost tudi na globalni ravni širi izjemno hitro. V nekaterih izobraževalnih kampanjah za potrošnike so že uporabili medije, da so dosegli širše občinstvo.

■ Potrošniki morajo biti še naprej pazljivi tudi, kar zadeva nove tehnologije, ki omogočajo nakupovanje s prepoznavanjem obraza, implantiranih čipov ali e-tetovaž. Do interneta vsak dan dostopa več kot 60 % Evropejcev, na spletu pa sta nakupovali že več kot dve tretjini uporabnikov interneta³³. Na spletišču Evropske komisije so informacije za posameznike (in podjetja) o spletnem nakupovanju blaga in storitev (https://ec.europa.eu/taxation_customs/individuals/buying-goods-services-online-personal-use_en).

■ Drug vidik – oziroma pravilneje: drugi, nasprotni vidik – ozaveščenosti potrošnikov je podjetništvo. Digitalni državljani delujejo tudi kot podjetniki, ki dejavno prodajajo blago in storitve potrošnikom, ki so prav tako digitalni državljani. Ti spletni podjetniki za trženje svojih izdelkov uporabljajo družbene medije, za gostovanje svojih izdelkov spletne platforme, za razpošiljanje svojih izdelkov digitalne sisteme za dobavo in tako dalje. Spletni podjetniki se morajo zdaj bolj kot kdaj koli prej posvečati pravicam in odgovornostim svojih uporabnikov, strank ali sledilcev, saj delujejo na področju digitalnega gospodarstva, ki ga ureja Splošna uredba o varstvu podatkov (GDPR).



KAKO VSE SKUPAJ DELUJE?

■ Digitalni državljani so pogosto potrošniki, čeprav sploh nimajo dejavnega znanja o tem, kaj v resnici pomeni biti potrošnik. Opolnomočenje digitalnih potrošnikov pomeni zagotavljanje okvira načel in orodij, ki omogočajo razvoj pametnega, trajnostnega in vključujočega gospodarstva. Poučevanje potrošnikov o teh načelih in orodjih je glavni korak do dobre ozaveščenosti in sodelovanja v gospodarstvu, tako digitalnem kot tudi gospodarstvu nasploh.

■ Elektronsko trgovanje ima nedvomno številne prednosti, saj je nakupovanje postalo preprostejše in funkcionalnejše, vendar pa predstavljajo transakcije v

33. http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/E-commerce_statistics_for_individuals.

elektronskem trgovanju tudi tveganja. Glede na novejša smernice vedno več otrok nakupuje po spletu (pogosto z uporabo kreditnih kartic staršev) še preden dopolnijo 18 let ali začnejo opravljati študentsko delo. V videoigrah in drugih zabavnih spletnih dejavnostih za otroke denar pogosto ponazarja vrednost. Otroci ne razumejo vedno prave vrednosti denarja, to pa lahko potrdijo tudi starši, ko izvejo za njihove nakupe v aplikacijah. Zaskrbljujoče dejstvo, da otroci „virtualizirajo“ koncept denarja, ima lahko posledice na gospodarstvo v prihodnosti.

■ Med nakupovanjem in pred pošiljanjem osebnih podatkov je treba preverjati, ali je v orodni vrstici prikazana ikona z zaklenjeno ključavnico. Ta ikona pomeni, da transakcija poteka prek varne povezave. Pred opravljanjem spletnih transakcij preverite, ali URL vključuje „https“; črka „s“ zaznamuje varen („secure“) protokol za prenos hiperbesedila ter označuje verodostojnost spletišča in z njim povezanega spleta, to pa pomeni, da je povezava zaščitena pred prikritimi napadalci, ki se vrinejo med dva komunikacijska sistema.



IZOBRAŽEVALNA IN DRŽAVLJANSKA VREDNOST TER VREDNOST ZA OSEBNOSTNI RAZVOJ

■ Digitalni državljani, ki imajo izkušnje na področju izobraževanja potrošnikov, so sposobni slediti trajnostnemu konceptu potrošnje, ki temelji na dobrem počutju in varnosti. Poleg tega prihaja do porasta državljansko ozaveščene potrošnje, saj potrošniki odločitve sprejemajo na podlagi prepričanj, povezanih z etiko, družbo, gospodarstvom ali ekologijo. Norveška univerza uporabnih znanosti je oblikovala smernice za poučevanje državljansko ozaveščene potrošnje: <https://eng.inn.no/project-sites/living-responsibly/focus-areas/consumer-citizenship>.

■ Državljanstvo ozaveščena potrošnja je kanadski koncept, ki se hitro uveljavlja, saj nastajajo zaradi globalizacije tako v spletnem kot tudi nespletnem okolju nove priložnosti in tveganja. Rezultat poučevanja trajnostne potrošnje je osnovno znanje, ki je uporabno tudi v povezavi s kompetencami digitalnih državljanov iz „metulja KDK“ Sveta Evrope: vrednote, stališča, poznavanje in kritično razumevanje. To lahko omogoča:

- ▶ kritično zavedanje,
- ▶ ekološko odgovornost,
- ▶ družbeno odgovornost,
- ▶ ukrepanje in sodelovanje,
- ▶ solidarnost na svetovni ravni.

■ Z ozaveščenostjo potrošnikov – vključno s spletnim podjetništvom – glede vseh vidikov blaga ali storitve se lahko poveča zaupanje potrošnikov, saj ti lahko na podlagi tega znanja sprejemajo odločitve.

Slika 18: Ozaveščenost potrošnikov – temeljni kompetenci digitalnega državljanstva



IZZIVI IN PREDLOGI REŠITVE 10

OZAVEŠČENOST POTROŠNIKOV





ETIČNA VPRAŠANJA IN TVEGANJA

- ▶ Potrošniki se morajo zavedati, da spletno nakupovanje zahteva dodatne varnostne ukrepe, saj se z njimi zagotavlja ne le varnost finančnih podatkov, temveč tudi zasebnost v povezavi z identiteto in izbirami potrošnika.
- ▶ Vse tehnološke naprave in oprema morajo imeti omogočene najnovejše varnostne nastavitve, potrošniki pa ne smejo pozabiti, da se po posodobitvi spletišča ali platforme njihove osebne nastavitve običajno spremenijo nazaj na privzete.
- ▶ Za spletne nakupe lahko uporabljate drugo kreditno kartico, namenjeno izključno spletnemu nakupovanju, da boste lahko preprosto spremljali promet na računu.
- ▶ Preverite, ali je stran s spletno blagajno šifrirana.
- ▶ Nakupujte na uveljavljenih spletiščih in bodite kritični do ponudb, ki se zdijo predobre, da bi bile resnične.
- ▶ Pred nakupom preverite, katere pravice imate kot potrošniki: ali spletišče nudi možnost vračila, jamstvo za vračilo denarja ali katero koli drugo obliko reklamacije?
- ▶ Bodite pozorni na spletne poslovne modele, pri katerih morate za vsebino/storitve plačati neposredno, nimate pa zjamčenega varstva in pravic, ki jih mora imeti vsak potrošnik (posameznik, ki plačuje za vsebino/storitve). Takšni modeli vključujejo deljenje vaših podatkov ter prikazovanje oglasov ali celo rudarjenje kriptovalut prek vašega spletnega brskalnika, medtem ko si vi ogledujete vsebino. Nič od tega ni zares škodljivo, vendar je treba najti ravnotežje, da ne pride do tekmovanja v zniževanju standardov (pretiranega oglaševanja).
- ▶ Spletni podjetniki bi morali uporabnikom nuditi razumljive pogoje in ustrezno obliko soglasja.



ZAMISLI ZA POUK

■ Učenci naj izberejo enega od ponudnikov spletnih plačilnih storitev, kot sta PayPal ali Stripe. Preberejo naj pogoje platform, da se seznanijo s stroški transakcij in vsemi drugimi podatki, ki jih je dobro preveriti še pred nakupom.

■ Z učenci naredite načrt za spletišče za elektronsko trgovanje (na primer za prodajo šolskih potrebščin) ali pa opravite nadaljnje raziskave obstoječih tovrstnih pobud, ki so v šoli že poznane. Preučite, kakšno strukturo ima uspešno spletišče za elektronsko trgovanje.

■ Učenci naj v skupinah po dva ali tri preberejo Listino Evropske unije o temeljnih pravicah (<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:08>)

3:0389:0403:sl:PDF). Ali so v dokumentu določene tudi pravice in odgovornosti potrošnikov? Ali bi moralo biti v dokument vključenih več konceptov za digitalno okolje prihodnosti?

■ Učenci naj preučijo več spletnih trgovin. Kateri izdelki se najbolje prodajajo? Katera jamstva ali možnosti vračila ponujajo spletne trgovine? Ali ima spletna trgovina možnost dostave po vsem svetu? Ali ta možnost vpliva na prodajo izdelkov?

■ Pripravite primerjalni raziskovalni projekt, ki se nanaša na spletno podjetništvo, za katerega lahko učenci preučijo več znanih osebnosti na platformah YouTube in Instagram ter druge primerne podjetnike. Učenci naj opredelijo blago in storitve, ki jih ponuja podjetnik, načine dostave ter pogoje in druge ukrepe za zaščito potrošnika.



DOBRE PRAKSE/ŽIVLJENJE Z DIGITALNIM DRŽAVLJANSTVOM

■ Ko nakupujete na spletu, se pozanimajte o trgovcu na drobno oziroma prodajalcu. Podjetje eBay prodajalcem na primer omogoča, da si pridobijo ugled na podlagi evidenc in povratnih informacij strank.

■ Raziščite zgodovino podjetja Amazon; ugotovite, kako je podjetje nastalo in kako se še vedno uspešno razvija. Učenci naj pripravijo razpravo o tem, ali podjetje Amazon prinaša dodatno vrednost za potrošnike, prodajalce in skupnosti.

■ Prepričajte se, da imate nadzor nad svojimi osebnimi podatki, za boljše razumevanje pa preučite Splošno uredbo o varstvu podatkov (GDPR). Bodite pozorni na polja, ki se nanašajo na možnosti prodajalca, da hrani vaše podatke ali stopi v stik z vami za namene trženja.

■ Če dvomite o verodostojnosti spletišča, pobrsajte po spletu in preberite komentarje, mnenja ali izkušnje drugih uporabnikov.

■ Raziskovalni projekt – učenci naj izberejo svojo najljubšo napravo, na primer pametni telefon, tablični računalnik, računalnik ali igralno konzolo. Raziščejo naj, kako poteka proizvodnja tovrstne naprave: Ali vključuje nezakonite prakse, otroško delovno silo in podobno? Ali se potrošniki zavedajo, na kakšen način so bili izdelani deli, iz katerih so sestavljene njihove naprave? Zakaj se tega (ne) zavedajo?

■ Če na spletu ponujate blago ali storitve, opravite skrben pregled pravic in odgovornosti potrošnikov in se prepričajte, da s svojim načinom poslovanja ne kršite teh pravic in odgovornosti.



VEČ INFORMACIJ

■ V publikaciji *Internet literacy handbook* (Priročnik za spletno pismenost) Sveta Evrope je gradivo, ki je relevantno tudi za ta razdelek s težavami in predlogi: glejte

razdelka „Fact sheet 13 – Shopping online“ (Spletno nakupovanje) in „Fact sheet 9 – Privacy and privacy settings“ (Zasebnost in nastavitve zasebnosti).

■ Direktiva o pravicah potrošnikov Evropske komisije: https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/consumers/consumer-contract-law/consumer-rights-directive_sl.

■ Spletišče Evropske komisije o varstvu potrošnikov: https://ec.europa.eu/info/departments/justice-and-consumers_sl.

■ Akcijski načrt Evropske komisije za podjetništvo 2020: <https://www.eesc.europa.eu/sl/our-work/opinions-information-reports/opinions/entrepreneurship-2020-action-plan>.

■ Program Erasmus za mlade podjetnike, ki ga financira Evropska komisija: https://europa.eu/youreurope/business/running-business/start-ups/erasmus-young-entrepreneurs/index_sl.htm

■ Podporni ukrepi Evropskega parlamenta za socialne podjetnike: https://www.europarl.europa.eu/thinktank/sl/document.html?reference=EPRS_BRI%282017%29599346.

■ TrustArc je neodvisna in neprofitna svetovna organizacija, katere namen je okrepiti zaupanje v spletne transakcije: www.trustarc.com.

■ Informacije o Splošni uredbi o varstvu podatkov (GDPR): www.eugdpr.org/.

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

■ Praktični napotki, kako zaustaviti prejemanje oglasov, neželene pošte in obvestil ter kako prevzeti nadzor nad svojimi dejavnostmi na internetu: <https://cleanfox.io/blog/home-page/>.

■ Varnejše spletno nakupovanje – 17 pomembnih nasvetov z Danske za spletno nakupovanje, zavarovanje spletišč in izogibanju prevaram, ki so uporabni v šoli ali doma: <https://heimdalsecurity.com/blog/online-shopping-security-tips/>.

■ Do not track: interaktivna dokumentarna serija o sledenju in ekonomiji spleta: <https://donottrack-doc.com/en/intro/>.

■ Igrajte, ne da bi bili izigrani – pustolovščina treh prašičkov v kibernetnem prostoru: igra, namenjena poučevanju mladih o zavajajočem in nedostojnem oglaševanju, ki jo je ustvaril kanadski center za medijsko in informacijsko pismenost HabiloMédias: https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/cybersense_nonsense/cybersense/start.html.

Slovar

V nadaljevanju so opredeljeni in razloženi najpomembnejši pojmi, uporabljeni v tem priročniku. Ustrezni pojmi so obravnavani tudi v okviru poučevanja digitalnega državljanstva (PDD), v določenih primerih pa so navedena tudi sporna vprašanja in izzivi, ki jih morajo upoštevati pedagogi/uporabniki. S poševnim tiskom so označeni sorodni oziroma dopolnjujoči pojmi ter sklici na ustrezne razdelke s težavami in predlogi.

Dostop

Možnost posameznikov in organizacij, da se povežejo z internetom prek različnih naprav (na primer prek računalnika, tabličnega računalnika ali telefona) in prek različnih storitev (na primer prek elektronske pošte in aplikacij). V okviru PDD je dostop osnovni pogoj za digitalno državljanstvo, saj je internet postal vir, ključen za vse vrste dejavnosti v spletnem in nespletnem okolju.

Soroden/dopolnjujoč pojem: uporabniški račun.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 1: dostop in vključenost“.

Uporabniški račun

Uporabniški račun ustvarimo tako, da registriramo uporabniško ime in določimo geslo. Tako rekoč je ključ do številnih spletnih orodij in storitev. Uporabniku omogoča avtentikacijo in dovoljenje za dostop do spletnih storitev in njihovo uporabo. V okviru PDD se ob tem porajajo vprašanja glede zasebnosti in varnostnih nastavitvev.

Sorodna/dopolnjujoča pojma: dostop, zasebnost.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Protivirusna programska oprema

Računalniški program, ki skuša prepoznati, osamiti, zatreti in izbrisati računalniške viruse in drugo zlonamerno programsko opremo. V okviru PDD so tovrstni programi pomembni za spletno varnost, saj lahko pomanjkanje zaščite omogoči krajo identitete ali privede do varnostnih kršitev in drugih težav, povezanih s počutjem na spletu.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: zasebnost, zlonamerna programska oprema, viralnost.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Aplikacija

Prvotno opredeljena kot „interaktivni program za prenos informacij, do katerega je mogoče dostopati prek spletnega brskalnika“. Odkar so mobilni telefoni postali majhni računalniki z dostopom do interneta, pojem aplikacije označuje priljubljeno programsko opremo za končne uporabnike, ki razširja zmogljivosti telefona in

uporabnikom omogoča izvajanje številnih vsakdanjih dejavnosti, od zabavnih (povezanih s potovanji, hrano, igrami ali družbenim mreženjem) do poučnih (branje novic in zemljevidov ali obiskovanje množičnih odprtih spletnih tečajev MOOC). V okviru PDD je dobro poznavanje „kulture aplikacij“ in razširjenega sistema odnosov med uporabniki aplikacij pomembno za opolnomočenje državljanov, še posebej mladih in invalidnih oseb, saj se je z mobilno povezavo spremenil način, kako komunicirajo, delijo informacije in se učijo z uporabo spletnih knjižnic in zbirk gradiva.

Sorodna/dopolnjujoča pojma: brskalnik, pogoji opravljanja storitev.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 2: učenje in ustvarjalnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Umetna inteligenca

Področje informacijske tehnologije (IT), ki se ukvarja s teorijami in tehnikami, potrebnimi za oblikovanje in ustvarjanje digitalnih okolij in programske opreme. IT na primer omogoča oblikovanje virtualnih osebnih pomočnikov, ki so zasnovani tako, da posnemajo človeške vedenjske vzorce. Uporabniki umetni inteligenci zastavljajo glasovna ali pisna vprašanja, sistem pa na ta vprašanja ustrezno odgovarja. Tehnologija umetne inteligence se uporablja tudi v digitalnih igrah, robotiki, sistemih za pomoč v vozilih in vseh sistemih, ki za delovanje potrebujejo dostop do velike količine podatkov. V okviru PDD je spremljanje dogajanja na področju umetne inteligence pomembno, saj s tem odpirajo vprašanje uporabe osebnih/zasebnih podatkov in z njim povezana vprašanja državljanstva, ki se navezujejo na zasebnost, dostojanstvo, dobro počutje, politiko in javni prostor.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: razširjena resničnost, masovni podatki, robot.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 6: spletna prisotnost in komunikacija“.

Razširjena resničnost

Tehnologija, s katero se tisto, kar uporabnik vidi v resničnem svetu, prekrije z računalniško ustvarjeno sliko in tako omogoča interaktivno izkušnjo. Razširjena resničnost se lahko prikazuje z uporabo mobilnega telefona in posebnega pripomočka, podobnega škatli, ali z uporabo posebne naprave. Predmeti iz resničnega sveta se „razširijo“ z računalniško ustvarjenimi podatki, ki vključujejo vizualne ali zvočne informacije, lahko pa tudi premike ali vonjave. Z razširjeno resničnostjo lahko vidimo na primer, kako so bile verjetno videti starodavne ruševine v preteklosti in kakšni bodo morda kraji ali predmeti v prihodnosti (na primer nove prometne poti v mestu).

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: aplikacija, umetna inteligenca, masovni podatki, videoigra, navidezna resničnost.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 6: spletna prisotnost in komunikacija“.

Masovni podatki

Obsežni in kompleksni nizi podatkov, ki se lahko uporabljajo za različne statistične analize (za profiliranje ljudi, predvidevanje vedenja ali analiziranje učenja). Da postanejo tako velike količine podatkov smiselne, je treba podatke pogosto razčleniti glede na

obseg, vrsto, hitrost, točnost in vrednost (v angleščini obstaja za to „pravilo petih V-jev“: Volume (obseg), Variety (raznolikost), Velocity (hitrost), Veracity (verodostojnost) in Value (vrednost)). V okviru PDD se pojavljajo polemike in izzivi, med drugim povezani s celovitostjo podatkov, deljenjem podatkov, prenosom podatkov in zasebnostjo informacij.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: tehnologija veriženja podatkovnih blokov, podatki, zasebnost, profiliranje.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Tehnologija veriženja podatkovnih blokov

■ Način arhiviranja podatkov z uporabo seznama zapisov, imenovanih „bloki“. Ti bloki se medsebojno povezujejo, dokler ne ustvarijo „verige“, ki jo je mogoče deliti na omrežju s tehnologijo za medsebojno izmenjavo „peer-to-peer“. Bloki vsebujejo kriptografske podatke, ki so zelo dobro zaščiteni, zato ta tehnologija velja za enega najbolj varnih podatkovnih sistemov do sedaj. Tehnologija veriženja podatkovnih blokov se uporablja tudi za ustvarjanje virtualne valute bitcoin.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: masovni podatki, podatki, zasebnost.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Brskalnik

■ Programska oprema za brskanje po spletu. Uporabniki lahko do spletišč dostopajo tako, da vnesejo ustrezen URL (edinstven besedilni niz, ki preusmeri na določeno spletišče) ali kliknejo na povezavo, ki se prikaže po spletni poizvedbi. Večina brskalnikov omogoča funkcije, kot so starostni filtri, zgodovina obiska spletišč ali zbirke priljubljenih naslovov.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: dostop, aplikacija, iskalnik, digitalni odtis.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 1: dostop in vključenost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

PSN (prinesi svojo napravo)

■ Politika, s katero je zaposlenim, pedagogom ali učencem dovoljeno, da na delovno mesto ali v učilnico prinesejo osebne naprave (prenosnike, tablične računalnike ali pametne telefone). V okviru PDD lahko prispeva k razširjanju dostopa in izboljšanju uporabe učnih gradiv, a odpira tudi vprašanja enakosti, vključenosti in varnosti (zlonamerna programska oprema, virusi).

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: dostop, protivirusna programska oprema, aplikacija.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 1: dostop in vključenost“.

Klepetalnica

■ Kakršna koli oblika spletnega razpravljanja, na primer klepet v živo z drugimi znanimi ali neznanimi uporabniki (na spletnih forumih), ki se od neposrednega

sporočanja razlikuje v tem, da ni namenjeno individualni komunikaciji. Klepetalnice se večinoma uporabljajo za izmenjavo informacij, tudi v učilnicah in spletnih učnih okoljih.

Sorodna/dopolnjujoča pojma: aplikacija, VoIP (Voice over Internet Protocol oziroma prenos govora prek internetnega protokola).

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 2: učenje in ustvarjalnost“.

Računalništvo v oblaku

■ Model IT, ki omrežnim sistemom (napravam, strežnikom, platformam za storitve, zbirkam) omogoča, da se nemoteno povezujejo. Tako imajo uporabniki dostop do spletnih storitev (na primer do izmenjave elektronskih sporočil, storitev, poslušanja glasbe, shranjevanja podatkov in gledanja filmov) prek katere koli naprave, povezane s spletom, in brez neposrednega prenašanja. V okviru PDD se pojavljajo nesoglasja v zvezi z vprašanjem varnosti in zasebnosti, saj lahko ponudnik storitev kadar koli dostopa do podatkov in jih nenamerno ali namerno poškoduje ali deli s tretjimi osebami. Obstajajo tudi vprašanja v zvezi s pravnim lastništvom podatkov, zasebnostjo in zaupnostjo, zlasti zaradi prihodnjih možnosti razvoja osebnih pomočnikov, ki temeljijo na tehnologiji umetne inteligence.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: dostop, umetna inteligenca; tehnologija veriženja podatkovnih blokov, podatki, zasebnost.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 2: učenje in ustvarjalnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Ozaveščenost potrošnikov

■ Pomeni, da uporabniki razumejo svoje pravice in odgovornosti, ki jih imajo na spletu kot potrošniki blaga in storitev. Te pravice so običajno opredeljene v pogojih opravljanja storitev. V okviru PDD se ozaveščenost potrošnikov nanaša na vprašanja v zvezi s kršitvami pravic drugih ter na pravna in starostno pogojena sredstva za razumevanje vseh vidikov pogojev opravljanja storitev.

Soroden/dopolnjujoč pojem: pogoji opravljanja storitev.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Piškotek

■ Majhna datoteka, ki je shranjena na uporabnikovem računalniku in je zasnovana, tako da hrani majhno količino podatkov, specifičnih za določenega uporabnika, ki se uporabljajo za upravljanje spletišča. Ob vsakem nadaljnjem obisku spletišča se piškotek pošlje nazaj na strežnik, na katerem je shranjeno spletišče. Trajni piškotki so lahko del oglaševalska gradiva s spletišča tretjega ponudnika in jih je mogoče uporabiti za dostop do zgodovine brskanja in ustvarjanje ciljno usmerjenih oglasov. Če na določenih spletiščih piškotke zavrnamo, lahko ta spletišča za nas postanejo neuporabna. V okviru PDD se pojavljajo vprašanja glede obsega omogočanja in onemogočanja oziroma brisanja piškotkov. Piškotke lahko razumemo kot poseganje

v zasebnost, saj omogočajo profiliranje brez vednosti uporabnika. Da bi se izognili propagandi in neetičnim prodajnim praksam je potrebno kritično razmišljanje.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: dostop, podatki, zasebnost.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Spletno nadlegovanje

■ Oblika trpinčenja prek elektronskih orodij in storitev, ki ima lahko hude posledice. Vključuje objavljanje groženj, govoric, spolnih opazk, kibernetško zalezovanje in sovražni govor ter lahko na žrtev vpliva zelo negativno (povzroči lahko na primer strah, jezo, depresijo ali nizko samozavest). V okviru PDD se pojem nanaša na škodljivo spletno vsebino in vedenje, povezan pa je tudi s pomanjkanjem empatije ter tveganji za svobodo izražanja (zastraševalni učinek) in dobro počutje.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: spletni ugled, kraja identitete, dobro počutje.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 4: etika in empatija“.

Kibernetška varnost

■ Varstvo računalniških programov pred krajo in poškodbami vsebine ter strojne in programske opreme. Vključuje tudi zaščito pred namernimi ali nenamernimi motnjami pri zagotavljanju storitev (piratstvom ali hekanjem). V okviru PDD med varnostna tveganja in izzive spadajo lažno predstavljanje, neželena pošta, virusi in zlonamerna programska oprema. Zelo pomembno je, da državljani poznajo te izzive in zaščitna orodja, s katerimi lahko nadzorujejo svojo strojno opremo in podatke.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: dostop, dobro počutje, zasebnost, varnost.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Podatki

■ Osnovni deskriptorji človekovega resničnega življenja v digitalni obliki. Kadar gre za občutljive osebne podatke, se lahko ti deskriptorji uporabljajo samostojno ali z drugimi podatki za razvrščanje in lociranje državljanov (ime, številka socialnega zavarovanja, datum in kraj rojstva, biometrični podatki in tako dalje), poleg tega pa služijo tudi kot sredstvo za identificiranje državljanov v njihovih okoliščinah s povezanimi sledmi (medicinski, izobraževalni ali finančni viri, delovno mesto). V okviru PDD se pojavljajo polemike, povezane z uporabo podatkov tretjih oseb, pa naj bo ta komercialna (trg zbiranja in prodajanja podatkov) ali kazniva (kraja podatkov za nezakonite namene). To lahko privede do kršitev varnosti in zasebnosti.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: masovni podatki, tehnologija veriženja podatkovnih blokov, zasebnost, profiliranje.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Digitalno razstrupljanje

■ Čas, ko oseba ne uporablja elektronskih naprav (prenosnega računalnika, pametnega telefona, tabličnega računalnika in tako dalje), da bi zmanjšala stres in se osredotočila na družbene interakcije v fizičnem svetu. V okviru PDD predstavlja priložnost, da se oseba osredotoči na državljansko udeležbo v resničnem življenju ter svoje dobro počutje in notranji mir, obenem pa krepí tudi svojo zasebnost in sposobnost razlikovanja med delovnim in prostim časom.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: piškotek, zasebnost, dobro počutje.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 5: zdravje in dobro počutje“.

Digitalni razkorak

■ Gospodarska, socialna in kulturna vrzel, povezana z dostopom in uporabo IT, zaradi katere lahko pride do neenakosti med posamezniki in državami. V okviru PDD naletimo na težave, povezane z vključenostjo in socialno pravičnostjo, pa tudi z učenjem in znanjem. Zaradi digitalnega razkoraka lahko znotraj koncepta državljanstva pride do delitve na dva dela, to pa lahko dolgoročno vpliva na sodelovanje in dobro počutje v demokratičnih družbah. Pojem je povezan z nezmožnostjo državljanov, da dostopajo do digitalne tehnologije ali jo uporabljajo, na primer zaradi pomanjkanja spretnosti.

Sorodna/dopolnjujoča pojma: dostop, dobro počutje.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 1: dostop in vključenost“.

Digitalni odtis

■ Unikatni niz sledljivih digitalnih dejavnosti, ki jih državljan izvaja na spletu (na primer objave ali nakazila). Obstajata dve vrsti digitalnih dejavnosti: pasivne (ali neprostovoljne) in aktivne (ali prostovoljne). Pasivne digitalne dejavnosti se nanašajo na podatke, ki se zbirajo brez vednosti državljana, aktivne pa na podatke, ki jih državljan objavlja prostovoljno, ko na spletu delijo vsebine in komunicirajo z drugimi. V okviru PDD to odpira vprašanja zasebnosti, sledljivosti in varnosti.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: brskalnik, zasebnost, varnost, sledi.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Digitalna identiteta

■ Informacije o osebi, organizaciji ali napravi, ki predstavlja entiteto v resničnem svetu. Omogoča postopek avtentikacije uporabnika, ki komunicira na spletu, avtomatiziran dostop do drugih računalnikov in posredne odnose. Danes digitalna identiteta pomeni vidike identitete, ki jo ima oseba v resničnem svetu, in zajema celotno zbirko podatkov, ki nastajajo zaradi spletnih dejavnosti in zgodovine (med nakupovanjem, brskanjem, mreženjem). V okviru PDD se pojavlja vprašanje, kako lahko z upravljanjem teh sledi in spletnih dejavnosti zagotavljamo zaupanje in dobro počutje ter preprečujemo neželeno razkrivanje informacij.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: piškotek, podatki, spletna prisotnost, spletovljan.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Dron

■ Brezpilotno zračno vozilo, ki do neke mere lahko deluje samostojno in ga je mogoče upravljati z računalnikom. Drone je sprva uporabljala vojska, danes pa so široko dostopni tudi za civiliste.

Soroden/dopolnjujoč pojem: robot.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 2: učenje in ustvarjalnost“.

Emotikoni

■ Besedilni prikazi uporabnikovega razpoloženja ali obrazne mimike v obliki ikon. Lahko olajšajo izražanje čustev in omogočijo, da v spletni komunikaciji, ki ne vključuje obrazne mimike in drugih vizualnih znakov, ne prihaja do nesporazumov (ko se na primer šalimo, norčujemo ali ko koga potegnemo za nos). V okviru PDD je to del veččin, potrebnih za izražanje empatije in preprečevanje konfliktov ali spletnega nadlegovanja.

Sorodna/dopolnjujoča pojma: spletno nadlegovanje, empatija.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 4: etika in empatija“ in „Izzivi in predlogi rešitve 5: zdravje in dobro počutje“.

Empatija

■ Sposobnost razumevanja občutkov drugih oseb oziroma življenja v položaj druge osebe. Povezana je tudi z zmožnostjo posrednega doživljanja drugih ter v spletnem okolju zahteva spretnosti in veščine, saj lahko zaradi pomanjkanja osebnih stikov pride do nesporazumov. V okviru PDD se odpirajo vprašanja glede ponudnikov, ki omogočajo medosebno komunikacijo, anonimnosti in težav pri spletnih odnosih, kot sta spletno nadlegovanje ali „trolanje“.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: spletno nadlegovanje, emotikoni, sodelovanje, dobro počutje.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 4: etika in empatija“ in „Izzivi in predlogi rešitve 5: zdravje in dobro počutje“.

Spletna prisotnost

■ Na začetku je bila spletna prisotnost trženjsko orodje za osebno oglaševanje in je označevala združeni postopek privabljanja strank in ustvarjanja trajne pozitivne podobe na spletu. To je povezano s poznavanjem optimizacije iskalnikov, spletnega ugleda, načinov uporabe družbenih medijev in tako dalje. Poleg tega pojem danes zajema tudi osebne in medosebne lastnosti, ki oblikujejo digitalno identiteto ter potrebne socialne in kognitivne kompetence.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: digitalna identiteta, spletni ugled, empatija, spletovljan, sodelovanje.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 3: medijska in informacijska pismenost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 6: spletna prisotnost in komunikacija“.

Spletni ugled

■ Način, kako uporabniki interneta dojemajo neko osebo, blagovno znamko ali podjetje. Gre za trženjsko strategijo pridobivanja vpliva, všečkov in priporočil ter izboljševanja razvrstitve spletišča nekega subjekta ali spletne storitve. V okviru PDD potekajo polemike, povezane s tveganjem manipulacije podobe neke osebe ali blagovne znamke, pa tudi z izkoriščanjem spletne prisotnosti za prodajo blaga in storitev.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: piškotek, podatki, kraja identitete, spletna prisotnost, sebek.

Glejte razdelke „Izzivi in predlogi rešitve 3: medijska in informacijska pismenost“, „Izzivi in predlogi rešitve 6: spletna prisotnost in komunikacija“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: oza-veščenost potrošnikov“.

EuroDIG

■ Evropska odprta večdeležniška platforma za izmenjavo mnenj o internetu in njegovem upravljanju, ki jo je leta 2008 ustanovilo več organizacij, vladnih predstavnikov in strokovnjakov. Namenjena je spodbujanju dialoga in sodelovanja s spletno skupnostjo glede javne internetne politike.

Lažne novice

■ Namerno predstavljanje napačnih informacij za zavajanje uporabnikov na spletu. Lažne novice se širijo prek tradicionalnih medijev in spletnih družbenih medijev. Njihov namen je škodovati ugledu, finančnemu položaju ali politični dejavnosti nekega subjekta ali osebe. Na spletu se uporabljajo tudi za povečanje prodaje blaga in storitev (z vabami za klike, naslovi, prihodki od klikov in oglaševanja). V okviru PDD se odpirajo vprašanja o kakovosti informacij, manipulacijah javnega mnenja, vdorih v javni prostor in integriteto volitev. Za PDD so v povezavi s tem potrebne kompetence kritičnega mišljenja ter preverjanja dejstev in virov, poudarek pa je tudi na dostopu ter medijski in informacijski pismenosti.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: spletni ugled, družbeni mediji, navidezna resničnost.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 3: medijska in informacijska pismenost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

FOMO

■ Kratica, ki v angleščini pomeni „fear of missing out“ oziroma strah pred tem, da bomo kaj zamudili.

Geolociranje

■ Določanje geografske lokacije nekega predmeta, naprave ali osebe v fizičnem svetu. Pojem je tesno povezan z uporabo sistemov določanja položaja (kot so GPS in radarji). V okviru PDD potekajo polemike, povezane z neupravičenim nadzorom državljanov ter kršitvami varnosti in zasebnosti, vendar se lahko z geolociranjem omogočijo tudi zanimive priložnosti na področjih izobraževanja, kulture in turizma.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: aplikacija, klepetalnica, podatki, zasebnost, varnost.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 2: učenje in ustvarjalnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 9: varnost in zasebnost“.

Hekanje

■ Prizadevanje za onesposobitev obrambe oziroma zloraba pomanjkljivosti računalniškega sistema ali omrežja. Motivi za hekanje so lahko na primer protest, dobiček, goljufija, vohunjenje in zbiranje obveščevalnih podatkov, uporablja pa se tudi kot sredstvo za oceno obrambe pred morebitnimi vdori. V okviru PDD predstavlja izzive v zvezi z zaupanjem in tveganji (na primer vdori v varnostne sisteme bolnišnic ali bank). V povezavi z otroki lahko pomeni asocialno vedenje, ki lahko privede do preganjanja ali težav na področju dobrega počutja na spletu.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: dostop, protivirusna programska oprema, aplikacija, podatki, zasebnost, varnost, dobro počutje.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 2: učenje in ustvarjalnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Tematska oznaka

■ V povezavi z družbenimi mediji pomeni simbol „#“ pred besedo, ki označuje glavno temo pogovora. Tematska oznaka olajša iskanje (simbol „#“ ima podobo funkcijo kot etikete na predmetih), saj večina platform družbenih medijev ali spletišč uporabnikom omogoča, da s tem simbolom hitro preiščejo vsebino. V okviru PDD se s tematskim označevanjem olajša prepoznavanje nekaterih najpomembnejših oziroma najaktualnejših tem na družbenih medijih.

Sorodna/dopolnjujoča pojma: družbeni mediji, viralnost.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 6: spletna prisotnost in komunikacija“ in „Izzivi in predlogi rešitve 7: dejavno sodelovanje“.

ICANN (organizacija za dodeljevanje spletnih imen in številok)

■ Neprofitna organizacija s sedežem v Kaliforniji, ki je odgovorna za omogočanje dostopa do interneta, saj se ukvarja z naslovi internetnih protokolov (IP), dodeljevanjem identifikatorjev protokola in upravljanjem domenskih imen za generične ter državne domene na najvišji ravni. V okviru PDD se pojavljajo vprašanja glede neodvisnosti organizacije ICANN, ko bo ta postala polnopravni mednarodni subjekt znotraj OZN, ki se ukvarja s celovitostjo storitev IT in svoboščin na spletu.

Kraja identitete

■ Namerna uporaba tujih osebnih podatkov (na primer številke kreditne kartice, kode PIN in gesel). Do kraje identitete pride, kadar te informacije nekdo uporabi za goljufijo ali katero drugo kaznivo dejanje. Žrtev osebne podatke razkrije nenamoma ali pa jih zaradi lažnega predstavljanja oziroma prevare pošlje prostovoljno. To lahko pusti dolgotrajne posledice na žrtvi ter škoduje njeni identiteti in ugledu. V okviru PDD obstajajo vprašanja v zvezi s kršitvami zasebnosti, varnosti in dobrega počutja na spletu.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: piškotek, spletno nadlegovanje, spletni ugled, hekanje, lažno predstavljanje.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Upravljanje interneta

■ Razvijanje in uporaba skupnih načel, norm, pravil, postopkov odločanja in programov, ki oblikujejo razvoj in uporabo interneta, v kar so vključene zadevne vladne službe, zasebni sektor in civilna družba.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: ICANN, internet državljanov, forum o upravljanju interneta, organizacija Internet Society.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 7: dejavno sodelovanje“ in „Izzivi in predlogi rešitve 8: pravice in odgovornosti“.

Forum o upravljanju interneta

■ Večdeležniški subjekt za dialog o politiki, ki se osredotoča na vprašanja, povezana z upravljanjem interneta. Vse deležnike (vlade, zasebni sektor, civilno družbo, tehnično skupnost in strokovnjake iz akademskih krogov) združuje ob spoštovanju enakopravnosti ter odprtega in vključujočega postopka oblikovanja odločitev.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: ICANN, upravljanje interneta, internet državljanov, organizacija Internet Society.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 7: dejavno sodelovanje“ in „Izzivi in predlogi rešitve 8: pravice in odgovornosti“.

Internet državljanov

■ Priporočilo Sveta Evrope, s katerim se spodbuja človeška in kulturna razsežnost interneta in dopolnjuje uporaba vsakodnevnih predmetov s spletno povezavo. Gre za nov koncept, s katerim se spodbuja, da k internetu pristopamo osredotočeni na ljudi in da internet razumemo kot sredstvo za opolnomočenje vseh, ki ga uporabljajo in se nanj opirajo pri svojih vsakodnevnih dejavnostih.

Sorodna/dopolnjujoča pojma: upravljanje interneta, vsakodnevni predmeti s spletno povezavo.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 7: dejavno sodelovanje“.

Vsakodnevni predmeti s spletno povezavo

■ Omrežje fizičnih naprav, senzorjev, zajemnikov, vozil in aparatov, ki je vgrajeno v elektroniki in povezano prek omrežij IT. To omrežje prek obstoječe internetne infrastrukture omogoča izmenjavo podatkov in odločanje brez človeškega posredovanja. Pametne naprave najdemo v domovih, mestih, avtomobilih, električnih omrežjih in tako dalje. V okviru PDD se razpravlja glede upravljanja podatkov, varnosti in zasebnosti ter splošnega vpliva človekovega državljanstva in opolnomočenja v povezavi z avtomatiziranimi napravami.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: podatki, internet državljanov, robot.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Organizacija Internet Society

■ Mednarodna nevladna organizacija za skupno upravljanje in usklajevanje interneta ter tehnologij in aplikacij z možnostjo medsebojnega povezovanja. Člane, ki znotraj organizacije delujejo samostojno ali kot organizatorji, zavezuje skupni cilj, in sicer vzdrževanje uspešnosti in svetove razsežnosti interneta.

Sorodna/dopolnjujoča pojma: ICANN (organizacija za dodeljevanje spletnih imen in števil), forum o upravljanju interneta.

Zlonamerna programska oprema

■ Nadpomenka, ki se nanaša na različne oblike slabonamerne oziroma vdorne programske opreme, ki vključuje viruse, črve, trojanske konje ter vohunsko in oglaševalsko programje. Zlonamerna programska oprema je ustvarjena zato, da prevzame nadzor nad uporabnikovim računalnikom. Povzroči lahko nezaščitenost, zato posameznik potrebuje kompetence, da se zaščiti s programsko opremo in požarnimi zidovi.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: protivirusna programska oprema, podatki, sledi.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Spletovljan

■ Gre za besedo, tvorjeno iz samostalnikov „splet“ in „državljan“. Opisuje osebo, ki dejavno sodeluje v spletnih skupnostih ali na internetu na splošno. Gre za dejavno pomoč posameznika pri izboljševanju interneta, zaradi česar predstavlja internet intelektualni in družbeni vir, ali pa dejavno pomoč pri izboljševanju političnih struktur, povezanih z internetom, zlasti z odprtim dostopom, omrežno nevtralnostjo in svobodo govora.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: digitalna identiteta, spletna prisotnost, sodelovanje.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 7: dejavno sodelovanje“ in „Izzivi in predlogi rešitve 8: pravice in odgovornosti“.

Nomofobija

■ Občutek strahu, ko nimamo dostopa do delujočega mobilnega telefona.

Sodelovanje

■ Pravica do zdravih medčloveških odnosov v spletnih skupnostih, na primer prek spletnih enciklopedij, blogov, iger in družbenih medijev. V okviru PDD je pojem povezan s samoizražanjem, oblikovanjem skupnosti, državljskim udejstvom, vplivom in dobrim počutjem.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: digitalna identiteta, empatija, spletna prisotnost, spletovljan, družbeni mediji.

Glejte razdelke „Izzivi in predlogi rešitve 4: etika in empatija“, „Izzivi in predlogi rešitve 7: dejavno sodelovanje“ in „Izzivi in predlogi rešitve 8: pravice in odgovornosti“.

Lažno predstavljanje

■ Vdor v telekomunikacijske sisteme in privabljanje žrtev s pretvezo. Gre za poskus pridobivanja občutljivih osebnih podatkov, pri katerem se storilec pretvarja, da je zaupanja vreden subjekt (bančni uslužbenec, prijatelj, upravljavec družbenih medijev). Namen lažnega predstavljanja je usmeritev uporabnika na ponarejena spletišča, prek katerih se lahko prenaša zlonamerna programska oprema, ali pa pridobitev občutljivih osebnih podatkov za druge nezakonite namene.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: protivirusna programska oprema, kibernetna varnost, zlonamerna programska oprema, varstvo.

Glejte razdelke „Izzivi in predlogi rešitve 3: medijska in informacijska pismenost“, „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Mobignoriranje

■ Beseda, tvorjena iz zveze „mobilni telefon“ in izglagolskega samostalnika „ignoriranje“, ki označuje pojav, ko nekdo uporablja ali gleda v svoj mobilni telefon in tako ignorira svojega neposrednega sogovornika, ki mobilnega telefona ne uporablja. V okviru PDD se z mobignoriranjem zmanjšuje kakovost medčloveških odnosov, ki so najpomembnejši element državljanstva.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 6: spletna prisotnost in komunikacija“.

Zasebnost

■ Pravica do zasebnosti posameznika se v spletnem okolju razume kot možnost hranjenja in deljenja podatkov ter prikazovanja vsebin, ki se nanašajo na tega posameznika. V okviru PDD se izzivi nanašajo na razkritje podatkov in vsebin ter na povezana tveganja za počutje, spletno nadlegovanje, spletno prisotnost in profiliranje v komercialne namene.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: podatki, digitalni odtis, spletna prisotnost, varstvo.

Glejte razdelke „Izzivi in predlogi rešitve 3: medijska in informacijska pismenost“, „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Profiliranje

■ Pregledovanje podatkov, ki so na voljo v obstoječi podatkovni zbirki, in uporaba statističnih podatkov za merjenje dejavnosti ljudi in drugih pojavov. Omogoča kakovostne podatke in spreminjanje njihovega namena uporabe (na primer uporabo podatkov za analiziranje učenja). V okviru PDD naletimo na izzive, povezane z ozaveščenostjo o zbiranju podatkov in morebitnih zlorabah, s katerimi se spodbuja potrošnja in posega v zasebnost.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: masovni podatki, podatki, digitalni odtis, zasebnost. Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Varstvo

Pravica do varstva podatkov na spletu je tesno povezana z varnostjo in zasebnostjo ter je določena v Splošni uredbi o varstvu podatkov (GDPR). Pomeni odgovornost za varovanje digitalnih dejavnosti, in sicer z zagotavljanjem, da tretje osebe ne morejo ukrasti podatkov ali jih uporabljati brez uporabnikovega soglasja in vednosti. V okviru PDD obstajajo izzivi, ki se nanašajo na tveganja za varnost in zasebnost na nacionalni in čezmejni ravni.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: ozaveščenost potrošnikov, podatki, digitalna identiteta, zasebnost, sledi.

Glejte razdelke „Izzivi in predlogi rešitve 3: medijska in informacijska pismenost“, „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Robot

Naprava, ki jo upravlja računalnik in ki samodejno opravlja naloge. Lahko nadomesti ljudi pri ponavljajočih se ali nevarnih opravilih. Internetni robot oziroma bot je program ali pametno sredstvo, ki izvaja avtomatizirane naloge na spletu, kot je iskanje po vsebini, s katerimi analizira datoteke s spletnih strežnikov. Boti za klepete se uporabljajo pri pogovarjanju v naravnem jeziku z drugimi uporabniki, družbeni boti pa pri ustvarjanju sporočil na družbenih medijih. V okviru PDD obstajajo etični pomisleki, povezani s tveganjema, da bodo roboti vedno bolj avtonomni in da bodo nadomeščali ljudi (na primer pri opravljanju dela, vojskovanju ali poučevanju).

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: umetna inteligenca, internet državljanov, vsakodnevni predmeti s spletno povezavo.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 2: učenje in ustvarjalnost“.

Iskalnik

Sistem programske opreme, zasnovane za to, da za uporabnika išče in pridobiva informacije na svetovnem spletu. Te informacije so lahko sestavljene iz različnih vrst datotek (tudi spletišč in slik). Uporabljajo se lahko za podatkovno rudarjenje s posebnimi algoritmi. V okviru PDD obstajajo tveganja, povezana z manipulacijo spletnega poizvedovanja za politične, komercialne ali druge tovrstne namene.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: podatki v brskalniku, digitalni odtis, digitalna identiteta, zasebnost.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 3: medijska in informacijska pismenost“.

Varnost

Varnost se nanaša na postopke in prakse za obdelavo in varstvo osebnih in drugih podatkov pred nepooblaščenim dostopom in uporabo ter na zaščito računalnikov, strežnikov, mobilnih naprav, elektronskih sistemov in omrežij pred uhajanjem podatkov in zlonamernimi napadi. V okviru PDD je poznavanje izzivov, ki

jih predstavlja varnost, ključnega pomena za zdravo in uravnoteženo razumevanje tveganj in priložnosti za odnose med spletnim in nespletnim okoljem.

Sorodna/dopolnjujoča pojma: kibernetika, varnost, dobro počutje.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Sebek

■ Avtoportret, posnet s pametnim telefonom in objavljen na družbenih medijih. V okviru PDD obstajajo izzivi, ki se nanašajo na škodljivo vsebino in škodljivo vedenje, povezano s spletnim nadlegovanjem, motnjami hranjenja in vplivom na čustveno doživljanje.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: empatija, spletna prisotnost, spletni ugled.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 5: zdravje in dobro počutje“ in „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Lenobizem

■ Beseda, tvorjena iz pridevnika „lenoben“ in samostalnika „aktivizem“, ki označuje eno od minimalističnih oblik spletnega sodelovanja. Gre za kritiko spletne neudeležbe, pri kateri se za dejavnost štejejo že všečkanje in deljenje vsebine ali podpisovanje peticij.

Sorodna/dopolnjujoča pojma: spletovljan, sodelovanje.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 7: dejavno sodelovanje“.

Družbeni mediji

■ Aplikacije in storitve, ki olajšujejo družbeno interakcijo, tako da omogočajo deljenje podatkov in vsebine. Danes je to splošen izraz, ki označuje spletišča za družbeno mreženje, na katerih gostujejo skupnosti oziroma uporabniki s skupnimi zanimanji in dejavnostmi. Ko si uporabniki ustvarijo uporabniške profile, lahko delijo orodja za prenašanje besedil, slik in drugih datotek, objavljajo sporočila na spletnih oglasnih deskah ter sodelujejo na spletnih forumih. Otrokom, mlajšim od 13 let, je dostop do številnih spletišč za družbeno mreženje prepovedan, poleg tega pa številna tovrstna spletišča omogočajo varnostne nastavitve profila v skladu z zakonom o varstvu zasebnosti otrok na spletu (ameriškim zveznim zakonom COPPA iz leta 1998). V okviru PDD obstajajo številne možnosti za prirejanje množičnih odprtih spletnih tečajev MOOC ali za omogočenje državljanom, da s premagovanjem nekdanjih socialnih in fizičnih ovir pridobijo nove poklicne kvalifikacije. Tveganja so povezana z izzivi glede varnosti in zasebnosti.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: empatija, spletni ugled, lažne novice, sebek, sledi.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 1: dostop in vključenost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 3: medijska in informacijska pismenost“.

Pogoji opravljanja storitev

■ Pravila, s katerimi se moramo strinjati, če želimo uporabljati spletno storitev. Ta pravila pogosto imenujemo tudi „pogoji uporabe“. Pogosto zajemajo le izjavo o omejitvi pravne odgovornosti, zlasti glede uporabe spletišč.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: aplikacija, zasebnost, družbeni mediji.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Sledi

■ Zgodovina dejavnosti uporabnika interneta, ki je rezultat njegovega brskanja po spletu. Dejavnosti lahko zadevajo tri vrste podatkov: informacije, ki so podane namenoma (na primer ime), informacije, ki jih zbirajo tretje osebe (na primer piškotki), in informacije, ki so podane namenoma (na primer s komentarjem). Sledi se pretvorijo v masovne podatke, ki se rudarijo z uporabo algoritmov. V okviru PDD se pojavljajo vprašanja glede varnosti in zasebnosti.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: podatki, spletna prisotnost, digitalni odtis, zasebnost.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Trol

■ Oseba, ki na spletu sproža spore med uporabniki, tako da objavlja provokativna sporočila, ki pogosto niso povezana s temo, o kateri se pogovarja skupnost (novičarska skupina ali uporabniki klepetalnice). Namen „trolanja“ je zmotiti skupnost, razburiti druge ljudi in izvabiti čustvene odzive za zabavo ali iz političnih razlogov.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: spletno nadlegovanje, lažne novice, družbeni mediji, viralnost.

Glejte razdelke „Izzivi in predlogi rešitve 3: medijska in informacijska pismenost“, „Izzivi in predlogi rešitve 4: etika in empatija“ in „Izzivi in predlogi rešitve 9: zasebnost in varnost“.

Videoigra

■ Igra, ki igralcem omogoča dejavno interakcijo s svetovi, v katere vstopajo. Igralci lahko vidijo vse s perspektive enega lika (v prvi osebi) ali z več različnih perspektiv (na primer pri množičnih večigralskih spletnih igrah igranja vlog).

Obstajajo različni žanri videoiger, ki ne temeljijo toliko na kakovostni pripovedi kot na interakciji med igralci. Z razvojem navidezne in razširjene resničnosti nastajajo tudi bolj realistične igre, nekatere pa lahko uporabimo tudi pri poučevanju. V okviru PDD so lahko videoigre in druge zabavne spletne dejavnosti za otroke problematične zlasti v oziru na zasvojenosti, počutje, zasebnost in ozaveščenost potrošnikov.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: razširjena resničnost, ozaveščenost potrošnikov, digitalni odtis, navidezna resničnost.

Glejte razdelke „Izzivi in predlogi rešitve 1: dostop in vključenost“, „Izzivi in predlogi rešitve 2: učenje in ustvarjalnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

Viralnost

■ Vpliv, kot ga ima virus, ki povzroča nalezljivo okužbo. Viralnost je povezana z vseprisotnostjo interneta in hitrostjo širjenja informacij. Prisotna je na področju viralnega trženja (oglaševanja prek družbenih medijev) in pri govoricah ali video-posnetkih, ki postanejo izjemno priljubljeni, čeprav je njihov izvor vprašljiv. V okviru PDD odpira vprašanja glede spletnega nadlegovanja in zasebnosti.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: protivirusna programska oprema, lažne novice, tematska oznaka, empatija, zasebnost, družbeni mediji.

Glejte razdelek „Izzivi in predlogi rešitve 3: medijska in informacijska pismenost“.

Navidezna resničnost

■ Uporabniki si nadenejo določeno strojno opremo (naglavni pripomočki običajno vključujejo slušalke in očala, v katera sta vgrajena majhna zaslona), tehnologija pa jim nato omogoča interakcije z drugimi, tako da v digitalnem okolju simulira prisotnost uporabnika v resničnih ali namišljenih okoliščinah. Pogosto se uporablja na področju videoiger, simulacij in turističnih doživetij.

Sorodna/dopolnjujoča pojma: razširjena resničnost, videoigra.

Glejte razdelke „Izzivi in predlogi rešitve 2: učenje in ustvarjalnost“, „Izzivi in predlogi rešitve 5: zdravje in dobro počutje“ in „Izzivi in predlogi rešitve 10: ozaveščenost potrošnikov“.

VoIP (Voice over Internet Protocol oziroma prenos govora prek internetnega protokola).

■ Metoda IT, ki z naslovom internetnega protokola (IP) omogoča glasovno ali večpredstavnostno komunikacijo prek interneta. V okviru PDD je zanimiva, saj je večina interakcije med najstniki danes omejena na klavno sporazumevanje prek zvoka, preprostih sličic ali pisnega jezika.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: aplikacija, klepetalnica, družbeni mediji.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 2: učenje in ustvarjalnost“ in „Izzivi in predlogi rešitve 6: spletna prisotnost in komunikacija“.

Dobro počutje

■ Splošen izraz za dobro zdravstveno stanje posameznika ali skupine ljudi. Dobro počutje je zaželeno tudi zato, ker omogoča pozitivno dojetje samega sebe in skupnosti. Dobro počutje na spletu se nanaša na čustva, empatijo, sodelovanje pri dejavnostih, družbene odnose in doseganje ciljev. V okviru PDD odpira vprašanja, povezana s tveganji za zdravje in dobro počutje, pa tudi s spletnim nadlegovanjem in „trolanjem“.

Sorodni/dopolnjujoči pojmi: protivirusna programska oprema, kibernetična varnost, empatija, sledi.

Glejte razdelka „Izzivi in predlogi rešitve 5: zdravje in dobro počutje“ in „Izzivi in predlogi rešitve 6: spletna prisotnost in komunikacija“.

O avtoricah

■ **Janice Richardson** je že več desetletij svetovalka na področju otrokovih pravic. Do leta 2014 je bila koordinatorka omrežja Evropske komisije za ozaveščanje o varni rabi interneta INSAFE, v katerega je bilo vključenih 30 držav, do nedavnega pa je koordinirala tudi mrežo ENABLE za preprečevanje nadlegovanja. Janice Richardson je tudi članica svetovalnega odbora za varnost, ki ga je ustanovilo podjetje Facebook.

■ **Dr. Elizabeth Milovidov** je svetovalka na uradu eSafety in ima več kot 20 let izkušenj kot odvetnica, profesorica prava in zagovornica otrokovih pravic. Njeno poslanstvo je ozavestiti starše in otroke o vprašanjih interneta, tehnologije in družbenih medijev. Poleg tega je ustanoviteljica spletišča DigitalParentingCoach.com.

Sales agents for publications of the Council of Europe Agents de vente des publications du Conseil de l'Europe

BELGIUM/BELGIQUE

La Librairie Européenne -
The European Bookshop
Rue de l'Orme, 1
BE-1040 BRUXELLES
Tel.: + 32 (0)2 231 04 35
Fax: + 32 (0)2 735 08 60
E-mail: info@libeurop.eu
<http://www.libeurop.be>

Jean De Lannoy/DL Services
c/o Michot Warehouses
Bergense steenweg 77
Chaussée de Mons
BE-1600 SINT PIETERS LEEUW
Fax: + 32 (0)2 706 52 27
E-mail: jean.de.lannoy@dl-servi.com
<http://www.jean-de-lannoy.be>

CANADA

Renouf Publishing Co. Ltd.
22-1010 Polytek Street
CDN-OTTAWA, ONT K1J 9J1
Tel.: + 1 613 745 2665
Fax: + 1 613 745 7660
Toll-Free Tel.: (866) 767-6766
E-mail: order.dept@renoufbooks.com
<http://www.renoufbooks.com>

CROATIA/CROATIE

Robert's Plus d.o.o.
Marasovičeva 67
HR-21000 SPLIT
Tel.: + 385 21 315 800, 801, 802, 803
Fax: + 385 21 315 804
E-mail: robertsplus@robertsplus.hr

CZECH REPUBLIC/ RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

Suweco CZ, s.r.o.
Klecakova 347
CZ-180 21 PRAHA 9
Tel.: + 420 2 424 59 204
Fax: + 420 2 848 21 646
E-mail: import@suweco.cz
<http://www.suweco.cz>

DENMARK/DANEMARK

GAD
Vimmelskaftej 32
DK-1161 KØBENHAVN K
Tel.: + 45 77 66 60 00
Fax: + 45 77 66 60 01
E-mail: reception@gad.dk
<http://www.gad.dk>

FINLAND/FINLANDE

Akateeminen Kirjakauppa
PO Box 128
Keskuskatu 1
FI-00100 HELSINKI
Tel.: + 358 (0)9 121 4430
Fax: + 358 (0)9 121 4242
E-mail: akatilaus@akateeminen.com
<http://www.akateeminen.com>

FRANCE

Please contact directly /
Merci de contacter directement
Council of Europe Publishing
Éditions du Conseil de l'Europe
F-67075 STRASBOURG Cedex
Tel.: + 33 (0)3 88 41 25 81
Fax: + 33 (0)3 88 41 39 10
E-mail: publishing@coe.int
<http://book.coe.int>

Librairie Kléber
1, rue des Francs-Bourgeois
F-67000 STRASBOURG
Tel.: + 33 (0)3 88 15 78 88
Fax: + 33 (0)3 88 15 78 80
E-mail: librairie-kleber@coe.int
<http://www.librairie-kleber.com>

NORWAY/NORVÈGE

Akademika
Postboks 84 Blindern
NO-0314 OSLO
Tel.: + 47 2 218 8100
Fax: + 47 2 218 8103
E-mail: support@akademika.no
<http://www.akademika.no>

POLAND/POLOGNE

Ars Polona JSC
25 Obroncow Street
PL-03-933 WARSZAWA
Tel.: + 48 (0)22 509 86 00
Fax: + 48 (0)22 509 86 10
E-mail: arspolona@arspolona.com.pl
<http://www.arspolona.com.pl>

PORTUGAL

Marka Lda
Rua dos Correios 61-3
PT-1100-162 LISBOA
Tel: 351 21 3224040
Fax: 351 21 3224044
E mail: apoio.clientes@marka.pt
www.marka.pt

RUSSIAN FEDERATION/ FÉDÉRATION DE RUSSIE

Ves Mir
17b, Butlerova ul. - Office 338
RU-117342 MOSCOW
Tel.: + 7 495 739 0971
Fax: + 7 495 739 0971
E-mail: orders@vesmirbooks.ru
<http://www.vesmirbooks.ru>

SWITZERLAND/SUISSE

Planetis Sàrl
16, chemin des Pins
CH-1273 ARZIER
Tel.: + 41 22 366 51 77
Fax: + 41 22 366 51 78
E-mail: info@planetis.ch

TAIWAN

Tycoon Information Inc.
5th Floor, No. 500, Chang-Chun Road
Taipei, Taiwan
Tel.: 886-2-8712 8886
Fax: 886-2-8712 4747, 8712 4777
E-mail: info@tycoon-info.com.tw
orders@tycoon-info.com.tw

UNITED KINGDOM/ROYAUME-UNI

The Stationery Office Ltd
PO Box 29
GB-NORWICH NR3 1GN
Tel.: + 44 (0)870 600 5522
Fax: + 44 (0)870 600 5533
E-mail: book.enquiries@tso.co.uk
<http://www.tsoshop.co.uk>

UNITED STATES and CANADA/ ÉTATS-UNIS et CANADA

Manhattan Publishing Co
670 White Plains Road
USA-10583 SCARSDALE, NY
Tel: + 1 914 472 4650
Fax: + 1 914 472 4316
E-mail: coe@manhattanpublishing.com
<http://www.manhattanpublishing.com>

Council of Europe Publishing/Éditions du Conseil de l'Europe
F-67075 STRASBOURG Cedex

Tel.: + 33 (0)3 88 41 25 81 – Fax: + 33 (0)3 88 41 39 10 – E-mail: publishing@coe.int – Website: <http://book.coe.int>

Digitalne kompetence državljanstva usmerjajo naše delovanje in vedenje na spletu. Vključujejo vrednote, odnose, veščine, znanje in kritično razumevanje, ki so potrebni za odgovorno vključevanje v spreminjajoči se digitalni svet ter oblikovanje tehnologije, ki ustreza našim potrebam, namesto da bi bile naše potrebe podrejene tehnologiji.

Priročnik za izobraževanje o digitalnem državljanstvu ponuja informacije, orodja in dobre prakse za podporo pri razvoju teh kompetenc skladno z namenom Sveta Evrope, ki si prizadeva opolnomočiti in zaščititi otroke ter omogočiti, da živijo kot enakopravni člani v kulturno raznolikih demokratičnih družbah, tako na spletu kot v resničnem življenju.

Priročnik o digitalni državljanski vzgoji je namenjen učiteljem in staršem, oblikovalcem izobraževalne politike in ponudnikom digitalnih platform. Podrobno opisuje deset področij digitalnega državljanstva in vključuje informacijski list za vsako področje, ki ponuja ideje, dobro prakso in dodatne reference za podporo izobraževalcem pri razvijanju kompetenc, ki bodo otroke podpirale pri soočanju z izzivi digitalnega sveta prihodnosti. Priročnik za izobraževanje o digitalnem državljanstvu je skladen z Referenčnim okvirom kompetenc za demokratično kulturo Sveta Evrope in je združljiv z uporabo Priročnika o internetni pismenosti.

www.coe.int

Svet Evrope je vodilna organizacija za varovanje človekovih pravic v Evropi. Združuje 47 držav članic, vključno z vsemi članicami Evropske unije. Evropsko konvencijo o človekovih pravicah, ki je namenjena varovanju človekovih pravic, demokracije in načela pravne države, so podpisale vse države članice Sveta Evrope. Izvajanje Konvencije v državah članicah nadzoruje Evropsko sodišče za človekove pravice.



<http://book.coe.int>
ISBN 978-92-871-9467-1
15\$ et €32

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE