



PRIRUČNIK ZA OBRAZOVANJE ZA DIGITALNO GRAĐANSTVO



Biti online
Dobrobit online
Prava online

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

PRIRUČNIK ZA OBRAZOVANJE ZA DIGITALNO GRAĐANSTVO

Biti online
Dobrobit online
Prava online

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

*Mišljenja iznesena u ovoj publikaciji
su autorova i ne odražavaju nužno
službenu politiku Vijeća Europe.*

Reprodukcija ulomaka (do 500 riječi) dopuštena je, osim u komercijalne svrhe, pod uvjetom da se očuva cjelovitost teksta, ako se ulomak ne koristi izvan konteksta, ne daje nepotpune informacije ili na drugi način ne dovodi čitatelja u zabludu u vezi prirode, opsega ili sadržaja teksta. Izvorni tekst uvijek mora biti naveden kao što slijedi "© Vijeće Europe, godina izdanja". Sve ostale zahtjeve koji se tiču reprodukcije/prijeвода cijelog ili dijela dokumenta potrebno je uputiti Upravi za komunikacije Vijeća Europe (F-67075 Strasbourg Cedex ili publishing@coe.int).

Svu drugu korespondenciju u vezi s ovim dokumentom treba uputiti Odjelu za obrazovanje Vijeća Europe.

Agora Building
1, Quai Jacoutot
F-67075 Strasbourg Cedex

E-mail: education@coe.int

Oblikovanje:
Odjel za izradu dokumenata
i publikacija (SPDP),
Vijeće Europe

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

Council of Europe Publishing F-67075
Strasbourg Cedex
<http://book.coe.int>

ISBN 978-92-871-9469-5
© Vijeće Europe, listopad 2023.
Tiskano u Vijeću Europe

Sadržaj

PREDGOVOR	5
ZAHVALE	7
UVOD	9
Kako se koristiti ovim vodičem?	11
Konceptualni model za digitalno građanstvo	11
Živjeti digitalno građanstvo	16
1. DIO – BITI ONLINE	21
Dimenzija 1 – Pristup i uključenost	25
Informativni List 1 – Pristup i uključenost	29
Dimenzija 2 – Učenje i kreativnost	33
Informativni List 2 – Učenje i kreativnost	39
Dimenzija 3 – Medijska i informacijska pismenost	45
Informativni List 3 – Medijska i informacijska pismenost	49
2. DIO – DOBROBIT ONLINE	53
Dimenzija 4 – Etika i empatija	57
Informativni List 4 – Etika i empatija	63
Dimenzija 5 – Zdravlje i dobrobit	67
Informativni List 5 – Zdravlje i dobrobit	71
Dimenzija 6 – e-Prisutnost i komunikacije	75
Informativni List 6 – e-Prisutnost i komunikacije	81
3. DIO – PRAVA ONLINE	85
Dimenzija 7 – Aktivno sudjelovanje	89
Informativni List 7 – Aktivno sudjelovanje	93
Dimenzija 8 – Prava i odgovornosti	97
Informativni List 8 – Prava i odgovornosti	101
Dimenzija 9 – Privatnost i sigurnost	105
Informativni List 9 – Privatnost i sigurnost	111
Dimenzija 10 – Osviještenost potrošača	117
Informativni List 10 – Osviještenost potrošača	121
POJMOVNIK	125
O AUTORIMA	141

Predgovor

Danas djeca žive u svijetu koji se brzo mijenja i čiji se obzori šire. Zahvaljujući tehnologiji, koja nije isključivo izvor svakodnevne zabave i užitka, djeca upoznaju novi aspekt internetskog života, poznat pod pojmom biti *online*. Naravno, mnogo odraslih sudjeluje u *online* životu, ali nisu svi spremni uključiti tehnologiju u svoju svakodnevnicu na isti način kao djeca. Odrasli nisu rođeni kao „digitalni domoroci“ i digitalno okruženje ne prihvaćaju automatski kao prirodnu, temeljnu i neupitnu dimenziju svog života.

■ Međutim, odrasli su svjesni mnogih opasnosti s kojima se njihova djeca suočavaju tijekom odrastanja i sazrijevanja. Njihova je odgovornost pripremiti mlade ljude za iskušenja i izazove koji su pred njima, a imaju i novi zadatak: pripremiti djecu ne samo za stvarni, nego i za digitalni svijet; obrazovanje za *online*, kao i *offline* okruženje.

■ Odrasli se već neko vrijeme zalažu za politiku zaštite djece u *online* okruženju. To je vrijedan i nedvojbeno nužan rad, ali došlo je vrijeme za uspostavu mjera čiji će aktivni sudionici biti upravo djeca. Do sada su mnogi naponi usmjereni prema tom cilju bili neformalne prirode. Sada je potreban strukturiran pristup s kojim će se djeci i mladim ljudima osigurati kompetencije koje su im potrebne kako bi postali zdravi i odgovorni građani u *online* okruženju.

■ Gdje bi djeca trebala steći te kompetencije? Vijeće Europe smatra da *online* i *offline* okruženje djece treba postati sastavni dio formalnog obrazovanja. Digitalna revolucija nije samo srušila, već i izbrisala fizičke prepreke. *Online* okruženje uopće ne vodi računa o granicama učionice ili školskim zidovima, a zanemaruje i lokalne, regionalne ili nacionalne granice. Djeca donose svoj digitalni život i iskustva sa sobom u školu i naša je dužnost tu novu stvarnost uklopiti u naše obrazovne sustave.

■ To razmatranje bila je početna točka projekta *Obrazovanje o digitalnom građanstvu* Odjela za obrazovanje. Kao smjernicu za svoje djelovanje Odjel je prepoznao tri aspekta internetskog života – biti *online*, dobrobit *online* i prava *online* – u kojima može promicati temeljna načela Vijeća Europe, načela demokracije, ljudskih prava i vladavine zakona. Ta se načela jednako primjenjuju na ljudske odnose i ponašanje u digitalnom okruženju kao i u stvarnom svijetu. Odgovornost je svake osobe kao građanina jednaka.

Međutim, *online* svijet sa sobom donosi izazove za demokratsko građanstvo u novom kontekstu i ovaj *Priručnik za obrazovanje za digitalno građanstvo* osmišljen je kako bi obrazovateljima i ostalima pomogao u njihovu razumijevanju i svladavanju. On se nadovezuje na Referentni okvir kompetencija za demokratsku kulturu Vijeća Europe i postignuća našeg dugotrajnog programa *Obrazovanje za demokratsko građanstvo*¹ te nadopunjuje priručnik *Internetska pismenost*², kao dio koherentnog pristupa obrazovanju građana za društvo budućnosti.

U vrijeme naglih promjena ta nam je budućnost u velikoj mjeri nepoznata, ali poznati su nam izazovi koje nude nove tehnologije s kojima smo danas suočeni. Cilj nam je budućim naraštajima osigurati kompetencije za ravnopravan suživot u kulturno raznolikim demokratskim društvima, i to u svim dimenzijama.

Snežana Samardžić-Marković

Glavna ravnateljica Vijeća Europe za demokraciju

-
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/Ry690>.

Zahvale

Autori

Priručnik za obrazovanje za digitalno građanstvo napisale su Janice Richardson i Elizabeth Milovidov.

Suradnici

Autori žele zahvaliti svojim kolegama članovima Stručne skupine Vijeća Europe za obrazovanje za digitalno građanstvo na njihovim vrlo vrijednim doprinosima:

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

Odjel za obrazovanje Vijeća Europe

- ▶ Ravnatelj Odjela: Sjur Bergan
- ▶ Ravnatelj Odsjeka za obrazovne politike: Villano Qiriazzi
- ▶ Voditelji projekta: Christopher Reynolds, Ahmet-Murat Kilic
- ▶ Asistenti: Claudine Martin-Ostwald, Corinne Colin

Uvod

Tijekom proteklih četvrt stoljeća Vijeće Europe nastoji štititi prava djece i omogućiti im obrazovanje u digitalnom okruženju. Nedavno je tu praksu nadopunilo nastojanjem da djeca postanu aktivni digitalni građani u okviru blisko povezanim s kompetencijama za demokratsku kulturu kojima je cilj pripremiti građane za model, poznat kao *Živjeti zajedno kao jednaki u kulturno raznolikim demokratskim društvima*.

U svrhu obavljanja nekoliko zadataka tijekom sljedećih godina, 2016. godine Upravljački odbor za obrazovne politike i praksu osnovao je stručnu skupinu za obrazovanje za digitalno građanstvo. Sastoji se od osam članova iz šest različitih zemalja s bogatim iskustvom te se oslanja na literaturu o digitalnom građanstvu³, kao i na savjete stručnjaka za dobru praksu u obrazovanju za digitalno građanstvo⁴ koji su upoznati s nedostatcima i izazovima koje susrećemo u formalnom i neformalnom obrazovanju.

Jedan je od glavnih izazova istaknutih u *Izvješću o provedenom savjetovanju* nedostatak svijesti među obrazovateljima o važnosti razvoja kompetencija digitalnog građanstva za dobrobit mladih koji odrastaju u današnjem visokorazvijenom digitaliziranom svijetu, kao i ograničen broj odgovarajućih pedagoških resursa. Ako pobliže razmotrimo projekte i resurse za razvoj kompetencija, vidjet ćemo kako postoje određene nejasnoće među stručnjacima i obrazovateljima između onoga što obično nazivamo kibernetičkom sigurnošću i proaktivnijeg razvoja građanstva koje se odnosi na usvajanje kompetencija koje obuhvaćaju četiri ključna područja: vrijednosti, stajališta, vještine i znanje i kritičko razumijevanje. To su područja kompetencija za demokratsku kulturu Vijeća Europe te čine vrlo bitan okvir za razvijanje digitalnog građanstva.

Premda su te kompetencije i krajnji ciljevi digitalnog građanstva razumljivi obrazovateljima, roditeljima i tvorcima obrazovnih politika, nedostaje nekoliko važnih elemenata koji bi olakšali njihovo prihvaćanje u obrazovnoj praksi. Ti su nedostaci izneseni u *Priručniku za obrazovanje za digitalno građanstvo*. On se nastoji nadovezati na okvirni koncept obrazovanja o digitalnom građanstvu, pojmovnik i smjernice koje je izradila Stručna skupina za obrazovanje o digitalnom građanstvu

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>.

2016. godine, koristeći se njezinim resursima i primjerima dobre prakse. Priručnik je praktično-publicističke prirode, a cilj mu je produbiti osviještenost o važnosti digitalnog građanstva za buduće naraštaje i iznjedruti nove ideje koje bi obogatile obrazovnu praksu.

■ Kako bi omogućila raspravu o problemima i izazovima s kojima se susreću digitalni građani u *online* okruženju, Stručna skupina za obrazovanje za digitalno građanstvo podijelila je *online* aktivnosti u deset digitalnih domena. Svaka je domena klasificirana prema području kojem pripada, a ističu se aspekti povezani s obrazovanjem i građanstvom. Ti aspekti upotpunjeni su s deset informativnih listova koji se dotiču etičkih pitanja i interaktivnog su tipa. Usmjereni su prema građanima, a njihov je cilj pružiti pomoć obrazovateljima i ohrabriti mlade građane i učenike u istraživanju *online* i *offline* okruženja.

- ▶ „Potrebno je cijelo selo da bi se odgojilo dijete“, poslovice je koja se često citira u svijetu obrazovanja. Međutim, zacijelo vrijedi i suprotno. Napredak i dobrobit sela ili zajednice ovise o doprinosu svakog pojedinca zajedničkim ciljevima u demokratskoj kulturi.

■ Priručnik za obrazovanje za digitalno građanstvo nastoji unaprijediti taj proces.

KAKO SE KORISTITI OVIM VODIČEM?

— Ovaj je vodič podijeljen u tri dijela:

1. dio: *Biti online* – sadrži informacije o tome kako ulazimo u online okruženje i postojimo u njemu te obuhvaća tri digitalne domene: Pristup i uključenost, Učenje i kreativnost, Mediji i informacijska pismenost.

2. dio: *Dobrobit online* – sadrži informacije o tome kako se osjećamo online te obuhvaća sljedeće tri digitalne domene: Etika i empatija, Zdravlje i dobrobit, e-Prisutnost i komunikacije.

3. dio: *Prava online* – sadrži informacije o tome kako biti odgovoran online te obuhvaća završne četiri digitalne domene: Aktivno sudjelovanje, Prava i odgovornosti, Privatnost i sigurnost, Osviještenost potrošača.

— Domene u svakom dijelu obuhvaćaju više aspekata i informativne listove. Aspekte koji nam donose teorijsku i povijesnu pozadinu spoznajemo u obliku otvorenih pitanja, a nadopunjuju ih primjeri i prijedlozi za praktične aktivnosti koje je moguće primijeniti u učionici, ali i izvan nje.

— Aspekti nam, dakle, odgovaraju na temeljno pitanje zašto nešto učiniti, a informativni listovi objašnjavaju kako to učiniti. Aspekti поближе objašnjavaju domene i sadrže definicije koje pomažu u razumijevanju digitalne domene. Oni obuhvaćaju više ključnih točaka:

- ▶ definiciju teme
- ▶ način djelovanja
- ▶ osobni razvoj
- ▶ obrazovnu i građansku vrijednost.

— Informativni listovi sadrže aktivnosti vezane za nastavu te ih je moguće provoditi u učionici ili izvan nje, primjerice kod kuće. Donose nam informacije i resurse, a obuhvaćaju jednu ili više ključnih točaka:

- ▶ etička pitanja i rizike
- ▶ ideje za rad u učionici
- ▶ primjere dobre prakse/kako postati digitalnim građaninom
- ▶ ostale informacije i resurse.

— Na kraju vodiča nalazi se popis pojmova, vezanih uz aspekte i informativne listove.

KONCEPTUALNI MODEL ZA DIGITALNO GRAĐANSTVO

Definicija digitalnog građanstva

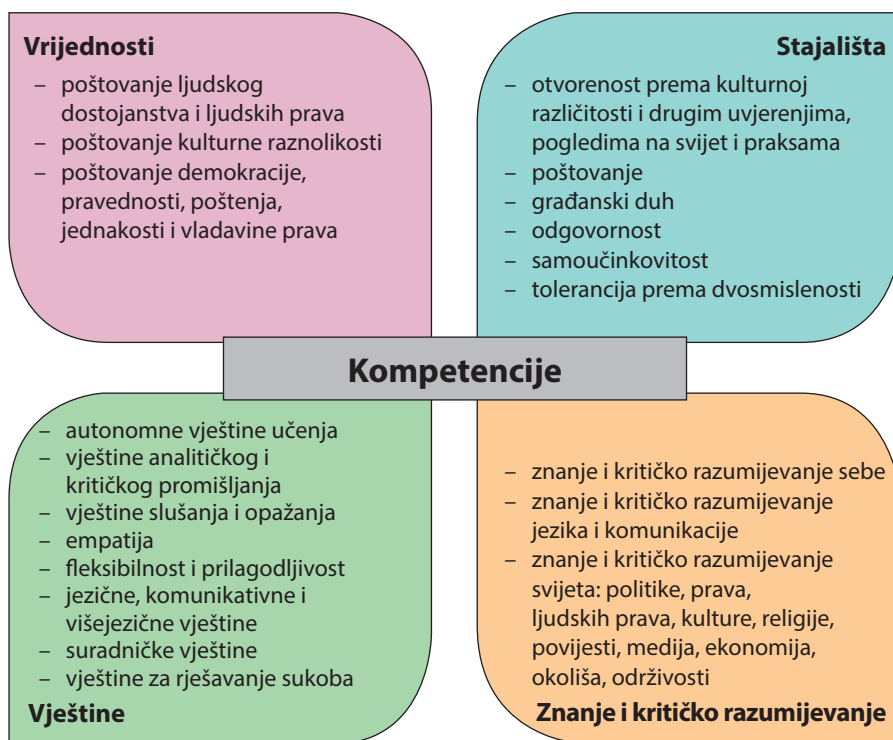
— Digitalni građanin osoba je koja razvojem širokog spektra kompetencija aktivno, pozitivno i odgovorno sudjeluje u životu (*online* i *offline*) zajednice, bilo da je riječ o lokalnoj, nacionalnoj ili globalnoj zajednici. S obzirom na to da su digitalne tehnologije inovativne prirode i neprestano se razvijaju, stjecanje kompetencija predstavlja cjeloživotni proces koji započinje od najranijeg djetinjstva u školi i kod kuće u formalnom, neformalnom i neobveznom obrazovnom okruženju.

— Pojam digitalnog građanstva i angažman koji se na to odnosi uključuje širok raspon aktivnosti: od stvaranja, uporaba i dijeljenja sadržaja, igranja i druženja, do istraživanja, komunikacije, učenja i rada. Kompetentni digitalni građani sposobni su odgovoriti na nove i svakodnevne izazove vezane za učenje, rad, mogućnost zapošljavanja, slobodno vrijeme, uključenost i sudjelovanje u društvu poštujući pritom ljudska prava i međukulturne razlike.⁵

Kompetencije za demokratsku kulturu

— Kompetencije za demokratsku kulturu Vijeća Europe (engl. *Competences for Democratic Culture*, CDC-ovi)⁶, prikazane dolje na Slici 1, shematizirani su pregled kompetencija koje građani trebaju steći ako žele učinkovito sudjelovati u kulturi demokracije. One se ne steču automatski, nego ih je potrebno naučiti i primjenjivati te je u tom procesu ključna uloga obrazovanja. Dvadeset kompetencija za demokratsku kulturu koje poznajemo kao *CDC leptir*, obuhvaćaju četiri ključna područja: vrijednosti, stajališta, vještine i znanje i kritičko razumijevanje.

Slika 1: 20 kompetencija za demokratsku kulturu



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

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

Od 20 kompetencija demokratske kulture (CDC) do 10 digitalnih domena

— Kako bi se kompetencije razmotrile uzevši u obzir digitalno okruženje u kojem danas mladi odrastaju i vodeći se istraživanjima često citiranih stručnjaka i organizacija⁷, određen je skup od deset digitalnih domena koje predstavljaju temelj koncepta digitalnog građanstva. Ovaj je priručnik podijeljen u tri dijela, a svaki dio pokriva jedno područje: *Biti online*, *Dobrobit online* i *Prava online*. Sada ćemo pobliže predstaviti pojedine domene:

Biti online

- ▶ **Pristup i uključenost** odnosi se na pristup digitalnom okruženju i obuhvaća širi raspon kompetencija koje podrazumijevaju prevladavanje različitih oblika digitalne isključenosti, ali i vještine koje su budućim naraštajima potrebne za sudjelovanje u digitalnom okruženju. Ono, uključuje sve manjinske grupe i različitosti.
- ▶ **Učenje i kreativnost** odnosi se na usmjerenost i stav građana prema učenju u digitalnom okruženju tijekom cijelog života, u svrhu razvijanja i izražavanja različitih oblika kreativnosti, različitim alatima, u različitim kontekstima. Obuhvaća razvoj osobnih i stručnih kompetencija građana koji se s povjerenjem i na inovativne načine suočavaju s izazovima u tehnološki razvijenim društvima.
- ▶ **Medijska i informacijska pismenost** odnosi se na sposobnost tumačenja, razumijevanja i izražavanja kreativnosti uz pomoć digitalnih medija kod osoba koje imaju razvijeno kritičko mišljenje. Medijsku i informacijsku pismenost stječemo obrazovanjem i povezanošću sa svijetom koji nas okružuje. Sposobnost korištenja medija i informiranost nisu dovoljne, nego je važno da digitalni građanin razvija kritičko mišljenje koje je temelj suvislog i učinkovitog sudjelovanja u zajednici.

Dobrobit online

- ▶ **Etika i empatija** odnosi se na etičko ponašanje i interakciju s drugima zahvaljujući vještinama kao što su sposobnost prepoznavanja i razumijevanja tuđih osjećaja i stajališta. Empatija predstavlja bitnu pretpostavku za pozitivnu *online* interakciju i za ostvarivanje potencijala koje nudi digitalni svijet.
- ▶ **Zdravlje i dobrobit** odnose se na činjenicu da su digitalni građani sudionici i virtualnog i stvarnog svijeta, pa im nisu dovoljne samo osnovne digitalne vještine i kompetencije. Pojedinci trebaju usvojiti određena stajališta, vještine, vrijednosti i znanja kako bi razvili višu razinu svijesti o vlastitom zdravlju i dobrobiti. U digitalno bogatom svijetu zdravlje i dobrobit podrazumijevaju osviještenost o izazovima koji mogu utjecati na vlastitu dobrobit, uključujući

7. Početni popis ispitanih izvora uključuje Mike Ribble (www.digitalcitizenship.net), Edutopia (www.edutopia.org/article/digital-citizenship-resources), Common Sense Media (www.common.sensemedia.org/educators/curriculum), Council of Europe (www.digitalcitizenship.net), Australia NSW government (www.digitalcitizenship.nsw.edu.au), Global Citizen (<https://globaldigitalcitizen.org>), Media Smarts (<http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy>) i reference od the French Data Regulatory Authority, CNIL.

ovisnost o internetu, fizičke tegobe nastale zbog nepravilnog držanja tijela te pretjeranu uporabu digitalnih i mobilnih uređaja, ali i psihičku ovisnost o virtualnom svijetu.

- ▶ **e-Pristunost i komunikacije** odnosi se na razvoj osobnih i intrapersonalnih kvaliteta koje daju potporu digitalnim građanima u izgradnji i održavanju online prisutnosti i identiteta kao i pozitivnih, koherentnih i dosljednih online interakcija. Obuhvaća kompetencije kao što su *online* komunikacija i interakcija s ostalima u virtualnim društvenim prostorima, kao i upravljanje svojim podacima i tragovima.

Prava online

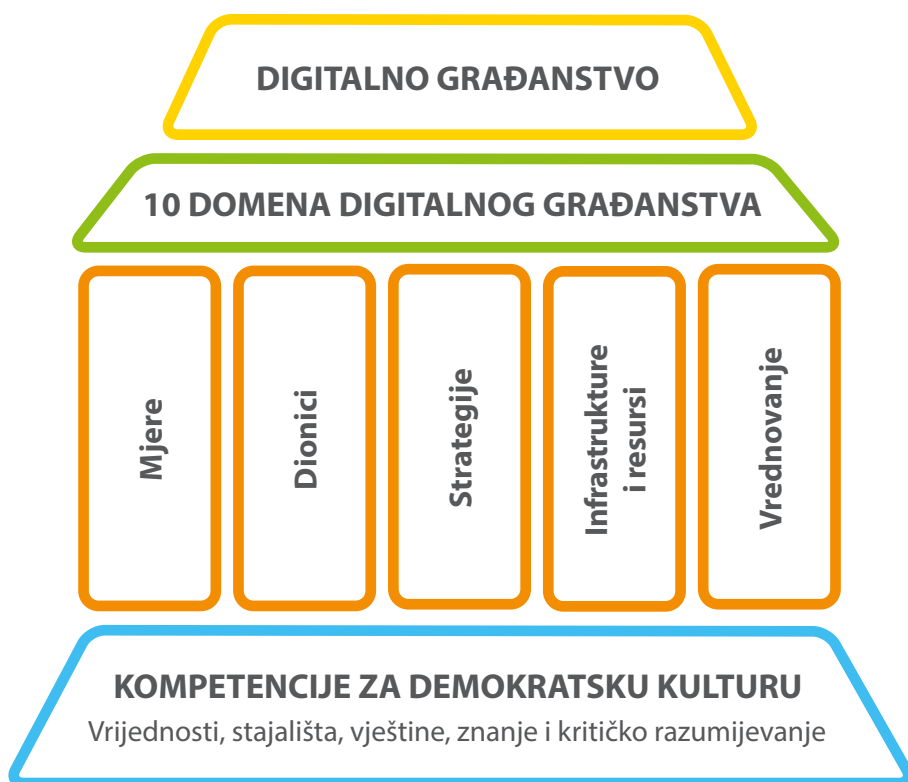
- ▶ **Aktivno sudjelovanje** odnosi se na kompetencije koje su građanima potrebne da dostignu razinu svijesti o sebi u odnosu prema okruženju u kojem postoje kako bi donijeli razumne odluke te aktivno i pozitivno sudjelovali u demokratskim kulturama u kojima žive.
- ▶ **Prava i odgovornosti** Kao što građani u društvu imaju određena prava i odgovornosti, tako ih imaju i digitalni građani u *online* svijetu. Digitalni građani mogu uživati pravo na privatnost, sigurnost, pristup i uključenost, slobodu izražavanja i još mnogo toga. Međutim, s tim pravima dolaze i određene odgovornosti, poput etike i empatije te druge odgovornosti za osiguravanje sigurnoga i odgovornoga digitalnog okruženja za sve pojedince
- ▶ **Privatnost i sigurnost** riječ je o dvama različitim konceptima: privatnost se uglavnom odnosi na zaštitu osobnih i tuđih podataka u *online* okruženju, a sigurnost podrazumijeva osviještenost pojedinca o digitalnim aktivnostima i ponašanju u *online* okruženju. Obuhvaća kompetencije poput upravljanja digitalnim identitetom i svijesti o kibernetičkoj sigurnosti (uključujući korištenje filtra za pretraživanje, zaporki, antivirusne zaštite i softverskog vatrozida) koje su nužne za prepoznavanje i izbjegavanje mrežnih rizika i opasnosti.
- ▶ **Osviještenost potrošača** odnosi se na činjenicu da je svjetska mreža, (*World Wide Web*) koja obuhvaća društvene medije i ostale oblike virtualnih zajednica, okruženje gdje su digitalni građani često ujedno i potrošači. Osviještenost o posljedicama komercijalnih mrežnih stranica jedna je od kompetencija koje pojedinci trebaju steći kako bi postali i ostali suvereni digitalni građani.

Razvoj kompetencija digitalnog građanstva u 10 digitalnih domena

■ Za razvoj učinkovite prakse vezane za digitalno građanstvo ključnih je pet dionika. Prikazani su (na Slici 2 dolje) kao stupovi građevine slične hramu. Dok su kompetencije za demokratsku kulturu temelj digitalnog građanstva, cijela struktura njegova razvoja oslanja se na tih pet stupova. Mjere i vrednovanje predstavljaju dva okvirna stupa tog modela. Zahvaljujući mjerama i dobroj praksi vidljiv je napredak u obrazovnom procesu, a to je moguće analizirati i u konačnici primjenjivati isključivo služeći se učinkovitom metodologijom praćenja i vrednovanja.

Između tih okvirnih stupova nalaze se dionici – od nastavnika i učenika do tvoraca sadržaja i politika – i dostupni resursi te postojeća infrastruktura koji imaju jako važnu ulogu u ostvarivanju uspjeha. U središtu modela nalaze se strategije za provođenje prakse, s ciljem osposobljavanja učenika svih uzrasta za razvoj svojeg punog potencijala te kako bi postali aktivni građani u današnjem i budućem demokratskom društvu.

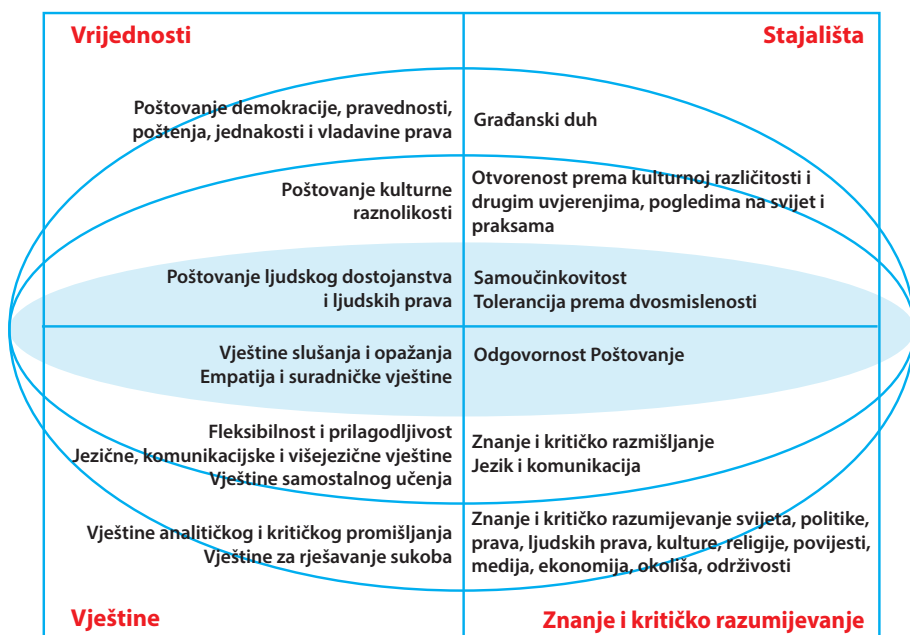
Slika 2: Model Vijeća Europe za razvoj digitalnih kompetencija



Cjeloživotni put prema digitalnom građanstvu

Razvijajući temeljne kompetencije poput slušanja, zapažanja i poštovanja ljudskog dostojanstva i ljudskih prava učimo poštovati kulturne raznolikosti i razvijati kritičko razumijevanje jezika i komunikacije, a to je posredni faktor (prikazan na Slici 3 dolje). Cilj je obrazovanja za digitalno građanstvo omogućiti svakom pojedincu da razvije široki raspon kompetencija.

Slika 3: Spiralna progresija izgradnje kompetencija od najranijeg djetinjstva



ŽIVJETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

Prema prijašnjoj definiciji, digitalni je građanin osoba koja aktivno, odgovorno i trajno sudjeluje u životu (*online*) zajednice. Takav angažman ovisi o kontekstualnim, informacijskim i organizacijskim mjerilima, a to su vodeća načela koja podupiru društveni i obrazovni napredak prema digitalnom građanstvu. Taj napredak olakšat će ili ometati razina uključenosti mnogih dionika, od obitelji i lokalnih *online* i *offline* zajednica, do nastavnika, škola, donositelja odluka i same industrije koja pruža internetske usluge i *online* alate i platforme.

Tablica 1: Dionici i utjecaj na mjere i praksu

Dionici	Utjecaj na mjere i praksu
Učenici/studenti	<ul style="list-style-type: none"> ▶ obrazovanje i zaštita ▶ organizacija stvarnog sudjelovanja ▶ razvoj osnaživanja kompetencija
Roditelji	<ul style="list-style-type: none"> ▶ uključuju se u internetske i građanske rasprave ▶ pomažu djeci uravnotežiti društvene i interpersonalne implikacije uporabe online tehnologija ▶ redovito komuniciraju sa svojom djecom i školama kako bi pomogli u razvoju vještina uključenih i informiranih digitalnih građana

Dionici	Utjecaj na mjere i praksu
Nastavnici	<ul style="list-style-type: none"> ▶ proširuju svoje znanje i prakse poučavanja usporedo s interaktivnim alatima kojima se služe učenici ▶ razvijaju vještine potrebne za primjenu i procjenu kompetencija demokratske kulture (CDC-ova) ▶ promišljaju ulogu nastavnika u digitalnom dobu
Uprave škola	<ul style="list-style-type: none"> ▶ uzimaju u obzir sve mogućnosti najboljih praksi vezanih za internetske politike ▶ uključuju roditelje, nastavnike, učenike, administratore i članove školskih odbora i upravnih tijela u procese donošenja odluka za sigurnu, zakonsku i etičku uporabu digitalnih informacija i tehnologije u školskom okruženju
Predstavnic visokog i višeg školstva	<ul style="list-style-type: none"> ▶ stvaraju resurse i provode istraživanja iz pedagogije i didaktike na području digitalnog građanstva ▶ gdje je moguće, lokalno razvijaju resurse kako bi osigurali što veći angažman i primjenu
Predstavnic privatnog sektora	<ul style="list-style-type: none"> ▶ sudjeluju u novim područjima suradnje višedioničkim pristupom ili uporabom različitih medija, koji se odnose na osnaživanje korisnika i zaštitu maloljetnika ▶ podupiru višedionički pristup s dijeljenom odgovornošću kako bi stvorili prikladne uvjete za učinkovito digitalno građanstvo ▶ trebaju znatno revidirati uvjete i odredbe (svojih usluga) tako da budu usmjerene i na djecu kao korisnike te pružiti resurse roditeljima i školama
Predstavnic civilnog sektora	<ul style="list-style-type: none"> ▶ razvijaju sposobnost za davanje novih smjerova u budućoj orijentaciji u obrazovanju za digitalno građanstvo
Lokalne obrazovne zajednice	<ul style="list-style-type: none"> ▶ razvijaju formalne, neformalne i neobvezne sustave obrazovanja koji oblikuju prakse digitalne pismenosti djece ▶ uzimaju u obzir pojavljivanje tzv. <i>civic tech</i>a koji se koristi tehnologijom kako bi se usmjerila na različite aspekte digitalnog građanstva
Regulatorna tijela	<ul style="list-style-type: none"> ▶ određuju da se prava djece poštuju unutar njihovih kompetencija ▶ aktivno potiču obrazovne institucije da obrazuju građane u digitalnom području
Nacionalna / međunarodna upravna tijela	<ul style="list-style-type: none"> ▶ promiču temeljna prava i demokratske vrijednosti višedioničkom strukturom upravljanja

■ Sve su ideje digitalnog građanstva određene i oblikovane pomoću devet dolje navedenih vodećih načela koja mogu poslužiti i kao referentne točke ili mjerila za procjenu napretka. Ona spadaju u tri kategorije: kontekstualna, informacijska i organizacijska načela.

Kontekstualna načela koja se smatraju preduvjetom za digitalno građanstvo

- 1. Pristup je digitalnoj tehnologiji važan.** Bez pristupa digitalnoj tehnologiji sve je teže funkcionirati u suvremenom digitalnom svijetu jer informacijska i komunikacijska tehnologija (IKT) postaje sastavni dio svakodnevnog života. Iako je većini roditelja cilj osigurati digitalne alate kod kuće, važno je umjereno korištenje tehnologije primjereno dobi, a jednakost u mogućnosti pristupa za svu djecu u velikoj mjeri ovisi o osiguranom pristupu tehnologiji u školama.
- 2. Usvojene osnove funkcionalne digitalne pismenosti** drugi su preduvjet bez kojega građani ne mogu pristupiti tehnologiji, čitati, pisati, unositi i učitavati informacije, sudjelovati u ispitivanjima javnog mnijenja ili se izražavati na način koji im omogućava sudjelovanje i komunikaciju u *online* zajednicama. Na tom području izrazito važnu ulogu igra škola. Međutim, tvorci politika ti su koji nastavnicima omogućuju korištenje digitalnih alata i koji vode računa o tome da kurikulum potiče uporabu digitalne tehnologije u nastavi. Njihova je dužnost osigurati dovoljno kvalitetnih resursa za potporu nastavi.
- 3. Sigurna tehnička infrastruktura** predstavlja još jedan preduvjet koji građane svih dobi ohrabruje u stjecanju povjerenja i samopouzdanja kada je riječ o uključivanju u aktivnosti *online* zajednice. Iako zaštita osobnih podataka uvelike ovisi o vlasnicima uređaja ili korisnicima i koordinatorima IKT-a te zaštitnom softveru, dobavljači digitalnih platformi i mobilni operateri dužni su osigurati sigurno digitalno okruženje i pojednostaviti sigurnosne mjere. predstavlja još jedan preduvjet koji građanima svih dobi omogućuje stjecanje dovoljno povjerenja i samopouzdanja kada je riječ o uključivanju u aktivnosti zajednice u online okruženju. Taj treći preduvjet zaokružuje prvu razinu središnjih vodećih načela za digitalno građanstvo. Iako je tradicionalno teret zaštite podataka uz pomoć zaštitne programske podrške i osobne dobre prakse bio na vlasnicima uređaja ili korisnicima i koordinatorima IKT-a, dobavljači platformi i mobilni operateri u konačnici su odgovorni za osiguranje sigurnijih digitalnih okruženja i pojednostavljenje sigurnosnih mjera.

Informacijska načela – tri dodatna načela

- 4. Poznavanje prava i odgovornosti** ključ je aktivnog sudjelovanja digitalnog građanina u *online* zajednici. Odgovoran građanin vrijednosti i stajališta prešutno, ali i vrlo jasno oblikuje kod kuće, u školi te u svim *online* i *offline* okruženjima u kojima sudjeluje, uči i stupa u društvene interakcije. S obzirom na to da je kontekst u kojem se to načelo primjenjuje raznolik, teško je odrediti njegovu učinkovitost.
- 5. Pouzdani izvori informacija** ključni su za pozitivno aktivno sudjelovanje u životu *online* zajednice. Nedostatak pouzdanih izvora informacija može digitalno

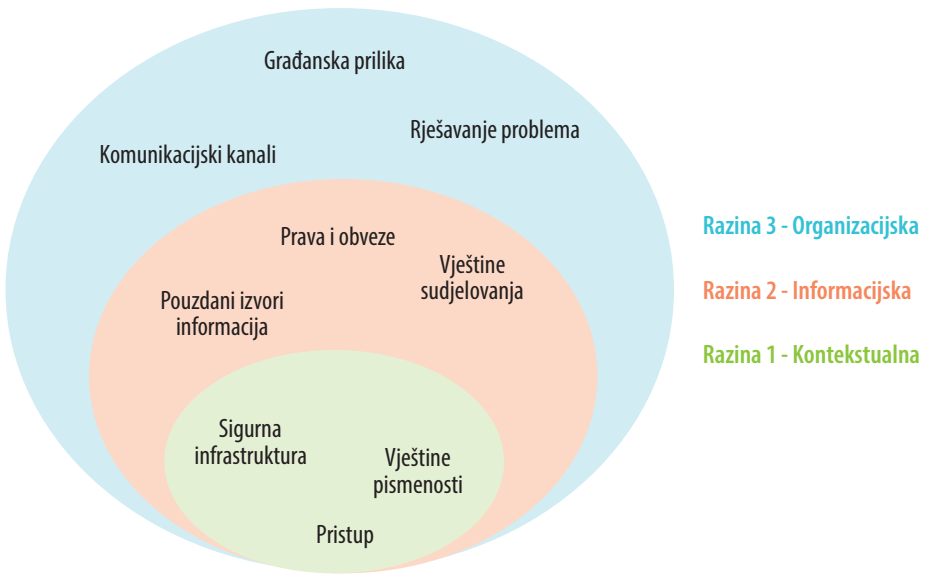
građanstvo dovesti u krajnost, obeshrabriti pojedine građane u sudjelovanju u *online* okruženju, pa čak i onemogućiti pojedince u ostvarivanju njihovih prava digitalnog građanstva. Iako škola i obitelj igraju važnu ulogu u obrazovanju i razvijanju kritičkog mišljenja, digitalne platforme i pružatelji mobilnih usluga dužni su osigurati pouzdane izvore informacija.

- 6. Vještine za sudjelovanje u online okruženju** ovise o nizu kognitivnih i praktičnih vještina čiji razvoj započinje u najranijoj dobi kod kuće te se kasnije nastavlja u školi. Te vještine podrazumijevaju osviještenost o izražavanju u javnom prostoru, empatiju i kulturno ophođenje, a nužne su kako bi se u cijelosti razvili kritičko mišljenje i vještine usmenog i pismenog izražavanja.

Organizacijska načela koja se odnose na model Živjeti digitalno građanstvo na osobnoj i društvenoj razini

- 7. Fleksibilno razmišljanje i rješavanje problema** kognitivne su vještine koje obuhvaćaju sva četiri područja kompetencija za demokratsku kulturu (tzv. CDC leptir). Rješavanje problema podrazumijeva upućenost u problematiku, analizu, sintezu, indukciju i dedukciju, ali ponajviše ovisi o učenju i istraživanju od najranije dobi koje, pomoću raznolikih aktivnosti, potiče djetetov kognitivni razvoj. Osim formalnog i neformalnog obrazovanja, sve veću ulogu imaju dobavljači digitalnih platformi i pružatelji mobilnih usluga, s obzirom na to da digitalni alati iznimno utječu na način obrazovanja.
- 8. Komunikacija**, drugo organizacijsko načelo, odnosi se i na vještine i na alate koji se koriste za interakciju, dijeljenje i primanje informacija. Prije nego što se djeca počnu služiti digitalnim alatima, škola i obitelj od najranije dobi igraju ključnu ulogu u razvijanju empatije, komunikacijskih vještina i svijesti o pravima i odgovornosti te privatnosti i sigurnosti. To znatno utječe na izradu kurikuluma i iziskuje veći napor industrije kada je riječ o suradnji s obrazovnim sektorom, kao i veću razinu opreza prilikom nabave digitalnih alata za mlade korisnike.
- 9. Građanska prilika** zadnje je vodeće načelo koje digitalnim građanima omogućuje razviti vještine i ostvariti vlastita prava i odgovornosti. Građanska prilika osigurava fleksibilan, otvoren, neutralan i siguran okvir unutar kojega korisnici slobodno djeluju i imaju pravo na izražavanje vlastitog mišljenja bez straha od negativnih posljedica.

Slika 4: Devet vodećih načela za digitalno građanstvo



1. DIO BITI ONLINE



Biti online

zraz biti *online* odnosi se na kontekstualne preduvjete za postizanje digitalnog građanstva: pristup digitalnoj tehnologiji, usvojene osnove funkcionalne digitalne pismenosti i sigurnu tehničku infrastrukturu.

Prema podacima za 2017. godinu⁸ danas u Europi 79,6% građana ima stalni pristup internetu, što pokazuje da svaki peti građanin još nije *online*. Uskoro će ta brojka obuhvatiti više od polovice građana u cijelom svijetu, s obzirom na to da je krajem prvog tromjesečja 2017. godine zabilježeno 48% ljudi na svijetu koji se služe internetom. Od svih država članica Vijeća Europe, gotovo ih 20 ne zadovoljava europska mjerila. 2014. godine smatralo se da samo devet država članica Vijeća Europe, koje su članice OECD-a (2016.)⁹, osigurava zadovoljavajuću razinu pristupa digitalnoj tehnologiji u sklopu svojih obrazovnih sustava.

Iako, čini se, nisu dostupni noviji podatci o razini pristupa internetu u školama, koji u najvećoj mogućoj mjeri osigurava jednaka prava za sve učenike, prema njihovoj aktivnosti u *online* okruženju mogli bismo zaključiti da je ona niska. Eurostat u ožujku 2015. godine navodi: „Velika većina mladih koristila je internet kod kuće, oko 50% kod drugih ljudi, a 40% na mjestu obrazovanja.“¹⁰

Kada je riječ o osnovnoj digitalnoj pismenosti, čak je i u Europi prisutan veliki broj djece koji zbog socijalnog statusa, spola ili rasne i nacionalne pripadnosti ne uživaju jednaka prava kao drugi tijekom svog osnovnog obrazovanja. OECD (2016.) procjenjuje da 168.000 petnaestogodišnjaka u Francuskoj nije razvilo osnovna znanja i vještine potrebne za napredovanje u suvremenom društvu, a odrasle osobe u samo sedam europskih zemalja članica OECD-a prelaze prag na ljestvici pismenosti.¹¹

Kulturne i društvene različitosti, koje su prepreka ravnopravnom pristupu i uključenosti te razvoju osnovnih vještina digitalne pismenosti, teško je savladati i nisu uvijek izravno povezane s društveno-ekonomskim statusom. Djeca koja nemaju razvijene digitalne vještine u velikom su raskoraku s onima koji su tehnologiji prekomjerno izloženi od najranijeg djetinjstva i zbog toga izloženi riziku lošeg nadzora i nekontroliranog pristupa tehnologiji koji sprječava njihov tjelesni i društveni razvoj primjeren dobi. To može dovesti i do toga da mala djeca preskoče određene razvojne faze u ranom djetinjstvu i time dugoročno naštetiti svom obrazovnom potencijalu.

Za djecu i ljude svih dobi ključna je ravnoteža između aktivnosti u *online* i *offline* okruženju kako bi razvili empatiju te vještine zapažanja, slušanja i suradnje, što su ključne kompetencije za digitalno građanstvo. Aktivnim građaninom postajemo zahvaljujući znanju i kritičkom razumijevanju sebe, što uključuje i znanje o primjeni tehnologije te osviještenost o utjecaju vlastitih radnji i riječi u digitalnom okruženju.

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

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

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

11. OECD (2016), *op. cit.*



ŠTO KAŽU DJECA

” Djeca i mladi ljudi trebaju biti osnaženi i naučeni da zatraže pomoć i razviju potporu potrebnu da bi postali otporni.

Olivia, 15, Danska



ŠTO KAŽU NASTAVNICI

” Učitelji moraju biti prisutni i aktivni u životima djece od najranije dobi - beba, djece jasličke dobi i male djece - jer će stvaranje čvrstih temelja znatno utjecati na njihovo ponašanje u *online* i *offline* okruženju u kasnijim godinama.

Učiteljica za razvoj u ranom djetinjstvu, Riga



ŠTO KAŽU RODITELJI

” Postoji velika sličnost između građanina u stvarnom svijetu i digitalnog građanina. Neki ljudi koji su aktivni u *online* okruženju zavaravaju se da doprinose zajednici, a često čak i ne izlaze na izbore.

Europska udruga roditelja

” Vjerujem da su potrebna ozbiljna istraživanja kako bi roditelji mogli donijeti odluku o tome koliko vremena njihovo dijete provodi služeći se digitalnim medijima. Važno je brzo reagirati da ne bismo tek za 10 ili 20 godina otkrili kako i u kojoj su mjeri digitalni mediji zakinuli našu djecu.

Roditelj, Francuska

PROVJERNI POPIS INFORMATIVNI LIST 1: PRISTUP I UKLJUČENOST



- ▶ Kakav utjecaj tehnologija ima na društveni pristup i uključenost?
- ▶ Kako možete doprinijeti u područjima za koja mislite da uključenost nije onakva kakva bi trebala biti?
- ▶ Koliko su dobro opremljene naše škole i nastavnici osposobljeni te odgovaraju li nastavni materijali tehnološkom dobu?

PROVJERNI POPIS INFORMATIVNI LIST 2: UČENJE I KREATIVNOST



- ▶ Kako se može njegovati kreativnost kad za ciljeve istraživanja i učenja usmjerene prema učeniku ima malo ili uopće nema mjesta u kurikulumima?
- ▶ Koji je utjecaj prekomjerne uporabe tehnologije u ranoj dobi na razvoj mozga i kreativnosti?

PROVJERNI POPIS INFORMATIVNI LIST 3: MEDIJI I INFORMACIJSKA PISMENOST



- ▶ Kako djeca uče sama obraditi, analizirati i donositi dobre odluke u odnosu na medije i dostupne informacije?
- ▶ Kako medijska i informacijska pismenost doprinosi svim potrebnim vještinama za građane u demokratskom društvu?

DIMENZIJA 1

PRISTUP I UKLJUČENOST

” Pomozi mi da to sam učinim

Maria Montessori



ŠTO BI PRISTUP I UKLJUČENOST TREBALI ZNAČITI ZA DIGITALNOG GRAĐANINA?

— Kako bismo postali digitalnim građaninom, važan je pristup digitalnoj tehnologiji, ali on nipošto nije dovoljan. *Online* okruženje nepregledan je i neograničen prostor koji je na mnogo načina slojevitiji od *offline* okruženja, naročito zbog svoje eksponencijalne moći širenja i prividne anonimnosti koju nam pruža. Zbog toga uključenost u *online* okruženje ne zahtijeva samo tehničke vještine za uspješnu navigaciju bespućima interneta, nego i stečeni osjećaj odgovornosti i poštovanja prema drugima, a to je temeljna vrijednost ljudskog dostojanstva i ljudskih prava.

— Pristup digitalnoj tehnologiji nudi nove kreativne alate i platforme za učenje i komuniciranje u svim oblicima. To uključuje tradicionalna osobna i prijenosna računala, mobilne telefone, tablete, igraće konzole, aplikacije i, u današnje vrijeme, robote, internet stvari i pametne igračke. U *online* zajednici, kao i u svakoj drugoj, jedna je od osnovnih odgovornosti digitalnih građana njegovati otvorenost prema manjinskim skupinama, osobama s posebnim potrebama i onima koji su drugačiji od nas. Međutim, to je tek jedan aspekt uključenosti koji poznajemo.

IĆI PREKO GRANICA

— U današnje vrijeme, četvrt stoljeća nakon pojave interneta, procjenjuje se da četvrtina europskih građana nema pristup digitalnoj tehnologiji. Gledajući globalno, taj se broj povećava na gotovo jedno od dvoje ljudi. U mnogim se zemljama smatra da su škole dužne svim učenicima pružiti jednake prilike i na taj način osigurati da sva djeca ostvare svoj puni potencijal i preuzmu ulogu aktivnih građana u razvijenom digitaliziranom svijetu. 2014. godine OECD napominje da samo jedna od četiriju njegovih država članice osigurava zadovoljavajuću razinu pristupa digitalnoj tehnologiji u sklopu svojih obrazovnih sustava.

— Tehnologija većinom predstavlja tek dodatak predmetnim kurikulumima, a odgoj i obrazovanje za digitalno građanstvo još su slabije zastupljeni u nastavi. Postoje škole koje su se okušale u metodi BYOD (hrv. Donesi svoj vlastiti uređaj). Međutim, to otvara nova pitanja jednakosti i sigurnosti. Iako je uključenost važna, očigledno je da borba protiv zlonamjernog softvera (engl. *malware*) i znatiželjnika (engl. *prying eyes*) predstavlja sve veći izazov (vidi Informativni list 9 *Privatnost i sigurnost*).

— Nedostupnost obrazovanja i nizak socijalni status pokazali su se kao najveća prepreka pristupu i uključenosti u zemljama diljem svijeta. Ipak, pristupačnost i dostupnost tehnologije neprestano se poboljšava te je, kada je riječ o aktivnim korisnicima interneta, 2016. godine došlo do porasta od 21% u odnosu na 2015. godinu¹², a to je zaista mnogo u usporedbi s iznenađujuće malim porastom mobilnih korisnika od samo 5%.

— Napredak je puno sporiji kada je riječ o uključivanju najveće manjinske skupine na svijetu, a to su osobe s invaliditetom. Prema Ujedinjenim narodima 80% osoba iz te skupine živi u zemljama trećeg svijeta. Činjenica je da je tehnologija napredovala

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

u prilagodbi ulaznih i izlaznih uređaja kako bi što više ljudi imalo pristup *online* okruženju, no uključenost ne zahtijeva isključivo uklanjanje fizičkih prepreka. Pristup internetu neće biti moguć za sve skupine dok se tehnologija ne unaprijedi, a naše poimanje različitosti ne razvije dovoljno kako bismo svakom građaninu osigurali jednako učinkovit pristup svakoj dimenziji *online* i *offline* okruženja. Uključenost podrazumijeva sudjelovanje svakog građanina u *online* zajednici, stoga je važno poštovati socijalna, građanska i obrazovna prava svakog pojedinca. Nije ograničena na prevladavanje fizičkog i mentalnog invaliditeta, nego obuhvaća široki raspon raznolikosti, od jezika, kulture, spola, dobi do ostalih aspekata različitosti.

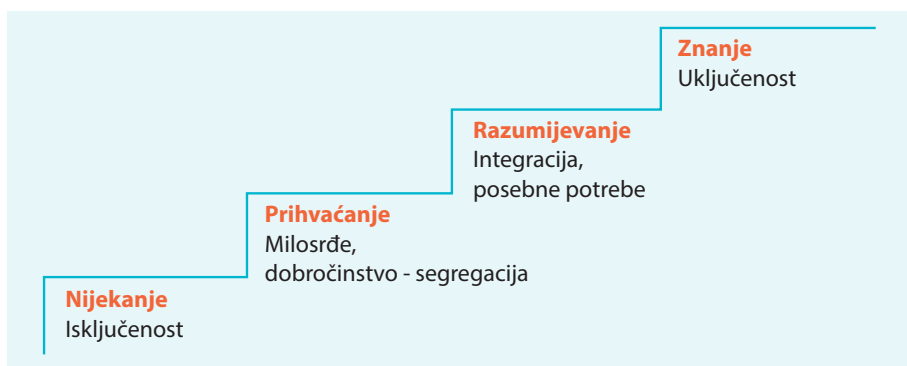


KAKO TO DJELUJE?

■ Pristup i uključenost odnose se na sudjelovanje građana u životu zajednice, u *online* i *offline* okruženju i na aktivnosti koje im omogućuju ostvarivanje punog potencijala u svim životnim domenama. Pristup i uključenost dio su neprekidnog procesa unutar društvenih okvira koji uređuju način na koji ljudi žive i razvijaju se. Taj proces od njih zahtijeva prikupljanje, razvrstavanje i promišljanje informacija te analizu izvora podataka kako bi prepoznali prepreke vlastitoj uključenosti i uključenosti drugih te iskoristili svoju kreativnost i razvili vještine za prevladavanje tih prepreka. Pristup i uključenost, dakle, neprekidan su razvojni proces koji bismo svi trebali usvojiti od najranije dobi.

■ Na društvenoj razini, promicanje uključenosti znači preoblikovanje društvenih i obrazovnih okvira kako bi oni poticali i omogućili razvoj građana. UNESCO-ov program Obrazovanje za sve pruža nam zanimljiv uvid u četiri koraka društvene promjene koji doprinose procesu uključenosti (vidi Sliku 5). Kada je riječ o digitalnom građanstvu, potrebno je ubrzati taj društveni proces. Možete li se sjetiti kako biste doprinijeli razvoju onih područja za koja smatrate da im nedostaje zadovoljavajuća razina uključenosti?

Slika 5: Četiri koraka koja podupiru proces uključenosti¹³



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



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VRIJEDNOST

Internet nudi pristup bogatstvu ideja, resursa, prilika za učenje i usluga za digitalne građane. Obrazovna vrijednost očituje se u tome što korisnici bez pristupa tradicionalnim knjižnicama mogu provoditi *online* istraživanja, a osobe s invaliditetom mogu se znatno uključiti u život u digitalnom okruženju zahvaljujući dodatnim uređajima i softveru koji omogućuju dostupnost informacija i njihovu iskoristivost.

Uključenost zahtijeva kompetencije za digitalno građanstvo koje obuhvaćaju četiri područja: vrijednosti, stajališta, vještine te znanje i kritičko razumijevanje. Kada je riječ o uključenosti u razredu ili opuštenom obiteljskom okruženju, od osobitog su značenja klasične društvene igre i dječja igra jer djeci svih uzrasta pružaju jedinstvenu priliku za izražavanje i isprobavanje već postojećih ideja, i to u sigurnom okruženju koje ih tijekom odrastanja potiče na razvijanje znanja i produbljuje njihovo razumijevanje. To im znatno pomaže u razvoju socijalnih vještina kako bi jednog dana mogli postati ravnopravni članovi društva i uključiti se u veće zajednice poput škole, dječjih igrališta, sportskih klubova i društva općenito.

Slika 6: Podizanje svijesti o uključivim praksama – Glavne kompetencije digitalnog građanstva



Uključenost postaje jedno od ključnih pitanja europske agende, uzevši u obzir rasprave koje se vode o maloljetnim izbjeglicama u Europi i rastuću osviještenost da su djeca i odrasli ljudi s invaliditetom često lišeni prilike za obrazovanje. Naglašava se potreba za pridavanjem važnosti empatiji, društvenom i emocionalnom učenju, suzbijanju vršnjačkog nasilja i sl. u školskim kurikulumima.

Na Informativnom listu 4 *Etika i empatija* naći ćete neke primjere aktivnosti koje djecu potiču na postupni razvoj određenih kompetencija za digitalno građanstvo.



ETIČKA RAZMATRANJA I RIZICI

Postoji pet prepreka¹⁴ koje moramo savladati kako bismo osigurali jednak pristup i uključenost za sve građane kod kuće, u školi i širem društvu.¹⁴

- 1 Glavna su prepreka postojeća stajališta i vrijednosti – na slici 5 (Dimenzija 1) vidljiva su četiri koraka kojima se ostvaruje proces uključenosti.
- 2 Nedostatak razumijevanja – škole su često mikrosvjetovi, odnosno zatvorene zajednice. Kako bi ispunile svoj cilj, a to je obrazovanje mladih građana i njegovanje dubljeg razumijevanja svijeta, one se najprije trebaju njemu otvoriti i odražavati taj svijet u cjelini. Digitalna tehnologija mogla bi se pokazati kao neprocjenjivo sredstvo i glavni pokretač tog procesa.
- 3 Nedostatak potrebnih vještina – digitalna revolucija dovela je i do izopćavanja pojedinaca iz društva. Postoji više načina, od elektroničkog vršnjačkog nasilja i ovisnosti o internetu, do radikalnijih primjera. Nastavnicima i roditeljima, ali i djeci, trebaju se omogućiti pedagoški resursi i alati za suočavanje s tim novim izazovima, u školama, na poslu i drugdje.
- 4 Ograničeni resursi – novi izazovi zahtijevaju nova i često skupa rješenja, ali je troškove moguće i racionalizirati, kao što je naznačeno u četvrtom koraku, na Slici 5 (Dimenzija 1). Ipak, četvrt stoljeća nakon pojave interneta u cjelokupnom društvu čini se da nijedna zemlja nije uvela sustavne promjene koje bi svakom građaninu omogućile razvoj širokog raspona kompetencija za digitalno građanstvo.
- 5 Loša organizacija – postavlja se vječno pitanje: „Što je bilo prije – kokoš ili jaje?“ Sve dok ravnopravan pristup i uključenost ne postanu temeljno pravo svih građana, a ne samo ideal zapisan u međunarodnim ugovorima i konvencijama, naši inženjeri, urbanisti i svi ostali bit će lišeni alata i volje javnosti da se naši društveni i kulturni okviri oblikuju prema konceptu planske uključenosti.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

Izradite matricu uključenosti: S učenicima pregledajte UN-ove *Globalne ciljeve održivog razvoja* (engl. Sustainable Development Goals, SDG-ovi) na www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/.

1. Odredite koji se globalni ciljevi održivog razvoja odnose na pristup i uključenost.
2. Učenici neka u malim grupama izrade *online* provjerni popis / matricu i prikupe informacije o tome koliko su ti ciljevi ostvareni u školi.
3. Podijelite rezultate njihova istraživanja s ostalim razrednim odjelima u školi s naglaskom na utjecaj koji može postići ostvarenje tih ciljeva. To će učenicima naglasiti vrijednost građanstva.

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

■ **Istražujte platforme društvenih medija:** Sa svojim učenicima pogledajte platformu društvenih medija i pronađite temu koja je popularna. Pozovite učenike na raspravu o tome tko ima pristup tim informacijama, a tko nema. Bi li to moglo imati negativan ili pozitivan učinak?

■ **Vodite intervjuje s lokalnim službama kako biste izradili videozapis o uključenosti:** Ideje za rad u učionici, navedene u gore spomenutoj Aktivnosti 1, možete proširiti na lokalnu zajednicu. Nakon rasprave s učenicima:

1. Odredite koja je osoba, služba ili organizacija na razini zajednice odgovorna za područja SDG-ova koja su istraživali vaši učenici;
2. Učenici neka pismom ili e-porukom od pripadnika lokalne zajednice zatraže intervju koji bi se održao u vašoj školi, pomoću VoIP-a (*Voice over Internet Protocol*) ili u uredu predstavnika te zajednice;
3. Pomozite učenicima oblikovati pitanja za intervju na temelju njihovog provjernog popisa / matrice;
4. Prije snimanja intervjuja (mobitelom ili tabletom) s učenicima pripremite zahtjeve za dozvolu koje treba potpisati prije svakog intervjuja.

■ Nastali videozapis može se objaviti na internetu kako bi se u školi ili lokalnoj zajednici povećala osviještenost o poboljšanjima koja je moguće učiniti za promicanje uključenosti.

■ **Istražujte portale s vijestima:** Potaknite učenike na usporedbu naslova iz nekoliko novina. Zatražite ih da prepoznaju ciljanu publiku i izdavača kao i skupine koje nisu uključene, ako ih ima. Imaju li te skupine pristup sadržaju? Jesu li uključene u raspravu? Kako bi se taj propust mogao ispraviti?

■ **Analogno nasuprot digitalnom:** Podijelite učenike u razrednom odjelu u dvije grupe koje trebaju istražiti istu temu. Jedna grupa neka za svoje izvore informacija koristi knjige iz školske knjižnice, a druga isključivo internet i digitalne izvore. Usporedite rezultate i naučene lekcije u provođenju ove vježbe. Na koji je način nedostatak pristupa internetu otežao grupi koja je radila *offline*? Koje su vještine potrebne za pronalazak informacija *online* i *offline*? Postoji li razlika u kvaliteti informacija koje su pronađene u knjigama u odnosu na one koje su pronađene na internetu?



DOBRA PRAKSA/ŽIVJETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ **Vrednovanje inicijativa za uključenost na lokalnoj razini.** Sa svojim učenicima:

1. Izradite popis lokalnih organizacija koje nastoje vašoj zajednici osigurati digitalni pristup i uključenost;
2. Odaberite *online* alat koji će vašim učenicima pomoći pripremiti i provesti dvije ili tri SWOT analize kako bi procijenili na koji bi se način mogao popraviti utjecaj tih organizacija. Mnogi korisni *online* alati dostupni su, primjerice, na www.mind-tools.com/pages/article/newTMC_05.htm;
3. Podijelite rezultate istraživanja s navedenim organizacijama i pribavite njihove dozvole za uporabu nalaza. Ukoliko ne možete dobiti dozvolu, rezultate možete učiniti anonimnima;

4. Podijelite rezultate s drugim školama, stručnjacima ili zajednicama s kojima ste u kontaktu. Vaši rezultati mogli bi potaknuti i neke druge slične projekte.

■ Na taj način kao digitalni građanin igrate važnu ulogu u trajnom procesu vrednovanja koji bi mogao dovesti do bolje zajednice za sve.



DODATNE INFORMACIJE

■ Materijali relevantni za taj Informativni list nalaze se u priručniku Vijeća Europe *Internetska pismenost*: www.coe.int/en/web/children/internet-literacy-handbook. Molimo pogledajte ILH Informativni list 1 *Povezati se*, Informativni list 10 *Potruga za informacijama* i Informativni list 11 *Pronalaženje kvalitetnih informacija na mreži*.

■ Vijeće Europe objavilo je materijale o tome kako mladi gledaju na društvenu uključenost na poveznici: <http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>.

■ UNESCO daje neke zanimljive uvide u pristup i uključenost u dokumentu *Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All* (2005), UNESCO, Pariz. Dostupno na: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

■ Smjernice za pristupačnost mrežnog sadržaja (*The Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG)) dio su niza smjernica za dostupnost mreže koje je objavila inicijativa *Web Accessibility Initiative* (WAI), glavne međunarodne organizacije *World Wide Web Consortium* (W3C) koja se bavi standardizacijom tehnologija korištenih na internetu. Riječ je o nizu smjernica koje konkretno navode kako sadržaj učiniti pristupačnim ponajprije za ljude s invaliditetom, ali i za ostale korisnike. Odnose se na prilično ograničene uređaje poput mobilnih telefona. Smjernice su dostupne na poveznici: www.w3.org/TR/WCAG21/.

■ Konvencija o pravima osoba s invaliditetom određuje što ljudska prava znače u kontekstu invaliditeta. Ona štiti prava i dostojanstvo osoba s invaliditetom. Dostupna je na nekoliko jezika, znakovnom jeziku i u inačici jednostavnoj za čitanje, na poveznici: www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html.

■ Vijeće Europe objavilo je nekoliko publikacija i resursa namijenjenih podizanju svijesti o ljudima s invaliditetom, dostupnih na poveznici: www.coe.int/en/web/disability.

■ Povjerenstvo *Broadband Commission* višesektorska je skupina, osnovana u suradnji s UNESCO-om, za ostvarivanje UN-ovih ciljeva održivog razvoja (SDG-ova) i za uklanjanje dvostrukih standarda koji vode do digitalnog siromaštva. To povjerenstvo razvija dobro prilagođeni kod za zaštitu privatnosti u UK-u. Taj podatkovni kod postaje *online* uslugom koja regulira prisutnost djece u digitalnom okruženju i štiti prava djeteta u skladu s Konvencijom o pravima djeteta Ujedinjenih naroda (UNCRC): www.broadbandcommission.org.

■ *Google for Education* čini skup alata koji nastavnicima omogućavaju učenje na daljinu i pomaganje učenicima, izradom korisničkog računa u Googleovom javnom oblaku. Usluga je dostupna na poveznici: https://edu.google.com/?modal_active=none.

■ Alati za pristupačnost – Googleovi alati koji svakom omogućavaju pristup mreži i uživanje u njoj: <https://translate.google.co.uk/translate?hl=fr&sl=fr&tl=en&u=http%3A%2F%2Fwww.google.com%2Faccessibility%2F>.

DIMENZIJA 2

UČENJE I KREATIVNOST

” Istinski znak inteligencije nije znanje nego mašta

Albert Einstein



ŠTO JE UČENJE U 21. STOLJEĆU?

Iako je internet otvorio nove uzbuđljive mogućnosti za cjeloživotno učenje, također je znatno povećao stopu prometa znanja. Do 1900. godine procijenjeno je da se ljudsko znanje udvostručuje otprilike svako stoljeće (to je poznato kao *krivulja udvostručjenja znanja*, autora Buckminstera Fullera), a danas se ljudsko znanje udvostručuje u prosjeku svakih 13 mjeseci. IBM je tako predvidio da će *Internet of Things* (IoT) u 2020. dovesti do udvostručjenja znanja svakih 12 sati.¹⁵

Ako u školi više nije moguće steći sva znanja koja će nam trebati do kraja života, tada ono kako učite postaje važnije od onoga što učite, tim više što digitalna tehnologija u naš život unosi vrlo nagle promjene. Ona je izmijenila alate i platforme za pristup učenju i znanju, zamijenivši tradicionalan način prenošenja znanja kredom i govorom interaktivnim, informacijskim i komunikacijskim alatima (mrežne stranice, razmjene e-poruka, sobe za razgovor, videokonferencije, webinar, aplikacije, roboti, dronovi, virtualna stvarnost itd.). Tiskane knjige zamjenjuju se e-knjigama, enciklopedije Wikipedijom i slično.

Mobilno učenje, društveni mediji i *online* igranje računalnih igara otimaju učenje i razvoj znanja i određenih vještina iz ruku nastavnika te ga stavljaju u ruke učenika. Mogućnosti učenja na daljinu (primjerice, masovni *online* otvoreni tečajevi, tj. MOOC-ovi) omogućuju građanima da prevladaju nekadašnje socijalne i fizičke prepreke za stjecanje novih profesionalnih kvalifikacija. Zahvaljujući poboljšanom pristupu alatima za učenje (vidi Informativni list 1 *Pristup i uključenost*), u današnje vrijeme samo je 10% svjetskog stanovništva u potpunosti nepismeno, dok je prije pola stoljeća taj postotak iznosio 25%.¹⁶

PREOBLIKOVANJE KURIKULUMA, AŽURIRANJE PRISTUPA UČENJU

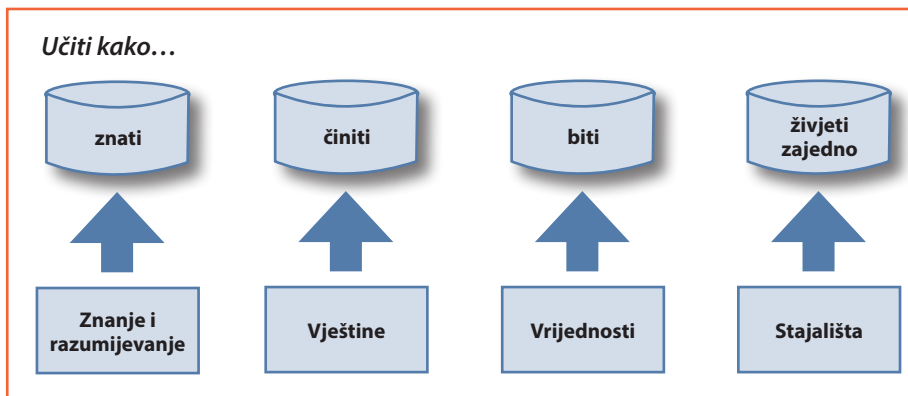
Zbog iznimno velike količine informacija koja neprestano raste, razlučivanje istinitog od neistinitog (vidi Informativni list 3 *Medijska i informacijska pismenost*) postaje sve veći izazov, a nove metode učenja i ubrzani protok informacija iziskuju velike promjene u načinu učenja. 1990. godine bivši je predsjednik Europske komisije Jacques Delors predložio restrukturiranje obrazovanja koje se oslanja na četiri osnovna stupa i priprema mlade ljude za izazove u svijetu koji postaje sve digitalniji. Ta su četiri stupa: učiti znati, učiti činiti, učiti živjeti zajedno i učiti biti.¹⁷ Tu ideju zastupali su i ostali nastavnici prije Delorsa i nakon njega, a internet nudi obilje alata i platformi koje učenje na bilo kojem mjestu i u bilo koje doba čine mogućim. Ti alati obično služe samo kao nadupuna tradicionalnom obrazovnom sustavu, a nisu u njega ugrađeni. Četiri područja kompetencija za demokratsku kulturu (tzv. CDC leptir) Vijeća Europe podupiru četiri stupa (slika 7).

15. Schilling D.R. (2013), *Knowledge Doubling Every 12 Months, Soon to be Every 12 Hours, Industry tap*, dostupno 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), *Learning: the treasure within*, UNESCO, Paris.

Slika 7: Četiri stupa obrazovanja koje podupire model kompetencija digitalnog građanstva



■ Nedavno je Institut za prospektivne tehnološke studije Europske komisije (engl. *Institute for Perspective Technological Studies*, IPTS) predložio da se školski kurikulum, koji treba voditi računa o stvarnim potrebama građana, temelji na pet ključnih konceptata: informiranosti, komunikaciji, kreativnosti, rješavanju problema i odgovornosti. Dok je rasprava o kurikulumu u punom jeku, pojavljuje se novi faktor koji mijenja koncept učenja, a to je tehnologija. Ona je dospjela u ruke naše djece koja, iako se vješto služe internetom već od predškolske dobi, zbog nje preskaču važne razvojne faze, što bi moglo imati negativan utjecaj na njihovo odrastanje.

■ Dok se djeca i mladi suočavaju sa stvarnošću u *online* i *offline* okruženju i dokle god su njihov virtualni i stvarni život tijesno povezani, donoseći u učionicu svoja prijateljstva i sporove nastale na tabletima ili mobilnim telefonima, a svoje strahove i maštanje iz školskog dvorišta noću u svoj krevet, modeli *učiti biti* i *učiti živjeti zajedno* (tj. vrijednosti i stajališta) postaju sve nužniji. Polako spoznajemo da kompetencije emocionalne inteligencije, poput samosvijesti, socijalne svijesti i socijalnih vještina – upravljanja odnosima postaju sastavni dio formalnog obrazovanja. S druge strane uviđamo da djeca koja uče šifrirati bolje razumiju ulogu tehnologije u svom životu, ali i njezina ograničenja. Time šifriranje postaje temeljnom kompetencijom digitalnog građanstva 21. stoljeća.

GDJE SE TU UKLAPA KREATIVNOST?

■ Biti aktivan građanin, bilo u školi, među prijateljima, u *online* i *offline* zajednici znači biti građanin koji sudjeluje, koji je u stanju iznositi ideje, oblikovati mišljenje i kreativno pridonijeti svojim stajalištima bilo kojoj raspravi. To zahtijeva svladavanje niza viših kognitivnih vještina, od analize izvora podataka do razvrstavanja, promišljanja i tumačenja informacija. Sve su to više kognitivne vještine stečene učenjem i iskustvo vođeno istraživanjem, a ne pukim prijenosom informacija, tj. znanja. Te se vještine oslanjaju na određenu razinu kreativnosti koja je ključni faktor za rješavanje problema. Također se oslanjaju na sposobnost mladih da se razumljivo izraze i saslušaju mišljenje drugih.

■ No kako njegovati kreativnost, samoizražavanje i iskustveno učenje u školama koje se oslanjaju na standardni kurikulum, a modeli vrednovanja zahtijevaju od učenika ispunjavanje ciljeva koje im je zadala škola, a ne onih koje su si postavili oni sami? Kreativnost i umjetničko izražavanje oduvijek su bili važni pokretači društvenog napretka. No, kako poticati djecu da vježbaju svoju kreativnost kada im je samo jednim klikom miša ili kratkim potezom po zaslonu mobilnog telefona nadohvat ruke beskonačni izvor cjelodnevnog zabave?



KAKO TO DJELUJE?

■ Učenje i kreativnost međusobno su povezani. Učenje, kao i kreativnost, počinje od toga da učenik prima informacije, ideje, osjeća je i/ili doživljava koje potom obrađuje širim rasponom aktivnosti, od promišljanja do pojedinačnog ili zajedničkog djelovanja. Kako bi se postigao najbolji učinak, učenik mora biti motiviran, a ne ograničen vremenom, prostorom, pritiskom ili strahom. Učenje igrom i iskustvom, koje se temelji na tehnologiji, ispunjava te zahtjeve i može dovesti do kreativnih rješenja. Kada učenici mogu ostvariti svoje trenutne zamisli, postaju motivirani za postavljanje viših ciljeva i određivanje vlastitog obrazovnog puta.

■ Zajednički istraživački centar Europske komisije (engl. *Joint Research Centre, JRC*) opisao je model *učiti znati* kao „sposobnost ustrajanja u učenju i organiziranja vlastitog učenja učinkovitim upravljanjem vremenom i informacijama, pojedinačno i u grupama“¹⁸. Danas i nastavnici i tvorci obrazovnih politika smatraju da je to osnovna vještina potrebna za uspješno sudjelovanje u informacijskom društvu. Taj je model temeljni element izgradnje cjeloživotnog učenja, a određuje ga ponašanje učenika, tj. njihovo sudjelovanje i stav prema učenju koje bi trebalo postati pozitivno iskustvo za svu djecu. Procjena sposobnosti za model *učiti znati* nije jednostavna jer treba voditi računa o kognitivnim, psihološkim i društveno-kulturnim aspektima.



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VRIJEDNOST

■ Učenje predstavlja važan doprinos znanju i kritičkom razumijevanju svijeta. Kad se djeca suoče s uspjehom i/ili neuspjehom prilikom učenja u prijateljskom okruženju koje im pruža potporu, sposobna su bolje razumjeti sebe, svoje kvalitete, ali i vlastita ograničenja. Zajedničko učenje, primjerice planiranje i izgradnja projekata i modela zajedničkim aktivnostima, osobito je važno za najmlađe učenike. Dijeljenjem materijala, razmjenom ideja i posezanjem za opremom kad na njih dođe red, djeca usvajaju demokratske vrijednosti poput pravednosti, poštenja i poštovanja prema drugima i njihovim zamislima.

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

U sve složenijem svijetu naglih promjena kreativnost pomaže građanima prilagoditi se novom okruženju, odgovoriti na novonastale društvene potrebe i pronaći rješenja za mnoge izazove koje tehnologija postavlja. Zato kreativnost stvara radna mjesta pokrećući gospodarski rast i potičući društvo da maksimalno iskoristi svoj ljudski potencijal. Istraživanje temeljeno na Torranceovu testu kreativnog mišljenja, koji je zlatni standard za mjerenje kreativnosti od 60-ih godina 20. stoljeća, upućuje na to da kreativnost u djetinjstvu pokazuje tri puta jaču korelaciju s cjeloživotnim postignućem nego IQ¹⁹ u dječjoj dobi.

Slika 8: Učenje i kreativnost - Središnje kompetencije digitalnog građanstva



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

INFORMATIVNI LIST 2

UČENJE I KREATIVNOST





ETIČKA RAZMATRANJA I RIZICI

Prvih pet godina djetetova života ključno je razdoblje za njegov razvoj. Tada se, zahvaljujući sposobnosti prilagodbe mozga na nova iskustva, određuje njegova struktura i funkcioniranje. Najranije godine života stoga izravno utječu ne samo na način učenja, nego i na socijalno-emocionalnu dobrobit djeteta. U današnje vrijeme kada većina roditelja svoj posao obavlja izvan kuće, odgovarajuća skrb za dijete predstavlja velik izazov za društvo, s obzirom na to da sva djeca trebaju imati jednake prilike za učenje i razvoj vlastite kreativnosti.

Vrlo važno etičko pitanje povezano je s intenzivnim korištenjem tehnologije u ranom djetinjstvu. Ugledni izvori poput OFCOM-a u UK-u ukazuju na to da je većina djece u Europi *online* prije navršene druge godine života, a u UK-u djeca u dobi od 3 do 4 godine dnevno *online* provode 71 minutu. Gledanje videozapisa na YouTubeu postalo je druga omiljena zabava mlađih od 5 godina, a to je dob kada su za oblikovanje djetetovih psihofizičkih i socijalno-emocionalnih sposobnosti ključni tjelesna aktivnost i učenje temeljeno na igri i istraživanju. Kakav utjecaj ima korištenje tehnologije u toj dobi na razvoj mozga i kako roditeljima podići osviještenost o vjerojatnim posljedicama takvog ponašanja na razvoj njihovog djeteta i njegovu kreativnost?

Je li razina opremljenosti naših škola primjerena i prate li nastavnici i nastavni materijali tehnološku revoluciju ovog doba? Otvaraju li nove mogućnosti učenja koje pruža digitalna tehnologija Pandorinu kutiju, s obzirom na to da je naš obrazovni sustav neprilagođen i da se sporo razvija?

Prema Konvenciji o pravima djeteta (UNCRC-u) djeca od najranije dobi imaju temeljno pravo na jednake prilike u obrazovanju koje zadovoljavaju potrebe svakog pojedinca, međutim, to je i dalje veliki etički izazov. Dostupno obrazovanje, u čijem je središtu dijete, ima važnu ulogu u oblikovanju budućnosti svakog građanina te u konačnici i društva.

Kreativna kriza: rezultati ispitivanja u SAD-u i drugdje upućuju na neugodnu činjenicu da su verbalne vještine u društvu sve slabije, ono slabije izražava emocije, nedostaje mu empatija, nije toliko osjetljivo na taktilne i slušne podražaje, nedostaje mu maštovitost i smisao za humor, manje je sposobno vizualizirati ideje, sagledati stvari iz više kutova i povezati naizgled nevažne činjenice, postaje konvencionalnije, nije u mogućnosti sažeti informacije, a i manje je sposobno maštati i biti usmjereno na budućnost.²⁰ Radimo li kao društvo dovoljno na njegovanju kreativnosti i što se može učiniti kako bismo suzbili utjecaj rastućeg kulturnog konzumerizma kada nam je jednim klikom miša dostupno obilje zabave?

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

■ Priroda *online* okruženja koji se temelji na principu *izreži-zalijepi-otisni-učitaj* (*cut-paste-copy-download*) može ugroziti autorska prava te je stoga važno o tim problemima razgovarati s djecom svih uzrasta. Kako bi se korisnicima omogućili novi načini za potporu njihovim omiljenim autorima, umjesto isključivog oslanjanja na postojeće modele autorskih prava treba istražiti i nove poslovne modele koji se temelje na licenciranju/otvorenim izvorima i koji su podržani, izravnim ili dobrotvornim priložima, masovnim financiranjem (*crowdfunding*), *online* platformi za donacije ili umjetničkih i digitalnih sadržaja pokrenutih *blockchain* tehnologijom.



DEJE ZA RAD U UČIONICI

■ *Imagination.org* novija je inicijativa, nadahnuta devetogodišnjakom koji je u očevoj garaži u Americi izradio arkadnu igru od kartonskih kutija. Njegovu priču i ostale priče pobjednika natjecanja *Inventor's Challenge* možemo pronaći u godišnjem izvješću (<http://imagination.org/inventors-challenge/>). One nude mnoštvo ideja koje mogu potaknuti djecu na izrađivanje vlastite arkadne igre od kartona ili neke druge konstrukcije. Škole diljem svijeta mogu napraviti vlastiti kreativni kutak koji vode volonteri, a učenici mogu i neovisno o tome vlastitim inovacijama razvijati svoje kreativne vještine.

■ *The Web We Want* (dostupno na desetak jezika na poveznici www.webwewant.eu) obuhvaća niz aktivnosti koje su osmislili tinejdžeri, a oslanjaju se na priručnik za učitelje koji olakšava da se taj projekt uklopi u kurikulum:

- ▶ U poglavlju 2.2. opisane su aktivnosti koje se odvijaju u razrednom odjelu, u manjoj skupini i individualne aktivnosti u kreativnom *online* novinarstvu.
- ▶ U poglavlju 6 *Umjetnik u vama* približe se opisuje autorsko pravo, a uključen je i provjerni popis kako bi tinejdžeri mogli vrednovati svoje aktivnosti u *online* okruženju.

■ Podučavanje dvogodišnjaka i trogodišnjaka (<https://teaching2and3yearolds.com/activities/>) nudi kreativne ideje i aktivnosti za osnovnoškolce i srednjoškolce te obuhvaća cijeli niz predmeta i područja, od matematike do likovne kulture i umjetnosti, od kuhanja do glazbe. Možemo pronaći i neke zanimljive i korisne savjete za organiziranje rada u učionici i igraonici te upute za promicanje učenja koje se oslanjaju na samostalno istraživanje.

■ Pozovite učenike da naprave kratak istraživački projekt *Kreativnost danas i jučer*. Zatražite od njih neka usporede dnevničke zapise djece iz pedesetih i šezdesetih godina 20. stoljeća s današnjim dječjim *online* blogovima ili vlogovima. Mogu li uočiti razlike? Je li prisutan isti osjećaj za kreativnost? Mijenja li se kreativnost zbog medija koje koristimo ili zbog doba u kojem živimo?



DOBRA PRAKSA/ŽIVJETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Povezivanje učenja s građanstvom – dajte svojim učenicima popis velikih mislilaca koji su kombinirali obrazovanje i građanstvo: primjerice Aristotel, Sokrat, Rousseau, Leonardo da Vinci, Einstein, Gandhi i Sugata Mitra, iako će tinejdžeri brzo sastaviti i vlastiti popis. Zamolite ih da istraže te mislioe i da pronađu veze između obrazovanja i građanstva. Potaknite ih da od tih spoznaja sastave kviz koji mogu podijeliti *online* s drugim učenicima u školi ili široj zajednici.

■ Podijelite svojim učenicima leptir kompetencija Vijeća Europe (nalazi se u uvodu ovog priručnika). Zatražite od njih da se koriste modelom od četiri područja kompetencija kako bi izradili i predstavili svoj projekt o kompetencijama digitalnog građanstva nekog istaknutog mislioca u određenom povijesnom razdoblju.

■ Povremeno sa svojim učenicima zapodjenite raspravu o temama koje oni uzimaju zdravo za gotovo, primjerice: „Kada bi se ukinule sve škole, gdje biste se školovali?“ To neće samo rasplamsati njihovu maštu, nego će ih navesti da ozbiljno razmisle o svrsi i vrijednosti tradicije i nacionalnih institucija.

■ Upitajte učenike jesu li igrali kakvu *online* igru poput *Minecrafta* u kojoj igrači stvaraju svoj vlastiti svijet u kojem žive. Zatražite od njih da prepoznaju sva različita pravila kojih se igrači moraju pridržavati kako bi živjeli u tom *online* svijetu. Razmotrite vrste alata kojima se igrači koriste i utvrdite susreću li se u tom svijetu igara s različitim temama. Zatim razmislite o tome u kojoj mjeri igrači moraju biti kreativni da bi opstali u tom svijetu i na koji način kreativnost unapređuje *online* svijet i svijet igara.



DODATNE INFORMACIJE

■ Vijeće Europe objavilo je materijale koji su relevantni za ovaj Informativni list u priručniku *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Informativni list 12 *Učenje na daljinu i MOOC-ovi*, Informativni list 14 *Videozapisi, glazba i slike na internetu*, Informativni list 15 *Kreativnost*, Informativni list 16 *Igre*, Informativni list 24 *Umjetna inteligencija, automatizacija i ometajuće tehnologije* te Informativni list 25 *Virtualna i proširena stvarnost*.

■ Pogledajte sveobuhvatan popis razvojnih faza djeteta i elemenata koji utječu na učenje i kreativnost na globalnoj internetskoj stranici *Facts for Life* koju podržavaju i vodeće svjetske institucije, uključujući UNICEF, UNDP, WHO i Svjetsku banku: www.factsforlifeglobal.org/03/development.html.

■ Grupa *Hodder Education* na internetskoj stranici www.hoddereducation.co.uk istražuje zanimljiva stajališta o različitim vrstama učenja (npr. *obrnuo učenje*), kao i alate za učenje i platforme za sve predmete na različitim razinama obrazovanja.

■ Khanova akademija (www.khanacademy.org) registriranim korisnicima nudi besplatne *online* module za široki spektar različitih predmeta. Učenici mogu pratiti svoj napredak u svakom modulu, a biraju ih prema vlastitim željama kako bi stvorili tečaj koji najviše odgovara njihovim potrebama.

■ Publikacija Europske komisije *The European Digital Competence Framework for Citizens* (<http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en>) pobliže objašnjava pet kurikularnih područja koje je iznio IPTS, a sadrži i opći pregled njihova provođenja u cijeloj EU.

■ *Global Citizenship Education – Preparing learners for the challenges of the 21st century* objašnjava pristup UNESCO-a digitalnom građanstvu (<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227729e.pdf>), dok publikacija *Global Citizenship Education – Topics and learning objectives* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e.pdf>) nudi detaljan pregled razina postignuća od K1 do K12.

■ Metoda *Tinkering Labs* (<http://aim.gov.in/atal-tinkering-labs.php>) provodi se u školama u Indiji kako bi se djeci pružila prilika za igranje. Osim što je poboljšala dječju kreativnost, mentori koji se njome bave imaju jednu od ključnih uloga u obrazovanju djece. *Inovacijski laboratoriji* postavljaju se u autobus, a jedan takav laboratorij može opslužiti 32 škole.

■ Organizacija *The Consortium for School Networking* izradila je alat za digitalnu dostupnost (*Digital Accessibility Toolkit*) u suradnji s Centrom za tehnologiju i invaliditet (*Center on Technology and Disability*) kako bi pružila potporu školama u primjeni tehnologije i inovacija: <https://cosn.org/digitalaccessibility>.

■ Google Arts & Culture pruža *online* pristup kulturnoj baštini iz cijelog svijeta. Korisnici mogu obići i istražiti neke od najpoznatijih svjetskih muzeja te razgledavati slike Vincenta van Gogha i ostalih velikih majstora sve do najmanjeg poteza kistom: <https://artsandculture.google.com/>.

■ *Expeditions* je naziv nastavnog alata koji nas vodi u virtualnu stvarnost. Korisnici mogu plivati s morskim psima, otputovati u svemir, posjetiti muzej i mnogo toga drugoga, a da pritom ostanu u svojoj učionici. Na raspolaganju im je gotovo 500 ekspedicija, a još je više njih u fazi razvoja na: <https://edu.google.com/expeditions/#about>.

KAKO SE DANAS DEFINIRA MEDIJSKA I INFORMACIJSKA PISMENOST?

— Kao i pojam digitalnog građanstva, tako se i pojam medijske i informacijske pismenosti objašnjava na više različitih načina. Neovisno o tome koristimo li se izrazom digitalna medijska pismenost, informacijska pismenost, internetska pismenost ili nekim drugim, glavna ideja pismenosti podrazumijeva sposobnost smislene uporabe medija i informacijskih kanala.

— Mediji, informacijski kanali i sveprisutnost interneta mogu ostaviti dojam da je digitalno doba pretvorilo sve nas u korisnike medija i da je digitalna stvarnost svugdje oko nas, pa tako i u školama. Taj je dojam varljiv. Štoviše, škole su važna iznimka. Upravo je u školi od presudne važnosti građane osposobiti za razumijevanje, kritiziranje i stvaranje informacija. Ondje digitalni građani razvijaju i njeguju kritičko mišljenje koje im omogućuje smislenu sudjelovanje u zajednici.

— Medijska i informacijska pismenost ambiciozan je cilj u 21. stoljeću zbog izazova koji se tiču podučavanja korisnika da razvijaju kritičko mišljenje, promišljaju i koriste čitavi niz dostupnih medija. Medijska pismenost korisnika nije nužna samo kada je riječ o tradicionalnim medijima, već i kada je riječ o obilju novih tehnologija koje su dostupne i razvoju aplikacija koje omogućuju potpuno nove načine prijenosa informacija.

— Bez medijske i informacijske pismenosti, za različite vrste medija koji su danas dostupni, naša se djeca ne mogu ponašati kao odgovorni građani, digitalni ili neki drugi, a mi još uvijek nemamo odgovor na pitanje tko će ih tome naučiti.

— Općenito govoreći, ako su škole mjesto gdje djeca razvijaju kritičko mišljenje te sposobnost analize i prosuđivanja, nije li onda logično da medijska i informacijska pismenost postanu temelj kurikuluma?

KOJE SU NEKE OD DIMENZIJA MEDIJSKE I INFORMACIJSKE PISMENOSTI?

— Medijska i informacijska pismenost (engl. *Media and information literacy*, MIL) krovni je pojam koji obuhvaća tri jasno razlučene dimenzije: informacijsku pismenost, medijsku pismenost i digitalnu pismenost (IKT). Kako naglašava UNESCO, medijska i informacijska pismenost povezuje različite aktere, među kojima su pojedinci, zajednice i narodi, a svi oni doprinose informacijskom društvu.

— Medijska i informacijska pismenost nije samo krovni pojam, već ona obuhvaća čitav niz kompetencija koje se moraju učinkovito koristiti kako bi se kritički vrednovali različiti aspekti medijske i informacijske pismenosti.

ŠTO ĆE MEDIJSKA I INFORMACIJSKA PISMENOST ZNAČITI NAŠOJ DJECI?

— Danas su djeca i mladi osobito dovtljivi kada je riječ o pronalaženju i korištenju medija za zabavu i rekreaciju. Međutim, koliko njih može koristiti te iste uređaje za pronalaženje smislenih odgovora, provođenje istraživanja koja se temelje na dokazima, pokretanje rasprave ili praćenje vijesti?

— Djeca i mladi suočeni su sa svim vrstama sadržaja i oni bi trebali, odnosno morali moći razlučiti između onoga što je vrijedno, a što nije i između stvarnoga i

nestvarnoga. Taj proces razlučivanja ide korak dalje od pukog otkrivanja lažnih vijesti i odnosi se na njihovu sposobnost obrade i tumačenja informacija.

U tijeku je istraživanje u kojem se ispituje obrazovni potencijal postojećih i novih komunikacijskih tehnologija, a odnosi se na djecu u dobi od 0 do 8 godina. Projekt *DigiLitEY* polazi od pretpostavke da „najranije godine života predstavljaju ključni temelj za cjeloživotno opismenjavanje, te je stoga važno osigurati razvoj politike i prakse ranog obrazovanja u (svim) zemljama kako bi naši najmlađi građani stekli vještine i znanje koji su im potrebni u doba digitalne kulture“. Inicijative poput projekta *DigiLitEY* i projekta Zajedničkog istraživačkog centra (engl. *Joint Research Commission*) o digitalnoj tehnologiji i djeci u dobi od 0 do 8 godina trebali bi u bliskoj budućnosti omogućiti donošenje zanimljivih zaključaka i utvrđivanje smjernica za medijsku i informacijsku pismenost.

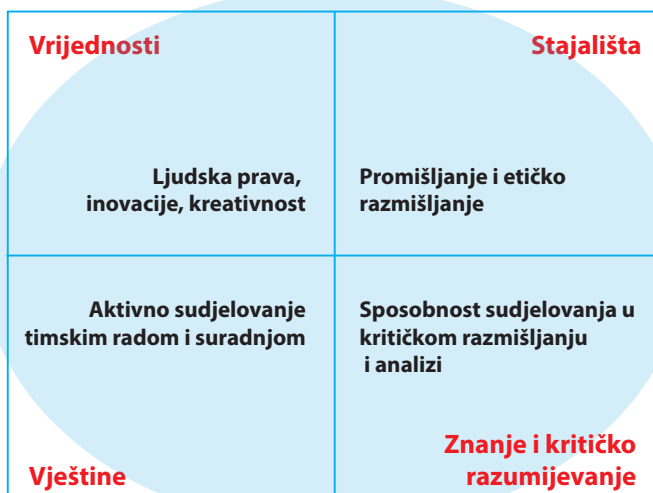
Bilo da djeca igraju *online* igre ili neprestano gledaju videozapise, jako je važno da shvate što je važno za određeni medij i koje su moguće posljedice ako se njime služe. Trebali bi moći samostalno obraditi informacije, analizirati ih i donijeti ispravne odluke, a medijska i informacijska pismenost mogu im pomoći u razvijanju tih vještina.

NERAZLIKOVANJE MEDIJSKE I INFORMACIJSKE PISMENOSTI I DIGITALNOG GRAĐANSTVA

Često se digitalno građanstvo zamjenjuje s medijskom i informacijskom pismenošću jer je sposobnost kritičke procjene medija i tehnologije te alata i informacija u *online* okruženju jedna od važnih značajki digitalnog građanstva. Medijska i informacijska pismenost (engl. *Media and information literacy*, MIL) odnosi se na način na koji razmišljamo (kritičko mišljenje) o svim medijima oko sebe, a digitalno građanstvo na to kako živimo i kako koristimo tehnologiju koja nas okružuje. Mediji mogu, poput tehnologije, poprimiti mnogo različitih, ali i jedan jedinstveni oblik.

Umjesto da temeljem informacijske i medijske pismenosti smatramo isključivo kognitivne, emocionalne i socijalne kompetencije, uz taj bismo pojam (slika 9) trebali vezati i neke druge kompetencije Vijeća Europe koje se odnose na medije, iz okvira CDC leptira.

Slika 9: Četiri koraka koji podupiru proces uključenosti





KAKO TO DJELUJE?

Medijska i informacijska pismenost okosnica je razumijevanja medija i njihove uloge u društvu. Ona pruža temeljne vještine, neophodne za građane u demokratskom društvu, a potrebne su za kritičko razmišljanje, analizu, samoizražavanje i kreativnost.

Građani mogu pristupiti informacijama u različitim oblicima, mogu ih analizirati i stvarati te se koristiti medijima, od tiskanih izdanja do radioemisija, videozapisa i interneta. Svaki digitalni građanin trebao bi naučiti kako pravilno upotrebljavati tražilice. Kada to svlada, treba primijeniti transversalne vještine poput kritičkog razmišljanja, time što će tragati za drugačijim izvorima i usporediti ih s prijašnjima. Sposobnost kritičke analize, razvrstavanja i razlučivanja bitnih informacija od nebitnih može digitalnim građanima pomoći u stjecanju znanja o širokom spektru tema.



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VRIJEDNOST

Kritičko mišljenje neprocjenjivo je za građane, a posebno za mlađe učenike koji također trebaju znati rješavati probleme, pronaći informacije, oblikovati mišljenje, vrednovati izvore i još mnogo toga. Uzevši u obzir količinu podataka te istinite i neistinite informacije dostupne na mreži, medijska i informacijska pismenost jedna je ključnih vještina.

Poruka se može proširiti internetom za manje od jednog sata, a lažne informacije ponavljaju se sve dok ljudi ne povjeruju u njihovu istinitost. S obzirom na to da se informacije izrazito brzo šire, građani koji imaju odgovarajuće vještine medijske i informacijske pismenosti lakše će prepoznati istinite informacije i moći će postavljati pitanja te tražiti odgovore u obilju bezvrijednog *online* sadržaja.

Tražilice su drastično izmijenile način na koji ljudi pretražuju sadržaj na mreži, a digitalne vještine trebale bi uključivati i osviještenost o tome da algoritmi pretraživanja nisu uvijek neutralni. Tražilicama se može manipulirati u političke i druge svrhe te bi stoga korisnici trebali razumski pristupati niže rangiranim rezultatima pretrage, kao i onim najviše rangiranim. Kada je riječ o informacijama, a naročito svjetskim vijestima, ključ je u raznovrsnosti. Algoritmi bi trebali biti zadani tako da uvijek prikažu različita stajališta o sličnim događajima.

Napokon, djeca, a i svi ostali građani, mogu biti u zabludi misleći da osim *lažnih* postoje *istinite* vijesti. Čak su i vijesti koje su činjenično točne rezultat uredničkog filtera koji odabire jedno među bezbroj drugih zbivanja u svijetu. Budući da se mediji trude privući čitatelje i gledatelje, vijesti moraju biti dopadljive, senzacionalističke i jednostavne, postupno se pretvarajući u *informacijsku zabavu* (*infotainment*). Umjesto da objavljuju tople ljudske priče o solidarnosti i bratstvu, mediji radije prikazuju razorne nesreće, smrt i nasilje. Pitanja koje se, dakle, postavljaju, a nadilaze činjeničnu točnost glase ovako: „Zašto se mediji usredotočuju na priče o katastrofama? Ima li neke koristi od toga da se ljude drži u neprestanom strahu za život? Kako to utječe na političko mišljenje? Koja se ideološka poruka krije iza činjenično točnih novinskih članaka ili reportaža?“

INFORMATIVNI LIST 3 MEDIJSKA I INFORMA- CIJSKA PISMENOST





ETIČKA RAZMATRANJA I RIZICI

— Ljudi ovisе o informacijama i utvrđeno je da su „našem mozgu potrebne informacije da bi mogao funkcionirati na najbolji mogući način“.²¹ Ako su te informacije lažne ili iskrivljene, one mogu bitno utjecati na način na koji se ponašamo i reagiramo. Poštenje i čestitost svojstveni su etičkim pitanjima u demokratskom društvu, a kritičko mišljenje i vrednovanje u sklopu medijske i informacijske pismenosti mogu smanjiti rizik od širenja lažnih i netočnih informacija.

— Opasnost od lažnih vijesti i od širenja lažnih informacija znatno se povećava kako se širom svijeta povećava pristup informacijama i komunikaciji.

— Time što se usredotočuju na pojavu lažnih vijesti građani mogu postati manje svjesni propagande koja je jednako problematična.

— Sve veći broj ljudi informacije crpi izravno s interneta kao medijskog izvora, a digitalni sadržaji ponekad se šire vrlo brzo bez temeljite provjere činjenica.

— Građani se mogu osloniti na netočne informacije, a to može imati pogubne posljedice na njihovu zajednicu i cjelokupno društvo.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

— Pet zakona medijske i informacijske pismenosti ugledaju se na Pet zakona bibliotekarstva koje je 1931. godine predložio S. R. Ranganathan. UNESCO smatra medijsku i informacijsku pismenost središnjom točkom ljudskih prava, a spomenutih pet zakona služe kao smjernice za medije, informacije i *riznice znanja*.

- ▶ Zatražite od učenika da ispitaju svaki od tih pet zakona i napišu kratke sastavke o svojem životu u *online* okruženju i tim zakonima: <http://bit.ly/2wnA5IV>.atražite
- ▶ Učenici se također mogu upoznati s vizualnim identitetom tih pet zakona i raspraviti u čemu se njihov život i život njihove zajednice preklapa sa zakonima, ima li međusobnih veza i odudaranja: <http://bit.ly/2wsVjot>.

— Zajednice i kampanje u *online* okruženju – uključite svoje učenike u istraživački projekt tako što ćete ih potaknuti na uporabu digitalnih medija za rješavanje pitanja važnih za lokalnu zajednicu ili za državnu politiku. Krajnji cilj za učenike bio bi vođenje kampanje koja utječe na *online* zajednice. Učenike treba potaknuti da protumače to pitanje i svoje razumijevanje problematike te da pomoću digitalnih medija razvijaju sposobnost kreativnog izražavanja.

— Pristup, pretraživanje i kritičko vrednovanje – potaknite učenike da odaberu jednu aktualnu temu i obave istraživanje. Zamolite ih neka koriste različite *online* tražilice, provjere različite izvore te ih potom usporede s tiskanim izvorima. Na kraju neka iznesu sve razlike i nijanse koje su uočili.

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

■ Društveni mediji i istinitost – zatražite od učenika da na društvenim mrežama pretraže profile svojih omiljenih sportaša, glumaca ili glazbenika. Zamolite ih da kritički pristupe raspoloživim informacijama kako bi utvrdili jesu li one istinite, lažne ili pretjerane u marketinške svrhe. Na kraju neka sastave popis od triju natuknica koji će im služiti za provjeru je li ono što čitaju na mreži istina, laž ili vrlo pretjerano.

■ Zamislite da se zabrani korištenje mobitelom na tjedan dana – zatražite od učenika da utvrde kakve bi to posljedice moglo imati na njihovu sposobnost kritičkog vrednovanja svijeta oko sebe bez neposrednog pristupa medijima. Je li ih nedostatak *online* informacija potaknuo na to da ih potraže negdje drugdje? Jesu li zbog toga prestali biti uključeni?

■ Rasizam i nacionalizam – podijelite učenicima dvije verzije članka o nasilju. Jedan od njih neka bude izvorna verzija, u kojoj se obično označava i identificira državljanstvo ili etničko podrijetlo nasilnika, a u drugoj verziji neka naglasak bude na podrijetlu žrtava. Razgovarajte o tome treba li se i zbog čega u članku spominjati etničko ili nacionalno podrijetlo počinitelja nasilja i kakav utjecaj na ljude imaju takve informacije. Nakon rasprave podijelite učenicima sažetak zaključaka do kojih je u svojim istraživanjima došao Martin Daly. On je, naime, utvrdio jasnu vezu između nasilja i socijalne nejednakosti te pokazao da je socijalna nejednakost puno veći uzročnik nasilja od etničkog podrijetla ili nacionalnosti (www.martindaly.ca/killing-the-competition.html).



DOBRA PRAKSA/ŽIVJETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Povezivanje medijske i informacijske pismenosti s digitalnim građanstvom – održavajte zdrav skepticizam prema materijalu koji pronađete na mreži i budite ga spremni kritički vrednovati. Redovito tragajte za različitim mišljenjima i informacijama kako biste izbjegli širenje mitova i nasjedanje na lažne tvrdnje.

■ Centar za medijsku pismenost (engl. *The Center for Media Literacy*) ima praktične resurse za pomoć školama, u razvoju, organiziranju i strukturiranju vježbi na nastavi iz domene medijske pismenosti (www.medialit.org/cml-medialit-kit). Zatražite od svojih učenika da odgovore na neka od sljedećih pitanja koja se odnose na odabrane *online* članke i poruke koje osobno dobivaju kako bi razmislili o medijskoj i informacijskoj pismenosti u svakodnevnom životu.

- ▶ Tko je autor poruke?
- ▶ Koje se metode koriste da bi se privukla moja pažnja?
- ▶ Koji su životni stilovi, vrijednosti i stajališta izneseni, a koji namjerno izostavljeni u toj poruci?
- ▶ Zašto je ta poruka poslana?
- ▶ Mogu li drugi ljudi drugačije od mene shvatiti ovu poruku?

■ Kurikulum medijske i informacijske pismenosti za nastavnike – UNESCO je izradio Kurikulum za nastavnike koji se odnosi na medijsku i informacijsku pismenost (engl. *Media and information literacy, MIL*), a zamišljen je kao alat koji će nastavnicima koji

dolaze iz različitih sredina pružiti osnovne kompetencije (znanje, vještine i stajališta) povezane s medijskom i informacijskom pismenošću. Naglasak je na pedagoškim pristupima koji su potrebni nastavnicima da medijsku i informacijsku pismenost uklope u nastavu. (<http://bit.ly/2NaEW7i>).



DODATNE INFORMACIJE

■ Vijeće Europe objavilo je materijale relevantne za ovaj informativni list u priručniku *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Informativni list 6 *E-pošta i komunikacija*, Informativni list 10 *Traženje informacija*, Informativni list 11 *Pronalaženje kvalitetnih informacija na mreži* i Informativni list 22 *Kako dobiti pomoć*.

■ Zadatak je UNESCO-a sveobuhvatnom strategijom nadahnuti medijski i informacijski pismena društva. UNESCO je objavio ogledni Kurikulum za nastavnike iz područja medijske i informacijske pismenosti (MIL), kao i smjernice za pripremu nacionalne politike i strategije medijske i informacijske pismenosti, pored ostalih međunarodnih projekata: <http://bit.ly/2MQT6gS>.

■ *Media matters in the cultural contradictions of the information society – Towards a human rights-based governance*: <http://bit.ly/2PyfPgw>.

■ Divina Frau-Meigs (2011.), portal *Media Literacy Now* (hrv. *Medijska pismenost danas*) objavio je esej koji potiče na razmišljanje te iznosi argumente o povezanosti medijske i informacijske pismenosti i digitalnog građanstva, dostupno na: <http://bit.ly/2o5p3US>.

■ Zaklada *The Global Digital Citizen Foundation* objavila je priručnik za kritičko razmišljanje koji sadrži igre i aktivnosti za razvoj vještina kritičkog mišljenja, dostupan na poveznici: <http://bit.ly/2BGuVO9>. Te vještine učenicima omogućuju da odu korak dalje od puke informiranosti o temi o kojoj je riječ.

■ UNESCO je izradio komplet za medijsko obrazovanje namijenjen roditeljima, nastavnicima i stručnjacima, a pruža sveobuhvatan pogled na medijsko obrazovanje i uvid u to kako možemo još intenzivnije sudjelovati u političkim i kulturnim zajednicama kojima pripadamo: <http://bit.ly/2P1scRc>.

■ Program *Be Internet Awesome* (hrv. *Budi super na internetu*) uči djecu osnovama o digitalnom građanstvu i sigurnosti kako bi sa sigurnošću mogla istraživati *online* svijet (za uzrast od 9-11 godina).

■ Primjer Googleove suradnje s nacionalnim ministarstvima obrazovanja: www.generazioniconnesse.it/site/it/fake-news/.

2. DIO DOBROBIT *ONLINE*



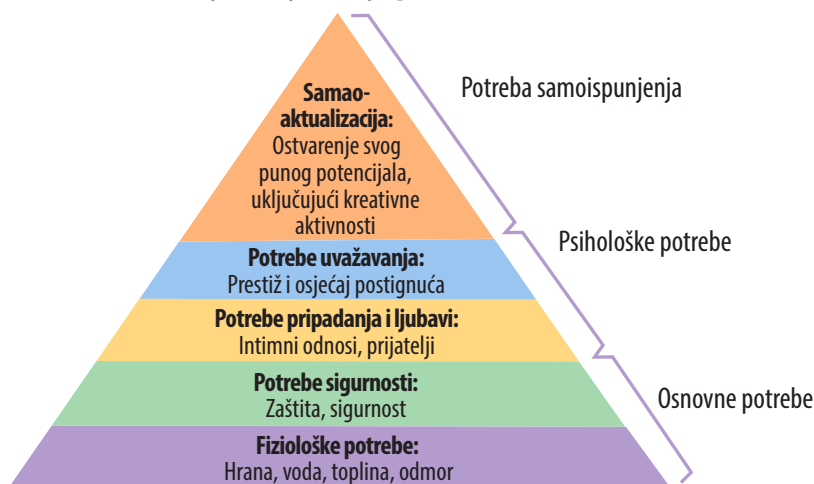
Dobrobit online

■ Dobrobit je opći pojam koji je blisko povezan s građanstvom i odnosi se na našu sposobnost:

- ▶ ostvarivanja našeg punog potencijala;
- ▶ izlaženja na kraj sa stresnim situacijama u našem okruženju;
- ▶ produktivnog i plodnog rada i komuniciranja;
- ▶ pružanja smislenog doprinosa našoj zajednici.

■ Kad dobrobit sagledamo u svjetlu digitalnog građanstva, korisno je da se nastavnici, roditelji i sama djeca pobliže upoznaju s Maslowljevom hijerarhijom potreba.²²

Slika 10: Maslowljeva hijerarhija potreba



■ Taj se prikaz u mnogočemu podudara s okvirom kompetencija za digitalno građanstvo Vijeća Europe jer djeca u razvoju svojih vještina digitalnog građanstva ne mogu prijeći na sljedeću razinu ako nisu usvojila kompetencije s prethodne razine. Osnovne vještine slušanja, zapažanja i surađivanja predstavljaju odskočnu dasku ka kognitivnim vještinama znanja i kritičkog razumijevanja. Zajedničke vrijednosti i stajališta zajednice, poput pravde, poštenja, jednakosti i građanske svijesti omogućuju nam ispunjavanje mnogih preduvjeta za samoaktualizaciju i samoostvarenje.

■ Tehnologiju susrećemo na gotovo svim područjima našeg života, stoga je jako važno da su građani neprestano svjesni izazova i potrebe za uspostavljanjem ravnoteže kako bi se mogli suprotstaviti negativnim aspektima digitalnog okruženja. Zanimljivo je da su neke zemlje koje su izrazito orijentirane na budućnost, poput Kanade, Njemačke i Ujedinjenih Arapskih Emirata, osnovala Ministarstvo sreće jer njihova vlada postupno uviđa da je jedan od najviših prioriteta građana aktivna i pozitivna uključenost u svoje *online* i *offline* zajednice. Ministar iz Mannheima u Njemačkoj ističe:

Uz nadahnjujuće događaje i uzbudljive aktivnosti poput intervencija u javnim prostorima, ulične umjetnosti, radionica u školama i poduzećima, pozivam ljude da se zapitaju što za njih znači voditi dobar život – i aktivno se uključe u stvaranje dobrog života.

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



” Osjećam da je ljudima potrebna sloboda kako bi mogli s drugima podijeliti svoje znanje i mišljenje, bez straha da će im to naštetiti. Svatko bi trebao imati pravo na izražavanje vlastite osobnosti i ne bi ga trebalo ograničavati današnje društvo sklono diskriminaciji.

Katie, 15, Engleska



” Važno je na koji se način digitalno građanstvo i kompetencije usvajaju u svakoj dobi. U ranom djetinjstvu djeca trebaju razviti kompetencije poput građanske svijesti, osporavanja statusa quo i dovođenja u pitanje stvari s kojima se susreću, koje vide ili čuju.

Nastavnik, Riga



” Roditelji, nastavnici, društvo – svi mi koji sudjelujemo u obrazovanju djece moramo udružiti snage i naučiti surađivati. Svi smo mi dio trokuta u čijem se središtu nalaze naša djeca.

Europska udruga roditelja

” Zabrinut sam zbog njihova utjecaja na ljudski kontakt, na razvoj socijalnih vještina, na fizičko i emocionalno zdravlje i zbog nedostatka zanimanja za aktivnosti koje ne uključuju medije, poput sporta, aktivnosti na otvorenom, hobija, klubova, sudjelovanja u lokalnoj zajednici, školskih nastupa i timskog rada. Vjerujem da, ako ih se pravilno koristi, mediji mogu biti koristan alat, no to zahtijeva učenje i pravilno upravljanje njima.

Roditelj, Francuska

PROVJERNI POPIS INFORMATIVNI LIST 4: ETIKA I EMPATIJA



- ▶ Kakav je odnos između etike i empatije?
- ▶ Kakvu ulogu može imati empatija u izgradnji mira i posredovanju?
- ▶ Kakvu ulogu može imati etika u digitalnom građanstvu?

PROVJERNI POPIS INFORMATIVNI LIST 5: ZDRAVLJE I DOBROBIT



- ▶ Mogu li tehnologija i zdravlje imati koristi jedno od drugoga?
- ▶ Zašto je ključna ravnoteža između tehnologije i dobrobiti?

PROVJERNI POPIS INFORMATIVNI LIST 6: E-PRISUTNOST I KOMUNIKACIJE



- ▶ Kako *Opća uredba o zaštiti podataka EU-a* (GDPR) utječe na e-prisutnost?
- ▶ Koje su posljedice preklapanja komunikacija na društvenim medijima i internetu?
- ▶ Koji su načini na koje djeca mogu stvarati pozitivnu e-prisutnost?

DIMENZIJA 4 ETIKA I EMPATIJA

” Empatija je kisik koji omogućuje život u odnosima pojedinca s ostalim ljudima

Heinz Kohut (1977)



Etika su moralna načela koja upravljaju ljudskim ponašanjem i utječu na način na koji ljudi organiziraju svoje životne aktivnosti. Uvriježeno je mišljenje da se etika temelji na onome što je prihvaćeno kao moralno dobro ili loše u sklopu određenog društva ili skupine, međutim, u digitalnom okruženju ponašanje često nije u skladu s etičkom normom, štoviše, neetično je ponašanje katkada naizgled čak i prihvatljivo. Tipičan je primjer vršnjačko nasilje, kada djeca (i odrasli!) nastoje nadmašiti jedni druge uvredljivim komentarima kako bi dobili priznanje svojih vršnjaka. Dapače, budući da nam svijet digitalne tehnologije u kojemu nema granica omogućuje nesmetano kretanje između jednog društvenog okvira ili zajednice do drugog, ono što je prihvaćeno kao moralno dobro ili loše u jednoj zajednici može se sukobiti s vrijednostima u drugoj zajednici.

■ **Empatija** je sposobnost razumijevanja ili osjećanja onoga što proživljava druga osoba polazeći pritom iz referentnog okvira te druge osobe, tj. sposobnost razumijevanja tuđe perspektive i stvarnosti i „obuvanja tuđih cipela“. Zbog toga što nas vodi do razumijevanja tuđih interesa, potreba i gledišta, empatija je važna odrednica moralnog ponašanja i nužan strukturni element u stvaranju moralnih zajednica. Empatija je pokretač i bit prihvaćanja drugačijih gledišta. Ona predstavlja prizmu kroz koju promatramo neku osobu ili skupinu ljudi i znatno utječe na to kako doživljavamo i razumijemo druge te kako reagiramo na njih i na događaje oko nas. Zahvaljujući empatiji usvajamo etička načela kod kuće i u društvu, a omogućuje nam i postupno stvaranje vlastitog istančanog izbora informacija koje primamo te posljedično donošenje ispravnih odluka i poduzimanje dobrih i smislenih koraka.

■ Empatija i etika u osnovama su modela kompetencija Vijeća Europe jer su utemeljene na razumijevanju vrijednosti ljudskog dostojanstva i ljudskih prava te na poštovanju i osjećaju odgovornosti prema drugima, ali i na čvrstom znanju i kritičkom razumijevanju sebe. Zajedno s vještinama slušanja, zapažanja i suradnje te kompetencije omogućuju osobi sagledati stvarnost s više različitih stajališta i istodobno uzeti u obzir različitost drugih. Daniel Goleman, autor nekoliko knjiga o emocionalnoj inteligenciji, identificira taj proces percepcije i angažmana kao prilagođavanje emocionalnim znakovima.²³ Naglašava važnost obraćanja pozornosti na neverbalnu komunikaciju koja je sredstvo za prepoznavanje tuđih osjećaja i gledišta te važnost pokazivanja aktivnog zanimanja za njihove brige. Prilagoditi se neverbalnoj komunikaciji u *online* okruženju svakako predstavlja puno veći izazov. Nadalje, istraživanja o mozgu i njegovoj sposobnosti prilagodbe na nova iskustva ukazuju na to da neprestani i prekomjerni podražaji, uzrokovani mnoštvom zvukova i brzim slikama kojima nas obasipaju na internetu, utječu na našu sposobnost obrade suptilnijih neverbalnih i drugih znakova i usporavaju razvoj prefrontalnog korteksa koji nam pomaže analizirati moguće posljedice naših postupaka.²⁴

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

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

RAZVIJANJE ETIKE I EMPATIJE TIJEKOM DJETINJSTVA

Etici i empatiji obično nas najprije uče roditelji od kojih usvajamo takav obrazac ponašanja. Što je više njihov način razmišljanja u skladu s prevladavajućom kulturom, tim manje razloga imaju djeca za preispitivanje tih obrazaca. Međutim, kada djeca u jaslicama, vrtiću ili školi dođu u interakciju s drugom djecom koja potječu iz najrazličitijih sredina, brzo se suočavaju i s drugim aspektima stvarnosti. Obrazovne ustanove imaju važnu ulogu u procesu socijalizacije djece jer ih uče različitosti i uključenosti koje djecu obogaćuju i ohrabruju na putu prema aktivnom digitalnom građanstvu.

Etika i empatija postaju dinamične kada ljudi nastoje razumjeti jedni druge i međusobnom interakcijom utjecati na način razmišljanja i razumijevanja onog drugog. Kako djeca postupno proširuju svoj društveni krug i izvore informacija, koji sada uključuju *online* i *offline* prijatelje te alate i platforme društvenih medija, tako se suočavaju sa sve širim rasponom različitih gledišta koja utječu na razvoj njihova osjećaja za etiku i empatiju. Roditelji i nastavnici mogu svojim prijateljskim i nenametljivim usmjeravanjem odigrati temeljnu ulogu u tom procesu sve do rane adolescencije.

Istraživanja provedena tijekom proteklih godina omogućila su nam bolje razumijevanje neuronskih procesa koji utječu na sposobnost ljudskog mozga da shvati i obradi emocije. Empatija se objašnjava aktivacijom zrcalnih neurona koji, poput odraza u ogledalu, određuju i našu sposobnost „čitanja misli“ i razmjene emocija.²⁵ Djeca od najranijeg djetinjstva uče prepoznavati emocionalno stanje drugih interakcijama u obiteljskom krugu te spontano odražavaju ili oponašaju emocionalni odgovor koji u određenoj situaciji ili kontekstu očekuju od drugih. Iako smo još uvijek dosta daleko od pronalaženja prave mjere za empatiju, istraživanja pokazuju da je kod ljudi, koje smatramo iznimno empatičnima,²⁶ zrcalni neuronski sustav u mozgu vrlo aktivan. Istraživanje na tom području pruža nam i dragocjene spoznaje o autizmu.

ZAŠTO SU ETIKA I EMPATIJA VAŽNE U DIGITALNOM GRAĐANSTVU?

Empatija se može koristiti i kao okidač protuetičnog ponašanja. Strah i veliki stres, primjerice, djeluju kao inhibitori hormona oksitocina i smanjuju našu sposobnost za empatiju. To nam objašnjava zbog čega strah i visoka razina stresa kod ljudi obično smanjuju sposobnost učinkovite interakcije s drugima. Prisjetimo se stare izreke: „Strah je otac predrasuda.“ Nedavno održani nacionalni izbori pokazali su kako se empatija može zloupotrijebiti u svrhu poticanja neetičnog ponašanja.

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

26. Indeks intrapersonalne reaktivnosti (*The Interpersonal Reactivity Index, IRI*) jedini je objavljen alat za mjerenje koji uzima u obzir višedimenzionalnu procjenu empatije, a sastoji se od upitnika za samoizvještavanje od 28 stavki, podijeljenih u četiri skale od sedam stavki koje pokrivaju potpodjele afektivne i kognitivne empatije. Davis M. (1983), *Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach* *Journal of Personality and Social Psychology* 44 (1), pp. 113-126. DOI:10.1037/0022-3514.44.1.113.

Kandidati su, naime, iskazali razumijevanje prema rasistima i seksistima, neizravno odobravajući takve oblike netolerancije kako bi dobili podršku glasača. Empatija može biti snažan pokretač poziva na oružje, što može izazvati nasilje, ali ga može i ugušiti. Dok su neke fotografije, poput one koja prikazuje vijetnamsku djevojčicu Kim Phuc, pogođenu napal-bombom 1972. godine, i fotografija izbjeglog sirijskog mališana kojeg je more izbacilo na plažu 2017. godine, doprinijele okončanju rata ili izazivanju bijesa javnosti zbog nečovječnosti, primjer Jamesa Foleyja kojemu su pripadnici ISIS-a odrubili glavu (2014.) uzrokovao je eskalaciju vojnog nasilja.

Istraživanja pokazuju da je otvoren i empatičan dijalog najbolji način za suzbijanje rasnih i drugih predrasuda među ljudima. Empatija ima iznimno važnu ulogu u izgradnji mira i posredovanju jer jača razumijevanje i doprinosi izgladivanju nesporazuma između sukobljenih strana. Kada se empatija uklopi u pedagoške strategije, bilo da je riječ o djeci ili odraslima, ona pomaže svim učenicima nositi se s izazovima i prihvatiti neuspjeh kao sredstvo, a ne kao prepreku učenju, što doprinosi jačanju samopouzdanja i samosvijesti u tom procesu. Empatija također pomaže ljudima da se lakše prilagode novoj sredini ili situaciji jer im pruža alate pomoću kojih lakše procjenjuju okolnosti i druge ljude te se ponašaju tako da budu prihvaćeni u društvu, a istovremeno dosljedni sebi. Empatični ljudi sposobni su živjeti prema vlastitim etičkim standardima, a da pritom ne moraju raditi ono što je za njih neprihvatljivo samo kako bi se uklopili u određenu zajednicu.

U našem društvu koje obiluje tehnologijom djeca su suočena s višestrukim mogućnostima, preprekama i utjecajima koje generacija prije njih nije poznavala. Empatija i etika poslužit će im kao neizostavni moralni kompas za uspješno suočavanje s novom stvarnošću, dajući im alate za borbu s neizbježnim predrasudama i izazovima.



KAKO TO DJELUJE?

Etika se svodi na odnose, na brigu za vlastitu dobrobit i dobrobit ljudi oko nas, na razvijanje svijesti o prihvatljivom i neprihvatljivom ponašanju u društvenim okvirima u kojima se nalazimo. Radi se o dobro informiranoj savjesti i o tome da ostanemo vjerni i dosljedni sebi i onome za što se zalažemo. Etika je dinamičan pojam koji se temelji na cijelom nizu kompetencija u okviru kompetencija Vijeća Europe i razvija se tijekom cijelog života – kako stječemo više iskustva, istražujemo slojevita pitanja i usvajamo širi raspon gledišta.

Na razvoj etike i empatije utječu, od najranijeg djetinjstva nadalje, raznovrsni okolni čimbenici, a osobito stil i praksa odgoja naših roditelja. Smatra se da roditeljska toplina i primjena ili izostanak tjelesnog kažnjavanja imaju poseban značaj²⁷, ali prije svega djecu treba ohrabrivati i usmjeravati kako bi mogla izraziti svoje osjećaje i promotriti te shvatiti gledišta drugih ljudi dok sama istražuju svijet. Roman Krznaric, poznati istraživač koji surađuje s timom *Greater Good* na Sveučilištu Berkeley u

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

SAD-u, smatra kako empatični ljudi imaju šest zajedničkih navika²⁸ i na osnovu toga možemo djeci svih uzrasta pomoći u razvoju empatije i boljem razumijevanju etike. Empatični ljudi:

1. dobri su slušači i promatrači;
2. znatiželjni su prema drugima;
3. tragaju za stvarima koje su im zajedničke s drugima i nemaju predrasude prema drugim ljudima;
4. vole igrati igre i provoditi aktivnosti koje im omogućuju „isprobati“ život drugih ljudi;
5. žele izazvati društvene promjene i pomažu osmisliti zajedničke aktivnosti u kojima svi mogu sudjelovati;
6. koriste se svakom prilikom za razvoj mašte i kreativnosti.



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VRIJEDNOST

Etika i empatija djeluju kao moralni kompas koji usmjerava mlade ljude u njihovim postupcima i raspravama o osobnim i društvenim pitanjima. Budući da pružaju važne referentne točke u svim aspektima ljudskog života, one su važno sredstvo za razvoj samoučinkovitosti te za poštovanje različitosti i otvorenosti prema kulturnoj raznolikosti i drugim svjetonazorima, uvjerenjima i praksama. Kada učenici postanu svjesni važnosti etike u donošenju ispravnih odluka i ako su dovoljno empatični da mogu sagledati probleme iz druge perspektive, oni lakše prihvaćaju različita mišljenja i manje su podložni utjecaju vršnjaka, medija ili trendova. Kada prihvate višestruka stajališta kojima su izloženi, oni uviđaju da je riječ o bogatstvu perspektiva i nemaju potrebu za uvjeravanjem drugih u ispravnost vlastitog mišljenja. Na taj način etika i empatija postaju odskočna daska za razvoj mašte, a njihova je velika vrijednost u tome što mlade ljude uče rješavanju problema i samostalnom učenju.

Sveučilište Stanford u SAD-u nedavno je provelo istraživanje koje naglašava obrazovnu vrijednost empatije i za nastavnike. U tri različita pokusa u kojima je sudjelovalo gotovo 2000 djece različite školske dobi, dokazano je da obrazovanje nastavnika, kojemu je cilj razviti empatiju i isključiti kažnjavanje učenika, može smanjiti stopu izostajanja s nastave za čak 50%.²⁹

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

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

Slika 11: Etika i empatija - Središnje kompetencije digitalnog građanstva



INFORMATIVNI LIST 4

ETIKA I EMPATIJA





ETIČKA RAZMATRANJA I RIZICI

— Škole i nastavnici sa svojim učenicima običavaju izbjegavati rasprave o etici i empatiji jer smatraju da takve teme nisu ono čime bi se primarno trebali baviti, a to može ostaviti trajne posljedice na buduće digitalne građane. Ako uzmemo u obzir, kao što piše u Informativnom listu 2, da je uloga obrazovanja puno veća od akademskih ostvarenja i da ono treba naučiti djecu *biti i živjeti zajedno*, onda je nužno da etika i empatija postanu sastavni element kurikuluma, ali i važna tema za raspravu u obitelji.

— Internet omogućava susrete istomišljenika i može bitno utjecati na etiku time što okuplja ljude koji su ranije skrivali određene vrste društvu neprihvatljivog devijantnog ponašanja. Budući da se takve skupine mogu sastajati i razmjenjivati iskustva, snižavaju se kriteriji etičkog ponašanja, a njihove devijacije mogu postati prihvatljive njima samima jer se ispostavlja da mnogo ljudi prakticira takvo ponašanje. Jedan je od takvih primjera visoko unosno tržište seksualnog zlostavljanja djece, a drugi govor mržnje i radikalizacija. Digitalni građani moraju shvatiti koliko je važno da ostanu dosljedni vlastitoj etici i da su informirani kako ne bi, pod izlikom da „se tako ponašaju i drugi“, snizili kriterije etičkog ponašanja. Ako netko iz radoznalosti pretražuje određene sadržaje, mehanizmi za profiliranje i filtriranje društvenih medija i novinskih portala to brzo detektiraju te mogu navesti mlade ljude na susrete koji ponekad brzo eskaliraju.

— U razgovorima koji se vode u razrednom odjelu i kod kuće potrebno je upozoriti na mnoštvo načina na koje se empatija može zloupotrijebiti za manipuliranje nečijim ponašanjem, za huškanje masa i uvjeravanje ljudi da usvoje vrijednosti koje bi inače smatrali neprihvatljivima.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

— Mywellbeingand yours: Respect...beginswithme (www.schooleducationgateway.eu/en/pub/teacher_academy/teaching_materials/my-well-being-and-yours-respe.htm) najnovije je izdanje publikacije [WebWeWant.eu](http://www.webwewant.eu) koju su tinejdžeri osmislili za svoje vršnjake. Ona nudi čitav niz aktivnosti za učenike od 11 do 17 godina kojima je cilj poticanje mladih na razmišljanje o njihovim interakcijama s drugima. Bavi se temama poput vršnjačkog nasilja, govora mržnje, radikalizacije i razvijanja empatije.

— Moralne igre za nastavu bioetike *Moral Games for Teaching Bioethics* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001627/162737e.pdf>) igrama prikladnih za manje i veće skupine poput razredno odjel suočavaju mlade učenike s društvenim izazovima povezanim s biotehnikom. U uvodnim poglavljima nalazimo informativni pregled obrazovnih ciljeva tih igara i deteljan opis kompetencija koje ih podupiru.

— *PlayDecide* (<https://playdecide.eu/playdecide-kits>) – nakon prijave ključnim riječima *okruženje i tehnologija* pristupate dvjema igrama *Human Enhancement* i *Young People in the Media*. Obje igre potiču mlade ljude (<https://playdecide.eu/get-started>) na istraživanje i raspravu o temama povezanim s etikom, a pritom se

igrajući različite uloge koriste pristupom različitih perspektiva. Internetska stranica *PlayDecide* predlaže igre zasnovane na istom predlošku, a obuhvaća više od 30 tema, od digitalnog novca do kognitivnog pojačavanja.



DOBRA PRAKSA/ŽIVJETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

— Proučite predloške s internetske stranice *PlayDecide* (www.playdecide.eu) i djeci pomognite u osmišljavanju njihove vlastite igre o digitalnom građanstvu. Pomozite im u odabiru tema za *Info* i *Issue Cards*, a zatim razgovarajte o različitim perspektivama koje trebaju obuhvatiti kako bi izradili *Story Cards*. Kada igru završite, možete je podijeliti s drugima na internetskoj stranici *PlayDecide* koja se financira sredstvima Europske unije.

— Dr. Brené Brown u kratkom animiranom videoisječku naglašava da možemo stvarati istinski empatične veze ako smo dovoljno hrabri da se suočimo s vlastitim slabostima: www.youtube.com/watch?v=1Ewvgu369Jw.



DODATNE INFORMACIJE

— Vijeće Europe objavilo je materijale relevantne za ovaj Informativni list u priručniku *Internet literacy handbook*; molimo pogledajte ILH Informativni list 21 *Uznemiravanje u online okruženju: vršnjačko nasilje, uhođenje i trolanje*.

— U knjizi *Empathy: why it matters, and how to get it* autor Roman Krznaric (2015., Random House, UK) naglašava da je empatija ključ za osobnu i političku promjenu te opisuje alate i platforme koji to podržavaju ili sprječavaju, kao i prepreke s kojima se suočava. Nadovezuje se na najnovija istraživanja kao i na inovativan rad koji se na tom području provodi diljem svijeta.

— U knjizi *The Shallows – What the Internet Is Doing to Our Brains* autor Nicholas Carr (2010., W. W. Norton & Co., New York) razmatra dublja etička pitanja naše globalne povezanosti i utjecaj koji ima internet na svaki aspekt našeg života, od načina na koji funkcionira naš mozak do kulturnih i društvenih pitanja. Autor to još detaljnije objašnjava i odgovara na pitanja svojih pratitelja na poveznici: www.youtube.com/watch?v=lt_NwowMTcg.

— U nedavnoj publikaciji Vijeća Europe na zanimljiv su način opisani uzroci, posljedice i načini suočavanja s vršnjačkim nasiljem u *online* i *offline* okruženju. Richardson J., Milovidov M. i Blamire R. (2016.), *Bullying: perspectives, practices and insights*.

— Globalna inicijativa *Youtube Creators for Change* podržava ljude koji se bave složenim društvenim pitanjima i tako svojim pozitivnim primjerom promiču osviještenost, toleranciju i empatiju na svojim YouTube kanalima. Cilj je programa postići veću osviještenost o društvenim pitanjima i pojačati vidljivost pozitivnih uzora koji se njima bave na svojim kanalima na YouTubeu.

— *Digital 5 a Day* – 2017. godine dječji povjerenik za Englesku pokrenuo je kampanju *Digitalnih pet na dan* (www.childrenscommissioner.gov.uk) kojoj je cilj promicanje digitalnog zdravlja i dobrobiti djece i tinejdžera tijekom dugih ljetnih praznika. Pet jednostavnih, dobro opisanih koraka dobra su polazna točka za roditelje i nastavnike koji ih mogu prilagoditi svom kontekstu:

1. Poveži se – mudro, sigurno i ne samo *online*;
2. Budi aktivan;
3. Postani kreativan;
4. Daj nešto drugima;
5. Budi obazriv.



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VRIJEDNOST

— Zdravlje i dobrobit zlatne su niti osobnog razvoja tijekom cijelog života. Kao što pokazuje Maslowljeva hijerarhija potreba koju priznaje većina stručnjaka za diljem svijeta, djeca koja nisu zadovoljila svoje potrebe na nižim razinama piramide neće moći doseći točku samoispunjenja i ostvariti svoj puni potencijal kao aktivni građani u *online* ili *offline* okruženju. Zdravlje i dobrobit ovise o sposobnosti slušanja, zapažanja, suosjećanja i surađivanja, na što pojedinac može i sam utjecati, a takve kompetencije predstavljaju temeljne elemente viših kognitivnih vještina koje podrazumijevaju rješavanje problema i sukoba.

— To, s druge strane, doprinosi sposobnosti čovjeka da razumije i ostvari osnovna prava i da razvije osjećaj za pravdu, poštenje, kulturnu raznolikost te različite svjetonazore i običaje, što je temelj demokracije i pravednosti. Kada je riječ o građanima s negativnim ili ograničenim svjetonazorom koji je uzrokovan nedostatkom dobrobiti, manja je vjerojatnost da će oni moći aktivno doprinositi društvu.

Slika 12: Zdravlje i dobrobit – Središnje kompetencije digitalnog građanstva



DIMENZIJA 5: ZDRAVLJE I DOBROBIT

” Zdravlje je najveće bogatstvo

Vergilije



POGLED IZ PTIČJE PERSPEKTIVE NA ZDRAVLJE I DOBROBIT

Domena zdravlja i dobrobiti obuhvaća opsežne teme i izazove, od prikladne i pravovremene uporabe tehnologije i utjecaja nepouzdanih i iskrivljenih informacija, do načina na koji tehnologija mijenja odnose u obitelji i među građanima u svakodnevnom životu. Radi jasnijeg pregleda ključne aspekte te domene podijelit ćemo u tri različita područja kako bismo predočili utjecaj digitalne tehnologije na sposobnost građana da pozitivno i odgovorno sudjeluju, uče i stvaraju u svojoj zajednici:

1. Socijalno-emocionalni utjecaj koji se ostvaruje ljudskom interakcijom
2. Informacijski aspekti povezani s prikupljanjem i obradom podataka
3. Zdravstveni aspekti koje nalazimo u *online* okruženju, od ergonomije do lažnih medicinskih podataka.

KAKO TEHNOLOGIJA UTJEČE NA LJUDSKU INTERAKCIJU

Online tehnologija znatno je izmijenila način interakcije među ljudima. Iako prisilno hrani naš mozak neprestanom izmjenom slika i zvukova, istovremeno smanjuje ljudsku sposobnost primjećivanja suptilnijih nijansi komunikacije. Neverbalni znakovi poput mimike i govora tijela bitni su aspekti komunikacije koji olakšavaju razumijevanje i smanjuju rizik od nesporazuma. Osim kada je riječ o alatima kao što su platforme za prijenos govora internetskim protokolom (VoIP-ovi koji uključuju i aplikacije za prijenos slike poput Skypea i WhatsAppa)³⁰, veliki dio današnjih interakcija, posebno među tinejdžerima, odnosi se na komunikaciju lišenu tona i mimike, svedenu na emotikone i *emojije*, kratke poruke i kratice.

Emotikoni, primjerice, ne nude puno prostora za otkrivanje značenja ili prepoznavanje komunikacijskih obrazaca, a te su vještine ključne za razvoj kompetencija digitalnog građanstva, poput slušanja, zapažanja i empatije. Nedostatak suptilnijih nijansi u razgovoru može utjecati na nerazumijevanje pa tako neka šala ili nesporazum mogu brzo prerasti u sukob i nasilničko ponašanje jer je djeci puno teže predvidjeti posljedice svojeg ponašanja. To ukazuje na činjenicu koliko je važno njegovati razvoj analitičkog i kritičkog mišljenja.

INFORMACIJSKI IZAZOVI ZA ZDRAVLJE I DOBROBIT

Zasićenost zvukovima i slikama u današnjem svijetu ima i druge posljedice na dobrobit mladih ljudi i djece, posebno kada je riječ o njihovoj sposobnosti obrade informacija. Podaci često dolaze iz nepouzdanih izvora, a povrhn toga korisnike interneta neprestano profiliraju tražilice kako bi filtriranjem uklonili sve informacije koje ne odgovaraju njihovom profilu (vidi Informativni list 9 *Privatnost i sigurnost*). Zbog toga je mladima često uskraćena mogućnost istraživanja pojedinih pitanja iz više perspektiva te se oni mogu brzo polarizirati i zauzeti ekstremna stajališta, što je vidljivo iz porasta govora mržnje, radikalizacije i ponekih stajališta koja su rezultat loše informiranosti.

To pitanje postaje još složenije kada uzmemo u obzir istraživanja koja su pomoću magnetske rezonancije mozga pokazala da čak i umjerena uporaba *online*

30. Poznate i kao *Over-the-top Technologies* ili OTT.

tehnologije može dovesti do usporenog razvoja nekih dijelova mozga, dok se drugi dijelovi mogu čak i prekomjerno razviti. Posljedica toga je nerazvijenost prefrontalnog korteksa koji mladima pomaže analizirati moguće posljedice njihovih postupaka. Odgajatelji u vrtićima i dječji psiholozi također su zabrinuti da *online* tehnologija značajno utječe na razvojne faze u ranom djetinjstvu, što se posebno očituje u poteškoćama s koncentracijom i usporenom razvoju određenih motoričkih vještina.

ERGONOMIJA I ZDRAVLJE

— Pored utjecaja koji na zdravlje i dobrobit imaju vršnjačko nasilje³¹, govor mržnje i radikalizacija, pretjerana uporaba tehnologije može dovesti do čitavog niza fizičkih problema, od nepravilnog držanja i nedostatka vježbanja do poremećene životne ravnoteže. Ti se problemi dodatno pogoršavaju zbog obilja lažnih informacija o zdravlju koje nalazimo na mreži, a zahtijevaju dobro istančane vještine kritičkog mišljenja kako bismo razlučili istinito od neistinitog. Usredotočenost na ljepotu i tijelo u današnje doba *selfieja* i lajkova može navesti mlade ljude da potraže savjete o ishrani koji će na kraju uzrokovati poremećaje u prehrani, poput anoreksije, ili da se pridruže skupinama istomišljenika koji će ih navesti na druge oblike rizičnog ponašanja. Takvi izazovi često ostavljaju trajne posljedice na društveni, profesionalni i emocionalni život ljudi pa samim time i na njihovu ulogu aktivnog građanina.



KAKO TO DJELUJE?

— Ravnoteža je ključna riječ u digitalnoj domeni zdravlja i dobrobiti te zahtijeva kombinaciju čitavog spektra digitalnih kompetencija, od vrijednosti, stajališta i vještina do znanja i kritičkog razumijevanja. Djeca stječu ravnotežu time što uče kako slušati, zapažati, pokazivati empatiju i surađivati. Dobrobit se u velikoj mjeri temelji na tome kako djeca doživljavaju sebe promatrajući se iz perspektive drugih, ali i na njihovoj interakciji s drugima.

— Tijekom proteklih četvrt stoljeća europsko je društvo, kako se čini, priznalo da su zdravlje i dobrobit važni elementi digitalnog građanstva te nastoji u skladu s tim unaprijediti obrazovne sustave. To zahtijeva da se uzmu u obzir socijalni, fizički, kognitivni i psihološki aspekti učenika, a ne samo aspekti koji se odnose na školski uspjeh. Time se naglašava važnost usredotočavanja na pojedinca jednako kao i na skupinu.

— Što je najvažnije, novi obrazovni pristup nastoji djeci pružiti prostor slobode za razvoj njihove sposobnosti slušanja i istraživanja, otkrivanja socijalnih obrazaca i sustavnih pristupa, izgradnje empatije, poštovanja raznolikosti i još mnogo toga. U današnjem društvu često citirana izreka *Mens sana in corpore sano* – „Zdrav duh u zdravom tijelu“ (koju svi pripisuju predsokratskom filozofu Talesu) dobiva novo značenje s obzirom na to da polako shvaćamo važnost postizanja ravnoteže između svojeg života u *online* okruženju, koji je vezan za uređaje, i izazova dobrobiti u društvu.

31. Copeland W. E., Wolke D., Angold A. i Costello E. J. (2013) iznose nalaze o dugoročnim posljedicama nasilničkog ponašanja na zdravlje, bogatstvo i društvo *Adult Psychiatric Outcomes of Bullying and Being Bullied by Peers in Childhood and Adolescence (Bullying and Parasomnias: A Longitudinal Cohort Study)*, *JAMA Psychiatry* 70(4), pp. 419-426.

INFORMATIVNI LIST 5: ZDRAVLJE I DOBROBIT





ETIČKA RAZMATRANJA I RIZICI

— Jedan od najvećih etičkih rizika za zdravlje i dobrobit vjerojatno je povezan s osiromašenim međuljudskim interakcijama i postupnim sužavanjem vidnog polja koje nameću filtri za pretraživanje profiliranjem svojih korisnika. Ta dva faktora jako utječu na otvorenost prema kulturnoj različitosti i sposobnost interakcije s osobama drugačijih uvjerenja i svjetonazora. Radikalizacija može biti jedna od nuspojava, ako mlada osoba nije dovoljno razvila vještine analitičkog i kritičkog razmišljanja.

— Samopoštovanje je još jedan aspekt koji treba uzeti u obzir. Društveni se mediji u velikoj mjeri zasnivaju na snimanju *selfieja* i objavljivanju fotografija koje prikazuju nas i naše aktivnosti, u bilo kojem trenutku i na bilo kojem mjestu. Takav trend šteti poznavanju i razumijevanju samog sebe. Kako bismo zaradili što veći broj lajkova, stvarni život oblikujemo prema vladajućim trendovima i idealima. Time se smanjuje raznolikost i dovodimo se u situaciju u kojoj internet oblikuje društvo, a ne obratno.

— Time što se izražavanje često svodi na 140 jezičnih znakova isprekidanih kraticama, potkopava se i poznavanje i kritičko razumijevanje jezika i višejezičnih vještina. Vrlo nizak postotak sadržaja dostupnih na određenim stranim jezicima dodatno osiromašuje jezične vještine.

— Prekomjerna uporaba *online* tehnologije nauštrb ostalih aktivnosti i društvenih interakcija sa sobom nosi opasnosti povezane s fizičkim i mentalnim zdravljem. Roditeljima i školama moramo skrenuti pozornost na utjecaj *online* tehnologije na različite faze fizičkog i mentalnog razvoja, kao i na gubitak sna koji bi mogle uzrokovati prekomjerne doze plavog svjetla digitalnih ekrana kojemu su djeca izložena.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

— Razvoj društvenih i emocionalnih vještina središnje je pitanje te domene digitalnog građanstva, a na mrežnoj stranici *ENABLE* (<http://enable.eun.org/resources>) možemo pronaći mnoge relevantne aktivnosti koje su namijenjene radu u učionici. Repozitorij *ENABLE* sadrži pripreme za nastavni sat, prezentacije, kvizove i mnoštvo informacija namijenjenih nastavnicima.

— *Classroom.kidshealth.org* nudi obilje materijala za djecu predtinejdžerske i rane tinejdžerske dobi i obuhvaća široki spektar tema, od toga kako funkcionira tijelo do drugih potreba. Uz aktivnosti je priložen i vodič za učitelje.

— Izrada razrednog plana s mrežnim aktivnostima – potaknite djecu na razmišljanje i raspravu o vremenu koje provode na mreži ili učenju ili o društvenoj vrijednosti svojih aktivnosti. Zatražite od njih da nekoliko dana vode dnevnik koliko vremena provode na internetu, a zatim ih podijelite u manje grupe kako biste stvorili zajednički okvir za vođenje zdrave uporabe tehnologije kod kuće i u školi. Postavite ga na vidljivo mjesto u učionici i potaknite djecu da mjesečno provjeravaju koliko dobro slijede vlastita načela.

— *Kiko and the Hand* pomaže djeci u dobi od 3 do 7 godina razumjeti da njihova tijela pripadaju njima, da postoje dobre i loše tajne te dobri i loši dodiri: www.coe.int/en/web/children/kiko-and-the-hand.



DOBRA PRAKSA/ŽIVJETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

— Svakako bismo trebali uzeti u obzir i društvene igre jer su one zabavan i poučan način promicanja dobrobiti u manjem krugu prijatelja i/ili obitelji. One djeci pružaju rijetku priliku za eksperimentiranje sa socijalnim parametrima u okruženju u kojem mogu za vrijeme igre ravnopravno pregovarati s odraslima.

— Skupine za vršnjačku podršku u školama pokazale su se uspješnima u promicanju prijateljskog ozračja u učionici. Projekt ENABLE (<http://enable.eun.org/resources>) nudi sveobuhvatan program za obrazovanje i stalno usmjeravanje vršnjaka koji pružaju podršku, kao i ideje za kampanje i aktivnosti koje se mogu provoditi u razrednom odjelu, školi ili u skupinama mladih.

— Tehnologija i dobrobit trebale bi biti teme koje zanimaju djecu, roditelje i nastavnike. Budući da postoji mnoštvo novih uređaja i da se neprestano pojavljuju novi, sve zanimljiviji, roditelji mogu iskoristiti te nove prilike kako bi saznali kako se njihova djeca osjećaju. Roditelji i nastavnici trebali bi voditi računa o tome da neprimjerena ravnoteža u uporabi interneta, tehnologije i društvenih medija može loše utjecati na zdravlje i dobrobit. Kako bi se dosegla zadovoljavajuća razina dobrobiti, potrebno je uspostaviti primjerenu ravnotežu i određene granice u provođenju vremena *online*.



DODATNE INFORMACIJE

— Vijeće Europe objavilo je materijale relevantne za ovaj Informativni list u priručniku *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Informativni list 21 *Uznemiravanje u online okruženju: vršnjačko nasilje, uhođenje i trolanje*; Informativni list 17 *Digitalno građanstvo*; i Informativni list 18 *Digitalno roditeljstvo: pozitivno i proaktivno*.

— Publikacija *Bullying – perspectives, practices, insights*, koju je objavilo Vijeće Europe 2017. godine, sadrži dokumente o istraživanjima i iskustvima stručnjaka za suzbijanje vršnjačkog nasilja iz desetak različitih zemalja. Prikazano je mnoštvo različitih pristupa koji se uspješno primjenjuju diljem svijeta, uključujući pristupe usredotočene na ranjive skupine koje su češće žrtve nasilja zbog svojih fizičkih ili mentalnih osobina ili zbog obiteljskih okolnosti.

— Pisanje rukom kao put ka zdravlju i dobrobiti? Istraživači u Australiji nedavno su proveli kvantitativne i kvalitativne studije koje pokazuju da pisanje rukom značajno utječe na dobrobit pojedinca. U eksperimentima u kojima je sudjelovalo 2000 ljudi ispostavilo se da oni koji rukom zapisuju svoje bilješke, misli, osjećaje i uspomene, imaju dva i pol puta veće izgleda da se oslobode osjećaja tjeskobe, straha i brige.

■ Studija je također pokazala da rukom pisane bilješke pomažu roditeljima da se bolje povežu sa svojom djecom. Pisanje rukom čini ljude svjesnijima svojih osjećaja i misli, što je vrlo važan čimbenik za održavanje zdravog stanja duha jer pomaže osvijestiti pozitivne aspekte u životu i potiče na razmišljanje. Drugi je pozitivan aspekt taj što sposobnost pisanja rukom današnjim i budućim naraštajima omogućava pristup mnogim povijesnim dokumentima koji su sačuvani u rukopisu.

■ Učinci pisanja rukom na mozak još nisu u potpunosti istraženi tako da je potrebno više studija i istraživanja prije nego što se donese odluka o budućnosti takvog pisanja na nastavi.

■ *Digital Guidelines: Promoting Health Technology Use for Children* sadrži preporuke Američkog udruženja psihologa. Iako su preporuke postale fleksibilnije, ne bi bilo na odmet da roditelji i nastavnici prihvate one koje će na najbolji način funkcionirati u njihovim zajednicama. Dostupno na adresi: www.apa.org/helpcenter/digital-guidelines.aspx.

■ Googleova aplikacija *Family Link in Europe, Middle East and Africa* (EMEA) roditeljima omogućava postavljanje vremenskih ograničenja korištenja *online* tehnologija te praćenje i odobravanje aplikacija kojima se koriste njihova djeca.

DIMENZIJA 6: E-PRISUTNOST I KOMUNIKACIJE

” Ili napišite nešto vrijedno čitanja ili pročitajte nešto vrijedno pisanja

Benjamin Franklin



Budući da je internet sve prisutniji u našim životima, naši *online* identiteti postaju važniji nego ikad prije. Način na koji stupamo u interakciju s drugima može se pozitivno ili negativno odraziti i na nas same i na druge. Biti sposoban stvoriti i održati zdravu e-prisutnost i komunicirati na način koji nam omogućuje odgovorno uključivanje u *online* zajednicu, a da pritom ne povrijedimo prava drugih, ključna su pitanja za e-građanstvo.

— Izvorno je e-prisutnost bila marketinški alat za osobno brendiranje i kombinirani postupak privlačenja prometa i stvaranja trajne pozitivne slike na internetu. Taj je marketinški koncept obuhvaćao znanje o optimizaciji tražilica, virtualnom ugledu, upotrebi društvenih medija itd. Od tada se proširio na osobne i međuljudske osobine koje vode digitalni identitet i s time povezane socijalne i kognitivne kompetencije.

— **E-prisutnost** je način na koji održavate svoju prisutnost *online*, a odnosi se i na razvoj osobnih i međuljudskih kvaliteta koje podupiru digitalne građane u održavanju digitalnog ugleda i digitalnog identiteta. Opseg i kvaliteta e-prisutnosti mogu se pronaći internetskom pretragom pomoću imena ili drugih osobnih informacija. Ovisno o vrsti komunikacije u koju ste stupili, vaša e-prisutnost može biti negativna ili pozitivna, a može se povisiti ili smanjiti ovisno o vašim vještinama izgradnje digitalnog identiteta i društvenim vještinama općenito.

— **Komunikacija** se odnosi na interakcije, ideje, slike, videozapise i informacije koje dijelite i razmjenjujete s drugima u virtualnim društvenim prostorima. Može se odvijati u *offline* i *online* okruženju, a može i prelaziti iz jednog okruženja u drugo. U središtu ovog Informativnog lista bit će *online* komunikacija.

— Kao i e-prisutnost, i *online* komunikacija može biti pozitivne ili negativne prirode, ali ovdje je naglasak na sposobnosti komuniciranja i interakcije s drugima na siguran i odgovoran način. Vještine potrebne za stvaranje pozitivne komunikacije u *online* okruženju povezane su sa socijalnim i kognitivnim kompetencijama osobe koja prenosi poruku. Uzevši u obzir prirodu *online* komunikacije i činjenicu da je vidljiva i da se može dijeliti i postati viralna, ona bi trebala biti korisna za društvo i *online* zajednice kad god je to moguće.

E-PRISUTNOST I KOMUNIKACIJE SE MIJENJU S TEHNOLOGIJOM

— Dok se nova tehnologija, platforme društvenih medija i internet i dalje neprestano unapređuju, e-prisutnost i komunikacije također se mijenjaju i razvijaju. Osobna interakcija licem u lice može se smanjiti u nekim okolnostima, ali kao što mogu potvrditi mnoga poduzeća koja prakticiraju *online* konferencije, mnogi ljudi i dalje se radije odlučuju za komunikaciju uživo kada je riječ o određenim aspektima poslovanja, ali i u privatnom životu.

— Razvojem tehnologije pojavljuju se i drugi oblici komunikacije, kao što su virtualna stvarnost i proširena stvarnost. Virtualna stvarnost nastupa kada korisnici ostvaruju interakciju u digitalnom okruženju na način koji simulira njihovu prisutnost u stvarnoj ili izmišljenoj situaciji, dok u proširenoj stvarnosti slojevi računalno stvorenih pojačanja čine postojeću stvarnost sadržajnijom i omogućuju korisnicima interakciju s njom. Obje stvarnosti mijenjaju način na koji komuniciramo. Iskustvo koje pružaju

virtualna i proširena stvarnost (VR i AR) može se mijenjati tako da svaka osoba ima različito poimanje stvarnosti – to je nova dimenzija komunikacije koja omogućuje individualizirano osobno i društveno iskustvo.

E-PRISUTNOST, ZAŠTITA PODATAKA I PRIVATNOSTI

Svi bi građani trebali znati kako zaštititi svoj mrežni identitet, osobne podatke i zadržati zadovoljavajuću razinu privatnosti. Koristeći se kritičkom prosudbom i jednostavnim istraživanjem, digitalni bi građani trebali biti u mogućnosti mijenjati postavke privatnosti na većini platformi i aplikacija kojima se služe kako bi održali pozitivne mrežne identitete (vidi Informativni list 9, za dodatne informacije o zaštiti svojeg mrežnog identiteta).

Temeljem Opće uredbe o zaštiti podataka, koja je 2018. godine provedena u cijeloj Europskoj uniji, pojedinci bi trebali imati veći nadzor nad svojim podacima i privatnošću te biti u mogućnosti kontrolirati svoju e-prisutnost na način koji smatraju prikladnim.



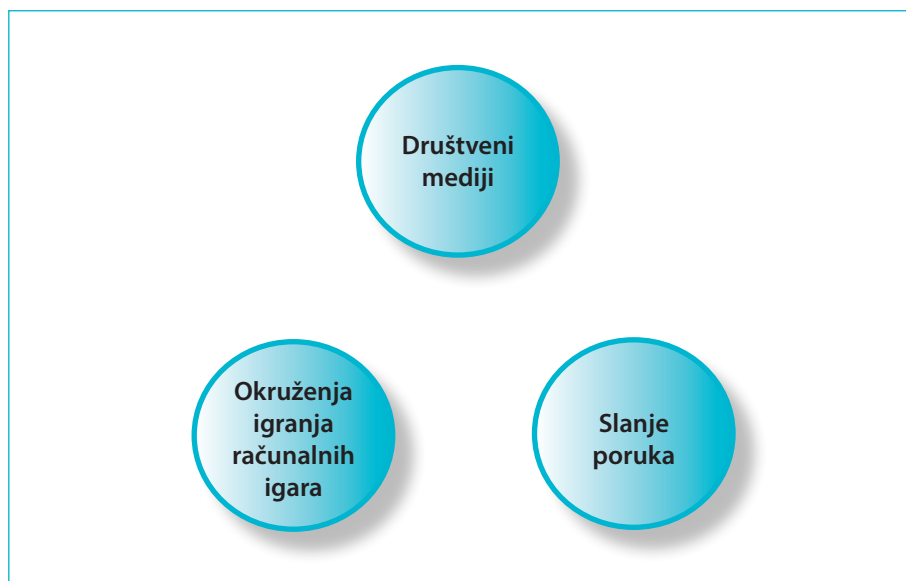
KAKO TO DJELUJE?

E-prisutnost može se uspostaviti izravno ili neizravno. Izravno možete izraditi korisnički račun, prenijeti podatke, slike i informacije. Neizravnu prisutnost stvaraju drugi koji su vas označili na slikama ili preuzeli vaše informacije i podatke ili podatke i informacije o vama. Mnoge *online* platforme obavještavaju vas kad ste označeni na njihovoj platformi te ste u mogućnosti potvrditi ili ukloniti oznaku.

Komunikacijska tehnologija nudi mnoštvo različitih metoda i sredstava za komunikaciju, od jednostavnih do vrlo složenih, a digitalni mediji povećali su naše mogućnosti komunikacije (Slika 13). Komunikacija je otišla mnogo dalje od neposredne interakcije licem u lice u *offline* okruženju i postoji na mnogo načina i u mnogo različitih oblika *online*. Korisnici mogu komunicirati jedan s drugim, jedan s više njih ili više njih s jednim. Metode komunikacije različite su i obuhvaćaju sljedeće:

- ▶ čavrljanje (neformalni izraz za interaktivnu komunikaciju koja se odigrava na kanalu namijenjenom komunikaciji)
- ▶ neposrednu razmjenu poruka (vrsta *online* čavrljanja koje omogućuje slanje tekstualnih poruka u stvarnom vremenu)
- ▶ SMS-ove
- ▶ elektroničku poštu
- ▶ internetsku telefoniju (engl. *Voice over Internet Protocol, VoIP*)
- ▶ društvene mreže
- ▶ podcaste
- ▶ okruženja virtualne i proširene stvarnosti
- ▶ okruženja za igranja računalnih igara.

Slika 13: Načini komuniciranja – E-prisutnost



— Jedan od popularnih trendova odnosi se na sposobnost ljudi da istodobno komuniciraju na više različitih načina različitim medijima. Na primjer, dok igrate videoigru, možete usput čavrljati, a isto se tako možete koristiti mrežom društvenih medija za igranje igara i razmjenjivanje poruka s drugima o postignutim rezultatima.

— Uz tako veliki broj različitih metoda komunikacije korisnici se mogu odlučiti za pristup od kojega imaju najviše koristi. Korist podrazumijeva smanjenje udaljenosti među ljudima, mogućnost stvaranja kontakata s ljudima izvan njihove neposredne zajednice, dijeljenja informacija i resursa te još mnogo toga.

Razlozi za pozitivnu komunikaciju

- ▶ Sve što objavite, pošaljete ili snimate *online*, ostavlja digitalni otisak (slično otiscima stopala u pijesku).
- ▶ Razmislite prije objavljivanja poruke, bez obzira na njezin sadržaj. Nešto što se vama čini pozitivnim može biti pogrešno protumačeno.
- ▶ Zadržite sve osobne informacije privatnima, uključujući slike koje bi mogle otkriti tko ste, gdje se nalazite i kojeg ste spola.
- ▶ Poštujete opremu koju koristite i nemojte zaboraviti da vaša komunikacija možda nije privatna ukoliko koristite poslužitelje koji pripadaju vašoj školi ili poslodavcu.
- ▶ Otkrijte postoje li opcije koje vam omogućuju prilagoditi vrijeme tijekom kojeg će vaš *online* sadržaj ostati vidljiv. Sa 16 godina vjerojatno će vam biti neugodno zbog slika ili mišljenja koje ste objavili kao desetogodišnjak/inja.



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VRIJEDNOST

- Komunikacija i e-prisutnost dragocjeni su za digitalne građane ukoliko oni grade i održavaju svoju interakciju u *online* okruženju pozitivnima.
- Iznimno je važno da digitalni građani znaju upravljati svojim digitalnim identitetom i digitalnim otiskom.
- Mnogi tvrde da digitalna komunikacija ne zamjenjuje telefone i komunikaciju licem u lice, nego poboljšava tradicionalnu komunikaciju.

Slika 14: E-prisutnost i komunikacije - Središnje kompetencije digitalnog građanstva

Vrijednosti	Stajališta
Ljudska prava i dostojanstvo	Odgovornost, poštovanje, građanska svijest i otvorenost
Slušanje i opažanje, empatija i suradnja	Poznavanje i kritičko razumijevanje sebe, jezika i komunikacije
Vještine	Znanje i kritičko razumijevanje

INFORMATIVNI LIST 6: E-PRISUTNOST I KOMUNIKACIJE





ETIČKA RAZMATRANJA I RIZICI

E-prisutnost i komunikacije ljudima pružaju inovativne načine za razmjenu i interakciju. Koliko god bili napredni tehnološki alati, još uvijek postoje ozbiljne posljedice i rizici koje treba uzeti u obzir, a to su:

- ▶ neovlašten pristup vašim računima e-pošte;
- ▶ nesporazumi u vašim pisanim porukama ili korištenju slika i emotikona;
- ▶ komunikaciju e-poštom često koriste kriminalci koji se bave prijevarama, krađom identiteta, pronevjerom i drugim vrstama kriminalnih radnji u *online* okruženju;
- ▶ sobama za razgovor treba se koristiti odgovorno, a teme trebaju odgovarati dobi.

Kada je riječ o neželjenim aspektima *online* komunikacije, negativne radnje u digitalnom okruženju obuhvaćaju elektroničko nasilje, *online* uznemiravanje, trolanje, kibernetičko uhođenje, čak i fubanje (grubo ignoriranje osobe koja vam se pokušava obratiti pod izlikom gledanja u mobilni telefon).

Za održavanje pozitivne e-prisutnosti, preporučljivo je učiniti sljedeće:

- ▶ Izradite nekoliko računa e-pošte za različite svrhe, npr. za pristupanje društvenim mrežama ili za kupnju proizvoda *online*. Različiti računi nisu pokušaj prijave, već se njima možete koristiti da biste sačuvali svoju privatnost.
- ▶ Poštujte pravila netikete (internetskog bontona) i ne zaboravite da imate publiku. Kada šaljete e-poštu, vodite računa o sadržaju i opsegu.
- ▶ Imajte na umu da ono što ne biste izgovorili u javnosti, ne biste trebali napisati ni u e-pošti niti objaviti *online*.

Za održavanje pozitivne komunikacije, preporučljivo je učiniti sljedeće:

- ▶ Zapamtite da prilikom korištenja različitih platformi ili igranja računalnih igara, interakcija s drugim igračima zapravo predstavlja *online* komunikaciju.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

Pretraživanje na Googleu i upozorenja – neka svaki učenik upiše svoje ime i prezime u Google. Kada pročitaju tekst koji se odnosi na njih, zamolite ih da pretraže prikazane slike i pregledaju dobivene rezultate kako bi bolje razumjeli razmjere i kvalitetu svoje e-prisutnosti. Na kraju neka pregledaju i sve povezane videozapise.

Ovisno o rezultatima pretrage, učenici će možda htjeti izbrisati određene informacije ili razmotriti mogućnost da prošire svoj pozitivni sadržaj.

Čišćenje društvenih mreža – ako vaši učenici imaju korisničke račune na društvenim mrežama, zatražite od njih da ih redom pregledaju. Neka pažljivo prouče informacije koje se na njima nalaze: Daju li oni točnu sliku o njima? Žele li

te informacije podijeliti s budućim poslodavcima ili članovima obitelji? Ukoliko je njihov odgovor negativan, treba ih ljubazno savjetovati da izbršu neželjene podatke.

■ **e-Adresa** – ako učenici imaju e-adresu, zamolite ih da pretraže sigurnosne postavke kako bi svoje korisničke račune učinili sigurnijima i zaštitili svoju e-prisutnost. Upozorite ih da ne unose svoje osobne podatke u e-adresu te im savjetujte korištenje nadimaka ili avatara kad god je to moguće.

■ **Razumijevanje digitalnih otisaka** – neka vaši mlađi učenici pogledaju ovaj osmominutni videozapis o digitalnim otiscima: www.youtube.com/watch?v=Ro_LLrG8rGg. Potaknite ih da smisle učinkovite načine za smanjenje svojeg digitalnog otiska.



DOBRA PRAKSA/ŽIVJETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Sve više učenika koristi se grupama za čavljanje kao sredstvom za dijeljenje školskih zadataka i održavanje kontakta sa svojim razredom. Nastavnici mogu iskoristiti taj već poznati oblik komunikacije i dodati mu jedan obrazovni element. Neke od ideja mogu biti:

- ▶ rasprave o aktualnim događajima u stvarnom vremenu
- ▶ poučavanje i usmjeravanje
- ▶ obrazovna interakcija kod igranja računalnih igara
- ▶ grupno istraživanje
- ▶ stvaranje *online* zajednice
- ▶ zajednička izrada plakata, prezentacija ili grafikona u stvarnom vremenu.

■ Treba uzeti u obzir da zahvaljujući digitalnoj tehnologiji nastavnici i učenici mogu razmjenjivati ideje i izvan učionice. Razgovarajte s učenicima o njihovim omiljenim tehnološkim komunikacijskim alatima. U razmjenu ideja uključite teme o digitalnom građanstvu.

■ Vijeće Europe stvorilo je *online* igricu *Through the Wild Web Woods* koja je namijenjena podučavanju djece u dobi od 10 ili 11 godina o osnovnoj internetskoj sigurnosti, odgovornosti i građanskoj svijesti i to u zabavnom i prijateljskom, bajkovitom okruženju. Igrica je dostupna na 14 europskih jezika i izrađena je u skladu s načelima programa *Izgradnja Europe za djecu i s djecom*: www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php.

■ *Internet literacy handbook* vodič je za nastavnike, roditelje i učenike o tome kako najbolje iskoristiti mogućnosti koje nam pruža internet, zaštititi privatnost na mrežnim stranicama i društvenim mrežama i još mnogo toga: <https://edoc.coe.int/en/internet/7515-internet-literacy-handbook.html>.

■ Projekt *Digital Citizenship Roadshow* služi razvoju oglednog programa kibernetičke sigurnosti i vještina diljem Europe. Osmišljen je s ciljem da mladim ljudima osigura kompetencije koje su im potrebne kako bi se zaštitili u *online* okruženju, postali pozitivni *online* građani i povećali svoju otpornost na antisocijalno ponašanje,

mržnju i ekstremizam u digitalnom svijetu. Radionice vode nacionalni stručnjaci za rad s mladima i obrazovatelji iz nacionalnih organizacija koji su lokalni partneri u ovom projektu, uz podršku poznatih ličnosti i ambasadora brenda s YouTubea koji se pojavljuju u ulozi *domaćina*.

DODATNE INFORMACIJE

■ Vijeće Europe objavilo je materijale relevantne za ovaj Informativni list u priručniku *Internet literacy handbook*; molimo pogledajte ILH Informativni list 2 *Online nazočnost i oblak*; Informativni list 3 *Web 2.0, 3.0 i više*; Informativni list 4 *Blogovi i vlogovi*; Informativni list 5 *Internet u pokretu*; Informativni list 7 *Mediji za čavljanje i razmjenu poruka*, Informativni list 8 *Društveno umrežavanje i društveno dijeljenje*; Informativni list 23 *Internet stvari*; i Informativni list 26 *Jeste li vi proizvod? Veliki podatci, podatkovno rudarenje i privatnost*.

■ Europska komisija objavila je sveobuhvatan pojmovnik digitalne prisutnosti i komunikacije gdje se nalazi i opći pregled relevantnih grupa u Europi: 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/>) blog je sa sljedećom porukom: „Pripremanje današnjih učenika za buduće inovatore, vođe i uključene građane“.

■ *Write the world* (<https://writetheworld.com>) globalna je zajednica u kojoj mladi učenici razmjenjuju svoje poglede na svijet i istražujući ljudskost drugih otkrivaju pojam čovječnosti.

■ *Touchable Earth* (www.touchableearth.org) aplikacija je za poučavanje djece predtinejdžerske dobi o svijetu i građanstvu i prva je aplikacija u kojoj djeca školske dobi podučavaju drugu djecu. *Touchable Earth* u kratkim videozapisima promiče toleranciju prema spolnoj pripadnosti, kulturi i rodnom identitetu.

3. DIO PRAVA *ONLINE*



Prava online

Danas se samo u Europi više od 250 milijuna ljudi svakodnevno koristi internetom. Oni s drugima dijele sve više i više osobnih podataka – bilo društvenim medijima, računalnim igrama, internetskim trgovinama ili ispunjavanjem školskih i administrativnih obrazaca.

■ Digitalno doba u kojem živimo brzo se mijenja pa građani moraju biti svjesni svojih prava u digitalnom svijetu više nego ikad prije, kao i načina na koji ta prava mogu biti ugrožena na internetu. Podatci o nama postali su tržišna roba te je osobne podatke i mrežni identitet potrebno zaštititi od mnogo rizika, primjerice, neovlaštenog otkrivanja, krađe identiteta, internetske zlouporabe i sl.

■ Zaštita privatnosti i osobnih podataka temeljno je ljudsko pravo, a provedbom Opće uredbe o zaštiti podataka (GDPR) koju je donijela Europska unija 2018. godine, građani dobivaju veći nadzor nad svojim osobnim podacima. Neka su prava ranije bila neostvariva ili nepotrebna, a zahvaljujući pojavi interneta uvedena su u živote građana. Navest ćemo najvažnije primjere:

- ▶ prenosivost – pravo na zahtjev da se osobni podatci premjestite drugom davatelju usluga, primjerice, pri promjeni operatera mobilne telefonije ili društvene mreže;
- ▶ pravo da budete zaboravljeni, što znači da možete zatražiti brisanje osobnih podataka ako više ne želite da se obrađuju i ako nema legitimnog razloga da ih neka tvrtka zadrži;
- ▶ pravo na primanje jasnih i razumljivih informacija;
- ▶ informacije prilagođene djeci – uvjeti i odredbe usluga moraju se prilagoditi tako da jezik na kojem su pisane bude jasan, razumljiv i sadržajno prilagođen.

■ Internet je znatno ojačao temeljna ljudska prava i prava djeteta. Na primjer, slobodu izražavanja nikada prije nije bilo tako lako ostvariti – danas svatko može biti novinar i objaviti svoj rad za širu publiku. To donosi i veliku odgovornost jer odgovaramo za sve što kažemo ili učinimo, čak i ako nam internet ponekad stvara privid da se možemo sakriti iza plašta anonimnosti.

■ U članku 12. Konvencije o pravima djeteta Ujedinjenih naroda (UNCRC) navedeno je da djeca imaju pravo biti upoznata sa svojim pravima i poduzimati korake za promicanje i zaštitu tih prava. U Informativnim listovima koji slijede pobliže razmatramo prava *online*.



ŠTO KAŽU DJECA

” Želimo da se naš glas čuje i želimo sudjelovati u odlukama koje će odrediti našu budućnost.

Joao, 17, Portugal

” Mladi ljudi posebno su izloženi hakerima jer oni često objavljuju više svojih privatnih informacija na društvenim mrežama.

Sofie, 16, Belgija



ŠTO KAŽU NASTAVNICI

” U današnje vrijeme ljudi ne mogu zamisliti svoj život bez interneta, on im nudi obilje nevjerojatnih mogućnosti. Istovremeno, žele se osjećati sigurnima. Jedan je aspekt sigurnosti privatnost. Svatko na internetu trebao bi znati kako objaviti sadržaj, kako ga dijeliti i postupati odgovorno.

Evangelia, Grčka



ŠTO KAŽU RODITELJI

” Polazimo od pretpostavke da roditelji imaju kritičku sposobnost razumijevanja svojih prava te da pomažu djeci da ih i ona razumiju, ali vrlo često nije tako. Roditeljima su potrebne neke jednostavne smjernice koje bi im pomogle.

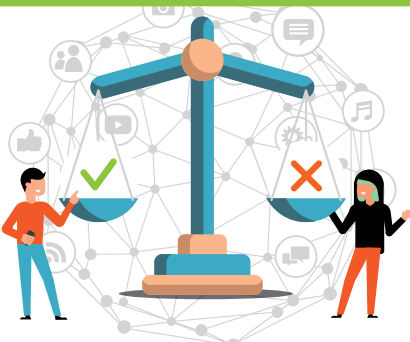
Europska udruga roditelja

PROVJERNI POPIS: INFORMATIVNI LIST 7: AKTIVNO SUDJELOVANJE



- ▶ Kako aktivno sudjelovanje učenika na mreži može biti usklađeno s ljudskim pravima i temeljnim slobodama?
- ▶ Kako škole mogu podržati aktivno sudjelovanje na mreži?

PROVJERNI POPIS: INFORMATIVNI LIST 8: PRAVA I ODGOVORNOSTI



- ▶ Koje je zlatno pravilo za prava i odgovornosti za svaku platformu, mrežnu stranicu, aplikaciju i uređaj?
- ▶ Kako Opća uredba o zaštiti podataka (GDPR) pomaže učenicima u ostvarivanju njihovih prava i odgovornosti?

PROVJERNI POPIS: INFORMATIVNI LIST 9: PRIVATNOST I SIGURNOST



- ▶ Kako učenici mogu učinkovito upravljati svojom privatnošću?
- ▶ Kako dionici mogu osigurati sigurnost u *online* okruženju?

PROVJERNI POPIS: INFORMATIVNI LIST 10: OSVIJEŠTENOST POTROŠAČA



- ▶ Zašto učenici trebaju sudjelovati u digitalnom gospodarstvu?
- ▶ Dok e-trgovina preuzima sve veću ulogu u društvu, kako se učenici mogu zaštititi od e-trgovine i imati od nje koristi?

DIMENZIJA 7: AKTIVNO SUDJELOVANJE

” Istinski test demokracije sposobnost je da svatko postupa kako želi, sve dok ne povrijedi život ili imovinu nekog drugog.

Mahatma Gandhi



Aktivno sudjelovanje uključuje kompetencije koje su građanima potrebne da dostignu razinu svijesti o sebi u odnosu prema *online* ili *offline* okruženju kako bi donijeli razumne odluke te aktivno i pozitivno sudjelovali u demokratskim kulturama u kojima žive.

■ Aktivno *online* sudjelovanje nekima može biti izazovno jer korisnici moraju znati prepoznati koristi i rizike izražavanja mišljenja, dijeljenja mišljenja i prikazivanja svojih stajališta. Međutim, korisnici imaju pravo slobodno izražavati ta mišljenja i stajališta sve dok ne osporavaju tuđa prava i slobode.



KAKO TO DJELUJE?

■ Aktivno sudjelovanje u *online* okruženju dosljedno prati ljudska prava i temeljne slobode istaknute u vodiču *Human Rights for Internet Users* (Vodič o ljudskim pravima za korisnike interneta) koji je izdalo Vijeće Europe.

- ▶ Pristup i zabrana diskriminacije
- ▶ Sloboda izražavanja i informiranja
- ▶ Okupljanje, udruživanje i sudjelovanje
- ▶ Privatnost i zaštita podataka
- ▶ Obrazovanje i pismenost
- ▶ Informacije i sadržaji prilagođeni djeci i mladima
- ▶ Djelotvorni pravni lijekovi i pravna sredstva.

■ Motivi za aktivno sudjelovanje mogu se razlikovati, a među njima su samoučinkovitost, priznanje i uvažavanje te osjećaj pripadnosti. Mnogi korisnici žele sudjelovati kako bi nešto učinili za svoju zajednicu (time dokazuju samoučinkovitost). Drugi žele doprinijeti *online* zajednicama svojim znanjem i resursima (kako bi stekli priznanje i poštovanje drugih), a treći jednostavno žele pripadati toj zajednici i zato aktivno sudjeluju povezujući se s istomišljenicima.

MINIMALISTIČKI OBLICI SURADNJE U ONLINE OKRUŽENJU

■ Taj minimalni oblik sudjelovanja u *online* okruženju iznjedrio je nove pojmove kao što je *slacktivism*, nastao kombinacijom glagola *to slack* (popustiti, ublažiti) i imenice *activism* (aktivizam). Termin opisuje tzv. lijeni aktivizam koji se događa na mreži pasivnim sudjelovanjem u *online* peticijama bez daljnjeg angažmana, lajkanjem i dijeljenjem vijesti koje prenose političku poruku. *Slacktivism* prema tome predstavlja kritiku jer upućuje na to da „ljudi koji podržavaju neki cilj poduzimanjem minimalnih mjera zapravo nisu istinski angažirani niti su usmjereni na promjenu“.³²

■ Na aktivno sudjelovanje kako u *online* tako i u *offline* okruženju može utjecati podrijetlo korisnika. Engleski je dominantan jezik na svjetskoj mreži, zato je moguće da internet više odražava mišljenje anglofonih stanovnika nego mišljenje stanovnika

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

drugih zemalja. Postoje i istraživanja koja upućuju na to da dominacija bijelaca i obrazovanih muškaraca na mreži može isključiti druge korisnike, poput žena, pripadnika manjina ili osoba s invaliditetom. S druge strane, postoje mnogi pokreti koji su u novije vrijeme odlučili na internetu izraziti svoje nezadovoljstvo statusom *quo*.

■ U vrijeme nastanka ovog teksta #BlackLivesMatter, #MeToo i #autismspeaks samo su tri primjera aktivnog *online* sudjelovanja koje nastoji utjecati na promjene u društvu. Jedan od glavnih izazova *online* sudjelovanja pitanje je kako se uhvatiti u koštac s bezakonjem i vladavinom rulje te kako osigurati zakonski okvir koji je uspostavljen u stvarnom svijetu. Iako u digitalnom okruženju sudjeluje mnogo ljudi čije ponašanje treba sankcionirati, pravda neće biti zadovoljena ukoliko se *online* interakcije pretvore u digitalno kamenovanje.

OSOBNI RAZVOJ

■ Neovisno o tome je li riječ o aktivnostima u *online* ili *offline* okruženju, sudjelovanje u zajednici kojoj pripadamo od iznimne je važnosti ako želimo živjeti ispunjen život. Svakoj su zajednici potrebni ljudi koji će poduprijeti njezinu infrastrukturu, a aktivno *online* sudjelovanje može biti jedan od načina da se osigura uzajamna korist u *online* zajednici. Sudjelovanje ima važnu ulogu i u razvoju e-demokracije gdje se koristi elektronička komunikacija u svrhu poboljšanja demokratskih procesa.

■ Aktivno sudjelovanje može biti korisno i za osobni razvoj jer korisnici interneta mogu pohađati *online* tečajeve, sudjelovati u grupnim predavanjima ili se pridružiti interaktivnim intervjuima *Ask me anything (Pitaj me bilo što)* na društvenim mrežama. Dok su ranije učenici i svi ostali radoznali umovi posjećivali knjižnice, tragali za odgovorima na filozofska pitanja i uključivali se u rasprave, danas se mogu uključiti u *online* zajednice i sudjelovati u smislenim i sadržajnim raspravama.

Slika 15: Aktivno sudjelovanje - Središnje kompetencije digitalnog građanstva

Vrijednosti	Stajališta
Poštovanje demokracije, pravde, poštenja, ljudskog dostojanstva i poštovanja	Građanska svijest, odgovornost i poštovanje
Slušanje i opažanje, empatija i suradnja	Poznavanje i kritičko razumijevanje sebe
Vještine	Znanje i kritičko razumijevanje

INFORMATIVNI LIST 7

AKTIVNO SUDJELOVANJE





ETIČKA RAZMATRANJA I RIZICI

■ Aktivno *online* sudjelovanje i korištenje društvenih mreža omogućuju korisnicima da se „u javnosti“ čuje njihov glas i da javno komentiraju aktualna društveno-politička pitanja. Takva neposredna izloženost može biti korisna za neke, ali drugima, koji se ne priklanjaju stajalištima većine, može uzrokovati probleme.

■ Društvene mreže mogu prilično snažno utjecati na politiku. Ako se većina prikloni ekstremističkom stajalištu, bilo da ga zastupa političar s velikim brojem sljedbenika na društvenim mrežama, bilo zbog ciljane kampanje na platformama društvenih medija, takvo ponašanje može ugroziti demokratske procese.

■ Transparentnost i odgovornost ugrožene su kada aktivno sudjelovanje predvode internetski trolovi ili drugi ljudi s negativnim utjecajem u *online* okruženju.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

■ Zatražite od učenika da istraže nedavno održane ili aktualne lokalne izbore i da pozornost obrate na političare i različite stranke kako bi prepoznali negativne i pozitivne poruke objavljene *online* i analizirali vjerodostojnost tih poruka.

■ Zamolite učenike da odaberu jednu platformu društvenih medija i analiziraju motive koji ljude potiču na priključivanje toj platformi. Zatim neka istraže na koji način korisnici dijele sadržaj i informacije i kako stupaju u interakciju s drugima u zajednici. Za kraj neka navedu primjere najbolje prakse i one aspekte ponašanja koje bi trebalo izbjegavati. Potaknite ih na raspravu o sljedećim temama:

- ▶ pročitaju li uvijek članak koji dijele na mreži;
- ▶ pročitaju li uvijek sve ostale komentare prije nego što objave vlastite;
- ▶ pročitaju li sve odgovore na svoje komentare prije nego što ponovno objave komentar.

■ *Online* interakcijama nije lako upravljati. To je kao da milijuni ljudi govore istovremeno i pokušavaju pratiti milijune članaka i komentara u isto vrijeme. Upravo će zbog toga *offline* interakcije u kojima ljudi mogu razmjenjivati ideje i raspravljati na staložen način ostati važne u bliskoj budućnosti.

■ Izaberite jedne dnevne novine, bilo u *online* ili tiskanom formatu, i izdvojite neke od glavnih vijesti. Izradite *hashtag* za tu temu, ako već ne postoji takav koji je vezan za odabrani članak. Zamolite učenike da istraže taj *hashtag* na što je moguće većem broju različitih platformi. Oni koji govore neki drugi ili treći strani jezik neka obave pretragu i na tim jezicima. Proučite različite vrste i oblike istraživanja i sudjelovanja na različitim platformama. Koje teme možemo pronaći? Koje teme možda nedostaju?

■ Pročitajte publikaciju koju je objavila Europska komisija *Good practice in the youth field – Encouraging the participation of young people with fewer opportunities* ([http:// bit.ly/2PrCsTL](http://bit.ly/2PrCsTL)). Zatražite od učenika da izrade popis ideja kako poboljšati sudjelovanje u zajednicama mladih.



DOBRA PRAKSA/ŽIVJETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

— Aktivno sudjelovanje svih građana u digitalnom okruženju, temeljeno na informiranosti, ovisi o razvoju vještina digitalnog građanstva. Uzevši u obzir veliku raširenost uporabe interneta i lakoću s kojom ljudi u različitim zajednicama mogu pristupiti informacijama, aktivno sudjelovanje blisko je povezano s poštovanjem digitalnih prava i odgovornosti digitalnog građanstva.

— Utvrdite imaju li učenici ili lokalna zajednica neki cilj kojemu je potrebna podrška. Nakon što se donese odluka o temi zatražite od učenika da istraže mogućnost masovnog financiranja i najbolje načine za prikupljanje dobrotvornih priloga. Završni projekt trebao bi biti plan kampanje za prikupljanje donacija koji se može ostvariti i doprinijeti ostvarenju cilja.

— Možete pogledati projekte i škole ustanove *Academy of Central European Schools* (ACES): www.aces.or.at/about-aces. Raspravite o tome koji projekti imaju najviše izgleda za aktivno sudjelovanje učenika. Pozovite učenike da izrade vlastiti projekt za svoje škole ili da ga dostave ACES-u.



DODATNE INFORMACIJE

— Vijeće Europe objavilo je materijale relevantne za ovaj Informativni list u priručniku *Internet literacy handbook*; molimo pogledajte ILH Informativni list 1 *Povezati se*; Informativni list 10 *Traženje informacija*; Informativni list 11 *Pronalaženje kvalitetnih informacija na mreži*.

— Vijeće Europe, *Human Rights for Internet Users*, dostupno na: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.

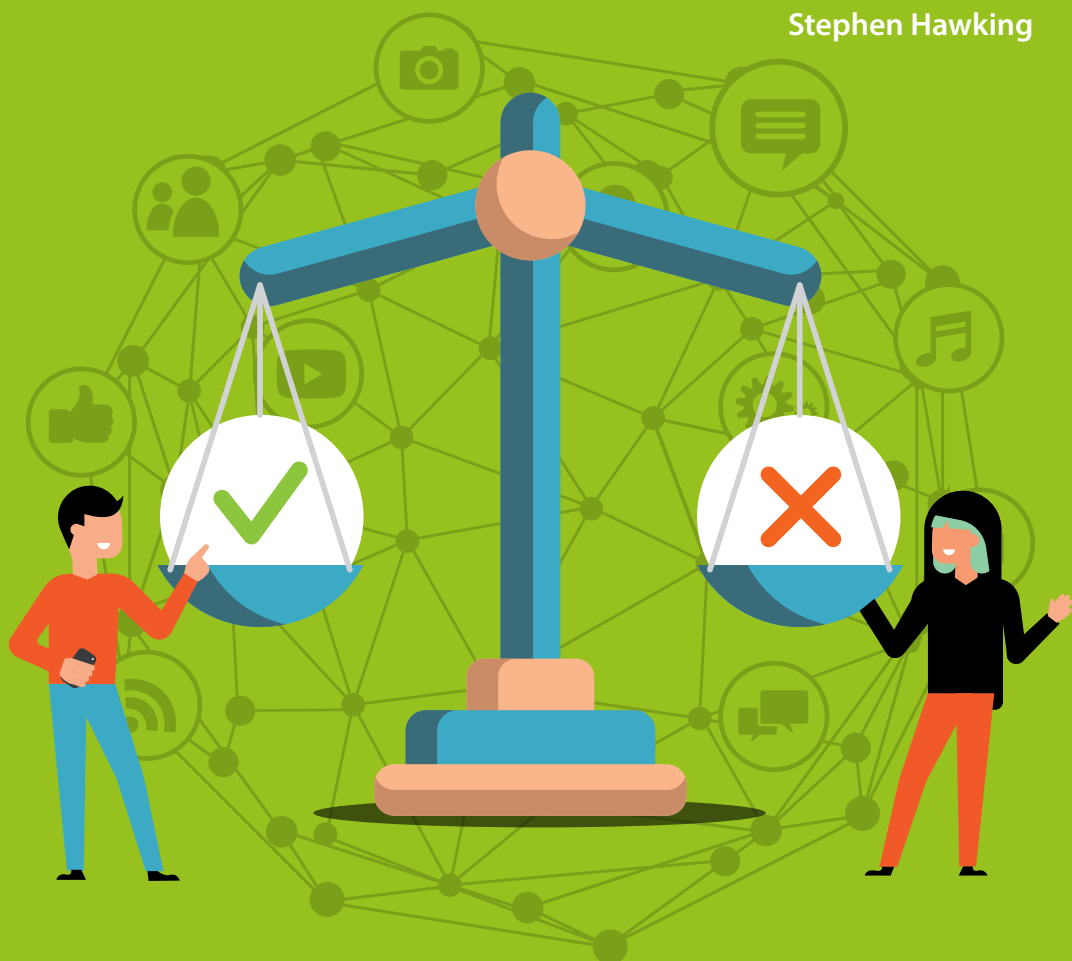
— *Youth Manifesto* Europske unije predstavlja *online* deklaraciju europske mladeži o tome kako sudjelovati i internet učiniti boljim: <http://paneuyouth.eu/2015/07/24/youth-manifesto-publication/>.

— Strategija Europske unije za mlade (*Youth Strategy*) dostupna je na: https://ec.europa.eu/youth/policy/youth-strategy/civil-society_en.

DIMENZIJA 8: PRAVA I ODGOVORNOSTI

” Svi smo mi sada povezani internetom, kao neuroni u divovskom mozgu.

Stephen Hawking



IZGRADNJA PRAVEDNE I POŠTENE ZAJEDNICE

■ Digitalno okruženje postaje sve složenije, posebno u smislu prava i odgovornosti korisnika. Digitalni građani trebaju biti upoznati sa svojim *online* pravima i razumjeti ih kako ne bi povrijedili prava i odgovornosti drugih.

■ Kao što građani u društvu imaju određena prava i odgovornosti, tako ih imaju i digitalni građani u *online* svijetu. Digitalni građani mogu uživati pravo na privatnost, sigurnost, pristup i uključenost, slobodu izražavanja i još mnogo toga. Međutim, s tim pravima dolaze i određene odgovornosti, poput etike i empatije te druge odgovornosti za osiguravanje sigurnoga i odgovornoga digitalnog okruženja za sve.

■ Internet može biti moćan alat za razvoj ideja i zajednica, ali također može biti destruktivno oružje kada se prava korisnika ometaju ili ako im se onemogući uspostava prava uopće. Pojedinačni korisnici, vlade, industrija i javne ustanove dužne su održavati integritet *online* zajednice i na lokalnoj i na međunarodnoj razini.

■ Osmišljavanje pravednih i poštenih mehanizama sudjelovanja u kojima će se prava i odgovornosti korisnika raspodijeliti na najbolji način jedan je od ključnih izazova budućnosti. Inspiracija za pravednije društvo vidljiva je iz postojećih i novih dobrih praksi poput Wikipedije i *blockchain* tehnologije koje omogućuju decentralizaciju nadzora i moći te pojavu stvarne *online* izravne demokracije.

PRAVA I ODGOVORNOSTI: PRVI KORAK POČINJE S TOBOM

■ Jednom kada se netko odluči za upotrebu digitalnih tehnologija, svoje iskustvo može obogatiti tako da upozna svoja prava i odgovornosti. Iako je dobro slijediti zlatno pravilo koje kaže da se odnosite prema drugima onako kako biste željeli da se oni odnose prema vama, korisnici bi također trebali čitati uvjete korištenja na mrežnim stranicama, platformama i aplikacijama kojima se služe. Za svaki uređaj, softverski sustav, aplikaciju ili program postoje odgovarajući pravni dokumenti koji objašnjavaju prava i odgovornosti korisnika i, što je možda još važnije, prava i odgovornosti same mrežne stranice, platforme ili aplikacije.



KAKO TO DJELUJE?

■ Kao digitalni građani imamo pravo koristiti se sadržajima na internetu, no također imamo odgovornost raditi to na siguran i odgovoran način. To znači da sloboda i autonomija sa sobom nose i određene dužnosti.

■ Sve demokratske *online* ili *offline* zajednice temelje se na pravednosti i poštenju: pravedna i poštena pravila, mogućnosti i pravo na izražavanje vlastitog mišljenja. Digitalna zajednica nije nikakva iznimka, a europske institucije taj su koncept integrirale u svoje temeljne dokumente.

OBRAZOVNA VRIJEDNOST I GRAĐANSKA VRIJEDNOST

Korisnici interneta trebaju znati koja su njihova prava, ali također moraju biti upoznati s postupcima u slučaju da su njihova prava povrijeđena. Ukoliko smatraju da su ugrožena prava drugih korisnika u *online* okruženju, pozvani su prijaviti takve slučajeve. Korisnici interneta neovisno o dobi trebaju se upoznati s tri glavna koraka koja trebaju poduzeti u slučaju povrede njihovih prava: ignoriranje sadržaja, blokiranje osobe koja je iznijela uvredljive primjedbe ili prijavljivanje te osobe.

Slika 16: Prava i odgovornosti - Središnje kompetencije digitalnog građanstva



INFORMATIVNI LIST 8

PRAVA I ODGOVORNOSTI





ETIČKA RAZMATRANJA I RIZICI

— Svi građani u zajednici trebali bi imati osigurana temeljna digitalna prava. Međutim, s obzirom na to da nema svatko jednak pristup informacijama, oni sa slabijim pristupom ne mogu ostvariti svoje pravo na samostalno izražavanje u potpunosti.

— Oni koji se moraju osloniti na druge za pristup informacijama, mogu biti nehotice oštećeni zbog ograničenog pristupa.

— Može se dogoditi da djevojke, žene, nacionalne manjine i pripadnici drugih manjinskih skupina nemaju isti pristup internetskoj tehnologiji kao ostali te su stoga njihova prava ugrožena. Organizacije poput Međunarodne telekomunikacijske unije (*International Telecommunications Union*), koja organizira međunarodni dan djevojaka i žena u IKT sektoru (*International Girls in ICT Day*), nastoje stvoriti globalno okruženje koje djevojke i mlade žene ohrabruje i potiče da se educiraju o IKT-u.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

— Zatražite od učenika da naprave popis svih mrežnih stranica Europske unije koje se bave digitalnim pravima i odgovornostima. Zatim neka izrade grafikon na kojem mogu usporediti i suprotstaviti prava i odgovornosti utvrđene u svakom pravnom instrumentu.

— Zatražite od mlađih učenika da pročitaju vodič *Passport to Your Rights* u izdanju Vijeća Europe: <https://edoc.coe.int/en/6-10-years/5549-passport-to-your-rights.html>. Zamolite ih da razmisle o svojim digitalnim pravima i odgovornostima. Kada usporede prava i odgovornosti u cijelom svijetu sa svojim digitalnim pravima i odgovornostima, mogu li utvrditi sličnosti i razlike?

— Zamolite učenike da na internetu pronađu primjere odgovornog ponašanja i istraže politiku prihvatljive uporabe koja nudi smjernice za uporabu tehnologije u učionici. Zatim neka usporede ta dva pojma i navedu glavne sličnosti i razlike. Ako vaša škola ne prakticira takve politike, neka odaberu onu za koju smatraju da bi bila najrelevantnija za vašu školu. Zajedno s učenicima osmislite politike koje potom možete predstaviti školskoj upravi.

— Organizirajte natječaj za platformu društvenih medija i zamolite učenike da osmisle uvjete za sudjelovanje na natječaju. Koja su prava i odgovornosti korisnika?

— Kao stvaratelji *online* sadržaja raspravite o pravima i odgovornostima. Učenici neka u manjim grupama razmotre sljedeća pitanja:

- ▶ Kakve *online* sadržaje možete stvoriti (riječ, slike, glazbene uzorke, remikseve, videozapise itd.)?
- ▶ Kako možete zaštititi svoja djela?
- ▶ Kako se možete koristiti tuđim djelima bez povrede njihovih prava?

— U razrednom odjelu porazgovarajte o odgovorima svojih učenika.



DOBRA PRAKSA/ŽIVJETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

Osobni podatci zaštićeni su zakonima i propisima, a to znači da se pojedinci i organizacije ne mogu slobodno koristiti vašim podacima, već moraju poštovati zakone (kršenje propisa može dovesti do sankcija). Svi građani imaju pravo nadzirati svoje osobne podatke, a to podrazumijeva da znaju koje su osobne informacije o njima prikupljene. Opću uredbu o zaštiti podataka (GDPR) donijela je Europska unija 2018. godine kako bi građanima pomogla u ostvarivanju tih i ostalih temeljnih prava povezanih s privatnošću i zaštitom podataka.

Pomno pročitajte prava koja su vam zajamčena: (https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/know-your-rights/freedoms/protection-personal-data_en#know-your-rights ili <http://bit.ly/2BRbYIH>). Razmislite kako možete ostvariti sljedeća prava ili postići da se prava ostvare u vaše ime, ovisno o vašoj dobi, kontaktirajući službu koja je za to zadužena u vašoj zemlji. Ukoliko ne možete dobiti potrebne informacije, kontaktirajte nacionalno tijelo za zaštitu podataka.

- ▶ Pretražite *online* tečajeve o digitalnim pravima.
- ▶ Razmislite o pohađanju *online* tečaja o digitalnom građanstvu ili digitalnim pravima. Obratite pažnju na to da program obuhvaća neka od pitanja zabilježeni u 10 digitalnih domena kojima se bavi ovaj priručnik.
- ▶ Zamolite učenike da istraže kada se održava sljedeći Međunarodni dan djevojaka i žena u IKT sektoru (<http://bit.ly/2o2Gw08>) i da izrade svoj program i raspored za taj dan.
- ▶ Pročitajte UNICEF-ov popis prava i odgovornosti (<https://uni.cf/2LhcrDi>). Zatražite od učenika da razmisle koje bi platforme društvenih medija ili drugi oblici komunikacije bili prigodni za dijeljenje vlastitih stajališta.



DODATNE INFORMACIJE

Vijeće Europe objavilo je materijale relevantne za ovaj Informativni list u priručniku *Internet literacy handbook*; molimo pogledajte ILH Informativni list 17 *Digitalno građanstvo*; Informativni list 9 *Privatnost i postavke privatnosti*; Informativni list 26 *Jeste li vi proizvod? Veliki podatci, podatkovno rudarenje i privatnost*.

Za informacije o Općoj uredbi o zaštiti podataka (GDPR), vidi www.eugdpr.org

Za više informacija o pravima na brisanje vlastitih podataka iz rezultata pretraživanja (u primjeni od 2014. godine) i prenosivost, u skladu s Općom uredbom o zaštiti podataka (GDPR), vidi: www.cnil.fr/en/questions-right-delisting http://ec.europa.eu/newsroom/article29/item-detail.cfm?item_id=611233.

Za više informacija o europskim digitalnim pravima vidi: <https://edri.org>.

■ Europska komisija iznosi informacije o Povelji Europske unije o temeljnim pravima, na sljedećoj poveznici: http://ec.europa.eu/justice/fundamental-rights/charter/index_en.htm.

■ Više informacija dostupno je u Konvenciji Ujedinjenih naroda o pravima djeteta.

■ Relevantni dokumenti Vijeća Europe *Human Rights for Internet Users* dostupni su na poveznici: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.

■ Kodeks EU-a o pravima na internetu objedinjuje temeljna prava i načela ugrađena u zakone EU-a koja štite prava građana prilikom korištenja internetske mreže i usluga: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/code-eu-online-rights>.

■ Europski parlament, *Empowering women on the Internet*, dostupno na: [http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA\(2015\)536473_EN.pdf.2015](http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA(2015)536473_EN.pdf.2015)

■ *Rights and responsibilities for Global Citizenship*, dostupno na: www.theglobalcitizensinitiative.org/the-rights-and-responsibilities-of-global-citizenship/

DIMENZIJA 9: PRIVATNOST I SIGURNOST

” Privatnost se ne smije dovoditi u pitanje i ne bi trebala biti cijena koju plaćamo samo zato da budemo na internetu.

Gary Kovacs



Ta domena uključuje koncept privatnosti, upravljanje digitalnim identitetom i kibernetičku sigurnost. Dok se privatnost prvenstveno tiče zaštite vlastitih i tuđih podataka, upravljanje digitalnim identitetom podrazumijeva kontroliranje našeg mrežnog profila, a kibernetička sigurnost odnosi se na čovjekovu osviještenost o tome kako njegovi postupci i ponašanje u *online* okruženju mogu ugroziti i jedno i drugo. Domena privatnosti i sigurnosti obuhvaća kompetencije poput učinkovitog upravljanja informacijama koje se dijele na mreži i korištenja alata (filtri za pretraživanje, zaporke, antivirusne zaštite i softverski vatrozid) kako bi se izbjegle određene opasnosti i neugodne situacije ili zadržao osjećaj anonimnosti.

PRIVATNOST I ZAŠTITA - DVIJE STRANE

Privatnost, zaštita podataka i sigurnost usko su povezani s pravima, slobodom i odgovornošću te djecu treba s njima upoznati čim zakoraće u digitalni svijet. Korisnici koji su svjesni odgovornosti i izazova sposobniji su otkriti i zaobići mrežne rizike i opasnosti, zaštititi svoje podatke i digitalni identitet te provoditi mjere koje njihove digitalne aktivnosti čine sigurnima i održivima za sebe i druge. Dok boravimo *online* imamo pravo na sigurnost i zaštitu kao i na uvažavanje ideja koje dijelimo i pošten odnos prema izvorima koje stvaramo i objavljujemo. Pravo na pristup internetu neizbježno prate očekivanja i odgovornosti, a škole i obitelji imaju ključnu ulogu u pripremi mladih da ih prihvate.

Kako tehnologija napreduje i uvlači se u sve pore našeg svakodnevnog života, tako privatnost i zaštita postaju usko povezane. U današnje vrijeme internetska sigurnost više ne ovisi samo o tome kako mi kao digitalni građani upravljamo vlastitim sigurnosnim rizicima, već se moramo pobrinuti i o tome da svojim postupcima i ponašanjem ne ugrozimo druge. Biti digitalni građanin zato znači naučiti kako zaštititi pristup našim uređajima i oprezno postupati sa svime što može ugroziti privatnost i sigurnost nas samih i drugih. Ako želimo da internet bude okruženje povjerenja u kojem prevladavaju temeljna ljudska prava i građanska osviještenost, onda se mora dati prioritet obrazovanju djece kako bi postali odgovorni dionici u digitalnom društvu i gospodarstvu.

MOJA PRIVATNOST I TVOJA PRIVATNOST

Zaštita privatnosti u *online* okruženju zahtijeva široki spektar kompetencija. Značenje riječi privatnost temelji se na poznavanju i kritičkom razumijevanju sebe i drugih, kao i na poštovanju ljudskog dostojanstva i ljudskih prava. To je moguće jedino ukoliko smo dobro upoznati s načinom na koji funkcioniraju današnji komunikacijski alati. Važno je znati koji se podatci mogu upotrijebiti protiv nas i na koji način, a pojedine informacije ili fotografije na kojima smo označeni mogu o nama stvoriti puno detaljniju i potencijalno osjetljiviju sliku nego što je prvotno zamišljeno. Privatnost je kulturološki osjetljiv koncept koji poziva na čvrsto razumijevanje kulturne raznolikosti, poštovanje uvjerenja, pogleda na svijet i prakse drugih te motivaciju da se takvi osobni podatci zaštite od širenja internetom.

■ Živimo u doba velikih podataka, gdje su privatni podatci valuta sama za sebe. Građani svugdje, a ne samo djeca i mladi, u svojim mrežnim aktivnostima, posebno na društvenim mrežama i pri upotrebi tražilica, moraju imati na umu da mogu biti potrošač, ali i proizvod. Komercijalne mrežne stranice, kao i nekomercijalne mrežne stranice i platforme, prilagođavaju sadržaj koji nam nude na temelju profila stvorena na osnovi otisaka koje smo ostavili na mreži. Svi nacionalni izbori i referendumi navodno su oblikovani profiliranjem birača i bezobzirnom uporabom velikih podataka.

■ Iako je u današnjem svijetu gotovo nemoguće postići da građani zadrže potpun nadzor nad osobnim podacima, obrazovanje može pomoći znanjem i poticanjem odgovarajućih vještina. Za osviješteno digitalno građanstvo to, primjerice, može biti razumijevanje odredbi i uvjeta pružatelja informacijskih usluga te koja je svrha kolačića prije nego što ih prihvatimo. Građani također moraju biti sposobni odlučiti hoće li dati podatke koji se od njih zahtijevaju, provjeriti svrhu i krajnju namjenu prikupljanja podataka i uvjeriti se na koji će način oni biti obrađeni. Oni moraju znati kako, kada i gdje smiju odobriti pristupanje osobnim podacima, odbiti njihovo prikupljanje bez pristanka i kako te podatke ispraviti, ukloniti s popisa ili izbrisati. Osim toga, moraju znati kako kontaktirati pružatelje usluga i zatražiti zaštitu nacionalnog tijela za zaštitu podataka, sudca (ovisno o nacionalnom zakonodavstvu) ili udruga za zaštitu ljudskih prava onda kada su njihova prava povrijeđena.

UPRAVLJANJE DIGITALNIM IDENTITETOM

■ Važno je da djeca nauče upravljati digitalnim identitetom od trenutka kada stupe u digitalno okruženje i da brzo osvijeste kako lako mogu o sebi otkriti više informacija nego što su namjeravali. Moraju naučiti koji su podatci privatni, a koje mogu sigurno dijeliti, ovisno i o kontekstu, primjerice među članovima obitelji, u školi, sportskom klubu ili pri posjetu liječniku ili zdravstvenoj službi. Kada djeca počnu samostalno pristupati *online* uslugama, moraju znati kad je sigurnije i zakonito koristiti pseudonime i različite korisničke račune, profile ili e-adrese radi zaštite svog identiteta. Još jedan prvi korak, koji može postati zabavna aktivnost čak i za vrlo malu djecu, odnosi se na učenje kako izraditi, promijeniti i upravljati zaporkama. Sve je to sastavni dio stjecanja kompetencija za upravljanje digitalnim identitetom, temeljnu vještinu digitalnog građanstva koja obuhvaća vrlo široki raspon znanja, vrijednosti i stajališta.

■ Krađa identiteta može se dogoditi kad žrtve nenamjerno uzrokuju curenje privatnih informacija ili dobrovoljno daju osobne podatke jer nisu svjesne pokušaja prevare ili *phishinga*, što može opasno eskalirati. Ako izgubimo kontrolu nad relativno nevažnim korisničkim računom, poput onoga koji omogućava pristup *online* forumu, to se lako može ispraviti, no ako nam je hakiran profil na društvenim mrežama, glavni korisnički račun e-pošte ili *online* bankovni identitet, posljedice mogu biti vrlo ozbiljne. Osim ekonomske i društvene štete za žrtvu, ugroženi mogu biti i njezini osobni podatci i podatci o njezinim *online* vezama. Zamislite samo što bi se dogodilo kad bi netko počeo koristiti vaš račun ili kreditnu karticu u svrhu internetske trgovine ili se lažno predstavljao koristeći vaše ime na vašem profilu ili e-poštom.

KIBERNETIČKA SIGURNOST - BRZORASTUĆA PRIJETNJA

■ Danas digitalni građani dijele odgovornost za doprinos održavanju sigurnog *online* okruženja. Hakiranje predstavlja sve veći izazov; godine 2017. srušilo je velike bolničke, bankarske i špediterske sustave. Razmjerno se malo radi na tome da školska djeca postanu svjesna težine takvog antisocijalnog ponašanja koje bi sigurno bilo snažno kritizirano u izvanmrežnom kontekstu.

■ Neželjena pošta, krađa identiteta, virusi, zlonamjerni softver i botovi - sve to ima dalekosežne posljedice, a digitalni se građani mogu zaštititi od tih prijetnji samo ako znaju gdje mogu nabaviti odgovarajuće zaštitne alate i kako ih primijeniti. Razumijevanje digitalnog okruženja i vođenje brige o njemu podjednako su važni kao i briga o vlastitom kućanstvu i životnom okruženju, osobito danas kad internet stvari i pametne igračke ulaze u našu svakodnevnicu. Održivost, kako u *online*, tako i u *offline* okruženju, temelji se na znanju, kritičkom razumijevanju i poštovanju ljudskih prava i dostojanstva, s obzirom na to da neopreznost jedne osobe može ugroziti cijelu obitelj, školu ili čitavu mrežu. Budući da malu djecu učimo snalaženju i savladavanju prepreka u njihovu domu i malom ili velikom gradu u kojem žive, ne bi li ona istovremeno trebala naučiti kako se snalaziti i sigurno kretati u *online* okruženju, za vlastitu i tuđu dobrobit?

■ Privatnost i sigurnost predstavljaju važnu domenu obrazovanja za digitalno građanstvo o kojoj trebaju brinuti vlade, obrazovne vlasti, obitelji i sama djeca. Zahvaljujući snažnoj, dobro primijenjenoj politici privatnosti i sigurnosti u kojoj sudjeluje više dionika u društvu i koja je na odgovarajući način uklopljena u kurikulum, djeca i mladi mogu postati digitalno kompetentni te pritom uživati svoja prava i poštovati svoje odgovornosti kao digitalni građani u digitalno doba. *Blockchain* tehnologija također bi se mogla uključiti u procese učenja i poučavanja jer ulijeva nadu da će upravo ona riješiti mnogobrojne dileme i izazove o kojima smo već raspravljali: privatnost, zaštitu podataka, upravljanje digitalnim identitetom i kibernetičku sigurnost.



KAKO TO DJELUJE?

■ Budući da se pojam privatnosti uvelike razlikuje ne samo u različitim kulturama nego i u različitim obiteljima, trebao bi postati svakodnevna tema obiteljskih rasprava. Djeca na primjeru svojih roditelja uče koje informacije mogu dijeliti s drugima, a njihovo se kritičko razumijevanje svijeta djelomično temelji na spoznaji o tome zbog čega su određene informacije privatne i zbog čega je važno poštovati osobne podatke drugih.

■ Nažalost, teško je izbjeći propagandu, ciljane reklamne poruke i informacije koje mogu biti osobito štetne za mlade umove. Djeca i mladi trebaju postati svjesni praćenja i profiliranja, kao i toga da ostavljaju otiske prilikom korištenja tražilica, posjećivanja mrežnih stranica, obavljanja internetske trgovine ili lajkovanja određenih sadržaja na društvenim mrežama. Trebali bi znati da se čak i njihovi lajkovi nadziru

i koriste za praćenje njihovih profila kako bi se reklamni oglasi prilagodili njihovom ukusu i bili upućeni neposredno njima. Kolačići se mogu koristiti kao alat za praćenje i profiliranje, ali ih nije uvijek lako odbiti zato što imaju i pozitivnu ulogu utoliko što olakšavaju pristup omiljenim ili najčešće korištenim stranicama. Premda je stvarna korist od kolačića upitna, potrebno je zaštititi se od neželjenog praćenja kolačićima treće strane. Redovito čišćenje povijesti pretraživanja jedan je od načina da smanjite mogućnost praćenja i da ograničite ciljane oglase.

■ Kako ne bi postali žrtva propagande, neetičke komercijalne prakse i gomilanja beskorisnih informacija, digitalni građani trebaju temeljito razviti kritičko mišljenje i dobre analitičke vještine. Postoje alati za filtriranje ili blokiranje reklamnih oglasa, no oni nisu uvijek u potpunosti pouzdani te je zato korisno da mladi izrade vlastiti popis koraka koje trebaju poduzeti kako bi izbjegli ili brzo izbrisali neželjene sadržaje. Ta korisna obrazovna aktivnost samo je jedan korak u stjecanju vještina kritičkog mišljenja.

■ Digitalni građani imaju građansku odgovornost pobrinuti se za optimalnu kibernetičku sigurnost na svakom svom uređaju koji je povezan s internetom i to primjenjivanjem odgovarajuće politike privatnosti i sigurnosti te instaliranjem antivirusnih programa i programa za uklanjanje neželjene pošte i zlonamjernog softvera. Nedovoljna zaštita olakšava kruženje neželjene pošte koja je jedan od najčešćih načina širenja lažnih ili netočnih informacija kojima je cilj iskorištavanje dobre volje primatelja radi prikupljanja osobnih podataka i stjecanja materijalne koristi. Svakog se dana pojavljuju stotine novih virusa i zlonamjernih softvera, stoga korisnici trebaju biti vrlo oprezni i redovito ažurirati svoju zaštitu čim postanu dostupne nove verzije ili sigurnosne zakrpe. Geolokaciju i Bluetooth potrebno je isključiti kada ih ne koristimo jer zlonamjericima olakšavaju pristup našim podacima i mogu odati više informacija o nama nego što bismo željeli.



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VRIJEDNOST

■ Djeca učenjem o privatnosti, upravljanju identitetom i sigurnosti rano stječu uvid u način na koji funkcionira društvo. Privatnost je blisko povezana s najranijim djetetovim iskustvom u vanjskom svijetu te mu pruža idealnu priliku za učenje o dijeljenju s drugima, empatiji, opreznosti i činjenici da onog trenutka kada nešto date, to više ne možete uzeti natrag. Definiranjem vlastitog profila i profila ljudi iz neposredne blizine, djeca će se upoznati s pojmovima različitosti i uključenosti, izoštrit će svoju sposobnost slušanja i zapažanja, razvijati otvorenost prema kulturnoj raznolikosti i, ako se tome pristupi pedagoški ispravno, sve će im to pomoći u izgradnji samopoštovanja. Starija djeca mogu naučiti važne pouke o privatnosti ako ih roditelji ili nastavnici potaknu da s vremena na vrijeme otisnu stranicu sa svojim profilom na društvenim mrežama i postave je u javnom prostoru. Na taj će način vrlo brzo postati svjesni dvostrukih vrijednosti koje se tiču privatnosti u *online* i *offline* okruženju.

■ Savjesni roditelji i nastavnici podučavaju djecu o sigurnosti u prometu i štite ih sve dok ne izgrade potrebnu samostalnost, ali u isto vrijeme vrlo mala djeca često

slobodno lutaju *online* prostorom koji je znatno veći od bilo kojeg grada ili ulice. Samozaštita, privatnost i sigurnost mogu se i trebaju podučavati zabavnim i uzrastu primjerenim aktivnostima od trenutka kada djeca prvi put pristupe uređaju koji je povezan s internetom. Tada mogu postupno napredovati korak po korak dok ne budu kognitivno spremna pristupiti digitalnom prostoru.

■ Sigurnost u isto vrijeme podrazumijeva i brigu o drugima te aktivan doprinos pozitivnim promjenama u okruženju u kojem živimo. Važno je da djeca i mladi uče o pozitivnom aspektu sigurnosti koji nam omogućuje da vjerujemo jedni drugima i poštujemo jedni druge te poduzimamo aktivne korake kako bismo osigurali dobrobit drugih.

■ Osim toga, sigurnost je danas područje zapošljavanja koje bilježi brzi rast i tako će biti u nekoliko narednih generacija, ali je dugo bilo zapostavljeno. Domovi, igračke i, u vrlo bliskoj budućnosti, automobili i javni prijevoz koji su povezani Wi-Fi mrežom čine sigurnost vrlo važnim aspektom naših života te se na tom području već nude obećavajuće prilike za studij i profesionalne mogućnosti. Sigurnost je vrlo zanimljiva tema za istraživačko učenje u školi i kod kuće.

Slika 17: Privatnost i sigurnost – Središnje kompetencije digitalnog građanstva



INFORMATIVNI LIST 9

PRIVATNOST I SIGURNOST





ETIČKA RAZMATRANJA I RIZICI

■ Anonimnost je temelj mnogih izazova i rizika koji proizlaze iz internetskih interakcija i važna je kao i odgovornost. Kad korisnici interneta vjeruju da im se ne može ući u trag, oni se ponašaju na sasvim drukčiji način nego što bi to inače činili. Neetično ponašanje u naizgled anonimnim situacijama stavlja puno veći naglasak na vrijednosti pravednosti i poštenja, a upravo se na njima gradi poštovanje ljudskog dostojanstva i ljudskih prava, građanskog duha i odgovornog ponašanja koje se temelji na uvažavanju sebe i drugih.

■ Privatnost je koncept koji se neprestano razvija. Dok usvajamo sveprisutnu tehnologiju koja postaje sastavni dio našeg života, procesom normalizacije postupno prihvaćamo sve niže ili drugačije standarde vrijednosti. Je li razlog za zabrinutost to što danas mnogi mladi roman *1984*. Georgea Orwella doživljavaju samo kao zabavno štivo? U članku 16. Konvencije o pravima djeteta UN-a (UNCRC) naglašeno je kako djeca imaju pravo na privatnost, no kršimo li mi to pravo prekomjernom uporabom tehnologije i nedostatkom obrazovanja o privatnosti i digitalnoj pismenosti?

■ Neke od najnovijih pametnih igračka koje se pojavljuju na tržištu izazivaju moralne dvojbe i zabrinutost među zagovornicima ljudskih prava. Lutke, roboti i drugi uređaji povezani s internetom mogu zabilježiti djetetove skrivene ideje i misli, no ukoliko sigurnosne mjere nisu dovoljno pouzdane, te informacije mogu biti dostupne trećim osobama koje ih mogu zloupotrijebiti.

■ Članovi obitelji trebaju biti bolje upoznati s mogućnostima svojih kućnih uređaja koji su povezani s internetom, odnosno trebaju znati koji se podaci prikupljaju i kamo odlaze. Tko bi pomislio, primjerice, da će mobilni telefoni pratiti brzinu našeg kretanja i bilježiti broj koraka koje smo napravili u jednom danu, ili da će monitori za bebe internetom slati informacije o privatnim aktivnostima koje se odvijaju u dječjoj sobi? Stvaratelji politika i krajnji korisnici trebaju zatražiti od pružatelja usluga da svakom korisniku omoguće pohranjivanje vlastitih *online* podataka na osobnom oblaku ili čak (kada je riječ o internetu stvari i povezanim pametnim igračkama) na lokalnom mrežnom disku ili vlastitom poslužitelju.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

■ Zatražite od učenika da pretraže svoja imena na Googleu te pogledaju povezane slike i videozapise. Zatim neka izrade Google upozorenja za svoja imena kako bi bili obaviješteni kad se njihovo ime objavi *online*. Postoje li neke informacije koje bi željeli ukloniti? Kako su one dospjele na mrežu i koji je najučinkovitiji postupak za uklanjanje takvog sadržaja?

■ Igra preuzimanja uloga *PlayDecide*, posvećena zaštiti podataka i privatnosti (<http://paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf>), na zabavan način istražuje različite implikacije prava na zaštitu privatnosti,

autorskih prava i slobode izražavanja i informiranja u različitim zemljama, za različite dobne ili kulturne skupine.

■ Zamolite učenike da u grupama od tri ili četiri osobe izrade snažnu zaporku za lažni *online* korisnički račun. Jasno im recite da trebaju izmisliti novu zaporku, a ne postojeću koju već koriste. Na kraju neka svi timovi predstave svoju zaporku, a ostale grupe neka razmotre prijedloge i utvrde koje su značajke snažne zaporkе.

■ www.webwewant.eu, mrežna stranica i priručnik na 12 jezika s aktivnostima koje su tinejdžeri izradili za svoje vršnjake, sadrži nekoliko poglavlja i vježbi povezanih s tom temom. Posebnu pozornost obratite na Poglavlje 2 *Razmislite prije nego što objavite* i Poglavlje 5 *Moja i tvoja privatnost*.

■ Igrajte se i učite: *Being online* nudi djeci u dobi od 4 do 8 godina i njihovim učiteljima niz aktivnosti koje se tiču privatnosti i sigurnosti. Uz tu publikaciju, dostupnu na 21 jeziku, priložena je i *online* igrica: www.esafetykit.net. (www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=198308).

■ Resursi, plakati, priručnici i generatori zaporki koji omogućuju bolje osmišljavanje i upravljanje snažnim zaporkama dostupni su na CNIL: www.cnil.fr/en/all-about-secrets-passwords.



DOBRA PRAKSA/ŽIVJETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Razmatranje privatnosti s multikulturalnim pristupom – razgovarajte o privatnosti sa svojim učenicima i promatrajte kako se taj koncept razlikuje u različitim kulturama i obiteljima. Zatražite od njih da prikupe informacije kojima će potkrijepiti raspravu i navedu razloge za različito shvaćanje pojmova. Ta se aktivnost može povezati s nastavom povijesti ili geografije tako što će tim predmetima približiti koncept digitalnog građanstva. Ishod takve rasprave mogao bi biti razredna zaporka koja bi se podijelila cijeloj školi. Nakon nekoliko mjeseci ponovno razmotrite tu zaporku kako biste bolje razumjeli određene probleme s kojima se djeca susreću kada je primjenjuju u svojim *online* aktivnostima.

Stvaranje profila

■ S mlađim učenicima osmislite nastavni sat izrade profila i počnite tako da učenici na papiru napišu neke činjenice o sebi (adresu, omiljenu hranu, telefonski broj roditelja itd.). Nakon razgovora s njima o privatnosti neka nacrtaju crveni okvir oko privatnih podataka, zeleni okvir oko podataka koji se mogu podijeliti sa svima, a narančasti okvir oko podataka koji se mogu dijeliti u određenim okolnostima, uz napomenu što bi to moglo biti (primjerice, posjet liječniku).

■ Sa starijom djecom istražite i usporedite korisničke profile na nekim popularnijim društvenim mrežama (Vidi priručnik Vijeća Europe *Internet literacy handbook, Informativni list 8: O društvenom umrežavanju*). Koje privatne podatke korisnici nenamjerno otkrivaju? Izradite provjerni popis za stvaranje sigurnog korisničkog profila.

■ Provjera kibernetičke sigurnosti – zamolite djecu da na nastavu donesu svoje mobilne telefone kako biste zajednički otkrili ugrađene softverske sigurnosne mjere, ali i obratili pažnju na mnoge propuste koji mogu omogućiti curenje informacija. Nastavnici mogu prije provođenja ove vježbe s učenicima nadograditi svoje znanje na stranicama poput www.tccrocks.com/blog/cell-phone-security-tips/. Mogu također pozvati stručnjaka ili osobu iz tvrtke koje se bavi mobilnom tehnologijom kako bi učenicima prenijeli svoje stručno znanje i povećali zanimanje za tu aktivnost. Tvrtke su obično vrlo zainteresirane za takve prilike za susret s mladim korisnicima u dobro kontroliranim uvjetima. Informacije o ažuriranju sigurnosnih mjera na ostalim uređajima koji su povezani s internetom i o mogućnostima istraživanja dodatnih alata mogu se naći na adresi www.epic.org/privacy/tools.html.

■ Potaknite učenike na razmišljanje o posljedicama gubitka nekog *online* istraživačkog projekta; kako se one mogu usporediti s posljedicama gubitka računala ili tableta koji se mogu nadomjestiti? Zatražite od njih da izrade provjerni popis sigurnosnih mjera koje bi trebalo poduzeti kako bi se izbjeglo gubljenje sadržaja, a onda njihov popis usporedite s vodičem *Internet Survival Guide* (<http://bit.ly/2OW3dyk>). Taj vodič, koji je kao dio projekta BEE SECURE napisala luksemburška vlada, sadrži kratke i korisne savjete, trikove i primjere najbolje prakse.



DODATNE INFORMACIJE

■ Vijeće Europe objavilo je materijale relevantne za ovaj Informativni list u priručniku *Internet literacy handbook*; molimo pogledajte ILH Informativni list 9 *Privatnost i postavke privatnosti*, Informativni list 19 *Kibernetički zločin: spamovi, zlonamjerni softver, prijevara i sigurnost*; Informativni list 20 *Označavanje i filtriranje*; Informativni list 26 *Jeste li vi proizvod? Veliki podatci, podatkovno rudarenje i privatnost*.

■ Pogledajte internetsku stranicu Vijeća Europe na adresi www.coe.int/en/web/internet-users-rights/privacy-and-data-protection kako biste saznali više o njegovim aktivnostima koje pripadaju području zaštite podataka. Informativni list 19 priručnika Vijeća Europe *Internet literacy handbook* posvećen je kibernetičkoj sigurnosti i srodnim temama. Bilo bi korisno pročitati nešto više o Općoj uredbi o zaštiti podataka (GDPR) koja se provodi u državama članicama Europske unije od svibnja 2018: <http://bit.ly/2wmTA4i>.

■ Nadležna tijela za zaštitu podataka, koja su visoko specijalizirana u domeni privatnosti i sigurnosti, imaju važnu ulogu u pomaganju nastavnicima kada je riječ o digitalnom obrazovanju građana. Nedavno su izradila obrazovni okvir za učenike, posebno namijenjen zaštiti podataka, kako bi se koristio u sklopu multidisciplinarnog pristupa u službenim školskim programima i na tečajevima obuke za nastavnike: *Personal Data Protection Competency Framework for School Students* (<http://bit.ly/2NetsQr>).

■ Početkom 2018. godine Vijeće za sigurnost djece na internetu UK-a (engl. *UK Council for Child Internet Safety*, UKCCIS) objavilo je okvir za pripremu djece i mladih za digitalni život. Cilj je tog okvira *Education for a Connected World* prepoznati vještine

i kompetencije koje su djeci i mladima potrebne u različitim godinama i fazama razvoja kako bi se mogli sigurno i odgovorno kretati i snalaziti u *online* okruženju. Zanimljivo je da se usredotočuje na osam različitih aspekata obrazovanja o sigurnosti na internetu, uključujući pružanje slike o sebi i mrežni identitet, upravljanje *online* informacijama te privatnost i sigurnost (<http://bit.ly/2P2ildz>).

■ Američka organizacija za sigurnost na internetu *iKeepSafe* razvila je opsežan kurikulum koji se tiče privatnosti te obuhvaća aktivnosti u razrednom odjelu i kod kuće za djecu od devet do dvanaest godina i za tinejdžere (<https://ikeepSAFE.org/privacy-curriculum-matrix/>).

■ *Online* časopis *How to Geek* nudi konkretne, dobro rastumačene ideje o izradi zaporke (www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/). Britanska organizacija koje je specijalizirana za znanost, tehnologiju, inženjerstvo i matematiku ili STEM (engl. *science, technology, engineering and maths*) objavila je niz aktivnosti povezanih sa sigurnošću (www.stem.org.uk/resources/community/collection/401587/gcse-cyber-security).

■ *The European Handbook for Teaching Privacy and Data Collection at Schools* (González Fuster G. and Kloza D. (eds), 2016.) sadrži pripreme za nastavni sat prilagođene mlađim i starijim učenicima, mali zakonik o privatnosti i pravima na zaštitu podataka, pojmovnik i popis izvora (http://arcades-project.eu/images/pdf/arcades_teaching_handbook_final_EN.pdf).

DIMENZIJA 10

OSVIJEŠTENOST POTROŠAČA

” Jesu li ove stvari zaista bolje od stvari koje već imam? Ili sam ja samo navikao biti nezadovoljan onime što sada imam?

Chuck Palahniuk



Od presudne je važnosti da su svi pojedinci upoznati sa svojim pravima koje imaju kao potrošači proizvoda i usluga. Obrazovanje potrošača može se promatrati na dvjema razinama: 1. osviještenost koju imamo o tim pravima kao potrošači; 2. primjena tih prava i odgovornosti ako proizvodi i usluge iskorištavaju i/ili vrijeđaju prava drugih.

Internetom se može koristiti kao alatom koji pomaže digitalnim građanima da shvate koje izbore imaju kao potrošači u današnjem društvu, a i kao medijem koji pomaže digitalnim građanima da povrate svoja prava. Neke kampanje za obrazovanje potrošača uspješno su se koristile medijima namijenjenima široj publici, a internet u današnje vrijeme može velikom brzinom podići i promovirati potrošačku osviještenost diljem svijeta.

U današnje vrijeme kada nova tehnologija omogućuje obavljanje kupovine metodom prepoznavanja lica ili pomoću ugrađenih čipova i e-tetovaža, potrošači moraju biti izrazito oprezni. Više od 60% Europljana svakodnevno pristupa internetu, a više od dvije trećine korisnika interneta kupuje *online*³³. Europska komisija prikupila je podatke kako bi pojedince i poslovne subjekte informirala o kupovini robe i usluga *online* (https://ec.europa.eu/taxation_customs/individuals/buying-goods-services-online-personal-use_en).

Drugi aspekt potrošačke svijesti ili, točnije rečeno, naličje potrošačke svijesti, svakako je poduzetništvo. Digitalni građani djeluju i kao poduzetnici jer aktivno prodaju svoje proizvode i usluge digitalnim građanima u ulozu potrošača. Ti *online* poduzetnici za plasiranje svojih proizvoda koriste se društvenim mrežama i *online* platformama, kao i sustavima digitalne dostave za isporuku svoje robe itd. Digitalni poduzetnici danas više nego ikada vode računa o pravima i odgovornostima svojih korisnika/klijenata/sljedbenika jer su uključeni u svijet digitalnog gospodarstva koje je odnedavno uređeno Općom uredbom o zaštiti podataka (GDPR).



KAKO TO DJELUJE?

Biti digitalni građanin često može značiti biti potrošač, a ne znati što to zapravo znači. Osaživanje digitalnih potrošača znači pružanje okvira načela i alata koji im omogućuju vođenje razborite, održive i uključive ekonomije. Obrazovanje potrošača o tim načelima i alatima pridonosi i ekonomskoj svijesti i sudjelovanju u digitalnom i svakom drugom gospodarstvu.

E-trgovina nedvojbeno ima svojih dobrih strana jer kupovina postaje jednostavnija i udobnija; međutim, transakcije koje se odvijaju u sklopu e-trgovine sa sobom donose određene rizike. Najnoviji trendovi pokazuju da sve više djece kupuje *online* (često kreditnim karticama roditelja) prije navršene 18. godine ili čak i prije nego što počnu obavljati povremene poslove primjerene svojoj dobi. U videoigramama i drugim oblicima *online* zabave za djecu često se koristi novac kako bi se naznačila vrijednost

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

neke stvari ili predmeta. Djeca nisu uvijek u stanju shvatiti pravu vrijednost novca, u što se roditelji lako mogu uvjeriti kad pogledaju što sve djeca kupuju različitim aplikacijama. Zabrinutost da djeca „virtualiziraju“ novac opravdana je jer to može imati ekonomski utjecaj na njihovu budućnost.

■ Prilikom kupovine i prije davanja osobnih podataka obavezno provjerite pojavljuje li se na alatnoj traci simbol zaključanog lokota. To je znak da se vaša transakcija odvija sigurnom vezom. Prije nego što obavite *online* transakciju provjerite sadrži li URL *https*; gdje je „s“ oznaka za „sigurno“ u protokolu *Hypertext Transfer Protocol* te potvrđuje autentičnost internetske stranice i s njom povezane mreže, a to pruža zaštitu od *napada čovjeka u sredini* (*man-in-the-middle attacks*).

OSOBNI RAZVOJ/OBRAZOVNA VRIJEDNOST/ GRAĐANSKA VRIJEDNOST

■ Digitalni građani koji su dobro obrazovani kao potrošači sposobni su prihvatiti održiv koncept potrošnje koja se usredotočuje na dobrobit i sigurnost. Treba imati na umu razvoj građanina potrošača zato što pojedinci obavljaju odabire na temelju etičkih, društvenih, ekonomskih i ekoloških uvjerenja. Norveško sveučilište Norway University of Applied Sciences izradilo je smjernice za obrazovanje građana potrošača, *Guidelines for Consumer Citizenship Education*: <https://eng.inn.no/project-sites/living-responsibly/focus-areas/consumer-citizenship>.

■ Potrošačko građanstvo kanadski je koncept koji se brzo proširio zahvaljujući globalizaciji koja stvara prilike i rizike, i u *online* i u *offline* okruženju. Obrazovanje za održivu potrošnju ima osnovne ishode učenja koji se mogu koristiti usporedo za digitalne građane prema modelu leptira Vijeća Europe (vrijednosti, stajališta, znanje i kritičko razumijevanje). To može voditi:

- ▶ kritičkoj svijesti
- ▶ ekološkoj odgovornosti
- ▶ društvenoj odgovornosti
- ▶ djelovanju i sudjelovanju
- ▶ globalnoj solidarnosti.

■ Potrošačka osviještenost, uključujući *online* poduzetništvo, može povećati povjerenje potrošača u vezi sa svim aspektima proizvoda ili usluge, jer su njihovi odabiri odraz stečenog znanja.

Slika 18: Potrošačka osviještenost - Središnje kompetencije digitalnog građanstva



INFORMATIVNI LIST 10

OSVIJEŠTENOST POTROŠAČA





ETIČKA RAZMATRANJA I RIZICI

- Potrošači bi trebali biti svjesni da internetska trgovina zahtijeva dodatne sigurnosne mjere, ne samo radi zaštite financijskih podataka, već kako bi zaštitili i svoj identitet te privatnost odabira.
- Svi tehnološki uređaji i oprema trebaju biti najsuvremeniji, s najnovijim sigurnosnim postavkama, a potrošači ne smiju zaboraviti da se njihove postavke često vrate na automatske, nakon što ih neka internetska stranica ili platforma ažurira.
- Radi lakšeg praćenja razmotrite upotrebu zasebne kreditne kartice koju ćete koristiti isključivo u svrhu *online* kupovine.
- Provjerite jesu li šifrirana sva područja za *online* naplatu.
- Koristite se pouzdanim internetskim stranicama i budite sumnjičavi prema ponudama koje se čine predobrima da bi bile istinite.
- Upoznajte se sa svojim potrošačkim pravima prije *online* kupovine: nudi li internetska stranica povrat novca, jamstvo povrata novca ili neku drugu metodu reklamacije?
- Budite svjesni da postoje *online* poslovni modeli koji vas prisiljavaju na izravno plaćanje sadržaja/usluge koju koristite, a zauzvrat vam ne pružaju nikakvu zaštitu ni prava koja vam kao potrošaču pripadaju (prilikom plaćanja sadržaja/usluge). To može dovesti do dijeljenja vaših podataka, izloženosti reklamnim oglasima te čak i do rudarenja kriptovaluta pomoću vašeg internetskog preglednika dok pretražujete određeni sadržaj. Ništa od toga nije loše samo po sebi, ali potrebno je uspostaviti određenu ravnotežu kako ne biste bili izloženi pretjeranim količinama reklamnih oglasa.
- *Online* poduzetnici trebali bi osigurati odredbe koje su lako razumljive korisnicima, kao i odgovarajuće opcije za sudjelovanje.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

- Zatražite od učenika da odaberu jedan servis za pružanje *online* usluga plaćanja, poput PayPala ili Stripea. Potaknite ih da pročitaju odredbe i uvjete na tim platformama kako bi utvrdili troškove transakcija i upoznali se s ostalim relevantnim informacijama koje bi korisnici trebali znati – prije kupovine!
- Sa svojim učenicima isplanirajte izradu internetske stranice e-trgovine (primjerice za prodaju školskih proizvoda) ili nastavite s radom na incijativama te vrste koje se već poduzimaju u sklopu škole. Proučite strukturu dobre internetske stranice e-trgovine.
- Zamolite učenike da u grupama od dvoje ili troje pročitaju Povelju Europske unije o temeljnim pravima (<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:083:0389:0403:en:PDF>). Sadrži li taj dokument potrošačka prava i odgovornosti? Može li se dokument urediti tako da sadrži više pojmova koji se odnose na buduće digitalno okruženje?

■ Zatražite od učenika da istraže nekoliko internetskih stranica za *online* prodaju. Koji su najprodavaniji proizvodi? Koje vrste jamstva povrata novca nude? Imaju li te stranice distribucijske kanale diljem svijeta? Utječe li globalna distribucija na to koji će proizvodi biti najprodavaniji?

■ Potaknite učenike na istraživački projekt o *online* poduzetništvu u kojem će odabrati i međusobno usporediti nekoliko *online* poduzetnika poput YouTubera, Instagram-poduzetnika i ostalih. Zatim neka identificiraju proizvode i usluge koje oni nude, način isporuke, odredbe i uvjete te ostale politike zaštite potrošača.



DOBRA PRAKSA/ŽIVJETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Prilikom *online* kupovine potrudite se informirati o prodavatelju. eBay, primjerice, omogućuje prodavateljima izgradnju reputacije na temelju ostvarenog poslovnog uspjeha i povratnih informacija od kupaca.

■ Istražite povijest tvrtke Amazon i utvrdite kako je ona osnovana i kako nastavlja napredovati. Zatražite od učenika da pripreme raspravu o tome je li Amazon donio korist potrošačima, prodavateljima i zajednicama.

■ Imajte nadzor nad svojim osobnim podacima i provjerite što piše u Općoj uredbi o zaštiti podataka (GDPR) kako biste produbili svoje znanje. Obratite pozornost na polja koja se odnose na mogućnost prodavatelja da sačuva vaše podatke ili da vam se obrati u marketinške svrhe.

■ Ako imate bilo kakve dvojbe u vezi s pouzdanošću neke internetske stranice, bez oklijevanja provedite *online* istraživanje i potražite iskustva i recenzije ostalih potrošača.

■ Istraživački projekt – zamolite učenike da odaberu svoj omiljeni tehnološki uređaj, poput pametnog telefona, tableta, računala ili igraće konzole. Zatim neka istraže lanac proizvodnje elektroničkih uređaja: Postoje li određene nezakonitosti, je li dob radnika niža od one propisane zakonom itd.? Jesu li potrošači informirani o podrijetlu sastavnih dijelova njihovih tehnoloških uređaja? Koji su razlozi za informiranost/neinformiranost?

■ Kad nudite *online* proizvode i usluge provedite dubinsku analizu prava i odgovornosti potrošača i pobrinite se da vaš poduzetnički pothvat ne povrijedi ta prava i odgovornosti.



DODATNE INFORMACIJE

■ Vijeće Europe objavilo je materijale relevantne za ovaj Informativni list u priručniku *Internet literacy handbook*; molimo pogledajte ILH Informativni list 13 *Online kupovina*; Informativni list 9 *Privatnost i postavke privatnosti*.

■ Direktiva Europske komisije o pravima potrošača: http://ec.europa.eu/consumers/consumer_rights/rights-contracts/directive/index_en.htm.

■ Europska komisija o sigurnosti potrošača: http://ec.europa.eu/consumers/consumers_safety/index_en.htm.

■ *The European Commission Entrepreneurship 2020 Plan*: https://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/action-plan_en.

■ *The European Commission Erasmus for Young Entrepreneurs*: http://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/support/erasmus-young-entrepreneurs_en.

■ *European Parliament support for social entrepreneurs*: [www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI\(2017\)599346](http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2017)599346).

■ *TrustArc* nezavisna je, neprofitna globalna inicijativa kojoj je cilj izgradnja povjerenja u online transakcije: www.trustarc.com.

■ Za informacije o Općoj uredbi o zaštiti podataka vidi www.eugdpr.org/.

■ *Citizens, consumers and the citizen-consumer: articulating the citizen interest in media and communications regulation* (hrv. Praktični vodič za blokiranje reklama, neželjene pošte, obavijesti i za preuzimanje kontrole nad svojim aktivnostima na internetu), Livingstone S., Lunt P. and Miller L., Sage publications (<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1750481307071985>).

■ Praktični vodič za blokiranje reklama, neželjene pošte, obavijesti i za preuzimanje kontrole nad svojim aktivnostima na internetu: <https://blog.cleanfox.io/tips-en/stop-newsletters-spam-advertising-sms-and-other-notifications/>.

■ *Shopping more safely on the internet* (hrv. Sigurnija online kupovina) – iz Danske, 17 važnih kratkih savjeta vezanih za online kupovinu, pouzdanost internetskih stranica, izbjegavanje neželjene pošte. Mogu se primijeniti u razrednom odjelu ili kod kuće: <https://heimdalsecurity.com/blog/online-shopping-security-tips/>.

■ *Do not track* (hrv. Nemojte me prratiti): interaktivna dokumentarna serija o praćenju i internetskoj ekonomiji: <https://donottrack-doc.com/en/intro/>.

■ *Play without being played - The second adventure of the Three Little Pigs in cyberspace* (hrv. Igrajte se tako da vas ne izigraju - Druga avantura tri mala praščića u kibernetičkom prostoru); igra koju je izradio kanadski MIL Center *Habilomedia*, a cilj joj je obrazovati mladu publiku o tome kako ih reklame na internetu mogu zlostavljati i dovoditi u zabludu: https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/cybersense_nonsense/cybersense/start.html.

Pojmovnik

U ovom su pojmovniku definirani i objašnjeni ključni pojmovi iz priručnika. Kada prilika dopušta, pojmovi su objašnjeni i u kontekstu obrazovanja za digitalno građanstvo (engl. *Digital Citizenship Education* – DCE) te se nastavnicima i korisnicima svraća pozornost na prijepona pitanja i s njima povezane izazove. Pojmovi u kurzivu korisnike upućuju na srodne i komplementarne pojmove te Informativne listove.

Pristup

■ Mogućnost pojedinca i organizacija da se povežu s internetom koristeći različite uređaje (primjerice računala, tablete ili telefone) i razne vrste usluga (poput e-pošte i aplikacija). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva pristup predstavlja preduvjet za digitalno građanstvo jer je internet postao iznimno važan resurs, prijeko potreban za sve vrste aktivnosti u *online* i *offline* okruženju.

Vidi također: Korisnički račun.

Odnosi se na Informativni list 1 Pristup i uključenost.

Korisnički račun

■ Korisnički račun otvara se pomoću korisničkog imena i zaporke. On predstavlja ključ za mnoge *online* alate i usluge. Korisniku omogućuje autentifikaciju i dobivanje ovlaštenja za pristup i korištenje *online* usluga. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva on otvara pitanja o privatnosti i podešavanju sigurnosnih postavki.

Vidi također: Pristup; Privatnost.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost.

Antivirusni program

■ Računalni program koji nastoji prepoznati, izolirati, onemogućiti i ukloniti računalne viruse i drugi zlonamjerni softver. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva važan je za sigurnost u *online* okruženju jer nedostatak zaštite može dovesti do krađe identiteta, povrede sigurnosti ili nekih drugih komplikacija povezanih s dobiti *online*.

Vidi također: Privatnost; Zlonamjerni softver; Viralnost

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost.

Aplikacija

■ Izvorno se definira kao „interaktivni program kojem se može pristupiti internet-skim preglednikom radi prenošenja informacija“. Budući da se mobilni telefon razvio do te mjere da je postao umanjena verzija računala s pristupom internetu, aplikacije su

postale popularni softverski programi koji proširuju mogućnosti telefona i korisnicima omogućuju obavljanje svakodnevnih zadataka, od zabave (putovanja, hrana, igrice ili društveno umrežavanje) do prikupljanja informacija (vijesti, karte, masovni *online* otvoreni tečajevi, tj. MOOC-ovi). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva ovladavanje aplikacijama i pripadajućim kulturnim ekosustavom važno je za osnaživanje građana, posebno mladih i osoba s invaliditetom jer je mobilna povezanost promijenila način na koji ljudi komuniciraju, razmjenjuju informacije te uče iz knjižnica i materijala dostupnog na mreži.

Vidi također: Preglednik; Uvjeti pružanja usluge (engl. Terms of Service, TOS).

Odnosi se na Informativni list 2 Učenje i kreativnost i na Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

Umjetna inteligencija (engl. *artificial intelligence, AI*)

Disciplina IT-a koja istražuje teorije i tehnike potrebne za osmišljavanje i stvaranje digitalnog okruženja i softvera. Ona, primjerice, proizvodi virtualne „osobne pomoćnike“ koji su napravljeni tako da oponašaju ljudsko ponašanje. Korisnici obično komuniciraju s AI-om nizom glasovnih ili pisanih poruka u obliku pitanja na koja sustav odgovara. AI tehnologija može se pronaći u digitalnim igricama, robotici, glasovnim pomoćnicima u vožnji i u svim sustavima koji trebaju pristupiti velikim količinama podataka u svrhu donošenja odluka. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva praćenje razvoja umjetne inteligencije važno je jer otvara pitanje uporabe osobnih/privatnih podataka i slična pitanja koja su povezana s privatnošću, dostojanstvom, dobrobiti, politikom i javnim prostorom.

Vidi također: Proširena stvarnost (AR); Veliki podatci; Robot.

Odnosi se na Informativni list 6 E-prisutnost i komunikacije.

Proširena stvarnost (engl. *augmented reality, AR*)

Tehnologija koja korisnikovo viđenje stvarnosti nadopunjuje računalno generiranom slikom, stvarajući na taj način interaktivno iskustvo. To se može učiniti upotrebom mobilnog telefona u posebno stvorenom okviru nalik na kutiju ili upotrebom posebnog uređaja. Predmeti iz stvarnog svijeta „proširuju se“ informacijama koje generira računalno, a mogu uključivati vizualne ili zvučne informacije, ili čak pokrete i miris. Proširena stvarnost pomaže nam, primjerice, u otkrivanju kako su drevne ruševine izgledale u prošlosti ili kako bi mjesta ili stvari mogli izgledati u budućnosti (primjerice nove prijevozne rute u nekom gradu).

*Vidi također: Aplikacija; Umjetna inteligencija (engl. *artificial intelligence, AI*); Veliki podatci; Videoigra; Virtualna stvarnost (engl. *virtual reality, VR*) Odnosi se na Informativni list 6 E-prisutnost i komunikacije.*

Veliki podatci (engl. *big data*)

Opsežni i složeni skupovi podataka na koje se mogu primijeniti različite statističke vrste analiza (za profiliranje ljudi, predviđanje ponašanja ili analize učenja). Kako bi se uočio smisao u tako velikoj količini podataka, ti se podatci obično rasčlanjuju korištenjem pet riječi koje na engleskom jeziku započinju slovom V: *Volume* (količina),

Variety (raznolikost), *Velocity* (brzina), *Veracity* (istinitost) i *Value* (vrijednost). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva izazovi i prijeporna pitanja odnose se na integritet podataka, dijeljenje podataka, prijenos podataka i zaštitu privatnosti.

Vidi također: Blockchain tehnologija; Podatci; Privatnost; Profiliranje.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost i na Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

Blockchain tehnologija

■ Odnosi se na način arhiviranja podataka koji se provodi popisom zapisa koje nazivamo blokovi. Ti se blokovi vežu jedan za drugoga i tako stvaraju „lanac“ koji se može podijeliti internetom ili između dvaju računala. Blokovi sadrže šifrirane podatke koji su dobro zaštićeni i stoga se ta tehnologija smatra jednim od najsigurnijih sustava za zaštitu podataka. Ta se tehnologija koristi i za stvaranje digitalne valute *bitcoin*.

Vidi također: Veliki podatci; Podatci; Privatnost.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost i na Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

Internetski preglednik

■ Programaska podrška (softver) koja se koristi za navigaciju internetom. Korisnici mogu pristupiti internetskim stranicama unošenjem pravilnog URL-a (ujednačenog ili usklađenog lokatora sadržaja) ili klikom na poveznice dobivene *online* pretraživanjem. Većina internetskih preglednika nudi funkcije poput dobnih filtera, povijesti pretraživanja ili popisa omiljenih adresa.

Vidi također: Pristup; Aplikacija; Tražilica; Digitalni otisak.

Odnosi se na Informativni list 1 Pristup i uključenost; 9 Privatnost i sigurnost.

BYOD (hrv. donesi svoj uređaj)

■ Kratica izraza engl. *Bring your own device* odnosi se na poslovnu politiku kojom se zaposlenicima, nastavnicima ili učenicima dozvoljava da na posao ili u učionicu donesu svoje vlastite uređaje (prijenosna računala, tablete ili pametne telefone). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva takva metoda može biti korisna za proširenje pristupa i poboljšanje načina na koji se koriste nastavni materijali, no to također otvara pitanja jednakosti, uključenosti i sigurnosti (zlomamjerni softver, virusi).

Vidi također: Pristup; Antivirusni program; Aplikacija.

Odnosi se na Informativni list 1 Pristup i uključenost.

Soba za razgovor

■ Riječ je o svakom obliku *online* razgovora s ostalim poznatim ili nepoznatim korisnicima (*online* forumi) koji se odvija uživo u stvarnom vremenu i koji se razlikuje od neposredne razmjene poruka između dviju osoba. Sobama za razgovor najviše se koristi za dijeljenje informacija i sve se više primjenjuju u učionicama i u *online* nastavnom okruženju.

Vidi također: Aplikacija; engl. Voice over Internet Protocol, VoIP (internetska telefonija).

Odnosi se na Informativni list 2 Učenje i kreativnost.

Računarstvo u oblaku

Model informatičke tehnologije (IT) koji omogućuje međusobnu povezanost skupa mrežnih elemenata (uređaja, poslužitelja, uslužnih platformi, repozitorija itd.). To korisnicima omogućuje pristup *online* uslugama (poput e-pošte, poslovnih usluga, glazbe, podatkovnog repozitorija ili filmova) sa svakog uređaja povezanog s mrežom, bez izravnog preuzimanja datoteka. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva postoje određeni rizici koji se tiču sigurnosti i privatnosti, s obzirom na to da pružatelj usluge može u svakom trenutku pristupiti podacima te ih slučajno ili namjerno oštetiti ili ih podijeliti s trećim osobama. Postoje i sporna pitanja povezana s pravnim vlasništvom osobnih podataka, kao i određene nedoumice u vezi s privatnošću i povjerljivošću, osobito ako se u obzir uzme mogućnost razvoja virtualnog osobnog pomoćnika u obliku umjetne inteligencije.

Vidi također: Pristup; AI; Blockchain tehnologija; Podaci; Privatnost.

Odnosi se na Informativni list 2 Učenje i kreativnost i Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

Osviještenost potrošača

Korisnici bi trebali biti upoznati sa svojim pravima i odgovornostima koje imaju kao potrošači *online* proizvoda i usluga. Ta su prava u većini slučajeva sažeta u *uvjetima pružanja usluge*. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva, osviještenost potrošača podrazumijeva pitanja koja se tiču povrede prava drugih, a odnosi se i na razumijevanje svih aspekata *uvjeta pružanja usluge* u pravnom smislu, koje zavisi i o dobi korisnika.

Vidi također: Uvjeti usluge.

Odnosi se na Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

Kolačić

Mala datoteka pohranjena na računalu potrošača, osmišljena za spremanje skromne količine podataka specifičnih za određenog korisnika radi upravljanja internetskom stranicom. Svaki put kada korisnik ponovno pristupi toj internetskoj stranici, kolačić se vraća na poslužitelj na kojem je stranica pohranjena. Kolačić za praćenje može se ugraditi u reklamni materijal koji pristiže sa stranice treće strane te se može koristiti za praćenje korisnikove povijesti pretraživanja i plasiranje ciljanih reklama koje su prilagođene njegovu ukusu. Odbijanje kolačića može onemogućiti korištenje nekim internetskim stranicama. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva, postoje sporna pitanja u vezi s kapacitetom za omogućavanje ili onemogućavanje/brisanje kolačića. Kolačići se mogu shvatiti kao napad na privatnost s obzirom na to da omogućuju profiliranje korisnika bez njegova znanja. Kako bi se izbjegla propaganda i neetična praksa komercijalnog oglašavanja potrebno je razvijeno kritičko mišljenje.

Vidi također: Pristup; Podaci; Privatnost.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost i Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

Elektroničko nasilje

■ Riječ je o teškom obliku uznemiravanja pomoću elektroničkih alata i uređaja. Ono obuhvaća prijetnje, širenje glasina, seksualno uznemiravanje, kibernetičko uhođenje i govor mržnje. Posljedice za žrtvu mogu biti ozbiljne (primjerice izazivanje straha, ljutnje, depresije, niske razine samopouzdanja). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva, ono se odnosi na štetan *online* sadržaj i ponašanje, kao i na pitanja u vezi s odsustvom empatije koja predstavljaju rizik za slobodu izražavanja (odvraćajući učinak) i dobit.

Vidi također: Mrežni ugled; Krađa identiteta; Dobrobit. Odnosi se na Informativni list 4 Etika i empatija.

Kibernetička sigurnost

■ Zaštita računala od krađe ili oštećenja hardvera, softvera i sadržaja. Ona obuhvaća zaštitu *online* usluga od namjernih ili slučajnih napada (piratstvo i hakiranje). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva neke od sigurnosnih rizika i izazova predstavljaju krađa identiteta, slanje neželjenih poruka, virusi i zlonamjerni softver. Od iznimne je važnosti da su građani upoznati s tim izazovima i zaštitnim alatima koji su im na raspolaganju kako bi mogli nadzirati svoj hardver i osobne podatke.

Vidi također: Pristup; Dobrobit; Privatnost; Sigurnost.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i Sigurnost.

Podatci

■ Riječ je o digitalno transformiranom opisu stvarnog života nekog pojedinca. U slučaju osjetljivih osobnih informacija (engl. *sensitive personal information*, SPI) ti se opisi mogu koristiti samostalno ili u kombinaciji s drugim informacijama kako bi se klasificirao i locirao građanin (ime, osobni identifikacijski broj građana, datum i mjesto rođenja, biometrijski podatci itd.) i kako bi se identificirao u svom kontekstu pomoću povezanih tragova (medicinskih, obrazovnih, financijskih izvora ili izvora u vezi sa zapošljavanjem). Prema smjernicama obrazovanja za digitalno građanstvo postoje sporna pitanja u vezi s načinom na koji se treća strana koristi podacima, bilo da je riječ o komercijalnoj (tržište za prikupljanje i prodaju podataka) ili kriminalnoj svrsi (krađa podataka). To može dovesti do povrede sigurnosti i privatnosti.

Upućivanje na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost; i Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

Digitalna detoksikacija

■ Vremensko razdoblje tijekom kojega se korisnik suzdržava od uporabe elektroničkih uređaja (prijenosnih računala, pametnih telefona, tableta itd.). Predstavlja se kao dobra prilika za smanjivanje stresa i za usredotočavanje na socijalnu interakciju u stvarnom svijetu. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva to je prilika da se obrati pozornost na sudjelovanje građana u stvarnom životu i na

poboljšanje prirodne dobrobiti, istovremeno ističući važnost privatnosti i razlučivanja između rada i slobodnog vremena.

Vidi također: Kolačić; Privatnost; Dobrobit.

Odnosi se na Informativni list 5 Zdravlje i dobrobit.

Digitalni jaz

■ Gospodarski, društveni i kulturni jaz koji se odnosi na pristup IT-u i njegovo korištenje te može dovesti do nejednakosti između pojedinaca i zemalja. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva otvaraju se pitanja u vezi s uključenosti i socijalnom pravdom, kao i pitanja koja se odnose na učenje i znanje. Digitalni jaz može dovesti do raslojavanja građanstva, što ostavlja trajne posljedice na sudjelovanje i dobrobit u demokratskom društvu. Povezano je s nemogućnošću građana da pristupe digitalnoj tehnologiji ili da se njome koriste zbog, primjerice, nedostatka vještina.

Vidi također: Pristup; Dobrobit.

Odnosi se na Informativni list 1 Pristup i uključenost.

Digitalni otisak

■ Riječ je o jedinstvenom skupu digitalnih aktivnosti građana koji se može pratiti (primjerice objave ili plaćanja) i koji je zabilježen na internetu. Digitalne aktivnosti dijele se u dvije kategorije: pasivne (nedobrovoljne) i aktivne (dobrovoljne). Prvoj kategoriji pripadaju podatci koji se prikupljaju bez znanja građana, a u drugoj podatci koje oni dobrovoljno razmjenjuju u interakciji s drugima u *online* okruženju. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnih građana to otvara pitanja o privatnosti, praćenju i sigurnosti.

Vidi također: Tražilica; Privatnost; Sigurnosti; Tragovi.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost i na Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

Digitalni identitet

■ Informacije o osobi, organizaciji ili uređaju iz stvarnog života. Omogućuje proces autentifikacije korisnika koji stupa u interakciju u *online* okruženju. Digitalni identitet osigurava automatski pristup drugim računalima i olakšava posredovane odnose. On podrazumijeva određene aspekte čovjekova identiteta iz stvarnog života i obuhvaća čitav niz podataka generiranih postupcima i poviješću pojedinca u *online* okruženju (kupovina, navigacija, umrežavanje). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva otvaraju se pitanja u vezi s upravljanjem takvim tragovima i *online* aktivnostima kako bi se osiguralo povjerenje i dobrobit te spriječilo nezakonito razotkrivanje informacija.

Vidi također: Kolačić; Podatci; e-Prisutnost; Netizen.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost.

Dron

■ Bespilotna letjelica koja može imati određenu samostalnost i kojom može upravljati računalo. Dronovi su se izvorno koristili u vojne svrhe, ali su danas široko dostupni za civilnu uporabu.

Vidi također: Robot.

Odnosi se na Informativni list 2 Učenje i kreativnost.

Emotikoni

■ Grafički prikazi, odnosno ikone koje predstavljaju različita raspoloženja ili izraze lica. Emotikoni mogu poslužiti za prenošenje emocija i osiguravanje pisane komunikacije koja može dovesti do nesporazuma s obzirom na to da u *online* okruženju nema vizualnog kontakta i ne vide se izrazi lica (primjerice šale, gegovi ili podvale). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva emotikoni su sastavni dio kompetencija potrebnih za izražavanje empatije i sprečavanje sukoba ili elektroničkog nasilja.

Vidi također: elektroničko nasilje; Empatija.

Odnosi se na Informativni list 4 Etika i empatija i Informativni list 5 Zdravlje i dobrobit.

Empatija

■ Empatija je sposobnost razumijevanja tuđih osjećaja i stavljanja sebe u položaj druge osobe. Radi se i o neizravnom proživljavanju tuđeg iskustva koje zahtijeva dobro razvijene vještine i kompetencije jer postoje rizici od nesporazuma u *online* okruženju gdje nema izravnog kontakta licem u lice. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva to otvara pitanja povezana s omogućavanjem interpersonalne komunikacije i anonimnosti, kao i s potencijalno štetnim ponašanjem u *online* okruženju, poput elektroničkog nasilja i trolanja.

Vidi: Elektroničko nasilje; Emotikoni; Sudjelovanje; Dobrobit.

Odnosi se na Informativni list 4 Etika i empatija i Informativni list 5 Zdravlje i dobrobit.

e-Prisutnost

■ Izvorno je e-prisutnost bila marketinški alat za osobno brendiranje i kombinirani proces privlačenja prometa i stvaranja trajno pozitivne slike o sebi na internetu. To podrazumijeva znanje o optimizaciji za tražilice, mrežnom ugledu, korištenju društvenih medija itd., a proširuje se i na osobne i interpersonalne kvalitete koje usmjeravaju digitalni identitet, kao i na socijalne i kognitivne kompetencije potrebne da se to učini.

Vidi također: Digitalni identitet; Mrežni ugled; Empatija; Netizen; Sudjelovanje.

Odnosi se na Informativni list 3 Mediji i informacijska pismenost i Informativni list 6 E-prisutnost i komunikacije.

Mrežni ugled

■ Predodžba koju internetski korisnici imaju o nekoj osobi, brendu ili kompaniji. Riječ je o strategiji marketinškog utjecaja koja omogućuje dobivanje lajkova i

preporuka i povećava ugled internetske stranice ili *online* usluge nekog subjekta. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva postoje sporna pitanja u vezi s rizicima od manipulacije predodžbom o nekoj osobi ili brendu, a povezani su i s monetizacijom prisutnosti neke osobe u *online* okruženju.

Vidi također: Kolačić; Podatci; Krađa identiteta; E-prisutnost; Selfie.

Odnosi se na Informativni list 3 Mediji i informacijska pismenost i Informativni list 6 E-prisutnost i komunikacije i Osviještenost potrošača.

EuroDIG

■ Europska otvorena platforma s više dionika za razmjenu mišljenja o internetu i načinu na koji se njime upravlja. Tu je platformu 2008. godine stvorilo nekoliko organizacija, vladinih predstavnika i stručnjaka; ona se zalaže za jačanje dijaloga i suradnje s internetskom zajednicom u vezi s javnim politikama za internet.

Lažne vijesti

■ Riječ je o vrsti dezinformacija kojima je cilj obmanjivanje korisnika u *online* okruženju i koje se šire tradicionalnim i društvenim medijima. Namjera lažnih vijesti nanošenje je komercijalne, financijske ili političke štete ciljanom subjektu. U *online* okruženju koriste se za povećanje monetizacije (*clickbait* naslovima, zaradom od klikova, prihodom od oglašavanja). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva postoje sporna pitanja u vezi s kvalitetom informacija, manipulacijom javnim mnijenjem, upadom u javne prostore i slobodom izbora. Da bismo se izborili protiv lažnih vijesti, potrebne su nam kompetencije koje uključuju kritičko mišljenje i provjeru činjenica i izvora. Time se stavlja naglasak na pristup i na medijsku i informacijsku pismenost.

Vidi također: Mrežni ugled; Društveni mediji; Virtualna stvarnost.

Odnosi se na Informativni list 3 Mediji i informacijska pismenost i na Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

FOMO

■ engl. *fear of missing out*, FOMO je kratica za „strah da se nešto propusti“.

Geolokalizacija

■ Odnosi se na prepoznavanje geografske lokacije nekog predmeta, uređaja ili osobe u stvarnom životu. Blisko je povezana s upotrebom sustava za pozicioniranje (poput GPS-a ili radara). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva postoje sporna pitanja u vezi s nepropisnim nadzorom građana i povredom privatnosti i sigurnosti, no geolokalizacija može također pružiti neke vrlo zanimljive mogućnosti u obrazovanju, kulturi ili turizmu.

Vidi također: Aplikacija; Soba za razgovor; Podatci; Privatnost; Sigurnost.

Odnosi se na Informativni list 2 Učenje i kreativnost i Informativni list 9 Privatnost i sigurnost.

Hakiranje

■ Riječ je o nastojanju da se probije zaštita i da se zloupotrijebe slabosti računalnog sustava ili mreže. Ciljevi hakiranja raznoliki su i podrazumijevaju prosvjedovanje, profit, podvalu, špijuniranje, prikupljanje obavještajnih podataka pa čak i način testiranja obrane od potencijalnih napada. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva tu se javljaju izazovi vezani uz povjerenje i rizik (primjerice povreda sigurnosti bolničkog ili bankarskog sustava). Djeci se hakiranje može protumačiti kao antisocijalno ponašanje koje može dovesti do izopćenosti i problema s dobrobiti *online*.

Vidi također: Pristup; Antivirusni program; Aplikacija; Podatci; Privatnost; Sigurnost; Dobrobit.

Odnosi se na Informativni list 2 Učenje i kreativnost i na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost.

Hashtag

■ Na jeziku društvenih medija stavljanje ljestava (#) prije neke riječi znači da ona predstavlja temu razgovora, kao što se u stvarnom životu stavlja oznaka na neki predmet kako bi se olakšalo njegovo pronalaženje. Većina društvenih mreža ili internetskih stranica dopušta korisnicima pretraživanje sadržaja skeniranjem *hashtagova*. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva korištenje *hashtagova* način je prepoznavanja najpopularnijih tema na društvenim mrežama.

Vidi također: Društveni mediji; Viralnost.

Odnosi se na Informativni list 6 E-prisutnost i komunikacije i na Informativni list 7 Aktivno sudjelovanje.

ICANN (hrv. Internetska organizacija za dodjeljivanje naziva i brojeva)

■ engl. *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*, ICANN je neprofitna organizacija sa sjedištem u Kaliforniji, odgovorna za omogućavanje pristupa internetu jer se bavi internetskim protokolom (IP), adresama, odobravanjem identifikatora protokola te generičkim internetskim domenama na najvišoj razini (gTLD) i domenom najviše razine koda zemlje (ccTLD). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva postoje izazovi u vezi s nezavisnošću ICANN-a, s obzirom na to da on postaje punopravno međunarodno tijelo u sklopu UN-a koje se bavi integritetom IT usluga i internetskom slobodom.

Krađa identiteta

■ Namjerno korištenje tuđim osobnim podacima za identifikaciju (poput broja kreditne kartice, PIN-a ili zaporke). Do krađe identiteta dolazi kad se ti podatci koriste za počinjenje prijevare ili drugih kaznenih djela. Žrtva može nenamjerno omogućiti pristup osobnim podacima ili ih dobrovoljno dati jer nije svjesna pokušaja krađe identiteta ili prevare. Na taj način može doći do dugotrajnih posljedica koje su štetne za njezin identitet i reputaciju. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva otvaraju se pitanja koja se odnose na povredu privatnosti, sigurnosti i dobrobiti u *online* okruženju.

Vidi također: Kolačić; Elektrončko nasilje; Mrežni ugled; Hakiranje; Mrežna krađa identiteta.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost.

Upravljanje internetom

■ Riječ je o razvoju i primjeni zajedničkih načela, normi, pravila, postupaka za donošenje odluka i programa koji oblikuju razvoj i primjenu interneta, a obavljaju ih vlada, privatni sektor i civilno društvo, svatko u svojoj ulozi.

Vidi također: ICCAN; Internet građana; Forum za upravljanje internetom; ISOC.

Odnosi se na Informativni list 7 Aktivno sudjelovanje i 8 Prava i odgovornosti.

Forum za upravljanje internetom

■ Tijelo koje je sastavljeno od više dionika i bavi se političkim dijalogom o pitanjima koja se odnose na upravljanje internetom. Ono okuplja sve dionike (vlade, privatni sektor, civilno društvo, tehničku zajednicu, akademsku zajednicu) na jednakopravnoj osnovi otvorenim i uključivim procesom donošenja odluka.

Vidi također: ICANN; Upravljanje internetom; Internet građana; ISOC.

Odnosi se na Informativni list 7 Aktivno sudjelovanje i 8 Prava i odgovornosti.

Internet građana

■ Riječ je o inicijativi Vijeća Europe koja promiče ljudsku i kulturnu dimenziju interneta i koja je komplementarna internetu stvari. Internet građana novi je pojam koji u središte stavlja čovjeka, a cilj mu je ohrabriti svakoga tko se njime služi i oslanja se na njega u svojim svakodnevnim aktivnostima.

Vidi također: Upravljanje internetom; Internet stvari. Odnosi se na Informativni list 7 Aktivno sudjelovanje.

Internet stvari

■ Mreža fizičkih uređaja, senzora, petlji, vozila i uređaja s ugrađenom elektronikom, međusobno povezanih IT mrežom. Internet stvari omogućuju tim uređajima da međusobno razmjenjuju podatke i donose odluke bez ljudskog djelovanja, postojećom internetskom infrastrukturom. Pametne se aplikacije primjenjuju u domovima, gradovima, vozilima, električnim mrežama itd. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva otvaraju se pitanja koja se odnose na upravljanje podacima, privatnost i sigurnost te cjelokupno djelovanje građanstva, kao i na osnaživanje čovjeka u odnosu na automatizirane uređaje.

Vidi također: Podaci; Internet građana; Robot.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost i 10 Osviještenost potrošača.

ISOC (hrv. Internetsko društvo)

■ ISOC (engl. *Internet Society*) je međunarodna nevladina organizacija za globalnu suradnju i koordinaciju interneta i njegovih tehnologija. Pojedinci i organizacije koji su članovi ISOC-a imaju zajednički cilj, a to je održavanje funkcionalnosti i globalnih razmjera interneta.

Vidi također: ICANN; Forum o upravljanju internetom.

Zlonamjerna programska podrška (engl. *Malware*)

■ Krovni izraz koji se koristi za označavanje različitih oblika neprijateljskog ili nametljivog softvera, a uključuje viruse, trojanske konje, špijunski softver i *adware* (reklamni softver). Zlonamjernim se softverom koristi radi preuzimanja kontrole nad korisnikovim računalom. On može nanijeti veliku štetu i zato zahtijeva kompetencije koje omogućuju zaštitu pomoću odgovarajućeg softvera i softverskog vatrozida.

Vidi također: Antivirusni program; Podatci; Tragovi.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i Sigurnost.

Netizen

■ *Netizen* je izraz koji je nastao kombinacijom riječi internet i građanin i označava građanina mreže (engl. *citizen of the net*). Opisuje osobu koja aktivno sudjeluje na mreži i uključena je u *online* zajednicu. Odnosi se na aktivni angažman koji je vezan za nastojanje da internet postane intelektualni i društveni resurs i da se poboljšaju političke strukture koje ga okružuju, posebno kada je riječ o otvorenom pristupu, neutralnosti mreže i slobodi govora.

Vidi također: Digitalni identitet; e-Prisutnost; Sudjelovanje.

Odnosi se na Informativni list 7 Aktivno sudjelovanje i 8 Prava i odgovornosti.

Nomofobija

■ Patološki strah od nedostatka mobilnog telefona.

Sudjelovanje

■ Pravo na zdravu interakciju između ljudi u *online* zajednicama, pomoću Wikipedije, blogova, računalnih igara i društvenih medija. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva sudjelovanje je povezano sa samoizražavanjem, izgradnjom zajednice, angažiranjem na planu građanstva, utjecajem i dobiti.

Vidi također: Digitalni identitet; Empatija; e-Prisutnost; Netizen; Društveni mediji.

Odnosi se na Informativni list 4 Etika i empatija, 7 Aktivno sudjelovanje i 8 Prava i odgovornosti.

Mrežna krađa identiteta (engl. *Phishing*)

■ Izraz koji je nastao kombinacijom riječi engl. *phreaking* (hakiranje telekomunikacijskog prometa) i engl. *fishing* (pecanje) te označava privlačenje žrtve pomoću mamca. Riječ je o pokušaju pribavljanja osjetljivih osobnih podataka pretvaranjem da se radi o pouzdanom subjektu poput banke, prijatelja, društvenih medija itd. Cilj *phishinga* usmjeravanje je korisnika na lažne internetske stranice koje mogu prenijeti zlonamjerni softver na njegov uređaj ili korištenje osjetljivih osobnih podataka u druge nezakonite svrhe.

Vidi također: Antivirusni program; Kibernetička sigurnost; Zlonamjerni softver; Zaštita.

Odnosi se na Informativni list 3 Mediji i informacijska pismenost, 9 Privatnost i sigurnost i 10 Osviještenost potrošača.

Fubanje (engl. Phubbing)

■ Izraz koji je nastao kombinacijom riječi engl. *phone* (telefon) i engl. *snubbing* (ignoriranje) i označava situaciju u kojoj se tijekom osobne interakcije licem u lice uzima ili koristi mobilnim telefonom te učinkovito ignorira potencijalni sugovornik. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva fubanje smanjuje kvalitetu ljudske interakcije koja predstavlja ključan proces u građanstvu.

Odnosi se na Informativni list 6 E-prisutnost i komunikacije.

Privatnost

■ Pravo na osobnu privatnost u *online* okruženju predstavlja mogućnost pohrane i dijeljenja podataka te prikazivanja sadržaja vezanih za određenu osobu. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva postoje izazovi koji se odnose na razotkrivanje osobnih podataka i sadržaja te posljedične rizike za dobrobit, kao i na elektroničko nasilje, e-prisutnost i profiliranje u komercijalne svrhe.

Vidi također: Podatci; Digitalni otisak; e-Prisutnost; Zaštita.

Odnosi se na Informativni list 3 Mediji i informacijska pismenost, 9 Privatnost i sigurnost i Osviještenost potrošača.

Profiliranje

■ Proces istraživanja podataka dostupnih u postojećoj bazi podataka i primjene statističkih metoda u svrhu pribavljanja biometrijskih podataka o ljudima i određenim pojavama. Na taj je način omogućeno da se dođe do kvalitetnih podataka i da se ti podatci potom iskoriste u drugim kontekstima i aplikacijama (primjerice analitika učenja). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva postoje izazovi koji se odnose na osviještenost o prikupljanju podataka i moguće zlouporabe radi poticanja potrošnje i zadiranja u privatnost.

Vidi također: Veliki podatci; Podatci; Digitalni otisak; Privatnost.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost.

Zaštita

■ Pravo na zaštitu podataka u *online* okruženju usko je povezano sa sigurnošću i privatnošću te utvrđeno Općom uredbom o zaštiti podataka. Zaštita se izražava kao odgovornost da se zaštite digitalne aktivnosti tako što će se osigurati da podatke ne ukradu niti da ih koristi treća strana bez znanja i suglasnosti korisnika. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva postoje izazovi koji se odnose na rizike za privatnost i sigurnost u nacionalnom i međunarodnom kontekstu.

Vidi također: Osviještenost potrošača; Podaci; Digitalni identitet; Privatnost; Tragovi.

Odnosi se na Informativni list 3 Mediji i informacijska pismenost, 9 Privatnost i sigurnost i 10 Osviještenost potrošača.

Robot

■ Stroj koji je računalno isprogramiran tako da automatski obavlja zadatke. On može zamijeniti čovjeka u ponavljajućim ili opasnim aktivnostima. Internetski robot ili *bot* softverska je aplikacija ili inteligentan agent koji izvršava automatizirane zadatke na internetu (poput internetskog pauka) radi analize datoteka s mrežnih poslužitelja. Botovi (roboti za čavrljanje) upotrebljavaju se za razgovor s korisnicima na prirodnom jeziku, dok se društveni roboti rabe na društvenim mrežama za generiranje poruka. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva postoji zabrinutost koja se odnosi na etičke izazove povezane s rizikom od povećane samostalnosti robota i mogućnosti da zamjene ljude u njihovim svakodnevnim aktivnostima (rad, rat, nastava itd.).

Vidi također: Umjetna inteligencija; Internet građana; Internet stvari. Odnosi se na Informativni list 2 Učenje i kreativnost.

Tražilica

■ Softverski sustav koji je osmišljen za pretraživanje informacija na svjetskoj mreži (*World Wide Web*) i njihovo preuzimanje za korisnike. Te informacije mogu biti kombinacija različitih vrsta datoteka (uključujući internetske stranice i slike). Mogu se koristiti za podatkovno rudarenje pomoću specifičnih algoritama. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva postoje izazovi koji se odnose na rizike povezane s manipulacijom pretraživanja zbog političkih, komercijalnih i drugih razloga.

Vidi također: Preglednik; Podatci; Digitalni otisak; Privatnost. Odnosi se na Informativni list 3 Mediji i informacijska pismenost.

Sigurnost

■ Sigurnost obuhvaća procese i postupke za rukovanje osobnim informacijama i zaštitu podataka od neovlaštenog pristupa i korištenja, kao i obranu računala, poslužitelja, mobilnih uređaja, elektroničkih sustava i mreža od curenja podataka i zlonamjernih napada. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva poznavanje izazova povezanih sa sigurnošću od presudne je važnosti za zdravo i uravnoteženo poimanje rizika i prilika koje se pružaju u *online* i *offline* interakciji.

Vidi također: Kibernetička sigurnost; Dobrobit.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost.

Samoslika (engl. *Selfie*)

■ Autoportret snimljen pametnim telefonom i virtualno podijeljen na društvenim mrežama. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva postoje izazovi koji se odnose na štetan sadržaj i štetno ponašanje povezano s elektroničkim nasiljem, poremećajima u prehrani i utjecajem na emocionalni život pojedinca.

Vidi također: Empatija; e-Prisutnost; Mrežni ugled.

Odnosi se na Informativni list 5 Zdravlje i dobrobit; Informativni list 9 Privatnost i sigurnost.

Slacktivism

■ *Slacktivism* je engleski izraz koji je nastao kombinacijom glagola engl. *to slack* (biti mlitav) i riječi engl. *activism* (aktivizam) i označava minimalistički oblik sudjelovanja u *online* okruženju. Pojam ima negativne konotacije u *online* okruženju, kada se aktivnosti i sudjelovanje sastoje isključivo od lajkanja i dijeljenja te potpisivanja peticija.

Vidi također: Netizen; Sudjelovanje.

Odnosi se na Informativni list 7 Aktivno sudjelovanje.

Društveni mediji

■ Niz aplikacija i usluga koje olakšavaju društvenu interakciju, a zasnivaju se na logici razmjene podataka i sadržaja. To je postao generički izraz za stranice namijenjene društvenom umrežavanju koje okupljaju članove zajedničkih interesa i aktivnosti. Članovi moraju izraditi korisničke profile, a to im omogućava razmjenu alata za učitavanje tekstova, slika ili drugih datoteka, objavljivanje javnih poruka i sudjelovanje na forumima. Mnoge stranice za društveno umrežavanje zabranjene su djeci mlađoj od 13 godina i sadrže sigurnosne postavke profila, u skladu s američkim zakonom o zaštiti privatnosti djece na internetu koji je na snagu stupio 1998. godine (engl. *Children's Online Privacy Protection Act*, COPPA). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva društvene mreže pružaju mnoštvo prilika: za učenje na daljinu (MOOC-ovi) ili za omogućavanje građanima da prevladaju nekadašnje društvene i fizičke prepreke i steknu nove stručne kvalifikacije. Rizici su povezani s izazovima koji se tiču privatnosti i sigurnosti.

Vidi također: Empatija; Mrežni ugled; Lažne vijesti; Samoslika (Selfie); Tragovi.

Odnosi se na Informativni list 1 Pristup i uključenost i Informativni list 3 Mediji i informacijska pismenost.

Uvjeti pružanja usluge (engl. *Terms of Service*, TOS)

■ Izraz koji je također poznat kao *uvjeti korištenja* (engl. *Terms of Use*, TOU), a riječ je o pravilima koja osoba mora prihvatiti kako bi se koristila određenom *online* uslugom. Ona obično podrazumijevaju izjavu o odricanju odgovornosti, osobito kada je riječ o uporabi internetskih stranica.

Vidi također: Aplikacija; Privatnost; Društveni mediji.

Odnosi se na Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

Tragovi

■ Povijesti aktivnosti korisnika interneta koja je rezultat njihove navigacije o *online* okruženju. Aktivnosti se svrstavaju u tri kategorije podataka: podatci koje dajemo dobrovoljno (npr. ime), podatci koje prikupljaju treće strane (poput kolačića) i podatci koje dajemo nesvjesno (npr. komentarima koje objavljujemo). Tragovi se pretvaraju u velike podatke i po njima se pretražuje tj. rudari pomoću algoritama. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva tragovi otvaraju pitanja privatnosti i sigurnosti.

Vidi također: Podaci; e-Prisutnost; Digitalni otisak; Privatnost.

Odnosi se na Informativni list 9 Privatnost i sigurnost.

Internetski trol

Osoba koja unosi nemir među korisnicima na mreži objavljujući potpaljujuće poruke koje često nisu povezane s temom razgovora u zajednici (tematskoj grupi ili sobi za razgovor). Cilj takvog ponašanja remećenje je tijekom rasprave, uznemiravanje drugih i izazivanje burnih emocionalnih reakcija, bilo radi zabave ili iz političkih razloga.

Vidi također: Elektroničko nasilje; Lažne vijesti; Društveni mediji; Viralnost.

Odnosi se na Informativni list 3: Mediji i informacijska pismenost, Informativni list 4 Etika i empatija i Informativni list 9 Privatnost i sigurnost.

Videoigra

Igra koja svojim igračima omogućuje aktivnu interakciju sa svjetovima u koje stupaju. Igrači mogu sve sagledati iz perspektive jednog lika (u prvom licu) ili iz različitih perspektiva, poput masovnih *online* igara uloga za više igrača (engl. *massively multi-player online role-playing game*, MMORPG). Postoje različiti žanrovi videoigara koji se temelje na interakciji u sklopu samog načina igre, a ne na narativnim kvalitetama. Napredak proizvodnje virtualne stvarnosti i proširene stvarnosti rezultirao je igrama koje nalikuju stvarnom životu, a neke od njih upotrebljavaju se i za učenje. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva videoigre i drugi oblici zabave za djecu u *online* okruženju mogu izazivati ovisnost i sa sobom nose izazove koji se tiču dobrobiti, privatnosti i osviještenosti potrošača.

Vidi također: Proširena stvarnost (AR); Osviještenost potrošača; Digitalni otisak; Virtualna stvarnost (VR).

Odnosi se na Informativni list 1 Pristup i uključenost, Informativni list 2 Učenje i kreativnost i Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

Viralnost

Ponašanje koje podsjeća na ponašanje virusa, uzročnika infekcije koja može biti zarazna. Povezuje se sa sveprisutnošću interneta i brzinom širenja informacija. Pojavljuje se u viralnom marketingu (u slučaju kada se društvenim mreže koristi za širenje neke komercijalne poruke), u viralnim videozapisima ili glasinama koje stječu veliku popularnost unatoč sumnjivom podrijetlu. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva viralnost otvara pitanja koja se tiču elektroničkog nasilja i privatnosti.

Vidi također: Antivirusni program; Lažne vijesti; Hashtag; Empatija; Privatnost; Društveni mediji.

Odnosi se na Informativni list 3 Medijska i informacijska pismenost.

Virtualna stvarnost (engl. *virtual reality*, VR)

Tehnologija koja korisnicima omogućuje nošenje specifične opreme (obično je u pitanju otvorena kaciga koja se sastoji od slušalica i naočala s malim zaslonima) kojom ostvaruju interakciju u digitalnom okruženju i to na način koji simulira

njihovu prisutnost u stvarnim ili zamišljenim situacijama. Koristi se i u videoigrama, simulacijama i turističkom sektoru.

Vidi također: Proširena stvarnost (AR); Videoigra.

Odnosi se na Informativni list 2 Učenje i kreativnost, Informativni list 5 Zdravlje i dobrobit i Informativni list 10 Osviještenost potrošača.

VoIP (internetska telefonija)

■ VoIP (engl. *Voice over internet Protocol*) je IT tehnologija za prenošenje glasovnih i multimedijских komunikacija na mreži pomoću internetskog protokola (IP). Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva VoIP stječe veliku popularnost jer se veliki dio današnjih interakcija među tinejdžerima svodi na goli zvuk, jednostavne slike ili pisanu komunikaciju.

Vidi također: Aplikacija; Soba za razgovor; Društveni mediji.

Odnosi se na Informativni list 2 Učenje i kreativnost i Informativni list 6 e-Prisutnost i komunikacije.

Dobrobit

■ Opći pojam koji se odnosi na zdravo stanje pojedinca ili skupine. Visoka razina dobrobiti poželjna je za pozitivan stav prema sebi i zajednici kojoj pripadamo. Dobrobit *online* odnosi se na osjećaje, empatiju, sudjelovanje u aktivnostima, društvene odnose i ostvarivanje ciljeva. Prema smjernicama za obrazovanje digitalnog građanstva izazovi se odnose na rizike za zdravlje i dobrobit kao što su elektroničko nasilje i trolanje.

Vidi također: Antivirusni program; Kibernetička sigurnost; Empatija; Tragovi.

Odnosi se na Informativni list 5 Zdravlje i dobrobit i Informativni list 6 e-Prisutnost i komunikacije.

O autorima

■ **Janice Richardson** nekoliko je desetljeća savjetnica za prava djece u *online* okruženju. Do 2004. godine bila je koordinatorica mreže Europske komisije *Insafe* koja obuhvaća 30 zemalja, a od nedavno mreže *ENABLE* koja se bori protiv nasilničkog ponašanja. Janice je i članica Facebookova Savjetodavnog odbora za sigurnost.

■ **Dr Elizabeth Milovidov J.D.** savjetnica je za sigurnost s više od 20 godina iskustva kao odvjetnica, profesorica prava i zagovornica dječjih prava. Njezin je cilj upoznavanje roditelja i djece s pitanjima koja se tiču interneta, tehnologije i društvenih medija. Osnivačica je i mrežne stranice DigitalParentingCoach.com.

Agenti za prodaju publikacija Vijeća Europe

BELGIJA

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

KANADA

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

HRVATSKA

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

ČEŠKA REPUBLIKA

Suweco CZ, s.r.o.
Klečakova 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

DANSKA

GAD
Vimmelskafte 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

FINSKA

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

FRANCUSKA

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

NORVEŠKA

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

POLJSKA

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

RUSKA FEDERACIJA

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

ŠVICARSKA

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

TAIVAN

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

UJEDINJENA KRALJEVINA

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

SJEDINJENE DRŽAVE I KANADA

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

Kompetencije digitalnoga građanstva određuju kako se ponašamo online i kako se odnosimo prema drugima. Te se kompetencije sastoje od vrijednosti, stavova, vještina, znanja te kritičkoga razumijevanja potrebnog za odgovorno snalaženje u digitalnom svijetu koji se neprestano mijenja. Zaslužne su i za to da tehnologija zadovoljava naše potrebe, a ne da se mi prilagođavamo njoj. Priručnik o obrazovanju za digitalno građanstvo nudi informacije, alate i dobru praksu za razvoj ovih kompetencija u skladu s Vijećem Europe da osnaži i zaštiti djecu, omogućujući im da žive zajedno kao ravnopravni u današnjim kulturno raznolikim demokratskim društvima, kako na mreži tako i izvan nje.

Priručnik o obrazovanju za digitalno građanstvo namijenjen je učiteljima i roditeljima, donositeljima odluka u obrazovanju i pružateljima platformi. Detaljno opisuje višestruke dimenzije koje čine svaku od 10 domena digitalnog građanstva i uključuje činjenice o svakoj domeni dajući ideje, primjere dobre prakse i daljnje preporuke za nastavnike u prenošenju kompetencija djeci kako bi se što lakše nosila s izazovima digitalnoga svijeta. Priručnik za obrazovanje o digitalnome građanstvu u skladu je s Referentnim okvirom kompetencija za demokratsku kulturu Vijeća Europe i kompatibilan je za korištenje s Priručnikom o internetskoj pismenosti.

www.coe.int

Vijeće Europe vodeća je organizacija za ljudska prava na kontinentu. Ima 47 država članica, uključujući sve članice Europske unije. Sve države članice Vijeće Europe potpisale su *Europsku konvenciju o ljudskim pravima*, međunarodni ugovor za zaštitu ljudskih prava, demokracije i vladavine prava. Europski sud za ljudska prava nadgleda provedbu Konvencije u državama članicama.

<http://book.coe.int>
ISBN 978-92-871-9469-5
€32 / US\$64



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE