

ПОСІБНИК З ОСВІТИ У СФЕРІ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА





Перебування онлайн
Добробут онлайн
Права онлайн

COUNCIL OF EUROPE
CONSEIL DE L'EUROPE

ПОСІБНИК З ОСВІТИ У СФЕРІ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА

Перебування онлайн
Добробут онлайн
Права онлайн

Рада Європи

Англійське видання:
Digital citizenship education handbook

Думки, висловлені в цій роботі, відповідальністю авторів і не обов'язково відображають офіційну політику Рада Європи.

Всі права захищені. Жодна частина цієї публікації не може бути перекладена, відтворена або передана в будь-якій формі або будь-якими способами, електронними (CD-Rom, інтернет тощо) або механічними, включаючи фотокопіювання, запис чи будь-яку систему зберігання чи пошуку інформації без попереднього дозволу у письмовій формі від Управління зв'язку (F-67075 Strasbourg Cedex або publishing@coe.int).

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

Макет: Відділ виробництва документів та публікацій (SPDP), Рада Європи

Видавництво Ради Європи
F-67075 Strasbourg Cedex
http://book.coe.int

ISBN 978-92-871-8695-9
Pdf only
© Рада Європи, січень 2020 р.

Зміст

ПЕРЕДМОВА 5
ПОДЯКА 7
ВСТУП 9
Як користуватися цим посібником? 11
Концептуальна модель 11
Цифрового громадянства 11
Життя цифрового громадянина 16
РОЗДІЛ 1 – ПЕРЕБУВАННЯ ОНЛАЙН 21
Напрямок 1: Доступ та інклюзія 25
Інформлист 1 : Доступ та інклюзія 29
Напрямок 2: Навчання і творчість 33
Інформлист 2: Навчання і творчість 39
Напрямок 3: Медіа та інформаційна грамотність 45
Інформлист 3: Медіа та інформаційна грамотність 49
РОЗДІЛ 2 – ДОБРОБУТ ОНЛАЙН 53
Напрямок 4: Етика та емпатія 57
Інформлист 4: Етика та емпатія 63
Напрямок 5: Здоров'я і добробут 67
Інформлист 5: Здоров'я і добробут 71
Напрямок 6: Електронна присутність і комунікація 75
Інформлист 6: Електронна присутність і комунікація 81
РОЗДІЛ 3 – ПРАВА ОНЛАЙН 85
Напрямок 7: Активна участь 89
Інформлист 7: Активна участь 93
Напрямок 8: Права та обов'язки 97
Інформлист 8: Права та обов'язки 101
Напрямок 9: Конфіденційність і безпека 105
Інформлист 9: Конфіденційність і безпека 111
Напрямок 10: Обізнаність споживачів 117
Інформлист 10: Обізнаність споживачів 121
ГЛОСАРІЙ 125
ПРО АВТОРІВ 140

Передмова

Діти сьогодні живуть у світі, що швидко змінюється та розширює свої горизонти. Технології принесли їм не лише новий досвід насолоди, а й зовсім новий вимір їхнього повсякденного життя в ефірному світі, який ми знаємо як «перебування в мережі (онлайн)». Звичайно, дорослі вільно беруть участь в онлайн-житті і багато хто з них це робить, але небагато хто з них готовий інтегрувати технології у своє життя так само, як діти. Вони не народилися «цифровими аборигенами» і не мають такого ж автоматичного сприйняття цифрового середовища як природного, фундаментального та беззаперечного виміру свого існування.

Дорослі, однак, усвідомлюють багато небезпек, з якими зіткнуться діти під час дорослішання та проходження свого життя. Їх обов'язок готувати молодь до неминучих випробувань попереду. Тепер у них є додаткове завдання - переконатися, що вони готують дітей не тільки до фізичного світу, але й до цифрового: освіта для життя онлайн, так само як і офлайн.

З точки зору дорослих, вже зроблено багато роботи щодо створення політик із захисту дітей в інтернеті. Така робота є дійсною і абсолютно необхідною, але настав час перейти від заходів захисту дітей до таких, що активно розширюють їх права та можливості. Поки що багато зусиль в цьому напрямку носили неофіційний характер. Наразі потрібен структурний підхід, щоб забезпечити дітям та молоді необхідні компетентності, потрібні їм, щоб стати здоровими та відповідальними громадянами в онлайн-середовищі.

Де діти повинні отримати ці компетентності? Рада Європи вважає, що роль формальної освіти полягає в тому, щоб розглядати дитяче життя в інтернеті та в режимі офлайн як частини одного цілого. Цифрова революція не стільки зруйнувала, скільки стерла фізичні бар'єри. В інтернеті не враховуються межі аудиторії чи шкільні стіни, і таким же чином ігноруються місцеві, регіональні чи національні кордони. Діти приносять у школу свої цифрові життя та досвід, і ми зобов'язані асимілювати цю нову реальність у наших системах освіти.

Цей міркування стало відправною точкою для проекту освіти у сфері цифрового громадянства Департаменту освіти. Для того, щоб керувати діяльністю в межах проекту, було визначено три аспекти життя в мережі – перебування онлайн, добробут онлайн та права онлайн - в яких він зможе просувати основні принципи демократії, прав людини та верховенства права Ради Європи. Ці принципи застосовуються до людських відносин і поведінки у цифровому середовищі так само, як і у фізичному світі. Відповідальність кожної людини як громадянина є однаковою.

Однак інтернет-мережа представляє виклики демократичному громадянству в новому контексті, і цей Посібник з освіти у сфері цифрового громадянства створений для того, щоб допомогти педагогам та іншим зацікавленим дорослим зрозуміти їх та вміти розбиратися з ними. Він ґрунтується на Рамка компетентностей для культури демократії[1] Ради Європи та досягненнях нашої багаторічної програми «Освіта для демократичного громадянства» і доповнює посібник з Інтернет-грамотності[2], що є частиною цілісного підходу до виховання громадян суспільства майбутнього. В рамках цілісного підходу до виховання громадян для суспільства майбутнього.

В час швидких змін це майбутнє є нам значною мірою невідомим, але виклики нових технологій, з якими ми сьогодні стикаємося, не є новими. Надання наступним поколінням компетентностей, потрібних їм, щоб жити разом як рівні в культурно різноманітних демократичних суспільствах, все ще є нашою метою, в якому б вимірі вони не жили.

Снежана Самарджич-Маркович

Генеральний директор
Ради Європи з питань демократії

1. Council of Europe (2018), *Reference framework of competences for democratic culture*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at www.coe.int/competences.
2. Richardson J., Milovidov E., Schmalzried M. (2017), Internet Literacy Handbook, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at https://go.coe.int/RY69O.

Подяка

Автори

Посібник з освіти у сфері цифрового громадянства написано Дженіс Річардсон та Елізабет Міловідов.

Співавтори

Автори хочуть подякувати своїм колегам-членам Експертної групи з питань освіти у сфері цифрового громадянства Ради Європи за їх неоціненний внесок:

- Дівіна Фрау-Мейгс
- Вітор Томе
- Брайан О'Нілл
- Паскаль Раулін-Сер'є
- Мартін Шмальцрід
- Алессандро Соріані

Департамент освіти Ради Європи

- Голова Департаменту: Сьюр Берган
- Керівник відділу освітньої політики: Вільяно Кіріазі
- Керівники проекту: Крістофер Рейнольдс, Ахмет-Мурат Кіліч
- Асистенти: Клодін Мартін-Оствальд, Корінн Колін

Вступ

Протягом останньої чверті століття Рада Європи намагалась захищати права дітей та сприяти освітянським та культурним можливостям для них у цифровому середовищі. Зовсім недавно вона доповнила цю роботу діями, спрямованими на розширення можливостей дітей як активних цифрових громадян у рамках, тісно пов'язаних з компетенцією для культури демократії, яка спрямована на підготовку громадян до «Життя разом як рівних в культурно різноманітних демократичних суспільствах».

З цією метою Керівний комітет з питань освітньої політики та практики створив у 2016 році Експертну групу з питань освіти у сфері цифрового громадянства, до складу якої увійшли вісім членів з шести різних країн з багатим досвідом, щоб взяти на себе кілька завдань протягом найближчих років. Роботу цієї групи було підкріплено оглядом літератури про освіту у сфері цифрового громадянства[3] та багатобічною консультацією[4], які досліджували належну практику в галузі цифрового громадянства, а також прогалини та виклики в формальному та неформальному контекстах навчання.

Одним з головних викликів, що висвітлюється в доповіді консультації, є недостатня обізнаність педагогів про важливість розвитку компетентності цифрового громадянства для добробуту молоді, що росте в сучасному високоцифрованому світі, та обмежена кількість доступних педагогічних ресурсів, що мають цільовий характер. При більш детальному розгляді проектів та ресурсів розвитку компетентності виявляється, що, здається, існує велика плутанина серед експертів та викладачів щодо того, що взагалі називають «безпекою інтернету», та багатовимірним, більш про-активним розвитком «Цінностей, ставлення, навичок і знання та критичного розуміння» громадянства. Це чотири сфери компетентностей Ради Європи щодо демократичної культури та надзвичайно актуальні засади для розвитку цифрового громадянства.

---

3. Frau-Meigs D., O'Neill B., Soriani A., Tomé V. (2017), Overview and new perspectives, (огляд та нова перспектива), *Digital Citizenship Education Series Volume 1*, Council of Europe Publishing, Strasbourg. Доступні на https://go.coe.int/Cwa9Y.
4. Richardson J., Milovidov E. (2017), Multi-stakeholder consultation report, (багатобічна консультація), *Digital Citizenship Education Series Volume 2*, Council of Europe Publishing, Strasbourg. Доступні на https://go.coe.int/ElQA4.

Хоча ці засади компетентностей розшифровують кінцеві цілі цифрового громадянина на мові, яка легко перегукується з освітянами, сім'ями та розробниками освітньої політики, не вистачає декількох важливих компонентів для сприяння їх прийняттю в практику освіти. Це і є метою *Посібника з освіти у сфері цифрового громадянства*. Він прагне розвивати концепцію засад освіти щодо цифрового громадянства, словник термінів та політичних вказівок, розроблений Експертною групою з питань освіти у сфері цифрового громадянства з 2016 року, і спирається на ресурси та передовий досвід у її діяльності. Посібник призначений для того, щоб бути практичним виданням, яке поглибить розуміння важливості цифрового громадянства для нашого майбутнього суспільства та зародить ідеї для занять у класі.

Для сприяння обговоренню питань та викликів, з якими цифрові громадяни стикаються в онлайн-світі, Експертна група з питань освіти у сфері цифрового громадянства розділила онлайн-діяльність на 10 цифрових сфер. Кожна сфера аналізується у «напрямках» посібника з багатогранної точки зору, підкреслюючи аспекти, пов'язані з освітою та громадянством. Напрямки доповнюються 10 інформаційними листами, які розглядають етичні проблеми та спонукають користувачів на спільні творчі громадсько-орієнтовані ідеї та заходи, спрямовані на підтримку освітян та розширення прав та можливостей молодих громадян, а також заохочують учнів досліджувати власні громади, що перебувають онлайн та офлайн.

- «Потрібне ціле село, щоб виховати дитину» – прислів'я, яке цитується у світі освіти. Однак важливо відобразити, що і зворотний факт є правдивим. Процвітання та добробут села чи громади можна виміряти рівнем активного внеску кожного з їх громадян у спільні цілі демократичної культури.

Посібник з освіти у сфері цифрового громадянства прагне покращити цей процес.

ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ЦИМ ПОСІБНИКОМ?

Цей посібник поділено на три розділи:

Розділ 1: Перебування онлайн - інформація, що стосується того, як ми взаємодіємо та існуємо в інтернеті, включає три цифрові сфери: доступ та інклюзія, навчання і творчість, медіа та інформаційна грамотність.

Розділ 2: Добробут онлайн – інформація, що стосується того, як ми почуваємось в інтернеті, включає ще три цифрові сфери: етика та емпатія, здоров'я і добробут, електронна присутність та комунікація.

Розділ 3: Права онлайн - інформація, що стосується підзвітності в інтернеті, що включає в себе чотири останні цифрові сфери: активна участь, права та обов'язки, конфіденційність і безпека та обізнаність споживачів.

У кожному розділі сфери надалі поділяються на напрямки та інформаційні листи. Вони є взаємодоповнюючими, оскільки напрямки забезпечують теоретичне та історичне підґрунтя питань, тоді як інформаційні листи надають сценарії та ситуації, які можуть бути використані в аудиторіях чи в сім'ях. Напрямки та інформаційні листи мають перехресні посилання, щоб гарантувати, що інформація надається найбільш ефективно.

Напрямки забезпечують основи, щоб допомогти вам зрозуміти «чому», перш ніж використовувати інформаційні листи, які допоможуть вам «діяти». Напрямки пояснюють сфери та надають інші визначення для подальшого сприяння вашому розумінню цифрової сфери. Напрямки можуть охоплювати одну або декілька наступних ключових точок:

- визначення теми
- як це працює
- особистісний розвиток
- освітня та громадянська цінність.

Інформаційні листи наводять приклади заходів для шкільних занять, сімей та інших сценаріїв, в яких діти можуть брати участь поза аудиторіями. Вони представляють інформацію та ресурси та можуть охоплювати один або декілька наступних ключових моментів:

- етичні міркування та ризики
- ідеї для роботи в класі
- належна практика / впровадження цифрового громадянства
- подальша інформація та ресурси.

В кінці посібника надається глосарій із посиланнями на напрямки та інформаційні листи.

КОНЦЕПТУАЛЬНА МОДЕЛЬ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА

Визначення цифрового громадянства

Цифровий громадянин - це той, хто завдяки розвитку широкого спектру компетентностей здатний активно, позитивно та відповідально залучатись як до онлайн-, так і до офлайн-спільнот, будь то місцевих, національних чи

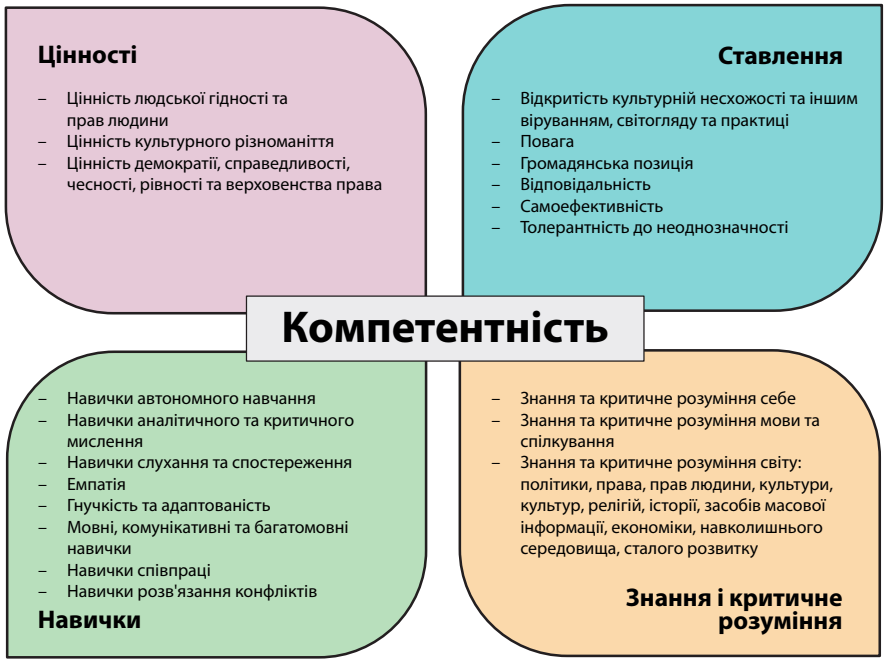
глобальних. Оскільки цифрові технології є проривними за своєю природою та постійно розвиваються, формування компетентностей – це процес упродовж життя, який повинен починатися з самого раннього дитинства вдома та в школі, у формальних та неформальних освітніх умовах.

Цифрове громадянство та взаємодія передбачає широкий спектр діяльності: від створення, споживання, спільного використання, гри та спілкування, до дослідження, комунікації, навчання та роботи. Компетентні цифрові громадяни здатні реагувати на нові та щоденні виклики, пов'язані з навчанням, роботою, працевлаштуванням, дозвіллям, інклюзією та участю у суспільстві,[5] поважаючи права людини та міжкультурні відмінності.

Компетентності для культури демократії

Компетентності Ради Європи для культури демократії (CDC)[6] проілюстровані на схемі 1, подають спрощений огляд компетентностей, які громадяни повинні набути, якщо вони бажають ефективно брати участь у культурі демократії. Вони не засвоюються автоматично, а натомість їх потрібно вивчити та практикувати. У цьому ключова роль освіти. 20 компетентностей для культури демократії, які часто називають «метеликом» CDC, охоплюють чотири ключові сфери: цінності, ставлення, навички та знання і критичне розуміння.

Схема 1: 20 компетентностей для культури демократії



5. "DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe", Author: Anusca Ferrari, Editors: Yves Punie and Barbara N. Brečko, (2013), European Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies.
6. *Competences for democratic culture – Living together as equals in culturally diverse democratic societies* (2016), Council of Europe, Strasbourg.

Від 20 компетентностей CDC до 10 цифрових сфер

Для розміщення цих компетентностей у цифровому середовищі, в якому сьогодні виростає молодь, та спираючись на дослідження часто цитованих експертів та організацій у цій галузі[7] було визначено 10 цифрових сфер як підкреслення загальної концепції цифрового громадянства. Вони розділені на три області, які відповідають трьом розділам цієї публікації: Перебування онлайн, Добробут онлайн та Права онлайн. Сфери описані наступним чином.

Перебування онлайн

- **Доступ та інклюзія** стосується доступу до цифрового середовища та включає цілий спектр компетентностей, які стосуються не лише подолання різних форм цифрового виключення, а й навичок, необхідних майбутнім громадянам для участі у цифрових просторах, відкритих для всіх видів меншин та різноманітності думок.
- **Навчання і творчість** означає бажання та ставлення громадян до навчання в цифрових середовищах протягом свого життєвого шляху, щоб розвивати та виражати різні форми творчості, з різними інструментами, в різних контекстах. Ця область охоплює розвиток особистих та професійних компетентностей, коли громадяни впевнено та інноваційно готуються до викликів суспільств, багатих технологіями.
- **Медійна та інформаційна грамотність** стосується здатності інтерпретувати, розуміти та висловлювати творчість через цифрові засоби масової інформації, як критично мисляча людина. Бути медійно та інформаційно грамотними - це те, що потрібно розвивати через освіту та постійний обмін із оточенням навколо нас. Важливо вийти за рамки просто "вміння" використовувати ті чи інші засоби масової інформації або просто "бути поінформованими" про щось. Цифровий громадянин повинен підтримувати ставлення, покладаючись на критичне мислення, як основу для змістовної та ефективної участі у своїй громаді.

Добробут онлайн

- **Етика та емпатія** стосуються етичної поведінки в інтернеті та взаємодії з іншими на основі таких навичок, як вміння розпізнавати та розуміти почуття та перспективи інших. Емпатія є важливою вимогою до позитивної онлайн-взаємодії та реалізації можливостей, які надає цифровий світ.

7. Початковий перелік досліджених джерел включає Mike Ribble (www.digitalcitizenship.net), Edutopia (www.edutopia.org/article/digital-citizenship-resources), Common Sense Media (https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship), Раду Європи (www.digitalcitizenship.net), Уряд Нового Південного Уельсу, Австралія (www.digitalcitizenship.nsw.edu.au), Global Citizen (https://globaldigitalcitizen.org), Media Smarts (http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy) та посилання на французький регулюючий орган даних, CNiL.

- **Здоров'я і добробут** пов'язані з тим, що цифрові громадяни населяють як віртуальний, так і реальний простір. З цієї причини лише базових навичок цифрової компетентності недостатньо. Люди також потребують набору ставлень, умінь, цінностей та знань стосовно питань, пов'язаних зі здоров'ям та добробутом. У світі, багатому, на цифрові системи, здоров'я та самопочуття передбачають усвідомлення викликів та можливостей, які можуть вплинути на самопочуття, включаючи, поміж іншого, онлайн-залежність, ергономіку та поставу, а також надмірне використання цифрових та мобільних пристроїв.
- **Електронна присутність і комунікація** стосується розвитку особистісних та міжособистісних якостей, які допомагають цифровим громадянам у створенні та підтримці присутності та ідентичності в інтернеті, а також онлайн-взаємодії, які є позитивними, узгодженими та послідовними. Охоплює компетентності, такі як онлайн-спілкування та взаємодія з іншими у віртуальних соціальних просторах, а також управління своїми даними та слідами.

Права онлайн

- **Активна участь** стосується компетентностей, у яких громадяни повинні бути повністю обізнані під час взаємодії в цифровому середовищі, в якому вони мешкають, щоб приймати відповідальні рішення, активно і позитивно брати участь у культурах демократії, в яких вони живуть.
- **Права та обов'язки** – це те, чим громадяни користуються у фізичному світі, а цифрові громадяни в інтернеті також мають певні права та обов'язки. Цифрові громадяни можуть користуватися правами на конфіденційність, безпеку, доступ та інклюзію, свободу вираження поглядів тощо. Однак з цими правами випливають певні обов'язки, такі як етика та емпатія та інші обов'язки, щоб забезпечити безпечне та відповідальне цифрове середовище для всіх.
- **Конфіденційність і безпека** включає два різних поняття: конфіденційність стосується переважно особистого захисту власної та чужої інформації в інтернеті, тоді як безпека більше пов'язана з власною обізнаністю про дії та поведінку в інтернеті. Охоплює такі компетентності, як управління інформацією та проблеми безпеки в інтернеті (включаючи використання навігаційних фільтрів, паролів, антивірусів та брандмауера) для вирішення та уникнення небезпечних чи неприємних ситуацій.
- **Обізнаність споживачів** пов'язана з тим, що всесвітня павутина з її широкими розмірами, такими як соціальні медіа та інші віртуальні соціальні простори, є середовищем, де часто бути цифровим громадянином означає також бути споживачем. Розуміння наслідків комерційної реальності інтернет-просторів - одна з компетентностей, якою люди мають оволодіти, щоб зберегти свою автономію як цифрові громадяни.

Розвиток компетентностей цифрового громадянства в усіх 10 цифрових сферах

При розробці ефективних практик цифрового громадянства важливими є п'ять конструкцій. Вони зображені як стовпи в храмоподібній структурі на схемі

2 нижче. Хоча компетенція культури демократії лежить в основі цифрового громадянства, п'ять стовпів підтримують всю структуру розвитку цифрового громадянства. Політика та оцінка складають два основні стовпи моделі. Дійсно, прогрес у галузях, що стосуються освіти, значною мірою визначається політикою та передовою практикою, і це можна реально проаналізувати та врешті реплікувати за допомогою ефективної методології моніторингу та оцінювання.

Між цими стовпами «обрамлення» основні ролі у досягненні успіху відіграватимуть зацікавлені сторони - від викладачів та учнів до розробників контенту та політики – та наявні ресурси та інфраструктура. В основі моделі лежать стратегії, які направлятимуть практики впровадження, спрямовані на те, щоб дати можливість учням будь-якого віку розвивати свій повний потенціал як активні громадяни в демократіях сьогодні та завтра.

Схема 2: Модель Ради Європи для розвитку цифрової компетентності



Шлях довжиною в життя до цифрового громадянства

Спираючись на основні компетентності, такі як прислухання, дотримання та цінування людської гідності та прав людини, ми вчимось цінувати культурне різноманіття та розвивати критичне розуміння мови та спілкування, наприклад, проілюстроване на схемі 3 як проміжний рівень. Освіти у сфері цифрового громадянства має на меті забезпечити можливість кожної людини опанувати весь спектр громадянських компетентностей.

Схема 3: Спіральне прогресування розвитку компетентностей з самого раннього дитинства



ЖИТТЯ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНИНА

Цифровий громадянин, як визначено вище, - це людина, здатна активно, відповідально та постійно брати участь у житті громади. Таке залучення залежить від контекстуальних, інформаційних та організаційних критеріїв, які складають керівні принципи, що лежать в основі прогресу суспільства та освіти у бік цифрового громадянства. Цьому прогресу сприятиме або пере-шкоджатиме рівень залучення широкого кола зацікавлених сторін – від сімей-них та місцевих та онлайн і офлайн громад до вчителів, шкіл, осіб, які прийма-ють рішення, і тієї самої галузі, яка надає онлайн-інструменти та платформи.

Таблиця 1: Зацікавлені сторони та наслідки для політики та практики

Зацікавлені сторони	Наслідки для політики чи практики
Учні	▶ виховуються та захищають себе ▶ організують справжню участь ▶ розвивають розширення можливостей з точки зору компетентностей

Батьки	▶ долучаються до дебатів в інтернеті та громадян ▶ допомагають дітям збалансувати соціальні та міжособистісні наслідки використання онлайн-технологій ▶ регулярно спілкуються зі своїми дітьми та школами, щоб допомогти розвинути навички залучених та обізнаних цифрових громадян
Вчителі	▶ розширюють свої знання та практику викладання паралельно до інтерактивних інструментів, якими користуються їх учні ▶ озброюють вчителів компетентностями, необхідними для впровадження та оцінки CDC ▶ переосмислюють роль вчителів у цифрову епоху
Керівництво школи	▶ розглядає всі варіанти найкращих практик щодо політики в інтернеті ▶ включає батьків, вчителів, учнів, адміністраторів та членів шкільної ради як частину процесу прийняття рішень щодо безпечного, законного та етичного використання цифрової інформації та технологій у класному середовищі
Академія	▶ виробляє ресурси та дослідження в галузі педагогіки та дидактики у сфері цифрового громадянства ▶ на місцях розробляє ресурси, де це можливо, з метою забезпечення максимальної участі та застосування
Суб'єкти приватного сектору	▶ беруть участь у нових сферах співробітництва за допомогою підходу багатьох зацікавлених сторін та крос-медіа, що стосуються розширення прав та можливостей користувачів та захисту неповнолітніх ▶ підтримують підхід зацікавлених осіб із спільною відповідальністю для створення відповідних умов для ефективного цифрового громадянства ▶ потребують суттєво переглянути умови, адаптуючи їх під особливості дитини, та спрямовувати ресурси батькам та школам
Суб'єкти цивільного сектору	▶ розвивають вміння надавати нові напрямки майбутніх орієнтацій в освіті в сфері цифрового громадянства

Місцеві освітні громади	▶ розроблюють формальні, неформальні та неофіційні системи навчання для формування практик цифрової грамотності дітей ▶ аналізують появу так званих "громадянських технологій", які використовують технології для вирішення різних аспектів цифрового громадянства
Регулюючі органи	▶ визначають, в межах своїх компетентностей, що права дітей дотримуються ▶ активно заохочують органи освіти до навчання громадян у цифровій сфері
Національні/ міжнародні органи	▶ сприяють основним правам та демократичним цінностям через структури управління з багатосторонньою участю

Усі ініціативи розвитку цифрового громадянства визначаються та формуються дев'ятьма керівними принципами, визначеними нижче, які також можуть слугувати орієнтирами для оцінки прогресу. Їх можна охарактеризувати як три типи: контекстуальні, інформаційні та організаційні.

Контекстуальні принципи, що розглядаються як «передумови» цифрового громадянства

1. **Доступ до цифрових технологій є важливим.** Без цього навіть нецифрове демократичне громадянство стало складним, оскільки інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) є невід'ємною частиною повсякденного життя сьогоднішнього суспільства. Хоча більшість сімей прагне забезпечити цифровий інструмент у домі, важливе значення має збалансоване використання технологій відповідно до віку, а рівність доступу для всіх дітей значною мірою залежить від забезпечення доступу до шкіл.

2. **Основні навички функціональної та цифрової грамотності** є другою умовою, без якої громадяни не можуть отримати доступ, читати, писати, вводити та завантажувати інформацію, брати участь в опитуваннях або висловлювати себе таким чином, щоб вони могли брати участь у своїй громаді у цифровому просторі. Школа є загальновизнаною ключовою зацікавленою стороною в цій галузі; однак, розробники політики відіграють велику роль у тому, щоб викладачі отримували користь від необхідних інструментів та навчання, щоб навчальна програма заохочувала використання цифрових технологій у навчанні, і було достатньо високоякісних ресурсів для підтримки практики в класі.

3. **Безпечна технічна інфраструктура**, яка дає можливість громадянам будь-якого віку мати достатню впевненість та довіру до цифрового залучення до діяльності в мережі інтернет - ще одна необхідна умова. Ця третя передумова завершує перший рівень основних керівних принципів цифрового громадянства. Хоча традиційно власники пристроїв чи користувачі та координатори ІКТ мають обов'язок захищати дані за допомогою захисного програмного забезпечення та особистої належної практики, постачальники платформ і мобільні оператори,

в кінцевому рахунку, несуть відповідальність за забезпечення безпечнішого цифрового середовища та спрощення заходів безпеки.

Інформаційні - три наступні принципи

4. **Знання прав та обов'язків** є ключовим фактором активного залучення цифрового громадянина. Ці знання, які формують та формуються цінностями та поглядами, неявно та явно розвиваються вдома, у школі та в усіх умовах, що знаходяться онлайн та офлайн, в яких ми вчимося, живемо та взаємодіємо. Як ефективність нарощування потенціалу, так і результати, важко виміряти за допомогою цього принципу, враховуючи величезну різноманітність контекстів, у яких вони будуть застосовуватися.

5. **Надійні джерела інформації** є важливими для позитивної активної участі в житті громади. Без надійних джерел інформації цифрове громадянство може перетворитись на екстремізм, відштовхувати від участі і навіть заважати певним верствам населення здійснювати свої права на цифрове громадянство. У той час як школи та сім'ї відіграють важливу роль у сприянні розсудливості через критичне мислення та освітні практики, цифрові платформи та мобільні провайдери також мають велику роль у забезпеченні надійності джерел інформації.

6. **Навички участі** залежать від кола пізнавальних та практичних навичок, розвиток яких починається вдома, потім продовжується вдома та в школі з самого раннього віку. Ці навички поєднують в собі знання, коли і як говорити, емпатія та розуміння культури, щоб повністю зрозуміти сенс, критичне мислення та навички усного та письмового вираження.

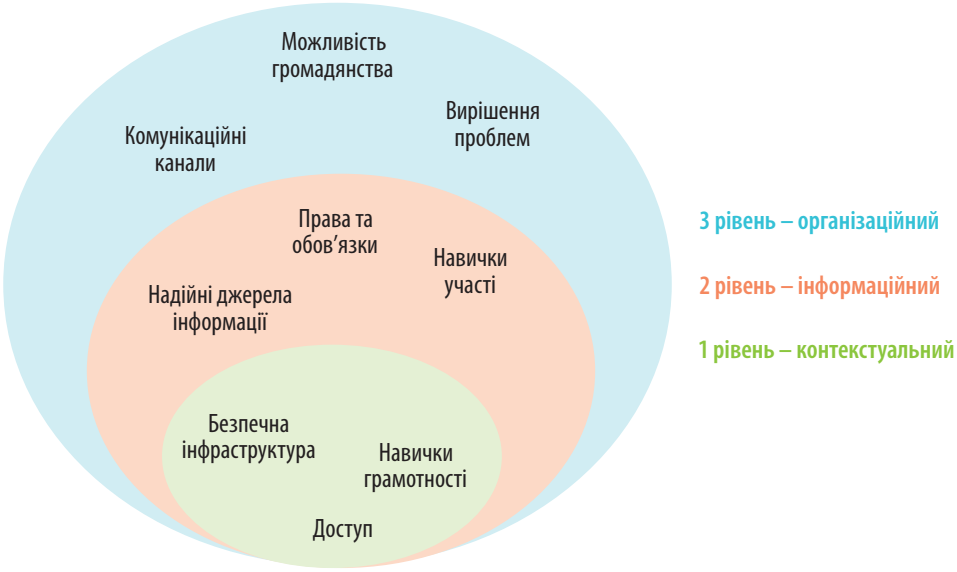
Організаційні принципи, що стосуються "життя цифрового громадянина" на особистому та суспільному рівні

7. **Гнучке мислення та вирішення проблем** – це вищі пізнавальні навички, що вимагають більш широкого поєднання всіх чотирьох областей «метелика» CDC, ніж будь-який з попередніх принципів. Вирішення проблем вимагає розуміння існуючих проблем, аналізу, синтезу, індукції та дедукції, але, перш за все, залежить від навчальної діяльності з раннього дитинства і далі, що сприяє пізнавальному розвитку через діяльність, яку спонукає дослідження. Окрім навчальних контекстів вдома та в школі, все більшу роль відіграють цифрові платформи та мобільні провайдери, оскільки спосіб нашого навчання формується також інструментами, які використовуються для навчання.

8. **Комунікація**, другий організаційний принцип, стосується як навичок, так і засобів, що використовуються для взаємодії, поширення та отримання інформації. Школи та сім'ї відіграють вирішальну роль у підтримці та наданні дітям навичок спілкування з раннього віку в ситуаціях віч-на-віч, щоб допомогти їм зрозуміти та застосувати права та обов'язки, співпереживання, конфіденційність та безпеку, перш ніж вони почнуть користуватися цифровими інструментами. Це має значні наслідки для розвитку навчальних програм і вимагає більше зусиль з боку галузі в частині співпраці з освітнім сектором та більшої уважності в інструментах, які вони надають молодим користувачам.

9. **Можливість громадянства** є головним керівним принципом, без якого цифрові громадяни не в змозі відточувати свої навички громадянства або здійснювати свої права та обов'язки. Можливість громадянства вимагає гнучких, відкритих, нейтральних та захищених умов, коли алгоритми є відкритим кодом, вільно вибираються / налаштовуються користувачами, і де громадяни можуть висловитись без побоювання відплати.

Схема 4: Дев'ять керівних принципів цифрового громадянства



РОЗДІЛ 1
ПЕРЕБУВАННЯ ОНЛАЙН



Перебування онлайн

Перебування онлайн ілюструє контекстуальні передумови цифрового громадянства: доступ до цифрових технологій, базові навички функціо-нальної та цифрової грамотності та безпечну технічну інфраструктуру.

В наш час в Європі користувачами інтернету було зареєстровано 79,6% громадян в 2017 році,[8] що свідчить про те, що більше одного з п'яти європейців ще не в мережі інтернет. Цей показник збільшується більш ніж у половину громадян у всьому світі, оскільки лише 48,0% людей у світі були користувачами інтернету наприкінці першого кварталу 2017 року. 3-поміж усіх країн-членів Ради Європи майже 20 знаходяться нижче європейських критеріїв. У 2014 році лише дев'ять країн-членів Ради Європи в ОЕСР (2016)[9] вважали, що вони забезпечують рівноправний рівень доступу через свої освітні системи.

Хоча, здавалося б, не існує останніх даних про рівень доступу до мережі інтернет в школах, який для певних верств населення є основним джерелом рівних можливостей, неофіційні дані за участю молоді свідчать про те, що це низький рівень. У звіті Євростату за березень 2015 року зазначається: «Переважна більшість молодих людей користувалися інтернетом вдома, тоді як близько половини користувалися інтернетом в будинках інших людей, а близько 40% - в місці навчання».[10]

Щодо базової цифрової грамотності, занадто багато дітей, навіть у Європі, не можуть отримати або хоча б повністю отримати базову освіту через бідність, стать, етнічну приналежність чи місце проживання. Наприклад, за оцінками ОЕСР (2016), 168 000 15-річних дітей у Франції ще не мають основних знань та навичок, необхідних для процвітання в сучасних суспільствах, а дорослі лише у семи європейських країнах ОЕСР виступають на еталонному рівні шкали грамотності[11].

Культурні та соціальні перешкоди для рівноправного доступу та інклюзії а також для розвитку основних навичок цифрової грамотності однаково важко подолати, і вони не завжди безпосередньо пов›язані з соціально-економічним статусом сімей. Сьогодні ми спостерігаємо зовсім іншу форму цифрового розриву, коли багато оснащені технологіями діти ризикують через поганий нагляд та/або надмірний доступ до технологій, часто в дуже ранньому дитинстві, на шкоду соціально-фізичним заняттям, що відповідають віку. Це може призвести до того, що діти раннього віку пропускають стадії розвитку в ранньому дитинстві, тим самим спричиняючи довготривалий вплив на їхній навчальний потенціал.

Для дітей та людей різного віку важливий баланс між діями в режимі онлайн та офлайн, для розвитку емпатії, навичок спостереження та слухання,а також стратегій співпраці, які є ключовими компетентностями цифрового громадянства. Знання та критичне розуміння себе теж є кроком для того, щоб стати активним громадянином, і сьогодні включає знання, коли і як використовувати чи не використовувати технології, а також розуміти вплив та охоплення наших дій та слів у цифровому просторі.

---

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, http://bit.ly/2SGak1k.
10. Eurostat, "Being young in Europe today - digital world", http://bit.ly/2Pw2eGr.
11. OECD (2016), *op. cit*.



ЩО ГОВОРЯТЬ ДІТИ

Дітей та молодих людей потрібно наділяти повноваженнями та навчати, як просити про допомогу та розвивати підтримку, необхідну для того, щоб стати життєздатними.

Олівія, 15 років, Данія



ЩО ГОВОРЯТЬ ВЧИТЕЛІ

Вчителі повинні бути присутніми та активними у житті дітей з самого раннього віку – немовлят, малюків та маленьких дітей – адже створення міцної основи значно підтримувати-ме їх поведінку онлайн та офлайн у наступні роки.

Вихователь дітей дошкільного віку, Рига



ЩО ГОВОРЯТЬ БАТЬКИ

Існує великий збіг між тим, щоб бути громадянином у "реальному світі" та бути цифровим громадяни-ном. Деякі люди, які протестують в інтернеті, мають помилкове відчуття того, що щось роблять, і часто навіть не йдуть голосувати на виборах.

Європейська асоціація батьків

Я вважаю, що слід робити інтенсивні дослідження, щоб батьки могли приймати освічені рішення щодо того, скільки часу дитина перебуває у цифрових медіа. Тут важлива терміновість, а не дізнатися через 10 чи 20 років, як і в якій мірі цифрові медіа завдали шкоди нашим дітям.

Один з батьків, Франція

КОНТРОЛЬНИЙ ЛИСТ 1: **ДОСТУП ТА ІНКЛЮЗІЯ**



- Який вплив має технологія на соціальний доступ та інклюзію?
- Як ви можете зробити свій внесок у сфери, де, на вашу думку, має бути інклюзія, а його наразі немає?
- Наскільки оснащені наші школи, викладачі та навчальні матеріали для технологічного віку?

КОНТРОЛЬНИЙ ЛИСТ 2: **НАВЧАННЯ І ТВОРЧІСТЬ**



- Як можна змістовно сприяти творчості, коли цілям самостійного дослідження та навчання відводиться мало місця у шкільних програмах чи взагалі не відводиться?
- Який вплив має інтенсивне використання технологій в ранньому віці на розвиток мозку та творчість?

КОНТРОЛЬНИЙ ЛИСТ 3: **МЕДІА ТА ІНФОРМАЦІЙНА ГРАМОТНІСТЬ**



- Як діти можуть навчитися самостійно обробляти, аналізувати та приймати правильні рішення стосовно медіа та наявної інформації?
- Як медіа та інформаційна грамотність сприяє усім необхідним навичкам громадян у демократичному суспільстві?

НАПРЯМОК 1
ДОСТУП ТА ІНКЛЮЗІЯ

"Допоможіть мені зробити це самостійно

Марія Монтессорі



ЩО МАЮТЬ ОЗНАЧАТИ ДОСТУП ТА ІНКЛЮЗІЯ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНИНА?

Щоб стати цифровим громадянином, важливим є доступ до цифрових технологій, але цього зовсім не достатньо. Світ в інтернеті – це величезний необмежений простір, переповнений можливостями. Він також є більш вимогливим, ніж «офлайн» світ багато в чому, не в останню чергу через його експоненціальну силу поширення та очевидну анонімність, яку він може нам дозволити. З цієї причини доступ вимагає не лише технічних навичок ефективного орієнтування в нескінченних лабіринтах інтернет-світу, але й накопиченого почуття відповідальності та поваги до інших людей, виходячи з основних цінностей людської гідності та прав людини.

Доступ до технологій пропонує нові інструменти та платформи для навчання, спілкування та творчості у будь-яких видах та формах. До них відносяться, поміж іншого, традиційні персональний комп'ютер або ноутбук та клавіатура, мобільні телефони, планшети та ігрові консолі, додатки та, на сьогоднішній день, роботи, інтернет іграшок та інтернет речей. Одним із перших обов'язків цифрових громадян, як і в будь-якій громаді, в якій ми працюємо, є забезпечення відкритості в цих цифрових просторах для груп меншин, менш працездатних людей та думок людей з кожної життєвої сфери. Однак це лише один аспект терміна «інклюзія».

ДОСЯГНУТИ ЗА МЕЖІ СЬОГОДЕННЯ

Навіть сьогодні, через чверть століття після появи інтернету, вважається, що чверть європейських громадян просто не мають до нього доступу; ця цифра зростає майже до кожного другого, коли ми дивимося на глобальне населення. У багатьох країнах вважається покликанням шкіл забезпечити рівні можливості для того, щоб всі діти могли реалізувати свій повний потенціал та взяти на себе свою роль як активних громадян у нашому високоцифрованому світі. Однак у 2014 році ОЕСР повідомила, що лише кожна з чотирьох країн-членів забезпечує рівний доступ через свою систему освіти.

У найбільшій мірі технологія залишається доповненням до основних навчальних предметів, а освіта з питань громадянства в школах, очевидно, є ще гіршою. Деякі країни експериментують із механізмом «Принеси свій власний пристрій» (BYOD); однак це також викликає власні питання рівності та безпеки. Хоча інклюзія важлива, ми швидко усвідомлюємо, що виключення зловмисного програмного забезпечення та несанкціонованого доступу також є проблемою, що зростає з кожним днем (див. Інформаційний лист 9 на тему «Конфіденційність і безпека»).

Обмежені освітні можливості та низький дохід виявляються головними перешкодами для доступу та інклюзії у країнах світу. Тим не менше, доступ та інклюзія до технологій постійно поліпшуються, і 2016 рік показав зростання на 21% порівняно з 2015 роком щодо активних користувачів інтернету,[12] порівняно з напрочуд низьким зростанням лише на 5% серед мобільних користувачів.

Прогрес набагато повільніший, коли йдеться про забезпечення інклюзії найбільшої групи меншин: людей з обмеженими можливостями. За даними ООН, 80% людей цієї групи проживають у країнах, що розвиваються. Технологія, безперечно, пройшла довгий шлях у адаптації пристроїв вводу та виводу

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

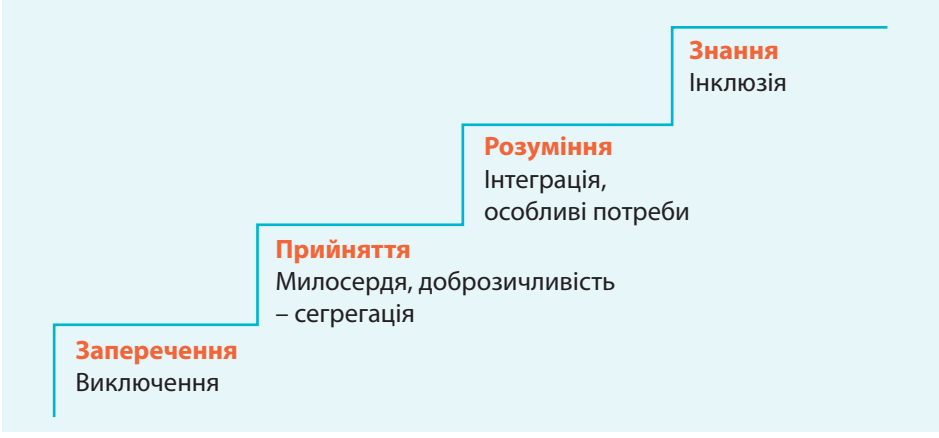
інформації, щоб забезпечити якомога більшій кількості людей доступ до онлайн-світу, але для інклюзії мало лише зняти фізичні бар'єри. Інтернет не буде повністю інклюзивним до тих пір, поки технології та наше сприйняття різноманітності не розвинуться для того, щоб кожен громадянин мав однаково ефективний доступ до всіх аспектів як онлайн, так і офлайн. Інклюзія залежить від повної участі кожного громадянина та від поваги до його соціальних, громадянських та освітніх прав. Воно не обмежується подоланням фізичних та когнітивних вад, але повинно охоплювати весь спектр різноманітності людини з точки зору здібностей, мови, культури, статі, віку та інших форм людських відмінностей.

ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ?

Доступ та інклюзія стосуються присутності та участі громадян у житті громади, незалежно від її форми – онлайн чи офлайн, та в діяльності, яка дозволить їм реалізувати свій повний потенціал у будь-якій сфері власного життя. Доступ та інклюзія – частина нескінченного процесу в соціальних рамках, що регулюють спосіб життя та розвитку людей. Цей процес вимагає від них постійного зіставлення та аналізу уявлень та доказів, щоб виявити перешкоди для їх інклюзії чи інших дій, а також використовувати свою творчість та навички вирішення проблем для подолання цих бар'єрів. Отже, доступ та інклюзія – це тривалі оціночні процеси, які нам всім потрібно інтегрувати в наш спосіб існування від колиски і далі.

На суспільному рівні, сприяння включенню стосується переформування соціальних та освітніх рамок, щоб вони заохочували та залишали простір для розвитку громадян. Програма ЮНЕСКО «Освіта для всіх» дає цікаве розуміння чотирьох кроків до суспільних змін у цій галузі (див. Схему 5). Цифрове громадянство сприяє прискоренню цього процесу в суспільстві. Чи можете ви придумати, яким чином можна зробити свій внесок у сфери, де, на вашу думку, зараз інклюзії немає, але має бути?

Схема 5: Чотири кроки, що лежать в основі процесу інклюзії[13]



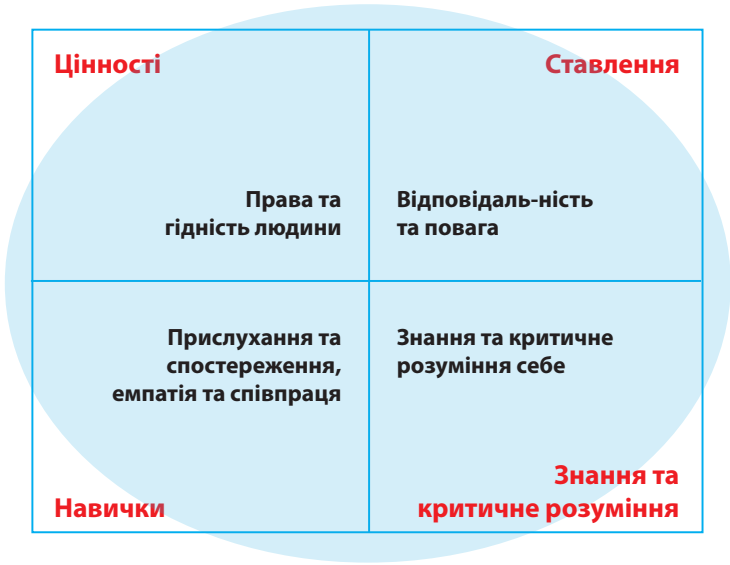
13. UNESCO, *Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All* (2005), UNESCO, Paris, доступ на сайті: http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf.

ЦІННІСТЬ ОСВІТИ ТА ГРОМАДЯНСТВА

Інтернет пропонує доступ до безлічі ідей, ресурсів, можливостей навчання та послуг для цифрового громадянина. Освітня цінність демонструється, коли ті користувачі, які не мають доступу до традиційних бібліотек, можуть проводити дослідження в інтернеті, або коли ті користувачі з обмеженими можливостями зможуть повністю задіяти переваги онлайн-середовища завдяки додатковим пристроям та програмному забезпеченню, які роблять доступність реальністю.

Інклюзія закликає до цінностей, поглядів, навичок та критичних знань та розуміння в основі розвитку спіралі компетентностей цифрового громадянства. Говорячи про питання інклюзії у класі чи у невимушених сімейних ситуаціях – особливо навколо настільної гри чи в ігровому контексті – ми надаємо дітям різного віку унікальні можливості висловити та перевірити певні заздалегідь задумані ідеї у безпечному просторі, де вони можуть легко коригуватися в міру зростання їх знань і розуміння. Це допоможе їм поступово приготуватися до захисту інклюзії у більш конфронтаційних контекстах, таких як шкільний майданчик, спортивні клуби та суспільство взагалі.

Схема 6: Підвищення обізнаності про інклюзивні практики – Основні компетентності цифрового громадянства



Інклюзія зараз актуальна на європейському порядку денному, враховуючи постійні дискусії про неповнолітніх біженців у Європі та зростаючу обізнаність про те, що діти/люди з обмеженими можливостями часто позбавлені освітніх можливостей. Інклюзія підкреслює необхідність приділяти важливу увагу емпатії, соціально-емоційному навчанню, боротьбі з хуліганством тощо у шкільній програмі, для більш стійкого підходу до навчання.

У інформлисті 4 на тему «Етика та емпатія» ви знайдете кілька прикладів діяльності, які можуть допомогти дітям прогресивно розвивати певні компетентності цифрового громадянства у цій сфері.

ІНФОРМЛИСТ 1

ДОСТУП ТА ІНКЛЮЗІЯ



ЕТИЧНІ МІРКУВАННЯ ТА РИЗИКИ

Нам потрібно усунути п'ять ключових перешкод,[14] щоб забезпечити рівноправний доступ та інклюзію для всіх, вдома, в школі та в широкому суспільстві.

1. Існуючі погляди та цінності є найважливішими перешкодами - на схемі 5 (Напрямок 1) розглядаються чотири кроки до досягнення інклюзії.
2. Відсутність розуміння - школи, як правило, є мікрокосмами, закритими для зовнішньої спільноти. Щоб виконати своє покликання виховувати молодих громадян та сприяти глибшому розумінню світу, школи повинні відкриватись і ставати відображенням широкого світу. Цифрова технологія може виявитись безцінним засобом для запуску цього процесу.
3. Відсутність необхідних навичок – Цифрова революція породила цілу низку способів того, як людей можуть зацьковувати їх групи чи товариства, від кібербулінгу та залежностей до радикалізації. Вчителі та батьки, разом з дітьми, повинні бути забезпечені інноваційними можливостями та педагогічними ресурсами для вирішення цих нових проблем через школи, робоче місце та громадськість взагалі.
4. Обмеженість ресурсів – Нові виклики вимагають нових, а часто і дорогих рішень, хоча іноді раціоналізоване мислення може насправді заощадити витрати, як зазначено у кроці 4 схеми 5 (Напрямок 1). Однак через чверть століття після загальнонаціонального впровадження інтернету жодна країна, схоже, не подолала свою суміш домашніх засобів правового захисту, щоб запровадити системні зміни з доведеною дієвістю, що надасть можливість кожному громадянину повноцінно розвивати коло компетентностей цифрового громадянства.
5. Невідповідна організація - Це процес курки та яйця. Поки справедливий доступ та інклюзія не будуть інтегровані як основне право для всіх громадян, а не ідеал, закріплений у договорах та конвенціях, наші інженери, урбаністи та інші люди будуть позбавлені інструментів, а громадськість буде формувати наші соціальні та культурні рамки на засадах концепції "інклюзія за допомогою дизайну".

ІДЕЇ ДЛЯ РОБОТИ В КЛАСІ

Створіть матрицю інклюзії: зі своїм класом подивіться на Цілі сталого розвитку (SDGs-ЦСР) на веб-сайті: www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/.

1. Вирішіть, які ЦСР стосуються доступу та інклюзії.
2. Працюючи в малих групах, запропонуйте учням створити онлайн контрольний список / матрицю та зібрати інформацію з усієї школи, щоб проаналізувати, наскільки кожна з цих цілей реалізується.
3. Поділіться своїми висновками з іншими класами в школі та обов'язково висвітліть будь-який вплив, якого діяльність може досягти. Це підкреслить цінність громадянства для учнів.

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

Дослідження платформ соціальних медіа: За допомогою класу подивіться на платформу соціальних медіа та знайдіть популярну тему. Запропонуйте учням обговорити, хто має доступ до цієї інформації, а хто ні. Чи може це мати негативний чи позитивний ефект?

Проведіть інтерв'ю з місцевими службами, щоб створити інклюзивне відео: Ви можете поширити Діяльність 1 в ідеях для роботи в класі і далі для місцевої громади. Після заняття:

1. вирішіть, яка особа, служба чи організація на рівні громади повинна відповідати за сфери ЦСР, які досліджували ваші учні;
2. підготуйте їх та надішліть листа чи електронну пошту комусь із цих людей, щоб узгодити інтерв'ю, яке могло б відбутися у вашій школі, через VoIP (протокол передачі голосу через інтернет) або в офісі цих місцевих представників;
3. допоможіть учням визначити питання інтерв'ю заздалегідь, спираючись на їх контрольний список/матрицю;
4. перед записом інтерв'ю (за допомогою мобільного телефону чи планшету) обов'язково підготуйте разом із ними форми запитів на дозвіл, які повинні бути підписані заздалегідь кожним опитаним.

Отриману відео добірку можна розмістити в інтернеті, щоб підвищити обізнаність школи та громади про вдосконалення, які можна зробити для сприяння включенню.

Дослідження новинних платформ: Запропонуйте учням порівняти головні заголовки в кількох газетах. Попросіть їх визначити, хто є цільовим читачем і хто видавець. Потім попросіть їх визначити, які групи, якщо такі є, не включені. Чи мають ці групи доступ до контенту? Чи включаються вони до дискусії? Як можна було усунути цей недолік?

Аналог проти цифри: Розділіть клас на дві групи і попросіть обидві групи дослідити одну і ту ж тему. Одна група використовуватиме як свої джерела інформації лише книги в шкільній бібліотеці, інша група використовуватиме лише інтернет та цифрові джерела. Порівняйте результати та уроки, отримані з вправи. Наскільки проблематично було учням, які не мають доступу до інтернету, знайти ресурси? Які види навичок необхідні для пошуку інформації в інтернеті та офлайн? Чи є різниця в якості інформації в книгах, порівняно з інтернетом?



НАЛЕЖНА ПРАКТИКА / ЖИТТЯ В ЦИФРОВОМУ ГРОМАДЯНСТВІ

Оцінювання ініціатив щодо інклюзії на місцях: зі своїми учнями:

1. складіть список місцевих організацій, які прагнуть забезпечити цифровий доступ та інклюзію у вашій громаді;
2. тепер виберіть інтернет-інструмент, який допоможе вашим учням підготувати та провести два-три дослідження SWOT (Сильні сторони, Слабкі сторони, Можливості, Загрози), щоб побачити, як можна покращити вплив цих організацій. Для цього доступно багато корисних онлайн-інструментів, наприклад, на www.mindtools.com/pages/article/newTMC_05.htm;
3. поділіться своїми результатами із зацікавленими організаціями та отримайте їх дозвіл на використання отриманих результатів. Ви також можете анонімізувати результати, якщо не можете отримати їх дозвіл;

4. поділіться своїми висновками з будь-якими іншими школами, експертами чи громадами, з якими ви контактуєте. Ваші висновки можуть надихнути на інші подібні проекти.

Таким чином, ви граєте важливу роль як цифровий громадянин у процесі постійного оцінювання, який може призвести до кращого суспільства для всіх.

ПОДАЛЬША ІНФОРМАЦІЯ

Матеріали Ради Європи стосовно цього інформлиста у Посібнику з питань грамотності в інтернеті: www.coe.int/en/web/children/internet-literacy-handbook. Будь ласка, дивіться Інформлист ILH 1 «Підключення»; Інформлист 10 «Пошук інформації»; та Інформлист 11 «Пошук якісної інформації в інтернеті».

Матеріали Ради Європи про молодіжні перспективи соціальної інклюзії на http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion.

ЮНЕСКО надає цікаву інформацію про доступ та інклюзію у своїх «Керівних принципах щодо інклюзії: Забезпечення доступу до освіти для всіх» ("Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All") (2005), ЮНЕСКО, Париж. Доступно за посиланням: http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf.

Настанова з доступності веб-контенту (WCAG) є частиною серії керівних принципів доступності веб-сторінок, опублікованих Ініціативою веб-доступності (WAI) Консорціуму Всесвітньої Павутини (W3C), головної міжнародної організації зі стандартизації в інтернеті. Вони являють собою набір вказівок, які допомагають зробити контент доступним, в першу чергу для людей з обмеженими можливостями, але також і для всіх агентів користувачів, включаючи пристрої з обмеженим доступом, наприклад мобільні телефони. Вказівки щодо доступності веб-контенту доступні на веб-сайті www.w3.org/TR/WCAG21/.

Конвенція про права осіб з інвалідністю визначає, що означають права людини в умовах інвалідності. Конвенція захищає права та гідність людей з обмеженими можливостями. Вона доступна декількома мовами, у зручних для читання версіях та мовою жестів на веб-сайті http://bit.ly/37jO0zU.

Рада Європи має декілька публікацій та ресурсів, присвячених підвищенню обізнаності людей з обмеженими можливостями, за адресою: www.coe.int/en/web/disability.

Комісія з питань широкосмугового зв'язку - це багатогалузева група, створена разом з ЮНЕСКО для досягнення ЦСР ООН та усунення існуючих подвійних стандартів, що призводять до цифрової бідності. Комісія сприяє розробці відповідного до віку коду дизайну для захисту конфіденційності у Великобританії. Цей код даних стане інтернет-сервісом для сприяння присутності дітей в інтернеті таким чином, щоб були дотримані права дітей, проголошені в Конвенції ООН про права дитини (UNCRC): www.broadbandcommission.org.

Google For Education - це набір хмарних інструментів Google, розроблених для вчителів, які допомагають навчанню та інноваціям: https://edu.google.com/?modal_active=none.

Accessibility tools (Інструменти доступності) – інструменти Google для того, щоб кожен мав доступ до інтернету та користувався ним: https://www.google.com/accessibility/.

НАПРЯМОК 2
НАВЧАННЯ І ТВОРЧІСТЬ

> Справжня ознака інтелекту – це не знання, а уява.

Альберт Ейнштейн



ЩО ЯВЛЯЄ СОБОЮ НАВЧАННЯ У 21-МУ СТОЛІТТІ?

Хоча інтернет відкрив громадянам нові цікаві можливості вчитися на кожному етапі свого життя, він також значно підвищив швидкість обігу знань. У 1900 році було підраховано, що знання людини подвоюються приблизно за кожне століття (це відоме як Крива подвоєння знань), тоді як сьогодні середній рівень знання людини подвоюється кожні 13 місяців. IBM прогнозує, що інтернет речей призведе до подвоєння знань кожні 12 годин.[15]

Якщо в школі більше неможливо засвоїти всі знання, які знадобляться вам протягом усього життя, то те, як ви навчаєтесь, стає важливішим, ніж те, чого ви дізнаєтесь, навіть більше, якщо врахувати швидкі еволюції, які приносять цифрові технології до того, як ми живемо. Вони модифікували як інструменти, так і платформи, що підтримують доступ до навчання та знань, замінюючи традиційний спосіб передачі знань з крейдою та розмовами інтерактивними інструментами інформації та комунікації, включаючи веб-сайти, обмін електронною поштою, чати, відеоконференції, вебінари, додатки, роботів, безпілотники, віртуальну реальність тощо. Друковані книги замінюються електронними книгами, а енциклопедія – Вікіпедією, тощо.

Мобільне навчання, соціальні медіа та ігри в інтернеті беруть розвиток знань та певних навичок з рук викладачів та передають їх у руки учнів. Можливості дистанційного навчання (наприклад, масові відкриті онлайн-курси, або MOOC) дозволяють громадянам подолати колишні соціальні та фізичні бар'єри для отримання нової професійної кваліфікації. Частково завдяки покращеному доступу до засобів навчання (див. Інформлист 1 на тему «Доступ та інклюзія»), сьогодні лише 10% населення світу не в змозі прочитати чи написати жодне речення порівняно з 25% півстоліття тому.[16]

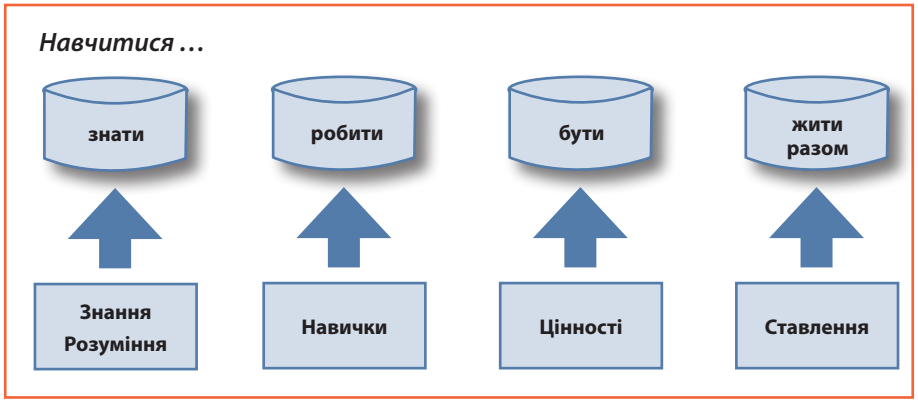
ПЕРЕФОРМУВАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ПРОГРАМИ, АКТУАЛІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНИХ ПІДХОДІВ

Окрім постанови перед учнями постійно зростаючого виклику, як просіяти інформацію в умовах постійного перевантаження нею та відсортувати справжнє від помилкового (див. Інформлист 3 «Медіа та інформаційна грамотність»), ці нові засоби навчання та швидкий оборот знань повинні були супроводжуватися великими змінами у тому, що і коли ми вчимо. Ще в 90-х колишній президент Європейської комісії Жак Делор запропонував реструктуризувати освіту навколо чотирьох основних принципів як засобів підготовки молоді до вирішення завдань нашого світу, який все більш стає цифровим. Ці чотири стовпи: навчитися вчитися, робити, бути і жити разом.[17] Ця ідея лунала від інших освітян до і після Делора, а інтернет пропонує безліч інструментів та платформ, які роблять навчання де і коли завгодно потужною реальністю, хоча зазвичай воно йде поряд із традиційними системами освіти, а не інтегрується в них. Чотири області компетентностей «метеликової» системи Ради Європи підтримують ці чотири стовпи (схема 7).

---

15. Schilling D. R. (2013), "Knowledge Doubling Every 12 Months, Soon to be Every 12 Hours", *Industry tap*, available at: 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/iId-2016-infographic.jpg.
17. Delors J. et al. (1996), "Learning: the treasure within", UNESCO, Paris.

Схема 7: Чотири стовпи в основі моделі компетентності цифрового громадянства



Останнім часом IPTS (Інститут перспективних технологічних досліджень) Європейської комісії запропонував будувати навчальну програму на п'яти ключових концепціях, щоб школи задовольняли реальні потреби майбутніх громадян: інформація, спілкування, творчість, вирішення проблем та відповідальність. Поки йдуть бурхливі дебати навколо шкільних навчальних програм, ще один революційний учасник начебто непомітно проник і перетворює обличчя навчання: технології. Технологія потрапила в руки наших немовлят, які, становлячись досвідченими користувачами інтернету ще до моменту вступу в дитячий садок, пропускають важливі етапи розвитку, які можуть мати великий вплив на їхнє подальше життя.

Коли діти та молодь прокладають навпомацки свій шлях через розмиту онлайн-офлайн реальність, вводячи свої дружні стосунки та суперечки за допомогою планшету або мобільного телефону в клас, а свої шкільні побоювання та фантазії вночі в своє ліжко, «навчання бути» та «жити разом» (тобто цінності та ставлення) стають все більш необхідними. І ми поступово починаємо бачити, як компетентності «емоційного інтелекту», такі як «самосвідомість», «соціальна обізнаність» та «управління стосунками», піднімають голову у формальній освіті. На протилежному кінці шкали постає усвідомлення того, що діти, які навчаються кодувати, краще розуміють місце технології у своєму житті та її межі. Це висунуло кодування на перший план як обов'язкове для цифрового громадянина 21 століття.

КУДИ ВПИСУЄТЬСЯ ТВОРЧІСТЬ?

Бути активним громадянином, чи то в школі, серед друзів чи в онлайн- та офлайн-спільнотах, означає бути громадянином-учасником, здатним висувати ідеї, формулювати думки та оригінальні точки зору у будь-яких дебатах. Для цього потрібно оволодіти низкою вищих пізнавальних навичок - від аналізу джерел даних до сортування, розглядання та інтерпретації інформації. Це все вищі пізнавальні навички, що розвиваються завдяки навчанню через дослідження та досвід, а не через передачу знань. Вони покладаються на певний рівень творчості, який є ключовим компонентом у вирішенні проблем. Вони також покладаються на спроможність молоді висловлювати себе послідовно та слухати думку інших.

Але як ми посприяємо творчості, самовираженню та навчанню через досвід у школах, які визначають навчання за допомогою стандартної основної навчальної програми та прихованих моделей оцінювання, які вимагають від учнів виконання зовнішніх цілей, а не поставлених ними самими? Творчість та змістовне мистецьке вираження завжди були важливими рушіями соціального прогресу, але як ми можемо заохотити дітей проявляти свою фантазію, коли нескінченна палітра розваг у них під рукою 24/7, доступна простим клацанням миші або проведенням пальцем по екрану?



ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ?

Навчання та творчість суттєво пов'язані. Все навчання, як і творчість, починається з того, що учень отримує інформацію, ідеї, почуття та/або відчуття, які він чи вона обробляє за допомогою діяльності, яка може варіюватися від думки до індивідуальної чи спільної дії. Для найбільш ефективних результатів, як і для творчості, учня потрібно мотивувати, а не обмежувати його часом, простором, тиском чи страхом. Навчання завдяки грі та самостійному керуванню технологією, як правило, відповідає цим вимогам, а тому може призвести до творчих результатів. Коли учні можуть задовольняти свої найближчі цілі, вони надихаються ставити більш амбітні цілі і тим самим прокладати власний шлях подальшого навчання.

«Навчитися вчитися» описується Спільним науково-дослідним центром Європейської Комісії (JRC) як «здатність продовжувати і наполегливо навчатися, організовувати власне навчання, в тому числі шляхом ефективного управління часом та інформацією, як індивідуально, так і в групах».[18] Сьогодні і викладачі, і розробники політики вважають це основним навиком успіху в інформаційному суспільстві. Навчання вчитися є важливою складовою частиною навчання протягом усього життя і визначається власною поведінкою учня, тобто його ставленням та прихильністю до навчання. Ось чому навчання має стати позитивним досвідом для всіх дітей. Оцінка можливостей «навчитися вчитися» є складною, оскільки вона повинна враховувати як когнітивну, психологічну, так і соціокультурну перспективи.



ОСВІТНЯ ЦІННІСТЬ ДЛЯ ГРОМАДЯНСТВА

Окрім важливого внеску, який навчання вносить у пізнання та критичне розуміння світу, коли діти стикаються з успіхом та/або невдачею в навчальній діяльності, адекватно оформленій у сприятливому середовищі, вони здатні формувати краще розуміння себе, своїх якостей та їх межі. Кооперативне навчання, наприклад, планування та побудова проектів та моделей через будівельну діяльність, є особливо цінним для наймолодших учнів. Ділячись матеріалами, обговорюючи ідеї та змінюючи обладнання, вони практикують демократичні цінності, такі як справедливість та чесність, та такі ставлення, як повага до інших та їхніх ідей.

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

В умовах зростаючих складності та непередбачуваності нашого швидкоплинного світу творчість допомагає громадянам адаптуватися до нових умов середовища, реагувати на виникаючі суспільні потреби та знаходити рішення на безліч викликів, що виникають в результаті розвитку технологій. При цьому творчість створює робочі місця, стимулюючи економічне зростання та підштовхуючи суспільство до максимізації людського потенціалу. Дослідження на основі тесту на творче мислення Торенса, який є золотим стандартом для вимірювання креативності з 1960-х років, свідчать про те, що дитяча творчість демонструє втричі сильнішу кореляцію з творчою реалізацією впродовж життя, ніж рівень дитячого IQ.[19]

Схема 8: Навчання та творчість – Основні компетентності цифрового громадянства



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.

ІНФОРМЛИСТ 2
НАВЧАННЯ І ТВОРЧІСТЬ





ЕТИЧНІ МІРКУВАННЯ ТА РИЗИКИ

Перші п'ять років життя дитини є критичним періодом розвитку дитини. Це коли через нейропластичність визначається «архітектура» та функціонування мозку. Отже, ці ранні роки матимуть прямий вплив не лише на те, як людина навчається, але й на її соціальне та емоційне самопочуття. У сучасному світі, де багатьом батькам потрібно виходити на роботу, рівноправні дитячі заклади для всіх є головним викликом для суспільства, коли для всіх дітей мають бути рівні можливості вчитися та розвивати свою творчість.

Друга етична проблема пов'язана з інтенсивним використанням технологій у ранньому дитинстві. Такі авторитетні джерела, як OFCOM у Великобританії, показують, що більшість європейських дітей перебувають онлайн до 2-річного віку, 3–4-річні діти щодня проводять 71 хвилину онлайн у Великобританії. Перегляд відео на YouTube став другим улюбленим заняттям дітей молодше 5 років, у віці, коли фізичні навантаження та навчання, що ґрунтуються на іграх, мають на меті формувати дитячий організм, розум та соціально-емоційні здібності. Яким є вплив інтенсивного використання в цьому віці технологій на розвиток мозку, і як ми можемо розвивати обізнаність благомислячих батьків про ймовірні наслідки для майбутнього дитини та її здатності до творчості?

Наскільки оснащені наші школи, викладачі та навчальні матеріали для технічного віку? Чи не перетворюється повільно скарбниця можливостей навчання, відчинена цифровими технологіями, на скриньку Пандори, оскільки наші освітні системи не в змозі адаптуватися або занадто повільно це роблять?

За даними Комітету ООН з прав дитини, діти з самого раннього віку мають основне право на справедливі можливості навчання, що задовольняють їхні індивідуальні потреби, але це залишається головним етичним викликом. Доступна освіта, орієнтована на дітей, відіграє велику роль у формуванні майбутнього кожного громадянина та, зрештою, суспільства.

Криза творчості: стандартизовані результати тестів у США та інших країнах викликають побоювання дослідників, що суспільство стає «менш словесним чи емоційно виразним, чутливим та менш емпатичним, менш чуйним у кінестетичному та слуховому відношенні, менш гумористичним, менш винахідливим, менш здатним візуалізувати ідеї та вміти бачити речі з різних ракурсів, менш оригінальним, менш здатним з'єднувати, здавалося б, нерелевантні речі разом, менш здатним синтезувати інформацію та фантазувати або орієнтуватися на майбутнє».[20] Чи робимо ми достатньо як суспільство для сприяння творчості, і що можна зробити, щоб протистояти впливу зростаючого культурного споживацтва, коли стільки розваг доступно нам одним натисканням миші?

Спосіб «вирізати-вставити-скопіювати-завантажити» онлайн-світу може легко підірвати життєдіяльність творців, і тому важливо обговорити проблеми авторського права з дітьми в будь-якому віці. Нові бізнес-моделі, що ґрунтуються на відкритому доступу/ліцензуванні та підтримуються прямими та добровільними внесками через краудфандінг, інтернет-благодійні платформи або арт-цифровий

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

контент, що працює на блокчейнах, повинні бути досліджені, а також забезпечити для користувачів інноваційні способи підтримки улюблених виконавців замість покладання виключно на існуючі моделі авторського права.



ІДЕЇ ДЛЯ РОБОТИ В КЛАСІ

Imagination.org – це нещодавня ініціатива, на яку надихнув 9-річний американський хлопчик, який створив «зал картонних ігрових автоматів». Його історія та розповіді про переможців Челенджу винахідників (Inventor Challenge) містяться у щорічному звіті (http://imagination.org/inventors-challenge/). Вони пропонують безліч ідей, завдяки яким діти можуть почати створювати свої власні картонні чи інші конструкції. Школи з усього світу можуть створити власний «Розділ уявлення» (Imagination Chapter) під керівництвом волонтерів, або учні можуть перевірити свої творчі вміння, самостійно ввівши власні винаходи.

TheWebWeWant–"Мережа,якумихочемо(доступнанадесяткахмовнавеб-сайті http://www.webwewant.eu/ – це низка заходів, розроблена підлітками та підтримана посібником для вчителя, що сприяє інтеграції в навчальну програму:

- Глава 2.2 описує заняття, індивідуальні заходи, а також заходи у невеликій групі в творчій журналістиці в інтернеті
- Глава 6, «Митець в тобі", детальніше розглядає авторські права, з контрольним списком для підлітків, щоб вони могли оцінити свої практики в інтернеті.

Навчання дітей 2 та 3-х років (https://teaching2and3yearolds.com/) представляє ідеї та творчі заняття для дітей до кінця початкової школи, у різних предметних областях - від математики до мистецтва - від приготування їжі до музики. Тут також пропонується кілька цікавих порад щодо організації ігрової кімнати для сприяння самостійно керованому навчанню, заснованому на дослідженні.

Запропонуйте учням зробити короткий дослідницький проект на тему «Творчість сьогодні та вчора». Дайте їм порівняти записи журналів дітей у 1950-х чи 1960-х роках із інтернет-блогами чи влогами дітей сьогодні. Чи існує однакове почуття творчості? Чи змінюється творчість через засоби масової інформації, які ми використовуємо, або через період, у якому ми живемо?



НАЛЕЖНА ПРАКТИКА / ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА

Пов'язання навчання з громадянством - Наведіть своїм учням список впливових мислителів, які поєднали освіту та громадянство: деякі приклади включають Арістотеля, Сократа, Руссо, Леонардо да Вінчі, Ейнштейна, Ганді та Сугату Мітру, хоча підлітки швидко складуть свій список. Запропонуйте їм дослідити цих впливових мислителів, поки вони не зможуть знайти зв'язок між освітою та громадянством. Заохочуйте їх створити вікторину щодо своїх

висновків, якими вони можуть ділитися в інтернеті з іншими учнями у своїй школі чи поза її межами.

Поділіться зі своїми учнями метеликом компетентностей Ради Європи (Вступ до цієї публікації). Запропонуйте їм використати чотирисферну модель для створення та презентації власного проекту щодо компетентностей цифрового громадянства відомого впливового мислителя у конкретний період історії.

Періодично відкривайте дискусію зі своїми учнями щодо питань, які вони повністю сприйняли як належне, наприклад: "Якщо б всі школи було скасовано, де б ви здобували освіту?" Це не тільки розпалить їх уяву, але й змусить їх насправді замислитися про мету та цінність звичаїв та національних установ.

Запитайте учнів, чи грали вони в онлайн-гру, наприклад Minecraft, де гравці створюють інший світ та живуть в ньому. Попросіть їх визначити всі різні правила, яких повинні дотримуватися гравці, щоб жити в онлайн-світі. Поміркуйте, які типи інструментів використовують гравці та чи дізнаються вони про різні предмети у своєму ігровому світі. Потім подумайте, наскільки гравці повинні бути творчими, щоб продовжувати своє існування, і як творчість сприяє розвитку світового інтернету та геймплею.



ПОДАЛЬША ІНФОРМАЦІЯ

Матеріали Ради Європи стосовно цього інформлиста у Посібнику з питань грамотності (ILH) в інтернеті; див. Інформлист ILH 12 «Дистанційне навчання та МООС»; Інформлист 14 «Відео, музика та зображення в інтернеті»; Інформлист 15 «Творчість»; Інформлист 16 «Ігри»; Інформлист 24 «Штучний інтелект, автоматизація та проривні технології»; та Інформлист 25 «Віртуальна та доповнена реальність».

Ознайомтеся з вичерпним контрольним списком щодо етапів розвитку дитини та елементів, які впливатимуть на навчання та творчість на глобальному веб-сайті «Факти для життя», який підтримується великими світовими установами, включаючи ЮНІСЕФ, ПРООН, ВООЗ та Світовий банк: www.factsforlifeglobal.org/03/development.html.

В рамках проекту освіти Hodder Education на сайті www.hoddereducation.co.uk досліджуються цікаві характеристики різних типів навчання (наприклад, «перевернуте навчання»), а також інструменти та платформи для всіх предметів на різних рівнях школи.

Академія Хана (www.khanacademy.org) пропонує безкоштовні онлайн-модулі для широкого кола предметів для зареєстрованих користувачів. Учні можуть відображати свій прогрес на кожному модулі та збирати їх модулі будь-яким способом, щоб створити власний індивідуальний курс.

Публікація Європейської комісії «Європейські критерії цифрових компетентностей для громадян» (http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en) надає додаткове пояснення п'яти навчальних напрямків, що пропонуються Інститутом перспективних технологічних досліджень (IPTS), а також огляд впровадження в ЄС.

- *Global Citizenship Education – Preparing learners for the challenges of the 21st century* (Глобальна громадянська освіта – підготовка учнів до викликів XXI століття) окреслює підхід ЮНЕСКО до цифрового громадянства https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227729) і Global Citizenship Education – Topics and learning objectives (Глобальна громадянська освіта – Теми та цілі навчання) (http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e. pdf) пропонує детальний розподіл рівнів досягнень К1-12. (http://unesdoc.unesco.Org/images/0022/002277/227729e.pdf).

- Atal Tinkering Labs – Лабораторії майстерності (http://aim.gov.in/atal-tinkering-labs.php) впроваджуються в школах Індії, щоб дати можливість дітям грати. Ця ініціатива не лише покращила дитячу творчість, але й ментори лабораторії відіграють важливу роль у загальному навчанні дітей. «Станції інновацій» упаковані в автобус, і одна лабораторія може обслуговувати 32 школи.

- Консорціум для шкільних мереж створив інструментарій цифрової доступності (Digital Accessibility Toolkit) у партнерстві з Центром технологій та інвалідності для підтримки шкіл у використанні технологій та інновацій: https://cosn.org/digitalaccessibility.

- Google Arts & Culture надає інтернет-доступ до культурної спадщини з усього світу. Користувачі можуть досліджувати певні світові знамениті музеї та оглядати картини Вінсента ван Гога та інших великих майстрів аж до їх найменшого мазка: https://artsandculture.google.com/.

- Експедиції (Expeditions) – це інструмент навчання віртуальної реальності. Користувачі можуть плавати з акулами, відвідувати космос, ходити по музею та інше, не виходячи з класу. Ресурс пропонує близько 500 експедицій і ще більше у розробці: https://edu. google.com/expeditions/#about.

НАПРЯМОК 3
МЕДІА ТА ІНФОРМАЦІЙНА ГРАМОТНІСТЬ

> Люди іноді оголошують, що ми вступили в інформаційну епоху так, ніби інформація не існувала в інші часи. Я думаю, що кожна епоха була інформаційною, кожна по-своєму і відповідно до наявних медіа.

Роберт Дарнтон



ЯК МЕДІА ТА ІНФОРМАЦІЙНА ГРАМОТНІСТЬ ВИЗНАЧАЮТЬСЯ СЬОГОДНІ?

Як і цифрове громадянство, медіа та інформаційна грамотність пояснюються різноманітними визначеннями та різними термінологіями. Незалежно від того, використовуємо ми цифрову медіаграмотність, інформаційну грамотність, грамотність в інтернеті чи будь-який інший вираз, головна ідея полягає в тому, що грамотність охоплює здатність до значної взаємодії з медіа та інформаційними каналами.

ЗМІ, інформаційні канали та повсюдність інтернету можуть створити враження, що цифрова епоха перетворила всіх на користувачів медіа, і що цифрові технології можна знайти скрізь, у тому числі в школах. Це враження хибне, і, крім того, школи є помітним винятком. Школа - це те місце, де абсолютно важливо навчити майбутніх громадян розуміти, критикувати та створювати інформацію. Саме в школі цифровий громадянин повинен починати та підтримувати постійне критичне мислення, щоб досягти значимої участі у своїй громаді.

Медіа та інформаційна грамотність - це амбітна мета в 21 столітті через завдання навчити користувачів критично судити, відображати та використовувати надзвичайно широкий спектр доступних засобів масової інформації. Користувачі повинні не тільки стати медіаграмотними щодо традиційних засобів масової інформації та представлення іміджу, тепер користувачі повинні стати медіаграмотними стосовно багатства нових технологій та розробки додатків, що дозволяють використовувати абсолютно нові способи передачі інформації.

Без медіа та інформаційної грамотності у різних видах ЗМІ, які зараз доступні, наші діти не зможуть діяти як відповідальні громадяни, чи то цифрові, чи ні, і питання, хто навчатиме цього наших дітей, досі не встановлено.

Взагалі, якщо школи є навчальним майданчиком для критичного мислення, аналізу та прийняття суджень, чи не є логічним, що медіа та інформаційна грамотність стають наріжними каменями навчальних програм?

ЯКІ НАПРЯМКИ ВИМІРЮВАННЯ МЕДІА ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ГРАМОТНОСТІ?

Медіа та інформаційна грамотність (МІГ) - це всеохоплююча концепція, яка охоплює три часто чітко розмежовані аспекти: інформаційна грамотність, медіаграмотність та ІКТ/цифрова грамотність. Як підкреслює ЮНЕСКО, МІГ об'єднує зацікавлені сторони, включаючи людей, громади та нації, щоб зробити свій внесок у інформаційне суспільство.

МІГ не тільки виступає в ролі узагальнення, але також включає в себе цілий спектр компетентностей, які повинні ефективно використовуватися для критичної оцінки різних граней МІГ.

ЩО БУДЕ ОЗНАЧАТИ МЕДІА ТА ІНФОРМАЦІЙНА ГРАМОТНІСТЬ ДЛЯ НАШИХ ДІТЕЙ?

Діти та молодь сьогодні особливо підковані, коли справа стосується пошуку та використання засобів масової інформації для розваг та відпочинку. Але скільки з цих дітей можуть використовувати ті самі пристрої, щоб знайти змістовні відповіді, провести на основі доказів дослідження, розпалити дебати чи слідкувати за новинами?

Діти та молодь стикаються з усіма видами контенту, і вони, дійсно, повинні мати можливість розпізнати, що є цінним, а що ні; що реально, а що ні. Розбірливість виходить за рамки фальшивих новин і стосується їх здатності обробляти та інтерпретувати інформацію.

Зараз проводяться дослідження з метою вивчення потенціалу навчання існуючих та нових комунікативних технологій для дітей віком від 0 до 8 років. Проект DigiLitEY

особливо спирається на те, що «перші роки дають вирішальні основи для навчання грамотності протягом усього життя, тому важливо забезпечити політику та практику ранньої освіти в (усіх) країнах, щоб донести до наших молодих громадян навички та знання, необхідні в епоху, опосередковану цифровою системою». Такі ініціативи, як DigiLitEY та проект Комісії спільних досліджень з питань дітей від 0 до 8 років та цифрових технологій, повинні забезпечити цікаві висновки та вказівки щодо засобів масової інформації та інформаційної грамотності найближчим часом.

Незалежно від того, чи грають діти в онлайн-ігри чи переглядають нескінченні відео, здатність розуміти зацікавленість в медіа та потенційні наслідки за її межами добре послужить нашим дітям. Вони повинні вміти самостійно обробляти, аналізувати та приймати правильні рішення, а медіа та інформаційна грамотність можуть допомогти дітям розвинути ці вміння.

ПЛУТАНИНА МІЖ ПОНЯТТЯМИ МЕДІА, ІНФОРМАЦІЙНА ГРАМОТНІСТЬ ТА ЦИФРОВЕ ГРОМАДЯНСТВО

Часто цифрове громадянство плутають з медіа та інформаційною грамотністю, оскільки одним із нюансів цифрового громадянства є здатність критично оцінювати медіа та онлайн-технології, інструменти та інформацію. У той час як медіа та інформаційна грамотність (МІГ) - це те, як ми думаємо (критичне мислення) про всі медіа навколо нас, цифрове громадянство стосується того, як ми живемо та як ми взаємодіємо з усіма технологіями навколо нас. Медіа, як і технології, можуть бути в різних формах і можуть поєднуватися в єдину форму.

Замість того, щоб просто використовувати когнітивні, емоційні та соціальні компетентності як основу МІГ, корисно застосовувати деякі інші компетентності, пов'язані з медіа, із «метелика» компетентностей Ради Європи до концепції медіа та інформаційної грамотності (Схема 9).

Схема 9: Чотири кроки, що лежать в основі процесу інклюзії





ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ?

Медіа та інформаційна грамотність є основою розуміння медіа та ролі медіа в нашому суспільстві. МІГ також надає деякі найважливіші навички, необхідні для критичного мислення, аналізу, самовираження та творчості - всі необхідні навички для громадян у демократичному суспільстві.

Громадяни можуть отримувати доступ, аналізувати, створювати та споживати медіа та інформацію в різних форматах: від друкованих до радіо, від відео до інтернету. Навчання правильного користування пошуковою системою є важливою навичкою для цифрового громадянина, і як тільки інформацію буде здобуто, тоді необхідно застосовувати поперечні навички, такі як критичне мислення, шляхом пошуку та порівняння розбіжних джерел в інтернеті. Здатність критично аналізувати, а потім класифікувати та зберігати відповідну інформацію допоможе громадянам цифрової галузі отримати знання з широкого спектру тем.



ОСВІТНЯ ЦІННІСТЬ ДЛЯ ГРОМАДЯНСТВА

Критичне мислення є безцінним для громадян, особливо для молодих учнів, яким також потрібно вміти вирішувати проблеми, знаходити інформацію, формувати думки, оцінювати джерела тощо. Зважаючи на кількість даних та правдиву та помилкову інформацію в інтернеті, МІГ є важливим навиком.

Повідомлення може перетворитися на вірусне менш ніж за годину, а те, що неправдиве, може повторюватися, поки люди не повірять, що це правда. В умовах швидкого розповсюдження, ті, хто має належні навички МІГ, зможуть краще розпізнати, що є правдою, і зможуть задавати питання та шукати відповіді серед онлайн-непотребу.

Пошукові системи зробили революцію в тому, як люди шукають контент в інтернеті, а цифрові навички також повинні включати можливість розуміти, що алгоритми не завжди можуть бути нейтральними. Пошуковими системами можна і маніпулювати з політичних та інших причин, і, таким чином, користувачі повинні розумно оцінювати результати як нижчих, так і вищих позицій у рейтингу. Що стосується інформації та особливо світових новин, ключовим є різноманітність. Алгоритми повинні бути налаштовані таким чином, щоб завжди відображати різні точки зору щодо подібних подій.

Нарешті, дітей та, загалом, усіх громадян можна ввести в оману, щоб вони повірили, що якщо є «фейкові» новини, то повинні бути «справжні» новини. Навіть новини фактично правильні є результатом редакційного фільтра, який вибирає одну подію серед інших нескінченних подій, що відбуваються по всьому світу. Оскільки медіа намагаються залучати глядачів, новини повинні бути такими, що «чіпляють», сенсаційними та простими, поступово перетворюючись на «інфорозваги». Замість того, щоб висвітлювати сердечну історію солідарності та братерства, інформаційні бюлетені віддадуть перевагу руйнівним нещасним випадкам, смерті та насильству. Питання, які слід задати, окрім «фактичної точності», це: чому медіа зосереджуються на історіях катастроф? Чи можна щось виграти від утримання людей у стані вічного страху за своє життя? Як це впливає на політичну думку? Яке ідеологічне повідомлення лежить в основі іншої фактично правильної статті новин чи історії?

ІНФОРМЛИСТ 3

МЕДІА ТА ІНФОРМАЦІЙНА ГРАМОТНІСТЬ





ЕТИЧНІ МІРКУВАННЯ ТА РИЗИКИ

Люди залежать від інформації, і було заявлено, що «нашому мозку потрібна інформація для оптимальної роботи».[21] Якщо ця інформація помилкова або спотворена, це може сильно вплинути на те, як ми діємо та реагуємо. Чесність та доброчесність є властивими етичними міркуваннями у демократичному суспільстві, а критичне мислення та оцінка в МІГ можуть знизити ризик поширення нечесної та неправдивої інформації.

Ризик підроблених новин та поширення неправдивої інформації буде значно зростати, оскільки доступ до інформації та спілкування продовжує зростати по всьому світу.

Зосереджуючись на появі фейкових новин, громадяни можуть бути менш свідомими пропаганди, що так само проблематично.

Дедалі більше людей отримують свою інформацію безпосередньо з інтернету як джерела ЗМІ, а цифровий контент іноді швидко поширюється без ретельної перевірки фактів.

Громадяни можуть покладатися на неправильну інформацію, яка може мати катастрофічні наслідки для їх громад та суспільства в цілому.



ІДЕЇ ДЛЯ РОБОТИ В КЛАСІ

П'ять законів медіа та інформаційної грамотності були натхнені п'ятьма законами бібліотечної науки, запропонованими С.Р. Ранганатаном у 1931 р. ЮНЕСКО вважає медіа та інформаційну грамотність зв'язком з правами людини, а п'ять законів є провідними засобами масової інформації, інформації та всіх «сховищ знань».

- Попросіть учнів вивчити кожен із п'яти законів та написати короткі нариси, пов'язані з їхнім онлайн-життям та законами: http://bit.ly/2wnA5lV.
- Учні також можуть розглянути цю візуальну ідентичність п'яти законів і обговорити, де в їхньому житті та їхніх громадах є перехрестя, взаємозв'язок чи диференціація: http://bit.ly/2wsVjoT.

Інтернет-спільноти та кампанії – залучіть своїх учнів до дослідницького проекту з використанням цифрових засобів масової інформації для вирішення проблем місцевої громади чи державної політики. Кінцевою метою учнів буде створення кампанії, яка впливає на інтернет-спільноти. Учнів слід заохочувати тлумачити питання, розуміти їх та вміти висловлювати власні творчі точки зору через цифрові медіа.

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

Доступ, пошук та критичне оцінювання – запропонуйте учням обрати актуальну проблему та виконати деякі початкові дослідження. Запропонуйте їм перевірити різні джерела, використовувати різні пошукові системи в інтернеті, а потім перевірити друковані ресурси. Порівняйте відмінності та нюанси.

Соціальні медіа та правдивість – запропонуйте учням вивчити акаунти їх улюблених спортсменів, акторів чи музикантів. Попросіть їх критично переглянути надану інформацію, щоб визначити, чи є інформація правдивою, помилковою чи перебільшеною для маркетингових цілей. Запропонуйте учням створити контрольний список з трьох пунктів, який вони можуть використовувати, щоб визначити, чи є правдивим, помилковим або сильно перебільшеним те, що вони читають в інтернеті.

Уявіть заборону на мобільні телефони на тиждень – попросіть учнів визначити, які наслідки будуть для їх здатності критично оцінювати навколишній світ без негайного доступу до медіа. Чи нестача інформації в інтернеті змусить їх шукати в інших місцях? Чи змусить це їх відсторонитися?

Расизм та націоналізм – розповсюдьте дві версії статті про насильство. Однією з них може бути «оригінальна» версія, яка зазвичай визначає та вказує на національність чи етнічне походження людей, які вчинили насильство, а друга версія з більшим акцентом на походження жертв. Обговоріть, чому етнічне чи національне походження винних осіб слід чи не слід згадувати, та який вплив такої інформації на людей. Після класної дискусії розподіліть короткий виклад результатів таких дослідників, як Мартін Далі, який дає чіткий зв'язок, завдяки науковому дослідженню, між насильством та соціальною нерівністю та показує, що соціальна нерівність є набагато кращим прогнозувачем насильства, ніж етнічне походження чи національність (www.martindaly.ca/killing-the-competition.html).



НАЛЕЖНА ПРАКТИКА / ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВАE

Пов'язування медіа та інформаційної грамотності з цифровим громадянством – зберігайте здоровий скептицизм щодо матеріалів, які ви знаходите в інтернеті, і будьте готові оцінювати матеріали критично. Регулярно шукайте різні думки та інформацію, щоб уникнути пропаганди міфів та неправдивих тверджень.

Центр медіаграмотності має практичні ресурси для допомоги школам у розробці, організації та структуруванні занять з медіаграмотності (www.medialit.org/cml-medialit-kit). Запропонуйте учням застосувати деякі наступні запитання до вибраних онлайн-статей та повідомлень, які вони особисто отримують, щоб подумати про медіа та інформаційну грамотність у їх повсякденному житті.

- Хто створив повідомлення?
- Які методи використовуються для привернення моєї уваги?
- Які способи життя, цінності та точки зору представлені або відсутні у повідомленні?
- Чому це повідомлення було надіслано?
- Як різні люди можуть зрозуміти повідомлення на відміну від мене?

Навчальний план з МІГ для вчителів – ЮНЕСКО розробила навчальну програму з питань медіа та інформаційної грамотності (МІГ) для вчителів як інструмент, який надасть освітянам усіх кваліфікацій основні компетентності (знання, вміння та ставлення), пов'язані з МІГ. Основна увага приділяється педагогічним підходам, необхідним для того, щоб вчителі могли інтегрувати МІГ у свої аудиторії (http://bit.ly/2NaEW7i).



ПОДАЛЬША ІНФОРМАЦІЯ

Матеріали Ради Європи стосовно цього інформлиста у Посібнику з питань грамотності (ILH) в інтернеті; див. Інформлист ILH 6 «Електронна пошта та комунікація»; Інформлист 10 «Пошук інформації»; Інформлист 11 «Пошук якісної інформації в інтернеті»; та Інформлист 22 «Отримання допомоги».

Місія ЮНЕСКО полягає у надиханні медіа та інформаційно грамотних суспільств за допомогою всебічної стратегії. ЮНЕСКО підготувала типовий навчальний план з питань медіа та інформаційної грамотності для вчителів, а також розроблення керівних принципів для підготовки національних політик та стратегій МІГ серед інших міжнародних проектів: http://bit.ly/2MQT6gS.

Media matters in the cultural contradictions of the "information society" – Towards a human rights-based governance (Питання медіа у культурних суперечностях «інформаційного суспільства» – до управління, заснованого на правах людини): http://bit.ly/2PyfPgw.

Дівіна Фрау-Мейгс (2011), Media Literacy Now (Медіаграмотність зараз) – есе, що провокує думку і аргументує зв'язок МІГ та цифрового громадянства, доступне за посиланням: http://bit.ly/2o5p3US.

Всесвітній Фонд Цифрового Громадянина (Global Digital Citizen Foundation) пропонує робочий зошит з критичного мислення з іграми та заходами для розвитку навичок критичного мислення, доступний за адресою: http://bit.ly/2BGuVO9. Це дозволяє учням вийти за межі інформованості з певної теми чи проблеми.

ЮНЕСКО підготувала набір інструментів з медіаосвіти для батьків, учнів, викладачів та професіоналів, який забезпечує всебічний огляд медіаосвіти та окреслює шляхи, завдяки яким люди можуть збільшити свою участь у їх політичних та культурних спільнотах: http://bit.ly/2P1scRc.

Проект «Be Internet Awesome» (Будьте інтернет-потрясними) навчає дітей основ цифрового громадянства та безпеки, щоб вони могли з упевненістю досліджувати інтернет-світ (вік 9-11 років) https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us.

РОЗДІЛ 2
ДОБРОБУТ ОНЛАЙН



Добробут онлайн

Добробут – це універсальне поняття, тісно пов'язане з громадянством, яке стосується наших можливостей:

- повністю реалізувати наш потенціал;
- впоратися з звичайними стресами нашого оточення;
- плідно працювати та спілкуватися;
- зробити вагомий внесок у нашу громаду.

Коли ми розглядаємо добробут у світлі цифрового громадянства, то вчителям, батькам та самим дітям особливо корисно детальніше ознайомитись з «Ієрархією потреб Маслоу».[22]

Схема 10: Ієрархія потреб Маслоу



Це багато в чому узгоджується з критеріями компетентностей Ради Європи щодо цифрового громадянства, оскільки діти не можуть перейти до наступного рівня своїх навичок громадянства, якщо вони не відповідають попередньому рівню компетентностей. Наприклад, основні навички слухання, спостереження та співпраці - це кроки до пізнавальних навичок знань та критичного розуміння. Спільні цінності та позиції спільноти, такі як справедливість, чесність, рівність та громадянське розуміння, дозволяють нам виконати багато вимог щодо самоактуалізації та самореалізації.

Технології вигадливо вплітаються в майже кожну нитку нашого повсякденного життя, завдяки чому громадяни мають постійно усвідомлювати виклики та потребу в балансі для протидії більш негативним аспектам цифрового світу. Цікаво, що деякі перспективні країни, такі як Канада, Німеччина та Об'єднані Арабські Емірати, створили міністерства щастя та добробуту, оскільки уряди поступово розуміють, що головним пріоритетом для громадян є активне і позитивне залучення їх до участі у їх онлайн- та офлайн-спільноті. Як вказує один з таких міністрів з Мангейма, Німеччина:

> З натхненними подіями та жвавими заходами, такими як втручання у громадські простори, вуличне мистецтво, майстер-класи в школах та компаніях, я закликаю людей запитати себе, що для них означає вести хороше життя - і брати активну участь у створенні хорошого життя.

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



ЩО ГОВОРЯТЬ ДІТИ

Я відчуваю, що людям потрібна свобода, щоб мати можливість ділитися своїми знаннями та думками, не боячись завдати цим собі шкоду. Кожен повинен мати право висловлювати себе тим, ким він чи вона є насправді, і не повинен відчувати себе обмеженим сучасним дискримінаційним суспільством.

Кеті, 15 років, Англія



ЩО ГОВОРЯТЬ ВЧИТЕЛІ

Важливим є те, як цифрове громадянство та компетентності представлені в кожному різному віці. Під час раннього дитинства дітям потрібно інтегрувати такі компетентності, як громадянська свідомість, оскарження статус-кво та ставлення під сумнів речей, з якими вони стикаються, бачать чи чують.

Вчитель, Рига



ЩО ГОВОРЯТЬ БАТЬКИ

Батьки, вчителі, суспільство - усі ми, які беруть участь у навчанні дітей, повинні об'єднати зусилля та навчитися працювати разом. Ми всі частина трикутника з нашими дітьми прямо в центрі.

Європейська асоціація батьків.

Мене хвилює вплив на контакт з людиною, розвиток соціальних навичок, фізичного та емоційного здоров'я та відсутність інтересу до немедійних занять, таких як спорт, заняття на свіжому повітрі, хобі, клуби, участь у місцевій громаді, успішність у школі та робота.Я вважаю, що при правильному використанні засоби масової інформації можуть бути корисним інструментом, але це вимагає навчання та управління.

Один з батьків, Франція

КОНТРОЛЬНИЙ ЛИСТ 4: **ЕТИКА ТА ЕМПАТІЯ**



- Який взаємозв'язок між етикою та емпатією?
- Як емпатія може відігравати певну роль у побудові миру та медіації?
- Яку роль може грати етика в цифровому громадянстві?

КОНТРОЛЬНИЙ ЛИСТ 5: **ЗДОРОВ'Я І ДОБРОБУТ**



- Чи можуть технології та здоров'я бути взаємовигідними?
- Чому баланс є оптимальним фактором між технологією і благополуччям?

КОНТРОЛЬНИЙ ЛИСТ 6: **ЕЛЕКТРОННА ПРИСУТНІСТЬ І КОМУНІКАЦІЇ**



- Як загальний регламент захисту даних ЄС (GDPR) вплине на електронну присутність?
- Які наслідки накладення комунікацій на соціальні медіа та інтернет?
- Які є способи, за допомогою яких діти можуть створити позитивну електронну присутність?

НАПРЯМОК 4
ЕТИКА ТА ЕМПАТІЯ

> ” Емпатія – це кисень, що вдихає життя у відносини між індивідумом та іншими.
>
> **Хайнц Когут (1977)**



Етика це моральні принципи, які керують поведінкою людей та способом їх життєдіяльності. Хоча в цілому прийнято вважати, що етика базується на тому, що прийнято як морально добре чи погане в даному суспільстві або групі, прийнята поведінка в цифрових середовищах часто відхиляється від етичної, а неетична поведінка іноді, здавалося б, навіть виправдана. Один типовий приклад – знущання, коли діти (і дорослі!) прагнуть перевершити один одного шкідливими коментарями, щоб отримати похвалу своїх ровесників. Більше того, оскільки безмежний світ цифрових технологій дозволяє нам без особливих зусиль переходити від однієї соціальної бази чи спільноти до іншої, те, що є прийнятим як морально добре чи погане в одній спільноті, може розходитися з очікуваннями в іншій.

Емпатія це здатність зрозуміти або відчути те, що переживає інша людина в межах її системи поглядів, тобто здатність зрозуміти її перспективу та реальність і поставити себе на її місце. Оскільки вона спонукає нас до розуміння інтересів, потреб та перспектив інших, емпатія є важливим визначальним фактором моральної поведінки та необхідним будівельним елементом у створенні моральних спільнот. Вона є рушієм і суттю бачення ситуації з точки зору іншої людини, лінзою, через яку ми дивимось на людину чи групу людей, і має великий вплив на те, як ми сприймаємо, розуміємо та реагуємо на інших та на життєві події. Таким чином, емпатія «забарвлює» етичні рамки, що передаються через сім'ю та суспільство, дозволяючи кожній людині прогресивно створювати власний нюансований фільтр, за допомогою якого можна аналізувати вхідні дані та приймати «добрі» чи значущі дії або рішення.

Емпатія та етика лежать в основі моделі компетентностей Ради Європи, оскільки вони ґрунтуються на розумінні цінностей людської гідності та прав людини та формуються ставленням до поваги та почуттям відповідальності щодо інших, а також через ґрунтовні знання та критичне розуміння себе. У поєднанні з навичками слухання, спостереження та співпраці ці компетентності дають можливість людині сприймати багатоперспективну реальність та взаємодіяти з різноманітністю інших. Даніель Големан, автор кількох публікацій про емоційний інтелект, визначає цей процес сприйняття-залучення як «налаштування на емоційні підказки».[23] Він підкреслює важливість приділяти увагу невербальній комунікації як засобу відчуття почуттів та поглядів інших людей та активного інтересу до їхніх проблем. Очевидно складніше налаштовуватися на невербальну комунікацію в онлайн-середовищі. Крім того, дослідження нейропластичності свідчать про те, що постійне надмірне стимулювання нашого мозку, спричинене безліччю звуків і швидких зображень, якими ми бомбардуємось через інтернет, впливає на нашу здатність обробляти більш тонкі невербальні та інші сигнали і уповільнює розвиток нашої передньої кори, яка допомагає нам аналізувати потенційні наслідки наших дій.[24]

РОЗВИТОК ЕТИКИ І ЕМПАТІЇ ВПРОДОВЖ ДИТИНСТВА

Етиці та емпатії зазвичай спочатку навчають батьки або моделюють їх. Чим більше погляди батьків відповідатимуть домінуючій культурі, тим менше у їхніх дітей буде причин думати про них. Однак, коли діти підуть у дитсадок та школу, взаємодіючи з іншими дітьми з широкого кола, вони швидко стикнуться з іншими реаліями. Це важлива частина функції соціалізації навчальних закладів, де різноманітність та інклюзія набувають збагачення та розширення можливостей, коли діти вирушають на шлях активного цифрового громадянства.

---

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.

Етика та емпатія не є лінійними та стають динамічними, оскільки люди прагнуть осягнути одне одного і, взаємодіючи, впливають на мислення та розуміння один одного. По мірі того, як діти поступово розширюють своє соціальне коло та джерела інформації, включаючи друзів у мережі та поза нею, а також інструменти і платформи соціальних медіа, вони стикаються з ще більшим спектром перспектив, які надалі формуватимуть їх етику та здатність до співпереживання. Дружні, ненав'язливі вказівки батьків та вчителів відіграватимуть фундаментальну роль у цьому процесі, оптимально до раннього юнацького віку.

Дослідження останніх років дали нам краще розуміння нервових процесів, які впливають на здатність людського розуму розуміти та обробляти емоції. Емпатія, очевидно, пояснюється активізацією дзеркальних нейронів, які також визначають наші людські здібності до читання думок та обміну емоціями.[25] З самого раннього дитинства діти вчаться читати емоційний стан інших людей у взаємодії з сімейним колом і спонтанно віддзеркалюють чи імітують емоційну реакцію, яку вони очікують побачити від інших у певному стані чи контексті. Хоча ми все ще не дуже далеко просунулись у пошуку надійних заходів для емпатії,[26] дослідження показують, що люди, які вважаються симпатичними, мають особливо зайняті дзеркальні нейронні системи в своєму мозку. Дослідження в цій галузі також дають цінні уявлення про аутизм.

ЧОМУ ЕТИКА І ЕМПАТІЯ ВАЖЛИВІ У ЦИФРОВОМУ ГРОМАДЯНСТВІ?

Емпатію можна використовувати, щоб запускати або посилювати анти-етичну поведінку. Наприклад, страх і сильний стрес виступають інгібіторами певного гормону (так званого окситоцину), що знижує нашу здатність до емпатії. Це змінює те, що ми зазвичай вважаємо етичною поведінкою, і пояснює, чому сильний стрес чи страх, як правило, заважають здатності людини ефективно взаємодіяти з іншими. Саме з цього випливає стара приказка: «страх є батьком забобонів». Деякі нещодавні національні вибори показали, як можна зловживати емпатією, щоб спровокувати також неетичну поведінку у інший спосіб, серед кандидатів, які ставилися емпатично до людей, таких як расисти або сексисти, наприклад, опосередковано потураючи таким фанатикам, щоб отримати підтримку. Емпатія може бути потужним збудником закликів до зброї, що може призвести до або навіть придушити насильство. В той же час фотографії, подібні до ураженої напалмом в'єтнамської дівчини Кім Фук у 1972 році та викинутого хвилями на узбережжя тіла сирійського малюка-біженця у 2017 році допомогли скоротити війну або підняти обурення громадськості в нелюдській ситуації, приклад Джеймса Фолі, якого обезголовила ІДІЛ (2014), спровокував ескалацію військового насильства.

Дослідження показують, що найкращий спосіб послабити расові чи інші упередження людей - це відкритий, емпатичний діалог. Емпатія відіграє вирішальну роль у побудові миру та посередництві, оскільки розширює розуміння та сприяє

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

26. Індекс міжособистісної реактивності (Interpersonal Reactivity Index – IRI) – єдиний опубліко-ваний інструмент вимірювання, який обчислює багатовимірну оцінку емпатії, що скла-дається з анкети для самозаповнення з 28 пунктів, розділеного на чотири семипунктні шкали, що охоплюють підрозділи афективно-когнітивної емпатії. 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.

формуванню відносин між протидіючими сторонами конфлікту. Коли емпатія інтегрована в педагогічні стратегії як з дітьми, так і з дорослими, вона допомагає учням вирішувати проблеми з більшою впевненістю і сприймати невдачу як засіб, а не перешкоду для навчання, сприяючи самосвідомості в процесі. Емпатія також допомагає людям легше вписуватися в нову групу чи контекст, оскільки вона дає їм інструменти для оцінки ситуації та дії таким чином, щоб вони прийняли їх, залишаючись вірними своїм цінностям. Співчутливі люди здатні жити за власними етичними нормами, без необхідності робити речі, які вони розуміють як неприйнятні, лише для того, щоб не відрізнятися.

У нашому багатому технологічному суспільстві діти стикаються з безліччю можливостей, перешкод та впливів, невідомих громадянам лише покоління тому. Емпатія та етика разом слугуватимуть їм незамінним моральним компасом для успішного переміщення через цю нову реальність, забезпечуючи засіб етичного подолання упереджень та викликів, з якими вони неминуче стикаються на цьому шляху.



ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ?

Етика стосується відносин, турботи про добробут себе та оточуючих, а також розвитку розуміння того, що є чи не є прийнятним у соціальних рамках, до яких ми входимо. Йдеться про те, щоб мати добре усвідомлення, хто ми є і за що ми стоїмо, і бути правдивим. Етика - це динамічне поняття, яке базується на цілому наборі компетентностей в рамках компетентностей Ради Європи, і розвивається протягом життя, оскільки ми набуваємо більше досвіду, вивчаємо складні питання та інтегруємо ширший спектр перспектив.

На розвиток етики та емпатії впливають з самого раннього дитинства різноманітні екологічні фактори, не в останню чергу стилі та практики батьків. Батьківське тепло і застосування або незастосування тілесних покарань мають особливе значення,[27] але перш за все дітей потрібно заохочувати та скеровувати на те, щоб вони міркували над власними почуттями та спостерігали та уявляли перспективи інших під час вивчення світу. Роман Крзнаріч, відомий дослідник, який працює з командою Greater Good («На благо») з університету Берклі в США, припускає, що у емпатичних людей є шість загальних звичок,[28] і ми можемо скористатися цим, щоб допомогти дітям будь-якого віку розвинути емпатію та краще зрозуміти етику. Емпатичні люди:

1. є ефективними слухачами та спостерігачами;
2. цікавляться незнайомцями;
3. шукають спільні з іншими речі та кидають виклик своїм забобонам щодо інших;
4. люблять грати в ігри та проводити заходи, які дозволяють їм «приміряти» життя інших людей;
5. хочуть внести соціальні зміни та допомогти створити групові дії для залучення всіх;
6. використовують кожну можливість для розвитку своєї уяви та творчості.

27. Tisot C. (2014), "Environmental Contributions to Empathy Development in Young Children", Hong Kong.
28. Krznaric R. (2012), "Six Habits of Highly Empathic People", *Greater Good Magazine*. Також за посиланням: http://bit.ly/2Mtx2K0.

ОСВІТНЯ ЦІННІСТЬ ДЛЯ ГРОМАДЯНСТВА

Етика та емпатія виступають як моральний компас, який спрямовує молодих людей на їхні дії та дискусії з особистих та суспільних питань. Оскільки вони забезпечують найважливіші орієнтири в усіх аспектах життя людини, вони є важливими інструментами для розвитку самоефективності та для оцінювання культурного різноманіття та відкритості до культурної несхожості та інших світоглядних поглядів, вірувань та практик. Коли учні усвідомлюють ту роль, яку відіграє етика в керуванні їх діями, і достатньою мірою співчувають для того, щоб можна було розглядати проблеми з різних точок зору, вони краще здатні впоратись з неоднозначністю і менше піддаються впливу з боку однолітків, медіа та трендів. Вони здатні визнати, що множина точок зору, що існують поруч, можуть бути збагачуючим, розширюючим можливості елементом, не потребуючи переконання чи перетворення інших. Таким чином, етика та емпатія стають трампліном для уяви і є цінним надбанням у вирішенні проблем та автономному навчанні.

Стенфордський університет (США) нещодавно провів дослідження, які також підкреслюють освітянську цінність для вчителів. У трьох різних експериментах із загальною чисельністю майже 2000 дітей на різних рівнях школи було доведено, що, навчаючи вчителів емпатичного, а не карального мислення, рівень прогулів учнів може бути знижено удвічі.[29]

Схема 11: Етика та емпатія - основні компетентності цифрового громадянства



29. Parker B. (2016), "Teacher empathy reduces student suspensions", *Stanford News*, доступ на сайті: https://stanford.io/2Lg0r4Z.

ІНФОРМЛИСТ 4

ЕТИКА ТА ЕМПАТІЯ





ЕТИЧНІ МІРКУВАННЯ ТА РИЗИКИ

Школи та вчителі, як правило, уникають таких тем, як етика та емпатія, оскільки вважають, що це поза їхньою роллю, і це може мати постійний вплив на майбутніх цифрових громадян. Якщо ми вважаємо, як сказано у інформлисті 2, що навчання має набагато ширше покликання, ніж навчальні досягнення, і воно повинно готувати дітей «бути» та «жити разом», то вкрай необхідно, щоб етика та емпатія стали невід'ємним елементом шкільної програми та важливою темою для обговорення в сім'ях.

Інтернет сприяє зустрічам між однодумцями і може мати великий вплив на етику, об'єднуючи людей, які раніше приховували певні типи девіантної поведінки, оскільки це не було прийнято суспільством. Коли такі групи можуть зустрітися та обмінятися досвідом, етична планка знижується, і їхні девіантні практики можуть стати для них прийнятними, оскільки, зрештою, так багато людей потурає цій поведінці. Один із прикладів – ринок сексуального насильства над дітьми, який є дуже прибутковим, а інший - мова ненависті та радикалізація. Цифрові громадяни повинні розуміти важливість бути вірними власній етиці та бути інформованими, а отже, більш добросовісними, щоб уникнути зниження своїх стандартів тільки тому, що «це роблять інші люди». Пошуки конкретного матеріалу з цікавості можуть бути швидко підхоплені фільтрувальними механізмами соціальних медіа та провайдерів новин та привести молодих людей до зустрічей, які можуть швидко наростати.

Обговорення в класі та сім'ї повинні торкнутися багатьох способів використання емпатії для маніпулювання поведінкою, появлення масового руху та переконання людей дотримуватися цінностей, які вони б, інакше, вважали неприйнятними.



ІДЕЇ ДЛЯ РОБОТИ В КЛАСІ

My wellbeing and yours: Respect…begins with me (Мій і твій добробут: Повага… починається з мене) (https://bit.ly/2WIvfE7) – це недавнє доповнення до публікації WebWeWant.eu, створеної підлітками для підлітків. Пропонує низку заходів для дітей 11-17 років, спрямованих на сприяння роздуму про їх взаємодію з іншими. Розглядає такі питання, як булінг, мова ненависті, радикалізація та як розвивати емпатію.

Moral Games for Teaching Bioethics (Моральні ігри для навчання біоетиці) (http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001627/162737e.pdf) стикає молодих учнів із суспільними проблемами, пов'язаними з біоетикою, через ігри, що підходять для невеликих груп та ситуацій у цілому класі. Вступні глави дають інформативний огляд навчальних цілей ігор та більш детально розглядають компетентності, які лежать в основі.

PlayDecide (https://playdecide.eu/playdecide-kits) – ключові слова «середовище» та «технологія» - після входу в систему надасть доступ до двох ігор, «Удосконалення людини» та «Молодь у ЗМІ». Обидві ігри заохочують молодих людей (https://playdecide.eu/get-started) досліджувати та обговорювати теми, пов'язані з етикою, використовуючи підхід із багатогранної рольової гри. Веб-сайт

PlayDecide пропонує ігри, побудовані на тих самих шаблонах на більш ніж 30 тем, починаючи від цифрових грошей до нейро-удосконалення.



НАЛЕЖНА ПРАКТИКА / ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА

Детальніше ознайомтеся з шаблонами, розміщеними на веб-сайті *PlayDecide* (www.Playdecide.eu), і попрацюйте з групою дітей, щоб допомогти їм створити власну гру щодо цифрового громадянства. Допоможіть їм у виборі тем для Карток даних та видачі, а потім обговоріть різні перспективи, які вони повинні охопити, щоб створити Картки історії. Коли вашу гру буде закінчено, ви можете поділитися нею з іншими, завантаживши її на веб-сайт PlayDecide, що підтримується за кошти Європейської комісії.

Доктор Брене Браун використовує короткий анімований кліп, щоб підкреслити, що ми можемо створити справжні емпатичні зв'язки, якщо будемо досить сміливі, щоб встановити зв'язок зі своїми слабкими сторонами: www.youtube.com/watch?v=1Evwgu369Jw.



ПОДАЛЬША ІНФОРМАЦІЯ

Матеріали Ради Європи стосовно цього інформлиста у *Посібнику з питань грамотності в інтернеті*; див. Інформлист ILH 21 «Інтернет-домагання: булінг, переслідування та тролінг».

Empathy: Why it matters, and how to get it (Емпатія: чому це важливо, і як її отримати) Романа Крзнаріча (2015, Random House, Великобританія), вважає емпатію ключовим фактором особистих і політичних змін, а також описує інструменти, платформи та перешкоди, які зараз підтримують або перешкоджають цьому. Він спирається на останні дослідження, а також на інноваційну роботу, яка проводиться в цій галузі по всьому світу.

The Shallows – What the Internet Is Doing to Our Brains (Мілководдя - що робить інтернет нашому мозку) Ніколаса Карра (2010, W.W. Norton & Co., Нью-Йорк) розглядає глибші етичні проблеми «нашого пов'язаного існування» та вплив інтернету на кожен аспект нашого життя - від того, як працює наш мозок, до культурних та суспільних питань. Автор описує це детальніше та відповідає на запитання аудиторії за адресою: www.youtube.com/watch?v=lt_NwowMTcg.

Недавня публікація Ради Європи надає цікаву інформацію про причини, наслідки та способи подолання булінгу онлайн та офлайн: Річардсон Дж., Міловідов М. та Бламір Р. (2016), *Bullying: perspectives, practices and insights (Булінг: перспективи, практики і висновки)* (https://go.coe.int/M8y1R).

YouTube Creators for Change (Творці YouTube заради змін) – це глобальна ініціатива, яка підтримує творців, які вирішують соціальні проблеми та сприяють поінформованості, толерантності та співчуттю на своїх каналах YouTube. Мета цієї програми – підвищити обізнаність щодо соціальних питань та посилити голоси позитивних рольових моделей, які вирішують складні соціальні проблеми через свої канали на YouTube.

НАПРЯМОК 5
ЗДОРОВ'Я І ДОБРОБУТ

> Найбільше багатство – це здоров'я.
>
> **Вергілій**



ЗАГАЛЬНИЙ ОГЛЯД ПИТАННЯ ЗДОРОВ'Я І ДОБРОБУТ

Сфера здоров'я та добробут охоплює широкі теми та проблеми: від відповідного, своєчасного використання технології та впливу недостовірної чи спотвореної інформації до того, як технологія модифікує взаємодію між сім'ями та між громадянами у їх повсякденному житті. З метою ясності ключові аспекти цієї сфери будуть розділені на три різні аспекти, коли ми дивимось, як цифрова технологія впливає на здатність громадян брати участь, вчитися та творити рівною мірою позитивно та відповідально.

1. Соціально-емоційний вплив через модифіковані взаємодії людей.
2. Інформаційні аспекти, пов'язані зі збором та обробкою даних.
3. Аспекти, пов'язані зі здоров'ям, від ергономіки до псевдомедичних даних, які ми знаходимо в інтернеті.

ЯК ТЕХНОЛОГІЯ ВПЛИВАЄ НА ВЗАЄМОДІЮ ЛЮДЕЙ?

Інтернет-технології значно змінили спосіб взаємодії. Хоча вони живлять наш мозок постійною дієтою швидкозмінних звуків і зображень, вони одночасно знижують здатність людей «читати між рядками». Невербальні підказки, такі як міміка та мова тіла, є важливими аспектами комунікації, що полегшує розуміння та зменшує ризик непорозуміння. За винятком таких інструментів, як голосові платформи інтернет-протоколів (VoIP, до яких належать відеопрограми, такі як Skype та WhatsApp),[30] значна частина сьогоднішніх взаємодій, особливо серед підлітків, зводиться до елементарних звуків, піктограм та скороченої мови.

Емотикони, наприклад, пропонують мало можливостей для сприйняття сенсу або розрізнення патернів в спілкуванні, які так важливі для розвитку компетентностей цифрового громадянства, таких як навички звукового слухання і спостереження та емпатії. У світі, який не має нюансів, жарт чи непорозуміння можуть дуже легко перерости в конфлікт, насильство і булінг. На іншому рівні, коли діти не в змозі побачити нюансовану версію ситуації, їм набагато складніше гіпотезувати про наслідки власних дій. Це підкреслює надзвичайно важливу потребу сприяти розвитку аналітичного та критичного мислення.

ІНФОРМАЦІЙНІ ВИКЛИКИ ЗДОРОВ'Ю ТА БЛАГОПОЛУЧЧЮ

Сьогодні надмірно насичена дієта звуків та зображень має й інші ефекти на самопочуття дітей та молоді, зокрема, пов'язані з їх здатністю до обробки інформації. Дані часто надходять із недостовірних джерел, і, крім цього, користувачі інтернету послідовно відсортовуються пошуковими системами для фільтрування будь-якої інформації, яка не «відповідає» їхньому профілю (див. Інформлист 9, «Конфіденційність і безпека»). Через це молоді люди часто відкидають засоби дослідження багато-перспективних поглядів на проблеми і можуть бути швидко поляризовані до екстремальних поглядів, що ми спостерігаємо із зростанням мови ненависті, радикалізації та погано обізнаних надмірних позицій.

Для подальшого ускладнення проблеми дослідники показують за допомогою магнітно-резонансної томографії, що навіть помірне використання інтернет-технологій може призвести до перерозвитку певних частин мозку та уповільнення розвитку

30. Також називаються «Технології OTT» (Over-the-top Technologies).

інших його частин. Вони вказують на послідовне недорозвинення передньої долі, яка, як кажуть, обмежує можливості молодих людей проектувати результати дій. Вчителі дитячих садків та дитячі психологи також висловлюють занепокоєння з приводу того, що технології в інтернеті чинять значний вплив на етапи розвитку в ранньому дитинстві, помітно сприяючи зменшенню тривалості концентрації та затримуючи розвиток певних навичок моторної координації.

ЕРГОНОМІКА І ЗДОРОВ'Я

Окрім впливу на здоров'я та добробут таких проблем, як булінг,[31] мова ненависті та радикалізація, надмірне використання технологій може спричинити цілу низку фізичних проблем - від постуральних недуг і відсутності фізичних вправ до порушеного життєвого балансу. Ці проблеми ще більше посилюються рясною, але часто оманливою інформацією про здоров'я, яку можна знайти в інтернеті, що вимагає найгостріших навичок критичного мислення, щоб відсіяти справжнє з помилкового. Нинішня спрямованість на красу і тіло в сучасній ері селфі і лайків може швидко примусити молодих людей шукати поради щодо харчування, які можуть акцентувати харчові розлади, такі як анорексія, або змусять їх приєднатись до груп «однодумців», які призведуть їх до інших ризикованих типів поведінки. Ці виклики, ймовірно, матимуть тривалий вплив на суспільне, професійне та емоційне життя людини, а отже, і на їх роль як активного громадянина.



ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ?

Баланс - це оперативне слово в цифровій сфері здоров'я та добробут і потребує поєднання всього спектру цифрових компетентностей, від цінностей до ставлення, від навичок до знань і критичного розуміння. Баланс - це те, що діти розвивають, навчаючись слухати, спостерігати, виявляти емпатію та співпрацювати. Добробут багато в чому будується на тому, як діти сприймають себе очима оточуючих, а отже, і на взаємодії з іншими.

За останню чверть десятиліття, схоже, європейське суспільство визнало здоров'я та добробут найважливішими елементами цифрового громадянства та прагне відповідно оновити освітні системи. Це вимагає врахування соціальних, фізичних, когнітивних та психологічних аспектів учнів, а не лише аспектів, що стосуються діяльності. Підкреслюється важливість зосередження уваги як на особистості, так і на групі.

Перш за все, нові освітні підходи прагнуть дати дітям можливість розвивати свою здатність слухати та запитувати, розпізнавати соціальні зразки та системні підходи, формувати емпатію, цінувати різноманітність та багато іншого. У сучасному суспільстві часто повторювана фраза «Mens sana in corpore sano» - «Здоровий розум у здоровому тілі» (як правило, приписується філософу досократичного періоду, Фалесу) – набуває нового значення, коли ми прогресивно розуміємо важливість врівноважити наше інтернет-життя, пов'язане з пристроями, з викликами добробуту в суспільстві.

Digital 5 a Day – У 2017 році Уповноважений з прав дітей в Англії розпочав кампанію «Digital 5 a Day» (5 цифрових кроків в день) (www.childrenscommissioner.gov.uk), спрямовану

31. Copeland W. E., Wolke D., Angold A. and Costello E. J. (2013) представляють висновки щодо довгострокового впливу булінгу на здоров'я, багатство та соціальне життя у "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.

на сприяння цифровому здоров'ю та благополуччю дітей та підлітків протягом довгих літніх канікул. П'ять простих, добре описаних кроків – хороша відправна точка, яку родини та вчителі можуть адаптувати до власного контексту.

1. Підключайтеся – розумно, безпечно та не лише онлайн
2. Будьте активними
3. Будьте творчими
4. Віддавайте іншим
5. Будьте уважні.



ОСВІТНЯ ЦІННІСТЬ ДЛЯ ГРОМАДЯНСТВА

Здоров'я та добробут - це золоті нитки особистого розвитку протягом усього життя людини. Як показала піраміда потреб Маслоу, яка визнана більшістю освітян у всьому світі, діти, які не задовольнили своїх потреб на нижчих рівнях піраміди, не зможуть досягти точки самореалізації, де вони зможуть реалізувати їх повний потенціал як активних громадян, цифрових чи не цифрових. Здоров'я та добробут залежать від, але також і є визначальними для здатностей людини слухати, спостерігати, співпереживати та співпрацювати, і ці компетентності є основою для вищих пізнавальних навичок, таких як вирішення проблем та подолання конфліктів.

Це, в свою чергу, сприяє розумінню та застосуванню людиною фундаментальних прав, справедливості, чесності та відкритості до культурного різноманіття, світоглядів та практик, що є наріжним каменем демократії та справедливості. Громадяни з негативним або обмеженим світоглядом, спричиненим недостатнім добробутом, рідше зможуть робити активний внесок до суспільства.

Схема 12: Здоров'я і добробут - Основні компетентності цифрового громадянства



ІНФОРМЛИСТ 5

ЗДОРОВ'Я І ДОБРОБУТ





ЕТИЧНІ МІРКУВАННЯ ТА РИЗИКИ

Серед численних етичних міркувань та ризиків, пов'язаних із здоров'ям та добробутм, мабуть, найбільші пов'язані із збіднілою взаємодією між людьми та прогресивно зменшеним «полем зору», накладеним фільтрами пошукових систем, що створено навколо людини за допомогою профілювання. Обидва обмежують розвиток відкритості до культурного різноманіття та можливості взаємодіяти з іншими переконаннями та світоглядами. Одним із побічних ефектів може бути радикалізація, якщо молода людина не виробила достатніх навичок аналітичного та критичного мислення.

Самооцінка – це ще один аспект, який слід враховувати. Соціальні медіа значною мірою побудовані на тренді селфі, що полягає в тому, щоб робити та завантажувати фотографії себе та своєї діяльності в будь-якому місці та в будь-який час. Це порушує знання та розуміння власної особистості. Зображуючи себе, щоб отримати максимальну кількість лайків, «реальне» життя видозмінюється відповідно до популярних ідеалів та тенденцій, різноманітність зменшується, і суспільство не формує інтернет, а формується ним.

Знання та критичне розуміння мови і багатомовні навички також підриваються, оскільки вираз часто скорочується до 140 символів, обрублений за допомогою лінгвістичних скорочень. Низький відсоток контенту, доступного певними мовами, ще більше збіднює мовні навички.

Надмірне використання інтернет-технологій на шкоду іншим видам діяльності та способів побудови відносин викликає як фізичні, так і психічні ризики. Нам потрібно звернути увагу сімей та шкіл на вплив інтернет-технологій на етапи фізичного та розумового розвитку, так надмірні дози блакитного світла, які діти отримують із екранів комп'ютерів, може викликати втрату сну.



ІДЕЇ ДЛЯ РОБОТИ В КЛАСІ

Розвиток соціальних та емоційних навичок є центральним у цій галузі цифрового громадянства, і багато відповідних занять у класі можна знайти на веб-сайті ENABLE (http://enable.eun.org/resources). Репозиторій ENABLE включає плани уроків, слайд-шоу, вікторину та багато інформації для вчителів.

Classroom.kidshealth.org пропонує широкий спектр матеріалів для дітей дошкільного та раннього підліткового віку, інформлистів на різні теми, починаючи від того, як працює організм до особливих потреб. Заходи супроводжуються посібником для вчителів.

Створення медіа-плану на уроці - ініціюйте роздуми та дискусії про час, який діти проводять в інтернеті та про навчальну чи соціальну цінність їх діяльності. Запропонуйте їм вести журнал протягом декількох днів, а потім попрацюйте в невеликих групах, щоб створити набір принципів для здорового використання технологій для дому чи шкільної громади. Розмістіть його на видимому місці в класі та заохочуйте дітей робити щомісячну перевірку того, наскільки добре вони дотримуються власних принципів.

Kiko and the Hand допомагає 3–7-річним дітям зрозуміти, що їх тіло належить їм, що є хороші та погані секрети та добрі та погані дотики: https://go.coe.int/UvaaV.



НАЛЕЖНА ПРАКТИКА / ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА

Настільними іграми не слід нехтувати, оскільки вони є цікавим, повчальним засобом сприяння добробуту в невеликих колах родини та/або друзів. Вони дають дітям рідкісну можливість експериментувати з соціальними параметрами в умовах, коли хоча б на час гри вони можуть домовлятися з дорослими на рівних умовах.

Налагоджена система підтримки однолітків у школах виявилася успішною у сприянні більш доброзичливій атмосфері в класі. Проект ENABLE (http://enable.eun.org/resources) пропонує комплексну програму для навчання та постійного керівництва тих, хто підтримує однолітків, а також ідеї кампанії та діяльності, які вони можуть реалізовувати в класах, школах та молодіжних групах.

Технологія та гарне самопочуття мають стати темами, які вивчаються дітьми, батьками та вчителями. У міру поширення нових пристроїв, кожен з яких є більш привабливим, ніж останні, батьки можуть скористатися цими новими можливостями для спостереження за почуттям своїх дітей. Батьки та вчителі повинні пам'ятати про деякі негативні аспекти, які може мати поганий баланс у використанні технологій щодо здоров'я та гарного самопочуття. Зміцнення балансу та меж при продовженні дослідження інтернету, технологій та соціальних медіа повинно допомогти досягти певного рівня гарного самопочуття.



ПОДАЛЬША ІНФОРМАЦІЯ

Матеріали Ради Європи стосовно цього інформлиста у *Посібнику з питань грамотності в інтернеті*; див. Інформлист ILH 21 «Домагання в інтернеті: булінг, переслідування та тролінг»; Інформлист 17 «Цифрове громадянство»; та Інформлист 18 «Цифрове батьківство: позитивне та проактивне».

Bullying – perspectives, practices, insights (Булінг – перспективи, практики, висновки), опубліковані Радою Європи у 2017 році документовані дослідження та досвід експертів у боротьбі з булінгом із десятка різних країн. Показано широкий обсяг підходів, що успішно впроваджуються у всьому світі, включаючи фокусування на дітях, які вразливіші до знущань або через фізичні чи психічні риси, або через їхні сімейні обставини.

Рукописання як шлях до здоров'я та добробут? Нещодавно дослідники Австралії провели кількісні та якісні дослідження, які показують, що рукописання має значний вплив на добробут людини. В експериментах, в яких взяли участь 2000 людей, ті, хто писав нотатки, думки, почуття чи спогади, в 2,5 рази частіше відчували полегшення від тривоги, страху та хвилювань.

Дослідження також виявило, що рукописні нотатки допомагають батькам краще контактувати зі своїми дітьми. Рукописний текст робить людей більш обізнаними про свої почуття та думки, що є вирішальним аспектом у підтримці здорового душевного стану, оскільки він допомагає посилити позитивні сторони в житті та сприяє роздумуванню. Ще одним позитивним аспектом є те, що практика рукописання також збереже спроможність нинішніх та майбутніх поколінь отримати доступ до багатьох важливих історичних документів, написаних від руки.

Вплив курсивного письма на мозок ще не до кінця зрозумілий, тому потрібні додаткові дослідження, перш ніж можна буде приймати рішення про його майбутнє в аудиторіях.

"Digital Guidelines: Promoting Health Technology Use for Children" (Цифрові вказівки: сприяння використанню технологій охорони здоров'я для дітей) містять рекомендації Американської психологічної асоціації. Незважаючи на те, що рекомендації стали більш гнучкими, батькам та вчителям може бути важливо адаптувати рекомендації, які найкраще працюватимуть у їх громадах. Доступно на веб-сайті www.apa.org/helpcenter/digital-guidelines.aspx.

Google запустила такі ресурси, як Family Link в Європі, на Близькому Сході та в Африці (EMEA), які дозволяють батькам встановлювати часові обмеження на екрані пристрою, переглядати використання додатків і затверджувати їх.

НАПРЯМОК 6
ЕЛЕКТРОННА ПРИСУТНІСТЬ І КОМУНІКАЦІЯ

> Або напишіть щось, що варто прочитати, або прочитайте щось, що варто написати.

Бенджамін Франклін



По мірі того, як інтернет стає все більш присутнім у нашому житті, наші облікові записи в інтернеті стають все більш важливими. Те, як ми взаємодіємо один з одним, може мати позитивний чи негативний вплив як на нас самих, так і на інших. Можливість створювати та підтримувати здорову електронну присутність та спілкуватися таким чином, що дозволяє нам відповідально взаємодіяти та не перешкоджати правам інших людей, є ключовим для цифрового громадянства.

Спочатку електронна присутність була маркетинговим інструментом для особистого брендингу та поєднаного процесу залучення трафіку та створення стійкого позитивного іміджу в інтернеті. Ця маркетингова концепція включала знання про оптимізацію пошукових систем, електронну репутацію, використання соціальних медіа тощо. З цього часу вона розповсюдилася на особистісні та міжособистісні якості, які керують цифровою особистістю та соціально-когнітивними компетентностями для цього.

Електронна присутність – це те, як ви підтримуєте свою присутність в інтернеті, вона поширюється на ваші особисті та міжособистісні якості, які направляють вас у підтримці вашої цифрової репутації та цифрового облікового запису. Про обсяг та якість вашої присутності в інтернеті можна дізнатися за допомогою пошуку в інтернеті, використовуючи ваше ім'я чи іншу особисту інформацію. Залежно від типу спілкування, до якого ви залучені, ваша електронна присутність може бути негативною чи позитивною, і, залежно від ваших соціальних та пізнавальних навичок щодо створення вашої цифрової репутації, це також може посилити вашу електронну присутність або перешкодити їй.

Комунікація – це взаємодія, ідеї, зображення, відео та фрагменти інформації, якими ви ділитесь та обмінюєтесь з іншими за допомогою віртуальних соціальних просторів. Очевидно, що комунікації можуть бути як онлайн, так і офлайн, а онлайн-комунікації можуть переходити в офлайн і навпаки. У центрі уваги цього інформаційного листа будуть онлайн-комунікації.

Як і електронна присутність, онлайн-комунікація може мати негативний чи позитивний характер, але тут ми наголошуємо на здатності безпечно та відпові-дально спілкуватися та взаємодіяти з іншими. Навички, необхідні для створення позитивних онлайн-комунікацій, також пов'язані з соціальними та когнітивними навичками в розробці повідомлення. Зважаючи на характер онлайн-комунікацій та на те, що їх можна переглядати, ділитись або вони можуть ставати вірусними, онлайн-комунікації мають бути корисними для суспільства та онлайн-спільнот, де це можливо.

ЗМІНЕННЯ ЕЛЕКТРОННОЇ ПРИСУТНОСТІ ТА КОМУНІКАЦІЇ РАЗОМ З ТЕХНОЛОГІЯМИ

Оскільки нові технології, платформи соціальних медіа та інтернету продовжують швидко розвиватися, електронна присутність та комунікація також змінюються та розвиваються. Особиста взаємодія віч-на-віч за певних обставин може бути зменшена, але як свідчить багато компаній, які займаються веб-конференціями, багато людей все ще віддають перевагу взаємодії віч-на-віч для певних аспектів бізнесу, так само, як багато людей віддають перевагу взаємодії віч-на-віч для особистого спілкування.

У міру зміни технологій можна побачити інші форми спілкування, такі як віртуальна реальність або доповнена реальність. Віртуальна реальність – це

коли користувачі взаємодіють у цифровому середовищі таким чином, що вона імітує присутність користувача в реальній чи уявній ситуації, тоді як доповнена реальність накладає комп'ютерні покращення на існуючу реальність, щоб зробити її більш значущою та дозволити користувачам взаємодіяти з нею. Обидві можуть змінити спосіб спілкування. Захоплюючий досвід, запропонований ВР та ДР, можна змінити так, щоб кожна людина по-різному сприймала реальність – це новий вимір комунікацій, який передбачає індивідуальний та соціальний досвід.

ЕЛЕКТРОННА ПРИСУТНІСТЬ, ЗАХИСТ ДАНИХ І ПРИВАТНІСТЬ

Усі громадяни повинні знати, як захистити свій обліковий запис в інтернеті, захистити свої особисті дані та підтримувати певну конфіденційність, якщо це можливо. Використовуючи критичне судження та проводячи прості дослідження, цифрові громадяни повинні мати можливість змінювати налаштування конфіденційності на більшості платформ і додатків, щоб підтримувати позитивні онлайн-особистості в інтернеті (див. Інформлист 9 щодо додаткової інформації про захист вашої онлайн-особистості в інтернеті).

Завдяки Загальному регламенту з захисту даних, введеному на території Європейського Союзу у 2018 році, люди повинні мати більший контроль над своїми даними та конфіденційністю та мати можливість контролювати свою електронну присутність у спосіб, який вони вважають за потрібне.



ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ?

Електронна присутність може бути встановлена безпосередньо або опосередковано. Ви можете безпосередньо створити обліковий запис, завантажити дані, зображення та інформацію. Ваша непряма присутність створюється іншими, хто позначив вас на зображенні або завантажив вашу інформацію та дані або дані та інформацію про вас. Багато інтернет-платформ повідомляють вас про те, що вас позначено на їх платформі, і ви маєте можливість підтвердити або заборонити позначку.

Технологія комунікацій пропонує різноманітні методи та засоби комунікацій від простих до дуже складних, а цифрові медіа розширили наші можливості спілкування (Схема 13). Комунікації вийшли за рамки взаємодії віч-на-віч та офлайн та існують у багатьох способах та формах в інтернеті. Тепер користувачі можуть спілкуватися один з одним, один з багатьма або багато з одним. Методи спілкування різноманітні і можуть включати в себе наступне:

- чати (неофіційний термін для інтерактивного спілкування, що відбувається на спеціальному дискусійному каналі)
- обмін миттєвими повідомленнями (тип онлайн-чату, який забезпечує обмін текстовими повідомленнями в режимі реального часу)
- SMS
- електронне листування
- розмови через голосовий зв'язок по IP (VoIP)
- соціальні мережі

- подкасти
- середовища віртуальної та доповненої реальності
- ігрові середовища.

Схема 13: Режими комунікацій електронної присутності



Однією з тенденцій, що з'явилися, є здатність людей одночасно спілкуватися через декілька цих засобів масової інформації. Наприклад, під час відеоігри ви також можете надсилати повідомлення в чаті, а також можете використовувати мережу соціальних медіа, щоб грати в гру та надсилати повідомлення іншим про свій рахунок.

Завдяки безлічі різних методів комунікації користувачі можуть скористатися підходом, який дає їм найкращі переваги. До переваг можна віднести зменшення відстані між людьми, можливість встановити контакт з людьми, що знаходяться поза вашою спільнотою, можливість обміну інформацією та ресурсами тощо.

Міркування про позитивні комунікації

- Все, що ви публікуєте, надсилаєте чи записуєте в інтернеті, залишає цифровий слід (подібний до слідів на піску).
- Подумайте, перш ніж публікувати повідомлення, незалежно від його вмісту. Те, що ви вважаєте позитивним, може бути неправильно витлумачено.
- Не розголошуйте свою особисту інформацію, включаючи зображення, які можуть залишати підказки щодо того, хто ви є, вашого місцеположення чи статі.
- Враховуйте обладнання, яке ви використовуєте, і пам'ятайте, що якщо ви використовуєте сервери своєї школи чи роботодавця, ваші комунікації можуть не бути приватними.
- Дізнайтеся, чи існують варіанти, що дозволяють налаштувати час, протягом якого ваш онлайн-пост залишатиметься видимим. Цілком ймовірно, що вам буде дуже соромно у 16 років за зображення чи думки, які ви опублікували, коли вам було 10 років.

ОСВІТНЯ ЦІННІСТЬ ДЛЯ ГРОМАДЯНСТВА

Комунікація та електронна присутність є цінними для цифрових громадян, оскільки вони створюють та підтримують їх онлайн репутацію та взаємодію на позитивному рівні.

Розуміння того, як керувати своїм цифровим обліковим записом та цифровим слідом, є важливим для цифрових громадян.

Багато хто стверджує, що онлайн-комунікація не замінює телефони та особисту комунікацію, а скоріше покращує традиційну комунікацію.

Схема 14: Електронна присутність і комунікація – Основні компетентності цифрового громадянства



ІНФОРМЛИСТ 6

ЕЛЕКТРОННА ПРИСУТНІСТЬ І КОМУНІКАЦІЯ





ЕТИЧНІ МІРКУВАННЯ ТА РИЗИКИ

Електронна присутність і комунікації пропонують людям інноваційні способи обміну та взаємодії. Хоча якими б чудовими не були технологічні засоби, все ж існують серйозні наслідки та ризики, які потрібно враховувати, такі як:

- несанкціонований доступ до вашої електронної пошти;
- непорозуміння у ваших письмових повідомленнях або використання зображень, смайликів або емоджі;
- Електронна пошта широко використовується злочинцями, які займаються шахрайством, фішинг-схемами, аферами та іншими видами злочинної діяльності в інтернеті;
- треба відповідально використовувати чати, а тема повинна відповідати віку.

Щодо небажаних аспектів комунікацій в інтернеті, класифікація негативних онлайн дій може включати кібер-булінг, домагання в інтернеті, тролінг, кібер-переслідування або навіть фаббінг (акт неуваги до людини, яка намагається вести з вами розмову, а ви продовжуєте дивитися у ваш мобільний телефон).

Для підтримки позитивної електронної присутності може бути доцільним зробити наступне.

- Створіть кілька облікових записів електронної пошти для різних цілей, наприклад для підписки в соціальних мережах або для придбання продуктів в інтернеті. Різні облікові записи не є шахрайськими, але їх можна використовувати для збереження конфіденційності.
- Використовуйте відповідний «нетикет» і пам'ятайте, що у вас є аудиторія. Будьте уважні до своїх електронних листів як за змістом, так і за обсягом.
- Пам'ятайте, що, як правило, якщо ви цього не сказали би публічно, вам слід переглянути намір писати це електронною поштою або в інтернеті.

Щоб підтримувати позитивні комунікації, може бути доцільним:

- пам'ятайте, що навіть коли ви використовуєте різні платформи або граєте в ігри, обміни з іншими гравцями, насправді, є онлайн-комунікацією.



ІДЕЇ ДЛЯ РОБОТИ В КЛАСІ

Пошук і сповіщення Google – Попросіть учнів здійснити пошук у Google, використовуючи своє ім'я. Після того, як вони побачать текст щодо себе, запропонуйте їм натиснути на зображення та прокрутити сторінки, щоб краще зрозуміти ступінь та якість їх електронної присутності. А потім, нарешті, запропонуйте учням натиснути на будь-які відеопосилання, які вони знайдуть, щоб відкрити свою «відео-присутність».

Залежно від результатів, учні можуть захотіти видалити частину інформації або розглянути можливість збільшення їх позитивного контенту.

Очищення соціальних медіа – якщо у ваших учнів є облікові записи в соціальних мережах, попросіть їх переглянути їх по черзі. Вони повинні ретельно вивчити інформацію, що міститься в цих облікових записах: чи вона дає точну картину про учня? Чи це той тип даних, який учні могли б показати майбутнім рекрутерам, роботодавцям чи членам своєї родини? Якщо відповідь – ні, слід люб'язно порадити їм видалити небажані дані.

Адреси електронної пошти – якщо учні мають адресу електронної пошти, запропонуйте їм вивчити параметри безпеки, щоб зробити свої облікові записи більш захищеними та захистити свою електронну присутність. Переконайтесь, що учні не вказують особисті дані у своїй електронній пошті, та порадьте їм по можливості використовувати псевдонім або аватар.

Розуміння цифрових слідів – Дайте молодшим школярам переглянути це восьмихвилинне відео про цифрові сліди: www.youtube.com/watch?v=Ro_LIRg8rGg. Попросіть їх запропонувати ефективні способи для зменшення цифрового сліду.



НАЛЕЖНА ПРАКТИКА / ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА

Дедалі більше учнів використовують групи в чатах як спосіб поділитися шкільними завданнями та залишатися на зв'язку з класом. Педагоги можуть скористатися цією вже звичною формою спілкування та додати навчальний елемент. Деякі ідеї включають:

- дискусії в реальному часі про поточні події
- репетиторство та консультації
- навчальна ігрова взаємодія
- групове розслідування
- створення інтернет-спільноти
- створення плакатів, презентацій або діаграм разом у режимі реального часу.

Подумайте, що викладачі та учні мають можливість ділитися інформацією поза стінами класу завдяки цифровим технологіям. Проведіть мозковий штурм з учнями щодо їх улюблених технічних засобів для спілкування та співпраці. Включіть способи залучення тем цифрового громадянства до сеансів мозкових штурмів.

Through the Wild Web Woods – онлайн-гра від Ради Європи, яка навчає дітей віком від 10 до 11 років основам безпеки в інтернеті, відповідальності та громадськості у веселому та доброзичливому казковому середовищі. Гра доступна на 14 європейських мовах. Гра була підтримана і створена в дусі «Побудова Європи для дітей та разом з дітьми»: www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php.

The Internet literacy handbook (Посібник з грамотності в інтернеті) – це посібник для вчителів, батьків та учнів про те, як отримати максимальну користь від інтернету, захистити конфіденційність на веб-сайтах і у соціальних мережах та багато іншого: https://edoc.coe.int/en/internet/7515-internet-literacy-handbook.html.

The Digital Citizenship Roadshow (Дорожна мапа цифрового громадянства) – проект розробки загальноєвропейської моделі програми безпеки та навичок в інтернеті з метою надати молодим людям необхідний потенціал для безпеки

в мережі, стати позитивними онлайн-громадянами та підвищити стійкість до антисоціальної поведінки, ненависті і екстремізму в інтернеті. Семінари проводяться національними експертами з питань залучення молоді та викладачами з місцевих національних організацій-партнерів за підтримки персоналій YouTube й амбасадорів у ролі «господаря».



ПОДАЛЬША ІНФОРМАЦІЯ

Матеріали Ради Європи стосовно цього інформлиста у *Посібнику з питань грамотності в інтернеті*; див. Інформлист ILH 2 «Присутність онлайн та хмара»; Інформлист 3 «Веб 2.0, 3.0 та більше»; Інформлист 4 «Блоги та влоги»; Інформлист 5 «Інтернет у дорозі»; Інформлист 7 «Медіа для чатів та передачі повідомлень»; Інформлист 8 «Соціальні мережі та обмін у соціальних мережах»; Інформлист 23 «Інтернет речей»; та Інформлист 26 «Ви – продукт? Великі дані, обмін даними та конфіденційність».

Європейська Комісія надає вичерпний глосарій щодо цифрової присутності та комунікації, а також огляд відповідних груп у Європі: 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. (Туркле С. *Відродження розмови: Сила бесіди в цифрову епоху*)

Boyd d. (2014), *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press, New Haven. (Бойд Д. *Це складно: Соціальне життя підлітків в мережах*)

Project Tomorrow (Проект Завтра) (www.tomorrow.org) – це блог із таким повідомленням: «Готуємо учнів сьогодні бути новаторами, лідерами та зацікавленими громадянами завтра».

Write the world (Напишіть світу) (https://writetheworld.com) – це глобальне співтовариство для молодих учнів, які можуть ділитися своїми писаннями зі світом та відкривати, що таке бути людиною, досліджуючи людство інших.

Touchable Earth (Відчутна на дотик Земля) (www.touchableearth.org) — додаток для навчання підлітків про світ та громадянство. «Touchchable Earth – це перший додаток, де діти навчають дітей розуміти світ. За допомогою коротких відеороликів, викладання в яких ведеться цілком дітьми шкільного віку, Touchable Earth сприяє толерантності до статі, культури та самобутності».

РОЗДІЛ 3
ПРАВА ОНЛАЙН



Права онлайн

Сьогодні понад 250 мільйонів людей користуються інтернетом щодня лише в Європі. Вони обмінюються все більшою кількістю своїх особистих даних – чи то через соціальні медіа, ігри, інтернет-магазини чи заповнення шкільних чи адміністративних форм.

У цю мінливу цифрову епоху громадяни повинні більше, ніж будь-коли, усвідомлювати свої права та способи їх оскарження в інтернеті. Дані стали товаром, і, як наслідок, особисті дані та ідентифікація в інтернеті - це речі, які слід захистити від цілого ряду ризиків, таких як несанкціоноване розголошення, крадіжка особистості або нападки в інтернеті.

Захист конфіденційності та персональних даних є основним правом людини, і з впровадженням Загального регламенту захисту даних (GDPR) Європейським Союзом у 2018 році громадяни отримують більше контролю над своїми персональними даними. Деякі з цих нових «прав» були або нездійсненними, або непотрібними до того, як мережа стала відігравати таку важливу роль у нашому житті, включаючи такі приклади:

- «переносимість» - право вимагати перенесення ваших персональних даних до іншого постачальника послуг, наприклад, при зміні оператора платформи мобільних або соціальних мереж;
- право «бути забутим», тобто ви можете попросити видалити ваші персональні дані, якщо ви більше не хочете, щоб вони оброблялися, і у компанії немає законних причин зберігати їх;
- право на отримання чіткої та зрозумілої інформації;
- інформація, сприятлива для дітей, повинна бути адаптована чіткою, зрозумілою мовою, щоб замінити ті довгі, складні умови, які ніхто не читає.

Інтернет значно посилив інші основні права людини та дітей. Наприклад, свобода вираження поглядів ніколи не була такою простою – сьогодні кожен може бути журналістом і публікувати свої роботи для широкої аудиторії. Це також несе велику відповідальність, оскільки ми відповідаємо за все, що говоримо чи робимо, навіть якщо інтернет іноді дає ілюзію, що ми можемо сховатися за плащем анонімності.

Стаття 12 Конвенції Організації Об'єднаних Націй про права дитини (UNCRC) зазначає, що діти мають право знати про свої права та бути наділеними повноваженнями вживати заходів щодо просування та захисту цих прав. Наведені нижче інформаційні листи детальніше ознайомлять вас з вашими правами онлайн.



ЩО ГОВОРЯТЬ ДІТИ

Ми хочемо, щоб наш голос був почутий, і брати участь у рішеннях, які визначатимуть наше майбутнє.

Жоао, 17 років, Португалія

Молодь особливо уразлива перед хакерами, оскільки вона часто розміщує більше своїх приватних даних у соціальних мережах.

Софі, 16 років, Бельгія



ЩО ГОВОРЯТЬ ВЧИТЕЛІ

Сьогодні молоді люди не можуть уявити своє життя без інтернету, він пропонує їм так багато неймовірних можливостей. При цьому вони хочуть відчувати себе в безпеці. Одним із аспектів безпеки є конфіденційність. Усі в інтернеті повинні знати, як розміщувати повідомлення, як ними ділитися, як діяти відповідально.

Евангелія, Греція



ЩО ГОВОРЯТЬ БАТЬКИ

Ми припускаємо, що батьки мають критичність для того, щоб розуміти свої права та допомогти дітям розуміти власні, але дуже часто це не так. Батькам потрібні прості рекомендації, які допоможуть їм у цьому.

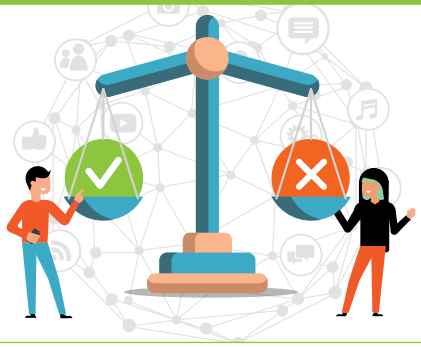
Європейська асоціація батьків

КОНТРОЛЬНИЙ ЛИСТ 7: **АКТИВНА УЧАСТЬ**



- Як активна онлайн-участь учнів може бути синхронізована з правами людини та основними свободами?
- Як школи можуть підтримувати активну онлайн-участь?

КОНТРОЛЬНИЙ ЛИСТ 8: **ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ**



- Що є золотим правилом щодо прав та обов'язків для кожної платформи, веб-сайту, програми та пристрою?
- Як GDPR допомагає учням здійснювати свої права та обов'язки?

КОНТРОЛЬНИЙ ЛИСТ 9: **КОНФІДЕЦІЙНІСТЬ І БЕЗПЕКА**



- Як учні можуть ефективно керувати своєю конфіденційністю?
- Як зацікавлені сторони можуть забезпечити безпеку в інтернеті?

КОНТРОЛЬНИЙ ЛИСТ 10: **ОБІЗНАНІСТЬ СПОЖИВАЧІВ**



- Чому учням потрібно брати участь у цифровій економіці?
- Оскільки електронна комерція відіграє все більшу роль у суспільстві, як учні можуть захистити себе та користуватися перевагами електронної комерції?

НАПРЯМОК 7
АКТИВНА УЧАСТЬ

» Найправдивішим випробуванням демократії є здатність будь-кого діяти так, як йому заманеться, до тих пір, поки він не шкодить життю чи майну когось іншого.

Махатма Ганді



Активна участь включає компетентності, необхідні громадянам для досягнення рівня усвідомлення себе стосовно навколишнього середовища, в яке вони занурені, щоб приймати обґрунтовані рішення та брати активну та позитивну участь у демократичних культурах, в яких вони живуть.

Активна онлайн-діяльність для деяких може виявитися складною, оскільки користувачі повинні зважувати переваги та ризики висловлювати свою думку та ділитися своїми поглядами. Однак користувачі мають право вільно висловлювати ці думки та погляди до тих пір, поки вони не посягають на чужі права та свободи.



ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ?

Активна участь в інтернеті досить чітко відповідає правам людини та основоположним свободам, викладеним у Правах людини Ради Європи для користувачів інтернету.

- Доступ та недискримінація
- Свобода вираження та інформації
- Збори, об'єднання та участь
- Конфіденційність та захист даних
- Освіта та грамотність
- Інформація та зміст, адаптовані для дітей та молоді
- Ефективні засоби захисту та компенсація.

Мотивація причин активної участі може бути різною, але самоефективність, оцінювання та приналежність можуть пояснити поведінку в інтернеті. Багато користувачів хочуть взяти участь, щоб змінити свою спільноту (щоб показати свою ефективність). Інші можуть відчути необхідність внести свої знання та ресурси в інтернет-спільноти (щоб заслужити вдячність інших). А інші можуть просто хотіти належати до цієї спільноти, і тому вони активно взаємодіють з однодумцями.

МІНІМАЛІСТИЧНІ ФОРМИ ОНЛАЙН-УЧАСТІ

Ця мінімалістична форма «участі в інтернеті» породила нові терміни, такі як «слактивізм» (slacktivism), від поєднання дієслова «байдикувати» (to slack) та терміну «активізм» (activism), що виражає критику щодо визначення участі, обмеженої підписанням онлайн-петиції або лайком/репостом новини, яка передає політичне повідомлення. Слактивізм виходить з того, що «люди, які підтримують справу, виконуючи прості заходи, по-справжньому не залучені і не віддаються внесенню змін».[32]

На активну участь онлайн, як і офлайн, можуть впливати демографічні показники користувачів. Англійська мова є домінуючою мовою у всесвітній павутині, і вона може відображати думку англофонів більше, ніж людей з інших країн. Інші дослідження показали, що панування білих, освічених, чоловіків серед активних учасників в інтернеті може виключати інших користувачів, таких як

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

жінки, меншини або люди з обмеженими можливостями. З іншого боку, зараз багато рухів вийшли в інтернет, щоб висловити своє невдоволення цим статус-кво.

На момент написання програми #BlackLivesMatter, #MeToo та #autismspeaks – це лише три приклади активної участі в інтернеті, яка суттєво впливає на громади. Одним із викликів онлайн-участі є уникнення повторювання стану беззаконня та охлократії, які наша нинішня правова система та належна процедурна практика намагаються здійснити у «реальному світі». Незважаючи на те, що в інтернеті може бути чимало людей, гідних засудження, справедливості не буде, якщо онлайн-взаємодія перетвориться на цифрове побиття камінням.

ОСОБИСТІСНИЙ РОЗВИТОК

Незалежно від активності онлайн чи офлайн, участь у спільноті є важливою частиною повноцінного життя. Кожна громада потребує людей для підтримки інфраструктури та участі в інтернеті – активна участь в інтернеті – може бути одним із способів забезпечення взаємної вигоди в онлайн-спільноті. Активна участь також має відігравати роль у розвитку електронної демократії, де використовуються електронні комунікації для посилення демократичного процесу.

Активна участь також може бути корисною для особистого розвитку, оскільки користувачі інтернету мають змогу проходити онлайн-курси, брати участь у групових консультаціях або навіть приєднуватися до теми «Запитайте мене» на сайтах соціальних медіа. Якщо раніше учням та людям, які вивчали життя, довелося б ходити в бібліотеки або йти на пригодницькі пошуки, щоб зрозуміти філософські питання чи дебати, тепер допитливі розуми можуть залучатися онлайн та брати участь у змістовних дискусіях.

Схема 15: Активна участь – Основні компетентності цифрового громадянства



ІНФОРМЛИСТ 7

АКТИВНА УЧАСТЬ





ЕТИЧНІ МІРКУВАННЯ ТА РИЗИКИ

Активна онлайн-участь та використання соціальних мереж дозволяють користувачам мати власний голос та коментувати «публічно» певні проблеми. Це негайне висловлення може бути задоволенням для одних, тоді як для тих, хто не дотримується основних поглядів, може спричинити проблеми.

Соціальні мережі можуть надати ширший вплив на результати політики, але, якщо екстремістські погляди будуть підтримані більшістю, чи то через політика з великою кількістю послідовників в соціальних медіа, чи то через цілеспрямовану рекламу на платформах соціальних медіа, це може становити загрозу для демократичних процесів.

Прозорість та підзвітність можуть бути усунуті, коли активну участь ведуть тролі чи інші, що мають негативний вплив в інтернеті.



ІДЕЇ ДЛЯ РОБОТИ В КЛАСІ

Попросіть учнів простежити за останніми або поточними місцевими виборами та слідкувати за політиками та партіями. Попросіть їх визначити негативні та позитивні повідомлення, які використовувались при активній участі в інтернеті, та проаналізувати правдивість повідомлень.

Запропонуйте учням вибрати платформу соціальних медіа та проаналізувати мотивації, які спонукають людей приєднуватися до цієї платформи. Визначте, як користувачі діляться контентом та даними та як вони в іншому випадку взаємодіють з іншими у спільноті. Дозвольте учням перелічити деякі найкращі практики та деякі поведінки, яких слід уникати. Запропонуйте учням обговорити, чи вони:

- завжди читають кожну статтю, якою діляться;
- завжди читають всі інші коментарі, перш ніж публікувати свої;
- беруть на себе клопіт прочитати всі відповіді на їх коментарі, перш ніж знову відповісти.

Інтерактивними взаємодіями нелегко керувати. Це схоже на мільйони людей, які говорять одночасно і намагаються слухати мільйони статей і коментарів одночасно. Ось чому офлайн-взаємодії та обміни, де люди можуть не хаотично ділитися ідеями та дискусіями, залишатимуться важливими в осяжному майбутньому.

Візьміть сьогоднішню газету в онлайн- чи у друкованому форматі та знайдіть основні новини. Створіть хештег для цих елементів, якщо він ще не був пов'язаний із історією. Скажіть учням шукати хештег на якомога більшій кількості різних платформ. Попросіть учнів, які мають другу чи третю мови, включити пошук хештегів іншою мовою. Проаналізуйте різні типи та форми вираження та участі на різних платформах. Які теми можна виділити? Які теми можуть бути відсутні?

Прочитайте «Належну практику в галузі молоді – заохочення участі молоді з меншими можливостями» Європейської Комісії (http://bit.ly/2PrCsTL). Попросіть учнів перелічити шляхи, які можуть покращити участь у молодіжних громадах



НАЛЕЖНА ПРАКТИКА / ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА

Інформована та активна участь усіх громадян у цифровому середовищі залежить від розвитку навичок цифрового громадянства. Завдяки широкому використанню інтернету та легкості, з якою люди в різних громадах можуть отримати доступ до інформації, активна участь тісно пов'язана з повагою до цифрових прав та обов'язків та до цифрового громадянства в цілому.

Визначте, чи є в учнів чи місцевої громади загальна справа, яка потребує підтримки. Коли тему буде визначено, запропонуйте учням дослідити краудфандинг та найкращі способи зібрати пожертви на благодійну справу чи подію. Остаточний проект повинен бути краудсорсинговим планом, який міг би бути життєздатним для цієї справи чи події.

Розгляньте проекти та школи Академії середньоєвропейських шкіл: www.aces.or.at/about-aces. Обговоріть, які проекти надають найбільший шанс для активної участі учнів. Запропонуйте учням створити власний проект для своєї школи або подати проект до ACES.



ПОДАЛЬША ІНФОРМАЦІЯ

Матеріали Ради Європи стосовно цього інформлиста у Посібнику з питань грамотності в інтернеті; див. Інформлист ILH 1 «Підключення»; Інформлист 10 «Пошук інформації»; та Інформлист 11 «Як знайти якісну інформацію в інтернеті».

Рада Європи, Права людини для користувачів інтернету, доступне за адресою: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.

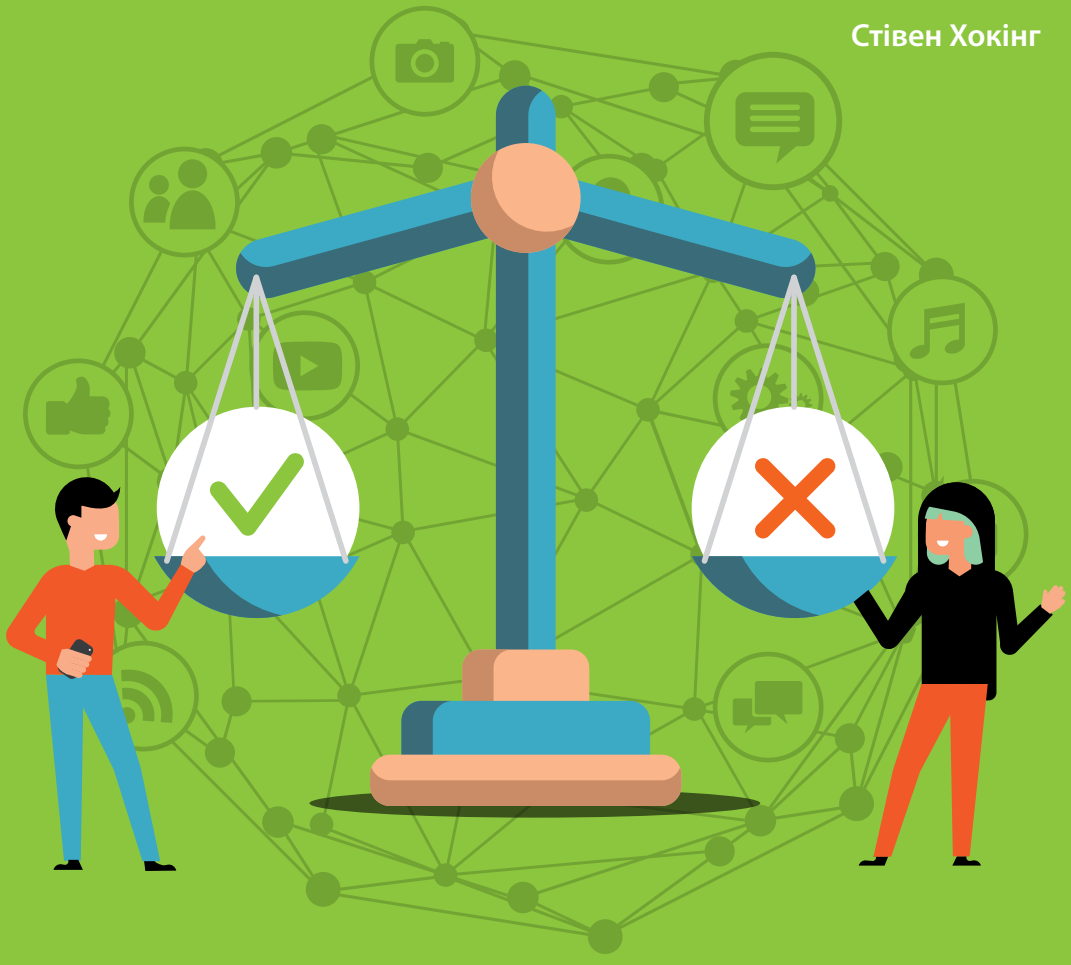
Молодіжний маніфест ЄС – це онлайн-декларація європейської молоді про те, як брати участь та покращити інтернет: http://paneuyouth.eu/2015/07/24/youth-manifesto-publication/.

Молодіжна стратегія ЄС доступна за посиланням: https://ec.europa.eu/youth/policy/youth-strategy/civil-society_en.

НАПРЯМОК 8
ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ

" Зараз ми всі пов'язані інтернетом, як нейрони в гігантському мозку.

Стівен Хокінг



ПОБУДОВА ПРАВОМІРНОЇ ТА СПРАВЕДЛИВОЇ СПІЛЬНОТИ

Цифрове середовище стало складним середовищем, особливо з точки зору прав та обов'язків користувачів. Цифрові громадяни повинні усвідомлювати та розуміти власні права та обов'язки в інтернеті, щоб не порушувати права та обов'язки інших.

Так само, як громадяни в суспільстві мають певні права та обов'язки, цифрові громадяни в онлайн-світі також мають певні права та обов'язки. Цифрові громадяни можуть користуватися правами на конфіденційність, безпеку, доступ та інклюзію, свободу вираження поглядів тощо. Однак з цими правами випливають певні обов'язки, такі як етика та емпатія, та інші обов'язки, щоб забезпечити безпечне та відповідальне цифрове середовище для всіх.

Інтернет може бути потужним інструментом просування ідей та спільнот, але він також може бути руйнівною зброєю, коли правами користувачів нехтують, чи коли користувачі не мають можливості встановлювати будь-які права. Окремі користувачі, уряди, промисловість та державні установи зобов'язані підтримувати цілісність інтернет-спільноти, незалежно від того, має вона місцевий чи міжнародний вплив.

Розробка правомірних та справедливих механізмів участі, де повноваження користувачів розподіляються оптимально, буде головним викликом у майбутньому. Натхнення можна взяти з існуючих та нових практик, таких як Вікіпедія та технології блокчейн, які дозволяють децентралізувати контроль та владу, сприяючи появі «реальної» прямої онлайн-демократії.

ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ: ПЕРШИЙ КРОК ПОЧИНАЄТЬСЯ З ТЕБЕ

Після того, як хтось вирішить використовувати цифрові технології, він може збагатити свій досвід, читаючи про свої права та обов'язки та розуміючи їх. В той час як золоте правило «поводься з іншими так, як ти хочеш, щоб поводилися з тобою» дійсно допомагає, користувачі також повинні спробувати прочитати умови використання на веб-сайтах, платформах і додатках, які вони використовують. Для кожного пристрою, програмної системи, додатку чи програми існують відповідні юридичні документи, що пояснюють права та обов'язки користувача та, можливо, ще важливіше, веб-сайтів, платформи чи додатку.



ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ?

Ви маєте право використовувати будь-які цифрові технології, і ви несете відповідальність за їх безпечне та відповідальне використання. Якщо уточнити, право означає, що ви маєте свободу від втручання з боку іншого користувача чи установи, тоді як відповідальність означає, що ви зобов'язані діяти певним чином.

Усі демократичні громади, де б вони не знаходилися, зробили акцент на правомірності і справедливості: правомірних і справедливих правилах,

правомірних і справедливих можливостях, правомірних і справедливих вимогах. Цифрове співтовариство не є винятком, і європейські інститути втілили в своїх фундаментальних документах концепції правомірності та справедливості.

ОСВІТНЯ ЦІННІСТЬ ДЛЯ ГРОМАДЯНСТВА

Користувачі інтернету повинні розуміти свої права, а також розуміти, які є процедури у випадку порушення їх прав. Користувачів також можна закликати повідомляти про порушення інших прав в інтернеті. Користувачам інтернету різного віку слід знати про три основні дії у разі порушення прав: ігнорування контенту, блокування особи, яка зробила образливі зауваження, або повідомлення про особу.

Схема 16: Права та обов'язки – Основні компетентності цифрового громадянства



ІНФОРМЛИСТ 8

ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ





ЕТИЧНІ МІРКУВАННЯ ТА РИЗИКИ

Основні цифрові права можуть бажати всі громадяни спільноти. Однак не всі мають рівний доступ до інформації. Тому ті, хто має менший доступ, можуть втратити самостійність вираження поглядів.

Тому, хто повинен покладатися на інших для доступу до інформації, можна ненавмисно завдати шкоди через обмежений доступ.

Дівчата, жінки, етнічні та інші меншини можуть не мати однакового доступу до інтернет-технологій, і як такі можуть не мати однакового доступу до своїх прав. Такі організації, як Міжнародний союз телекомунікацій, що є організатором Міжнародного дня дівчат в ІКТ, прагнуть створити глобальне середовище, яке б наділяло правами та заохочувало дівчат та молодих жінок дізнаватися більше про ІКТ.



ІДЕЇ ДЛЯ РОБОТИ В КЛАСІ

Попросіть учнів скласти список усіх веб-сайтів Європейського Союзу, що стосуються цифрових прав та обов'язків. Попросіть їх створити діаграму, в якій вони можуть порівнювати права та обов'язки, пов'язані з кожним юридичним документом.

Попросіть молодших школярів прочитати Паспорт твоїх прав, створений Радою Європи: https://go.coe.int/QXKdo. Потім попросіть їх подумати про свої цифрові права та обов'язки. Коли вони порівняють свої права та обов'язки у світі взагалі, чи зможуть вони визначити схожість чи відмінність зі своїми цифровими правами та обов'язками?

Попросіть своїх учнів пошукати в інтернеті деякі приклади відповідального використання та прийнятної політики використання для регулювання використання технологій у класі. Попросіть їх порівняти обидва; якими є основні подібності та відмінності? Якщо у вашій школі немає жодного типу політики, запропонуйте їм вибрати, який би був найбільш відповідним для вашої школи. Разом зі своїми учнями створіть політику, яку потім можна представити адміністрації школи.

Створіть конкурс для платформи соціальних медіа та запропонуйте учням розробити умови участі у конкурсі. Які права та обов'язки є у користувачів?

Обговоріть права та обов'язки як творці інтернет-контенту. Запропонуйте учням попрацювати в малих групах для дослідження та обговорення наступних питань.

- Що ви можете створити онлайн (слова, зображення, відбір музики, ремікс, відео тощо)?
- Як можна захистити свої творіння?
- Як можна використовувати чужі твори, не порушуючи їх прав?

Проведіть повну дискусію на уроці щодо відповідей учнів.



НАЛЕЖНА ПРАКТИКА / ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА

Персональні дані захищені законами та нормативними актами, а це означає, що особи або організації не можуть використовувати ваші дані за власним бажанням і повинні слідувати цим правилам (порушення можуть призвести до санкцій). Наприклад, усі громадяни мають право контролювати власні персональні дані, тобто знати, яку особисту інформацію було зібрано щодо них. Загальний регламент про захист даних був запроваджений в Європейському Союзі в 2018 році для того, щоб допомогти громадянам здійснювати ці та інші основні права, пов'язані з приватністю та захистом даних.

Прочитайте про права, які гарантуються (https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/know-your-rights/freedoms/protection-personal-data_en#know-your-rights або http://bit.ly/2BRbYIH). Поміркуйте, як ви можете користуватися наступними правами чи дозволити здійснювати їх від вашого імені відповідно до вашого віку, звернувшись до відповідної служби у вашій країні. Якщо ви не можете отримати інформацію, яку ви шукаєте, зверніться до національного органу захисту даних. Пошукайте онлайн-курси на тематику цифрових прав та поміркуйте про те, щоб записатися на них.

- Подумайте про проведення онлайн-курсу з цифрового громадянства або цифрових прав. Переконайтесь, що програма охоплює деякі питання, зазначені в 10 цифрових сферах, обговорених у цьому посібнику.
- Попросіть усіх учнів ознайомитися з терміном наступного Міжнародного дня дівчат ІКТ (http://bit.ly/2o2Gw08), і попросіть учнів створити власні програми порядку денного на цей день.
- Прочитайте переліки прав та обов'язків ЮНІСЕФ (https://uni.cf/2LhcrDi). Потім попросіть учнів поміркувати, які платформи соціальних медіа чи інші форми спілкування були б для них ефективною платформою для обміну думками.



ПОДАЛЬША ІНФОРМАЦІЯ

Матеріали Ради Європи стосовно цього інформлиста у Посібнику з питань грамотності в інтернеті; див. Інформлист ILH 17 «Цифрове громадянство»; Інформлист 9 «Конфіденційність та настройки конфіденційності»; та Інформлист 26 «Ви продукт? Великі дані, аналіз даних та конфіденційність».

- Для отримання інформації щодо Загальних положень про захист даних див. http://bit.ly/2OGDcFN.

Докладніші відомості про найбільш конкретні права на вилучення зі списку (впроваджені у 2014 році) та переносимість, запроваджені Загальним регламентом з захисту даних, див.: www.cnil.fr/en/questions-right-delisting, http://ec.europa.eu/newsroom/article29/item-detail.cfm?item_id=611233.

Детальну інформацію про європейські цифрові права див.: https://edri.org.

- Європейська Комісія має інформацію про Хартію основних прав ЄС: http://ec.europa.eu/justice/fundamental-rights/charter/index_en.htm.

- Більше інформації про права дітей можна знайти в Конвенції ООН про права дитини.

- Відповідні документи Ради Європи включають «Права людини для користувачів інтернету»: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.

- Кодекс онлайн-прав в ЄС є основним набором прав та принципів, закріплених у законодавстві ЄС, що захищають громадян під час онлайн-доступу та користування онлайн-мережами та послугами: https://ec.europa.eu/digital-single-market/code-eu-online-rights.

- Європейський парламент, «Розширення прав і можливостей жінок в інтернеті», доступне за посиланням: http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA(2015)536473_EN.pdf.

- Права та обов'язки глобального громадянства, доступні на веб-сайті: www.theglobalcitizensinitiative.org the-rights-and-responsibilities-of-global-citizenship/

НАПРЯМОК 9
КОНФІДЕНЦІЙНІСТЬ І БЕЗПЕКА

> Конфіденційність – це не опція, і вона не повинна бути ціною, яку ми згодні платити за те, щоб просто потрапити в інтернет.

Гарі Ковач



Ця сфера охоплює поняття конфіденційності, управління ідентичністю та кібербезпеки. Якщо конфіденційність стосується, головним чином, захисту власних даних і даних інших, то управління ідентичністю пов'язане з контролем нашого онлайн-профілю, а безпека більше стосується усвідомлення людиною того, як дії та поведінка в інтернеті можуть піддавати небезпеці перше і друге. Сфера конфіденційності та безпеки охоплює такі компетентності, як ефективне управління інформацією, що передається в інтернеті, та використання інструментів (навігаційні фільтри, паролі, антивіруси та брандмауер) для уникнення небезпечних або неприємних ситуацій або збереження певного почуття анонімності.

КОНФІДЕЦІЙНІСТЬ ТА ЗАХИСТ– ДВІ СТОРОНИ ОДНІЄЇ МОНЕТИ

Конфіденційність, захист даних та безпека нерозривно пов'язані з правами, свободою та відповідальністю, і дітей слід ознайомити з ними з перших кроків в інтернеті. Користувачі, які усвідомлюють відповідальність та виклики, здатні виявити та обійти онлайн-ризики і небезпеки, захистити свої дані та цифрову ідентичність й підтримувати заходи безпеки, які роблять їхню цифрову діяльність безпечною та стійкою для себе та інших. Під час роботи в інтернеті кожен має право на безпеку, а також на повагу до ідей, якими він ділиться, та справедливого ставлення до створених і розповсюджуваних ними ресурсів. Право на доступ неминуче супроводжується очікуваннями та відповідальністю, і школи та сім'ї відіграють важливу роль у підготовці молоді до вирішення цих питань.

З безперешкодним просуванням технології у кожен куточок нашого повсякденного життя, конфіденційність та захист стають нерозривно сплетеними. Сьогодні безпека інтернету вже не залежить лише від того, як ми, як цифрові громадяни, керуємо власними ризиками безпеки, але й полягає у тому, щоб переконатися, що наші дії та поведінка не піддають інших ризику. Тому бути цифровим громадянином означає навчитися захищати доступ до наших пристроїв і обережно поводитися з усім, що може загрожувати конфіденційності та безпеці нас або інших. Виховання дітей як відповідальних зацікавлених сторін у цифровому суспільстві та економіці повинно бути пріоритетом, якщо ми хочемо, щоб інтернет був середовищем довіри, де переважають основні права людини та громадянське розуміння.

МОЯ ПРИВАТНІСТЬ І ТВОЯ

Захист онлайн конфіденційності вимагає широкого спектру компетентностей. Саме значення конфіденційності підкріплене знаннями та критичним розумінням себе та інших людей, а також цінністю гідності людини та прав людини. Вона неможлива без ґрунтовних знань про те, як працюють сьогодні потужні засоби комунікації, критичного розуміння багатьох способів використання інформації проти нас, і як можна легко зібрати фрагменти інформації або фотографії з тегами, щоб скласти набагато детальнішу і, можливо, більш чутливу картину, ніж спочатку передбачалося. Конфіденційність - це культурологічна концепція, яка закликає до глибокого розуміння культурного різноманіття, поваги до переконань, світоглядів та практик інших людей та мотивації захисту такої особистої інформації від розповсюдження через інтернет.

Ми живемо в епоху великих даних, коли приватна інформація є валютою сама по собі. Громадяни повсюдно, а не лише діти та молодь, повинні пам'ятати у своїй онлайн-діяльності, особливо в соціальних мережах та під час використання пошукових систем, що вони можуть бути споживачами, але вони також є продуктом. Як комерційні, так і некомерційні сайти та платформи налаштовують контент, який вони видають нам, на підставі профілю, побудованого із слідів, які ми залишили в інтернеті. Навіть національні вибори та референдуми ймовірно формувалися через профілювання виборців та недобросовісне використання великих даних.

Хоча в сучасному світі це майже неможливий подвиг для громадян зберегти всю владу над своїми особистими даними, освіта може зіграти велику роль, розвиваючи відповідні навички. Розуміння умов, наприклад, постачальників інформаційних послуг, та призначення файлів cookie перед тим, як погодитись на них, є важливими для цифрового громадянства. Громадяни також повинні мати можливість вирішувати, коли надавати або не надавати дані, які вимагаються, перевірити мету та кінцеве використання збору даних та переконатися, що вони знають, як буде оброблятися зібрана інформація. Вони повинні знати, як, коли і де погоджуватися на доступ до персональних даних, відмовлятися від їх збирання без поінформованої згоди, виправляти або видаляти. Громадяни повинні знати, як зв'язатися з постачальниками послуг та звернутися за допомогою до національного органу захисту даних, судді (залежно від національного законодавства) або групи адвокатів при порушенні їх прав.

УПРАВЛІННЯ ЦИФРОВОЮ ІДЕНТИЧНІСТЮ

Важливо, щоб діти почали вчитися керувати своєю цифровою ідентичністю з того моменту, як вони ступають у цифровий простір, і щоб вони швидко усвідомили, як легко надати більше інформації, ніж передбачалося. Вони повинні критично розуміти, які аспекти їхніх даних є приватними, якими даними можна безпечно ділитися та як це залежить від контексту, наприклад, з членами сім'ї, в якості учня чи члена спортивного клубу, або коли вони відвідують лікаря чи службу охорони здоров'я. Коли діти починають самостійно отримувати доступ до онлайн-сервісів, вони повинні мати можливість вибирати, коли це безпечніше та легальніше, використовувати псевдоніми чи різні облікові записи, профілі чи адреси електронної пошти для захисту своєї ідентичності. Ще один перший крок, який може стати цікавою діяльністю навіть для зовсім маленьких дітей - це навчитися створювати, змінювати та керувати паролями. Це все є частиною становлення компетентним в «управлінні цифровою ідентичністю», фундаментальною навичкою цифрового громадянства, яка ґрунтується на цілому спектрі знань, цінностей та поглядів.

Крадіжка персональних даних може трапитися, коли жертви ненавмисно передають приватну інформацію або добровільно надають особисті дані в результаті спроби фішингу або шахрайства, і це може мати небезпечні наслідки. Втрату контролю над відносно неважливим обліковим записом в інтернеті, таким як доступ до веб-форуму, можна легко залагодити, але злам профілю у соціальних медіа, головної електронної адреси або банківського облікового запису в інтернеті може мати дуже серйозні наслідки. Окрім економічної та соціальної вартості для потерпілого, можуть бути поставлені під загрозу особисті дані та дані про його онлайн-зв'язки. Уявіть собі, що хтось почав користуватися вашим

обліковим записом чи кредитною карткою для замовлення речей в інтернеті чи видання себе за вас у вашому профілі або електронній пошті!

КІБЕРБЕЗПЕКА – ШВИДКО ЗРОСТАЮЧА ЗАГРОЗА

Цифрові громадяни сьогодні несуть спільну відповідальність за внесок у підтримку безпечного онлайн-середовища. Хакерство - це все більший виклик; у 2017 році він звалив розгалужену систему лікарень, банків та судноплавства. Порівняно мало робиться для того, щоб школярі усвідомили серйозність такої антисоціальної поведінки, яка, безумовно, була б жорстоко критикована в офлайн-контексті.

Спам, фішинг, віруси, зловмисне програмне забезпечення та боти також мають далекосяжні наслідки, і цифрові громадяни можуть захистити себе від цих загроз, якщо вони знають, де придбати потрібні захисні засоби та як їх застосувати. Розуміння та піклування про наше цифрове середовище є так само важливим, як і турбота про наше житло та побутове середовище, особливо, коли інтернет речей та інтернет іграшок пробиваються у наше повсякденне життя. Стабільність, як онлайн, так і офлайн, покладається на знання та критичне розуміння, цінність прав та гідності людини, оскільки необережність однієї людини може поставити під загрозу всю сім'ю, школу чи цілу мережу. Ми навчаємо маленьких дітей орієнтуватися серед ризиків їх будинку чи міста, тож чи не повинні вони одночасно навчитися безпечно орієнтуватися в онлайн-середовищі для власного добробуту та добробуту оточуючих?

Конфіденційність та безпека є важливою сферою в навчанні цифрового громадянства, якою слід займатися урядам, освітнім органам, родинам та самим дітям. Маючи сильну, добре впроваджену політику конфіденційності та безпеки багатьох зацікавлених сторін у суспільстві та включивши її в шкільну програму, діти та молодь можуть стати компетентними щодо цифрового середовища та наділеними повноваженнями, щоб користуватися своїми правами та поважати свої обов'язки як громадяни в цифрову епоху. Технологія блокчейн також може бути додана до програми навчання, оскільки вона є дуже перспективною для вирішення багатьох дилем та проблем, які вже обговорювалися: конфіденційність, захист даних, управління цифровою ідентичністю та кібербезпека.



ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ?

Оскільки поняття конфіденційності сильно відрізняється в різних культурах та в сім'ях, воно має стати повсякденною темою для сімейних дискусій. Діти вчаться на прикладі батьків стосовно того, чим вони можуть ділитися та коли, і їх критичне розуміння світу будується частково на тому, щоб знати, чому певна інформація є приватною та чому важливо поважати дані інших.

На жаль, важко уникнути таргетованої комерційної реклами, інформації та пропаганди, що може бути особливо шкідливим для молодих людей. Дітям та молодим людям потрібно усвідомити, як відбувається відстежування та профілювання, і що вони залишають слід, коли вони користуються пошуковими системами, консультуються на сайтах, здійснюють покупки в інтернеті чи ставлять «лайки» в

соціальних мережах. Вони повинні знати, що навіть їхні «лайки» відстежуються та використовуються для картування їх профілю, щоб можна було налаштувати та спрямувати на них рекламу. Файли cookie також можна використовувати як інструменти відстеження та профілювання, але, оскільки вони також відіграють «позитивну» роль у полегшенні доступу до улюблених або найбільш використовуваних сайтів, відмовитись від них не завжди легко. Хоча фактичні переваги файлів cookie сумнівні, настійно рекомендується захистити себе від небажаного відстежування через сторонні файли cookie. Регулярне чищення історії навігації – це ще один спосіб зменшити відстежування та обмежити таргетовану рекламу.

Щоб не стати здобиччю пропаганди, неетичних комерційних практик та перевантаження інформацією, що лише марнує час, цифровим громадянам необхідно розвивати міцні навички критичного мислення та аналізу. Засоби фільтрації та блокування реклами існують, але вони рідко є повністю надійними, і є корисним, коли молоді люди створюють власні контрольні списки кроків, що потрібно вжити, щоб уникнути або швидко видалити небажаний контент. Ця цінна навчальна діяльність є одним із кроків до формування навичок критичного мислення.

Цифрові громадяни несуть громадянську відповідальність за кібербезпеку на кожному з власних пристроїв, підключених до інтернету, застосовуючи наявні налаштування конфіденційності та безпеки та встановлюючи антивірус/програми від спаму/хакерів та інше програмне забезпечення для оптимальної безпеки. Недостатня безпека полегшує розповсюдження спаму, а спам є одним із найпоширеніших засобів розповсюдження помилкової чи шахрайської інформації та експлуатації доброзичливості одержувачів для збору інформації або отримання грошового прибутку. Щодня з'являються сотні нових вірусів та шкідливих програм, тому користувачі повинні бути ретельними щодо регулярного оновлення програм безпеки, коли з'являються нові версії та виправлення. Налаштування геолокації та Bluetooth повинні бути відключені, коли вони не використовуються, оскільки вони забезпечують зловмисникам простий доступ і можуть давати набагато більше інформації про нас, ніж ми згодні надати.



ОСВІТНЯ ЦІННІСТЬ ДЛЯ ГРОМАДЯНСТВА

Діти отримують багато своїх ранніх уявлень про те, як працює суспільство, вивчаючи конфіденційність, управління ідентифікацією та безпеку. Конфіденційність тісно пов'язана з самим раннім досвідом дітей за межами їхнього дому та пропонує їм ідеальну можливість дізнатися про обмін, співпереживання, обережність та те, що колись щось дано, його не можна повернути назад. Визначення власного профілю та профілю оточуючих людей познайомить дітей із уявленнями про різноманітність та інклюзію, посилить їхню здатність слухати та спостерігати, сприятиме відкритості до інших культур і, якщо до цього підійти педагогічно, може сприяти формуванню їхньої самооцінки. Діти старшого віку можуть дізнатися важливі уроки щодо конфіденційності, якщо батьки чи вчителі накажуть їм час від часу друкувати свою сторінку профілю у соціальних мережах та розміщувати її у публічному просторі. Учні старшого віку швидко дізнаються про подвійні значення щодо конфіденційності онлайн та офлайн.

Добросовісні батьки та вчителі тренують дітей щодо безпеки дорожнього руху та забезпечують їх захист до тих пір, поки вони не будуть здатні стати автономними, але дуже маленькі діти часто вільно бродять в інтернет-просторі, який є набагато більшим, ніж будь-яке місто чи вулиця. Самозахисту, конфіденційності та безпеці можна і слід навчатись завдяки грайливим заходам, що відповідають віку, з моменту, коли діти вперше отримають доступ до пристрою, підключеного до інтернету. Потім вони можуть крок за кроком просуватися офлайн, поки не стануть когнітивно готовими здійснити доступ до цифрового простору.

Безпека також полягає в турботі про інших і в активному сприянні позитивній зміні середовища, в якому ми живемо. Важливо, щоб діти та молодь дізналися про позитивну сторону безпеки, яка дає нам змогу довіряти та поважати один одного та вживати активних кроків для забезпечення добробуту інших.

Більш того, безпека – це швидко зростаюча, але довгий час нехтувана сфера зайнятості для наступних поколінь. Домівки, іграшки та, швидше за все, автомобілі та громадський транспорт, що підключено до Wi-Fi, роблять безпеку дуже важливим аспектом нашого життя, і це вже пропонує багатообіцяючі дослідження та професійні можливості. Безпека – захоплююча тема для досліджування і навчання в школі та вдома.

Схема 17: Конфіденційність і безпека – Основні компетентності цифрового громадянства



ІНФОРМЛИСТ 9
КОНФІДЕНЦІЙНІСТЬ І БЕЗПЕКА





ЕТИЧНІ МІРКУВАННЯ ТА РИЗИКИ

Анонімність лежить в основі багатьох викликів і ризиків, що виникають внаслідок взаємодії в інтернеті, і йде пліч-о-пліч з підзвітністю. Коли користувачі інтернету вважають, що їх дії неможливо простежити, вони, як правило, поводяться зовсім по-іншому, ніж як би це було інакше. Етичні дії у, здавалося б, анонімних ситуаціях, висвітлюють значно більшу увагу до цінностей справедливості та чесності, які, у свою чергу, будуються на повазі людської гідності та прав людини, громадянській налаштованості та відповідальному та шанобливому ставленні до себе та інших.

Конфіденційність – це концепція, що постійно розвивається. Коли ми впроваджуємо та оперуємо все більш і більш поширеними технологіями у своєму житті, завдяки тому, що називається процесом нормалізації, ми поступово приймаємо нижчі або відмінні стандарти чи цінності. Чи є причиною етичного занепокоєння те, що сьогодні багато молодих людей вважають «1984» Джорджа Орвелла не більш ніж розважальним романом? Стаття 16 Конвенції Організації Об'єднаних Націй про права дитини (UNCRC) підкреслює, що діти мають право на приватне життя, але чи не порушуємо ми це право через надмірно поширену технологічну практику та недостатню освіту в сфері конфіденційності та грамотності у цифровій культурі?

Деякі з останніх іграшок, пов'язаних з інтернетом, що з'являються на ринку, викликають етичні занепокоєння у захисників прав людини. Ляльки, роботи та інші типи підключених пристроїв здатні записувати найпотаємніші ідеї та думки дитини, і якщо заходи безпеки не є достатньо сильними, цю інформацію можуть отримати та використати треті особи.

Сім'ї повинні більше усвідомлювати можливості своїх побутових пристроїв, підключених до інтернету, які дані збираються та куди вони направляються. Хто б міг подумати, в якості іншого прикладу, що наш мобільний телефон буде відстежувати швидкість наших рухів, а також повідомляти нам про те, скільки кілометрів ми пройшли в день, або що дитячі монітори надсилатимуть ті самі особисті дії, які відбуваються у палаті для новонароджених, через інтернет. Розробники політик та кінцеві користувачі повинні вимагати від обробників персональних даних забезпечення можливості кожного користувача розміщувати свої онлайн-дані в своїй особистій хмарі або навіть (наприклад, у випадку з інтернетом речей та підключених іграшок) на накопичувачі або сервері власної локальної мережі.



ІДЕЇ ДЛЯ РОБОТИ В КЛАСІ

Запропонуйте учням здійснити пошук у Google за власними іменами. Не забудьте також заглянути під зображення та відео. Запропонуйте їм створити сповіщення Google на власні імена, щоб вони дізнавалися, коли їх ім'я було розміщено в інтернеті. Чи є якась інформація, яку вони хотіли б видалити? Як вона з'явилася в інтернеті, і який є найефективніший спосіб спробувати видалити саме цей фрагмент контенту?

Рольова гра PlayDecide щодо захисту даних та конфіденційності (http://paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf) пропонує цікавий спосіб вивчити наслідки законів про конфіденційність, авторське право та свободу слова та інформації на міжнародному просторі або для різних вікових та культурних груп.

Запропонуйте учням попрацювати в групах по три-чотири людини і придумати надійний пароль для фейкового онлайн-акаунта. Дайте зрозуміти, що вони повинні придумати новий пароль, а не наявний пароль, який вони вже використовують. Попросіть різні команди представити свій пароль і попросіть решту групи визначити особливості надійного пароля, переглянувши пропозиції.

www.webwewant.eu, веб-сайт та довідник (12-ма мовами) із заходами, створеними підлітками для підлітків, містить кілька глав та вправ, пов'язаних із цією темою. Зокрема, розгляньте главу 2 «Подумай перед тим, як розмістити пост» та главу 5 «Моя конфіденційність і твоя».

Play and learn (Грайте та навчайтесь): В режимі онлайн, 4–8-річним дітям та їхнім викладачам і батькам пропонується ряд заходів щодо конфіденційності та безпеки. Видання (21 мовами) супроводжується онлайн-грою на веб-сайті www.esafetykit.net.(www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=198308).

Ресурси, плакати, навчальні посібники та генератори паролів для кращого проектування та управління надійними паролями доступні на сайті Національної комісії з питань інформаційних прав і свобод, CNIL: https://www.cnil.fr/fr/mediatheque.

НАЛЕЖНА ПРАКТИКА / ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА

Розгляд конфіденційності при мультикультурному підході - обговоріть конфіденційність зі своїми учнями, дивлячись на те, як концепція відрізняється між культурами та сім'ями. Попросіть їх зібрати інформацію для підтримки дискусії та причини, які можуть пояснити різні поняття. Ця діяльність може бути пов'язана з уроками історії або географії як засобу вбудовування цифрового громадянства в ці предметні області. Результатом може стати код конфіденційності класу, яким можна ділитися в школі. Перегляньте код через кілька місяців, щоб зрозуміти деякі проблеми, які виникають у дітей у застосуванні коду в їх онлайн-діяльності.

Створення профілів

Попрацюйте із зовсім юними учнями, щоб створити їх профіль, і почніть з того, щоб вони перелічили деякі факти про себе (адресу, улюблену їжу, номер телефону батька тощо). Після обговорення з ними питання про конфіденційність запропонуйте їм намалювати червоне поле навколо приватної інформації, зелене поле навколо інформації, якою можна поділитися з усіма, помаранчеве поле для інформації, якою можна поділитися за певних обставин, зазначивши, що це може бути, наприклад, візит до лікаря.

З дітьми старшого віку вивчіть та порівняйте профілі користувачів на деяких популярних веб-сайтах соціальних мереж (див. Посібник з питань грамотності в інтернеті Ради Європи, Інформлист 8 про соціальні мережі). Яку приватну інформацію ненавмисно розкривають користувачі? Складіть контрольний список для створення безпечного профілю користувача.

Перевірка кібербезпеки - Попросіть дітей принести свій мобільний телефон до класу, щоб разом виявити вбудовані та програмні заходи безпеки, а також безліч «відкритих воріт», через які може просочуватися їх інформація. Вчителі можуть закріпити свої знання перед проведенням цієї вправи з учнями на таких сайтах, як www.tccrocks.com/blog/cell-phone-security-tips/. Вони також можуть спробувати запросити експерта або когось із компанії мобільного зв'язку, щоб представити експертні знання та підвищити інтерес до діяльності. Компанії часто дуже зацікавлені в таких можливостях зустріти молодих користувачів у добре контрольованій обстановці. Інформацію про оновлення заходів безпеки на інших пристроях, підключених до інтернету, та про дослідження щодо додаткових інструментів можна знайти на веб-сайті www.epic.org/privacy/tools.html.

Нехай учні уявлять наслідки втрати дослідницького проекту в інтернеті; як порівняти наслідки із втратою комп'ютера чи планшета, які можна було б замінити? Попросіть їх скласти контрольний список заходів безпеки, щоб уникнути втрати контенту, а потім перевірте їх список згідно Інструкції з виживання в інтернеті(http://bit.ly/2OW3dyk). Цей посібник, написаний як частина проекту BEE SECURE урядом Люксембургу, пропонує поради, рекомендації та кращі практики.

ПОДАЛЬША ІНФОРМАЦІЯ

Матеріали Ради Європи стосовно цього інформлиста у Посібнику з питань грамотності в інтернеті; див. Інформлист ILH 9 «Конфіденційність та налаштування конфіденційності»; Інформлист 19 «Кіберзлочинність: спам, зловмисне програмне забезпечення, шахрайство та безпека»; Інформлист 20 «Маркування та фільтрування»; Інформлист 26 «Ви продукт? Великі дані, обмін даними та конфіденційність».

Перегляньте сторінку Ради Європи за адресою www.coe.int/en/web/internet-users-rights/privacy-and-data-protection, щоб дізнатися більше про її роботу в галузі захисту даних. Інформлист 19 Посібника з питань грамотності в інтернеті Ради Європи присвячений кібербезпеці та пов'язаним з цим темам. Також може бути корисним ознайомитись із Загальним регламентом захисту даних, введеним у країнах-членах ЄС у травні 2018 року: http://bit.ly/2wmTA4i.

Органи захисту інформації, вузько спеціалізовані в галузі конфіденційності та безпеки, відіграють важливу роль у наданні допомоги викладачам у цифровій освіті громадян. Нещодавно вони розробили навчальні критерії для учнів, спеціально присвячені захисту даних, для використання в міжнавчальному підході в офіційних шкільних програмах та курсах навчання для вчителів: «Критерії компетентностей захисту персональних даних для учнів школи».

На початку 2018 року Рада Великобританії з безпеки дітей в інтернеті (UKCCIS) опублікувала критерії щодо оснащення дітей та молоді для цифрового життя. «Education for a Connected World» (Освіта для зв'язаного світу) має на меті

визначити вміння та навички, які повинні мати діти та молодь у різному віці та на різних етапах, щоб мати змогу безпечно і відповідально орієнтуватися в інтернеті. Програма спеціально зосереджується на восьми різних аспектах освіти з питань онлайн-безпеки, включаючи створення власного образу та ідентичності, керування інформацією онлайн та конфіденційність і безпеку (http://bit.ly/2P2ildz).

- Американська організація з питань онлайн-безпеки «iKeepSafe» розробила широкий навчальний план з питань конфіденційності, який передбачає заняття та сімейні заходи для дітей та підлітків (https://ikeepsafe.org/privacy-curriculum-matrix/).

- How to Geek (Як креативити як комп'ютерний експерт) пропонує конкретні, добре пояснені ідеї створення пароля (www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/). Інші заходи, пов'язані з безпекою для дітей старшого віку, були опубліковані британською організацією, що спеціалізується на STEM (наука, технології, інженерія та математика): (www.stem.org.uk/resources/community/collection/401587/gcse-cyber-security).

- Європейський посібник з викладання конфіденційності та збору даних у школах (Gonzàlez Fuster G. and Kloza D. (eds), 2016) пропонує плани уроків, пристосовані для молодших і старших учнів, міні-білль про конфіденційність та захист прав людини, глосарій та список ресурсів (http://arcades-project.eu/images/pdf/arcades_teaching_handbook_final_EN.pdf).

НАПРЯМОК 10
ОБІЗНАНІСТЬ СПОЖИВАЧІВ

> ” Це справді краще, ніж речі, які я вже маю? Або мене просто тренують бути незадоволеним тим, що в мене є зараз?
>
> **Чак Поланік**



Принципово важливо, щоб усі люди розуміли свої права як споживачі продуктів та послуг. Освіта споживачів може бути двоякою: усвідомлення цих прав як споживача; та застосування цих прав та обов'язків, якщо продукція та послуги експлуатують та/або порушують права інших осіб.

Інтернет може бути використаний як інструмент, щоб допомогти цифровим громадянам зрозуміти свій вибір як споживачів у сучасному суспільстві, а також як засіб, що допоможе цифровим громадянам оскаржити свої права. Деякі кампанії з навчання споживачів успішно використовують засоби масової інформації для широкої аудиторії, і сьогодні інтернет може підштовхувати та сприяти поінформованості у швидкому глобальному темпі.

Завдяки новій технології, що дозволяє споживачам здійснювати покупки за допомогою розпізнавання обличчя або вбудованих чипів чи електронних татуювань, споживачі повинні посилити свою пильність. Понад 60% європейців мають доступ до інтернету щодня, і понад дві третини користувачів інтернету здійснювали покупки онлайн.[33] Європейська комісія підготувала інформацію для інформування фізичних осіб (та підприємств) про придбання товарів та послуг в онлайн (https://ec.europa.eu/taxation_customs/individuals/buying-goods-services-online-personal-use_en).

Ще одним аспектом обізнаності споживачів, або, можливо, правильніше його називати зворотною стороною обізнаності споживачів, є підприємництво. Цифрові громадяни також діють як підприємці, активно продаючи товари та послуги цифровим споживачам. Ці інтернет-підприємці використовують соціальні медіа для продажу своїх товарів, онлайн-платформи для розміщення своїх товарів, цифрові системи доставки для доставки своїх товарів, тощо. Інтернет-підприємці зараз як ніколи переймаються правами та обов'язками своїх користувачів/клієнтів/підписників, оскільки вони беруть участь у цій цифровій економіці, що знедавна регулюється Загальним регламентом захисту даних.



ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ?

Бути цифровим громадянином часто може означати бути споживачем без активного знання того, що це насправді означає. Розширення можливостей цифрових споживачів означає надання основних принципів та інструментів, що дозволяють їм керувати розумною, стійкою та інклюзивною економікою. Освіта споживачів за цими принципами та інструментами стоїть на передньому плані успішної обізнаності та участі в економіці, чи то цифровій чи ні.

Електронна комерція, безсумнівно, принесла позитивні переваги, оскільки покупки стали легшими та зручнішими; однак операції е-комерції не обходяться без ризиків. Останні тенденції показують, що все більше і більше дітей здійснюють покупки в інтернеті (часто через батьківський картковий кредитний рахунок), перш ніж досягти 18-річного віку або навіть влаштуватись працювати на неповний робочий день, як це роблять студенти. Відеоігри та інші розваги в інтернеті для дітей часто використовують поняття грошей, щоб позначати цінність у грі. Діти можуть не завжди розуміти справжню цінність грошей, як це можуть засвідчити батьки, побачивши покупки через додаток. Проблема «віртуалізації» грошей для дітей може мати економічний вплив на їхнє майбутнє.

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

При здійсненні покупки та перед тим, як надати приватні дані, перевірте наявність символу замку, який відображається на панелі інструментів. Це ознака того, що транзакція відбувається через безпечне з'єднання. Перш ніж робити онлайн-транзакції, переконайтеся, що URL-адреса містить «https»; «s» означає «захищений» (від англ. secure – захищений) у протоколі передачі гіпертексту та аутентифікує веб-сайт та пов'язану з ним мережу, що захищає від атак «людина посередині».

ОСВІТНЯ ЦІННІСТЬ ДЛЯ ГРОМАДЯНСТВА ТА ОСОБИСТОГО РОЗВИТКУ

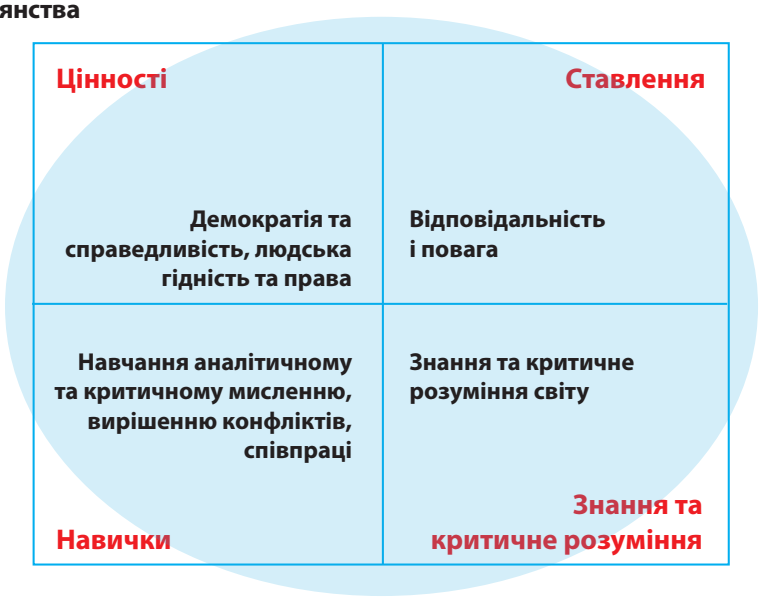
Цифрові громадяни, які оволоділи просвітою споживачів, здатні сприйняти сталу концепцію споживання, що зосереджено на добробуті та безпеці. Піднесенням «споживача-громадянина» не можна нехтувати, оскільки люди роблять вибір на основі етичних, соціальних, економічних чи екологічних переконань. Норвезький університет прикладних наук розробив Керівні принципи освіти громадян-споживачів.

Споживче громадянство почалося як канадська концепція, і воно швидко набирає позиції, оскільки глобалізація створює можливості та ризики як офлайн, так і онлайн. Освіта для сталого споживання має основні результати навчання, які можна використовувати паралельно цифровим громадянам із моделлю метелика Ради Європи; цінності, ставлення, знання та критичне розуміння. Це може призвести до:

- критичного усвідомлення
- екологічної відповідальності
- соціальної відповідальності
- активних дій та участі
- глобальної солідарності.

Обізнаність споживачів, включаючи онлайн-підприємництво, стосовно всіх аспектів товару чи послуги може підвищити довіру споживачів, оскільки споживачі можуть робити вибір, що відображає ці знання.

Схема 18: Обізнаність споживачів – Основні компетентності цифрового громадянства



ІНФОРМЛИСТ 10

ОБІЗНАНІСТЬ СПОЖИВАЧІВ





ЕТИЧНІ МІРКУВАННЯ ТА РИЗИКИ

Споживачі повинні пам'ятати, що покупки в інтернеті вимагають додаткових заходів безпеки не лише для збереження фінансових даних, але і для збереження приватності облікового запису та виборів споживача.

Усі технологічні пристрої та обладнання повинні мати останні налаштування безпеки, а споживачі повинні пам'ятати, що часто після оновлення веб-сайту чи платформи їхні налаштування повертаються у положення за замовчуванням.

Подумайте про використання окремої кредитної картки, призначеної для онлайн-покупок, щоб ви могли легко контролювати її.

Перевірте, чи всі розрахункові онлайн-зони зашифровані.

Використовуйте надійні веб-сайти та ставтесь з підозрою до пропозицій, які можуть здатися занадто добрими, щоб бути правдивими.

Прочитайте про свої права споживачів перед покупкою: чи веб-сайт пропонує відшкодування, гарантію повернення грошей чи якийсь інший спосіб оскарження?

Будьте обізнані про бізнес-моделі в інтернеті, які змушують вас опосередковано платити за контент/послуги, якими ви користуєтесь, і не надають вам жодного захисту та прав, які стосуються вас як споживача (оплата за контент/послуги). Приклади включають обмін вашими даними, відкритість рекламі або навіть видобуток криптовалют через ваш веб-браузер під час перегляду вами контенту. Жоден із них сам по собі не є «поганим», але потрібно знайти баланс, щоб не мати гонки поступок (занадто багато реклами).

Інтернет-підприємці повинні надавати зрозумілі для користувачів умови, а також відповідні функції вибору.



ІДЕЇ ДЛЯ РОБОТИ В КЛАСІ

Попросіть учнів обрати онлайн-платіжний сервіс, наприклад, PayPal або Stripe. Запропонуйте їм ознайомитись з умовами платформ, щоб визначити витрати на транзакції та будь-яку іншу відповідну інформацію, яку користувачі повинні знати перед покупкою!

Сплануйте електронну торговельну площадку зі своїми учнями (наприклад, для продажу шкільних товарів) або продовжуйте роботу над існуючими подібними ініціативами, вже прийнятими в рамках школи. Вивчіть структуру хорошої електронної торговельної площадки.

Попросіть учнів у групах по двоє-троє прочитати Хартію про основні права Європейського Союзу (http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ. do?uri=OJ:C:2010:083:0389:0403:en:PDF). Чи містяться в документі права та обов'язки споживачів? Чи можна редагувати документ, щоб він включав більше концепцій для майбутнього цифрового середовища?

Нехай учні проаналізують декілька веб-сайтів із продажів в інтернеті. Які найпопулярніші продукти? Які види гарантій чи повернення коштів надаються? Чи є у інтернет-магазину канали розповсюдження по всьому світу? Чи впливає глобальна дистрибуція на продукти, що продаються найбільше?

Створіть порівняльний дослідницький проект щодо підприємництва в інтернеті, де учні можуть обрати декілька блогерів з YouTube, Instagram або інших відповідних підприємців для дослідження. Попросіть учнів визначити товари та послуги, які пропонує підприємець, способи доставки, умови та види захисту споживача.



НАЛЕЖНА ПРАКТИКА / ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА

Здійснюючи покупку в інтернеті, дізнайтеся про ритейлера чи постачальника товару. Наприклад, eBay дозволяє постачальникам створювати репутацію відповідно до своїх об'ємів продажу та відгуків.

Дослідіть історію Amazon та те, як компанія виникла та продовжує процвітати. Попросіть учнів підготувати дискусію щодо того, чи надала Amazon цінність споживачам, продавцям та громадам.

Переконайтесь, що ви маєте контроль над своїми персональними даними, і для кращого розуміння зверніться до Загальних положень про захист даних. Зверніть увагу на поля, що стосуються можливостей продавця зберігати ваші дані або зв'язуватися з вами для маркетингових цілей.

Якщо у вас є сумніви щодо серйозності веб-сайту, не соромтеся провести деякі дослідження в інтернеті та пошукати інші відгуки, огляди чи досвід споживачів.

Дослідницький проект - запропонуйте учням вибрати свій улюблений технологічний пристрій, наприклад смартфон, планшет, комп'ютер або ігрову консоль. Нехай вони дослідять ланцюжок виробництва електронних пристроїв: чи є порушення законодавства, неповнолітні працівники тощо? Чи споживачі знають про історію деталей, що входять у їх технологічний пристрій? Чому або чому ні?

Пропонуючи продукти та послуги в інтернеті, створіть відповідний перелік належних прав та обов'язків споживачів. Потім переконайтеся, що ваше підприємницьке починання не порушує цих прав та обов'язків.



ПОДАЛЬША ІНФОРМАЦІЯ

Матеріали Ради Європи стосовно цього інформлиста у Посібнику з питань грамотності в інтернеті; див. Інформлист 13 «Покупки в інтернеті» та Інформлист 9, «Конфіденційність та налаштування конфіденційності».

Директива Європейської Комісії з прав споживачів: http://ec.europa.eu/consumers/consumer_rights/rights-contracts/directive/index_en.htm.

- Європейська комісія з питань захисту прав споживачів: http://ec.europa.eu/consumers/consumers_safety/index_en.htm.

- План Європейської комісії з підприємництва на 2020 рік: https://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/action-plan_en.

- Програма Європейської Комісії «Еразмус для молодих підприємців»: http://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/support/erasmus-young- entrepreneurs_en.

- Підтримка Європейським парламентом соціальних підприємців: www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2017)599346.

- TrustArc – незалежна, некомерційна глобальна ініціатива, спрямована на формування довіри та впевненості при онлайн-транзакціях: www.trustarc.com.

- Для отримання інформації щодо Загального положення про захист даних: www.eugdpr.org/.

- «Citizens, consumers and the citizen-consumer: articulating the citizen interest in media and communications regulation», Livingstone S., Lunt P. and Miller L., Sage publications («Громадяни, споживачі та громадяни-споживачі: артикуляція інтересу громадян у регулюванні медіа та комунікацій», Лівінгстон С., Лунт П. і Міллер Л., Сейдж паблікейшнз) (http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1750481307071985).

- Практичний посібник щодо припинення отримання реклами, спаму і сповіщень та контролювання своєї діяльності в інтернеті: https://blog.cleanfox.io/tips-en/stop-newsletters-spam-advertising-sms-and-other-notifications/.

- Більш безпечні покупки в інтернеті - з Данії, 17 важливих порад щодо покупок в інтернеті, безпеки сайтів, уникнення шахрайства, для використання в класі або самостійно вдома: https://heimdalsecurity.com/blog/online-shopping-security-tips/.

- Do not track (Не відстежуйте): інтерактивний документальний серіал про відстеження та економіку в інтернеті: https://donottrack-doc.com/en/intro/.

- Play without being played (Грайте, та не будьте іграшкою) – Друга пригода трьох поросят у кіберпросторі; гра, спрямована на навчання молодої аудиторії щодо оманливої та образливої реклами, створена канадським Центром «MIL Center Habilomedia»: https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/cybersense_nonsense/cybersense/start.html.

Глосарій

Цей глосарій визначає та пояснює основні терміни, що використовуються у посібнику. Коли це можливо, він також встановлює ці терміни в контексті освіти цифрових громадян (DCE) та висвітлює суперечливі проблеми та виклики, які вчителі/користувачі повинні розглянути. Терміни курсивом спрямовують увагу користувачів на споріднені та додаткові поняття та відсилають до відповідних інформлистів.

BYOD (Bring your own device - Принесіть свій власний пристрій)

Відноситься до політики дозволу працівникам, вчителям чи учням приносити персональні пристрої (ноутбуки, планшети чи смартфони) на своє робоче місце чи в клас. Для DCE це може бути корисним для розширення доступу та покращення використання навчальних матеріалів, але це також ставить питання рівності, інклюзії та безпеки (шкідливі програми, віруси).

Дивіться також: Доступ; Антивірус; Додаток

Див. Інформлист 1 «Доступ і включення».

EuroDIG

Європейська відкрита багатостороння платформа для обміну думками про інтернет та те, як ним керувати. Створена у 2008 році кількома організаціями, представниками уряду та експертами, сприяє діалогу та співпраці з інтернет-спільнотою щодо публічної політики в інтернеті.

FOMO

FOMO – це абревіатура англійських слів «fear of missing out», що означає «страх проґавити щось важливе».

ICANN (інтернет-корпорація для присвоєння імен і номерів)

Неприбуткова корпорація, що базується в Каліфорнії, яка несе відповідальність за доступ до інтернету, тому що займається адресами інтернет-протоколів (IP), призначенням ідентифікаторів протоколу та доменних імен верхнього рівня з загальним кодом (gTLD) та кодом країни (ccTLD). Для DCE виклики виникають навколо незалежності ICANN, оскільки вона стає повноцінним міжнародним органом в рамках ООН, що займається питаннями цілісності IT-послуг та інтернет-свобод.

VoIP (протокол передачі голосу через інтернет)

IT-техніка для передачі голосових повідомлень та мультимедійних комунікацій в інтернеті через інтернет-протокол (IP). Для DCE він привертає увагу, оскільки значна частина сьогоднішньої взаємодії підлітків зводиться до мінімуму звуків, простих зображень або письмової мови.

Дивіться також: Додаток; Чат-кімната; Соціальні медіа.

Див. Інформлист 2 «Навчання і творчість»; 6 «Електронна присутність і комунікації».

Акаунт (обліковий запис)

Інтернет-акаунт встановлюється з ім'ям користувача та паролем. Він діє як ключ до багатьох онлайн-інструментів та сервісів. Дозволяє користувачеві пройти аутентифікацію та авторизацію для доступу та використання онлайн-сервісів. Для DCE він викликає питання конфіденційності та безпеки.

Дивіться також: Доступ; Конфіденційність.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека».

Антивірус

Комп'ютерна програма, яка намагається виявити, ізолювати, перешкодити та усунути комп'ютерні віруси та інше шкідливе програмне забезпечення. Для DCE це важливо для онлайн-безпеки, оскільки відсутність захисту може призвести до крадіжок особистих даних, порушення безпеки чи інших питань, пов'язаних із добробутом в інтернеті.

Дивіться також: Конфіденційність; Шкідливе програмне забезпечення; Віральність.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека».

Безпека

Безпека стосується процесів і практик обробки та захисту особистої інформації та даних від несанкціонованого доступу та використання, а також захисту комп'ютерів, серверів і мобільних пристроїв, електронних систем та мереж від витоків даних та шкідливих атак. Для DCE знання проблем безпеки має вирішальне значення для здорового та збалансованого сприйняття ризиків та можливостей онлайн/офлайн-відносин.

Дивіться також: Кібербезпека; Добробут.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека».

Браузер

Програмне забезпечення, яке використовується для навігації в інтернеті. Користувачі можуть отримати доступ до сайтів, ввівши відповідну URL-адресу (унікальний текстовий рядок, який переспрямовує на певний веб-сайт) або натиснувши на посилання, отримані, наприклад, через запит у пошуковій системі. Більшість браузерів пропонують такі функції, як фільтри за віком, історія відвідуваних сайтів або бібліотека улюблених адрес.

Дивіться також: Доступ; Додаток; Пошукова система; Цифровий слід.

Див. Інформлист 1 «Доступ і включення»; 9 «Конфіденційність і безпека».

Веб-громадянин (англ. – Netizen)

Поєднання слів «інтернет» (internet) та «громадянин» (citizen), Що означає «громадянин мережі». Описує людину, яка бере активну участь в інтернет-спільнотах або загалом у мережі. Позначає активну участь у вдосконаленні інтернету, перетворенні його на інтелектуальний та соціальний ресурс або вдосконаленні оточуючих його політичних структур, особливо щодо відкритого доступу, нейтралітету мережі та вільної мови.

Дивіться також: Цифрова ідентичність; Електронна присутність; Участь.

Див. Інформлист 7 «Активна участь»; 8 «Права та обов'язки».

Великі дані

Об'ємні та складні набори даних, до яких можна застосувати різні статистичні типи аналізу (для профілювання людей, прогнозування поведінки або для вивчення аналітики). Щоб використовувати такі величезні обсяги даних, дані часто розбиваються за допомогою п'яти V: Volume, Variety, Velocity, Veracity та Value – об'єм, різновид, швидкість, правдивість та значення. Для DCE виклики та суперечки включають цілісність даних, обмін даними, передачу даних та конфіденційність інформації.

Дивіться також: Технологія блокчейн; Дані; Конфіденційність; Профілювання.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека»; 10 «Обізнаність споживачів».

Відеогра

Гра, що дозволяє її гравцям активно взаємодіяти зі світами, в які вони входять. Гравці можуть бачити все з точки зору персонажа (від першої особи) або з безлічі комбінацій перспектив, як у глобальних багатокористувацьких онлайнових рольових іграх (MMORPG). Існують різні жанри відеоігор, що ґрунтуються скоріше
на взаємодії їхнього ігрового процесу, а не на наративних якостях. Просунення цінностей виробництва віртуальної реальності та доповненої реальності призвело до більш реалістичних ігор, деякі з яких також використовуються для навчання. Для DCE, відеоігри та інші розваги в інтернеті для дітей можуть бути викликами в плані залежності, добробут, конфіденційності та обізнаності споживачів.

Дивіться також: Доповнена реальність (ДР); Обізнаність споживачів; Цифровий слід; Віртуальна реальність (ВР).

Див. Інформлист 1 «Доступ та інклюзія»; 2 «Навчання і творчість»; 10 «Обізнаність споживачів».

Віральність

Поведінка, подібна до вірусу, інфекційного агента, який може бути заразним. Пов'язана з повсюдністю інтернету та швидкістю розповсюдження інформації. З'являється у вірусному маркетингу (який використовує соціальні медіа для поширення комерційного повідомлення), у вірусних відео чи чутках, які набувають широкої популярності, хоча їх походження і є сумнівним. Для DCE це викликає проблеми навколо кібербулінгу та конфіденційності.

Дивіться також: Антивірус; Фейковіновини; Хештег; Емпатія; Конфіденційність; Соціальні медіа.

Див. Інформлист 3 «Медіа та інформаційна грамотність».

Віртуальна реальність (ВР)

Технологія, що дозволяє користувачам носити певний пристрій (гарнітура, як правило, складається з навушників і окулярів, що включають невеликі екрани), за допомогою якого користувачі взаємодіють у цифровому середовищі таким чином, що імітується присутність користувача в реальній або уявній ситуації. Широко використовується у відеоіграх, симуляціях та туризмі.

Дивіться також: Доповнена реальність (ДР); Відеогра.

Див. Інформлист 2 «Навчання і творчість»; 5 «Здоров'я і добробут»; 10 «Обізнаність споживачів».

Геолокація

Ідентифікація географічного положення об'єкта, пристрою чи людини в реальному житті. Вона тісно пов'язана з використанням систем позиціонування (наприклад, GPS та радарів). Для DCE суперечки стосуються неправомірного нагляду за громадянами, а також порушення конфіденційності та безпеки, але геолокація також може відкрити дуже цікаві можливості в освіті, культурі чи туризмі.

Дивіться також: Додаток; Чат-кімната; Дані; Конфіденційність; Безпека.

Див. Інформлист 2 «Навчання і творчість»; 9 «Конфіденційність і безпека».

Дані

Основні характеристики (дескриптори) реального життя людини, цифрово перетворені. Що стосується чутливої особистої інформації (sensitive personal information - SPI), ці дескриптори можуть використовуватися самостійно або з іншою інформацією для класифікації та пошуку громадянина (ім'я, номер соціального страхування, дата та місце народження, біометричні записи тощо) та визначення громадянина в його контексті за допомогою пов'язаних слідів (медичні, освітні, фінансові чи трудові джерела). Для DCE суперечки пов'язані із використанням даних третіми особами, як комерційним (ринок збору та продажу даних), так і злочинним (крадіжка даних у незаконних цілях). Це може призвести до порушень безпеки та конфіденційності.

Дивіться також: Великі дані; Технологія блокчейн; Конфіденційність; Профілювання.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека»; 10 «Обізнаність споживачів».

Добробут

Загальний термін для здорового стану людини чи групи. Високий рівень добробут бажаний для позитивного почуття себе та спільноти. Добробут онлайн стосується емоцій, емпатії, залучення до діяльності, соціальних стосунків та досягнення цілей. Що стосується DCE, виклики оточують ризики для здоров'я і добробут, такі як кібербулінг і тролінг.

Дивіться також: Антивірус; Кібербезпека; Емпатія; Сліди.

Див. Інформлист 5 «Здоров'я і добробут»; 6 «Електронна присутність і комунікації».

Додаток (– аплікація, англ. App)

Спочатку визначався як «інтерактивна програма, до якої можна отримати доступ через веб-браузер для передачі інформації». Оскільки мобільний телефон перетворився на міні-комп'ютер з доступом до інтернету, додатки стали популярними програмами для кінцевих користувачів, які розширюють можливості телефону, дозволяючи користувачам виконувати багато повсякденних життєвих завдань - від розваг (подорожі, їжа, ігри або соціальні мережі) до збору інформації (новини, карти чи масові відкриті дистанційні курси (МВДК (від англ. «Massive open online course – MOOC»)). Для DCE оволодіння «культурою додатків» та її поширеною екосистемою є важливим для розширення можливостей громадян, особливо молоді та людей з обмеженими можливостями, оскільки мобільний зв'язок змінив спосіб спілкування, обміну інформацією та надав доступ до матеріалів онлайн-бібліотек для навчання.

Дивіться також: Браузер; Умови надання послуг (TOS).

Див. Інформлист 2 «Навчання і творчість»; 10 «Обізнаність споживачів».

Доповнена реальність (ДР)

Технологія, яка накладає згенеровані на комп'ютері зображення поверх зору користувача на щось у реальному світі, щоб створити інтерактивний досвід. Це можна зробити за допомогою мобільного телефону в спеціально створеній рамці, подібній до коробки, або за допомогою спеціального пристрою. Об'єкти реального світу «доповнюються» інформацією, створеною комп'ютером, яка може включати в себе зорову чи слухову інформацію, а також навіть рух або запах. ДР може допомогти нам виявити, як, наприклад, могли виглядати давні руїни, або як можуть виглядати місця чи речі в майбутньому, наприклад, нові транспортні маршрути в місті.

Дивіться також: Додаток; Штучний інтелект (ШІ); Великі дані; Відеогра; Віртуальна реальність (ВР).

Див. Інформлист 6 «Електронна присутність і комунікації».

Доступ

Можливість людей та організацій підключатися до інтернету, використовуючи всілякі пристрої (наприклад, комп'ютери, планшети чи телефони) та всілякі послуги (наприклад, електронну пошту та додатки). Для DCE доступ є необхідною умовою цифрового громадянства, оскільки інтернет став життєво важливим ресурсом для всіх видів онлайн та офлайн-заходів.

Дивіться також: Акаунт.

Див. Інформлист 1 «Доступ і включення».

Дрон

Безпілотний літальний апарат, який може мати певну автономію та керуватися за допомогою комп'ютера. Спочатку дрони використовувались у військових умовах, але зараз широко доступні для цивільного використання.

Дивіться також: Робот.

Див. Інформлист 2 «Навчання і творчість».

Електронна присутність

Спочатку електронна присутність була маркетинговим інструментом для особистого брендінгу і комбінованого процесу залучення трафіку та створення стійкого позитивного іміджу в інтернеті. Включає знання про оптимізацію пошукових систем, електронну репутацію, використання соціальних медіа, тощо. Також охоплює особисті та міжособистісні якості, які керують цифровою ідентичністю та соціальними і когнітивними компетентностями.

Дивіться також: Цифрова ідентичність; Електронна репутація; Емпатія; Веб-громадянин; Участь.

Див. Інформлист 3 «Медіа та інформаційна грамотність»; 6 «Електронна присутність і комунікація».

Електронна репутація

Те як інтернет-користувачі сприймають чиюсь особу, бренд або компанію. Це маркетингова стратегія впливу, щоб виграти лайки і рекомендації та підвищити рейтинг веб-сайту або інтернет-служби суб'єкта господарювання. Для DCE суперечки виникають стосовно ризиків маніпулювання іміджем або брендом людини, а також пов'язані з монетизацією присутності в інтернеті.

Дивіться також: Файл cookie; Дані; Крадіжки особистих даних; Електронна присутність; Селфі.

Див. Інформлист 3 «Медіа та інформаційна грамотність»; 6 «Електронна присутність і комунікація»; 10 «Обізнаність споживачів».

Емотикони

Текстові зображення, що відображають настрої або міміку користувача у вигляді значків. Вони можуть слугувати для передачі емоцій та забезпечення моделей комунікації, які можуть призвести до непорозумінь (наприклад, жарти, примхи чи розіграші) за відсутності візуальних та мімічних підказок в інтернеті. Для DCE це невід'ємна частина компетентностей, необхідних для вираження емпатії та запобігання конфлікту чи кібербулінгу.

Дивіться також: Кібербулінг; Емпатія.

Див. Інформлист 4 «Етика та емпатія»; 5 «Здоров'я і добробут».

Емпатія

Здатність зрозуміти або відчути, що відчуває інша людина, поставивши себе в її становище. Йдеться також про переживання досвіду, і вимагає онлайн-навичок та компетентностей через ризики непорозуміння, викликані відсутністю контакту віч-на-віч. Стосовно DCE піднімаються питання щодо механізмів реалізації міжособистісної комунікації та анонімності, а також щодо бар'єрів для інтернет-відносин, таких як кібербулінг або тролінг.

Дивіться: Кібербулінг; Емотикони; Участь; Добробут.

Див. Інформлист 4 «Етика та емпатія»; 5 «Здоров'я і добробут».

Захист

Право на захист даних в інтернеті тісно пов'язане з безпекою і конфіденційністю та закріплене в Загальному регламенті про захист даних. Воно означає

відповідальність за збереження цифрових дій, гарантуючи, що дані не будуть викрадені або використані третіми сторонами без згоди користувача. Для DCE виклики стосуються ризиків для конфіденційності та безпеки в національному та міжнародному контекстах.

Дивіться також: Обізнаність споживачів; Дані; Цифрова ідентичність; Конфіденційність; Сліди.

Див. Інформлист 3 «Медіа та інформаційна грамотність»; 9 «Конфіденційність і безпека»; 10 «Обізнаність споживачів».

Інтернет громадян

Рекомендація Ради Європи, яка сприяє людському та культурному виміру інтернету для доповнення інтернету речей. Це нове поняття, яке закликає до підходу орієнтованого на людину в інтернеті, зокрема, щоб розширити можливості всіх, хто використовує та покладається на нього для своєї повсякденної діяльності.

Дивіться також: Управління інтернетом; Інтернет речей.

Див. Інформлист 7 «Активна участь».

Інтернет речей

Мережа фізичних пристроїв, датчиків, транспортних засобів та приладів, вбудованих в електроніку та пов'язаних між собою через ІТ-мережі. Дозволяє цим предметам обмінюватися даними та приймати рішення без участі людини через існуючу інтернет-інфраструктуру. Розумні програми застосовуються до будинків, міст, автомобілів, електромереж тощо. Для DCE виникають проблеми з точки зору управління даними, конфіденційності і безпеки та загальної організації людського громадянства й розширення можливостей стосовно автоматизованих пристроїв.

Дивіться також: Дані; Інтернет громадян; Робот.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека»; 10 «Обізнаність споживачів».

Кібербезпека

Захист комп'ютерів від крадіжок та пошкоджень їх апаратного, програмного забезпечення та контенту. Також включає захист від порушення послуг навмисними або випадковими способами (піратства чи зламу). Для DCE фішинг, спам, віруси та шкідливе програмне забезпечення належать до ризиків та проблем безпеки. Знання цих викликів та засобів захисту, доступних громадянам для контролю свого обладнання та своїх даних, є надзвичайно важливим.

Дивіться також: Доступ; Добробут; Конфіденційність; Безпека.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека».

Кібербулінг

Шкідлива форма цькування, з використанням електронних інструментів та служб. Може містити повідомлення про погрози, чутки, сексуальні зауваження, кібер-переслідування та мову ненависті. Наслідки для жертв можуть бути серйозними (викликати страх, гнів, депресію або низьку самооцінку, наприклад). Для DCE це стосується шкідливого контенту та поведінки в інтернеті та питань

щодо відсутності емпатії та ризику для свободи вираження поглядів (сковуючий ефект) та добробут.

Дивіться також: Електронна репутація; Крадіжки особистих даних; Добробут. Див. Інформлист 4 «Етика та емпатія».

Конфіденційність

Право особистої конфіденційності визначається в інтернеті як можливість зберігання даних та обміну ними і відображення контенту, що стосується самого себе. Для DCE виклики стосуються розкриття інформації та ризиків для добробут, кібербулінгу, електронної присутності і комерційного профілювання.

Дивіться також: Дані; Цифровий слід; Електронна присутність; Захист.

Див. Інформлист 3 «Медіа та інформаційна грамотність»; 9 «Конфіденційність і безпека»; 10 «Обізнаність споживачів».

Крадіжка особистих даних

Навмисне використання чужої особистої ідентифікаційної інформації (наприклад, номеру кредитної картки, PIN-коду або паролю). Відбувається, коли ця інформація використовується для вчинення шахрайства чи інших злочинів. Потерпілий може ненавмисно злити приватну інформацію або добровільно надати особисті дані внаслідок спроби фішингу або афери. Потерпілий може зазнати тривалих наслідків, які завдають шкоди його особистості та репутації. Для DCE важливими питаннями є порушення конфіденційності, безпеки та добробут в інтернеті.

Дивіться також: Файл cookie; Кібербулінг; Електронна репутація; Зламування; Фішинг.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека».

Номофобія

Страх залишитися без доступу до працюючого мобільного телефону.

Обізнаність споживачів

Розуміння користувачами своїх прав та обов'язків як споживачів онлайн-продуктів та послуг. Більшу частину часу ці права інкапсульовані в «умовах надання послуг». Для DCE обізнаність споживачів передбачає питання, що стосуються порушення прав інших людей, а також засобів розуміння всіх аспектів «умов надання послуг» з законодавчої та вікової точки зору.

Дивіться також: Умови надання послуг.

Див. Інформлист 10 «Обізнаність споживачів».

Пошукова система

Програмне забезпечення, призначене для пошуку інформації у всесвітній павутині та отримання її для користувачів. Інформація може представляти собою поєднання файлів різних типів (включаючи веб-сторінки та зображення). Їх можна використовувати для аналізу даних за допомогою конкретних алгоритмів. Для DCE виклики, пов'язані з ризиками маніпулювання пошуку з політичних, комерційних та інших причин.

Дивіться також: Браузер; Дані; Цифровий слід; Цифрова ідентичність; Конфіденційність.

Див. Інформлист 3 «Медіа та інформаційна грамотність».

Профілювання

Процес перевірки даних, наявних у існуючій базі даних, та застосування статистики для надання показників про людей чи інші явища. Дозволяє забезпечити якість даних і перепрофілювання даних для інших контекстів і додатків (наприклад, навчальної аналітики). Для DCE виклики полягають в усвідомленні цього збору даних та можливих зловживаннях щодо підштовхування споживання і втручання в конфіденційність.

Дивіться також: Великі дані; Дані; Цифровий слід; Конфіденційність.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека».

Робот

Машина, запрограмована комп'ютером, що виконує завдання автоматично. Він може замінити людей у повторюваних чи небезпечних діях. Інтернет-робот або "бот" - це програмне забезпечення або інтелектуальний агент, який виконує автоматизовані завдання в інтернеті, такі як веб-сканування, для аналізу файлів з веб-серверів. Чат-боти використовуються для спілкування на природній мові з користувачами, а соціальні боти використовуються в соціальних мережах для генерування повідомлень. Для DCE стурбованість викликають етичні питання, пов'язані з ризиком збільшення самостійності роботів та заміщення ними людських функцій (робота, війна чи навчання).

Дивіться також: Штучний інтелект; Інтернет громадян; Інтернет речей.

Див. Інформлист 2 «Навчання і творчість».

Селфі

Автопортрет, знятий на смартфон та розміщений в Інтернеті у соціальних медіа. Для DCE виклики стосуються шкідливого контенту та шкідливої поведінки, що пов'язані з кібербулінгом, порушенням харчової поведінки та впливом на емоційне життя.

Дивіться також: Емпатія; Електронна присутність; Електронна репутація.

Див. Інформлист 5 «Здоров'я і добробут»; 9 «Конфіденційність і безпека».

Слактивізм

Поєднання «байдикувати» (to slack) та терміну «активізм» (activism) для позначення мінімалістичної форми онлайн-участі. Це форма критики за відсутність активного онлайн-залучення, якщо дії полягають лише у лайках/репостах або підписанні петицій.

Дивіться також: Веб-громадянин; Участь.

Див. Інформлист 7 «Активна участь».

Сліди

Історія діяльності користувача інтернету в результаті його онлайн-навігації. Діяльність поділяється на три категорії даних: інформація, надана усвідомлено

(ім'я та прізвище, наприклад), інформація, зібрана третіми сторонами (наприклад, файли cookie), та інформація, надана ненавмисно (наприклад, за допомогою коментарів). Сліди перетворюються у великі дані та аналізуються за допомогою алгоритмів. Для DCE порушуються питання конфіденційності та безпеки.

Дивіться також: Дані; Електронна присутність; Цифровий слід; Конфіденційність.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека».

Соціальні медіа

Серія додатків та служб, що полегшують соціальну взаємодію, засновану на логіці обміну даними та контентом. Це стало загальним терміном, який використовується для опису сайтів соціальних мереж, на яких розміщуються спільноти членів, які поділяють загальні інтереси та діяльність. Учасники повинні створити профілі користувачів і можуть обмінюватися інструментами для завантаження текстів, зображень чи інших файлів, розміщувати повідомлення на дошках оголошень та брати участь у форумах. Багато веб-сайтів у соціальних мережах заборонені для дітей до 13 років та пропонують налаштування профілю безпеки, дотримуючись COPPA (Закон про захист конфіденційності дітей в інтернеті, Федеральний закон США від 1998 року). Для DCE існує багато можливостей: для дистанційного навчання (MOOC) або для того, щоб громадяни могли подолати колишні соціальні та фізичні бар'єри для отримання нової професійної кваліфікації. Ризики пов'язані з проблемами конфіденційності та безпеки.

Дивіться також: Емпатія; Електронна репутація; Фейкові новини; Селфі; Сліди.

Див. Інформлист 1 «Доступ і включення»; 3 «Медіа та інформаційна грамотність».

Технологія блокчейн (Blockchain)

Спосіб архівації даних, реалізованих за допомогою списку записів, які називаються «блоки» (blocks). Ці блоки спрямовуються один до іншого, поки вони не створять «ланцюжок» (chain), який може бути розподілений по мережі за допомогою peer-to-peer технології. Блоки містять криптографічні дані, які є сильно захищеними, і поки що ця технологія вважається однією з найбільш захищених систем даних. Це та сама технологія, яка використовується для створення цифрової валюти «біткойн».

Дивіться також: Великі дані; Дані; Конфіденційність.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека»; 10 «Обізнаність споживачів».

Троль

Людина, яка сіє розбрат в інтернеті, публікуючи підбурюючі повідомлення, часто поза темою у спільноті (групі новин або чаті). Намір полягає в тому, щоб розколоти спільноту, засмутити інших людей та викликати емоційні відповіді, було б те із задоволення чи з політичних причин.

Дивіться також: Кібербулінг; Фейкові новини; Соціальні медіа; Віральність.

Див. Інформлист 3 «Медіа та інформаційна грамотність»; 4 «Етика та емпатія»; 9 «Конфіденційність і безпека».

Умови надання послуг (TOS)

Також відомі як умови використання (TOU), правила, з якими потрібно погодитися, щоб користуватися онлайн-сервісом. Вони, як правило, є лише відмовою від відповідальності, особливо щодо використання веб-сайтів.

Дивіться також: Додаток; Конфіденційність; Соціальні медіа.

Див. Інформлист 10 «Обізнаність споживачів».

Управління інтернетом

Розробка та застосування урядами, приватним сектором та громадянським суспільством у відповідних їм ролях спільних принципів, норм, правил, процедур прийняття рішень та програм, що формують еволюцію та використання інтернету.

Дивіться також: ICANN; Інтернет громадян; Форум з управління інтернетом; ISOC.

Див. Інформлист 7 «Активна участь»; 8 «Права та обов'язки».

Участь

Право на здорову взаємодію між людьми в інтернет-спільнотах, через вікі, блоги, ігри та соціальні медіа. Для DCE це асоціюється з самовираженням, побудовою громади, участю у громадянстві, впливом та добробутм.

Дивіться також: Цифрова ідентичність; Емпатія; Електронна присутність; Веб-громадянин; Соціальні медіа.

Див. Інформлист 4 «Етика та емпатія»; 7 «Активна участь»; 8 «Права та обов'язки».

Фаббінг

Поєднання слів «phone» («телефон») та «snubbing» («зневага»), коли витягується або використовується мобільний телефон під час взаємодії віч-на-віч, фактично виявляючись проявом зневаги до людини під час особистого спілкування. З точки зору DCE, фаббінг знижує якість взаємодії між людьми, що є важливим процесом у громадянстві.

Див. Інформлист 6 «Електронна присутність і комунікації».

Файл cookie

Невеликий файл, що зберігається на комп'ютері користувача, призначений для вміщення невеликої кількості даних, специфічних для конкретного користувача, для управління веб-сайтом. Кожен раз, коли користувач знову отримує доступ до веб-сайту, файл cookie надсилається назад на сервер, на якому зберігається веб-сайт. Відстежуючий файл cookie може бути вбудований у рекламні матеріали із сторонніх веб-сайтів і може використовуватися для звітування про історію перегляду користувачів та полегшення таргетованої та адаптованої під користувача реклами. Відмова від cookie може не дозволити використовувати певні веб-сайти. Для DCE виникають суперечки навколо можливості включення чи відключення / видалення файлів cookie. Вони можуть розглядатися як вторгнення в конфіденційність, оскільки вони дозволяють профілювати без

відома користувача. Вони вимагають критичного мислення заради уникнення пропаганди та неетичних комерційних практик.

Дивіться також: Доступ; Дані; Конфіденційність.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека»; 10 «Обізнаність споживачів».

Фішинг

Поєднання слів «phreaking» («телефонне шахрайство») та «fishing» («риболовля») означає ідею використання приманки для заманювання жертви. Це спроба отримати закриту особисту інформацію (SPI), прикидаючись надійною установою (банком, другом, соціальними медіа). Метою є спрямування користувача на фейкові веб-сайти, які можуть поширювати шкідливе програмне забезпечення або використовувати SPI для інших незаконних цілей.

Дивіться також: Антивірус; Кібербезпека; Шкідливе ПЗ; Захист.

Див. Інформлист 3 «Медіа та інформаційна грамотність»; 9 «Конфіденційність і безпека»; 10 «Обізнаність споживачів».

Фейкові новини

Тип навмисної дезінформації, спрямованої на введення в оману користувачів мережі. Поширюється за допомогою традиційних засобів масової інформації та соціальних мереж. Наміром є заподіяння комерційної, фінансової чи політичної шкоди цільовій особі чи організації. В інтернеті також використовується для збільшення монетизації (через клікбейтні заголовки доходи від кліків, рекламний дохід). Для DCE суперечки виникають навколо питань якості інформації, маніпулювання громадською думкою, вторгнення у громадські простори та доброчесності виборів. Це вимагає компетентності критичного мислення, фактичної перевірки джерел. Робиться акцент на доступі, а також медіа та інформаційній грамотності.

Дивіться також: Електронна репутація; Соціальні медіа; Віртуальна реальність.

Див. Інформлист 3 «Медіа та інформаційна грамотність»; 10 «Обізнаність споживачів».

Форум з управління інтернетом

Суб'єкт зацікавлених сторін для діалогу з питань політики щодо управління інтернетом. Об'єднує всіх зацікавлених сторін (уряди, приватний сектор, громадянське суспільство, технічне співтовариство, академії) на рівній основі та шляхом відкритого та всеосяжного процесу формування рішень.

Дивіться також: ICANN; Управління інтернетом; Інтернет громадян; ISOC.

Див. Інформлист 7 «Активна участь»; 8 «Права та обов'язки».

Хакерство

Процес пошуку зламу захисту та зловживання слабкістю комп'ютерної системи чи мережі. Може бути мотивоване багатьма причинами, такими як протест, прибуток, гра, шпигунство та збирання розвідданих і навіть як засіб для оцінки захисту від потенційних хакерських атак. Для DCE це викликає проблеми з точки зору довіри та ризиків (наприклад, порушення безпеки в лікарнях або

банківських системах). Для дітей може розглядатися як антисоціальна поведінка, яка може призвести до остракізму та проблем добробут в інтернеті.

Дивіться також: Доступ; Антивірус; Додаток; Дані; Конфіденційність; Безпека; Добробут.

Див. Інформлист 2 «Навчання і творчість»; 9 «Конфіденційність і безпека».

Хештег

Мовою соціальних медіа ставити хеш (#) перед словом означає конкретизувати, що воно є темою розмови, точно так само, як прикріпляти ярлик на об'єкт, щоб полегшити його пошук знову. Більшість соціальних медіа чи веб-сайтів дозволяють користувачам шукати контент, скануючи ці хештеги. У DCE, хештегінг - це засіб визначення деяких найбільш релевантних тем, які «в тренді» в соціальних мережах.

Дивіться також: Соціальні медіа; Віральність.

Див. Інформлист 6 «Електронна присутність і комунікації»; 7 «Активна участь».

Хмарні обчислення

ІТ-модель, що дозволяє безперешкодно пов'язати набір мережевих елементів (пристроїв, серверів, сервісних платформ, сховищ тощо). Це дозволяє користувачам отримувати доступ до своїх онлайн-сервісів (таких як електронна пошта, робочі служби, музика, сховище даних або фільми) з будь-якого пристрою, підключеного до інтернету, без прямого завантаження. Для DCE суперечки виникають з точки зору безпеки та конфіденційності, оскільки провайдер може отримати доступ до даних у будь-який час та пошкодити їх випадково чи навмисно або поділитися ними з третіми сторонами. Існують також питання щодо правової власності на дані та занепокоєння щодо приватності та конфіденційності, особливо враховуючи майбутній потенціал розвитку персональних помічників зі ШІ.

Дивіться також: Доступ; ШІ; Технологія блокчейн; Дані; Конфіденційність

Див. Інформлист 2 «Навчання і творчість»; 10 «Обізнаність споживачів».

Цифрова ідентичність

Інформація про людину, організацію чи пристрій, що являє собою суб'єкт реального життя. Дозволяє процес аутентифікації користувача, який взаємодіє в інтернеті. Забезпечує автоматизований доступ до інших комп'ютерів та полегшує посередницькі відносини. Стала означати аспекти ідентичності людини в реальному житті і охоплює всю колекцію даних, генерованих за допомогою онлайн-дій та історії людини (покупки, навігація, робота в мережі). Для DCE важливі питання управління такими слідами та онлайн-діями, щоб забезпечити довіру і добробут та запобігти надмірному розповсюдженню інформації.

Дивіться також: Файл cookie; Дані; Електронна присутність; веб-громадянин.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека».

Цифровий детокс

Період часу, протягом якого користувач утримується від використання електронних пристроїв (ноутбуків, смартфонів, планшетів тощо). Він подається як можливість зменшити стрес і зосередити увагу на соціальній взаємодії у

фізичному світі. Для DCE це можливість звернути увагу на реальну участь громадянства та зміцнити природне добробут, одночасно зміцнюючи приватне життя та розрізняючи роботу та дозвілля.

Дивіться також: Файл cookie; Конфіденційність; Добробут.

Див. Інформлист 5 «Здоров'я і добробут».

Цифровий розрив

Економічний, соціальний та культурний розрив, пов'язаний із доступом та використанням ІТ. Може призвести до нерівності між окремими людьми та між країнами. Для DCE важливі питання інклюзії та соціальної справедливості, а також навчання та знань. Може призвести до дворівневого громадянства, що матиме тривалий вплив на участь і добробут у демократичних країнах. Пов'язаний з неможливістю громадян отримати доступ до цифрової технології або використовувати її, наприклад, через відсутність навичок.

Дивіться також: Доступ; Добробут.

Див. Інформлист 1 «Доступ і інклюзія».

Цифровий слід

Унікальний набір відстежуваних цифрових дій громадянина (наприклад, публікацій або платежів), залишених в інтернеті. Цифрові дії поділяються на дві категорії: пасивні (або ненавмисні) та активні (або добровільні). Перша категорія стосується даних, зібраних без відома громадянина, друга - добровільно оприлюднених ним для обміну та взаємодії з іншими в інтернеті. Для DCE це викликає питання конфіденційності, відстежуваності та безпеки.

Дивіться також: Браузер; Конфіденційність; Безпека; Сліди.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека»; 10 «Обізнаність споживачів».

Чат-кімната

Будь-яка форма онлайн-конференцій, починаючи від прямого чату в реальному часі з іншими відомими або невідомими користувачами (онлайн-форуми), що відрізняється від обміну миттєвими повідомленнями, призначеними для спілкування один на один. Чат-кімнати в основному використовуються для обміну інформацією, і все частіше їх застосовують в аудиторіях та навчальних середовищах.

Дивіться також: Додаток; VoIP (протокол передачі голосу через інтернет).

Див. Інформлист 2 «Навчання і творчість».

Шкідливе програмне забезпечення

Загальний термін, що позначає різні форми шкідливого чи нав'язливого програмного забезпечення, до якого відносяться віруси, черв'яки, троянські коні, шпигунські та рекламні програми. Шкідливе ПЗ створюється із зловмисним наміром взяти під контроль комп'ютер користувача. Це може створити багато уразливостей і вимагає компетентності для захисту себе за допомогою програмного забезпечення та брандмауерів.

Дивіться також: Антивірус; Дані; Сліди.

Див. Інформлист 9 «Конфіденційність і безпека».

Штучний інтелект (ШІ)

ІТ-дисципліна, що досліджує теорії та методи, необхідні для проектування та створення цифрових середовищ та програмного забезпечення. Наприклад, виробляє віртуальних «особистих помічників», задуманих імітувати поведінку людини. Користувачі зазвичай взаємодіють з ШІ за допомогою ряду голосових чи письмових запитань, на які система відповідає відповідним чином. Технологія ШІ також можна знайти в цифрових іграх, роботах, асистентах водіння та у всіх системах, яким потрібно отримати доступ до величезної кількості даних для полегшення прийняття рішень. Для DCE важливим є моніторинг розвитку ШІ, оскільки ставиться питання щодо використання персональних/приватних даних та супутніх питань громадянства, пов'язаних з конфіденційністю, гідністю, добробутм, політикою та громадським простором.

Дивіться також: Доповнена реальність (ДР); Великі дані; Робот.

Див. Інформлист 6 «Електронна присутність і комунікації».

Про авторів

Дженіс Річардсон вже кілька десятиліть є консультантом у галузі прав дітей в інтернеті. До 2014 року вона була координатором мережі Європейської Комісії «Insafe», що налічувала 30 країн, а останнім часом – анти-булінгової мережі «ENABLE». Дженіс також працює в Консультативній раді з питань безпеки Facebook.

Д-р Елізабет Міловідов Дж. Д. – консультант з питань електронної безпеки, що має досвід роботи понад 20 років як адвокат, професор права та захисник прав дитини. Її місія полягає в наданні прав та можливостей батькам і дітям стосовно інтернету, технологій та соціальних медіа. Вона також є засновником DigitalParentingCoach.com.

Компетентності цифрового громадянства визначають, як ми діємо та взаємодіємо в інтернеті. Вони включають цінності, ставлення, уміння та знання, а також критичне розуміння, необхідні для того, щоб відповідально орієнтуватися в цифровому світі, який постійно розвивається, і керувати технологіями для задоволення наших власних потреб, а не бути керованими ними. Посібник з освіти у сфері цифрового громадянства пропонує інформацію, інструменти та передові практики для підтримки розвитку цих компетентностей відповідно до покликання Ради Європи розширювати можливості та захищати дітей, уможливлюючи їм життя на рівних у сучасних, культурно різноманітних демократичних суспільствах, як онлайн, так і офлайн.

Посібник з освіти у сфері цифрового громадянства призначений для вчителів, батьків, осіб, які приймають рішення в галузі освіти, і постачальників платформ. У ньому докладно описано численні аспекти, які утворюють 10 областей цифрового громадянства. Тут міститься інформаційний бюлетень по кожній області з ідеями, передовими практиками та додатковими посиланнями для підтримки педагогів у розвитку компетентностей, які допоможуть дітям підготуватись до зіткнення з викликами цифрового світу майбутнього. Посібник з освіти у сфері цифрового громадянства відповідає Рамці компетентностей Ради Європи щодо демократичної культури та узгоджений для використання з посібником з Інтернет-грамотності.

Prems 055622

UKR

www.coe.int

Рада Європи є провідною організацією із захисту прав людини на континенті. Вона нараховує 46 держав-членів, включно з усіма державами-членами Європейського Союзу. Усі держави-члени Ради Європи приєдналися до Європейської конвенції з прав людини – договору, спрямованому на захист прав людини, демократії та верховенства права. Європейський суд з прав людини здійснює нагляд за виконанням Конвенції у державах-членах.

http://book.coe.int
ISBN 978-92-871-8695-9
32US$/ €16, pdf only

COUNCIL OF EUROPE
CONSEIL DE L'EUROPE