



SPRIEVODCA VZDELÁVANÍM K DIGITÁLNEMU OBČIANSTVU



Byť online
Digitálny wellbeing
Práva online

SPRIEVODCA VZDELÁVANÍM K DIGITÁLNEMU OBČIANSTVU

Byť online
Digitálny wellbeing
Práva online

Anglické vydanie:
Digital Citizenship Education Handbook
Being online, Well-being online,
Rights online
ISBN 978-92-871-8779-6
© Council of Europe, marec 2022

*Text vytvorila Rada Európy a používa sa
so súhlasom Rady Európy. Tento dokument
je uverejnený po dohode s Radou Európy, ale
na výhradnú zodpovednosť vydavateľa.*

*Názory vyjadrené v tejto práci sú
zodpovednosťou autorov a nemusia odrážať
oficiálne stanoviská Rady Európy.*

Reprodukcia úryvkov (do 500 slov) je
povolená na nekomerčné účely, pokiaľ
je zachovaná integrita textu, úryvok nie
je použitý mimo kontextu, neposkytuje
neúplné informácie alebo inak nezavádza
čitateľa, pokiaľ ide o povahu, rozsah alebo
obsah textu. Zdrojový text je potrebné
uviesť takto: © Rada Európy, 2022 – anglické
vydanie; © Národný inštitút vzdelávania
a mládeže, 2025 – slovenský preklad.

Všetky ostatné žiadosti týkajúce sa
reprodukcie/prekladu celého pôvodného
dokumentu alebo jeho časti by sa
mali adresovať na: Publications and
Visual Identity Division, Council of
Europe (F-67075 Strasbourg Cedex
alebo publishing@coe.int). Všeobecná
korešpondencia týkajúca sa originálu
dokumentu by mala byť adresovaná
Education Department, Council of Europe,
Agora Building, 1, Quai Jacoutot,
67075 Strasbourg Cedex, France,
e-mail education@coe.int. Podnety
týkajúce sa slovenského prekladu
je potrebné adresovať na Národný inštitút
vzdelávania a mládeže,
e-mail andrej.navojsky@nivam.sk.

Dizajn a rozloženie:
Publications and Visual Identity Division
(PVID), Council of Europe

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

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

Slovenské vydanie:
Sprievodca vzdelávaním
k digitálnemu občianstvu
Byť online, Digitálny wellbeing, Práva online
© Národný inštitút vzdelávania a mládeže,
jún 2025

<https://nivam.sk/>

Preklad:
Mgr. Kristína Meňovská
Jazyková korektúra:
Mgr. Nikola Mačičková
Grafická úprava slovenského vydania:
Miroslav Lukačovič
Vytlačil Národný inštitút vzdelávania
a mládeže

Na tvorbe a sprístupnení slovenského
prekladu sa podieľali Národný inštitút
vzdelávania a mládeže spolu s Odborom
digitálnej transformácie Ministerstva
školy, výskumu, vývoja a mládeže
Slovenskej republiky a Národný projekt
„Digitálna transformácia vzdelávania
a školy (DiTEdu),“ ktorý sa realizuje vďaka
podpore Európskeho sociálneho fondu
(ESF+) v rámci Programu Slovensko.

Obsah

PREDSLOV	3
POĎAKOVANIE	5
ÚVOD	7
Ako používať tohto sprievodcu	9
Koncepcný model digitálneho občianstva	9
Živé digitálne občianstvo	14
OBLASŤ 1 – BYŤ ONLINE	19
Dimenzia 1: Prístup a inklúzia	23
Informačný list č. 1: Prístup a inklúzia	27
Dimenzia 2: Vzdelávanie a kreativita	31
Informačný list č. 2: Vzdelávanie a kreativita	37
Dimenzia 3: Mediálna a informačná gramotnosť	41
Informačný list č. 3: Mediálna a informačná gramotnosť	45
OBLASŤ 2 – DIGITÁLNY WELLBEING	49
Dimenzia 4: Etika a empatia	53
Informačný list č. 4: Etika a empatia	59
Dimenzia 5: Zdravie a wellbeing	63
Informačný list č. 5: Zdravie a wellbeing	69
Dimenzia 6: Online prítomnosť a komunikácia	73
Informačný list č. 6: Online prítomnosť a komunikácia	79
OBLASŤ 3 – PRÁVA ONLINE	83
Dimenzia 7: Aktívna participácia	87
Informačný list č. 7: Aktívna participácia	91
Dimenzia 8: Práva a povinnosti	95
Informačný list č. 8: Práva a povinnosti	99
Dimenzia 9: Súkromie a bezpečnosť	103
Informačný list č. 9: Súkromie a bezpečnosť	109
Dimenzia 10: Informovanosť spotrebiteľa	113
Informačný list č. 10: Informovanosť spotrebiteľa	117
GLOSÁR	121
O AUTOROCH	136

Predslov

Deti dnes vyrastajú vo svete, ktorý sa neustále mení a ponúka im nekonečné možnosti. Technológie im prinášajú nové zážitky, menia spôsob ich každodenného fungovania a otvárajú im dvere do fascinujúceho online priestoru. Dospelí síce technológie používajú, no nie všetci ich vedia využívať tak prirodzene ako deti. Na rozdiel od mladšej generácie sa totiž nenarodili ako „digitálni domorodci“, a preto pre nich digitálny svet nemusí byť samozrejmosťou súčasťou života.

■ Dospelí si uvedomujú, akým nástrahám budú deti v živote čeliť. Aj preto je ich úlohou poskytnúť deťom podporu a rozvinúť ich zručnosti tak, aby boli pripravené na všetky tieto výzvy. Dnes k tomu pribúda aj úloha pripraviť deti na život v dvoch prepojených svetoch – fyzickom aj digitálnom.

■ Chrániť deti v online priestore je dôležité, no ešte dôležitejšie je ukázať im, ako v ňom môžu rásť a napredovať. Keďže žiadna z doterajších iniciatív v tomto smere nebola formálne ukotvená, je čas prijať systematický prístup, ktorý mladým ľuďom pomôže získať kompetencie na to, aby sa vedeli pohybovať v digitálnom priestore bezpečne a zodpovedne.

■ Kde by však mali deti získať tieto kompetencie? Podľa Rady Európy by školy mali začať vnímať digitálny svet ako prirodzené rozšírenie toho fyzického, teda ako dve navzájom prepojené reality. Digitálna revolúcia totiž zmenila pravidlá hry – deti dnes vstupujú do školy s bohatými online skúsenosťami. Škola má teda ideálnu príležitosť zmeniť tieto skúsenosti na kompetencie a pomôcť im tak bezpečne a zodpovedne rásť.

■ Práve táto úvaha sa stala impulzom pre vznik tohto projektu. Jeho cieľom je podporiť vzdelávanie v oblasti digitálneho občianstva. V tomto smere si Rada Európy stanovila tri hlavné oblasti, ktorým sa chce venovať – digitálna prítomnosť („byť online“), celková pohoda pri online aktivitách („digitálny wellbeing“) a uplatňovanie práv v digitálnom priestore („práva online“). Cieľom je podporiť rozvoj troch základných hodnôt Rady Európy, teda demokracie, ľudských práv a právneho štátu aj v digitálnom prostredí. To, čo platí pre správanie vo fyzickom svete, by malo platiť aj v tom digitálnom.

■ Online svet prináša pre demokratické občianstvo nové výzvy. Tento sprievodca vzdelávaním k digitálnemu občianstvu bol vytvorený s cieľom pomôcť pedagógom a ďalším dospelým porozumieť týmto výzvam a účinne na ne reagovať. Vychádza z Referenčného rámca kompetencií pre demokratickú kultúru Rady Európy¹

1. Rada Európy (2018), Referenčný rámec kompetencií pre demokratickú kultúru, vydavateľstvo Rady Európy, Štrasburg. Dostupné na www.coe.int/competences.

a z bohatých skúseností programu Vzdelávanie pre demokratické občianstvo. Spolu s Príručkou internetovej gramotnosti² vytvára základ pre ucelený prístup k výchove budúcich občanov.

■ Hoci v časoch rýchlych zmien je pre nás budúcnosť vo veľkej miere neznáma, výzvy spojené s modernými technológiami už poznáme. Našou úlohou je vybaviť nové generácie kompetenciami, ktoré im umožnia žiť spoločne v duchu rovnosti a rešpektu v kultúrne rôznorodej demokratickej spoločnosti.

Snežana Samardžić-Marković

Rada Európy

Generálna tajomníčka pre demokraciu

2. Richardson J., Milovidov E., Schmalzried M. (2017), Internet Literacy Handbook (*Príručka internetovej gramotnosti*), vydavateľstvo Rady Európy, Štrasburg. Dostupné na <https://go.coe.int/Ry69O>.

PodĎakovanie

Autori

Autormi *Spríevodcu vzdelávaním k digitálnemu občianstvu* sú Janice Richardson a Elizabeth Milovidov.

Prispievatelia

Autorky by chceli poďakovať svojim kolegom z expertnej skupiny Rady Európy pre vzdelávanie v oblasti digitálneho občianstva za ich cenné rady a konzultácie:

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

Oddelenie Rady Európy pre vzdelávanie

- ▶ Vedúci oddelenia: Sjur Bergan
- ▶ Vedúci odboru politiky vzdelávania: Villano Qiriazì
- ▶ Projektoví manažéri: Christopher Reynolds, Ahmet-Murat Kilic
- ▶ Asistenti: Claudine Martin-Ostwald, Corinne Colin

Úvod

Rada Európy sa za posledných 25 rokov aktívne venovala ochrane práv detí a rozvoju ich možností v oblasti vzdelávania a kultúry v digitálnom svete. Najnovšie smeruje svoje snahy aj k tomu, aby deti povzbudzovala k záujmu o aktívne digitálne občianstvo. Tento prístup nadväzuje na Referenčný rámec kompetencií pre demokratickú kultúru, ktorého cieľom je pripraviť ľudí na život v rovnocennej a kultúrne pestrej demokratickej spoločnosti.

■ V roku 2016 zriadil Riadiaci výbor pre politiku a prax vo vzdelávaní expertnú skupinu pre vzdelávanie v oblasti digitálneho občianstva. Úlohou tejto skupiny, ktorú tvorilo osem odborníkov zo šiestich krajín, bolo analyzovať existujúce poznatky o digitálnom občianstve³, konzultovať ich so zainteresovanými stranami⁴ a identifikovať osvedčené postupy i výzvy v oblasti formálneho a neformálneho vzdelávania.

■ Jednou z hlavných výziev, na ktorú správa expertnej skupiny upozorňuje, je nedostatočné povedomie pedagógov o tom, akú úlohu zohráva rozvoj kompetencií digitálneho občianstva v živote mladých ľudí vyrastajúcich v digitálnom svete. Zároveň správa upozorňuje aj na nedostatok vhodných vzdelávacích materiálov. Analýza existujúcich projektov a iniciatív naznačuje, že medzi pedagógmi a odborníkmi panuje značný zmätok medzi pojmom „bezpečnosť na internete“ a širším konceptom digitálneho občianstva. Ten v sebe zahŕňa nielen technické zručnosti, ale aj hodnoty, postoje, vedomosti a schopnosť kritického porozumenia. Tieto štyri oblasti, ako ich definuje Rada Európy v rámci kompetencií pre demokratickú kultúru, sú kľúčovým pilierom výchovy k digitálnemu občianstvu.

■ Hoci kompetenčný rámec pomohol zainteresovaným stranám objasniť, čo digitálne občianstvo znamená a aké ciele sleduje, v praxi mu chýbajú niektoré kľúčové prvky potrebné na jeho jednoduché začlenenie do výučby. A práve túto medzeru sa Sprievodca vzdelávaním k digitálnemu občianstvu snaží vyplniť. Jeho obsah vychádza z rámca, ktorý bol definovaný expertnou skupinou pre digitálne občianstvo v roku 2016, vrátane slovníka pojmov a politických odporúčaní, a zároveň

3. Frau-Meigs, D., O'Neill, B., Soriani, A., & Tome, V. (2017). Digital citizenship education: Overview and new perspectives (*Výchova k digitálnemu občianstvu: Prehľad a nové perspektívy*). Vydavateľstvo Rady Európy, Štrasburg. Dostupné na: <https://go.coe.int/Cwa9Y>.

4. Richardson, J., & Milovidov, E. (2017). Digital citizenship education: Multi-stakeholder consultation report (*Výchova k digitálnemu občianstvu: Správa z konzultácie so zainteresovanými stranami*). Vydavateľstvo Rady Európy, Štrasburg. Dostupné na: <https://go.coe.int/EIQA4>.

čerpá z praktických skúseností a osvedčených postupov, ktoré skupina počas svojej činnosti zhromaždila.

■ S cieľom podnietiť diskusiu o problémoch a výzvach, ktorým čelia digitálni občania v online svete, expertná skupina identifikovala desať kľúčových dimenzií. Každá dimenzia je podrobne vysvetlená, pričom dôraz sa kladie na jej význam pre vzdelávanie a občiansku angažovanosť. Dimenzie dopĺňa desať informačných listov, ktoré prinášajú konkrétne etické dilemy, podnety na diskusiu a tvorivé aktivity zamerané na podporu aktívneho občianstva. Ich cieľom je podporiť pedagógov, posilniť postavenie mladých občanov a inšpirovať žiakov k objavovaniu komunít, ktoré existujú v digitálnom i fyzickom svete.

- ▶ Vo svete vzdelávania sa často cituje príslovie: „*Na výchovu dieťaťa je potrebná celá dedina*“. Avšak, rovnako dôležité je uvedomiť si, že to platí aj opačne – prosperita a blahobyt spoločnosti závisia od toho, do akej miery k jej rozvoju aktívne prispievajú samotní jednotlivci.

■ Cieľom *Sprievodcu vzdelávaním k digitálnemu občianstvu* je podporiť tento proces a pomôcť tak rozvoju digitálnych zručností.

AKO POUŽÍVAŤ TOHTO SPRIEVODCU?

— Tento sprievodca pozostáva z troch oblastí:

Oblasť 1: Byť online. Táto oblasť sa zameriava na naše zapojenie do online sveta a spôsob, akým v ňom fungujeme, pričom sa detailne venuje trom dimenziám: prístup a inklúzia, vzdelávanie a kreativita a mediálna a informačná gramotnosť.

Oblasť 2: Digitálny wellbeing. Táto oblasť sa zameriava na to, ako vnímame online prostredie, pričom sa sústreďuje na tri dimenzie: etiku a empatiu, zdravie a wellbeing, a online prítomnosť a komunikáciu.

Oblasť 3: Práva online. Táto oblasť sa zameriava na zodpovednosť v online prostredí a detailne rozoberá štyri digitálne dimenzie: aktívnu participáciu, práva a povinnosti, súkromie a bezpečnosť a informovanosť spotrebiteľa.

— Každá oblasť je ďalej rozčlenená na dimenzie a informačné listy, ktoré spoločne poskytujú ucelený pohľad na danú problematiku. Dimenzie prinášajú teoretické a historické kontexty, zatiaľ čo informačné listy obsahujú konkrétne scenáre a situácie, ktoré sa dajú využiť pri aktivitách v školách alebo rodinách.

— Dimenzie pomôžu čitateľom pochopiť, prečo je daná téma dôležitá. Praktické kroky v informačných listoch zas detailne ukážu, ako aplikovať získané poznatky. Dimenzie zároveň prinášajú širší pohľad na každú oblasť a ponúkajú definície, ktoré čitateľom pomôžu zorientovať sa v digitálnom svete. Zvyčajne sa zameriavajú na jeden alebo viacero z nasledujúcich kľúčových bodov:

- ▶ vysvetlenie témy,
- ▶ princípy fungovania,
- ▶ osobnostný rozvoj,
- ▶ význam pre vzdelanie a občiansku angažovanosť.

— Informačné listy pomáhajú preniesť teóriu do praxe – ponúkajú nápady na aktivity v triede, na doma a aj pre ďalšie prostredia, kde sa deti môžu aktívne rozvíjať a rásť. Zároveň prinášajú aj hodnotné poznatky a venujú sa týmto oblastiam:

- ▶ etické otázky a potenciálne riziká,
- ▶ nápady na aktivity v triede,
- ▶ osvedčené postupy a praktické príklady digitálneho občianstva,
- ▶ doplňujúce informácie a relevantné zdroje.

— Na konci sprievodcu sa nachádza slovník pojmov s odkazmi na príslušné dimenzie a informačné listy.

KONCEPČNÝ MODEL DIGITÁLNEHO OBČIANSTVA

Definícia digitálneho občianstva

— Digitálny občan nie je len používateľ technológií, ale aj aktívny účastník spoločenského života, ktorý vie využívať svoje kompetencie na pozitívnu zmenu, či už na internete alebo mimo neho, v susedstve aj vo svete. Keďže digitálne technológie sú dynamické a neustále sa vyvíjajú, budovanie týchto kompetencií predstavuje

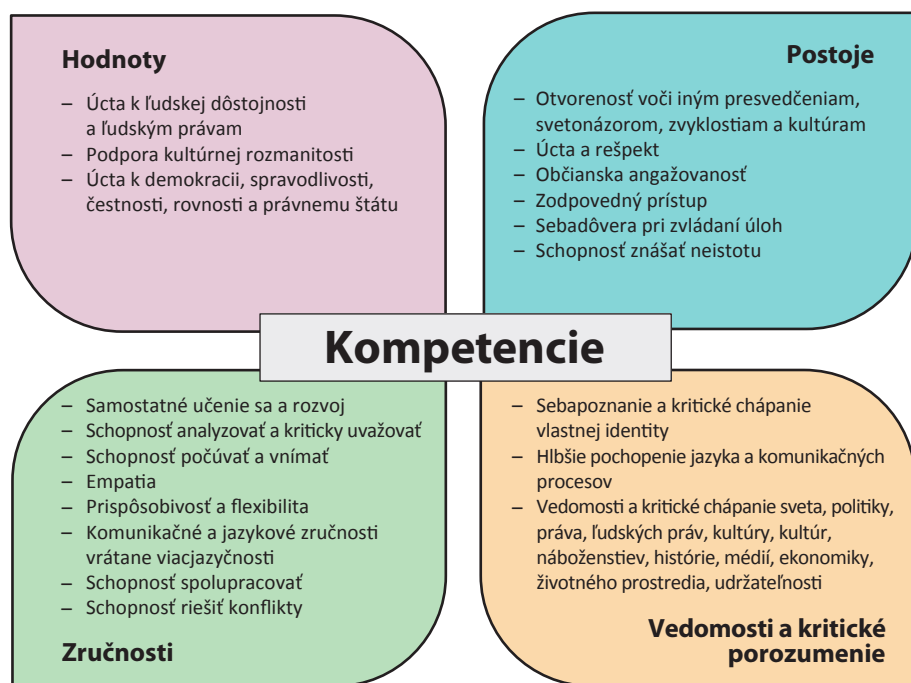
celoživotný proces, ktorý by mal začať už v ranom detstve, a to či už doma, v škole alebo pri rôznych vzdelávacích aktivitách.

Digitálne občianstvo znamená aktívne sa zapojiť do rôznych činností – od tvorby a zdieľania obsahu cez hranie hier a socializáciu až po komunikáciu, učenie a prácu. Digitálne zručný občan dokáže efektívne reagovať na výzvy súvisiace so vzdelávaním, pracovným trhom, inklúziou a participáciou v spoločnosti či voľnočasovými aktivitami⁵, pričom si uvedomuje význam ľudských práv a medzikultúrneho porozumenia.

Kompetencie pre demokratickú kultúru

Kompetencie pre demokratickú kultúru (KDK)⁶ navrhnuté radou Európy (znázornené na obrázku 1), poskytujú prehľad kompetencií, ktoré si občania musia osvojiť, aby sa mohli aktívne zapájať do života v demokratickej spoločnosti. Tieto kompetencie však neprichádzajú samy od seba. Potrebujeme ich vedome rozvíjať, a to cez učenie, skúsenosti a praktické aktivity. Vzdelávanie v tomto procese zohráva kľúčovú úlohu. Model KDK, často nazývaný aj „motýľ“, zahŕňa dvadsať kompetencií rozdelených do štyroch oblastí: hodnoty, postoje, zručnosti a vedomosti spojené s kritickým porozumením.

Obrázok 1: 20 kompetencií pre demokratickú kultúru



5. Ferrari, A., Punie, Y., & Brečko, B. N. (Eds.). (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe (*DIGCOMP: Rámec pre rozvoj a pochopenie digitálnej kompetencie v Európe*). Úrad pre publikácie Európskej únie. Dostupné na <https://bit.ly/3Dh3GVN>.
6. Barrett M. et al. (2016), Competences for democratic culture: Living together as equals in culturally diverse democratic societies (*Kompetencie pre demokratickú kultúru: Žiť spolu ako rovný s rovným v kultúrne rozmanitých demokratických spoločnostiach*), Úrad pre publikácie Európskej únie, Štrasburg. Dostupné na <https://rm.coe.int/16806ccc07>.

Od 20 kompetencií KDK k 10 digitálnym dimenziám

Digitálny svet mladých ľudí si vyžaduje rámec, ktorý je zrozumiteľný, praktický a zohľadňuje ich každodennú realitu. Na základe výskumov renomovaných odborníkov a organizácií vznikol súbor desiatich digitálnych dimenzií, ktoré predstavujú základ digitálneho občianstva⁷. Tieto dimenzie stoja na troch pilieroch, ktoré kopírujú štruktúru tohto sprievodcu: *byť online*, *digitálny wellbeing* a *práva online*. Detailnejší popis dimenzií nájdete nižšie.

Byť online

- ▶ **Dimenzia „prístup a inklúzia“** sa zameriava na dostupnosť digitálneho prostredia pre všetkých. Zahŕňa rôzne kompetencie, ktoré občanom pomáhajú prekonávať digitálne vylúčenie a zároveň podporujú rozvoj zručností potrebných pre aktívnu participáciu v digitálnom svete. Cieľom je budovať prostredie, ktoré je inkluzívne a otvorené voči rozmanitosti, či už ide o menšiny alebo rôzne názory.
- ▶ **Dimenzia „vzdelávanie a kreativita“** sa zameriava na neustále zdokonaľovanie digitálnych zručností a prejavovanie kreativity rôznymi spôsobmi a v rozličných kontextoch. Táto dimenzia zahŕňa osobný aj profesionálny rozvoj, pričom občanom umožňuje reagovať na výzvy digitálnej doby efektívne a inovatívne.
- ▶ **Dimenzia „mediálna a informačná gramotnosť“** sa zaoberá schopnosťou kriticky porozumieť, interpretovať a vyjadrovať svojmu kreativitou prostredníctvom digitálnych médií. Kreativitu je dôležité rozvíjať cez vzdelávanie a neustálu interakciu s okolím. Nejde len o technické zručnosti alebo informovanosť – kľúčové je rozvíjať kritické myslenie a schopnosť aktívne sa zapájať do spoločenského diania.

Digitálny wellbeing

- ▶ **Dimenzia „etika a empatia“** súvisí s etickým správaním v online prostredí a schopnosťou interagovať s ostatnými na základe schopnosti vcítiť sa do prežívania druhých a pochopiť ich uhol pohľadu. Empatia je základným predpokladom pre pozitívne online interakcie a zmysluplné využívanie možností, ktoré digitálny svet ponúka.
- ▶ **Dimenzia „zdravie a wellbeing“** sa zameriava na rovnováhu medzi digitálnym a fyzickým svetom. Okrem zvládania technológií ide aj o prístup k vlastnému zdraviu, prevenciu digitálnych závislostí, znalosť ergonomických aspektov a správneho držania tela či nastavenie hraníc v používaní mobilných technológií.
- ▶ **Dimenzia „online prítomnosť a komunikácia“** sa zameriava na rozvoj schopností, ktoré pomáhajú jednotlivcom efektívne komunikovať a interagovať v digitálnom prostredí. Tieto kompetencie zahŕňajú nielen schopnosť udržiavať pozitívnu online prítomnosť, ale aj schopnosť spravovať osobné údaje a digitálnu

7. Zoznam prvotne skúmaných zdrojov: Mike Ribble (www.digitalcitizenship.net), Edutopia (www.edutopia.org/article/digital-citizenship-resources), Common Sense Media (<https://www.common-sense.org/education/digital-citizenship/curriculum>), dokumenty vydané vládou Nového Južného Walesu (Austrália) (www.digitalcitizenship.nsw.edu.au), Global Citizen (<https://globaldigitalcitizen.org>), Media Smarts (<http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy>) a odkazy sprístupnené francúzskym regulačným úradom pre údaje CNIL (<https://www.cnil.fr/en/home>).

stopu. Súčasťou tejto oblasti je aj schopnosť riadiť svoju online prítomnosť na sociálnych sieťach a iných virtuálnych platformách.

Práva online

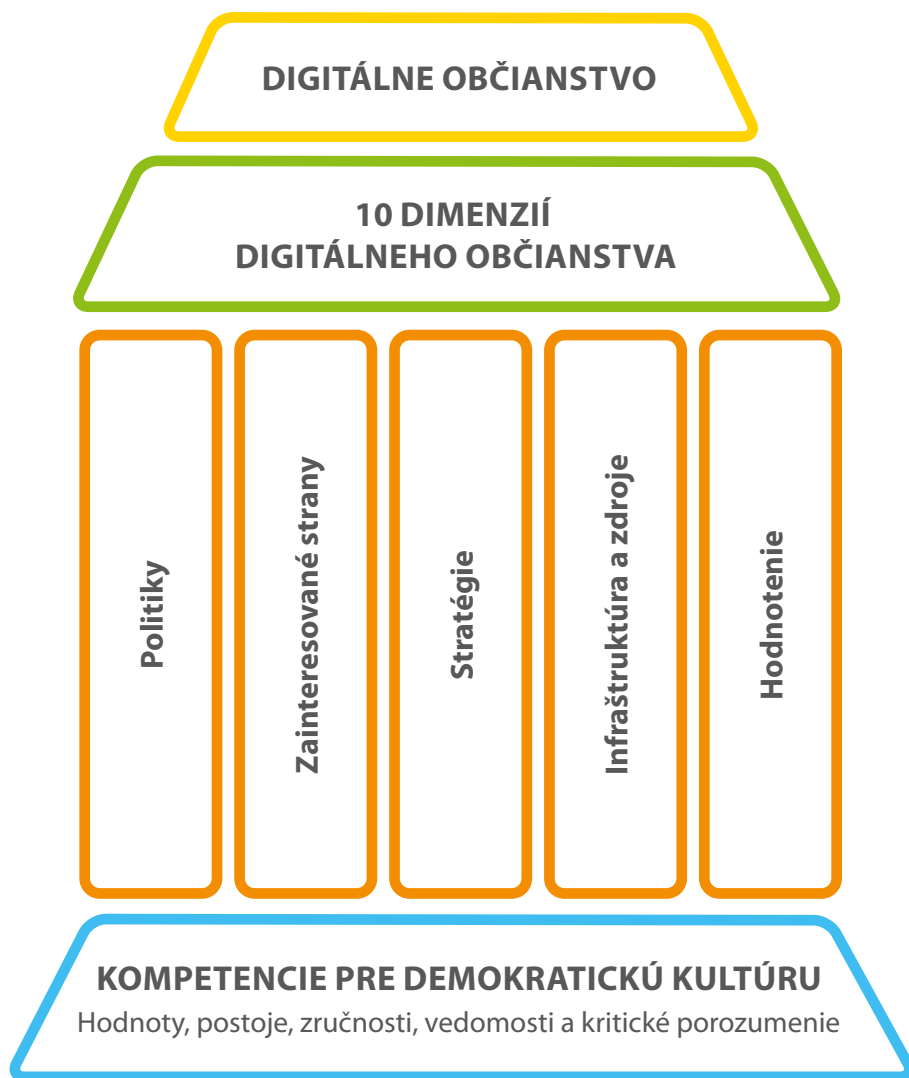
- ▶ **Dimenzia „aktívna účasť“** sa týka kompetencií, ktoré občania potrebujú na to, aby si uvedomili dôležité aspekty interakcie v digitálnom prostredí, mohli prijímať zodpovedné rozhodnutia, aktívne prispievať k demokratickým procesom a zúčastňovať sa na živote komúní, či už vo fyzickom alebo virtuálnom svete.
- ▶ **Dimenzia „práva a povinnosti“** ukazuje, ako občania môžu využívať svoje základné práva aj v online svete – napríklad právo na súkromie, bezpečnosť, slobodu prejavu či prístup k informáciám. S týmito právami sú však spojené aj povinnosti, ako je etické správanie, empatia a zodpovednosť, ktoré pomáhajú vytvárať bezpečný digitálny priestor pre každého.
- ▶ **Dimenzia „súkromie a bezpečnosť“** spája dva rôzne pojmy: súkromie sa týka ochrany vlastných osobných údajov a údajov iných osôb v online prostredí, zatiaľ čo bezpečnosť sa zameriava na uvedomenie si vlastného správania a aktivít na internete. Medzi tieto kompetencie patrí správa údajov a aspekty online bezpečnosti (ako je využívanie navigačných filtrov, hesiel, antivírusového softvéru a firewallov), ktoré umožňujú používateľom účinne čeliť nebezpečným alebo neprijemným situáciám a vyhnúť sa im.
- ▶ **Dimenzia „informovanosť spotrebiteľa“** poukazuje na to, že v dnešnom digitálnom svete, vrátane sociálnych médií a rôznych online platforiem, je digitálny občan často zároveň aj spotrebiteľom. Schopnosť rozumieť komerčným aspektom online priestoru patrí medzi kľúčové zručnosti, ktoré jednotlivci potrebujú na to, aby si ako digitálni občania udržali svoju nezávislosť.

Rozvoj kompetencií digitálneho občianstva v 10 digitálnych dimenziách

■ Pri tvorbe účinných stratégií digitálneho občianstva zohráva kľúčovú úlohu päť aspektov. Tieto aspekty sú na obrázku 2 nižšie znázornené ako piliere. Kompetencie pre demokratickú kultúru predstavujú základnú kostru digitálneho občianstva, ktorú podopiera päť pilierov. Politiky a hodnotenie predstavujú dva nosné piliere modelu. Pokrok v oblastiach vzdelávania je do značnej miery ovplyvnený politikami a osvedčenými postupmi, ktoré je možné účinne analyzovať a replikovať len prostredníctvom efektívnej metodiky monitorovania a hodnotenia.

■ Úspech v týchto oblastiach závisí od všetkých, ktorí sa na procese podieľajú, teda od učiteľov, žiakov, tvorcov obsahu a politik, ako aj od dostupných zdrojov a infraštruktúry. Základom modelu sú stratégie, ktoré usmerňujú implementačné postupy tak, aby umožnili žiakom všetkých vekových skupín plne rozvinúť svoj potenciál a stať sa aktívnymi občanmi v súčasnej aj budúcej demokratickej spoločnosti.

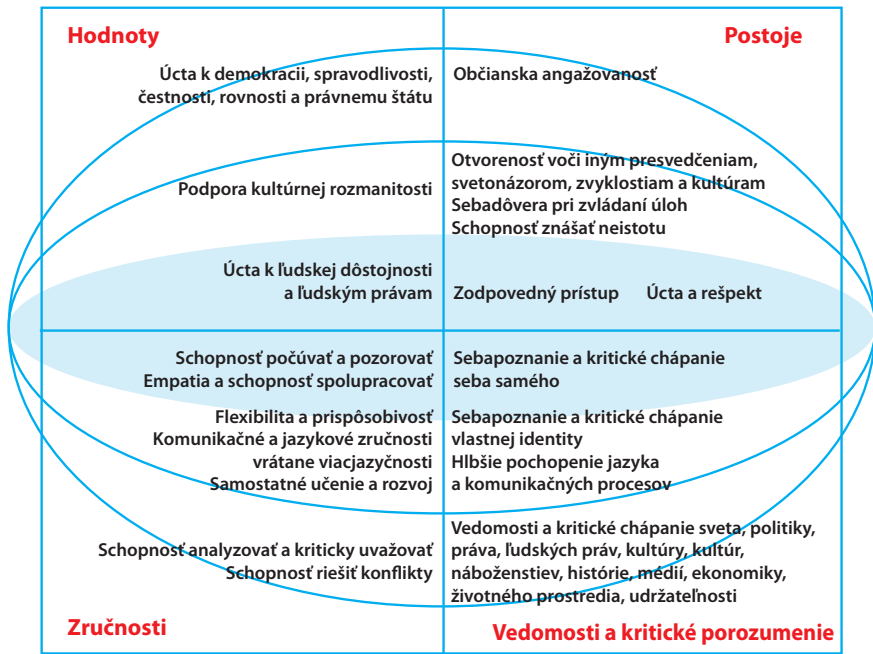
Obrázok 2: Model Rady Európy pre rozvoj digitálnych kompetencií



Celoživotná cesta k digitálnemu občianstvu

— Kľúčové kompetencie, ako sú schopnosti počúvať, vnímať a vážiť si ľudskú dôstojnosť a práva, nám pomáhajú lepšie porozumieť kultúrnej rozmanitosti a kriticky premýšľať nad tým, ako komunikujeme. Tento proces je znázornený ako medzivrstva na obrázku 3 na ďalšej strane. Cieľom vzdelávania v oblasti digitálneho občianstva je dať jednotlivcom príležitosť osvojiť si široké spektrum občianskych kompetencií.

Obrázok 3: Špirálový postup budovania kompetencií od najútlejšieho detstva



ŽIVÉ DIGITÁLNE OBČIANSTVO

Digitálny občan je ten, kto sa dokáže aktívne, zodpovedne a dlhodobo zapájať do života komunity. Miera tohto zapojenia závisí od mnohých faktorov, napríklad od dostupnosti informácií, podpory okolia, dobre nastavenej organizácie a pravidiel. Na formovaní tohto procesu sa podieľa každý, či už sú to rodiny, školy, komunity, politici alebo technologické spoločnosti, ktoré vytvárajú nástroje a platformy, pomocou ktorých komunikujeme a spolupracujeme.

Tabuľka 1: Zainteresované strany a dôsledky pre politiku a prax

Zainteresované strany	Dôsledky pre politiku a prax
Žiaci	▶ Vzdelávajú sa a rozumejú tomu, ako sa na internete chrániť. ▶ Majú reálny záujem o účasť na aktivitách. ▶ Rozvíjajú si kompetencie, ktoré podporujú ich sebavedomie.
Rodičia	▶ Zapájajú sa do diskusií o internete a digitálnom občianstve. ▶ Pomáhajú deťom uvedomiť si sociálne a medziludské dopady využívania online technológií. ▶ Kľúčová je pravidelná komunikácia medzi rodičmi, školami a deťmi, pretože napomáha rozvíjať kompetencie digitálneho občianstva.

Učitelia	▶ Rozširujú si vedomosti a vyučovacie metódy o interaktívne nástroje, s ktorými pracujú ich žiaci. ▶ Sú pripravení na efektívnu implementáciu a hodnotenie KDK. ▶ Sú schopní prehodnotiť svoju úlohu v digitálnej dobe.
Vedenie školy	▶ Zohľadňuje osvedčené postupy týkajúce sa používania internetu. ▶ Do rozhodovania o bezpečnom, legálnom a etickom využívaní digitálnych technológií v triede zapája nielen rodičov, učiteľov a žiakov, ale aj správcov a členov rady školy.
Vysoké školy a univerzity	▶ Zabezpečujú zdroje a realizujú výskum v oblasti pedagogiky a didaktiky digitálneho občianstva. ▶ Vyvíjajú zdroje (na miestnej úrovni) s cieľom zabezpečiť maximálnu angažovanosť a zapojenie.
Subjekty súkromného sektora	▶ Objavujú nové príležitosti prostredníctvom spolupráce s rôznymi zainteresovanými stranami a rôznymi médiami, pričom dôraz sa kladie na posilnenie postavenia používateľov a ochranu maloletých. ▶ Podporujú spoločný prístup viacerých zainteresovaných strán s cieľom vytvoriť vhodné podmienky pre efektívne digitálne občianstvo. ▶ Prehodnocujú svoje podmienky poskytovania služieb s dôrazom na potreby detí a zároveň presunuli zdroje bližšie k rodičom a školám.
Subjekty občianskeho sektora	▶ Rozvíjajú kompetencie potrebné na to, aby mohli ovplyvňovať smerovanie inovácií a stratégií vo vzdelávaní zameranom na digitálnu participáciu a občianstvo.
Miestne komunity podporujúce vzdelávanie	▶ Rozvíjajú systémy formálneho a neformálneho vzdelávania s cieľom podporiť digitálnu gramotnosť detí. ▶ Venujú pozornosť tzv. „občianskym technológiám“, ktoré sa zameriavajú na riešenie rôznych aspektov digitálneho občianstva.
Regulačné orgány	▶ Zabezpečujú dodržiavanie práv detí. ▶ Aktívne podporujú vzdelávacie orgány v ich úsilí vzdelávať občanov v digitálnej oblasti.
Národné/ medzinárodné orgány	▶ Presadzujú základné práva a demokratické hodnoty prostredníctvom štruktúr riadenia, do ktorých sú zapojené viaceré zainteresované strany.

■ Iniciatívy zamerané na rozvoj digitálneho občianstva sú založené na deviatich hlavných zásadách definovaných nižšie. Tieto zásady môžu slúžiť ako referenčné body alebo kritériá na hodnotenie pokroku a dajú sa rozdeliť do troch kategórií: kontextové, informačné a organizačné.

Kontextové zásady sa považujú za „predpoklad“ digitálneho občianstva

1. Prístup k digitálnym technológiám zohráva dôležitú úlohu. V dnešnom svete sú technológie neoddeliteľnou súčasťou každodenného života. Bez prístupu k nim je ťažké plniť aj tie najbežnejšie občianske povinnosti. Aj keď sa väčšina rodín snaží mať digitálne zariadenia k dispozícii doma, prioritou by malo byť ich vyvážené a veku primerané používanie. Rovnosť prístupu detí k technológiám závisí najmä od dostupnosti týchto technológií na školách.

2. Druhým predpokladom sú základné funkčné a digitálne zručnosti, bez ktorých občania nemôžu pristupovať k informáciám, čítať, písať, odosielať a prijímať informácie, zúčastňovať sa na prieskumoch verejnej mienky alebo sa digitálne zapájať do života svojej komunity. Škola sa vo všeobecnosti považuje za kľúčového hráča v tejto oblasti. Tvorcovia politik však zohrávajú dôležitú úlohu pri zabezpečovaní potrebných nástrojov a odborného vzdelávania učiteľov. Kurikulum by malo byť navrhnuté tak, aby podporovalo využívanie digitálnych technológií a zároveň zabezpečilo dostatok kvalitných zdrojov pre potreby takejto formy výučby.

3. Ďalším predpokladom je bezpečná technická infraštruktúra, ktorá umožní občanom všetkých vekových kategórií zapojiť sa do online aktivít bez obáv. Táto tretia podmienka dopĺňa prvú úroveň základných usmerňujúcich zásad digitálneho občianstva. Hoci bola zodpovednosť za ochranu údajov tradične na vlastníkoch zariadení, používateľoch a koordinátoroch IKT (prostredníctvom ochranného softvéru a bezpečnostných postupov), konečnú zodpovednosť za vytváranie bezpečnejšieho digitálneho prostredia a zjednodušenie bezpečnostných opatrení nesú poskytovatelia platforiem a mobilní operátori.

Informačné zásady – tri ďalšie zásady

4. Ak chceme vychovávať digitálne uvedomelých a aktívnych občanov, musíme sa zamerať na to, aby poznali svoje práva aj povinnosti v online svete. Tieto poznatky získavajú každý deň – vedome aj mimovoľne, doma, v škole, na internete či pri bežných rozhovoroch. Aj keď je hodnotiť tieto znalosti náročné, najmä kvôli rôznorodosti prostredí, v ktorých sa pohybujeme, ich význam je nepochybný.

5. Spoľahlivé zdroje informácií sú pre pozitívnu a aktívnu účasť na živote spoločnosti kľúčové. Bez nich môže digitálne občianstvo sklzuť do extrémizmu, odradiť určité skupiny ľudí od participácie, alebo im dokonca zabrániť v uplatňovaní ich digitálnych práv. Kým školy a rodiny zohrávajú dôležitú úlohu v rozvoji kritického myslenia, digitálne platformy a poskytovatelia mobilných služieb nesú zodpovednosť za zabezpečenie spoľahlivosti zdrojov informácií.

6. Schopnosť zapojiť sa (teda participácia) závisí od širokej škály kognitívnych a praktických zručností, ktorých rozvoj sa začína už v útlom veku v domácom prostredí a pokračuje v škole. Tieto zručnosti zahŕňajú nielen schopnosť jasne komunikovať a vyjadrovať sa (písomne i ústne), ale aj rozvíjať empatiu, kultúrnu citlivosť a kritické myslenie, vďaka ktorým dokážeme premýšľať v širších súvislostiach a zodpovedne reagovať na rôzne situácie.

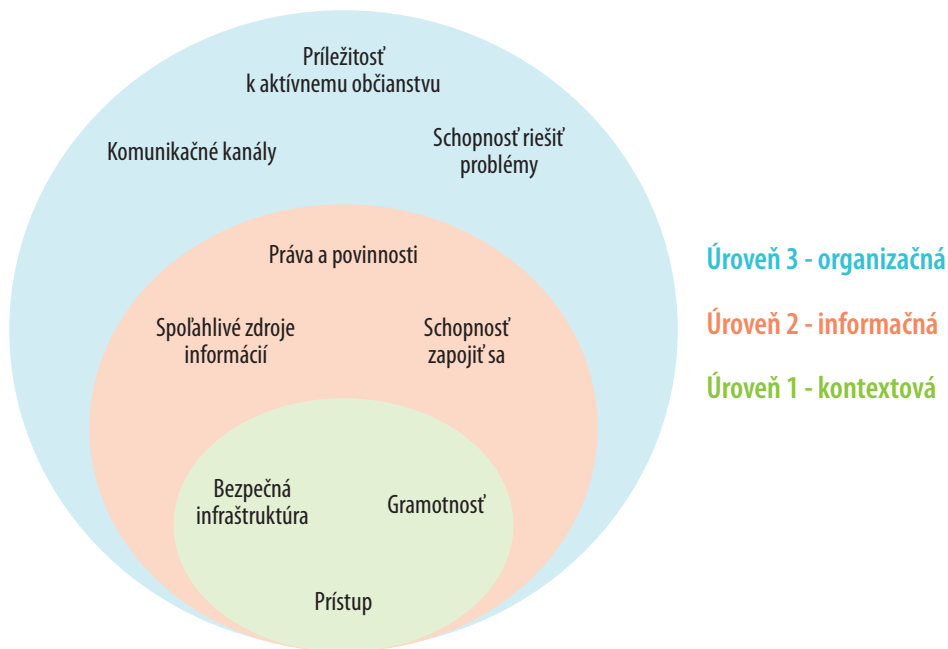
Organizačné zásady týkajúce sa „živého digitálneho občianstva“ na osobnej a spoločenskej úrovni

7. Flexibilné myslenie a schopnosť riešiť problémy sú pokročilé kognitívne zručnosti, ktoré si vyžadujú širšiu kombináciu všetkých štyroch oblastí uvedených v modeli KDK. Schopnosť riešiť problémy si vyžaduje pochopenie danej problematiky, analýzu, syntézu, indukciu a dedukciu. Rozvoj týchto zručností sa začína už v ranom detstve, kedy sú kognitívne schopnosti detí stimulované aktivitami zameranými na objavovanie. Okrem vzdelávania doma a v škole zohrávajú čoraz väčšiu úlohu aj digitálne nástroje a mobilné aplikácie, ktoré ovplyvňujú to, ako sa deti učia a rastú.

8. Druhá organizačná zásada, komunikácia, sa zaoberá zručnosťami a nástrojmi používanými na interakciu a šírenie a prijímanie informácií. Školy a rodiny hrajú rozhodujúcu úlohu pri rozvíjaní komunikačných zručností detí už od ich útleho veku, najmä v osobnom kontakte. Pomáhajú im pochopiť a uplatňovať práva a povinnosti, cítiť empatiu a uvedomiť si potrebu súkromia a bezpečnosti ešte predtým, než začnú používať digitálne nástroje. Tento prístup významne ovplyvňuje tvorbu učebných osnov a kladie zvýšené nároky na spoluprácu komerčných aktérov so vzdelávacím sektorom, ako aj na zodpovedný výber nástrojov určených pre mladých používateľov.

9. Príležitosť k aktívnemu občianstvu predstavuje základnú zásadu, bez ktorej digitálni občania nemôžu rozvíjať svoje občianske zručnosti ani naplno uplatňovať svoje práva a povinnosti. Vyžaduje si to však otvorené, bezpečné a férové prostredie, kde sú algoritmy zrozumiteľné a prispôsobiteľné a kde sa každý môže slobodne a bez strachu vyjadriť.

Obrázok 4: Deväť hlavných zásad digitálneho občianstva



OBLASŤ 1 BYŤ ONLINE



Byť online

Byť online je dnes vstupenkou do digitálneho sveta. Digitálne občianstvo si však vyžaduje viac než len pripojenie, a to prístup k digitálnym technológiám, základné funkčné zručnosti, digitálnu gramotnosť a bezpečnú technickú infraštruktúru.

■ Dostupné údaje za rok 2017⁸ uvádzajú, že internet používa viac ako 79,6 % občanov Európy. To znamená, že viac ako jeden z piatich Európanov nie je online. Na globálnej úrovni sa toto číslo zvyšuje na viac ako polovicu – na konci prvého štvrťroka 2017 totiž internet používalo iba 48 % svetovej populácie. Takmer 20 členských krajín Rady Európy sa nachádza pod európskou referenčnou hodnotou. Podľa OECD (2016)⁹ v roku 2014 zabezpečovalo prostredníctvom svojich vzdelávacích systémov spravodlivý prístup na internet len deväť členských krajín Rady Európy.

■ Hoci o možnostiach prístupu k internetu v školách nie sú k dispozícii žiadne novšie údaje, tie neoficiálne naznačujú, že možnosti prístupu k internetu ostávajú obmedzené. Na tomto mieste je dôležité poznamenať, že internet predstavuje pre niektoré skupiny obyvateľstva hlavný zdroj rovnakých príležitostí. V správe Eurostatu z marca 2015 sa uvádza nasledovné: „Prevažná väčšina mladých ľudí používala internet doma, pričom približne polovica využívala internet v domoch iných osôb a približne 40 % v škole.”¹⁰

■ Každé dieťa by malo mať možnosť naučiť sa základy digitálnej gramotnosti. Skutočnosť je však taká, že pre mnohé deti v Európe zostáva nedostupné aj základné vzdelanie, a to predovšetkým kvôli chudobe, pohlaviu, etnickému pôvodu alebo miestu, kde žijú. Podľa odhadov OECD (2016) takmer 168 000 pätnásťročných detí vo Francúzsku stále nedisponuje základnými vedomosťami a zručnosťami potrebnými na to, aby mohli úspešne fungovať v modernej spoločnosti. Referenčnú úroveň gramotnosti na stupnici OECD dosahujú dospelí len v siedmich európskych krajinách.¹¹

■ Zabezpečiť rovnosť v rozvoji digitálnych zručností neznamená len riešiť ekonomické aspekty. Mnohé deti čelia aj skrytým, kultúrnym a spoločenským prekážkam, ktoré im bránia zapojiť sa, a tie často nemajú nič spoločné s príjmom ich rodičov. Digitálna nerovnosť dnes nepredstavuje len obmedzený prístup k technológiám, ale aj ich nadmerné využívanie u detí, ktoré síce majú k technológiám ľahký prístup, no chýba im vedenie dospelých. Často sa tak stretávame so situáciou, keď deti trávajú príliš veľa času online na úkor veku primeraných sociálnych a fyzických aktivít. To môže viesť k preskočeniu vývojových fáz v ranom detstve, čo môže mať dlhodobý vplyv na ich vzdelávací potenciál.

■ Rovnováha medzi aktivitami vo virtuálnom a fyzickom svete je kľúčová nielen pre deti, ale aj dospelých, pretože podporuje rozvoj empatie a schopnosti pozorovať, počúvať a spolupracovať, teda základných kompetencií digitálneho občianstva. Sebapoznanie a kritické vnímanie seba samého sú odrazovým mostíkom k aktívnemu občianstvu a v súčasnosti zahŕňajú aj schopnosť rozhodovať sa, kedy a ako používať technológie, a pochopiť ich dopad na naše správanie v digitálnom svete.

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

9. OECD (2016), Education at a Glance 2016: OECD Indicators (Vzdelávanie v skratke 2016: Indikátory OECD), vydavateľstvo OECD, Paríž. Dostupné na: <https://doi.org/10.1787/eag-2016-en>.

10. Eurostat, Being young in Europe today – digital world (Byť dnes mladým človekom v Európe – digitálny svet). Dostupné na: <http://bit.ly/2Pw2eGr>.

11. OECD (2016), op. cit.



ČO HOVORIA DETI

” Deti a mladí ľudia by mali vedieť, že je v poriadku požiadať o pomoc. Učí ich to dôležitým zručnostiam, ktoré budú potrebovať v každodennom živote.

Olivia, 15, Dánsko



ČO HOVORIA UČITELIA

” Učitelia by mali byť aktívne prítomní v živote detí už od ich najútľejšieho veku, pretože pevné základy im pomôžu orientovať sa v digitálnom aj fyzickom svete v neskoršom veku.

Špecialistka na vývoj detí
v ranom veku, Riga



ČO HOVORIA RODIČIA

” Občianstvo v bežnom živote a digitálne občianstvo sa v mnohých ohľadoch prelínajú. Niektorí ľudia, ktorí sa zapájajú do online protestov, majú falošný pocit aktivity, pričom však nechodia voliť.

Európske združenie rodičov

” Pre rodičov je nevyhnutné mať k dispozícii rozsiahle výskumy, ktoré im pomôžu rozhodnúť sa, či a ako budú ich deti používať digitálne médiá. Je kľúčové venovať tejto téme okamžitú pozornosť, aby sme sa o desať či dvadsať rokov nečudovali dôsledkom.

Rodič, Francúzsko

INFORMAČNÝ LIST 1: PRÍSTUP A INKLÚZIA



- ▶ Akým spôsobom ovplyvňuje technológia prístup a inklúziu v spoločnosti?
- ▶ Ako môžete prispieť k zlepšeniu situácie v oblastiach, kde inklúzia nie je dostatočná?
- ▶ Sú školy, učitelia a vyučovacie materiály pripravené na výzvy digitálnej éry?

INFORMAČNÝ LIST 2: VZDELÁVANIE A KREATIVITA



- ▶ Akým spôsobom môžeme efektívne podporiť kreativitu, ak učebné osnovy ponechávajú pre samostatné objavovanie a učenie sa len obmedzený priestor?
- ▶ Ako intenzívne používanie technológií v ranom veku ovplyvňuje vývoj mozgu a kreativitu?

INFORMAČNÝ LIST 3: MEDIÁLNA A INFORMAČNÁ GRAMOTNOSŤ



- ▶ Ako sa môžu deti naučiť samostatne spracúvať a analyzovať informácie a správne sa rozhodovať pri práci s dostupnými médiami?
- ▶ Aký význam má mediálna a informačná gramotnosť pre rozvoj kľúčových zručností občanov v demokratickej spoločnosti?

DIMENZIA 1

PRÍSTUP A INKLÚZIA

„Pomôž mi, aby som
to dokázal sám.“

Maria Montessori



AKÝ VÝZNAM MÁ PRÍSTUP A INKLÚZIA PRE DIGITÁLNEHO OBČANA?

■ Aby sa človek stal digitálnym občanom, potrebuje mať prístup k digitálnym technológiám. Avšak, to samo o sebe nestačí. Online svet predstavuje rozsiahly a neobmedzený priestor plný príležitostí, no zároveň je v mnohých aspektoch náročnejší ako fyzický svet, predovšetkým kvôli svojej schopnosti rýchlo šíriť informácie a falošnej anonymite, ktorú poskytuje. Preto je prístup k online svetu závislý nielen na technických zručnostiach, ktoré nám umožňujú efektívne sa pohybovať v tomto komplexnom prostredí, ale aj na zodpovednosti, úcte k ostatným a rešpekte voči ľudským právam.

■ Technológie, ako napríklad počítač, mobilné telefóny, tablety, herné konzoly, aplikácie, a v súčasnosti aj roboty, internet hračiek a internet vecí, otvárajú nové horizonty v oblasti vzdelávania, komunikácie a kreativity. Jednou z prvých zodpovedností digitálnych občanov je zabezpečiť, aby digitálne prostredie zostalo prístupné ako pre menšiny, tak aj osoby so zníženými schopnosťami a rôznymi názormi bez ohľadu na ich spoločenský status. Avšak, tento aspekt predstavuje len jednu dimenziu širšieho pojmu „inklúzia“.

PREKONÁVANIE SÚČASNÝCH LIMITOV

■ Odhaduje sa, že dnes, štvrtstoročie po vzniku internetu ako ho poznáme dnes, nemá k nemu prístup vyše štvrtina občanov Európy. Ak sa pozrieme na celosvetovú populáciu, ide takmer o každého druhého človeka. V mnohých krajinách sú to práve školy, ktoré otvárajú deťom dvere do digitálneho sveta. Napriek tomu OECD v roku 2014 poukázala na to, že len v jednej zo štyroch členských krajín je prístup k internetu zabezpečený priamo v školách.

■ Technológie (a v tomto ohľade aj občianska výchova) sa stále považujú len za doplnok k základným učebným predmetom. Niektoré krajiny experimentujú s konceptom „prines si vlastné zariadenie“ (BYOD), čo však vytvára problémy v oblasti rovnosti a bezpečnosti. Hoci je inklúzia dôležitá, je potrebné si uvedomiť, že škodlivý softvér a strata súkromia predstavujú výzvu sami o sebe (pozri informačný list č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“).

■ Hlavnými prekážkami prístupu a inklúzie v krajinách po celom svete sú obmedzené možnosti vzdelávania a nízke príjmy. Napriek tomu sa technológie stávajú cenovo dostupnejšími, pričom v roku 2016 bol zaznamenaný až 21 % nárast aktívnych používateľov internetu¹² v porovnaní s rokom 2015. Avšak, nárast používateľov mobilných zariadení bol prekvapivo nízky – len 5 %.

■ Pokrok v zabezpečení inklúzie najväčšej menšinovej skupiny na svete, teda ľudí so zdravotným postihnutím, je stále veľmi pomalý. Podľa OSN žije 80 % členov tejto skupiny v rozvojových krajinách. Pokrok v technológii nepochybne zjednodušil prístup ľuďom so zdravotným znevýhodnením do digitálneho sveta, no pravá inklúzia si vyžaduje viac než len odstránenie fyzických bariér. Plnú inklúziu internetu dosiahneme až vtedy, keď bude mať každý občan rovnaký prístup ku

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

všetkým aspektom digitálneho aj fyzického sveta. Inklúzia závisí od aktívneho zapojenia všetkých občanov a rešpektovania ich sociálnych a občianskych práv a práva na vzdelanie. Tento proces však neznamena len prekonávanie fyzických a kognitívnych obmedzení, ale aj uznanie a rešpektovanie ľudskej rozmanitosti, či už ide o schopnosti, jazyk, kultúru, pohlavie, vek a iné formy odlišností.

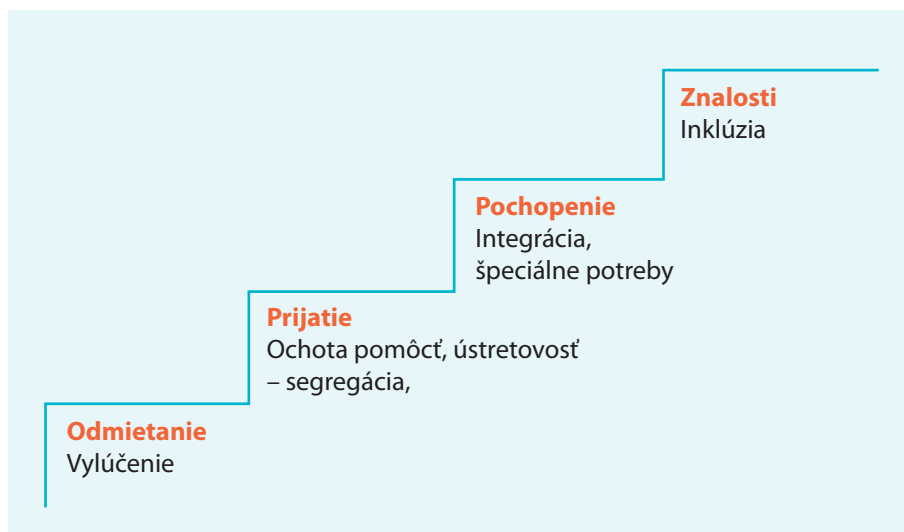


AKO TO FUNGUJE?

Prístup a inklúzia súvisia s aktívnou účasťou občanov v spoločnosti, či už na internete alebo mimo neho, a zároveň aj s činnosťami, ktoré im umožňujú plne využiť ich potenciál vo všetkých oblastiach života. Tieto aspekty sú neoddeliteľnou súčasťou sociálneho procesu, ktorý formuje spôsob, akým ľudia žijú a vyvíjajú sa. Aby sme prekonali prekážky a skutočne začlenili jednotlivcov do širších spoločenských štruktúr, musíme aktívne počúvať ich názory a snažiť sa pochopiť ich skúsenosti. Prístup a inklúzia sú procesy, ktoré by mali byť prirodzenou súčasťou nášho života, od detstva až po dospelosť.

Podpora inklúzie v spoločnosti si vyžaduje transformáciu sociálnych a vzdelávacích rámcov tak, aby umožnili občanom naplno rozvíjať svoje schopnosti. Program UNESCO Vzdelávanie pre všetkých ponúka zaujímavý pohľad na štyri kroky k spoločenskej zmene v tejto oblasti (pozri obrázok 5). Úlohou digitálneho občianstva je tento proces urýchliť. V ktorých oblastiach vnímate rezervy v inklúzii a aké kroky by ste mohli podniknúť, aby sa veci pohli vpred?

Obrázok 5: Štyri kroky, ktoré sú základom procesu inklúzie¹³



13. UNESCO (2005), Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All (*Usmernenia pre inklúziu – zabezpečenie prístupu k vzdelaniu pre všetkých*), UNESCO, Paríž. Dostupné na: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

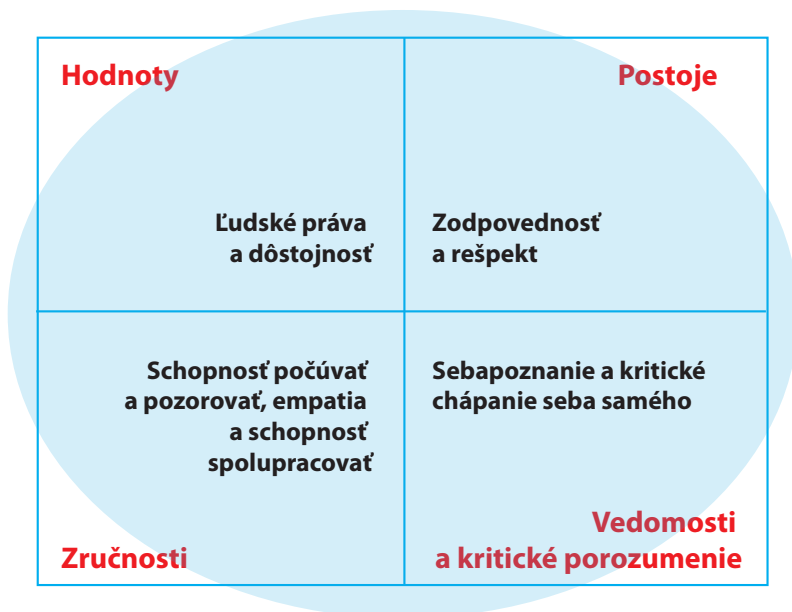


PRIDANÁ HODNOTA PRE VZDELÁVANIE A OBČIANSTVO

Internet poskytuje digitálnym občanom prístup k množstvu nápadov, zdrojov, služieb a príležitostí vzdelávať sa. Dôležitú úlohu zohráva aj vo vzdelávaní, pretože umožňuje ľuďom, ktorí nemajú prístup k tradičným knižniciam, vyhľadávať informácie online, a zároveň pomáha osobám so zdravotným znevýhodnením využívať digitálny svet naplno vďaka špeciálnym technológiám a softvéru na sprístupnenie obsahu.

Základom inklúzie sú hodnoty, postoje, zručnosti a schopnosť kriticky myslieť, teda prvky nevyhnutné pre rozvoj digitálneho občianstva. Keď o tejto téme diskutujeme v škole, doma alebo pri spoločenskej hre, vytvárame tým bezpečné prostredie, v ktorom môžu deti prirodzene skúmať, overovať a meniť svoje názory v súlade s tým, ako sa rozvíjajú ich vedomosti. Takáto príprava im pomôže presadzovať inklúziu aj v náročnejších situáciách, či už na ihrisku, v športových kluboch alebo v bežnom spoločenskom živote.

Obrázok 6: Zvyšovanie povedomia o inkluzívnych postupoch – základné kompetencie digitálneho občianstva



Téma inklúzie je v súčasnosti v Európe veľmi aktuálna, predovšetkým v súvislosti s diskusiami o maloletých utečencoch a čoraz väčším povedomím o tom, že deti a osoby so zdravotným znevýhodnením majú často obmedzený prístup k vzdelávaniu. Podčiarkuje potrebu začleniť do kurikula dôležité hodnoty, ako sú empatia, sociálno-emocionálny rozvoj, prevencia šikanovania, a ďalšie aspekty, ktoré môžu prispieť k udržateľnejšiemu vzdelávaciemu systému.

Informačný list č. 4 „Etika a empatia“ ponúka príklady aktivít, ktoré môžu pomôcť deťom postupne si rozvíjať kľúčové kompetencie digitálneho občianstva.

INFORMAČNÝ LIST Č. 1

PRÍSTUP A INKLÚZIA





ETICKÉ ASPEKTY A RIZIKÁ

Na dosiahnutie spravodlivého prístupu a inklúzie doma, v škole aj v celej spoločnosti musíme prekonať päť zásadných prekážok.¹⁴

1. Najväčšou prekážkou inklúzie sú **zaužívané postoje a hodnoty**. Obrázok 5 (dimenzia 1) predstavuje štyri kroky, ako ich prekonať.
2. **Nedostatok porozumenia**. Školy sa často javia ako mikrosvety uzavreté voči vonkajšiemu svetu. Aby mohli naplniť svoje poslanie vzdelávať mladých občanov a podporovať hlbšie pochopenie sveta, musia sa otvoriť a stať sa jeho živou súčasťou. Digitálne technológie môžu slúžiť ako cenný prostriedok, ktorý celý proces naštartuje.
3. **Nedostatok potrebných zručností**. Digitálna revolúcia priniesla mnohé riziká, ktoré môžu jednotlivcov vytlačiť na okraj spoločnosti, vrátane kyberšikany, závislosti a radikalizácie. Je dôležité, aby učitelia a rodičia mali k dispozícii inovatívne možnosti a zdroje, ktoré im pomôžu vysporiadať sa s týmito novými výzvami, a to nielen v školách, ale aj na pracovisku a v rámci celej spoločnosti.
4. **Obmedzené zdroje**. Nové výzvy si často žiadajú moderné, niekedy aj finančne náročné riešenia. Ako však ukazuje krok 4 na obrázku 5 (dimenzia 1), premyslený prístup a racionálne myslenie môžu priniesť nielen efektívne výsledky, ale aj úsporu nákladov. Napriek tomu sa žiadnej krajine nepodarilo zaviesť také systémové zmeny, ktoré by umožnili rozvíjať komplexné kompetencie digitálneho občianstva všetkým občanom bez rozdielu.
5. **Nevhodná organizácia**. Pokým spravodlivé a inkluzívne prístupy nebudú vnímané ako základné právo každého občana, a nie len ako ideál stanovený v zmluvách a dohodách, inžinieri, urbanisti a ďalší odborníci nebudú mať potrebné nástroje ani verejnú podporu na to, aby v spoločnosti presadili inkluzívne riešenia.



NÁPADY NA AKTIVITY V TRIEDE

Vytvorte inkluzívnu maticu: Spolu so svojou triedou si pozrite ciele trvalo udržateľného rozvoja (TUR) na stránke www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/.

1. Rozhodnite, ktoré z cieľov trvalo udržateľného rozvoja sa týkajú prístupu a inklúzie.
2. V rámci skupinovej práce budú mať žiaci za úlohu vytvoriť online nástroj (kontrolný zoznam, tabuľku), pomocou ktorého zozbierajú dáta z celej školy. Tie potom spoločne vyhodnotia a zistia, do akej miery sa darí naplňovať stanovené ciele.
3. Po ukončení aktivity žiaci predstavia svoje zistenia ostatným triedam. Mali by pritom zdôrazniť, ako ich práca môže prispieť k pozitívnym zmenám

14. UNESCO, Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All (Usmernenia pre inklúziu: Zabezpečenie prístupu k vzdelaniu pre všetkých) (2005), UNESCO, Paríž. Dostupné na: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

v školskom prostredí. Táto aktivita im pomôže uvedomiť si hodnotu spolupráce a význam občianskej angažovanosti.

■ **Analýza trendov na sociálnych sieťach.** Spoločne so žiakmi preskúmajte niektorú z populárnych sociálnych sietí a vyberte si jednu z tém, ktoré sú momentálne na tejto sieti populárne. Následne s nimi diskutujte o tom, kto má prístup k informáciám o tejto téme a kto nie. Spoločne analyzujte, či má táto téma pozitívny alebo negatívny dopad.

■ **Rozhovor s miestnymi poskytovateľmi služieb a tvorba videa o inklúzii.**

Aktivitu 1 môžete rozšíriť aj mimo školu a začleniť do nej členov miestnej komunity. Po diskusii v triede:

1. Spolu so žiakmi identifikujte, kto v ich okolí, či už jednotlivci, organizácie alebo verejné služby, má na starosti plnenie analyzovaných cieľov udržateľného rozvoja.
2. Žiaci pripravujú a odošlú list alebo e-mail osobe či osobám, ktoré identifikovali v kroku 1, a požiadajú ju/ich o rozhovor. Ten sa môže uskutočniť v škole, prostredníctvom online stretnutia alebo priamo v kancelárii týchto osôb.
3. Pomôžte žiakom zostaviť otázky na rozhovor tak, aby nadväzovali na ich kontrolný zoznam.
4. Nezabudnite, že ešte pred samotným nahrávaním rozhovoru (či už na mobil, tablet alebo iné zariadenie) je potrebné, aby každý respondent podpísal žiadosť o súhlas s nahrávaním.

■ Výsledný videozáznam môžete zverejniť na niektorej z vybraných online platforiem, a tým prispejete k šíreniu povedomia o možnostiach podpory inklúzie.

■ **Analýza spravodajských platforiem.** Požiadajte žiakov, aby porovnali hlavné titulky z rôznych novín. Ich úlohou je určiť, kto je cieľovým publikom a kto vydáva tieto noviny. Potom ich požiadajte, aby identifikovali, aké skupiny boli v nadpisoch opomenuté (ak vôbec). Majú tieto skupiny prístup k obsahu? Sú zahrnuté do diskusie? Ako by sa dal tento problém vyriešiť?

■ **Získavanie informácií offline a online.** Rozdeľte triedu na dve skupiny a nechajte ich spracovať rovnakú tému. Jedna skupina bude čerpať informácie len z kníh v školskej knižnici, zatiaľ čo druhá skupina sa zameria na internet a digitálne zdroje. Po spracovaní témy nechajte obe skupiny porovnať výsledky. Aké nevýhody pocítovali žiaci bez prístupu k internetu pri získavaní informácií? Aké zručnosti sú potrebné na efektívne vyhľadávanie informácií v knižniciach a online? Je medzi knihami a internetom rozdiel v kvalite získaných informácií?



OSVEDČENÉ POSTUPY A ŽIVÉ DIGITÁLNE OBČIANSTVO

■ **Hodnotenie iniciatív v oblasti inklúzie na miestnej úrovni.** Spolu so žiakmi:

1. Zostavte zoznam miestnych organizácií, ktoré sa usilujú o zabezpečenie digitálneho prístupu a inklúzie v miestnej komunite.
2. Vyberte si online nástroj, ktorý žiakom umožní pripraviť a realizovať dve až tri SWOT analýzy (silné a slabé stránky, príležitosti a hrozby) a spoločne preskúmajte, ako by tieto organizácie mohli rozšíriť svoj pozitívny vplyv.

Mnoho užitočných online nástrojov je dostupných na tejto webstránke: <https://www.mindtools.com/amtbj63/swot-analysis>.

3. Predstavte svoje zistenia daným organizáciám a požiadajte ich o súhlas s ďalším využitím týchto údajov. Ak sa vám nepodari získať ich súhlas, môžete zistenia anonymizovať.
4. Podelte sa o svoje zistenia s inými školami, odborníkmi alebo komunitami, s ktorými spolupracujete. Vaše výsledky môžu inšpirovať ďalšie podobné projekty.

■ Takto sa žiaci nielen naučia, čo znamená byť digitálnym občanom, ale zároveň prispievajú k budovaniu lepšej spoločnosti pre všetkých.



ĎALŠIE INFORMÁCIE

■ K tejto téme sa viažu aj materiály Rady Európy z Príručky internetovej gramotnosti. Odporúčame pozrieť si nasledovné informačné listy: IL č. 1 „Ako sa pripojiť“, IL č. 10 „Vyhľadávanie informácií“ a IL č. 11 „Vyhľadávanie kvalitných informácií na internete“.

■ Ak vás zaujíma téma sociálneho začlenenia mladých ľudí, navštívte stránku Rady Európy, kde nájdete relevantné materiály. Stránka je dostupná tu: <http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>.

■ V publikácii Usmernenia pre začlenenie: Zabezpečenie prístupu k vzdelávaniu pre všetkých (Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All) (2005) UNESCO predstavuje dôležité poznatky o prístupe a inklúzii. Dokument je dostupný tu: <https://bit.ly/2SCrQ7e>.

■ Usmernenia o prístupnosti webového obsahu (The Web Content Accessibility Guidelines) sú súčasťou širšej série smerníc o prístupnosti webu, ktoré vydala Iniciatíva pre prístupnosť webu (IPW) pod záštitou World Wide Web Consortium (W3C), hlavnej globálnej organizácie pre internetové štandardy. Cieľom UPWO je uľahčiť používanie internetu osobám so zdravotným znevýhodnením, ale aj používateľom mobilných zariadení a iným skupinám so špecifickými potrebami. Celé znenie usmernení nájdete tu: www.w3.org/TR/WCAG21/.

■ Dohovor o právach osôb so zdravotným postihnutím (The Convention on the Rights of Persons with Disabilities) objasňuje, čo znamenajú ľudské práva v kontexte zdravotného postihnutia. Jeho cieľom je chrániť práva a dôstojnosť osôb so zdravotným postihnutím. Dokument je dostupný vo viacerých jazykoch, v posunkovej reči a v ľahko čitateľnej forme na adrese: <http://bit.ly/37j00zU>.

■ Platforma Google for Education je kolekcia cloudových riešení, ktoré pomáhajú učiteľom meniť spôsob výučby a posúvať vzdelávanie do 21. storočia. Stránka je dostupná tu: https://edu.google.com/?modal_active=none.

■ Platforma Google Accessibility poskytuje súbor nástrojov, ktoré umožňujú prístup k digitálnemu obsahu pre každého. Stránka je dostupná tu: <https://www.google.com/accessibility/>.

DIMENZIA 2

VZDELÁVANIE A KREATIVITA

„Nie vedomosti, ale predstavivosť je skutočným znakom inteligencie.

Albert Einstein



ČO ZNAMENÁ UČIŤ SA V 21. STOROČÍ?

Internet síce ponúka nové a vzrušujúce možnosti celoživotného vzdelávania, avšak súčasne výrazne urýchlil tempo zmien vo vedomostiach. Na začiatku 20. storočia sa predpokladalo, že ľudské vedomosti sa zdvojnásobia raz za sto rokov. Dnes tento proces trvá v priemere len 13 mesiacov a podľa odhadov IBM sa s rozvojom internetu vecí môže skrátiť až na 12 hodín (tento jav sa nazýva krivka zdvojnásobenia vedomostí).¹⁵

Vzhľadom na to, že škola nemôže pokryť všetky vedomosti, ktoré budeme v živote potrebovať, je v súčasnosti oveľa dôležitejšie sústrediť sa na spôsob, akým sa učíme, než na to, čo sa učíme. Tento prístup nadobúda na význame najmä v kontexte rýchleho rozvoja digitálnych technológií, ktoré zásadne menia náš každodenný život. Nové technológie transformovali spôsob, akým sa učíme a získavame informácie. Tradičné metódy vyučovania, ako je písanie na tabuľu a prednášanie, nahradili interaktívne informačné a komunikačné nástroje, ako sú webové stránky, e-mailová komunikácia, chatové miestnosti, videokonferencie, webináre, aplikácie, roboty, drony, virtuálna realita a iné. Tlačené knihy sú postupne nahrádzané elektronickými knihami a encyklopédiami ako Wikipédia a podobne.

S nástupom mobilného vzdelávania, sociálnych médií a online hier sa rozvoj vedomostí a určitých zručností presúva z rúk učiteľov na žiakov. Dištančné vzdelávanie, najmä prostredníctvom masívnych online otvorených kurzov (MOOC), umožňuje občanom prekonať sociálne a fyzické bariéry a získať nové odborné zručnosti. Vďaka lepšiemu prístupu k vzdelávacím nástrojom (pozri informačný list č. 1 „Prístup a inklúzia“) je dnes negramotných už len 10 % svetovej populácie, zatiaľ čo pred päťdesiatimi rokmi to bolo až 25 %.¹⁶

ÚPRAVA KURIKULA A INOVÁCIE VO VZDELÁVACÍCH METÓDACH

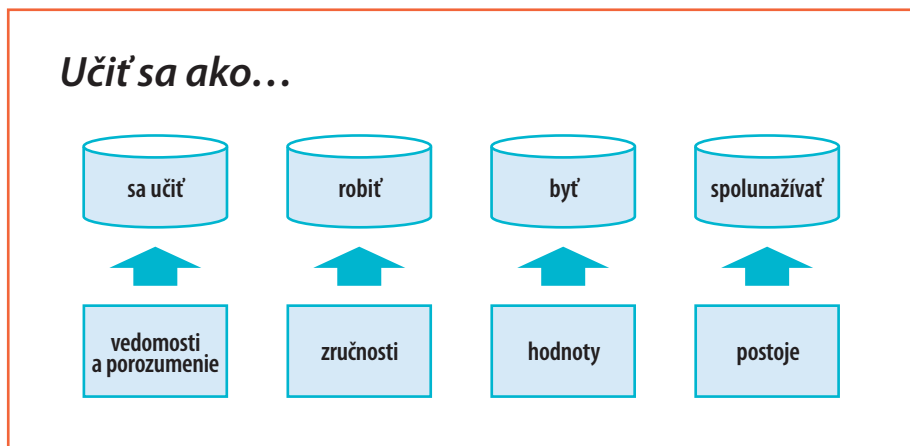
V súčasnosti je čoraz náročnejšie filtrovať informácie a rozlišovať tie pravdivé od nepravdivých (pozri informačný list č. 3 „Mediálna a informačná gramotnosť“). Nové metódy učenia a rýchle tempo zmien vo vedomostiach si vyžadujú významné úpravy v tom, čo sa učíme a kedy sa to učíme. Už v 90. rokoch 20. storočia navrhol Jacques Delors, bývalý predseda Európskej komisie, reformu vzdelávania založenú na štyroch základných pilieroch, ktoré mali pripraviť mladých ľudí na výzvy digitálneho veku. Tieto štyri piliere sú: učiť sa učiť, učiť sa robiť, učiť sa byť a učiť sa spolunažívať.¹⁷ Tieto koncepty boli zdôraznené mnohými pedagógmi nielen pred Delorsom, ale aj po ňom. Internet ponúka široké spektrum nástrojov a platforiem, ktoré umožňujú ľuďom učiť sa kedykoľvek a kdekoľvek. Tieto platformy a nástroje väčšinou fungujú paralelne s tradičnými vzdelávacími systémami, ale nie sú do nich priamo zahrnuté. Základom týchto pilierov sú štyri kľúčové oblasti kompetencií, ktoré sú súčasťou modelu KDK Rady Európy (obrázok 7).

15. Schilling D. R. (2013), Knowledge Doubling Every 12 Months, Soon to be Every 12 Hours (*Vedomosti sa zdvojnásobujú každých 12 mesiacov, čoskoro každých 12 hodín*), Industry tap. Dostupné na: <https://bit.ly/3iHsevR>.

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

17. Delors J. a i. (1996), Learning: the treasure within (*Učenie: Vnútný poklad*), UNESCO, Paríž.

Obrázok 7: Štyri piliere vzdelávania podporené modelom kompetencií digitálneho občianstva



Podľa najnovších zistení Inštitútu pre perspektívne technologické štúdie (IPTs) Európskej komisie by kurikulum malo odrážať skutočné potreby budúcich občanov. Tieto potreby sa dajú naplniť prostredníctvom piatich kľúčových koncepcií: informácie, komunikácia, kreativita, riešenie problémov a zodpovednosť. Zatiaľ čo sa pozornosť sústreďuje na obsah učiva, pod povrchom mení tvár vzdelávania iný, menej nápadný faktor – technológia. Mnohé deti sú dnes digitálne gramotné ešte predtým, než nastúpia do školy. Práca s technológiou v takom útlom veku však môže ovplyvniť ich prirodzený vývin a narušiť niektoré dôležité vývojové fázy, ktoré sú kľúčové pre ich budúci život.

V čase, keď sa hranice medzi fyzickým a digitálnym svetom stierajú, deti si prostredníctvom technológií prenášajú emócie, vzťahy aj zážitky zo školy domov a naopak. V tomto prepojenom svete sa schopnosť spolunažívať a budovať si vlastnú identitu stáva základnou výbavou pre život.

Vo formálnom vzdelávaní sa postupne začínajú presadzovať kompetencie emocionálnej inteligencie, ako sú „sebauvedomenie“, „sociálne vedomie“ a „riadenie vzťahov“. Na druhej strane sa ukazuje, že deti, ktoré sa učia programovať, lepšie chápu, akú úlohu zohráva technológia v ich živote a aké sú jej obmedzenia. Aj vďaka tomu sa programovanie stáva kľúčovou zručnosťou digitálneho občana 21. storočia.

JE TU MIESTO PRE KREATIVITU?

Byť aktívnym občanom, či už v škole, medzi priateľmi, alebo v online či offline komunite, znamená byť človekom, ktorý je schopný predkladať myšlienky, vyjadrovať názory a prinášať do diskusií originálne pohľady. Na to, aby to človek zvládol, je nevyhnutné, aby si osvojil širokú škálu pokročilých kognitívnych zručností, od schopnosti orientovať sa v údajoch a premýšľať kriticky až po schopnosť efektívne interpretovať informácie. Všetky tieto vyššie kognitívne zručnosti sa rozvíjajú predovšetkým aktívnym učením, získavaním skúseností a skúmaním, nie len pasívnym

prijímaním vedomostí. Zároveň sú úzko späté s kreativitou, ktorá je nevyhnutná pri riešení problémov, a zahŕňajú aj schopnosť formulovať svoje myšlienky a vnímať počúvať názory iných.

■ Ako môžeme podporiť kreativitu, sebvýjadrenie a učenie sa prostredníctvom zážitkov v školskom systéme, ktorý je viazaný štandardizovanými učebnými osnovami a ktorý často zanedbáva individuálne ciele a záujmy žiakov? Kreativita a zmysluplné umelecké vyjadrenie boli vždy kľúčovými hnacími silami spoločenského pokroku. Ako však povzbudíme deti, aby využívali svoju predstavivosť, keď majú na dosah ruky nekonečné možnosti zábavy 24 hodín denne, 7 dní v týždni?



AKO TO FUNGUJE?

■ Učenie a kreativita sú navzájom prepojené. Proces učenia, podobne ako proces tvorivosti, sa začína prijímaním informácií, myšlienok, pocitov a vnemov, ktoré sú následne spracované buď pri myslení, alebo prostredníctvom individuálnych či skupinových činností. Rovnako ako pri kreatívnom procese, aj pri učení platí, že najlepšie výsledky prichádzajú vtedy, keď odstránime vonkajšie tlaky, ako stres, časové obmedzenia či obavy z neúspechu. Technológie a hra vytvárajú priestor, kde sa môžu žiaci učiť vlastným tempom a s radosťou, čo vedie k originálnym a tvorivým výstupom. Keď sa žiakom podarí splniť menšie, bezprostredné ciele, motivuje ich to k vytváraniu ambicióznejších plánov a cieľov v ďalších etapách svojho vzdelávania.

■ Spoločné výskumné centrum Európskej komisie (JRC) definuje „schopnosť učiť sa učiť“ ako „schopnosť efektívne riadiť proces učenia, organizovať ho a adaptovať sa na rôzne podmienky, či už individuálne, alebo v skupinách“¹⁸. Schopnosť učiť sa učiť je dnes považovaná pedagógmi a tvorcami politík za základnú zručnosť nevyhnutnú pre úspech v digitálnej spoločnosti. Je základom celoživotného vzdelávania a úzko súvisí s postojom a angažovanosťou jednotlivca v procese učenia. Učenie by preto malo byť pre každé dieťa pozitívnou skúsenosťou. Hodnotenie tejto schopnosti však predstavuje výzvu, pretože musí zohľadňovať nielen kognitívne a psychologické aspekty, ale aj tie sociokultúrne.



PRIDANÁ HODNOTA PRE VZDELÁVANIE A OBČIANSTVO

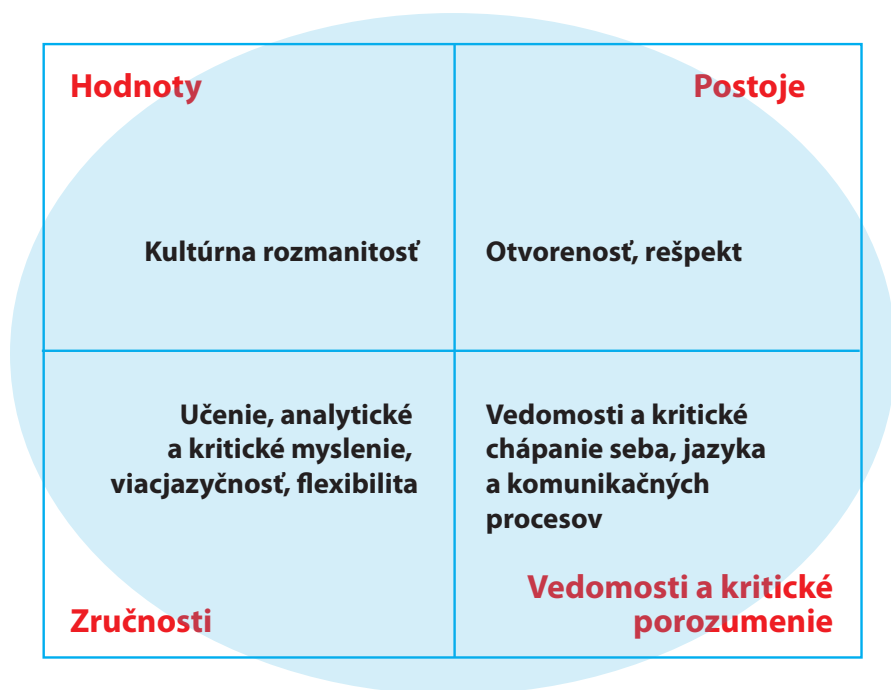
■ Učenie nielen rozvíja poznanie a kritické vnímanie sveta, ale zároveň pomáha deťom lepšie porozumieť sebe samým. V prostredí, kde sa úspech oceňuje a neúspech chápe ako súčasť učenia, si deti dokážu lepšie uvedomiť nielen svoje silné stránky, ale aj svoje hranice. Kooperatívne učenie, ako napríklad plánovanie a tvorba projektov a modelov v skupinách je pre mladších žiakov obzvlášť prínosné. Tým, že sa deti delia

18. Hoskins B. and Fredriksson U. (2008), Learning to learn: What is it and can it be measured? (*Učiť sa učiť: Čo to je a dá sa to merať?*) JRC, Európska komisia. Dostupné na: <https://bit.ly/2i1Q0rC>.

o materiály, diskutujú o nápadoch a striedajú sa pri používaní pomôcok, si osvojujú demokratické hodnoty, ako sú spravodlivosť a férovosť, a rozvíjajú postoje, ako je úcta k iným a ich myšlienkam.

■ V čoraz zložitejšom a menej predvídateľnom svete zohráva kreativita kľúčovú úlohu. Vďaka nej sa dokážu občania prispôbiť novým podmienkam, reagovať na vznikajúce spoločenské potreby a nachádzať riešenia na výzvy, ktoré prinášajú nové technológie. Kreativita prispieva k vytváraniu pracovných miest, podporuje hospodársky rast a pomáha spoločnosti realizovať jej potenciál. Výskum, ktorý sa opiera o Torrancov test tvorivosti (test sa považuje za zlatý štandard merania kreativity), ukazuje, že kreativita v detstve vykazuje trikrát silnejšiu koreláciu s celoživotnými tvorivými úspechmi než IQ.¹⁹

Obrázok 8: Učenie a kreativita – kľúčové kompetencie digitálneho občianstva



19. Runco M. A., Millar G., Acar S. a Cramond B. (2010), Torrance Tests of Creative Thinking as Predictors of Personal and Public Achievement: A Fifty-Year Follow-Up (*Torranceove testy tvorivého myslenia ako prediktory osobného a verejného úspechu: O 50 rokov neskôr*), Creativity Research Journal, 22 (4). DOI: 10.1080/10400419.2010.523393.

INFORMAČNÝ LIST Č. 2

VZDELÁVANIE A KREATIVITA





ETICKÉ ASPEKTY A RIZIKÁ

Prvých päť rokov života je kľúčovým obdobím vývoja dieťaťa. Počas tohto obdobia sa formuje „architektúra“ mozgu, čo má priamy vplyv nielen na schopnosť dieťaťa učiť sa, ale aj na jeho sociálnu a emocionálnu pohodu. V spoločnosti, kde často obaja rodičia pracujú, je dôležité zabezpečiť rovnaký prístup ku kvalitnej starostlivosti o deti, a tým pre ne vytvoriť spravodlivé príležitosti na vzdelávanie a rozvoj kreativity.

Ďalší etický problém súvisí s intenzívnym využívaním technológií v ranom detstve. Podľa renomovaných zdrojov, ako je OFCOM v Spojenom kráľovstve, väčšina európskych detí vstupuje do online sveta už pred druhým rokom života. Napríklad 3- až 4-ročné deti v Spojenom kráľovstve strávia online v priemere 71 minút denne, pričom sledovanie videí na YouTube je pre deti mladšie ako 5 rokov druhou najobľúbenejšou formou zábavy. Technológie prenikajú do detstva práve v období, keď deti potrebujú objavovať svet, hrať sa a hýbať sa. Tieto aktivity formujú ich telo, myslenie aj vzťahy s okolím. Ako teda ovplyvňuje intenzívne používanie technológií v ranom detstve vývoj mozgu a aké kroky môžu pomôcť rodičom lepšie pochopiť možné dôsledky na budúcnosť a tvorivosť ich detí?

Sú naše školy, vzdelávacie materiály a pedagógovia dostatočne pripravení na nástup digitálnych technológií? Reagujú vzdelávacie systémy na meniace sa podmienky príliš pomaly? Hrozí, že sa obrovský potenciál digitálneho vzdelávania premení na Pandorinu skrinku?

Rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelaniu pre všetky deti je základným právom zakotveným v Dohovore OSN o právach dieťaťa. Napriek tomu však ostáva implementácia tejto časti Dohovoru stále veľkou etickou výzvou. Cenovo dostupné vzdelávanie, ktoré rešpektuje individuálne potreby detí, zohráva zásadnú úlohu pri formovaní budúcnosti nielen jednotlivcov, ale aj celej spoločnosti.

Kríza kreativity. Výskumy a výsledky štandardizovaných testov poukazujú na postupný pokles expresivity, empatie a kreatívneho myslenia v spoločnosti. Ľudia strácajú schopnosť vnímať humor, predstavovať si budúcnosť, prepájať informácie a nachádzať súvislosti medzi zdanlivo nesúvisiacimi prvkami. Výskumy zároveň poukazujú aj na pokles kinestetickej a sluchovej vnímanosti, ako aj na oslabovanie schopnosti vizualizovať myšlienky a nachádzať netradičné riešenia²⁰. Tento trend môže mať vážne dopady na schopnosť spoločnosti inovovať a reagovať na výzvy budúcnosti. Je na mieste položiť si otázku, či ako spoločnosť robíme dostatok pre to, aby sme v ľuďoch podporili kreativitu. A ako sa môžeme brániť vplyvu kultúrneho konzumu v čase, keď je zábava dostupná na jedno kliknutie myšou?

Svet online priestoru, kde je kopírovanie a sťahovanie bežnou praxou, predstavuje vážne riziko pre živobytie ľudí, ktorí sa venujú tvorivej práci. Aj preto je dôležité, aby sme sa s deťmi rozprávali o autorských právach už od útleho veku. Nové obchodné modely vychádzajúce z otvorených zdrojov, licencií alebo blockchainu prinášajú možnosti, ako môžeme podporiť tvorcov priamo. Či už ide o crowdfunding, online charitatívne platformy alebo blockchain, tieto inovatívne prístupy dávajú používateľom príležitosť podporiť svojich obľúbených umelcov inovatívnymi spôsobmi bez toho, aby sa museli spoliehať iba na existujúce modely autorských práv.

20. Powers J. (2015), The Creativity Crisis and what you can do about it (*Kríza kreativity a čo s tým môžete urobiť*), Psychology Today. Dostupné na: <https://bit.ly/2wmuClI>.



NÁPADY NA AKTIVITY V TRIEDE

Imagination.org je nová iniciatíva inšpirovaná nápadom deväťročného chlapca z USA, ktorý vytvoril fascinujúcu herňu z obyčajných kartónov. Jeho príbeh, ako aj príbehy víťazov súťaže Inventor's Challenge (Výzva pre vynálezcov) sú podrobne predstavené vo výročnej správe, ktorú si môžete prečítať tu: <https://inventors-challenge.org/>. Táto iniciatíva ponúka množstvo nápadov a návodov, ako si môžu deti vybudovať vlastné konštrukcie, či už z kartónu alebo iných materiálov. Školy z celého sveta si na platforme môžu otvoriť vlastnú „zónu predstavivosti“, kde dostane priestor detská tvorivosť. Žiaci môžu využiť svoje kreatívne schopnosti aj samostatne a prihlásiť do súťaže vlastné vynálezy.

The Web We Want (Web, ktorý chceme) je zbierka inšpiratívna aktivít vytvorená samotnými tínedžermi. Tieto aktivity (dostupné v 10 jazykoch) nájdete na stránke www.webwewant.eu. Súčasťou je aj praktická príručka, ktorá pomáha učiteľom zaradiť tieto aktivity priamo do výučby:

- ▶ V kapitole 2.2 nájdete inšpirácie pre prácu v triede, malých skupinách i individuálne zadania zamerané na kreatívne písanie a žurnalistiku.
- ▶ Kapitola 6, nazvaná „Umelec v tebe“, približuje mladým ľuďom problematiku autorských práv. Následne si pomocou kontrolného zoznamu môžu otestovať svoje správanie v online prostredíes.

Stránka *Teaching 2 and 3 Year Olds (Učíme 2- a 3-ročné deti)* (k dispozícii tu: <https://teaching2and3yearolds.com/activities/>) ponúka širokú škálu tvorivých aktivít pre deti od predškolského veku až po mladší školský vek. V tematicky usporiadaných kategóriách (od matematiky cez výtvarné umenie po varenie či hudbu) nájdete praktické a inšpiratívne nápady pre hravé učenie. Súčasťou sú aj užitočné tipy ako usporiadať priestor tak, aby sa deti mohli prirodzene zapojiť do objavovania a učenia vlastným tempom.

Navrhnete žiakom, aby spracovali krátky výskumný projekt, v rámci ktorého budú skúmať zmeny v detskej kreativite naprieč generáciami. Deti budú analyzovať denníky z 50. a 60. rokov a súčasné online výstupy (blogy, vlogy), pričom ich úlohou bude identifikovať rozdiely aj podobnosti v prejavoch tvorivosti a premýšľať nad tým, čo tieto zmeny spôsobilo.



OSVEDČENÉ POSTUPY A ŽIVÉ DIGITÁLNE OBČIANSTVO

Prepojenie medzi vzdelávaním a aktívnym občianstvom je témou, ktorá inšpirovala mnohých významných mysliteľov naprieč dejinami. Predstavte žiakom významné osobnosti ako Aristoteles, Sokrates, Rousseau, Leonardo da Vinci, Albert Einstein, Mahátmá Gándhí či Sugata Mitra. Ich úlohou bude nájsť v ich životoch alebo dielach kľúčové spojitosti medzi vzdelávaním a občianstvom. Svoje zistenia môžu premeniť na zábavný online kvíz a zdieľať ho s ostatnými.

Predstavte žiakom model „motýľa“ kompetencií Rady Európy (ten nájdete v úvode tejto publikácie). Ich úlohou bude priblížiť digitálne občianstvo očami vybraného mysliteľa z minulosti a vysvetliť, ako by sa jeho postoje dali preniesť do dnešného digitálneho sveta.

■ Porozprávajte sa so žiakmi o veciach, nad ktorými bežne nerozmýšľajú, ako napríklad: „Čo by ste robili, keby sa zatvorili všetky školy? Kde by ste sa učili?“ Takéto diskusie nielenže stimulujú ich predstavivosť, ale pomáhajú im aj zamyslieť sa nad účelom a významom zaužívaných zvykov a národných inštitúcií.

■ Spýtajte sa žiakov, či už niekedy hrali online hru, ako napríklad Minecraft, v ktorej si hráči budujú svet podľa svojich vlastných predstáv. Aké pravidlá platia v týchto hrách? Čo všetko musia ovládať, aby mohli v tejto hre úspešne fungovať? Aké nástroje im pomáhajú vytvárať ich virtuálny svet? Zamerajte sa aj na to, čo sa hráči prostredníctvom hry učia, a otvorte tému kreativity – ako ovplyvňuje samotný priebeh hry a rozvoj online svetov?



ĎALŠIE INFORMÁCIE

■ V **Príručke internetovej gramotnosti**, ktorú vypracovala Rada Európy, nájdete množstvo materiálov súvisiacich s týmto informačným listom. Odporúčame si pozrieť nasledovné informačné listy: IL č. 12 „Dištančné vzdelávanie a MOOC (masívne otvorené online kurzy)“, IL č. 14 „Videá, hudba a obrázky na internete“, IL č. 15 „Kreativita“, IL č. 16 „Hry“, IL č. 24 „Umelá inteligencia, automatizácia a prevratné technológie“ a IL č. 25 „Virtuálna a rozšírená realita“.

■ Na stránke *Hodder Education* nájdete zaujímavé informácie týkajúce sa rôznych typov učenia, vrátane obráteného učenia, a učebné nástroje a platformy pre všetky predmety na rôznych úrovniach vzdelávania. Webstránka je dostupná tu: www.hoddereducation.co.uk.

■ Európska komisia vo svojej publikácii *Európsky rámec digitálnych kompetencií pre občanov (The European Digital Competence Framework for Citizens)* podrobne vysvetľuje päť kľúčových oblastí v tomto smere (na základe návrhu IPTS), a poskytuje prehľad o ich implementácii v rámci EÚ: <https://www.minedu.sk/42151-sk/digitalne-kompetencie-amedialna-gramotnost/>.

■ Dokument *Globálne vzdelávanie: príprava žiakov na výzvy 21. storočia (Global Citizenship Education – Preparing learners for the challenges of the 21st century)* načrtáva prístup UNESCO k digitálnemu občianstvu. Dokument je dostupný tu: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227729e.pdf>. Dokument *Globálne občianske vzdelávanie: témy a ciele vzdelávania (Global Citizenship Education – Topics and learning objectives)* poskytuje prehľad úrovní pre vzdelávacie obdobie K1-12. Dokument je dostupný tu: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e.pdf>.

■ V spolupráci s Centrom pre technológie a zdravotné znevýhodnenia vytvorilo Konzorcium pre školské siete súbor nástrojov digitálnej prístupnosti, ktorý pomáha školám využívať technológie a inovatívne postupy. Viac informácií nájdete na tu: <https://www.cosn.org/accessibility/>.

■ Platforma *Google Arts & Culture* poskytuje online prístup ku kultúrnemu dedičstvu z rôznych kútov sveta. Používatelia majú možnosť navštíviť známe múzeá a preskúmať diela Vincenta van Gogha a ďalších majstrov až do najmenších detailov. Webstránka je dostupná tu: <https://artsandculture.google.com/>.

■ *Expeditions* je nástroj na vyučovanie vo virtuálnej realite, ktorý umožňuje používateľom zažiť fascinujúce dobrodružstvá, ako je plávanie so žralokmi, návšteva vesmíru, prechádzky po múzeách a mnoho ďalšieho, a to všetko bez toho, aby opustili triedu. K dispozícii je takmer 500 expedícií, pričom ďalšie sú v súčasnosti vo vývoji. Webstránka je dostupná tu: <https://artsandculture.google.com/>.

DIMENZIA 3

MEDIÁLNA A INFORMAČNÁ GRAMOTNOSŤ

” Ľudia často vravia, že sme vstúpili do informačného veku, ako keby informácie v minulosti neexistovali. Ja mám však pocit, že každé obdobie malo svoj vlastný spôsob šírenia informácií, ktorý závisel od dostupných médií.

Robert Darnton



AKO SA DNES DEFINUJE MEDIÁLNA A INFORMAČNÁ GRAMOTNOSŤ?

■ Rovnako ako digitálne občianstvo, aj mediálna a informačná gramotnosť sa definujú rôzne. Bez ohľadu na to, či hovoríme o digitálnej gramotnosti, mediálnej gramotnosti, informačnej gramotnosti, internetovej gramotnosti alebo iných variantoch, podstatou je, že gramotnosť zahŕňa schopnosť efektívne a zmysluplne pracovať s médiami a informačnými kanálmi.

■ Vplyv médií, informačných kanálov a všadeprítomného internetu môže navodiť pocit, že digitálny vek premenil každého človeka na používateľa médií a že digitálne technológie sú bežnou súčasťou aj školského prostredia. Tento pocit je zavádzajúci, pretože školy predstavujú významnú výnimku. Škola je jediné prostredie, kde sa budúci občania učia porozumeniu, kritickému mysleniu a spôsobu, ako sa tvoria informácie. Len vďaka týmto kompetenciám je digitálny občan schopný prispievať k rozvoju spoločnosti aktívne a zmysluplne.

■ Mediálna a informačná gramotnosť predstavuje v 21. storočí ambiciózny cieľ, pretože je potrebné naučiť používateľov kriticky hodnotiť, analyzovať a efektívne využívať mimoriadne široké spektrum dostupných médií. Dnes už nie je dostačujúce byť mediálne gramotným len v kontexte tradičných médií. Nevyhnutnosťou je porozumieť aj novým technológiám a aplikáciám, ktoré prinášajú inovatívne spôsoby prenosu informácií.

■ Na to, aby sa naše deti mohli správať ako zodpovední občania, či už v digitálnom svete, alebo bežnom živote, musia byť mediálne a informačne gramotné. Otázka, kto im tieto zručnosti poskytne, však ostáva otvorená.

■ Ak sa v školách venujeme výchove k rozvoju kritického myslenia, analýzy a úsudku, nemala by mediálna a informačná gramotnosť tvoriť základ nášho kurikula?

ROZMERY MEDIÁLNEJ A INFORMAČNEJ GRAMOTNOSTI

■ Mediálna a informačná gramotnosť (MIG) predstavuje široký pojem, ktorý zahŕňa tri odlišné dimenzie: informačnú gramotnosť, mediálnu gramotnosť a IKT/digitálnu gramotnosť. Podľa UNESCO je MIG nástrojom, ktorý prepája jednotlivcov, komunity a národy a prispieva k rozvoju informačnej spoločnosti.

■ MIG je komplexný pojem, ktorý pokrýva široké spektrum kompetencií potrebných na kritické hodnotenie rôznych aspektov mediálnej a informačnej gramotnosti.

ČO ZNAMENÁ MEDIÁLNA A INFORMAČNÁ GRAMOTNOSŤ PRE NAŠE DETI?

■ Deti a mladí ľudia sú dnes veľmi zdatní v hľadaní a využívaní médií na zábavu a oddych. Avšak, koľko z nich dokáže využiť tieto technológie na hľadanie hodnotných odpovedí, realizáciu výskumu, zmysluplnú diskusiu alebo sledovanie aktuálnych správ?

■ Deti a mladí ľudia sú vystavení rôznym druhom obsahu a mali by, ba dokonca musia byť schopní rozpoznať, čo je hodnotné a čo nie, čo je pravdivé a čo nie. Táto schopnosť presahuje iba problém falošných správ a týka sa aj ich schopnosti spracovávať a interpretovať informácie ako také.

■ V súčasnosti prebieha výskum vzdelávacieho potenciálu existujúcich a nových komunikačných technológií určených pre deti vo veku 0 – 8 rokov. Projekt DigiLitEY vychádza z predpokladu, že „rané roky sú pre budovanie základov celoživotného vzdelávania rozhodujúce“. Je teda dôležité, aby sme našich najmladších občanov vybavili zručnosťami a vedomosťami potrebnými pre život v digitálnom svete. Očakáva sa, že iniciatívy ako DigiLitEY a projekt Spoločného výskumného centra zameraný na deti vo veku 0 – 8 rokov a spôsob, akým využívajú technológie, v blízkej budúcnosti prinesú cenné závery a odporúčania týkajúce sa mediálnej a informačnej gramotnosti.

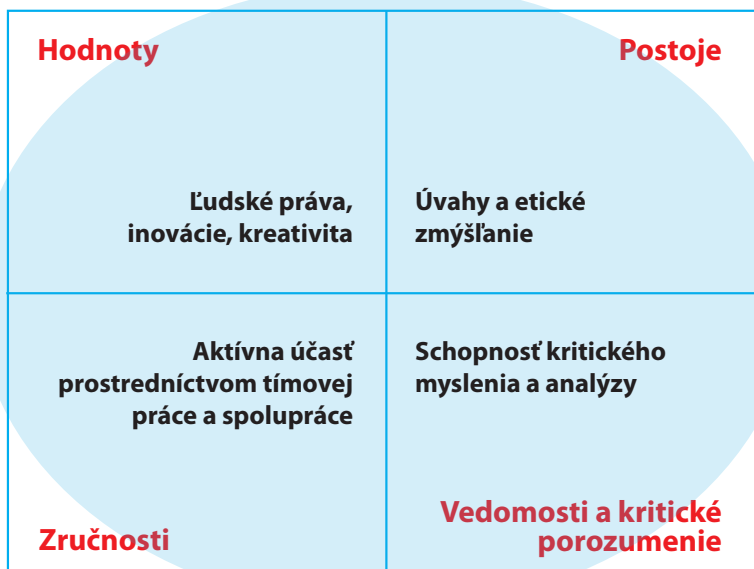
■ Či už deti hrajú online hry alebo sledujú nekonečné videá, schopnosť efektívne spracovávať informácie, analyzovať ich a robiť správne rozhodnutia je kľúčová. A práve mediálna a informačná gramotnosť im môže pomôcť tieto dôležité zručnosti vybudovať.

PROBLÉMY PRI ROZLIŠOVANÍ MEDZI MEDIÁLNOU A INFORMAČNOU GRAMOTNOSŤOU A DIGITÁLNYM OBČIANSTVOM

■ Digitálne občianstvo sa neraz zamieňa s mediálnou a informačnou gramotnosťou aj preto, lebo zahŕňa aj schopnosť kriticky pristupovať k médiám, technológiám a informáciám. Kým mediálna a informačná gramotnosť (MIG) sa zameriava na kritické vnímanie všetkých typov médií, digitálne občianstvo sa týka spôsobu, akým žijeme a komunikujeme s technológiami. Média, podobne ako technológie, môžu existovať v rôznych formách, a tie sa vzájomne ovplyvňujú a prelínajú.

■ Aby bola mediálna a informačná gramotnosť v dnešnej spoločnosti skutočne funkčná, je potrebné prekročiť tradičný dôraz na kognitívne, emocionálne a sociálne kompetencie a čerpať aj z ďalších oblastí rámca Rady Európy (tzv. „motýľ“) (obrázok 9).

Obrázok 9: Inklúzia v štyroch krokoch





AKO TO FUNGUJE?

■ Ak chceme porozumieť médiám a ich úlohe v dnešnej spoločnosti, mediálna a informačná gramotnosť je nevyhnutným základom. Práve ona pomáha rozvíjať kľúčové zručnosti, ako kritické myslenie, analytické schopnosti, tvorivosť a schopnosť vyjadriť vlastné názory, teda zručnosti, ktoré sú pilierom občianskej angažovanosti v demokratickej spoločnosti.

■ Občania dnes čerpajú informácie z rôznych médií, od tlače a rozhlasu až po video a internet. Schopnosť efektívne vyhľadávať informácie, analyzovať ich, porovnávať rôzne zdroje a uchovávať tie relevantné, je dnes rovnako dôležitá ako schopnosť čítať a písať. Takto získané vedomosti pomáhajú občanom lepšie sa orientovať vo svete okolo nich.



PRIDANÁ HODNOTA PRE VZDELÁVANIE A OBČIANSTVO

■ Kritické myslenie je základnou schopnosťou pre každého občana, no obzvlášť pre mladých ľudí, ktorí sa učia orientovať v komplexnom svete informácií. Potrebujú vedieť, ako riešiť problémy, analyzovať informácie, vytvárať si vlastné názory a hodnotiť dôveryhodnosť zdrojov. V dobe, keď je internet zaplavený tak pravdivými, ako aj zavádzajúcimi informáciami, sa mediálna a informačná gramotnosť stáva kľúčovou kompetenciou.

■ V digitálnom svete stačí len pár klikov na to, aby sa lož rozšírila rýchlosťou blesku. A ak sa lož opakuje dostatočne často, môže sa stať „pravdou“. Zručnosti mediálnej a informačnej gramotnosti sú kľúčové, pretože pomáhajú ľuďom premýšľať kriticky, spochybňovať povrchné názory a hľadať pravdu v záplave internetových fráz a klišé.

■ Vyhľadávače zásadne zmenili spôsob, akým pristupujeme k informáciám. Digitálna gramotnosť však zahŕňa aj schopnosť uvedomiť si, že algoritmy nie sú vždy objektívne, a že poradie výsledkov môže byť ovplyvnené rôznymi záujmami, či už politickými, komerčnými alebo technickými. Preto je dôležité, aby používatelia vedeli kriticky pracovať nielen s najvyššie umiestnenými výsledkami, ale aj s tými nižšie. Najmä v oblasti spravodajstva je rozmanitosť perspektív zásadná. Algoritmy by mali byť navrhnuté tak, aby dávali priestor rôznorodosti názorov na tie isté udalosti.

■ Deti, a v širšom zmysle všetci občania, môžu ľahko nadobudnúť dojem, že ak existujú „falošné“ správy, potom automaticky existujú aj tie „pravdivé“. Aj správy, ktoré sú fakticky správne, sa nevyhnú redakčnému výberu – z tisícov udalostí sa do správ dostanú len tie „najzaujímavejšie“. Keďže médiá musia súťažiť o pozornosť divákov, správy sa často podávajú spôsobom, ktorý je chytľavý, zjednodušený alebo vyvoláva silné reakcie. Tento trend posúva spravodajstvo bližšie k takzvanému „infotainmentu“ – teda spojeniu informácie a zábavy. Namiesto príbehov o spolupatričnosti a ľudských hodnotách dominujú obrazovkám nehody, tragédie a násilné udalosti. Dôležité je preto klásť si otázky, ktoré presahujú rámec faktickej správnosti: Prečo sa médiá zameriavajú práve na katastrofické príbehy? Je to spôsob, ako udržiavať verejnosť v stave permanentného strachu? Aký vplyv má tento výber na naše politické názory? A aké ideologické posolstvo sa môže skrývať aj za inak presne podanou správou?

INFORMAČNÝ LIST Č. 3

MEDIÁLNA A INFORMAČNÁ GRAMOTNOSŤ





ETICKÉ ASPEKTY A RIZIKÁ

■ Dnes sú ľudia viac ako kedykoľvek predtým závislí od informácií, pričom odborníci tvrdia, že „náš mozog potrebuje informácie, aby mohol optimálne fungovať“²¹. Ak sú však tieto informácie nepravdivé alebo skreslené, môžu mať na naše rozhodovanie a reakcie negatívny dopad. V demokratickej spoločnosti sú česťnosť a integrita základnými hodnotami, a práve kritické myslenie a mediálna a informačná gramotnosť môžu pomôcť minimalizovať riziko šírenia dezinformácií. Trvácnosť hodnôt, ako sú česťnosť a integrita, v demokratickej spoločnosti závisí od schopnosti ľudí kriticky myslieť a orientovať sa v informačnom prostredí. Len tak možno účinne čeliť riziku šírenia dezinformácií.

■ S narastajúcim prístupom k informáciám a komunikačným prostriedkom po celom svete sa riziko falošných správ a šírenia nepravdivých informácií bude nevyhnutne zvyšovať.

■ Ak sa však príliš sústredíme na falošné správy, môžeme si prestať uvedomovať propagandu, ktorá predstavuje rovnako vážny problém.

■ Čoraz viac ľudí sa spolieha na internet ako na svoj primárny zdroj informácií, pričom obsah sa tam často šíri bez toho, aby bola jeho pravdivosť náležite overená.

■ Takéto nedbalé pristupovanie k informáciám môže viesť k tomu, že občania uveria falošným informáciám, čo môže mať pre spoločnosť katastrofálne následky.



NÁPADY NA AKTIVITY V TRIEDE

■ **Päť zákonov mediálnej a informačnej gramotnosti** vychádza z piatich zákonov knižníctva, ktoré vytvoril S. R. Ranganathan ešte v roku 1931. UNESCO chápe mediálnu a informačnú gramotnosť ako most medzi ľudskými právami a využívaním informácií, pričom týchto päť zákonov slúži ako kompas pre efektívne a zodpovedné používanie médií a všetkých ostatných „zdrojov vedomostí“.

- ▶ Úlohou žiakov je pozorne si prečítať každý z piatich zákonov mediálnej a informačnej gramotnosti a napísať krátku esej o tom, ako sa tieto zákony týkajú ich online života. Dokument je dostupný tu: <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy/five-laws>.
- ▶ Žiaci si môžu taktiež prezrieť grafické vyobrazenie týchto zákonov a diskutovať o tom, ako sa prelínajú a prepájajú s ich vlastnými životmi, alebo naopak, ako sa od nich líšia. Dokument je dostupný tu: <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy/five-laws>.

■ **Online komunity a kampane.** V rámci výskumného projektu budú žiaci riešiť vybrané problémy na lokálnej alebo celoštátnej úrovni pomocou digitálnych médií. Úlohou žiakov je analyzovať vybraný problém, preniknúť do jeho podstaty a vyjadriť

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

svoj názor prostredníctvom digitálnych médií. Ich konečným cieľom bude vytvoriť kampaň, ktorá zanechá stopu v online komunite.

■ **Prístup, vyhľadávanie a kritické hodnotenie.** Úlohou žiakov je vybrať aktuálny problém a preštudovať ho. Použiť na to môžu rôzne online vyhľadávače a zdroje a aj tlačené materiály. Potom porovnajú získané výsledky a budú analyzovať rozdiely a detaily, ktoré našli.

■ **Sociálne médiá a pravdivosť.** Úlohou žiakov je vytvoriť trojbodový kontrolný zoznam, ktorý použijú na hodnotenie informácií, ktoré nájdu na účtoch svojich obľúbených športovcov, hercov alebo hudobníkov na sociálnych sieťach. Tento zoznam im pomôže určiť, či sú informácie pravdivé, nepresné alebo výrazne skreslené (napríklad za účelom marketingu).

■ **Zákaz mobilných telefónov na týždeň.** Požiadajte žiakov, aby si predstavili, aké dôsledky by takýto zákaz mal na ich schopnosť kriticky hodnotiť svet okolo seba. Bude nedostatok online informácií viesť k tomu, že začnú vyhľadávať informácie inde alebo naopak stratia záujem o dianie okolo?

■ **Rasizmus a nacionalizmus.** Rozdeľte žiakom dve verzie článku o násilí. Jedna verzia môže byť „pôvodná“, v ktorej sa jasne uvádza národnosť alebo etnický pôvod páchateľov, zatiaľ čo druhá verzia uvedie pôvod obetí. Požiadajte žiakov, aby diskutovali o tom, prečo by sa mali alebo nemali zohľadňovať etnické alebo národnostné charakteristiky páchateľov a aký vplyv majú tieto informácie na spoločnosť. Po diskusii predstavte žiakom zistenia výskumníkov, ako je napríklad Martin Daly, ktorých štúdie ukazujú, že násilie má silnejšiu väzbu na sociálnu nerovnosť než na etnickú príslušnosť či národnú identitu. Tieto poznatky zdôrazňujú úlohu nerovnosti ako významného faktora pri vzniku násillia (odkaz na publikáciu: www.martindaly.ca/killing-the-competition.html).



OSVEDČENÉ POSTUPY A ŽIVÉ DIGITÁLNE OBČIANSTVO

■ **Prepojenie mediálnej a informačnej gramotnosti s digitálnym občianstvom.** Zachovajte si zdravý skepticizmus voči materiálom, ktoré nájdete online, a buďte pripravení kriticky hodnotiť ich obsah. Odporúčame si pravidelne vyhľadávať rôzne informácie a názory na ne. Týmto spôsobom sa vyhnete šíreniu mýtov a nenecháte sa lákať nepravdivými tvrdeniami.

■ Centrum pre mediálnu gramotnosť ponúka praktické zdroje, ktoré pomáhajú školám pri tvorbe a organizovaní cvičení zameraných na mediálnu gramotnosť (navštívte stránku <https://centermil.org/>). Úlohou žiakov je prečítať si vybrané online články a správy a odpovedať na nižšie uvedené otázky. Následne by sa mali zamyslieť nad tým, ako mediálna a informačná gramotnosť ovplyvňuje ich každodenný život.

- ▶ Kto je autorom tejto správy?
- ▶ Aké techniky boli použité na upútanie mojej pozornosti?
- ▶ Aký životný štýl, hodnoty a názory sú v správe vyzdvihnuté, a ktoré sú naopak opomenuté?
- ▶ Aký je účel tejto správy?
- ▶ Môžu iní ľudia interpretovať správu inak ako ja?

Učebné osnovy mediálnej a informačnej gramotnosti pre učiteľov. UNESCO vypracovalo učebné osnovy mediálnej a informačnej gramotnosti (MIG), ktoré poskytujú pedagógom základné kompetencie (vedomosti, zručnosti a postoje) v tejto oblasti. Osnovy sa zameriavajú na pedagogické prístupy potrebné na integráciu MIG do vyučovania. Osnovy nájdete tu: <https://www.unesco.org/en/articles/media-and-information-literacy-curriculum-teachers>.



ĎALŠIE INFORMÁCIE

V **Príručke internetovej gramotnosti**, ktorú vypracovala Rada Európy, nájdete množstvo materiálov súvisiacich s týmto informačným listom. Odporúčame pozrieť si nasledujúce informačné listy: IL č. 6 „E-mail a komunikácia“, IL č. 10 „Vyhľadávanie informácií“, IL č. 11 „Vyhľadávanie kvalitných informácií na internete“ a IL č. 22 „Kde hľadať pomoc“.

Poslaním UNESCO je viesť spoločnosť k mediálnej a informačnej gramotnosti prostredníctvom komplexnej stratégie. Okrem medzinárodných projektov organizácia pripravila aj vzorové učebné osnovy mediálnej a informačnej gramotnosti pre učiteľov a príručky na vypracovanie národných politík a stratégií v oblasti MIG. Dostupné tu: <https://www.unesco.org/en/articles/media-and-information-literacy-curriculum-teachers>.

Frau-Meigs D. (2011), *Médiá a ich význam v kultúrnych rozporoch „informačnej spoločnosti“ – smerom k riadeniu založenom na rešpekte k ľudským právam (Media matters in the cultural contradictions of the „information society“ – Towards a human rights-based governance)*. Vydavateľstvo Rady Európy, Štrasburg. Dostupné tu: <http://bit.ly/2PyfPgW>.

Združenie *Media Literacy Now* zverejnilo podnetnú esej, v ktorej zdôrazňuje prepojenie mediálnej a informačnej gramotnosti s digitálnym občianstvom. Prečítať si ju môžete tu: <http://bit.ly/2o5p3US>.

Nadácia *Global Digital Citizen Foundation* pripravila pracovný zošit plný hier a aktivít zameraných na rozvoj kritického myslenia s cieľom pomôcť žiakom porozumieť konkrétnej téme alebo problému do hĺbky. K dispozícii je tu: <https://www.gcedclearinghouse.org/resources/critical-thinking-workbook-games-and-activities-developing-critical-thinking-skills>.

UNESCO pripravilo súbor materiálov o mediálnej výchove, ktorý poskytuje rodičom, žiakom, učiteľom a odborníkom komplexný pohľad na túto tému a približuje spôsoby, ako sa jednotlivci môžu zapojiť do politického a kultúrneho života. Dostupné tu: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000149278>.

Be Internet Awesome (Maj internet pod palcom) je interaktívny program pre deti od 9 do 11 rokov, ktorý ich zábavným spôsobom učí, ako sa správať zodpovedne a bezpečne v online svete. Dostupné tu: https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us.

OBLASŤ 2 DIGITÁLNY WELLBEING



Digitálny wellbeing

— Koncept digitálneho wellbeingu je s občianstvom úzko prepojený. Zahŕňa schopnosť jednotlivca:

- ▶ využiť svoje schopnosti a potenciál,
- ▶ zvládať každodenný stres,
- ▶ pracovať a komunikovať efektívne a produktívne,
- ▶ významne prispievať k rozvoju svojej komunity.

— V súvislosti s digitálnym občianstvom a konceptom digitálneho wellbeingu môže byť pre učiteľov, rodičov aj deti užitočné oboznámiť sa s Maslowovou hierarchiou potrieb.²²

Obrázok 10: Maslowova hierarchia potrieb



— Táto hierarchia potrieb úzko súvisí s rámcom kompetencií digitálneho občianstva Rady Európy, podľa ktorého nadväzujúce úrovne občianskych zručností nemožno efektívne rozvíjať bez zvládnutia predchádzajúcich. Základné zručnosti, ako sú počúvanie, pozorovanie a spolupráca, sú predpokladom pre rozvoj kognitívnych schopností, akými sú vedomosti a kritické porozumenie. Hodnoty ako spravodlivosť, férovosť, rovnosť či občianska angažovanosť tvoria základ sebarealizácie a zmysluplného začlenenia do spoločnosti.

— Technológie sú dnes neoddeliteľnou súčasťou takmer každého aspektu nášho života. Je preto dôležité, aby si občania uvedomovali nielen ich prínosy, ale aj výzvy a negatívne dopady, ktoré digitálny svet prináša. Spojené arabské emiráty sú príkladom krajiny, ktorá na túto potrebu reagovala vytvorením Národného programu pre šťastie a pozitivitu a vymenovala ministra šťastia. Viac informácií nájdete tu: <https://bit.ly/3vxaPjk>.

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



ČO HOVORIA DETI

” Myslím si, že ľudia potrebujú slobodu na to, aby sa mohli podeliť o svoje vedomosti a názory bez strachu z toho, že im za to niekto ublíži. Každý by mal mať právo byť sám sebou a otvorene sa vyjadriť bez toho, aby sa cítil obmedzovaný predsudkami či diskrimináciou zo strany spoločnosti.

Katie, 15, Anglicko



ČO HOVORIA UČITELIA

” Je dôležité zvážiť, ako sú digitálne občianstvo a kompetencie zastúpené v rôznych vekových skupinách. V ranom detstve by sa deti mali naučiť integrovať kompetencie, ako je občianske zmýšľanie, schopnosť spochybňovať zaužívané normy a kriticky sa pýtať na veci, ktoré vidia alebo počujú.

Učiteľ, Riga



ČO HOVORIA RODIČIA

” Rodičia, učitelia a celá spoločnosť, ktorá sa podieľa na vzdelávaní detí, musia spojiť svoje sily a naučiť sa spolupracovať. Všetci sme súčasťou trojuholníka, v ktorého strede stoja naše deti.

Európske združenie rodičov

” Mám čoraz väčšie obavy z toho, ako technológie vplývajú na naše medziľudské vzťahy, rozvoj sociálnych zručností či fyzické a psychické zdravie, ako aj o nedostatok záujmu o aktivity mimo médií, ako sú šport, pobyt v prírode, koníčky, klubové aktivity, angažovanie sa v miestnej komunite, známky v škole a zamestnanie. Verím, že médiá môžu byť cenným nástrojom, pokiaľ sú používané správne. A na to potrebujeme mať kvalitné vzdelanie.

Rodič, Francúzsko

INFORMAČNÝ LIST 4: ETIKA A EMPATIA



- ▶ Aký je vzťah medzi etikou a empatiou?
- ▶ Akú úlohu môže empatia zohrávať pri budovaní pozitívnych vzťahov a mediácii?
- ▶ Akú úlohu môže zohrávať etika v digitálnom občianstve?

INFORMAČNÝ LIST 5: ZDRAVIE A WELLBEING



- ▶ Môže byť technológia pre naše zdravie prospešná?
- ▶ Prečo je dôležité udržiavať rovnováhu medzi používaním technológie a wellbeingom?

INFORMAČNÝ LIST 6: ONLINE PRÍTOMNOSŤ A KOMUNIKÁCIA



- ▶ Akým spôsobom môže Všeobecné nariadenie EÚ o ochrane údajov (GDPR) ovplyvniť našu online prítomnosť?
- ▶ Aké sú potenciálne dôsledky komunikácie na sociálnych sieťach a online?
- ▶ Aké si môžu deti vytvoriť pozitívnu online prítomnosť?

DIMENZIA 4

ETIKA A EMPATIA

” Empatia je ako kyslík,
ktorý vdýchne život
medziľudským vzťahom.

Heinz Kohut (1977)



Etika predstavuje morálne zásady, ktoré ovplyvňujú správanie ľudí a spôsob, akým žijú. Hoci sa vo všeobecnosti predpokladá, že etika vychádza z toho, čo je v danej spoločnosti alebo skupine považované za morálne dobré a zlé, v online svete to nie je vždy také jednoznačné. Na internete sa totiž ľudia neraz správajú inak, ako by sa správali v bežnom živote, a niekedy sa dokonca zdá, že neetické konanie je tam viac tolerované. Typickým príkladom je šikanovanie. Deti (rovnako ako dospelí) sa predbiehajú v tom, kto vymyslí urážlivejšiu poznámku len preto, aby si získali uznanie svojich rovesníkov. Digitálny svet nám umožňuje byť súčasťou viacerých online komunít naraz, no každá z nich môže mať iné predstavy o tom, čo je správne alebo nesprávne. To, čo je v jednej skupine úplne normálne, môže byť v inej považované za nevhodné.

Empatia je schopnosť porozumieť tomu, čo prežíva iný človek, teda vcítiť sa do jeho situácie a pochopiť jeho uhol pohľadu. Tým, že nám pomáha chápať záujmy, potreby a pohľad druhých, zohráva empatia kľúčovú úlohu v morálnom správaní a tvorí základ pre budovanie morálne uvedomelej spoločnosti. Empatia je jadrom schopnosti pozeráť sa na svet očami druhých. Ovplyvňuje to, ako vnímame ostatných, ako ich chápeme a ako reagujeme na ich konanie či životné okolnosti. Empatia zároveň formuje náš morálny kompas, ktorý si budujeme pod vplyvom rodiny a spoločnosti, a pomáha nám budovať aj vlastný osobný filter, cez ktorý hodnotíme podnety a prijímame zmysluplné či morálne rozhodnutia.

Empatia a etika sú kľúčovými prvkami kompetenčného rámca Rady Európy. Vychádzajú z uznania ľudskej dôstojnosti a práv každého človeka a rozvíjajú sa prostredníctvom úcty k druhým, zmyslu pre zodpovednosť a schopnosti kriticky reflektovať samého seba. Spolu s dôležitými schopnosťami, ako sú počúvanie, pozorovanie a spolupráca, pomáhajú ľuďom lepšie chápať rôzne pohľady a aktívne sa zapájať do kultúrnej a hodnotovo rozmanitých komunít. Daniel Goleman, známy odborník na emocionálnu inteligenciu, vysvetľuje, že porozumieť druhému človeku znamená naladiť sa na jeho pocity a vnímať, čo nám naznačuje jeho správanie a emócie.²³ Upozorňuje tiež na to, že veľa sa o druhom človeku dozvieme aj z jeho neverbálneho prejavu, teda z výrazu tváre, reči tela či tónu hlasu. No nestačí len pozorovať, dôležité je aj úprimne sa zaujímať o to, čo prežíva a s čím zápasí. V online prostredí je ťažké zachytiť emocionálne signály druhých, pretože často absentujú neverbálne prejavy. Výsledky výskumu zameraného na neuroplasticitu naznačujú, že náš mozog je dnes neustále preťažovaný záplavou zvukov a rýchlych vizuálnych podnetov, ktorým sme na internete vystavení. Takáto nadmerná stimulácia môže ovplyvniť našu schopnosť všimáť si jemné signály od ľudí okolo nás a môže tiež brzdiť rozvoj tej časti mozgu, ktorá nám pomáha zamyslieť sa nad dôsledkami nášho správania.²⁴

ROZVOJ ETIKY A EMPATIE V DETSTVE

Etika a empatia sú hodnoty, ktoré deťom zvyčajne najskôr odovzdávajú ich rodičia. Pokiaľ sa ich spôsob myslenia zhoduje s prevládajúcou kultúrou, deti tieto

23. Goleman D (2011), *The Brain and Emotional Intelligence: New Insights (Mozog a emocionálna inteligencia – nové podnety)*, More Than Sound, USA.

24. Carr N. (2010), *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains (Plytkýň: Čo internet robí s naším mozgom)*, W. W. Norton & Co., New York.

vzorce správania často prijímajú bez potreby ich spochybňovať. Keď deti vstúpia do kolektívu, či už v materskej škole alebo na základnej škole, začínajú sa stretávať s rovesníkmi z rôznych prostredí, čo ich prirodzene konfrontuje s odlišnými hodnotami a názormi. Táto interakcia zohráva významnú úlohu v socializačnej funkcii vzdelávacích inštitúcií, kde rozmanitosť a inklúzia predstavujú prvý krok na ceste k uvedomelému a aktívnemu digitálnemu občianstvu.

Etika a empatia nie sú nemenné koncepty, ale vyvíjajú sa prostredníctvom vzájomného porozumenia a interakcií s ostatnými, ktoré formujú naše myslenie a pohľad na svet. Deti si tieto schopnosti postupne budujú najmä vďaka interakciám, či už s kamarátmi, učiteľmi alebo ľuďmi na internete. S tým, ako sa ich svet rozširuje o nové kontakty a médiá, prichádzajú deti do kontaktu s rôznymi pohľadmi, ktoré ovplyvňujú ich vnímanie dobra, spravodlivosti a porozumenia. V tomto období je veľmi dôležité, aby ich až do obdobia adolescencie sprevádzali dospelí, teda rodičia či učitelia, ktorí im citlivo a s porozumením pomôžu porozumieť týmto vplyvom

Vďaka výskumom z posledných rokov lepšie rozumieme tomu, ako mozog spracúva emócie. Zdá sa, že empatia vzniká aj vďaka špeciálnym nervovým bunkám, tzv. zrkadlovým neurónom, ktoré nám pomáhajú pochopiť a zdieľať pocity druhých.²⁵ Tieto neuróny nám umožňujú „čítať myseľ“ iných, teda rozpoznať, ako sa niekto cíti, a naladiť sa na jeho emócie. Už od malička sa deti učia vnímať pocity druhých a rozumieť im. Pozorovaním rodičov, súrodencov a ostatných členov rodiny si začínajú uvedomovať, ako sa ľudia cítia, a postupne sa učia reagovať na ich emócie tým, že ich napodobňujú. Aj keď stále neexistujú úplne presné metódy na meranie empatie²⁶, výskumy ukazujú, že u ľudí, ktorí sa považujú za veľmi empatických, pracujú zrkadlové neuróny v mozgu intenzívnejšie. Tieto poznatky pomáhajú vedcom lepšie porozumieť aj tomu, ako funguje empatia u ľudí s autizmom.

PREČO SÚ ETIKA A EMPATIA V DIGITÁLNOB OBČIANSTVE DÔLEŽITÉ?

Empatia môže vyvolať alebo posilniť správanie, ktoré ide proti etickým normám. Strach a vysoký stres potláčajú tvorbu oxytocínu (tzv. hormón šťastia), ktorý ovplyvňuje našu schopnosť cítiť empatiu. Tento proces mení naše vnímanie toho, čo by sme za normálnych okolností považovali za etické a zároveň vysvetľuje, prečo stres a strach narúšajú našu schopnosť efektívne komunikovať s ostatnými. Na tomto mieste je vhodné spomenúť aj staré príslovie, ktoré hovorí, že strach je otcom predsudkov. Nedávne voľby v niektorých krajinách ukázali, ako môže byť empatia zneužitá na legitimizovanie neetických postojov. Niektorí kandidáti si takto získavajú voličov, aj keď tým vlastne schvaľujú extrémne a neetické postoje (napríklad rasizmus alebo

25. Krznaric R. (2015), *Empathy: Why it matters, and how to get it (Empatia: Prečo na nej záleží a ako ju získať)*, Random House, Spojené kráľovstvo.

26. Index interpersonalnej reaktivity (IRI) je jediný publikovaný nástroj na meranie empatie, ktorý hodnotí túto schopnosť v rôznych dimenziách. Tento dotazník obsahuje 28 otázok, rozdelených do štyroch kategórií po sedem otázok, ktoré sa zameriavajú na afektívnu aj kognitívnu empatiu. Davis M. (1983), *Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach (Meranie individuálnych rozdielov v empatii: dôkazy pre multidimenzionálny prístup)*, *Journal of Personality and Social Psychology* 44 (1), str. 113-126. DOI:10.1037/0022-3514.44.1.113.

sexizmus). Empatia môže byť silným podnetom vedúcim k násiliu, alebo naopak, k jeho potlačeniu. Snímka vietnamského dievčatka Kim Phuc zasiahnutého napalmom z roku 1972 pomohla ukončiť vojnu vo Vietname a snímka batolaťa sýrskych utečencov vyplaveného na pláž v roku 2017 vyvolala verejné pohoršenie nad spôsobom, akým štáty pristupovali k migračnej kríze. Na druhej strane, snímky z popravy Jamesa Foleyho príslušníkmi ISIS v roku 2014 násilie ešte vystupňovali.

■ Výskum naznačuje, že najlepším spôsobom, ako adresovať rasové alebo iné predsudky, je viesť otvorený a empatický dialóg. Empatia zohráva zásadnú úlohu pri formovaní zdravých vzťahov a riešení konfliktov, pretože pomáha preklenúť rozdiely a otvára cestu k hlbšiemu porozumeniu medzi rôznymi skupinami. Ak empatiu začleníme do spôsobu, akým vyučujeme, pomôžeme deťom aj dospelým vnímať neúspech nie ako prekážku, ale ako príležitosť na rast, čo v konečnom dôsledku posilní ich sebavedomie. Empatia pomáha ľuďom lepšie sa prispôsobiť novej skupine alebo prostrediu, pretože im umožňuje lepšie pochopiť svoju situáciu a vybrať si správanie, ktoré im pomôže zapadnúť. Je dôležité si uvedomiť, že empatickí ľudia si stále dokážu zachovať svoje hodnoty a nebudú robiť kompromisy v etických otázkach len preto, aby zapadli.

■ V dnešnej technologicky zameranej spoločnosti sú deti vystavené množstvu nových príležitostí, prekážok a vplyvov, s ktorými sa deti predchádzajúcej generácie nestretli. Empatia a etika sú pre nich cenným morálnym kompasom, ktorý im pomôže orientovať sa v tejto novej realite a poskytne im zručnosti na to, aby mohli čeliť predsudkom a výzvam, s ktorými sa na svojej ceste stretnú.



AKO TO FUNGUJE?

■ Etika sa zaoberá vzťahmi a starostlivosťou o blaho nás samých i ľudí okolo nás, pričom pomáha rozvíjať naše chápanie toho, čo je v spoločnosti prijateľné. Aby sme zostali verní svojim hodnotám a sebe samým, musíme byť dobre informovaní o všetkých aspektoch problému, ktorému čelíme. Etika je dynamickým konceptom, ktorý stojí na širokej škále kompetencií a vyvíja sa počas celého života, a to najmä vtedy, keď získavame nové skúsenosti, čelíme náročným otázkam alebo si rozširujeme obzory.

■ Na rozvoj etiky a empatie od najrannejšieho veku vplýva množstvo environmentálnych faktorov, pričom výchovný štýl rodičov má kľúčový význam. Dôležité je, aby rodičia, najmä otcovia, deťom prejavovali lásku a zamysleli sa nad používaním telesných trestov.²⁷ Pri objavovaní sveta by sme mali deti viesť k tomu, aby vnímali vlastné emócie a snažili sa pochopiť pocity iných ľudí. Roman Krznaric, uznávaný výskumník na Univerzite v Berkeley uvádza, že empatickí ľudia sa vyznačujú šiestimi návykmi.²⁸ Tým, že tieto návyky aktívne zapojíme do výchovy a vzdelávania,

27. Tisot C. (2014), Environmental Contributions to Empathy Development in Young Children (*Environmentálne aspekty ovplyvňujúce rozvoj empatie u malých detí*), Hong Kong.

28. Krznaric R. (2012), Six Habits of Highly Empathic People (*Šesť návykov vysoko empatických ľudí*), Magazín Greater Good. Dostupné na <http://bit.ly/2Mtx2K0>.

pomôžeme deťom lepšie rozvíjať empatiu a porozumieť etickému správaniu. Empatickí ľudia sa vyznačujú nasledujúcimi vlastnosťami:

1. Majú schopnosť efektívne počúvať a pozorovať.
2. Prejavujú zvedavosť voči cudzím ľuďom.
3. Hľadajú veci, ktoré ich spájajú s ostatnými, a prehodnocujú svoje predsudky.
4. Radi sa zapájajú do hier a aktivít, ktoré im poskytujú príležitosť „vyskúšať si“ život iných.
5. Chcú prispieť k spoločenskej zmene a organizujú akcie, do ktorých sa môže zapojiť každý.
6. Na rozvoj svojej predstavivosti a kreativity využívajú každú príležitosť.



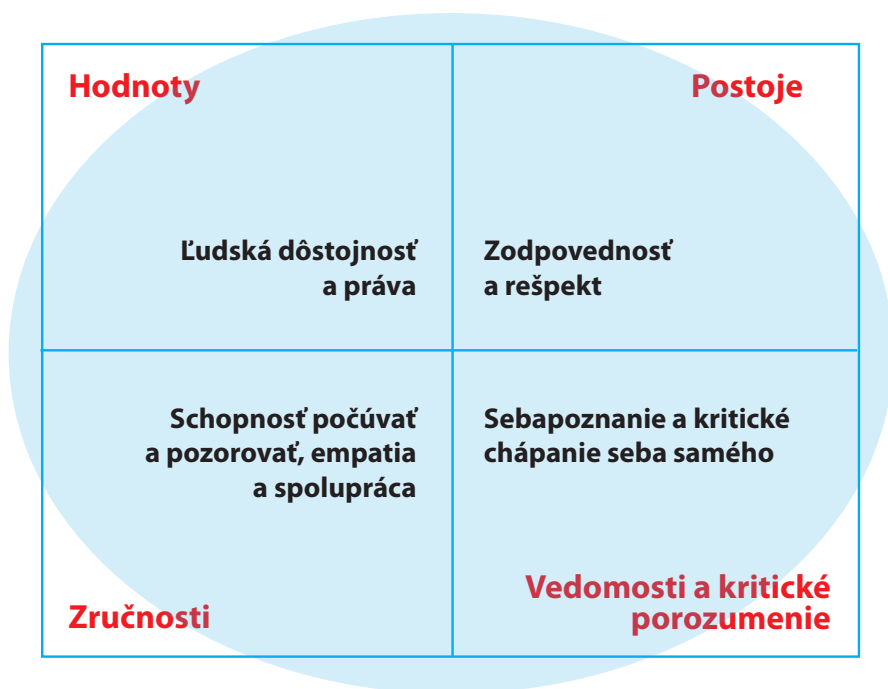
PRIDANÁ HODNOTA PRE VZDELÁVANIE A OBČIANSTVO

Etika a empatia fungujú ako morálny kompas, ktorý vedie mladých ľudí v ich rozhodnutiach a pri diskusiách o súkromí a spoločenských témach. Tieto hodnoty poskytujú pevné základy pre všetky oblasti života a pomáhajú rozvíjať nezávislosť, ako aj oceniť kultúrnu rozmanitosť a otvorenosť voči rôznym názorom, presvedčeniam a tradíciám. Žiaci, ktorí si uvedomujú, aký význam hrá etika v ich živote a dokážu sa vďaka empatii pozrieť na problémy z viacerých uhlov, si dokážu poradiť v nejednoznačných situáciách oveľa lepšie a zároveň sú oveľa schopnejší odolať tlaku rovesníkov, médií či aktuálnych trendov. Vnímajú rôzne pohľady ako príležitosť na obohatenie vlastného myslenia, nie ako výzvu na konfrontáciu či dokazovanie, kto má pravdu. Etika a empatia sa tak stávajú odrazovým mostíkom pre predstavivosť a cenným prínosom pri riešení problémov a samostatnom učení.

Nedávny výskum Stanfordskej univerzity (USA) poukázal na význam empatie v práci učiteľov. Výsledky troch rôznych experimentov, do ktorých sa zapojilo takmer 2 000 detí z rôznych školských stupňov, odhalili, že v triedach, kde učitelia uprednostnili empatické prístupy pred trestami, došlo k poklesu vylúčení žiakov až o 50 %.²⁹

29. Parker B. (2016), Teacher empathy reduces student suspensions (*Prejav empatie zo strany učiteľov pomáha znižovať počet vylúčení*), Stanford News. Dostupné na: <https://stanford.io/2Lg0r4Z>.

Obrázok 11: Etika a empatia – základné kompetencie digitálneho občianstva



INFORMAČNÝ LIST Č. 4

ETIKA A EMPATIA





ETICKÉ ASPEKTY A RIZIKÁ

Školy a učitelia sa často vyhýbajú témam ako etika a empatia, pretože sa domnievajú, že to nie je súčasťou ich povinností. Takýto postoj však môže negatívne ovplyvniť vývoj budúcich digitálnych občanov. Ak chceme, aby deti vnímali učenie nielen ako prípravu na testy, ale aj na život v reálnom svete, je veľmi dôležité, aby etika a empatia boli súčasťou kurikula a aby sa o nich diskutovalo aj v rodinách.

Internet výrazne uľahčuje interakciu medzi jednotlivcami s podobným zmýšľaním a môže mať zásadný dopad na etické normy. Keď sa jednotlivci, ktorí predtým skrývali svoje deviantné správanie z dôvodu spoločenského odsúdenia, začnú stretávať a zdieľať svoje skúsenosti, môžu tým ohroziť zaužívané etické normy. Ich neakceptovateľné správanie sa následne stáva akceptovateľným, pretože vidia, že ich názor zdieľa mnoho iných. Medzi príklady patrí vysoko lukratívny trh so sexuálnym zneužívaním detí, ako aj prejavy nenávisti a radikalizácia. Digitálni občania by sa mali držať svojich etických zásad a nenechať sa strhnúť konaním ostatných. Ak ich zvedavosť privedie k určitému typu obsahu, môžu sa ocitnúť v situácii, keď algoritmy sociálnych médií a spravodajských služieb začnú ponúkať podobný obsah, čo ich môže nečakane zatiahnuť do rizikových situácií.

V prostredí školy aj rodiny by sa malo diskutovať aj o tienistej stránke empatie, teda o jej potenciálnom využití ako nástroja manipulácie, ovplyvňovania davového správania či presvedčania ľudí k prijatiu postojov, ktoré by inak považovali za neprijateľné.



NÁPADY NA AKTIVITY V TRIEDE

Môj a tvoj wellbeing (My well-being and yours) je najnovšou publikáciou webstránky *WebWeWant.eu*, ktorú vytvorili tínedžeri pre tínedžerov. Táto cenná príručka obsahuje rôzne aktivity pre tínedžerov vo veku 11 až 17 rokov, ktoré im pomôžu premýšľať nad tým, ako sa správajú k ostatným. Zameriava sa na dôležité otázky ako šikanovanie, nenávisťné prejavy a radikalizácia, pričom venuje pozornosť aj rozvoju empatie ako kľúčovému prvku pre zdravé sociálne vzťahy. Prečítať si ju môžete tu: <https://www.scoilnet.ie/uploads/resources/26218/25954.pdf>.

Publikácia *Učíme sa bioetiku prostredníctvom hier (Moral Games for Teaching Bioethics)* umožňuje mladým ľuďom riešiť bioetické otázky formou hier (vhodné pre malé skupiny aj celé triedy). Prvé kapitoly obsahujú užitočné informácie o cieľoch vzdelávania a vysvetľujú zručnosti, na ktorých tieto hry stoja. Prečítať si ju môžete tu: <https://bit.ly/3sNdnqv>.

Na stránke *PlayDecide* si môžete po prihlásení zahrať dve zábavné hry (do vyhľadávacej stránky zadajte kľúčové slová „environment“ (životné prostredie) alebo „technology“ (technológia)). Prvou hrou je *Human Enhancement (Zdokonalenie ľudí)* a druhou *Young People in the Media (Mladí ľudia v médiách)*. Tieto hry pomôžu mladým ľuďom premýšľať a diskutovať o dôležitých etických otázkach prostredníctvom hrania rolí. Na stránke je dostupných viac ako 30 rôznych tém, vrátane tém týkajúcich sa

digitálnych peňazí a vylepšovania ľudských schopností. Webstránka je dostupná tu: <https://playdecide.eu/playdecide-kits>.



OSVEDČENÉ POSTUPY A ŽIVÉ DIGITÁLNE OBČIANSTVO

Na webovej stránke *PlayDecide* môžete spolu s deťmi vytvoriť hru o digitálnom občianstve. Pomôžte im vybrať zaujímavé témy pre karty informácií a karty problémov a následne diskutujte o rôznych perspektívach, ktoré by mali byť zahrnuté do kariet príbehov. Keď bude hra hotová, môžete sa s ňou podeliť s ostatnými a jednoducho ju nahrať na stránku *PlayDecide* (túto stránku spravuje Európska komisia). Webstránka je k dispozícii tu: www.playdecide.eu.

V krátkom animovanom klipe Dr. Brené Brown zdôrazňuje, že pravé empatické spojenie vzniká vtedy, ak sa nebojíme priznať svoje slabosti a otvorene sa s nimi podeliť. Video je dostupné tu: www.youtube.com/watch?v=1Ewngu369Jw.



ĎALŠIE INFORMÁCIE

V *Príručke internetovej gramotnosti*, ktorú vypracovala Rada Európy, nájdete množstvo súvisiacich materiálov. Odporúčame pozrieť si informačný list č. 21 „Online obťažovanie: šikanovanie, prenasledovanie a trolling“.

Kniha *Empatia: Prečo na nej záleží a ako ju získať* (*Empathy: Why it matters, and how to get it*) od Romana Krznarica (2015, Random House, Spojené kráľovstvo) vníma empatiu ako zásadný faktor osobnej a politickej transformácie. Autor skúma nástroje a platformy, ktoré v súčasnosti podporujú alebo obmedzujú empatiu, pričom vychádza z inovatívnej praxe a aktuálnych výskumov realizovaných na globálnej úrovni.

Nicholas Carr vo svojej knihe *Plytčiny: Čo internet robí s našim mozgom* (*The Shallows – What the Internet Is Doing to Our Brains*) (2010, W. W. Norton & Co., New York) analyzuje hlboké etické otázky našej prepojenej existencie a skúma, aký vplyv má internet na naše životy a ako ovplyvňuje náš mozog. Autor sa zaoberá aj dôležitými otázkami súvisiacimi s tým, ako internet mení našu kultúru a spoločnosť. Touto témou sa zaoberá aj v rozhovore, ktorý si môžete pozrieť tu: www.youtube.com/watch?v=lt_NwowMTcg.

Nedávna publikácia Rady Európy (Richardson J., Milovidov M. a Blamire R. (2016), *Šikanovanie: perspektívy, postupy a poznatky* (*Bullying: Perspectives, practices and insights*)) priniesla zaujímavé poznatky o príčinách, dôsledkoch a spôsoboch boja proti šikanovaniu na internete a mimo neho: <https://rm.coe.int/090000168078a78d>.

YouTube Creators for Change (*Youtuberi za zmenu*) je globálny projekt zameraný na podporu tvorcov obsahu, ktorí sa na svojich kanáloch zaoberajú dôležitými sociálnymi problémami. Program sa zameriava na zvyšovanie povedomia o týchto otázkach a podporu tolerance a empatie. Cieľom je posilniť hlasy pozitívnych vzorov, ktorí sa na svojich YouTube kanáloch neboja otvorene diskutovať o ťažkých témach a pomáhať tak ostatným.

DIMENZIA 5

ZDRAVIE A WELLBEING

” Najväčším bohatstvom
je zdravie.

Vergílius



RÝCHLY PREHĽAD ZDRAVIA A WELLBEINGU

— Oblasť zdravia a wellbeingu pokrýva široké spektrum tém a výziev, od správneho a včasného využívania technológií a ich vplyvu na šírenie nespoľahlivých alebo skreslených informácií až po spôsob, akým technológie menia interakcie v rodinách a medzi občanmi v každodennom živote. Pre lepšiu prehľadnosť budú kľúčové aspekty rozdelené do troch oblastí, ktoré sa sústreďujú na vplyv digitálnych technológií na schopnosť občanov aktívne a zodpovedne sa zapájať do spoločenského života, učiť sa a tvoriť.

1. **Sociálno-emocionálny vplyv** sa prejavuje napríklad v zmene našich komunikačných zručností a medziľudských vzťahov.
2. **Informačný rozmer** súvisí so spôsobom, akým sa údaje zhromažďujú, spracovávajú a používajú.
3. **V rámci zdravotného hľadiska** hrá dôležitú úlohu nielen ergonómia, ale aj pôsobenie dezinformácií týkajúcich sa zdravia.

AKO TECHNOLOGIA OVPLYVŇUJE INTERAKCIU MEDZI ĽUĎMI

— Online technológie zásadne zmenili spôsob, akým spolu komunikujeme. Naš mozog si postupne zvyká na prúd rýchlo sa striedajúcich zvukov a obrazov, no zároveň stráca schopnosť vnímať jemné nuansy medzi riadkami. Mnohí ľudia dnes ťažšie zachytávajú neverbálne signály, ako sú výrazy tváre či reč tela, pričom tie zohrávajú kľúčovú úlohu v porozumení a predchádzaní nedorozumeniam. Okrem aplikácií, ktoré umožňujú videohovory (ako Skype či WhatsApp)³⁰, sa veľká časť online komunikácie, najmä medzi mladými ľuďmi, odohráva prostredníctvom ikon, zvukov a skratiek.

— Emotikony síce pomáhajú vyjadriť emóciu jedným klikom, no ponúkajú len veľmi obmedzený priestor na pochopenie kontextu či odhalenie jemných vzorcov v komunikácii, a to práve tých, ktoré sú kľúčové pre rozvoj schopnosti počúvať, pozorovať a vcítiť sa do druhých. Vo svete, v ktorom je náročné odhaliť jemné významové nuansy, sa nevinný vtíp či jednoduché nedorozumenie môžu rýchlo zmeniť na konflikt, šikanu alebo aj násilie. Navyše, ak sa deti na situácie pozerajú len čiernobielo a bez súvislostí, len ťažko si uvedomia, čo ich správanie môže spôsobiť. Aj preto je dnes také dôležité podporovať rozvoj analytického a kritického myslenia.

ZDRAVIE A WELLBEING A VÝZVY, KTORÉ PRINÁŠA ONLINE SVET

— Záplava zvukov a obrazov, ktorou sú dnešné deti a mladí ľudia neustále obklopaní, ovplyvňuje nielen ich wellbeing, ale najmä ich schopnosť spracúvať informácie. Mnohé informácie dnes pochádzajú z nedôveryhodných zdrojov a internetové algoritmy im navyše zobrazujú len to, čo „ladí“ s ich profilom (viď. informačný list č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“). To znamená, že deťom a mladým ľuďom často uniká možnosť spoznať širšie spektrum názorov a pohľadov. Bez možnosti

30. Tiež nazývané *Over-the-top Technologies* alebo OTT, teda komunikačné služby poskytované cez internet.

konfrontovať sa s rôznorodosťou sa tak ľahko stávajú náchylnejšími na extrémistické názory, radikalizáciu a prejavy nenávisťi. Ich pohľad na svet sa zjednodušuje a schopnosť kriticky myslieť ustupuje do pozadia.

■ Výskumy pomocou magnetickej rezonancie ukazujú, že aj krátkodobé používanie online technológií môže ovplyvniť vývoj mozgu – niektoré oblasti sa začínú vyvíjať nadmerne, iné začínú naopak zaostávať. Vedci upozorňujú najmä na slabší rozvoj prefrontálneho laloku, ktorý je zodpovedný za schopnosť premýšľať o dôsledkoch vlastného konania. Učitelia v materských školách a detskí psychológovia zároveň upozorňujú na to, že digitálne technológie môžu negatívne ovplyvniť kľúčové vývinové fázy u najmenších detí, pretože čoraz častejšie sa u detí stretávajú so zníženou schopnosťou sústrediť sa, či s oneskoreným rozvojom motorickej koordinácie.

ERGONOMIKA A ZDRAVIE

■ Okrem psychických a sociálnych dôsledkov, ako sú šikanovanie³¹, nenávistné prejavy či radikalizácia, môže nadmerné používanie digitálnych technológií negatívne ovplyvniť aj fyzické zdravie. U detí a mladých ľudí často pozorujeme problémy s držaním tela, nedostatok pohybu a celkové narušenie rovnováhy medzi „online“ a „offline“ životom. Situáciu ešte ďalej zhoršuje množstvo neoverených a zavádzajúcich informácií o zdraví, ktoré sú na internete bežne dostupné. Orientovať sa v nich si vyžaduje vysokú úroveň kritického myslenia. Schopnosť rozoznať, čo je pravdivé a čo nie, je dnes pre deti i dospelých nevyhnutnosťou. Kult krásy na internete a neustále porovnávanie sa cez fotky a „lajky“ môžu mladých ľudí veľmi rýchlo zatiahnuť do nebezpečného kolotoča diét, extrémneho cvičenia a online skupín, ktoré namiesto pomoci podnecujú vznik porúch príjmu potravy (napríklad anorexia). Niektorí dokonca nachádzajú „podporu“ v uzavretých online komunitách, ktoré ich povzbudzujú k rizikovému správaniu. Následky takéhoto tlaku môžu byť dlhodobé a ovplyvniť nielen psychické zdravie, ale aj budúce vzťahy, pracovný život či schopnosť plnohodnotne sa zapojiť do spoločnosti.

AKO TO FUNGUJE?

■ V digitálnom svete je kľúčovým pojmom rovnováha. Tú je možné dosiahnuť prostredníctvom širokého spektra digitálnych kompetencií, ako sú napríklad hodnoty, postoje, zručnosti, vedomosti a kritické porozumenie. Deti sa učia rozvíjať rovnováhu tým, že si osvoja schopnosti ako počúvať, pozorovať, prejavovať empatiu a spolupracovať. Wellbeing u detí je do značnej miery založený na tom, ako sa vidia očami iných. Aj z tohto dôvodu je interakcia s druhými pre ich rast a rozvoj nevyhnutná.

■ V priebehu posledného štvrtstoročia európska spoločnosť začala vnímať zdravie a wellbeing ako základné piliere digitálneho občianstva. Európske krajiny

31. Copeland W. E., Wolke D., Angold A. a Costello E. J. (2013) prezentujú zistenia týkajúce sa dlhodobého vplyvu šikanovania na zdravie, majetok a spoločnosť v publikácii *Adult Psychiatric Outcomes of Bullying and Being Bullied by Peers in Childhood and Adolescence (Bullying and Parasomnias: A Longitudinal Cohort Study)* (*Dopady šikanovania a týrania rovesníkmi v detstve a adolescencii na život dospelých (Šikanovanie a parasomnia – longitudinálna analýza a kohortná štúdia)*), JAMA Psychiatri 70(4), s. 419–426

na to reagujú tým, že modernizujú vzdelávacie systémy tak, aby reflektovali rôzne dimenzie rozvoja, od telesného a sociálneho až po kognitívny a psychický. V tomto smere je dôležité zamerať sa nielen na jednotlivca, ale aj na dynamiku skupiny a spoluprácu, čo podčiarkuje význam komplexného prístupu k vzdelávaniu.

Moderné vzdelávacie prístupy vytvárajú priestor na to, aby si deti rozvíjali schopnosť aktívne počúvať, klásť zmysluplné otázky a vnímať sociálne vzorce či systémové súvislosti. Cieľom je budovať empatiu a rešpekt k rozmanitosti a rozvíjať mnohé ďalšie zručnosti, ktoré sú pre život v súčasnom svete kľúčové. V dnešnej spoločnosti nadobúda známa fráza „Mens sana in corpore sano“, teda „v zdravom tele zdravý duch“ (výrok všeobecne pripisovaný predsokratovskému filozofovi Tálesovi), nový význam, keďže si čoraz viac uvedomujeme, aké dôležité je nájsť rovnováhu medzi našim digitálnym životom a životom v spoločnosti.

V roku 2017 spustil komisár pre deti v Anglicku kampaň *Digital 5 a Day* (5 bodov digitálneho správania) (nájdete ju tu: www.childrenscommissioner.gov.uk), ktorej cieľom je podporiť digitálne zdravie a wellbeing detí a dospelujúcich počas letných prázdnin. Kampaň sprevádza rodiny a učiteľov piatimi zrozumiteľnými krokmi, ktoré im pomôžu vytvoriť zdravé digitálne prostredie prispôbené ich každodennému životu a potrebám. Tieto kroky tvoria skvelý základ pre zdravý a vyvážený digitálny život.

1. Nadväzujte spojenia – múdro, bezpečne a aj v reálnom svete.
2. Zapájajte sa do aktivít, ktoré vám robia radosť a dávajú zmysel.
3. Rozvíjajte svoju kreativitu.
4. Zdieľajte, pomáhajte a dávajte druhým.
5. Všímajte si svoje okolie, buďte prítomní a vnímaví.

PRIDANÁ HODNOTA PRE VZDELÁVANIE A OBČIANSTVO

Zdravie a wellbeing predstavujú neoddeliteľnú súčasť celoživotného osobného rastu. Pedagógovia, ktorí vychádzajú z Maslowovej hierarchie potrieb, zdôrazňujú, že deti dokážu naplno rozvíjať svoj potenciál a vyrásť v tvorivé, sebavedomé a aktívne osobnosti len vtedy, ak sú naplnené ich základné potreby. Wellbeing je základom schopnosti seberealizácie. Práve zručnosti ako aktívne počúvanie, empatia, citlivosť voči iným a schopnosť spolupracovať zohrávajú kľúčovú úlohu pri rozvoji vyšších kognitívnych schopností, akými sú riešenie problémov či zvládanie konfliktov. Zdravie a wellbeing sú teda nielen základom, ale aj výsledkom tohto rastu.

Rozvoj týchto kompetencií umožňuje človeku nielen porozumieť základným právam a princípom spravodlivosti, ale aj ich aktívne uplatňovať. Pomáhajú mu pristupovať férovu k druhým, byť otvoreným voči kultúrnej rozmanitosti a prijímať rôzne svetonázory a zvyklosti, ktoré tvoria základ demokratickej spoločnosti. Ak však človeku chýba pocit bezpečia a wellbeingu, len ťažko si dokáže vytvoriť pozitívny a otvorený vzťah k spoločnosti, čo obmedzuje aj jeho schopnosť plnohodnotne sa zapájať do spoločenského diania.

Obrázok 12: Zdravie a wellbeing – základné kompetencie digitálneho občianstva



INFORMAČNÝ LIST Č. 5

ZDRAVIE A WELLBEING





ETICKÉ ASPEKTY A RIZIKÁ

Spomedzi mnohých etických rizík súvisiacich so zdravím a wellbeingom detí a mladých ľudí sú azda najväčšie tie, ktoré súvisia s úbytkom skutočných medziľudských kontaktov a zúžením „zorného poľa“, ku ktorému dochádza v dôsledku tzv. filtračnej bubliny a profilovania. Tieto dva javy často vedú k tomu, že sa človek stretáva len s názorovo príbuznými informáciami, čo následne oslabuje jeho schopnosť prijímať inakosť, obmedzuje rozvoj otvorenosti voči kultúrnej rozmanitosti a schopnosť vnímať či porozumieť odlišným názorom a pohľadom na svet. Pokiaľ mladý človek nemá dostatočne rozvinuté analytické a kritické myslenie, riziko radikalizácie sa v tomto prostredí ešte zvyšuje.

Sebaúcta zohráva zásadnú úlohu v tom, ako vnímame sami seba aj svet okolo nás. Sociálne siete nás často tlačia do pozície, kde sa snažíme zaujať, byť trendy a zapadnúť. Často na nich zdieľame fotky a naše najintímnejšie zážitky s anonymnou masou. Táto „selfie“ kultúra nás môže vzdialiť od nášho skutočného ja, pretože sa stále viac prispôbujeme tomu, čo je populárne, namiesto toho, aby sme zostali sami sebou. Internet tak prestáva odrážať skutočnú rozmanitosť spoločnosti a začína ju formovať podľa vlastných vzorcov a algoritmov.

Vplyvom digitálnej komunikácie, ktorá sa často obmedzuje na krátke, skratkami preplnené správy, dochádza k postupnému oslabovaniu jazykových a komunikačných schopností vrátane viacjazyčnosti. K tomu sa pridáva obmedzená dostupnosť obsahu v mnohých jazykoch, čo bráni ich prirodzenému rozvoju a zároveň vedie k zhoršeniu jazykových schopností v materinskom jazyku.

Nadmerné používanie digitálnych technológií, najmä na úkor iných aktivít a osobných interakcií, môže viesť k negatívnym fyzickým a psychickým dôsledkom. Je dôležité, aby si rodiny a školy uvedomili, aký vplyv majú technológie na vývoj detí, vrátane negatívnych dôsledkov, ako je porucha spánku spôsobená nadmerným vystavením modrému svetlu z obrazoviek.



NÁPADY NA AKTIVITY V TRIEDE

Rozvoj sociálnych a emocionálnych zručností tvorí kľúčovú súčasť digitálneho občianstva. Webová stránka *ENABLE* ponúka široké spektrum vzdelávacích materiálov, od plánov hodín a prezentácií až po kvízy a metodickú podporu pre pedagógov. Pozrieť si ju môžete tu: <https://swgfl.org.uk/projects/enable-project/>.

Na webovej stránke classroom.kidshealth.org nájdete množstvo informačných listov určených pre deti predškolského veku aj mládež na rôzne témy, ako napríklad fungovanie ľudského tela či špeciálne potreby. Súčasťou materiálov je aj príručka pre učiteľov s námetmi na aktivity.

Projekt plánu práce s médiami. Cieľom projektu je viesť deti k zamysleniu a diskusií o tom, akým spôsobom a ako často využívajú online technológie. Navrhnite deťom, aby si počas niekoľkých dní viedli denník digitálnych aktivít. V rámci skupinovej práce bude ich ďalšou úlohou vytvoriť návrh pravidiel pre zodpovedné a zdravé používanie

digitálnych technológií v škole a doma. Zásady vyveste do triedy a každý mesiac sa k nim spoločne vráťte. Diskutujte o tom, ktoré zásady sa im darí dodržiavať a v čom by sa mohli zlepšiť.

■ *Kiko and the Hand (Kiko a ruka)* je vzdelávací materiál pre deti vo veku 3 až 7 rokov, ktorý ich jednoduchým a prístupným spôsobom učí, ako rozlíšiť medzi dobrými a zlými tajomstvom a dobrými a zlými dotykmi. Deti sa vďaka nemu naučia, že ich telo patrí len im a že majú právo povedať nie. Pre viac informácií navštívte túto webstránku: <https://rm.coe.int/eng-kiko-book/1680a22b15>.



OSVEDČENÉ POSTUPY A ŽIVÉ DIGITÁLNE OBČIANSTVO

■ Aj keď sa stolové hry niekedy považujú len za zábavu, v skutočnosti ponúkajú oveľa viac. V rodinnom kruhu či medzi priateľmi vytvárajú priestor na spoločné zážitky. Deti si vďaka nim aspoň na chvíľu vyskúšajú, aké to je viesť dialóg či súťažiť s dospelými ako rovný s rovným.

■ Zavedenie programu rovesníckej podpory v školách môže výrazne prispieť k vytvoreniu priateľskejšej atmosféry v triedach. Projekt ENABLE ponúka komplexný program odbornej prípravy pre žiakov začlenených do programu, ako aj nápady na kampane a aktivity, ktoré môžu realizovať v školách a mládežníckych skupinách. Viac informácií o projekte nájdete tu: <https://swgfl.org.uk/projects/enable-project/>.

■ Technológie a duševná a telesná pohoda sú dôležité témy, ktorým by sa mali venovať deti, rodičia a učitelia spoločne. Vďaka moderným technológiám môžu rodičia lepšie porozumieť emocionálnemu prežívaniu svojich detí. Aby však technológie slúžili deťom a nie naopak, je dôležité, aby sme venovali pozornosť ich dopadu na ich duševné aj fyzické zdravie. Rozumné obmedzenie online času môže byť jednoduchým, ale účinným krokom k harmonickejšiemu životu.



ĎALŠIE INFORMÁCIE

■ V *Príručke internetovej gramotnosti*, ktorú vypracovala Rada Európy, nájdete množstvo súvisiacich materiálov. Odporúčame pozrieť si nasledovné informačné listy: IL č. 21 „Online obťažovanie: šikanovanie, prenasledovanie a trolling“, IL č. 17 „Digitálne občianstvo“ a IL č. 18 „Digitálne rodičovstvo: pozitívne a proaktívne“.

■ Publikácia *Šikanovanie – perspektívy, postupy, poznatky* (*Bullying – perspectives, practices, insights*), ktorú vydala Rada Európy v roku 2017, zhŕňa výskum a skúsenosti odborníkov na boj proti šikanovaniu z desiatich krajín. Poukazuje na rôzne prístupy úspešne využívané vo svete, pričom zvlášť zdôrazňuje potrebu ochrany detí, ktoré sú voči šikane zraniteľnejšie, či už pre svoj fyzický alebo duševný stav, alebo rodinné zázemie.

■ Môže obyčajné písanie rukou zlepšiť náš wellbeing? Podľa nedávneho austrálskeho výskumu áno. Štúdia, ktorej sa zúčastnilo 2 000 ľudí, ukázala, že ľudia, ktorí si pravidelne zapisovali myšlienky, pocity alebo spomienky rukou, pocitovali až 2,5-krát častejšie úľavu od úzkosti, strachu a napätia ako tí, ktorí tak nerobili.

■ Štúdia zároveň ukázala, že písanie rukou môže zlepšiť aj vzťahy medzi rodičmi a deťmi. Tento jednoduchý návyk vedie k silnejšiemu spojeniu s vlastnými myšlienkami a pocitmi, čo podporuje emocionálnu vyrovnanosť, schopnosť reflexie a pozitívne prežívanie. Písanie rukou dokonca dokáže prepájať generácie – umožňuje nám čítať a rozumieť rukopisom minulosti a tak udržiavať živé spojenie medzi minulosťou a dneškom.

■ Kým nebude lepšie preskúmaný vplyv písania kurzívou na fungovanie mozgu, je predčasné diskutovať o tom, či túto zručnosť zo vzdelávania vypustíme.

■ Americká asociácia psychológov pripravila digitálne usmernenia pod názvom *Podpora používania zdravotníckych technológií pre deti (Digital Guidelines: Promoting Health Technology Use for Children)*. Odporúčania sú navrhnuté flexibilne, aby si ich rodičia a učitelia mohli prispôbiť podľa konkrétnych potrieb svojej rodiny či školy. Viac informácií získate tu: www.apa.org/helpcenter/digital-guidelines.aspx.

■ V Európe, na Blízkom východe a v Afrike sprístupnila spoločnosť Google nástroj *Family Link*, ktorý umožňuje rodičom schvaľovať aplikácie a kontrolovať čas, ktorý deti trávia na digitálnych zariadeniach.

DIMENZIA 6

ONLINE PRÍTOMNOSŤ A KOMUNIKÁCIA

„Bud' napíšte niečo,
čo stojí za prečítanie, alebo si
prečítajte niečo, čo stálo
za napísanie.

Benjamin Franklin



S narastajúcou prítomnosťou internetu v našich životoch nadobúda čoraz väčší význam aj naša online identita. Spôsob, akým spolu komunikujeme v digitálnom priestore, môže formovať nielen náš vlastný svet, ale aj svet ostatných. Kľúčom k zodpovednému digitálnemu občianstvu je schopnosť budovať a udržiavať si zdravú online prítomnosť a zároveň komunikovať zodpovedne, s ohľadom na práva druhých.

■ Pôvodne bola online prítomnosť chápaná ako nástroj na budovanie osobnej značky, ktorý mal za cieľ prilákať návštevnosť a vytvárať pozitívny obraz na internete, najmä prostredníctvom optimalizácie pre vyhľadávače, prezentácie na webových stránkach a sociálnych sieťach. Postupom času sa však tento koncept rozšíril aj o osobné kvality a medziľudské zručnosti, ktoré formujú našu digitálnu identitu, a kompetencie, ktoré sú kľúčové pre jej správne využívanie.

■ **Online prítomnosť** je spôsob, akým sa jednotlivci prezentujú na internete. Zohľadňuje osobné vlastnosti, ako aj schopnosť nadväzovať a udržiavať vzťahy s ostatnými. Kvalitu a rozsah online prítomnosti možno jednoducho skontrolovať cez vyhľadávač, kde stačí len zadať meno osoby alebo jej osobné údaje. V závislosti od interakcií môže byť táto identita vnímaná ako pozitívna alebo negatívna. Dôležité sú aj sociálne a kognitívne schopnosti, ktoré ovplyvňujú, ako ostatní vnímajú našu online prítomnosť.

■ **Komunikácia** je proces výmeny interakcií, myšlienok, obrázkov, videí a informácií v rámci virtuálnych sociálnych prostredí. V dnešnom svete môže komunikácia prebiehať ako offline, tak aj online, pričom obe formy sa navzájom ovplyvňujú. V tomto informačnom liste sa zameriame najmä na online komunikáciu.

■ Podobne ako pri online prítomnosti, aj online komunikácia môže mať pozitívny alebo negatívny charakter. V tejto súvislosti sa zameriavame na dôležitosť bezpečnej a zodpovednej komunikácie s ostatnými. Zručnosti potrebné na vytváranie pozitívnych online interakcií úzko súvisia s našimi sociálnymi a kognitívnymi schopnosťami. Keďže online komunikáciu možno zdieľať a môže sa tiež stať virálnou, je dôležité, aby sme komunikovali spôsobom, ktorý je prospešný aj pre ostatných.

ONLINE PRÍTOMNOSŤ A KOMUNIKÁCIA SA MENIA SPOLU S TECHNOLOGIOU

■ S rýchlym vývojom nových technológií, sociálnych médií a internetu sa neustále mení aj koncept online prítomnosti a spôsob komunikácie. Aj keď nie je niekedy možné komunikovať tvárou v tvár, viaceré spoločnosti zaoberajúce sa online konferenciami potvrdzujú, že osobný kontakt zostáva preferovanou formou komunikácie, a to nielen v pracovnej oblasti, ale aj v osobnom živote.

■ S rozvojom technológií prichádzajú aj nové spôsoby komunikácie, ako sú virtuálna realita (VR) a rozšírená realita (RR). Virtuálna realita umožňuje používateľom vstúpiť do simulovaného sveta a komunikovať v prostredí, ktoré napodobňuje reálnu alebo imaginárnu situáciu. Na druhej strane rozšírená realita pridáva počítačom vytvorené prvky do existujúcej reality, čím nám umožňuje s ňou interagovať novým spôsobom. Obe technológie majú potenciál revolučne zmeniť spôsob, akým komunikujeme a vnímame svet okolo nás.

ONLINE IDENTITA, OCHRANA ÚDAJOV A SÚKROMIA

■ K bezpečnému online životu patrí aj schopnosť chrániť svoje osobné údaje a zachovať si tak určitú úroveň súkromia. Vďaka kritickému mysleniu a rýchlemu prieskumu dokážete jednoducho a bez problémov nastaviť ochranu súkromia na väčšine platforiem a aplikácií. (viac informácií o ochrane online identity nájdete v informačnom liste č. 9).

■ Vďaka Všeobecnému nariadeniu o ochrane údajov, ktoré vstúpilo do platnosti v Európskej únii v roku 2018, majú občania väčšiu kontrolu nad svojimi údajmi a súkromím, a môžu tak spravovať svoju elektronickú prítomnosť podľa vlastných preferencií.



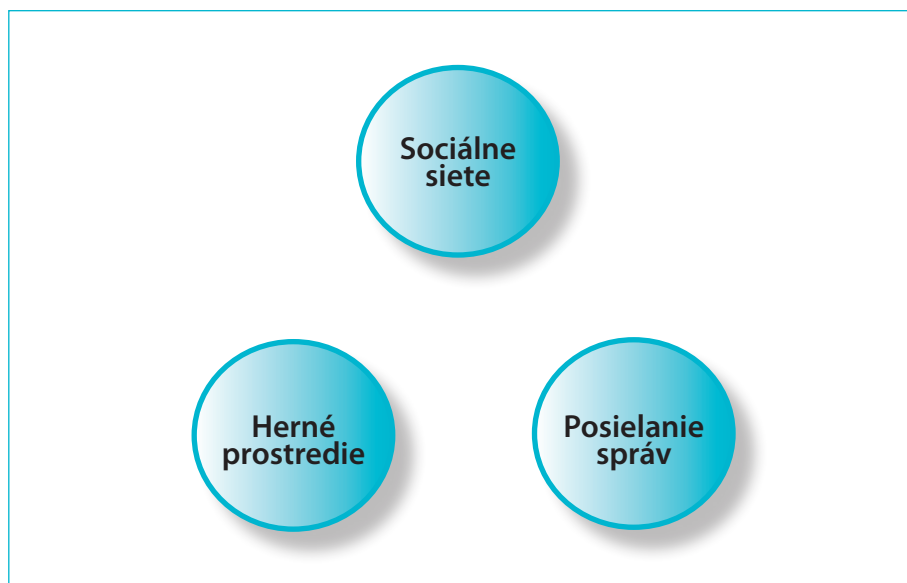
AKO TO FUNGUJE?

■ Online prítomnosť si môžete budovať aktívne, napríklad registráciou a nahrávaním údajov a fotografií, alebo pasívne, keď vás na fotografiách označia iní alebo o vás zdieľajú informácie. Mnohé platformy vás na tieto aktivity upozornia a umožnia vám označenie buď schváliť alebo odmietnuť.

■ Vďaka komunikačným technológiám môžeme dnes komunikovať flexibilnejšie a efektívnejšie než kedykoľvek predtým, pričom k dispozícii máme širokú škálu nástrojov, od základných až po pokročilé platformy (pozri obrázok 13). Zatiaľ čo kedysi bola komunikácia viazaná najmä na osobný kontakt alebo tradičné offline spôsoby, dnes sa bežne odohráva aj v online prostredí. Ľudia môžu komunikovať v rôznych formátoch, či už jeden na jedného, v malých skupinách alebo so širším publikom. Spôsoby komunikácie sú rôznorodé a môžu zahŕňať napríklad nasledovné:

- ▶ chaty (neformálny výraz pre interaktívnu komunikáciu prebiehajúcu na vyhradenom diskusnom kanáli),
- ▶ okamžité zasielanie správ (typ online chatu, ktorý umožňuje zasielanie textových správ v reálnom čase),
- ▶ SMS,
- ▶ e-mail,
- ▶ konverzácie cez technológiu VoIP (prenos hlasu internetovým protokolom),
- ▶ sociálne siete,
- ▶ podcasty,
- ▶ prostredia virtuálnej a rozšírenej reality,
- ▶ herné prostredia.

Obrázok 13: Spôsoby komunikácie a online prítomnosť



■ Najnovším trendom je komunikácia prostredníctvom viacerých metód a médií. Pri hraní videohier môžete posilať správy v chate a zároveň zdieľať svoje skóre na sociálnych sieťach.

■ Široká škála komunikačných metód umožňuje používateľom prispôbiť spôsob komunikácie svojim preferenciám. Medzi výhody patrí zmenšenie vzdialenosti medzi ľuďmi, možnosť spojiť sa s osobami mimo ich blízkeho okolia, zdieľať informácie a užitočné zdroje a ďalšie.

Úvahy o pozitívnej komunikácii

- ▶ Všetko, čo zverejníte online, zanecháva digitálnu stopu (ako stopy v piesku).
- ▶ Predtým, než zverejníte svoj príspevok, zamyslite sa nad tým, aký dojem môže zanechať – niečo, čo vy považujete za pozitívne, môže byť inými nesprávne pochopené.
- ▶ Osobné údaje, vrátane obrázkov, ktoré môžu odhaliť vašu identitu, polohu alebo pohlavie, by ste verejne zdieľať nemali.
- ▶ Dbajte na zariadenie, ktoré používate, a nezabúdajte, že ak komunikujete cez servery školy alebo zamestnávateľa, vaša komunikácia môže byť sledovaná.
- ▶ Zistite, či môžete upraviť dobu, po ktorú bude váš online príspevok viditeľný. Je dosť pravdepodobné, že ako 16-ročný človek sa budete cítiť trápne za fotografie alebo názory, ktoré ste zverejnili, keď ste mali 10 rokov.



PRIDANÁ HODNOTA PRE VZDELÁVANIE A OBČIANSTVO

— Komunikácia a online prítomnosť sú pre digitálnych občanov kľúčové, pretože im pomáhajú budovať pozitívnu online reputáciu.

— Digitálni občania by sa mali naučiť, ako spravovať svoju digitálnu identitu a digitálnu stopu.

— Mnohí zastávajú názor, že online komunikácia nenahrádza rozhovory cez telefón ani osobné stretnutia, ale skôr ich dopĺňa.

Obrázok 14: Online identita a komunikácia – základné kompetencie digitálneho občianstva



INFORMAČNÝ LIST Č. 6

ONLINE PRÍTOMNOSŤ A KOMUNIKÁCIA





ETICKÉ ASPEKTY A RIZIKÁ

Online svet nám prináša nové a zaujímavé spôsoby, ako zostať v kontakte a komunikovať. Popri týchto výhodách je však potrebné vnímať aj možné riziká a negatívne dôsledky, medzi ktoré patrí napríklad:

- ▶ neoprávnený prístup k e-mailovým účtom,
- ▶ nedorozumenia alebo nesprávne používanie obrázkov a emotikonov v písomnej komunikácii,
- ▶ podvody cez e-mail, keď sa podvodník vydáva za dôveryhodnú osobu a snaží sa vylákať osobné údaje či peniaze (tzv. phishing),
- ▶ v chatových miestnostiach je potrebné správať sa zodpovedne, pričom témy by mali byť primerané veku účastníkov.

Medzi nežiaduce aspekty online komunikácie patrí kyberšikanovanie, online obťažovanie, trolling, kyberstalking a phubbing (phubbing znamená ignorovanie osoby, ktorá sa snaží s vami komunikovať, zatiaľ čo vy sa venujete svojmu mobilu).

Ak si chcete zachovať pozitívnu online prítomnosť, je dobré dodržiavať nasledujúce odporúčania.

- ▶ Pre lepšiu ochranu vášho súkromia si môžete vytvoriť viacero e-mailových účtov a používať ich na rôzne online aktivity, ako sú registrácie na sociálnych sieťach či nákupy. Používanie rôznych e-mailových kont nie je podvod – ide o spôsob, akým si chránite svoje súkromie.
- ▶ Dodržujte správnu „netiketu“ a pamätajte na svoje publikum. Pri posielaní e-mailov buďte ohľaduplní, nielen pokiaľ ide o obsah, ale aj o objem správ, ktoré zasielate.
- ▶ Ak by ste niečo nepovedali na verejnosti, zamyslite sa, či je vhodné to napísať v e-maile alebo online.

Ak chcete komunikovať pozitívne, je dobré dodržiavať nasledujúce odporúčanie:

- ▶ Nezabúdajte, že aj keď používate rôzne platformy alebo hráte hry, interakcie s ostatnými sú v skutočnosti formou online komunikácie.



NÁPADY NA AKTIVITY V TRIEDE

Vyhľadávanie na Googli a upozornenia. Dajte žiakom jednoduchú úlohu: nech si „vygooglia“ vlastné meno. Ak narazia na nejakú zmienku o sebe, nechajte ich, aby si stránku bližšie pozreli. Ak vo vyhľadávaní nájdu aj video spojené s ich menom, nech si ho pokojne spustia. Týmto spôsobom si žiaci uvedomia svoju online prítomnosť (alebo video prítomnosť online).

V závislosti od výsledkov môžu žiaci zvážiť, či niektoré informácie vymažú, alebo naopak, pridajú obsah, ktorý ich predstaví v pozitívnejšom svetle.

■ **Čistenie sociálnych sietí.** Ak majú žiaci účty na sociálnych sieťach, požiadajte ich, aby si postupne prešli svoje profily. Nech sa pozorne zamyslia nad tým, čo o sebe zverejnili. Odráža tento obsah ich skutočnú osobnosť? Chceli by, aby ho videl ich budúci zamestnávateľ alebo príbuzní? Ak nie, je vhodné niektoré príspevky zmazať.

■ **E-mail adresy.** Požiadajte žiakov, aby si skontrolovali, či sú ich e-mailové účty dobre zabezpečené, napríklad silným heslom. Upozornite ich, aby v e-mailových adresách neuvádzali citlivé osobné údaje. Ak to platforma umožňuje, môžu namiesto mena použiť prezývku alebo neutrálne označenie.

■ **Ako porozumieť digitálnej stope.** Pozrite si spolu s deťmi krátke video o digitálnej stope (trvá len 8 minút a je dostupné tu: www.youtube.com/watch?v=Ro_LIRg8rGg). Po jeho pozretí sa porozprávajte o tom, aké informácie o sebe zdieľajú online. Na záver ich nechajte navrhnúť spôsoby, ako by mohli zmenšiť svoju digitálnu stopu.



OSVEDČENÉ POSTUPY A ŽIVÉ DIGITÁLNE OBČIANSTVO

■ Chatové aplikácie sú pre mnohých žiakov každodennou súčasťou školského života – riešia cez ne úlohy, pomáhajú si navzájom, udržiavajú kontakt. Učitelia tak majú skvelú príležitosť pridať do tejto komunikácie aj edukatívny rozmer a zahrnúť do nej nasledovné:

- ▶ živé diskusie k aktuálnym témam,
- ▶ doučovanie a vzájomné poradenstvo medzi žiakmi,
- ▶ interaktívne učenie cez vzdelávacie hry,
- ▶ spoločné skúmanie tém a zdieľanie zistení,
- ▶ budovanie online komunity,
- ▶ tvorba spoločných prezentácií, plagátov či diagramov v reálnom čase.

■ Digitálne nástroje dnes otvárajú nové možnosti ako môžu žiaci aj učitelia zostať v kontakte a spolupracovať aj mimo vyučovania. Porozprávajte sa so žiakmi o spôsobe, akým komunikujú online a aké nástroje pri tom používajú. Nezabudnite zároveň otvoriť tému digitálneho občianstva a zodpovedného správania sa v online prostredí.

■ *Through the Wild Web Woods (Naprieč neprehľadnou sieťou internetu)* je interaktívna online hra od Rady Európy, ktorá deťom vo veku 10 až 11 rokov zábavnou formou ukazuje, ako sa bezpečne a zodpovedne pohybovať na internete. V rozprávkovom svete plnom dobrodružstiev sa naučia základy digitálnej bezpečnosti a občianskej uvedomelosti. Hra je dostupná v 14 európskych jazykoch a bola vytvorená v rámci iniciatívy *Budujeme Európu pre deti a s deťmi*. Viac informácií nájdete na webstránke: www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php.

■ Internet je skvelý pomocník, ak vieme, ako ho správne využívať. [Príručka internetovej gramotnosti](#) prináša užitočné tipy pre učiteľov, rodičov aj žiakov – od ochrany súkromia až po bezpečné správanie na sociálnych sieťach. Viac informácií nájdete na webstránke: <https://rm.coe.int/internet-literacy-handbook/1680766c85>.

■ *Digital Citizenship Roadshow (Digitálne občianstvo na cestách)* je celoeurópsky projekt, ktorého cieľom je vytvoriť model vzdelávacieho programu zameraného na bezpečnosť a digitálne zručnosti. Projekt pomáha mladým ľuďom rozvíjať schopnosti, ktoré im umožnia pohybovať sa v online priestore bezpečne, správať sa zodpovedne a aktívne čeliť prejavom nenávisti, extrémizmu či iným formám protispoločenského správania. Workshopy vedú skúsení pedagógovia a experti na prácu s mládežou z miestnych organizácií. Atmosféru oživujú populárni youtuberi a ambasádori, ktorí workshop moderujú a pomáhajú tak osloviť mladých ľudí v ich jazyku.



ĎALŠIE INFORMÁCIE

■ V *Príručke internetovej gramotnosti*, ktorú vypracovala Rada Európy, nájdete množstvo súvisiacich materiálov. Pozrite si aj nasledovné informačné listy: IL č. 2: „Online identita a cloud“, IL č. 3: „Web 2.0, 3.0 a ďalšie“, IL č. 4: „Blogy a vlogy“, IL č. 5: „Internet na cestách“, IL č. 7: „Chat a médiá na posielanie správ“, IL č. 8: „Sociálne siete a zdieľanie informácií“, IL č. 23: „Internet vecí“, IL č. 26: „Ste produkt? Veľké objemy údajov, získavanie údajov a ochrana súkromia.“

■ Európska komisia vypracovala rozsiahly slovník prítomnosti v online svete a komunikácii, spolu s prehľadom relevantných skupín pôsobiach v Európe. Viac informácií nájdete na webstránke: <https://cros.ec.europa.eu/>.

■ Turkle S. (2015), *Rekultivácia konverzácie: Sila reči v digitálnom veku (Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age)*. Penguin Press, New York.

■ Boyd D. (2014), *Je to komplikované: Sociálne životy tínedžerov na sociálnych sieťach (It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens)*, Yale University Press, New Haven.

■ *Write the World (Svet píše)* je globálna komunita, v ktorej môžu mladí ľudia zdieľať svoje texty s ostatnými a objavovať, čo to znamená byť človekom. Viac informácií nájdete na webstránke: <https://writetheworld.com>.

■ *Touchable Earth (Dotkni sa Zeme)* je aplikácia, ktorá učí predškôľakov o svete a občianstve. Všetky videá sú prezentované deťmi školského veku (v zmysle myšlienky „deti učia deti“), pričom aplikácia vedie deti k tolerancii voči inému pohlaviu, kultúre a identite. Viac informácií nájdete na webstránke: www.touchableearth.org.

OBLASŤ 3

PRÁVA ONLINE



Práva online

V súčasnosti používa internet v Európe viac ako 250 miliónov ľudí denne. Všetci títo používatelia zdieľajú svoje osobné údaje, a to nielen prostredníctvom sociálnych sietí a hier, ale aj pri online nakupovaní alebo vyplňaní školských a administratívnych formulárov.

■ V súčasnom rýchlo sa meniacom digitálnom svete je nevyhnutné, aby občania nielen poznali svoje práva, ale aj chápali spôsoby, ako môžu byť tieto práva v online prostredí ohrozené. Údaje sa stali obchodovateľným tovarom, čo znamená, že osobné údaje a online identita si vyžadujú ochranu pred rôznymi rizikami, ako sú neoprávnené zverejnenie údajov, krádež identity a online zneužívanie.

■ Ochrana súkromia a osobných údajov je základným ľudským právom. Po zavedení všeobecného nariadenia o ochrane údajov (GDPR) Európskou úniou v roku 2018 získali občania väčšiu kontrolu nad svojimi osobnými údajmi. Niektoré z týchto nových „práv“ boli predtým, ako internet začal hrať v našich životoch takú významnú úlohu, buď nerealizovateľné, alebo nepotrebné, napríklad:

- ▶ prenosnosť – právo požiadať o presunutie svojich osobných údajov k inému poskytovateľovi služieb, napríklad pri zmene mobilného operátora alebo platformy sociálnych sietí,
- ▶ právo „byť zabudnutý“ – právo požiadať o vymazanie svojich osobných údajov, ak už nechcete, aby boli spracúvané, a spoločnosť nemá legitímny dôvod na ich uchovávanie,
- ▶ právo na jasné a zrozumiteľné informácie,
- ▶ informácie určené deťom by mali byť upravené do jazyka primeraného ich veku, bez zbytočne zložitých výrazov alebo právnických formulácií.

■ Internet výrazne posilnil viaceré základné ľudské práva, vrátane práv detí. Sloboda prejavu je dnes dostupnejšia než kedykoľvek predtým, pričom každý má možnosť verejne vyjadriť svoj názor a osloviť tak široké publikum. Avšak, treba mať na pamäti, že sloboda prejavu ide ruka v ruku so zodpovednosťou. Aj keď anonymita na internete môže vytvárať pocit bezpečia, stále platí, že za svoje slová nesieme dôsledky.

■ Článok 12 Dohovoru OSN o právach dieťaťa zdôrazňuje, že deti majú právo poznať svoje práva a aktívne sa podieľať na ich ochrane. Nasledujúce informačné listy podrobnejšie vysvetľujú, aké práva majú deti v online prostredí.



” Chceme, aby náš hlas bolo počuť a aby sme sa mohli podieľať na rozhodnutiach, ktoré formujú našu budúcnosť.

Joao, 17, Portugalsko

” Mladí ľudia sú obzvlášť zraniteľní voči útokom hekerov, pretože na sociálnych sieťach často zverejňujú mnoho osobných údajov.

Sofie, 16, Belgicko



” Mladí ľudia si dnes nedokážu predstaviť svoj život bez internetu, no zároveň sa chcú cítiť bezpečne a chrániť si svoje súkromie. Každý používateľ internetu by mal vedieť, ako správne zverejňovať príspevky, ako bezpečne zdieľať informácie a aké zásady zodpovedného správania by mal dodržiavať.

Evangelia, Grécko



” Rodičia by mali rozumieť právam detí v digitálnom svete a vedieť, ako ich správne usmerniť. Avšak v praxi to nie vždy vychádza. Aj z tohto dôvodu potrebujú rodičia jasné a jednoduché usmernenia, ktoré by im túto úlohu uľahčili.

Európska asociácia rodičov

INFORMAČNÝ LIST Č. 7: AKTÍVNA PARTICIPÁCIA



- ▶ Ako súvisí online život žiakov s ľudskými právami a slobodami?
- ▶ Ako môžu školy podporiť aktívne zapojenie žiakov na internete?

INFORMAČNÝ LIST Č. 8: PRÁVA A POVINNOSTI



- ▶ Aké pravidlá sa vzťahujú na práva a povinnosti na rôznych platformách, webových stránkach, aplikáciách a zariadeniach?
- ▶ Ako GDPR pomáha žiakom uplatňovať ich práva a povinnosti?

INFORMAČNÝ LIST Č. 9: SÚKROMIE A BEZPEČNOSŤ



- ▶ Ako môžu žiaci efektívne spravovať svoje súkromie?
- ▶ Akými spôsobmi môžu zainteresované strany prispieť k zabezpečeniu bezpečnosti online prostredia?

INFORMAČNÝ LIST Č. 10: INFORMOVANOSŤ SPOTREBITEĽOV



- ▶ Prečo je pre žiakov dôležité zapájať sa do digitálnej ekonomiky?
- ▶ Ako sa môžu žiaci chrániť pri online nakupovaní?

DIMENZIA 7

AKTÍVNA PARTICIPÁCIA

” Najdôležitejším znakom demokracie je, že každý má právo konať podľa seba, pokiaľ tým neškodí životu alebo majetku druhých.

Mahátma Gándhí



Aktívna participácia občanov vychádza zo schopnosti orientovať sa vo svojom okolí a robiť informované rozhodnutia. Týmto spôsobom občania prispievajú k posilňovaniu demokratických princípov a budovaniu zodpovednej občianskej kultúry.

Byť aktívny online znamená premýšľať nad tým, čo zdieľame. Hoci máme právo slobodne vyjadrovať svoje myšlienky a názory, mali by sme si uvedomiť, že to nesmie byť na úkor práv a slobôd ostatných.



AKO TO FUNGUJE?

Aktívna participácia v online priestore úzko súvisí s ľudskými právami a základnými slobodami. Dokument Rady Európy Ľudské práva používateľov internetu (Human Rights for Internet Users) pripomína, že aj v digitálnom priestore máme právo na:

- ▶ prístup k internetu a zaobchádzanie bez diskriminácie,
- ▶ slobodné vyjadrovanie názorov a prístup k informáciám,
- ▶ aktívnu účasť, slobodu združovania a zhromažďovania,
- ▶ ochranu súkromia a osobných údajov,
- ▶ kvalitné vzdelávanie vrátane rozvoja gramotnosti,
- ▶ bezpečný a veku primeraný obsah pre deti a mladých ľudí,
- ▶ spravodlivosť a nápravu v prípade, ak dôjde k porušeniu práv.

Ľudia sa do diania na internete zapájajú z rôznych dôvodov – niekto chce meniť veci k lepšiemu, iný túži po uznaní, ďalší hľadá pocit spolupatričnosti. Aktívna participácia môže prameniť z viery vo vlastný vplyv, z túžby podeliť sa o svoje vedomosti alebo z potreby cítiť sa súčasťou komunity. Práve tieto faktory často rozhodujú o tom, ako a prečo používame internet.

MINIMALISTICKÉ FORMY ONLINE PARTICIPÁCIE

Zdanlivo jednoduché gestá ako „lajk“, zdieľanie či podpísanie petície dnes často nahrádzajú skutočnú participáciu. Takéto správanie opisuje pojem slacktivismus (teda lenivý aktivizmus) ktorý vznikol kombináciou anglických slov „slack“ (lenivý, nečinný) a „activism“ (aktivizmus). Tento pojem označuje formu online participácie, pri ktorej sa jednotlivci zapájajú do verejných či spoločenských tém iba symbolicky, napríklad „lajkovaním“ príspevkov, zdieľaním obsahu alebo podpísaním online petície. Slacktivismus býva kritizovaný ako povrchná a pasívna forma angažovanosti, ktorá si nevyžaduje skutočné úsilie ani hlbšie zapojenie. Kritici slacktivismu upozorňujú, že ak sa uspokojíme s minimom, riskujeme, že skutočná zmena ostane len pri slovách.³²

Rovnako ako vo fyzickom svete, aj aktívna participácia na internete môže byť ovplyvnená demografickými faktormi. Hoci by mal byť internet miestom pre každého, realita je často iná. Angličtina ako hlavný jazyk a prevaha bielych mužov medzi aktívnymi používateľmi môžu spôsobiť, že niektoré hlasy, napríklad ženy, menšiny či ľudia so zdravotným znevýhodnením, budú odsunuté do úzadia. Dobrou správou

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

však je, že v online prostredí dnes vzniká čoraz viac iniciatív a hnutí, ktoré chcú o týchto nerovnostiach diskutovať a usilujú sa o spravodlivejší priestor pre všetkých.

■ V čase písania tohto textu sú hnutia ako #BlackLivesMatter, #MeToo či #autism-speaks ukážkou toho, ako môže online aktivita meniť spoločnosť a ovplyvňovať komunity. Online participácia so sebou prináša riziko, že sa do online priestoru prenású tie isté problémy, ktorým sa spoločnosť snaží zabrániť vo fyzickom svete. Právo a spravodlivosť by nemali ustupovať pred chaosom a davovou psychózou ani na internete. Ak internet premeníme na miesto, kde sa súdi bez dôkazov, kde sa namiesto spravodlivosti uplatňuje kolektívna pomsta, potom riskujeme, že sa digitálny svet stane odrazom toho najhoršieho z nášho „reálneho“ sveta.

OSOBNÝ ROZVOJ

■ Či už ide o digitálny alebo fyzický svet, aktívna participácia v komunite je dôležitou súčasťou kvalitného života. Každá komunita potrebuje svojich „nosných“ členov, teda tých, ktorí podporujú jej chod, prispievajú k jej rozvoju a zapájajú sa do spoločenského diania. Práve vďaka aktívnej participácii ľudí môže byť internet miestom, kde vzniká kultúra rešpektu, otvorenosti a spolupráce. Digitálna komunikácia tak dostáva nový rozmer – stáva sa nástrojom skutočnej demokracie.

■ Internet otvára dvere aj k osobnému rozvoju. Stačí sa prihlásiť na online kurz, zapojiť sa do skupinového vyučovania alebo sa zúčastniť diskusií typu „opýtajte sa ma na čokoľvek“. Zatiaľ čo kedysi bolo potrebné chodiť do knižníc či hľadať odpovede v teréne, dnes môžu zvedaví ľudia nachádzať odpovede a diskutovať o hlbokých témach z pohodlia domova.

Obrázok 15: Aktívna participácia – kľúčové kompetencie digitálneho občianstva



INFORMAČNÝ LIST Č. 7

AKTÍVNA PARTICIPÁCIA





ETICKÉ ASPEKTY A RIZIKÁ

Možnosť verejne vyjadrovať názory prostredníctvom internetu a sociálnych sietí predstavuje významný nástroj online participácie. Zatiaľ čo pre niektorých predstavuje tento priestor príležitosť slobodne sa prejaviť, iní môžu čeliť problémom, ak sa ich názory nestretnú so všeobecným pochopením.

Ak sa však extrémistický názor dostane do väčšinového povedomia, či už prostredníctvom populárneho politika na sociálnych médiách alebo cielenej reklamy, môže to vážne ohroziť demokratické hodnoty.

Keď najhlasnejšie hlasy na internete patria trollom a osobám so škodlivým vplyvom, transparentnosť a zodpovednosť môžu byť ľahko zatlačené do úzadia.



NÁPADY NA AKTIVITY V TRIEDE

Úlohou žiakov bude pozrieť si, čo robili politici a politické strany počas nedávnych alebo prebiehajúcich volieb a ako sa na internete prezentovali. V rámci tejto aktivity majú tiež za úlohu nájsť správy s pozitívnym aj negatívnym podtónom a pomocou dostupných nástrojov overiť ich dôveryhodnosť.

Žiaci si vyberú sociálnu sieť a budú skúmať dôvody, prečo sa ľudia na ňu pripájajú. Potom sa pozrú na to, ako používatelia zdieľajú obsah a údaje a ako komunikujú s ostatnými členmi komunity. Cieľom je, aby si všimli príklady vhodného správania a zároveň si uvedomili, aké správanie je nevhodné alebo dokonca rizikové. Diskutujte s nimi o nasledujúcich otázkach:

- ▶ Čítajú vždy články, ktoré zdieľajú?
- ▶ Prečítajú si všetky komentáre ostatných predtým, ako pridajú svoj vlastný?
- ▶ Prečítajú si všetky odpovede na svoje komentáre predtým, ako odpovedia?

Online interakcie sú ako hurikán – rýchle, hlučné a nepredvídateľné. Milióny komentárov a neustály prúd informácií môžu rýchlo vytvoriť chaos. Naproti tomu ostáva fyzický svet miestom, kde môžeme spomaliť, zamyslieť sa a viesť diskusie, ktoré sú viac o kvalite ako o kvantite.

Zoberte si noviny z daného dňa, či už v online alebo tlačenej podobe, a zamerajte sa na niektorý z hlavných článkov. Ak ešte k danému článku nebol priradený hashtag (teda znak #), priradte mu ho. Nechajte žiakov vyhľadať tento hashtag na čo najväčšom počte rôznych platforiem. Žiaci, ktorí ovládajú druhý alebo tretí jazyk, môžu vyhľadať daný hashtag aj v inom jazyku. Zamerajte sa na rôzne typy a formy vyjadrovania naprieč rôznymi platformami. Aké témy ste identifikovali a naopak, aké témy v článkoch chýbali?

Prečítajte si publikáciu Európskej komisie s názvom *Osvedčené postupy pri práci s mládežou: Podpora participácie mladých ľudí s obmedzenými príležitosťami* (*Good practice in the youth field – Encouraging the participation of young people with fewer opportunities*). Požiadajte žiakov, aby sa zamysleli nad tým, čo by mohli urobiť, aby

sa zvýšila participácia v ich mládežníckych komunitách. Publikácia je dostupná tu: <http://bit.ly/2PrCsTL>.



OSVEDČENÉ POSTUPY A ŽIVÉ DIGITÁLNE OBČIANSTVO

■ To, do akej miery sa občania angažujú v digitálnom prostredí, závisí najmä od ich digitálnej a občianskej gramotnosti. S narastajúcim využívaním internetu a prístupom k neobmedzenému množstvu informácií v rôznych online komunitách sa aktívna participácia stáva kľúčovou súčasťou digitálnych práv a povinností, pričom zároveň formuje nielen samotný koncept digitálneho občianstva, ale aj úlohu, ktorú digitálni občania v online priestore zohrávajú.

■ Zistite, či majú žiaci alebo miestna komunita nejaký projekt, pre ktorý potrebujú získať podporu. Po výbere témy nechajte žiakov preskúmať možnosti crowdfundingu a spôsoby, ako získať dary na charitatívne účely. V závere projektu žiaci vypracujú plán crowdfundingovej kampane vhodný pre danú vec alebo podujatie.

■ Pozrite si projekty Akadémie stredoeurópskych škôl na tejto webstránke: <https://keep.eu/projects/17532/Academy-of-Central-European-EN/>. Diskutujte o projektoch, ktoré podporujú aktívnu participáciu žiakov najviac. Požiadajte žiakov, aby navrhli vlastný projekt pre svoju školu alebo predložili projekt priamo akadémii.



ĎALŠIE INFORMÁCIE

■ V Príručke internetovej gramotnosti, ktorú vypracovala Rada Európy, nájdete množstvo súvisiacich materiálov. Pozrite si aj nasledovné informačné listy: IL č. 1 „Pripojenie“, IL č. 10 „Vyhľadávanie informácií“ a IL č. 11 „Vyhľadávanie kvalitných informácií na internete“.

■ Ďalšie informácie nájdete aj v príručke Rady Európy s názvom Ľudské práva používateľov internetu (Human Rights for Internet Users), ktorá je dostupná tu: <https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/guide-to-human-rights-for-internet-users>.

■ Stratégia EÚ pre mládež (EU Youth Strategy): Rámec pre zapojenie mladých ľudí do spoločnosti. Dostupné na webstránke: https://youth.europa.eu/strategy_en.

DIMENZIA 8

PRÁVA A POVINNOSTI

„Vďaka internetu sme prepojení tak, ako sú neuróny prepojené v ľudskom mozgu.

Stephen Hawking



BUDOVANIE SPRAVODLIVEJ KOMUNITY

Digitálny svet je dnes čoraz zložitejší, najmä pokiaľ ide o práva a povinnosti používateľov. Zodpovedný digitálny občan nie je len ten, kto pozná svoje práva, ale aj ten, kto rozumie svojim povinnostiam a nezasahuje do slobody ostatných.

Ako v reálnom živote, tak aj v digitálnom svete majú občania svoje práva a povinnosti. Patria sem napríklad právo na súkromie, bezpečnosť, prístup k informáciám, začlenenie či sloboda prejavu. Tieto práva však sprevádzajú aj povinnosti, napríklad povinnosť dbať na etické zásady, byť úctivý k iným a správať sa tak, aby bol internet bezpečným a spravodlivým miestom pre všetkých.

Internet má schopnosť zjednocovať ľudí a pomáha šíriť inšpiratívne nápady, no môže sa tiež stať miestom, kde dochádza k porušovaniu základných práv používateľov. Každý, či už jednotlivec, vláda, firma alebo verejná inštitúcia, nesie zodpovednosť za bezpečný a spravodlivý internet pre všetkých bez rozdielu.

Jednou z hlavných výziev, ktorej budeme musieť v budúcnosti čeliť, je tvorba spravodlivých a férových mechanizmov participácie. Inšpiráciou môžu byť nielen etablované, ale aj nové príklady dobrej praxe, ako napríklad Wikipédia alebo technológia blockchain, ktoré podporujú decentralizáciu moci a otvárajú cestu k priamej demokracii v online prostredí.

PRÁVA A POVINNOSTI: PRVÝ KROK ZAČÍNA U VÁS

Byť súčasťou digitálneho sveta neznamena len mať prístup k obrovskému množstvu informácií a príležitostí, ale znamená to aj niešť zodpovednosť. Ak chceme, aby sa deti mohli pohybovať v online priestore bezpečne a s istotou, mali by sme ich viesť k tomu, aby sa zaujímali o svoje digitálne práva a rešpektovali práva druhých. Zároveň im musíme pomôcť pochopiť, že za každou aplikáciou, programom či platformou sú aj pravidlá týkajúce sa ochrany súkromia, zdieľania údajov, či práv poskytovateľov a používateľov.



AKO TO FUNGUJE?

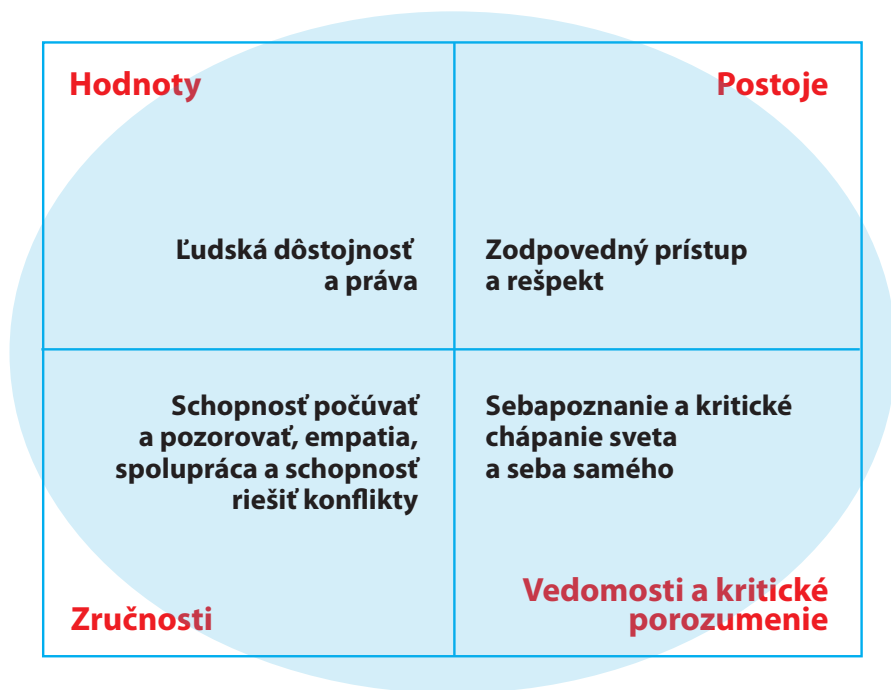
Každý používateľ digitálnych technológií má nielen právo tieto technológie využívať, ale aj povinnosť správať sa pri tom bezpečne a zodpovedne. Právo v tomto kontexte znamená ochranu pred neprimeranými zásahmi zo strany iných používateľov alebo inštitúcií. Zodpovednosť zas predstavuje aktívne správanie, ktoré rešpektuje pravidlá, bezpečnosť a dôstojnosť všetkých účastníkov digitálneho priestoru.

Všetky demokratické spoločnosti, bez ohľadu na ich geografickú polohu, kladú dôraz na spravodlivosť, teda na spravodlivé pravidlá, rovnaké príležitosti a možnosti vyjadrenia pre všetkých. Digitálna spoločnosť nie je v tomto smere výnimkou. Európske inštitúcie zakotvili koncepty spravodlivosti a férovosti do svojich základných dokumentov s cieľom zabezpečiť rovnaké podmienky pre všetkých.

PRIDANÁ HODNOTA PRE VZDELÁVANIE A OBČIANSTVO

Aby používatelia mohli internet využívať bezpečne a zodpovedne, je nevyhnutné, aby rozumeli svojim právam a vedeli, čo robiť v prípade, ak sú tieto práva porušené. Ak dôjde k porušeniu práv, mali by to okamžite nahlásiť a následne zvážiť, či nevhodný obsah budú ignorovať, osobu, ktorá daný obsah zverejnila, zablokujú alebo ju rovno nahlásia príslušným autoritám.

Obrázok 16: Práva a povinnosti – základné kompetencie digitálneho občianstva



INFORMAČNÝ LIST Č. 8

PRÁVA A POVINNOSTI





ZÁKLADNÉ ETICKÉ ASPEKTY A RIZIKÁ

■ Každý občan by mal mať prístup k základným digitálnym právam, avšak nie všetci majú rovnaké možnosti prístupu k informáciám. Tí, ktorí majú k informáciám obmedzený prístup, môžu prísť o slobodu vyjadrovania svojich názorov a myšlienok.

■ Navyše, ak sa pri získavaní informácií musia spoliehať na iných, môže ich to v konečnom dôsledku znevýhodniť.

■ Nerovnosť v prístupe k technológiám môže ovplyvniť schopnosť dievčat, žien a menších presadiť sa v digitálnej sfére a plne využívať svoje práva. Organizácie ako Medzinárodná telekomunikačná únia pracujú na tom, aby tieto rozdiely zmiernili, a vytvárajú príležitosti, ktoré dievčatám a mladým ženám umožňujú získať vedomosti a zručnosti potrebné na to, aby sa stali hybnou silou v oblasti informačných technológií



NÁPADY NA AKTIVITY V TRIEDE

■ Požiadajte žiakov, aby zostavili zoznam webových stránok Európskej únie, ktoré sa zaoberajú digitálnymi právami a povinnosťami. Ich úlohou bude na základe zoznamu vytvoriť tabuľku, v ktorej porovnajú práva a povinnosti spojené s jednotlivými právnymi nástrojmi.

■ Úlohou žiakov je prečítať si publikáciu Kľúč k tvojim právam (Passport to Your Rights), ktorú vydala Rada Európy, a následne sa zamyslieť nad tým, ako sa ich digitálne práva a povinnosti líšia alebo zhodujú s právami a povinnosťami, ktoré majú vo fyzickom svete. Publikácia je dostupná tu: <https://edoc.coe.int/en/6-10-years/5549-passport-to-your-rights.html>.

■ Žiaci majú za úlohu na internete vyhľadať niekoľko príkladov zásad zodpovedného a prijateľného používania technológií v triede. Nájdene príklady môžu porovnať a na základe tohto porovnania určiť, čo majú spoločné a v čom sa líšia. Ak vaša škola takéto zásady ešte nevypracovala, dajte žiakom možnosť vybrať tie, ktoré by boli pre školu najvhodnejšie. Spolu s nimi vytvorte návrh zásad, ktorý môžete predložiť vedeniu školy.

■ Na sociálnych sieťach zorganizujte súťaž a požiadajte žiakov, aby navrhli nielen pravidlá súťaže, ale aj práva a povinnosti účastníkov.

■ Zamerajte sa na práva a povinnosti tvorcov online obsahu. Rozdeľte žiakov do malých skupín a nechajte ich diskutovať o nasledujúcich otázkach.

- ▶ Aký obsah môžete vytvárať v online priestore (texty, obrázky, hudbu, videá a iné)?
- ▶ Ako môžete chrániť svoje výtvary a obsah?
- ▶ Ako môžete používať výtvary a obsah iných bez toho, aby ste porušili ich práva?

■ Po skupinovej práci zorganizujte diskusiu všetkých žiakov. Nech každá skupina predstaví svoje postrehy a spolu s ostatnými sa pokúsia nájsť spoločné odpovede na otázky, ktoré skúmali.



OSVEDČENÉ POSTUPY A ŽIVÉ DIGITÁLNE OBČIANSTVO

Osobné údaje sú chránené zákonmi a predpismi, čo znamená, že jednotlivci alebo organizácie nemôžu spracúvať vaše údaje podľa vlastného uváženia a musia dodržiavať stanovené pravidlá. Nedodržanie týchto pravidiel môže mať za následok uloženie pokút a sankcií. Každý občan má právo skontrolovať, aké osobné údaje boli o ňom zhromaždené. V Európskej únii bolo v roku 2018 zavedené Všeobecné nariadenie o ochrane údajov (GDPR), ktorého úlohou je občanom pomôcť uplatňovať nielen toto, ale aj ďalšie základné práva súvisiace so súkromím a ochranou údajov.

S vašimi právami sa môžete oboznámiť buď tu: <https://bit.ly/3sLPyzg> alebo tu: <http://bit.ly/2BRbYIH>. Zamyslite sa, ako môžete uplatniť tieto práva vy sami alebo ako ich môže niekto uplatniť vo vašom mene. Ak sa vám nepodarí získať potrebné informácie, kontaktujte vnútroštátny orgán na ochranu údajov.

- ▶ Vyhľadajte online kurzy, ktoré sa zaoberajú digitálnymi právami, a skúste sa na nejaký prihlásiť.
- ▶ Zvážte absolvovanie online kurzu digitálneho občianstva alebo digitálnych práv. Uistite sa, že kurz pokrýva aspoň niektoré z otázok uvedených v jednotlivých dimenziách tejto publikácie.
- ▶ Nechajte žiakov vyhľadať dátum konania ďalšieho Medzinárodného dňa dievčat v IKT a požiadať ich, aby pre tento deň vytvorili vlastný sprievodný program. Viac informácií nájdete tu: <http://bit.ly/2o2Gw08>.
- ▶ Požiadať žiakov, aby si preštudovali zoznam práv a povinností, ktorý vydal UNICEF (zoznam nájdete tu: <http://bit.ly/3RWyAf2>). Následne diskutujte o tom, aké sociálne siete alebo iné formy komunikácie by im mohli pomôcť zdieľať ich názory a myšlienky.



ĎALŠIE INFORMÁCIE

V **Príručke internetovej gramotnosti**, ktorú vypracovala Rada Európy, nájdete množstvo súvisiacich materiálov. Pozrite si aj nasledovné informačné listy: IL č. 17 „Digitálne občianstvo“, IL č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“ a IL č. 26 „Ste produkt? Veľké objemy údajov, získavanie údajov a ochrana súkromia“.

- ▶ Informácie o všeobecnom nariadení o ochrane údajov nájdete tu: <https://gdpr-info.eu/>.
- ▶ Ak sa chcete dozvedieť viac o tom, ako funguje „právo na zabudnutie“ a ako možno prenášať svoje údaje medzi službami, navštívte túto stránku: www.cnil.fr/en/questions-right-delisting.
- ▶ Viac informácií o európskych digitálnych právach nájdete tu: <https://edri.org>.
- ▶ Informácie o Charte základných práv Európskej únie nájdete na webovej stránke Európskej komisie tu: https://commission.europa.eu/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-fundamental-rights-eu_en.
- ▶ Viac informácií o právach detí nájdete v Dohovore OSN o právach dieťaťa.

- ▶ Medzi relevantné dokumenty Rady Európy patrí aj dokument Ľudské práva používateľov internetu (Human Rights for Internet Users), ktorý je dostupný tu: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.
- ▶ Kódex online práv EÚ predstavuje základný súbor práv a pravidiel, ktoré chránia ľudí pri používaní internetu a online služieb. Tieto práva sú zakotvené v zákonoch Európskej únie. Kódex je dostupný tu: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/50d06da2-18bb-40b2-9e97-7d19527f2c88/language-en/format-PDF>.
- ▶ Európsky parlament vydal dokument s názvom Silnejšie postavenie žien na internete (Empowering Women on the Internet), ktorý je k dispozícii tu: [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/fr/document.html?reference=IPOL_IDA\(2015\)536473](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/fr/document.html?reference=IPOL_IDA(2015)536473).
- ▶ Práva a povinnosti globálneho občana (Rights and Responsibilities for Global Citizen). Dokument je dostupný tu: <https://www.theglobalcitizensinitiative.org/the-rights-and-responsibilities-of-global-citizenship/>.

DIMENZIA 9

SÚKROMIE A BEZPEČNOSŤ

” Súkromie nie je voľba – je to právo, ktoré by sme kvôli používaniu internetu nemali obetovať.

Gary Kovacs



Táto dimenzia sa zameriava na ochranu súkromia, správu digitálnej identity a kybernetickú bezpečnosť. Ochrana súkromia znamená vedieť, ako si chrániť svoje osobné údaje aj údaje iných ľudí. Správa identity súvisí s tým, ako máme pod kontrolou svoj digitálny profil a čo všetko o nás internet prezrádza. Kybernetická bezpečnosť zas predstavuje súbor vedomostí a návykov, ktoré pomáhajú predchádzať rizikám a chrániť nielen seba, ale aj druhých. Súčasťou tejto dimenzie je napríklad aj schopnosť vedome pracovať s informáciami, ktoré zverejňujeme, a efektívne používať nástroje ako antivírusy, bezpečnostné filtre, silné heslá či firewally.

SÚKROMIE A OCHRANA – DVE STRANY JEDNEJ MINCE

Ochrana súkromia, bezpečnosť online a ochrana osobných údajov sú neodmysliteľnou súčasťou našich práv a zodpovedností v digitálnom svete. Deti by sa mali s týmito základnými témami oboznámiť už od svojich prvých krokov na internete. Používatelia, ktorí sú si vedomí svojich práv a povinností, dokážu efektívnejšie predchádzať online rizikám, chrániť svoje osobné údaje a digitálnu identitu, a zároveň prispieť k vytváraniu bezpečného digitálneho prostredia pre všetkých. Právo na bezpečnosť a ochranu na internete je základným právom každého, rovnako ako právo na spravodlivé zaobchádzanie a ochranu zdieľaných myšlienok a obsahu. K tomuto právu však neoddeliteľne patria aj povinnosti, ktoré by deti a mladí ľudia mali pochopiť a osvojiť si s podporou pedagógov a rodičov.

S tým, ako technológie prenikajú do každodenného života, sa ochrana súkromia stáva neoddeliteľnou súčasťou našich rozhodnutí. Dnes už internetová bezpečnosť nezávisí len od toho, ako si chránime svoje vlastné údaje, heslá a súkromie, ale aj od toho, ako sa na internete k sebe správame navzájom. Byť digitálnym občanom znamená zodpovedne chrániť svoje zariadenia a opatrne pristupovať k informáciám, ktoré môžu ohroziť nielen našu bezpečnosť, ale aj bezpečnosť ostatných. Aby internet zostal miestom, kde vládne dôvera a rešpekt, je kľúčové naučiť deti ako sa na ňom správať zodpovedne.

MOJE A TVOJE SÚKROMIE

Ochrana súkromia na internete si vyžaduje celý rad vedomostí a zručností. Okrem technických zručností je nevyhnutné rozumieť sebe, ostatným ľuďom a hodnotám, ako sú dôstojnosť a ľudské práva. Rovnako je dôležité rozumieť aj tomu, ako fungujú moderné komunikačné nástroje a ako sa jednotlivé kúsky informácií, napríklad označené fotografie či komentáre, môžu spojiť do komplexného a často citlivého profilu o človeku. Súkromie je zároveň kultúrne podmienený pojem. Aj z tohto dôvodu je nevyhnutné rozvíjať schopnosť vnímať a rešpektovať rôzne kultúrne normy, názory a zvyky, a naučiť sa chrániť osobné údaje pred nechceným zdieľaním.

V súčasnosti sa súkromné údaje stávajú cenným tovarom, s ktorým sa v digitálnom svete obchoduje. Deti aj dospelí by si mali uvedomiť, že každé kliknutie či zdieľanie informácie na sociálnych sieťach alebo v online vyhľadávачi zanecháva stopu. Vďaka tejto digitálnej stope je možné zostaviť profil používateľa, na základe ktorého mu algoritmy podsúvajú prispôbený obsah. Získané údaje sa môžu

využívať nielen na reklamné účely, ale dokonca aj na ovplyvňovanie verejnej mienky v politických kampaniach.

■ Aj keď je v súčasnom digitálnom svete takmer nemožné mať úplnú kontrolu nad svojimi osobnými údajmi, vzdelávanie zohráva v tomto smere kľúčovú úlohu. Digitálne kompetencie pomáhajú ľuďom lepšie rozumieť tomu, čo všetko sa skrýva za podmienkami používania webových stránok, ako fungujú cookies a prečo zbierajú naše údaje. V digitálnom svete je dôležité vedieť nielen chrániť svoje údaje, ale aj správne s nimi zaobchádzať. Zodpovedné digitálne občianstvo znamená, že občania, vrátane detí, rozumejú tomu, čo sa deje s ich osobnými údajmi, komu ich zverujú a na čo budú použité. Zároveň je nevyhnutné vedieť, ako správne udeliť alebo odmietnuť súhlas so spracovaním údajov, ako svoje údaje upraviť či odstrániť a na koho sa obrátiť, ak niekto tieto práva poruší (či už ide o poskytovateľa služieb, úrad na ochranu údajov alebo inú inštitúciu).

AKO SPRAVOVAŤ DIGITÁLNU IDENTITU

■ Deti by sa mali učiť spravovať svoju digitálnu identitu hneď od prvého kontaktu s online prostredím a uvedomiť si, že vo svete internetu je jednoduché zdieľať o sebe viac, než by chceli. Preto je dôležité, aby sa naučili, ktoré osobné údaje sú citlivé, ktoré z nich môžu zdieľať a komu (v závislosti od toho, kto stojí na druhej strane, teda či komunikujú s rodinou, učiteľmi, športovým klubom alebo lekárom). Keď začnú používať internet a online služby samostatne, mali by vedieť, že v niektorých prípadoch je dobré chrániť svoju identitu použitím prezývky, samostatného profilu alebo špeciálneho e-mailu. Už malé deti sa môžu zábavnou formou učiť vytvárať, meniť a spravovať heslá. Ide pritom o jednoduchý, no zároveň dôležitý prvý krok k budovaniu digitálnej identity. Správa hesiel je súčasťou širšej kompetencie s názvom „správa digitálnej identity“, ktorá je základným prvkom digitálneho občianstva. Táto kompetencia zahŕňa nielen technické zručnosti, ale aj súvisiace hodnoty a postoje, ktoré sú kľúčové pre bezpečné a zodpovedné správanie v online prostredí.

■ Krádež identity môže začať veľmi jednoducho – stačí neúmyselne zverejniť osobné údaje alebo sa stať obeťou phishingu či podvodu. Následky však môžu byť ďalekosiahle. Zatiaľ čo problémy s prístupom na menej významné online účty sa dajú ľahko vyriešiť, heker, ktorý získal prístup k účtu na sociálnej sieti, e-mailu alebo bankovému účtu, môže spôsobiť vážne finančné a osobné problémy. Nejde len o finančné straty, ale aj o únik citlivých informácií, ktoré môžu byť využité na nelegálne nákupy cez kreditnú kartu alebo na podvody prostredníctvom profilu na sociálnej sieti.

KYBERNETICKÁ BEZPEČNOSŤ – RÝCHLO RASTÚCA HROZBA

■ Ako digitálni občania máme spoločnú zodpovednosť za to, aby sme prispeli k ochrane bezpečného prostredia na internete. Hekerské útoky sa stávajú čoraz nebezpečnejšími, a v roku 2017 napríklad spôsobili výpadky nemocničných, bankových a prepravných systémov. Je však alarmujúce, že žiaci si často neuvedomujú, aké vážne a škodlivé sú tieto činy, ktoré by v offline svete nepochybne čelili širokému odsúdeniu a kritike.

Spam, phishing, vírusy, malvér a boti sú riziká, pred ktorými sa môžeme chrániť, ak vieme, aké nástroje používať a ako ich správne aplikovať. Starostlivosť o naše digitálne prostredie je rovnako dôležitá ako starostlivosť o domov a životné prostredie, najmä v čase, keď internet vecí a internet hračiek prenikajú do každodenného života. Udržateľnosť, či už v digitálnom alebo fyzickom svete, vychádza z vedomostí, kritického myslenia a rešpektu k ľudským právam a dôstojnosti. Neopatrné správanie jednotlivca môže ohroziť nielen jeho samotného, ale aj jeho rodinu, školu či celú komunitu. Prečo teda nevyužiť príležitosť učiť deti, ako sa bezpečne orientovať v digitálnom svete?

■ Ochrana súkromia a bezpečnosť sú základné piliere digitálneho občianstva a vyžadujú si pozornosť všetkých – od vlády a škôl až po rodiny a deti, ktoré v online svete vyrastajú. Ak sa ochrana súkromia a bezpečnosti stanú pevnou súčasťou výučby a zapoja sa do nej všetky relevantné strany, deti a mladí ľudia budú pripravení nielen uplatňovať svoje práva a povinnosti, ale aj zodpovedne fungovať ako občania digitálneho veku. Do výučby by mohla byť začlenená aj technológia blockchain, ktorá ponúka sľubné riešenia v oblastiach ako ochrana súkromia, správa údajov, digitálna identita a kybernetická bezpečnosť.



AKO TO FUNGUJE?

■ Súkromie môže pre každú kultúru či rodinu znamenať niečo iné. Aj preto je dôležité hovoriť o súkromí doma. Deti vnímajú postoje rodičov veľmi citlivo a podľa nich sa učia ako a čo zdieľať. Kritické chápanie sveta si deti budujú aj vďaka tomu, že rozumejú dôležitosti ochrany osobných údajov a potrebe rešpektovať súkromie druhých.

■ Digitálny svet ponúka množstvo informácií, no medzi nimi aj cielené reklamy a propagandu, čo môže mať hlavne na deti a mládež neželaný vplyv. Je dôležité, aby si uvedomili, akým spôsobom sú pri používaní vyhľadávačov, návšteve stránok, nakupovaní online alebo „lajkovaní“ príspevkov na sociálnych sieťach sledovaní a profilovaní. Deti musia pochopiť, že aj jednoduché „lajkovanie“ je súčasťou sledovania a profilovania, ktoré má za cieľ prispôsobiť reklamy ich záujmom. Súbor cookie na jednej strane slúžia na sledovanie a profilovanie, na druhej strane však zjednodušujú navigáciu na obľúbených stránkach. Aj keď prínos súborov cookie nie je úplne jasný, je dôležité chrániť sa pred sledovaním cez súbory cookie tretích strán. Ďalším spôsobom, ako sa vyhnúť sledovaniu a znížiť množstvo cielených reklám, je pravidelne vymazávať históriu prehliadania.

■ Aby sa digitálni občania vyhli propagande, neetickým obchodným praktikám a informačnému preťažaniu, je nevyhnutné, aby rozvíjali svoje schopnosti kritického myslenia a analýzy. Aj keď existujú nástroje na filtrovanie a blokovanie reklám, nie vždy fungujú spoľahlivo. Preto je dobré, ak si používatelia vytvoria vlastný zoznam krokov, ktoré im pomôžu buď vyhnúť sa neželanému obsahu alebo ho jednoducho odstrániť. Táto aktivita môže zohrávať dôležitú úlohu aj v procese budovania kritického myslenia.

Digitálni občania sú plne zodpovední za kybernetickú bezpečnosť svojich zariadení pripojených na internet. Je teda dôležité, aby na ochranu svojho súkromia a bezpečnosti využívali antivírusový, antispamový a antimalvérový softvér. Ak zariadenia nie sú dostatočne chránené, môžu napomáhať šíreniu spamu, ktorý je jedným z najčastejších spôsobov šírenia nepravdivých alebo podvodných informácií. Útočníci cez spam zneužívajú dôveru používateľov s cieľom vylákať citlivé informácie alebo peňažné prostriedky. Keďže nové kybernetické hrozby vznikajú každý deň, je dôležité bezpečnostné prvky zariadení pravidelne aktualizovať. Bluetooth a lokalizačné služby je vhodné vypínať, ak sa aktívne nepoužívajú, pretože môžu uľahčiť útočníkom prístup k zariadeniu a tým aj k citlivým údajom.



PRIDANÁ HODNOTA PRE VZDELÁVANIE A OBYČIANSTVO

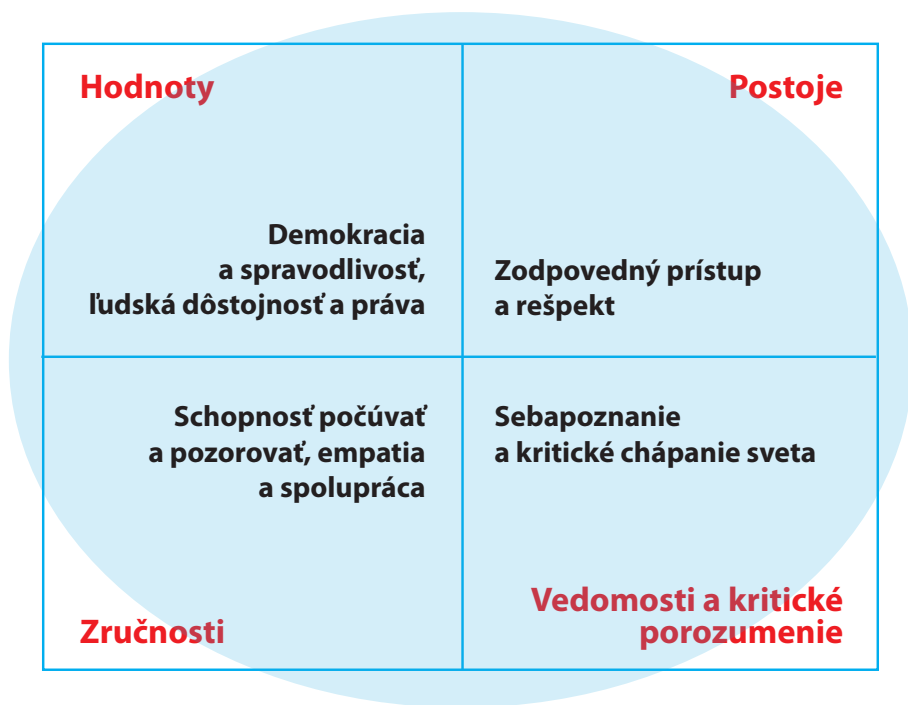
Mnohé deti si často vytvárajú prvý obraz o tom, ako funguje spoločnosť, práve prostredníctvom tém súvisiacich so súkromím, identitou a bezpečnosťou. Súkromie pritom zohráva kľúčovú úlohu v ich prvých interakciách so svetom mimo domova. Deti majú príležitosť naučiť sa zdieľať s rozvahou, prejavovať empatiu, spoznať, čo je to ohľaduplnosť a uvedomiť si, že ak raz niekomu niečo dajú, už si to nemôžu vziať späť. Deti, ktoré sa učia reflektovať nad svojou identitou a identitami ostatných, sa zároveň učia chápať hodnoty rozmanitosti a inklúzie. Ak sa s týmito témami pracuje na pedagogickej úrovni, môže to prispieť aj k budovaniu ich sebadôvery, schopnosti počúvať a všímať si svet okolo. Staršie deti môžeme naučiť viac o ochrane súkromia tým, že im ukážeme, ako ich online profil vyzerá z pohľadu nezainteresovanej osoby. Keď uvidia svoj digitálny obraz „z vonku“, rýchlo pochopia rozdiely medzi súkromným a verejným priestorom a tiež si uvedomia hranice medzi online a offline súkromím.

Tak, ako deti učíme bezpečne prechádzať cez cestu, mali by sme ich už od útleho veku viesť aj k bezpečnému pohybu v online prostredí. Hoci je internet omnoho rozsiahlejší a neprehľadnejší než akékoľvek veľkomesto, veľmi malé deti sa v ňom často pohybujú bez dozoru. Aj preto je dôležité začať so vzdelávaním o ochrane súkromia, bezpečnosti a zodpovednom správaní v digitálnom svete hneď od prvého kontaktu s digitálnym zariadením, ideálne hravou a veku primeranou formou. Až keď deti tieto základy pochopia a zvládnu v offline prostredí, sú pripravené vstúpiť do digitálneho sveta.

Bezpečnosť je aj o vzťahoch, o dôvere, rešpekte a starostlivosti o druhých. Deti a mladí ľudia by mali vnímať bezpečnosť ako pozitívnu silu, ktorá im pomáha nielen chrániť samých seba, ale aj podporovať druhých a aktívne prispievať k lepšiemu prostrediu okolo nás.

Bezpečnosť je dynamicky sa rozvíjajúcou, no dlhodobou podceňovanou oblasťou, ktorá predstavuje veľký potenciál pre budúce generácie. S každým novým zariadením pripojeným na internet, od chladničiek cez hračky až po vozidlá, rastie aj dopyt po odborníkoch na bezpečnosť, čo ponúka skvelé možnosti na vzdelávanie i zamestnanie. Pre žiakov môže byť kybernetická bezpečnosť pútavou témou na objavovanie aj mimo školských lavíc.

Obrázok 17: Ochrana súkromia a bezpečnosť – kľúčové kompetencie digitálneho občianstva



INFORMAČNÝ LIST Č. 9

SÚKROMIE A BEZPEČNOSŤ





ETICKÉ ASPEKTY A RIZIKÁ

■ Pocit anonymity na internete môže viesť k správaniu, ktoré by bolo v bežnom živote neakceptovateľné. Práve preto je dôležité pestovať u digitálnych občanov schopnosť konať férovo a s rešpektom, a to dokonca aj tam, kde sa môže zdať, že ich činy nikto nevidí. Skutočná sloboda v online priestore ide ruka v ruku s rešpektom k druhým a so schopnosťou niesť dôsledky svojho konania.

■ Pojem súkromia nie je nemenný – vyvíja sa spolu s technológiami, ktoré nás obklopujú. Každá nová technológia posúva naše vnímanie toho, čo je „normálne“, a často aj toho, čo ešte považujeme za súkromné. Tento posun môže viesť k tomu, že si prestávame uvedomovať, čo všetko o sebe zdieľame. Nie je teda prekvapujúce, že odborníkov znepokojuje, že mladá generácia vníma Orwellov dystopický román 1984 len ako obyčajný príbeh a nie ako vážne varovanie. Článok 16 Dohovoru OSN o právach dieťaťa zdôrazňuje právo detí na súkromie. V praxi je však toto právo často porušované, najmä v dôsledku rozšíreného využívania technológií a zároveň nedostatočného vzdelávania v oblasti ochrany súkromia a digitálnej gramotnosti.

■ Niektoré z najnovších hračiek, najmä tie, ktoré sa pripájajú na internet, vyvolávajú medzi odborníkmi na ľudské práva vážne obavy. Bábiky a roboty, ktoré majú schopnosť zaznamenávať myšlienky a predstavy detí, predstavujú riziko, že tieto informácie môžu byť v prípade absencie dostatočných bezpečnostných opatrení prístupné tretím stranám.

■ Je dôležité, aby rodiny pochopili, že domáce zariadenia pripojené na internet zbierajú citlivé osobné údaje, ktoré sú následne spracúvané. Kto by si bol pomyslel, že náš mobilný telefón môže sledovať miesta, ktoré navštívime, zaznamenávať, koľko kilometrov prejdeme, alebo že baby monitor prenáša tie najosobnejšie chvíle z detskej izby na internetové úložisko? Je dôležité, aby sme od spracovateľov údajov požadovali možnosť ukladať naše údaje na osobný cloud alebo na vlastný disk v lokálnej sieti.



NÁPADY NA AKTIVITY V TRIEDE

■ Požiadajte žiakov, aby si na Googli vyhľadali svoje meno a skontrolovali aj obrázky a videá. Ukážte im, ako si nastaviť funkciu Google Alerts tak, aby dostali upozornenie v prípade, keď sa ich meno objaví na internete. Existujú nejaké informácie, ktoré by chceli z internetu odstrániť? Zistite, ako sa tieto údaje dostali online a ako by ich mohli odstrániť.

■ Hra PlayDecide predstavuje zábavný a interaktívny spôsob, ako môžu žiaci spoznať zákony týkajúce sa ochrany súkromia, autorských práv, slobody prejavu a prístupu k informáciám naprieč rôznymi krajinami a pochopiť, aké dôsledky môžu mať tieto zákony na rôzne skupiny obyvateľstva. Hra je dostupná tu: <https://playdecide.eu/>.

■ Úlohou žiakov bude v skupinách po troch alebo štyroch navrhnúť silné heslo pre falošný online účet. Vysvetlite im, že ide o úplne nové heslo a nie také, ktoré už používajú. Keď všetky skupiny predstavia svoje návrhy, spoločne diskutujte o tom, aké vlastnosti by malo mať silné heslo.

Na webovej stránke www.webwewant.eu nájdete príručku plnú nápadov a aktivít vytvorených tínedžermi pre tínedžerov. Obsahuje množstvo zaujímavých cvičení o ochrane súkromia na internete, ktoré môžu pomôcť lepšie pochopiť, ako sa chrániť online. Odporúčame venovať pozornosť najmä kapitole 2 „Premýšľaj, než niečo zverejníš“ a kapitole 5 „Moje a tvoje súkromie“. Príručka je dostupná v 12 jazykoch.

Na stránke CNIL nájdete množstvo zdrojov, vrátane plagátov, návodov a generátorov hesiel, ktoré vám pomôžu s navrhovaním a správou silných hesiel. Webstránka je dostupná tu: <https://www.cnil.fr/en/media>.



OSVEDČENÉ POSTUPY A ŽIVÉ DIGITÁLNE OBČIANSTVO

V rámci diskusie rozoberte so žiakmi, ako sa vnímanie ochrany súkromia líši naprieč kultúrami a v rodinách. Ich úlohou bude zhromaždiť relevantné informácie, ktoré podnietia ďalšiu diskusiu a objasnia dôvody, prečo sa vnímanie tohto pojmu môže líšiť. Aktivita sa hodí aj do učiva dejepisu alebo zemepisu, kde môže obohatiť pohľad na digitálne občianstvo. Žiaci môžu vytvoriť vlastný triedny kódex ochrany súkromia, ktorý môžu zdieľať s ostatnými triedami. Po niekoľkých mesiacoch sa k nemu spoločne vráťte a zhodnoťte, ako sa im darilo kódex dodržiavať a s akými problémami v online priestore sa stretli.

Vytvorenie profilov

V rámci aktivity so žiakmi mladšieho školského veku vytvorte ich osobný profil. Na úvod ich motivujte, aby uviedli niektoré základné informácie o sebe (napr. adresu, obľúbené jedlo, kontaktné údaje rodičov). Po diskusii o význame súkromia ich požiadajte, aby farebne označili jednotlivé typy informácií: červenou farbou tie, ktoré sú súkromné a nemali by sa zdieľať, zelenou tie, ktoré možno zdieľať verejne, a oranžovou tie, ktoré možno zdieľať iba v špecifických prípadoch. Spoločne si definujte, kedy a komu možno tieto informácie poskytnúť (napr. lekárovi alebo učiteľovi).

So staršími žiakmi preskúmajte profily používateľov na známych sociálnych sieťach (odporúčame pozrieť si [Príručku internetovej gramotnosti](#), informačný list č. 8 o sociálnych sieťach). Diskutujte so žiakmi o tom, aké citlivé údaje môžu používatelia zverejniť bez toho, aby si to uvedomili. Spolu si vytvorte jednoduchý zoznam pravidiel, ktoré im pomôžu vytvoriť bezpečný online profil.

Požiadajte žiakov, aby si na hodinu priniesli svoje mobilné telefóny. Spoločne preskúmajte, aké bezpečnostné funkcie majú ich zariadenia (napr. zámok obrazovky, dvojitupňové overenie, nastavenia ochrany súkromia v aplikáciách). Cieľom je identifikovať štandardné softvérové a hardvérové bezpečnostné opatrenia a zároveň rozpoznať možné slabiny, ktoré môžu viesť k narušeniu súkromia. Navrhnite žiakom, aby si v rámci aktivity pozvali hosťa, napríklad IT špecialistu, pracovníka telekomunikačnej spoločnosti alebo etického hekera. Takýto hosť môže obohatiť diskusiu vlastnými skúsenosťami a odpovedať na otázky. Firmy často vítajú možnosť zapojiť sa do vzdelávacích aktivít s mládežou. Ďalšie odporúčania týkajúce sa zabezpečenia zariadení a ochrany súkromia nájdete na tejto stránke: www.epic.org/privacy/tools.html.

Pomôžte žiakom pochopiť, aké dôležité sú ich digitálne výstupy. Požiadajte žiakov, aby si predstavili, že prišli o svoj projekt uložený na cloude, napríklad kvôli

kybernetickému útoku alebo softvérovej chybe. Aký vplyv by mala táto strata na ich prácu? Porovnajte túto stratu s poškodením alebo stratou technologického zariadenia, napríklad telefónu či laptopu. Ich úlohou bude spoločne navrhnúť zoznam odporúčaní, ako sa takýmto stratám vyhnúť, vrátane tipov na zálohovanie či ukladanie súborov. Ich zoznam potom porovnajte s odporúčaniami uvedenými v príručke *Ako prežiť na internete (Internet Survival Guide)*, ktorú vypracovala luxemburská vláda v rámci projektu BEE SECURE. Príručka je k dispozícii na tejto stránke: <http://bit.ly/2OW3dyk>.



ĎALŠIE INFORMÁCIE

■ V **Príručke internetovej gramotnosti**, ktorú vypracovala Rada Európy, nájdete množstvo súvisiacich materiálov. Pozrite si aj nasledovné informačné listy: IL č. 9 – „Súkromie a bezpečnosť“, IL č. 19 – „Kybernetická kriminalita: spam, malvér, podvody a bezpečnosť“, IL č. 20 – „Označovanie a filtrovanie“, IL č. 26 – „Ste produkt? Veľké objemy údajov, získavanie údajov a ochrana súkromia“.

■ Viac informácií o činnosti Rady Európy v oblasti ochrany údajov nájdete na jej oficiálnej webovej stránke dostupnej tu: <https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/internet-users-rights>.

■ Témam kybernetickej bezpečnosti a ochrane osobných údajov sa podrobnejšie venuje informačný list č. 19 **Príručky internetovej gramotnosti** Rady Európy. Webstránka gdpr-info.eu ponúka prehľadné informácie o Všeobecnom nariadení o ochrane údajov (GDPR), platnom od mája 2018 vo všetkých členských štátoch EÚ.

■ Orgány na ochranu údajov, ktoré sa špecializujú na bezpečnosť a ochranu osobných údajov, vypracovali pre žiakov rámec kompetencií v oblasti ochrany osobných údajov. Tento rámec pomáha učiteľom začleniť tému ochrany údajov do rôznych predmetov a školských programov. Viac informácií nájdete tu: <https://bit.ly/3mAFfwY>.

■ Americká organizácia iKeepSafe vytvorila špeciálny učebný program, ktorý učí deti a mladých ľudí ako si chrániť súkromie online. Tento program je vhodný ako pre školy, tak aj pre rodiny. K dispozícii je na tejto webstránke: <https://ikeepsafe.org/privacy-curriculum-matrix/>.

■ Na stránkach How to Geek nájdete praktické návody ako si vytvoriť silné heslo: <https://www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/>. Ak hľadáte ďalšie vzdelávacie materiály na tému kybernetickej bezpečnosti pre starších žiakov, navštívte webstránku britskej organizácie špecializujúcej sa na oblasť STEM (prírodoveda, technológia, inžinierstvo a matematika). Webstránka je dostupná tu: www.stem.org.uk/resources/community/collection/401587/gcse-cyber-security.

■ **Príručka pre výučbu ochrany súkromia a zhromažďovania údajov na školách** (*The European Handbook for Teaching Privacy and Data Collection at Schools*, González Fuster G. a Kloza D., 2016) obsahuje návrhy učebných plánov pre mladších aj starších žiakov, stručnú príručku o práve na ochranu súkromia, slovník odborných pojmov a zoznam odporúčaných zdrojov pre učiteľov.

DIMENZIA 10

INFORMOVANOSŤ SPOTREBITEĽOV

„Sú tieto nové veci naozaj lepšie ako tie, ktoré už mám, alebo som len naučený byť nespokojný s tým, čo už mám?“

Chuck Palahniuk



Je dôležité, aby každý jednotlivec rozumel právam, ktoré mu vyplývajú z pozície spotrebiteľa. Ak chceme, aby spotrebiteľia rozumeli svojim právam a vedeli ich uplatniť v každodennom živote, musíme im poskytnúť vzdelanie, ktoré im ukáže, ako na to.

Internet je cenným nástrojom, ktorý umožňuje digitálnym občanom lepšie pochopiť ich spotrebiteľské rozhodnutia a zároveň im pomáha chrániť ich práva. Osvetové kampane boli v minulosti vďaka médiám schopné zacieliť na široké publikum spotrebiteľov. Dnes túto osvetu umožňuje internet, a to dokonca na globálnej úrovni.

S príchodom inovácií, ako sú technológie rozpoznávania tváre, zabudované čipy či elektronické tetovania, ktoré celý proces online nakupovania zefektívni, je nevyhnutné, aby spotrebiteľia zostali ostražití. Každý deň sa na internet pripojí viac ako 60 % Európanov a viac ako dve tretiny používateľov nakupujú online.³³ Pre všetkých, ktorí nakupujú alebo predávajú online, pripravila Európska komisia dôležité informácie, ktoré im pomôžu zorientovať sa v online nákupoch. Informácie sú dostupné tu: https://europa.eu/youreurope/citizens/consumers/shopping/index_en.htm.

Ďalším aspektom informovanosti spotrebiteľov je podnikanie. Digitálni občania sa často stávajú podnikateľmi, ktorí predávajú výrobky a služby ďalším digitálnym občanom – spotrebiteľom. Títo podnikatelia v online prostredí využívajú sociálne médiá na predaj svojich produktov, online platformy na ich prezentáciu a digitálne doručovacie systémy na ich doručenie. V súčasnosti kladú online podnikatelia čoraz väčší dôraz na práva a povinnosti svojich zákazníkov než v minulosti, a to aj z toho dôvodu, že sú súčasťou digitálnej ekonomiky, ktorú reguluje Všeobecné nariadenie o ochrane údajov.



AKO TO FUNGUJE?

Mnohí digitálni občania sa stávajú digitálnymi spotrebiteľmi bez toho, aby si to uvedomovali. Aby sa z pasívnych konzumentov stali zodpovední účastníci digitálnej ekonomiky, je nevyhnutné ich vybaviť správnymi znalosťami a nástrojmi. Spotrebiteľské vzdelávanie sa tak stáva základným pilierom modernej ekonomickej gramotnosti.

Nakupovanie cez internet je dnes pohodlnejšie než kedykoľvek predtým. Avšak, netreba zabúdať na to, že nie je bez rizík. Zaujímavým, no zároveň znepokojujúcim trendom je rastúci počet detí, ktoré nakupujú online, často ešte pred dovŕšením 18 rokov. Veľa z týchto detí nemá ešte vlastný príjem a na nákupy využívajú kreditnú kartu svojich rodičov. Deti sa dnes často zoznamujú s pojmom peňazí najskôr vo virtuálnom prostredí, napríklad v hrách a aplikáciách, kde sa používajú „kredity“ a „tokeny“ ako špecifické platidlá s vlastným významom. Ak deti nerozumejú reálnej hodnote peňazí, môže ich digitálna zábava skončiť nepríjemným prekvapením, a to najmä pre rodičov pri kontrole bankového účtu. V dlhodobom horizonte môže takýto prístup negatívne ovplyvniť finančné návyky detí.

Pred dokončením nákupu a zadaním osobných údajov sa uistite, že na paneli nástrojov vidíte symbol uzamknutého zámku. Tento symbol znamená, že vaše pripojenie je šifrované a transakcia prebieha bezpečne.

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

■ Pred dokončením online transakcie sa uistite, že je adresa URL označená ako „https“. Písmeno „s“ v tomto protokole znamená „secure“ (teda bezpečné) a potvrdzuje, že stránka je autentická a chráni vás pred kybernetickými útokmi typu „man-in-the-middle“ (človek uprostred).

OSOBNÝ ROZVOJ, PRIDANÁ HODNOTA PRE VZDELÁVANIE A OBČIANSTVO

■ Zodpovední digitálni spotrebiteľia chápu, že ich voľby ovplyvňujú nielen ich vlastný život, ale aj bezpečnosť a udržateľnosť celej spoločnosti. Trend „spotrebiteľského občianstva“ narastá na popularitu a ukazuje, že dnešní spotrebiteľia pri nakupovaní už neberú do úvahy len cenu, ale aj hodnoty ako etika, ekológia alebo sociálne presvedčenie.

■ Koncept spotrebiteľského občianstva, ktorý pôvodne vznikol v Kanade, narastá na popularitu aj za hranicami. Udržateľná spotreba sa stáva neoddeliteľnou súčasťou moderného vzdelávania, pričom jej princípy idú ruka v ruku s modelom „motýľa“ Rady Európy. Tento prístup pomáha formovať hodnoty, postoje, vedomosti a kritické myslenie, čo vedie k:

- ▶ rozvoju kritického myslenia a zvyšovaniu povedomia,
- ▶ podpore ekologickej a sociálnej zodpovednosti,
- ▶ aktívnej angažovanosti a konaniu,
- ▶ podpore globálnej solidarity.

■ Transparentnosť a prístup k spoľahlivým informáciám o produktoch a službách posilňujú dôveru spotrebiteľov a pomáhajú im robiť lepšie rozhodnutia.

Obrázok 18: Informovanosť spotrebiteľov – základné kompetencie digitálneho občianstva



INFORMAČNÝ LIST Č. 10

INFORMOVANOSŤ SPOTREBITEĽOV





ETICKÉ ASPEKTY A RIZIKÁ

- ▶ Online nakupovanie je síce pohodlné, no zároveň si vyžaduje vyššiu mieru obozretnosti. Spotrebiteľia by mali myslieť nielen na zabezpečenie svojich financií, ale aj na ochranu svojich osobných údajov a digitálnej identity.
- ▶ Technologické zariadenia by mali byť vždy vybavené najnovšími bezpečnostnými aktualizáciami. Spotrebiteľia by si zároveň mali dávať pozor na to, že aktualizácie webov a aplikácií môžu automaticky obnoviť predvolené nastavenia, a tie nemusia vždy chrániť súkromie používateľa v dostatočnej miere.
- ▶ Na online nákupy je rozumné používať samostatnú kreditnú kartu. Získate tak väčšiu kontrolu nad výdavkami a v prípade podozrivých transakcií môžete okamžite konať.
- ▶ Pred platbou sa vždy uistite, že online pokladňa je zabezpečená – hľadajte ikonu zámku a skratku „https“ v adrese stránky.
- ▶ Nakupujte len cez overené a dôveryhodné stránky. Ak ponuka znie až príliš dobre, pravdepodobne nie je skutočná.
- ▶ Predtým, než kliknete na tlačidlo „objednať“, zistite si, aké sú vaše práva ako spotrebiteľa. Môžete tovar vrátiť? Je k dispozícii záruka? A čo reklamácia?
- ▶ Dávajte si pozor na online modely, kde síce neplatíte priamo peniazmi, ale „platíte“ inak, napríklad zdieľaním svojich osobných údajov, sledovaním množstva reklám alebo dokonca tým, že váš prehliadač potajomky ťaží kryptomeny. Hoci na prvý pohľad môžu tieto modely pôsobiť neškodne, často spotrebiteľom neponúkajú žiadnu formu ochrany a ani nedbajú na ich práva. Niektoré z týchto možností môžu byť za určitých okolností v poriadku, no vždy je dôležité udržať si od nich zdravý odstup a nenechať sa zahltiť reklamami.
- ▶ V digitálnom svete je férovosť kľúčová – firmy by preto mali spotrebiteľom ponúknuť zrozumiteľné podmienky používania a bezproblémový spôsob prihlásenia.



NÁPADY NA AKTIVITY V TRIEDE

Žiaci majú za úlohu vybrať si online platobnú službu, napríklad PayPal alebo Stripe. Potom ich nasmerujte, aby si prečítali podmienky týchto platforiem, zistili náklady na transakcie a venovali pozornosť všetkým ďalším dôležitým informáciám, ktoré by si mali spotrebiteľia zistiť ešte pred tým, než uskutočnia nákup.

Spoločne so žiakmi naplánujte webovú stránku pre online obchod, napríklad na predaj školských potrieb, alebo vylepšite webstránku školy. Inšpirujte sa existujúcimi príkladmi a porozprávajte sa o tom, ako by mala vyzeráť užívateľsky priateľivá webová stránka a čo by na nej nemalo chýbať.

Rozdeľte žiakov do dvojíc alebo trojíc a dajte im za úlohu prečítať Chartu základných práv EÚ. Diskutujte o tom, či dokument skutočne zohľadňuje všetky práva a povinnosti spotrebiteľov a zamyslite sa nad tým, či by sa doň dali pridať nové pojmy a princípy, ktoré by lepšie odzrkadľovali realitu digitálneho veku. Dokument je dostupný tu: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:12012P/TXT&from=EN>.

■ Dajte žiakom za úlohu preskúmať niekoľko rôznych online obchodov. Ktoré produkty sú najpredávanejšie? Aké podmienky platia pre reklamácie alebo vrátenie tovaru? Sú služby dostupné len v určitých krajinách alebo celosvetovo? Je ponuka rovnaká na Slovensku ako v iných krajinách?

■ Žiaci majú za úlohu vypracovať projekt o online podnikaní. V rámci aktivity si vyberú známeho influencera (napr. youtubera, instagramera) alebo iného online podnikateľa a následne preskúmajú, ako funguje jeho predaj, čo ponúka, aké sú jeho podmienky a ako chráni svojich zákazníkov. Cieľom aktivity je pomôcť deťom pochopiť, ako funguje digitálny trh a rozvíjať ich kritické myslenie.



OSVEDČENÉ POSTUPY A ŽIVÉ DIGITÁLNE OBČIANSTVO

■ Pri nákupoch cez internet je dobré si zistiť o predajcovi čo najviac. Napríklad na eBay si predajcovia budujú dôveru na základe hodnotení a spätnej väzby od zákazníkov.

■ Zadajte žiakom úlohu: nech zistia, ako vznikla spoločnosť Amazon, ako sa vyvíjala a aký vplyv má dnes. Potom diskutujte o tom, či Amazon prináša nejakú pridanú hodnotu, a to nielen pre zákazníkov, ale aj pre predajcov a širšiu komunitu.

■ Majte svoje osobné údaje vždy pod kontrolou a oboznámte sa so Všeobecným nariadením o ochrane údajov (GDPR). Pri nakupovaní a bežnom používaní internetu sa zamerajte najmä na informácie, ktoré sa týkajú uchovávaní údajov alebo ich použitia na marketingové účely.

■ Ak máte pochybnosti o dôveryhodnosti webu, skúste si vyhľadať recenzie a skúsenosti ostatných zákazníkov – často vám napovedia viac, než samotná stránka.

■ Pripravte so žiakmi projekt. Požiadajte ich, aby si vybrali nejaké zariadenie, ktoré bežne používajú, môže to byť telefón, tablet, notebook alebo herná konzola. Ich úlohou bude preskúmať výrobný reťazec tohto zariadenia, teda kde sa vyrábajú jeho súčiastky, kto sa podieľa na jeho výrobe a či sa pri tomto procese dodržiavajú ľudské a pracovné práva. Spoločne sa zamyslite, či spotrebitelia vedia, aký príbeh sa skrýva za ich technológiou, a prečo sa o to zvyčajne nezaujímajú.

■ Skôr, než začnete ponúkať produkty alebo služby online, pripravte si prehľad základných práv a povinností budúcich zákazníkov. Dbajte na to, aby ste pri svojich aktivitách dodržiavali tieto práva a povinnosti.



ĎALŠIE INFORMÁCIE

■ V **Príručke internetovej digitálnej gramotnosti**, ktorú vypracovala Rada Európy, nájdete množstvo súvisiacich materiálov. Pozrite si aj nasledovné informačné listy: IL č. 13 „Nakupovanie online“ a IL č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

■ Smernica Európskej komisie o právach spotrebiteľov. Dostupná tu: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SK/TXT/HTML/?uri=CELEX:32011L0083>.

■ Plán Európskej komisie pre podnikanie 2020. Dostupný tu: <https://www.eesc.europa.eu/en/our-work/opinions-information-reports/opinions/entrepreneurship-2020-action-plan>.

■ Program Európskej komisie Erasmus pre mladých podnikateľov. Dostupný tu: https://single-market-economy.ec.europa.eu/smes/learn-and-plan-entrepreneurship/erasmus-young-entrepreneurs_en.

■ Podpora Európskeho parlamentu pre sociálnych podnikateľov. Dostupné tu: [www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI\(2017\)599346](http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2017)599346).

■ Nezisková organizácia TrustArc je globálnou iniciatívou, ktorá sa venuje budovaniu dôvery v online transakcie. Jej webstránka je dostupná tu: www.trustarc.com.

■ Informácie o Všeobecnom nariadení o ochrane údajov sú dostupné tu: <https://gdpr-info.eu/>.

■ Občania, spotrebitelia a občan-spotrebiteľ: Záujem občanov o reguláciu médií a komunikácie (Citizens, consumers and the citizen-consumer: articulating the citizen interest in media and communications regulation), Livingstone S., Lunt P. and Miller L., vydavateľstvo Sage publications. Dostupné na: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1750481307071985>.

■ Internetové nákupy pod kontrolou – zabezpečte si súkromie a vyhnite sa podvodníkom za pomoci 17 tipov a rád: <https://heimdalsecurity.com/blog/online-shopping-security-tips/>.

■ Do not track (Nesledujte nás) je interaktívny dokumentárny seriál o sledovaní a ekonomike internetu: <https://donottrack-doc.com/en/intro/>.

Glosár

Glosár ponúka prehľad kľúčových pojmov, ktoré sa v tomto dokumente opakovane objavujú. Niektoré z týchto pojmov sú rozšírené o vysvetlenia týkajúce sa digitálneho občianstva a doplnené o poznámky, ktoré poukazujú na súčasné výzvy či citlivé témy. Tieto aspekty by mali pedagógovia a čitatelia pri práci s témou zohľadniť. Výrazy uvedené kurzívou odkazujú na príbuzné pojmy a ďalšie informačné listy.

Antivírus

■ Je to počítačový program určený na rozpoznávanie, zablokovanie, izolovanie a odstránenie počítačových vírusov a iných škodlivých programov. V digitálnom svete je jeho používanie základom zodpovedného správania, pretože chráni ako osobné údaje, tak aj samotné zariadenie, čím pomáha predísť vážnym problémom v online prostredí.

Pozrite si tiež: Ochrana osobných údajov, Malvér, Virálnosť

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Aplikácie

■ Pôvodne boli aplikácie definované ako interaktívne programy prístupné cez webový prehliadač, ktoré umožňovali výmenu informácií. Dnes, keď sa mobilné telefóny stali výkonnými minipočítačmi s pripojením na internet v našich vreckách, predstavujú aplikácie nástroje, ktoré rozširujú možnosti telefónu a umožňujú ľuďom vykonávať rôzne každodenné činnosti, od zábavy (napr. cestovanie, hry, sociálne siete) až po získavanie informácií (napr. správy, mapy, online kurzy). Mobilné technológie a aplikácie výrazne ovplyvnili spôsob, akým komunikujeme, učíme sa a zdieľame informácie, a to najmä u mladých ľudí a ľudí so zdravotným znevýhodnením. Porozumieť preto tzv. kultúre mobilných aplikácií znamená vedieť, ako aplikácie fungujú, aký majú vplyv na náš život a ako ich bezpečne a zodpovedne využívať.

Pozrite si tiež: Prehliadač, Podmienky používania služieb

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 2 „Vzdelávanie a kreativita“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Bezpečnosť

■ Bezpečnosť zahŕňa procesy a opatrenia na ochranu osobných informácií a údajov pred neoprávneným prístupom a použitím, ako aj ochranu počítačov, serverov, mobilných zariadení a elektronických systémov pred únikom údajov a škodlivými útokmi. Na to, aby sme efektívne čelili rizikám a využili príležitosti, ktoré digitálny svet ponúka, je nevyhnutné porozumieť výzvam, ktoré digitálna bezpečnosť prináša.

Pozrite si tiež: Kybernetická bezpečnosť, Wellbeing

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

BYOD (Bring your own device, teda „prineste si vlastné zariadenie“)

Princíp BYOD umožňuje žiakom a zamestnancom používať vlastné zariadenia, ako sú telefóny, tablety či notebooky, priamo na vyučovaní alebo v práci. Tento prístup zlepšuje prístup k digitálnym zdrojom a umožňuje prispôsobiť vzdelávanie individuálnym potrebám. Zároveň však otvára otázky rovnosti, dostupnosti technológií a kybernetickej bezpečnosti (napríklad kybernetické hrozby alebo vírusy).

Pozrite si tiež: Prístup, Antivírus, Aplikácia

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 1 „Prístup a inklúzia“.

Chatovacia miestnosť

Chatovacia miestnosť predstavuje formu online komunikácie, kde môžu interagovať viacerí účastníci v reálnom čase naraz, a to buď s osobami, ktoré poznajú, alebo s neznámymi používateľmi. Na rozdiel od klasického súkromného chatu ide o skupinovú konverzáciu, kde sa všetci účastníci zapájajú do jednej spoločnej diskusie v reálnom čase. Tieto miestnosti sa často používajú v školách a online kurzoch a slúžia ako priestor, kde si žiaci alebo účastníci môžu vymieňať názory a informácie v reálnom čase.

Pozrite si tiež: Aplikácia, VoIP (Voice over Internet Protocol, teda „prenos hlasu internetovým protokolom“)

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 2 „Vzdelávanie a kreativita“.

Cloud computing

Tento model používania výpočtovej techniky umožňuje bezproblémové prepojenie viacerých sieťových prvkov (zariadení, serverov, platforiem a úložísk), vďaka čomu majú používatelia prístup k online službám (ako sú e-mail, hudba, filmy alebo úložiská) z akéhokoľvek zariadenia pripojeného na internet, bez nutnosti sťahovania súborov. V kontexte digitálneho občianstva však cloud computing prináša obavy o bezpečnosť a ochranu osobných údajov, pretože poskytovatelia služieb môžu mať prístup k údajom a potenciálne ich neúmyselne zničiť alebo poskytnúť tretím stranám. Vynárajú sa aj právne otázky týkajúce sa vlastníctva údajov a riziká spojené so súkromím a bezpečnosťou, najmä vzhľadom na vývoj osobných asistentov využívajúcich umelú inteligenciu.

Pozrite si tiež: Prístup, Umelá inteligencia (AI), Technológia blockchain, Údaje, Ochrana osobných údajov

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 2 „Vzdelávanie a kreativita“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Digitálna identita

Digitálna identita predstavuje súhrn údajov, ktoré identifikujú jednotlivca, organizáciu alebo zariadenie v online priestore. Tvorí ju množstvo údajov, ktoré vznikajú počas rôznych online aktivít – od prihlasovania do systémov až po interakcie na sociálnych sieťach. Digitálna identita umožňuje používateľom využívať online služby a zároveň slúži na overenie ich totožnosti. V prípade digitálneho občianstva sa kladie dôraz na bezpečnú správu týchto údajov s cieľom ochrániť dôveru, súkromie a digitálnu integritu občanov.

Pozrite si tiež: *Súbory cookie, Údaje, Online prítomnosť, Netizen*

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Digitálna priepasť

Digitálna priepasť znamená rozdiely v prístupe k digitálnym technológiám, ktoré môžu byť spôsobené ekonomickými, sociálnymi alebo kultúrnymi faktormi. Tieto rozdiely môžu viesť k nerovnostiam nielen medzi jednotlivcami, ale aj krajinami a ovplyvniť začlenenie a sociálnu spravodlivosť. V kontexte digitálneho občianstva sa tento problém týka aj vzdelávania a vedomostí, pričom môže viesť k vytvoreniu dvojúrovňového občianstva, čo môže mať trvalý dopad na účasť na demokratických procesoch a celkový wellbeing občanov. Tento jav poukazuje na nerovnosť v prístupe k digitálnym nástrojom, či už kvôli technickým možnostiam alebo nedostatočným digitálnym zručnostiam.

Pozrite si tiež: *Prístup, Wellbeing*

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 1 „Prístup a inklúzia“.

Digitálna stopa

Digitálna stopa predstavuje záznam o činnostiach používateľa v online prostredí. Môže ísť napríklad o zdieľané príspevky, komentáre, nákupné aktivity alebo navštívené stránky. Tieto aktivity môžeme rozdeliť do dvoch kategórií: pasívne (pri ktorých sa údaje zhromažďujú bez vedomia používateľa) a aktívne (pri týchto aktivitách používateľ údaje dobrovoľne zdieľa alebo s nimi prichádza do kontaktu). V prípade digitálneho občianstva sa s digitálnou stopou spájajú obavy týkajúce sa ochrany osobných údajov, sledovania a zabezpečenia.

Pozrite si tiež: *Prehliadač, Súkromie, Bezpečnosť, Sledovanie*

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Digitálny detox

Digitálny detox znamená obdobie, počas ktorého sa človek rozhodne nevyužívať elektronické zariadenia (napríklad smartfón, tablet, laptop atď.). Pomáha znížiť stres a dáva šancu prehliadnúť medziľudské vzťahy. Je to príležitosť venovať sa reálnemu svetu, chrániť svoje súkromie a obnoviť rovnováhu medzi prácou a oddychom).

Pozrite si tiež: *Súbory cookie, Súkromie, Wellbeing*

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 5 „Zdravie a wellbeing“.

Dron

Dron (bezpilotné lietadlo) je zariadenie schopné letu bez prítomnosti pilota na palube. Je riadené na diaľku alebo prostredníctvom automatických systémov. Pôvodne sa využívalo najmä na vojenské účely, no dnes má široké civilné uplatnenie – od zábavy cez fotografovanie až po logistiku.

Pozrite si tiež: *Robot*

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 2 „Vzdelávanie a kreativita“.

Emotikony

Emotikony sú textové alebo grafické symboly, ktoré reprezentujú nálady alebo výrazy tváre používateľa. Pomáhajú vyjadrovať emócie v online komunikácii, kde chýbajú neverbálne signály. Ak sa však nepoužívajú správne, môžu byť nesprávne pochopené, čo môže viesť k nedorozumeniam (napríklad zle pochopený vtip či sarkazmus). V rámci digitálneho občianstva ide o schopnosť vyjadriť empatiu a zabrániť konfliktom alebo kyberšikane.

Pozrite si tiež: Kyberšikana, Empatia

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 4 „Etika a empatia“ a č. 5 „Zdravie a wellbeing“.

Empatia

Empatia je schopnosť vcítiť sa do pocitov iných a reagovať na ne s pochopením a úctou. V digitálnom svete, kde chýba osobný kontakt a neverbálna komunikácia, je jej uplatňovanie náročnejšie, no o to dôležitejšie. Empatia tvorí základ slušnej a zodpovednej online komunikácie a zohráva kľúčovú úlohu pri prevencii kyberšikany či nenávistných prejavov.

Pozrite si tiež: Kyberšikana, Emotikony, Účasť, Wellbeing

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 4 „Etika a empatia“ a č. 5 „Zdravie a wellbeing“.

EuroDIG

EuroDIG je európska diskusná platforma, ktorá od svojho vzniku v roku 2008 poskytuje priestor odborníkom, vládam a občianskej spoločnosti na to, aby diskutovali o pravidlách a smerovaní vývoja internetu.

Falošné správy

Falošné správy (z anglického „fake news“) sú zámerne vytvorené nepravdivé informácie, ktorých cieľom je zmiasť cieľové publikum. Tieto správy sa šíria cez tradičné aj sociálne médiá. Ich úlohou je poškodiť jednotlivcov alebo organizácie, a to buď komerčne, politicky alebo finančne. Často sa používajú na zvýšenie príjmov z reklamy alebo kliknutí (tzv. clickbait). V kontexte digitálneho občianstva otvára otázky o kvalite informácií, manipulácii verejnej mienky, zasahovaní do verejného priestoru a ovplyvňovaní volieb. Dôležité je, aby sme deti a mladých ľudí učili kritickému mysleniu, rozvíjali ich mediálnu gramotnosť a viedli ich k tomu, aby si informácie overovali.

Pozrite si tiež: Online reputácia, Sociálne médiá, Virtuálna realita (VR)

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 3 „Mediálna a informačná gramotnosť“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

FOMO

FOMO je skratka pre koncept „fear of missing out“, teda strach zo zmeškania (či už spoločenskej udalosti alebo virálneho videa a pod.).

Fórum pre správu internetu

Fórum pre správu internetu je platforma, kde sa stretávajú zástupcovia štátov, firiem, odborníkov, mimovládnych organizácií aj akademickej obce, aby spoločne diskutovali o pravidlách a smerovaní vývoja internetu. Dialóg sa nesie v otvorenom a rovnocennom duchu.

Pozrite si tiež: ICANN, Správa internetu, Internet občanov, ISOC

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 7 „Aktívna účasť“ a č. 8 „Práva a povinnosti“.

Geolokalizácia

Geolokalizácia znamená určenie presnej geografickej polohy osoby, zariadenia alebo objektu, najčastejšie pomocou GPS alebo iných lokalizačných systémov. V rámci digitálneho občianstva sa diskutuje najmä o ochrane súkromia a rizikách neprimeraného sledovania. Na druhej strane, správne využívanie geolokačných údajov môže priniesť zaujímavé príležitosti, napríklad vo vzdelávaní, kultúrnych aktivitách či cestovnom ruchu.

Pozrite si tiež: Aplikácia, Chatovacia miestnosť, Údaje, Súkromie, Bezpečnosť

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 2 „Vzdelávanie a kreativita“ a č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Hashtag (hešteg)

V prostredí sociálnych sietí je hashtag špeciálny symbol (mriežka, #), ktorý sa pridáva pred konkrétnu tému alebo kľúčové slovo a tým pomáha používateľom rýchlejšie vyhľadať a sledovať príbuznený obsah. V digitálnom občianstve slúži hashtag ako nástroj na zdieľanie, sledovanie a zapájanie sa do diskusií o aktuálnych trendoch a spoločenských témach.

Pozrite si tiež: Sociálne médiá, Virálnosť

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 6 „Online prítomnosť a komunikácia“ a č. 7 „Aktívna účasť“.

Hekovanie

Hekovanie označuje činnosť, pri ktorej sa heker snaží získať neautorizovaný prístup do počítačového systému alebo siete, pričom využíva ich slabiny. Tento čin môže mať rôzne motivácie, ako napríklad zvedavosť, snaha o finančný zisk, protest alebo testovanie bezpečnosti systému. Hekovanie môže vážne ohroziť bezpečnosť citlivých údajov, najmä v zdravotníctve či bankovníctve, a nabúrať tak dôveru v danú inštitúciu. V kontexte digitálneho občianstva je dôležité deťom vysvetliť, že technológie by mali byť používané zodpovedne, a že ich zneužitie môže nielen poškodiť iných, ale zároveň aj ovplyvniť ich vlastný digitálny wellbeing.

Pozrite si tiež: Prístup, Antivírus, Aplikácia, Údaje, Súkromie, Bezpečnosť, Wellbeing

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 2 „Vzdelávanie a kreativita“ a č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

ICANN (Internetová korporácia pre pridelovanie mien a čísel)

ICANN je nezisková organizácia so sídlom v USA, ktorá sa stará o technické fungovanie internetu (prideluje IP adresy a spravuje názvy internetových domén). V oblasti digitálneho občianstva sa v súvislosti s ICANN otvárajú otázky jej nezávislosti, pretože sa postupne stáva medzinárodným orgánom, ktorý má vplyv na správu internetu a rozhoduje o zásadných témach, ako sú bezpečnosť online služieb a sloboda prístupu k informáciám.

Informovanosť spotrebiteľov

Byť informovaným spotrebiteľom znamená poznať svoje práva a povinnosti pri používaní online služieb a produktov. Tieto práva sú zvyčajne upravené v dokumentoch ako „podmienky poskytovania služieb“ a podobne. Tieto dokumenty však nebývajú písané jednoduchým jazykom, a tak je ľahké prehliadnuť ustanovenia, ktoré môžu mať vážne dôsledky. Spotrebiteľské povedomie preto zahŕňa aj schopnosť pristupovať k online podmienkam kriticky.

Pozrite si tiež: Podmienky poskytovania služieb

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Internet občanov

Ide o koncept, ktorý nabáda používateľov k tomu, aby internet nevnímali len ako sieť technológií, ale aj ako na priestor, kde sa stretávajú ľudia, kultúry a hodnoty. Hovorí o potrebe vytvoriť také online prostredie, ktoré rešpektuje ľudské práva, dôstojnosť a každodenné potreby používateľov.

Pozrite si tiež: Správa internetu, Internet vecí

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 7 „Aktívna účasť“.

Internet vecí

Ide o sieť prepojených zariadení, ako sú senzory, domáce spotrebiče, autá či mestské systémy, ktoré spolu komunikujú prostredníctvom internetu a dokážu si medzi sebou vymieňať informácie. Tieto inteligentné zariadenia často fungujú automaticky, bez zásahu človeka. V rámci digitálneho občianstva prináša internet vecí výzvy v oblasti ochrany osobných údajov a bezpečnosti a zároveň otvára dôležité otázky o tom, ako si zachovať kontrolu nad technológiami v každodennom živote.

Pozrite si tiež: Údaje, Internet občanov, Robot

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

ISOC (Internetová spoločnosť)

Internetová spoločnosť (ISOC) je globálna organizácia, ktorej cieľom je podporovať bezpečný, spoľahlivý a slobodný internet pre všetkých ľudí na svete. Okrem toho sa zameriava na podporu rozvoja internetových technológií a medzinárodnej spolupráce medzi krajinami a organizáciami.

Pozrite si tiež: ICANN, Fórum pre správu internetu“.

Krádež totožnosti

■ Krádež totožnosti znamená úmyselné zneužitie osobných údajov inej osoby, napríklad čísla kreditnej karty, hesla alebo rodného čísla na spáchanie podvodu či iného trestného činu. Takéto údaje môžu byť odcudzené cez falošné e-maily, podvodné weby (phishing) alebo inými manipulatívnymi technikami. Obeť môže prísť o peniaze, dôveru ostatných aj dobré meno. V kontexte digitálneho občianstva ide o vážny problém, ktorý sa týka ochrany súkromia, bezpečnosti a wellbeingu na internete.

Pozrite si tiež: Súbory cookie, Kyberšikana, Online reputácia, Hekovanie, Phishing

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Kybernetická bezpečnosť

■ Kybernetická bezpečnosť sa týka ochrany počítačov pred krádežou alebo poškodením ich hardvéru, softvéru a údajov. Zároveň zahŕňa obranu pred narušením služieb, či už úmyselným (napr. napríklad útokmi hekerov alebo šírením škodlivých programov) alebo náhodným. V rámci digitálneho občianstva sa za hlavné riziká považujú phishing, spam, vírusy a škodlivý softvér. Je dôležité, aby používatelia poznali tieto riziká a vedeli, ako svoje zariadenia a údaje chrániť.

Pozrite si tiež: Prístup, Wellbeing, Súkromie, Bezpečnosť

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Kyberšikana

■ Kyberšikana je druh obťažovania, ktorý sa odohráva v online prostredí prostredníctvom rôznych digitálnych technológií. Môže ísť o vyhrážky, urážky, šírenie fám, sexuálne poznámky, prenasledovanie či nenávistné komentáre. Obete často trpia úzkosťou, depresiou alebo stratou sebavedomia, pociťujú hnev. V kontexte digitálneho občianstva sa v súvislosti s kyberšikanou stretávame s toxickým obsahom, nebezpečným správaním online, nedostatkom empatie a javmi, ktoré môžu brzdiť slobodu prejavu a zanechať negatívny vplyv na duševné zdravie používateľov.

Pozrite si tiež: Prístup, Wellbeing, Súkromie, Bezpečnosť

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Malvér

■ Malvér je škodlivý program, ktorý môže infikovať počítač alebo mobilné zariadenie a spôsobiť rôzne problémy, ako je napríklad spomalenie systému, krádež citlivých údajov alebo sledovanie aktivít používateľa. Tento softvér môže mať rôzne formy, ako sú vírusy, trójske kone či spyvér (softvér určený na sledovanie používateľov). Malvér predstavuje vážne riziko pre bezpečnosť údajov, a preto je nevyhnutné chrániť sa pred ním pomocou antivírusových programov a firewallov.

Pozrite si tiež: Antivírus, Údaje, Stopy

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Netizen

Netizen je výraz vytvorený spojením anglických slov „internet“ a „citizen“ (občan). Označuje človeka, ktorý sa aktívne zapája do diania na internete, napríklad diskutuje na online fórach, zaujíma sa o otvorený prístup k informáciám alebo sa angažuje v témach ako sloboda prejavu či ochrana súkromia. Netizen sa snaží prispieť k tomu, aby bol internet bezpečným, otvoreným a spravodlivým priestorom pre všetkých.

Pozrite si tiež: Digitálna identita, Online prítomnosť, Účasť

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 7 „Aktívna účasť“ a č. 8 „Práva a povinnosti“.

Nomofóbia

Strach z toho, že nebudete mať prístup k funkčnému mobilnému telefónu.

Ochrana

Ochrana údajov je základné právo, ktoré súvisí s bezpečnosťou a súkromím na internete. Je zakotvené v nariadení o ochrane údajov a zahŕňa prevenciu pred zneužitím a krádežou údajov tretími stranami. V prípade digitálneho občianstva sa výzvy v tejto oblasti týkajú súkromia a bezpečnosti na národnej a globálnej úrovni.

Pozrite si tiež: Informovanosť spotrebiteľov, Údaje, Digitálna identita, Ochrana osobných údajov, Stopy

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 3 „Mediálna a informačná gramotnosť“, č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Online prítomnosť

Online prítomnosť označuje spôsob, akým sa jednotlivec vedome prezentuje v digitálnom priestore, najmä prostredníctvom sociálnych sietí a iných online platforiem. Pôvodne slúžila ako marketingový nástroj na budovanie osobnej značky, dnes však zohráva úlohu aj v osobnej komunikácii, vzdelávaní či kariérnom rozvoji. V rámci digitálneho občianstva sa pojem rozšíril o medziľudské a kognitívne zručnosti, ktoré sú nevyhnutné pre správne budovanie a správu digitálnej identity.

Pozrite si tiež: Digitálna identita, Online reputácia, Empatia, Netizen, Účasť

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 3 „Mediálna a informačná gramotnosť“ a č. 6 „Online prítomnosť a komunikácia“.

Online reputácia

Online reputácia predstavuje obraz, ktorý si internetoví používatelia vytvárajú o konkrétnej osobe, značke alebo spoločnosti. Tento koncept je často využívaný ako marketingová stratégia na získavanie „lajkov“, odporúčaní a zlepšovanie pozície webovej stránky vo vyhľadávaní. V kontexte digitálneho občianstva otvára otázky manipulácie s obrazom osoby alebo značky, ako aj etických aspektov spojených s monetizáciou online prítomnosti.

Pozrite si tiež: Súborný cookie, Údaje, Krádež identity, Online prítomnosť, Selfie

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 3 „Mediálna a informačná gramotnosť“, č. 6 „Online prítomnosť a komunikácia“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Phishing

Phishing je spôsob podvodu, ktorý spočíva v tom, že útočníci predstierajú, že sú niekým, komu používateľ dôveruje, ako napríklad banka, priateľ alebo sociálna sieť. Ich cieľom je vylákať citlivé osobné údaje, ako sú čísla účtov, heslá alebo iné informácie, a následne tieto údaje využiť na nezákonné účely. Niekedy sú obeť nasmerované na falošné webové stránky, ktoré môžu obsahovať škodlivý softvér.

Pozrite si tiež: Antivírus, Kybernetická bezpečnosť, Malvér, Ochrana

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 3 „Mediálna a informačná gramotnosť“, č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Phubbing

Phubbing je výraz vytvorený spojením anglických slov „phone“ (telefón) a „snubbing“ (ignorácia). Popisuje správanie, pri ktorom človek počas osobného stretnutia ignoruje ostatných a venuje sa namiesto toho svojmu mobilu. Tento negatívny zvyk znižuje kvalitu komunikácie a vzťahov, čo môže mať škodlivý vplyv na rozvoj spoločenských zručností.

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 6 „Online prítomnosť a komunikácia“.

Podmienky poskytovania služieb

Tiež známe ako podmienky používania. Ide o pravidlá, s ktorými musí používateľ súhlasiť, ak chce využívať online služby. Zvyčajne ide o vyhlásenia o odmietnutí zodpovednosti, najmä v súvislosti s používaním webových stránok.

Pozrite si tiež: Aplikácia, Súkromie, Sociálne médiá

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Prístup

Ide o schopnosť jednotlivcov a organizácií pripojiť sa na internet pomocou rôznych zariadení, ako sú počítače, tablety či telefóny, a využívať rôzne online služby, napríklad e-maily alebo aplikácie. Prístup k internetu je základom digitálneho občianstva, pretože to, čo robíme online, má čoraz väčší dopad aj na náš reálny život – a naopak.

Pozrite si tiež: Účet

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 1 „Prístup a inklúzia“.

Profílovanie

Profílovanie je proces analýzy údajov z rôznych databáz s cieľom získať detailnejšie informácie o jednotlivcoch alebo javoch. V súvislosti s digitálnym občianstvom sa spája s výzvami týkajúcimi sa transparentnosti, ochrany súkromia a možného zneužitia údajov na ovplyvňovanie rozhodnutí používateľov.

Pozrite si tiež: Veľké údaje, Údaje, Digitálna stopa, Ochrana osobných údajov

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 9 „Ochrana súkromia a bezpečnosť“.

Robot

Robot je počítačom naprogramovaný stroj, ktorý vykonáva úlohy automaticky, a môže nahradiť človeka pri opakujúcich sa alebo nebezpečných činnostiach. Internetový robot alebo „bot“ je softvérová aplikácia alebo inteligentný agent, ktorý na internete vykonáva automatizované úlohy, ako je prehľadávanie webu, analýza súborov z webových serverov a podobne. Chatboty predstavujú osobitnú kategóriu týchto robotov – umožňujú komunikáciu s používateľmi v prirodzenom jazyku, čím zjednodušujú prístup k informáciám a službám. Ďalším typom sú sociálne boty, ktoré vytvárajú a zdieľajú obsah na sociálnych sieťach. V kontexte digitálneho občianstva sa v tejto súvislosti objavujú etické otázky, ako je napríklad nahradenie ľudskej práce robotmi nielen na pracovnom trhu, ale aj v rámci vojenských operácií a vyučovania.

Pozrite si tiež: Umelá inteligencia (AI), Internet občanov, Internet vecí

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 2 „Vzdelávanie a kreativita“.

Rozšírená realita (AR)

Ide o technológiu, ktorá kombinuje reálny svet s digitálnym obsahom. Pomocou obrazovky telefónu, tabletu alebo špeciálnych okuliarov sa na skutočný svet premieňajú počítačom vytvorené efekty – môžu to byť obrázky, zvuky, pohyby či dokonca vône. Vďaka tomu používatelia zažijú realitu úplne novým, interaktívnym spôsobom. Rozšírená realita nachádza uplatnenie vo vzdelávaní, zábavnom priemysle aj urbanistickom plánovaní. Pomáha napríklad vizualizovať, ako vyzerali historické miesta v minulosti alebo ako sa môže zmeniť naše okolie v budúcnosti.

Pozrite si tiež: Aplikácia, Umelá inteligencia (AI), Veľké údaje, Videohra, Virtuálna realita (VR)

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 6 „Online prítomnosť a komunikácia“.

Selfie

Selfie je autoportrét vytvorený pomocou smartfónu a následne zdieľaný na sociálnych médiách. Výzvy v kontexte digitálneho občianstva sa týkajú škodlivého obsahu, kyberšikany, porúch príjmu potravy a negatívneho vplyvu na emocionálnu pohodu.

Pozrite si tiež: Empatia, Online prítomnosť, Online reputácia

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 5 „Zdravie a wellbeing“ a č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Slacktivizmus

Slacktivizmus (teda lenivý aktivizmus) je výraz vytvorený spojením anglických slov „slack“ (nečinnosť, lenivosť) a „activism“ (aktivizmus). Tento pojem označuje formu online participácie, pri ktorej sa jednotlivci zapájajú do verejných či spoločenských tém iba symbolicky, napríklad „lajkovaním“ príspevkov, zdieľaním obsahu alebo podpísaním online petície. Slacktivizmus býva kritizovaný ako povrchná a pasívna forma angažovanosti, ktorá si nevyžaduje skutočné úsilie ani hlbšie zapojenie.

Pozrite si tiež: Netizen, Účet

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 7 „Aktívna účasť“.

Sociálne médiá

Ide o súbor online platforiem a aplikácií, ktoré umožňujú používateľom zdieľať obsah a nadväzovať kontakt s inými ľuďmi. Tento termín sa používa na označenie stránok sociálnych sietí, kde sa stretávajú komunity s podobnými záujmami a aktivitami. Členovia si vytvárajú profily a majú možnosť zdieľať texty, obrázky a súbory, prispievať na nástenky a zapájať sa do diskusií na fórach. Mnohé sociálne siete sú pre deti mladšie ako 13 rokov nedostupné, pričom niektoré zohľadňujú zákony na ochranu súkromia detí, ako je napríklad COPPA (Zákon o ochrane súkromia detí online, federálny zákon USA z roku 1998). Vďaka sociálnym médiám sa používateľom otvárajú príležitosti na diaľkové štúdium (cez MOOC) či možnosti, ako prekonať sociálne a fyzické bariéry a získať novú odbornú kvalifikáciu. Netreba však zabúdať ani na riziká, medzi ktoré patrí aj strata súkromia a bezpečnostné výzvy.

Pozrite si tiež: Empatia, Online reputácia, Falošné správy, Selfie, Stopy

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 1 „Prístup a inklúzia“ a č. 3 „Mediálna a informačná gramotnosť“.

Správa internetu

Správa internetu označuje proces vytvárania a uplatňovania pravidiel, zásad a postupov, ktoré ovplyvňujú fungovanie a vývoj internetu. Na tomto procese sa podieľajú vlády, súkromné firmy aj širšia občianska spoločnosť, pričom každá z týchto skupín má svoju špecifickú úlohu.

Pozrite si tiež: ICANN, Internet občanov, Fórum pre správu internetu, ISOC

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 7 „Aktívna účasť“ a č. 8 „Práva a povinnosti“.

Stopa

Ide o históriu aktivít používateľa na internete, ktorá vzniká ako dôsledok jeho online činností. Údaje zozbierané počas týchto aktivít môžeme rozdeliť do troch hlavných skupín: údaje poskytnuté úmyselne (napríklad meno), údaje získané tretími stranami (napríklad prostredníctvom cookies) a údaje poskytnuté neúmyselne (napríklad v komentároch). Tieto stopy sú následne spracúvané ako veľké údaje a analyzované pomocou algoritmov. V rámci digitálneho občianstva to vyvoláva otázky ohľadom ochrany súkromia a bezpečnosti.

Pozrite si tiež: Údaje, Online prítomnosť, Digitálna stopa, Bezpečnosť.

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Súbory cookie

Súbory cookies sú malé dátové súbory, ktoré sa ukladajú do zariadenia používateľa pri návšteve webovej stránky. Ukladajú informácie špecifické pre konkrétneho používateľa a pomáhajú stránke zapamätať si jeho nastavenia alebo preferencie pri ďalšej návšteve. Pri opätovnom prístupe sa tieto informácie odosielať späť na server. Niektoré súbory cookie, najmä tzv. sledovacie („tracking cookies“), sú umiestňované externými stránkami a slúžia na zaznamenávanie aktivity používateľa na internete, čo umožňuje zobrazovanie personalizovanej reklamy. Ak však používateľ odmietne cookies, niektoré webové stránky nemusia fungovať správne. V rámci digitálneho občianstva sa často diskutuje o tom, do akej miery by mal mať používateľ kontrolu

nad súbormi cookies. Keďže tieto súbory umožňujú tiché profilovanie používateľov bez ich informovaného súhlasu, môžu byť vnímané ako zásah do súkromia. Aj z toho dôvodu je nevyhnutné podporovať kritické myslenie ako nástroj na obranu proti manipulácii, propagande a neetickému využívaniu údajov.

Pozrite si tiež: Prístup, Údaje, Ochrana súkromia

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Súkromie

■ Právo na súkromie v digitálnom svete znamená právo každého používateľa rozhodnúť o tom, aké informácie o sebe chce zverejniť, komu ich sprístupní a akým spôsobom budú spracúvané. V kontexte digitálneho občianstva sú kľúčovými výzvami kyberšikana, riziká zverejňovania osobných informácií, online prítomnosť, sledovanie zo strany firiem a komerčné profilovanie.

Pozrite si tiež: Údaje, Digitálna stopa, Online prítomnosť, Ochrana

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 3 „Mediálna a informačná gramotnosť“, č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Technológia blockchain

■ Ide o decentralizovaný systém uchovávania údajov, v ktorom sa informácie zaznamenávajú do digitálnych blokov. Tieto bloky sa chronologicky pripájajú jeden k druhému a vytvárajú reťaz (anglicky „chain“), ktorá je distribuovaná cez peer-to-peer (užívateľ-užívateľ) sieť. Každý blok je zašifrovaný a obsahuje odkaz na ten predchádzajúci, vďaka čomu je systém mimoriadne odolný voči manipulácii. Táto technológia sa využíva najmä pri kryptomenách (napr. bitcoin).

Pozri tiež: Veľké údaje, Údaje, Ochrana osobných údajov

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Troll

■ Osoba, ktorá v online priestore, napríklad v diskusných skupinách alebo chatových miestnostiach, uverejňuje provokatívne správy, častokrát mimo témy, s cieľom vyvolať konflikty a emocionálne reakcie. Cieľom tejto osoby je narušiť atmosféru komunity a vyvolať emocionálne reakcie u ostatných členov, a to buď zo zábavy, alebo z politických motívov.

Pozrite si tiež: Kyberšikana, Falošné správy, Sociálne médiá, Virálnosť

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 3 „Mediálna a informačná gramotnosť“, č. 4 „Etika a empatia“ a č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Umelá inteligencia (AI)

■ Ide o technológiu, ktorá umožňuje vytvárať počítačové programy a digitálne nástroje schopné správať sa podobne ako ľudia. Môžeme ju poznať napríklad z virtuálnych asistentov, ktorí odpovedajú na otázky, rozumejú hlasovým povelom a učia sa z toho, ako ich používame. Umelú inteligenciu nájdeme aj v hrách, robotoch či rôznych systémoch, ktoré nám pomáhajú rozhodovať sa, napríklad aj vďaka tomu,

že spracujú obrovské množstvo údajov oveľa rýchlejšie, než by to zvládol človek. V rámci digitálneho občianstva je dôležité zamyslieť sa nad tým, ako AI ovplyvňuje naše súkromie, aké údaje o nás zhromažďuje a aký môže mať vplyv na našu slobodu či wellbeing.

Pozrite si tiež: Rozšírená realita (AR), Veľké údaje, Robot

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 6 „Online prítomnosť a komunikácia“.

Účasť

■ Účasť znamená právo na zdravú interakciu v online svete a možnosť vyjadriť sa a komunikovať s ostatnými na platformách ako sú wiki stránky, blogy, online hry či sociálne médiá. V kontexte digitálnych kompetencií ide o dôležitý aspekt, ktorý umožňuje ľuďom budovať vzťahy a zapájať sa do diskusií, čím zároveň podporuje ich duševné a emocionálne zdravie.

Pozrite si tiež: Digitálna identita, Empatia, Online prítomnosť, Netizen, Sociálne médiá

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 4 „Etika a empatia“, č. 7 „Aktívna účasť“ a č. 8 „Práva a povinnosti“.

Účet

■ Každý internetový účet sa zakladá pomocou používateľského mena a hesla. Tento účet slúži ako vstupenka k rôznym online nástrojom a službám, umožňuje identifikáciu používateľa (tzv. autentifikáciu) a určuje jeho oprávnenia na používanie služieb vo virtuálnom svete. V kontexte digitálneho občianstva sa pri téme internetových účtov vynárajú otázky súvisiace so súkromím a bezpečnosťou.

Pozrite si tiež: Prístup, Ochrana osobných údajov

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Údaje

■ Údaje predstavujú digitálne informácie o používateľoch internetu, ktoré odrážajú ich reálny život. Ide o osobné a citlivé údaje, ako meno, rodné číslo, miesto narodenia alebo biometrické záznamy, ktoré umožňujú identifikovať konkrétnu osobu alebo ju priradiť ku konkrétnym digitálnym záznamom, napríklad zdravotným, finančným či pracovným. V kontexte digitálneho občianstva sú problematické najmä situácie, keď s týmito údajmi manipulujú tretie strany, či už na komerčné účely (napr. marketing a predaj údajov), alebo na nelegálne aktivity (krádež identity). Takéto použitie údajov môže predstavovať riziko pre súkromie a bezpečnosť.

Pozrite si tiež: Veľké údaje, Technológia blockchain, Ochrana osobných údajov, Profilovanie

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“ a 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Veľké údaje

■ Ide o rozsiahle a komplexné súbory údajov, ktoré sa zbierajú z rôznych digitálnych zdrojov (napr. online aktivity, aplikácie, senzory) a následne sa analyzujú pomocou pokročilých štatistických a výpočtových metód. Cieľom týchto analýz môže byť profilovanie jednotlivcov, predvídanie správania alebo zlepšovanie rozhodovania. Veľké dáta sa kategorizujú pomocou tzv. 5V: objem (volume), rozmanitosť (variety),

rýchlosť (velocity), pravdivosť (veracity) a hodnota (value). Z pohľadu digitálneho občianstva sú kľúčovými výzvami v tomto smere integrita údajov, ich zdieľanie, bezpečný prenos a najmä ochrana súkromia a osobných údajov.fety.

Pozrite si tiež: Technológia blockchain, Údaje, Ochrana osobných údajov, Profílovanie
Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Videohra

■ Videohra je typ hry, ktorá umožňuje hráčom aktívne sa zapájať do digitálneho sveta, do ktorého cez hru vstupujú. Hráči môžu zažiť videohru z pohľadu postavy (v prvej osobe) alebo z rôznych perspektív, napríklad v online hrách na hranie rolí pre viacerých hráčov (MMORPG). V rámci herného sveta existujú rôzne herné žánre. Niektoré sa sústreďujú viac na interakciu medzi hráčmi, iné zas na príbeh. Pokrok vo virtuálnej a rozšírenej realite priniesol realistickejšie hry, pričom niektoré nachádzajú využitie aj vo vzdelávaní a výučbe. Videohry a ďalšie online formy zábavy môžu u detí spôsobovať problémy v oblasti závislosti, duševného zdravia, ochrany súkromia a informovanosti spotrebiteľov.

Pozrite si tiež: Rozšírená realita (AR), Informovanosť spotrebiteľov, Digitálna stopa, Virtuálna realita (VR)

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 1 „Prístup a inklúzia“, č. 2 „Vzdelávanie a kreativita“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Virtuálna realita (VR)

■ A Ide o technológiu, ktorá umožňuje používateľom vstúpiť do digitálneho prostredia prostredníctvom špeciálneho hardvéru, zvyčajne náhlavnej súpravy so slúchadlami a displejmi. Ide o simuláciu skutočného alebo vymysleného sveta, pričom používateľ má pocit, že je v danom priestore fyzicky prítomný. Virtuálna realita nachádza uplatnenie vo videohrách, výcvikových programoch, ale aj v oblasti turizmu a vzdelávania.

Pozrite si tiež: Rozšírená realita (AR), Videohry

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 2 „Vzdelávanie a kreativita“, č. 5 „Zdravie a wellbeing“ a č. 10 „Informovanosť spotrebiteľov“.

Virálnosť

■ Ide o fenomén bleskového šírenia obsahu internetom, niečo ako „digitálny vírus“. Vďaka sociálnym sieťam sa aj neznámy príspevok môže cez noc stať hitom, ktorý sledujú milióny ľudí. Či už ide o vtípné videá, reklamy, alebo neoverené fámy, virálny obsah priťahuje pozornosť. V rámci digitálneho občianstva otvára virálnosť dôležité otázky ohľadom ochrany súkromia a rizika kyberšikany.

Pozrite si tiež: Antivírus, Falošné správy, Hashtag, Empatia, Ochrana súkromia, Sociálne médiá

Viac informácií nájdete v informačnom liste č. 3 „Mediálna a informačná gramotnosť“.

VoIP (Voice over Internet Protocol, teda „prenos hlasu internetovým protokolom“)

■ Webový prehliadač je softvér, ktorý slúži na prehliadanie webových stránok. Používatelia sa na ne môžu dostať zadáním adresy URL (jedinečného textového reťazca, ktorý vedie na konkrétnu stránku) alebo kliknutím na odkazy, napríklad z výsledkov vyhľadávania. Niektoré prehliadače majú aj pokročilé užitočné funkcie, ako je história navštívených stránok, obľúbené položky alebo rodičovské zámky.

Pozrite si tiež: Prístup, Aplikácia, Vyhľadávač, Digitálna stopa

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 1 „Prístup a začlenenie“ a č. 9 „Súkromie a bezpečnosť“.

Wellbeing

■ Wellbeing označuje fyzické, mentálne a sociálne zdravie jednotlivca alebo skupiny. V digitálnom prostredí súvisí s pozitívnymi emóciami, kvalitnými medziľudskými vzťahmi a zmysluplnou aktivitou online. V rámci digitálneho občianstva sa pozornosť venuje najmä hrozbám, ktoré môžu wellbeing ohroziť, ako napríklad trolling či kyberšikana.

Pozrite si tiež: Antivírus, Kybernetická bezpečnosť, Empatia, Stopy

Viac informácií nájdete v informačných listoch č. 5 „Zdravie a wellbeing“ a č. 6 „Online prítomnosť a komunikácia“.

O autoroch

■ **Janice Richardson** je odborníčka na práva detí na internete s dlhoročnou praxou. Do roku 2014 bola koordinátorkou európskej siete Insafe zastrešenej Európskou komisiou a neskôr viedla sieť ENABLE, ktorá sa venuje boju proti šikane. V súčasnosti pôsobí aj ako poradkyňa pre bezpečnostný výbor spoločnosti Facebook.

■ **Dr. Elizabeth Milovidov** J.D. pôsobí ako konzultantka v oblasti online bezpečnosti a za svoje dvadsaťročné pôsobenie nazbierala cenné skúsenosti nielen ako právnička, ale aj ako vysokoškolská pedagogička a ochrankyňa práv detí. Vo svojej práci sa zameriava na podporu rodičov a detí v otázkach internetu, technológií a sociálnych médií. Je zakladateľkou platformy www.digitalparentingcoach.com/.

Kompetencie digitálneho občianstva ovplyvňujú to, ako komunikujeme a správame sa v online priestore. Zahrňajú súbor hodnôt, postojov, zručností a vedomostí a kritické myslenie, ktoré potrebujeme na to, aby sme sa zodpovedne orientovali v neustále sa meniacej digitálnej realite. Zároveň nám pomáhajú používať technológie rozumne a takým spôsobom, aby nám pomáhali, nie škodili.

Sprievodca vzdelávaním k digitálnemu občianstvu prináša súbor nástrojov, informácií a osvedčených postupov, ktoré podporujú rozvoj týchto kompetencií v duchu poslania Rady Európy: chrániť a posilňovať práva detí a podporovať ich schopnosť žiť spolu ako rovný s rovným v kultúrne rozmanitých demokratických spoločnostiach, či už v online prostredí alebo v každodennom živote.

Sprievodca vzdelávaním k digitálnemu občianstvu je určený učiteľom, rodičom, odborníkom v oblasti vzdelávania aj prevádzkovateľom digitálnych platforiem. Podrobne vysvetľuje jednotlivé rozmery všetkých desiatich dimenzií digitálneho občianstva a ku každej z nich ponúka praktický informačný list s tipmi, príkladmi dobrej praxe a ďalšími užitočnými zdrojmi, ktoré deťom pomôžu zvládať výzvy digitálneho sveta budúcnosti. Tento sprievodca bol vypracovaný v súlade s Referenčným rámcom kompetencií pre demokratickú kultúru Rady Európy a zároveň slúži ako doplnok k Príručke internetovej gramotnosti.



Financované
Európskou úniou
NextGenerationEU

PLÁN [OBNOVY]



MINISTERSTVO
ŠKOLSTVA, VEDY,
VÝSKUMU A ŠPORTU
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

SLK

www.coe.int

Rada Európy je najvýznamnejšou organizáciou na ochranu ľudských práv na európskom kontinente. Rada Európy má 46 členských štátov, vrátane všetkých členských štátov Európskej únie. Všetky členské štáty Rady Európy podpísali Európsky dohovor o ľudských právach zameraný na ochranu ľudských práv a na podporu demokracie a právneho štátu. Európsky súd pre ľudské práva dohliada na dodržiavanie dohovoru v členských štátoch.

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE