



OBRAZOVANJE ZA DIGITALNO GRAĐANSTVO – PRIRUČNIK



Biti onlajn
Dobrobit onlajn
Prava onlajn

Prevod sufinansiran
od strane Evropske unije



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

OBRAZOVANJE ZA DIGITALNO GRAĐANSTVO - PRIRUČNIK

Biti onlajn
Dobrobit onlajn
Prava onlajn

Prevod ovog dokumenta je pripremljen uz pomoć sredstava zajedničkog projekta Evropske unije i Saveta Evrope, "Kvalitetno obrazovanje za sve." Stavovi i mišljenja izraženi u njemu predstavljaju odgovornost autora i ni na koji način ne izražavaju zvanične stavove Evropske unije ni Saveta Evrope.

© 2020 Savet Evrope. Sva prava zadržana.

Licencirano Evropskoj uniji pod uslovima. Nijedan deo ove publikacije ne sme biti preveden, reprodukovan ili prenet, ni u jednom vidu i ni na koji način, elektronskim (CD, internet itd.) ili mehaničkim putem, uključujući fotokopiranje, snimanje ili neki drugi vid skladištenja informacija ili njihovog smeštanja u sisteme za dalje preuzimanje, bez prethodne pismene dozvole Direktorata za komunikacije (F-67075 Strasbourg Cedex ili publishing@coe.int).

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

Dizajn korica: Odeljenje za izradu dokumenata i publikacija SPDP,
Savet Evrope

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

ISBN 978-92-871-8734-5
Štampano u Savetu Evrope

Sadržaj

PREDGOVOR

IZRAZI PRIZNANJA

UVOD

Kako koristiti ovaj priručnik

Konceptualni model digitalnog građanstva

Živeti digitalno građanstvo

ODELJAK 1 - BITI ONLAJN

Dimenzija 1: Pristup i uključenost

Činjenični pregled 1: Pristup i uključenost

Dimenzija 2: Učenje i kreativnost

Činjenični pregled 2: Učenje i kreativnost

Dimenzija 3: Medijska i informaciona pismenost

Činjenični pregled 3: Medijska i informaciona pismenost

ODELJAK 2 - DOBROBIT ONLAJN

Dimenzija 4: Etika i empatija

Činjenični pregled 4: Etika i empatija

Dimenzija 5: Zdravlje i dobrobit

Činjenični pregled 5: Zdravlje i dobrobit

Dimenzija 6: E-prisustvo i komunikacije

Činjenični pregled 6: E-prisustvo i komunikacije

ODELJAK 3 - PRAVA ONLAJN

Dimenzija 7: Aktivno učestvovanje

Činjenični pregled 7: Aktivno učestvovanje

Dimenzija 8: Prava i odgovornosti

Činjenični pregled 8: Prava i odgovornosti

Dimenzija 9: Privatnost i bezbednost

Činjenični pregled 9: Privatnost i bezbednost

Dimenzija 10: Potrošačka svest

Činjenični pregled 10: Potrošačka svest

POJMOVNIK

O AUTORKAMA

Predgovor

Deca danas žive u svetu koji se brzo menja i u kom se njihovi horizonti brzo proširuju. Tehnologija im nije donela samo nova iskustva u kojima mogu da uživaju nego i celu jednu novu dimenziju svakodnevnog života u virtuelnom svetu za koji upotrebljavamo izraz „biti onlajn“. Razume se, odrasli mogu slobodno da učestvuju u onlajn životu i veliki broj njih to čini, ali među njima nema mnogo onih koji su spremni da tehnologiju integrišu u svoj život na način na koji to čine deca. Oni nisu rođeni kao „digitalni urođenici“ i ne prihvataju automatski digitalno okruženje kao prirodnu, osnovnu i nedvosmislenu dimenziju svog bivstvovanja.

■ Odrasli su, međutim, svesni mnogobrojnih opasnosti s kojima će se deca suočavati kako budu rasla i razvijala se i kako budu utirala svoj put kroz život. Odrasli snose odgovornost da pripreme mlade ljude za sva iskušenja koja im neminovno predstoje. Sada odrasli imaju i dodatni zadatak da pripreme decu ne samo za fizički svet nego i za digitalni svet: potrebno je da ih obrazuju za život onlajn, kao i za život oflajn.

■ Iz perspektive odraslih mnogo toga je već urađeno da bi se ustanovile sektorske politike za zaštitu dece kada su onlajn. Taj rad je koristan i zaista je apsolutno neophodan, ali je nastupio trenutak da pređemo sa mera za zaštitu dece na mere koje će ih aktivno osnažiti. Dosad je na tom planu preduzeto mnogo neformalnih napora. Sada je potreban strukturisan pristup koji će omogućiti deci i mladima da steknu kompetencije koje su im neophodne kako bi postali zdravi i odgovorni građani u onlajn okruženju.

■ Gde deca treba da steknu te kompetencije? Savet Evrope veruje da je formalno obrazovanje dužno da sagledava onlajn i oflajn detinji život kao delove jedne iste celine. Digitalna revolucija nije toliko razbila koliko je izbrisala fizičke barijere. Onlajn svet ne vodi računa ni o kakvim granicama odeljenja niti o školskim zidovima, isto onako kao što ignoriše lokalne, regionalne ili nacionalne granice. Deca svoje digitalne živote i iskustva nose sa sobom u školu i naša je dužnost da asimilujemo tu novu realnost i inkorporiramo je u obrazovne sisteme.

■ Upravo to razmatranje poslužilo je kao polazište za Projekat digitalnog građanstva, koji je pokrenulo Odeljenje za obrazovanje. Kako bi rukovalo tim projektom, Odeljenje je identifikovalo tri aspekta onlajn života – biti onlajn, dobrobit onlajn i prava onlajn – u kojima može da promoviše osnovna načela Saveta Evrope: demokratiju, ljudska prava i vladavinu prava. Ta načela važe za ljudske odnose i

ponašanje u digitalnom okruženju isto onoliko koliko važe i u fizičkom svetu. Svaki čovek snosi istovetnu odgovornost kao građanin.

■ Međutim, onlajn svet postavlja izazove demokratskom građanstvu u jednom novom kontekstu i zato je ovaj obrazovni priručnik digitalnog građanstva koncipiran tako da pomogne svima koji se bave obrazovanjem i drugim zainteresovanim odraslim ljudima da shvate te izazove i uhvate se u koštac sa njima. Priručnik predstavlja nadogradnju na Referentni okvir kompetencija za demokratsku kulturu Saveta Evrope i ostvarenja našeg dugogodišnjeg programa Obrazovanje za demokratsko građanstvo; on je u isto vreme komplementaran priručniku za pismenost na internetu kao deo koherentnog pristupa obrazovanju građana za društvo budućnosti.

■ U vreme brzih promena ta budućnost nam je mahom nepoznata, ali nam nisu nepoznati izazovi s kojima se danas suočavamo s razvojem novih tehnologija. Pružanje budućim naraštajima kompetencija koje su im potrebne da bi mogli da žive zajedno kao ravnopravni ljudi u kulturno raznorodnim demokratskim društvima i dalje je naš cilj, u kakvoj god dimenziji da oni žive.

Snežana Samardžić-Marković

Savet Evrope

Generalna direktorka Direktorata za demokratiju

Izrazi priznanja

Autori

■ Obrazovanje za digitalno građanstvo – priručnik napisale su Dženis Ričardson (*Janice Richardson*) i Elizabet Milovidov (*Elizabeth Milovidov*).

Saradnici

■ Autorke bi želele da izraze zahvalnost članovima Ekspertske grupe Saveta Evrope za obrazovanje u oblasti digitalnog građanstva, koji su pružili neprocenjiv doprinos:

- ▶ Divajna Frau-Meigs (*Frau-Meigs*), Vitor Tomé, Brajan O'Nil (*Brian O'Neill*), Paskal Rolen-Serije (*Pascale Raulin-Serrier*), Martin Šmalcriđ (*Martin Schmalzried*) i Alesandro Sorijani (*Alessandro Soriani*)

Odeljenje Saveta Evrope za obrazovanje

- ▶ Šef Odeljenja: Sjur Bergan
- ▶ Šef Odseka za obrazovne politike: Vilano Čirijazi (*Villano Qiriazì*)
- ▶ Menadžeri Projekta: Kristofer Rejnolds (*Christopher Reynolds*), Ahmet-Murat Kilic
- ▶ Pomoćnice: Klodin Martin-Ostvald (*Claudine Martin-Ostwald*), Korin Kolin (*Corinne Colin*)

Uvod

Savet Evrope je tokom poslednjih četvrt veka nastojao da zaštiti prava dece i da pojača njihove mogućnosti za obrazovanje i kulturni razvoj u digitalnom okruženju. U poslednje vreme Savet Evrope je svoj rad dopunio projektima kojima je cilj osnaživanje dece kao aktivnih digitalnih građana u okviru koji je tesno povezan s kompetencijama za demokratsku kulturu, čiji je cilj da pripreme decu za to da „žive zajedno kao ravnopravni ljudi u kulturno raznorodnim demokratskim društvima“.

■ U tom cilju Nadzorni komitet za politiku i praksu obrazovanja osnovao je 2016. godine Ekspertsku grupu za obrazovanje za digitalno građanstvo; u sastav te grupe ušlo je osam članova iz šest različitih zemalja; svi su oni imali različite i bogate radne biografije, a Grupi je povereno nekoliko zadataka tokom godina koje su usledile. Rad te grupe bio je dodatno potkrepljen pregledom literature o digitalnom građanstvu,¹ i konsultacijama sa više zainteresovanih aktera² kroz koje se istražuje dobra praksa u obrazovanju za digitalno građanstvo, kao i svi jazovi i izazovi u kontekstu formalnog i neformalnog učenja.

■ Jedan od krupnih izazova koji su naročito osvetljeni u izveštaju sa pomenutih konsultacija jeste nedostatak svesti među nastavnicima o važnosti razvoja kompetencija u domenu digitalnog građanstva za dobrobit mladih ljudi koji rastu u današnjem visoko digitalizovanom svetu, kao i ograničen broj pogodnih pedagoških resursa koji su za to dostupni. Kada se pažljivije pogledaju projekti za razvoj kompetencija i odgovarajući resursi, vidi se da, kako izgleda, postoji znatna konfuzija među ekspertima i učesnicima u obrazovanju kada treba razlučiti šta je ono što se obično označava kao „internet bezbednost“ i onome što je multidimenzionalni proaktivniji razvoj građanstva u smislu „vrednosti, stavova, veština i znanja i kritičkog razumevanja“. To su četiri oblasti kompetencija Saveta Evrope za demokratsku kulturu i veoma relevantan okvir za jačanje digitalnog građanstva.

1 „Digital Citizenship Education: Overview and new perspective“: www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-review-of-existing-literature-on-the-concept-of-digital-citizenship, pristupljeno 19. decembra 2018.

2 „Digital Citizenship Education: Multi-stakeholder consultation report“: www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-multi-stakeholder-consultation, pristupljeno 19. decembra 2018.

■ Iako ovaj okvir kompetencija dešifruje krajnje ciljeve digitalnog građanstva prevodeći ih na jezik koji stručnjaci za obrazovanje, porodice i kreatori obrazovnih politika lako razumeju, ipak postoji nekoliko bitnih sastojaka koji nedostaju, a mogli bi da olakšaju da se sve to uvede u obrazovnu praksu. Upravo je to cilj koji nastoji da ostvari *Obrazovni priručnik iz digitalnog građanstva*. On teži da nadogradi obrazovni okvir digitalnog građanstva, pojmovnik izraza i političkih smernica koje još od 2016. godine razvija Ekspertska grupa za obrazovanje u oblasti digitalnog građanstva i crpe iz izvora i dobre prakse na koje je ukazano u tim aktivnostima. Ovaj priručnik je sačinjen u želji da to bude praktična publikacija koja će pomoći boljem razumevanju važnosti digitalnog građanstva za naše buduće društvo i podstaći razvoj ideja koje će obogatiti praksu u učionicama.

■ Da bi se olakšala diskusija o pitanjima i izazovima s kojima se digitalni građani suočavaju u onlajn svetu, Ekspertska grupa za obrazovanje u oblasti digitalnog građanstva podelila je onlajn aktivnost na deset digitalnih domena. Svaki od tih domena analizira se iz više različitih perspektiva u delu *Priručnika posvećenom „dimenzijama“* i pritom se naglašavaju upravo oni aspekti koji su vezani za obrazovanje i građanstvo. Na kraju svake od tih 10 celina nalazi se po jedan sažeti pregled najvažnijih činjenica koje obuhvataju etička pitanja i vode korisnike kroz kreativne ideje usmerene ka saradnji u građanstvu i aktivnostima kojima je cilj pružanje podrške nastavnicima i osnaživanje mladih građana, uz istovremeno ohrabivanje svih onih koji uče iz tog priručnika da istraže onlajn i oflajn zajednice u kojima žive.

- ▶ U svetu obrazovanja često se citira poslovice: „Potrebno je celo selo da bi se odgajilo jedno dete“. Međutim, važno je da razmislimo i o obrnutoj istini: prosperitet i dobrobit jednog sela ili jedne zajednice mogu se meriti time koliko svaki stanovnik tog sela ili član te zajednice aktivno doprinosi ostvarenju zajedničkih ciljeva u demokratskoj kulturi.

■ *Obrazovni priručnik iz digitalnog građanstva* predstavlja izraz nastojanja da se osnaži taj proces.

KAKO KORISTITI OVAJ PRIRUČNIK

— Ovaj priručnik je podeljen na tri odeljka:

- ▶ **Odeljak 1:** Biti onlajn – Odeljak koji sadrži informacije o tome kako se angažujemo i kako postojimo onlajn sastoji se od tri digitalna domena: pristup i uključivanje, učenje i kreativnost i medijska i informaciona pismenost.
- ▶ **Odeljak 2:** Dobrobit onlajn – Odeljak koji sadrži informacije o tome kako se osećamo onlajn sastoji se od sledeća tri digitalna domena: etika i empatija, zdravlje i dobrobit i e-prisustvo i komunikacije.
- ▶ **Odeljak 3:** Prava onlajn – Odeljak koji sadrži informacije o tome kako da budemo odgovorni onlajn sastoji se od četiri zaključna digitalna domena: aktivno učestvovanje, prava i odgovornosti, privatnost i bezbednost i potrošačka svest.

— U svakom odeljku domeni se dalje dele na dimenzije i sažete činjenične preglede. Te dve stvari su zamišljene tako da budu komplementarne zato što dimenzije pružaju teorijski i istorijski osnov pojedinih pitanja, dok činjenični pregledi sadrže scenarije i situacije koje se mogu koristiti u učionici ili u porodici. Dimenzije i činjenični pregledi unakrsno se povezuju i upućuju jedni na druge kako bi se osiguralo da se informacije predočavaju na najdelotvorniji mogući način.

— Dimenzije sadrže osnove koje vam pomažu da shvatite „zašto“ pre nego što vam sažeti pregled informacija pomogne da nešto „učinite“. Dimenzije objašnjavaju domene i pružaju druge definicije koje vam dalje pomažu da razumete digitalni domen. Dimenzije mogu obuhvatiti jednu ili više sledećih ključnih tačaka:

- ▶ definicija teme;
- ▶ kako to funkcioniše;
- ▶ lični razvoj;
- ▶ obrazovna i građanska vrednost.

— Sažeti pregledi informacija pružaju podatke o aktivnostima, a mogu biti korisni za rad u školskoj učionici, u porodici ili u nekom drugom scenariju u čijoj realizaciji deca mogu da učestvuju van učionice. Tu se nalaze informacije i resursi koji mogu obuhvatiti jednu ili više sledećih ključnih tačaka:

- ▶ etički razlozi i rizici;
- ▶ ideje za rad u učionici;
- ▶ dobra praksa / živo digitalno građanstvo;
- ▶ dodatne informacije i resursi.

— Na kraju priručnika nalazi se pojmovnik sa referencama na dimenzije i na činjenične preglede.

KONCEPTUALNI MODEL DIGITALNOG GRAĐANSTVA

Definicija digitalnog građanstva

— Digitalni građanin je neko ko je, kroz razvoj širokog spektra kompetencija, sposoban da se aktivno, pozitivno i odgovorno angažuje i u onlajn i u oflajn zajednici, bila ona lokalna, nacionalna ili globalna. Digitalne tehnologije su po

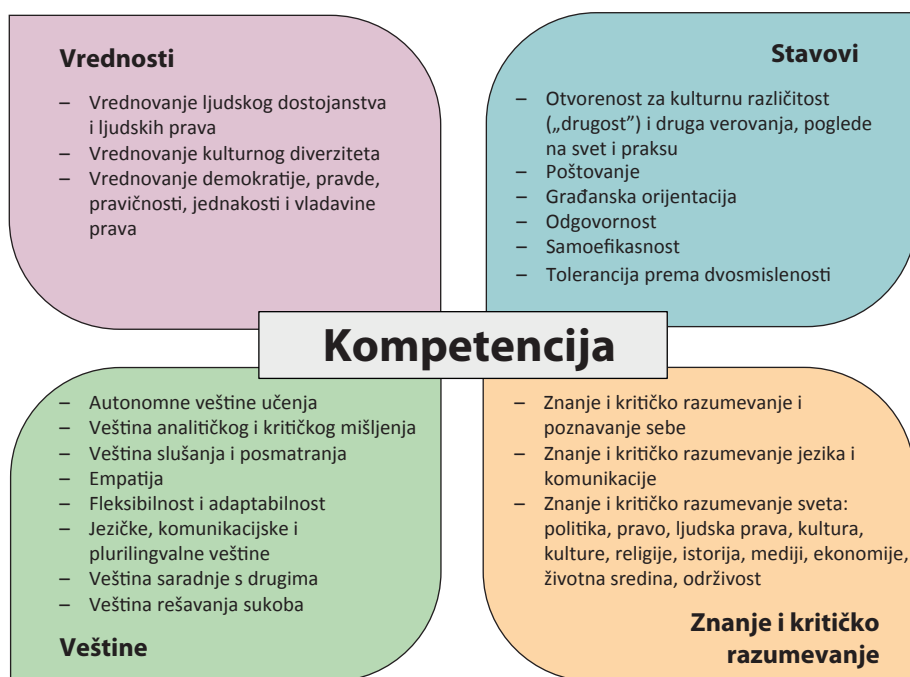
svojoj prirodi remetilacke i neprestano se razvijaju, a izgradnja kompetencija je celozivotni proces koji bi trebalo da pocne u najranijem detinjstvu u kući i u školi, u formalnom, informalnom i neformalnom obrazovnom okruženju.

■ Digitalno građanstvo i angažovanje podrazumevaju čitav niz različitih aktivnosti, od stvaranja, potrošnje, razmene s drugima, igranja i socijalizacije, do istraživanja, komuniciranja, učenja i rada. Kompetentni digitalni građani su kadri da odgovore na nove i svakodnevne izazove s kojima se suočavaju u domenu učenja, rada, mogućnosti zapošljavanja, dokolice, uključivanja u društvo i participacije u društvu,³ poštovanja ljudskih prava i interkulturalnih razlika.

Kompetencije za demokratsku kulturu

■ Kompetencije Saveta Evrope za demokratsku kulturu (KDK),⁴ koje su ilustrovane na slici 1, dole, pojednostavljen su prikaz kompetencija koje bi građani trebalo da steknu da bi delotvorno učestvovali u kulturi demokratije. Te kompetencije nisu nešto što se stiče automatski, već se moraju učiti i vežbati u praksi. Obrazovanje ima ključnu ulogu na tom planu. Postoji 20 kompetencija za demokratsku kulturu; o njima često govorimo kao o „leptiru“ KDK i one obuhvataju četiri ključne oblasti: vrednosti, stavove, veštine i znanje i kritičko razumevanje.

Slika 1: Dvadeset kompetencija za demokratsku kulturu.



3 „DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe“, Autor: Anusca Ferrarri, Urednici: Yves Punie i Barbara N. Brečko, (2013), European Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies.

4 *Competences for democratic culture – Living together as equals in culturally diverse democratic societies* (2016), Council of Europe, Strasbourg.

Od 20 kompetencija KDK do 10 digitalnih domena

Da bi se te kompetencije smestile u digitalno okruženje u kome mladi ljudi danas odrastaju i da bi se mogla nadograditi istraživanja često citiranih eksperata i organizacija koje su aktivne na terenu,⁵ utvrđen je skup od 10 digitalnih domena kao osnov celokupnog koncepta digitalnog građanstva. Tih deset digitalnih domena dele se na tri oblasti, koje odgovaraju trima odeljcima ove publikacije: „Biti onlajn“, „Dobrobit onlajn“ i „Prava onlajn“. Ti domeni se opisuju na sledeći način:

Biti onlajn

- ▶ **Pristup i uključenje** odnose se na pristup digitalnom okruženju i obuhvataju čitav niz kompetencija koje se ne odnose samo na prevazilaženje različitih oblika digitalne isključenosti nego i na veštine koje su potrebne budućim građanima da bi mogli da učestvuju u digitalnim prostorima koji su otvoreni za svaku vrstu manjina i svaku različitost u mišljenjima.
- ▶ **Učenje i kreativnost** odnose se na spremnost i stav građana prema učenju u digitalnom okruženju tokom celog života i u smislu razvoja i izražavanja različitih oblika kreativnosti pomoću različitih sredstava, u različitim kontekstima. To obuhvata razvoj ličnih i profesionalnih kompetencija dok se građani pripremaju za izazove društava zasnovanih na tehnologiji uz puno poverenje i na inovativne načine.
- ▶ **Medijska i informaciona pismenost** odnosi se na sposobnost ljudi da tumače, razumeju i izražavaju kreativnost putem digitalnih medija, kao bića koja kritički misle. Medijska i informaciona pismenost su nešto što je potrebno razvijati kroz obrazovanje i kroz neprestanu razmenu sa okruženjem u kome živimo. Suštinski je važno da se uzdignemo iznad puke „sposobnosti da koristimo“ jedan ili drugi medij, na primer, ili da samo „budemo informisani“ o nečemu. Digitalni građanin trebalo bi da zadrži stav oslanjajući se na svoje kritičko mišljenje kao na osnov sadržajnog i delotvornog učešća u zajednici u kojoj živi.

Dobrobit onlajn

- ▶ **Etika i empatija** odnose se na etičko ponašanje onlajn i na interakciju sa drugima koja se zasniva na takvim veštinama kao što su sposobnost da se prepoznaju i razumeju osećanja i perspektiva drugih. Empatija predstavlja suštinski zahtev za pozitivnu onlajn interakciju i za ostvarivanje mogućnosti koje pruža digitalni svet.

5 Početni spisak razmatranih izvora obuhvata Mike Ribble (www.digitalcitizenship.net), Edutopia (www.edutopia.org/article/digital-citizenship-resources), Common Sense Media (www.common Sense Media.org/educators/curriculum), Savet Evrope (www.digitalcitizenship.net), Australia Vlada Novog Južnog Velsa (www.digitalcitizenship.nsw.edu.au), Global Citizen (<https://globaldigitalcitizen.org>), Media Smarts (<http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy>) i reference na koje upućuje Francusko regulatorno telo za zaštitu podataka, CNIL.

- ▶ **Zdravlje i dobrobit** odnose se na činjenicu da digitalni građani žive i u virtuelnom i u realnom prostoru. Iz tog razloga nisu dovoljne samo osnovne veštine u sklopu digitalne kompetencije. Pojedincu je takođe potreban i čitav niz stavova, veština, vrednosti i znanja zahvaljujući kojima postaje svesniji pitanja koja se odnose na zdravlje i dobrobit. U digitalno bogatom svetu zdravlje i dobrobit podrazumevaju svest o izazovima i mogućnostima koji mogu uticati na to da li smo zdravi, što može obuhvatiti preteranu vezanost i zavisnost od onlajn okruženja i digitalnih uređaja, ali ne mora biti ograničena samo na to, nego obuhvata i ergonomiju i držanje, kao i prekomerno korišćenje digitalnih i mobilnih uređaja.
- ▶ **e-Prisustvo i komunikacija** odnosi se na razvoj personalnih i interpersonalnih kvaliteta koji predstavljaju podršku digitalnim građanima u izgradnji i održavanju njihovog onlajn prisustva i identiteta, kao i onlajn interakcije koje su pozitivne, koherentne i konzistentne. To obuhvata kompetencije kao što su sposobnost onlajn komunikacije i interakcije s drugima u virtuelnim socijalnim prostorima, kao i upravljanje svojim podacima i tragovima koje ostavljamo na internetu.

Prava onlajn

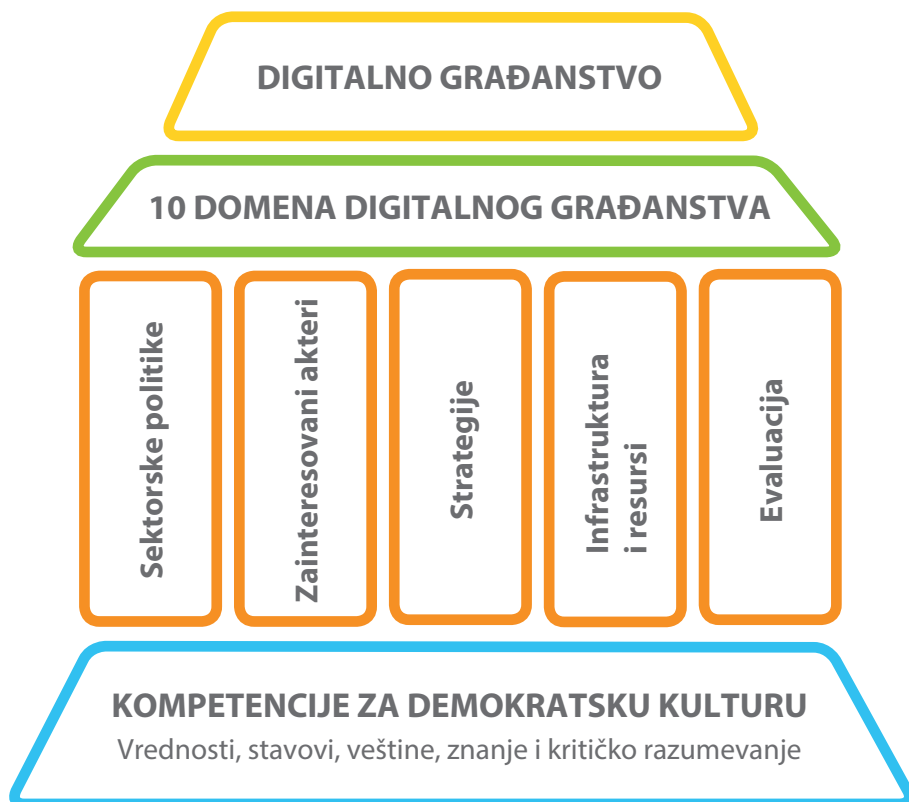
- ▶ **Aktivno učestvovanje** odnosi se na kompetencije koje su građanima potrebne da bi bili potpuno svesni da kada stupaju u interakciju s digitalnim okruženjima, oni tu dolaze da bi donosili odgovorne odluke, aktivno i pozitivno učestvujući u demokratskim kulturama u kojima žive.
- ▶ **Prava i odgovornosti** su nešto što građani uživaju u fizičkom svetu, dok digitalni građani u onlajn svetu takođe imaju određena prava i odgovornosti. Digitalni građani mogu da uživaju prava na privatnost, bezbednost, pristup i uključenost, slobodu izražavanja i više od toga. Međutim, ta prava nose sa sobom i određene odgovornosti, kao što su etika i empatija i druge odgovornosti kako bi svima bilo obezbeđeno bezbedno i odgovorno digitalno okruženje.
- ▶ **Privatnost i bezbednost** obuhvataju dva različita pojma: privatnost se prvenstveno odnosi na ličnu zaštitu sopstvenih i tuđih onlajn informacija, dok se bezbednost više odnosi na čovekovu svest o radnjama koje preduzima onlajn i načinu na koji se ponaša u virtuelnom prostoru. To obuhvata takve kompetencije kao što su upravljanje podacima i pitanja onlajn bezbednosti (uključujući korišćenje filtera za navigaciju, lozinki, antivirusnog softvera i softvera *firewall*) kako bi se izašlo na kraj sa opasnim i neprijatnim situacijama i kako bi se takve situacije po mogućstvu izbegle.
- ▶ **Potrošačka svest** odnosi se na činjenicu da internet, sa svojim širokim dimenzijama kao što su društvene mreže i drugi virtuelni socijalni prostori predstavlja okruženje u kome činjenica da je neko digitalni građanin istovremeno znači da je on i potrošač. Razumevanje implikacija komercijalne realnosti onlajn prostora predstavlja jednu od kompetencija koje će pojedinci morati da savladaju kako bi kao digitalni građani sačuvali svoju autonomiju.

Razvoj kompetencija digitalnog građanstva u 10 digitalnih domena

Postoji pet konstrukta koji su, kako se ispostavlja, presudno važni za razvoj delotvorne prakse digitalnog građanstva. Ti konstrukti su noseći stubovi strukture nalik na hram prikazane na slici 2, dole. Kompetencije neophodne za demokratsku kulturu čine temelj digitalnog građanstva, iz koga se uzdiže pet stubova koji podupiru celokupnu strukturu razvoja digitalnog građanstva. Sektorska politika i evaluacija predstavljaju dva karakteristična stuba tog modela. Zaista, napredak u oblastima vezanim za obrazovanje u velikoj meri se oblikuje sektorskom politikom i dobrom praksom i to se može analizirati i eventualno oponašati samo zahvaljujući delotvornoj metodologiji praćenja (monitoringa) i vrednovanja.

Između tih nosećih stubova koji uokviruju celokupnu strukturu digitalnog građanstva nalaze se zainteresovani akteri – od nastavnika i učenika do kreatora sadržaja i sektorske politike – kao i dostupni resursi i infrastruktura: svi oni imaju značajnu ulogu za dostignuti nivo uspeha. U osnovi samog modela leže strategije koje usmeravaju praksu sprovođenja i cilj im je da se učenicima svih uzrasta omogući da razviju svoj puni potencijal kao aktivni građani u današnjim i sutrašnjim demokratijama.

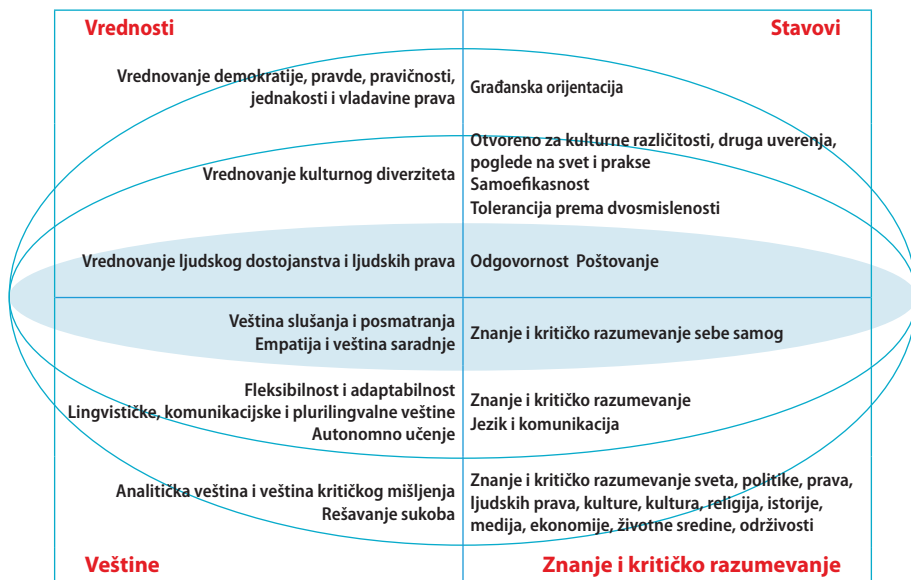
Slika 2: Model Saveta Evrope za razvoj digitalne kompetencije.



Celoživotni put ka digitalnom građanstvu

Nadograđujući se na osnovne kompetencije, kao što su umeće slušanja, posmatranja i vrednovanja ljudskog dostojanstva i ljudskih prava, mi učimo da vrednujemo kulturni diverzitet i da razvijamo kritičko razumevanje jezika i komunikacije, na primer ono što je na slici 3. prikazano kao srednji nivo. Cilj obrazovanja za digitalno građanstvo ima jeste da svakom pojedincu pruži mogućnost da razvije čitav spektar građanskih kompetencija.

Slika 3: Spiralno napredovanje izgradnje kompetencija od najranijeg detinjstva.



ŽIVETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

Digitalni građanin, kako je ovde već definisan, jeste osoba koja je kadra da se aktivno, odgovorno i trajno angažuje u životu zajednice. Takvo angažovanje zavisi od kontekstualnih, informacionih i organizacionih kriterijuma koji predstavljaju rukovodeća načela na kojima počiva socijetalni i obrazovni napredak ka digitalnom građanstvu. To napredovanje će biti olakšano ili usporeno zavisno od nivoa angažovanja čitavog niza različitih zainteresovanih aktera, od porodice i lokalne onlajn i oflajn zajednice do nastavnika, škole, subjekata odlučivanja i same industrije koja obezbeđuje onlajn instrumente i platforme.

Tabela 1: Akteri i njihova uključenost u sektorsku politiku i praksu.

Akteri	Angažovanje u sektorskoj politici i praksi
Učenici	<ul style="list-style-type: none"> ▶ obrazuju se i štite sami sebe ▶ stvarno učestvuju ▶ osnažuju se u smislu kompetencija

Akteri	Angažovanje u sektorskoj politici i praksi
Roditelji	<ul style="list-style-type: none"> ▶ uključuju se u interne debate i debate o građanstvu ▶ pomažu deci da uspostave ravnotežu između socijalnih i interpersonalnih implikacija korišćenja onlajn tehnologija ▶ redovno komuniciraju sa decom i školama kako bi pomogli u razvoju veština uključenih i informisanih digitalnih građana
Nastavnici	<ul style="list-style-type: none"> ▶ povećavaju sopstveno znanje i nastavnu praksu uporedo sa interaktivnim sredstvima koja koriste njihovi učenici ▶ nastavnici stiču kompetencije neophodne za sprovođenje i procenu <i>KDK</i> ▶ preispituju svoju ulogu u digitalnoj eri
Školska uprava	<ul style="list-style-type: none"> ▶ razmatra sve opcije u pogledu najbolje prakse kada je reč o internet sektorskoj politici ▶ uključuje roditelje, nastavnike, učenike, administratore i članove školskog odbora u proces donošenja odluka o bezbednoj, zakonitoj i etičkoj primeni digitalnih informacija i tehnologije u učionici
Akademski, naučni krugovi	<ul style="list-style-type: none"> ▶ proizvode resurse i organizuju istraživanja u domenu pedagogije i didaktike u oblasti digitalnog građanstva ▶ na lokalnom nivou razvijaju resurse, gde god je to moguće, kako bi obezbedili maksimalno angažovanje i uključenost
Akteri iz privatnog sektora	<ul style="list-style-type: none"> ▶ učestvuju u novim oblastima saradnje putem multiakterskog i multimedijskog pristupa u vezi sa osnaživanjem korisnika i zaštitom maloletnika ▶ podržavaju multiakterski pristup uz zajedničku, podeljenu odgovornost u cilju stvaranja odgovarajućih uslova za delotvorno digitalno građanstvo ▶ postoji potreba da se suštinski revidiraju uslovi na način koji će biti znatno povoljniji za decu i koji će resurse preusmeriti ka roditeljima i školama
Akteri u civilnom sektoru	<ul style="list-style-type: none"> ▶ razvijaju mogućnost da pruže nove pravce budućih orijentacija u obrazovanju za digitalno građanstvo
Lokalne obrazovne zajednice	<ul style="list-style-type: none"> ▶ razvijaju sisteme formalnog, neformalnog i informalnog obrazovanja kako bi se oblikovala praksa digitalnog opismenjanja dece ▶ razmatraju pojavu takozvane građanske tehnologije (<i>civic tech</i>) gde se tehnologija koristi za primenu u različitim aspektima digitalnog građanstva
Regulatorne vlasti	<ul style="list-style-type: none"> ▶ utvrđuju poštovanje dečjih prava u svojoj nadležnosti ▶ aktivno podstiču obrazovne vlasti da obrazuju građane u digitalnoj eri
Nacionalne/ međunarodne vlasti	<ul style="list-style-type: none"> ▶ unapređuju osnovna prava i demokratske vrednosti pomoću multiakterskih struktura upravljanja

— Sve inicijative za razvoj digitalnog građanstva definišu se i oblikuju na osnovu devet rukovodećih načela koja su dole utvrđena; ta načela služe i kao referentne tačke ili standardi za ocenu napretka. Mogu se opisati kao tri tipa načela: kontekstualna, informaciona i organizaciona.

Kontekstualna načela smatraju se „preduslovima“ za digitalno građanstvo

1. Važan je pristup digitalnoj tehnologiji. Bez njega čak i nedigitalno demokratsko građanstvo postalo je teško i komplikovano zato što informaciona i komunikaciona tehnologija (IKT) predstavlja integralni deo svakodnevnog života u današnjem društvu. Iako većina porodica nastoji da obezbedi digitalna sredstva u svom domu, važna je uravnotežena primena tehnologije prilagođene uzrastu, a jednakost pristupa za svu decu u velikoj meri zavisi od toga da li je obezbeđeno da digitalna sredstva budu dostupna u školama.

2. Osnovne funkcionalne veštine i veštine digitalne pismenosti predstavljaju drugi preduslov, bez koga građani nisu u stanju da pristupe informacijama, da ih čitaju, pišu, preuzimaju i plasiraju, da učestvuju na izborima ili da se izraze na način koji im omogućava da se digitalno angažuju u svojoj zajednici. Škole se u celini uzveć prihvataju kao ključni akter u ovoj oblasti; međutim, i kreatori sektorskih politika imaju važnu ulogu za to da obezbede da učitelji imaju koristi od potrebnih instrumenata i obuke, da nastavni plan i program podstiču upotrebu digitalne tehnologije u učenju i da je dostupno dovoljno visokokvalitetnih resursa koji mogu da posluže kao podrška praksi u učionici.

3. Pouzdana tehnička infrastruktura koja omogućava građanima svih uzrasta da steknu dovoljno poverenja i samopouzdanja da se mogu digitalno angažovati u onlajn aktivnostima u zajednici; to je još jedan preduslov. Tim trećim preduslovom završava se prvi nivo osnovnih načela digitalnog građanstva. Iako je težište, po tradiciji, stavljano na vlasnike uređaja ili korisnike tih uređaja i IKT koordinate u pogledu čuvanja podataka pomoću zaštitnog softvera i lične dobre prakse, krajnju odgovornost za pružanje bezbednog digitalnog okruženja i za pojednostavljenje mera bezbednosti snose provajderi platformi i operatori mobilne telefonije.

Informaciona načela – još tri načela

4. Poznavanje prava i odgovornosti je ključ za aktivno angažovanje u svojstvu digitalnog građanina. To znanje koje oblikuje vrednosti i stavove digitalnih građana i koje oni istovremeno i sami oblikuju širi se i razvija se i implicitno i eksplicitno u domu, u školi i u onlajn i oflajn okruženju u kome učimo, živimo i ostvarujemo interakcije s drugima. I efikasnost izgradnje kapaciteta i ishodi veoma se teško mogu meriti pomoću ovog načela s obzirom na veliku raznovrsnost različitih konteksta u kojima se primenjuju.

5. Pouzdani izvori informacija suštinski su važni za pozitivno aktivno učestvovanje u životu zajednice. Bez pouzdanih izvora informacija digitalno građanstvo može se postepeno izmetnuti u ekstremizam, obeshrabrujući učešće, čak i sprečavajući određene sektore stanovništva da ostvaruju svoja prava na digitalno građanstvo. Škole i porodica imaju važnu ulogu u snaženju razboritosti kroz kritičko mišljenje, dok obrazovna praksa, digitalne platforme i provajderi mobilnih usluga takođe imaju važnu ulogu u tom smislu što obezbeđuju pouzdanost izvora informacija.

6. Veštine učestvovanja (participacije) zavise od čitavog niza kognitivnih i praktičnih veština, čiji razvoj počinje u porodičnom domu, a potom se nastavlja u domu i školi još od veoma ranog detinjstva. Te veštine kombinuju znanje o tome kada i kako da progovorimo, kako da razvijemo empatiju i kulturno razumevanje da bismo u potpunosti mogli da spoznamo neko značenje, kritičko mišljenje i veštinu usmenog i pismenog izražavanja.

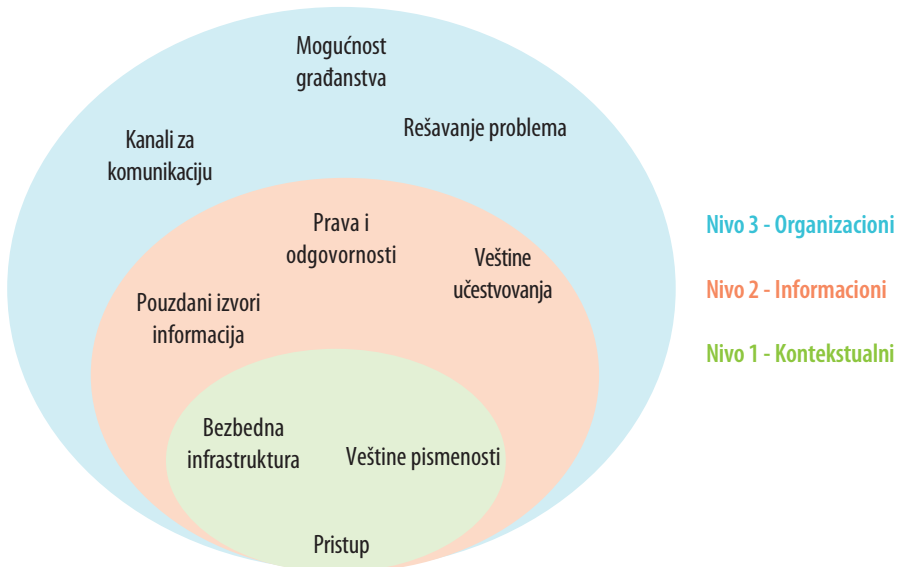
Organizaciona načela koja su povezana sa „živiljenjem digitalnog građanstva“ na ličnom i socijetalnom nivou

7. **Fleksibilno razmišljanje i rešavanje problema** predstavljaju više kognitivne veštine koje zahtevaju širu kombinaciju sve četiri oblasti iz KDK „leptira“ nego što je bio slučaj i sa jednim od ranije pomenutih načela. Za rešavanje problema potrebno je da se pitanja s kojima se suočavamo razumeju, analiziraju, sintetišu, indukuju i dedukuju, ali to rešavanje ponajviše zavisi od aktivnosti na planu učenja od najranijeg detinjstva nadalje, tako da te aktivnosti jačaju kognitivni razvoj zahvaljujući istraživanju i svemu što ono podstiče. Pored konteksta učenja u domu i u školi, digitalna platforma i provajderi mobilnih usluga imaju sve važniju ulogu zato što način na koji učimo takođe biva oblikovan sredstvima koja koristimo prilikom učenja.

8. **Komunikacija**, kao drugo organizaciono načelo, odnosi se i na veštine i na instrumente koje koristimo da bismo stupali u interakciju, da bismo saopštavali i primali informacije. Škole i porodica imaju jednu od ključnih uloga u tome što podržavaju decu i omogućuju im da vežbaju svoje veštine komunikacije od najranijeg uzrasta u situacijama s kojima se suočavaju, kako bi im pomogle da shvate i primene svoja prava i odgovornosti, empatiju, privatnost i bezbednost pre nego što počnu da koriste digitalna sredstva. To ima znatne implikacije po razvoj nastavnog plana i programa i zahteva da industrija saraduje sa obrazovnim sektorom, kao i da sredstva koja daje mladim korisnicima budu sve sofisticiranija.

9. **Mogućnost građanstva** je najviše rukovodeće načelo bez koga digitalni građani nisu u stanju da ispolje svoje građanske veštine niti da ostvare svoja prava i odgovornosti. Mogućnost građanstva zahteva fleksibilan, otvoren, neutralan i bezbedan okvir u kome algoritmi potiču iz otvorenog izvora, slobodno ih biraju/prilagođavaju korisnici i u kome građani mogu da kažu šta žele ne strahujući od odmazde.

Slika 4: Devet rukovodećih načela digitalnog građanstva.



Agenti prodaje publikacija Saveta Evrope Agents de vente des publications du Conseil de l'Europe

BELGIJA/BELGIQUE

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

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

KANADA

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

HRVATSKA/CROATIE

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

ČEŠKA REPUBLIKA / RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

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

DANSKA/DANEMARK

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

FINSKA/FINLANDE

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

FRANCUSKA

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

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

NORVEŠKA/NORVÈGE

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

POLJSKA/POLOGNE

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

PORTUGALIA/PORTUGAL

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

RUSKA FEDERACIJA / FÉDÉRATION DE RUSSIE

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

ŠVAJCARSKA/SUISSE

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

TAJVAN

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

UJEDINJENO KRALJEVSTVO/ROYAUME-UNI

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

SJEDINJENE AMERIČKE DRŽAVE i KANADA / ÉTATS-UNIS et CANADA

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

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

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

Prevod ovog dokumenta je pripremljen uz pomoć sredstava zajedničkog programa Evropske unije i Saveta Evrope. Stavovi i mišljenja izraženi u njemu predstavljaju odgovornost autora i ni na koji način ne izražavaju zvanične stavove Evropske unije ni Saveta Evrope.

Zemlje članice Evropske unije su odlučile da udruže svoja znanja, resurse i sudbine. Zajedno su izgradile stabilno okruženje, demokratiju i održivi razvoj zadržavajući kulturnu raznolikost, toleranciju i individualne slobode. Evropska unija je posvećena deljenju svojih dostignuća i vrednosti sa zemljama i narodima van svojih granica.

www.europa.eu

Savet Evrope je vodeća organizacija za ljudska prava na kontinentu. Obuhvata 47 država, uključujući sve članice Evropske unije. Sve države članice Saveta Evrope potpisale su Evropsku konvenciju o ljudskim pravima, sporazum čiji je cilj zaštita ljudskih prava, demokratije i vladavine prava. Evropski sud za ljudska prava nadgleda primenu Konvencije u državama članicama.

www.coe.int

Prevod sufinansiran
od strane Evropske unije



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

ODELJAK 1 BITI ONLAJN



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Biti onlajn

Boravak u onlajn prostoru ilustruje kontekstualne preduslove digitalnog građanstva: pristup digitalnoj tehnologiji, osnovne funkcionalne veštine i veštine digitalne pismenosti i bezbednu tehničku infrastrukturu.

U današnjoj Evropi prema podacima iz 2017. godine 79,6% građana prijavljeno je kao korisnik interneta,⁶ što ukazuje na to da više od jednog na svakih pet Evropljana još uvek nije onlajn. Taj broj se uvećava na više od polovine građana u celom svetu budući da je prema podacima s kraja prvog tromesečja 2017. godine samo 48% ljudi u celom svetu koristilo internet. Od svih država članica Saveta Evrope gotovo 20 njih zaostaje za evropskim standardom. U 2014. godini za samo devet država članica Saveta Evrope koje su i članice OECD (2016)⁷ smatralo se da pružaju ravnopravan nivo pristupa kroz svoje obrazovne sisteme.

Iako se čini da nema mnogo novijih podataka o nivou pristupa internetu u školama što je, za određene sektore stanovništva, glavni izvor jednakih mogućnosti, iz neproverenih podataka u domenu učešća mladih može se naslutiti da je taj nivo nizak. U izveštaju Eurostata iz marta 2015. navodi se sledeće: „Velika većina mladih ljudi koristila je internet u svom domu, dok je oko polovine njih koristilo internet u domovima drugih ljudi, a oko 40% u školskoj ustanovi koju pohađaju.”⁸

Kada je reč o osnovnoj digitalnoj pismenosti, isuviše mnogo dece, čak i u Evropi, nije u mogućnosti da iskoristi ili barem nije u mogućnosti da u potpunosti iskoristi prednosti koje pruža osnovno obrazovanje zbog siromaštva, pola, etničke pripadnosti ili mesta stanovanja. OECD (2016) procenjuje, na primer, da 168.000 petnaestogodišnjaka u Francuskoj još nema osnovno znanje i veštine koji su neophodni da bi se napredovalo u modernim društvima, dok odrasli u samo sedam evropskih zemalja članica OECD dosežu nivo standarda na skali pismenosti.⁹

Kulturne i društvene prepreke ravnopravnom pristupu i inkluziji i razvoju osnovnih veština digitalne pismenosti podjednako se teško prevazilaze i nisu uvek neposredno povezane sa društveno-ekonomskim statusom porodica. Danas smo svedoci jednog sasvim drugačijeg oblika digitalnog jaza, gde deca koja odrastaju u tehnološkom bogatstvu bivaju izložena riziku zbog lošeg nadzora i/ili prekomernog pristupa tehnologiji, često u sasvim ranom detinjstvu, što se pogubno odražava na socijalna i fizička traganja primerena tom uzrastu. To može prouzrokovati da mala deca preskoče neke razvojne faze u ranom detinjstvu, što će se dugoročno štetno odraziti na njihov obrazovni potencijal.

Za decu i ljude svih uzrasta važna je ravnoteža između onlajn i oflajn aktivnosti; ona je važna za razvoj empatije, veštine opažanja i slušanja i strategiju saradnje s drugima, što su sve ključne kompetencije u sklopu digitalnog građanstva. Poznavanje i kritičko razumevanje sebe samog je, takođe, kamen međaš na putu ka tome da postanemo aktivni građani i to danas podrazumeva da znamo kada i kako da koristimo ili ne koristimo tehnologiju, kao što podrazumeva i shvatanje uticaja i domašaja naših postupaka i reči u digitalnom prostoru.

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

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

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

9 OECD (2016), op. cit.



” Deca i mladi bi trebalo da budu osnaženi i obrazovani da bi zatražili pomoć i razvili podršku koja im je potrebna kako bi postali otporni i izdržljivi.”

Olivija, 15, Danska



” Nastavnici moraju prisustvovati i biti aktivni u životu dece od njihovog najranijeg uzrasta – od uzrasta novorođenčadi, dece koja su tek prohodala i mališana zato što će stvaranje čvrstog temelja predstavljati veliku podršku njihovom onlajn i oflajn ponašanju u njihovim kasnijim godinama.”

Nastavnik dece u najranijoj fazi razvoja, Riga



” Postoji veliko preklapanje između toga da čovek bude građanin u 'stvarnom svetu' i toga da bude digitalni građanin. Neki ljudi koji izražavaju proteste onlajn stiču lažni utisak da nešto stvarno čine, a često čak ne odu ni na izbore da glasaju.”

Evropsko udruženje roditelja

” Verujem da bi trebalo organizovati intenzivne studije kako bi roditelji mogli da donose odluke na osnovu pune informisanosti o tome koliko vremena njihovo dete bi trebalo da bude u kontaktu s digitalnim medijima. Važno je da se to hitno sprovede, a ne da se kroz 10 ili 20 godina utvrdi kako i koliko su digitalni mediji onesposobili našu decu.”

Roditelj, Francuska

KONTROLNI SPISAK ZA ČINJENIČNI PREGLED BR. 1: PRISTUP I UKLJUČENOST



- ▶ Kakav uticaj tehnologija ima na pristup i uključenost u društvo?
- ▶ Kako možete da pružite svoj doprinos uključenosti u oblastima za koje smatrate da ona sada nije na nivou na kakvom bi trebalo da bude?
- ▶ Koliko su opremljene naše škole, nastavnici i učila za tehnološko doba?

KONTROLNI SPISAK ZA ČINJENIČNI OKVIR BR 2: UČENJE I KREATIVNOST



- ▶ Kada je za samostalno istraživanje i ciljeve učenja ostavljeno sasvim malo ili nimalo mesta u školskim planovima i programima?
- ▶ Kakav je uticaj velikog korišćenja tehnologije u ranom uzrastu na razvoj mozga i kreativnost?

KONTROLNI SPISAK ZA ČINJENIČNI PREGLED BR. 3: MEDIJI I INFORMACIONA PISMENOST



- ▶ Kako deca mogu da nauče da obrade, analiziraju i samostalno donesu dobre odluke s obzirom na dostupne medije i informacije?
- ▶ Kako medijska i informaciona pismenost doprinose svim veštinama koje su neophodne građanima u demokratskom društvu?

DIMENZIJA 1

PRISTUP I UKLJUČENOST

” Pomozi mi
da to sama uradim

Maria Montessori



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

ŠTA PRISTUP I UKLJUČENOST TREBA DA ZNAČE ZA DIGITALNOG GRAĐANINA?

Da bi neko postao digitalni građanin, pristup digitalnoj tehnologiji je bitan, ali daleko od toga da je dovoljan. Onlajn svet je ogroman, ničim ne omeđen prostor, koji pruža mnoštvo mogućnosti. On je u isto vreme i znatno zahtevniji od „oflajn sveta“ i to na mnogo različitih načina, ne samo zbog eksponencijalnog širenja moći i prividne anonimnosti koju može da nam pruži. Iz tog razloga pristup ne zahteva samo tehničku veštinu koja će nam omogućiti da se delotvorno probijamo kroz beskonačne lavirinte onlajn sveta nego i da steknemo osećaj odgovornosti i poštovanja prema drugima zasnovan na osnovnim vrednostima ljudskog dostojanstva i ljudskih prava.

Tehnološki pristup nudi novi način učenja, komunikaciju i kreativna sredstva i platforme svih oblika i vrsta. To obuhvata, ali bez ograničenja, tradicionalne personalne ili laptop kompjutere i uređaje sa tastaturom, mobilne telefone, tablete, konzole za igru, aplikacije i, danas, robote, internet igračke i internet stvari. Jedna od prvih odgovornosti digitalnih građana, kao i u svakoj zajednici u kojoj smo aktivni, jeste da se osigura otvorenost tih digitalnih prostora za manjinske grupe, za ljude koji imaju manje mogućnosti i sposobnosti i za mišljenja ljudi iz svih segmenata života. Međutim, to je samo jedan aspekt izraza „uključenost“.

KORAK PREKO DANAŠNJIH GRANICA

Čak i danas, posle četvrt veka interneta, procenjuje se da jedna četvrtina evropskih građana jednostavno nema pristup internetu; ako pogledamo kako stoje stvari sa globalnim stanovništvom, videćemo da se taj broj povećava na gotovo svakog drugog čoveka. U mnogim zemljama smatra se da škole imaju zadatak da pruže jednake mogućnosti, što će obezbediti da sva deca mogu da ostvare svoj puni potencijal i preuzmu svoju ulogu aktivnih građana u našem visoko digitalizovanom svetu. Ipak, još 2014. godine OECD je izvestio da samo svaka četvrta među njegovim zemljama članicama pruža ravnopravan nivo pristupa kroz svoj obrazovni sistem.

U najvećoj mogućoj meri tehnologija je i dalje samo dopuna osnovnim nastavnim predmetima, a građansko obrazovanje u školama očigledno beleži još slabije rezultate. Neke zemlje eksperimentišu s mehanizmom „donesi sopstveni uređaj (*Bring Your Own Device – BYOD*); međutim, i taj mehanizam sam po sebi otvara pitanja u pogledu ravnopravnosti i bezbednosti. Uključenje je svakako važno, ali brzo shvatamo da je isključivanje zlonamernih i špijunskih softvera takođe izazov koji iz dana u dan postaje sve veći (vidi Činjenični pregled br. 9. o „Privatnosti i bezbednosti“)

Ograničene obrazovne mogućnosti i nizak dohodak predstavljaju, kako se pokazuje, krupnu prepreku pristupu i uključenosti u zemljama širom sveta. Ipak, finansijska dostupnost i raspoloživost tehnologije neprestano se poboljšavaju, tako da je u 2016. godini zabeleženo 21% više aktivnih korisnika interneta nego

2015. godine¹⁰ dok je iznenađujuće mali porast korisnika mobilnih uređaja od svega 5%.

■ Napredak je znatno sporiji kada je reč o obezbeđivanju uključenosti najbrojnije manjinske grupe u svetu: osoba sa invaliditetom. Prema podacima Ujedinjenih nacija, 80% pripadnika te grupe živi u zemljama u razvoju. Tehnologija je nesumnjivo prešla dug put u prilagođavanju input i output uređaja kako bi se najvećem mogućem broju ljudi omogućio pristup onlajn svetu, ali uključenost ne zahteva samo rušenje fizičkih prepreka. Internet neće biti u potpunosti inkluzivan sve dotle dok se tehnologija i naše poimanje različitosti ne razviju toliko da obezbede da svaki građanin ima podjednako delotvoran pristup svakoj dimenziji kako onlajn, tako i oflajn sveta. Uključenost u društvo zavisi od punog učestvovanja svakog građanina i od poštovanja socijalnih, građanskih i obrazovnih prava svakog građanina. Za uključenost nije dovoljno da se prevaziđe fizički i kognitivni invaliditet, već je potrebno da se ona proširi na čitav spektar ljudske raznolikosti u smislu sposobnosti, jezika, kulture, pola, uzrasta i svih ostalih oblika razlika među ljudima.



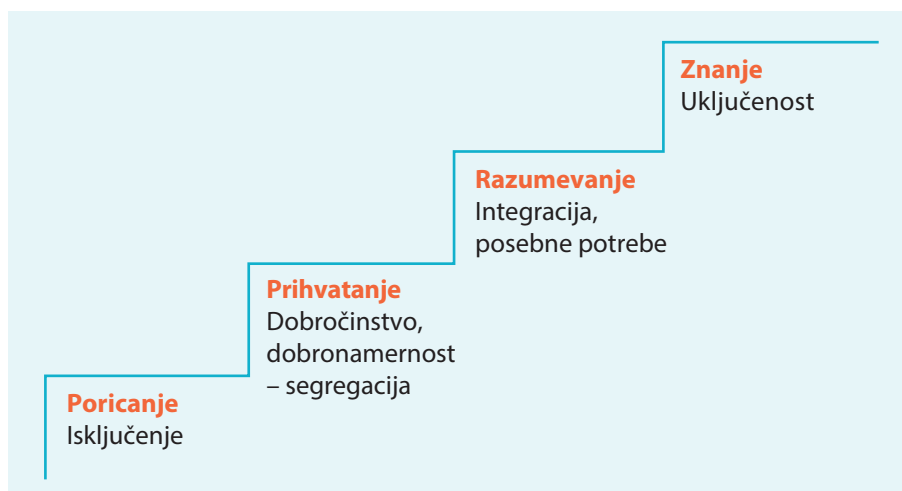
KAKO TO FUNKCIONIŠE?

■ Pristup i uključenost povezani su sa prisustvom i učestvovanjem građana u životu zajednice, bilo da je reč o onlajn ili oflajn prostoru i u aktivnostima koje će im omogućiti da ostvare svoj celokupan potencijal u svakoj sferi svog života. Pristup i uključenost predstavljaju deo beskonačnog procesa koji se odvija u socijalnim okvirima i koji uređuje način na koji ljudi žive i razvijaju se. Taj proces zahteva od njih da neprestano porede i analiziraju percepcije i dokaze kako bi identifikovali prepreke sopstvenom uključivanju i uključivanju drugih, i da koriste svoju kreativnost i veštine za rešavanje problema u prevazilaženju tih prepreka. Proces vrednovanja su trajni i trebalo bi da ih svi da integrišemo u svoje bivstvovanje, od kolevke nadalje.

■ Na socijetalnom nivou, promovisanje uključenosti svodi se na preoblikovanje socijalnih i obrazovnih okvira kako bi oni pružili ohrabrenje građanima i ostavili im prostor za razvoj. Program UNESCO-a „Obrazovanje za sve“ pruža zanimljiv uvid u četiri koraka koji u tom domenu vode ka socijetalnoj promeni (vidi sliku 5). Digitalno građanstvo svodi se na pružanje doprinosa ubrzanju tog procesa u društvu. Možete li da smislite na koji način i vi sami možete pružiti doprinos u onim oblastima za koje smatrate da uključenost u njima danas nije na onom nivou na kome bi trebalo da bude?

10 World Newsmedia Network, *Global Social Media Trends 2015* (2015), European Publishers Council, USA, available at: <http://epceurope.eu/wp-content/uploads/2015/09/epc-trends-social-media.pdf>.

Slika 5: Četiri koraka koji podržavaju proces uključenja.¹¹



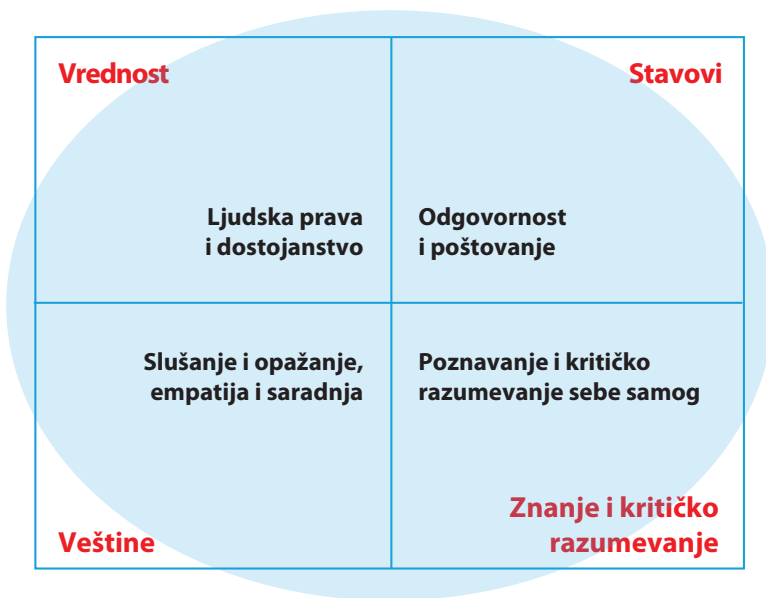
OBRAZOVNA VREDNOST I VREDNOST GRAĐANSTVA

Internet nudi pristup obilju ideja, resursa, mogućnosti za učenje i usluga koje se pružaju digitalnom građaninu. Obrazovna vrednost ispoljava se onda kada korisnici koji nemaju pristup tradicionalnim bibliotekama mogu da sprovedu onlajn istraživanje ili kada korisnici sa invaliditetom mogu u potpunosti da se angažuju u korišćenju onlajn okruženja zahvaljujući dodatnim instrumentima i softveru koji omogućava da im sve to bude dostupno.

Uključenost se poziva na vrednosti, stavove, veštine i kritičko znanje i razumevanje koje leži u samoj srži razvojne spirale kompetencija digitalnog građanstva. Kada govorimo o pitanjima uključenosti u učionici ili u opuštenoj porodičnoj atmosferi – posebno u kontekstu društvene ili obične igre – mi deci svih uzrasta pružamo jedinstvenu mogućnost da izraze i testiraju određene unapred stečene ideje u bezbednom prostoru gde se te ideje mogu lako prilagoditi u meri u kojoj raste i razvija se njihovo znanje i razumevanje. To će im pomoći da se postepeno pripreme da brane uključenost u okruženjima u kojima je u znatno većoj meri moguće sukobljavanje, kao što su školsko igralište, sportski klubovi i društvo u celini.

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

Slika 6: Rastuća svest o praksi uključivanja – osnovne kompetencije digitalnog građanstva.



Uključenost je danas visoko pozicionirana na evropskoj agendi s obzirom na aktuelne diskusije o maloletnim izbeglicama u Evropi i na rastuću svest o tome da su deca/ljudi sa invaliditetom često lišeni obrazovnih mogućnosti. Uključenost ističe potrebu da se poseban značaj prida empatiji, socijalnoemocionalnom učenju, borbi protiv zlostavljanja i siledžijstva i unošenju u nastavni plan i program jednog održivijeg pristupa učenju.

U činjeničnom pregledu br. 4. o „etici i empatiji“ naći ćete neke primere aktivnosti koje mogu pružiti podršku deci kako bi na ovaj način postepeno razvila određene kompetencije iz domena digitalnog građanstva.

ČINJENIČNI PREGLED BR. 1

PRISTUP I UKLJUČENOST



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ETIČKI RAZLOZI I RIZICI

■ Potrebno je da prevaziđemo pet ključnih prepreka¹² da bismo obezbedili jednak pristup i uključenost za sve, u sopstvenom domu, u školi i u društvu u celini.

1. Postojeći stavovi i vrednosti predstavljaju najistaknutije prepreke – Slika 5. Dimenzija 1 sadrži četiri koraka koja bi trebalo preći da bi se postigla uključenost.
2. Nedostatak razumevanja – Škole su često mikrokosmosi, zatvorene za spoljni svet. Da bi ispunile svoj zadatak da obrazuju mlade građane i neguju njihovo dublje razumevanje sveta, škole bi trebalo da se otvore za širi svet i da postanu odraz tog šireg sveta. Digitalna tehnologija može biti neprocenjivo sredstvo za aktiviranje tog procesa.
3. Nedostatak neophodnih veština – Kroz digitalnu revoluciju razvio se čitav niz načina na koje ljudi mogu postati izopšteni u svojoj grupi ili društvu, od zlostavljanja na internetu i zavisnosti od interneta do radikalizacije. Nastavnici i roditelji, zajedno sa decom, trebalo bi da dobiju inovativne mogućnosti i pedagoške resurse neophodne za hvatanje u koštac s tim novim izazovima, kroz školu, na radnom mestu i u zajednici u celini.
4. Ograničeni resursi – Novi izazovi zahtevaju nova, često skupa rešenja mada ponekad racionalno mišljenje može zapravo smanjiti troškove, na šta ukazujemo u četvrtom koraku na slici 5. (Dimenzija 1) Ipak, četvrt veka nakon što je internet ušao na velika vrata u društvo, čini se da nema nijedne zemlje koja bi prevazišla to što se nasumično i nepovezano koristi mnoštvo najrazličitijih domaćih sredstava i uvela sistemsku promenu zasnovanu na dokazima koja će svakom građaninu omogućiti da u potpunosti razvije svoje kompetencije digitalnog građanstva.
5. Neodgovarajuća organizacija – Ovo je proces kokoške i jajeta. Sve dok mogućnost jednakog pristupa i uključenosti ne budu postali osnovno pravo za sve građane, a ne samo ideal koji je utvrđen u ugovorima i konvencijama, naši inženjeri, urbanisti i svi drugi biće lišeni instrumenata i volje javnosti da se naši socijalni i kulturni okviri oblikuju prema koncepciji „planske uključenosti“ (*inclusion by design*).



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

■ **Napraviti matricu uključivanja:** Zajedno sa učenicima pogledajte „Ciljeve održivog razvoja“ (SDG) na veb-stranici: www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/.

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

1. Utvrdite koji se *SDG* odnose na pristup i uključenost.
2. Radeći u malim grupama, pozovite svoje učenike da naprave onlajn kontrolni spisak/matricu i da prikupljaju informacije iz cele škole kako bi analizirali u kojoj se meri svaki pojedinačni cilj ostvaruje.
3. Razmenite njihove zaključke sa zaključcima drugih odeljenja i postarajte se da posebno istaknete svaki uticaj koji su oni svojom aktivnošću mogli da ostvare. To će učenicima dodatno naglasiti vrednost građanstva.

■ **Istražite na platformama društvenih mreža:** Zajedno sa odeljenjem pregledajte platformu neke društvene mreža i pronađite temu koja je naročito aktuelna. Pozovite učenike da vode raspravu o tome ko ima pristup tim informacijama, a ko ga nema. Da li to može imati negativno ili pozitivno dejstvo?

■ **Organizujte intervjuje sa lokalnim službama da biste napravili video-zapis o uključenosti:** Možete da proširite Aktivnost 1. u idejama namenjenim učionici tako što ćete izaći iz učionice i preći na lokalnu zajednicu. Posle toga vodi se diskusija u odeljenju:

1. utvrdite koje lice, služba ili organizacija na nivou zajednice treba da bude odgovorno za one oblasti *SDG* koje su vaši učenici istraživali;
2. podstaknite ih da pripreme i pošalju pismo ili mejl nekom od tih ljudi kako bi zatražili intervju koji može da se odvija u vašoj školi, preko VoIP (*Voice over Internet Protocol*) ili u kancelariji tih lokalnih predstavnika;
3. pomozite učenicima da unapred utvrde pitanja koja će postaviti u intervjuu na osnovu svojih kontrolnih spiskova/matrica;
4. pre no što se pristupi snimanju intervjuja (mobilnim telefonom ili tabletom), postarajte se da pripremite i popunite sve obrasce za dozvole koje bi trebalo da potpiše svako intervjuisano lice pre nego što počne intervju.

■ Video-zapis koji na taj način nastane može se postaviti onlajn da bi se uzdigao nivo svesti škole i zajednice o tome kako poboljšati stvari da bi se promovisala uključenost.

■ **Istraživanje na novinskim platformama:** Pozovite učenike da uporede noseće naslove u nekoliko listova. Zatražite od njih da na osnovu toga prepoznaju ciljnog čitaoca i izdavača. Onda ih zamolite da identifikuju koje grupe nisu uključene, ako takvih ima. Da li te grupe imaju pristup sadržaju? Da li su one uključene u diskusiju? Kako se taj previd može ispraviti?

■ **Analogno naspram digitalnog:** Podelite odeljenje u dve grupe i zatražite od obe grupe da istraže istu temu. Jedna grupa će kao izvor informacija koristiti samo knjige u školskoj biblioteci, dok će druga koristiti isključivo internet i digitalne izvore. Uporedite rezultate i pouke izvučene iz te vežbe. Koliko su u nepovoljnijem položaju učenici koji nemaju pristup izvorima na internetu? Koje vrste veština su neophodne za pronalaženje informacija i u onlajn i u oflajn domenu? Postoji li razlika u kvalitetu informacija koje se mogu naći u knjigama u poređenju sa informacijama na internetu?



DOBRA PRAKSA / KAKO ŽIVETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

Vrednovanje lokalnih inicijativa za uključenost: Sa svojim učenicima:

1. napravite spisak lokalnih organizacija i nastojte da obezbedite digitalni pristup i uključenost u vašoj zajednici;
2. izaberite jedno onlajn sredstvo ili alat koji će pomoći vašim učenicima da pripreme dve ili tri *SWOT* studije (*SWOT – Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats* – jake strane, slabosti, mogućnosti, pretnje) kako bi videli na koji se način može poboljšati uticaj tih organizacija. Za to su im na raspolaganju mnogi korisni onlajn alati, na primer na adresi www.mind-tools.com/pages/article/newTMC_05.htm;
3. razmenite rezultate koje dobijete sa zainteresovanim organizacijama i postarajte se da dobijete dozvolu da koriste te zaključke. Ako ne možete da dobijete njihovu dozvolu, možete se postarati da zaključci budu anonimni;
4. zaključke do kojih dođete razmenite s drugim školama, ekspertima ili zajednicama s kojima ste u kontaktu. Vaši zaključci će možda inspirisati slične projekte.

Na taj način kao digitalni građanin igrate važnu ulogu u aktuelnom procesu vrednovanja koji može dovesti do bolje zajednice za sve.



DODATNE INFORMACIJE

Savet Evrope je objavio materijal koji je relevantan za ovaj činjenični pregled u *Internet literacy handbook*: www.coe.int/en/web/children/internet-literacy-handbook. Pogledajte ILH Fact sheet 1, „Getting connected“; Fact sheet 10, „Searching for information“; i Fact sheet 11, „Finding quality information on the Web“.

Savet Evrope je objavio materijal o omladinskom viđenju društvene uključenosti na adresi <http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>.

UNESCO pruža neka zanimljiva viđenja pristupa i uključenosti u svojim „Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All“ (2005), UNESCO, Pariz. Dostupno na: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

Smernice za dostupnost sadržaja na internetu (*Web Content Accessibility Guidelines – WCAG*) samo su jedan deo serije smernica o dostupnosti na internetu koje je objavila Inicijativa dostupnosti na internetu (*Web Accessibility Initiative – WAI*) Konzorcijuma W3C (WWW Konzorcijum – *World Wide Web Consortium*), glavna međunarodna organizacija za izradu standarda interneta. Oni su utvrdili

jedan set smernica kojima se precizira na koji način treba učiniti sadržaj dostupnim, prvenstveno za osobe sa invaliditetom – ali i za sve ostale korisnike, uključujući one koji raspolažu vrlo ograničenim sredstvima i uređajima kao što su mobilni telefoni. Smernice za dostupnost internet sadržaja nalaze se na adresi www.w3.org/TR/WCAG21/.

■ U Konvenciji o pravima osoba sa invaliditetom utvrđuje se šta ljudska prava znače u kontekstu invaliditeta. Ta konvencija štiti prava i dostojanstvo osoba sa invaliditetom. Dostupna je na nekoliko jezika, znakovnom jeziku i u lako čitljivim verzijama na adresi www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html.

■ Savet Evrope je objavio nekoliko publikacija i resursa posvećenih jačanju svesti za osobe sa invaliditetom, što je dostupno na adresi www.coe.int/en/web/disability.

■ Komisija za širokopolasni pristup i digitalni razvoj (*Broadband Commission*) jeste multisektorska grupa osnovana pri UNESCO-u za ostvarivanje ciljeva održivog razvoja UN i za eliminaciju postojećih dvostrukih standarda koji vode u digitalno siromaštvo. Komisija promovise uzrastu primeren kodeks projektovanja za zaštitu privatnosti u Ujedinjenom Kraljevstvu. Taj kodeks o zaštiti podataka postaće onlajn servis koji će moći da olakša onlajn prisustvo dece na takav način da ostvaruje dečja prava kako su utvrđena u Konvenciji Ujedinjenih nacija o pravima deteta (*UNCRC*): www.broadbandcommission.org.

■ „Gugl za obrazovanje“ (*Google For Education*) jeste set alata smeštenih u oblaku koji su tako projektovani da omoguće nastavnicima da pomognu u učenju i uvođenju inovacija: https://edu.google.com/?modal_active=none.

■ Alati za dostupnost – Gugl alati su osmišljeni tako da omogućuju svakom da pristupi internetu i uživa u onome što on pruža: <https://translate.google.co.uk/translate?hl=fr&sl=fr&tl=en&u=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2Faccessibility%2F>.

DIMENZIJA 2

UČENJE

I KREATIVNOST

”Istinski znak
inteligencije
nije znanje
nego mašta”

Albert Ajnštajn
(Albert Einstein)



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

ŠTA JE UČENJE U 21. VEKU?

Internet je svakako pružio uzbudljive nove mogućnosti građanima da uče u svakoj fazi svog života, a istovremeno je višestruko povećao stepen razmene znanja. Godine 1900. procenjivalo se da se ljudsko znanje udvostručuje otprilike jednom u svakom veku (to se naziva krivulja udvostručavanja znanja), dok se danas u proseku ljudsko znanje udvostručuje na svakih 13 meseci. IBM predviđa da će internet stvari dovesti do toga da se znanje udvostručuje na svakih 12 sati.¹³

Ako više nije moguće da u školi steknete sve znanje koje će vam biti potrebno za ceo život, onda način na koji učite postaje važniji od onoga šta učite, naročito kada uzmete u obzir brz razvoj koji digitalna tehnologija unosi u naš život. Ona je modifikovala i alate i platforme koje podržavaju učenje i pristup znanju, zamenjujući tradicionalnu tablu i kredu uz predavanje prenosom znanja pomoću interaktivnih informacija i sredstva za komunikaciju i uključujući i kombinujući veb-sajtove, razmenu mejlova, pričaonice, video-konferencije, vebinare, aplikacije, robote, dronove, virtuelnu stvarnost i mnogo toga drugog. Štampane knjige danas zamenjuju e-knjige, a enciklopedije Vikipedija i slični projekti.

Mobilno učenje, društvene mreže i onlajn igre preuzimaju razvoj znanja i određenih veština iz ruku učitelja i stavljaju ga u ruke učenika. Mogućnosti za učenje na daljinu (npr. masovni onlajn otvoreni kursevi – *massive online open courses* – *MOOC*) omogućuju građanima da prevaziđu nekadašnje socijalne i fizičke prepreke i steknu nove stručne kvalifikacije. Delimično zahvaljujući poboljšanom pristupu učilima (vidi Činjenični pregled br. 1. o „pristupu i uključenosti“) danas svega 10% stanovništva sveta nije u mogućnosti da pročita ili napiše jednu jedinu rečenicu, dok je pre pola veka takvih stanovnika bilo 25%.¹⁴

PREOBLIKOVANJE NASTAVNOG PLANA I PROGRAMA, AŽURIRANJE PRISTUPA UČENJU

Pored sve većih izazova s kojima se suočavaju učenici kada treba da u stalnom preobilju informacija „proseju“ one koje su istinite od onih koje su lažne (vidi činjenični pregled br. 3. o „medijskoj i informacionoj pismenosti“), ta nova učila i brzi obrt znanja morali su biti praćeni krupnim promenama kada je reč o tome šta i kada učimo. Krajem devedesetih godina 20. veka bivši predsednik Evropske komisije Žak Delor (*Jacques Delors*) predložio je da se obrazovanje restrukturiše oko četiri osnovna stuba kako bi se mladi ljudi pripremili za susret sa izazovima u svetu koji postaje u sve većoj meri digitalni. Ta četiri stuba su sledeća: naučiti da učimo, da radimo, da budemo i da živimo zajedno.¹⁵ Tu ideju su iznosili i drugi koji su se bavili obrazovanjem i pre Delora i posle njega, a internet nudi obilje alata i platformi koji omogućuju da učenje svuda i u svakom trenutku postane moćna stvarnost, iako obično postoji uporedo sa tradicionalnim obrazovnim sistemima

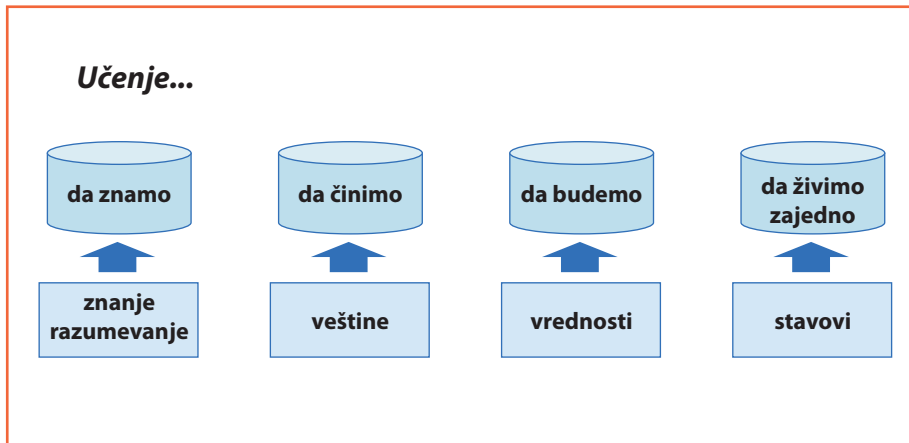
13 Schilling D. R. (2013), „Knowledge Doubling Every 12 Months, Soon to be Every 12 Hours“, *Industry tap*, dostupno na: www.industrytap.com/knowledge-doubling-every-12-months-soon-to-be-every-12-hours/3950.

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

15 Delors J. et al. (1996), „Learning: the treasure within“, UNESCO, Pariz.

umesto da bude integrisano u njih. Četiri oblasti kompetencije koje su prikazane u „leptiru“ – okviru Saveta Evrope podupiru ta četiri stuba (Slika 7).

Slika 7: Četiri stuba obrazovanja koja podupire model kompetencija digitalnog građanstva



■ Nedavno, Institut za perspektivna tehnološka istraživanja Evropske komisije (*Institute for Prospective Technological Studies – IPTS*) preporučio je da nastavni plan i program budu izgrađeni na pet ključnih pojmova ako se želi da škole zadovolje stvarne potrebe budućeg digitalnog građanstva: informacije, komunikacija, kreativnost, rešavanje problema i odgovornost. Dok se vodi debata oko nastavnih planova i programa, uvukao se još jedan remetilački akter, na oko neprimećen, i taj akter transformiše sam izgled učenja: tehnologija. Tehnologija je našla put do ruku mališana koji su, u trenutku kada ulaze u vrtić, već vični korisnici interneta i koji preskaču važne faze razvoja, što može imati veliki uticaj na njihov budući život.

■ Dok deca i mladi mukotrpno probijaju svoj put kroz zamagljenu granicu između onlajn i oflajn stvarnosti, donoseći svoja prijateljstva i sporove u učionicu na svojim tabletima ili mobilnim telefonima, i donoseći svoje strahove i snove iz školskog dvorišta uveče u postelju, „učenje da budemo“ i da „živimo zajedno“ (tj. vrednosti i stavovi) postaju potrebni nego ikad. Postepeno sagledavamo da kompetencije na planu „emocionalne inteligencije“, kao što su „samosvest“, „društvena svest“ i „upravljanje odnosima“ dižu glavu i postaju sve приметnije u formalnom obrazovanju. Na suprotnom kraju pojačava se spoznaja da deca koja uče da programiraju bolje shvataju mesto tehnologije u svom životu, ali i ograničenja tehnologije. Upravo zbog toga programiranje je izbilo u prvi plan kao nešto bez čega se ne može zamisliti digitalni građanin u 21. veku.

GDE SE TU UKLAPA KREATIVNOST?

■ Biti aktivan građanin, svejedno da li u školi, među prijateljima ili u onlajn ili oflajn zajednici, znači biti građanin koji učestvuje i koji je sposoban da iznese ideje, da formuliše mišljenja i da unese originalnu perspektivu u svaku diskusiju.

To zahteva da se majstorski ovlada čitavim spektrom viših kognitivnih veština, od toga da se analiziraju izvori podataka do toga da se izaberu i grupišu informacije, da se razmišlja o njima i da se one tumače. Sve su to više kognitivne veštine koje se razvijaju kroz učenje zasnovano na istraživanju i iskustvu, a ne na pukom prenosu znanja. Te veštine se oslanjaju na izvestan nivo kreativnosti koja predstavlja ključni činilac u rešavanju problema. One se takođe oslanjaju na sposobnost mladih ljudi da se koherentno izraze i saslušaju mišljenje drugih.

■ Međutim, kako da negujemo kreativnost, samoizražavanje i učenje kroz iskustvo u školama u kojima se učenje definiše kroz standardni mejnstrim nastavni plan i program i prikrivene metode vrednovanja koji od učenika zahtevaju da ispune ciljeve koji su im nametnuti spolja, a ne ciljeve koje sami sebi postavljaju? Kreativnost i sadržajan umetnički izraz oduvek su bili važni pokretači društvenog napretka, ali kako da podstaknemo decu da upotrebe svoju maštu onda kada u svojim prstima imaju beskonačnu paletu zabave 24 sata dnevno sedam dana u nedelji, na samo jedan pritisak dugmeta ili miša ili prelazak rukom preko ekrana?



KAKO TO FUNKCIONIŠE?

■ Učenje i kreativnost su međusobno neraskidivo povezani. Celokupno učenje, baš kao i kreativnost, počinje tako što učenik dobija informacije, ideje, osećanja i/ili čulne opažaje koje obrađuje kroz neku aktivnost koja se može kretati u rasponu od misli do individualne ili zajedničke akcije. Za većinu efektivnih ishoda, kao što je slučaj sa kreativnošću, potrebno je da učenik bude motivisan, da ne bude ograničen vremenom, prostorom, pritiskom ili strahom. Učenje kroz igru i učenje zasnovano na tehnologiji u kojem se učenik sam usmerava, po pravilu ispunjava te zahteve i zato i može da donese kreativne ishode. Kada učenik može da zadovolji svoje neposredne ciljeve, on je ohrabren da sebi postavi ambicioznije ciljeve i samim tim utire sopstveni put ka daljem učenju.

■ „Zajednički istraživački centar (*Joint Research Centre – JRC*) Evropske komisije opisao je „učenje učenja“ kao „sposobnost da se uči i da se istražava u učenju, da se organizuje sopstveno učenje, između ostalog i kroz delotvorno upravljanje vremenom i informacijama, kako individualno, tako i u grupi“.¹⁶ Danas i nastavnici i kreatori sektorskih politika smatraju da je to jedna od osnovnih veština neophodnih za uspeh u informacionom društvu. „Učenje učenja“ predstavlja nezaobilazni činilac celoživotnog učenja i njega definiše ponašanje samog učenika, tj. njegov stav prema učenju i angažovanje u učenju. Upravo zbog toga učenje mora postati pozitivno iskustvo za svu decu. Procena nečije sposobnosti da „nauči da uči“ pravi je izazov zato što je tu potrebno uzeti u obzir i kognitivnu i psihološku i socio-kulturnu perspektivu.

16 Hoskins B. and Fredriksson U. (2008), *Learning to learn: What is it and can it be measured?* JRC, Evropska komisija, dostupno na: <https://bit.ly/2i1Q0rC>.



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VREDNOST

— Pored toga što učenje pruža važan doprinos sticanju znanja i kritičkom razumevanju sveta, kada se deca suoče sa uspehom i/ili neuspehom u aktivnostima učenja koje su na odgovarajući način uklopljene u okruženje koje pruža podršku, ona su sposobna da bolje razumeju sami sebe, sopstvene vrline i sopstvena ograničenja. Zajedničko učenje, na primer, planiranje i izgradnja projekata i modela dragoceno je za najmlađe učenike. Time što dele materijal, pregovaraju o idejama i zajednički, na smenu, koriste jednu istu opremu, oni vežbaju demokratske vrednosti, kao što su pravda i pravičnost, i demokratske stavove, kao što je poštovanje prema drugima i njihovim idejama.

— U našem brzom i dinamičnom svetu koji postaje sve složeniji i sve nepredvidljiviji, kreativnost pomaže građanima da se prilagode novom okruženju, da odgovore na nove socijalne potrebe i da pronađu rešenja za mnogobrojne izazove s kojima ih suočava tehnologija. Prema tome, kreativnost otvara radna mesta, podstiče ekonomski rast i gura društvo ka tome da u najvećoj mogućoj meri iskoristi svoj ljudski potencijal. Istraživanje zasnovano na Torrensovom testu kreativnosti mišljenja, koji predstavlja zlatni standard za merenje kreativnosti još od šezdesetih godina prošlog veka, upućuje na to da je korelacija kreativnosti u detinjstvu i potonjih kreativnih životnih ostvarenja tri puta jača nego korelacija koeficijenta inteligencije u detinjstvu i potonjih životnih ostvarenja.¹⁷

Slika 8: Učenje i kreativnost – Osnovne kompetencije digitalnog građanstva

Vrednosti	Stavovi
Kulturni diverzitet	Otvorenost poštovanje
Učenje, veštine analitičkog i kritičkog mišljenja, plurilingvalizam, fleksibilnost	Znanje i kritičko razumevanje sebe, jezik i komunikacija
Veštine	Znanje i kritičko razumevanje

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

ČINJENIČNI PREGLED BR. 2

UČENJE I KREATIVNOST



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ETIČKI RAZLOZI I RIZICI

Prvih pet godina detinjeg života predstavlja jedan od presudno važnih perioda u razvoju deteta. Tada se, neurološkim jezikom rečeno, definišu „arhitektura“ i funkcionisanje mozga. Stoga te rane godine imaju neposredni uticaj ne samo na to kako dete uči već i na njegovu socijalnu i emocionalnu dobrobit. U današnjem svetu, kada mnogi roditelji moraju da odlaze na posao, veliki izazov za društvo predstavlja održavanje infrastrukture za predškolsku negu koja će biti ravnopravna za sve ako se želi da sva deca u društvu imaju jednake mogućnosti da uče i da razvijaju svoju kreativnost.

Drugi razlog za etničku brigu odnosi se na intenzivno korišćenje tehnologije u ranom detinjstvu. Ugledni izvori, kao što je *OFCOM* u Ujedinjenom Kraljevstvu, pokazuju da je većina evropske dece onlajn pre no što navrší dve godine, dok trogodišnjaci i četvorogodišnjaci u Velikoj Britaniji troše 71 minut dnevno u onlajn prostoru. Posmatranje video-zapisa na Jutjubu predstavlja drugu po omiljenosti zabavu dece mlađe od pet godina, u uzrastu kada fizička aktivnost i učenje kroz istraživanje i igru treba da oblikuje detinje telo, detinji um i socijalno-emocionalne sposobnosti. Kako se u tom uzrastu na razvoj mozga odražava tako veliko korišćenje tehnologije i kako da izgradimo svest dobronamernih roditelja o verovatnim posledicama takvog korišćenja tehnologije po budućnost njihovog deteta i njegovu kreativnu sposobnost?

Koliko su opremljene i prilagođene naše škole, nastavnici i nastavni materijal za tehnološko doba? Da li se kovčeg s blagom prilika za učenje koje je digitalna tehnologija otvorila polako pretvara u Pandorinu kutiju zato što su naši obrazovni sistemi nesposobni da se prilagode ili zato što to čine isuviše sporo?

Prema Konvenciji UN o pravima deteta, deca od najranijeg uzrasta imaju osnovno pravo na ravnopravne obrazovne mogućnosti koje su prilagođene njihovim individualnim potrebama, ali je to i dalje jedan od krupnih etičkih izazova. Obrazovanje koje je usredsređeno na dete, a koje društvo sebi može da priušti ima značajnu ulogu u oblikovanju budućnosti svakog građanina i, konačno, celog društva.

Kriza kreativnosti: Rezultati standardizovanih testova u Sjedinjenim Američkim Državama i drugde izazivaju strah kod istraživača da društvo postaje „u manjoj meri verbalno ili emocionalno ekspresivno ili osetljivo i u manjoj meri empatično, manje se kreće i manje sluša druge, sa manje smisla za humor, manje imaginacije, manje sposobnosti za vizualizaciju ideja, manje sposobno da stvari sagledava iz različitih uglova, manje nekonvencionalno, manje sposobno da stvari koje su naizgled beznačajne poveže jedne s drugima, u manjoj meri sposobno da sintetiše informacije i u manjoj meri sposobno da mašta ili da bude usmereno ka budućnosti“.¹⁸ Da li činimo dovoljno kao društvo da bismo negovali kreativnost i šta se može uraditi da bismo se suprotstavili uticaju rastućeg potrošačkog mentaliteta

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

u kulturi kada nam se pruža tako mnogo zabave koja je od nas udaljena na samo jedan pritisak miša?

■ Priroda onlajn sveta koja se svodi na komande „kopiraj i preuzmi“ može lako da se negativno odrazi na egzistenciju stvaralaca i zato je važno da se sa decom u svakom uzrastu razgovara o pitanjima vezanim za autorska prava. Novi poslovni modeli koji nastaju na otvorenim izvorima/licenciranju i podržani su neposrednim ili dobrovoljnim doprinosima preko takvih vidova finansiranja kao što je grupno finansiranje (*crowdfunding*), sakupljanje sredstava preko onlajn platformi za humanitarne svrhe ili blokčejn umetnički i digitalni sadržaji takođe bi trebalo da se ispituju kako bi se došlo do inovativnih načina na koje bi korisnici mogli da podrže svoje omiljene umetnike, umesto da se oni oslanjaju isključivo na postojeće modele regulisanja autorskih prava.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

■ Imagination.org je nedavno pokrenuta inicijativa inspirisana radom jednog devetogodišnjeg američkog dečaka koji je napravio „kartonsku arkadu“. Njegova priča i priče drugih dobitnika konkursa „Izazov pronalazača“ (*Inventor's Challenge*) mogu se naći u godišnjem izveštaju na adresi (<http://imagination.org/inventors-challenge/>). Tu možete videti mnoštvo ideja koje mogu da podstaknu decu da počnu praviti sopstvene kartonske ili kakve druge konstrukcije. Škole širom sveta mogu da naprave svoja „Poglavlja za imaginaciju“ koja predvode volonteri, ili učenici mogu testirati svoje kreativne veštine tako što će nezavisno konkurisati sa sopstvenim pronalascima.

■ Mreža kakvu želimo (*Web We Want* – dostupna je na desetak jezika na sajtu www.webwewant.eu) čitava je serija aktivnosti koje su kreirali tinejdžeri, a podržana je priručnikom za nastavnike koji olakšava da se taj projekat integriše u celokupan nastavni plan:

- ▶ U poglavlju 2.2 opisane su aktivnosti koje se odvijaju u odeljenju, u manjoj grupi i na individualnom nivou, a sam taj opis je izraz kreativnog onlajn novinarstva;
- ▶ U poglavlju 6. – „Umetnik u tebi“ sadrži bliže objašnjenje autorskih prava uz kontrolni spisak namenjen tinejdžerima na osnovu koga oni mogu da vrednuju sopstvenu onlajn praksu.

■ Učenje dvogodišnjaka i trogodišnjaka (<https://teaching2and3yearolds.com/activities/>) nudi ideje i kreativne aktivnosti deci sve do kraja osnovne škole, i bavi se čitavim nizom predmeta, od matematike do umetnosti, od kovanja do muzike. Tu se takođe mogu naći neki zanimljivi saveti za organizovanje rada u učionici i igraonici i uputstva za promovisanje učenja koje će biti podstaknuto samostalnim istraživanjem.

■ Pozovite učenike da naprave kratak istraživački projekat na temu „kreativnost danas i juče“. Zatražite od njih da uporede dnevničke zapise dece iz pedesetih

ili šezdesetih godina dvadesetog veka sa današnjim dečjim onlajn blogovima ili vlogovima. Da li tu postoji isti osećaj za kreativnost? Da li se kreativnost menja zbog medija koje koristimo ili zbog vremena u kome živimo?



DOBRA PRAKSA/ŽIVETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Povezivanje učenja sa građanstvom – dajte svojim učenicima spisak misli velikana koji su kombinovali obrazovanje i građanstvo: neki primeri obuhvataju Aristotela, Sokrata, Rusoa, Leonarda da Vinčija, Ajnštajna, Gandija i Sugatu Mitru, iako će tinejdžeri vrlo brzo napraviti sopstveni spisak. Pozovite ih da istraže te prvake ljudske misli dok ne pronađu veze između obrazovanja i građanstva. Ohrabrite ih da naprave kviz o onome šta su saznali kako bi to mogli da razmene onlajn s drugim učenicima u svojoj školi ili široj zajednici.

■ Prenesite svojim učenicima leptir kompetencija Saveta Evrope (nalazi se u uvodu ove publikacije). Zatražite od njih da koriste taj model sa četiri oblasti da bi kreirali i predstavili sopstveni projekat o kompetencijama digitalnog građanstva nekog istaknutog mislioca u određenom istorijskom razdoblju.

■ Povremeno započnite sa učenicima diskusiju o temama koje su oni dosad uvek doživljavali zdravo za gotovo, na primer: „Kada bi se ukinule sve škole, gde biste se školovali?“ To ne samo da će im podstaći maštu već će ih navesti da stvarno razmišljaju o svrsi i vrednosti običaja i nacionalnih institucija.

■ Upitajte svoje učenike da li su igrali neku onlajn igru, kao što je „Majnkraft“ (*Minecraft*), u kojoj igrači stvaraju jedan drugi svet i žive u njemu. Zatražite od njih da identifikuju sva različita pravila kojih se igrači moraju pridržavati da bi živeli u tom onlajn svetu. Razmotrite vrste alata koje igrači koriste i utvrdite da li nešto nauče o različitim temama u svom svetu igara. A onda razmislite o tome u kojoj meri igrači moraju biti kreativni da bi opstali u tom svetu i na koji način kreativnost unapređuje onlajn svet i svet igara.



DODATNE INFORMACIJE

■ Savet Evrope je objavio materijal koji je relevantan za ovaj činjenični pregled u svom *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Fact sheet 12, „Distance learning and MOOCs“; Fact sheet 14, „Videos, music and images on the internet“; Fact sheet 15, „Creativity“; Fact sheet 16, „Games“; Fact sheet 24, „Artificial intelligence, automation and disruptive technologies“; i Fact sheet 25, „Virtual and augmented reality“.

■ Pogledajte sveobuhvatan kontrolni spisak faza u razvoju deteta i elemenata koji utiču na učenje i kreativnost na globalnom veb-sajtu Facts for Life (Životne činjenice), koji uživa podršku vodećih svetskih institucija, uključujući UNICEF, UNDP, SZO i Svetsku banku: www.factsforlifeglobal.org/03/development.html.

■ Grupa *Hodder Education* na sajtu www.hoddereducation.co.uk istražuje zanimljive perspektive u pogledu različitih vrsta učenja (npr. „obrnuto učenje“), kao i nastavna sredstva i platforme za sve predmete na različitim nivoima školovanja.

■ Khanova akademija (www.khanacademy.org) nudi registrovanim korisnicima tri onlajn modula za širok spektar različitih predmeta. Učenici mogu da prate i mapiraju svoj napredak u svakom modulu i da povežu module onako kako sami žele kako bi stvorili kurs koji je ponajviše prilagođen njihovim potrebama.

■ Publikacija Evropske komisije *The European Digital Competence Framework for Citizens* (<http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en>) sadrži dalja objašnjenja pet nastavnih oblasti koje je preporučio *IPTS*, kao i opšti pregled njihovog sprovođenja širom EU.

■ *Global Citizenship Education – Preparing learners for the challenges of the 21st century* (Obrazovanje za globalno građanstvo – Priprema učenika za izazove 21. veka) objavljuje pristup *UNESCO*-a digitalnom građanstvu (<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227729e.pdf>), dok publikacija *Global Citizenship Education – Topics and learning objectives* (Obrazovanje za globalno građanstvo – Predmeti i ciljevi učenja) (<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e.pdf>) nudi detaljan pregled nivoa postignuća od K1 do K12.

■ Metod *Tinkering Labs* (<http://aim.gov.in/atal-tinkering-labs.php>) primenjuje se u školama u Indiji kako bi se deci omogućilo da se igraju. Ta inicijativa nije samo poboljšala detinju kreativnost nego mentori koji se bave tim metodom imaju jednu od ključnih uloga u ukupnom učenju dece. „Inovacione laboratorije“ se postavljaju u autobus i tako jedna takva laboratorija može da opsluži 32 škole.

■ Konzorcijum za školsko umrežavanje napravio je u partnerstvu sa Centrom za tehnologiju i invaliditet (*Digital Accessibility Toolkit – Alat za digitalnu dostupnost*) kako bi pružio podršku školama u primeni tehnologije i inovacija: <https://cosn.org/digitalaccessibility>.

■ *Google Arts & Culture* pruža onlajn pristup kulturnoj baštini iz celog sveta. Korisnici mogu da obiđu i istraže neke od najpoznatijih svetskih muzeja i da analiziraju slike *Vinsenta van Goga* i drugih velikih umetnika sve do najsitnijih detalja i najmanjeg poteza četkicom: <https://artsandculture.google.com/>.

■ „Ekspedicije“ je naziv nastavnog sredstva koje nas vodi u virtuelnu stvarnost. Korisnici mogu da plivaju sa ajkulama, da posete kosmos, da obilaze muzeje i mnogo toga drugog, a da pritom ostanu u svojoj učionici. Na raspolaganju im je gotovo 500 ekspedicija, a još više njih je u fazi razvoja: <https://edu.google.com/expeditions/#about>.

DIMENZIJA 3 MEDIJSKA I INFORMACIONA PISMENOST

”Ljudi ponekad saopštavaju da smo stupili u informaciono doba kao da informacije nisu postojale u ranijim vremenima. Mislim da je svako doba bilo doba informacija, svako na svoj način i u skladu s raspoloživim medijima”

Robert Darnton



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

KAKO SE MEDIJSKA I INFORMACIONA PISMENOST DANAS DEFINIŠE?

— Kao i pojam digitalnog građanstva, tako se i pojam medijske i informacione pismenosti objašnjava na mnoštvo različitih načina; postoji čitav niz definicija i različitih terminologija koje se u njima koriste. Svejedno da li koristimo digitalnu medijsku pismenost, informacionu pismenost, internet pismenost ili bilo koji drugi izraz, glavna ideja se svodi na to da pismenost podrazumeva sposobnost da smisleno koristimo medije i informacione kanale.

— Mnogobrojni mediji, informacioni kanali i sveprisutnost interneta mogu ostaviti utisak da je digitalno doba svakoga pretvorilo u medijskog korisnika i da se ono što je digitalno može naći svuda, između ostalog i u školama. Taj utisak je lažan, a osim toga, škole predstavljaju važan izuzetak. Škola je ono mesto na kome je apsolutno presudno da se budući građani nauče da razumeju, da kritikuju i da stvaraju informacije. U školama digitalni građanin mora da počne kritički misliti i da održava konstantnim svoje kritičko mišljenje kako bi mogao sadržajno da učestvuje u svojoj zajednici.

— Medijska i informaciona pismenost je ambiciozni cilj u 21. veku zbog toga što je pravi izazov naučiti korisnike da kritički prosuđuju, promišljaju i koriste izuzetno širok spektar dostupnih medija. Korisnici moraju postati ne samo medijski pismeni kada je reč o tradicionalnim medijima i zastupljenosti slike već danas moraju postati medijski pismeni i kada je reč o obilju novih tehnologija koje su dostupne i razvoju aplikacija koje omogućuju da se na potpuno nove načine prenose informacije.

— Bez medijske i informacione pismenosti, za različite vrste medija koji su danas dostupni, naša deca ne mogu da postupaju kao odgovorni građani, digitalni ili neki drugi, a još nije dat odgovor na pitanje ko je taj ko će medijskoj i informacionoj pismenosti naučiti našu decu.

— U celini gledano, ako su škole poligoni za obuku u oblasti kritičkog mišljenja, analiziranja i prosuđivanja, nije li onda logično da i medijska i informaciona pismenost postanu okosnice nastavnog plana i programa?

NEKE DIMENZIJE MEDIJSKE I INFORMACIONE PISMENOSTI

— Medijska i informaciona pismenost (*MIL*) krovni je pojam koji obuhvata tri dimenzije koje su često jasno razdvojene jedna od druge: informacionu pismenost, medijsku pismenost i IKT/digitalnu pismenost. Kako naglašava *UNESCO*, medijska i informaciona pismenost povezuje različite aktere, među kojima su pojedinci, zajednice i zemlje, koji doprinose informacionom društvu.

— Ne samo da su medijska i informaciona pismenost krovni pojam nego one obuhvataju i čitav niz različitih kompetencija koje se moraju delotvorno koristiti kako bi se kritički vrednovali različiti aspekti medijske i informacione pismenosti.

ŠTA ĆE MEDIJSKA I INFORMACIONA PISMENOST ZNAČITI ZA NAŠU DECU

■ Današnja deca i mladi ljudi veoma su vični kada je potrebno pronaći i iskoristiti medije za zabavu i rekreaciju. Međutim, koliko njih može da koristi iste uređaje da pronađe sadržajne odgovore, da sprovede istraživanje zasnovano na dokazima, da pokrene neku debatu ili da prati vesti?

■ Deca i mladi su suočeni sa svim vrstama sadržaja i oni bi trebalo, zapravo, oni bi morali da budu sposobni da razluče šta je to što je vredno, a šta nije vredno; šta je stvarno, a šta nije stvarno. Taj proces razdvajanja jednog od drugog ide korak dalje od pukog otkrivanja lažnih vesti i odnosi se na njihovu sposobnost da obrade i tumače informacije koje dobiju.

■ U toku je istraživanje u kojem se ispituje obrazovni potencijal postojećih i novih komunikacionih tehnologiju za decu u uzrastu do osam godina. Projekat *DigiLitEY* konkretno polazi od premise da „rane godine života pružaju presudno važan temelj za celoživotno opismenjavanje, te je stoga važno obezbediti da se sektorska politika i praksa obrazovanja od ranog detinjstva razviju širom (svih) zemalja kako bi naši najmlađi građani stekli veštine i znanje koji su im neophodni u doba digitalnog posredovanja“. Inicijative kao što je *DigiLitEY* i projekat zajedničke istraživačke komisije rađen sa decom od 0-8 godina i digitalna tehnologija trebalo bi da omoguće donošenje zanimljivih zaključaka i utvrđivanje smernica o medijskoj i informacionoj pismenosti u bliskoj budućnosti.

■ Svejedno da li deca igraju onlajn igre ili neprestano gledaju video-zapise, sposobnost da shvate šta je bitno za jedan medij i koje su potencijalne implikacije onoga što taj medij donosi dobro će poslužiti našoj deci. Ona bi trebalo da budu sposobna da obrade, analiziraju i samostalno donose kvalitetne odluke, a medijska i informaciona pismenost mogu im pomoći da razviju te veštine.

BRKANJE MEDIJSKE I INFORMACIONE PISMENOSTI I DIGITALNOG GRAĐANSTVA

■ Često se digitalno građanstvo brka s medijskom i informacionom pismenošću zbog toga što je jedna od bitnih nijansi za digitalno građanstvo sposobnost digitalnog građanina da kritički proceni medije i onlajn tehnologiju, alate i informacije. Dok medijska i informaciona pismenost izražava način na koji razmišljamo (kritičko mišljenje) o svim medijima u našem okruženju, digitalno građanstvo odnosi se na to kako živimo i kako koristimo svu tehnologiju koja nas okružuje. Mediji, baš kao i tehnologija, mogu poprimiti mnoge najrazličitije oblike, a mogu se utopiti i u jedinstveni oblik.

■ Umesto da jednostavno koristimo kognitivne, emocionalne i socijalne kompetencije kao osnovu za medijsku i informacionu pismenost, bilo bi korisno da na pojam medijske informacione pismenosti primenimo neke od drugih kompetencija vezanih za medije s „leptira“ Saveta Evrope i okvira kompetencija koji on izražava (Slika 9).

Slika 9: Četiri koraka koji podržavaju proces uključivanja.

Vrednosti	Stavovi
Ljudska prava, inovacije, kreativnost	Razmišljanje i etičko mišljenje
Aktivno učestvovanje kroz timski rad i saradnju	Sposobnost angažovanja u kritičkom mišljenju i analizi
Veštine	Znanje i kritičko razumevanje



KAKO TO FUNKCIONIŠE?

Medijska i informaciona pismenost predstavlja okosnicu razumevanja medija i uloge medija u našem društvu. Medijska i informaciona pismenost pruža neke od osnovnih veština koje su neophodne za kritičko mišljenje, analizu, samoizražavanje i kreativnost – a sve su to neophodne veštine građana u demokratskom društvu.

Građani su sposobni da pristupe informacijama u različitim oblicima, da ih analiziraju i kreiraju i budu konzumenti medija, od štampanih izdanja do radio emisija, video-zapisa i interneta. Naučiti kako se ispravno koristi pretraživač važna je veština za jednog digitalnog građanina i kada se to znanje stekne, onda je neophodno primeniti transferzalne veštine, kao što je kritičko mišljenje, tako što će se tragati za drugačijim izvorima i što će se ti nađeni izvori porediti. Sposobnost kritičke analize, potom klasifikovanja i zadržavanja posebno važnih informacija može pomoći digitalnim građanima da steknu znanje o širokom spektru tema.



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VREDNOST

Kritičko mišljenje je neprocenljivo za građane i posebno za mlade učenike, koji takođe treba da budu u stanju da rešavaju probleme, pronalaze informacije, formiraju mišljenja, vrednuju izvore i mnogo toga drugog. S obzirom na količinu podataka i istinite ili neistinite informacije koje su dostupne onlajn, medijska i informaciona pismenost jedna je od ključnih veština.

Poruka može postati viralna za manje od jednog sata, a ono što je netačno može se ponoviti toliko puta da ljudi na kraju poveruju da je to tačno. Kako se ubrzava širenje informacija, oni koji poseduju adekvatne veštine medijske i

informacione pismenosti su u boljem položaju da ustanove šta je istina i biće u mogućnosti da postavе pitanja i tragaju za odgovorima u obilju onlajn informacija.

■ Pretraživači su uneli pravu revoluciju u način na koji ljudi tragaju za sadržajem onlajn, a digitalne veštine trebalo bi takođe da obuhvate i sposobnost da se shvati da algoritmi ne moraju uvek biti neutralni. Pretraživači mogu biti manipulisani i bivali su manipulisani u političke i druge svrhe i, s obzirom na to, korisnici bi trebalo da zdravorazumski pristupaju i niže rangiranim rezultatima, kao i onim najviše rangiranim rezultatima pretrage. Kada je reč o informacijama i naročito kada je reč o vestima iz sveta, ključ je u diverzitetu. Algoritmi bi trebalo da budu tako konfigurisani da uvek budu prikazana različita viđenja sličnih događaja.

■ Konačno, deca i, šire gledano, svi građani mogu biti dovedeni u zabludu i navedeni da poveruju da ako postoji „lažna vest“, onda mora biti da postoji i „istinita“ vest. Čak i vesti koje su činjenično verodostojne potiču iz uredničkog filtera koji bira jedan među bezbroj drugih događaja koji se zbivaju u celom svetu. Pošto se mediji bore da privuku čitaoce i gledaoce, vesti treba da budu „privlačne“, senzacionalističke i sasvim jednostavne, što se sve postepeno pretvara u „informacionu zabavu“ (*infotainment*). Umesto da noseći članak bude topla priča o solidarnosti i bratstvu, novine će radije objaviti vest o nekoj razornoj nesreći, smrti i nasilju. Pitanje koje se stoga mora postaviti i koje nadilazi puko utvrđivanje „činjenične tačnosti“ pre glasi ovako: Zašto se mediji usredsređuju na priče o katastrofama? Ima li neke koristi od toga što se ljudi neprestano drže u strahu za sopstveni život? Kako to utiče na političko mišljenje? Koja ideološka poruka leži u osnovi inače činjenično tačnih novinskih članaka ili reportaža?

ČINJENIČNI PREGLED BR. 3

MEDIJSKA I INFORMACIONA PISMENOST



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ETIČKI RAZLOZI I RIZICI

— Ljudi zavise od informacija i već je rečeno da su „našem mozgu potrebne informacije da bi mogao da funkcioniše na najbolji mogući način”.¹⁹ Ako su te informacije netačne ili iskrivljeno prikazane, one mogu bitno uticati na način na koji se ponašamo i na koji reagujemo. Poštenje i integritet su inherentni etički razlozi u jednom demokratskom društvu i kritičko mišljenje i vrednovanje u sklopu medijske i informacione pismenosti mogu smanjiti rizik od širenja iskrivljenih i lažnih informacija.

— Opasnost od lažnih vesti i od širenja lažnih informacija znatno se povećava kako se širom sveta povećava pristup informacijama i komunikacijama.

— Time što se usredsređuju na pojavu lažnih vesti građani mogu postati u manjoj meri svesni propagande, što je podjednako problematično.

— Sve veći broj ljudi dobija informacije direktno sa interneta kao medijskog izvora, a digitalni sadržaji se ponekad šire veoma brzo bez temeljitog proveravanja činjenica.

— Građani se mogu osloniti na informacije koje su netačne i to može imati katastrofalne posledice po njihove zajednice i društvo u celini.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

— Pet zakona o medijskoj i informacionoj pismenosti inspirisani su postojanjem pet zakona o bibliotekarstvu, koje je 1931. godine predložio S. R. Ranganatan (S. R. Ranganathan). UNESCO smatra da medijska i informaciona pismenost predstavlja središte ljudskih prava, a pet pomenutih zakona mogu se shvatiti kao vodiči za medije, informacije i sve „kontejnere znanja”.

- ▶ Zatražite od učenika da ispitaju svaki od tih pet zakona i da napišu kraće sastave o svojim onlajn životima i tim zakonima: <http://bit.ly/2wnA5IV>.
- ▶ Učenici takođe mogu da se upoznaju s vizuelnim identitetom tih pet zakona i razmotre u čemu se njihov život i život njihove zajednice preklapa s tih pet zakona, gde dolazi do ukrštanja i razlika: <http://bit.ly/2wsVjoT>.

— Onlajn komunikacije i kampanje – uključite svoje učenike u istraživački projekat tako što ćete ih podstaći da koriste digitalne medije da bi se bavili pitanjima važnim za lokalnu zajednicu ili za državnu politiku. Krajnji cilj za učenike trebalo bi da bude vođenje kampanje koja utiče na onlajn zajednice. Učenici bi trebalo da budu podstaknuti da tumače to pitanje, da iznesu način na koji ga oni shvataju i da ispolje sposobnost da kroz digitalne medije izraze sopstvena kreativna stanovišta.

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

■ Pristup, pretraga i kritičko vrednovanje – pozovite učenike da odaberu jednu temu i da obave neka od početnih istraživanja. Tražite od njih da proveravaju različite izvore, da koriste različite onlajn pretraživače i da potom sve to uporede sa štampanim izvorima. Uporedite i sapostavite sve razlike i nijanse.

■ Društvene mreže i istinitost – zatražite od učenika da na društvenim mrežama ispitaju naloge svojih omiljenih sportista, glumaca ili muzičara. Zamolite ih da kritički preispitaju informacije koje dobiju kako bi utvrdili šta je od tih informacija istinito, šta je lažno, a šta je možda pre naglašeno u marketinške svrhe. Neka učenici naprave kontrolne spiskove sa po tri tačke koje će moći da koriste kako bi utvrdili da li je nešto što pročitaju onlajn istinito, lažno ili pre naglašeno i predimenzionirano.

■ Zamislite da su nedelju dana zabranjeni svi mobilni telefoni – zatražite od učenika da utvrde kakve bi to posledice imalo po njihovu sposobnost da kritički sagledavaju i procenjuju svet oko sebe bez neposrednog pristupa medijima. Da li ih nedostatak onlajn informacija podstiče da tragaju na nekom drugom mestu? Da li ih to pasivizira?

■ Rasizam i nacionalizam – Podelite dve verzije članka o nasilju. Jedna od tih verzija može da bude „izvorna“ verzija, gde se obično označava i identifikuje državljanstvo ili etničko poreklo lica koja su počinila neki akt nasilja, dok se u drugoj verziji istog članka veća pažnja posvećuje poreklu žrtava. Razgovarajte sa učenicima o tome da li i zbog čega etničko ili nacionalno poreklo počinilaca nasilja treba ili ne treba da bude navedeno i kakav uticaj te informacije imaju na ljude. Nakon debate u razredu, podelite učenicima rezime zaključaka istraživača poput Martina Dejlija (*Martin Daly*), koji je naučnim istraživanjem došao do jasne veze između nasilja i socijalne nejednakosti pokazujući da je socijalna nejednakost, odnosno neravnopravnost znatno bolji prediktor nasilja od etničkog porekla ili državljanstva (www.martindaly.ca/killing-the-competition.html).



DOBRA PRAKSA/ŽIVETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Povezivanje medijske i informacione pismenosti sa digitalnim građanstvom – Održavajte zdrav skepticizam prema materijalu koji nalazite onlajn i budite spremni da kritički vrednujete svaki takav materijal. Redovno tragajte za različitim mišljenjima i informacijama da biste izbegli širenje mitova ili da ne biste naseli na lažne tvrdnje.

■ Centar za medijsku pismenost ima praktične resurse pomoću kojih može da pomogne školama u razvoju, organizovanju i strukturisanju vežbi u učionici iz domena medijske pismenosti (www.medialit.org/cml-medialit-kit). Zatražite od svojih učenika da odgovore na neka od sledećih pitanja koja se odnose na odabrane onlajn članke i poruke koje oni sami dobijaju kako bi razmislili o medijskoj i informacionoj pismenosti u svom svakodnevnom životu.

- ▶ Ko je autor te poruke?
- ▶ Koje tehnike se koriste da bi se privukla moja pažnja?
- ▶ Koji su stilovi života, vrednosti i gledišta predstavljeni, a koji namerno izostavljeni u toj poruci?

- ▶ Zbog čega je ta poruka poslata?
- ▶ Mogu li drugi ljudi drugačije nego ja shvatiti ovu poruku?

■ MIL Kurikulum za nastavnike – UNESCO je razvio Kurikulum za nastavnike iz oblasti medijske i informacione pismenosti, koji je koncipiran kao alat koji će nastavnicima različitog porekla pružiti osnovne kompetencije (znanje, veštine i stavove) u vezi s medijskom i informacionom pismenošću. Usredsređen je na pedagoške pristupe neophodne da bi se nastavnicima omogućilo da medijsku i informacionu pismenost integrišu u odeljenja u kojima predaju. (<http://bit.ly/2NaEW7i>).



DODATNE INFORMACIJE

■ Savet Evrope objavio je materijal relevantan za ovaj činjenični pregled u publikaciji *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Fact sheet 6, „E-mail and communication”; Fact sheet 10, „Searching for information”; Fact sheet 11, „Finding quality information on the Web”; i Fact sheet 22, „Getting assistance”.

■ Zadatak je UNESCO-a da pomoću sveobuhvatne strategije inspiriše medijski i informaciono pismena društva. UNESCO je pripremio model Kurikuluma za nastavnike iz oblasti medijske i informacione pismenosti, kao i smernice za pripremu nacionalne sektorske politike i strategije medijske i informacione pismenosti, pored ostalih međunarodnih projekata: <http://bit.ly/2MQT6gS>.

■ *Media matters in the cultural contradictions of the „information society” – Towards a human rights-based governance*: („Medijska pitanja u kulturnim protivrečnostima ‘informacionog društva’ – Ka upravljanju zasnovanom na ljudskim pravima”): <http://bit.ly/2PyfPgw>.

■ Divajna Frau-Meigs (2011), Portal „Medijska pismenost danas” (Digital Literacy Now) je objavio esej koji tera na razmišljanje, a koji zagovara povezanost MIL i digitalnog građanstva, dostupno na: <http://bit.ly/2o5p3US>.

■ Globalna fondacija za digitalno građanstvo ima priručnik iz kritičkog mišljenja koji sadrži igre i aktivnosti za razvoj veština kritičkog mišljenja, dostupan na adresi: <http://bit.ly/2BGUVO9>. Veština kritičkog mišljenja omogućava učenicima da odu dalje, da se ne zadržavaju samo na tome da budu informisani o nekom pitanju ili temi.

■ UNESCO je sačinio garnituru učila za medijsko obrazovanje namenjenih roditeljima, učenicima, nastavnicima i medijskim profesionalcima koja sadrže sveobuhvatno viđenje medijskog obrazovanja i istovremeno naglašavaju kako ljudi mogu osnažiti svoje učešće u političkim i kulturnim zajednicama kojima pripadaju: <http://bit.ly/2P1scRc>.

■ Program „Budi super na internetu” (*Be Internet Awesome*) uči decu osnovnim stvarima o digitalnom građanstvu i bezbednosti kako bi sa sigurnošću mogli da istražuju onlajn svet (za uzrast 9–11).

■ Primer saradnje sa nacionalnim ministarstvima obrazovanja koji ostvaruje Google: www.generazioniconnesse.it/site/it/fake-news/.

ODELJAK 2 DOBROBIT ONLAJN



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Dobrobit onlajn

■ Dobrobit je univerzalni pojam koji je tesno povezan sa građanstvom i odnosi se na našu sposobnost da:

- ▶ ostvarimo svoj puni potencijal;
- ▶ izađemo na kraj sa uobičajenim stresovima u našem okruženju;
- ▶ radimo i komuniciramo produktivno i plodonosno;
- ▶ pružimo sadržajan doprinos svojoj zajednici.

■ Kada sagledavamo dobrobit u svetlu digitalnog građanstva, naročito je korisno da se nastavnici, roditelji i sama deca bliže upoznaju sa „Maslovljevom hijerarhijom potreba“.²⁰

Slika 10: Maslovljeva hijerarhija potreba.



■ Ovo je umnogome blisko okviru kompetencija digitalnog građanstva Saveta Evrope jer deca ne mogu preći na sledeći nivo svojih veština iz oblasti građanstva ako nisu ispunila onaj prethodni nivo kompetencija. Osnovne veštine slušanja, posmatranja i saradnje, na primer, predstavljaju odskočnu dasku ka kognitivnim veštinama znanja i kritičkog razumevanja. Vrednosti i stavovi koji su karakteristični za zajednicu, kao što su pravda, pravičnost, jednakost i građanska orijentacija omogućuju nam da zadovoljimo mnoge zahteve za samoaktualizacijom i ispunjenjem.

■ Tehnologija je uspela da se udene u gotovo sve pore našeg svakodnevnog života, tako da je građanima suštinski važno da budu neprestano upućeni u izazove i imaju svesnu potrebu da uspostave protivtežu negativnijim aspektima digitalnog sveta. Zanimljivo je da neke zemlje koje su izrazito orijentisane ka budućnosti, kao što su Kanada, Nemačka i Ujedinjeni Arapski Emirati, sada osnivaju ministarstva za sreću i dobrobit jer vlade postepeno shvataju da je jedan od najviših prioriteta za građane to da budu aktivno i pozitivno uključeni u svoju onlajn i oflajn zajednicu. Kako je istakao jedan takav ministar iz Majnhajma, u Nemačkoj:

Inspirativnim događajima i živim aktivnostima, kao što su intervencije u javnim prostorima, ulična umetnost, radionice u školama i preduzećima, pozivam ljude da sami sebi postavljaju pitanje šta za njih znači da vode dobar život – i da se aktivno uključe u stvaranje dobrog života.

20 Maslow A. H. (1954), *Motivation and personality*, Harper and Row, Njujork.



ŠTA KAŽU DECA

” Osećam da je ljudima potrebna sloboda kako bi mogli da podele s drugima svoje znanje i mišljenja ne strahujući da će im neko zbog toga nauditi. Svako treba da ima pravo da se izrazi i iskaže ko je on stvarno, i ne bi trebalo da se oseća sputanim od današnjeg društva sklonog diskriminaciji.”

Kejti, 15, Engleska



ŠTA KAŽU NASTAVNICI

” Važno je na koji način se u svakom različitom uzrastu predstavljaju digitalno građanstvo i kompetencije. U ranom detinjstvu deci je potrebno da integrišu kompetencije kao što je građanska orijentacija, osporavanje statusa kvo i dovođenje u pitanje stvari s kojima se susreću, koje vide ili čuju.”

Nastavnik, Riga



ŠTA KAŽU RODITELJI

” Roditelji, nastavnici, društvo – svi mi koji smo uključeni u obrazovanje dece trebalo bi da udružimo snage i da naučimo da radimo zajedno. Mi smo deo trougla u čijem se središtu nalaze naša deca.”

Evropsko udruženje roditelja

” Zabrinut sam zbog uticaja na kontakte među ljudima, na razvoj socijalnih veština, na fizičko i emocionalno zdravlje i zbog nedostatka interesa za zabave koje se ne ostvaruju na medijskom planu, kao što su sportovi, aktivnosti na otvorenom, hobiji, klubovi, uključenost u lokalnu zajednicu, rezultati u školi i na poslu. Verujem da mediji mogu da budu korisno sredstvo ako se ispravno koriste, ali je za to potrebno učenje i rukovođenje.”

Roditelj, Francuska

KONTROLNI SPISAK ZA ČINJENIČNI PREGLED BR. 4: **ETIKA I EMPATIJA**



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

KONTROLNI SPISAK ZA ČINJENIČNI PREGLED BR. 5: **ZDRAVLJE I DOBROBIT**



- ▶ Mogu li tehnologija i zdravlje biti korisni jedno za drugo?
- ▶ Zašto je ravnoteža između tehnologije i dobrobiti optimalni faktor?

KONTROLNI SPISAK ZA ČINJENIČNI PREGLED BR. 6: **E-PRISUSTVO I KOMUNIKACIJE**



- ▶ Kako će Opšta uredba EU o zaštiti podataka (*GDPR*) uticati na e-prisustvo?
- ▶ Kakve su implikacije preklapanja komunikacija na društvenim medijima i internetu?
- ▶ Koji su neki od načina na koji deca mogu da stvore pozitivno e-prisustvo?

DIMENZIJA 4

ETIKA I EMPATIJA

” Empatija je kiseonik koji udahnjuje život u odnos između pojedinca i drugih”

Hajnc Kohut
(Heinz Kohut) 1977.



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Etika su moralna načela kojima se ljudi upravljaju u svom ponašanju i načinu na koji organizuju svoje životne aktivnosti. Iako se generalno pretpostavlja da se etika zasniva na onome što je prihvaćeno kao moralno dobro ili loše u datom društvu ili grupi, u digitalnom okruženju prihvaćeno ponašanje često odstupa od onoga što je etičko i, zaista, ponekad se čini da se neetičko ponašanje naizgled čak i odobrava. Jedan tipičan primer je nasilničko ponašanje (*bullying*) kada deca (i odrasli!) nastoje da nadmaše jedni druge uvredljivim komentarima ne bi dobili priznanje svojih vršnjaka. Štaviše, kako nam svet digitalne tehnologije u kome nema granica omogućava da neometano prelazimo iz jednog društvenog okvira ili zajednice u drugi društveni okvir ili zajednicu, ono što se prihvata kao moralno dobro ili loše u jednom od tih okvira može doći u sukob sa očekivanjima u drugom.

■ **Empatija** je sposobnost da razumemo ili osetimo ono što oseća drugo ljudsko biće polazeći pritom iz referentnog okvira tog drugog bića, tj. naš kapacitet da razumemo njihovu perspektivu i njihovu stvarnost i da se „nađemo u njihovoj koži“. Pošto nas dovodi do toga da razumemo interese, potrebe i perspektive drugih, empatija je važna determinanta moralnog ponašanja i neophodan strukturni činilac stvaranja moralnih zajednica. Empatija je pokretač i suština prihvatanja drugačije perspektive, prizme kroz koju sagledavamo neku osobu ili grupu ljudi i bitno utiče na to kako percipiramo i razumemo druge i kako odgovaramo na druge i na životne događaje. U tom smislu empatija „boji“ etički okvir koji se prenosi kroz porodicu i društvo omogućujući svakom čoveku da postepeno stvori sopstveni iznijansirani filter kroz koji se može analizirati input i kroz koji se mogu preduzeti „dobri“ ili sadržajni postupci ili doneti odgovarajuće odluke.

■ Empatija i etika leže u središtu modela kompetencija Saveta Evrope jer se zasnivaju na razumevanju vrednosti ljudskog dostojanstva i ljudskih prava i oblikuju se stavom poštovanja drugih i osećajem odgovornosti prema drugima, kao i pouzdanim poznavanjem i kritičkim razumevanjem sebe samog. U kombinaciji sa veštinama slušanja, posmatranja i saradnje, te kompetencije omogućuju čoveku da percipira multiperspektivnu stvarnost i da stupi u interakciju s drugim ljudima koji se odlikuju raznolikošću (diverzitetom). Danijel Goleman, autor nekoliko publikacija o emocionalnoj inteligenciji, identifikuje taj proces angažovanja kroz percepciju kao „štimovanje prema emocionalnom ključu“.²¹ On naglašava koliko je važno obraćati pažnju na neverbalnu komunikaciju kao sredstvo za opažanje tuđih osećanja i perspektiva, i aktivno zanimanje za brige drugih. Očigledno je mnogo izazovnije naštimovati se prema neverbalnoj komunikaciji u onlajn okruženju. Osim toga, neuroplastična istraživanja ukazuju na to da neprestana prenapregnuta stimulacija našeg mozga koja je uzrokovana mnoštvom zvukova i brzih slika kojima smo bombardovani preko interneta utiče na naš kapacitet da obradimo suptilnije neverbalne i druge signale i usporava razvoj našeg prefrontalnog korteksa koji nam omogućava da analiziramo potencijalne posledice svojih postupaka.²²

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

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

RAZVOJ ETIKE I EMPATIJE U DETINJSTVU

Etici i empatiji nas normalno na početku uče naši roditelji i oni su ti koji ih modeluju. Što su načini razmišljanja roditelja više u skladu s dominantnom kulturom, to manje razloga imaju njihova deca da razmišljaju o tim načinima mišljenja. Međutim, kada deca uđu u predškolske ustanove, vrtiće i škole, interakcija s drugom decom koja potiču iz najrazličitijih sredina brzo ih suoči s drugim vidovima stvarnosti. To je važan deo funkcije socijalizacije obrazovnih ustanova, gde diverzitet i uključenje postaju snage koje obogaćuju i osnažuju decu koja stupaju na put koji ih vodi u aktivno digitalno građanstvo.

Etika i empatija nisu linearne i postaju dinamične kada ljudi nastoje da razumeju jedni druge i da, kroz interakciju, utiču jedni drugima na mišljenje i razumevanje. Kako deca postepeno proširuju svoj društveni krug i izvore informacija, koji sada uključuje i onlajn i oflajn prijatelje i alate i platforme društvenih medija, tako se suočavaju sa sve širim dijapazonom različitih perspektiva koje će nastaviti da oblikuju njihovu etiku i njihov kapacitet za empatiju. U tom procesu će jednu od bitnih uloga, najbolje bi bilo sve do rane adolescencije, imati prijateljsko, gotovo neprimetno usmeravanje njihovih roditelja i nastavnika.

Istraživanja tokom poslednjih godina omogućila su nam da bolje shvatimo neuronske procese koji utiču na sposobnost ljudskog mozga da shvati i obradi emocije. Empatija se objašnjava kroz aktiviranje neurona koji, poput odraza u ogledalu, definišu i našu sposobnost za „čitanje misli” i za razmenu emocija.²³ Od najranijeg detinjstva deca uče da „čitaju” emocionalno stanje drugih kroz interakcije u porodičnom krugu i dolaze do toga da spontano odražavaju ili imitiraju emocionalni odgovor za koji očekuju da ga vide na licima drugih u datoj situaciji ili kontekstu. Iako smo još uvek veoma daleko od pronalaženja prave mere za empatiju,²⁴ istraživanja pokazuju da ljudi koje smatramo izuzetno empatičnima imaju posebno aktivan sistem neurona ogledala u svome mozgu. Istraživanje u toj oblasti takođe je pružilo dragocene uvide u autizam.

ZAŠTO SU ETIKA I EMPATIJA VAŽNE U DIGITALNOM GRAĐANSTVU?

Empatija se može koristiti kao okidač ili pojačivač antietičkog ponašanja. Strah i veliki stres, na primer, deluju kao inhibitori određenog hormona (reč je o hormonu koji se naziva oksitocin) koji smanjuje našu sposobnost empatije. To menja ono što bismo normalno nazvali etičkim ponašanjem i objašnjava zbog čega visok nivo stresa ili strah smanjuju, po pravilu, sposobnost neke ličnosti da stupa u delotvornu interakciju s drugima. Iz toga izvodimo onu staru izreku: „Strah je otac predrasude.” Neki od nedavno održanih izbora na nacionalnom nivou pokazali su kako se empatija može zloupotребiti da se na drugi način podstakne neetičko

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

24 Indeks interpersonalne reaktivnosti (IRI) jedino je objavljeno merilo pomoću koga se obavlja multidimenzionalna procena empatije; to je svojevrsan alat koji se sastoji od upitnika sa 28 tačaka koji sami popunjavamo podnoseći izveštaj o sebi i koji je podeljen na četiri skale od po sedam tačaka s potpodelom na afektivnu i kognitivnu empatiju. Davis M. (1983), „Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach” *Journal of Personality and Social Psychology* 44 (1), str. 113–126. DOI:10.1037/0022-3514.44.1.113.

ponašanje, gde su kandidati ispoljili empatiju prema rasistima ili seksistima, na primer, indirektno odobravajući takve vidove netolerancije kako bi stekli podršku. Empatija može poslužiti kao snažan pokretač poziva na oružje, što može izazvati nasilje, ali ga može čak i ugušiti. Dok su fotografije kao što je bila fotografija vijetnamske devojčice Kim Fuk (*Kim Phuc*) zahvaćene plamenom od napalm-bombe 1972. godine i fotografija sirijskog mališana izbeglice koga je more izbacilo na plažu na obali pomogle da se skрати rat ili da se izazove ogorčenje javnosti zbog jedne nečovečne situacije, primer Džeјmsa Fоliја (*James Foley*), kome su pripadnici *ISIS* odsekli glavu (2014) podstakao je eskalaciju vojnog nasilja.

■ Istraživanja sugerišu da je otvoren dijalog pun empatije najbolji način da se oslabe rasne i druge predrasude kod ljudi. Empatija ima presudno važnu ulogu u uspostavljanju mira i u medijaciji zato što ona proširuje razumevanje i doprinosi oblikovanju odnosa između sukobljenih strana. Kada se empatija integriše u pedagoške strategije, bilo da je reč o deci ili odraslima, ona svima onima koji uče pomaže da se uspešno suoče sa izazovima zahvaljujući većem poverenju u sebe same i da neuspeh prihvate kao sredstvo, a ne kao prepreku na putu učenja, što sve doprinosi jačanju njihove samosvesti u tom procesu. Empatičnost takođe pomaže ljudima da se lakše uklope u novu grupu ili kontekst zato što tako dolaze do sredstava neophodnih za procenu situacije i ponašanje na način koji će omogućiti da budu prihvaćeni, a da istovremeno ostanu dosledni svojim vrednostima. Ljudi koji se odlikuju empatijom sposobniji su da žive u skladu sa sopstvenim etičkim standardima i da pritom ne moraju raditi ono što je za njih neprihvatljivo samo kako bi se negde uklopili.

■ U našem tehnološki bogatom svetu deca su suočena sa mnoštvom mogućnosti, prepreka i uticaja koji još pre samo jedne generacije nisu bili poznati građanima. Empatija i etika zajedno poslužiće im kao nezaobilazni moralni kompas koji će im omogućiti da se uspešno probijaju kroz tu novu stvarnost, obezbeđujući im sredstva za etičko hvatanje u koštac sa predrasudama i izazovima s kojima će se neminovno suočavati na svom putu.



KAKO TO FUNKCIONIŠE?

■ Etika se svodi na odnose, na brigu za sopstvenu dobrobit i dobrobit ljudi oko nas, na razvoj razumevanja za to šta jeste, a šta nije prihvatljivo u socijalnim okvirima u kojima se i sami nalazimo. U etici se radi o dobro informisanoj savesti i o tome da ostanemo iskreni i dosledni prema onome što jesmo i za šta se zalažemo. Etika je dinamički pojam zasnovan na čitavom nizu kompetencija u okviru koji daje Savet Evrope i ona se razvija tokom celog života – kako stičemo više iskustva, istražujemo teška pitanja i integrišemo još širi spektar perspektiva.

■ Razvoj i etike i empatije kod dece od njihovog najranijeg detinjstva nadalje trpi uticaje čitavog niza faktora sredine, što se nikako ne svodi samo na stil i praksu naših roditelja. Smatra se da roditeljska toplina i primenjivanje ili neprimenjivanje

fizičkog kažnjavanja imaju naročit značaj,²⁵ ali je povrh svega toga svojoj deci potrebno da budu ohrabrena i da ih neko usmerava kako bi umela da odraze sopstvena osećanja i da opažaju i zamišljaju perspektive drugih ljudi dok sama istražuju svet. Roman Krznaric, poznati istraživač koji radi u timu *Greater Good* (Veće dobro) na univerzitetu Berkli u Sjedinjenim Američkim Državama, sugerise da empatični ljudi imaju šest zajedničkih navika²⁶ i na osnovu toga možemo pomoći deci svih uzrasta da razviju empatiju i da bolje shvate etiku. Empatični ljudi:

- ▶ 1. dobri su slušaoci i posmatrači;
- ▶ 2. radoznali su kada je reč o strancima;
- ▶ 3. nastoje da pronađu šta im je zajedničko s drugima i osporavaju sopstvene predrasude prema drugima;
- ▶ 4. vole da igraju igre i da se bave aktivnostima koje im omogućuju da se „uvuku“ u život drugih ljudi i oponašaju ga;
- ▶ 5. žele da izazovu društvenu promenu i pomažu da se pokrenu grupne akcije u kojima će svako učestvovati;
- ▶ 6. koriste svaku mogućnost da razviju svoju imaginaciju i kreativnost.



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VREDNOST

Etika i empatija deluju kao moralni kompas koji usmerava mlade ljude u njihovim postupcima i u diskusijama koje vode o ličnim i socijalnim pitanjima. Pošto etika i empatija pružaju suštinski važne referentne tačke u svim aspektima života jedne ličnosti, one su važna sredstva za razvoj samoefikasnosti i za vrednovanje kulturnog diverziteta i otvorenost za kulturnu različitost i za druge poglede na svet, uverenja i praksu. Kada učenici postanu svesni uloge koju etika ima u usmeravanju njihovih postupaka i kada su u dovoljnoj meri empatični da mogu sagledati pitanja iz drugačije perspektive, oni su sposobniji da tolerišu dvosmislenosti i na njih mnogo teže utiču vršnjaci, mediji i trendovi. Oni su sposobni da prihvate da višestruka stanovišta koja postoje uporedo, jedna pored drugih, mogu postati element koji obogaćuje i osnažuje, a da nemamo potrebu da nastojimo da ubedimo ili preobratimo druge. Na taj način etika i empatija postaju odskočna daska za imaginaciju i dragocena dobra u rešavanju problema i autonomnom učenju.

Univerzitet Stenford u Sjedinjenim Američkim Državama nedavno je sproveo istraživanje u kome se naglašava obrazovna vrednost i za nastavnike. U tri različita eksperimenta u kojima je učestvovalo gotovo 2.000 dece koja pohađaju različite razrede dokazano je da se stopa učeničkih izostanaka može upola smanjiti ako se nastavnici obuču da steknu empatičnu umesto misaone orijentacije.²⁷

25 Tisot C. (2014), „Environmental Contributions to Empathy Development in Young Children“, Hong-kong.

26 Krznaric R. (2012), „Six Habits of Highly Empathic People“, *Greater Good Magazine*. Takođe dostupno na: <http://bit.ly/2Mtx2K0>.

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

Slika 11: Etika i empatija – Osnovne kompetencije digitalnog građanstva.



ČINJENIČNI PREGLED BR. 4

ETIKA I EMPATIJA



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ETIČKI RAZLOZI I RIZICI

Škole i nastavnici skloni su da izbegavaju teme kao što su etika i empatija zato što smatraju da to prevazilazi njihovu ulogu, a to opet može imati trajno dejstvo na buduće digitalne građane. Ako smatramo, kao što smo već razmotrili u Činjeničnom pregledu br. 2, da učenje ima znatno širi zadatak nego što su akademska ostvarenja i da ono treba da pripremi decu „da budu“ i „da žive zajedno“, onda je zaista hitno da etika i empatija postanu integralni element nastavnog plana i programa i važna tema o kojoj se u porodicama raspravlja.

Internet olakšava susrete između ljudi slične orijentacije i može bitno uticati na etiku tako što povezuje i okuplja ljude koji su ranije skrivali određene vrste devijantnog ponašanja jer društvo takvo ponašanje nije prihvatilo. Kada su takve grupe u stanju da se sastanu i da razmene iskustva, etička lestvica se snižava i njihova devijantna praksa može postati prihvatljiva njima samima jer se ispostavlja da, na kraju krajeva, tako mnogo ljudi praktikuje takvu vrstu ponašanja. Jedan takav primer je krajnje unosno tržište seksualnog zlostavljanja dece, dok drugi takav primer predstavlja govor mržnje i radikalizacija. Digitalni građani moraju da shvate koliko je važno da ostanu dosledni sopstvenoj etici i da budu informisani i samim tim ispolje veću budnost kako bi izbegli snižavanje standarda „zato što to rade i drugi ljudi“. Ako neko iz radoznalosti traga za određenim materijalom, društvene mreže i mehanizmi za profilisanje i filtriranje novinskih portala to lako mogu da uoče i navedu mlade ljude na susrete koji brzo mogu da eskaliraju.

Potrebno je da se diskusije koje se vode u razredu i u porodici pozabave mnogim načinima na koje se empatija može iskoristiti za manipulisanje nečijim ponašanjem, za aktiviranje mase i ubeđivanje ljudi da prihvate vrednosti koje bi u normalnim okolnostima smatrali neprihvatljivima.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

Moja dobrobit i tvoja dobrobit): Poštovanje ... počinje od mene (Mywellbeingand yours: Respect... begins with me) (www.schooleducationgateway.eu/en/pub/teacher_academy/teaching_materials/my-well-being-and-yours-respe.htm) najnovije je izdanje publikacije WebWeWant.eu, koju su napravili tinejdžeri za tinejdžere. Ta publikacija nudi čitav niz aktivnosti za učenike od 11 do 17 godina i cilj joj je podsticanje njihovog razmišljanja o interakcijama s drugima. Bavi se pitanjima kao što su maltretiranje, govor mržnje, radikalizacija i način za razvoj empatije.

Moralne igre za nastavu bioetike (*Moral Games for Teaching Bioethics*) (<http://unesdoc.unesco.org/imag-es/0016/001627/162737e.pdf>) suočava mlade učenike sa socijalnim promenama u vezi sa bioetikom; to suočavanje se odvija kroz igre

primerene manjim grupama ili celom odeljenju. U uvodnim poglavljima može se naći informativan pregled obrazovnih ciljeva svih tih igara i detaljniji opis kompetencija koje leže u njihovoj osnovi.

■ *PlayDecide* (<https://playdecide.eu/playdecide-kits>) – ključne reči „okruženje” i „tehnologija” – pruža vam, kada se upišete, pristup dvema igrama, Snaženje čoveka (*Human Enhancement*) i Mladi u medijima (*Young People in the Media*). Obe igre podstiču mlade (<https://playdecide.eu/get-started>) da istražuju teme koje se odnose na etiku i da raspravljaju o tim temama koristeći multiperspektivni pristup igranja različitih uloga. Veb-sajt *PlayDecide* predlaže igre zasnovane na istom obrascu na više od 30 tema, od digitalnog novca do neuroosnaživanja.



OBRA PRAKSA / ŽIVETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Udubite se u obrasce koje dobijate na veb-sajtu *PlayDecide* (www.playdecide.eu) i radite s grupom dece kako biste im pomogli da konstruišu sopstvenu igru posvećenu digitalnom građanstvu. Pomozite im da odaberu temu za „info” i „issue” kartice, a onda razgovarajte o različitim perspektivama koje treba da pokriju kako bi napravili „story” kartice. Kada završite igru, možete je podeliti s drugima tako što ćete je okačiti na veb-sajt *PlayDecide*, koji se održava zahvaljujući finansijskim sredstvima Evropske komisije.

■ Dr Brene Braun (*Brené Brown*) koristi kratak animirani klip iz koga se vidi da možemo uspostaviti istinski empatične veze ako smo dovoljno hrabri da se suočimo sa sopstvenim slabostima: www.youtube.com/watch?v=1Ewgu369Jw.



DODATNE INFORMACIJE

■ Savet Evrope je materijal koji je relevantan za ovaj činjenični pregled objavio u *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Fact sheet 21, Online harassment: bullying, stalking and trolling.

■ *Empathy: Why it matters, and how to get it* (Empatija: Zašto je bitna i kako je steći), autor Roman Krznaric (2015, Random House, UK), smatra da je empatija ključ za ličnu i političku promenu i opisuje alate, platforme i prepreke koji je trenutno podržavaju ili ometaju. On se oslanja na najnovija istraživanja, kao i na inovativni rad koji se u toj oblasti primenjuje širom sveta.

■ *The Shallows – What the Internet Is Doing to Our Brains* (Praznina - Kako internet utiče na naše mozgove), autor Nikolas Kar (*Nicholas Carr*) (2010, W. W. Norton & Co., New York) analizira dublja etička pitanja „našeg povezanog postojanja” i uticaj koji internet ima na svaki aspekt našeg života, od načina na koji funkcioniše naš mozak, do kulturnih i socijalnih pitanja. Autor to još detaljnije objašnjava i odgovara na pitanja publike na adresi: www.youtube.com/watch?v=lt_NwowMTcg.

■ Jedna nedavna publikacija Saveta Evrope pruža zanimljiv uvid u uzroke, posledice i načine za izlaženje na kraj sa digitalnim i vršnjačkim nasiljem. Richardson J., Milovidov M. i Blamire R. (2016), *Bullying: perspectives, practices and insights* (Vršnjačko nasilje: perspektive, prakse i shvatanja).

■ Globalna inicijativa *YouTube Creators for Change* (Jutjub Kreatori za promenu) podržava kreatore koji se hvataju u koštac sa socijalnim pitanjima i promovišu svest, toleranciju i empatiju na svojim Jutjub kanalima. Cilj ovog programa jeste da se podstakne jača svest o socijalnim pitanjima i da se osnaže glasovi pozitivnih uzora koji se na svojim Jutjub kanalima hvataju u koštac sa teškim socijalnim pitanjima.

■ Digitalnih pet na dan – Komesar za decu u Engleskoj pokrenuo 2017. godine kampanju „Digitalnih pet na dan“ (www.childrenscommissioner.gov.uk), kojoj je cilj promovisanje digitalnog zdravlja i dobrobiti dece i tinejdžera tokom dugog letnjeg raspusta. Pet jednostavnih dobro opisanih koraka predstavlja dobro polazište za porodice i učitelje koje oni mogu prilagoditi sopstvenim kontekstima.

- ▶ 1. Poveži se – mudro, bezbedno i ne samo onlajn
- ▶ 2. Budi aktivan
- ▶ 3. Postani kreativan
- ▶ 4. Daj nešto drugima
- ▶ 5. Budi pažljiv i oprezan



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VREDNOST

■ Zdravlje i dobrobit su zlatne niti razvoja ličnosti tokom celog života jednog čoveka. Kao što se vidi iz Maslovljeve hijerarhije potreba, koju priznaje većina stručnjaka za obrazovanje širom sveta, deca koja nisu zadovoljila svoje potrebe na nižem nivou piramide, neće biti u stanju da dosegnu tačku samoispunjenja na kojoj su u stanju da ostvare svoj puni potencijal kao aktivni građani, digitalni ili nedigitalni. Zdravlje i dobrobit zavise od sposobnosti jedne ličnosti da sluša, zapaža, izražava empatiju i saraduje, ali i da sama određuje tu sposobnost, a sve te kompetencije predstavljaju gradivne činioce viših kognitivnih veština, kao što su rešavanje problema i razrešavanje sporova.

■ To, s druge strane, doprinosi sposobnosti čoveka da razume i ostvari osnovna prava, pravdu, pravičnost i otvorenost za kulturni diverzitet, poglede na svet i prakse, što su okosnice demokratije i pravde. Kada je reč o građanima čiji je pogled na svet negativan ili ograničen usled nepostojanja dobrobiti, manja je verovatnoća da će oni moći aktivno da doprinesu društvu.

Slika 12: Zdravlje i dobrobit – Osnovne kompetencije digitalnog građanstva



DIMENZIJA 5 ZDRAVLJE I DOBROBIT

” Zdravlje je
najveće bogatstvo

Vergilije



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

POGLED IZ PTIČJE PERSPEKTIVE NA ZDRAVLJE I DOBROBIT

— Domen zdravlja i dobrobiti obuhvata opsežne teme i izazove, od primerenog, blagovremenog korišćenja tehnologije i uticaja nepouzdatih ili iskrivljenih informacija, do načina na koji tehnologija modifikuje interakcije s porodicom i među građanima u njihovom svakodnevnom životu. Jasnoće radi, ključne aspekte ovog domena razdvojićemo u tri različite oblasti kako bismo sagledali kako digitalna tehnologija utiče na sposobnost građana da učestvuju, da uče i da stvaraju i pozitivno i odgovorno.

- ▶ 1. Socijalno-emocionalni uticaj kroz izmenjene ljudske interakcije.
- ▶ 2. Informacioni aspekti povezani s prikupljanjem i obradom podataka.
- ▶ 3. Aspekti koji se odnose na zdravlje ergonomije do pseudomedicinskih podataka koje pronalazimo onlajn.

KAKO TEHNOLOGIJA UTIČE NA LJUDSKE INTERAKCIJE?

— Onlajn tehnologija je bitno izmenila način na koji ostvarujemo interakciju s drugima. Ona kljuka naš mozak neprestanim zvucima i slikama koje se brzo menjaju, a istovremeno smanjuje ljudsku sposobnost „čitanja između redova“. Neverbalni signali, kao što su izrazi lica ili govor tela, suštinske su odlike komunikacije koje olakšavaju razumevanje i smanjuju rizik od nesporazuma. Osim kada je reč o takvim alatima kao što su platforme za prenos govora putem internet protokola (VoIP, koje obuhvataju i aplikacije za prenos slike, kao što su Skajp (Skype) i i Vocab (WhatsApp),²⁸ veliki deo današnjih interakcija, posebno među tinejdžerima, svodi se na najelementarnije zvuke, ikonice i jezik skraćenica.

— Emotikoni, na primer, pružaju uzan prostor za osećaj značenja ili otkrivanje obrazaca u komunikaciji, što je inače toliko važno za razvoj kompetencija digitalnog građanstva kao što su umeće valjanog slušanja i opažanja, kao i empatija. U svetu bez nijansi jedna šala ili nesporazum lako mogu eskalirati u konflikt, sukob i maltretiranje. Na jednom drugom nivou, kada deca nisu u stanju da sagledaju iznijansiranu verziju neke situacije, mnogo im je teže da hipotetički razmišljaju o posledicama sopstvenih postupaka. To naglašava suštinsku potrebu za negovanjem razvoja analitičkog i kritičkog mišljenja.

INFORMACIONI IZAZOVI ZA ZDRAVLJE I DOBROBIT

— Današnja preterano bogata „ishrana“ puna zvukova i slika ostavlja i druge posledice po dobrobit dece i mladih, posebno kada je reč o njihovoj sposobnosti za obradu informacija. Podaci često stižu iz nepouzdatih izvora i, povrh svega toga, pretraživači neprestano profilšu korisnike interneta kako bi filtrirali sve informacije koje se „ne uklapaju“ u njihov profil (vidi Činjenični pregled br. 9, „Privatnost i bezbednost“). Upravo zbog toga mladim ljudima su često uskraćena sredstava za istraživanje multiperspektivnog pogleda na pitanja i lako se mogu polarizovati tako da odu u ekstremna stanovišta, što i vidimo iz uspona govora mržnje, radikalizacije i preteranih stavova zasnovanih na rđavom informisanju.

²⁸ Nazivaju se još i Over-the-top Technologies ili OTT.

— Ovo pitanje postaje još komplikovanije kada vidimo da istraživanja snimaka mozga napravljenih pomoću magnetne rezonance pokazuju da čak i umereno korišćenje onlajn tehnologije može dovesti do prekomernog razvoja određenih delova mozga i do usporenog razvoja drugih delova mozga. Istraživači ukazuju da je posledica nedovoljan razvoj prefrontalnog režnja, za koji se smatra da ograničava kapacitet mladih ljudi da predvide ishode svojih postupaka. Vaspitači u dečjim vrtićima i dečji psiholozi takođe su zabrinuti da onlajn tehnologija bitno utiče na razvojne faze u ranom detinjstvu, što se posebno izražava u skraćenju vremena koncentracije i u odloženom razvoju određenih veština vezanih za motoriku i koordinaciju.

ERGONOMIJA I ZDRAVLJE

— Pored uticaja koji na zdravlje i dobrobit imaju vršnjačko nasilje,²⁹ govor mržnje i radikalizacija, prekomerno korišćenje tehnologije može otvoriti čitav niz fizičkih pitanja od poremećenog držanja i nedostatka vežbi do poremećene ravnoteže u životu. Ti problemi su dodatno iskomplikovani obiljem često pogrešnih informacija o zdravlju koje dovode u zabludu, a nalaze se onlajn i koje zahtevaju izuzetno istančanu veštinu kritičkog mišljenja kako bi se ono što je istinito razdvojilo od onoga što je neistinito. Sadašnja usredsređenost na lepotu i telo u doba selfija i lajkova brzo može navesti mlade ljude da potraže savete o ishrani koji će samo naglasiti poremećaje u ishrani, kao što je anoreksija, ili ih može podstaći da se pridruže grupama ljudi „slične orijentacije“, što će ih odvesti na put drugih vidova riskantnog ponašanja. Ti izazovi će verovatno ostaviti trajne posledice po socijalni, profesionalni i emocionalni život ličnosti, pa samim tim i na ulogu te ličnosti kao aktivnog građanina.



KAKO TO FUNKCIONIŠE?

— Ravnoteža je operativna reč u digitalnom domenu zdravlja i dobrobiti i ona zahteva kombinaciju celovitih digitalnih kompetencija, od vrednosti do stavova i od veština do znanja i kritičkog razumevanja. Ravnoteža je nešto što deca razvijaju tako što uče da slušaju, opažaju, ispoljavaju empatiju i saraduju. Dobrobit se u velikoj meri ugrađuje u to kako deca percipiraju sebe same posmatrajući se iz perspektive drugih, pa samim tim i u njihovu interakciju s drugima.

— Tokom proteklih četvrt veka evropsko društvo je, kako se čini, priznalo da zdravlje i dobrobit predstavljaju suštinski važne elemente digitalnog građanstva i nastoji da na odgovarajući način poboljša obrazovne sisteme. To zahteva da se uzmu u obzir socijalni, fizički, kognitivni i psihološki aspekti učenika, a ne samo aspekti koji se odnose na rezultate i postignuća. Time se naglašava koliko je važno usredsrediti se na pojedinca, baš kao i na grupu.

29 Copeland W. E., Wolke D., Angold A. i Costello E. J. (2013) nalaze o dugoročnim posledicama koje vršnjačko nasilje ostavlja na zdravlje, bogatstvo i društvenu ulogu predočili su u svom radu „Adult Psychiatric Outcomes of Bullying and Being Bullied by Peers in Childhood and Adolescence (Bullying and Parasomnias: A Longitudinal Cohort Study)“, *JAMA Psychiatry* 70(4), str. 419–426.

■ Što je najvažnije, novi obrazovni pristup nastoji da pruži deci prostor za razvoj njihove sposobnosti slušanja i istraživanja, otkrivanja socijalnih obrazaca i sistemskih pristupa, izgradnje empatije, vrednovanja raznolikosti i mnogo toga drugog. U današnjem društvu često ponavljana izreka *Mens sana in corpore sano* – „U zdravom telu zdrav duh“ (ta izreka se obično pripisuje Talesu, filozofu iz presokratovskog doba) – poprima jedno novo značenje budući da postepeno shvatamo koliko je važno da izazovima dobrobiti u društvu uspostavimo protivtežu svojim onlajn životima vezanim za tehničke uređaje.

ČINJENIČNI PREGLED BR. 5

ZDRAVLJE I DOBROBIT



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ETIČKI RAZLOZI I RIZICI

Među mnogobrojnim etičkim razlozima i rizicima koji se odnose na zdravlje i dobrobit, oni najkrupniji su verovatno povezani sa osiromašenim interakcijama ljudi i sa „vidnim poljem“ koje nameću filteri pretraživača koji su zasnovani na profilisanju lica koje obavlja pretragu: ta „vidna polja“ se postepeno smanjuju. I jedno i drugo ograničava razvoj otvorenosti za kulturni diverzitet i sposobnost da stupimo u kontakt sa onima koji imaju drugačija uverenja i drugačije poglede na svet. Radikalizacija može da bude jedna od uzgrednih pojava ako mladi čovek još nije razvio dovoljne analitičke veštine i veštine kritičkog mišljenja.

Samopoštovanje je drugi aspekt koji se mora uzeti u obzir. Društvene mreže se u velikoj meri zasnivaju na tendenciji snimanja selfija i postavljanja fotografija na kojima smo prikazani mi i naše aktivnosti, u svakom trenutku i na svakom mestu. To erodira poznavanje i razumevanje sebe samog. Time što se predstavljamo na način koji će nam doneti maksimalan broj lajkova, veštački oblikujemo „stvarni“ život prilagođavajući ga popularnim idealima i trendovima, umanjujući diverzitet i tako, umesto da društvo bude ono koje oblikuje internet, dolazimo u situaciju da internet oblikuje društvo.

Podrivaju se i znanje i kritičko razumevanje jezika i veštine višejezičnosti jer se izražavanje često svodi na 140 slovnih znakova, isprekidanih lingvističkim prečicama. Mali procenat sadržaja dostupnih na određenim jezicima dodatno osiromašuje jezičke veštine.

Prekomerno korišćenje onlajn tehnologije na štetu drugih aktivnosti i vidova izgradnje odnosa nosi sobom i fizičke i mentalne opasnosti. Moramo skrenuti pažnju porodica i škola na uticaj onlajn tehnologije na faze fizičkog i mentalnog razvoja, kao i na gubitak sna koji može biti prouzrokovan prekomernim dozama plave svetlosti koju dobijaju sa kompjuterskih ekrana.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

Razvoj i socijalnih i emocionalnih veština ima centralni značaj u ovom domenu digitalnog građanstva, a mnoge relevantne aktivnosti koje su namenjene radu u učionici mogu se naći na veb-sajtu *ENABLE* (<http://enable.eun.org/resources>). *ENABLE* je repozitorijum koji sadrži planove časova, slajdove, kviz i mnoštvo informacija namenjenih nastavnicima.

Classroom.kidshealth.org nudi širok dijapazon materijala za predtinejdžerski i rani tinejdžerski uzrast u vidu sažetih činjeničnih pregleda o temama od onih kako funkcioniše naše telo do posebnih potreba. Uz sve te školske aktivnosti na sajtu se može naći i vodič namenjen nastavnicima.

■ Izrada razrednog medijskog plana – podstaknite razmišljanja i debatu o vremenu koje deca provode onlajn i u učenju ili o društvenoj vrednosti njihovih aktivnosti. Zatražite od njih da nekoliko dana vode dnevnik svojih aktivnosti, a potom da rade u manjim grupama kako bi ustanovili okvir načela kojima će se rukovoditi u pogledu zdravog korišćenja tehnologije kod kuće i u školi. Izložite taj okvir na vidljivom mestu u učionici i podstaknite decu da redovno sprovedu mesečne kontrole da bi videli koliko se čvrsto pridržavaju sopstvenih načela.

■ Slikovnica *Kiko and the Hand* (Kiko i ruka) pomaže deci uzrasta od tri do sedam godina da shvate da njihova tela pripadaju njima, da postoje dobre i loše tajne i dobri i loši dodiri: <https://edoc.coe.int/en/6-10-years/5536-brochure-kiko-and-the-hand.html>.



DOBRA PRAKSA/ŽIVETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Nikako ne bi trebalo prevideti društvene igre jer su one zabavno i instruktivno sredstvo za povećanje dobrobiti u manjem krugu prijatelja i/ili u porodici. Društvene igre pružaju deci retku priliku da eksperimentišu sa socijalnim parametrima u okruženju u kome, barem dok traje igra, mogu ravnopravno pregovarati sa odraslima.

■ Ustaljeni sistemi vršnjačke podrške u školama pokazali su se uspešnima za promovisanje povoljnije atmosfere u učionici. Projekat *ENABLE* (<http://enable.eun.org/resources>) nudi sveobuhvatan program za obuku i stalno usmeravanje vršnjaka koji pružaju podršku, kao i ideje za kampanje i aktivnosti koje se mogu primenjivati u učionici, školi i u omladinskim grupama.

■ Tehnologija i blagostanje trebalo bi da budu teme koje istražuju deca, roditelji i nastavnici. Budući da postoji mnoštvo novih uređaja i da se neprestano pojavljuju noviji, svaki privlačniji od onog prethodnog, roditelji mogu da iskoriste te nove mogućnosti da prate kako se osećaju njihova deca. Roditelji i nastavnici bi trebalo da vode računa o nekim negativnim aspektima koje loša ravnoteža u načinu korišćenja tehnologije može imati na zdravlje i dobrobit. Uravnotežavanje i uspostavljanje granica uz nastavljavanje istraživanja na internetu u domenu tehnologije i društvenih medija trebalo bi da pomogne da se dosegne određeni nivo blagostanja.



DODATNE INFORMACIJE

■ Savet Evrope je materijal relevantan za ovaj činjenični pregled objavio u publikaciji *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Fact sheet 21, „Online harassment: bullying, stalking and trolling“; Fact sheet 17, „Digital citizenship“; i Fact sheet 18, „Digital parenting: positive and proactive“.

■ Savet Evrope je 2017. godine objavio publikaciju *Bullying – perspectives, practices, insights* (Vršnjačko nasilje: perspektive, prakse i shvatanja) koja sadrži dokumente o istraživanjima i iskustvima stručnjaka za borbu protiv zlostavljanja i siledžijskog ponašanja iz desetak različitih zemalja. Tu je prikazan širok spektar pristupa koji se uspešno primenjuje u celom svetu, uključujući one pristupe za koje je karakteristična usredsređenost na decu koja su ranjivija na vršnjačko nasilje bilo zbog njihovih fizičkih ili mentalnih odlika, bilo zbog porodičnih okolnosti.

■ Pisanje rukom kao put ka zdravlju i dobrobiti? Istraživači u Australiji nedavno su sprovedi kvantitativne i kvalitativne studije koje pokazuju da pisanje rukom značajno utiče na individualnu dobrobit. U eksperimentima u kojima je učestvovalo 2.000 ljudi oni koji rukom ispisuju svoje beleške, misli, osećanja ili sećanja imaju dva i po puta više izgleda da se oslobode osećanja zebnje, straha i brige.

■ Ta studija je takođe otkrila da rukom ispisane poruke pomažu roditeljima da se bolje povežu sa svojom decom. Pisanje rukom omogućava ljudima da budu svesniji svojih osećanja i misli, što je jedan od ključnih aspekata za održavanje zdravog umnog stanja jer to pomaže da se osnaže pozitivni životni aspekti i podstiče promišljanje. Drugi pozitivan aspekt ogleda se u tome da pisanje rukom omogućava da se sačuva sposobnost sadašnjih i budućih generacija da pristupe mnogim važnim istorijskim dokumentima koji su sačuvani u rukopisu.

■ Dejstvo ispisivanja pisanih slova na mozak još uvek nije u potpunosti shvaćeno pa je potrebno više studija i istraživanja pre no što se donese bilo kakva odluka o budućnosti takvog načina pisanja u učionicama.

■ „Digital Guidelines: Promoting Health Technology Use for Children” (Digitalne smernice: promocija zdrave upotrebe tehnologije kod dece) sadrži preporuke Američkog udruženja psihologa. Preporuke su postale fleksibilnije i možda bi roditeljima i nastavnicima vredelo da prihvate one preporuke koje će na najbolji način funkcionisati u njihovim zajednicama. Dostupno na adresi: <https://www.apa.org/topics/healthy-technology-use-children>.

■ Gugl je pokrenuo resurse kao što je *Family Link* u Evropi, na Bliskom istoku i Africi (EMEA), što omogućava roditeljima da postavie uređaj sa vremenskim ograničenjem korišćenja, da budu upućeni u korišćenje svih aplikacija i da odobravaju svaku aplikaciju.

DIMENZIJA 6 E-PRISUSTVO I KOMUNIKACIJE

” Ili napišite nešto
što vredi čitati ili
pročitajte nešto
što vredi napisati”

Bendžamin Frenklin
(Benjamin Franklin)



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Kako je internet postao sve prisutniji u našim životima naši onlajn identiteti postali su važniji nego ikada ranije. Način na koji ostvarujemo interakciju jedni s drugima može se pozitivno ili negativno odraziti i na nas same i na te druge. Za digitalno građanstvo presudno je važno da budemo sposobni da stvorimo i održavamo zdravo e-prisustvo i da komuniciramo na način koji nam omogućava da se odgovorno angažujemo i da ničim ne ugrozimo prava drugih.

Na samom početku e-prisustvo bilo je marketinško sredstvo za lično brendiranje i kombinovalo je proces privlačenja saobraćaja na mreži i stvaranja trajne pozitivne slike na mreži. Taj marketinški koncept obuhvatao je poznavanje mogućnosti za poboljšanje pretraživača, e-reputacije, korišćenja socijalnih medija itd. Od tada do danas on se proširio na lične i međuljudske kvalitete koji usmeravaju digitalni identitet i na socijalne i kognitivne kompetencije neophodne da se to uradi.

E-prisustvo je način na koji održavate svoje prisustvo onlajn i ono se proširuje na vaše lične i međuljudske kvalitete kojima se rukovodite u održavanju svog digitalnog ugleda i digitalnog identiteta. Obim i kvalitet vašeg onlajn prisustva mogu se pronaći onlajn pretragom pomoću vašeg imena ili nekih drugih prepoznatljivih informacija. Zavisno od vrste komunikacije u koju ste stupili, vaše e-prisustvo može biti negativno ili pozitivno, i, opet, zavisno od vaših socijalnih i kognitivnih veština za izgradnju sopstvenog digitalnog ugleda, ono može osnažiti vaše e-prisustvo ili se može negativno odraziti na njega.

Komunikacije su interakcije, ideje, predstave, video-zapisi i one pojedinačne informacije koje delite i razmenjujete s drugima u virtuelnom društvenom prostoru. Očigledno je da komunikacija može biti i oflajn i onlajn, kao i da se onlajn komunikacija može preleteti u oflajn komunikaciju i obrnuto. U fokusu ovog činjeničnog pregleda biće onlajn komunikacije.

Baš kao i e-prisustvo, tako i onlajn komunikacije mogu biti negativne ili pozitivne po svojoj prirodi, ali ovde naglašavamo sposobnost da komuniciramo s drugima i stupamo u interakciju s njima na bezbedan i odgovoran način. Veštine koje su potrebne za stvaranje pozitivne onlajn komunikacije povezane su i sa socijalnim i kognitivnim veštinama u stvaranju poruke. S obzirom na prirodu onlajn komunikacije i činjenicu da se one mogu videti, razmeniti ili da mogu postati viralne, onlajn komunikacije bi trebalo da budu korisne za društvo i za onlajn zajednice kad god je to moguće.

E-PRISUSTVO I KOMUNIKACIJE MENJAJU SE S TEHNOLOGIJOM

Kao nova tehnologija, platforme društvenih mreža i internet i dalje se neprestano razvijaju, a tako se razvijaju i menjaju i e-prisustvo i komunikacije. Neposredna lična interakcija može se smanjiti u nekim okolnostima, ali, kao što će posvedočiti mnogo kompanija koje organizuju konferencije na internetu, mnogo ljudi i dalje se radije odlučuje za neposredne interakcije kada je reč o nekim aspektima biznisa, kao što se mnogi ljudi i dalje opredeljuju za neposredne interakcije kada je reč o ličnim komunikacijama.

— Kako se tehnologija menja, mogu se videti i drugi oblici komunikacije, kao što su virtuelna stvarnost ili „proširena stvarnost“. Virtuelna stvarnost je na delu onda kada korisnici ostvaruju interakciju u digitalnom okruženju na način koji simulira prisustvo korisnika u stvarnoj ili imaginarnoj situaciji, dok u „proširenoj stvarnosti“ slojevi kompjuterski generisanih pojačanja čine postojeću stvarnost sadržajnijom i omogućuju korisnicima interakciju s njom. I jedno i drugo mogu promeniti način na koji komuniciramo. Iskustvo koje pružaju virtuelna stvarnost i „proširena stvarnost“ koje deluje trodimenzionalno može se menjati tako da svaki čovek ima različitu percepciju te stvarnosti – što je nova dimenzija komunikacije koja omogućava sasvim individualizovano lično i socijalno iskustvo.

E-PRISUSTVO, ZAŠTITA PODATAKA I PRIVATNOST

— Svi građani bi trebalo da budu svesni kako da zaštite svoje onlajn identitete, podatke o svojoj ličnosti i kako da očuvaju minimum privatnosti. Tako što primenjuju kritičko rasuđivanje i tako što sprovode jednostavno istraživanje, digitalni građani bi trebalo da budu u mogućnosti da izmene okruženje na većini platformi i aplikacija i tako, čuvajući privatnost, zadrže pozitivan onlajn identitet (vidi Činjenični pregled br. 9 radi daljih informacija o zaštiti svog onlajn identiteta).

— Od 2018. godine, otkako se širom Evropske unije primenjuje Opšta uredba o zaštiti podataka o ličnosti, pojedinac bi trebalo da ima više kontrole nad svojim podacima i privatnošću i da bude kadar da kontroliše njihovo e-prisustvo na način koji smatra pogodnim.



KAKO TO FUNKCIONIŠE?

— E-prisustvo može se uspostaviti neposredno ili posredno. Možete neposredno stvoriti nalog, preneti podatke, slike i informacije. Vaše indirektno prisustvo stvaraju drugi koji su vas tagovali u slikama ili preuzeli i postavili vaše informacije i podatke ili podatke i informacije o vama. Mnoge onlajn platforme obaveštavaju vas onda kada ste tagovani na njihovoj platformi i u mogućnosti ste da potvrdite ili da negirate to tagovanje.

— Komunikaciona tehnologija nudi mnoštvo različitih metoda i sredstava za komunikaciju, od veoma jednostavnih do veoma složenih, a digitalni mediji su uvećali naše mogućnosti komunikacije (Slika 13). Komunikacija je prešla dug put od neposrednog susreta oči u oči u oflajn interakcija i postoji na mnogo različitih načina i u mnogo različitih oblika onlajn. Korisnici sada mogu da komuniciraju neposredno jedan s drugim, jedan s mnogima ili mnogi s jednim. Metodi komunikacije su različiti i mogu obuhvatiti sledeće:

- ▶ ćaskanje ili četovanje (neformalni izraz za interaktivnu komunikaciju koja se odvija na kanalu namenjenom diskusiji);
- ▶ slanje instant poruka (vrsta onlajn ćaskanja koja omogućava slanje tekstuelnih poruka u realnom vremenu);

- ▶ SMS;
- ▶ imejlovi;
- ▶ VoIP razgovor;
- ▶ društvene mreže;
- ▶ podcasti;
- ▶ okruženja u vidu virtuelne i proširene stvarnosti;
- ▶ gejming okruženje.

Slika 13: E-prisustvo i načini komunikacije.



■ Jedna od tendencija koje su se pojavile jeste sposobnost ljudi da istovremeno komuniciraju preko nekoliko tih metoda i medija. Na primer, kada igrate video-igru, istovremeno možete da šaljete čet-poruke ili možete da koristite mrežu društvenih medija da igrate igru i razmenjujete poruke s drugima o postignutim rezultatima i trenutnom broju bodova.

■ S obzirom na tako velik broj tako različitih metoda komunikacije korisnici mogu da se opredele za onaj pristup koji im pruža najveću korist. Ta korist obuhvata smanjenje distance među ljudima, sposobnost uspostavljanja kontakta s ljudima van njihove neposredne zajednice i sposobnost da se razmenjuju informacije i resursi, kao i mnogo toga drugog.

Razlozi za pozitivne komunikacije

- ▶ Sve što postavite, pošaljete ili snimate onlajn ostavlja digitalni otisak (slično otisku stopala u pesku).
- ▶ Razmislite pre no što pošaljete neku poruku, bez obzira na njen sadržaj. Nešto što se vama čini pozitivnim može biti pogrešno protumačeno.
- ▶ Sačuvajte sve informacije koje vas mogu lično identifikovati u privatnom domenu, uključujući slike koje bi mogle pomoći da se utvrdi ko ste, gde ste i kog ste pola.
- ▶ Poštujte opremu koju koristite i zapamtite da ako koristite servere koji pripadaju vašoj školi ili vašem poslodavcu, vaša komunikacija ne mora biti privatna.
- ▶ Utvrdite da li postoje opcije koje vam omogućavaju da prilagodite rok u kome ono što plasirate onlajn ostaje vidljivo. Svi su izgledi da ćete sa 16 godina osetiti veliku nelagodu zbog fotografija ili stavova koje ste objavili na internetu kad vam je bilo 10 godina.



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VREDNOST

— Komunikacije i e-prisustvo dragoceni su za digitalne građane dok oni grade i održavaju svoje onlajn reputacije i onlajn interakcije na pozitivan način.

— Za sve digitalne građane suštinski je važno da shvate kako da održavaju sopstveni digitalni identitet i sopstveni digitalni otisak.

— Mnogi tvrde da onlajn komunikacije ne mogu zameniti telefonske komunikacije i komunikacije u neposrednom kontaktu, već bi se pre moglo reći da pojačavaju tradicionalne komunikacije.

Slika 14: E-prisustvo i komunikacije – Osnovne kompetencije digitalnog građanstva.



ČINJENIČNI PREGLED BR. 6

E-PRISUSTVO I KOMUNIKACIJE



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ETIČKI RAZLOZI I RIZICI

E-prisustvo i komunikacije pružaju ljudima inovativne načine za razmenu i interakciju. Međutim, koliko god da su izvanredna tehnološka sredstva, i dalje postoje teške posledice i rizici koje je potrebno uzeti u obzir, kao što su:

- ▶ neovlašćeni pristup vašem imejl nalogu;
- ▶ nesporazumi u vašim pismenim porukama ili načinu na koji koristite slike, emotikone i emodžije;
- ▶ imejl komunikacije masovno koriste kriminalci koji se bave prevarama, „pecanjem“ proneverom i drugim vrstama onlajn kriminalnih aktivnosti;
- ▶ sobe za četovanje bi trebalo koristiti, a potrebno je da tema četovanja bude prilagođena uzrastu.

Kada je reč o neželjenim aspektima onlajn komunikacija, klasifikacija negativnih radnji u onlajn režimu može obuhvatiti digitalno nasilje, uznemiravanje na internetu, trolovanje, uhođenje na internetu, čak i *phubbing* (ignorisanje sagovornika koji vam se obraća u razgovoru, a vi za to vreme neprestano gledate u svoj mobilni telefon i tražite nešto u njemu).

Da biste održali pozitivno e-prisustvo, bilo bi korisno da uradite sledeće:

- ▶ Otvorite nekoliko imejl naloga za različite svrhe, kao što je prijavljivanje na društvene mreže ili kupovina proizvoda onlajn. Različiti nalozi nisu nikakva prevara već ih možete koristiti da biste sačuvali svoju privatnost;
- ▶ Koristite odgovarajuću „netiketu“ (bonton na internetu) i uvek imajte na umu da imate publiku. Vodite računa kada pišete imejlove i u pogledu sadržaja i u pogledu obima;
- ▶ Zapamtite da, u celini uzev, ono što ne biste izgovorili u javnosti ne bi trebalo ni da napišete u imejlu ili u bilo kojoj onlajn varijanti.

Da biste održali pozitivne komunikacije, moglo bi biti korisno da:

- ▶ zapamtite da čak i kada koristite različite platforme ili igrate igrice, razmena koju imate s drugim igračima u suštini predstavlja onlajn komunikaciju.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

Gugl pretraga i uzbuna – Neka učenici organizuju Gugl pretragu koristeći svoje ime. Kada vide tekst koji se odnosi na njih, pozovite ih da pritisnu prikazane slike i skroluju preko stranica kako bi bolje razumeli razmere i kvalitet svog e-prisustva. Na kraju pozovite učenike da pritisnu svaki video-link koji nađu da bi otkrili svoje „video e-prisustvo“.

■ Zavisno od rezultata, učenici mogu poželeti da izbrišu neke informacije ili da razmotre mogućnost da povećaju pozitivni sadržaj.

■ **Čišćenje društvenih mreža** – Ako vaši učenici imaju naloge na društvenim mrežama, zatražite od njih da jedan po jedan pregledaju svoje naloge. Treba pažljivo da razmotre sve informacije koje se nalaze na tim nalogima: da li one dočaravaju tačnu sliku o njima? Da li je reč o onoj vrsti podataka za koje bi učenici voleli da budući poslodavci, lovci na poslovne talente ili članovi porodice vide? Ako je odgovor negativan, ljubazno ih posavetujte da izbrišu neželjene podatke.

■ **Imejl adrese** – Ako učenici imaju imejl adresu, pozovite ih da ispitaju bezbednosno okruženje kako bi se postarali da njihovi nalozi budu bezbedniji i da oni sami zaštite svoje e-prisustvo. Vodite računa da učenici ne stavljaju prepoznatljive informacije vezane za svoju ličnost u imejl adrese i posavetujte ih da gde god je to moguće preispitaju odluku da koriste nadimak ili avatar u imejl adresi.

■ **Razumevanje digitalnih otisaka** – Postarajte se da vaši mlađi učenici odgledaju ovaj osmominutni video o digitalnim otiscima: www.youtube.com/watch?v=Ro_LlRg8rGg. Zamolite ih posle da preporučé delotvorne načine za smanjenje svog digitalnog otiska.



DOBRA PRAKSA / ŽIVETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Sve veći broj učenika koristi grupe za četovanje kao način da razmenjuju školske zadatke i održavaju komunikaciju koja se odvija u učionici. Nastavnici mogu iskoristiti taj već poznati oblik komunikacije i dodati mu jedan obrazovni element. Neke ideje da se to postigne obuhvataju:

- ▶ diskusije o aktuelnim događajima u realnom vremenu;
- ▶ podučavanje i usmeravanje;
- ▶ interakciju kroz igranje obrazovnih igrica;
- ▶ grupno istraživanje;
- ▶ stvaranje onlajn zajednice;
- ▶ zajedničku izradu postera, prezentacija ili dijagrama u realnom vremenu.

■ Uzmite u obzir da učenici i nastavnici mogu da razmenjuju sadržaje i van zidova učionice zahvaljujući digitalnoj tehnologiji. Organizujte spontanu razmenu mišljenja sa učenicima o njihovim omiljenim tehničkim sredstvima za komunikaciju i saradnju. Razmotrite na koji način je moguće uključiti teme digitalnog građanstva u takvu spontanu razmenu mišljenja.

■ Postoji onlajn igra Saveta Evrope namenjena učenju dece uzrasta od 10 ili 11 godina o osnovnoj bezbednosti na internetu, odgovornosti i građanskom duhu u zabavnom i prijateljskom, bajkovitom okruženju. To je igra *Through the Wild Web Woods*. Igra je dostupna na 14 evropskih jezika. Podržana i stvorena u

duhu „Izgradnje Evrope za decu i sa decom“: www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php.

■ *Internet literacy handbook* (Priručnik za pismenost na internetu) je vodič za nastavnike, roditelje i učenike o tome kako da dobiju od interneta najviše što se može dobiti, kako da zaštite privatnost na veb-sajtovima i društvenim mrežama i mnogo toga drugog: <https://edoc.coe.int/en/internet/7515-internet-literacy-handbook.html>.

■ *Digital Citizenship Roadshow* je projekat koji služi razvoju internet bezbednosti u celoj Evropi i razvoju modela programa veština, koji je tako koncipiran da mlade ljude osposobi da ostanu bezbedni onlajn, da postanu pozitivni onlajn građani i da pojačaju svoju otpornost na antisocijalno ponašanje, mržnju i ekstremizam koji se mogu naći onlajn. To su radionice koje organizuju nacionalni eksperti za rad sa mladima i vaspitači iz nacionalnih organizacija koje su lokalni partneri u ovom projektu, uz podršku poznatih ličnosti ili ambasadora sa Jutjuba koji preuzimaju ulogu „domaćina“.



DODATNE INFORMACIJE

■ Savet Evrope je objavio materijal relevantan za ovaj činjenični pregled u *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Fact sheet 2, „Online presence and the cloud“; Fact sheet 3, „Web 2.0, 3.0 and more“; Fact sheet 4, „Blogs and vlogs“; Fact sheet 5, „Internet on the go“; Fact sheet 7, „Chat and messaging media“; Fact sheet 8, „Social networking and social sharing“; Fact sheet 23, „Internet of things“; i Fact sheet 26, „Are you the product? Big data, data mining and privacy“.

■ Evropska komisija je sačinila sveobuhvatan pojmovnik digitalnog prisustva i komunikacija gde se nalazi i opšti pregled relevantnih grupa u Evropi: https://ec.europa.eu/eurostat/cros/a-to-z_en.

■ Turkle S. (2015), *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age* (Povratak razgovora: moć razgovora u digitalnom dobu), Penguin Press, New York.

■ Boyd d. (2014), *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens* (Komplikovano je: društveni život umreženih tinejdžera), Yale University Press, New Haven.

■ *Project tomorrow* (<http://blog.tomorrow.org/>) – to je blog sa sledećom porukom: „Priprema današnjih učenika da budu sutrašnji inovatori, lideri i angažovani građani“.

■ *Write the world* (<https://writetheworld.com>) globalna je zajednica za mlađe učenike, u kojoj oni razmenjuju svoje opise sveta i istražujući čovečnost drugih otkrivaju šta znači biti čovek.

■ *Touchable Earth* (www.touchableearth.org) – to je aplikacija iz koje deca predškolskog uzrasta uče o svetu i građanstvu. *Touchable Earth* („Zemlja koju možemo da dodirujemo“) prva je aplikacija u kojoj deca uče decu o svetu. Reč je o kratkim video-zapisima gde deca školskog uzrasta uče mlađu decu promovisući toleranciju za pitanja rodne pripadnosti, kulture i identiteta.

ODELJAK 3 PRAVA ONLAJN



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Prava onlajn

Danas više od 250 miliona ljudi samo u Evropi svakog dana koristi internet. Oni razmenjuju sve više i više ličnih podataka – čine to preko društvenih mreža, igara, kroz onlajn šoping ili popunjavanje školskih ili administrativnih formulara.

U ovom digitalnom dobu koje se brzo menja građani moraju biti više no ikad svesni svojih prava i načina na koje ta prava mogu biti dovedena u pitanje onlajn. Podaci su postali roba koja se može plasirati na tržištu i, usled toga, lični podaci i onlajn identitet postaju stvari koje se moraju čuvati od čitavog niza različitih rizika, kao što su neovlašćeno obelodanjivanje, krađa identiteta ili digitalno nasilje – da pomenemo samo neke među njima.

Zaštita privatnosti i podataka o ličnosti predstavlja jedno od osnovnih ljudskih prava i otkako se od 2018. godine počela primenjivati Uredba EU o opštoj zaštiti podataka (*GDPR*), građani imaju više kontrole nad svojim ličnim podacima. Neka od tih novih „prava“ nisu bila ostvarljiva ili su bila nepotrebna pre nego što je internet počeo da igra tako značajnu ulogu u našim životima, uključujući tu sledeće primere:

- ▶ „prenosivost“ – pravo da zahtevate da vaši lični podaci budu preneti na drugog provajdera usluge, na primer onda kada promenite mobilni telefon ili operatera platforme društvene mreže;
- ▶ pravo „na zaborav“, što znači da možete da zatražite da vaši lični podaci budu izbrisani ako više ne želite da se obrađuju i ako nema nijednog legitimnog razloga da ih ta kompanija zadrži;
- ▶ pravo da dobijate jasne i razumljive informacije;
- ▶ informacije koje su pogodne za decu moraju im biti prilagođene i sročene jasnim, razumljivim jezikom koji će zameniti sve one dugačke i komplikovane izraze i uslove koje ionako niko ne čita.

Internet je znatno ojačao ostala osnovna ljudska prava i prava deteta. Sloboda izražavanja, na primer, nikada nije bila tako jednostavna – danas svako može da bude novinar i da objavi svoj rad namenjen širokoj publici. To, međutim, donosi i veliku odgovornost, jer odgovaramo za sve ono što kažemo ili uradimo, čak i ako nam internet ponekad pruža iluziju da možemo da se sakrijemo pod plaštom anonimnosti.

Član 12. Konvencije Ujedinjenih nacija o pravima deteta (*UNCRC*) utvrđuje da deca imaju pravo da budu upoznata sa svojim pravima i da preduzmu korake za unapređenje i zaštitu tih prava. Sledeći činjenični pregledi podrobnije se bave pitanjem vaših prava onlajn.



ŠTA KAŽU DECA

” Želimo da se naš glas čuje i da učestvujemo u donošenju odluka koje će odrediti našu budućnost.”

Žoao, 17, Portugal

” Mladi ljudi su naročito izloženi hakerima jer često stavljaju više svojih privatnih informacija na društvene mreže.”

Sofi, 16, Belgija



ŠTA KAŽU NASTAVNICI

” Danas mladi ljudi ne mogu da zamisle svoj život bez interneta jer im on nudi tako mnogo neverovatnih mogućnosti. U isto vreme, oni žele da se osećaju bezbednima. Jedan aspekt bezbednosti je privatnost. Svako ko je na internetu je potrebno da zna kako da postavi neku informaciju, kako da je razmenjuje s drugima, kako da postupa odgovorno.”

Evangelija, Grčka



ŠTA KAŽU RODITELJI

” Polazimo od pretpostavke da roditelji imaju neophodan kritički duh da mogu da shvate svoja prava i pomognu svojoj deci da i ona sama razumeju ta prava, ali često nije tako. Roditeljima su potrebne neke jednostavne smernice koje bi im pomogle.

Evropsko udruženje roditelja

KONTROLNI SPISAK ZA ČINJENIČNI PREGLED BR. 7: **AKTIVNO UČESTVOVANJE**



- ▶ Kako aktivno onlajn učestvovanje učenika može da bude usklađeno s ljudskim pravima i osnovnim slobodama?
- ▶ Kako škole mogu da pruže podršku aktivnom onlajn učestvovanju?

KONTROLNI SPISAK ZA ČINJENIČNI PREGLED BR. 8: **PRAVA I ODGOVORNOSTI**



- ▶ Šta je zlatno pravilo za prava i odgovornosti koje važi za svaku platformu, veb-sajt, aplikaciju i uređaj?
- ▶ Kako *GDPR* pomaže učenicima da ostvare svoja prava i odgovornosti?

KONTROLNI SPISAK ZA ČINJENIČNI PREGLED BR. 9: **PRIVATNOST I BEZBEDNOST**



- ▶ Kako učenici mogu delotvorno da upravljaju svojom privatnošću?
- ▶ Kako akteri mogu da osiguraju bezbednost u onlajn okruženju?

KONTROLNI SPISAK ZA ČINJENIČNI PREGLED BR. 10: **POTROŠAČKA SVEST**



- ▶ Zbog čega je potrebno da učenici učestvuju u digitalnoj privredi?
- ▶ Kako e-trgovina dobija sve veću ulogu u društvu, kako učenici mogu da se zaštite i da uživaju sve prednosti e-trgovine?

DIMENZIJA 7

AKTIVNO UČESTVOVANJE

” Najistinitiji test demokratije jeste sposobnost svakog čoveka da postupa onako kako želi, sve dotle dok ne naudi životu ili imovini bilo koga drugog”

Mahatma Gandhi (Mahatma Gandhi)



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Aktivno učestvovanje obuhvata kompetencije koje su građanima potrebne da bi dosegli nivo svesti o sebi u odnosu na okruženje u koje su uključeni, kako bi mogli da donose smislene odluke i aktivno i pozitivno učestvuju u demokratskoj kulturi u kojoj žive.

— Aktivno onlajn učestvovanje za nekoga može predstavljati izazov zato što korisnici moraju da odmere koristi i rizike od iznošenja svojih stavova, razmene svojih mišljenja s drugima i iznošenja svojih pogleda svima na uvid. Međutim, korisnici imaju pravo da slobodno izraze svoja mišljenja i stavove sve dotle dok ne ugrožavaju prava i slobode nekog drugog.



KAKO TO FUNKCIONIŠE?

— Onlajn aktivno učestvovanje veoma blisko sledi ljudska prava i osnovne slobode utvrđene u Ljudskim pravima Saveta Evrope za internet korisnike.

- ▶ Pristup i zabrana da se vrši diskriminacija.
- ▶ Sloboda izražavanja i informisanja.
- ▶ Sloboda okupljanja, udruživanja i učestvovanja.
- ▶ Privatnost i zaštita podataka.
- ▶ Obrazovanje i pismenost.
- ▶ Informacije i sadržaj prilagođeni deci i mladima.
- ▶ Delotvorni pravni lekovi i pravno zadovoljenje.

— Motivi na kojima počivaju razlozi za aktivno učestvovanje mogu se razlikovati, ali samoefikasnost, priznanje i poštovanje drugih i osećaj pripadnosti mogu pružiti uvid u onlajn ponašanje. Mnogi korisnici žele da učestvuju kako bi nešto uradili za svoju zajednicu (čime dokazuju samoefikasnost). Ostali mogu osećati potrebu da doprinesu svojim znanjem i resursima onlajn zajednicama (kako bi stekli priznanje i poštovanje drugih). Postoje i treći koji mogu jednostavno želeti da pripadaju toj zajednici i zato aktivno učestvuju povezujući se s ljudima slične orijentacije.

MINIMALISTIČKI OBLICI ONLAJN UČESTVOVANJA

— Taj minimalistički oblik onlajn „učestvovanja“ doveo je do pojave novih izraza kao što je *slacktivism*, reč nastala kombinacijom glagola *to slack* (popustiti, ublažiti) i reči *activism* (aktivizam), što znači da se učestvovanja svodi na potpisivanje onlajn peticija ili lajkovanje / razmenu članaka koji sadrže neku političku poruku. „Slacktivism“ u tom smislu predstavlja kritiku, jer upućuje na to da „ljudi koji podržavaju neki cilj time što preduzimaju samo tako jednostavne radnje nisu istinski angažovani niti posvećeni tome da donesu promenu“.³⁰

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

■ Onlajn aktivno učestvovanje, baš kao i oflajn učestvovanje, može se odvijati pod uticajem demografskih karakteristika korisnika. Engleski je dominantan jezik na internetu i stoga internet može odražavati mišljenje anglofonih stanovnika više nego mišljenje stanovnika drugih zemalja. Postoje i druge studije koje upućuju na to da na internetu dominiraju belci, obrazovani muškarci, što može isključiti druge korisnike, kao što su žene, pripadnici manjina ili osobe sa invaliditetom. S druge strane, sada su se mnogi pokreti okrenuli internetu kako bi upravo na njemu izrazili svoje nezadovoljstvo statusom kvo.

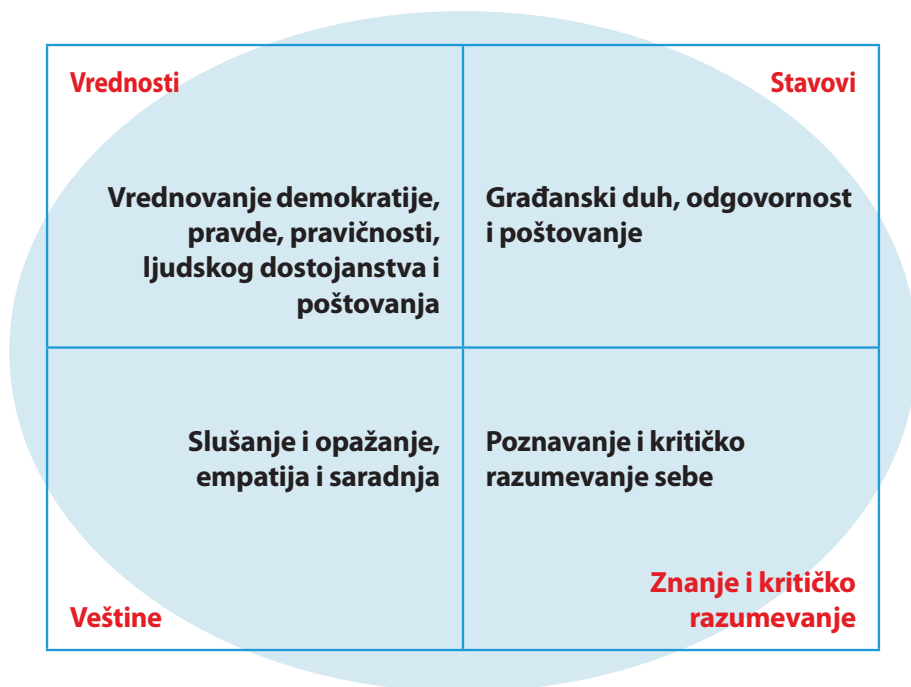
■ U vreme kad nastaje ovaj tekst, *#BlackLivesMatter*, *#MeToo* i *#autismspeaks* samo su tri od mnoštva primera aktivnog onlajn učestvovanja koje unosi promene u zajednice. Jedan od izazova onlajn učestvovanja jeste to kako izbeći ponavljanje stanja bezakonja i vladavine gomile i kako obezbediti zakonitost koja je s toliko muke uspostavljena u „stvarnom svetu“. Iako je sigurno da u onlajn prostoru ima mnogo ljudi koji zaslužuju kaznu, neće biti uspostavljena nikakva pravda ako se onlajn interakcije pretvore u digitalno kamenovanje.

RAZVOJ LIČNOSTI

■ Bez obzira na to da li je reč o oflajn ili onlajn aktivnostima, učestvovanje u zajednici kojoj pripadamo suštinski je deo ispunjenog života. Svakoj zajednici su potrebni ljudi da bi se podržala infrastruktura i onlajn učestvovanje – aktivno onlajn učestvovanje – što može biti jedan od načina da se obezbedi uzajamna korist u onlajn zajednici. Učestvovanje takođe ima važnu ulogu u razvoju e-demokratije, gde koristimo elektronsku komunikaciju da bismo osnažili demokratske procese.

■ Aktivno učestvovanje takođe može biti korisno za razvoj ličnosti jer su internet korisnici u mogućnosti da pohađaju onlajn kurseve, da učestvuju u grupnim predavanjima, pa čak i da se pridruže grupama za postavljanje pitanja *Ask me anything* na društvenim medijima. Dok su ranije učenici i svi oni koji su istraživali život morali da odlaze u biblioteke ili se upuštaju u avanturističko traganje kako bi razumeli neka filozofska pitanja ili su morali da se uključe u diskusije, sada radoznali umovi mogu da se angažuju onlajn i da učestvuju u sadržajnim diskusijama.

Slika 15: Aktivno učestvovanje – osnovne kompetencije digitalnog građanstva.



ČINJENIČNI PREGLED BR. 7

AKTIVNO UČESTVOVANJE



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ETIČKI RAZLOZI I RIZICI

■ Aktivno onlajn učestvovanje i korišćenje društvenih mreža omogućavaju korisnicima da se čuje njihov glas i da „u javnosti“ komentarišu određena pitanja. Ta neposredna izloženost može biti korisna za neke, ali drugima, koji ne slede uobičajena (mejnstrim) gledišta to može doneti probleme.

■ Društvene mreže mogu obezbediti širi uticaj na ishode sektorskih politika, ali ako većina prihvati neko ekstremističko stanovište, bilo da ga zastupa političar, bilo da to stanovište stekne veliki broj sledbenika na društvenim mrežama, bilo zbog ciljane kampanje na platformama društvenih mreža, to može ugroziti demokratske procese.

■ Transparentnost i odgovornost mogu se zaobići onda kada trolovi i drugi s negativnim onlajn uticajem predvode aktivno učestvovanje.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

■ Zatražite od svojih učenika da razmotre nedavno održane ili aktuelne lokalne izbore i da prate političare i stranke. Neka identifikuju negativne i pozitivne poruke koje su korišćene u aktivnom onlajn učestvovanju i neka analiziraju istinitost tih poruka.

■ Zatražite od učenika da odaberu jednu platformu društvenih mreža i analiziraju motive koji podstiču ljude da se priključe toj platformi. Neka identifikuju na koji način korisnici razmenjuju sadržaje i podatke i kako i inače ostvaruju interakciju u zajednici. Neka učenici navedu primere najboljih praksa i vidove ponašanja koje bi valjalo izbegavati. Podstaknite učenike da diskutuju o tome:

- ▶ da li uvek pročitaju svaki članak koji šeruju na mreži;
- ▶ da li uvek pročitaju sve komentare pre nego što postavljaju svoj komentar;
- ▶ da li se potrudite da pročitaju sve odgovore na svoj komentar pre nego što sami ponovo odgovore.

■ Nije lako upravljati onlajn interakcijama. To je kao kada milioni ljudi govore u istom trenutku i pokušavaju da u isto vreme saslušaju milione članaka i komentara. Upravo zbog toga će oflajn interakcije i razmene u kojima ljudi mogu stvarno da razmene ideje i diskutuju na način koji nije haotičan ostati važne u doglednoj budućnosti.

■ Izaberite jedne dnevne novine, svedjeto da li u onlajn formatu ili štampane, i locirajte neke od najvažnijih naslova. Napravite haštag za te teme ako već ne postoji haštag vezan za članak o kome je reč. Neka učenici istraže taj haštag na što je moguće većem broju različitih platformi. Zamolite učenike koji govore drugi ili treći jezik da obave pretragu i na tim jezicima. Istražite različite vrste i oblike izražavanja

i učestvovanja na različitim platformama. Koje se teme mogu identifikovati? Koje teme možda nedostaju?

■ Pažljivo pročitajte publikaciju Evropske komisije *Good practice in the youth field – Encouraging the participation of young people with fewer opportunities* („Dobra praksa u omladinskoj oblasti – Podsticanje učešća mladih ljudi koji imaju manje mogućnosti na raspolaganju“) ([http:// bit.ly/2PrCsTL](http://bit.ly/2PrCsTL)). Zamolite učenike da navedu načine na koje mogu poboljšati učestvovanje u svojim omladinskim zajednicama.



DOBRA PRAKSA/ŽIVETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Aktivno i na obilju informacija zasnovano učestvovanje svih građana u digitalnom okruženju zavisi od razvoja veština digitalnog građanstva. S obzirom na široko rasprostranjeno korišćenje interneta i lakoću s kojom ljudi u različitim zajednicama mogu pristupiti informacijama aktivno učestvovanje je tesno povezano s poštovanjem digitalnih prava i odgovornosti i digitalnom građanstvom, u celini uzev.

■ Utvrdite da li učenici ili lokalna zajednica imaju neki cilj za koji se bore koji zaslužuje podršku. Kada se donese odluka o temi, zatražite od učenika da istraže mogućnost grupnog finansiranja prilozima (*crowdsourcing*) i najbolje načine za prikupljanje dobrovoljnih priloga za neki dobročiniteljski cilj ili događaj. Završni projekat treba da bude plan kampanje za prikupljanje donacija koji može biti ostvarljiv i koristan za taj cilj ili događaj.

■ Razmotrite mogućnost da pogledate projekte i škole Akademije centralnoevropskih škola (ACES) na adresi: www.aces.or.at/about-aces. Diskutujte o tome koji projekti imaju najveće šanse za aktivno učestvovanje učenika. Pozovite učenike da kreiraju sopstveni projekat za svoju školu ili dostavite taj projekat Akademiji.



DODATNE INFORMACIJE

■ Savet Evrope je objavio materijal relevantan za ovaj činjenični pregled u publikaciji *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Fact sheet 1, „Getting connected“; Fact sheet 10, „Searching for information“; i Fact sheet 11, „Finding quality information on the Web“.

■ Savet Evrope, *Human Rights for Internet Users* (Ljudska prava za korisnike interneta), dostupno na: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.

■ *EU Youth Manifesto* je onlajn „deklaracija“ Evropske omladine o tome kako učestvovati i kako internet učiniti boljim: <http://paneuyouth.eu/2015/07/24/youth-manifesto-publication/>.

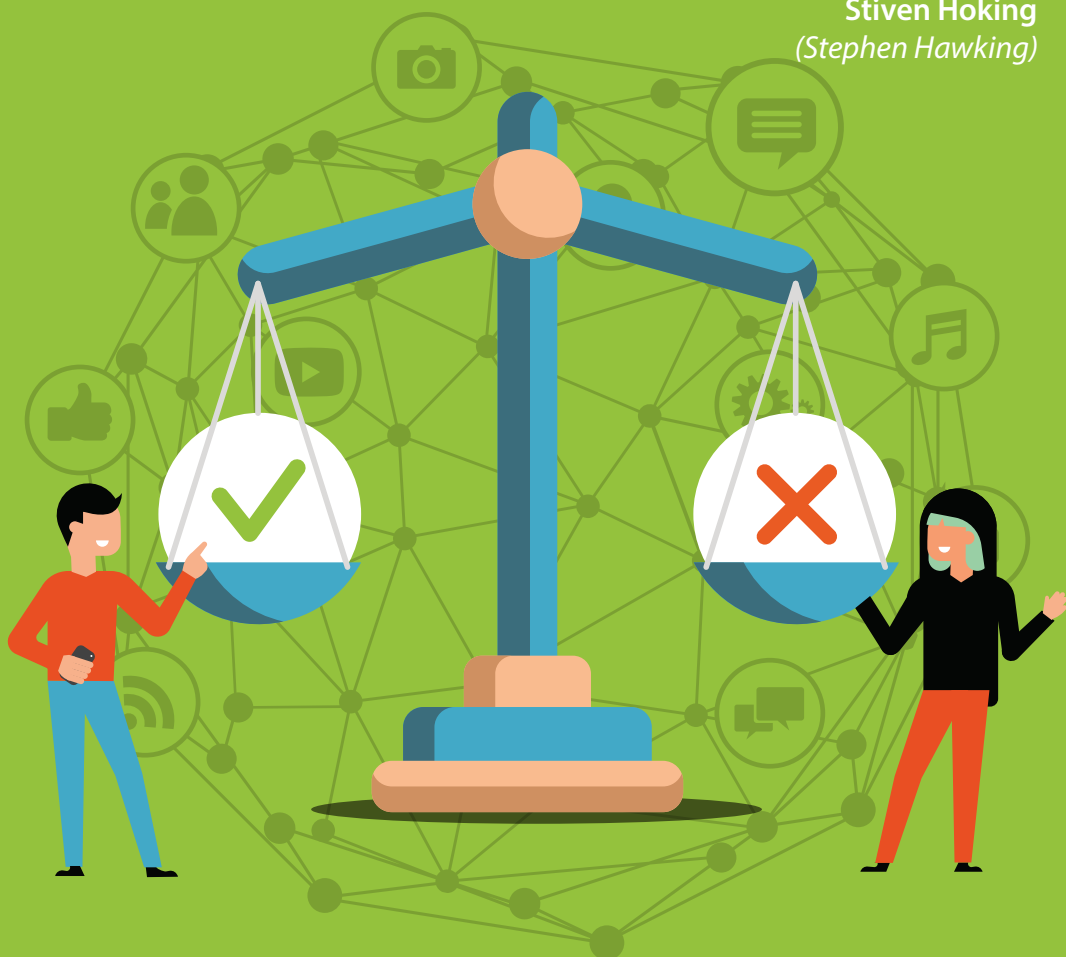
■ Strategija EU Za mlade (*EU Youth Strategy*) dostupna je na adresi: https://ec.europa.eu/youth/policy/youth-strategy/civil-society_en.

DIMENZIJA 8

PRAVA I ODGOVORNOSTI

”Sada smo svi
povezani internetom, kao neuroni
u nekom džinovskom mozgu”

Stiven Hoking
(Stephen Hawking)



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

IZGRADNJA ZAJEDNICE KOJA JE PRAVEDNA I PRAVIČNA

■ Digitalno okruženje postalo je složeno okruženje, posebno u smislu prava i odgovornosti korisnika. Digitalni građani bi trebalo da budu svesni svojih onlajn prava i odgovornosti i da ih razumeju kako ne bi povredili prava i odgovornosti drugih.

■ Isto onako kao što građani u društvu imaju određena prava i odgovornosti, tako i digitalni građani u onlajn svetu imaju određena prava i odgovornosti. Digitalni građani mogu uživati prava privatnosti, bezbednosti, pristupa i uključenosti, slobode izražavanja i mnogo toga drugog. Međutim, ta prava nose sobom i određene odgovornosti, kao što su etika i empatija i druge odgovornosti za osiguranje bezbednog i odgovornog digitalnog okruženja za sve.

■ Internet može biti moćno sredstvo za razvijanje ideja i zajednica, ali on isto tako može predstavljati i razorno oružje kada su prava korisnika osujećena ili kada se korisnicima ne pruža mogućnost da utvrde bilo kakva svoja prava. Individualni korisnici, vlade, industrija i javne ustanove imaju obavezu da održavaju integritet internet zajednice bez obzira da li se dejstvo te zajednice odražava na lokalnom ili na međunarodnom planu.

■ Kreiranje pravednih i pravičnih mehanizama učestvovanja u kojima se moć korisnika raspoređuje na najbolji mogući način predstavljaće glavni izazov u budućnosti. Inspiraciju možemo naći u postojećim i tek otkrivenim vidovima dobre prakse, kao što su Vikipedija i blokčejn (*blockchain*) tehnologija, koja omogućava decentralizaciju kontrole i moći, kao i dolazak „stvarne“ onlajn neposredne demokratije.

PRAVA I ODGOVORNOSTI: PRVI KORAK POČINJE OD VAS

■ Kada neko odluči da koristi digitalne tehnologije, on može obogatiti svoje iskustvo tako što će čitati o svojim pravima i obavezama i razumeti ta prava i obaveze. Iako će vas zlatno pravilo – Nemoj činiti drugima ono što ne želiš da oni čine tebi – daleko odvesti, korisnici takođe treba da se potrudu da iščitaju uslove korišćenja veb-sajtova, platformi i aplikacija koje koriste. Za svaki uređaj, svaki softverski sistem, aplikaciju ili program postoje odgovarajući pravni dokumenti u kojima se objašnjavaju prava i odgovornosti korisnika i, što je možda važnije, prava i odgovornosti veb-sajtova, platformi ili aplikacija.



KAKO TO FUNKCIONIŠE?

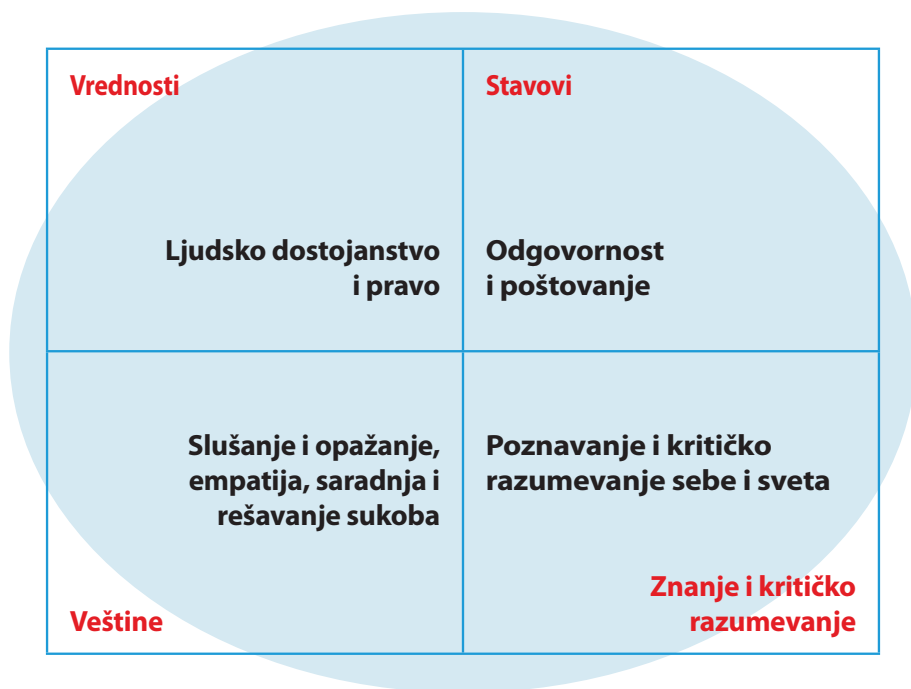
■ Imate pravo da koristite svaku pojedinačnu digitalnu tehnologiju i sve njih zajedno, a imate i odgovornost da ih koristite na bezbedan i odgovoran način. Ako bismo dalje razrađivali ovu temu, videli bismo da pravo znači da imate slobodu od mešanja drugog korisnika ili institucije, dok odgovornost znači da imate dužnost da postupate na određen način.

■ Sve demokratske zajednice, gde god da se one nalaze, stavljaju naglasak na ono što je pravedno i ono što je pravično: pravedna i pravična pravila, pravedne i pravične mogućnosti, pravedna i pravična mogućnost da se čuje i vaš glas. Digitalna zajednica u tom smislu nije nikakav izuzetak i evropske institucije su utvrdile pojmove pravednog i pravičnog u svojim osnovnim dokumentima.

OBRAZOVNA VREDNOST I GRAĐANSKA VREDNOST

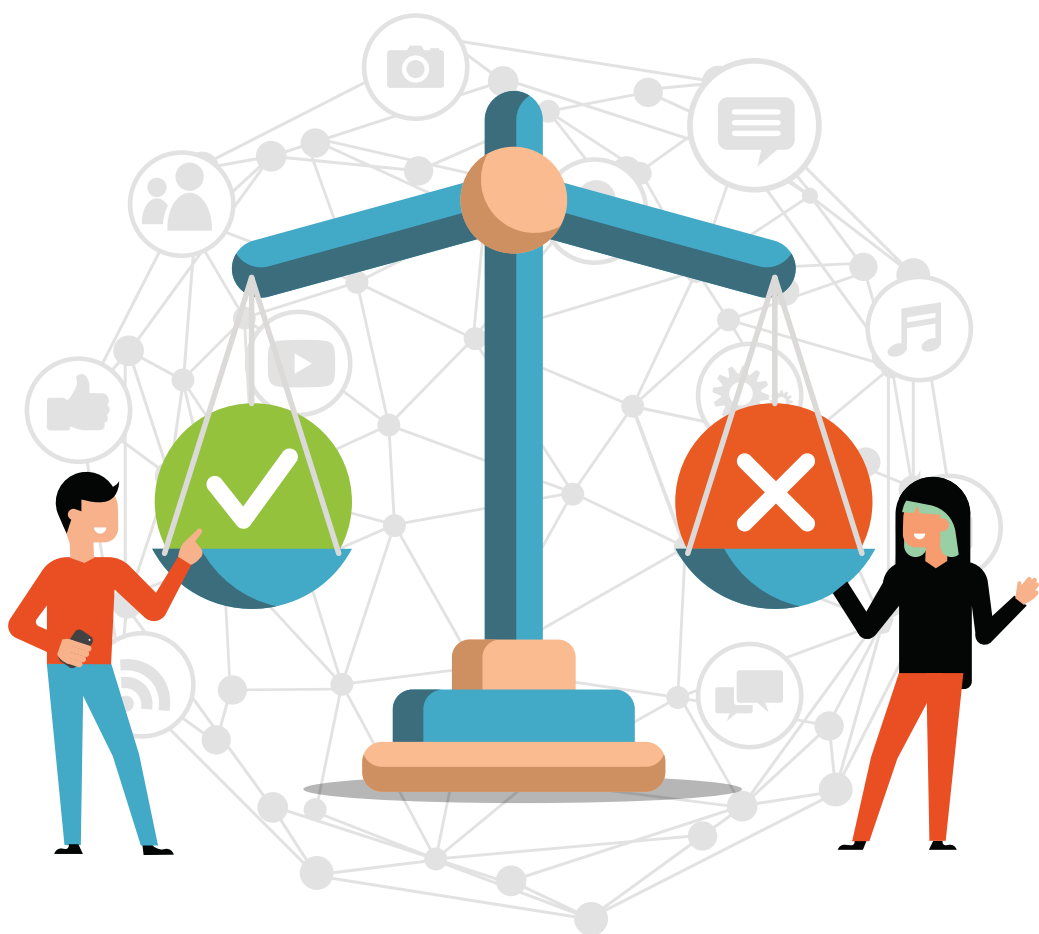
■ Korisnici interneta bi trebalo da shvate šta su njihova prava, kao što je potrebno i da razumeju kakve procedure slede ako njihova prava budu povređena. Korisnici takođe mogu biti pozvani da prijave kada su prava drugih korisnika povređena onlajn. Korisnici interneta svih uzrasta bi trebalo da budu svesni tri glavne radnje koje se preduzimaju ako su im povređena prava: da ignorišu sadržaj, blokiraju lice koje je uputilo uvredljive komentare ili da prijave to lice.

Slika 16: Prava i odgovornosti – Osnovne kompetencija digitalnog građanstva.



ČINJENIČNI PREGLED BR. 8

PRAVA I ODGOVORNOSTI



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ETIČKI RAZLOZI I RIZICI

■ Osnovna digitalna prava mogu biti nešto što žele svi građani u jednoj zajednici. Međutim, nema svako jednak pristup informacijama. U tom smislu, oni koji imaju manju mogućnost pristupa mogu izgubiti svoju samostalnost izražavanja.

■ Oni koji se moraju osloniti na druge za pristup informacijama mogu i nehotično biti oštećeni tim ograničenim pristupom.

■ Devojčice i devojke, žene, etničke manjine i pripadnici drugih manjinskih grupa možda nemaju isti pristup internet tehnologiji kakav imaju ostali i u tom smislu možda nemaju isti pristup svojim pravima. Organizacije kao što je Međunarodna unija za telekomunikacije, koja organizuje međunarodni dan devojaka u okviru IKT dana, nastoje da uspostave takvo globalno okruženje koje osnažuje i ohrabruje devojke i mlade žene da više uče o IKT.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

■ Zatražite od učenika da naprave spisak svih veb-sajtova Evropske unije koji se bave digitalnim pravima i odgovornostima. Neka naprave dijagram na kome mogu da uporede i kontrastiraju prava i odgovornosti utvrđene u svakom pravnom instrumentu.

■ Zatražite od mlađih učenika da pročitaju *Passport to Your Rights* („Pasoš vaših prava”), publikaciju Saveta Evrope na adresi: <https://edoc.coe.int/en/6-10-years/5549-passport-to-your-rights.html>. Onda ih zamolite da razmisle o svojim digitalnim pravima i odgovornostima. Kada uporede prava i odgovornosti u celom svetu sa svojim digitalnim pravima i odgovornostima, mogu li da utvrde sličnosti ili razlike?

■ Zatražite od učenika da na internetu pretraže neke primere odgovornosti i prihvatljivog korišćenja sektorske politike za usmeravanje načina na koji se koristi tehnologija u učionici. Neka uporede te dve stvari: šta su glavne sličnosti, a u čemu se ogledaju razlike? Ako vaša škola nema takvu sektorsku politiku, zatražite od učenika da odaberu onu za koju smatraju da bi bila najrelevantnija za vašu školu. Zajedno sa učenicima kreirajte politiku koju potom možete predstaviti školskoj upravi.

■ Organizujte konkurs za platformu društvene mreže i zamolite učenike da utvrde uslove za učestvovanje na tom konkursu. Koja su prava i odgovornosti korisnika?

■ Kao kreatori onlajn sadržaja diskutujte o pravima i odgovornostima. Organizujte učenike da rade u manjim grupama i zajednički istražuju i razmatraju sledeća pitanja:

- ▶ Šta možete da kreirate onlajn (reči, slike, muzičke uzorke, remiksovanje, video-zapise itd.)?
- ▶ Kako možete da zaštitite svoja dela?
- ▶ Kako možete da koristite tuđa dela, a da time ne prekršite njihova prava?

Organizujte diskusiju u odeljenju o odgovorima koje učenici daju na navedena pitanja.



DOBRA PRAKSA / ŽIVETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

Podaci o ličnosti zaštićeni su zakonima i podzakonskim aktima, što znači da pojedinci ili organizacije ne mogu slobodno da koriste vaše podatke po svom nahođenju, već moraju poštovati ta pravila (kršenje pravila može dovesti do kazni). Na primer, svi građani imaju pravo da kontrolišu svoje lične podatke, što podrazumeva da je neophodno da znaju koji su podaci o njihovoj ličnosti uopšte prikupljeni. Opšta uredba o zaštiti podataka doneta je u Evropskoj uniji 2018. godine u sklopu nastojanja da se građanima pomogne da ostvare to i druga osnovna prava u vezi sa privatnošću i zaštitom podataka o ličnosti.

Pomno pročitajte prava koja su vam zajemčena (https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/know-your-rights/freedoms/protection-personal-data_en#know-your-rights ili <http://bit.ly/2BRbYIH>). Razmislite kako možete da ostvarite sledeća prava ili kako možete da učinite da ta prava budu ostvarena u vaše ime u skladu sa vašim uzrastom tako što ćete kontaktirati službu o kojoj je reč u vašoj zemlji. Ako ne možete da dobijete informacije koje tražite, obratite se nacionalnom regulatornom telu za zaštitu podataka o ličnosti.

- ▶ Istražite onlajn kurseve posvećene digitalnim pravima i razmislite o mogućnosti da pohađate neki od tih kurseva.
- ▶ Razmotrite mogućnost da pohađate onlajn kurs iz oblasti digitalnog građanstva ili digitalnih prava. Postarajte se da program za koji se opredelite obuhvati neka od pitanja naznačenih u 10 digitalnih domena kojima je posvećen ovaj priručnik.
- ▶ Zatražite od svih svojih učenika da utvrde kada se obeležava naredni Dan devojaka u sklopu IKT dana (<http://bit.ly/2o2Gw08>) i zatražite od njih da ustanove sopstveni raspored za taj dan.
- ▶ Pročitajte spiskove prava i odgovornosti na sajtu UNICEF (<https://uni.cf/2LhcrDi>). Potom zatražite od učenika da razmisle o tome koje bi platforme društvenih mreža ili drugi vidovi komunikacije predstavljali delotvornu platformu na kojoj bi mogli da razmene svoja mišljenja.



DODATNE INFORMACIJE

■ Savet Evrope je materijal relevantan za ovaj činjenični pregled objavio u publikaciji *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Fact sheet 17, „Digital citizenship“; Fact sheet 9, „Privacy and privacy settings“; i Fact sheet 26, „Are you the product? Big data, data mining and privacy“.

- ▶ Za informacije o Opštoj uredbi o zaštiti podataka vidi: www.eugdpr.org.
- ▶ Više informacija o konkretnim pravima vezanim za skidanje sa liste rezultata pretraživača (u primeni od 2014. godine) i prenosivost, kako je to uvedeno na osnovu *GDPR*, vidi na adresi: www.cnil.fr/en/questions-right-delisting http://ec.europa.eu/newsroom/article29/item-detail.cfm?item_id=611233.
- ▶ Više informacija o evropskim digitalnim pravima vidi na adresi: <https://edri.org>.
- ▶ Evropska komisija ima informacije o Povelji EU o osnovnim pravima na adresi: http://ec.europa.eu/justice/fundamental-rights/charter/index_en.htm.
- ▶ Više informacija o pravima dece može se naći u Konvenciji UN o pravima deteta.
- ▶ Relevantni dokumenti Saveta Evrope obuhvataju „Human rights for internet users“ („Ljudska prava za korisnike interneta“) na adresi: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.
- ▶ Kodeks onlajn prava EU je osnovni set prava i načela utvrđenih u pravu EU koji štiti građane kada pristupaju onlajn mrežama i uslugama i kada koriste te mreže i usluge: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/code-eu-online-rights>.
- ▶ Evropski parlament, „Empowering women on the Internet“ („Osnaživanje žena na internetu“), dostupno na adresi: [http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA\(2015\)536473_EN.pdf](http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA(2015)536473_EN.pdf).
- ▶ *Rights and responsibilities for Global Citizenship* („Prava i odgovornosti za globalno građanstvo“), dostupno na: www.theglobalcitizensinitiative.org/the-rights-and-responsibilities-of-global-citizenship/

DIMENZIJA 9

PRIVATNOST I BEZBEDNOST

”Privatnost nije opcija i to ne bi trebalo da bude cena koju prihvatamo samo da bismo pristupili internetu”

Gari Kovač
(Gary Kovacs)



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Ovaj domen obuhvata pojmove privatnosti, upravljanja identitetom i kibernetičke bezbednosti. Dok se privatnost prvenstveno odnosi na zaštitu sopstvenih i tuđih informacija o ličnosti, upravljanje identitetom znači kontrolisanje našeg onlajn profila, dok se bezbednost u većoj meri odnosi na našu svest o tome kako postupci i ponašanje na internetu mogu ugroziti i jedno i drugo. Domen privatnosti i bezbednosti obuhvata kompetencije kao što je delotvorno upravljanje informacijama koje se razmenjuju onlajn i korišćenje alata (filtera za navigaciju, lozinki, antivirusnog i *firewall* softvera) da bi se izbegle opasne ili neprijatne situacije ili da bi se zadržao izvestan osećaj anonimnosti.

PRIVATNOST I ZAŠTITA – DVE STRANE ISTE MEDALJE

Privatnost, zaštita podataka i bezbednost neraskidivo su povezani s pravima, slobodama i odgovornošću i decu s njima treba upoznavati još od prvih koraka koje naprave na internetu. Korisnici koji su svesni odgovornosti i izazova sposobniji su da uoče i izbegnu onlajn rizike i opasnosti, da zaštite svoje podatke i digitalni identitet i da održavaju mere bezbednosti zahvaljujući kojima su njihove digitalne aktivnosti sigurne i održive i za njih same i za druge. Kad god smo onlajn imamo pravo na bezbednost i sigurnost, kao i na poštovanje ideja koje razmenjujemo s drugima i na pravično postupanje prema resursima koje stvaramo i saopštavamo. Pravo na pristup je neminovno praćeno očekivanjima i odgovornostima, a škola i porodica imaju bitnu ulogu u pripremanju mladih ljudi da iznesu taj teret.

Kako tehnologija napreduje i uvlači se u sve pore našeg svakodnevnog života, tako privatnost i zaštita postaju sve neraskidivije povezane. Danas bezbednost na internetu više ne zavisi samo od toga kako mi, kao digitalni građani upravljamo sopstvenim bezbednosnim rizicima, već se ona isto tako svodi i na to da se moramo postarati da naši postupci i ponašanje ne ugroze druge ljude. Stoga biti digitalni građanin znači znati kako da zaštitite pristup svojim uređajima i da pažljivo tretirate sve ono što bi moglo ugroziti privatnost i bezbednost vas samih ili drugih ljudi. Ako se želi da internet bude okruženje poverenja, u kome preovlađuju osnovna ljudska prava i građanski duh, onda se mora dati prioritet obrazovanju dece da postanu odgovorni akteri u digitalnom društvu i digitalnoj privredi.

MOJA PRIVATNOST I TVOJA PRIVATNOST

Zaštita privatnosti onlajn zahteva širok dijapazon kompetencija. Samo značenje reči privatnost počiva na poznavanju i kritičkom razumevanju sebe i drugih, kao i vrednovanju ljudskog dostojanstva i ljudskih prava. To nije moguće bez temeljnog poznavanja načina na koji funkcionišu današnja moćna sredstva za komunikaciju i bez kritičkog razumevanja mnogobrojnih načina na koje se informacije mogu iskoristiti protiv nas i načina na koji se delići informacija ili tagovane fotografije lako mogu spojiti i iskombinovati da se dobije znatno detaljnija i verovatno osetljivija slika nego što je uopšte bila prvobitna namera. Privatnost je kulturno osetljiv pojam koji zahteva da se dobro razume kulturna raznolikost i poštuju uverenja, pogled na svet i praksa drugih ljudi i razumeju njihovi motivi kako bi se takve lične informacije zaštitile od širenja na internetu.

■ Živimo u doba „velikih podataka“ (*big data*), gde privatne informacije predstavljaju monetu po sebi. Građani širom sveta, ne samo deca i mladi, moraju stalno imati na umu u svim svojim onlajn aktivnostima, naročito na društvenim mrežama i prilikom korišćenja pretraživača, da mogu biti potrošači, ali da su u istom mah i proizvod. I komercijalni i nekomercijalni sajтови i platforme prilagođavaju sadržaj koji nam nude na osnovu profila koji se stvara zahvaljujući tragovima koje ostavljamo onlajn. Svi nacionalni izbori i referendumi su navodno oblikovani kroz profilisanje birača i korišćenje „velikih podataka“ na neskrupulozne načine.

■ Iako je u današnjem svetu gotovo nemoguće da građani zadrže punu vlast i kontrolu nad ličnim podacima, obrazovanje i negovanje relevantnih veština može im znatno pomoći u tome. Tako je, na primer, za digitalno građanstvo suštinski važno da se razumeju uslovi pod kojima provajderi pružaju svoje usluge ili da se shvati svrha „kolačića“ pre nego što se pristane na njihovo korišćenje. Građani takođe moraju biti sposobni da odluče kada će pružiti ili kada neće pružiti podatke koji se od njih traže, da provere svrhu i krajnju namenu prikupljanja podataka i da budu sigurni da znaju kako će prikupljene informacije biti obrađene. Oni moraju znati kako, kada i gde da odobre da se pristupi njihovim ličnim podacima, da odbiju da se njihovi podaci uzimaju bez njihovog pristanka, da se postaraju da njihovi podaci budu ispravljani, izbrisani ili skinuti sa spiska. Građani bi trebalo da znaju kako da stupe u kontakt sa provajderima usluga i kako da traže ispravku i pravno zadovoljenje od regulatornog tela za zaštitu podataka ili od sudije (zavisno od toga šta je predviđeno unutrašnjim pravom) ili od neke grupe za zaštitu ljudskih prava onda kada su njihova prava prekršena.

UPRAVLJANJE DIGITALNIM IDENTITETOM

■ Važno je da deca počnu da uče da upravljaju svojim digitalnim identitetom od trenutka kada kroče u digitalni prostor i da brzo postanu svesna koliko je lako dati više informacija o sebi nego što smo prvobitno nameravali. Deca bi trebalo kritički da razumeju koji su aspekti njihovih podataka privatni, koje podatke mogu bezbedno da podele s drugima i kako se to razlikuje u zavisnosti od konteksta, na primer da li je reč o članovima porodice, o tome kako delujemo kao učenici ili članovi nekog sportskog kluba ili kada kao pacijent odemo lekaru ili u zdravstvenu službu. Kada deca počnu samostalno da pristupaju onlajn uslugama, ona treba da budu u stanju da izaberu kada je bezbednije i zakonito koristiti pseudonim ili drugi nalog, profil ili imejl adresu radi zaštite sopstvenog identiteta. Još jedan prvi korak koji može postati zabavna aktivnost čak i za sasvim malu decu jeste onaj koji će im omogućiti da nauče da stvore, promene i kontrolišu lozinku. Sve je to deo sticanja neophodnih kompetencija u oblasti „upravljanja digitalnim identitetom“, jedne od osnovnih veština digitalnog građanstva koje je zasnovano na širokom dijapazonu znanja, vrednosti i stavova.

■ Identitet se može ukrasti onda kada žrtvi i nehотиčno procure privatne informacije ili kada dobrovoljno da podatke o svojoj ličnosti zato što je prevarena ili „upecana“ (*phishing*), i to može opasno da eskalira. Ako izgubimo kontrolu nad relativno nevažnim onlajn nalogom, kao što je onaj koji omogućava pristup nekom onlajn forumu – to je nešto što lako možemo da ispravimo, ali možemo pretrpeti

vrlo ozbiljne posledice ako nam neko hakuje profil na društvenoj mreži, glavni imejl nalog ili onlajn bankovni identitet. Pored ekonomskog i socijalnog troška za žrtvu, mogu biti ugroženi i podaci o njenoj ličnosti i podaci o njenim onlajn vezama. Zamislite samo šta bi se dogodilo kad bi neko počeo da koristi vaš nalog ili vašu kreditnu karticu da bi onlajn naručio neke artikle ili da bi se predstavio kao vi na vašem profilu ili imejlu!

KIBERNETIČKA BEZBEDNOST – OPASNOST KOJA SE BRZO UVEĆAVA

■ Digitalni građani danas snose zajedničku odgovornost da doprinesu održavaju bezbednog onlajn okruženja. Hakovanje postaje sve veći izazov; u 2017. godini hakeri su oborili mnoge bolničke ili bankarske sisteme ili sisteme u brodskom saobraćaju. Relativno malo je urađeno da bi školska deca postala svesna težine takvog antisocijalnog ponašanja koje svakako nailazi na oštre kritike u oflajn kontekstu.

■ Spam, „pecanje“ (*phishing*), virusi, zlonamerni softver i botovi – sve to ima dalekosežne posledice, a digitalni građani se mogu zaštititi od tih pretnji samo ako znaju gde da nađu odgovarajuća zaštitna sredstva i kako da ta sredstva primene. Razumevanje digitalnog okruženja i vođenje brige o njemu, podjednako je važno koliko i vođenje brige o kući u kojoj živite i o životnoj sredini u kojoj obitavate, naročito sada, kada internet stvari i internet igračka ulaze u naš svakodnevni život. Održivost, kako oflajn tako i onlajn, počiva na znanju i kritičkom razumevanju, kao i na vrednosti ljudskih prava i dostojanstva jer nebriga jednog lica može dovesti u opasnost celu porodicu, školu ili celu mrežu. Učimo malu decu da izbegavaju rizike u svom domu, kraju ili gradu, pa zašto ih onda ne bismo u isto vreme učili i kako da se bezbedno i sigurno probijaju kroz onlajn okruženje, za njihovo dobro i za dobrobit svih ljudi oko njih?

■ Privatnost i bezbednost predstavljaju važan domen obrazovanja u oblasti digitalnog građanstva za koji se moraju postarati vlade, obrazovne vlasti, porodice i sama deca. Zahvaljujući snažnoj, dobro primenjenoj multiakterskoj sektorskoj politici privatnosti i bezbednosti u društvu i na odgovarajući način inkorporiranoj u nastavne planove i programe, deca i mladi mogu postati digitalno kompetentni i u dovoljnoj meri osnaženi da uživaju svoja prava i ostvaruju svoje odgovornosti kao građani u digitalnoj eri. Blokčejn (*blockchain*) tehnologija bi takođe mogla biti uključena u nastavni plan i program jer uliva nadu da će upravo ona rešiti mnogobrojne dileme i izazove o kojima je ovde već bilo govora: privatnost, zaštitu podataka, upravljanje digitalnim identitetom i kibernetičku bezbednost.



KAKO TO FUNKCIONIŠE?

■ Budući da se pojam privatnosti razlikuje ne samo između različitih kultura nego i između porodica, on bi trebalo da postane tema o kojoj se svakodnevno

vode porodične diskusije. Deca na primeru svojih roditelja uče šta je to što mogu da podele s drugima i kada to mogu da učine, a njihovo kritičko razumevanje sveta delimično se zasniva na znanju o tome zbog čega su određene informacije privatne i zbog čega je važno poštovati podatke drugih.

■ Ciljane reklamne poruke, informacije i propaganda nažalost teško mogu da se izbegnu i mogu biti naročito štetni za mladi um. Deca i mladi bi trebalo da postanu svesni kako se odvija praćenje i profilisanje, kao i da oni sami ostavljaju otiske kada pretražuju pomoću pretraživača, kada konsultuju određene sajtove, kada nešto kupuju onlajn ili nekog ili nešto „lajkuju“ na društvenim mrežama. Oni bi trebalo da znaju da se čak i njihovi „lajkovi“ prate i nadziru i koriste za izradu njihovog profila kako bi se reklamni oglasi mogli prilagoditi tom profilu i usmeriti neposredno ka njima. I kolačići se mogu koristiti kao alat za praćenje i profilisanje, ali ih nije uvek lako odbiti zato što oni imaju i „pozitivnu“ ulogu u tome što olakšavaju pristup omiljenim ili najčešće korišćenim sajtovima. Iako je stvarna korist od kolačića pod znakom pitanja, više je nego preporučljivo zaštititi se od neželjenog praćenja preko kolačića trećih lica. Drugi način da smanjite mogućnost da vas prate i da ograničite ciljane oglase jeste da redovno čistite istoriju svojih pretraga.

■ Kako bi izbegli da postanu plen propagande, neetičke trgovinske prakse i gomilanja informacija koje nam samo kradu vreme, digitalni građani bi trebalo da razviju pouzdano kritičko mišljenje i analitičke veštine. Postoje alati za filtriranje i blokiranje reklamnih oglasa, ali su ti alati retko potpuno pouzdani i zato je korisno da mladi ljudi naprave sopstvene spiskove koraka koje bi trebalo da preduzmu kako bi izbegli ili brzo izbrisali neželjene sadržaje. Ta korisna obrazovna aktivnost samo je jedan korak ka sticanju veština kritičkog mišljenja.

■ Digitalni građani imaju građansku odgovornost da se bave kibernetičkom bezbednošću na svakom svom uređaju koji je povezan sa internetom, da primenjuju odgovarajuću politiku privatnosti i bezbednosti u neposrednom okruženju i da instaliraju antivirusne programe, programe za uklanjanje spama i zlonamerne programe i da koriste sva ostala softverska rešenja koja doprinose optimalnoj bezbednosti. Nedovoljna bezbednost olakšava promet spamova, a spam je jedno od najčešćih sredstava za širenje netačnih ili lažnih informacija i za vrebanje i lov na korisnike kako bi se prikupile informacije i kako bi se na taj način ostvarila neka materijalna dobit. Svakog dana se pojavljuju stotine novih virusa i štetnih softverskih programa tako da korisnici treba da budu veoma pažljivi i da redovno ažuriraju svoju bezbednost kad god postanu dostupne nove verzije ili pečevi (*patches*). Geolokacijski podaci i blutut bi trebalo da budu isključeni onda kada se ne koriste, jer je preko njih olakšan pristup raznim uljezima i upravo preko njih može da se dopre do više podataka o nama nego što bismo mi sami želeli da podelimo.



OBRAZOVNA I GRAĐANSKA VREDNOST

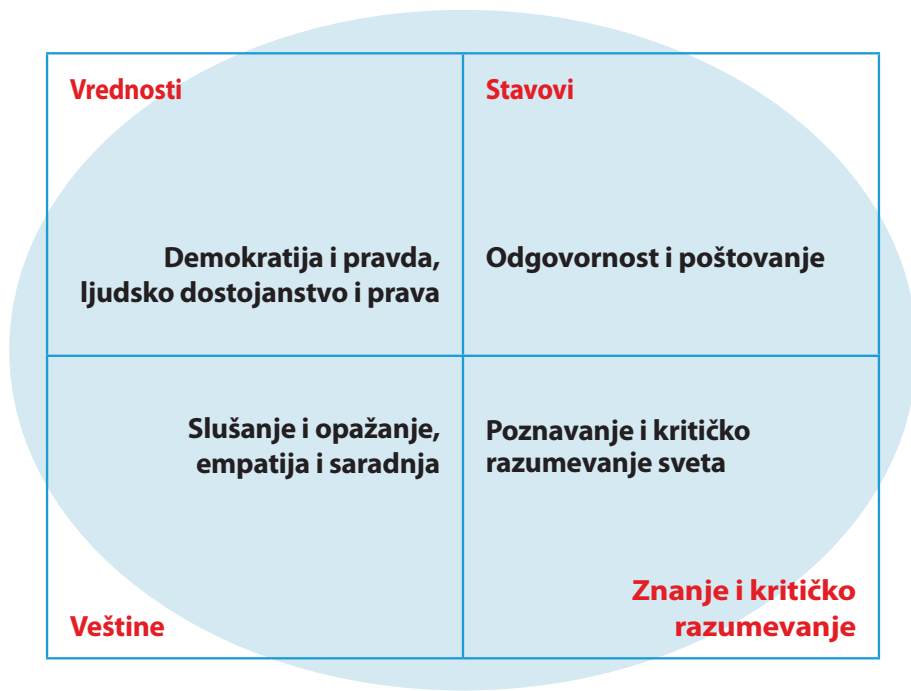
Deca stižu mnoge svoje rane uvide u način na koji društvo funkcioniše tako što uče o privatnosti, upravljanju identitetom i bezbednosti. Privatnost je tesno povezana s najranijim detinjim iskustvima u svetu izvan granica sopstvenog doma i pruža im idealnu priliku da nauče nešto o deljenju s drugima, empatiji, oprezu i činjenici da onog trenutka kada nešto date, to više ne možete uzeti natrag. Definisanjem sopstvenog profila i profila ljudi iz neposrednog okruženja deca će se upoznati s pojmovima različitosti i uključenosti, izoštriće sopstvenu sposobnost slušanja i opažanja, razvijaće otvorenost prema kulturnoj različitosti i, ako se svemu tome pristupi pedagoški ispravno, to će im pomoći da izgrade samopštovanje. Starija deca mogu da izvuku važne pouke o privatnosti ako ih roditelji ili nastavnici podstaknu da s vremena na vreme odštampaju svoj profil na društvenim mrežama i da ga istaknu u javnom prostoru. Stariji učenici će vrlo brzo postati svesni dvostrukih vrednosti koje vladaju u pogledu privatnosti onlajn i oflajn.

Savesni roditelji i nastavnici podučavaju decu o bezbednosti u saobraćaju i staraju se da deca budu zaštićena sve dok ne izgrade potrebnu samostalnost, ali u isto vreme sasvim mala deca slobodno lutaju po onlajn prostoru koji je znatno veći od bilo kog grada ili ulice. Samozaštita, privatnost i bezbednost mogu i treba da budu predmet podučavanja kroz zabavne i uzrastu primerene aktivnosti od trenutka kada deca prvi put upotrebe neki uređaj koji se može povezati sa internetom. Tada mogu postepeno da napreduju, korak po korak, sve dok ne budu kognitivno spremni da uđu u digitalni prostor.

Bezbednost u isto vreme podrazumeva i brigu o drugima i aktivno doprinošenje sprovođenju pozitivnih promena u okruženju u kome živimo. Važno je da deca i mladi uče o pozitivnom aspektu bezbednosti koji nam omogućava da imamo poverenja jedni u druge i da poštujemo jedni druge kao i da preduzimamo aktivne korake da bismo omogućili dobrobit drugih.

Osim toga, bezbednost je danas oblast zapošljavanja koja beleži brzi rast, i tako će biti u nekoliko narednih generacija, ali je to istovremeno i oblast koja je dugo bila zapostavljena. Domovi, igračke i, u veoma bliskoj budućnosti automobili i javni saobraćaj koji su povezani preko *Wi-Fi* veza veoma brzo pretvaraju bezbednost u važan aspekt naših života i u toj oblasti se već nude obećavajuće studije i profesionalne mogućnosti. Bezbednost je veoma zanimljiva tema za istraživačko učenje u školi i u kući.

Slika 17: Privatnost i bezbednost – Osnovne kompetencije digitalnog građanstva.



ČINJENIČNI PREGLED BR. 9

PRIVATNOST I BEZBEDNOST



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ETIČKI RAZLOZI I RIZICI

■ Anonimnost leži u osnovi mnogih izazova i rizika koji proističu iz onlajn interakcija i postoji uporedo sa odgovornošću. Kada korisnici interneta veruju da se njihovim postupcima ne može ući u trag, oni su skloni da se ponašaju na način koji se bitno razlikuje od načina na koji bi se inače ponašali. Etičko ponašanje u naizgled anonimnim situacijama u znatno većoj meri stavlja naglasak na vrednosti pravde i pravičnosti, a upravo se na njima gradi poštovanje ljudskog dostojanstva i ljudskih prava, građanskog duha i odgovornog i uvažavajućeg stava prema sebi i drugima.

■ Privatnost je pojam koji se neprestano razvija. Dok u svoje živote primamo sve više sveprožimajuće tehnologije, u isto vreme kroz ono što se naziva procesom normalizacije postepeno prihvatamo sve niže ili drugačije standarde vrednosti. Da li je razlog za etičku zabrinutost to što mnogi mladi ljudi danas roman Džordža Orvela (*George Orwell*) „1984“ doživljavaju samo kao zabavno štivo? U članu 16. Konvencije Ujedinjenih nacija o pravima deteta (*UNCRC*) utvrđeno je da deca imaju pravo na privatnost, ali da li mi kršimo to pravo prekomerno prisutnom tehnološkom praksom i nepostojanjem učenja o privatnosti u obrazovanju i digitalnoj pismenosti?

■ Neke od najnovijih igračaka povezanih preko interneta koje su se pojavile na tržištu izazivaju etičku zabrinutost boraca za ljudska prava. Lutke, roboti i druge vrste na taj način povezanih igračaka mogu da snime najskrivenije ideje i misli deteta i te informacije, ako mere bezbednosti nisu dovoljno pouzdane, mogu biti dostupne trećim licima koja ih dalje mogu ponovo koristiti.

■ Porodice treba da budu mnogo svesnije mogućnosti uređaja u domaćinstvu koji se povezuju preko interneta, treba da budu upućene u to koji se podaci prikupljaju i kuda ti podaci odlaze. Ko bi, recimo, uopšte pomislio – da navedemo jedan drugi primer – da naši mobilni telefoni prate brzinu našeg kretanja i tako nas informišu o tome koliko smo kilometara prepešaćili u toku dana ili ko bi pomislio da će monitori za bebe slati preko interneta informacije o sasvim privatnim aktivnostima koje se odvijaju u dečjoj sobi. Kreatori politika i krajnji korisnici treba da izvrše pritisak na one koji se bave obradom podataka da svakom korisniku pruže mogućnost da se opredeli za to da sam čuva svoje onlajn podatke na sopstvenom oblaku ili čak (u slučaju internet stvari i povezanih igračaka, na primer) na sopstvenom serveru ili lokalnom mrežnom disku.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

■ Pozovite učenike da na Guglu potraže svoja imena. Postarajte se da pretragu vrše i prema slikama i video-zapisima. Neka aktiviraju *Google alert* za vlastita imena kako bi mogli da budu obavešteni kada se njihovo ime nađe na internetu. Ima li

informacija koje bi voleli da izbrišu? Kako su te informacije uopšte dospele onlajn, kao i koji je najdelotvorniji put da pokušaju da uklone određeni sadržaj?

■ Igra preuzimanja uloga *PlayDecide* posvećena zaštiti podataka i privatnosti (<http://paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf>) nudi zabavan način za istraživanje različitih implikacija prava na zaštitu privatnosti, autorskih prava i slobode govora i informacija u različitim zemljama, za različite starosne i kulturne grupe.

■ Pozovite učenike da rade u grupama od po tri ili četiri člana i predložite im neku čvrstu lozinku za lažni onlajn nalog. Potrudite se da smisle novu lozinku, a ne da navedu neku lozinku koju već koriste. Neka različiti timovi predstavljaju svoje lozinke, a onda neka ostatak grupe razmotri te predloge i utvrdi kakve odlike ima stvarno pouzdana lozinka.

■ www.webwewant.eu, je veb-sajt sa priručnikom (na 12 jezika) koji sadrži aktivnosti koje su smislili tinejdžeri za tinejdžere; tu se nalazi nekoliko poglavlja i vežbi povezanih sa ovom temom. Naročito pogledajte Poglavlje 2, „Think before you post” („Razmisli pre nego što okačiš na net”) i Poglavlje 5, „My privacy and ours” („Moja i tvoja privatnost”).

■ *Play and learn: Being online* („Igraj se i uči: Kako biti onlajn”) nudi deci uzrasta od četiri do osam godina i njihovim nastavnicima i roditeljima čitav niz različitih aktivnosti posvećenih privatnosti i bezbednosti. Publikacija (na 21 jeziku) proračena je onlajn igrom na adresi www.esafetykit.net. (www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=198308).

■ Resursi, poster, priručnici i generatori lozinki koji omogućavaju bolje projektovanje i kontrolu pouzdanih lozinki dostupni su na CNIL: www.cnil.fr/en/all-about-secrets-passwords.



DOBRA PRAKSA / ŽIVETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Razmotrite privatnost pomoću multikulturalnog pristupa – Razgovarajte o privatnosti sa svojim učenicima nastojeći da sagledate kako se taj pojam razlikuje od jedne do druge kulture i od jedne do druge porodice. Zatražite od učenika da prikupe informacije kako bi potkrepili diskusiju i naveli razloge kojima se mogu objasniti različita shvatanja pojma. Ta aktivnost se može povezati s nastavom istorije ili geografije kao sredstvo za inkorporiranje digitalnog građanstva u te nastavne oblasti. Ishod takvih diskusija mogao bi da bude razredni kodeks privatnosti koji bi se mogao podeliti svima u školi. Kad protekne nekoliko meseci, ponovo razmotrite kodeks kako biste razumeli neke od problema s kojima se deca suočavaju kada primenjuju taj kodeks u svojim onlajn aktivnostima.

Stvaranje profila

Radite na izradi profila sa učenicima nižih razreda; počnite tako što ćete ih podstaći da pobroje neke stvari o sebi samim (da navedu svoje adrese, omiljeno jelo, broj telefona roditelja itd.). Nakon što razgovarate s njima o privatnosti, podstaknite ih da nacrtaju crvenu kutiju oko informacija koje spadaju u domen privatnog, zelenu kutiju oko informacija koje se mogu razmeniti sa svakim, narandžastu kutiju oko informacija koje se mogu preneti drugome u određenim okolnostima, naglašavajući kakve bi to okolnosti mogle da budu, na primer odlazak kod lekara.

U radu sa nešto starijom decom ispitajte i uporedite korisničke profile na nekima od popularnijih sajtova za socijalno umrežavanje (vidi *Internet literacy handbook*, Saveta Evrope, Fact sheet 8 „o socijalnom umrežavanju“). Koje privatne informacije korisnici i nehotice obelodanjuju? Napravite kontrolni spisak za izradu bezbednog korisničkog profila.

Proveravajte kibernetičku bezbednost – zamolite decu da donesu svoje mobilne telefone u učionicu kako biste zajednički otkrili koje su to ugrađene softverske mere bezbednosti, a i kako biste uočili mnoga „otvorena vrata“ preko kojih je moguće curenje informacija. Nastavnici mogu dopuniti svoje znanje pre nego što pristupe ovoj vežbi sa učenicima na sajtovima kao što su www.tccrocks.com/blog/cell-phone-security-tips/. Takođe mogu da pozovu eksperta ili nekoga iz kompanije koja se bavi mobilnom telefonijom ko će izneti ekspertsko znanje i dodatno zainteresovati učenike za tu aktivnost. Kompanije su često veoma zainteresovane da iskoriste mogućnost i sretnu se sa mladim korisnicima u dobro nadziranom kontekstu. Informacije o ažuriranju mera bezbednosti na drugim uređajima koji su povezani preko interneta i o mogućnostima istraživanja na dodatnim alatima mogu se naći na adresi www.epic.org/privacy/tools.html.

Podstaknite učenike da zamisle kakve bi bile posledice ako bi se izgubio neki onlajn istraživački projekat; kako bi se te posledice mogle uporediti s posledicama ako bi se izgubio kompjuter ili tablet koji se mogu zameniti? Zatražite od učenika da naprave spisak mera bezbednosti koje bi trebalo preduzeti kako bi se izbeglo gubljenje sadržaja, a onda proverite njihove spiskove upoređujući ih sa *Internet Survival Guide* („Vodič za preživljavanje na internetu“) (<http://bit.ly/2OW3dyk>). Taj vodič, koji je napisan kao deo projekta *BEE SECURE*, koji je kreirala vlada Luksemburga, sadrži savete, trikove i primere najbolje prakse.



DODATNE INFORMACIJE

Savet Evrope je objavio materijal koji je relevantan za ovaj činjenični pregled u svojoj publikaciji *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Fact sheet 9, „Privacy and privacy settings“; Fact sheet 19, „Cybercrime: spam, malware, fraud and security“; Fact sheet 20, „Labelling and filtering“; Fact sheet 26, „Are you the product? Big data, data mining and privacy“.

■ Konsultujte veb-sajt Saveta Evrope na adresi www.coe.int/en/web/internet-users-rights/privacy-and-data-protection kako biste saznali više o njegovim aktivnostima u oblasti zaštite podataka. Činjenični pregled br. 19 publikacije Saveta Evrope *Internet literacy handbook* posvećen je kibernetičkoj bezbednosti i srodnim temama. Moglo bi biti korisno da pročitate nešto više o načinu na koji se primenjuje Opšta uredba o zaštiti podataka u zemljama članicama EU od maja 2018: <http://bit.ly/2wmTA4i>.

■ Regulatorna tela za zaštitu podataka o ličnosti koja su visoko specijalizovana u domenu privatnosti i bezbednosti imaju važnu ulogu u pružanju pomoći stručnjacima za obrazovanje kada je reč o digitalnom obrazovanju građana. Tako je odnedavno razvijen okvir za obuku učenika koji je izričito namenjen zaštiti podataka kako bi se koristio u sklopu multidisciplinarnog pristupa u zvaničnim školskim programima i na kursovima obuke namenjenim nastavnom kadru: „Personal Data Protection Competency Framework for School Students” („Okvir kompetencija u oblasti zaštite podataka o ličnosti namenjen učenicima škola” (https://edps.europa.eu/sites/edp/files/publication/16-10-18_resolution-competency-framework_en.pdf)).

■ Početkom 2018. godine Britanski savet za bezbednost dece na internetu (UKCCIS) objavio je okvir koji pomaže da se deca i mladi opreme i pripreme za digitalni život. „Education for a Connected World” („Obrazovanje za povezani svet”) nastoji da identifikuje veštine i kompetencije koje bi deca i mladi trebalo da imaju u različitim uzrastima i fazama razvoja kako bi mogli bezbedno i odgovorno da se probijaju kroz onlajn svet. Zanimljivo je da se ta publikacija konkretno usredsređuje na osam različitih aspekata obrazovanja u pogledu bezbednosti na internetu, uključujući projektovanje slike o sebi i identitet na internetu, upravljanje onlajn informacijama, privatnost i bezbednost (<http://bit.ly/2P2Ildz>).

■ Američka organizacija za onlajn bezbednost *iKeepSafe* razvila je obiman nastavni plan i program za oblast privatnosti koji sadrži aktivnosti u učionici i u porodici za decu od devet do dvanaest godina (*tweens*) i za tinejdžere (<https://ikeepsafe.org/privacy-curriculum-matrix/>).

■ Onlajn magazin namenjen tehnološkim pitanjima „How to Geek” sadrži konkretne, dobro objašnjene ideje o tome kako kreirati lozinku (www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/). Ostale aktivnosti u vezi sa bezbednošću namenjene starijoj deci objavljuje britanska organizacija koja je specijalizovana za *STEM* (nauku/science, tehnologiju, mašinstvo /engineering i matematiku): (www.stem.org.uk/resources/community/collection/401587/gcse-cyber-security).

■ Publikacija *The European Handbook for Teaching Privacy and Data Collection at Schools* („Evropski priručnik za podučavanje privatnosti i prikupljanja podataka u školama”), čiji su priređivači González Fuster G. i Kloza D., (2016), sadrži planove lekcija prilagođene mlađim i starijim učenicima, malu povelju privatnosti i prava u pogledu zaštite podataka, pojmovnik i spisak resursa (http://arcades-project.eu/images/pdf/arcades_teaching_handbook_final_EN.pdf).

DIMENZIJA 10

POTROŠAČKA SVEST

„Da li su te stvari stvarno bolje od ovih koje već posedujem? Ili sam samo obučen da budem nezadovoljan onim što trenutno imam?“

Čak Palahnjuk
(Chuck Palahniuk)



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Od presudne važnosti je da svaki pojedinac razume sva prava koja ima kao potrošač proizvoda i usluga. Obrazovanje potrošača može biti dvojako: pobuđuje se svest o pravima potrošača; s druge strane, ljudi se uče da ta prava i odgovornosti primenjuju u praksi vodeći računa o tome da li ti proizvodi i usluge koriste i/ili se negativno odražavaju na prava drugih.

Internet se može koristiti kao alat za pružanje pomoći digitalnim građanima kako bi shvatili koje izbore imaju kao potrošači u današnjem društvu, a može se koristiti i kao medij koji će pomoći digitalnim građanima da ostvare svoja prava. Neke kampanje za obrazovanje potrošača uspešno su koristile medije namenjene široj publici i internet danas može pomoći i promovisati potrošačku svest velikom globalnom brzinom.

Sada, kada nova tehnologija omogućava potrošačima da kupuju na osnovu prepoznavanja lica ili preko ugrađenih čipova ili e-tetovaža, potrošači moraju nastaviti da budu oprezni. Više od 60% Evropljana svakodnevno pristupa internetu, a više od dve trećine korisnika interneta kupuje onlajn.³¹ Evropska komisija je prikupila podatke kako bi informisala pojedince (i preduzeća) o kupovini robe i usluga onlajn (https://ec.europa.eu/taxation_customs/individuals/buying-goods-services-online-personal-use_en).

Drugi aspekt potrošačke svesti, ili bi možda bilo ispravnije da to nazovemo obrnutom stranom potrošačke svesti, jeste preduzetništvo. Digitalni građani se isto tako ponašaju i kao preduzetnici jer aktivno prodaju proizvode i usluge digitalnim građanima u ulozi potrošača. Ti onlajn preduzetnici koriste društvene mreže da bi plasirali svoju robu, koriste onlajn platforme da bi izneli svoju robu, sisteme za digitalnu dostavu da bi isporučili svoju robu itd. Onlajn preduzetnici su danas više no ikad zainteresovani za prava i odgovornosti svojih korisnika/klijenata/sledbenika jer se uključuju u svet digitalne ekonomije koji odnedavno uređuje Opšta uredba o zaštiti podataka.



KAKO TO FUNKCIONIŠE?

Biti digitalni građanin često znači biti potrošač, bez aktivnog znanja o tome šta to stvarno podrazumeva. Osnaživanje digitalnih potrošača znači uspostavljanje okvira načela i alata koji im omogućava da vode mudru, održivu i inkluzivnu ekonomsku aktivnost. Obrazovanje potrošača na tim načelima i učenje korišćenju tih alata izuzetno je važno za uspešnu izgradnju njihove svesti i njihovo učestvovanje u ekonomiji, bila ona digitalna ili obična.

E-trgovina je nesumnjivo donela pozitivne stvari i koristi jer je kupovina postala lakša i pogodnija; međutim, transakcije koje se odvijaju u sklopu e-trgovine nisu oslobođene rizika. Skorašnji trendovi ukazuju na to da sve više dece kupuje onlajn (često preko naloga za kreditnu karticu roditelja) pre no što navrš 18 godina ili čak pre nego što počnu da obavljaju povremene poslove primerene

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

jednom učeniku. Video igrice i druge onlajn zabave za decu često koriste novčane pojmove kao vrednost u igri. Deca nisu uvek u stanju da shvate pravu vrednost novca, u šta se roditelji lako uvere kada vide šta su kupila preko aplikacija. Briga da deca „virtualizuju“ novac opravdana je jer se to može ekonomski odraziti na njihovu budućnost.

■ Kada nešto kupujemo onlajn, trebalo bi pre nego što navedemo svoje privatne podatke, da proverimo da li se na tulbaru pojavljuje simbol zaključanog katanca. To je znak da se vaša transakcija odvija bezbednom vezom. Pre nego što pristupite onlajn transakciji, proverite da li URL sadrži „https“; to „s“ označava „bezbedno“ (*secure*) u protokolu za transfer hiperteksta i pruža autentifikaciju za taj veb-sajt i s njim povezane mreže, što je zaštita od posredničkih napada.

RAZVOJ LIČNOSTI / OBRAZOVNA VREDNOST / GRAĐANSKA VREDNOST

■ Digitalni građani koji su stekli potrošačko obrazovanje i odgovarajuće veštine sposobni su da prihvate održivi koncept potrošnje koji je usredsređen na dobrobit i bezbednost. Uspon „građanina potrošača“ nikako se ne može prenebregnuti zato što pojedinac bira na osnovu etičkih socijalnih, ekonomskih ili ekoloških uverenja. Norveški Univerzitet za primenjene nauke razvio je Smernice za obrazovanje građana potrošača: <https://eng.inn.no/project-sites/living-responsibly/focus-areas/consumer-citizenship>.

■ Potrošačko građanstvo je počelo kao kanadski pojam koji se brzo proširio zahvaljujući tome što globalizacija stvara mnogobrojne mogućnosti i rizike, i onlajn i onlajn. Obrazovanje za održivu potrošnju ima osnovne ishode učenja koji se mogu koristiti uporedo za digitalne građane prema modelu „leptir“ Saveta Evrope: vrednosti, stavovi, znanje i kritičko razumevanje. To može voditi ka:

- ▶ kritičkoj svesti;
- ▶ ekološkoj odgovornosti;
- ▶ socijalnoj odgovornosti;
- ▶ akciji i učestvovanju;
- ▶ globalnoj solidarnosti.

■ Potrošačka svest, uključujući onlajn preduzetništvo, u vezi sa svim aspektima proizvoda ili usluge može pojačati poverenje potrošača jer su potrošači sposobni da prave izbore koji odražavaju to stečeno znanje.

Slika 18: Potrošačka svest – Osnovne kompetencije digitalnog građanstva.



ČINJENIČNI PREGLED BR.10

POTROŠAČKA SVEST



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ETIČKI RAZLOZI I RIZICI

- ▶ Potrošači bi trebalo da budu svesni da onlajn kupovina zahteva dodatne mere bezbednosti, ne samo da bi se sačuvali finansijski podaci već i da bi identitet i izbor potrošača ostali privatna stvar.
- ▶ Svi tehnološki uređaji i oprema bi trebalo da budu savremeni i da imaju najnovija bezbednosna podešavanja, a potrošači ne treba da smetnu s uma da se često nakon ažuriranja na veb-sajtu ili platformi njihova podešavanja vraćaju u prvobitni položaj.
- ▶ Kada je reč o onlajn kupovini, razmotrite mogućnost da koristite posebnu kreditnu karticu koja bi bila namenjena isključivo onlajn kupovini da biste tako lako mogli da je nadzirete.
- ▶ Proverite da li su šifrovana sva *checkout* područja.
- ▶ Koristite ugledne veb-sajtove i budite sumnjičavi prema ponudama koje mogu delovati isuviše dobro da bi bile istinite.
- ▶ Pažljivo pročitajte sva potrošačka prava pre kupovine: da li veb-sajt nudi refundaciju novca, imate li garanciju da će vam novac biti vraćen ili postoji neki drugi metod koji se koristi kod reklamacija?
- ▶ Budite svesni da postoje onlajn biznis modeli koji vas primoravaju da indirektno platite sadržaj/uslugu koju koristite, a zauzvrat vam ne daju nikakvu zaštitu ni prava koja biste morali da imate kao potrošač (kada plaćate sadržaj/uslugu). Primeri se odnose na razmenu vaših podataka, izloženost reklamiranju ili čak „rudarenje“ kriptovaluta preko vašeg veb-pretraživača dok vi tražite određeni sadržaj. Ništa od toga nije „loše“ samo po sebi, ali se mora uspostaviti određena ravnoteža kako ne biste bili izloženi preteranim količinama reklama.
- ▶ Onlajn preduzetnici trebalo bi da ponude uslove koji su lako razumljivi korisnicima, kao i odgovarajuće izborne opcije.



IDEJE ZA RAD U UČIONICI

■ Neka učenici izaberu jednu službu za platne usluge, kao što je *PayPal* ili *Stripe*. Pozovite ih da pažljivo pročitaju uslove navedene na tim platformama kako bi utvrdili troškove transakcija i kako bi shvatili sve ostale relevantne informacije koje korisnici bi trebalo da znaju – pre nego što pristupe kupovini!

■ Planirajte zajedno sa učenicima izradu veb-sajta za e-trgovinu (za prodaju školskih proizvoda, na primer) ili nastavite rad na već postojećim inicijativama te vrste u okviru škole. Proučite strukturu dobrog veb-sajta namenjenog e-trgovini.

■ Neka se učenici podele na grupe od po dvoje ili troje i pročitaju Povelju Evropske unije o osnovnim pravima (<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:083:0389:0403:en:PDF>). Da li taj dokument sadrži prava i odgovornosti potrošača? Da li bi se dokument mogao redigovati tako da sadrži više pojмова koji bi se odnosili na buduće digitalno okruženje?

■ Neka učenici ispituju nekoliko veb-sajtova namenjenih onlajn prodaji. Koji se proizvodi najviše prodaju? Koje vrste garancija za refundaciju postoje? Da li sajt namenjen onlajn kupovini ima distributivne kanale širom sveta? Da li globalna distribucija utiče na najprodavanije proizvode?

■ Organizujte uporedni istraživački projekat o onlajn preduzetništvu, gde učenici mogu da odaberu nekoliko preduzetnika sa Jutjuba, Instagrama ili drugih odgovarajućih mreža i istražuju ih. Zamolite učenike da identifikuju robu i usluge koje taj preduzetnik nudi, metode isporuke, uslove isporuke i sve ostale vidove zaštite koji postoje u sklopu zaštite potrošača.



DOBRA PRAKSA / ŽIVETI DIGITALNO GRAĐANSTVO

■ Kada se odlučite za onlajn kupovinu, saznajte nešto o prodavcu. eBay, na primer, omogućava da dobavljači grade svoju poslovnu reputaciju na osnovu poslovnog dosijea i povratnih informacija od klijenata.

■ Istražite istoriju kompanije „Amazon” i utvrdite kako je ona osnovana i kako nastavlja da prosperira. Zamolite učenike da pripreme diskusiju o tome da li je „Amazon” doneo određenu korist potrošačima, prodavcima i zajednicama.

■ Postarajte se da zaista kontrolišete svoje lične podatke i pozovite se na Opštu uredbu o zaštiti podataka da biste sve to bolje shvatili. Obratite pažnju na polja koja se odnose na mogućnost koja se pruža prodavcu da sačuva vaše podatke ili da vam se obrati u marketinške svrhe.

■ Ako imate bilo kakvih sumnji u pogledu ozbiljnosti nekog veb-sajt, nemojte oklevati da se upustite u onlajn istraživanje i da potražite svedočenja drugih korisnika, recenzije ili tuđa iskustva.

■ Istraživački projekat – Pozovite učenike da odaberu svoj omiljeni primer tehnološkog uređaja, kao što je, recimo, smartfon, tablet, računar ili konzola za igrice. Neka istraže lanac proizvodnje tog elektronskog uređaja: ima li bilo kakvih nelegalnosti, radnika mlađih od dozvoljenog uzrasta itd.? Da li su potrošači svesni istorijata svih sastavnih delova koji čine njihov tehnološki uređaj? Zašto jesu ili zašto nisu?

■ Kada nudite onlajn proizvode ili usluge, sačinite spisak stavki savesne procene (*due diligence sheet*) prava i odgovornosti potrošača. Potom se postarajte da vaš preduzetnički poduhvat ničim ne ugrozi ta prava i odgovornosti.



DODATNE INFORMACIJE

■ Savet Evrope je materijal relevantan za ovaj činjenični pregled objavio u publikaciji *Internet literacy handbook*; pogledajte ILH Fact sheet 13, „Shopping online” i Fact sheet 9, „Privacy and privacy settings”.

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

■ Evropska komisija o bezbednosti potrošača: http://ec.europa.eu/consumers/consumers_safety/index_en.htm.

■ Plan Evropske komisije za preduzetništvo 2020: https://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/action-plan_en.

■ Evropska komisija: Erasmus for Young Entrepreneurs (Erasmus za mlade preduzetnike): http://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/support/erasmus-young-entrepreneurs_en.

■ Podrška Evropskog parlamenta socijalnim preduzetnicima: [www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI\(2017\)599346](http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2017)599346).

■ TrustArc je nezavisna, neprofitna globalna inicijativa koja ima za cilj izgradnju poverenja i pouzdanja u onlajn transakcije: www.trustarc.com.

■ Za više informacija o Opštoj uredbi o zaštiti potrošača vidi: www.eugdpr.org/.

■ „Citizens, consumers and the citizen-consumer: articulating the citizen interest in media and communications regulation” (Građani, potrošači i građanin potrošač: artikulisanje interesa građana u regulativama medija i komunikacija), Livingstone S., Lunt P. i Miller L., Sage publications (<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1750481307071985>).

■ Praktični vodič kako da prestanete da dobijate oglase, spamove i obaveštenja i da preuzmete kontrolu nad svojim aktivnostima na internetu: <https://blog.cleanfox.io/tips-en/stop-newsletters-spam-advertising-sms-and-other-notifications/>.

■ Za bezbedniju kupovinu na internetu - iz Danske 17 važnih saveta za kupovinu na internetu, bezbedne sajtove, izbegavanje prevara, što je sve korisno u učionici i u sopstvenom domu, u samostalnom radu: <https://heimdalsecurity.com/blog/online-shopping-security-tips/>.

■ Do not track (Nemojte mi ulaziti u trag): interaktivna dokumentarna serija o praćenju po tragu koji ostavljamo na internetu i o ekonomiji interneta: <https://donottrack-doc.com/en/intro/>.

■ *Play without being played – The second adventure of the Three Little Pigs in cyberspace* („Igrajte se ali tako da se niko ne poigrava s vama – Druge avanture tri praseta u kibernetičkom prostoru”); igra namenjena podučavanju mlade publike o tome koliko reklame mogu da ih dovedu u zabludu i zlostavljaju na internetu. Igru je kreirao kanadski MIL centar Habilomedia: https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/cybersense_nonsense/cybersense/start.html.

OBRAZOVANJE ZA DIGITALNO GRAĐANSTVO - PRIRUČNIK

Pojmovnik

Biti onlajn
Dobrobit onlajn
Prava onlajn

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Pojmovnik

U ovom pojmovniku definišu se i objašnjavaju ključni izrazi koji se koriste u Priručniku. Gde god je to primereno, ti izrazi se stavljaju i u kontekst obrazovanja za digitalno građanstvo (*digital citizenship education – DCE*) i posebno se osvetljavaju kontroverzna pitanja i izazovi koje bi trebalo da razmotre nastavnici/korisnici. Reči ispisane kurzivom upućuju čitaoca na srodne i komplementarne pojmove i ukazuju na odgovarajuće činjenične preglede.

Dostupnost, pristup (Dostupno, pristup)

■ Sposobnost pojedinca i organizacije da se povežu preko interneta koristeći najrazličitije uređaje (kompjutere, tablete ili telefone, na primer) i sve vrste usluga (kao što su imejl i aplikacije). Za *DCE* dostupnost je preduslov digitalnog građanstva jer je internet postao presudno važan resurs, vitalan za sve vrste onlajn i oflajn aktivnosti.

Vidi takođe: Nalog.

Činjenični pregled br. 1 „Pristup i uključenost“.

Nalog (Account)

■ Internet nalog otvara se pomoću korisničkog imena i lozinke. On poprima ulogu ključa za mnoge onlajn alate i usluge. Omogućava korisniku da se autentifikuje i ovlasti za pristup i korišćenje onlajn usluga. Za *DCE* on otvara pitanja privatnosti i podešavanja u cilju bezbednosti.

Vidi takođe: Pristup, Privatnost.

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Antivirusni program

■ Kompjuterski program koji pokušava da identifikuje, izoluje, onemogućiti i eliminiše kompjuterske viruse i drugi zlonamerni softver. Za *DCE*, antivirusni program je važan zbog onlajn bezbednosti i zbog toga što bi nepostojanje zaštite moglo dovesti do krađe identiteta, povreda bezbednosti ili drugih pitanja koja se neposredno odražavaju na onlajn dobrobit.

Vidi takođe: Privatnost; Zlonamerni programi; Viralnost.

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Aplikacija (Aplikacije)

■ Aplikacija je izvorno definisana kao „interaktivni program kome se može pristupiti preko veb-čitača (*browser*) da bi se prenela informacija“. Kako se mobilni telefon do te mere preobrazio da je postao mini kompjuter s pristupom

internetu, aplikacije su postale popularni softverski programi koji znatno proširuju mogućnosti telefona jer osposobljavaju korisnike da preko telefona obave mnoštvo svakodnevnih životnih zadataka, od zabave (putovanje, hrana, igre i socijalno umrežavanje), do prikupljanja informacija (vesti, mape ili masovni otvoreni onlajn kursevi –MOOC). Za DCE, ovladavanje „kulturom aplikacija“ i njenim sveprožimajućim ekosistemom izuzetno je važno za osnaživanje građana, posebno mladih ljudi i osoba sa invaliditetom, zato što je povezivanje putem mobilnog telefona promenilo način na koji ljudi komuniciraju, razmenjuju informacije i uče iz biblioteka i zbirki materijala koje su dostupne onlajn.

Vidi takođe: Čitač; Uslovi korišćenja.

Činjenični pregled br. 2 „Učenje i kreativnost“; Br. 10 „Potrošačka svest“.

Veštačka inteligencija (Artificial intelligence – AI)

■ IT disciplina koja istražuje teorije i tehnike neophodne za konstruisanje i kreiranje digitalnog okruženja i softvera. Ona, na primer, proizvodi virtuelne „lične asistente“ koji su tako koncipirani da imitiraju ljudsko ponašanje. Korisnici obično stupaju u interakciju sa AI preko niza usmeno postavljenih ili pismenih pitanja na koja sistem odgovara. Tehnologija AI može se naći i u digitalnim igrama, robotici, uređajima koji imaju ulogu pomoćnika vozača i u svim sistemima koji treba da pristupe velikim količinama podataka da bi se mogle doneti odluke. Za DCE, praćenje razvoja AI veoma je važno jer otvara pitanje korišćenja ličnih/privatnih podataka i pitanja građanstva koja su povezana s privatnošću, dostojanstvom, dobrobiti, politikom i javnim prostorom.

Vidi takođe: Proširena stvarnost; Big data; Robot.

Činjenični pregled br. 6 „E-prisustvo i komunikacije“.

Proširena stvarnost (Augmented reality – AR)

■ Tehnologija koja preko korisnikovog viđenja nečega u realnom svetu stavlja kompjuterski generisanu sliku, stvarajući na taj način interaktivno iskustvo. To se može uraditi pomoću mobilnog telefona u specijalnom okviru nalik na kutiju ili pomoću posebnog uređaja. Na taj način se predmeti iz stvarnog sveta „proširuju“ kompjuterski generisanim informacijama koje mogu obuhvatiti vizuelne ili zvučne informacije, čak i pokret ili miris. AR nam može pomoći da istraživanjem ustanovimo, na primer, kako su današnje ruševine izgledale u prošlosti ili da vidimo kako bi stvari mogle izgledati u budućnosti, na primer, nove transportne rute u nekom gradu.

Vidi takođe: Aplikacije; Veštačka inteligencija (AI); Big data; Video-igra; Virtuelna stvarnost (VR).

Činjenični pregled br. 6 „E-prisustvo i komunikacije“.

Big data

■ Veoma obimni i složeni skupovi podataka na koje se mogu primeniti različite statističke vrste analiza (radi profilisanja ljudi, radi predviđanja ponašanja ili radi analize učenja). Da bi se uopšte mogao sagledati neki smisao u tako ogromnim količinama podataka, ti podaci se često razbijaju tehnologijom „pet V“: *Volume* (obim podataka), *Variety* (raznovrsnost), *Velocity* (brzina), *Veracity* (istinitost) i *Value* (vrednost). Za DCE izazovi i kontroverze odnose se na integritet podataka, njihovu razmenu, prenos i zaštitu privatnosti.

Vidi takođe: Blokčejn tehnologija; Podaci; Privatnost; Profilisanje.

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“; br. 10 „Potrošačka svest“.

Blokčejn tehnologija (Blockchain technology)

■ Način da se arhiviraju podaci preko spiska zapisa koje nazivamo „blokovi“. Ti blokovi se vezuju jedan za drugi i tako stvaraju „lanac“ koji se može distribuirati preko mreže ili između dva računara. Blokovi sadrže kriptografske podatke koji su snažno zaštićeni i stoga se ta tehnologija smatra jednim od najbezbednijih sistema za čuvanje podataka. To je ista tehnologija koja se koristi za stvaranje digitalne valute „bitkoin“.

Vidi takođe: Big data; Podaci; Privatnost.

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“; br. 10 „Potrošačka svest“.

Internet pretraživač (Browser)

■ Softver koji se koristi za navigaciju po mreži. Korisnici mogu da pristupe sajtovima tako što će ući u odgovarajući URL (jedinstvenu tekstualnu vezu koja nas preusmerava na određeni veb-sajt) ili tako što će pritisnuti dobijene linkove, na primer, preko pretraživača. Većina Internet pretraživača nudi funkcije kao što su filtriranje po godinama, istorijat sajtova koje smo posetili ili biblioteka sa spiskovima omiljenih adresa.

Vidi takođe: Dostupnost; Aplikacije; Pretraživač; Digitalni otisak.

Činjenični pregled br. 1 „Pristup i uključenost“; br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

BYOD (Bring your own device – Donesi svoj uređaj)

■ Odnosi se na poslovnu politiku kojom se zaposlenima, nastavnicima ili učenicima dopušta da donesu svoje uređaje (laptopove, tablete ili smartfone) na radno mesto ili u učionicu. Za DCE takav metod može biti koristan za proširenje pristupa i poboljšanje načina na koji se koristi nastavni materijal, ali to istovremeno otvara i pitanja jednakosti, uključenosti i bezbednosti (zloćudni softveri, virusi).

Vidi takođe: Dostupno, pristup; Anti-virus; Aplikacije.

Činjenični pregled br. 1 „Pristup i uključenost“.

Pričaonica (Chat room)

■ Svaki oblik vođenja konferencijskih razgovora onlajn, počev od živog časovanja u realnom vremenu sa drugim poznatim ili nepoznatim korisnicima (onlajn forumi), što se razlikuje od slanja instant poruka koje su karakteristične za direktnu komunikaciju između dva lica. Pričaonice se ponajviše koriste za razmenu informacija i sve se više primenjuju u učionicama i u onlajn nastavnom okruženju.

Vidi takođe: Aplikacije; VoIP (Prenos glasa preko internet protokola). Činjenični pregled br. 2 „Učenje i kreativnost“.

Računarstvo u oblaku (Cloud computing)

■ IT model koji omogućuje da umreženi elementi (uređaji, serveri, platforme za pružanje usluga, repozitorijumi itd.) budu nevidljivo međusobno povezani. To omogućava korisnicima da pristupe njihovim onlajn uslugama (kao što su imejl, radne usluge, muzika, repozitorijumi podataka ili filmovi) sa svakog uređaja koji je povezan na internet, bez neposrednog preuzimanja. Za DCE, tu se javljaju kontroverze u pogledu uslova bezbednosti i zaštite privatnosti zato što svaki provajder usluga može pristupiti podacima u svakom trenutku i može ih oštetiti slučajno ili namerno ili ih razmeniti sa trećim licima. Takođe postoje pitanja koja se tiču pravnog vlasništva podataka, kao i određene nedoumice u vezi s privatnošću i poverljivošću, posebno ako se ima na umu budući potencijal razvoja ličnih asistenata na bazi veštačke inteligencije.

Vidi takođe: Dostupno, pristup; AI; Blokčejn tehnologija; Podaci; Privatnost.

Činjenični pregled br. 2 „Učenje i kreativnost“; br. 10 „Potrošačka svest“.

Potrošačka svest (Consumer awareness)

■ Korisnici bi trebalo da razumeju sva prava i odgovornosti koje imaju kao potrošači onlajn proizvoda i usluga; to nazivamo potrošačkom svešću. Ta prava su većinom sažeta u „uslovima korišćenja“. Za DCE, potrošačka svest podrazumeva pitanja koja se tiču povreda prava drugih, a obuhvataju i sve ono što se odnosi na pravne i od uzrasta zavisne načine razumevanja svih aspekata „uslova korišćenja“.

Vidi takođe: Uslovi korišćenja.

Činjenični pregled br. 10 „Potrošačka svest“.

Kolačić (Cookie)

■ Sićušni dokument koji se čuva u kompjuteru korisnika konstruisan tako da sadrži sasvim skromnu količinu podataka karakterističnih za određenog korisnika radi upravljanja veb-sajtom. Kad god korisnik ponovo pristupi tom veb-sajtu, kolačić se vraća na server na kome se taj veb-sajt čuva. Kolačić za praćenje može da se ubaci u reklamni materijal koji stiže sa sajta nekog trećeg lica i može se koristiti za prijavljivanje istorijata korisnikovog pretraživanja i utiranje puta za ciljane i prilagođene oglase. Ako se odbiju kolačići, onemogućava se korišćenje nekih veb-sajtova. Za DCE, ovde se javljaju kontroverze u vezi s mogućnošću da se osposobe

ili onesposobe/izbrišu kolačići. Kolačići se mogu shvatiti i kao nasrtaj na privatnost jer omogućava da se profiliše korisnik i bez njegovog znanja. Potrebno je kritičko mišljenje da bi se izbegla propaganda koja je omogućena preko kolačića i da bi se izbegla neetička trgovačka praksa.

Vidi takođe: *Dostupno, pristup; Podaci; Privatnost.*

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“; br. 10 „Potrošačka svest“.

Digitalno nasilje (Cyberbullying)

■ Težak oblik maltretiranja/zlostavljanja pomoću elektronskih alata i usluga. To može obuhvatiti upućivanje pretnji, širenje glasina, seksualnih opaski, praćenje na internetu i govor mržnje. Posledice mogu biti teške za žrtve (npr. izazivanje straha, ljutnje, depresije, niskog stepena samopoštovanja). Za DCE, digitalno nasilje se odnosi na štetni onlajn sadržaj i ponašanje, kao i na pitanja u vezi sa odsustvom empatije i rizikom po slobodu izražavanja (parališući efekat ili efekat zamrzavanja – *chilling effect*) i dobit.

Vidi takođe: *E-reputacija; Krađa identiteta; Dobrobit.*

Činjenični pregled br. 4 „Etika i empatija“.

Kibernetička bezbednost, bezbednost na internetu (Cyber security)

■ Zaštita kompjutera od krađe ili oštećenja hardvera, softvera i sadržaja. To takođe obuhvata zaštitu od remećenja usluga namernim ili slučajnim sredstvima (piraterije ili hakovanje). Za DCE, „pecanje“ (*phishing*), spamovanje, virusi i zloćudni softver spadaju u bezbednosne rizike i izazove. Suštinski je važno poznavati te izazove i zaštitna sredstva koja građani imaju na raspolaganju da bi kontrolisali svoj hardver i svoje podatke.

Vidi takođe: *Dostupnost, pristup; Dobrobit; Privatnost; Bezbednost.*

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Podaci (Data)

■ Podaci pružaju najbolji opis stvarnog života nekog lica kroz digitalnu transformaciju. Kada je reč o osetljivim ličnim informacijama (*sensitive personal information – SPI*), ti opisi se mogu koristiti samostalno ili u kombinaciji s drugim informacijama kako bi se klasifikovao i locirao građanin (ime, jedinstveni matični broj građana, datum i mesto rođenja, biometrijski podaci itd.) i kako bi se taj građanin identifikovao u svom kontekstu pomoću povezanih tragova (medicinski, obrazovni, finansijski izvori ili izvori u vezi sa zapošljavanjem). Za DCE, kontroverze mogu biti vezane za način na koji podatke koriste treća lica, bilo da je reč o komercijalnom korišćenju (tržište za prikupljanje i prodaju podataka) ili o kriminalnom korišćenju (krađa podataka za nezakonite svrhe). To može voditi u povrede bezbednosti i privatnosti.

Vidi takođe: *Big data; Blokčejn tehnologija; Privatnost; Profilisanje.*

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“; br. 10 „Potrošačka svest“.

Digitalna detoksikacija (*Digital detox*)

■ Vreme tokom koga se korisnik uzdržava od upotrebe elektronskih uređaja (laptopovi, smartfoni, tableti itd.). To se predstavlja kao mogućnost za smanjenje stresa i za usredsređivanje na socijalnu interakciju u fizičkom svetu. Za DCE, to je mogućnost da se obrati pažnja na građansko učestvovanje u stvarnom životu i na jačanje prirodne dobrobiti, uz istovremeno osnaživanje privatnosti i razlike između rada i dokolice.

Vidi takođe: Kolačići; Privatnost; Dobrobit.

Činjenični pregled br. 5 „Zdravlje i dobrobit“.

Digitalni jaz (*Digital divide*)

■ Ekonomski, socijalni i kulturni jaz koji se odnosi na pristup i korišćenje IT. To može dovesti do nejednakosti između pojedinaca i između zemalja. Za DCE, ovde se otvaraju pitanja u vezi sa uključenošću i socijalnom pravdom, kao i pitanja koja se odnose na učenje i znanje. Usled toga se građanstvo može raslojiti na dva sloja odnosno ili dve klase građanstva, što će se trajno odraziti na učestvovanje i na dobrobit u demokratijama. Povezano je s nemogućnošću građana da pristupe digitalnoj tehnologiji ili da je koriste, na primer zato što nisu ovladali tom veštinom.

Vidi takođe: Dostupnost, pristup; Dobrobit.

Činjenični pregled br. 1 „Pristup i uključenost“.

Digitalni otisak/tragovi (*Digital footprint*)

■ Jedinstveni set digitalnih aktivnosti svakog građanina koji se može slediti (objave ili plaćanja na primer), koji on ostavlja na internetu. Digitalne aktivnosti se dele na dve kategorije: pasivne (ili nedobrovoljne) i aktivne (ili dobrovoljne). U prvu kategoriju spadaju podaci koji se prikupljaju bez znanja građanina, dok u drugu kategoriju spadaju podaci koje on dobrovoljno daje za razmenu i interakciju s drugima onlajn. Za DCE, tu se otvaraju pitanja privatnosti, praćenja i bezbednosti.

Vidi takođe: Čitač; Privatnost; Bezbednost; Tragovi.

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“; br. 10 „Potrošačka svest“.

Digitalni identitet (*Digital identity*)

■ Informacije o nekom licu, organizaciji ili uređaju koji su entiteti u stvarnom životu. To omogućava proces autentifikacije korisnika koji stupa u onlajn interakciju. Digitalni identitet obezbeđuje automatski pristup drugim kompjuterima i olakšava posredovane odnose. On označava određene aspekte identiteta ličnosti iz stvarnog života i obuhvata čitav niz podataka koji se generišu kroz onlajn akcije i istorijat tog lica (bilo da je reč o kupovini, navigaciji ili umrežavanju). Za DCE, tu se otvaraju pitanja u vezi sa upravljanjem takvim tragovima i onlajn aktivnostima kako bi se osiguralo poverenje i dobrobit i kako bi se sprečilo nepotrebno razotkrivanje informacija.

Vidi takođe: Kolačić; Podaci; E-prisustvo; Netizen.

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Dron (Drone)

■ Bespilotna letelica koja može imati određenu samostalnost i njome može upravljati kompjuter. Dronovi su izvorno korišćeni u vojnom kontekstu, ali su sada široko dostupni za civilnu upotrebu.

Vidi takođe: Robot.

Činjenični pregled br. 2 „Učenje i kreativnost“.

Emotikoni (Emoticons)

■ Sličice na kojima su prikazana raspoloženja ili izrazi lica korisnika u vidu ikonica. Mogu služiti da prenesu emocije i da obezbede oblik komunikacije koji inače može dovesti do nesporazuma (šale, štosovi ili neslane šale ili podmetanja, na primer) u nedostatku vizuelnih načina da se pročita nečiji izraz lica. Za DCE, to je integralni deo kompetencija koje su neophodne da bi se iskazala empatija i da bi se sprečili sukobi i digitalno nasilje.

Vidi takođe: Digitalno nasilje; Empatija.

Činjenični pregled br. 4 „Etika i empatija“; br. 5 „Zdravlje i dobrobit“.

Empatija (Empathy)

■ Sposobnost da razumemo ili osetimo šta oseća druga osoba, tako što ćemo se staviti u njihov položaj. Tu se takođe radi o tome da se indirektno proživi tuđe iskustvo, za šta je potrebna veština i kompetencija onlajn jer postoje rizici od nesporazuma koji bi mogao nastupiti usled nedostatka direktnog kontakta, licem u lice. Za DCE, tu se otvaraju pitanja u vezi sa omogućavanjem interpersonalne komunikacije i anonimnosti, kao i u vezi s preprekama na putu onlajn odnosa koje se javljaju u vidu kibernetičkog zlostavljanja ili trolovanja.

Vidi Digitalno nasilje; Emotikoni; Učestvovanje; Dobrobit.

Činjenični pregled br. 4 „Etika i empatija“; br. 5 „Zdravlje i blagostanje“.

E-prisustvo (e-Presence)

■ Prvobitno, e-prisustvo je bilo marketinški alat za lično brendiranje i kombinovani proces privlačenja internet prometa i stvaranja trajne pozitivne slike o sebi na internetu. To podrazumeva poznavanje mogućnosti optimizacije pretraživača, e-reputacije, korišćenja društvenih mreža itd. E-prisustvo se kao pojam proširilo tako da sada obuhvata i lične i interpersonalne osobine koje usmeravaju digitalni identitet, kao i socijalne i kognitivne kompetencije potrebne da se to uradi.

Vidi takođe: Digitalni identitet; E-reputacija; Empatija; Netizen; Učestvovanje.

Činjenični pregled br. 3 „Mediji i informaciona pismenost“; br. 6 „E-prisustvo i komunikacije“.

E-reputacija (e-Reputation)

■ Predstava koju korisnici interneta imaju o nečijoj ličnosti, brendu ili kompaniji. Reč je o strategiji marketinškog uticaja koja omogućava da se dobiju lajkovi i preporuke i povećava ugled veb-sajta nekog entiteta i onlajn usluge koju on pruža. Za DCE, kontroverze postoje u vezi s rizicima od manipulacije predstavom o nekoj ličnosti ili brendu i nisu povezane s monetarizacijom nečijeg onlajn prisustva.

Vidi takođe: Kolačići; Podaci; Krađe identiteta; E-prisustvo; Selfi.

Činjenični pregled br. 3 „Mediji i informaciona pismenost“; br. 6 „E-prisustvo i komunikacije“; br. 10 „Potrošačka svest“.

EuroDIG

■ Evropska otvorena multiakterska platforma za razmenu mišljenja o internetu i načinu na koji se njime upravlja. Tu platformu je 2008. godine uspostavilo nekoliko organizacija, vladinih predstavnika i eksperata; ona se zalaže za jačanje dijaloga i saradnje sa internet zajednicom u vezi s javnom sektorskom politikom za internet.

Lažne vesti (Fake news)

■ Vrsta hotimičnih dezinformacija kojima je cilj dovođenje onlajn korisnika u zabludu. Te dezinformacije se šire tradicionalnim medijima i onlajn društvenim mrežama. Pritom postoji želja da se nanese trgovinska, finansijska ili politička šteta ciljanom licu ili entitetu. U onlajn prostoru lažne vesti se koriste za jačanje monetarizacije (pomoću naslova koji deluju kao mamac (*clickbait*), prihoda od klikova, oglašavanja prihoda). Za DCE, tu se javljaju kontroverze u vezi s pitanjima kvaliteta informacija, manipulisanje javnim mnjenjem, upadom u javni prostor i integritetom izbora. Da bismo se izborili s lažnim vestima, potrebno je da imamo kompetencije kritičkog mišljenja i provere činjenica i izvora. Time se naglasak stavlja na pristup i na medijsku i informacionu pismenost.

Vidi takođe: E-reputacija; Društveni mediji; Virtuelna stvarnost.

Činjenični pregled br. 3 „Mediji i informaciona pismenost“; br. 10 „Potrošačka svest“.

Strah da će se nešto propustiti (FOMO – fear of missing out)

■ FOMO je skraćenica za strah da će se nešto propustiti na internetu.

Geolokalizacija (Geolocalisation)

■ Identifikacija geografske lokacije nekog predmeta, uređaja ili lica u stvarnom životu. To je tesno povezano s korišćenjem sistema za pozicioniranje (kao GPS ili radar). Za DCE, tu se javljaju kontroverze u vezi s nepotrebnim nadzorom građana i u vezi s kršenjem privatnosti i bezbednosti, ali geolokalizacija može takođe pružiti i neke vrlo zanimljive mogućnosti u domenu obrazovanja, kulture ili turizma.

Vidi takođe: Aplikacije; Pričaonica; Podaci; Privatnost; Bezbednost.

Činjenični pregled br. 2 „Učenje i kreativnost“; br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Hakovanje (*Hacking*)

■ Proces nastojanja da se probije odbrana i da se zloupotrebe slabosti kompjuterskog sistema ili mreže. On može biti motivisan mnogim različitim razlozima, kao što su protest, profit, igra, špijuniranje, prikupljanje obavestajnih podataka, pa čak i način da se proceni nečija odbrana od potencijalnog hakovanja. Za *DCE*, tu se javljaju izazovi u smislu poverenja i rizika (npr. probijanje bezbednosnog sistema neke bolnice ili bankarskog sistema). Deci se hakovanje može protumačiti kao antisocijalno ponašanje koje može dovesti do izopštenosti i narušavanja dobrobiti onlajn.

Vidi takođe: Dostupnost, pristup; Antivirus; Aplikacije; Podaci; Privatnost; Bezbednost; Dobrobit.

Činjenični pregled br. 2 „Učenje i kreativnost“; br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Haštag (*Hashtag*)

■ Na jeziku društvenih medija stavljanje tarabe (#) ispred reči znači da ta reč predstavlja temu razgovora, isto onako kao što se stavlja etiketa ili oznaka na neki predmet da bi se on kasnije lakše mogao pronaći. Većina društvenih mreža ili veb-sajtova dozvoljava korisnicima da pretražuju sadržaj skeniranjem haštagova. Za *DCE*, haštagovanje je način da se identifikuju neke od najrelevantnijih tema koje su trenutno posebno aktuelne na društvenim mrežama.

Vidi takođe: Društveni mediji; Viralnost.

Činjenični pregled br. 6 „E-prisustvo i komunikacije“; br. 7 „Aktivno učestvovanje“.

ICANN (Internet korporacija za dodeljena imena i brojeve – *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*)

■ Neprofitna korporacija sa sedištem u Kaliforniji koja je odgovorna za omogućavanje pristupa internetu jer se bavi adresama internet protokola (IP), odobravanjem identifikatora protokola i generičkim oznakama (*gTLD*) i oznakama za zemlju (*ccTLD*) i nazivima domena najvišeg nivoa. Za *DCE*, izazovi se odnose na nezavisnost *ICANN* zato što ona postaje celovit međunarodni entitet u sklopu UN i bavi se integritetom IT usluga i slobodama na internetu.

Krađa identiteta (*Identity theft*)

■ Namerno korišćenje ličnih identifikacionih informacija nekog drugog lica (kao što su broj kreditne kartice, broj PIN ili šifra). Identitet je ukraden ako se te informacije iskoriste da bi se počinila pronevera ili kakvo drugo krivično delo. Žrtva može i nehotice odati privatne informacije ili može dobrovoljno pružiti nekomе svoje lične podatke zato što je prevarena ili „upecana“. Žrtva može trpeti dugotrajne posledice koje nanose štetu njenom identitetu i ugledu. Za *DCE*, ovde se otvaraju pitanja u vezi s povredom privatnosti, bezbednosti i dobrobiti onlajn.

Vidi takođe: Kolačići; Digitalno nasilje; E-reputacija; Hakovanje; „Pecanje“ Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Upravljanje internetom (*Internet governance*)

■ Vlade, privatni sektor i civilno društvo u ulogama koje obavljaju razvijaju i primenjuju zajednička načela, norme, pravila, procedure odlučivanja i programa koji oblikuju evoluciju i primenu interneta.

Vidi takođe: ICANN; Internet građana; Forum za upravljanje internetom; ISOC. Činjenični pregled br. 7 „Aktivno učestvovanje“; br. 8 „Prava i odgovornosti“.

Forum za upravljanje internetom (*Internet Governance Forum*)

■ Multiakterski entitet za politički dijalog o pitanjima koja se odnose na upravljanje internetom. Forum okuplja sve zainteresovane aktere (vlade, privatni sektor, civilno društvo, tehničku zajednicu, naučne krugove) na ravnopravnoj osnovi i kroz otvoreni i inkluzivni proces oblikovanja odluka.

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

Činjenični pregled br. 7 „Aktivno učestvovanje“; br. 8 „Prava i odgovornosti“.

Internet građana (*Internet of citizens*)

■ Preporuka Saveta Evrope koja promovise ljudsku i kulturnu dimenziju interneta i koja je komplementarna internetu stvari. To je novi pojam koji poziva na to da se internetu pristupa tako što će u središtu pažnje uvek biti čovek, i posebno da se osnaži svako ko koristi internet i oslanja se na njega u svojim svakodnevnim aktivnostima.

Vidi takođe: Upravljanje internetom, Internet stvari.

Činjenični pregled br. 7 „Aktivno učestvovanje“.

Internet stvari (*Internet of things*)

■ Mreža fizičkih uređaja, senzora, petlji, vozila i aparata koji se zasnivaju na elektronici i međusobno su povezani preko IT mreža. Internet stvari ili internet inteligentnih uređaja omogućava tim uređajima da međusobno razmenjuju podatke i donose odluke bez ljudskog učešća, preko postojeće internet infrastrukture. Inteligentne aplikacije primenjuju se u domovima, gradovima, vozilima, elektromrežama itd. Za DCE, tu se otvaraju pitanja koja se odnose na upravljanje podacima, privatnost i bezbednost i ukupnu aktivnost građanstva, kao i osnaživanje čoveka u odnosu na automatizovane uređaje.

Vidi takođe: Podaci; Internet građana; Robot.

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“; br. 10 „Potrošačka svest“.

ISOC (Internet društvo – *Internet Society*)

■ Međunarodna nevladina organizacija za globalnu saradnju i koordinaciju za internet i tehnologije i aplikacije koje funkcionišu na osnovu interneta. Pojedince

i organizacije koji su članovi *ISOC* vezuje zajednički cilj: održanje funkcionalnosti i globalnih razmera interneta.

Vidi takođe: ICANN; Forum za upravljanje internetom.

Zlonamerni ili zloćudni softver (*Malware*)

■ Krovni termin koji obuhvata različite oblike štetnog ili intruzivnog softvera, kao što su virusi, crvi, trojanski konji, špijunski softver i reklamni softver. Zloćudni softver je konstruisan u zloj nameri da se preuzme kontrola nad korisnikovim kompjuterom. Tako može nastati mnogo ranjivih mesta i potrebna je kompetencija da bi korisnik mogao da se zaštiti od toga pomoću odgovarajućeg softvera i firewall-ova.

Vidi takođe: Antivirus; Podaci; Tragovi.

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Netizen

■ Kombinacija reči „internet“ i „citizen“ (građanin), što daje značenje „građanin neta“. Tako se opisuje čovek koji je aktivno uključen u onlajn zajednice i na internet u celini. Izraz označava aktivno angažovanje na planu poboljšanja interneta kako bi on postao intelektualni i socijalni resurs kako bi se poboljšale političke strukture koje ga okružuju, posebno kada je reč o otvorenom pristupu, neutralnosti interneta i slobodi govora.

Vidi takođe: Digitalni identitet; E-prisustvo; Učestvovanje.

Činjenični pregled br. 7 „Aktivno učestvovanje“; br. 8 „Prava i odgovornosti“.

Nomofobija (*Nomophobia*)

■ Čovekov strah da će mu biti onemogućen pristup mobilnom telefonu koji funkcioniše.

Učestvovanje (*Participation*)

■ Pravo na zdravu interakciju između ljudi u onlajn zajednicama, preko veb-sajta Wikipedije, blogova, igara i društvenih medija. Za *DCE*, učestvovanje je povezano sa samoizražavanjem, izgradnjom zajednice, angažovanjem na planu građanstva, uticajem i dobrobiti.

Vidi takođe: Digitalni identitet; Empatija, E-prisustvo; Netizen; Društvene mreže.

Činjenični pregled br. 4 „Etika i empatija“; br. 7. „Aktivno učestvovanje“; br. 8 „Prava i odgovornosti“.

„Pecanje“ (*Phishing*)

■ Kombinacija reči „phreaking“ (sleng za hakovanje telekomunikacija) i „fishing“ (pecanje) kako bi se dočarala predstava o privlačenju žrtve pomoću mamca. To je

pokušaj da se pribave osetljive lične informacije (SPI), tako što se prevarant pretvara da je pouzdan entitet (banka, prijatelj, društvena mreža). Svrha cele operacije jeste da se korisnik usmeri na lažne veb-sajtove koji mogu da mu prenesu zloćudni softver ili da se njegovi SPI iskoriste za druge ilegalne svrhe.

Vidi takođe: Antivirus; Kibernetička bezbednost; Zloćudni/zlonamerni softveri; Zaštita.

Činjenični pregled br. 3 „Medijska i informaciona pismenost“; br. 9 „Privatnost i bezbednost“; br. 10 „Potrošačka svest“.

Phubbing („Ignorisanje pomoću mobilnog telefona“)

■ Kombinacija reči „phone“ (telefon) i „snubbing“ (ignorisanje) kada se u ličnom, neposrednom kontaktu gledanjem u mobilni telefon odbija socijalna interakcija i praktično ignoriše potencijalni sagovornik. Za DCE, ovo je pojava koja umanjuje kvalitet interakcije među ljudima, a interakcija je osnovni građanski proces.

Činjenični pregled br. 6 „E-prisustvo i komunikacije“.

Privatnost (Privacy)

■ Pravo na ličnu privatnost prenosi se na internet kao mogućnost da se čuvaju i razmenjuju podaci i da se izlažu sadržaji koji su nam bitni i koji imaju neposrednu vezu s nama. Za DCE, izazovi u vezi s privatnošću odnose se na obelodanjivanje podataka i rizike koje to nosi po dobrobit čoveka, na digitalno nasilje, e-prisustvo i komercijalno profilisanje.

Vidi takođe: Podaci; Digitalni otisak (tragovi); E-prisustvo; Zaštita.

Činjenični pregled br. 3 „Medijska i informaciona pismenost“; br. 9 „Privatnost i bezbednost“; br. 10 „Potrošačka svest“.

Profilisanje (Profiling)

■ Proces ispitivanja podataka koji su dostupni u postojećoj bazi podataka i primene statističkih metoda da bi se ustanovile mere karakteristične za određenog čoveka ili određene pojave. Na taj način je omogućeno da se dođe do kvalitetnih podataka i da se ti podaci potom iskoriste u drugim kontekstima i aplikacijama (kao, na primer, proučavanje analitike). Za DCE, tu postoje izazovi koji se odnose na svest o tom prikupljanju podataka i moguće zloupotrebe kako bi se podstakla potrošnja i kako bi se zadrlo u nečiju privatnost.

Vidi takođe: Big data; Podaci; Digitalni otisak (tragovi); Privatnost.

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Zaštita (Protection)

■ Pravo na onlajn zaštitu podataka tesno je povezano sa bezbednošću i privatnošću i utvrđeno je u Opštoj uredbi o zaštiti podataka. Ona se izražava kao odgovornost da se sačuva bezbednost digitalnih aktivnosti tako što će se osigurati da podatke ne ukradu niti da ih koriste treća lica bez saglasnosti i znanja korisnika.

Za *DCE*, izazovi u pogledu zaštite odnose se na rizike po privatnost i bezbednost u nacionalnom i prekograničnom kontekstu.

Vidi takođe: Potrošačka svest; Podaci; Digitalni identitet; Privatnost; Tragovi.

Činjenični pregled br. 3 „Medijska i informaciona pismenost“; br. 9 „Privatnost i bezbednost“; br. 10 „Petrošačka svest“.

Robot

■ Mašina koja je kompjuterski isprogramirana da automatski obavlja zadatke. Ona može zameniti čoveka u repetitivnim ili opasnim radnjama. Internet robot ili „bot“ je softverska aplikacija ili inteligentni akter koji obavlja automatske zadatke na internetu, kao što je „gmizanje po internetu“ (*web crawling*) da bi se analizirali fajlovi različitih servera. Botovi za četovanje koriste se radi konverzacije na normalnom jeziku s korisnicima, dok se socijalni botovi koriste na društvenim mrežama za generisanje poruka. Kada je reč o *DCE*, postavljaju se pitanja u vezi sa etičkim izazovima koji se odnose na rizik od povećane autonomije robota i njihove mogućnosti da zamene ljudske funkcije (rad, rat ili učenje).

Vidi takođe: Veštačka inteligencija; Internet građana; Internet stvari.

Činjenični pregled br. 2 „Učenje i kreativnost“.

Pretraživač (Search engine)

■ Softverski sistem konstruisan da traga za informacijama na internetu i da ih preuzima za korisnika. Te informacije mogu biti kombinacija različitih tipova dokumenata (uključujući veb-stranice i slike). Mogu se koristiti i za „rudarenje“ podataka pomoću specifičnih algoritama. Za *DCE*, izazovi koji se na tom planu javljaju odnose se na rizike povezane s manipulisanjem pretraživačima u političke, komercijalne i druge svrhe.

Vidi takođe: Čitač; Podaci; Digitalni otisak; Digitalni identitet; Privatnost. Činjenični pregled br. 3 „Medijska i informaciona pismenost“.

Bezbednost (Security)

■ Bezbednost obuhvata procese i praksu rukovanja informacijama o ličnosti i zaštitom podataka od neovlašćenog pristupa i korišćenja, kao i odbranu kompjutera, servera i mobilnih uređaja, elektronskih sistema i mreža od curenja podataka i od zlonamernih napada. Za *DCE*, poznavanje izazova u vezi sa bezbednošću presudno je važno kada je reč o zdravom i uravnoteženom poimanju rizika i mogućnosti odnosa između onlajn i oflajn sfere.

Vidi takođe: Bezbednost na internetu; Dobrobit.

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Selfi (Selfie)

■ Autoportret snimljen pomoću smartfona i podeljen onlajn preko društvenih mreža. Za DCE, izazovi koje postavlja selfi odnose se na štetan sadržaj i štetna ponašanja povezana sa digitalnim nasiljem, poremećaje ishrane i uticaj na emocionalni život.

Vidi takođe: *Empatija; E-prisustvo; E-reputacija.*

Činjenični pregled br. 5 „Zdravlje i dobrobit“; br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Slaktivizam (Slacktivism)

■ Kombinacija glagola „slack“ (ublažiti, popustiti) i imenice „activism“ (aktivizam) označava minimalistički vid onlajn učestvovanja. To je svojevrсна kritika upućena zbog nedovoljnog onlajn angažmana, kada se aktivnosti i rezultati svode samo na lajkovanje i razmenu ili potpisivanje peticija.

Vidi takođe: *Netizen; Učestvovanje.*

Činjenični pregled br. 7 „Aktivno učestvovanje“.

Društvene mreže (Social media)

■ Niz aplikacija i usluga koje olakšavaju socijalnu interakciju, a zasnivaju se na logici razmene podataka i sadržaja. Ovo je postao generički izraz koji se koristi za opisivanje sajtova za socijalno umrežavanje koji služe kao domaćini zajednicama članova okupljenih na osnovu zajedničkih interesa i aktivnosti. Članovi bi trebalo da kreiraju profil i mogu da razmenjuju alate da bi preuzeli i postavili tekstove, slike ili druge dokumente, postavili poruke na oglasnu tablu i učestvovali u forumima. Mnogi sajtovi za socijalno umrežavanje zabranjeni su za decu mlađu od 13 godina i sadrže podešavanja koja omogućavaju bezbednosno profilisanje, u skladu sa COPPA (Zakon o zaštiti privatnosti dece onlajn, američki federalni zakon koji je stupio na snagu 1998. godine). Za DCE, društvene mreže pružaju mnoštvo mogućnosti: za učenje na daljinu (MOOC) ili za omogućavanje građanima da prevaziđu nekadašnje društvene i fizičke barijere i steknu nove stručne kvalifikacije. Rizici su povezani sa izazovima u pogledu privatnosti i bezbednosti.

Vidi takođe: *Empatija; E-reputacija; Lažne vesti; Selfi; Tragovi.*

Činjenični pregled br. 1 „Pristup i uključenost“; br. 3 „Medijska i informaciona pismenost“.

Uslovi korišćenja (Terms of service – TOS)

■ Nazivaju se još i uslovi upotrebe (*Terms of use – TOU*), to su pravila s kojima se moramo saglasiti ako želimo da koristimo neku onlajn uslugu. Tim pravilima se uglavnom odričemo nečega, naročito kada je reč o upotrebi veb-sajtova.

Vidi takođe: *Aplikacije; Privatnost; Društvene mreže.*

Činjenični pregled br. 10 „Potrošačka svest“.

Tragovi (*Traces*)

■ Istorijat aktivnosti internet korisnika nastao kao rezultat njegove onlajn navigacije. Te aktivnosti se svrstavaju u tri kategorije podataka: informacije koje svesno dajemo (npr. ime), informacije koje prikupljaju treća lica (kao što su kolačići) i informacije koje nesvesno dajemo (npr. preko komentara koje objavljujemo). Tragovi se transformišu u *Big data* i po njima se pretražuje („rudari“) pomoću algoritama. Za *DCE*, tu se otvaraju pitanja privatnosti i bezbednosti.

Vidi takođe: Podaci; E-prisustvo; Digitalni otisak; Privatnost.

Činjenični pregled br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Trol (*Troll*)

■ Lice koje unosi razdor onlajn plasirajući zapaljive poruke, često mimo teme u zajednici (u grupi gde se dele vesti ili pričaonici). Namera je da se zajednica poremeti i da se u nju unese nesloga, da se uznemire drugi ljudi i da se tako podstaknu emocionalni odgovori, bilo zabave radi bilo iz političkih razloga.

Vidi takođe: Digitalno nasilje; Lažne vesti; Društvene mreže; Viralnost.

Činjenični pregled br. 3 „Medijska i informaciona pismenost“; br. 4 „Etika i empatija“; br. 9 „Privatnost i bezbednost“.

Video-igra (*Video game*)

■ Igra koja omogućava igračima da ostvaruju aktivnu interakciju sa svetovima u koje stupaju. Igrači mogu sve da vide iz perspektive lika za koji se opredele (u prvom licu) ili iz kombinacije različitih perspektiva, kao što su masovne onlajn igre za više igrača u kojima se preuzimaju uloge (*MMORPG*). Postoje različiti žanrovi video-igara koji se zasnivaju na interakciji u sklopu samog načina igre, a ne na narativnim kvalitetima. Napredak virtuelne stvarnosti i proizvodnja vrednosti u proširenoj stvarnosti doneli su više igara koje liče na život, a neke od tih igara se koriste i za učenje. U *DCE*, video-igre i drugi vidovi onlajn zabave za decu mogu predstavljati izazov u smislu navike, dobrobiti, privatnosti i potrošačke svesti.

Vidi takođe: Proširena stvarnost (AR); Potrošačka svest; Digitalni otisak; Virtuelna stvarnost (VR).

Činjenični pregled br. 1 „Pristup i uključenost“; br. 2 „Učenje i kreativnost“; br. 10 „Potrošačka svest“.

Viralnost (*Virality*)

■ Ponašanje koje podseća na ponašanje virusa, uzročnika infekcije koja može biti zarazna. To je takođe povezano sa sveprisutnošću interneta i brzinom širenja informacija. Pojavljuje se u viralnom marketingu (kada se društvene mreže koriste za širenje neke komercijalne poruke), u viralnim video-zapisima ili glasinama koje dobijaju ogromnu popularnost bez obzira na to što je njihovo poreklo sasvim

sumnjivo. Za DCE, tu se otvaraju pitanja u vezi sa digitalnim nasiljem i ugrožavanjem privatnosti.

Vidi takođe: Antivirus; Lažne vesti; Haštag; Empatija; Privatnost; Društvene mreže.

Činjenični pregled br. 3 „Medijska i informaciona pismenost“.

Virtuelna stvarnost (Virtual reality – VR)

■ Tehnologija koja omogućava korisniku da nosi neki specifičan deo opreme (obično je to otvorena kaciga koja se sastoji od slušalica i naočara koje sadrže male ekrane) i pomoću tog uređaja korisnik ostvaruje interakciju u digitalnom okruženju na način koji simulira njegovo prisustvo u stvarnoj ili imaginarnoj situaciji. To se naširoko koristi u video-igrama, simulacijama i turističkim iskustvima.

Vidi takođe: Proširena stvarnost (AR); Video-igra.

Činjenični pregled br. 2 „Učenje i kreativnost“; br. 5 „Zdravlje i dobrobit“; br. 10 „Potrošačka svest“.

VoIP (Voice over Internet Protocol – Prenos glasa preko internet protokola)

■ IT tehnika za prenošenje glasovne komunikacije i multimedijske komunikacije preko interneta pomoću internet protokola (IP). Za DCE, to privlači pažnju zato što se najveći deo današnjih interakcija među tinejdžerima svodi na goli zvuk, najjednostavnije slike i najjednostavniji pisani jezik.

Vidi takođe: Aplikacije; Pričaonica; Društvene mreže.

Činjenični pregled br. 2 „Učenje i kreativnost“; br. 6 „E-prisustvo i komunikacije“.

Dobrobit (Well-being)

■ Opšti izraz za zdravo stanje pojedinca ili grupe. Visok nivo dobrobiti je poželjan za pozitivan osećaj sebe samog i zajednice kojoj pripadamo. Onlajn dobrobit odnosi se na emocije, empatiju, angažovanje u aktivnostima, društvene odnose i ostvarivanje ciljeva. Za DCE, izazovi u ovoj oblasti odnose se na rizike po zdravlje i dobrobit, kao što su digitalno nasilje i trolovanje.

Vidi takođe: Antivirus; Bezbednost na internetu; Empatija; Tragovi.

Činjenični pregled br. 5 „Zdravlje i dobrobit“; br. 6 „E-prisustvo i komunikacije“.

O autorkama

■ **Dženis Ričardson (Janice Richardson)** je već nekoliko decenija konsultant za prava dece onlajn. Do 2014. godine bila je koordinator Insafe mreže Evropske komisije, koja je obuhvatala 30 zemalja, kasnije je postala koordinator mreže ENABLE za borbu protiv zlostavljanja. Takođe je članica Savetodavnog odbora za bezbednost Fejsbuka.

■ **Dr Elizabet Milovidov (Elizabeth Milovidov)**, doktor prava, konsultant je za e-bezbednost sa više od 20 godina iskustva u ulozi advokata, profesora prava i borca za prava deteta. Njen zadatak je da osnaži roditelje i decu u vezi s pitanjima interneta, tehnologije i društvenih mreža. Ona je i osnivač DigitalParentingCoach.com.

Prevod ovog dokumenta je pripremljen uz pomoć sredstava zajedničkog programa Evropske unije i Saveta Evrope. Stavovi i mišljenja izraženi u njemu predstavljaju odgovornost autora i ni na koji način ne izražavaju zvanične stavove Evropske unije ni Saveta Evrope.

Zemlje članice Evropske unije su odlučile da udruže svoja znanja, resurse i sudbine. Zajedno su izgradile stabilno okruženje, demokratiju i održivi razvoj zadržavajući kulturnu raznolikost, toleranciju i individualne slobode. Evropska unija je posvećena deljenju svojih dostignuća i vrednosti sa zemljama i narodima van svojih granica.

www.europa.eu

Savet Evrope je vodeća organizacija za ljudska prava na kontinentu. Obuhvata 47 država, uključujući sve članice Evropske unije. Sve države članice Saveta Evrope potpisale su Evropsku konvenciju o ljudskim pravima, sporazum čiji je cilj zaštita ljudskih prava, demokratije i vladavine prava. Evropski sud za ljudska prava nadgleda primenu Konvencije u državama članicama.

www.coe.int

Prevod sufinansiran
od strane Evropske unije



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE