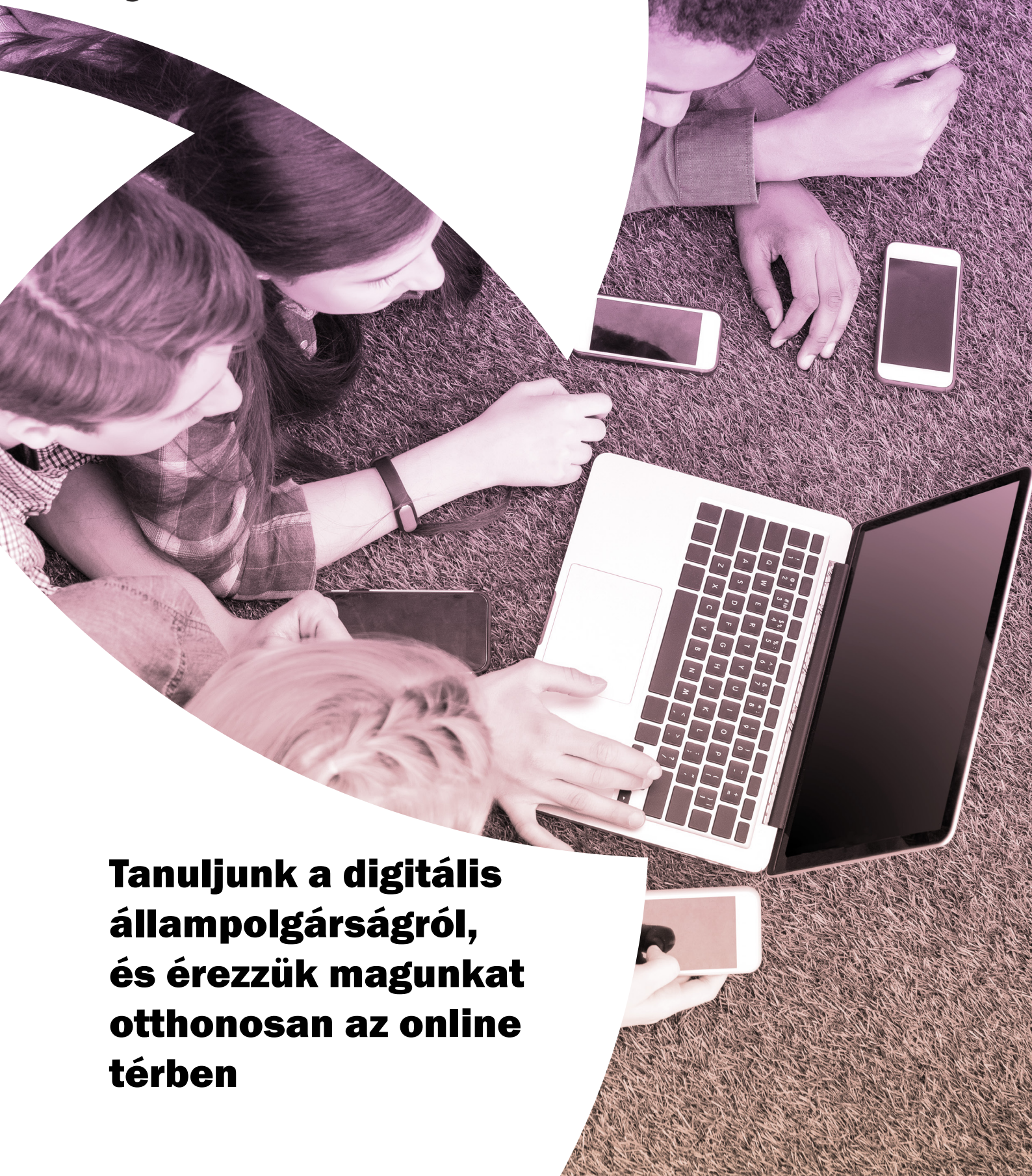




Digi' Aware



**Tanuljunk a digitális
állampolgárságról,
és érezzük magunkat
otthonosan az online
térben**

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezető	4
----------	---

#1.fejezet: A fiatalok digitális gyakorlatának megértéséhez szükséges készségek fejlesztése

Bevezető	9
1.1A digitális gyakorlatok megértése és elmélyítése	10
A felelős digitális viselkedés előmozdítása és a digitális etikett gyakorlása	10
A túlzott képernyőidő hatása a fiatalokra	11
Stratégiák a képernyőhasználat kiegyensúlyozására és az egészséges szokások elősegítésére	12
Pozitív online kapcsolatok	12
A lehetséges kockázatok felismerése	12
1.2 A kritikai gondolkodás képességének művelése	14
A megbízható és a félrevezető információk megkülönböztetése	14
Problémamegoldás és hibaelhárítás	14
Online döntéshozatal	15
1.3 Empátia és etikus magatartás kialakítása	16
1.4 Esettanulmány: „Saját eszközeikre bízva”	19
Bevezető	19
Instrukciók	19
Reflexiós kérdések	19
1.5 Összegzés	20
Kulcsfogalmak Lexikona	21
1.6 Bibliográfia	22

#2. Fejezet: Azoknak a készségeknek a fejlesztése, amelyek megvédik a fiatalokat az online kockázatoktól

Bevezető	27
2.1 Online dezinformáció: Az álhírek fiatalokra gyakorolt veszélyeinek és hatásainak megértése	28
A vélemény és a világ felfogásának manipulálása	28
A mentális egészségre gyakorolt hatás	29
The Reinforcement of Filter Bubbles on Social Media and Confirmation Bias	30
2.2 Internetes zaklatás és online biztonság	31
A digitális többség megismerése	31
Online pornográfia	32
Grooming és szexuális zaklatás	32
Online szerencsejáték	33
Digitális felügyelet	34
Digitális bántalmazás az intim kapcsolatokban	35

Biztonsági készségek fejlesztése	36
Néhány gyakorlati tanács és tipp:	37
2.3 Gyermek a képernyő előtt: a kockázatok és az előnyök azonosítása	39
Negatív hatások és kockázatok	40
2.4 Esettanulmányok	43
1. esettanulmány – Egy inspiráló kezdeményezés, a Digitális Állampolgárság oktatási program Szingapúrban	43
2. esettanulmány – Egy inspiráló kezdeményezés, a "Les Promeneurs du Net" Franciaországban.	44
3. esettanulmány – Egy inspiráló kezdeményezés, az „E-Pioneers” program Finnországban.	45
2.5 Összegzés	47
Kulcsfogalmak	47
2.6 Bibliográfia és hivatkozáslista	48

#3.fejezet Bevezetés és betekintés a kritikus digitális írástudás

keretrendszerébe	51
Bevezetés	51
3.1 A kritikus digitális írástudás alapelvei	52
Kritikai gondolkodás és analitikus készségek	52
Médiaműveltség és információs műveltség	53
Digitális etika és felelősségvállalás	54
3.2 A digitális írástudás fejlesztésének szükségessége	56
Kihívások és lehetőségek a digitális világban	56
A digitális kompetenciák jelentősége a modern társadalomban	57
A digitális írástudás hiányának következményei	58
3.3 A kritikus digitális írástudás összetevői	59
Információs műveltség	59
Médiaműveltség	60
Technológia műveltség:	62
3.4 Oktatási módszerek és stratégiák a kritikus digitális írástudás fejlesztésére	65
Esettanulmányok és valós példák használata	66
Kollaboratív tanulás és csoportmunka	66
Digitális platformok és eszközök integrálása az oktatásba	67
3.5 A kritikus digitális írástudás fejlesztésével kapcsolatos kihívások	68
Az oktatási rendszerek korlátai	68
A hozzáférés és a méltányosság kérdései	68
Tanárképzés és szakmai fejlődés	69
Esettanulmány – Adathalászat	69
Néhány sikeres program és projekt	70
3.6. Összegzés	71
3.7 Bibliográfia és hivatkozáslista	72
Összefoglaló	74

BEVEZETŐ



A mai digitálisan összekapcsolt világban a fiatalok online tevékenységei életük alapvető részévé váltak. Ezek a tevékenységek egyszerre jelentenek fejlődési lehetőségeket és kihívásokat, amelyek gondos iránymutatást igényelnek. A digitális állampolgárság megtanulásához a: „Jól és komfortosan az online világban” című kiadvány megbízható forrást jelent, amelyet az Erasmus+ KA2 ”DigiAware: A fiatalok digitális tudatossága a közösségi média biztonságos használatához” című projekt keretében a norvég Erasmus+ nemzeti ügynökség finanszírozott. Ez a kezdeményezés egy olyan közös erőfeszítést tükröz, amelynek célja, hogy a pedagógusokat képessé tegye a tanulók digitális tájakon való eligazodásához szükséges készségekkel, ismeretekkel és eszközökkel.

A DigiAware projekt annak fontosságát hangsúlyozza, hogy az oktatókat és a diákokat olyan kompetenciákkal kell felruházni, amelyek szükségesek a felelős online viselkedés elősegítéséhez és a digitális kockázatokkal szembeni ellenálló képesség kialakításához. Az Erasmus+ program elveihez igazodva a kézikönyv a digitális írástudás, a társadalmi befogadás és az etikus viselkedés európai perspektíváit integrálja, hogy a fiatalok szembe tudjanak nézni a digitális szférában felmerülő sokféle kihívással.

Ez a kézikönyv keretet biztosít az empátia, a kritikus gondolkodás és a digitális írástudás készségeinek fejlesztéséhez - ezek alapvető kompetenciák ahhoz, hogy az oktatási célú megközelítéseket a fiatal tanulók sokszínű és változó igényeihez igazítsuk. A pedagógusok szerepére és felelősségére összpontosítva az útmutató feltárja, hogyan

segíthetik elő a felelős online viselkedést, hogyan biztosíthatják a magánélet védelmét, és hogyan hozhatnak létre befogadó és tiszteletteljes digitális tereket.

A tárgyalt témák a kihívások széles spektrumát ölelik fel, beleértve a közösségi média használatát, a képernyő előtt töltött idő hatását, a félretájékoztatás kockázatait és az etikus online viselkedés kialakításának fontosságát. Ezek a kérdések egyre fontosabbak, mivel a digitális interakciók jelentősen befolyásolják a fiatalok szociális, érzelmi és intellektuális fejlődését.

A kézikönyv célja, hogy a pedagógusok számára stratégiákat mutasson a kihívások kezelésére, és ezáltal tájékozott és tudatos digitális polgárok generációi kerüljenek ki a kezeik alól. A következő fejezetek mélyebben foglalkoznak a fiatalok digitális gyakorlatainak megértésével, a lehetséges kockázatok azonosításával és olyan készségek fejlesztésével, amelyek lehetővé teszik a pedagógusok számára, hogy támogató, biztonságos és vonzó online környezetet alakítsanak ki diákjaik számára.

Ez a kézikönyv három fejezetet foglal magában:

1.fejezet: A fiatalok digitális gyakorlatának megértéséhez szükséges készségek fejlesztése

Ez a fejezet a pedagógusok számára alapvető betekintést és eszközöket nyújt a fiatalok digitális viselkedésének és gyakorlatának megértéséhez. Arra összpontosít, hogy a pedagógusokat olyan kritikus kompetenciákkal ruházza fel, mint az empátia, a kritikus gondolkodás és a digitális írástudás, hogy segítsen nekik a diákjaik érettségéhez, igényeihez és képességeihez igazodó tanulási környezetet teremteni.

A fejezet a közösségi média dinamikáját, a képernyőhasználatot és a digitális írástudás tágabb fogalmát vizsgálja. Kiemeli a digitális gyakorlatok előnyeit és kockázatait, például a közösségi média mentális egészségre gyakorolt hatását, a túl sok képernyő előtti idő következményeit, valamint a pozitív és negatív online interakciók lehetőségét. Emellett stratégiákat kínál a felelős digitális viselkedés kialakítására, az online interakciókban az empátia elősegítésére és a kritikus gondolkodásra, hogy hatékonyan eligazodhassanak a digitális világban.

Ez a fejezet gyakorlati példákon, esettanulmányokon és elméleti gyakorlatokon keresztül képessé teszi a pedagógusokat arra, hogy jobban irányítsák a fiatalokat abban, hogy megalapozott, etikus és kiegyensúlyozott döntéseket hozzanak digitális jelenlétük során.

2.fejezet: A fiatalok online kockázatokkal szembeni védelmét szolgáló készségek fejlesztése

Ez a fejezet arra összpontosít, hogy a pedagógusokat felvértesse a fiatalok digitális világgal kapcsolatos különféle kockázatokkal szembeni védelméhez szükséges ismeretekkel és stratégiákkal, felfedve a félretájékoztatás, a cyberbullying, az online kizsákmányolás, a túlzott képernyőidő és más elterjedt digitális veszélyek jelentette problémákat.

A legfontosabb témák közé tartozik az olyan kockázatok azonosítása és minimalizálása, mint az álhírek, a grooming, a zaklatás, az online szerencsejáték és a digitális visszaélések a kapcsolatokban. A fejezet kitér ezen kockázatok pszichológiai és társadalmi hatásaira is, hangsúlyozva az online biztonság, az adatvédelem kezelése és a tiszteletteljes online kommunikáció oktatásának fontosságát.

Ez a fejezet elméleti meglátásokon, gyakorlati eszközökön és esettanulmányokon keresztül képessé teszi a pedagógusokat arra, hogy elősegítsék a digitális biztonság és tudatosság kultúráját. Cselekvőképes stratégiákat kínál, többek között arra, hogy lehet megtanítani a diákoknak hogyan ellenőrizzék az információkat, hogyan gyakorolják a biztonságos online viselkedést, és hogyan ismerjék fel a káros online interakciókat, ezáltal segítve a fiatalokat abban, hogy felelősségteljesen és magabiztosan navigáljanak a digitális terekben.

3.fejezet: Bevezetés és betekintés a kritikus digitális írástudás keretrendszerébe

Ez a fejezet bemutatja a pedagógusoknak a kritikus digitális írástudás keretrendszerét, amely a digitális technológiák biztonságos, felelős és hatékony használatához szükséges alapvető készségeket hangsúlyozza. Áttekintést nyújt az olyan kulcskompetenciákról, mint az információs műveltség, a digitális tartalomkészítés, az online együttműködés, a digitális jólét és a digitális környezetben való etikus jelenlét.

A digitális írástudás „kritikus” aspektusaira összpontosítva ez a fejezet kiemeli a digitális információk értékelésének, az elfogultságok felismerésének, az etikus viselkedés előmozdításának és a digitális eszközök biztonságos használatának fontosságát. Összhangban van az olyan keretrendszerekkel, mint az Európai Unió DigComp 2.2 keretrendszere, és ezeket az elveket gyakorlati stratégiákba integrálja mind a pedagógusok, mind a fiatal tanulók számára.

A fejezet esettanulmányokon, gyakorlati tevékenységeken és elméleti leírásokon keresztül olyan eszközökkel látja el a pedagógusokat, amelyekkel fejleszthetik tanítási gyakorlatukat, és támogathatják a tanulókat abban, hogy tájékozott, tudatos és felelős digitális állampolgárokká váljanak.

Ez a kézikönyv szerves részét képezi egy tágabb oktatási keretnek, amely két további kulcsfontosságú összetevőből áll: a 3. munkacsomag keretében kidolgozott képzési programból és a 4. munkacsomag keretében kidolgozott, nyílt oktatási forrásokat (OER) tartalmazó e-Hubból. E három elem együttesen egy olyan összefüggő és egymást kiegészítő rendszert alkot, amelynek célja a felnőttoktatásban dolgozó oktatók támogatása.

A kézikönyv értékes elméleti betekintést nyújt, megalapozva a pedagógusok számára a legfontosabb fogalmakat és pedagógiai megközelítéseket. A kézikönyv alkalmazható teljes egészében az átfogó megértés érdekében vagy részleteiben, a konkrét igények és érdeklődési területek függvényében. Egyben útmutatóként is szolgál a képzési program hatékony végrehajtásához.

A képzési program modulok sorozatából áll, amelyek a pedagógusok számára kidolgozott gyakorlatokat, eszközöket és alkalmazható stratégiákat tartalmaznak. Ezeket az erőforrásokat rugalmasan tervezték, lehetővé téve a pedagógusok számára, hogy a tanítási céljaik és a tanulók igényei alapján válasszák ki az egyes modulokat vagy az egyes komponenseket.

Az e-Hub egy olyan digitális platformként szolgál, amely a WP#2 és WP#3 keretében kifejlesztett összes forrásnak otthont ad OER-ek formájában. Bár elsősorban pedagógusok számára készült, a felnőttképzés iránt érdeklődő szélesebb közönség számára is elérhető. A platform interaktív kvízeket is tartalmaz, amelyekkel az egyes modulokban elsajátított ismereteket és készségeket lehet felmérni, így biztosítva a tanulási élményt.

E három komponens - a kézikönyv, a képzési program és az e-Hub - kombinálásával az oktatók egy jól összeállított, adaptálható és hatékony eszköztárat kapnak a felnőttoktatási gyakorlatok fejlesztéséhez.

Ettaoufik FATHI, FCB asbl
Brüsszel, 2025 márciusa

#1.FEJEZET: A FIATALOK DIGITÁLIS GYAKORLATÁNAK MEGÉRTÉSÉHEZ SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSE

#1.FEJEZET: A FIATALOK DIGITÁLIS GYAKORLATÁNAK MEGÉRTÉSÉHEZ SZÜKSÉGES KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSE

BEVEZETŐ

Ez a fejezet olyan tartalmakat mutat be, amelyeket a pedagógusok felhasználhatnak, hogy jobban megértsék a fiatalok digitális gyakorlatait, és azt, hogy ezek a gyakorlatok hogyan hathatnak a fiatalokra. Ez a fejezet három alfejezetre oszlik az alábbiak szerint:

Az 1. alfejezet a digitális gyakorlatokkal kapcsolatos információkat mutatja be, különös tekintettel a digitális írástudásra, a képernyőhasználatra és a közösségi hálózatok dinamikájára. A „digitális gyakorlatok” kifejezés nagy vonalakban írja le a digitális technológiákkal való kapcsolat és a digitális technológiák használatának különböző módjait. A digitális írástudás a digitális világban való részvételhez és az abban való eligazodáshoz szükséges kompetenciákra és készségekre vonatkozik. Ezek a kompetenciák elősegítik az internet felelősségteljes és biztonságos használatát, valamint annak tudatosítását, hogy hogyan kommunikálunk online (Webwise, 2019).

A 2. alfejezet a fiatalok kritikai gondolkodásának kialakításáról és fejlesztéséről szól. Olyan szempontokra összpontosít, mint a problémamegoldó készség, a technológiai változásokhoz való alkalmazkodóképesség és a médiaműveltségi készségek. A kritikai gondolkodás olyan készség, amely egy helyzet vagy probléma objektív nézőpontból történő értékelésére szolgál. Ez egy olyan gondolkodásmód, amely elemzéssel és alapos mérlegeléssel jár. Az információk értékeléséről és érvényességének és megbízhatóságának megkérdőjelezéséről szól, szemben az elhamarkodott következtetésekkel vagy feltételezésekkel. Ezek a készségek felhasználhatók az álhírek és a dezinformáció elleni küzdelemben, valamint a negatív sztereotípiák médiában való terjedésének megakadályozásában.

A 3. alfejezet az empátia és az etikus magatartás mint fiatal felnőttek számára alapvető fontosságú digitális készségek fejlesztésére összpontosít. A mai digitális korban ezek a készségek alapvető fontosságúak a pozitív online interakciók és a felelős digitális állampolgárság előmozdításához. Az empátia, az etika és a digitális írástudás közötti kapcsolat feltárásával a pedagógusok felvértezhetik a fiatal felnőtteket a digitális terekben való tisztességes és tiszteletteljes navigáláshoz szükséges ismeretekkel és eszközökkel. A fejezet célja, hogy gyakorlati meglátásokon és kutatásokon keresztül képessé tegye a pedagógusokat arra, hogy a fiatal felnőttek körében empátikus és etikus viselkedést alakítsanak ki a digitális környezetben. A három alfejezet tartalma a következő részben kerül bemutatásra, amelyet egy esettanulmány, gondolkodtató kérdések, valamint további forrásokra és olvasmányokra mutató linkek követnek.

1.1A DIGITÁLIS GYAKORLATOK MEGÉRTÉSE ÉS ELMÉLYÍTÉSE

Bárki létrehozhat és megoszthat tartalmat az interneten. Ennek eredményeként a közösségi médiában rengeteg a félretájékoztatás, dezinformáció és álhír (Webwise, 2022). Mielőtt feltételezzük, hogy az információ igaz, jó gyakorlat, hogy értékeljük és tényellenőrzéssel megvizsgáljuk azt. A kritikai gondolkodásra való készség elengedhetetlen az információk elemzéséhez és megbízhatóságuk, pontosságuk és minőségük értékeléséhez (Berkeley Library, 2024). Ezt úgy lehet megtenni, hogy megvizsgáljuk a tartalom jelentését és célját, hogy tartalmaz-e elfogultságot, és feltesszük a kérdést, hogy mi a szerző célja - és lehet-e alternatív változata? (National Library Wellington, n.d.)

A FELELŐS DIGITÁLIS VISELKEDÉS ELŐMOZDÍTÁSA ÉS A DIGITÁLIS ETIKETT GYAKORLÁSA

Az online világban továbbra is érvényesek a „magánélethez, a biztonsághoz, a hozzáféréshez és a befogadáshoz, valamint a véleménynyilvánítás szabadságához” való jogok (Webwise, 2021). Mindenki, aki használja az internetet, digitális lábnyommal rendelkezik. Ez egy személy online tevékenységén alapuló adatgyűjtemény, amely az internetes keresésekre, kattintási szokásokra, a meglátogatott weboldalakra és az ott töltött időre stb. vonatkozó információkat tartalmazza. Ezeket az adatokat rögzítik, és a vállalatok felhasználhatják a fogyasztói preferenciák megértéséhez. Fontos, hogy a fiatalok tisztában legyenek azzal, hogyan gyűjtik és használják fel adataikat. Az adatvédelmi és cookie beállítások áttekintésével és a biztonságos böngészési szokások gyakorlásával megvédhetik digitális lábnyomukat. A felelős digitális viselkedés emellett magában foglalja mások jogainak tiszteletben tartását az interneten, és az etikus magatartást. Fontos, hogy a fiatalok tisztában legyenek azzal, hogy az online tevékenységüknek milyen hatása van (mit osztanak meg és hogyan kommunikálnak).

Felelős digitális viselkedés és etikett (Abhishek, 2023; Raising Children Network, 2023)

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• tartsa tiszteletben mások magánéletét és szellemi tulajdonát.• Kkerülje félretájékoztatás létrehozását vagy újra megosztását.• Bbiztosítsa az online biztonságot.• Hhozzon létre erős jelszavakat.• Nne osszon meg személyes információkat. | <ul style="list-style-type: none">• Bbiztonságos böngészési szokások gyakorlása.• Llegyen tisztában a cyberbullyinggal, a zaklatással és a csalásokkal.• Kkommunikáljanak tisztelettudóan és használjanak megfelelő nyelvezetet. Ne feledje, hogy a szöveget félre lehet értelmezni.• Ttartsák tiszteletben a különböző nézőpontokat.• Ttartózkodjanak a sértő viselkedéstől. |
|---|---|

A TÚLZOTT KÉPERNYŐIDŐ HATÁSA A FIATALOKRA

A képernyőidő (Screen-time, ST) a digitális vagy elektronikus képernyő előtt töltött időre utal (Lalloo-McGurk, 2023). Számos kutatás vizsgálta az ST fiatalokra gyakorolt hatásait, válaszul a mentális egészségügyi problémák nyilvánvaló növekedésére ebben a csoportban (Santos, et al., 2023; Tang, et al., 2021). Bár több tanulmány is összefüggést mutat az ST és a mentális egészség között, ennek az összefüggésnek a természete nem teljesen tisztázott, és további kutatásokra van szükség. A gyakran említett korlátok közé tartozik a résztvevők önbevallására való hagyatkozás, a mentális egészségügyi eredmények értékelésére használt módszerek eltérései, valamint a résztvevői populáció nagyobb változatosságának szükségessége (Santos, et al., 2023). Tang, és csapata (2021) azt javasolta, hogy a jövőbeni tanulmányoknak meg kell vizsgálniuk „a képernyő tartalmát és a képernyőhasználat háttérében álló motivációkat”. Tang és munkatársai (2021) áttekintést végeztek a témával kapcsolatos longitudinális vizsgálatokról. Arról számoltak be, hogy az ST és a depressziós tünetek közötti összefüggés „kis, vagy nagyon kis mértékű” volt. Muppalla, és társai (2023) áttekintése megállapította, hogy a „média multitasking” negatív hatással van „nevezetesen a munkamemóriára, a gátlásra és a feladatok közötti váltás képességére”.

Santos és munkatársai (2023) 50 cikk szisztematikus áttekintését végezték el, amelyek a fiatalok (10-21 évesek) és a mentális egészség kapcsolatát vizsgálták. Összességében úgy tűnt, hogy az ST és a mentális egészség között összefüggés van. A tanulmányok közül 12 azonban nem talált negatív összefüggést. Santos és munkatársai (2023) megjegyezték, hogy: „a serdülők különösen érzékenyek az új technológiák lehetőségeire és kockázataira. A szocioaffektív agyi áramkörök fejlődése növelheti a társadalmi információkra való érzékenységet, a jutalmak iránti impulzivitást, valamint a társak értékelésével való foglalatosságot”. Felvetették azt a fontos szempontot is, hogy bár a közösségi média potenciálisan ronthatja a szorongást és a depressziót, az ilyen állapotokban szenvedő fiatalok megküzdési mechanizmusként kereshetik ezeket. Santos és munkatársai (2023) arra is kitértek, hogy a LED-képernyők megzavarhatják a cirkadián ritmust és az alvásszabályozást, ami viszont súlyosbíthatja a mentális egészségügyi problémákat.



STRATÉGIÁK A KÉPERNYŐHASZNÁLAT KIEGYENSÚLYOZÁSÁRA ÉS AZ EGÉSZSÉGES SZOKÁSOK ELŐSEGÍTÉSÉRE

A pedagógusoknak ki kell emelniük azokat a hasznos stratégiákat, amelyekkel a fiatalok kiegyensúlyozhatják online töltött idejüket. Bátorítaniuk kell őket, hogy szabjanak határokat és alakítsanak ki egészséges szokásokat.

Képernyőhasználat és az egészséges szokások egyensúlyban tartása (Internet Matters, 2019; Jigsaw, 2021)

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Állítson be időkorlátokat (napi 1-3 óra) és használjon riasztást/időzítőt.• Korlátozza a képernyő használatát a nap meghatározott időszakaira.• Tartsa képernyőmentesen az étkezési időket.• Próbálja meg elkerülni a képernyők használatát lefekvés előtt. | <ul style="list-style-type: none">• a készülékeket más tevékenységek, például a házi feladat készítése közben kapcsolja „ne zavarjon” üzemmódba. Ez a figyelemelterelés elkerülése érdekében történik.• Kapcsolja ki az értesítéseket, és tartson szüneteket a technológiától / közösségi médiától.• Szánjon időt más tevékenységekre. |
|--|--|

POZITÍV ONLINE KAPCSOLATOK

A digitális technológiák számos lehetőséget kínálnak a fiataloknak, és pozitív hatással lehetnek az életükre. Használhatók oktatási eszközként, valamint hatalmas mennyiségű információhoz és új ötletekhez való könnyű hozzáférés eszközeként. Ez a technológia lehetővé teszi, hogy az emberek kapcsolatban maradjanak távol élő barátaikkal és családtagjaikkal. Lehetővé teszi továbbá a fiatalok számára, hogy új kapcsolatokat teremtsenek, és megtalálják a hasonló gondolkodású, hasonló érdeklődésű, nézőpontú vagy tapasztalatú embereket. A közösségi média eszköz lehet a társadalom peremére szorult emberek számára. Segíthet nekik abban, hogy hangot adjanak és megosszák tapasztalataikat, és támogató online közösségeket alakítsanak ki (Lee, 2019). Lee (2019) felvázolta a közösségi média mint kommunikációs eszköz előnyeit a fogyatékossgal élő emberek számára, beleértve a platformok használatának lehetőségét az érdekérvényesítésre, a szocializációra és a hasonló tapasztalatokkal rendelkezőkkel való találkozásra.

A LEHETSÉGES KOCKÁZATOK FELISMERÉSE

Az internet és a közösségi média kockázatokkal jár. Azok a fiatalok, akik sok időt töltenek az interneten, nagyobb valószínűséggel találkozhatnak káros vagy az életkoruknak nem megfelelő tartalmakkal (Lalloo-McGurk, 2023). A cyberbullying vagy a kizsákmányolás meg tapasztalása szempontjából is kiszolgáltatottabbak lehetnek. Ha egy fiatal nem tudja,

hogyan kell biztonságosan használni az internetet, könnyen veszélyeztetheti magánéletét és személyes adatait. Az online töltött idő azt is jelentheti, hogy kevesebb időt töltenek más, általuk kedvelt tevékenységekkel. Alternatív megoldásként e tevékenységek során nagyobb valószínűséggel vonhatják el a figyelmüket a telefonjuk és az értesítések (Lalloo-McGurk, 2023). A közösségi média hozzájárulhat az étkezési zavarok kialakulásához (BodyWhys, é.n.; Lalloo-McGurk, 2023). A diétás kultúrát és káros gyakorlatokat népszerűsítő médiatartalmak (akár finom üzenetekkel is) negatívan befolyásolhatják a fiatalok ételhez, testükhöz és testképükhöz való viszonyát.



1.2 A KRITIKAI GONDOLKODÁS KÉPESSÉGÉNEK MŰVELÉSE

Az előítélet egy igazságtalan hajlam valaki vagy valami iránt, vagy valami ellen. A hagyományos és a digitális médiában egyaránt jelen lehet. Az elfogulatlan média semleges marad a hírek, tények és bizonyítékok bemutatásakor, lehetővé téve az olvasó számára, hogy saját következtetéseket vonjon le (IADT, 2024). Ezzel szemben az elfogult média megpróbálja befolyásolni a közvéleményt. Fontos, hogy a fiatalok tisztában legyenek az elfogultság megnyilvánulási módjaival. Az elfogultságot jelezheti az is, hogyan használják a nyelvet. Ilyen például a szélsőséges, érzelmes vagy meggyőző nyelvezet használata, a konnotációkat tartalmazó kijelentések, az információk túlzott leegyszerűsítése vagy általánosítása (Kaisler & O'Connor, 2024). További megfontolandó dolgok közé tartozik, hogy ki a szerző és milyen forrásokból származik, mi a politikai álláspontja, és mi haszna származhat abból, ha bizonyos tartalmakat megoszt. Továbbá, tárgyalnak-e alternatív nézőpontokat és ellenérveket? A fiataloknak meg kell tanulniuk, hogyan értékeljék a tartalmat az említés (bennfoglalás) és a kihagyás révén megvalósuló elfogultság szempontjából (IADT, 2024). Ezt úgy tehetik meg, hogy más források keresztellenőrzésével ellenőrzik, hogy kihagytak-e fontos részleteket. Azt is meg kell kérdőjelezniük, hogy az általuk megtekintett tartalomban hogyan ábrázolják és jelenítik meg az embereket, és hogy nem marad-e ki valakinek a hangja és a nézőpontja (MediaSmarts, 2023). Figyelniük kell a reprezentáció és az interszekcionalitás bemutatásának hiányára, valamint a sztereotípiákra (MediaSmarts, 2023).

A MEGBÍZHATÓ ÉS A FÉLREVEZETŐ INFORMÁCIÓK MEGKÜLÖNBÖZTETÉSE

Nehéz lehet tudni, hogy az online információk megbízhatóak-e vagy sem. A BBC (2023) a következő nyilvánvaló jeleket sorolja fel a megbízhatatlan tartalomra: a tartalom rosszul van megírva, nem rendezett, helyesírási hibák vannak benne, és az információ elavult. Néha azonban ez nem ennyire egyértelmű. Az ellenőrzés, a tényellenőrzés és a fordított képkeresés jó taktika az online talált információk megbízhatóságának ellenőrzésére (BBC, 2023).

PROBLÉMAMEGOLDÁS ÉS HIBAEELHÁRÍTÁS

A digitális technológia használatakor a problémamegoldás és a hibaelhárítás képessége kulcsfontosságú készség a mai világban. A technológia a fiatalok életének oly sok területére beépül, és a munkaerőpiacon gyakran kívánatos és értékes értéknek számít, ha valaki ért a használatához. A fiataloknak is meg kell próbálniuk lépést tartani a technológiai változásokkal és fejlesztésekkel! Ezek olyan átadható készségek, amelyeket érdemes fejleszteni.

A hibaelhárítás lényegében a problémamegoldás strukturált megközelítése. A következő lépéseket foglalja magában: a probléma/hiba azonosítása, a kiváltó okok azonosítása, megoldások kidolgozása és terv kidolgozása, különböző lehetőségek kipróbálása és a megoldások tesztelése (Subedi, 2024). Ezek a lépések megismételhetők, és nem kell pontos sorrendet követniük. Hasznos a brainstorming a folyamat során. A fiatalok kritikai gondolkodási készségüket és logikájukat használhatják segítségül. Idővel magabiztosabbá válnak a különböző felmerülő technikai problémák kezelésében (Vibe Breda, n.d.). Emellett jártasabbak lesznek a digitális világban való munkavégzésben és kommunikációban is.

ONLINE DÖNTÉSHOZATAL

Általában a döntéshozatal olyan készség, amelynek kifejlesztéséhez idő és tapasztalat szükséges. Az online döntéshozatal nehezebb lehet, mivel az emberek úgy érezhetik, hogy a döntéseiktől eltávolodtak. A médiareklámok és tartalmak nagy része úgy van kialakítva, hogy a felhasználókat gyors és impulzív döntések meghozatalára ösztönözze. Ez megakadályozza, hogy az emberek lelassítsanak és átgondolják a döntéseik következményeit. Nyrhinen, et al. (2023) leírta, hogy az online vásárlás „kényelme és automatizáltsága” hogyan tette „az impulzív vásárlásokat egyre könnyebbé”. Összefoglalták továbbá, hogy a „célzott reklámok” és a „márkák jelenléte a közösségi médiában” tovább táplálja ezt a fajta impulzív döntéshozatalt. Stachowiak-Krzyzan (2019) kifejtette, hogyan lehet a közösségi médiát arra használni, hogy a fiatalokat terven kívüli vásárlásokra befolyásolják. A fiatalok gyakran ezeken a platformokon fedeznek fel először egy terméket. A mások által közzétett megjegyzések és a videós vélemények nagy hatással lehetnek. A vásárlás is nagyon könnyen elérhető, gyors és egyszerű. A pedagógusoknak meg kell tanítaniuk a fiatalokat arra, hogyan tartsanak szünetet és gondolják át a döntéseket, különösen a személyes információk online megosztásával, a tartalmak közzétételével, a másokkal való kommunikációval és a vásárlással kapcsolatban (ISPCC, 2021). A jó döntéshozatali készségek akkor fejlődhetnek ki, ha a fiataloknak van terük, és magabiztosnak és biztosnak érzik magukat képességeikben. Alapvető fontosságú, hogy a pedagógusok empátikusak és türelmesek legyenek, és lehetővé tegyék számukra, hogy tanuljanak a hibákból. A megbeszélések, a reflexiók és a szerepjátékos forgatókönyvek jó módjai lehetnek e készségek offline fejlesztésének (Rachel's Challenge, 2024).

1.3 EMPÁTIA ÉS ETIKUS MAGATARTÁS KIALAKÍTÁSA

Az empátia a pozitív online interakciók sarokköve. Az empátia úgy határozható meg, mint a mások érzéseinek, tapasztalatainak és perspektíváinak megértésére és megosztására való képesség a digitális környezetben. Ez magában foglalja a digitális kommunikációban - például szöveges üzenetekben, képekben vagy videókban - közvetített érzelmek felismerését és elismerését, valamint az együttérzéssel és megértéssel való reagálást (Rosen et al. 2013).

A pedagógusoknak meg kell tanítaniuk a diákokat a különböző nézőpontok megértésére, az aktív hallgatás gyakorlására és az együttérző válaszadásra a digitális terekben. Az empátia ápolásával a diákok mélyebben megértik mások tapasztalatait és érzelmeit, ami elősegíti a tartalmas kapcsolatokat és csökkenti az online konfliktusokat. A fiatalok digitális szokásainak megértése elengedhetetlen a hatékony empátiaépítéshez az online interakciókban. Moreno et al. (2016) kutatása kiemeli az egyének online viselkedését alakító sokféle tapasztalat és perspektíva felismerésének fontosságát. A fiatalok egyedi digitális kontextusainak elismerésével a pedagógusok az empátiaépítési stratégiákat úgy alakíthatják ki, hogy azok a digitális terekben felmerülő konkrét kihívásokra és lehetőségekre is reagáljanak.

Greenhow és Robelia (2009) munkája továbbá hangsúlyozza az aktív hallgatás szerepét az online empátia előmozdításában. A mások digitális megnyilvánulásaiba való aktív bekapcsolódás - legyen szó szövegről, képekről vagy videókról - lehetővé teszi a tanulók számára, hogy betekintést nyerjenek az online interakciók alapjául szolgáló érzelmekbe és perspektívákba. Azzal, hogy a tanulókat megtanítják a digitális tartalmak empatikus értelmezésére és megválaszolására, a pedagógusok képessé teszik őket arra, hogy mélyebb kapcsolatokat alakítsanak ki, és érzékenyen és megértően navigáljanak a digitális kapcsolatokban.

Az e tanulmányok tanulságait felhasználva a pedagógusok olyan empátiafejlesztő tevékenységeket tervezhetnek, amelyek a fiatalok digitális gyakorlatait felhasználva elősegítik az empátia és az együttérzés kialakulását az online interakciókban. A diákok irányított beszélgetéseken, reflektív gyakorlatokon és interaktív tapasztalatokon keresztül fejleszthetik azokat a készségeket és gondolkodásmódot, amelyek az empátia és az etikus viselkedés előmozdításához szükségesek a digitális terekben.

Livingstone és Third (2017) munkája az empátia és a digitális állampolgárság metszéspontját hangsúlyozza. Azzal, hogy megtanítják a fiatalokat arra, hogy mérlegeljék online tetteik hatását másokra és a tágabb digitális közösségre, a pedagógusok etikai értékeket és empátiát tudnak beoltani a digitális interakciókba. Ez a megközelítés arra ösztönzi a diákokat, hogy gondolkodjanak digitális lábnyomukról, és empatikus döntéseket hozzanak, amelyek pozitívan járulnak hozzá az online terekhez.

Napjaink digitálisan összekapcsolt világában a digitális etika létfontosságú szerepet játszik a fiatal felnőttek online viselkedésének és interakcióinak irányításában. Az online interakciókkal összefüggésben a digitális etika olyan morális elvek és irányelvek összességét jelenti, amelyek

az egyének viselkedését, cselekedeteit és döntéseit szabályozzák digitális környezetben. Ez magában foglalja a felelősségteljes és etikus magatartást az online interakciók különböző aspektusaiban, beleértve - de nem kizárólagosan - mások magánéletének tiszteletben tartását, az őszinte és átlátható kommunikációt, a digitális állampolgárság gyakorlását, valamint az integritás és elszámoltathatóság fenntartását a digitális terekben (Ess, 2014).

Ahogy a fiatal felnőttek bonyolult online környezetekben navigálnak, a digitális etikai készségek fejlesztése egyre fontosabbá válik a digitális társadalomban való felelősségteljes és etikus részvétel szempontjából.

A digitális etika egyik alapvető szempontja mások digitális információinak magánéletének és titkosságának tiszteletben tartása. A fiatal felnőtteknek meg kell érteniük a hozzájárulás megszerzésének fontosságát, mielőtt személyes adatokat vagy tartalmat osztanának meg online (Boyd, 2014). Ezenkívül tisztában kell lenniük digitális tevékenységeik mások magánéletére gyakorolt lehetséges következményeivel, és intézkedéseket kell tenniük az érzékeny információk védelmére.

A digitális etika másik kulcsfontosságú dimenziója a tiszteletteljes és befogadó online interakciók előmozdítása. A fiatal felnőtteknek ügyelniük kell nyelvükre, hangnemükre és viselkedésükre amikor online kommunikálnak, kerülve a zaklatást, a diszkriminációt vagy a sértő tartalmakat (Livingstone & Third, 2017). A sokszínűség elfogadása és az empátia előmozdítása a digitális terekben hozzájárul olyan befogadó online közösségek létrehozásához, ahol mindenki úgy érzi, hogy megbecsülik és elismerik.

Ezenkívül a digitális etika magában foglalja a felelős digitális állampolgárságot, beleértve az online információk kritikus értékelését és a tartalmak felelősségteljes megosztását. A fiatal felnőtteknek fejleszteniük kell az online források hitelességének és megbízhatóságának kritikus értékelésére alkalmas készségeiket, hogy elkerüljék a félretájékoztatást vagy a káros online gyakorlatokat (Boyd, 2014).

Ebben a keretben a biztonságos terek kialakítása az oktatási környezetben szorosan összefügg a digitális etika fiatal felnőttek körében történő népszerűsítésével. Hinduja és Patchin (2015) szerint az oktatási környezetben biztonságos terek létrehozása az online interakciók számára olyan támogató és inkluzív digitális tanulási környezet kialakítását jelenti, ahol a tanulók úgy érzik, hogy értékelik, tisztelik és védik. Ez magában foglalja a kedvesség ösztönzését, az internetes zaklatás kezelését, a magánélet védelmét, valamint a tisztelet és a befogadás kultúrájának a digitális interakciókban való előmozdítását célzó stratégiák végrehajtását.

Az oktatási környezet az empátia, az etikus viselkedés és a digitális készségek fejlesztésének alapja a fiatal felnőttek körében.

Lin és munkatársai legújabb kutatása. (2021) is hangsúlyozza a támogató és befogadó digitális tanulási környezetek létrehozásának fontosságát az empátia és az etikus magatartás előmozdítása érdekében a fiatal felnőttek körében. A szociális és érzelmi tanulás (SEL)

összetevőinek a digitális írástudást segítő programokba történő integrálásával az oktatók elősegíthetik az empátiás készségeket és az etikus döntéshozatalt az online interakciókban. Ez a megközelítés elősegíti a kedvesség és tisztelet kultúráját, csökkentve az internetes zaklatás és a negatív online viselkedések előfordulását.

Ezenkívül Livingstone és Helsper (2021) munkája rávilágít arra, hogy átfogó digitális továbbképzési kezdeményezésekre van szükség annak érdekében, hogy a fiatal felnőttek elsajátítsák a digitális környezetben való felelősségteljes navigációhoz szükséges készségeket. A gyakorlati tanulás, a kritikai gondolkodás és az etikai gondolkodás lehetőségének biztosítása révén az oktatók képessé tehetik a fiatal felnőtteket a digitális írástudás és az etikus digitális gyakorlatok fejlesztésére. A digitális továbbképzés holisztikus megközelítése elősegíti az önrendelkezés és a rugalmasság érzését, lehetővé téve a fiatal felnőttek számára, hogy magabiztosan és etikusan foglalkozzanak a digitális terekkel.

A tanulmányokból származó betekintések integrálásával az oktatók olyan oktatási környezetet alakíthatnak ki, amely elősegíti az empátiát, az etikus viselkedést és a digitális ismeretek fejlesztését a fiatal felnőttek körében. A kedvesség, az inkluzivitás és a felelősségvállalás kultúrájának előmozdításával a digitális interakciókban az oktatók biztonságos tereket teremtenek, ahol a fiatal felnőttek boldogulhatnak, és pozitívan járulhatnak hozzá a digitális társadalomhoz.

Összefoglalva: az empátia és az etikus viselkedés ápolása a digitális írástudás nélkülözhetetlen része a fiatal felnőttek számára. Ahogy eligazodnak a digitális világ összetettségei között, ezek a készségek vezérelveként szolgálnak a pozitív online interakciók és a felelős digitális állampolgárság előmozdításához. Azáltal, hogy a fiatal felnőtteket empátiával és etikus döntéshozatali képességekkel ruházzák fel, a pedagógusok képessé teszik őket arra, hogy etikusan, tiszteletteljesen és felelősségteljesen lépjenek fel a digitális terekben. Folyamatos oktatással és támogatással olyan digitális polgárok generációját nevelhetjük ki, akik pozitívan járulnak hozzá az online közösségekhez, és befogadóbb és empatikusabb digitális társadalmat alakítanak ki.



1.4 ESETTANULMÁNY: „SAJÁT ESZKÖZEIKRE BÍZVA”

BEVEZETŐ

Ehhez az esettanulmányhoz Papamichail és Sharma (2019) „[Saját eszközeikre bízva](#)” című jelentését tekintheti meg. Ez a Barnardo's által közzétett brit jelentés a fiatalok, a közösségi média és a mentális egészség kapcsolatát vizsgálja. Érdemes elolvasni a teljes beszámolót. Ehhez a tevékenységhez azonban csak bizonyos részeit kell elolvasnia.

INSTRUKCIÓK

- Kezdje a jelentés megnyitásával, amely a fenti linken érhető el. Másik megoldásként látogasson el a Barnardo webhelyére, és töltsse le a jelentést innen: <https://www.barnardos.org.uk/research/left-their-own-devices-young-people-social-media-and-mental-health>

Érdemes elolvasni a következő részeket:

1. Összefoglaló az eszközök előnyeiről és hátrányairól; 9. oldal.
2. Milyen pozitív hatásai vannak a közösségi médiának a gyermekek és fiatalok mentális egészségére és jólétére? 17-20. oldal.
3. Milyen negatív hatásai vannak a közösségi médiának a gyermekek és fiatalok mentális egészségére és jólétére? 21-24. oldal.

Az egyes szakaszok elolvasása után gondolja át a tartalmat, és válaszoljon az alábbiakban felvázolt kapcsolódó kérdésekre.

REFLEXIÓS KÉRDÉSEK

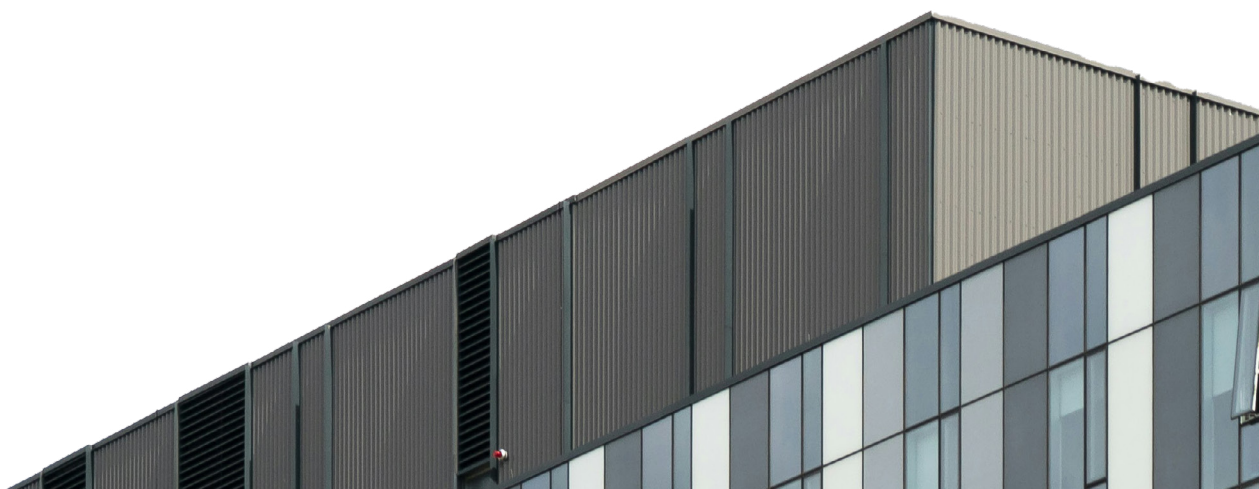
- 1. Fontolja meg, hogyan befolyásolja ez a jelentés a fiatalok digitális eszközhasználatának megértését.
- 2. Milyen lehetséges hatásai lehetnek az eszközöknek a fiatalok mentális egészségére?
- 3. Kinél nagyobb a kockázata a mentális egészségügyi probléma/zavar kialakulásának?
- 4. Gondolja át a gyermekek és fiatalok online biztonságra tanításának fontosságát.
- 5. Hogyan változtathatja meg ez a jelentés a jövőben a fiatalokkal való együttműködését?
- 6. Írja le a tartalommal kapcsolatos egyéb gondolatait és gondolatait.

1.5 ÖSSZEGZÉS

Ez a fejezet a fiatalok digitális gyakorlatait és azok következményeit tárja fel, eszközöket biztosítva a pedagógusoknak e gyakorlatok hatékony megértéséhez és irányításához. Három részre oszlik: Az 1. rész a digitális írástudásra, a képernyőhasználatra és a közösségi hálózatok dinamikájára összpontosít, hangsúlyozva a felelősségteljes és biztonságos online interakciókat elősegítő kompetenciák szükségességét. A 2. rész kiemeli a kritikus gondolkodási készségek fejlesztésének fontosságát a fiatalokban a digitális információk kritikus navigálása, a félretájékoztatás elleni küzdelem és a negatív sztereotípiák elkerülése érdekében. A 3. kiemeli az empátia és az etikus magatartás ápolásának szükségességét, ami elengedhetetlen a pozitív online interakciók és a felelős digitális állampolgárság előmozdításához.

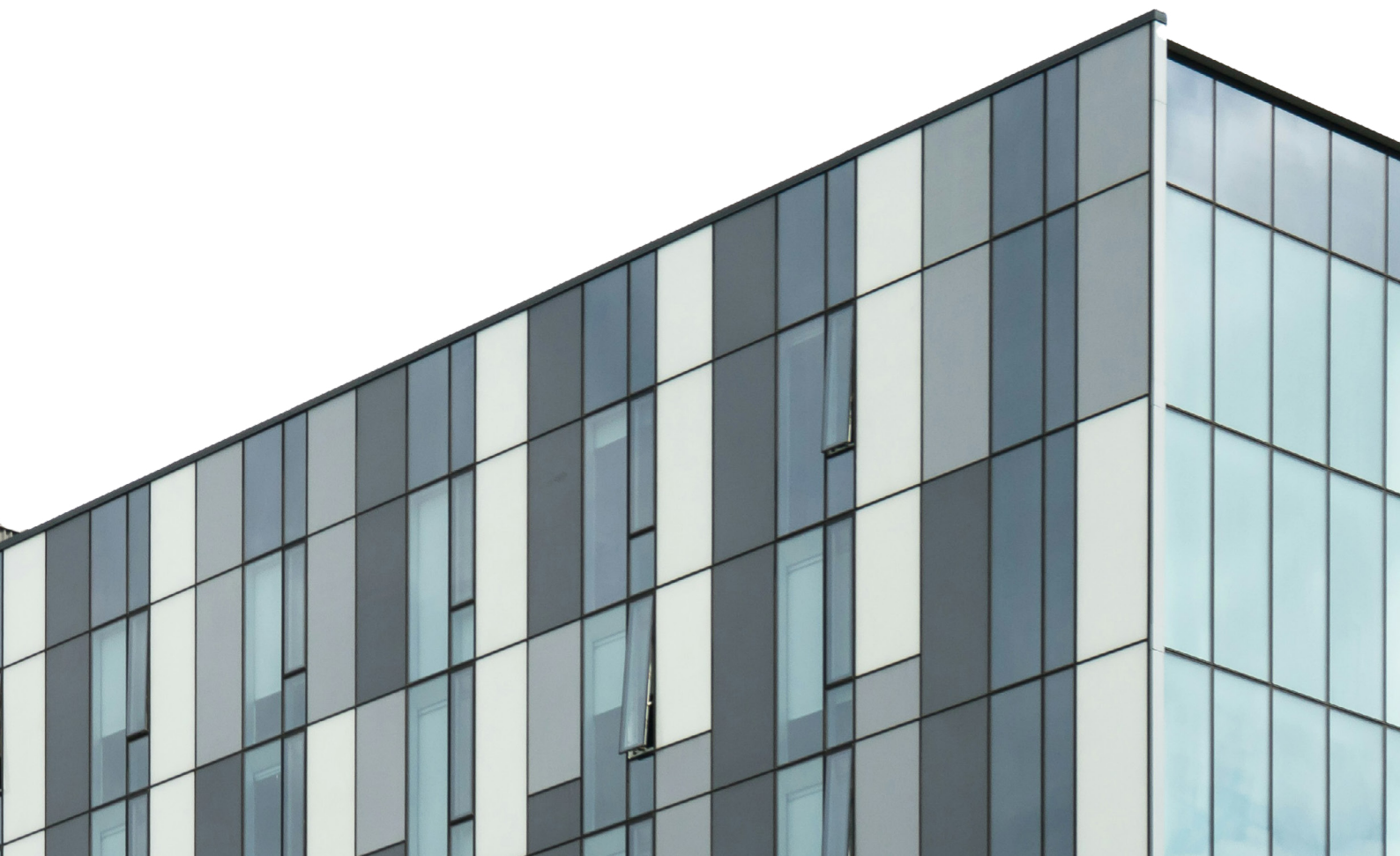
A fejezet foglalkozik a túlzott képernyőidő mentális egészségre gyakorolt hatásaival, a képernyőhasználat és az egészséges szokások közötti egyensúly megteremtésének jelentőségével, valamint az online tevékenységekkel kapcsolatos lehetséges kockázatokkal. Hangsúlyozza a felelős digitális viselkedés előmozdítását, beleértve a magánélet és a szellemi tulajdon tiszteletben tartását, a biztonságos böngészési szokások gyakorlását és a tiszteletteljes online kommunikációt.

A gyakorlati stratégiák és meglátások integrálásával az oktatók segíthetik a fiatalokat a digitális gyakorlatok átfogó megértésében, a kritikai gondolkodásban, az empátiában és az etikus magatartásban, lehetővé téve számukra, hogy hatékonyan és felelősségteljesen eligazodjanak a digitális világban.



KULCSFOGALMAK LEXIKONA

- Digitális írástudás: Kompetenciák és készségek, amelyek a digitális világban való felelősségteljes és biztonságos részvételhez és navigáláshoz szükségesek.
- Képernyőhasználat: A digitális vagy elektronikus képernyőkön eltöltött idő, annak hatásai és az egyensúly megteremtésére irányuló stratégiák.
- Közösségi hálózatok dinamikája: Interakciók és viselkedések a közösségi média platformokon belül.
- Kritikai gondolkodás: a helyzetek vagy problémák objektív értékelése, amely magában foglalja az elemzést, értékelést és az információk érvényességének megkérdőjelezését.
- Empátia: Képes megérteni és megosztani mások érzéseit, tapasztalatait és perspektíváit digitális környezetben.
- Digitális állampolgárság: Felelős és etikus részvétel a digitális társadalomban, beleértve mások magánéletének tiszteletben tartását és az integritás gyakorlását.
- Digitális lábnyom: Egy személy online tevékenysége alapján gyűjtött adatok, beleértve az internetes kereséseket, a kattintási mintákat és a webhelyeken eltöltött időt.
- Felelősségteljes digitális viselkedés: Olyan tevékenységek, amelyek tiszteletben tartják mások jogait az interneten, beleértve a félretájékoztatás elkerülését, a biztonságos böngészés gyakorlását és a különböző nézőpontok tiszteletben tartását.
- Online döntéshozatal: A tudatos döntéshozatal folyamata digitális környezetben, figyelembe véve a tettek és döntések következményeit.
- Biztonságos terek: Támogató és befogadó digitális tanulási környezetek, ahol a tanulók úgy érzik, hogy értékelik, tisztelik és védik a károktól.



1.6 BIBLIOGRÁFIA

- Abhishek, G. (2023, June 2). Digital Citizenship: Empowering Responsible Online Engagement. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/digital-citizenship-empowering-responsible-online-abhishek-guguloth/>
- ACT for Youth Center for Community Action. (2024). SEL toolkit: Decision making. <https://actforyouth.net/program-toolkit/yd-activities/sel/decision.cfm>
- BBC. (2023, October 13). Fact or fake - is information on the web always reliable?BBC News. <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/zjr8qyc#zy6s3qt>
- Berkeley Library. (2024, February 2). Evaluating resources: Home. Library Guides at UC Berkeley. <https://guides.lib.berkeley.edu/evaluating-resources>
- BodyWhys. (n.d.). Coping with media and social media pressure. Improving Body Image: Part 3. <https://www.bodywhysbodyimage.ie/ibi/3coping-with-media-and-social-media-pressure>
- Boyd, D. (2014). It's complicated: The social lives of networked teens. Yale University Press.
- Ess, C. (2014). Digital media ethics. Polity Press. <https://lib.zu.edu.pk/ebookdata/Media%20Sciences/Media/Digital%20Media%20Ethics%20by%20Charles%20Ess.pdf>
- European Commission. (2018). DigComp framework. EU Science Hub. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en
- European Commission. (2024, January 19). Critical thinking: A life skill in the internet era. <https://school-education.ec.europa.eu/en/insights/news/critical-thinking-life-skill-internet-era>
- Greenhow, C., & Robelia, B. (2009). Old communication, new literacies: Social network
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2015). Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying (2nd ed.). Corwin.
- IADT. (2024, March 5). Critical thinking: Finding + evaluating the right information online: Fake news and media bias. Libguides. <https://iadt.libguides.com/findinginfo/fakenews>
- Internet Matters. (2019, September 3). How to help teens balance screen time. <https://www.internetmatters.org/resources/screen-time-tips-to-support-teens/>

- ISPPC. (2021, March 26). How to empower your child to make good online choices. <https://www.isppc.ie/how-to-empower-your-child-to-make-good-online-choices/>
- Jigsaw. (2021, June 30). Screen Time and young people. <https://jigsaw.ie/screen-time-and-young-people/>
- Kaisler, L. K., & O'Connor, D. (2024, March 26). How to evaluate information sources. NJIT Library. <https://researchguides.njit.edu/evaluate/bias>
- Lalloo-McGurk, D. (2023, September 18). Excessive screen time in children and young people – should we be worried? Youth STEM 2030. <https://www.youthstem2030.org/youth-stem-matters/read/excessive-screen-time-in-children-and-young-people>
- Lee, J. (2019, June 7). Social media as a communication tool for disabled people. Everyone Can. <https://everyonecan.org.uk/news/social-media-as-a-communication-tool-for-disabled-people/>
- Lin, C. H., Lin, C. M., Wang, W. H., Chen, H. S., & Wu, Y. H. (2021). Cultivating empathy and ethical digital behavior through the online digital literacy education environment. *Education Sciences*, 11(2), 80.
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2021). Online risks and opportunities for young people. In *Handbook of Children and the Media* (pp. 1–25). Wiley.
- Livingstone, S., & Third, A. (2017). Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. *New Media & Society*, 19(5), 657–670.
- MediaSmarts. (2023). Representation of diversity in media – overview. <https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/media-issues/diversity-media/representation-diversity-media-overview#ftn36>
- Medium. (2024b, March 5). The role of Critical Thinking in Digital Literacy. <https://medium.com/@writinguniverseofficial/the-role-of-critical-thinking-in-digital-literacy-e1a67477d94b>
- Moreno, M. A., Jelenchick, L. A., Egan, K. G., Cox, E., Young, H., Gannon, K. E., & Becker, T. (2016). Feeling bad on Facebook: Depression disclosures by college students on a social networking site. *Depression and Anxiety*, 33(12), 1081–1089.
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Reddy Pulliahgaru, A., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of excessive screen time on Child development: An updated review and strategies for Management. *Cureus*, 15(6). <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>

- National Library Wellington. (n.d.). Digital content — finding, evaluating, using and creating it. National Library. <https://natlib.govt.nz/schools/digital-literacy/strategies-for-developing-digital-literacy/digital-content-finding-evaluating-using-and-creating-it>
- Nyrhinen, J., Sirola, A., Koskelainen, T., Munnukka, J., & Wilska, T.-A. (2023). Online antecedents for young consumers' impulse buying behavior. *Computers in Human Behavior*, 153, 108129. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.108129>
- Rachel's Challenge. (2024, April 3). Teaching youth decision making skills through activities. <https://rachelschallenge.org/uncategorized/teaching-youth-decision-making-skills>
- Raising Children Network. (2023, June 2). Digital Citizenship: Teens Being Responsible Online. <https://raisingchildren.net.au/pre-teens/entertainment-technology/digital-life/digital-citizenship>
- Rosen, L. D., Mark Carrier, L., & Cheever, N. A. (2013). The Benefits of Facebook "Friends:" Social Capital and College Students' Use of Online Social Network Sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(4), 341–361. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12029>
- Santos, R. M. S., Mendes, C. G., Sen Bressani, G. Y., de Alcantara Ventura, S., de Almeida Nogueira, Y. J., Marques de Miranda, D., & Romano-Silva, M. A. (2023). The associations between screen time and mental health in adolescents: a systematic review. *BMC Psychology*, 11(127).
- Radom, R. (2025, September 22). Evaluating information sources using the 5 Ws. OER Commons. <https://oercommons.org/authoring/19364-evaluating-information-sources-using-the-5-ws/view>
- Stachowiak-Krzyżan, M. (2019). The use of social media by young consumers in purchasing processes. *Marketing of Scientific and Research Organizations*, 31(1), 84–108. <https://doi.org/10.2478/minib-2019-0014>
- Subedi, H. (2024, January 25). How to transition from troubleshooting it issues to solving business problems. <https://www.linkedin.com/pulse/how-transition-from-troubleshooting-issues-solving-business-subedi-oh4hf/>
- Tang, S., Werner-Seidler, A., Torok, M., Mackinnon, A. J., & Christensen, H. (2021). The relationship between Screen Time and Mental Health in young people: A systematic review of longitudinal studies. *Clinical Psychology Review*, 86, 102021. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2021.102021>

- The Ohio State University. (2023, December 14). Critical thinking and problem solving with technology. Office of Technology and Digital Innovation. <https://it.osu.edu/digital-skills-competencies/critical-thinking-and-problem-solving-technology>
- Vibe Breda. (n.d.). Solving problems. Vibe learning platform. <https://vibe.cityoflearning.eu/en/activities/15903>
- Viluckiene, J. (2015). The relationship between online social networking and offline social participation among people with disability in Lithuania. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 185, 453–459. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.03.413>
- Webwise. (2018, July 4). Digital Literacy Skills: Critical Thinking. Webwise.ie. <https://www.webwise.ie/uncategorized/critical-thinking-digital-world/>
- Webwise. (2019, March 25). Developing Digital Literacy Skills. Webwise.ie. https://www.webwise.ie/teachers/digital_literacy/
- Webwise. (2021, March 3). 10 themes of digital citizenship. Webwise.ie. <https://www.webwise.ie/teachers/10-themes-of-digital-citizenship/>
- Webwise. (2022, July 22). Explained: What is fake news? <https://www.webwise.ie/teachers/what-is-fake-news/>

#2. FEJEZET: AZOKNAK A KÉSZSÉGEKNEK A FEJLESZTÉSE, AMELYEK MEGVÉDIK A FIATALOKAT AZ ONLINE KOCKÁZATOKTÓL

#2. FEJEZET: AZOKNAK A KÉSZSÉGEKNEK A FEJLESZTÉSE, AMELYEK MEGVÉDIK A FIATALOKAT AZ ONLINE KOCKÁZATOKTÓL

BEVEZETŐ

Folyamatosan változó digitális korunkban az internet és a képernyők használata mindenütt jelen van a fiatalok és a gyerekek életében. Noha ezek a gyakorlatok számos pozitív lehetőséget kínálnak, elengedhetetlen a fiatalokat fenyegető lehetséges kockázatok felismerése, megértése és azonosítása. Ennek a fejezetnek az a célja, hogy elméleti eszközöket és kulcsokat adjon az internethez, a közösségi hálózatokhoz és a dezinformációhoz kapcsolódó konkrét veszélyek megértéséhez, hogy Ön jobban taníthassa és védhesse a fiatalokat.



2.1 ONLINE DEZINFORMÁCIÓ: AZ ÁLHÍREK FIATALOKRA GYAKOROLT VESZÉLYEINEK ÉS HATÁSAINAK MEGÉRTÉSE

Az online félretájékoztatás nagy kihívást jelent, különösen a fiatalok számára, akik gyakran kevésbé hajlandók ellenőrizni az interneten talált információk valóságát. Lehet, hogy ők jobban ismerik a digitális technológiát, mint idősebbeik, de a tinédzserek egy kicsit nagyobb valószínűséggel esnek a félretájékoztatás és az összeesküvés-elméletek csapdájába. Elengedhetetlen, hogy a fiatalokat elsőként megtanítsuk felismerni a félretájékoztatás jeleit. A fiatalok gyakran vannak kitéve folyamatos információáramlásnak az interneten és a közösségi médiában. Az álhírek gyorsan és egyszerűen terjedhetnek ezeken a platformokon, így a fiatalok különösen ki vannak téve a félretájékoztatásnak. Az információk valóságának felmérésére szolgáló megfelelő eszközök nélkül rávehetik őket arra, hogy elhiggyék és megosszák az álhíreket, hozzájárulva azok terjedéséhez. Íme az álhírek fő hatásai:

A VÉLEMÉNY ÉS A VILÁG FELFOGÁSÁNAK MANIPULÁLÁSA

Az álhírek gyakran célja a közvélemény befolyásolása, konkrét elképzelések vagy elméletek előmozdítása, vagy zavarkeltés. A véleményalkotás és a világ megértésének folyamatában lévő fiatalok könnyen befolyásolhatók félrevezető információkkal. Ez valóságérzékelésük és hiedelmeik torzulásához vezethet, ami hosszú távú következményekkel járhat általános hozzáállásukra és viselkedésükre.

Az álhírek világszerte elterjedt példája tökéletesen illusztrálja a fiatalokra gyakorolt hatást és a dezinformációval szembeni sebezhetőségüket. A világjárvány kezdetén különféle téves információk és összeesküvés-elméletek keringtek a közösségi médiában, ami tovább fokozta a vírussal és a közegészségügyi intézkedésekkel kapcsolatos zűrzavart és félretájékoztatást. Konkrét példa az a hamis állítás, hogy az 5G, az ötödik generációs vezeték nélküli kommunikációs technológia összefüggésben áll a COVID-19 vírus terjedésével. Ez a félretájékoztatás még fiatalok által elkövetett vandalizmusokhoz is vezetett több országban az 5G távközlési toronyok ellen, valamint olyan összeesküvés-elméletekhez, amelyek szerint a kormányok vagy nagyvállalatok az 5G-t használják a vírus szándékos terjesztésére vagy a lakosság ellenőrzésére. Annak ellenére, hogy közegészségügyi szakértők és nemzetközi szervezetek, például az Egészségügyi Világszervezet (WHO) kategorikusan cáfoltak minden összefüggést az 5G és a COVID-19 között, ez a félretájékoztatás széles körben elterjedt a közösségi médiában, és sok ember, különösen a fiatalok véleményét évek óta befolyásolja. Ez a példa azt szemlélteti, hogy az álhírek hogyan terjedhetnek gyorsan, és milyen valós következményekkel járhatnak, beleértve a veszélyes cselekvések felbujtását.

A MENTÁLIS EGÉSZSÉGRE GYAKOROLT HATÁS

Az álhírek terjedése negatív hatással lehet a fiatalok mentális egészségére is. A hamis vagy szenzációhajhász információk szorongást, félelmet vagy haragot okozhatnak a fiatalok körében, különösen akkor, ha olyan kényes témákkal foglalkoznak, mint az egészségügy, a politika vagy a szociális kérdések. A félretájékoztatás okozta zavartság a médiába és az intézményekbe vetett bizalom elvesztéséhez vezethet. Azt sem szabad elfelejteni, hogy Serge Tisseron, egy nemzetközileg elismert gyermekpszichiáter szerint “6 vagy 7 éves koruk előtt a gyerekek nem tesznek különbséget a kitalált, információs vagy reklámüzenetek között”.

Íme négy konkrét hatás, amelyet a félretájékoztatás gyakorolhat a fiatalokra:

SZORONGÁS ÉS GENERALIZÁLT STRESSZ: A félretájékoztatás, különösen a riasztó eseményekkel vagy válságokkal kapcsolatos téves információk terjedése szorongást és stresszt okozhat a fiatalokban. A szenzációhajhász vagy riasztó félretájékoztatás felerősítheti a fiatalok félelmeit és aggodalmait, így túlterheltnak vagy tehetetlennek érzik magukat a fenyegetőnek tűnő helyzetekkel szemben.

CSÖKKENŐ ÖNBECSÜLÉS: Az álhírek hozzájárulhatnak a fiatalok önbecsülésének csökkenéséhez is, különösen, ha negatív sztereotípiákkal, kritikával vagy személyes támadásokkal párosulnak. A hamis információk, amelyek negatív üzeneteket terjesztenek az egyének fizikai megjelenésével, identitásával vagy képességeivel kapcsolatban, pusztító hatással lehetnek a fiatalok önbizalmára és önképére, és befolyásolhatják egész jövőbeli életüket.

TÁRSADALMI ELSZIGETELTSÉG: A félretájékoztatás terjedése a fiatalok társadalmi elszigetelődéséhez vezethet, mivel bizalmatlanságot és megosztottságot szít a társadalmon belül. A társadalmi, politikai vagy kulturális feszültségeket kihasználó álhírek a vélemények polarizálódásához és az interperszonális kapcsolatok felbomlásához vezethetnek, így a fiatalok elszigeteltnek vagy kiközösítettnek érzik magukat a különböző nézőpontot képviselők által.

ÉRDEKTELENSÉG ÉS CINIZMUS: Az álhíreknek való folyamatos kitettség a fiatalok érdektelenségéhez és cinizmusához is vezethet, aminek következtében elveszítik a médiába, az intézményekbe, a körülöttük lévőkhöz, sőt az igazság megismerésének lehetőségébe vetett bizalmukat. Ennek hosszú távú következményei lehetnek állampolgári részvételükre és érzelmi jólétükre, tehetetlennek érzik magukat, vagy kiábrándulnak a modern világ összetettségéből.

THE REINFORCEMENT OF FILTER BUBBLES ON SOCIAL MEDIA AND CONFIRMATION BIAS

A közösségi médiában a fiatalok gyakran olyan információknak vannak kitéve, amelyek megfelelnek érdeklődési körüknek és már meglévő meggyőződésüknek, ami megerősítheti az úgynevezett „szűrőbuborékokat”. Az álhírek hozzájárulhatnak ehhez a polarizálódáshoz az úgynevezett megerősítési torzítással, és korlátozzák a fiatalok hozzáférését a sokszínű és kiegyensúlyozott nézőpontokhoz.

Ez a jelenség a világ beszűküléséhez és a saját vélemény megkérdőjelezésének képességének csökkenéséhez vezet. Az álhírek elterjedése a fiatalok hagyományos médiába és a bejáratott intézményekbe vetett bizalmának csökkenéséhez is vezethet. Amikor a fiatalok félretájékoztatásnak vagy manipulációnak vannak kitéve, szkeptikussá válhatnak minden információforrással szemben, ami veszélyeztetheti azt a képességüket, hogy megbízhatóan tájékozódjanak, és tájékozottan vegyenek részt a demokráciában. A közösségi médiában sok követővel rendelkező „influenzszer” szintén befolyásolhatja a hozzáállást. Az egyik példa Andrew Tate, akinek legalább 8,5 millió követője volt, akik közül sok a fiatal fiú. Azt állította, hogy megtanítja ezeket a fiatal fiúkat és férfiakat meggazdagodni. Miközben néhány jó tanácsot adott, azt is megtanította nekik, hogy a nők kevesebbet érnek, mint a férfiak, és megérdemlik, hogy cserbenhagyják és erőszaknak vessék alá őket. A helyzet annyira komollyá vált, hogy a brit iskolaigazgatók új tantervet készítettek Tate befolyásának – és a nőgyűlölet tágabb kérdésének – a serdülő fiúk körében történő azonosítására és leküzdésére.

Összefoglalva, az álhírek jelentős kockázatot jelentenek az online fiatalok számára, és kihatással vannak arra, hogy megbízhatóan tájékozódjanak, megalapozott véleményt alkossanak és konstruktívan részt vegyenek a társadalomban. Ezért alapvető fontosságú, hogy felhívják a fiatalok figyelmét ezekre a kockázatokra, és olyan készségeket biztosítsanak számukra, amelyekkel kritikusan tudják értékelni az interneten talált információkat.

2.2 INTERNETES ZAKLATÁS ÉS ONLINE BIZTONSÁG

A DIGITÁLIS TÖBBSÉG MEGISMERÉSE

Európában azt az életkort, ameddig a gyermek legálisan regisztrálhat a közösségi médiában, általában az Európai Unió általános adatvédelmi rendelete (GDPR) szabályozza, amely 2018 májusában lépett életbe. A GDPR meghatározza a személyes adatok online, így a közösségi médiában történő kezeléséhez való hozzájárulás alsó korhatárát.

A GDPR szerint a személyes adatok kezeléséhez való hozzájárulás alsó korhatára 16 év. A tagállamoknak azonban lehetőségük van ezt az életkort legalább 13 évre csökkenteni. Ezért a legtöbb európai országban a közösségi médiában való regisztráció alsó korhatára 13 év, ami megfelel a GDPR által megengedett legalacsonyabb határnak.

Fontos azonban megjegyezni, hogy maguknak a közösségi hálózatoknak is megvannak a saját életkor-szabályai. Például a Facebook és az Instagram alsó korhatára 13 év, míg más platformokra eltérő korhatárok vonatkozhatnak. A szülőknek és a törvényes gyámoknak is szerepük van a gyermekek közösségi médiahasználatának nyomon követésében és kezelésében.

A 13. életévet gyakran emlegetik a közösségi oldalak általános használati feltételeiben (GCU) előírt korhatárként. Ügyeljen arra, hogy a közösségi hálózatokra (például TikTok, Instagram, Snapchat stb.) is kötelezettségek vonatkoznak. Eleget kell tenni a következő követelményeknek:

- megtagadni a 15 év alatti gyermekek szolgáltatásba való felvételét, kivéve, ha az egyik szülő ehhez hozzájárult;
- a regisztrációkor tájékoztatni kell a 15 év alatti gyermekeket és szüleiket „a digitális felhasználással járó kockázatokról és a megelőzési eszközökről”, valamint személyes adataik felhasználásának feltételeiről;
- lehetővé kell tenni a szülőknek, vagy egyiküknek, hogy kérjék 15 év alatti gyermekük fiókjának felfüggesztését;
- Kiskorú regisztrálásakor aktiváljon egy eszközt az online töltött idő szabályozására. A fiataloknak rendszeresen értesítéseket kell kapniuk.

A felhasználók életkorának és szülői beleegyezésének ellenőrzéséhez a közösségi hálózatoknak műszaki megoldást kell létrehozniuk az Audiovizuális és Digitális Kommunikációs Szabályozó Hatóság (Arcom) által kidolgozandó referenciakeretnek megfelelően, a Nemzeti Informatikai és Állampolgári Jogi Bizottsággal (CNIL) folytatott konzultációt követően. E kötelezettség elmulasztása esetén a közösségi hálózat világméretű forgalmának 1%-áig terjedő pénzbírsággal sújtható. A rendszer hatálybalépésére legalább egy éves időszakot határoznak meg.

ONLINE PORNOGRÁFIA

Amikor a fiatalok az interneten szörfölnek, könnyen pornográf oldalakra csábíthatják őket a hirdetések. Egyes játékdalok célpontjai lehetnek a pornográf játékok hirdetések. A játszó gyerekek véletlenül vagy szándékosan megnyomhatják a hirdetéseket, és ezekre az oldalakra kerülnek.

Folyamatosan bukkannak fel olyan rosszindulatú kódok, amelyek számos dolgot hajtanak végre, például olyan hirdetéseket jelenítenek meg az internetről, amelyek gyakran nagyon nem megfelelőek és pornográf jellegűek. Ugyanakkor megpróbálják rávenni a felhasználókat, hogy hamis biztonsági alkalmazásokat telepítsenek, és hogy regisztráljanak és fizessenek prémium szolgáltatásokért. Rugalmasnak tervezték ezeket, így az alkotóik a jövőben kiterjeszthetik webhelyeiket más rosszindulatú tevékenységekre, például a hitelesítő adatok ellopására.

Vannak olyan oldalak is, amelyek domain névvel csábítják be a gyerekeket. Norvégiában van egy lek.no (lek mens play) nevű oldal. A pornográfia megtekintése nem tesz jót a gyerekeknek és a fiataloknak, mert torzíthatja a szexualitásról és a szerelemről alkotott képüket. Sok pornográfia erőszakos, és a kutatások azt mutatják, hogy azok a fiatalok, akik többek között pornográfiát néznek, úgy gondolják, hogy a szexnek erőszakosnak kell lennie.

GROOMING ÉS SZEXUÁLIS ZAKLATÁS

Az online csevegőszobák olyan webhelyek vagy alkalmazások, ahol hasonló érdeklődésű emberekkel beszélgethetünk. Egyes webhelyeknek nincs szükségük felhasználónevekre, és az emberek névtelenül rejtőzhetnek. Az idegenekkel való kapcsolat során fennálló veszély növelheti a szexuális visszaélések kockázatát. A groomer olyan személy, aki érzelmi kapcsolatot létesít, hogy megpróbálja rávenni valakit arra, amit akar, például:

- szexuális beszélgetéseket folytatni
- küldjön meztelen képeket vagy videókat
- személyes találkozás.

Sok esetben vannak idősebb férfiak vagy nők, akik úgy tesznek, mintha egyidősek lennének az áldozatukkal, és barátkoznak velük, támogatják és vigasztalják őket, amíg azok teljesen megbíznak bennük. Számos chat-szoba létezik, például a Chatroulette, a Chatrandom és rendszeresen bukkannak fel újak. Az Omegle nevű chat-szoba például megszűnt, miután egy perben gyermekbántalmazás elősegítésével vádolták.

A képek és videók elküldésének következménye lehet zsarolás is, amikor az illetőt arra kényszerítik, hogy fizessen, hogy a zsaroló ne küldje el azokat az áldozat barátainak és családtagjainak. A fiatalokat rá lehet kényszeríteni a szexre is. Az Europol ezt a videót számos nyelven készítette: <https://www.youtube.com/watch?v=3eY9vhsIU9I>

ONLINE SZERENCSEJÁTÉK

Egyes játékok esetében vékony a határvonal a játék és a szerencsejáték között. Némelyikben lehet úgynevezett jutalomdobozokat vásárolni, amelyek olyan nyereménycsomagok, amiknek nem tudni az értékét. A játékosok szeretik megvenni ezeket a dobozokat, hogy nagyobb győzelmet arathassanak. Az egyik legelterjedtebb ilyen játék a FIFA, ahol játékosokat lehet vásárolni. De a szomorú igazság az, hogy csak nagyon ritkán lehet megszerezni a legjobb játékosokat. A norvégiai Bergeni Egyetem norvég kutatója, Rune Mentzoni finanszírozást kapott a kormánytól zsákmánydobozok tesztelésére. 3800 amerikai dollárt költött a FIFA-játék dobozainak megvásárlására, anélkül, hogy valóban megkapta volna azt, amiért fizetett. A játékban sok-sok tinédzser és gyerek költ több száz eurót ezekre a dobozokra, és a kutatások azt mutatják, hogy a kispénzű fiatal férfiak vásárolják meg a legtöbb ilyen dobozt. A kutatók aggódnak amiatt, hogy a zsákmánydobozok vásárlása szerencsejátékszerű viselkedésre vagy olyan taktikákra ösztönöz, amelyek függőséget okozó fogyasztói költekezésre biztatnak, még a kisgyermekeket célzó játékokban is. Egy kutatási projektben 2213, 11 és 17 év közötti spanyol serdülő vett részt egy két hullámban zajló vizsgálatban (hat hónap különbséggel). Azt találták, hogy az effajta vásárlás elterjedt és állandó jelenség a spanyol serdülők mintájában, és megerősítő kapcsolat van a dobozvásárlás és a hat hónappal később tapasztalt online szerencsejáték között. A dobozok vásárlása és az internetes szerencsejáték vagy az online szerencsejáték bemutatása közötti kapcsolat további tanulmányozást igényel.

DIGITÁLIS FELÜGYELET

Egy nyilvánvaló veszélyekkel teli világban néhány szülő megfigyelő alkalmazásokat használ gyermekeik nyomon követésére. Ez bölcs dolognak tűnhet, de hosszú távon általában jobb, ha megtanítják a gyerekeknek, hogyan vigyázzanak magukra. A bizalom a gyermeknevelés fontos része. Vannak fiatalok, akik megfigyelő alkalmazásokat helyeznek el a szerelmük telefonjára, ezért fontos, hogy tisztában legyenek ezekkel az alkalmazásokkal, amelyek nem jelennek meg a képernyőn. Egyes bevándorló közösségekben sok nő mesél ilyesmit a férjéről, a barátok pedig figyelemmel kísérik minden lépésüket. Nehéz pontosan megmondani, hányan vannak ilyen megfigyelés alatt. Csak rá kell keresni a „girlfriend spy app” kifejezésre a google-ban, hogy lássuk, milyen sok van belőlük. A megfigyelés alkalmazása nem ritka a norvég bevándorló közösségekben, ahol a családok úgy próbálják megvédeni a nő becsületét, hogy nyomon követik őt. Amikor a szülők képtelenek rá, a technológiában jártasabb testvérek végzik el a feladatot.



DIGITÁLIS BÁNTALMAZÁS AZ INTIM KAPCSOLATOKBAN

Egyre több bizonyíték áll rendelkezésre arra vonatkozóan, hogy az internetes randevúzási erőszak áldozatai nagyobb valószínűséggel tapasztalják meg a párkapcsolati erőszak egyéb formáit. Vannak olyan tanulmányok, amelyek azt találták, hogy az internetes randevúzással való visszaélés előrejelzi a személyes erőszakot. Ha viszont a fiatalok tudatában vannak az internetes randevúzással kapcsolatos visszaélések jeleinek, ez csökkentheti a kapcsolódó személyes visszaélések kockázatát. Mindazonáltal úgy tűnik, hogy az online randevúzási erőszak és a személyes erőszak közötti kapcsolat sok fiatal számára továbbra is tisztázatlan és összetett. A meglévő kutatások azt mutatják, hogy a digitális eszközök és online platformok potenciálisan gyakoribbá tették a nők elleni erőszakot és a szexuális erőszakot, különösen az intim kapcsolatokban. A fiatalabb generáció hajlamosabb az okostelefonok használatára, amelyek lehetővé teszik a fiatalok számára az internethez és a közösségi médiához való folyamatos hozzáférést, emelve a fiatalok körében a digitális technológia révén elkövetett randevúzási erőszak kockázatát. Az internetes randevúzással való visszaélés hatókörét és természetét valószínűleg még tovább kell tanulmányozni, hogy teljesen megérthessük. Hogy mi a bántalmazás, és mi a szeretet és figyelem jele, a serdülők szubkultúrájától függ, illetve, hogy barátaik átértékelték-e és elfogadták-e az irányító magatartást. Különböző tanulmányok eltérő eredményeket tárnak fel, de egy spanyol főiskolai hallgatók körében végzett tanulmány azt mutatja, hogy az elmúlt 6 hónapban 50%-uk tapasztalt visszaélést internetes randevúzással kapcsolatban. Ezenkívül egy nagyszabású olasz tanulmány (n = 1405) megállapította, hogy 64%-uk esett már áldozatul az online randevúzással kapcsolatos visszaélések legalább egy formájának.

Példák a kontrolláló és erőszakos viselkedésre:

- Sértő, aljas vagy bántó személyes megjegyzések pl. sértő megszólítás, elnevezés stb.
- Olyan megjegyzések vagy cselekmények, amelyek zavarba ejtésére, megalázására vagy megszégyenítésére irányulnak, pl. pletykák terjesztése
- Megosztott vagy közzétett privát vagy személyes adatok/képek/videók stb.
- Fenyegető megjegyzések vagy viselkedés, amelyek célja bántalmazás, megfélemlítés vagy zaklatás.
- Kapcsolatfelvétel azért, hogy ellenőrizzenek, és megkérdezzék, hol vagy, mit csinálsz és kivel.
- Kényszerítés szexuális aktusban való részvételre, vagy intim fotók követelése
- Szexuális vagy nem megfelelő üzenetek/képek stb. érkezése, akarata ellenére
- Üzenetek, kapcsolatfelvételi előzmények vagy barátlisták/hálózatok ellenőrzése
- Jelszavak követelése az üzenetek, kapcsolati előzmények vagy barátlisták/hálózatok ellenőrzéséhez
- Kapcsolatok, barátok vagy volt partnerek törlése a partner akarata ellenére
- Válasz követelése egy hívásra, SMS-re, üzenetre stb.

- Annak megakadályozása, hogy a partner elektronikus kommunikációs technológiát használjon vagy másokkal beszéljen

A jövőbeni visszaélések elkerülése érdekében fontos, hogy a fiatalok tisztában legyenek ezekkel a jelekkel.

BIZTONSÁGI KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSE

Az online biztonsági készségek oktatása kulcsfontosságú ahhoz, hogy a fiatalok megvédjék magukat az internetes zaklatástól, és ugyancsak elengedhetetlen a digitális környezetben való felelősségteljes navigáció. Az alábbiakban bemutatunk néhány alapelvet és gyakorlati tippet és tapasztalatot, amelyeket minden oktató beépíthet mindennapi pedagógiájába, ha szeretné felhívni a gyerekek és a fiatalok figyelmét a képernyők ésszerű használatára.

NÉHÁNY ALAPELV:

1. AZ ONLINE BIZTONSÁGI OKTATÁS ÁTFOGÓ MÓDON TÖRTÉNŐ INTEGRÁLÁSA :

Az online biztonsági oktatási programok integrálása az iskolai tantervekbe és a tanórán kívüli tevékenységekbe. Ezek a programok olyan témákat ölelhetnek fel, mint az online személyazonosság-kezelés, a magánélet, az internetes zaklatás felismerése és a teendők internetes zaklatás esetén.

2. TISZTELETTELI VISELKEDÉS NÉPSZERŰSÍTÉSE :

Tanítsa meg a fiataloknak, hogy mennyire fontos, hogy az interneten is olyan tisztelettel és kedvesen bánjanak másokkal, akárcsak az offline életben. Bátorítsa őket, hogy gondolkodjanak, mielőtt megjegyzéseket vagy üzeneteket tesznek közzé, és fontolják meg online tevékenységeik másokra gyakorolt hatását.

3. AZ ADATVÉDELMI BEÁLLÍTÁSOK FONTOSSÁGÁNAK TUDATOSÍTÁSA :

Tanítsa meg a fiataloknak, hogyan használhatják a közösségi médiában és más online platformokon található adatvédelmi beállításokat annak szabályozására, hogy ki láthatja személyes adataikat és bejegyzéseiket. Hangsúlyozza annak fontosságát, hogy ne osszanak meg érzékeny információkat online, és korlátozzák a profiljukhoz való hozzáférést a megbízható barátokra..

4. AZ ASSZERTÍV KOMMUNIKÁCIÓ GYAKORLÁSA :

Tanítsa meg a fiatalokat határozottan és tiszteletteljesen kommunikálni, amikor internetes zaklatásokkal szembesülnek. Bátorítsa őket, hogy nyugodtan és közvetlenül fejezzék ki érzéseiket, és szükség esetén kérjenek segítséget egy megbízható felnőttől.

5. FORRÁSELLENŐRZŐ TRÉNING :

Segítsen a fiataloknak a források ellenőrzésében és az online információk hitelességének felmérésében. Tanítsa meg nekik, hogyan azonosítsák be az álhíreket, az álhíreket és a félrevezető információkat, amelyek hozzájárulhatnak az internetes zaklatáshoz vagy az online károkozás egyéb formáihoz. Számos tényellenőrző eszköz áll rendelkezésre az interneten, amelyek segítségével a fiatalok azonosíthatják az álhíreket és ellenőrizhetik az információk valóságát.

6. A DIGITÁLIS TUDATOSSÁG ÖSZTÖNZÉSE :

Szembesítse a fiatalokat az online tevékenységeik hatásával és azzal, hogy viselkedésük hogyan hathat másokra. Bátorítsa őket, hogy gondolkodjanak el online interakcióik lehetséges következményein, mielőtt cselekszenek.

E stratégiák integrálása a fiatalok oktatásába, valamint a szülőkkel és oktatókkal való együttműködés lehetővé teszi a fiatalok internetes zaklatással szembeni ellenálló képességének kialakítását, valamint biztonságosabb és tiszteletteljesebb online környezet kialakítását mindenki számára.

NÉHÁNY GYAKORLATI TANÁCS ÉS TIPP:

1. tipp – Tényellenőrző műhelyek: Az oktatók tényellenőrző műhelyeket hozhatnak létre, ahol a tanulóknak ellenőrizniük kell számos online hír valóságtartalmát. Adjon meg igaz és hamis cikkeket, és hagyja, hogy ellenőrző eszközöket használjanak a valódi és a hamis cikkek megkülönböztetésére.



NÉHÁNY HASZNÁLHATÓ ESZKÖZ:

Snopes (www.snopes.com): A Snopes az egyik legrégebbi és legelismertebb tényellenőrző oldal. Megvizsgálja a pletykákat, városi legendákat és álhíreket, hogy meghatározza azok pontosságát.

FactCheck.org (www.factcheck.org): Ezt az oldalt az Annenberg Public Policy Center üzemelteti, és az Egyesült Államok politikusai és más közéleti személyiségei által tett kijelentések ellenőrzésére összpontosít.

PolitiFact (www.politifact): PolitiFact is another fact-checking site that focuses primarily on political statements. It uses a scoring system to assess the veracity of claims, ranging from “True” to “Pants on Fire.”

Media Bias/Fact Check (www.mediabiasfactcheck.com): Ez a webhely az online hírforrások politikai elfogultságát és megbízhatóságát vizsgálja. Feljegyzéseket tartalmaz a politikai elfogultságról, valamint a média megbízhatóságáról.

GoogleFactCheckExplorer: A Google kínálja a “FactCheckExplorer” nevű keresőeszközt, amely lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy meghatározott témákra keressenek, és megtekintsék a különböző webhelyekről származó tényellenőrzési eredményeket.

B.S. Detector (<https://bs-detector.com/>): Ez egy böngészőbővítmény, amelynek célja, hogy észlelje azokat a webhelyeket, amelyekről ismert, hogy álhíreket és téves információkat terjesztenek. A kiterjesztés figyelmezteti a felhasználót az ilyen oldalak meglátogatásakor.

2. tipp – Vita: Alakíts ki vitákat, amikben a tanulókat arra kérik, hogy védjenek meg egy álláspontot kizárólag ellenőrzött források felhasználásával. Ez segíti őket a kutatási készségek, a források kritikai értékelése és a kommunikációs készségek fejlesztésében.

3. tipp – Szerepjáték: Készíts forgatókönyveket, ahol a diákok az újságírók, a tényellenőrök és a hírfogyasztók szerepét töltik be. Ez segíthet nekik megérteni a tények ellenőrzésének fontosságát, és a hamis információk terjesztésének következményeit.

4. tipp – Kutatási projekt: Kérd meg a tanulókat, hogy folytassanak le egy kutatási projektet egy ismert álhírről kapcsolatban, részletezve, hogyan terjedt és milyen hatásai vannak. Tényellenőrző eszközöket kell használniuk az információ pontatlanságának bizonyítására.

5. tipp – Interaktív kvízek: Használj olyan platformokat, mint a Kahoot! interaktív kvízek létrehozása a tények ellenőrzéséről és a téves információk felderítéséről. Ez vonzóvá és interaktívvá teszi a tanulást.

2.3 GYERMEKEK A KÉPERNYŐ ELŐTT: A KOCKÁZATOK ÉS AZ ELŐNYÖK AZONOSÍTÁSA

Milyen mértékben tapasztalnak fejlődési zavart a képernyőknek kitett kisgyermek esetében? A *The Journal of Child Psychology and Psychiatry* című folyóiratban 2023. augusztus 29-én egy tanulmány közzétételével egy francia csapat élesztette újra ezt az égető vitát néhány hónappal ezelőtt. Az otthoni képernyők (televízió, okostelefonok, táblagépek, hordozható konzolok stb.) elterjedése óta sok szülő és pedagógus érdeklődik a képernyők előtt eltöltött idő, de a képernyőfogyasztás kontextualizálásának szerepén is. A képernyők rabul ejtik és hipnotizálják a gyerekeket. A képernyőfüggőség egyre nagyobb aggodalomra ad okot a szakértők számára, különösen a fiatalabb felhasználók esetében, akiknek az agya még fejlődésben van. Holott mi is azon kapjuk magunkat, hogy elragadtatva bámuljuk a legördülő tartalmakat, különösen a közösségi hálózatokon. Ne feledkezzünk meg a videójátékokról sem, amelyek különösen népszerűek a fiatalok körében. A függőséggel összeköthető rendellenességek és viselkedési formák kialakulása mellett a képernyők elsődleges hatással vannak a gyerekek agyára, valamint arra, ahogyan tanulnak és a tudást elraktározzák.

NEGATÍV HATÁSOK ÉS KOCKÁZATOK

Íme, a képernyők legfontosabb negatív hatásai a fiatalokra:

- **Mozgásszegény életmód:** ha túl sok időt tölt a képernyő előtt, az ülő életmódhoz vezethet, ami hozzájárulhat az elhízáshoz és egyéb egészségügyi problémákhoz.
- **Lelassult fejlődés:** kisgyermekeknél a képernyőnek való túlzott kitétség késleltetheti a kognitív, motoros és szociális fejlődést.
- **Alvási problémák:** a képernyők által kibocsátott kék fény megzavarhatja az alvási ciklust, ami a fiataloknál alvászavarokhoz, például álmatlansághoz vezethet.
- **Mentális egészségügyi problémák:** a túlzott képernyőhasználat olyan mentális egészségügyi problémákkal jár, mint a depresszió, a szorongás és a stressz.
- **Romló tanulási teljesítmény:** a túl sok képernyő előtt töltött idő ronthatja a koncentrációt és a tanulásra koncentráló képességet, ami a tanulmányi teljesítmény csökkenéséhez vezethet.
- **Viselkedési problémák:** a túlzott képernyőhasználat olyan viselkedési problémákkal járhat, mint az agresszió, ingerlékenység és impulzivitás.
- **Társadalmi elszigeteltség:** ha sok időt tölt a képernyő előtt, ez társadalmi elszigetelődéshez vezethet, mivel helyettesíti a személyes társas interakciókat. A legrosszabb forgatókönyv az, hogy szociális szorongás alakul ki bennük.
- **Képernyőfüggőség:** a túlzott képernyőhasználat függőséghez vezethet, amikor a fiatalok nehezen tudják kontrollálni képernyőhasználatukat, és elvonási tüneteket tapasztalnak, amikor megpróbálják csökkenteni a képernyőhasználatot.
- **Az internetes zaklatás és az online kizsákmányolás fokozott kockázata:** az online eltöltött idő növeli az internetes zaklatás, illetve a nem megfelelő vagy veszélyes tartalomnak való kitétség kockázatát.
- **A látás egészségére gyakorolt hatás:** a képernyőnek való hosszan tartó expozíció hozzájárulhat a szem megerőltetéséhez, száraz szemhez és egyéb látási egészségügyi problémákhoz.



NÉHÁNY TANULMÁNY EREDMÉNYE EURÓPÁBÓL

- Egy európai tanulmány kimutatta, hogy azok a gyerekek, akik naponta több mint 2 órát töltenek a képernyőkön, 30%-kal nagyobb valószínűséggel lesznek elhízottak. (European Journal of Pediatrics, 2021)

NÉHÁNY TANULMÁNY EREDMÉNYE A VILÁGBÓL

- Japánban végzett kutatások kimutatták, hogy a túlzottan képernyőt használó 1-3 éves gyerekek nyelvi fejlődése jelentős késést mutatott. (Oszakai Egyetem, 2022)
- Az Egyesült Államokban működő National Sleep Foundation tanulmánya szerint a napi 2 órát meghaladó képernyőidőt használó gyerekek 60%-ának vannak alvászavarai. (2020)
- Egy dél-koreai tanulmány szerint a napi 3 óránál több képernyőidőt használó tinédzserek 45%-a magasabb szintű szorongást és depressziót mutatott. (Yonsei Egyetem, 2023).

POZITÍV HATÁSOK

Ellentétben azzal, amit gondolnánk, a képernyőknek nem csak negatív hatásai vannak. Gyermekek számára is vannak előnyei, és akár pozitív hatásai is lehetnek. Például számos tanulmány kimutatta, hogy a kognitív fejlődési rendellenességekkel (vagy késleltetéssel) küzdő gyermekeknél a videójátékok felügyelt használata pozitív hatással volt a tanulásra. Hasonlóképpen, különböző komoly tanulmányok pozitív hatásokat mutattak ki, amelyeket autista gyermekeknél figyeltek meg.

Számos tanulmány kimutatta, hogy az “exer” játékok (aktív videójátékok, amelyek kognitív és fizikai feladatokat kombinálnak) a viselkedés (fizikai aktivitás, étrend), a kognitív fejlődés (a tanulás, a nyelv, a gondolkodás fejlődése stb.) és a szociális interakciók javulásához is vezetnek. Általánosságban elmondható, hogy például a videójátékokkal szocializálódhatnak más játékosokkal, és közösséget hozhatnak létre.

A fiatalok számára a videójátékok lehetőséget kínálnak a következőkre:

- fejleszteni a kreativitást;
- javítani a térbeli vizuális funkcióikat;
- ismereteket szerezni;
- problémamegoldás gyakorolni;
- megtanulni átélni a kudarcokat;
- tudatosítani bizonyos társadalmi kérdéseket;
- egyesszámítástechnikai eszközök és technológiai eszközök általános megismerésére,
- idegen nyelveket tanulni (főleg angolul);
- gyors reakciókat és motoros reflexeket kialakítani az ujjakban és a kezekben;
- megtanulni együttműködni és felelősséget vállalni.

NÉHÁNY TANULMÁNY EREDMÉNYE EURÓPÁBÓL

- Egy európai tanulmány kimutatta, hogy azok a gyerekek, akik naponta több mint 2 órát töltenek a képernyő előtt, 30%-kal nagyobb valószínűséggel lesznek elhízottak. (European Journal of Pediatrics, 2021)
- A Glasgow-i Egyetem tanulmánya szerint a videójátékok fejleszthetik a gyerekek kreativitását. (2019)

NÉHÁNY TANULMÁNY EREDMÉNYE A VILÁGBÓL

- A Kaliforniai Egyetem (Irvine) 2021-es jelentése dokumentálta az oktató jellegű videójátékok pozitív hatását az autizmus spektrumzavarral küzdő gyermekekre, és jelentős javulást mutatott a szociális és kommunikációs készségek terén egy 12 hetes felügyelt játékidő után.
- A „Minecraft” játékot oktatási programokban használták a fizika és a geometria foglmainak tanítására. A Stanford Egyetem 2020-as tanulmánya kimutatta, hogy azok a diákok, akik a „Minecraftot” használták tanulásuk részeként, jobban megértették a térfogalmakat.
- Egy Kínában végzett tanulmány megállapította, hogy az oktatási alkalmazások jelentősen javították az 5-7 éves gyerekek matematikai készségeit. (Peking Normal University, 2022).

2.4 ESETTANULMÁNYOK

1. ESETTANULMÁNY – EGY INSPIRÁLÓ KEZDEMÉNYEZÉS, A DIGITÁLIS ÁLLAMPOLGÁRSÁG OKTATÁSI PROGRAM SZINGAPÚRBAN

LEÍRÁS: A közelmúltban Szingapúr kormánya digitális állampolgárságra oktató programot vezetett be az általános és középiskolákban, hogy felhívja a fiatalok figyelmét az online biztonságra, a magánélet védelmére és a digitális etikára.

MŰVELETEK:

- **Beépülés az iskolai tantervbe:** A digitális állampolgárságra nevelés beépül a normál iskolai tantervbe, biztosítva, hogy minden tanuló kiskorától kezdve részesüljön digitális készségek oktatásában. A leckék olyan témákat érintenek, mint a jelszavas biztonság, az online adatvédelem kezelése, az internetes zaklatás elleni küzdelem és az online információk hitelességének felmérése.
- **Interaktív források használata:** A tanárok interaktív oktatási forrásokat, például komoly játékokat, szimulációkat és videókat használnak, hogy a digitális állampolgárság megismerését vonzóbbá és interaktívabbá tegyék a diákok számára. Ezek a források lehetővé teszik a diákok számára, hogy reális forgatókönyveket fedezzenek fel, és gyakorlati készségeket fejlesszenek ki a digitális környezetben való biztonságos és felelősségteljes navigációhoz.
- **A szülőkkel való együttműködés visszahelyezése a középpontba:** ez egy valódi újítás. A program ösztönzi az iskolák és a szülők közötti együttműködést az online biztonsággal és az otthoni digitális állampolgársággal kapcsolatos üzenetek megerősítése érdekében. Az iskolák rendszeresen tartanak tájékoztató foglalkozásokat a szülők számára, oktatási forrásokat osztanak szét, és útmutatást adnak gyermekeik online tevékenységeinek nyomon követéséhez és irányításához.
- **Folyamatos értékelés:** A szingapúri oktatási hatóságok rendszeresen értékelik a digitális állampolgárságra nevelési program hatékonyságát oly módon, hogy adatokat gyűjtenek a tanulók online biztonsággal kapcsolatos tudásáról, attitűdjeiről és viselkedéséről. Ezek az értékelések segítenek azonosítani a figyelmet igénylő területeket, és ennek megfelelően módosítani a programot.

EREDMÉNYEK:

A szingapúri Digitális Állampolgárság Oktatási Program hozzájárul a fiatalok digitális készségeinek erősítéséhez, valamint az online környezet kockázataival és kihívásaival kapcsolatos tudatosság növeléséhez. A tanulók jobban felkészülnek arra, hogy megalapozott és felelősségteljes döntéseket hozzanak az internet és a digitális technológiák használata során, ezzel segítve a biztonságosabb és pozitívabb online környezet kialakítását mindenki számára. Ez a példa bemutatja, hogy a digitális állampolgárságra nevelés integrált és innovatív megközelítése milyen jelentős hatással lehet a fiatalok online védelmével kapcsolatos tudatosság növelésére és digitális készségeik erősítésére.

2. ESETTANULMÁNY – EGY INSPIRÁLÓ KEZDEMÉNYEZÉS, A “LES PROMENEURS DU NET” FRANCIAORSZÁGBAN.

LEÍRÁS: A 2014-ben elindított „Les Promeneurs du Net” egy Svédországból importált és Franciaországban adaptált kezdeményezés, amelynek célja, hogy oktatási és szociális támogatást nyújtson a fiataloknak a digitális térben. A projekt az ifjúsági szakemberek aktív és támogató jelenlétére támaszkodik a fiatalok által látogatott online platformokon, különösen a közösségi hálózatokon. 2019-ben a projekt kibővült a szülői támogatással: „Les Promeneurs du Net Parentalité”.

CÉLOK

- **A digitális kockázatok megelőzése:** Internetes zaklatás, nem megfelelő tartalomnak való kitettség, radikalizálódás.
- **Online támogatás és útmutatás:** Segítségnyújtás a fiataloknak személyes, tanulmányi és adminisztratív erőfeszítéseikben.
- **Média és internetes oktatás:** A fiatalok tudatosságának növelése a jó digitális gyakorlatokkal kapcsolatban.

VÉGREHAJTÁS

A “Les Promeneurs du Net” ifjúsági szakemberekből áll (oktatók, animátorok, szociális munkások stb.), akik elég képzettek a digitális platformokon történő beavatkozásra. Kapcsolatokat teremtenek a közösségi hálózatokon, az azonnali üzenetküldésen és a fiatalok által használt egyéb online kommunikációs eszközökön keresztül.

MÓDSZERTAN

- **Online jelenlét:** Professzionális profilok készítése különböző platformokon, hogy azok elérhetőek legyenek a fiatalok számára.
- **Személyre szabott interakciók:** A fiatalok egyéni igényeihez igazodó megbeszélésekben való részvétel, a helyzetek alapján tanácsot és támogatást kínálva.
- **Titoktartás és tisztelet:** Biztosítani kell, hogy a kapcsolatok kölcsönös bizalomra épülnek és tiszteletben tartják a fiatalok magánéletét.

ELŐNYÖK

- **Elérhetőség:** Lehetővé teszi a fiatalok számára, hogy családi vagy intézményi korlátok nélkül, családi környezetben találjanak segítséget.
- **Reagálókészség:** A szakemberek gyorsan tudnak reagálni vészhelyzetekre vagy vészhelyzetekre.
- **Közelség:** Erősíti a fiatalok és a szociális munkások közötti közelséget és bizalmat.

HATÁS

A „Les Promeneurs du Net” indulása óta több ezer fiatalt ért el, és erős kötelékeket hozott létre az ifjúsági szakemberek és a fiatalok között a digitális térben. A rendszer folyamatosan fejlődik, hogy alkalmazkodjon a fiatalok új digitális gyakorlataihoz és a felmerülő kihívásokhoz.

Összefoglalva, a „Les Promeneurs du Net” egy innovatív és szükséges válasz a fiatalok igényeire az egyre inkább digitálissá váló világban, oktatási és szociális támogatást kínálva, mindössze egy kattintásnyira.

3. ESETTANULMÁNY – EGY INSPIRÁLÓ KEZDEMÉNYEZÉS, AZ „E-PIONEERS” PROGRAM FINNORSZÁGBAN.

LEÍRÁS: Finnország valósította meg az „E-Pioneers” programot az általános és középiskolákban, hogy elősegítse a digitális írástudást, az online biztonságot és a felelős digitális magatartást a fiatalok körében.

MŰVELETEK:

- **Diáknagykövetek:**
 - ◊ Az „E-Pioneers” program minden iskolából kiválasztja a digitális írástudással és az online biztonsággal kapcsolatos képzésben részesülő diáknagyköveteket.
 - ◊ Ezek a diáknagykövetek kortárs oktatóként tevékenykednek, workshopokat és foglalkozásokat tartanak, hogy megtanítsák osztálytársaikat a felelős digitális viselkedésre, az internetes zaklatás megelőzésére és az online adatvédelemre.
- **Projektalapú tanulás:**
 - ◊ A program integrálja a projektalapú tanulást, ahol a tanulók a digitális állampolgársággal kapcsolatos valós projekteken dolgoznak.
 - ◊ A projektek között szerepel digitális kampányok létrehozása az internetes zaklatás tudatosításáról, online biztonságot szolgáló alkalmazások tervezése, valamint a digitális etikáról szóló oktatóvideók fejlesztése.
 - ◊ Ez a gyakorlati megközelítés segít a tanulóknak megérteni és gyakorlati környezetben alkalmazni a digitális állampolgárság fogalmait.
- **Tanárképzés:**
 - ◊ A tanárok speciális képzésben részesülnek a digitális állampolgári nevelés hatékony megvalósítása érdekében.
 - ◊ A képzés olyan témákat fed le, mint a digitális írástudás, a biztonságos internethasználat, az internetes zaklatás felismerése és kezelése, valamint a pozitív online környezet elősegítése.
 - ◊ A tanárok fel vannak szerelve azokkal a tudással és eszközökkel, amelyek támogatják a diáknagyköveteket és integrálják a digitális állampolgárságra nevelést a különböző tantárgyakba.

- **Közösségi részvétel:**

- ◊ A program aktívan bevonja a helyi közösséget, beleértve a szülőket, a helyi vállalkozásokat és a digitális szakértőket.
- ◊ Az iskolák közösségi eseményeket és workshopokat szerveznek, ahol a szakértők megosztják egymással a digitális trendekről, a biztonsági intézkedésekről és a felelős online viselkedésről szóló információt.
- ◊ A szülők útmutatást kapnak, hogyan támogassák gyermekeik digitális tevékenységeit és biztosítsák a biztonságos otthoni internethasználatot.

- **Digitális méregtelenítő kampányok:**

- ◊ Az „E-Pioneers” program digitális méregtelenítő kampányokat tartalmaz, amelyek célja a képernyő előtt töltött idő és az offline tevékenységek közötti egészséges egyensúly megteremtése.
- ◊ Az olyan tevékenységeket, mint a szabadtéri kalandok, a sportok és a művészetek ösztönöznék a túlzott képernyőidő csökkentésére és a tanulók általános jólétének javítására.

EREDMÉNYEK:

A finnországi “E-Pioneers” program sikeresen javította a digitális írástudást és előmozdította a felelős online viselkedést a diákok körében. A társképzési modell képessé tette a diáknagyköveteket arra, hogy példát mutassanak, és pozitívan befolyásolják társaikat. A közösségi szerepvállalás megerősítette a diákok támogatási hálózatát, biztosítva a digitális állampolgárságra nevelés holisztikus megközelítését. Ez a kezdeményezés rávilágít az együttműködési erőfeszítések fontosságára a fiatalok biztonságos és pozitív digitális környezetének kialakításában.

Ez a példa bemutatja, hogy a diákok vezetőként való bevonása, a gyakorlati projektek integrálása és a közösség bevonása hogyan hozhat létre átfogó és hatékony digitális állampolgársági oktatási programot.



2.5 ÖSSZEGZÉS

KULCSFOGALMAK

Álhírek: szándékosan félrevezető, téves vagy koholt információk, amelyeket gyakran valós tényekként mutatnak be a nyilvánosság megtévesztése, manipulálása vagy befolyásolása céljából. Az álhírek sokféle formát ölthetnek, például álhírcikkek, hamis videók, félrevezető mémek, ellenőrizetlen pletykák vagy megalapozatlan összeesküvés-elméletek.

Szűrők: olyan jelenség, amelyben az egyének személyre szabott, szűrt információkkal vannak kitéve online, preferenciáik, múltbeli viselkedéseik, interakcióik és böngészési előzményeik alapján. A digitális platformok, például a közösségi hálózatok, keresőmotorok és híroldalak algoritmusai elemzik a felhasználói adatokat, hogy személyre szabják hírfolyamukat, és olyan tartalmakat ajánljanak, amelyek megfelelhetnek érdeklődési körüknek és előzetes véleményüknek.

Megerősítő elfogultság: olyan kognitív tendencia, amely magában foglalja az olyan információk szelektív keresését, értelmezését vagy felidézését, amelyek megerősítik hiedelmeinket, feltételezéseinket vagy már meglévő véleményeinket, miközben figyelmen kívül hagyják vagy minimalizálják az azoknak ellentmondó információkat. Más szóval, azoknak az adatoknak az előnyben részesítésére való hajlam, amik megfelelnek a hiedelmeinknek, megerősítve ezzel a meggyőződésünket, még akkor is, ha ezek az adatok nem reprezentatívak vagy objektíven igazoltak.

„Digitális többség”: más néven „relatív digitális többség” arra a koncepcióra utal, hogy az egyén kellő szintű érettséget vagy felelősséget szerez ahhoz, hogy megalapozott és önálló döntéseket hozzon az internet és a digitális technológiák használatával kapcsolatban.

Internetes zaklatás és nyomon követés: digitális technológia, például mobiltelefonok, közösségi média, webhelyek, üzenetküldő alkalmazások vagy az online kommunikáció egyéb formáinak a használata egy személy megfélemlítésére, zaklatására, fenyegetésére vagy zavarba hozására. Ez számos módon megnyilvánulhat, beleértve a fenyegető vagy gyűlöletkeltő üzenetek küldését, ártalmas pletykák terjesztését, megalázó fotók vagy videók közzétételét vagy hamis profilok létrehozását az áldozat megtévesztésére vagy zaklatására.

2.6 BIBLIOGRÁFIA ÉS HIVATKOZÁSLISTA

- Coyne, S. M., Warburton, W. A., Essig, L. W., & Stockdale, L. A. (2020). Violent video games, externalizing behavior, and prosocial behavior: A five-year longitudinal study during adolescence. *Developmental Psychology*, 56(3), 568-581.
- Twenge, J. M. (2020). Have smartphones destroyed a generation? *The Atlantic*, 318(3), 46-55.
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2020). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics*, 174(2), 1-8.
- LeBourgeois, M. K., Hale, L., Chang, A. M., Akacem, L. D., Montgomery-Downs, H. E., & Buxton, O. M. (2020). Digital media and sleep in childhood and adolescence. *Pediatrics*, 146(1), e20174246.
- Orben, A., & Przybylski, A. K. (2019). Screens, teens, and psychological well-being: Evidence from three time-use diary studies. *Psychological Science*, 30(5), 682-696.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). *The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight 2017*. Common Sense Media.
- Radesky, J., Leung, C., Appugliese, D., Miller, A. L., Lumeng, J. C., & Rosenblum, K. L. (2020). Maternal mobile device use during a structured parent-child interaction task: Longitudinal associations with toddler risk for attention-deficit/hyperactivity disorder. *Child Development*, 91(1), e129-e144.
- Odgers, C. L., & Jensen, M. R. (2020). Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(3), 336-348.
- Primack, B. A., Shensa, A., Sidani, J. E., Whaite, E. O., Lin, L. Y., Rosen, D., & Miller, E. (2017). Social media use and perceived social isolation among young adults in the U.S. *American Journal of Preventive Medicine*, 53(1), 1-8.
- Dhir, A., Yossatorn, Y., Kaur, P., & Chen, S. (2018). Online social media fatigue and psychological wellbeing—A study of compulsive use, fear of missing out, fatigue, anxiety and depression. *International Journal of Information Management*, 40, 141-152.
- “Reset Your Child’s Brain” by Victoria L. Dunckley, MD: Offers strategies to reduce screen use and improve children’s mental health.

- “The Tech-Wise Family” by Andy Crouch: Provides advice on creating a balanced family environment in the face of technology.
- Afrouz, Rojan & Sevi Vassos.(2024) Adolescents’ Experiences of Cyber-Dating Abuse and the Pattern of Abuse Through Technology, A Scoping Review TRAUMA, VIOLENCE, & ABUSE 1–1Stonard, K. E. (2020) “Correlates of Technology-Assisted Adolescent Dating Violence and Abuse”. Social Education Research. Volume 1 Issue 2|2020| 61 61-78
- “Andrew Tate: Five things to know.” 03.12.2024 adl.org. [https://www.adl.org/resources/blog/andrew-tate-five-things-know#:~:text=Andrew%20Tate%20is%20a%20British,X%20\(formerly%20Twitter\)%20alone.](https://www.adl.org/resources/blog/andrew-tate-five-things-know#:~:text=Andrew%20Tate%20is%20a%20British,X%20(formerly%20Twitter)%20alone.)
- Quadara,A & El-Murr, A. (2017). “The effects of pornography on children and young people”. Research snapshot <https://aifs.gov.au/research/research-snapshots/effects-pornography-children-and-young-people>
- González-Cabrera J., Basterra-González A, Ortega-Barón J, V. Caba-Machado a, A. Díaz-López a, H.M. Pontes b, J.M. Machimbarrena c. (2023) Loot box purchases and their relationshipwithinternetgamingdisorderandonlinegamblingdisorderinadolescents: A prospective study. Computers in Human Behavior. Volume 143, June 2023, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563223000365?via%3Dihub>

#3.FEJEZET BEVEZETÉS ÉS BETEKINTÉS A KRITIKUS DIGITÁLIS ÍRÁSTUDÁS KERETRENDSZERÉBE

#3.FEJEZET BEVEZETÉS ÉS BETEKINTÉS A KRITIKUS DIGITÁLIS ÍRÁSTUDÁS KERETRENDSZERÉBE

BEVEZETÉS

Ez a fejezet bevezetést és áttekintést nyújt a kritikus digitális írástudás keretrendszeréről, hangsúlyt fektetve a szülők, pedagógusok és fiatalok közötti párbeszéd előmozdítására a digitális írástudás támogatása érdekében.

A digitális írástudás a technológia használatának képessége az információk biztonságos megtalálására, kritikus értékelésére, rendszerezésére, felelősségteljes létrehozására, kommunikációjára vagy megosztására. Ebben a fejezetben a „kritikus” kifejezésre összpontosítunk, amely a technológia biztonságos és felelős használatának fontosságát hangsúlyozza. A digitális írástudás keretrendszerei struktúrát nyújtanak a meglévő digitális készségekkel kapcsolatos kompetenciák értékeléséhez, a készséghiányok azonosításához és az egyének digitális készségeinek méréséhez. Ebben a kézikönyvben az Európai Unió által kidolgozott [Digitális kompetencia keretrendszer a polgárok számára \(DigComp\) 2.2](#) keretrendszerre támaszkodunk, amely a polgárok digitális kompetenciáit vázolja fel, kitérve az AI-rendszerekkel való interakcióra is.



Forrás: <https://biblioteca.uoc.edu/en/biblioguides/biblioguide/Critical-digital-literacy/>

A kritikus digitális írástudás alatt a következő készségeket értjük, amelyek mindegyike a DigComp2.2.-ben szereplő digitális kompetenciákhoz kapcsolódik:

- Információismeret
- Digitális tartalomkészítés
- Digitális kommunikáció és együttműködés
- Digitális jólét és biztonság
- Digitális állampolgárság
- Digitális tanítás és tanulás
- Technológiahasználat

3.1 A KRITIKUS DIGITÁLIS ÍRÁSTUDÁS ALAPELVEI

Ma már nem elég, ha a fiatalok alapvető digitális készségekkel rendelkeznek az interneten való böngészéshez és információkereséshez vagy a közösségi média használatához, mivel új kompetenciákra van szükség a kommunikáció, az együttműködés, a biztonság vagy az új digitális eszközökkel és alkalmazásokkal kapcsolatos etikai kérdések, valamint a digitális médiatrendek (pl. bárki közzétehet médiatartalmakat) terén, amelyekhez elengedhetetlen a kritikus gondolkodás. A fiatalok kritikus digitális írástudásának fejlesztése a pedagógusok és a szülők közös felelősége.

KRITIKAI GONDOLKODÁS ÉS ANALITIKUS KÉSZSÉGEK

Az analitikus és a kritikai gondolkodás egyaránt vezető szerepet játszik a problémamegoldásban és a döntéshozatalban, és szorosan kapcsolódik a kritikus digitális írástudáshoz. Míg az analitikus gondolkodás a kapott információt boncolgatja, és az egyes részeket elkülöníti, hogy mélyebben megvizsgálja, a kritikai gondolkodás az információt különböző szempontokból vizsgálja, hogy ellenőrizze annak hitelességét.

Analitikus gondolkodás	Kritikus gondolkodás
logikára törekszik	logikára törekszik
érvelést használ	érvelést használ
lebontja az információt	az információt egészében szemléli
megvizsgálja az egyes részleteket minták és összefüggések szempontjából	az információt különböző szempontok szerint vizsgálja
Mindkettő lebontja az összetett információkat, és különböző szempontok szerint értékeli.	

Tippek a tanulók elemző vagy kritikai gondolkodásának fejlesztésére:

- bátorítsuk őket a kérdések feltevésére
- hagyjuk, hogy érveljenek
- támogassuk a kreativitást
- támogassuk a reflexiót
- fejlesszük adatkeresési és adatfeldolgozási készségeiket
- tegyünk fel nekik találókérdéseket.

MÉDIAMŰVELTSÉG ÉS INFORMÁCIÓS MŰVELTSÉG

„A médiaműveltség a különböző médiatípusok azonosításának és az általuk küldött üzenetek megértésének képessége” (1992 Aspen Media Literacy Leadership Institute). Manapság az információtechnológia gyors fejlődésének köszönhetően szó szerint egy gombnyomással hozzáférhetünk az információkhoz. A technológia azonban nem képes garantálni, hogy a megtalált információ érvényes és hiteles... Nézzük meg, hogy a keresőeszközökből kiindulva mitől lesz hiteles egy forrás:

Biztonságos böngésző: A böngészőket a világháló felfedezéséhez és számos online erőforrás (például alkalmazások) használatához használjuk.

Tipp: mindig hiteles, széles körben használt és biztonságosnak ismert böngészőt használjunk (pl. Chrome, MS Edge, Firefox, Opera stb.).

Hiteles weboldalak: Egy hiteles weboldal címe mindig https-szel kezdődik (és nem http-vel), és van néhány egyéb jellemző, amely a biztonságos weboldalra utal.

Tippek: A hamis vagy rosszindulatú weboldalak elkerülése érdekében kövesse ezt a mintát:

- Ellenőrizze a domain nevet - Gyanakodjon, ha a név túl bonyolultnak, furcsának vagy viccesnek tűnik. A .org, .com, .edu vagy .gov végződésű domainek általában legális oldalakra utalnak.
- o Nézzon utána a forrásoknak - Ellenőrizze, hogy a cikkben vagy blogban használt idézetek pontosan vannak-e megadva. A hiteles források általában tartalmazzák a szerző nevét és a szakértelem igazolását. Vizsgálja meg, mikor íródott a cikk és nézze meg a felhasznált források dátumát.
- Nézze meg a kapcsolatfelvételi oldalt - Egy weboldal lemásolhat és beilleszthet logókat és márkaelemeket egy másik cégtől. Az ilyen törvénytelen weboldalak általában nem tesznek közzé elérhetőségi adatokat, míg a törvényesek könnyen elérhetővé teszik elérhetőségeiket: a cím, e-mail, telefonszám is látható.
- Vizsgálja meg a weboldal dizájnját - Ha kétségei vannak afelől, hogy egy weboldal hiteles-e, nézze meg a dizájnját és az elrendezését. A jól strukturált, szép dizájnnal rendelkező, professzionálisan elkészítettnek tűnő weboldalak általában legitimek.
- Ellenőrizze a biztonsági kapcsolatot - a HTTPS (Hypertext Transfer Protocol Secure) általában biztonságosabb, mint a HTTP (Hypertext Transfer Protocol), mivel titkosítási módszereket használ az adatok védelmére. A HTTPS emellett hitelesíti a kapcsolatot, ami biztosítja, hogy a weboldal legitim.
- Ellenőrizze a weboldal adatvédelmi szabályzatát és elérhetőségét - Az EU adatvédelmi törvényei előírják, hogy egyértelműen közölni kell, hogyan gyűjtik, használják és védik a felhasználói adatokat, és ezt jól látható módon kell megjeleníteni a weboldalon.

(Lásd: [GDPR](#), továbbá: <https://gdpr.eu>)

DIGITÁLIS ETIKA ÉS FELELŐSSÉGVÁLLALÁS

A szükséges eszközök és internethozzáférés birtokában bárki létrehozhat, újrafelhasználhat és közzétehet tartalmakat. Azonban tudatosítania kell a diákokban, hogy léteznek szerzői jogok, és azokat érvényesíteni is kell. A szerzői jog egyfajta szellemi tulajdon, amely kizárólagos jogot biztosít a tulajdonosának - egy szöveg, fotó, kép, videó, hanganyag, dizájn stb. felett. - a kreatív alkotás másolására, terjesztésére, átdolgozására, bemutatására és előadására. Amikor egy digitális tartalom létrehozásához anyagot keres, figyelembe kell vennie, hogy a felhasználni kívánt elemek szerzői jogi védelem alatt állnak-e. Hogyan győződhet meg erről?

A tartalomkészítő alkalmazások, mint például a Canva, saját kép-, videó- és hangtárral rendelkeznek, ami ingyenes.

- Használjon online fotótárakat, mint például a Pexels (<https://www.pexels.com>) ahol minden fotó jogtiszta
- Ellenőrizze, hogy milyen Creative Commons szimbólummal van ellátva a használni kívánt kép, videó stb.
- A CC szimbólumok és kategóriák leírását a következő linken találja meg: <https://creativecommons/about/cclicenses>

Tipp: A Google Chrome lehetővé teszi, hogy a felhasználók megadhassák a keresési feltételekben, hogy jogdíjmentes képek, videók stb, jelenjenek meg, amit a keresőablak alatt található részben állíthat be.

Az internet alapvetően biztosítja az anonimitást és a távolságtartást. Ezt szem előtt tartva fontos, hogy felhívja a diákok figyelmét a netiquette-re, azaz az internet etikájára. Ez egy fontos lépés, amelybe a szülőket is be lehet vonni azzal, hogy megkérjük őket, tartsák szemmel gyermekeik online jelenlétét: vizsgálják meg a gyerekek közösségi média profiljait (pl. X, Instagram, Facebook, Discord), az oda feltöltött fotókat és a kommunikációjuk stílusát. Ezt könnyen megtehetik, ha csatlakoznak gyermekeik hálózatához, ami egyben azt is mutatja, hogy kölcsönös tisztelet és bizalom van közöttük.

Netiquette: Egy olyan szabályrendszer, amely a közösség társadalmi és kulturális normáihoz kapcsolódó megfelelő online viselkedést foglalja magában. Ezek a szabályok a környezettől, a kontextustól, az emberektől, a tevékenységtől és a technológia típusától függően változhatnak. A netikett szabályainak megsértése a tisztetlenség jeleként értelmezhető.

Tippek a netikett gyakorlásához az osztályban:

Kérjük meg a diákokat, hogy a közösségi médiában a következő etikettszabályok betartásával kommunikáljanak:

- Használjanak tiszteletteljes nyelvezetet. Az online kommunikációban a nagybetűs írásmód azt jelenti, hogy kiabálsz valakivel. Használjanak kisbetűket, a szakmai kommunikációban pedig kövessék a megfelelő nagybetűs írásmódot. Használjanak semleges szavakat, és kerüljék azokat, amelyek sértőek lehetnek. Ha egy idegen veszi fel velük a kapcsolatot, és a kommunikáció gyanúsnak tűnik, akkor lehet, hogy átverik. Állítsák le a kommunikációt, és ennek megfelelően jelentsék azt.
- Legyenek óvatosak a szarkazmussal. A valós életben a kommunikációban a szarkazmus a hangszínre, a testbeszédre, a gesztusokra és az arckifejezésre támaszkodik. Az online kommunikációban, mivel ezek hiányoznak, a szarkazmus a megfelelő emoji használatára vagy olyan kijelentésekre támaszkodik, mint a „jk” - csak vicceltem.
- Ellenőrizték a helyesírást. Kerüljék az erős szlenget, a szokatlan rövidítéseket, automatikus helyesírást és egyéb internetes gyorsírást, ha hivatalos kommunikációban vesznek részt.
- Fogadják el a felnőtt családtagok baráti felkéréseit, amelyek garantálhatják az ottani kommunikáció tartalmának és módjának egyfajta felügyeletét.

Javasolt tevékenység a tanulók számára az óra alatt: Szerepjátékok használata az osztályteremben a helyes vagy helytelen online kommunikáció bemutatására. A tanulókat 2 csoportra oszthatja, hogy azonos témában kommunikáljanak, a netikett szabályainak betartásával vagy anélkül. Ezután megvitathatják a játékban megadott 2 szöveget, és elemezhetik a közöttük lévő különbséget.



3.2 A DIGITÁLIS ÍRÁSTUDÁS FEJLESZTÉSÉNEK SZÜKSÉGESSÉGE

Digitális világunkban a média és az információ bősége miatt a digitális írástudás kulcsfontosságú készséggé vált, mivel biztosítja a felhasználók adatainak biztonságát, segíti őket a digitális adatok és információk kritikus elemzésében, a digitális platformok etikus használatában és a másokkal való megfelelő kommunikációban.

KIHÍVÁSOK ÉS LEHETŐSÉGEK A DIGITÁLIS VILÁGBAN

Ma már szinte minden hivatalos vagy magánjellegű ügyintézés meg lehet oldani az interneten, az online banki ügyintézésről kezdve a dokumentumok digitális aláírásán át a barátkozásig, a kollégákkal való együttműködésig, az áruvásárlásig stb. Bár a digitális világban való részvétel határozottan megkönnyíti az életünket, ugyanakkor olyan veszélyeket is magában hordoz, mint a csalás, az átverés és a zaklatás.

Feladat a tanulóknak:

- Kérdezze meg a diákokat az internethasználati szokásaikról. Mire használják? Milyen egyéb lehetőségekről hallottak, amelyeket az internet kínál?
- Mutasson be 1-2 valós esetet a hírekből, amikor emberek digitális csalás áldozatai lettek, személyes adataikat ellopták vagy a közösségi médiában zaklatták őket. Beszélje meg velük a következményeket, és kérdezze meg őket saját hasonló tapasztalataikról.

Egy online csalás bemutatása:

Technikai támogatási csalások (2010 - jelen)

A műszaki támogatási csalások olyan megtévesztő gyakorlat, amelynek során a csalók ismert vállalatok műszaki támogatási képviselőinek adják ki magukat, hogy megtévezzék az áldozatokat, és elhitessék velük, hogy számítógépük rosszindulatú szoftverrel fertőzött. A végső cél az, hogy pénzt zsaroljanak ki felesleges vagy kárt okozó szolgáltatásokért.

A Statista (<https://statista.com>) közlése szerint az Egyesült Államokban drámaian megnőtt az ilyen kiber-bűncselekmények, köztük az online csalások és a technikai segítségnyújtással kapcsolatos csalások előfordulása. A 2019-es körülbelül 467 000 esetről a következő években 800 000 fölé szökött a számuk.

Ez a hirtelen növekedés a csalók egyre kifinomultabbá válását tükrözi, és azt, hogy az egyének számára folyamatos kihívást jelent, hogy megkülönböztessék a jogszerű műszaki támogatást a csalástól. Az adatok rávilágítanak arra, hogy sürgősen szükség van a nagyobb tudatosságra és oktatásra az ilyen csalások azonosítása és elkerülése érdekében.

Kattintson ide <https://softwarelab.org/blog/what-is-an-online-scam/>) tovább példákért.

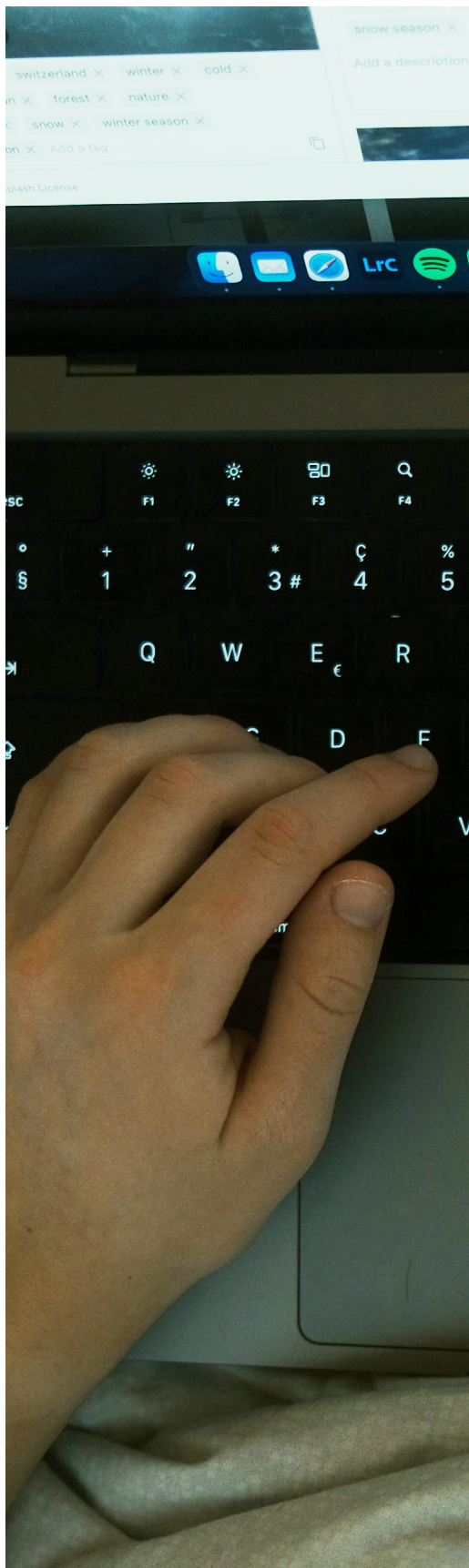
A DIGITÁLIS KOMPETENCIÁK JELENTŐSÉGE A MODERN TÁRSADALOMBAN

Az Európa Tanács által kiadott kézikönyv meghatározása szerint a digitális állampolgárság „...a tevékenységek széles skáláját foglalja magában, az alkotástól, a fogyasztástól, a megosztástól, a játéktól és a társas kapcsolatoktól kezdve a kutatásig, a kommunikációig, a tanulásig és a munkáig. A kompetens digitális polgárok képesek válaszolni a tanulással, a munkával, a foglalkoztathatósággal, a szabadidővel, a társadalmi befogadással és részvétellel kapcsolatos új és mindennapi kihívásokra, tiszteletben tartva az emberi jogokat és a kultúrák közötti különbségeket.”.

- A digitális állampolgársághoz szükséges digitális kompetenciákat az Európai Bizottság által kiadott [DigComp 2.2](#) digitális kompetencia keretrendszer sorolja fel, amelynek megfelelően a digitális kompetenciák a következők:
- **Információ- és adatismeret** (például az információs igények kifejtésének képessége; digitális adatok, tartalmak és információk felkutatása, visszakeresése, tárolása és kezelése, illetve a forrás relevanciájának és tartalmának érvényességének értékelése).
- **Kommunikáció és együttműködés** (a másokkal való interakció, kommunikáció és együttműködés képessége a digitális technológiák használata révén, figyelembe véve a kulturális és generációs sokféleséget, a digitális identitás és az online hírnév kezelése, valamint a társadalomban való részvétel a digitális köz- és magánszolgáltatások igénybevételével).
- **Digitális tartalom létrehozása** (a digitális tartalom létrehozásának, szerkesztésének és javításának képessége, valamint az engedélyezési és szerzői jogok betartása, illetve az információk felülvizsgálata és integrálása, valamint utasítások megadása egy számítógépes rendszer vagy eszköz számára).
- **Biztonság** (például a személyes és a munkaeszközök védelmének biztosítása, beleértve a személyes és a munkával kapcsolatos adatokat és érzékeny információkat a digitális környezetben, vagy annak megértése, hogy a technológia hogyan befolyásolja a mentális és fizikai jólétet, valamint a digitális környezetre gyakorolt hatás általános ismerete).
- **Problémamegoldás** (az igények és problémák azonosításának és megoldásának képessége különböző digitális környezetekben, a digitális eszközök használatának képessége a folyamatok, szolgáltatások és termékek javítására, valamint a technológia fejlődésével való lépéstartás).

Néhány adat Európából: A digitális társadalmi innováció (DSI) egy olyan mutató, amelyet az Európai Bizottság Közös Kutatási Tanácsa készített, és amely beépül az évente megjelenő Digitális Gazdasági és Társadalmi Index (DESI) jelentésbe, amely az EU tagállamainak a digitális fejlődés terén elért előrehaladását követi nyomon, beleértve a digitális készségeket is.

További információért látogasson el ide: [EU Digital Strategy](#), [EU Report on Media Literacy](#) (2021).



A DIGITÁLIS ÍRÁSTUDÁS HIÁNYÁNAK KÖVETKEZMÉNYEI

Nyilvánvaló, hogy az a személy, aki nem rendelkezik ezekkel a készségekkel, nem lesz képes teljes mértékben kihasználni a digitális kormányzáshoz fűződő jogait, és élvezni a digitális ügyintézés, pénzügyek, kereskedelem, egészségügy és természetesen a szocializáció előnyeit. Mivel a digitális világ egyre bővül, a digitális írástudás hiánya hozzájárul a társadalmi-gazdasági egyenlőtlenségek szélesedéséhez, mivel a digitális készségekkel nem rendelkezők kisebb eséllyel jutnak hozzá a jól fizető munkahelyekhez vagy az oktatási forrásokhoz. Emellett a digitálisan írástudatlan lakosság kiszolgáltatottabb az online félretájékoztatásnak, ami torzíthatja a közvéleményt és alááshatja a demokratikus folyamatokat. A digitális írástudatlanság továbbá akadályozza az egyének társadalmi és szakmai hálózatokba való bekapcsolódását, elszigetelve őket a közösségi és gazdasági lehetőségektől. Végül pedig a digitális készségek hiánya csökkenti a társadalom általános ellenálló képességét a válságokra való reagálásban, mint például a COVID-19 világjárvány esetében, ahol a digitális eszközök kulcsfontosságúnak bizonyultak a kommunikáció, az oktatás és a munkavégzés szempontjából.

TIPP: A diákok meg tapasztalhatják az internet nélküli életet, ha arra kéri őket, hogy egy meghatározott ideig, például legalább 2 napig ne csatlakozzanak a hálózathoz. Ezután közösen megbeszélhetik, hogy milyen kihívásokkal szembesültek.

3.3 A KRITIKUS DIGITÁLIS ÍRÁSTUDÁS ÖSSZETEVŐI

INFORMÁCIÓS MŰVELTSÉG

Az információs műveltség a különböző forrásokból származó információk azonosításának, értékelésének és hatékony felhasználásának képessége. Magában foglalja a kritikus gondolkodás képességét az információk hitelességének, relevanciájának és pontosságának értékeléséhez, valamint az információk felhasználásának etikai és jogi következményeinek mérlegelését a plágium elkerülése és a szellemi tulajdon tiszteletben tartása érdekében.

AZ INFORMÁCIÓFORRÁSOK ÉRTÉKELÉSE

Akár online, akár offline forrásból származik az információ, a következő lépések segítenek a hitelesség megállapításában:

- a tartalom mögött álló szerző vagy szervezet hitelességének értékelése, figyelembe véve szakértelmét és hírnevét.
- az információ pontosságának ellenőrzése más megbízható forrásokkal való összehasonlításban, valamint az állítások alátámasztására szolgáló alapos kutatás vagy adatok keresése.
- az objektivitás értékelése a tartalmat esetlegesen befolyásoló esetleges elfogultságok azonosításával
- az információ időszerűségének mérlegelése, biztosítva, hogy az aktuális és adott kontextushoz vagy témához kapcsolódóan releváns legyen.

ADATGYŰJTÉS ÉS FELDOLGOZÁS

Az adatgyűjtés és -feldolgozás az információs műveltség kritikus aspektusa, mivel különböző forrásokból gyűjti össze a releváns információkat, és rendszerezi azokat elemzés és döntéshozatal céljából. Az információs műveltség felvértezi az egyéneket az összegyűjtött adatok minőségének és megbízhatóságának felméréséhez szükséges készségekkel, biztosítva azok pontosságát és hitelességét. Ezen adatok hatékony feldolgozása magában foglalja az információk értelmezését és szintetizálását értelmes meglátások kinyerésére, amelyeket aztán problémák megoldására vagy döntések meghozatalára lehet alkalmazni. Az információs műveltség magában foglalja az adatgyűjtés és -feldolgozás etikai szempontjainak megértését, mint például a magánélet, a hozzájárulás és az adatbiztonság.

A DEZINFORMÁCIÓ FELISMERÉSE

A dezinformatív tartalom a legegyszerűbben megfogalmazva az, ami túl szenzációsnak vagy hihetetlennek tűnhet. Dezinformáció azonban egy teljesen igaznak tűnő tartalomban is rejtőzhet. Tudatosítsa a tanulóknak, hogy ami irracionálisnak vagy irreálisnak tűnik, az általában az is, és beszélje meg velük a következő lépéseket a dezinformáció feltárására:

- Vizsgálja meg, hogy az információ forrása elismert és hiteles, vagy ismeretlen vagy megkérdőjelezhető-e.
- Ellenőrizze, hogy az információ nem túl érzelmes-e, vagy nem tartalmaz-e eltúlzott állításokat.
- Hasonlítsa össze az információkat több megbízható forrással, hogy megtudja, konzisztens-e és bizonyítékokkal alátámasztott-e.
- Ellenőrizze, hogy a szerző egyértelműen fel van-e tüntetve, és vannak-e megbízható forrásból származó idézetek, mivel a dezinformáció általában kerüli az átláthatóságot és az elszámoltathatóságot.

Kérje meg a tanulókat, hogy beszéljék meg az aktuális legfontosabb híreket osztálytársaikkal és szüleikkel, kikérve a véleményüket. Végezzen anonim felmérést az osztályban a tanulók családja által preferált információforrásokról, és közösen vizsgálják meg ezek hitelességét.

MÉDIAMŰVELTSÉG

A MÉDIAFOGYASZTÁSI SZOKÁSOK ELEMZÉSE

A legutóbbi felmérések alapján arra a következtetésre juthatunk, hogy a fiatalabb közönség elsődleges információforrásként a közösségi hálózatokat részesíti előnyben a híroldalak helyett: „A 18–24 éves korosztály 39%-a 12 társadalmi környezetben, köztük az Egyesült Királyságban, az Egyesült Államokban, Németországban, Franciaországban, Spanyolországban, Olaszországban, Írországban, Dániában, Finnországban, Ausztráliában, Brazíliában és Japánban a közösségi médiát részesíti előnyben, míg 34%-uk inkább valamilyen hírportált vagy alkalmazást preferál. A médiafogyasztás a felhasználók iskolai végzettségétől is függ, más felmérések szerint a felsőfokú végzettségűek többet keresnek hírek, adatok és információk után az interneten.” „A TikTok hírszolgáltatási használata mindössze három év alatt ötszörösére nőtt a 18–24 évesek körében az összes piacon, a 2020-as 3%-ról 2022-re 15%-ra, miközben a YouTube egyre népszerűbb a kelet-európai, ázsiai-csendes-óceáni és latin-amerikai fiatalok körében.” (Proportion of 18–24s who say each is their main source of news 2015–2022. Dr Kirsten Eddy)

MÉDIAÜZENETEK KRITIKAI ÉRTELMEZÉSE

Mivel a fiatalok hozzászoktak a közösségi médiában való információszerzéshez, ezért az információkat a hálózatok többi tagjának szemén keresztül látják, akik kiválasztották és közzétették, vagy kommentálták ezeket, amivel elveszítik az objektivitást. Ez vezetett az úgynevezett influencerek megjelenéséhez, akik arra törekcsenek, hogy felhívják a figyelmet a különböző termékekre vagy szolgáltatásokra azzal, hogy egyszerűen közzétesznek valamit róluk. A megfelelő médiaműveltségi készségekkel rendelkező egyének nagyobb valószínűséggel képesek kritikusán elemezni és értékelni a médiaüzeneteket.

A MÉDIA HATÁSAINAK MEGÉRTÉSE

A médiaüzenetek mélyen befolyásolhatják, hogy a médiafogyasztók hogyan gondolkodnak az élet, a társadalom, az események, kérdések stb. különböző aspektusairól.

- **Kognitív hatás:** A média hatással van a tudásra, a megértésre és a memóriára. Érzelmi hatás: A média befolyásolhatja az emberek érzelmeit és hangulatát.
- **Attitűdre gyakorolt hatás:** A média különféle témákban alakíthat ki attitűdöket és hiedelmeket, vagy akár a közvéleményt is befolyásolhatja.
- **Viselkedési hatás:** A média hatással lehet az emberek viselkedésére és cselekedeteire.
- **Például:** Tanulmányok kimutatták, hogy az erőszakos médiatartalomnak való ismételt kitettség érzéketlenné teheti az embereket az erőszak iránt.



TECHNOLÓGIA MŰVELTSÉG:

A technológia hatékony, biztonságos és felelősségteljes használatának, megértésének, kezelésének és értékelésének képessége. Tanítványai nyilvánvalóan kora gyermekkoruk óta használják a technológiát. Bár úgy tűnik, hogy szakemberként tudják működtetni, alapvető tudáshiányuk van a működésükről és a karbantartásukról. Az Ön felelőssége, hogy felkeltse érdeklődésüket az ilyen jellegű ismeretek elsajátítása iránt, amelyet családjaik is támogathatnak.

DIGITÁLIS ESZKÖZÖK ÉS ALKALMAZÁSOK HASZNÁLATA

Amikor digitális alkalmazásokat integrál a tanításba, mint például a széles körben ismert LearningApps vagy a Kahoot! alkalmazást, arra is megtanítja a diákjait, hogyan töltsenek le egy alkalmazást, hogyan regisztráljanak online, hogyan kezeljék a profiljukat stb. Akár iskolai számítógépet, akár saját eszközt, például okostelefont vagy táblagépet használnak, a tanulóknak tisztában kell lenniük a biztonságuk megőrzésének fontosságával. A legjobb, ha a beépített operációs rendszert a lehető leggyakrabban frissítik. Ha rendelkezésre áll automatikus frissítés, beleértve a beépített tűzfalat is, ezek a frissítések automatikusan letöltődnek és telepítve lesznek.

Ne feledje, hogy a legtöbb fertőzés, támadás, biztonság megsértése stb. általában csak a digitális eszköz és az internet közötti kapcsolat miatt lehetséges. Ezért erősen ajánlott egy széles körben használt és kiszámítható böngésző letöltése és üzemeltetése, amely a saját biztonsági bővítményekkel rendelkezik.

Amikor letölthető alkalmazást kell keresni, tanítsa meg a tanulókat, hogy hagyatkozzanak a Google Play Androidra és az Apple Store IOS-eszközökre vonatkozó kínálatára.

INTERNETBIZTONSÁG ÉS ADATVÉDELEM

Az olyan külső eszközök, mint az USB-k, mindig fenyegetést jelentenek a személyes adatok számára, ezért jobb, ha meggyőződünk arról, hogy a készülékünkhöz csatlakoztatni kívánt egység biztonságos és tiszta a rosszindulatú programoktól.

A használt böngésző sok személyes információt tartalmazhat, amelyeket különböző harmadik felek kihasználhatnak – vagy egyszerűen összegyűjthetnek. Ilyenek:

- Böngészési előzmények
- Bejelentkezési hitelesítő adatok, például felhasználónév, jelszó
- Cookie-k és nyomkövetők: ezeket a meglátogatott webhelyek helyezik el a böngészőjében
- Automatikus kitöltési információk: nevek, címek, telefonszámok stb.

Ez azt jelenti, hogy az első helyen áll az eszközök fizikai védelme, vagyis, hogy nem hagyjuk ezeket ellenőrizetlenül nyitva, és megfelelő személyazonosítási beállításokat használunk.

Amikor bejelentkezik egy alkalmazásba vagy webhelyre, fontolja meg erős jelszavak használatát az alábbi bevált módszerek szerint, hogy ne legyen könnyű kitalálni:

- Ne használjon alapértelmezett jelszavakat.
- A jelszavaknak erősnek, személytelennek kell lenniük.
- A jelszavakat időnként módosítani kell.
- Ne használja ugyanazt a jelszót különböző szolgáltatásokhoz.
- Ne használjon jelszóemlékeztetőt.
- Tippek a biztonságos jelszó létrehozásához:
 - ◊ Tartalmazzon számokat.
 - ◊ Használja a kis- és nagybetűk kombinációját.
 - ◊ Tartalmazzon speciális karaktereket.

Tippek a személyes adatok további védelméhez: Vezeték nélküli hotspotok használatakor kerülje a személyes vagy pénzügyi adatokat kérő alkalmazások vagy webhelyek használatát, és csak akkor küldjön adatokat, ha a webhelyek teljesen titkosítottak (https). Ha gyakran használ nem biztonságos Wi-Fi-t, használjon VPN-t (virtuális magánhálózatot) a csatlakozáshoz. Kapcsolja ki a Bluetooth-ot, ha nem használja!

Néhány felmérés eredménye:

Az IBM adatfeltörés költsége (Cost of a Data Breach) szerint az adatvédelmi incidensek elhárításának globális átlagos költsége 2023-ban 4,45 millió USD volt, ami 15 százalékos növekedés három év alatt.

2023 májusában Írország adatvédelmi hatósága 1,3 milliárd USD bírságot szabott ki a kaliforniai székhelyű Metára a GDPR megsértése miatt.

(Forrás: <https://www.ibm.com/uk-en>)

GDPR: Az Európai Unióban „Az általános adatvédelmi rendelet (GDPR) a legszigorúbb adatvédelmi és biztonsági törvény a világon. Bár az Európai Unió (EU) készítette és fogadta el, kötelezettségeket ró a szervezetekre bárhol, mindaddig, amíg az EU-ban élő emberekkel kapcsolatos adatokat céloznak meg vagy gyűjtenek. A rendelet 2018. május 25-én lépett életbe. A GDPR szigorú pénzbírsággal sújtja azokat, akik megsértik az adatvédelmi és biztonsági normákat, ami akár több tízmillió eurót is jelenthet.” (Forrás: <https://gdpr.eu/>)

TECHNOLÓGIAI ÚJÍTÁSOK ÉS TRENDEK

Az új technológiai trendek manapság jellemzően hirtelen jelennek meg, és gyorsan terjednek az interneten keresztül.

A szuperszámítógépek ma már több milliárd és billió számítást tudnak végrehajtani másodpercenként, és képesek felgyorsítani a problémamegoldást és az adatelemzést.

Az IoT – Internet of Things különböző típusú gépieszközök összekapcsolására épül, függetlenül azok földrajzi távolságától. „Az IoT-érzékelőktől gyűjtött adatok nyomon követhetők, és visszacsatolhatók egy központi rendszerbe, hogy elindítsanak egy műveletet, betekintést nyerjenek, vagy reagáljanak egy másik, több száz kilométeres távolságban lévő objektumra.” (Forrás: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/internet-things-policy>)

MI (Mesterséges Intelligencia): egy gyűjtőfogalom, amely a technológiák széles skáláját öleli fel, beleértve a gépi tanulást, a mélytanulást és a természetes nyelvi feldolgozást, amely olyan feladatokat hajt végre, amelyek korábban emberi intelligenciát igényeltek, mint például a beszédfelismerés, a döntéshozatal és a minták azonosítása. Az EU erős szabályozási keretet dolgozott ki, amely az emberi jogokon és az alapvető értékeken alapul, és támogatja az emberek, a vállalkozások és a kormányok javát szolgáló mesterséges intelligencia-rendszerek fejlesztését. (Az AI-törvényről az Európai Parlament és a Tanács 2023 decemberében állapodott meg.)

A ChatGPT nevű nyelvi mesterséges intelligencia modell népszerűvé vált, és az egyének számára könnyen elérhető. Számos ingyenes funkcióval rendelkezik, például:

- böngészés az interneten információkért
- adatok elemzése és diagramok készítése
- kép generálása leírás alapján

A mesterséges intelligenciát számos, digitális tartalomkészítést támogató alkalmazásba integrálták, például a Canvaba is (<https://canva.com>)

A tanulóknak meg kell tanulniuk a mesterséges intelligencia etikus használatát, hogy ne arra alkalmazzák, hogy csaljanak vagy becsapjanak másokat.

A tanulókkal az osztályteremben alkalmazható tanulási tevékenység:

- Kérje meg őket, hogy vizsgálják meg, mely cégek mire használják az IoT-t. Beszéljétek meg eredményeket a következő órán, és válasszanak egyet a további kutatáshoz.
- Mutasson meg nekik valódi szerzői cikkeket és ChatGPT által generált cikkeket ugyanabban a témában, és kérje meg őket, hogy találják ki, melyik cikket írta az MI. Beszéljék meg, hogyan lehet ezeket azonosítani (egyszerű nyelvezet, több összekötő szó, hasonló hosszúságú bekezdések és mondat szerkezetek stb.)

3.4 OKTATÁSI MÓDSZEREK ÉS STRATÉGIÁK A KRITIKUS DIGITÁLIS ÍRÁSTUDÁS FEJLESZTÉSÉRE

A tanulók aktív tanulásán alapuló innovatív oktatási módszerek jobban illeszkednek a célhoz, mint a régimódi frontális tanítás, mivel magasabb szintű részvételt és autonómiát igényelnek a tanulóktól.

Projektalapú tanulás: Reális projektek felhasználásán alapuló, erősen motiváló kérdésre, feladatra vagy problémára épülő, ismert kontextushoz közvetlenül kapcsolódó tanítási modell, amelyen keresztül a tanulók együttműködésén alapuló megközelítésben fejlesztik a kompetenciákat a megoldásokat keresve (Bender, 2014).

Esettanulmányok: Pontosan olyan esetek sorozatát tartalmazza, amelyek különféle valós problémahelyzeteket reprezentálnak tanulmányozás és elemzés céljából. A projektalapú tanulással szemben az a különbség, hogy teljes körű tájékoztatást ad az esetről és útmutatást a megoldáshoz, szemben a sokkal nyitottabb projektalapú megközelítéssel, amely nagyobb autonómiát igényel a diákok részéről.

Kooperatív tanulás: A tanulók együtt dolgoznak egy közös cél elérése érdekében, koordináltan, a felelősség megosztása és a világosan meghatározott interakciós irányelvek alapján.

Gamifikáció: A játékok technikáinak, elemeinek és dinamikájának a nem rekreációs tevékenységekbe történő integrálása a motiváció és a problémamegoldó magatartás megerősítése érdekében.

TIPP: Alkalmazzon olyan rendszeres tevékenységeket, amelyek során a tanulóknak információkat kell keresniük és szűrniük. Fejlessze a tanulók kritikus gondolkodását olyan tevékenységeken keresztül, amelyek ösztönzik az általuk elért digitális tartalomról való gondolkodást és párbeszédet.

ESETTANULMÁNYOK ÉS VALÓS PÉLDÁK HASZNÁLATA

Sajnos nagyon sok eset és példa van félretájékoztatásra és online bűnözésre az interneten. Megkérheti diákjait, hogy keressenek olyan cikkeket az interneten, amelyek ezt felfedik.

- **Álhírek:** Megoszthatja a 10 legfurcsább történetet, amely 2022-ben jelent meg a hírekben, és megkérdezheti, hogy olvasták-e ezeket, és ha igen, elhitték-e vagy sem.
- **Clickbaits(kattintásvadász):** túlzó, hamis címmel és címsorokkal ellátott cikkek
- **Adatszivárogtatás vagy személyes adatokkal való visszaélés:** Keressen rendőrségi jelentéseket, amelyekben olyan tevékenységeket részleteznek, mint például a személyes adatok ellopásával járó jogellenes számlanyitás.
- **Internetes csalások:** Pénzlopással kapcsolatos ügyek, hamis banki webhelyek, kereskedelmi oldalak
- **Rosszindulatú programok:** Spyware, ransomware, férgek, rootkitek
- **Internetes zaklatás:** Fenygető e-mailek, közösségi média zaklatás. Gyűjtsenek együtt példákat, majd beszéljék meg ezeket.

KOLLABORATÍV TANULÁS ÉS CSOPORTMUNKA

Tekintettel arra, hogy a különböző korcsoportokba tartozó tanulók többé-kevésbé jártasak a digitális világban, az együttműködés és a csoportmunka jobban motiválja őket. Ennél a módszernél a tanulók 4-6 fős heterogén csoportokban dolgoznak a tanár által meghatározott közös cél érdekében. Ez a módszer ösztönzi a tanulók autonómiáját, az önálló tanulást és a kooperatív tanulást, amelyek fontos szerepet játszanak ebben a folyamatban. A módszer értékei: egymástól való tanulás, egymásra figyelés, egymás tanítása, egymás segítése és saját tapasztalataik megosztása. A csoportok könnyen együttműködhetnek olyan online platformok használatával, amelyek lehetővé teszik a dokumentumok megosztását a közös szerkesztéshez, mint pl. Google Drive. A diákok azonnali üzeneteket és saját munkákat válthatnak a csoport tagjaival, például úgy, hogy létrehoznak egy csoportot a közösségi médiában.

DIGITÁLIS PLATFORMOK ÉS ESZKÖZÖK INTEGRÁLÁSA AZ OKTATÁSBA

A Covid-19 világjárvány alatti lezárás időszaka felgyorsította a digitális eszközök oktatási alkalmazását. Bár az iskolák visszatértek az osztálytermi munkához, a digitális korszakban kihasználhatja mindazt a jót, amit a technológiák kínálnak az Ön számára.

LMS/VLE: A tanulásmenedzsment rendszerek vagy a virtuális tanulási környezetek olyan szoftveralkalmazások, amelyek lehetővé teszik az oktatók számára, hogy kurzusokat tartsanak és kezeljenek minden típusú tanulási tartalmat (pl. Moodle).

OER-ek: A nyílt oktatási források a tanulási, oktatási és kutatási anyagok online tárhelyei bármilyen formátumban és médiában, amelyeket olyan nyílt licenc alatt tettek közzé, ami lehetővé teszi mások számára a szabad hozzáférést, újrafelhasználást, adaptációt és újratерjesztést. Néhány példa: [OpenLearn](#), [YouTube](#), [Khan Academy](#)

Digitális oktatási eszközök: segítik a tanárokat/tanulókat saját tartalom létrehozásában (kép, infografika, videó, prezentáció, kvíz stb.) A legszélesebb körben használtak a [Book Creator](#), [Canva](#), [Genially](#), [Kahoot!](#), [Google Classroom](#) de a tanítási/tanulási céloktól függően sokkal több felfedeznivaló alkalmazás van. Ezek az alkalmazások általában támogatják az egyéni munkát és az együttműködést is.

Online kommunikációs/konferenciaeszközök /közösségi média csoportok: valós idejű kommunikációt és tartalommegosztást támogató alkalmazások egy felhasználói csoporton belül, mint pl. [Zoom](#), Facebook.

A digitális írástudás megfelelő szintjének megléte erősen javasolt a fenti platformok és eszközök bármelyikének alkalmazásához.



3.5 A KRITIKUS DIGITÁLIS ÍRÁSTUDÁS FEJLESZTÉSÉVEL KAPCSOLATOS KIHÍVÁSOK

AZ OKTATÁSI RENDSZEREK KORLÁTAI

A kihívások a következőkből fakadnak:

- o A kritikai digitális írástudás komplexitása: „a digitális technológia alapelveinek megértése, és hogy képes előállítóként és készítőként fellépni; a digitális szolgáltatások és eszközök értelmes használata a mindennapi életben, tanulásban és munkában; kreatív módon, egyedül és másokkal együttműködve a digitális technológiával végzett munka, beleértve az online együttműködést is; a digitális adatok használatának és következményeinek megértése, például tanulás, e-kereskedelem vagy szolgáltatások nyújtása céljából; a digitalizáció szerepének megértése a társadalom és a kultúra különböző kérdéseiben, mint például a demokrácia, a befolyásolás vagy az aktivizmus; az online kommunikáció és együttműködés elveinek és etikájának megértése; tudni, hogyan lehet online részt venni, és megérteni az egyén felelősségét mindenki jólétéért, és megérteni a digitális jelenléttel és identitással kapcsolatos kérdéseket, tudni, hogyan kell megvédeni magát, és felelősséget vállalni azért, hogy ne vegyen részt káros vagy akár illegális online tevékenységekben.” (Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti, 2023)
- A tanárok felkészültsége arra, hogy útmutatóként szolgáljanak a tanulók kritikus digitális írástudási készségeinek fejlesztéséhez, valamint annak szükségessége, hogy tanulási tapasztalatokat biztosítsanak számukra, hogy ezeket a tanulmányi és magánéletükben alkalmazhassák.
- A szülők bevonása kulcsfontosságú: a legjobb, ha hajlandóak együttműködni a tanárral, és támogatják gyermekeiket abban, hogy az iskolában tanultakat végrehajtsák. A szülőkkel kapcsolatba lépve információkat szerezhet a diákok digitális világgal kapcsolatos szokásairól és preferenciáiról.

A HOZZÁFÉRÉS ÉS A MÉLTÁNYOSSÁG KÉRDÉSEI

Néhány általános és konkrét nehézség, amelyek negatívan befolyásolhatják a kritikus digitális írástudás fejlődését az iskolákban:

- Gyorsan fejlődő digitális technológia, a mesterséges intelligencia megjelenése.
- Új biztonsági kérdések felbukkanása
- A szülők figyelmének és hozzájárulásának hiánya
- Az emberek manipulálására kifejlesztett egyre kifinomultabb módszerek.
- Maguk a tanárok gyenge digitális írástudási kompetenciái.
- Túlterhelt tantervek az iskolákban, amelyek nem foglalkoznak a digitális írástudással.
- Félretájékoztatás, az álhírek sokasodó száma
- Az internethez való hozzáférés

TANÁRKÉPZÉS ÉS SZAKMAI FEJLŐDÉS

A tanárképzés minden országban eltérő, és a digitális írástudás valószínűleg nem egyformán hangsúlyos. A tanárok általában nyugdíjba vonulásuk után is aktívak, és sokan közülük az idősebb generációkhoz tartoznak, akiknek a digitális írástudása általában alacsonyabbnak tekinthető.

Úgy is mondhatnánk, hogy a tanárok szakmai fejlődésük részeként maguk is felelősek a digitális írástudásuk fejlesztéséért. Az Európai Bizottság az új pedagógiai igényekre és tendenciákra reagálva dolgozta ki a [DigCompEdu](#) koncepcionális keretrendszert, amely meghatározza a digitális korban a tanárok számára szükséges kompetenciák listáját: 22 kompetenciát, 6 területen. Lehetővé teszi továbbá, hogy a tanárok önreflexiót kezdeményezzenek saját magukról, válaszolva egy 32 elemet tartalmazó kérdőívre, amelynek segítségével a tanárok azonosíthatják erősségeiket és hiányosságait, és megtervezhetik tanulási útvonalait digitális kompetenciájuk továbbfejlesztése érdekében.

Ahhoz, hogy olyan szakemberré váljon, aki készen áll arra, hogy fejlessze diákjai digitális írástudását, tesztelje [itt](#) a kompetenciáit, és azonosítsa a saját készségszintjét, valamint a fejlesztendő készségeket.

ESETTANULMÁNY - ADATHALÁSZAT

Adathalászat nagyon gyakran előfordul, hogy pénzt lopjanak az emberek bankszámláiról. Az adathalászok egy pénzügyi intézet nevében küldenek e-maileket. Megpróbálják a kapott e-mailben található linke kattintó személyt egy hamis weboldalra irányítani, amely megjelenésében és tartalmában nagyon hasonlít a bank weboldalára, jelszó- vagy e-mail címellenőrzés ürügyén. A hamis webhely fontos információkat kér, például a bankszámlaszámot vagy a jelszót. Bár a felhasználókat véletlenszerűen választják ki, a nagy számok törvénye garantálja, hogy egy részük valóban a szóban forgó pénzügyi intézet ügyfele és használja annak online szolgáltatásait. Néhányan közülük követik is a hamis weboldal utasításait - vagyis tudtukon kívül megadják adataikat a csalóknak -, akik különböző módon visszaélnek ezekkel. Van, hogy egyszerűen elköltik a bankszámlán lévő pénzt, van, hogy a hitelkártya keretét használják ki, de előfordul az is, hogy hitelt vesznek fel a felhasználó nevében.

(Forrás: <https://www.otpbank.hu/portal/hu/Adathalaszat>)

NÉHÁNY SIKERES PROGRAM ÉS PROJEKT

[Safer Internet Day](#) A biztonságos internet napját először 2004-ben az EU SafeBorders projektje kezdeményezte. Azóta víruszerűen terjed, és ma már világszerte több mint 180 országban és területen vesznek részt benne minden év februárjában.

A programot kifejezetten a gyermekek és fiatalok számára szervezik, és célja, hogy felhívja a figyelmet az olyan online biztonsági kérdésekre, mint a cyberbullying, a közösségi hálózatok és a digitális identitás. A program mögött álló szervezet megfelelő többnyelvű forrásokat biztosít, amelyek képessé teszik a fiatalokat, tanáraikat és családjaikat arra, hogy a lehető legjobban használják az online technológiát. Támogatja a csatlakozni kívánó intézményeket és iskolákat, és a csatlakozáshoz minden országban rendelkezésre bocsátja a résztvevő szervezetek listáját.

Az iskolákban szervezett programok támogatására a Digitális Témahét országos szervezetének honlapján található webes űrlap kitöltésével a terület szakértőit lehetne felkérni ingyenes előadások tartására.

Ezek az évente megrendezett események bizonyítottan a diákok és a tanárok javára is szolgálnak a kritikus digitális írástudás fejlesztése érdekében, mert:

- o az előadók a saját területükön elismert szakértők
- o egy héten keresztül minden a digitális írástudásról szól az iskolákban: kiállítások, versenyek és különböző játékok kerülnek bemutatásra, amelyek mind a digitális világhoz kapcsolódnak.

o a tanárok és a diákok párhuzamosan fejleszthetik kompetenciáikat.

[Digital Security Festival](#) A Digitális Biztonsági Fesztivál minden ősszel online, illetve Olaszország északkeleti régiójában fizikálisan is megrendezésre kerül. Ez a visszatérő esemény a digitális biztonság tudatosságát népszerűsíti különböző célcsoportok, köztük középiskolák körében. Olyan kulcsfontosságú témákkal foglalkozik a fiatalok oktatására összpontosítva, mint a kiberkockázatok felmérése, az újonnan megjelenő technológiák, például a közösségi média és a mesterséges intelligencia biztonságos használata, így rendkívül releváns az iskoláskorú résztvevők számára. A fesztivál személyes és online részvételi lehetőséget is kínál, így biztosítva a diákok és iskolák széles körű hozzáférését Európa-szerte. A Digitális Biztonsági Fesztivál célja a digitális kultúra, a biztonság terjesztése és ezek oktatása, valamint az otthoni, iskolai és üzleti eszközök védelmének alapjai. Ezért foglalkozásokat tartanak az átlag állampolgároknak, vállalatoknak, intézményeknek és iskoláknak, nem feledkezve meg a szülőkről sem, akik meg akarják védeni gyermekeiket a digitális veszélyektől.

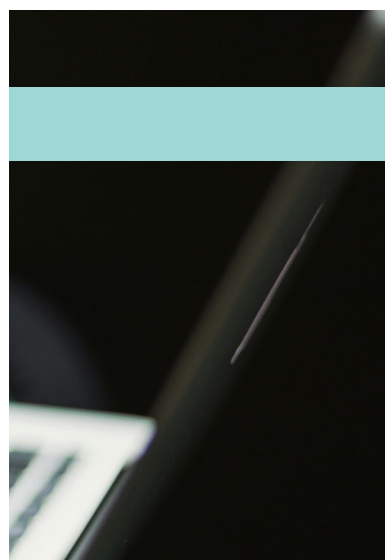
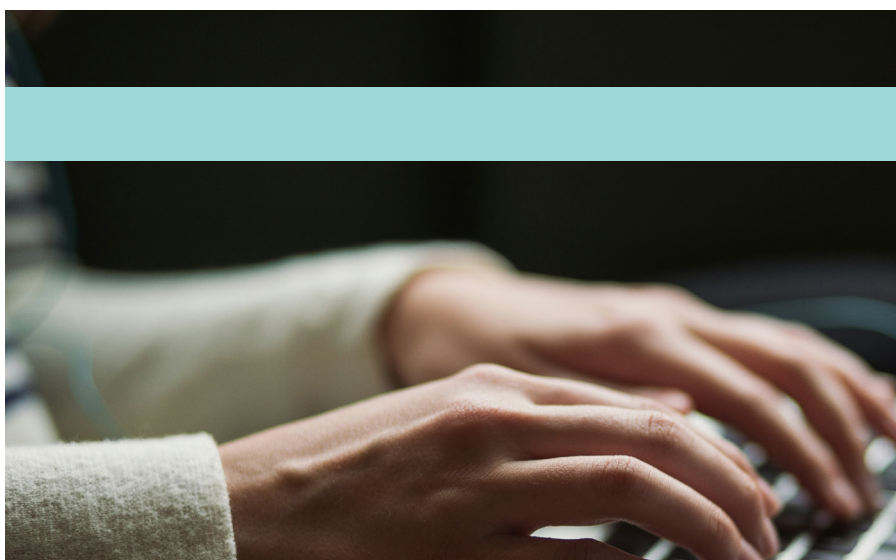
3.6. ÖSSZEGZÉS

Ebben a fejezetben arra összpontosítunk, hogyan fejlesztheti diákjai készségeit a kritikus digitális írástudás keretrendszerével összhangban, hangsúlyozva a technológia biztonságos és felelős használatának fontosságát.

Napjainkban a fiatal generációk hozzászoktak ahhoz, hogy az interneten és különösen a közösségi oldalakon szerezzenek információkat, ezért új kompetenciákat kell kifejleszteniük a kritikus gondolkodás, valamint az új digitális eszközökkel és alkalmazásokkal kapcsolatos biztonsági vagy etikai kérdések gyakorlása érdekében. Ezért rámutatunk arra, hogy mi tesz egy online információforrást hitelessé, kezdve magától a keresőeszköztől kezdve a biztonságos weboldalak jellemzőinek bemutatásán és a félrevezető információk megkülönböztetésén át a szerzői jogi kérdésekig.

A fiataloknak ismerniük kell az internet veszélyeit is, mint például a csalás, az átverés és a zaklatás, és a közösségi médián keresztül történő kommunikáció során tisztában kell lenniük a megfelelő viselkedéssel, az úgynevezett netikettel.

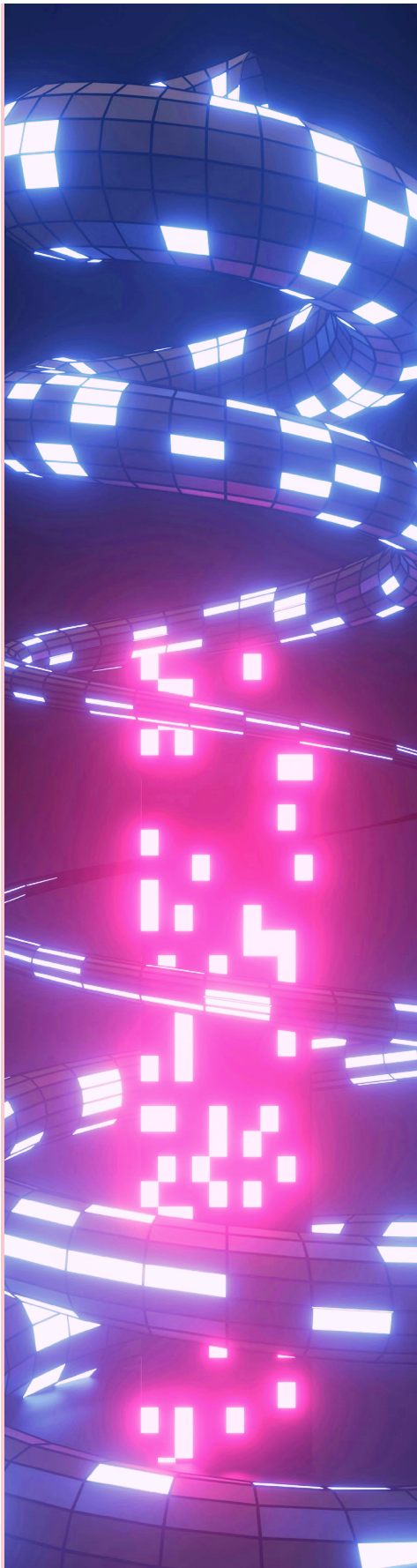
Ez a fejezet elmagyarázza, hogyan taníthatja meg őket személyes adataik védelmére és a technológia biztonságos és etikus használatára. Javaslatot teszünk az erre a célra legmegfelelőbb tanítási módszerekre, és leírásokat adunk jó gyakorlatokról, valamint online forrásokat mutatunk hasonló témájú, újrafelhasználható óravázlatokhoz.



3.7 BIBLIOGRÁFIA ÉS HIVATKOZÁSLISTA

- Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti: Critical digital literacies at school level: A systematic review – Published on A Review of Education <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/rev3.3425> September 20 2023. Last retrieved August 8 2024.
- Kat Boogaard How to build critical thinking skills for better decision-making Published January 19, 2024 in Atlassian.com <https://www.atlassian.com/blog/productivity/critical-thinking-skills>, Last retrieved August 1, 2024.
- “What are Creative Commons licenses?”. Wageningen University & Research. June 16, 2015. Archived from the original on March 15, 2018. Last retrieved: 08.07.2024
- “The Creative Commons licenses”. UNESCO. Archived from the original on March 15, 2018. <https://www.unesco.org/en/open-access/creative-commons> Last retrieved: 08.07.2023.
- Galina MISHEVA Digital Skills Indicator 2.0: Measuring Digital Skills across the EU, published on Digital Skills and Jobs platform on September 23 2022 <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/digital-skills-indicator-20-measuring-digital-skills-across-eu>, last accessed July 29 2024.
- Janice Richardson and Elizabeth Milovidov - Digital Citizenship Education Handbook Council of Europe Publishing F-67075 Strasbourg Cedex <http://book.coe.int> ISBN 978-92-871-8734-5 © Council of Europe, January 2019
- Tibor Moes What is an Online Scam? The 7 Worst Examples Ever (2024) published on SoftLab.org, updated in January 2024, last accessed August 23 2024. <https://softwarelab.org/blog/what-is-an-online-scam/>
- Digital Competence Framework for European Citizens DigComp2.2 - Publications Office of the European Union, 2022 <https://pact-for-skills.ec.europa.eu/system/files/202207/DigComp%202.2%20The%20Digital%20Competence%20Framework%20for%20Citizens.pdf>
- Van Deursen, A. J. A. M., & Van Dijk, J. A. G. M. (2018). The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access. *New Media & Society*, 20(12), 4355–4373.
- Dr Kirsten Eddy The changing news habits and attitudes of younger audiences, published on 15th June 2022 on <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital->

- [news-report/2022/young-audiences-news-media](#), last accessed 18 August 2024
- Jay Baer Media Effects Theory | How Media Influences Our Daily Lives, published on mediatheory.net on August 6, 2023, last accessed 19 August 2024 <https://mediatheory.net/media-effects/>
 - Alex Lekander 12 Secure Browsers That Protect Your Privacy in 2024 published on May 15, 2024 on rstoreprivacy.com <https://restoreprivacy.com/browser/secure/>, last accessed August 23 2024
 - Europe's Internet of Things Policy <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/internet-things-policy>, last accessed 25 August 2024
 - Recommendation on Open Educational Resources (OER) by UNESCO November 25 2019 <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-open-educational-resources-oer?hub=785>, last retrieved August 23 2024
 - Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti Critical digital literacies at school level: A systematic review, First published: 20 September 2023 on bera-journals <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/rev3.3425>, last retrieved August 21 2024
 - Levush, R. (2019). Government responses to disinformation on social media platforms. Technical report. Law Library of Congress, Global Legal Research Directorate: United Kingdom. <https://www.loc.gov/law/help/social-media-disinformation/social-media-disinformation.pdf>.
 - Danielle Caled and Mário J. Silva Digital media and misinformation: An outlook on multidisciplinary strategies against manipulation, Published online 2021 May 27 on springer.com <https://link.springer.com/article/10.1007/s42001-021-00118-8> last retrieved on August 15 2024



ÖSSZEFOGLALÓ

A digitális állampolgárság nem pusztán egy készség, hanem az egyre inkább digitális világban való boldogulás alapja. A „Digitális állampolgárság tanulása: Jónak és kényelmesnek lenni online” című kézikönyv rávilágít arra az alapvető szerepre, amelyet a pedagógusok játszanak a fiatalok digitális útjának alakításában. Az empátiára, a kritikus gondolkodásra és a digitális írástudásra összpontosítva ez a kézikönyv útitervet nyújt a felelős online viselkedés kialakításához és a befogadó virtuális közösségek létrehozásához. Amint a bevezetőben említettük, ez a kézikönyv szerves részét képezi a képzési csomagot és az e-Hub platformot magában foglaló szélesebb körű oktatási keretnek.

A kézikönyvben felvázolt kihívások – az internetes zaklatástól kezdve a félretájékoztatáson át a képernyőfüggőségig - kiemelik a digitális tájban való eligazodás összetettségét. Ezek a kihívások azonban egyben növekedési lehetőségeket is jelentenek. Az etikus viselkedés ápolásával és a digitális ellenálló képesség tanításával a pedagógusok segíthetnek a fiataloknak, hogy megragadják a digitális interakciók előnyeit, miközben mérséklik a lehetséges kockázatokat.

Végül ez a kézikönyv arra törekszik, hogy képessé tegye a pedagógusokat a fiatalok digitális élete és a saját oktatási tapasztalataik közötti szakadék áthidalására. Az itt megosztott meglátások és stratégiák integrálásával a pedagógusok olyan környezetet teremthetnek, amelyben a fiatalok nemcsak a digitális eszközök használatában lesznek jártasak, hanem arra is felkészülnek, hogy pozitívan vegyenek részt a közösségeik életében, mind online, mind offline. Együtt biztosíthatjuk, hogy a fiatalok ne csak résztvevői, hanem vezetői is legyenek egy olyan digitális jövőnek, amely az empátiára, a sokszínűségre, a befogadásra, a kritikus gondolkodásra és az etikai felelősségvállalásra épül.

Koordinátor:

Ettaoufik FATHI, FCB asbl – Belgium

Szerzők:

Iris **Allen**, Spectrum Research Centre – Ireland

Begoña **Arenas**, INNOPARES Consultores y Formadores S.L – Spain

Thérèse **Di Campo**, FCB asbl – Belgium

Juan Francisco **de Lorenzo**, INNOPARES Consultores y Formadores S.L – Spain

Bouchra **El Hayani**, FCB asbl – Belgium

Vasco **Gaião**, Mindshift Skills Hub – Portugal

Annamaria **Kacsur**, iTStudy Hungary Ltd. – Hungary

Sarah **Keegan**, Spectrum Research Centre – Ireland

Uyen Whyn **Lam**, MIR – Norway

Vegard **Nervik**, MIR – Norway

Nadine **Teles**, Mindshift Skills Hub – Portugal

Khalid **Ida Ali**, Sonia **Omakhir**, Caroline **Breillat**, IRDSU - France

Cihan **Kocaman**, KARAVAN İKGGD - Türkiye



Digi' Aware



Sufinancira
Europska unija

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk. Broj projekta: 2023-1-NO01-KA220-ADU-000151380