

## **Pathway to Digital Citizenship Education – Εκπαίδευση στη Μπράγκα: τι μάθαμε και ποιες δεξιότητες φέρνουμε μαζί μας**

Από τις 10 έως τις 14 Νοεμβρίου, διοργανώσαμε ένα εκπαιδευτικό σεμινάριο για την Εκπαίδευση στην Ψηφιακή Πολιτότητα στην Εργασία με Νέους, στο πλαίσιο του συνεχιζόμενου έργου *Pathway to Digital Citizenship Education*. Στο σεμινάριο συμμετείχαν 20 εργαζόμενοι/-ες με νέους από τέσσερις χώρες – την Κροατία, την Ελλάδα, την Πορτογαλία και τη Σερβία.

### **Εισαγωγή στην ψηφιακή πολιτότητα: ποιος είναι ο ψηφιακός πολίτης του 21ου αιώνα;**

Ξεκινήσαμε την εκπαίδευση στη Μπράγκα εστιάζοντας στην έννοια της ψηφιακής πολιτότητας – τι είναι, ποιος μπορεί να θεωρηθεί ψηφιακός πολίτης και πώς μπορούμε να υποστηρίξουμε τους νέους ώστε να συμμετέχουν ενεργά, με ασφάλεια και υπευθυνότητα στον διαδικτυακό κόσμο. Εξερευνήσαμε τα ψηφιακά δικαιώματα και τις υποχρεώσεις, καθώς και τον ρόλο των νέων στις διαδικτυακές δημοκρατικές διαδικασίες. Μέσα από τους δέκα τομείς της Εκπαίδευσης στην Ψηφιακή Πολιτότητα (DCE), αναπτύξαμε δεξιότητες που μπορούν να εφαρμοστούν στην καθημερινή μας εργασία με νέους, σε σχολεία, οργανισμούς και διαδικτυακές κοινότητες.

### **Το προσωπικό ψηφιακό αποτύπωμα στο μικροσκόπιο**

Στην άσκηση για το ψηφιακό αποτύπωμα, εξερευνήσαμε πώς παρουσιάζομαστε στο διαδίκτυο και τι σημαίνει αυτό στην πράξη. Δώσαμε προσοχή στα ψηφιακά ίχνη που αφήνουμε καθημερινά – από τις εφαρμογές που χρησιμοποιούμε μέχρι τον τρόπο που μοιραζόμαστε σκέψεις και απόψεις στα social media. Μέσα από διαδραστικές συζητήσεις, αποκτήσαμε πρακτικά εργαλεία για να βοηθάμε τους νέους (και τους εαυτούς μας) να χτίζουν μια πιο ασφαλή, θετική και υπεύθυνη ψηφιακή εικόνα.

### **Δικαιώματα και υποχρεώσεις στον διαδικτυακό κόσμο**

Ασχοληθήκαμε με τα ψηφιακά δικαιώματα και τις υποχρεώσεις, εξερευνώντας πώς μπορούμε να συζητήσουμε θέματα όπως η ιδιωτικότητα, η ελευθερία της έκφρασης, η ψηφιακή συμπερίληψη και η πρόσβαση στην πληροφορία – ζητήματα απαραίτητα για κάθε (νεαρό) χρήστη του διαδικτύου. Παράλληλα, αποκτήσαμε εργαλεία για την υποστήριξη νέων που αντιμετωπίζουν ανήθικες ή επικίνδυνες καταστάσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

### **Έλεγχος γεγονότων και παιδεία στα μέσα ως απάντηση στην παραπληροφόρηση**

Ασχοληθήκαμε με το πώς βρίσκουμε και αξιολογούμε πηγές πληροφόρησης, πώς κάνουμε έλεγχο γεγονότων (fact-checking) και πώς αναλύουμε εικόνες, βίντεο και άλλα οπτικοακουστικά στοιχεία. Μέσα από παραδείγματα από την καθημερινή ζωή, εξασκηθήκαμε στο πώς μπορούμε να βοηθάμε τους νέους να ξεχωρίζουν την αξιόπιστη πληροφορία από το παραπλανητικό ή ψευδές περιεχόμενο. Η γνώση αυτή ενισχύει την ικανότητά μας να στηρίζουμε τους νέους

απέναντι στις ψευδείς ειδήσεις και την παραπληροφόρηση, καλλιεργώντας την κριτική τους σκέψη.

### **Ψηφιακή ασφάλεια και βιωματική άσκηση: στη θέση ενός/μιας εφήβου**

Η τρίτη ημέρα ήταν αφιερωμένη στον διαδικτυακό εκφοβισμό, τη ρητορική μίσους στο διαδίκτυο και τον συναισθηματικό αντίκτυπο της ψηφιακής παρουσίας. Μέσα από τη μέθοδο της «σιωπηλής συζήτησης», εξερευνήσαμε απαιτητικά σενάρια από τη ζωή των νέων. Ακολούθησε μια βιωματική δραστηριότητα, κατά την οποία κινηθήκαμε σε θεματικά δωμάτια που αναπαριστούσαν βασικές πτυχές της ψηφιακής ζωής των εφήβων. Η άσκηση αυτή ενίσχυσε την ενσυναίσθησή μας, την κατανόηση των διαδικτυακών πιέσεων και την ικανότητά μας να σχεδιάζουμε στρατηγικές υποστήριξης για την ψηφιακή ευημερία των νέων.

### **Ψηφιακός ακτιβισμός και ηθική: πώς δρούμε υπεύθυνα στο διαδίκτυο;**

Την τέταρτη ημέρα, εστιάσαμε στη διαδικτυακή συμμετοχή και την πρόληψη επικίνδυνων διαδικτυακών συμπεριφορών. Αναλύσαμε μορφές διαδικτυακής βίας και χειραγώγησης – από το trolling έως το catfishing – και διερευνήσαμε πώς οι εργαζόμενοι/-ες με νέους μπορούν να αναφέρουν, να παρεμβαίνουν, να εκπαιδεύουν και να υποστηρίζουν τους νέους σε δύσκολες διαδικτυακές καταστάσεις. Σε μικρές ομάδες, συζητήσαμε ηθικά διλήμματα που σχετίζονται με αναδυόμενες τάσεις όπως η τεχνητή νοημοσύνη, τα μεγάλα δεδομένα, οι αλγόριθμοι και η παιχνιδοποίηση, καθώς και το πώς, ως επαγγελματίες στον τομέα της νεολαίας, λαμβάνουμε υπεύθυνες αποφάσεις στον ψηφιακό κόσμο και λειτουργούμε ως πρότυπα για τους νέους στο διαδίκτυο.

### **Ανοιχτός χώρος ιδεών: τεχνητή νοημοσύνη, memes και νέες αφηγήσεις**

Συζητήσαμε εργαλεία που χρησιμοποιούμε στην καθημερινή μας εργασία – από την τεχνητή νοημοσύνη και την ακαδημαϊκή ακεραιότητα έως τα memes ως μορφή ψηφιακού ακτιβισμού. Παράλληλα, εξερευνήσαμε τρόπους αντιμετώπισης του διαδικτυακού εκφοβισμού και της ρητορικής μίσους μέσα από τη δημιουργία αντι-αφηγήσεων και εναλλακτικών αφηγήσεων, αλλά και τρόπους απόδοσης ευθυνών σε όσους παραβιάζουν τα ψηφιακά δικαιώματα των άλλων.

### **Σχεδιασμός ενός ψηφιακού παιχνιδιού**

Μέρος της εκπαίδευσης αφιερώθηκε στην ανάπτυξη ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την εκπαίδευση στην ψηφιακή πολιτότητα – ενός πρακτικού ψηφιακού εργαλείου που θα βοηθήσει τους νέους να μάθουν για τα ψηφιακά δικαιώματα, τις υποχρεώσεις, τον ακτιβισμό και την αντιμετώπιση του διαδικτυακού εκφοβισμού και της ρητορικής μίσους. Ανταλλάξαμε πολλές δημιουργικές ιδέες για τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, θέτοντας τα θεμέλια για τη μελλοντική πλατφόρμα παιχνιδοποίησης στο πλαίσιο της DCE.

Το επόμενο πρωί, επανεξετάσαμε το προσχέδιο του πλαισίου δεξιοτήτων για την Εκπαίδευση στην Ψηφιακή Πολιτότητα, όπως προτείνεται στο Εκπαιδευτικό Εγχειρίδιο του έργου για την DCE στην εργασία με νέους, και συζητήσαμε πώς θα ενσωματώσουμε περαιτέρω αυτές τις δεξιότητες στο μελλοντικό έργο των οργανισμών μας.

### **Τι φέρνουμε μαζί μας από τη Μπράγκα**

Καθ' όλη τη διάρκεια της εβδομάδας, σκεφτήκαμε όσα αποκομίσαμε, όσα μας άρεσαν και όσα αναπτύξαμε. Στον τελικό μας αναστοχασμό, «γεμίσαμε τα σακίδιά μας» όχι μόνο με αναμνήσεις και φιλίες, αλλά και με πρακτικές δεξιότητες και νέες γνώσεις. Η εκπαίδευση μας προσέφερε γνώση γύρω από την παιδεία στα μέσα, τα ψηφιακά δικαιώματα, την ασφάλεια και την ιδιωτικότητα, τη διαδικτυακή συμμετοχή και την πρόληψη του διαδικτυακού εκφοβισμού, καθώς και μια βαθύτερη κατανόηση των συναισθηματικών και ψυχολογικών πτυχών της ψηφιακής ζωής των νέων. Οι βιωματικές δραστηριότητες αποδείχθηκαν ιδιαίτερα πολύτιμες για την ανάπτυξη ενσυναίσθησης, αλληλεγγύης και αυτοπεποίθησης.

### **Τελικές εντυπώσεις: ένα ισχυρότερο δίκτυο, ισχυρότερες δεξιότητες**

Η εκπαίδευση πέτυχε πλήρως τους στόχους της: μας παρείχε εργαλεία, μεθόδους και αυτοπεποίθηση για την υλοποίηση δράσεων εκπαίδευσης στην ψηφιακή πολιτότητα, ενίσχυσε τη διεθνή συνεργασία και ενέπνευσε περαιτέρω εργασία με νέους. Το επόμενο βήμα είναι η ολοκλήρωση του Εκπαιδευτικού Εγχειριδίου και του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού, τα οποία θα αποτελέσουν βασικούς πόρους για την πρακτική εφαρμογή του έργου.