



MANUALI PËR EDUKIMIN E QYTETARISË DIGJITALE



Të qenit online
Mirëqenia online
Të drejtat online

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

MANUALI PËR EDUKIMIN E QYTETARISË DIGJITALE

Të qenit *online*
Mirëqenia *online*
Të drejtat *online*

*Mendimet e shprehura në këtë dokument
janë përgjegjësi e autorëve dhe nuk
pasqyrojnë domosdoshmërisht politikën
zyrtare të Këshillit të Evropës*

Të gjitha të drejtat e rezervuara. Asnjë pjesë e këtij botimi nuk mund të përkthehet, të riprodhohet apo të transmetohet, në asnjë lloj forme dhe në asnjë lloj mjete, elektronik (CD - Rom, internet etj.) ose mekanik, duke përfshirë fotokopjimin, regjistrimin dhe çdo sistem të ruajtjes apo gjetjes së informacionit, pa lejen paraprake me shkrim të Drejtorisë së Komunikimit (F-67075 Strasbourg Cedex ose publishing@coe.int).

Ky dokument është përkthyer dhe botuar në kuadër të projektit “Fuqizimi i Edukimit për Qytetari Demokratike në Shqipëri”, i financuar nga Agjencia Suedeze për Zhvillim dhe Bashkëpunim Ndërkombëtar (Sida)

© Këshilli i Evropës, janar 2019,
botimi Anglisht:
Digital Citizenship Education Handbook
ISBN 978-92-871-8734-5

© Këshilli i Evropës, nëntor 2020,
përkthimi Shqip:
Ky përkthim është botuar nga Këshilli i Evropës, nën përgjegjësinë e përkthyesit (përkthim jo-zyrtar).

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

Faqosja: Departamenti i Prodhimit të Dokumenteve dhe Publikimeve (SPDP),
Këshilli i Evropës

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

Përmbajtja

PARATHËNIE

FALËNDERIME

HYRJE

Si përdoret ky manual

Model konceptual për qytetarinë digjitale

Të jetuarit e qytetarisë digjitale

PJESA I – TË QENIT ONLINE

Dimensioni 1: Aksesit dhe përfshirja

Skeda informuese 1: Aksesit dhe përfshirja

Dimensioni 2: Nxënia dhe kreativiteti

Skeda informuese 2: Nxënia dhe kreativiteti

Dimensioni 3: Njohuri për medien dhe informimin

Skeda informuese 3: Njohuri për medien dhe informimin

PJESA 2 – MIRËQENIA ONLINE

Dimensioni 4: Etika dhe empatia

Skeda informuese 4: Etika dhe empatia

Dimensioni 5: Shëndeti dhe mirëqenia

Skeda informuese 5: Shëndeti dhe mirëqenia

Dimensioni 6: Prania dhe komunikimet *online*

Skeda informuese 6: Prania dhe komunikimet *online*

PJESA 3 – TË DREJTAT ONLINE

Dimensioni 7: Pjesëmarrja aktive

Skeda informuese 7: Pjesëmarrja aktive

Dimensioni 8: Të drejtat dhe përgjegjësitë

Skeda informuese 8: Të drejtat dhe përgjegjësitë

Dimensioni 9: Privatësia dhe siguria

Skeda informuese 9: Privatësia dhe siguria

Dimensioni 10: Ndërgjegjësimi i konsumatorëve

Skeda informuese 10: Ndërgjegjësimi i konsumatorëve

FJALORTH

DY FJALË RRETH AUTORËVE

Parathënie

Fëmijët sot jetojnë në një botë që po ndryshon vullshëm e që po zgjeron horizontet. Teknologjia u ka krijuar jo vetëm përvoja të reja argëtuese, por edhe një përmasë krejt të re në jetën e tyre të përditshme, një botë në eter, të cilën ne e njohim si “bota e internetit”. Sigurisht, të rriturit janë të lirë të marrin pjesë në jetën *online* dhe një pjesë e mirë e tyre e bëjnë këtë, por nuk janë të shumtë ata që janë të gatshëm të integrojnë teknologjinë në jetën e tyre njëlloj si fëmijët. Ata nuk kanë lindur në kohën e “botës digjitale” dhe e kanë të vështirë ta pranojnë automatikisht si një përmasë të natyrshme, si pjesë themelore dhe të padiskutueshme të ekzistencës së tyre.

■ Megjithatë, të rriturit janë të vetëdijshëm për shumë rreze, me të cilat përballen fëmijët e tyre gjatë rritjes dhe gjatë gjithë jetës. Është përgjegjësi e tyre të përgatisin të rinjtë për sprovat që do të hasin në jetë. Tani prindërit kanë edhe detyra të reja; ata duhet të sigurohen që fëmijët e tyre jo vetëm të përgatiten për botën fizike, por edhe për atë digjitale: edukimi për jetën, si *online* ashtu edhe *offline*.

■ Nga këndvështrimi i të rriturve, një pjesë e mirë e punës është bërë për hartimin e politikave për mbrojtjen e fëmijëve në mjedisin *online*. Kjo punë është e vlefshme e, në të vërtetë, shumë e nevojshme, por ka ardhur koha që këto masa jo vetëm t’i mbrojnë fëmijët, por edhe t’i aftësojnë ata në mënyrë aktive. Deri më tani, në më të shumtën e rasteve, përpjekjet për arritjen e këtij qëllimi kanë qenë të një natyre informale. Tashmë nevojitet një qasje strukturore, që u jep fëmijëve dhe të rinjve aftësitë e duhura për t’u bërë qytetarë të shëndetshëm dhe të përgjegjshëm në mjedisin *online*.

■ Ku duhet t’i marrin fëmijët këto aftësi? Këshilli i Evropës beson se të vështuarit e jetëve të fëmijëve, si *online* ashtu edhe *offline*, është pjesë e rolit të edukimit formal si një i tërë. Revolucioni digjital nuk ka pasur aq shumë rënie po ta krahasojmë me zbehjen e pengesave fizike. Bota virtuale nuk merr parasysh kufijtë e klasave apo muret e shkollave, ashtu sikurse nuk merr parasysh as kufijtë lokalë, rajonalë apo kombëtarë. Fëmijët i sjellin përvojat dhe jetët e tyre digjitale në shkollë dhe është detyra jonë që ta asimilojmë këtë realitet të ri në sistemet tona arsimore.

■ Ky fakt është edhe pikënisja e projektit të Departamentit të Arsimit për Edukimin e Qytetarisë Digjitale. Për të orientuar masat në kuadër të këtij projekti, identifikohen tri aspekte të jetës *online*: të qenit *online*, mirëqenia *online* dhe të drejtat *online*, ku mund të promovojmë parimet themelore të Këshillit të Evropës për demokracinë, të drejtat e njeriut dhe shtetin e së drejtës. Këto parime vlejné po aq për marrëdhëniet

dhe sjelljen njerëzore në mjedisin digjital, sa edhe në botën fizike. Përgjegjësitë e çdo personi si qytetar janë të njëjta.

■ Megjithatë, në një kontekst të ri, bota virtuale paraqet sfida për qytetarinë demokratike, prandaj ky *manual për edukimin e qytetarisë digjitale* është projektuar për të ndihmuar edukatorët dhe të rriturit e tjerë të interesuar, për t'i kuptuar dhe për t'u përballur me këto sfida. Ky projekt mbështetet në Kuadrin e Referencës për Aftësitë për Kulturë Demokratike të Këshillit të Evropës dhe ngrihet mbi arritjet e programit tonë të hershëm të edukimit për qytetari demokratike, duke plotësuar kështu manualin për njohjen e internetit, si pjesë e qasjes koherente të edukimit të qytetarëve për shoqërinë e së ardhmes.

■ Në kohët e ndryshimeve të vrullshme, kjo e ardhme është tejet e panjohur për ne, por nuk janë të panjohura sfidat me të cilat përballemi sot, kur vjen fjala te teknologjitë e reja. Pajisja e brezit të ri me aftësitë që do t'u duhen për të jetuar së bashku si të barabartë në një shoqëri demokratike, kulturalisht të ndryshme, pavarësisht dimensionit ku ata jetojnë, mbetet ende qëllimi ynë.

Snežana Samardžić-Marković

Këshilli i Evropës

Drejtore e Përgjithshme për Demokracinë

Falënderime

Autorët

Manuali për edukimin e qytetarisë digjitale është shkruar nga Janice Richardson dhe Elizabeth Milovidov.

Kontribues

Autorët do të donin të falënderonin, për kontributet e tyre të çmuara, kolegët e Këshillit të Evropës nga Grupi i Ekspertëve për Edukimin për Qytetarinë Digjitale:

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

Departamenti i Këshillit të Evropës për Arsimin

- ▶ Përgjegjësi i Departamentit: Sjur Bergan
- ▶ Përgjegjësi i Drejtorisë së Politikave Arsimore: Villano Qiriaz
- ▶ Menaxherë të projektit: Christopher Reynolds, Ahmet-Murat Kilic
- ▶ Asistentë: Claudine Martin-Ostwald, Corinne Colin

Hyrje

Këshilli i Evropës, çerekshekullin e fundit, është përpjekur të mbrojë të drejtat e fëmijëve dhe të nxisë mundësitë për arsim dhe kulturë në botën digjitale. Së fundmi, ai e ka plotësuar këtë detyrë me hartimin e masave për fuqizimin e fëmijëve si qytetarë digjitalë aktivë brenda një kuadri, i cili lidhet ngushtë me aftësitë për kulturë demokratike, duke synuar përgatitjen e qytetarëve për “Të jetuar së bashku si të barabartë në shoqëri demokratike kulturalisht të ndryshme”.

■ Për këtë qëllim, Komiteti Drejtues për Politikën dhe Praktikën Arsimore, në vitin 2016, ngriti Grupin e Ekspertëve për Edukimin për Qytetari Digjitalë, i cili përbëhet nga tetë anëtarë prej vendeve të ndryshme dhe me formime të ndryshme, të cilët morën përsipër detyra të caktuara për vitet në vijim. Puna e këtij grupi është mbështetur në shqyrtimin e literaturës për qytetarinë digjitale,¹ si dhe në këshillime me aktorë të shumtë,² për të hulumtuar praktikën e mira në edukimin e qytetarisë digjitale dhe mangësitë e sfidat në kontekstin e nxënies formale dhe informale.

■ Një sfidë madhore, që theksohet në raportin e konsultimit, është mungesa e ndërgjegjësimit të edukatorëve për zhvillimin e aftësive të qytetarisë digjitale për mirëqenien e të rinjve, që rriten në botën e sotme tejet të digjitalizuar, si dhe numri i kufizuar i burimeve pedagogjike ekzistuese të përshtatshme. Një vështrim më nga afër i projekteve dhe i mundësive për zhvillimin e këtyre aftësive, tregon se ka një lloj konfuzioni të konsiderueshëm mes ekspertëve dhe edukatorëve në lidhje me atë që përmendet përgjithësisht si “siguria në internet” dhe zhvillimit shumëpërmasor dhe më proaktiv të qytetarisë “Vlerat, qëndrimet, aftësitë, njohuritë dhe të kuptuarit kritik”. Këto janë katër fushat e aftësive për kulturë demokratike, që përbëjnë një kuadër tejet të përshtatshëm për nxitjen e qytetarisë digjitale të Këshillit të Evropës.

■ Edhe pse ky kuadër zberthen aftësisht qëllimet përfundimtare të qytetarisë digjitale në një gjuhë që përshtatet lehtësisht me edukatorët, familjet dhe politikëbërësit e fushës së arsimit, në të mungojnë disa përbërës thelbësorë për lehtësimin e zbatimit të tyre në praktikën arsimore. Pikërisht, ky është qëllimi i manualit për edukimin e qytetarisë digjitale; ai përpiqet të mbështetet te koncepti

-
1. “Edukimi i qytetarisë digjitale: përmbledhje dhe perspektiva e re”: www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-review-of-existing-literature-on-the-concept-of-digital-citizenship, aksesuar më 19 dhjetor 2018.
 2. “Edukimi i qytetarisë digjitale: raporti i konsultimit me aktorë të ndryshëm”: www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-multi-stakeholder-consultation, aksesuar më 19 dhjetor 2018.

i kuadrit të edukimit të qytetarisë digjitale. Fjalori i termave dhe i udhëzimeve të politikave të hartuara nga Grupi i Ekspertëve për Edukimin e Qytetarisë Digjitale, që prej vitit 2016, mbështetet te burimet dhe praktikat e mira të identifikuar në veprimtaritë e tij. Ky manual shërben si një botim praktik, që ka për qëllim të thellojë të kuptuarin e qytetarisë digjitale për shoqërinë tonë të ardhshme, si dhe të nxisë ide për praktika në klasë.

■ Grupi i Ekspertëve të Edukimit të Qytetarisë Digjitale, për të lehtësuar diskutimet për çështje dhe sfida, që hasin qytetarët digjitalë në botën *online*, e ka ndarë veprimtarinë *online* në dhjetë fusha digjitale. Çdo fushë analizohet nga këndvështrimi shumëpalësh në fushat e “dimensioneve” të këtij manuali, duke theksuar aspektet që lidhen me edukimin dhe qytetarinë. Këto dimensione plotësohen me përmbledhje që përfshijnë nga dhjetë fakte secili e që merren me çështjet etike, të cilat i orientojnë përdoruesit përmes ideve dhe veprimtarive krijuese dhe bashkëpunuese me fokus qytetarinë dhe synojnë mbështetjen e edukatorëve dhe fuqizimin e qytetarëve të rinj, si dhe nxitjen e nxënësve dhe studentëve për të eksploruar komunitetet *online* dhe *offline* rreth tyre.

- ▶ “Duhet një fshat i tërë për të rritur një fëmijë”, është një proverb që citohet shumë në botën e edukimit. Megjithatë, është e rëndësishme të pasqyrohet se po aq e vërtetë është edhe e kundërta. Mirëqenia dhe begatia e një fshati ose e një komuniteti mund të matet me nivelin e kontributit aktiv, që jep çdo qytetar për arritjen e qëllimeve të përbashkëta në kuadër të kulturës demokratike.

■ *Manuali për edukimin e qytetarisë digjitale* përbën një përpjekje për përmirësimin e këtij procesi.

SI PËRDORET KY MANUAL?

— Ky manual është i ndarë në tri pjesë:

- ▶ **Pjesa 1:** Të qenit *online* – informacione në lidhje me mënyrat e angazhimit dhe pranisë *online*, përmban tri fusha digjitale: *Aksesi dhe përfshirja, Nxënia dhe kreativiteti dhe Njohuri për median dhe informimin.*
- ▶ **Pjesa 2:** Mirëqenia *online* – informacione në lidhje me mënyrat si ndihemi *online*, e cila përmban tri fusha të tjera digjitale: *Etika dhe empatia, Shëndeti dhe mirëqenia dhe Prania dhe komunikimet online.*
- ▶ **Pjesa 3:** Të drejtat *online* – informacione në lidhje me të qenit të përgjegjshëm *online*, ku përfshihen katër fushat e fundit digjitale: *Pjesëmarrja aktive, Të drejtat dhe përgjegjësitë, Privatësia dhe siguria dhe Ndërgjegjësimi i konsumatorit.*

— Në secilën pjesë, fushat ndahen më tej në dimensione dhe skeda informuese. Këto të dyja kanë për qëllim të plotësojnë njëra-tjetrën, sepse dimensionet ofrojnë një kuadër teorik dhe historik për çështje të ndryshme, ndërsa skedat informuese ofrojnë disa skenarë dhe situata që mund të përdoren në klasa ose në familje. Dimensionet dhe skedat informuese u referohen njëra-tjetrës për t'u siguruar që informacionet e ofruara të jenë sa më efektive.

— Dimensionet ofrojnë bazat që ju ndihmojnë të kuptoni *pse* duhen bërë gjëra të caktuara, para se të “përdorni” skedat informuese. Dimensionet shpjegojnë fushat dhe ofrojnë përkufizime të tjera për t’ju ndihmuar që të kuptoni më mirë fushat digjitale. Dimensionet mund të mbulojnë një ose disa prej këtyre pikave kryesore:

- ▶ përkufizimin e temës,
- ▶ si funksionon ajo,
- ▶ zhvillimin personal,
- ▶ vlerat edukative dhe qytetaria.

— Skedat informuese ofrojnë disa veprimtari që mund të zhvillohen në shkollë, në familje dhe disa skenarë, ku fëmijët mund të marrin pjesë jashtë klase. Ato paraqesin informacione dhe burime, si dhe mund të mbulojnë një ose disa prej këtyre pikave kryesore:

- ▶ aspektet etike dhe rreziqet,
- ▶ ide për ushtrime në klasë,
- ▶ praktika të mira/qytetaria digjitale ekzistuese,
- ▶ informacione dhe burime të mëtejshme.

— Në fund të manualit prezantohet një fjalor që u referohet dimensioneve dhe skedave informuese.

MODEL KONCEPTUAL PËR QYTETARINË DIGJITALE

Përkufizimi i qytetarisë digjitale

— Qytetari digjital përfaqësohet nga individi që, përmes zhvillimit të një game të gjerë aftësish, është në gjendje të angazhohet në mënyrë aktive, pozitive dhe të përgjegjshme, si në komunitetet *online* ashtu edhe *offline*, qofshin ato komunitete

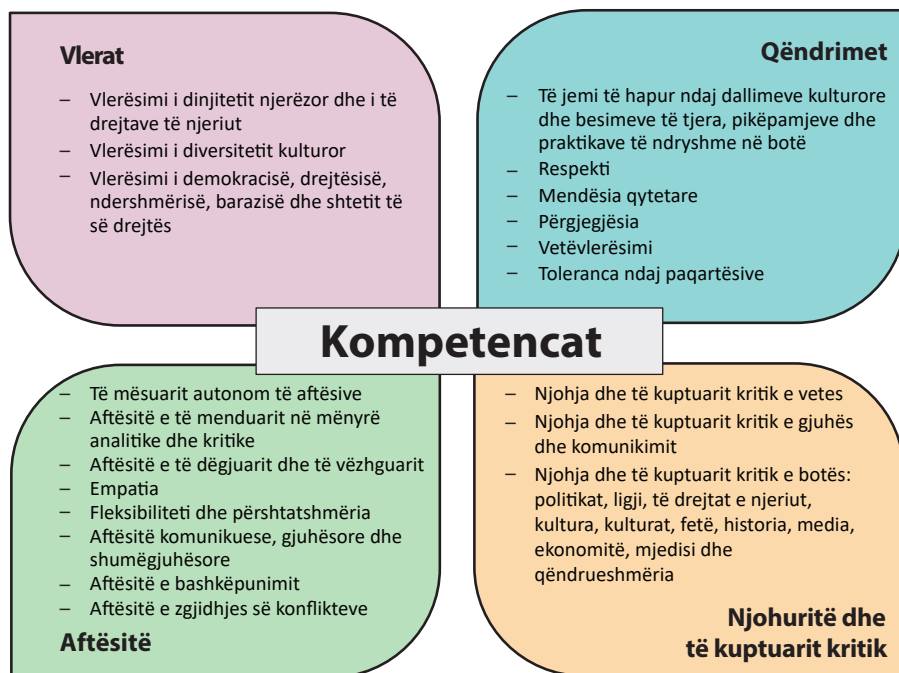
vendore, kombëtare ose globale. Duke qenë se teknologjitë digjitale janë për nga natyra në zhvillim të vazhdueshëm, edhe krijimi i aftësive është një proces që zgjat gjatë gjithë jetës dhe që duhet të fillojë në fazën e hershme të fëmijërisë, në shtëpi dhe në shkollë, në kontekste edukimi formale, informale dhe joformale.

Qytetaria dhe angazhimi qytetar përfshin një sërë veprimtarish, që nga krijimi, konsumimi, shkëmbimi, luajtja dhe socializimi deri tek investigimi, komunikimi, nxënia dhe të punuarit. Qytetarët e aftë digjitalë janë në gjendje t’u përgjigjen sfidave të reja dhe të përditshme në lidhje me të mësuarin, punën, punësimin, kohën e lirë, përfshirjen dhe pjesëmarrjen në shoqëri,³ duke respektuar të drejtat e njeriut dhe ndryshimet ndërkulturore.

Kompetencat për kulturë demokratike

Kompetencat për kulturë demokratike (KKD) të Këshillit të Evropës,⁴ ilustruar si më poshtë në figurën 1, ofrojnë një përmbledhje të thjeshtuar të aftësive që duhet të përvetësojë qytetari nëse dëshiron të marrë pjesë në mënyrë efektive në një kulturë demokratike. Këto aftësi nuk përftohen në mënyrë automatike, por fitohen përmes nxënies dhe ushtrimit. Kështu, edukimi luan një rol kyç. Njëzet kompetencat për kulturë demokratike, të cilat shpesh quhen “flutura” KKD, mbulojnë këto katër fusha kryesore: *vlerat, qëndrimet, aftësitë dhe njohuritë dhe të kuptuarit kritik*.

Figura 1: Njëzet kompetencat për kulturë demokratike



3. DIGCOMP: *Kuadri për zhvillimin dhe të kuptuarin e aftësive digjitale në Evropë*, autor: Anusca Ferrari, redaktorë: Yves Punie dhe Barbara N. Brečko, 2013, Komisioni Evropian, Qendra e Përbashkët Kërkimore, Instituti për Studime Teknologjike Prospektive.

4. *Kompetencat për kulturë demokratike: të jetuarit së bashku si të barabartë në shoqëri demokratike kulturalisht të ndryshme*, 2016, Këshilli i Evropës, Strasburg.

Njëzet kompetencat KKD në dhjetë fusha digjitale

■ Për t'i zbatuar këto kompetenca në mjedisin digjital, ku rriten të rinjtë sot, dhe duke u mbështetur te studimet që citojnë shpesh ekspertët dhe organizatat e kësaj fushe,⁵ janë përcaktuar dhjetë fusha digjitale kryesore që qëndrojnë në themel të konceptit të qytetarisë digjitale. Ato ndahen në tri fusha, që përkohjnë me tri pjesët e këtij botimi: Të qenit *online*, Mirëqenia *online* dhe Të drejtat *online*, të cilat përshkruhen në vijim:

Të qenit *online*

- ▶ **Aksesi dhe përfshirja** ka të bëjë me aksesin në mjedisin digjital dhe përfshin një sërë aftësish, që lidhen jo vetëm me kapërcimin e formave të ndryshme të përjashtimit digjital, por edhe me aftësitë që u duhen qytetarëve të ardhshëm për të marrë pjesë në hapësirat digjitale, që janë të hapura ndaj çfarëdo lloji pakice dhe diversiteti opinionesh të ndryshme.
- ▶ **Nxënia dhe kreativiteti** u referohen vullnetit dhe qëndrimit të qytetarëve ndaj nxënies në mjediset digjitale gjatë gjithë jetës, për të shprehur e për të zhvilluar forma të ndryshme kreativiteti nëpërmjet mjeteve të ndryshme dhe konteksteve të ndryshme. Këtu përfshihet zhvillimi i aftësive vetjake dhe profesionale në përgatitjen e qytetarëve me besim te vetja për sfidat e shoqërive me teknologji të pasura dhe novatore.
- ▶ **Njohuritë për medien dhe informimin** kanë të bëjnë me aftësinë për të interpretuar, për të kuptuar dhe për të shprehur kreativitetin përmes medieve digjitale si mendimtarë të të menduarit kritik. Njohja dhe të kuptuarit e medias dhe informimit duhet të zhvillohet përmes edukimit dhe shkëmbimeve të vazhdueshme me mjedisin që na rrethon. Është e domosdoshme që të shkohet përtej "aftësisë" për të përdorur një media apo një tjetër ose përtej, thjesht, "informimit" për diçka. Një qytetar digjital duhet të ketë qëndrimet e veta të bazuara tek i menduari kritik, si baza e një pjesëmarrjeje të qenësishme dhe efikase në komunitetin e tij /saj.

Mirëqenia *online*

- ▶ **Etika dhe empatia** kanë të bëjnë me sjelljet etike *online* dhe me ndërveprimet me të tjerët, bazuar në aftësi të tilla që kuptojnë dhe vlerësojnë ndjenjat dhe këndvështrimet e personave të tjerë. Empatia përbën një kërkesë të domosdoshme për ndërveprime pozitive *online*, si dhe për të kuptuar mundësitë që ofron bota digjitale
- ▶ **Shëndeti dhe mirëqenia** kanë të bëjnë me faktin që qytetarët digjitalë jetojnë si në hapësirën virtuale, ashtu edhe atë reale e, për këtë arsye, nuk mjaftojnë vetëm aftësitë bazë të botës digjitale. Individët duhet të kenë një

5. Një listë fillestare e burimeve të analizuar përfshin: Mike Ribble (www.digitalcitizenship.net), Edutopia (www.edutopia.org/article/digital-citizenship-resources), Common Sense Media (www.common Sense Media.org/educators/curriculum), Council of Europe (www.digitalcitizenship.net), Australia NSW government (www.digitalcitizenship.nsw.edu.au), Global Citizen (<https://globaldigitalcitizen.org>), Media Smarts (<http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy>) dhe të dhënat nga Autoriteti Francez për Rregullimin e të Dhënave, CNIL.

sërë qëndrimesh, vlerash dhe njohurish, që i bëjnë ata më të vetëdijshëm për çështjet që lidhen me shëndetin dhe me mirëqenien. Në një botë të pasur digjitale, shëndeti dhe mirëqenia, pa u kufizuar te varësia *online*, nënkuptojnë një lloj ndërgjegjësimi për sfidat dhe faktorët që mund të ndikojnë te mirëqenia, duke përfshirë ergonominë dhe qëndrimin fizik të trupit, si dhe përdorimin e tepruar të pajisjeve digjitale e të lëvizshme (*mobile*).

- ▶ **Prania dhe komunikimet *online*** u referohen zhvillimit të cilësive vetjake dhe ndërvetjake, që mbështesin qytetarët digjitalë në krijimin dhe ruajtjen e pranisë e të identitetit të tyre *online*, si dhe për të mundësuar ndërveprime *online* pozitive, koherente dhe të njëtrajtshme. Këtu përfshihen aftësi si komunikimi dhe ndërveprimi me të tjerët *online* në hapësirat sociale virtuale, si dhe menaxhimi i të dhënave dhe gjurmëve.

Të drejtat *online*

- ▶ **Pjesëmarrja aktive** përfshin aftësitë që e bëjnë plotësisht të vetëdijshëm qytetarin për të ndërvepruar në mjedisin digjital ku vepron, me qëllim marrjen e vendimeve të përgjegjshme, duke qenë njëherësh pjesëmarrës aktiv dhe pozitiv në kulturën demokratike ku ai jeton.
- ▶ **Të drejtat dhe përgjegjësitë** janë të drejtat që qytetari i gëzon në botën fizike, ndërsa qytetarët digjitalë i gëzojnë në botën e internetit, ku ata, gjithashtu, kanë të drejta dhe përgjegjësi të caktuara. Qytetarët digjitalë mund të gëzojnë të drejtat e privatësisë, sigurisë, aksesit dhe përfshirjes, lirisë së shprehjes etj. Megjithatë, këto të drejta vijnë edhe me disa përgjegjësi, si: etika, empatia dhe përgjegjësi të tjera për garantimin e një mjedisi digjital të sigurt dhe të përgjegjshëm për të gjithë.
- ▶ **Privatësia dhe siguria** përfshijnë dy koncepte të ndryshme: privatësia ka të bëjë kryesisht me mbrojtjen e informacioneve personale *online* të vetvetes dhe të të tjerëve, ndërsa siguria ka të bëjë më shumë me ndërgjegjësimin e personit për veprimet dhe sjelljet *online*. Këtu përfshihen disa aftësi, si: menaxhimi i informacionit dhe çështjet e sigurisë *online* (ku bën pjesë përdorimi i filtrave të kërkimit, fjalëkalimet, antiviruset dhe programet kompjuterike bllokuese (*firewall*) për trajtimin dhe shmangien e situatave të rrezikshme ose të pakëndshme.
- ▶ **Ndërgjegjësimi i konsumatorëve** ka të bëjë me faktin që World Wide Web, me përmasat e saj të gjera, si mediet sociale dhe hapësira të tjera sociale virtuale, përbën një mjedis, ku shpesh fakti i të qenit qytetar digjital do të thotë, në të njëjtën kohë, edhe konsumator. Të kuptosh implikimet e realitetit komercial të hapësirave *online* është një prej aftësive me të cilën çdo individ do të duhet të përballlet me synimin e ruajtjes së autonomisë së tyre si qytetarë digjitalë.

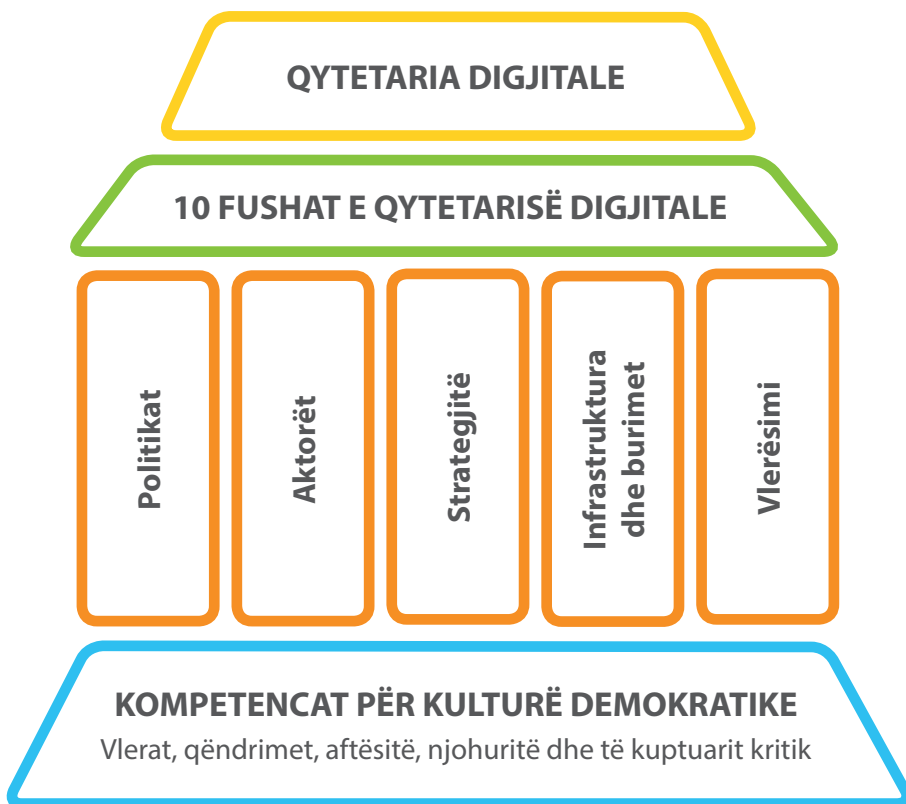
Zhvillimi i aftësive të qytetarisë digjitale në dhjetë fusha digjitale

■ Në zhvillimin e praktikave të vlefshme të qytetarisë digjitale dalin pesë shtylla thelbësore. Ato përshkruhen si shtyllat e një strukture tempujsh, si në figurën 2 më poshtë. Ndonëse aftësitë për kulturën demokratike përbëjnë themelin e qytetarisë digjitale, këto pesë shtylla mbajnë gjithë strukturën e zhvillimit të qytetarisë digjitale.

Politikat dhe vlerësimi përbëjnë dy shtyllat e kornizës së këtij modeli. Në të vërtetë, progresi në fushat që lidhen me arsimin formësohet, në një masë të madhe, nga politikat dhe nga praktikat e mira që mund të analizohen dhe, në fund, të shumëfishohen përmes përdorimit të një metodologjie efektive monitorimi dhe vlerësimi.

■ Mes këtyre shtyllave të “kornizës”, aktorët e ndryshëm, që nga mësuesit dhe nxënësit e deri te hartuesit e përbajtjes dhe të politikave, si dhe burimet dhe infrastruktura ekzistuese, do të luajnë rol kryesor në nivelin e suksesit të arritur. Në thelb të këtij modeli qëndrojnë strategjitë, që do të orientojnë praktikat e zbatimit me qëllim pajisjen e nxënësve të të gjitha moshave me aftësitë për të zhvilluar potencialin e tyre të plotë si qytetarë aktivë në demokracitë e sotme dhe të nesërme.

Figura 2: Modeli i Këshillit të Evropës për zhvillimin e aftësive digjitale



Të mësuarit gjatë gjithë jetës për qytetarinë digjitale

■ Duke u mbështetur në aftësitë kryesore, si: të dëgjuarit, të vëzhguarit dhe vlerësimi i dinjitetit dhe i të drejtave njerëzore, mësojmë të vlerësojmë diversitetin kulturor dhe të zhvillojmë një mënyrë kritike të të kuptuarit të gjuhës dhe komunikimit, si p.sh. ilustrimi i mëposhtëm në figurën 3, si shtresë e ndërmjetme. Edukimi për qytetarinë digjitale ka për qëllim t'i ofrojë mundësi çdo individi të zotërojë një gamë të plotë të aftësive të qytetarisë.

Figura 3: Progresioni spiral i zhvillimit të aftësive që nga fëmijëria e hershme



TË JETUARIT E QYTETARISË DIGJITALE

Qytetaria digjitale, siç përkufizohet më sipër, është aftësia e personit për t'u angazhuar në mënyrë aktive, të përgjegjshme dhe të vazhdueshme në jetën e komunitetit. Ky angazhim varet nga kriteret kontekstuale, informuese dhe organizative që, në thelb, përbëjnë parimet orientuese të zhvillimit të shoqërisë dhe të edukimit drejt qytetarisë digjitale. Ky zhvillim lehtësohet ose pengohet nga niveli i përfshirjes së një sërë aktorëve, që nga familja dhe komunitetet lokale *online* dhe *offline* e deri te mësuesit, shkollat, vendimmarrësit, po aq sa dhe industria që ofron mjetet dhe platformat *online*.

Tabela 1: Aktorët dhe përfshirja në politika dhe praktikë

Aktorët	Përfshirja në politika dhe praktika
Nxënësit	<ul style="list-style-type: none"> ▶ edukohen dhe mbrohen; ▶ organizojnë pjesëmarrje të qenësishme; ▶ zhvillojnë fuqizimin e aftësive përkatëse.
Prindërit	<ul style="list-style-type: none"> ▶ përfshihen në debate mbi internetin dhe qytetarinë; ▶ ndihmojnë fëmijët në ekuilibrimin e përfshirjes sociale dhe ndërvetjake në përdorimin e teknologjisë <i>online</i>; ▶ komunikojnë rregullisht me fëmijët dhe shkollat, me qëllim që të ndihmojnë në informimin dhe në zhvillimin e aftësive përfshirëse të qytetarëve digjitalë.

Mësuesit/et	<ul style="list-style-type: none"> ▶ rrisin nivelin e njohurive të tyre dhe praktikat e mësimdhënies paralelisht me mjetet ndëraktive të përdorura nga nxënësit e tyre; ▶ pajisen me aftësitë e nevojshme për zbatimin dhe për vlerësimin e AKD-së; ▶ rivlerësojnë rolin e mësuesve në epokën digjitale.
Niveli drejtues i shkollave	<ul style="list-style-type: none"> ▶ shqyrton të gjitha mundësitë e praktikave më të mira sa i përket politikës së internetit; ▶ përfshin prindërit, mësuesit/et, nxënësit, administratorët dhe anëtarët e bordeve të shkollave si pjesë të proceseve vendimmarrëse për përdorimin e sigurt, ligjor dhe etik të informacioneve dhe teknologjisë digjitale në mjediset e klasave.
Akademia	<ul style="list-style-type: none"> ▶ prodhon burime dhe studime në pedagogji dhe në didaktikë në fushën e qytetarisë digjitale; ▶ zhvillon në nivel vendor burimet, aty ku është e mundur, me qëllim garantimin e angazhimit dhe përfshirjes më të madhe të mundshme.
Aktorët e sektorit privat	<ul style="list-style-type: none"> ▶ marrin pjesë në fusha të reja bashkëpunimi, përmes qasjeve të shumë aktorëve dhe medieve, në fuqizimin e përdoruesve dhe mbrojtjen e të miturve; ▶ mbështesin qasjen e shumë aktorëve me përgjegjësi të përbashkëta, për krijimin e kushteve të përshtatshme për një qytetari digjitale efikase; ▶ duhet të rishikojnë thelbësisht kushtet e ofrimit të shërbimeve për të qenë sa më miqësore me fëmijët, si dhe t'ua ofrojnë burimet prindërve dhe shkollave.
Aktorët e sektorit civil	<ul style="list-style-type: none"> ▶ zhvillojnë mundësi orientimesh të reja në edukimin për qytetarinë për të ardhmen.
Komunitetet edukuese vendore	<ul style="list-style-type: none"> ▶ zhvillojnë sisteme edukimi formale, joformale dhe informale për formësimin e praktikave të njohurive digjitale të fëmijëve; ▶ vlerësojnë daljen e të ashtuquajturve “civic tech”, që përdorin teknologjinë për adresimin e aspekteve të ndryshme të qytetarisë digjitale.
Autoritetet rregullatore	<ul style="list-style-type: none"> ▶ përcaktojnë respektimin e të drejtave të fëmijëve brenda kompetencave të tyre; ▶ inkurajojnë në mënyrë aktive autoritetet arsimore për edukimin e qytetarëve në epokën digjitale.
Autoritetet kombëtare/ndërkombëtare	<ul style="list-style-type: none"> ▶ promovojnë të drejtat themelore dhe vlerat demokratike përmes strukturave qeveritare shumaktorëshe.

■ Të gjitha nismat për zhvillimin e qytetarisë digjitale përcaktohen dhe formësohen nga nëntë parime orientuese, të përkufizuara më poshtë, të cilat mund të shërbejnë edhe si pika reference ose standarde për vlerësimin e progresit. Ato mund të përshkruhen si nisma të tri llojeve: kontekstuale, informuese dhe organizative.

Parimet kontekstuale konsiderohen “parakushte” për qytetarinë digjitale

1. **Aksesi në teknologjinë digjitale** është i rëndësishëm, pa të, edhe qytetaria demokratike jodigjitale është vështirësuar, pasi, në shoqërinë e sotme, teknologjia e informimit dhe komunikimit (TIK) është pjesë e pandashme e jetës së përditshme. Ndonëse shumica e familjeve synojnë të pajisjen me mjete digjitale në shtëpi, përdorimi i ekuilibruar i teknologjisë sipas moshës është i rëndësishëm, ndërsa barazia e aksesit për të gjithë fëmijët varet në një masë të madhe nga ofrimi i aksesit në shkolla.

2. **Aftësitë bazë funksionale dhe të njohjes së fushës digjitale** përbëjnë një parakusht të dytë, pa të cilin qytetarët nuk janë në gjendje të aksesojnë, të lexojnë, të shkruajnë, të kontribuojnë ose të ngarkojnë informacione, të marrin pjesë në sondazhe ose të shprehen në mënyra të tilla, që u lejojnë atyre të angazhohen në komunitetin e tyre në nivel digjital. Shkolla pranohet përgjithësisht si aktori kryesor në këtë fushë, megjithatë politikëbërësit luajnë një rol të konsiderueshëm në garantimin e aftësive të mësuesve përmes mjeteve dhe trajnimeve të nevojshme, në inkurajimin nga kurrikulat shkollore të përdorimit të teknologjisë digjitale në procesin e nxënies, si dhe në garantimin e ekzistencës së mjeteve cilësore, të mjaftueshme në mbështetje të praktikave shkollore.

3. **Një tjetër parakusht është infrastruktura** teknike e sigurt, që u jep mundësinë qytetarëve të të gjitha moshave të kenë besim të mjaftueshëm për t’u angazhuar në mënyrë digjitale në veprimtari *online* të komunitetit. Parakushti i tretë plotëson edhe nivelin e parë të parimeve thelbësore orientuese të qytetarisë digjitale. Ndonëse theksi, tradicionalisht, ka qenë te pronarët e pajisjeve ose përdoruesit e tyre dhe te koordinatorët e TIK-ut, për garantimin e të dhënave përmes programeve kompjuterike mbrojtëse dhe praktikave të mira personale, ofruesit e platformave dhe operatorët e telefonisë celulare janë ata që mbajnë përgjegjësinë për ofrimin e mjediseve më të sigurta digjitale dhe për thjeshtimin e masave të sigurisë.

Tri parime të tjera informuese

4. **Njohja e të drejtave dhe përgjegjësi** përbën kyçin e angazhimit aktiv të qytetarit digjital. Këto njohuri, të cilat formësojnë dhe formësohen nga vlerat dhe qëndrimet, zhvillohen në mënyrë të drejtpërdrejtë ose të tërthortë në shtëpi, shkollë dhe çdo mjedis *online* ose *offline*, ku ne mësojmë, jetojmë dhe ndërveprojmë. Si efikasiteti i ngritjes së kapaciteteve ashtu edhe rezultatet e këtij procesi, maten me vështirësi sipas këtij parimi, po të mbajmë parasysh ndryshimet e mëdha të konteksteve ku ato aplikohen.

5. **Burimet e besueshme të informacionit** janë të domosdoshme për një pjesëmarrje aktive dhe pozitive në jetën e komunitetit. Mungesa e burimeve të besueshme të informacionit mund ta kalojë qytetarinë digjitale në ekstremizëm, të dekurajojë pjesëmarrjen, madje edhe të mos lejojë sektorë të caktuar të popullatës të ushtrojnë të drejtat e tyre të qytetarisë digjitale. Ndonëse shkollat dhe familjet luajnë një rol të rëndësishëm në nxitjen e dallimit midis të menduarit kritik dhe praktikave edukative, platformat digjitale dhe ofruesit e telefonisë celulare kanë, gjithashtu, një rol të rëndësishëm për sigurimin e besueshmërisë së burimeve të informacionit.

6. **Aftësitë për pjesëmarrje** varen nga një gamë e madhe aftësish njohëse dhe praktike, zhvillimi i të cilave ndodh që në fëmijërinë e hershme në shtëpi e më pas

vazhdon në shtëpi e në shkollë. Përmes këtyre njohurive, njeriu di kur të flasë, si të flasë, të shprehë empati dhe të kuptojë plotësisht nga ana kulturore, të ketë një mendim kritik dhe aftësi për t'u shprehur, si me gojë ashtu edhe me shkrim.

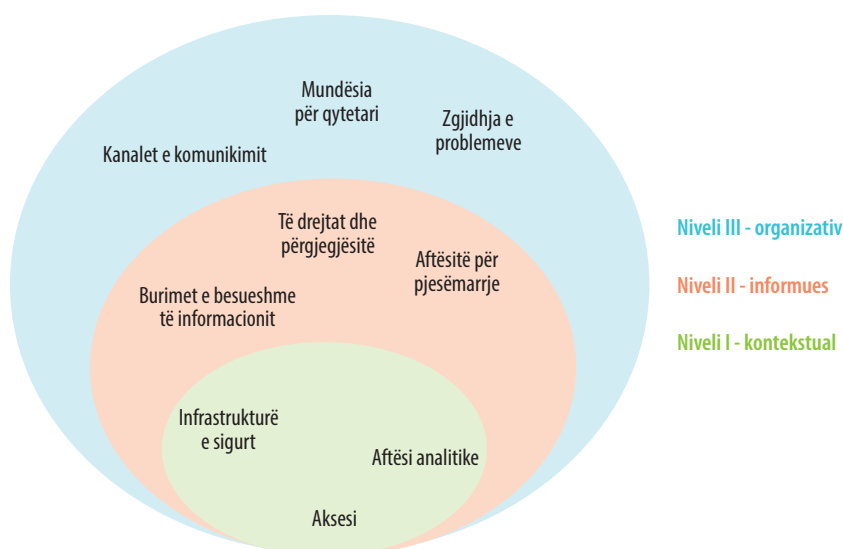
Parimet organizative lidhur me “të jetuarin e qytetarisë digjitale” në nivel vetjak dhe shoqëror

7. **Të menduarit fleksibël dhe zgjidhja e problemeve** janë aftësitë më të larta konjitive, që kërkojnë kombinim më të gjerë të të gjitha fushave të “fluturës” AKD më shumë sesa parimet e mësipërme. Zgjidhja e problemeve kërkon që të njihen çështjet që diskutohen, të kuptohet analiza, sinteza, induksioni dhe deduksioni, por mbi të gjitha, ajo varet nga veprimtaritë e nxënies që në fëmijërinë e hershme e në vijim, të cilat nxisin zhvillimin njohës përmes veprimtarive eksploruese. Përveç konteksteve të nxënies në shkollë dhe në shtëpi, platformat digjitale dhe ofruesit e telefonisë celulare, luajnë një rol gjithmonë e më të madh, duke qenë se mënyra se si ne mësojmë po formësohet edhe nga mjetet që përdoren për të mësuar.

8. **Komunikimi**, parimi i dytë organizativ, u referohet si aftësive ashtu edhe pajisjeve që përdoren për të ndërvepruar, për të marrë e për të shpërndarë informacione. Shkollat dhe familjet, që nga moshë e hershme e fëmijëve, luajnë një rol kritik në mundësimin dhe mbështetjen e tyre për të ushtruar aftësitë e komunikimit në situata ballë për ballë, po dhe për t'i ndihmuar ata që të kuptojnë dhe të praktikojnë të drejtat dhe përgjegjësitë e tyre, empatinë, privatësinë dhe sigurinë, para se të fillojnë të përdorin mjete digjitale. Kjo sjell ndërlikim të konsiderueshëm për zhvillimin e kurrikulave dhe kërkon më shumë përpjekje nga ana e industrisë, sa i përket bashkëpunimit me sektorin e arsimit, si dhe më tepër njohje të mjeteve që përdorin ato për përdoruesit e rinj.

9. **Mundësia për qytetari** është parimi i fundit orientues, pa të cilin qytetarët digjitalë nuk janë në gjendje të ushtrojnë aftësitë e tyre si qytetarë ose të ushtrojnë të drejtat dhe përgjegjësitë e tyre. Mundësia për qytetari kërkon një kontekst fleksibël, të hapur, asnjans dhe të sigurt, ku algoritmet janë si burime të hapura, të zgjedhura lirisht nga përdoruesit dhe të përshtatura sipas nevojave të tyre, ku qytetarët mund të thonë fjalën e tyre pa frikën e hakmarrjes.

Figura 4: Nëntë parimet orientuese për qytetarinë digjitale



Agentët e shitjeve për botime të Këshillit të Europës

BELGIKË

La Librairie Européenne SA
Rue de l'Orme 1
B-1040 BRUSSELS
Tel.: + 32 2 231 04 35
Fax: + 32 2 735 08 60
E-mail: info@libeurop.be
http://www.libeurop.be

Librairie Jean de Lannoy
Avenue du Roi 202, Koningslaan
B - 1190 BRUSSELS
Tel.: + 32 2 538 4308
Fax: + 32 2 538 0841
E-mail: jean.de.lannoy@dl-servi.com
http://www.jean-de-lannoy.be

BOSNJE-HERCEGOVINË

Robert's Plus d.o.o.
Marka Marulića 2/V
71000, SARAJEVO
Tel.: + 387 33 640 818
Fax: + 387 33 640 818
E-mail: robertsplus@bih.net.ba

KANADA

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

KROACI

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

REPUBLIKA ÇEKE

SUWECO CZ S.r.o
Klecakova 347
CZ - 18021 PRAHA 9
Tel.: + 420 2 424 59 204
Fax: + 420 2 848 21 646
E-mail: import@suweco.cz
http://www.suweco.cz

DANIMARKË

FINLANDEË

Akateeminen Kirjakauppa
Keskukatu 1
PO Box 218
FIN-00100 HELSINKI
Tel.: + 358 9 121 4430
Fax: + 358 9 121 4242
E-mail: akatilaus@akateeminen.com
http://www.akateeminen.com

FRANCË

Please contact directly
Merci de contacter directement
Council of Europe Publishing
Editions du Conseil de l'Europe
FR - 67075 STRASBOURG Cedex
Tel.: + 33 03 88 45 25 81
Fax: + 33 03 88 41 39 10
E-mail: publishing@coe.int
http://book.coe.int

Librairie Kléber
1 Rue des Francs-Bourgeois
FR - 67000 STRASBOURG
Tel.: + 33 03 88 15 78 88
Fax: + 33 03 88 15 78 80
E-mail: librairie-kleber@coe.int
http://www.librairie-kleber.com

GREQI

Librairie Kauffmann
Stadiou 28 Str.
GR-ATHENS 105 64
Tel.: + 30 210 32 55 321
Fax: + 30 210 32 30 320
E-mail: ord@otenet.gr
http://www.kauffmann.gr

HUNGARI

Euro Info Service
Pannónia u. 58
PF. 1039
H - 1136 BUDAPEST
Tel.: + 36 6 1 329 2170
Fax: + 36 6 1 349 2053
E-mail: euroinfo@euroinfo.hu
http://www.euroinfo.hu

ITALI

Licosa SpA
Via Duca di Calabria 1/1
I-50125 FIRENZE
Tel.: + 39 0556 483215
Fax: + 39 0556 41257
E-mail: licosa@licosa.com
http://www.licosa.com

NORVEGJI

POLONI

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

PORTUGALI

Marka Lda
Rua dos Correeiros 61-3
1100-1620 LISBOA
Tel.: + 351.21.3224040
Fax: + 351.21.3224044
E-mail: apoio.clientes@marka.pt
http://www.marka.pt

FEDERATA RUSE

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

SWITZERLAND

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

TAIVAN

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

MBRETËRIA E BASHKUAR

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

SHITETET E BASHKUARA TË AMERIKËS

www.coe.int

Këshilli i Evropës është organizata kryesore e kontinentit për të drejtat e njeriut. Në të bëjnë pjesë 47 shtete anëtare, duke përfshirë të gjitha shtetet anëtare të Bashkimit Evropian. Të gjithë shtetet anëtare të Keshillit të Evropës kanë nënshkruar Konventën Evropiane për të Drejtat e Njeriut, dokument i cili është hartuar për të mbrojtur të drejtat e njeriut, demokracinë dhe shtetin e së drejtes. Gjykata Evropiane mbikëqyr zbatimin e Konventës nga shtetet anëtare.

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

PJESA 1 TË QENIT *ONLINE*



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Të qenit online

Të qenit online ilustron parakushtet kontekstuale për qytetarinë digjitale: aksesin në teknologjinë digjitale, aftësitë funksionale bazë dhe të njohurive digjitale, si dhe infrastrukturën e sigurt teknike.

■ Raportohet se 79,6% e njerëzve në Evropë në vitin 2017¹, kanë qenë përdorues të internetit, gjë që tregon se më shumë se një në pesë evropianë ende nuk ishin *online*. Kjo shifër rritet në më shumë se gjysmën e qytetarëve në të gjithë botën, pasi 48,0% e personave në botë kanë qenë përdorues të internetit, në fund të çerekut të parë të vitit 2017. Nga të gjitha vendet anëtare të Këshillit të Evropës, pothuajse njëzet prej tyre qëndrojnë nën standardin evropian. Në vitin 2014, vetëm nëntë shtete anëtare të Këshillit të Evropës në OECD (2016)² panë mundësinë e ofrimit të aksesit të barabartë përmes sistemeve të tyre arsimore.

■ Ndonëse në pamje të parë nuk ka të dhëna të fundit mbi nivelin e aksesit të internetit në shkollë, gjë që për sektorë të caktuar të popullatës është burimi kryesor i mundësitë të barabarta, evidenca e fragmentuar përmes pjesëmarrjes tregon se kjo është një shifër e ulët. Në një raport të Eurostat-it, mars 2015, shprehet se: “Shumica dërmuese e të rinjve e përdornin internetin në shtëpi, ndërsa gjysma shfrytëzonte internetin në shtëpitë e personave të tjerë dhe 40% në vendin e arsimitit”³.

■ Sa u përket aftësive bazë digjitale, një numër shumë i madh fëmijësh, madje edhe në Evropë, nuk janë në gjendje të përfitojnë, ose të përfitojnë plotësisht, nga edukimi bazë, për shkak të varfërisë, gjinisë, etnisë ose vendit ku ata jetojnë. OECD-ja (2016), për shembull, vlerëson se 168 000 fëmijë 15-vjeçarë në Francë nuk kanë ende njohuri dhe aftësi bazë të nevojshme për t’u zhvilluar në shoqëritë moderne, ndërkohë që të rriturit, në vetëm shtatë shtete evropiane të OECD-së, performojnë në nivelin bazë sa i përket shkallës së njohurive.⁴

■ Pengesat kulturore dhe shoqërore ndaj aksesit të barabartë dhe përfshirjes, si dhe ndaj zhvillimit të aftësive bazë të njohurive digjitale, janë njëllot të vështira për t’u kapërcyer dhe nuk lidhen gjithmonë drejtpërdrejt me statusin shoqëror-ekonomik të familjeve. Sot, po shohim një formë tjetër të ndarjes digjitale, ku fëmijët e pasur, sa i përket teknologjisë, janë të rrezikuar nga aksesit i tepruar, dhe/ose jo i mbikëqyrur si duhet, shpesh duke u bërë shkak për të dëmtuar proceset shoqërore dhe fizike të fëmijërisë së hershme. Kjo mund të bëjë që fëmijët në moshë të vogël të kapërcejnë disa faza zhvillimi në fëmijërinë e hershme, duke shkaktuar një ndikim me pasoja afatgjata në potencialin e tyre arsimor.

■ Ekuilibri mes veprimtarive online dhe offline është i rëndësishëm për fëmijët dhe personat e të gjitha moshave, për zhvillimin tek ta të empatisë, aftësive vëzhguese dhe dëgjuese, si dhe për strategjitë e bashkëpunimit, të cilat përbëjnë aftësitë kyçe të sjelljes qytetare. Edhe njohja dhe të kuptuarit kritik të vetes është një trampolinë për t’u bërë qytetarë aktivë dhe përfshin mënyrën si dhe kur duhet të përdoret, apo të mos përdoret teknologjia, si dhe të kuptuarit e ndikimit të fjalëve dhe veprimeve tona në hapësirën digjitale.

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

2. OECD (2016), *Edukimi me një vështrim 2016: treguesit e OECD-së*, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/eag-2016-en>.

3. Eurostat, “Të jesh i ri sot në Evropë – bota digjitale”, <http://bit.ly/2Pw2eGr>.

4. OECD (2016), vep. cit.



ÇFARË THONË FËMIJËT

” Fëmijët dhe të rinjtë duhet të mbështeten dhe të edukohen që të kërkojnë ndihmë dhe të kenë mbështetjen e nevojshme për të qenë të qëndrueshëm.

Olivia, 15, Danimarkë



ÇFARË THONË MËSUËSIT

” Mësuesit duhet të jenë të pranishëm dhe aktivë në jetët e fëmijëve që në fazat e hershme – foshnjat, fëmijët e mitur dhe të rinjtë – sepse krijimi i themeleve të forta i mbështet ata fuqishëm në sjelljet *online* dhe *offline*, që zhvillojnë në vitet e ardhshme

Mësuese për zhvillimin e fëmijëve në fazat e hershme, Riga



ÇFARË THONË PRINDËRIT

” Ka një mbivendosje të madhe mes të qenit qytetarë në “botën reale” dhe të qenit qytetarë “digjitalë”. Disa persona që protestojnë *online* krijojnë idenë e rreme se po bëjnë diçka dhe shpesh nuk shkojnë as për të votuar në zgjedhje.

Shoqata e Prindërve Evropianë

” Unë besoj se duhet të kryhen studime të shpeshta, në mënyrë që prindërit të mund të marrin vendimet e duhura për kohën që fëmijët e tyre kalojnë në mediet digjitale. Është e rëndësishme që kjo të shihet me prioritet dhe jo ta kuptojmë dhjetë ose njëzet vjet më vonë se sa i ka cenuar media digjitale fëmijët tanë.

Prind, Francë

DIMENSIONI 1

AKSESI DHE PËRFSHIRJA

” Ndhimomë
ta bëj vetë.

Maria Montessori



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

ÇFARË KUPTOJMË ME AKSES DHE PËRFSHIRJE PËR NJË QYTETAR DIGJITAL

■ Për t'u bërë qytetar digjital, aksesi në teknologjinë digjitale është thelbësor, por nuk është i mjaftueshëm. Bota virtuale është e madhe, një hapësirë pa kufi dhe plot mundësi. Ajo është më kërkuese se bota jovirtuale në shumë mënyra, sidomos për shkak të shpërndarjes eksponenciale të pushtetit dhe anonimitetit, në dukje, që na ofron. Për këtë arsye, aksesi kërkon jo vetëm aftësi teknike për të naviguar me efikasitet në labirintet e pafundme të botës virtuale, por edhe në kultivimin e përgjegjësisë dhe respektit ndaj të tjerëve, bazuar në vlerat themelore të dinjitetit dhe të drejtave të njeriut.

■ Aksesi në teknologji ofron mënyra të reja të të mësuarit, të komunikimit, të mjeteve dhe të platformave kreative të të gjitha llojeve dhe përmasave. Këtu përfshihen – sigurisht pa u kufizuar vetëm te kompjuterët dhe tastierat tradicionale personale ose laptopët – telefonat celularë, tabletat, video-lojërat, aplikacionet, por edhe robotët, interneti i lodrave dhe interneti për gjëra të ndryshme. Një prej përgjegjësisë kryesore të qytetarëve digjitalë, ashtu sikurse në çdo komunitet ku jemi aktivë, është garantimi i hapjes së këtyre hapësirave digjitale për pakicat, për personat me aftësi të kufizuara dhe për personat me mendim ndryshe, që vijnë nga çdo fushë e jetës. Megjithatë, ky është vetëm një aspekt i termit “përfshirje”.

TË ARRISH PËRTEJ KUFIJVE TË SOTËM

■ Ende sot, një çerekshekulli pas shpikjes së internetit, rezulton se 25% e qytetarëve evropianë nuk kanë akses në të; shifrat, në nivel të popullatës globale, shkojnë deri në thujt një në dy persona pa akses në internet. Në shumë vende vlerësohet se shkolla ka për detyrë t'u ofrojë mundësi të barabarta e t'u garantojë të gjithë fëmijëve që të realizojnë të gjithë potencialin e tyre dhe të ndërmarrin rolin që u takon si qytetarë aktivë në këtë botë tejet të digjitalizuar. E megjithatë, në vitin 2014, OECD-ja raportoi se vetëm një në katër persona, në shtetet e saj anëtare, ishte i pajisur me mundësi të barabarta aksesi në sistemin arsimor.

■ Teknologjia mbetet në një masë të madhe si një shtojcë e lëndëve kryesore të programeve shkollore, ndërsa edukimi për qytetarinë në shkolla rezulton edhe më keq. Disa vende po eksperimentojnë me praktikën e njohur si *Sille pajisjen tënde me vete (Bring Your Own Device - BYOD)*; megjithatë, edhe kjo në vetvete hap probleme në lidhje me barazinë dhe me sigurinë. Meqë përfshirja është e rëndësishme, po kuptojmë gjithnjë e më shumë se largimi nga *malware*-t dhe nga shikimet spiunuese është, gjithashtu, një sfidë që rritet ditë pas dite (shih skedën informuese 9 “Privatësia dhe siguria”).

■ Mundësitë e kufizuara arsimore dhe të ardhurat e ulëta po rezultojnë si pengesa kryesore ndaj aksesit dhe përfshirjes në vende të ndryshme në të gjithë botën. Megjithatë, përballimi dhe disponimi i teknologjisë po përmirësohen me ritme konstante. Viti 2016 shënoi një rritje prej 21% krahasuar me vitin 2015 sa i përket numrit të përdoruesve aktivë të internetit,¹ gjithashtu, krahasuar me një rritje, çuditërisht, të ulët të përdoruesve të telefonisë celulare me vetëm 5%.

■ Ecuria është shumë më e ulët sa i përket garantimit të përfshirjes së personave me aftësi të kufizuara, si komunitetet më të mëdha në botë. Sipas Shteteve të Bashkuara, 80% e personave në këtë grup jetojnë në vendet në zhvillim. Teknologjia ka ecur, pa diskutim shumë, në përshtatjen e pajisjeve të *input*-it dhe *output*-it, për të pajisur

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

me akses numrin më të madh të mundshëm të personave në botën e internetit, por përfshirja e tyre nuk kërkon vetëm eliminimin e pengesave fizike. Interneti nuk do të jetë plotësisht gjithëpërfshirës, derisa teknologjia dhe perceptimi ynë i diversitetit të zhvillohet në atë masë që t'i garantojë çdo qytetari akses të njëjtë dhe efikas në çdo përmasë të botës, *online*, edhe *offline*. Përfshirja varet nga pjesëmarrja e plotë e çdo qytetari dhe nga respektimi i të drejtave të tyre shoqërore, civile dhe arsimore. Ajo nuk kufizohet vetëm në kapërcimin e aftësive të kufizuara fizike dhe konjitive, por duhet të zgjerohet për të përfshirë të gjithë gamën e diversitetit njerëzor, sa i përket aftësisë, gjuhës, kulturës, gjinisë, moshës dhe formave të tjera të dallimeve mes njerëzve.

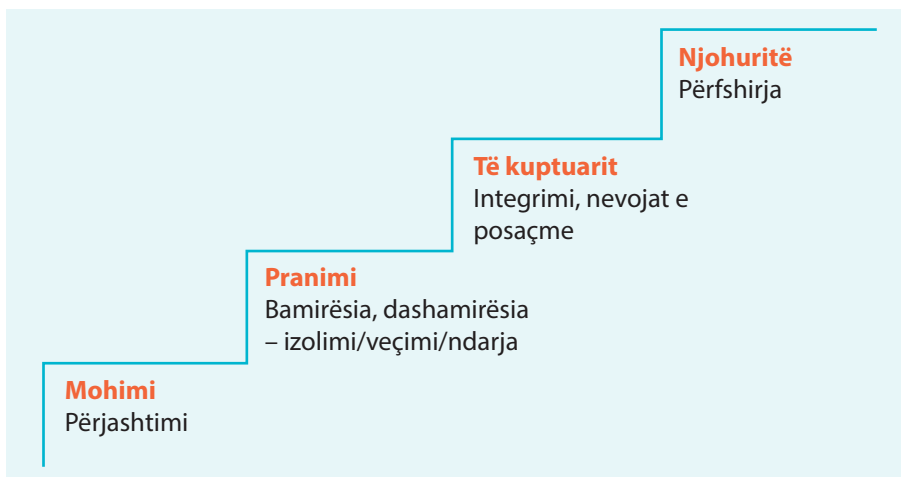


SI FUNKSIONON?

— Akcisi dhe përfshirja lidhen me praninë dhe me pjesëmarrjen e qytetarëve në jetën e komunitetit, qoftë *online* ose *offline*, si dhe me veprimtaritë që u lejojnë atyre të realizojnë plotësisht potencialin e tyre në çdo fushë të jetës. Akcisi dhe përfshirja janë pjesë e një procesi të pafund në kontekstin social, që rregullon mënyrën se si jetojnë dhe zhvillohen njerëzit. Ky proces kërkon që ata të bashkëpunojnë në mënyrë të vazhdueshme mes tyre dhe të analizojnë perceptimet dhe të dhënat, me qëllim identifikimin e pengesave ndaj përfshirjes së tyre ose të personave të tjerë, si dhe të përdorin kreativitetin dhe aftësitë e tyre për zgjidhjen e problemeve dhe kapërcimin e pengesave. Për këtë arsye, akcisi dhe përfshirja janë procese të vazhdueshme zhvillimi, që duhet t'i përfshijmë në mënyrën tonë të të jetuarit qysh nga lindja e në vijimësi.

— Në nivel shoqëror, nxitja e përfshirjes ka të bëjë me riformësimin e kuadrit shoqëror dhe arsimor, në mënyrë që të nxitet dhe të krijohet hapësirë për zhvillimin e qytetarëve. Programi i UNESCO-s “Arsimi për të gjithë” ofron njohuri të vlefshme në lidhje me katër hapat e ndryshimit të shoqërisë në këtë fushë (shih figurën 5). Shoqëria digjitale ka të bëjë me dhënien e kontributit në përsheptimin e këtij procesi në shoqëri. A mund të mendoni për mënyrat se si mund të kontribuoni në fushat, për të cilat mendoni se përfshirja nuk është në nivelin e duhur?

Figura 5: Katër hapat themelorë të procesit të përfshirjes²



2. UNESCO, *Udhëzime për përfshirjen: garantimi i aksesit në arsimin për të gjithë* (2005), UNESCO, Paris, gjendet në: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

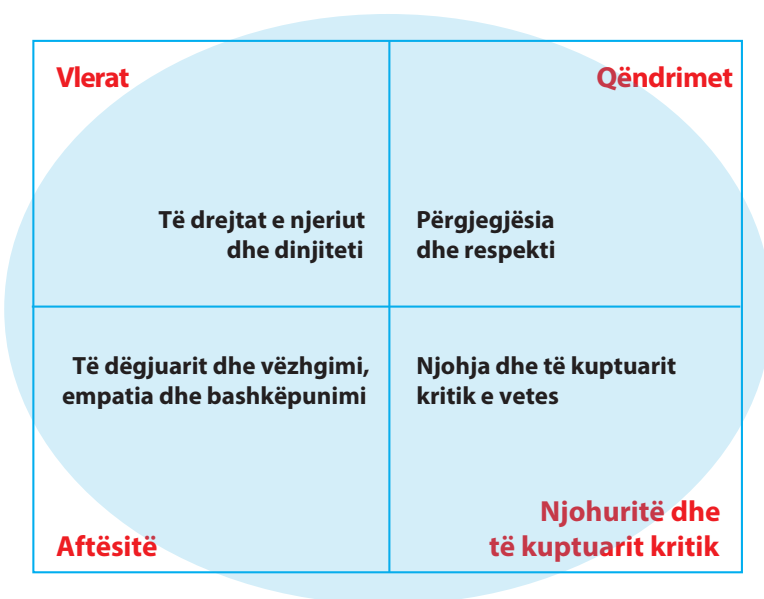


VLERA EDUKATIVE DHE QYTETARE

Interneti ofron akses në një sërë idesh, burimesh, mundësish të mësuarit dhe shërbimesh për qytetarët digjitalë. Vlerat edukative shfaqen kur përdoruesit, që kanë akses në biblioteka tradicionale, mund të bëjnë kërkime online ose kur përdoruesit me aftësi të kufizuara janë në gjendje të angazhohen plotësisht për të përfituar nga mjediset online, falë pajisjeve dhe programeve kompjuterike shtesë që realizojnë aksesueshmërinë.

Përfshirja kërkon që në thelb të spirales së zhvillimit të aftësive të qytetarisë digjitale të qëndrojnë vlerat, qëndrimet, aftësitë dhe njohuritë dhe të kuptuarit kritik. Duke folur për përfshirjen në klasë ose në situata familjare, veçanërisht, në kontekstin e një loje, i pajisim fëmijët e të gjitha moshave me mundësi unike për të shprehur dhe për të testuar ide të caktuara të parakconceptuara për një mjedis të sigurt, ku ato mund të ripërshtaten lehtësisht me rritjen e nivelit të njohurive dhe të kuptuarit të tyre. Kjo i ndihmon ata që të përparojnë në përgatitjen e tyre për t'u mbrojtur në përfshirje dhe në kontekste me më shumë përplasje, si në terrenet sportive të shkollës, klubet sportive dhe, më në përgjithësi, në shoqëri.

Figura 6: Ndërgjegjësimi për praktikat gjithëpërfshirëse – aftësitë thelbësore të qytetarisë digjitale



Përfshirja është tashmë në krye të agjendës evropiane, duke pasur parasysh diskutimet e vazhdueshme për refugjatët e mitur në Evropë dhe ndërgjegjësimin gjithnjë e në rritje se fëmijët/personat me aftësi të kufizuara shpesh privohen nga mundësitë për edukim. Këtu theksohet vëmendja që duhet t'i kushtohet empatisë, nxënies social-emocionale, antibulizimit dhe cilësive të tjera në programet shkollore, në një qasje më të qëndrueshme ndaj nxënies.

Në skedën informuese 4 "Etika dhe empatia" paraqiten disa shembuj veprimtarish, që mund të mbështesin fëmijët për të zhvilluar në mënyrë progresive aftësitë e tyre të qytetarisë digjitale.



VLERËSIME ETIKE DHE RREZIQET

■ Ne duhet të luftojmë me pesë pengesat¹ kryesore për të garantuar akses të barabartë dhe përfshirje për të gjithë, në shtëpi, në shkollë dhe, më gjerë, në shoqëri.

1. *Qëndrimet dhe vlerat ekzistuese janë pengesat kryesore* – figura 5 (dimensioni 1) trajton katër hapat e arritjes së përfshirjes.
2. *Mungesa e mirëkuptimit* – shkollat janë të prirura të shërbejnë si mjedise të vogla, të mbyllura ndaj komunitetit të jashtëm. Për të përmbushur qëllimin e tyre të edukimit të qytetarëve të rinj dhe nxitjes së të kuptuarit më thellë të botës, shkollat duhet të hapen dhe të sjellin reflektimin e botës së gjerë. Teknologjia digjitale mund të jetë një mjet shumë i çmuar për ta nxitur këtë proces.
3. *Mungesa e aftësive të nevojshme* – revolucioni digjital ka sjellë një sërë mënyrash përmes të cilave njerëzit mund të izoloohen nga grupet ose nga shoqëria e tyre, nga bulizmi kibernetik dhe varësia nga radikalizimi. Mësuesit dhe prindërit, bashkë me fëmijët e tyre, duhet të pajisen me mundësi novatore dhe burime pedagogjike për përballimin e sfidave të reja përmes shkollave, vendeve të punës dhe komunitetit në përgjithësi.
4. *Burime të kufizuara* – sfidat e reja kërkojnë zgjidhje të reja dhe shpesh të kushtueshme, ndonëse të menduarit në mënyrë racionale mund të kursejë vërtet kostot, siç tregohet në hapin e 4-t, të figurës 5 (dimensioni 1). E megjithatë, edhe një çerekshkulli pas futjes së internetit në masë të madhe në shoqëri, asnjë vend, me sa duket, nuk i ka kapërcyer mangësitë e zgjidhjeve të pjesshme, të sajuaara për futjen e ndryshimeve sistemore të bazuara në evidenca, që do t'i krijonin çdo qytetari mundësinë të zhvillojë një gamë të plotë të aftësive të qytetarisë digjitale.
5. *Organizimi i papërshtatshëm* – ky është një proces si ai i “vezës dhe pulës”. Deri në çastin që aksesit i barabartë dhe përfshirja të jenë pjesë normale të së drejtës themelore të të gjithë qytetarëve dhe jo një ideal i mishëruar në traktate dhe në konventa, inxhinierët tanë, urbanistët etj., do të privohen nga mjetet dhe vullneti publik do të vazhdojë të formësojë kornizat tona shoqërore dhe kulturore, mbi konceptin e “përfshirjes sipas projektit”.



IDE PËR PUNË NË KLASË

■ **Krijoni një matricë të përfshirjes:** bashkë me klasën, shikoni *Objektivat e zhvillimit të qëndrueshëm (OZHQ)* te www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/.

1. Përcaktoni cilat OZHQ lidhen me aksesin dhe me përfshirjen.
2. Punoni në grupe të vogla, ftojini nxënësit të krijojnë një listë kontrolli *online*/matricë dhe mblidhni informacione nga e gjithë shkolla për të analizuar se sa po realizohet secili prej qëllimeve.
3. Shkëmbejini konstatimet tuaja me klasa të tjera të shkollës dhe tregoni kujdes për ndikimet që arrin çdo veprimtari. Kjo do të theksojë para nxënësve vlerën e qytetarisë.

1 UNESCO, *Udhëzime për përfshirjen: garantimi i aksesit në arsimin për të gjithë* (2005), UNESCO, Paris, gjendet në: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

■ **Kërkime për platforma të medie sociale:** bashkë me klasën, shikoni një platformë të një medie sociale dhe gjeni një nga temat e kohëve më të fundit. Ftojini nxënësit të diskutojnë se kush ka akses në këtë informacion dhe kush nuk ka. A mund të ketë kjo ndikim negativ apo pozitiv?

■ **Zhvilloni intervista me shërbimet vendore për të krijuar një video për përfshirjen:** mund ta zgjeroni veprimtarinë 1 me ide të tjera për punë në klasë, përveç atyre me komunitetin vendor. Pas diskutimit në klasë:

1. Përcaktoni cili person, shërbim ose organizatë, në nivel komuniteti, duhet të jetë përgjegjës për fushat e OZHQ-ve që kanë hulumtuar nxënësit tuaj;
2. Porositini ata të përgatiten dhe t'u dërgojnë një letër me *e-postë (e-mail)* disa personave, për t'u kërkuar atyre intervista që mund të zhvillohen në shkollën tuaj, përmes VoIP (*Voice over Internet Protocol*) ose në zyrën e këtyre përfaqësuesve vendorë;
3. Ndhimojini nxënësit që të përcaktojnë paraprakisht pyetjet që do të bëjnë gjatë intervistave, bazuar te lista e kontrollit/matrica;
4. Para se t'i regjistroni intervistat (me telefon celular ose tablet) kujdesuni që të përgatisni bashkë me ta një formular për të kërkuar leje prej tyre dhe për t'u firmosur para çdo interviste me personin që do të intervistohet.

■ Kolazhi i videove që do të prodhohet mund të vendoset *online* për të rritur ndërgjegjësimin e shkollës dhe të komunitetit për përmirësimet që duhen bërë për nxitjen e përfshirjes.

■ **Kërkime për platforma lajmesh:** ftojini nxënësit që të krahasojnë titujt kryesorë të disa gazetave të ndryshme. Kërkojuni atyre që të identifikojnë se kush janë lexuesit e secilës gazetë dhe kush është botuesi. Pastaj kërkojini që të identifikojnë grupet që nuk janë të përfshirë te lexuesit, nëse ka të tilla. A kanë akses këto grupe në përmbajtje? A janë ata të përfshirë në diskutim? Si mund të korrigjohet kjo mbikëqyrje?

■ **Analog apo digjital:** ndajeni klasën në dy grupe dhe kërkojini secilit grup që të bëjë kërkime për të njëjtën temë. Njëri grup do të përdorë si burim informacioni vetëm librat në bibliotekën e shkollës, kurse grupi tjetër do të përdorë vetëm internetin dhe burime digjitale. Krahasojini rezultatet dhe mësimet e nxjerra nga ky ushtrim. Sa penguese është për nxënësit mungesa e aksesit në internet, për të shfrytëzuar burimet e tij? Cilat janë aftësitë e nevojshme për të gjetur informacione *online* edhe *offline*? A ka dallim në cilësinë e informacioneve të gjetura në libra, krahasuar me informacionet e gjetura në internet?



PRAKTIKË E DOBISHME - TË JETOSH NË QYTETARINË DIGJITALE

■ **Vlerësimi i nismave vendore të përfshirjes:** bashkë me nxënësit:

1. Bëni një listë të organizatave vendore, që përipiqen të sigurojnë aksesin digjital dhe përfshirjen në komunitetin tuaj;
2. Tani zgjidhni një mjet online që do të ndihmojë nxënësit në përgatitjen dhe në zhvillimin e dy ose tri analizave SWOT (*pikat e forta, dobësitë, mundësitë, kërcënimet*), për të parë se si mund të përmirësohet ndikimi i këtyre organizatave. Për këtë ka shumë burime të dobishme *online*, si për shembull, www.mind-tools.com/pages/article/newTMC_05.htm;
3. Shkëmbejini rezultatet tuaja me organizatat në fjalë dhe merrni lejen e tyre për t'i përdorur këto gjetje. Nëse nuk merrni lejen e tyre, rezultatet e tyre mund t'i lini anonim;

4. Shkëmbejini konstatimet tuaja me çfarëdolloj shkolle tjetër, ekspertësh apo komunitetesh, me të cilët jeni në kontakt. Konstatimet tuaja mund të frymëzojnë projekte të tjera të ngjashme.

■ Në këtë mënyrë, ju luani një rol të rëndësishëm si qytetarë digjitalë në një proces të vazhdueshëm zhvillimi, që mund të ndihmojë në arritjen e komuniteteve më të mira për të gjithë.



INFORMACIONE TË TJERA

■ Këshilli i Evropës ka materiale të përshtatshme për këto skeda informuese në *Manualin për njohjen e internetit*: www.coe.int/en/web/children/internet-literacy-handbook. Ju lutemi, shihni skedën informuese 1 të ILH "Lidhja mes njerëzve"; skedën informuese 10 "Kërkimi i informacionit" dhe skedën informuese 11 "Gjetja e informacioneve cilësore në internet".

■ Këshilli i Evropës ka materiale për këndvështrimet e të rinjve për përfshirjen sociale: <http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>.

■ UNESCO-ja ofron njohuri interesante për aksesin dhe për përfshirjen në "Udhëzimet për përfshirjen: granatimi i aksesit për edukimin për të gjithë" (2005), UNESCO, Paris. Gjendet në: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

■ Udhëzimet për aksesueshmërinë në përmbajtjen e internetit (WCAG) janë pjesë e një serie udhëzimesh për aksesueshmërinë në internet, të publikuara nga Nisma për Aksesueshmërinë në Internet (WAI) e Konsorciumit të World Wide Web (W3C), organizatës kryesore për standardet kombëtare për internetin. Ato konsistojnë në një sërë udhëzimesh që specifikojnë se si duhet të bëhet përmbajtja e aksesueshme, kryesisht për personat me aftësi të kufizuara – por edhe për të gjithë agjentët e përdoruesve, duke përfshirë edhe pajisjet tejet të kufizuara, si telefonat celularë. Udhëzimet në aksesueshmërinë në përmbajtjen e internetit gjenden në: www.w3.org/TR/WCAG21/.

■ Konventa për të Drejtat e Personave me Aftësi të Kufizuara përkufizon të drejtat e njeriut në kontekstin e aftësisë së kufizuar. Kjo Konventë mbron të drejtat dhe dinjitetin e personave me aftësi të kufizuara. Ajo gjendet në disa gjuhë, në gjuhën e shenjave dhe në versione lehtësisht të lexueshme në: www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html.

■ Këshilli i Evropës ka disa publikime dhe burime kushtuar rritjes së ndërgjegjësimit për personat me aftësi të kufizuara në: www.coe.int/en/web/disability.

■ Komisioni i Broadband-it është një grup shumësektorësh, i ngritur nga UNESCO-ja për arritjen e OZHQ-ve të OKB-së dhe për eliminimin e standardeve aktuale të dyfishta, që çojnë në varfëri digjitale. Ky Komision po promovon kodin e projektimit sipas moshës, një model i përshtatshëm për mbrojtjen e privatësisë në Mbretërinë e Bashkuar. Këto kode të dhënash do të kthehen në shërbime *online* për lehtësimin e pranisë së fëmijëve *online*, në mënyrë që të mishërojnë të drejtat e fëmijëve, siç janë përcaktuar në Konventën e OKB-së për të Drejtat e Fëmijës (UNCRC): www.broadbandcommission.org.

■ Google for Education është një tërësi mjetesh *Google Cloud*, të konceptuara për mësuesit, në ndihmë të procesit të të nxënit dhe të novacionit: https://edu.google.com/?modal_active=none.

■ Mjetet e aksesueshmërisë – mjetet në Google, përmes të cilave kushdo mund të aksesojë dhe të gëzojë internetin: <https://translate.google.co.uk/translate?hl=fr&sl=fr&tl=en&u=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2Faccessibility%2F>.

DIMENSIONI 2 NXËNIA DHE KREATIVITETI

” Shenja e vërtetë
e inteligjencës
nuk është dija,
por imagjinata.

Albert Einstein



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

ÇFARË ËSHTË NXËNIA NË SHEKULLIN XXI

■ Ndërkohë që interneti ka hapur mundësi të reja entuziazmuere për qytetarët që të mësojnë qysh në fazat e hershme të jetës, ai ka rritur, gjithashtu, edhe shkallën e qarkullimit të njohurive. Në vitin 1900, llogaritej se njohuritë e njeriut dyfishoheshin afërsisht çdo shekull (kjo njihet si *Kurba e dyfishimit të njohurive*), ndërsa sot, njohuritë mesatare njerëzore dyfishohen çdo 13 muaj. IBM-ja parashikon që interneti mund të dyfishojë njohuritë çdo 12 orë.¹

■ Nëse në shkollë nuk mund të mësohen më të gjitha njohuritë që i duhen njeriut për gjithë jetën, atëherë mënyra se si mëson njeriu bëhet më e rëndësishme se ajo çka mëson, sidomos po të marrim në konsideratë zhvillimin e vullshëm që sjell teknologjia në mënyrën se si jetojmë. Ajo ka modifikuar si mjetet, ashtu edhe platformat që mbështesin të mësuarin dhe aksesin në dije, duke zëvendësuar dërrasën dhe shkumësin tradicional të përçimit të njohurive, me mjete ndëraktive informimi dhe komunikimi, që përfshijnë dhe që kombinojnë faqe interneti, shkëmbime me e-postë, dhomat e bisedave, video-konferenca, webinar-e, aplikacione, robotë, dronë, realitet virtual dhe shumë më tepër. Librat e shtypur po zëvendësohen me libra elektronikë, enciklopeditë me Wikipedia-n e kështu me radhë.

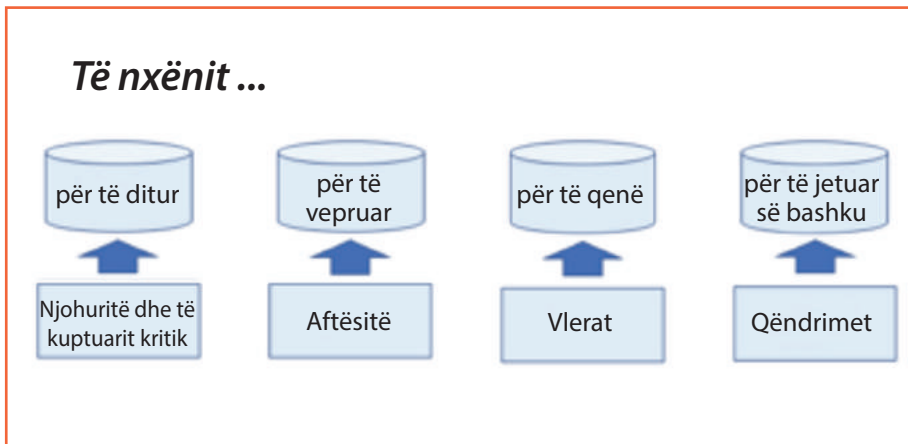
■ Nxënia në distancë, mediet sociale dhe lojërat *online* po e marrin zhvillimin e njohurive dhe të aftësive të caktuara nga duart e mësuesve dhe po e vënë atë në duart e nxënësve. Mundësitë e nxënies në distancë (p.sh., kurse masive të hapura *online* ose MOOC) po u japin mundësi qytetarëve të kapërcejnë pengesat e mëparshme shoqërore dhe fizike, për të përftuar kualifikime të reja profesionale. Falë aksesit më të mirë në mjetet e të nxëniet (skeda informuese 1 “Për aksesin dhe përfshirjen”), sot, vetëm 10% e popullsisë së botës nuk ka mundësi të lexojë ose të shkruajë një fjali të vetme, krahasuar me 25% gjysmëshekulli më parë.²

RIFORMËSIMI I KURRIKULËS, PËRDITËSIMI I QASJEVE NDAJ NXËNIES

■ Përveç rritjes së sfidave gjithmonë e më të mëdha për nxënësit, që të filtrojnë mbingarkesat e vazhdueshme të informacionit dhe të dallojnë të vërtetat nga të pavërtetat (shih skedën informuese 3 “Njohuri mbi medien dhe informimin”), këto mjete të reja të të mësuarit dhe qarkullimi i vullshëm i njohurive është dashur të shoqërohen me ndryshime madhore të asaj çfarë mësojmë dhe kur e mësojmë. Në vitet 1990, ish-Presidenti i Komisionit Evropian, Zhak Delor, propozoi ristrukturimin e arsimit sipas katër shtyllave kryesore, si mënyrë për të përgatitur të rinjtë në përballimin e sfidave të një bote gjithmonë e më shumë digjitale. Këto katër shtylla janë: të nxëniet për të ditur, për të vepruar, për të qenë dhe për të jetuar së bashku³. Kjo ide është ndjekur edhe nga edukatorë të tjerë para Delorit dhe pas tij edhe interneti ofroi mjete e platforma të larmishme, të cilat e bëjnë të mësuarin një realitet të fuqishëm, ndonëse zakonisht në formën e sistemeve tradicionale të arsimit dhe jo të integruara me katër fushat e aftësive të kuadrit “flutur” të Këshillit të Evropës (figura 7).

1. Schilling D. R. (2013), “Dyfishimi i njohurive çdo 12 muaj do të bëhet shpejt çdo 12 orë” (Doubling Every 12 Months, Soon to be Every 12 Hours), *Industry tap*, gjendet në: www.industrytap.com/knowledge-doubling-every-12-months-soon-to-be-every-12-hours/3950.
2. www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/images/ild-2016-infographic.jpg.
3. Delors J. et al. (1996), “Nxënia: thesari brenda nesh” (*Learning: the treasure within*), UNESCO, Paris.

Figura 7: Katër shtyllat e arsimit të theksuara nga modeli i aftësive të qytetarisë digjitale



— Kohët e fundit, Instituti për Studime Teknologjike në Perspektivë, i Komisionit Evropian, ka sugjeruar që programi shkollor, nëse ka për qëllim t’u shërbejnë nevojave reale të qytetarëve të ardhshëm, të mbështetet në pesë koncepte kryesore: *informacioni, komunikimi, kreativiteti, zgjidhja e problemeve dhe përgjegjësia*. Ndonëse debati për programet shkollore vazhdon, një tjetër aktor ka zënë vend, pa u vënë re, duke e shndërruar pamjen e nxënit kah teknologjia. Kjo e fundit e ka gjetur rrugën e saj deri dhe në duart e foshnjave, të cilët e zotërojnë mjaft mirë internetin qysh kur shkojnë në kopsht, por anashkalohen faza të rëndësishme të zhvillimit, të cilat mund të kenë ndikim të rëndësishëm në jetën e tyre në të ardhmen.

— Duke qenë se fëmijët dhe të rinjtë e kanë të vështirë të ndajnë botën virtuale nga bota reale, duke i përcjellë miqtë dhe zënkat e tyre përmes tabletave dhe telefonave celularë në klasë dhe duke i marrë me vete në shtrat frikërat dhe fantazitë e oborrit të shkollës, “nxënia për të qenë” dhe “të jetuarit së bashku” (domethënë vlerat dhe qëndrimet) po bëhen gjithmonë e më të nevojshme. Fillojmë dalëngadalë të shohim aftësitë e inteligjencës emocionale, si: vetëndërgjegjësimi, ndërgjegjësimi social, menaxhimi i marrëdhënieve, të cilat, po zënë vend në edukimin formal. Nga ana tjetër, gjithnjë e më tepër po pranohet se fëmijët po mësojnë të kodojnë dhe të kuptojnë më shumë vendin e teknologjisë në jetën e tyre dhe kufijtë e saj. Kjo i ka dhënë kodimit një vend kryesor e të domosdoshëm për qytetarët digjitalë të shekullit XXI.

KU HYN KREATIVITETI?

— Të qenit qytetarë aktivë, qoftë në shkollë, në shoqëri ose në komunitetet *online* ose *offline* do të thotë të jesh qytetar pjesëmarrës, i aftë për të shprehur ide, për të formuluar opinione dhe për të dhënë këndvështrime origjinale për çdo debat. Kjo kërkon zotërimi shumë të mira të një larmie aftësish konjitive, që nga analizimi i burimeve të të dhënave deri te përzgjedhja e tyre, reflektimi dhe interpretimi i informacionit. Këto janë të gjitha aftësi shumë të larta njohëse të zhvilluara përmes nxënies eksploruese dhe përvojave, e jo përmes përcimit të njohurive, dhe mbështeten në një nivel të caktuar kreativiteti, i cili është përbërësi kryesor i zgjidhjes së problemeve. Ato, gjithashtu, mbështeten te kapaciteti i njerëzve për t’u shprehur në mënyrë koherente dhe për të dëgjuar opinionet e të tjerëve.

■ Po si e nxisim kreativitetin, të shprehurit e vetes dhe të nxënit përmes përvojave, të cilat përfshihen në shkolla dhe përcaktojnë nxënien përmes një kurrikule standarde dhe modeleve të fshehta të vlerësimit, që kërkojnë nga nxënësit të përmbushin objektiva të jashtëm dhe jo qëllime që ata ia vendosin vetes? Kreativiteti dhe të shprehurit artistik kuptimplotë kanë qenë gjithmonë shtysa të rëndësishme të përparimit shoqëror, por si t'i inkurajojmë fëmijët t'i ushtrojnë ato në majë të gishtave 24/7 me një klikim të miushit apo me një të prekur të ekranit?



SI FUNKSIONON?

■ Nxënia dhe kreativiteti janë ngushtësisht të lidhura me njëra-tjetrën. I gjithë procesi i nxënies, sikurse edhe kreativiteti, fillon me marrjen e informacioneve, ideve, ndjenjave dhe/ose ndjesive nga nxënësi/ja që tregon se ai/ajo përpunon veprimtari që mund të shkojnë nga veprimet individuale deri tek ato në bashkëpunim me të tjerët. Për pjesën më të madhe të rezultateve, ashtu sikurse me veprimtarinë, nxënësi/ja ka nevojë të motivohet dhe jo thjesht përmes kohës, hapësirës, trysnisë ose frikës. Nxënia përmes lojës dhe nxënia e bazuar te teknologjia me bazë veten i plotësojnë përgjithësisht këto kërkesa dhe mund të rezultojnë në këtë mënyrë në produkte kreative. Kur nxënësit janë në gjendje të përmbushin qëllimet e tyre të atypëratyshme, ata nxiten t'i vënë vetes qëllime më ambicioze dhe të ndërtojnë kështu rrugën e nxënies së mëtejshme.

■ “Nxënia se si mësohet” përshkruhet nga Qendra e Përbashkët Kërkimore e Komisionit Evropian, si “aftësia për të ndjekur dhe për të këmbëngulur në nxënie, për të vetorganizuar të mësuarin, duke përfshirë menaxhimin efektiv të kohës dhe të informacionit, në mënyrë individuale ose/dhe në grupe”⁴ Sot, si edukatorët, ashtu edhe politikëbërësit e konsiderojnë këtë një aftësi bazë për suksesin në shoqërinë e informacionit. Nxënia se si mësohet është pjesë thelbësore e të mësuarit gjatë gjithë jetës dhe përcaktohet nga sjellja e vetë nxënësit/es, domethënë nga qëndrimi dhe nga angazhimi i tij/saj ndaj të nxënit. Kjo është edhe arsyeja pse të nxënit duhet të bëhet një përvojë pozitive për të gjithë fëmijët. Vlerësimi i aftësive të nxënies se si mësohet është një proces i vështirë, sepse ai duhet të marrë parasysh si këndvështrimet njohëse, ashtu edhe ato psikologjike e socio-kulturore.



VLERA EDUKATIVE DHE QYTETARE

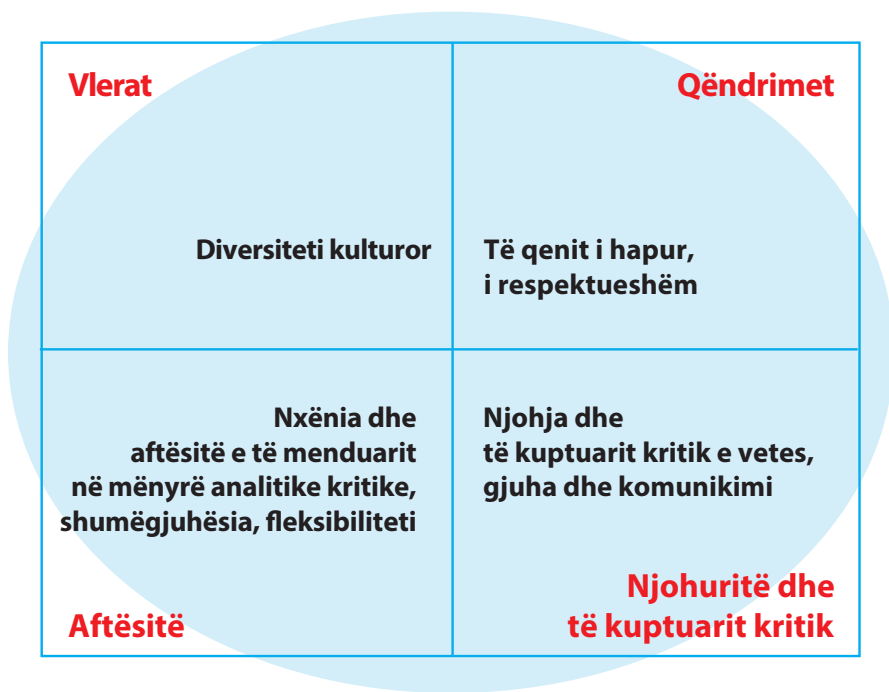
■ Përveç kontributit të rëndësishëm që jep nxënia në njohjen dhe në të kuptuarin kritik të botës, kur fëmijët përballen me suksesin dhe/ose me dështimet në veprimtaritë e tyre të nxënies, që janë të vendosura në kontekstin e një mjedisi mbështetës, ata janë në gjendje ta kuptojnë më mirë veten, cilësitë dhe kufijtë e tyre. Nxënia në mënyrë bashkëpunuese, për shembull, projektet e planifikimit dhe ndërtimit, si dhe modelet përmes veprimtaritë krijuese janë, veçanërisht, të vlefshme për nxënësit e rinj në

4. Hoskins B. and Fredriksson U. (2008), “Nxënia se si mësohet: Çfarë është dhe a mund të matet? (Learning to learn: What is it and can it be measured?)”, JRC, Komisioni Evropian, gjendet në: <https://bit.ly/2i1Q0rC>.

moshë. Përmes shkëmbimit të materialeve, negocimit të ideve dhe përdorimit të pajisjeve me radhë, ata praktikojnë vlerat demokratike, si drejtësia dhe ndershmëria, po dhe qëndrime, si respektimi i të tjerëve dhe ideve të tyre.

■ Në këtë botë kaq komplekse, e cila po zhvillohet vullshëm dhe gjithmonë e më shumë e paparashikueshme, kreativiteti i ndihmon qytetarët që të përshtaten me mjediset e reja, t'u përgjigjen nevojave të reja të shoqërisë dhe të gjejnë zgjidhje për shumë sfida që krijon teknologjia. Prandaj, kreativiteti krijon punë të reja, nxit rritjen ekonomike dhe e shtyn shoqërinë drejt shumëfishimit të potencialit njerëzor. Studimet e bazuara në testin e të menduarit krijues të Torrance, i cili ka qenë edhe standardi i artë për matjen e kreativitetit qysh prej vitit 1960, tregojnë se kreativiteti në fëmijëri shfaqet në një raport tri herë më të fortë me arritjet krijuese gjatë jetës; se sa niveli i 5-të i inteligjencës në fëmijëri (IQ⁵).

Figura 8: Nxënia dhe kreativiteti – aftësitë kryesore të qytetarisë digjitale



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

SKEDË INFORMUESE 2 NXËNIA DHE KREATIVITETI



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



VLERËSIME ETIKE DHE RREZIQET

■ Pesë vitet e para të jetës së fëmijës janë një periudhë kritike në zhvillimin e tij, pasi në këtë periudhë përmes neuroplasticitetit, përcaktohet “arkitektura” dhe funksionimi i trurit. Për këtë arsye, këto vite të hershme të fëmijërisë kanë ndikim të drejtpërdrejtë jo vetëm te mënyra se si mëson individi, por edhe në mirëqenien e tij/saj sociale dhe emocionale. Në botën e sotme, ku shumë prindër duhet të shkojnë në punë, mundësitë e barabarta për të gjithë prindërit në kujdesin që i duhet kushtuar fëmijës për të mësuar dhe për të zhvilluar kreativitetin përbëjnë një sfidë madhore për shoqërinë.

■ Një shqetësim i dytë etik lidhet me përdorimin intensiv të teknologjisë në fëmijërinë e hershme. Burime të besueshme si OFCOM-ja në Mbretërinë e Bashkuar tregojnë se pjesa më e madhe e fëmijëve evropianë futen *online* që përpara moshës 2 vjeç, ndërkohë që fëmijët 3–4-vjeçarë në Mbretërinë e Bashkuar kalojnë 71 minuta në ditë në internet. Të parit e videove në YouTube është shndërruar në mënyrën e dytë të parapëlqimit të kalimit të kohës për fëmijët nën 5 vjeç, në një moshë kur nxënia përmes veprimtarive fizike, eksplorimit dhe mësimi i drejtuar nga loja kanë për qëllim të zhvillojnë trupin, mendjen dhe aftësitë socio-emocionale të fëmijës. Çfarë ndikimi ka përdorimi i kësaj teknologjie në këtë moshë në zhvillimin e trurit dhe si krijohet ndërgjegjësimi i prindërve për pasojat që ka kjo për të ardhmen e fëmijëve dhe për kapacitetin e tyre për të qenë krijues?

■ Sa të përgatitura janë shkollat tona, mësuesit/et dhe materialet didaktike për epokën teknologjike? Mos vallë sënduku i thesarit me mundësi nxënieje që ka hapur teknologjia digjitale po transformohet në kuti Pandore, pasi sistemet tona arsimore janë të paaftha apo shumë të ngadalta për t’u përshtatur?

■ Sipas UNCRC-së, fëmijët që në moshë të hershme kanë të drejtën themelore të mundësive të barabarta për arsim, të cilat plotësojnë nevojat e tyre individuale, por përsëri kjo mbetet një sfidë e madhe etike. Edukimi i përballeshëm ekonomikisht me në qendër fëmijën luan rol të madh në formësimin e së ardhmes së çdo qytetari dhe të gjithë shoqërisë.

■ Kriza e kreativitetit: rezultatet e testeve të standardizuara në Shtetet e Bashkuara të Amerikës dhe gjetkë po frikësojnë studiuesit, sepse shoqëria po bëhet “gjithmonë e më pak shprehëse verbalisht dhe emocionalisht, ose më pak e ndjeshme e më pak empatike, më pak reaguese në mënyra kinestetike (trupore) dhe dëgjimore, me më pak humor, më pak imagjinatë, më pak e aftë për të vizualizuar ide, më pak e aftë për t’i parë gjërat nga këndvështrime të ndryshme, më pak jokonvencionale, më pak në gjendje që të lidhë së bashku gjëra që në pamje të parë duken se nuk kanë asnjë lidhje, më pak në gjendje të sintetizojë informacione dhe aq më pak e aftë për të fantazuar apo për të qenë e orientuar drejt së ardhmes”.¹ A po bëjmë ne si shoqëri mjaftueshëm për nxitjen e kreativitetit dhe çfarë mund të bëjmë për t’iu kundërvënë ndikimit që ka konsumizmi gjithmonë e më i madh kulturor, kur me një klikim na ofrohet kaq shumë argëtim?

■ Natyra *prit-ngjit-kopjo-shkarko* e botës *online* mund të gërryëjë lehtësisht sferën kreative dhe për këtë arsye është e rëndësishme të diskutohen çështjet e së drejtës së autorit me fëmijët e çdo moshë. Modelet e reja të biznesit, që mbështeten te burimet e hapura/licencimit dhe të mbështetura nga kontribute të drejtpërdrejta dhe vullnetare përmes *crowdfunding*, platformat *online* të bamirësisë apo përmbajtjen digjitale dhe artistike të modelit *blockchain*, duhet të eksplorohehen për të gjetur mënyra të reja për mbështetjen nga ana e përdoruesve të artistëve të tyre të parapëlqyer dhe jo duke u mbështetur vetëm te modelet ekzistuese të së drejtës së autorit.

1. Powers J. (2015), “Kriza e kreativitetit dhe ç’mund të bëhet për të” (The Creativity Crisis and what you can do about it), Psychology Today, gjendet në <https://bit.ly/2wmuClT>.



IDE PËR PUNË NË KLASË

Imagination.org është një nismë e kohëve të fundit, e frymëzuar nga krijimi i “*cardboard arcade*” i një djali amerikan 9-vjeçar. Historia e tij dhe e fituesve të Konkursit të Shpikësve është paraqitur në raportin vjetor (<http://imagination.org/inventors-challenge/>). Ata ofrojnë shumë ide, përmes të cilave fëmijët mund të krijojnë *cardboard*-in e tyre ose modele të tjera. Shkollat në të gjithë botën mund të krijojnë mbi baza vullnetare “Kapitullin e tyre të imagjinatës” ose nxënësit mund të testojnë aftësitë e tyre kreative, duke hedhur aty, në mënyrë të pavarur, shpikjet e tyre.

Faqja e internetit Web We Want (që gjendet në një sërë gjuhësh në www.webwewant.eu) përmban një sërë veprimtarish të projektuara nga adoleshentët dhe të mbështetura me një manual për mësuesit/et që lehtëson integrimin përmes kurrikulave shkollore.

- ▶ Kreu 2.2 përshkruan veprimtaritë në klasë, në grupe të vogla dhe në veprimtaritë individuale për gazetarinë kreative *online*;
- ▶ Kreu 6 “Artisti brenda teje” sheh më nga afër të drejtat e autorit, si dhe ofron një listë kontrolli për adoleshentët që të vlerësojnë praktikën e tyre *online*.

Mësimdhënia 2- dhe 3-vjeçare (<https://teaching2and3yearolds.com/activities/>) paraqet ide dhe veprimtari krijuese për fëmijët deri në fund të shkollës fillore dhe 9-vjeçare, përmes një sërë fushash dhe lëndësh, nga matematika tek arti dhe nga gatimi te muzika. Kjo faqe ofron edhe disa këshilla interesante për organizimin e klasës dhe të mjedisit të lojës, si dhe për menaxhimin me qëllimin e nxitjes së nxënies përmes eksplorimit dhe nxënies në mënyrë të pavarur.

Ftojini nxënësit që të bëjnë një projekt të shkurtër kërkimor: “Kreativiteti dje dhe sot”. Kërkojuni nxënësve që t’i krahasojnë të dhënat e veprimtarive të fëmijëve të viteve 1950 ose 1960 me blogjet dhe vlogjet *online* të fëmijëve të sotëm. A ekziston i njëjti sens kreativiteti? A ndryshon kreativiteti për shkak të mjeteve që përdorim ose për shkak të periudhave ku jetojmë?



PRAKTIKË E DOBISHME - TË JETOSH NË QYTETARINË DIGJITALE

Lidhja mes nxënies dhe qytetarisë – jepuni nxënësve një listë liderësh të mendimit, të cilët kanë kombinuar edukimin dhe qytetarinë: disa prej shembujve mund të jenë: Aristoteli, Sokrati, Ruso, Leonardo da Vinçi, Ajnshtajni, Gandi dhe Sugata Mitra, ndonëse edhe vetë adoleshentët mund të krijojnë një listë të vetën. Ftojini nxënësit të bëjnë disa kërkime për këta liderë të mendimit, derisa të gjejnë lidhjen mes edukimit dhe qytetarisë. Nxitini nxënësit të krijojnë një kuiz për rezultatet e kërkimeve, të cilat mund t’i shkëmbejnë *online* me nxënës të tjerë në shkollë ose më tej.

Ndani me nxënësit/et fluturën e kompetencave të Këshillit të Evropës (Hyrja jepet në këtë publikim). Kërkojini nxënësve që të përdorin modelin me katër fusha për të krijuar dhe për të paraqitur projektet e tyre për aftësitë e qytetarisë digjitale të një lideri të famshëm të mendimit në një periudhë të veçantë të historisë.

Hapni herë pas here diskutime me nxënësit për çështje që ata i marrin krejtësisht si të mirëqena, si për shembull: “Nëse do të mbylleshin shkollat, ku do të edukoheshit?” Kjo nuk do të nxisë imagjinatën e tyre, por do t’i bëjë ata që të mendojnë vërtet për qëllimin dhe vlerat e rregullave dhe institucioneve kombëtare.

Pyetini nxënësit nëse kanë luajtur një lojë *online* si *Minecraft*, ku lojtarët krijojnë dhe jetojnë në një botë tjetër. Kërkojuni nxënësve të identifikojnë të gjitha rregullat e ndryshme që duhet të respektojnë lojtarët në këtë lojë për të jetuar në botën *online*. Kini parasysh se çfarë lloj mjetesh përdorin lojtarët dhe ku i mësojnë ata gjërat e ndryshme në botën e tyre të lojërave. Më pas, shihni se sa kreative mund të jenë lojtarët në mënyrë që të vazhdojnë të ekzistojnë në lojë dhe se si e çon më tej kreativiteti botën *online* dhe botën e lojërave.



INFORMACIONE TË TJERA

Këshilli i Evropës ka materiale të përshtatshme, për këtë shih: skedën informuese në *Manualin e tij për njohuritë për internetin*; skedën informuese 14, "Video, muzika dhe imazhet në internet"; skedën informuese 15 "Kreativiteti"; skedën informuese 16 "Lojërat"; skedën informuese 24 "Inteligenca artificiale, automatizimi dhe teknologjitë përçarëse"; dhe skedën informuese 25 "Realiteti virtual dhe i zmadhuar".

Shihni listën e plotë të kontrollit për fazat e zhvillimit të fëmijëve dhe elementet që ndikojnë te nxënia dhe te kreativiteti në faqen globale të internetit *Fakte për jetën (Facts for Life)*, mbështetur nga institucionet kryesore në të gjithë botën, duke përfshirë UNICEF-in, UNDP-në, WHO-n dhe Bankën Botërore: www.factsforlifeglobal.org/03/development.html.

Hodder Education në faqen www.hoddereducation.co.uk eksploron disa perspektiva interesante për llojet e nxënies, për shembull, nxënia e anasjellë, si dhe mjetet dhe platformat e ndryshme të nxënies për të gjitha lëndët në nivele të ndryshme të shkollës.

Akademia Khan (www.khanacademy.org) ofron module *online* falas në një sërë lëndësh për përdoruesit e regjistruar në të. Përdoruesit mund të ndjekin progresin e tyre në secilin modul dhe mund t'i bashkojnë modulet në çfarëdolloj mënyre që duan për të krijuar kursin e tyre të personalizuar.

Publikimi i Komisionit Evropian *Kuadri evropian i aftësive digjitale për qytetarinë* (<http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en>) ofron shpjegime të mëtejshme për pesë fushat kurrikulare, të paraqitura nga IPTS-ja, si dhe një përmbledhje të zbatimit të saj në të gjithë BE-në.

Edukimi global për qytetarinë – përgatitja e nxënësve për sfidat e shekullit XXI vë në pah qasjen e UNESCO-s ndaj qytetarisë digjitale (<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227729e.pdf>) dhe *Edukimit global të qytetarisë – temat dhe objektivat e nxënias* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e.pdf>) propozon një zberthim të detajuar të niveleve të arritjeve K1-12.

Laboratorët Tinkering (Tinkering Labs) (<http://aim.gov.in/atal-tinkering-labs.php>) janë zbatuar në shkollat në Indi, për t'u dhënë mundësi fëmijëve të luajnë. Kjo nisimë jo vetëm që ka përmirësuar kreativitetin e fëmijëve, por mentorët e laboratorëve luajnë rol të rëndësishëm në të mësuarin e përgjithshëm të fëmijëve. "Stacionet e novacionit" janë paketuar në një autobus dhe një laborator mund të mbështesë tridhjetë e dy shkolla.

Konsorciumi për Rrjetin e Shkollave ka krijuar një Paketë të Aksesueshmërisë Digjitale në partneritet me Qendrën për Teknologjinë dhe Aftësinë e Kufizuar, që synon të mbështesë shkollat në përvetësimin e teknologjisë dhe të novacionit: <https://cosn.org/digitalaccessibility>.

Google Arts & Culture ofron akses *online* në trashëgiminë kulturore nga e gjithë bota. Përdoruesit mund të vizitojnë muze të ndryshme të famshme të botës dhe të shohin pikturat e Vincent van Gogut dhe mjeshtërtëve të tjerë të mëdhenj vetëm me një klikim: <https://artsandculture.google.com/>

Ekspeditat janë një mënyrë e të mësuarit në realitetin virtual. Përdoruesit mund të notojnë me peshkaqenët, të vizitojnë hapësirat kozmike, të vizitojnë muze dhe shumë më tepër, pa dalë nga klasa. Janë përafërsisht pesë qind ekspedita të disponueshme dhe shumë të tjera po krijohen: <https://edu.google.com/expeditions/#about>.

DIMENSIONI 3

NJOHURITË PËR MEDIEN DHE INFORMIMIN

” Njerëzit ndonjëherë shprehen se kanë hyrë në epokën e informacionit, sikur informacioni nuk ka ekzistuar në kohë të tjera. Mendoj se çdo epokë ka qenë një epokë informacioni, secila në mënyrën e vet dhe sipas mjeteve në dispozicion.

Robert Darnton



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

SI PËRKUFIZOHET SOT NJOHURIA PËR MEDIEN DHE INFORMIMIN

Ashtu sikurse qytetaria digjitale, njohuritë për medien dhe informacionin janë shpjeguar përmes një sërë përkufizimesh dhe terminologjish të ndryshme. Pavarësisht nëse përdorim termin *njohuri* për mediet digjitale, njohuritë për informacionin, njohuritë për internetin apo çdo shprehje tjetër, ideja kryesore është që këto njohuri përfshijnë aftësinë për t'u angazhuar në mënyrë kuptimplotë në kanalet mediatike dhe informative.

Media, kanalet informative dhe kudondodhja e internetit mund të japin përshtypjen se epoka digjitale i ka bërë të gjithë përdorues të medieve dhe se aksesueshmëria digjitale mund të gjendet kudo, duke përfshirë edhe shkollat. Kjo përshtypje është e gabuar dhe, për më tepër, shkollat nuk përbëjnë ndonjë përjashtim të dallueshëm. Shkolla ka rol absolutisht vendimtar në formësimin e qytetarëve të ardhshëm, në mënyrë që të kuptojnë e të kritikojnë informacione, si dhe t'i krijojnë vetë ato. Pikërisht shkollat janë vendi ku qytetarët digjitalë duhet të fillojnë dhe të vijnë të zhvillojnë një lloj të menduarit kritik, me qëllim që të arrijnë të marrin pjesë në mënyrë kuptimplotë në komunitetet e tyre.

Njohuritë për medien dhe informacionin përbëjnë një qëllim ambicioz në shekullin XXI, për shkak të vështirësive të shpjeguarit të përdoruesve që të vlerësojnë në mënyrë kritike, të reflektojnë dhe të përdorin një gamë të madhe mediesh ekzistuese. Përdoruesit jo vetëm që duhet të njohin medien, sa u përket atyre tradicionale dhe imazhit që përfaqësojnë, por tashmë duhet që ta njohin medien edhe në kuptimin e mundësive që japin teknologjitë e reja dhe zhvillimi i aplikacioneve, të cilat mundësojnë mënyra krejtësisht risore për përcimin e informacionit.

Pa njohuritë për medien dhe informacionin, në të gjitha llojet e ndryshme të medieve që ekzistojnë, fëmijët tanë nuk mund të veprojnë si qytetarë të përgjegjshëm, si qytetarë digjitalë apo çfarëdolloj qytetari, por sot ende nuk i është dhënë përgjigje pyetjes se kush do t'ua mësojë këtë fëmijëve.

Përgjithësisht, nëse shkollat janë terreni i ushtrimit të menduarit kritik, të analizimit dhe të vlerësimit, a nuk është logjike që njohuritë për medien dhe informacionin të bëhen gurët e themelit të kurrikulave shkollore?

CILAT JANË DISA PËRMASA TË NJOHURIVE PËR MEDIEN DHE PËR INFORMACIONIN?

Njohuritë për medien dhe për informacionin përbëjnë një koncept ombrellë, që mbulon tri përmasa shpesh të dalluara qartë nga njëra-tjetra: *njohuritë për informacionin, njohuritë për medien dhe njohuritë për TIK-un/botën digjitale*. Ashtu sikurse thekson UNESCO-ja, njohuritë për medien dhe për informacionin sjellin së bashku aktorët e ndryshëm, duke përfshirë individët, komunitetet dhe kombet, për të formuar kështu shoqërinë e informacionit.

Këto njohuri jo vetëm që veprojnë si një ombrellë, por ato përfshijnë një gamë të plotë aftësish, që duhet të përdoren me efikasitet, për të vlerësuar në mënyrë kritike aspektet e ndryshme të njohurive për medien dhe për informacionin.

ÇFARË KUPTIMI KANË PËR FËMIJËT TANË NJOHURITË PËR MEDIEN DHE PËR INFORMACIONIN

Fëmijët dhe të rinjtë sot janë, veçanërisht, inteligjentë kur vjen fjala te gjetja dhe te përdorimi i medieve për argëtim dhe për rikrijim. Por sa prej këtyre fëmijëve mund t'i përdorin të njëjtat pajisje për të gjetur përgjigje kuptimplota, për të kryer studime mbi bazë provash dhe për të nxitur debate apo për të ndjekur lajmet?

■ Fëmijët dhe të rinjtë po përballen me të gjitha llojet e përmbajtjeve dhe ata, është e mira, dhe në të vërtetë, duhet të jenë në gjendje të dallojnë se çfarë është me vlerë dhe çfarë jo; çfarë është reale dhe çfarë jo. Ky lloj dallimi shkon përtej dallimit të lajmeve të reme dhe lidhet me aftësinë e tyre për të përpunuar dhe për të interpretuar informacione.

■ Po kryhen studime për të hulumtuar potencialin e të mësuarit të teknologjive ekzistuese dhe teknologjive të reja të komunikimit për fëmijët e moshës 0–8 vjeç. Projekti DigiLitEY mbështetet, veçanërisht, në premisën, se: “vitet e hershme ofrojnë themele vendimtare për të mësuarin gjatë gjithë jetës, prandaj është e rëndësishme të merren masa që politikat për edukimin qysh në fazat e hershme të fëmijërisë, në të gjitha vendet, të zhvillohen me qëllim pajisjen e qytetarëve tanë të rinj me aftësitë dhe me njohuritë e nevojshme në epokën digjitale”. Nisma si DigiLitEY dhe projekti i Komisionit të Përbashkët Kërkimor për fëmijët 0–8 vjeç dhe teknologjia digjitale duhet të japin përfundime dhe udhëzime interesante për njohjen e medias dhe të informacionit në të ardhmen e afërt.

■ Pavarësisht nëse fëmijët luajnë lojëra *online* ose shikojnë video pafund, aftësia për të kuptuar aksionet brenda implikimeve të mesme dhe të mundshme përtej lojërave do t’u shërbenin fëmijëve. Ata duhet të jenë në gjendje të përpunojnë, të analizojnë dhe të marrin vendime të mira në mënyrë të pavarur dhe njohja e medias dhe e informacionit, sigurisht, do t’i ndihmonte ata në zhvillimin e këtyre aftësive.

NGATËRRESA NDËRMJET NJOHURIVE PËR MEDIEN, INFORMACIONIN DHE QYTETARINË DIGJITALE

■ Qytetaria digjitale shpeshherë ngatërrohet me njohjen e medieve dhe të informacioneve, në kuptimin që nuancat e qytetarisë digjitale janë aftësitë për të vlerësuar në mënyrë kritike teknologjinë, mjetet, informacionin *online* dhe medien. Njohuritë për medien dhe për informacionin kanë të bëjnë me mënyrën se si ne mendojmë (të menduarit kritik) për të gjitha mediet rreth nesh, ndërsa qytetaria digjitale ka të bëjë me mënyrën se si jetojmë dhe se si angazhohemi me të gjithë teknologjinë që na rrethon. Media, ashtu sikurse teknologjia, mund të vijë në shumë forma të ndryshme dhe mund të përzihet e gjitha në një formë.

■ Në vend që të përdorim thjesht aftësitë konjitive, emocionale dhe sociale, si baza e njohjes dhe të kuptuarit e informacionit dhe medias, na ndihmon përdorimi i saj aftësive të tjera në lidhje me medien nga kuadri “flutur” i Këshillit të Evropës për konceptin e medias dhe informacionin (figura 9).

Figura 9: Katër hapat e procesit të përfshirjes





SI FUNKSIONON?

■ Edukimi për medien dhe për informacionin ofron shtyllën kurriore të të kuptuarit të medias dhe rolit të saj në shoqërinë tonë. EMI ofron, gjithashtu, edhe aftësitë thelbësore të nevojshme për të menduarin kritik, analizimin, aftësitë shprehëse dhe veprimtarinë – që të gjitha aftësi të nevojshme për qytetarët në një shoqëri demokratike.

■ Qytetarët janë të aftë të aksesojnë, të analizojnë, të krijojnë dhe të konsumojnë media dhe informacione në formate të ndryshme, nga shtypi i shkruar deri te radio, nga video deri tek interneti. Nxënia se si të përdorësh një motor kërkimi përbën një aftësi të rëndësishme për qytetarin digjital dhe, në çastin e marrjes së informacionit, lind nevoja për përdorimin e aftësive transversale, si të menduarit kritik, duke kërkuar dhe duke krahasuar burime të ndryshme *online*. Aftësia për të analizuar në mënyrë kritike dhe më pas për të klasifikuar dhe për të ruajtur informacionet e rëndësishme mund t'i ndihmojë qytetarët digjitalë në marrjen e njohurive për një gamë të madhe temash.



VLERA EDUKATIVE DHE QYTETARE

■ Të menduarit kritik është një vlerë e paçmuar për qytetarët dhe sidomos për nxënësit e rinj në moshë, të cilët duhet, gjithashtu, të jenë në gjendje të zgjidhin probleme, të gjejnë informacione, të krijojnë opinione dhe të vlerësojnë burime e shumë më tepër. Duke pasur parasysh sasinë e të dhënave dhe informacioneve të vërteta dhe të gabuara që ofrohen *online*, edukimi për medien dhe për informacionin është një aftësi vendimtare.

■ Mesazhet mund të bëhen virale në më pak se një orë dhe çfarë është e pavërtetë mund të përsëritet derisa njerëzit ta besojnë se është e vërtetë. Me këtë shpejtësi shpërndarjeje të informacionit, personat që i kanë aftësitë e duhura lidhur me medien dhe me informacionin, do të jenë më shumë në gjendje të dallojnë se çfarë është e vërtetë, si dhe do të jenë në gjendje të bëjnë pyetje dhe të kërkojnë përgjigje mes rrëmujës *online*.

■ Motorët e kërkimit e kanë revolucionarizuar mënyrën se si njerëzit kërkojnë për përmbajtje *online* dhe aftësitë digjitale duhet të përfshijnë edhe aftësinë për të kuptuar se algoritmet mund të mos jenë gjithmonë asnjans. Motorët e kërkimit mund të manipulohen dhe, në të vërtetë, janë manipuluar për arsye politike dhe për arsye të tjera, por përdoruesit duhet të jenë në gjendje të vlerësojnë rezultatet, si ato të ulëta, ashtu edhe ato të larta. Sa i përket informacionit dhe, sidomos, lajmeve nga bota, kyçi qëndron te diversiteti. Algoritmet duhet të konfigurohen në mënyrë të tillë që të japin gjithmonë këndvështrime të ndryshme për ngjarje të njëjta.

■ Në fund, fëmijët dhe të gjithë qytetarët në përgjithësi mund të udhëzohen gabimisht të besojnë se nëse ka lajme të rreme, duhet të ketë edhe lajme të vërteta. Edhe lajmet që, në të vërtetë, janë të sakta, vijnë përmes filtrave editorialë që zgjedhin një ngjarje mes ngjarjeve të pafundme që ndodhin në të gjithë botën. Ndërkohë që organet mediatike luftojnë për të tërhequr sa më shumë audiencë, lajmet duhet të jenë interesante, sensacionale dhe të thjeshta, duke i transformuar ato gradualisht në "*informacione-zbavitjeje*". Në vend që të mbulojnë histori të ngrohta solidariteti dhe vëllazërimit, organet mediatike parapëlqejnë aksidentet shkatërruese, vdekjen dhe dhunën. Pyetje që duhen të bëhen, përtej "saktësisë faktike", janë: Pse fokusohet media te historitë e katastrofave? A fitohet gjë nga mbajtja e njerëzve në një gjendje frike të përhershme për jetën e tyre? Si ndikon kjo në opinionet politike? Çfarë mesazhesh ideologjike qëndrojnë, në të vërtetë, në thelb të artikujve apo kronikave të lajmeve korrekte?



VLERËSIMET E TIKE DHE RREZIQET

■ Njerëzit varen nga informacionet dhe është thënë se “truri ynë ka nevojë për informacione për të funksionuar në mënyrë optimale”.¹ Nëse një informacion është i rremë ose i shformuar, ai mund të ndikojë ndjeshëm në mënyrën se si veprojmë dhe reagojmë. Ndershmëria dhe integriteti janë faktorë të pandashëm etikë të një shoqërie demokratike dhe të menduarit kritik dhe vlerësimi i EMI-së mund të ulë rrezikun e shpërndarjes së lajmeve të pandershme/jokorrekte dhe të pavërteta.

■ Rreziku i lajmeve të rreme dhe shpërndarja e informacioneve të tilla do të rritet ndjeshëm, ndërkohë që aksesit në informacion dhe në komunikim vazhdon të rritet në të gjithë globin.

■ Duke u fokusuar tek emergjenca e lajmeve të rreme, qytetarët mund të bëhen më pak të vetëdijshëm për propagandën, e cila është po aq problematike.

■ Njerëzit, gjithnjë e më shumë, po marrin informacione drejtpërdrejt nga interneti si një burim mediatik dhe përmbajtja digjitale shpërndahet ndonjëherë në mënyrë të vrullshme, pa i verifikuar faktet me detaje.

■ Qytetarët mund të mbështeten në informacione jokorrekte, të cilat kanë pasoja shkatërruese për komunitetet e tyre dhe për shoqërinë në përgjithësi.



IDE PËR PUNË NË KLASË

■ Pesë ligjet e edukimit për medien dhe për informacionin janë frymëzuar nga pesë ligjet e shkencës së bibliotekave, të propozuara nga S. R. Ranganathan, në vitin 1931. UNESCO-ja vlerëson se edukimi për medien dhe për informacionin do të jetë epiqendra për të drejtat e njeriut dhe se pesë ligjet veprojnë si manual për medien, për informacionin dhe për të gjithë “mbajtësit e njohurive”.

- ▶ Kërkojuni nxënësve të shohin me kujdes secilin prej pesë ligjeve dhe të shkruajnë ese të shkurtra në lidhje me jetën *online* dhe këto ligje: <http://bit.ly/2wnA5IV>.
- ▶ Nxënësit mund të shohin identitetin vizual të këtyre pesë ligjeve dhe të diskutojnë se ku qëndrojnë mbivendosjet, lidhjet ose dallimet mes jetëve të tyre dhe komuniteteve përkatëse <http://bit.ly/2wsVjoT>.

■ Komunitetet dhe fushatat *online* – përfshijini nxënësit në një projekt kërkimor, duke u kërkuar që të përdorin mediet digjitale, për t’u angazhuar në çështje të ndryshme në komunitetin lokal ose në politikën shtetërore. Qëllimi përfundimtar për nxënësit duhet të jetë krijimi i një fushate që ndikon komunitetet *online*. Nxënësit duhet të nxiten që të interpretojnë çështje të ndryshme, mënyrën se si i kuptojnë ato dhe aftësinë për të shprehur pikëpamjet e tyre kreative përmes medieve digjitale.

■ Aksesit, kërkimi dhe vlerësimi kritik – ftojini nxënësit që të zgjedhin një nga shqetësimet kryesore dhe të bëjnë disa kërkime fillestare mbi të. Kërkojuni atyre që

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

të verifikojnë burime të ndryshme, të përdorin motorët e kërkimit *online* dhe, më pas, t'i verifikojnë ato burime. Krahasoni ndryshimet dhe ngjyrimet.

Media sociale dhe vërtetësia – ftojini nxënësit që të shqyrtojnë llogaritë e disa medieve sociale të atletëve, aktorëve ose muzikantëve që ata parapëlqejnë. Kërkojuni atyre që t'i shohin në mënyrë kritike informacionet e ofruara, për të përcaktuar nëse informacionet e dhëna janë të vërteta, të pavërteta ose ndoshta të ekzagjeruara për qëllime marketingu. Kërkojuni nxënësve që të krijojnë një listë kontrolli me tri pika, që mund të përdorin për të përcaktuar nëse informacioni që lexojnë *online* është i vërtetë, i rremë ose jashtë mase i ekzagjeruar.

Përfytyroni sikur të ndalohen telefonat celularë për një javë – kërkojuni nxënësve të përcaktojnë se cilat do të ishin pasojat ndaj aftësisë së tyre për të vlerësuar në mënyrë kritike botën rreth tyre, pa pasur akses të menjëhershëm në media. A do të kërkonin ata diku tjetër, për shkak të mungesës së informacioneve *online*? A do të bënte kjo që ata të mos angazhohen?

Racizmi dhe nacionalizmi – shpërndajuni nxënësve dy variante të një artikulli rreth dhunës; një prej tyre të jetë varianti "origjinal", në të cilin zakonisht theksohet dhe identifikohet kombësia ose origjina etnike e personave që kanë kryer aktet e dhunës, ndërsa varianti i dytë, në të cilin flitet më tepër për origjinën e viktimave. Diskutoni se pse duhet apo nuk duhet të përmendet origjina etnike ose kombëtare e autorëve të dhunës dhe se çfarë ndikimi ka ky informacion te njerëzit. Pas diskutimit në klasë, shpërndani një përmbledhje të gjetjeve të kërkuesve, si Martin Daly, i cili përmes studimeve shkencore bën një lidhje të qartë mes dhunës dhe pabarazisë gjinore dhe tregon se pabarazia gjinore është një parashikues shumë më i mirë i dhunës se sa origjina etnike ose kombësia (www.martindaly.ca/killing-the-competition.html).



PRAKTIKË E DOBISHME - TË JETOSH NË QYTETARINË DIGJITALE

Lidhja e edukimit për medien me qytetarinë digjitale – vazhdoni të shprehni një lloj skepticizmi/mosbesimi/dyshimi të shëndetshëm për materialet që gjeni *online* dhe jini të përgatitur për vlerësimin e tyre me sy kritik. Kontrolloni sistematikisht për opinione dhe për informacione të ndryshme me qëllim shmangien e propagandimit të miteve ose rënien në kurthin e pretendimeve të pavërteta.

Qendra për Edukimin për Medien ka burime praktike për t'i ndihmuar shkollat në zhvillimin, organizimin dhe strukturimin e ushtrimeve në klasë për edukimin për medien (www.medialit.org/cml-medialit-kit). Kërkojuni nxënësve që të aplikojnë disa prej pyetjeve të mëposhtme për artikujt e zgjedhur *online* dhe për mesazhet që ata marrin personalisht, që të mendojnë për edukimin për medien dhe për informacionin në jetën e tyre të përditshme.

- ▶ Kush e ka krijuar mesazhin?
- ▶ Çfarë teknikash janë përdorur për të më tërhequr vëmendjen?
- ▶ Çfarë stili jetese, vlerash dhe pikëpamjesh paraqiten ose nuk paraqiten në mesazh?
- ▶ Pse më është dërguar ky mesazh?
- ▶ Si mund ta kuptojnë këtë mesazh personat e ndryshëm nga unë?

■ Kurrikula për edukimin për medien dhe informacionin për mësuesit – UNESCO-ja ka hartuar një kurrikul për edukimin për medien dhe për informacionin (EMI) për mësuesit/et, si një mjet që u jep atyre gjithë formimin e nevojshëm për kompetencat kryesore (njohuritë, aftësitë dhe qëndrimet) në lidhje me EMI-në. Ai fokusohet në qasjet pedagogjike të nevojshme për t’u mundësuar mësuesve që të integrojnë EMI-në në klasat e tyre (<http://bit.ly/2NaEW7i>).



INFORMACIONE TË TJERA

■ Këshilli i Evropës ka materiale të përshtatshme për këtë përmbledhje në *Manualin e tij për edukimin për internetin*; ju lutemi, shihni skedën informuese 6 të ILH-së “E-mail dhe komunikimi”; skedën informuese 10 “Kërkimet për informacione”; skedën informuese 11 “Gjetja e informacioneve cilësore në internet” dhe skedën informuese 22 “Marrja e asistencës”.

■ Misioni i UNESCO-s është që të frymëzojë shoqëri të edukuara për medien dhe për informacionin përmes një strategjie gjithëpërfshirëse. UNESCO-ja ka përgatitur një kurrikul model për edukimin për medien dhe për informacionin për mësuesit, si dhe udhëzime për përgatitjen e politikave dhe strategjive kombëtare EMI, mes projekteve të tjera ndërkombëtare: <http://bit.ly/2MQT6gS>.

■ *Çështjet e medias në kontradiktat kulturore të “shoqërisë së informacionit” – drejt një qeverisjeje të bazuar te të drejtat e njeriut*: <http://bit.ly/2PyfPgW>.

■ Divina Frau-Meigs (2011), *Media Literacy Now* ka një ese provokuese që argumenton lidhjen mes EMI-së dhe qytetarisë digjitale, e cila gjendet në: <http://bit.ly/2o5p3US>.

■ Fondacioni Global për Qytetarin Digjital ka një libër ushtrimesh për të menduarin kritik me lojëra dhe me veprimtari për zhvillimin e aftësive të të menduarit kritik, i cili gjendet në: <http://bit.ly/2BGUVO9>. Kjo u jep mundësi nxënësve që të shkojnë përtej thjeshtë të informuarit për një temë ose për një çështje.

■ UNESCO-ja ka përgatitur paketa të edukimit për medien, prindërit, nxënësit, mësuesit dhe profesionistët, të cilat ofrojnë një koncept gjithëpërfshirës për edukimin mbi medien, duke theksuar në të njëjtën kohë mënyrat se si njerëzit mund të marrin më shumë pjesë në komunitetet e tyre politike dhe kulturore: <http://bit.ly/2P1scRc>.

■ *Be Internet Awesome* u mëson fëmijëve bazat e qytetarisë digjitale dhe të sigurisë, në mënyrë që ata të mund të eksplorojnë botën *online* me besim te vetja (moshat 9–11-vjeçare).

■ Një shembull i bashkëpunimit me ministrinë kombëtare të arsimit nga Google: www.generazioniconnesse.it/site/it/fake-news/.

PJESA 2 MIRËQENIA ONLINE



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

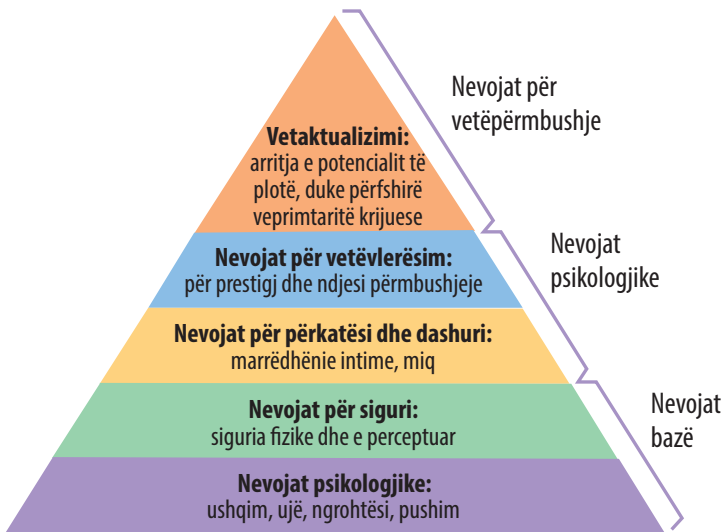
Mirëqenia online

■ Mirëqenia *online* është një koncept universal që lidhet ngushtë me qytetarinë dhe na krijon mundësi:

- ▶ për të realizuar potencialin tonë të plotë;
- ▶ për t'u përballur me streset e zakonshme/të përditshme të mjedisit tonë;
- ▶ për të punuar dhe për të komunikuar në mënyrë produktive dhe të frytshme;
- ▶ për të dhënë kontribute të qenësishme në komunitetet tona.

■ Kur diskutojmë për mirëqenien nga pikëpamja e qytetarisë digjitale, është veçanërisht e dobishme që vetë mësuesit, prindërit dhe fëmijët të shohin më nga afër "hierarkinë e nevojave të Masllovit".¹

Figura 10: Hierarkia e nevojave të Masllovit



■ *Hierarkia e nevojave të Masllovit* është në përputhje, në shumë anë, me kuadrin e aftësive të qytetarisë digjitale të Këshillit të Evropës, sepse fëmijët nuk mund të kalojnë në nivelin tjetër të aftësive të qytetarisë, nëse nuk përbushin nivelet e para të aftësive. Për shembull, aftësitë bazë të të dëgjuarit, vëzhgimit dhe bashkëpunimi janë si trampolinë drejt aftësive konjitive të njohurive dhe të menduarit kritik. Vlerat dhe qëndrimet e përbashkëta të komunitetit, si: drejtësia, ndershmëria, barazia dhe të qenit qytetarë mendjehapur na japin mundësi të përbushim shumë prej kërkesave për vetaktualizim e vetëpërbushje.

■ Teknologjia është futur pothuajse në çdo fushë të jetës sonë të përditshme, duke bërë të domosdoshme ndërgjegjësimin e qytetarëve për sfidat dhe nevojat për të ekuilibruar dhe kundërvepruar ndaj aspekteve më negative të botës digjitale. Është me interes të shënojmë që disa vende të zhvilluara, si: Kanadaja, Gjermania dhe Emiratet e Bashkuara Arabe kanë krijuar ministri të lumturisë dhe mirëqenies, ndërkohë që qeveritë po kuptojnë gradualisht se prioritet kryesor për qytetarët është që të jenë aktivë dhe të përfshihen pozitivisht në komunitetin e tyre *online* dhe *offline*. Një ministër i tillë nga Manhaim, në Gjermani thekson:

Përmes ngjarjeve frymëzuese dhe veprimtarive të gjalla, si ndërhyrjet në hapësirat publike, arti i rrugës, seminarët në shkollë dhe kompani, unë i bëj njerëzit të pyesin veten se çdo të thotë për ta të bësh një jetë të mirë – dhe të përfshihesh në mënyrë aktive në krijimin e një jete të mirë.

1 Maslow A. H. (1954), *Motivimi dhe personaliteti (Motivation and personality)*, Harperand Row, New York.



ÇFARË THONË FËMIJËT

” Mua më duket se njerëzit kanë nevojë për liri që të jenë në gjendje të shkëmbejnë njohuritë dhe opinionet e tyre pa pasur frikën e dëmit prej saj. Çdokush duhet të ketë të drejtë të shprehet për atë çka është dhe nuk duhet të ndihet i kufizuar nga shoqëria e sotme diskriminuese.

Katie, 15, Angli



ÇFARË THONË MËSUËSIT

” E rëndësishme është se si përfaqësohet qytetaria digjitale dhe aftësitë e qytetarisë digjitale në epoka të ndryshme. Gjatë fëmijërisë, fëmijët kanë nevojë të integrojnë aftësitë e të qenit qytetarë mendjehapur, të sfidojnë *status quo* dhe të vënë në pikëpyetje gjërat me të cilat ndeshen, gjërat që shohin ose dëgjojnë.

Mësuese, Riga



ÇFARË THONË PRINDËRIT

” Prindërit, mësuesit, shoqëria – që të gjithë ne që jemi të përfshirë në edukimin e fëmijëve – duhet të bashkojmë forcat dhe të mësojmë të punojmë së bashku. Ne jemi të gjithë pjesë e një trekëndëshi, ku fëmijët qëndrojnë pikërisht në qendër.

Shoqata Evropiane e Prindërve

” Jam i shqetësuar për ndikimin e raporteve njerëzore, zhvillimin e aftësive sociale, për shëndetin fizik dhe emocional, mungesën e interesit për ndjekjen e veprimtarive jomediatike, si ato sportive, veprimtaritë në natyrë, hobe, pasione, klube, përfshirja në komunitetet lokale, funksionimi i shkollës dhe puna. Unë besoj se nëse media përdoret si duhet, ajo duhet të jetë një mjet i dobishëm, por kjo kërkon shumë mësim dhe menaxhim.

Prind, Francë

LISTË KONTROLLI – SKEDË INFORMUESE 4: **ETIKA DHE EMPATIA**



- ▶ Cila është marrëdhënia mes etikës dhe empatisë?
- ▶ Si mund të luajë rol empatia në krijimin e paqes dhe ndërmjetësimi?
- ▶ Çfarë roli mund të luajë etika në qytetarinë digjitale?

LISTË KONTROLLI – SKEDË INFORMUESE 5: **SHËNDETI DHE MIRËQENIA**



- ▶ A mundet teknologjia dhe shëndeti të kenë përfitime reciproke?
- ▶ Pse ekuilibri mes teknologjisë dhe mirëqenies është faktori optimal?

LISTË KONTROLLI – SKEDË INFORMUESE 6: **PRANIA DHE KOMUNIKIMET ONLINE**



- ▶ Si do të ndikojë Rregullorja e BE-së për Mbrojtjen e të Dhënave të Përgjithshme (GDPR) në praninë online?
- ▶ Cilat janë pasojat e mbivendosjes së komunikimeve në mediet sociale dhe në internet?
- ▶ Cilat janë disa prej mënyrave që fëmijët mund të krijojnë një prani pozitive në internet?

DIMENSIONI 4

ETIKA DHE EMPATIA

” Empatia është oksigjeni që i jep jetë marrëdhënieve mes individit dhe të tjerëve.

Heinz Kohut (1977)



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Etika përfshin parimet morale që drejtojnë sjelljen e njerëzve dhe mënyrën si i kryejnë veprimtaritë e tyre në jetë. Ndonëse nënkuptohet se etika bazohet përgjithësisht në atë që pranohet si moralisht e mirë ose e keqe në një shoqëri apo grup të caktuar, në mjediset digjitale, sjellja e pranuar shpesh devijon nga etika dhe, në të vërtetë, sjelljet joetike ndonjëherë duket se janë të kushtëzuara. Një shembull tipik përbën bulizmi, ku fëmijët (dhe të rriturit!) përpiqen të ulin njëri-tjetrin me komente lënduese, për të marrë vlerësime nga bashkëmohatarët apo nga persona të tjerë të ngjashëm me ta. Përveç kësaj, duke qenë se bota pa kufij e teknologjisë digjitale na jep mundësinë të lëvizim pa sforcime nga një kontekst social ose komunitet tek një tjetër, ajo çfarë pranohet si moralisht e mirë apo e keqe në njërin prej tyre, mund të përplasat me pritshmëritë të tjetrit.

— **Empatia** është kapaciteti për të kuptuar ose për të ndierë atë çka përjeton një person tjetër nga pikëpamja e referencave të personit tjetër, domethënë kapaciteti për të kuptuar perspektivën dhe realitetin e personit tjetër dhe për ta vënë veten në “vend të tij/saj”. Duke qenë se ajo na bën të kuptojmë interesat, nevojat dhe perspektivat e personave të tjerë, empatia është një përcaktues i rëndësishëm i sjelljes morale dhe një element i nevojshëm në krijimin e komuniteteve morale. Empatia është thelbi i pasjes së këndvështrimeve të ndryshme, përbën lentet mes të cilave shohim një person ose një grup personash dhe që njëherësh ka ndikim të madh në mënyrën se si i perceptojmë, i kuptojmë dhe u përgjigjemi të tjerëve dhe ngjarjeve të ndryshme në jetë. Në këtë mënyrë, empatia u jep “ngjyrë” kornizave etike të përcuara përmes familjes dhe shoqërisë, duke i dhënë mundësi çdo personi që të krijojë në mënyrë progresive filtrin e vet të nuancave, përmes të cilit mund të analizojë dhe të ndërmarrë veprime ose vendime “të mira” e kuptimplota.

— Empatia dhe etika qëndrojnë në thelb të modelit të aftësive të Këshillit të Evropës, duke qenë se ato bazohen te të kuptuarit e vlerave të dinjitetit njerëzor dhe të të drejtave të njeriut, si dhe janë të formësuara nga respektimi dhe nga ndjenja e përgjegjësisë ndaj të tjerëve përmes njohurive të konsoliduara dhe njohjes kritike të vetes. Të kombinuara me aftësitë e të dëgjuarit, të vëzhguarit dhe të bashkëpunimit, këto aftësi i japin mundësi njeriut të perceptojë një realitet shumëplanësh dhe të angazhohet me diversitetin e të tjerëve. Daniel Goleman, autori i disa botimeve për inteligjencën emocionale, e identifikon këtë proces të perceptim-angazhimit si një “përshtatje sipas sinjaleve emocionale”.¹ Ai thekson rëndësinë që i duhet kushtuar komunikimit joverbal, si një mënyrë e përjetimit të ndjenjave dhe këndvështrimeve të personave të tjerë dhe interesin aktiv për shqetësimet e tyre. Kjo është qartësisht më e vështirë sesa të kuptuarit e komunikimit joverbal në një mjedis *online*. Përveç kësaj, studimet e neuroplasticitetit tregojnë se mbistimulimi konstant i trurit, shkaktuar nga numri i madh i tingujve dhe i imazheve të shpejta me të cilat bombardohemi përmes internetit, ndikon në aftësitë tona për të përpunuar sinjale më të holla joverbale dhe sinjale të tjera dhe ngadalëson zhvillimin e korteksit tonë parafrontal, që na ndihmon të analizojmë pasojat e mundshme të veprimeve tona.²

ZHVILLIMI I ETIKËS DHE I EMPATISË NË FËMIJËRI

— Normalisht, etika dhe empatia mësohen ose modelohen fillimisht nga prindërit. Sa më shumë të përputhet mënyra e të menduarit të prindërve me kulturën mbizotëruese, aq më pak do të mendojnë fëmijët për të. Megjithatë, kur fëmijët hyjnë në fazën e kujdesit institucional, në kopsht ose në shkollë, ndërveprimi me fëmijët e tjerë, me formime të ndryshme, i përball ata shumë shpejt me realitete të tjera. Kjo përbën një

1. Goleman D (2011), *Truri dhe inteligjenca emocionale: njohuri të reja, më shumë sesa zëri* (*The Brain and Emotional Intelligence: New Insights, More Than Sound*), SHBA.
2. Carr N. (2010), *Çfarë po i bën interneti trurit tonë* (*The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*), W. W. Norton&Co., New York.

pjesë të rëndësishme të funksionit shoqërizues të formimeve arsimore, ku diversiteti dhe përfshirja bëhen forca pasuruese dhe fuqizuese e fëmijëve që nisin rrugëtimin drejt qytetarisë digjitale aktive.

Etika dhe empatia nuk janë lineare, ato bëhen dinamike duke qenë se njerëzit përpiqen të kuptojnë njëri-tjetrin dhe, përmes ndërveprimeve, të ndikojnë te të menduarit dhe të kuptuarit e njëri-tjetrit. Meqenëse fëmijët e zgjerojnë në mënyrë progresive rrethin e tyre shoqëror dhe burimet e informacionit, duke përfshirë miqtë *online* dhe *offline*, si dhe mjetet dhe platformat e medieve sociale, ata përballesh me një gamë edhe më të madhe këndvështrimesh, që do të vazhdojnë të formësojnë etikën dhe kapacitetin e tyre për empati. Udhëzimet miqësore dhe inkurajuese të prindërve dhe të mësuesve luajnë rol themelor në këtë proces, në rastet më të mira, deri në fillimet e adoleshencës.

Studimet e viteve të fundit na ndihmojnë të kuptojmë më mirë proceset neurologjike që ndikojnë në aftësinë e mendjes së njeriut për të kuptuar dhe për të përpunuar emocionet. Empatia shpjegohet, me sa duket, përmes aktivizimit të neuroneve-pasqyrë, që përcaktojnë edhe "leximin e trurit" të njeriut dhe aftësitë për shkëmbim emocionesh.³ Që nga fëmijëria e hershme, fëmijët mësojnë të lexojnë gjendjen emocionale të të tjerëve në ndërveprimet e tyre me rrethin familjar dhe fillojnë të imitojnë spontanisht reagimet që do të prisnin të shihnin nga të tjerët në kontekste të caktuara. Ndonëse nuk kemi ecur shumë në gjetjen e masave të besueshme për empatinë,⁴ studimet tregojnë se personat që konsiderohen si shumë empatikë kanë sisteme mjaft të ngarkuara neuronesh-pasqyrë në trurin e tyre. Studimet në këtë fushë japin, gjithashtu, informacione të vlefshme për autizmin.

PSE ETIKA DHE EMPATIA JANË TË RËNDËSISHME PËR QYTETARINË DIGJITALE

Empatia mund të përdoret për të nxitur ose për të përforcuar sjelljet antietike. Për shembull, frika dhe shkalla e lartë e stresit veprojnë si nxitës të një hormoni të caktuar (të quajtur *oksitocinë*), që ul kapacitetin tonë për të qenë empatikë. Kjo modifikon atë që ne do ta konsideronim normalisht si sjellje etike dhe shpjegon se pse niveli i lartë i stresit apo i frikës ndikojnë përgjithësisht në kapacitetin e një personi për të ndërvepruar me efikasitet me të tjerët. Pikërisht nga kjo vjen dhe shprehja e vjetër: "Frika është babai i paragjykit". Fushata zgjedhore kombëtare të kohëve të fundit kanë treguar se si mund të shpërdorohet empatia për të nxitur sjellje joetike; në këto raste, kandidatët kanë vepruar në mënyrë empatike me persona racistë ose seksistë, për shembull, duke falur në mënyrë indirekte të tilla foddullëqe, për të fituar mbështetje. Empatia mund të jetë një shtysë e fuqishme thirrjesh për armë që mund të shkaktojë dhunë. Ndërsa foto si ajo e vajzës vietnameze Kim Phuc, e djegur me napalm në vitin 1972, dhe fotoja e vitit 2017, e një fëmije refugjate siriane, që e kishte nxjerrë deti në breg, kanë ndihmuar në shkurtimin e luftërave apo në rritjen e zemërimit të publikut në situata çnjerëzore, siç ishte edhe shembulli i prerjes së kokës së James Foley nga ISIS (2014), nxitur nga një përshkallëzim i dhunës ushtarake.

3. Krznaric R. (2015), *Empatia: Pse ka rëndësi dhe pse fitohet ajo (Empathy: Why it matters, and how to get it)*, Random House, UK.

4. Indeksi i Reagimit Ndërpersonal (IRI) është i vetmi instrument i publikuar i matjes për vlerësimet shumëdimensionale të empatisë, i cili përbëhet nga një pyetësor vetëraportimi të 28 elementeve, të ndarë në katër shkallë me nga shtatë elementë që mbulojnë nënkategoritë e empatisë afektive dhe konjitive. Davis M. (1983), "Matja e dallimeve individuale tek empatia: provat për qasjen shumëdimensionale" (Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach), *Buletini i Psikologjisë së Personalitetit dhe Asaj Sociale* 44 (1), faqja 113-126. DOI:10.1037/0022-3514.44.1.113.

Studimet tregojnë se mënyra më e mirë për të dobësuar prirjet raciste po dhe prirjet e tjera të njerëzve, është ajo përmes dialogut të hapur dhe empatik. Empatia luan rol të rëndësishëm në arritjen e paqes dhe ndërmjetësimi, për shkak se ajo rrit mirëkuptimin dhe kontribuon në formësimin e marrëdhënieve mes faktorëve nxitës. Kur empatia integrohet në strategjitë pedagogjike me fëmijët dhe të rriturit, ajo i ndihmon njerëzit që t'i trajtojnë sfidat me më shumë besim te vetja dhe t'i pranojnë dështimet si mënyra të mësuari, mënyra të nxitjes së vetëndërgjegjësimit në këtë proces dhe jo si pengesa. Gjithashtu, të qenit empatikë i ndihmon njerëzit që të përshtaten më lehtë në grupe ose kontekste të reja, sepse u krijon mundësi të vlerësojnë situatat e të veprojnë, në mënyrë që të jenë të pranueshëm, duke qëndruar në të njëjtën kohë besnikë ndaj vlerave të tyre. Personat empatikë janë më të aftë të jetojnë sipas standardeve të tyre etike, pa qenë nevoja të bëjnë gjëra thjesht për t'u përshtatur, edhe pse e dinë që janë të papranueshme.

Në shoqërinë tonë të teknologjisë, fëmijët përballen me një sërë mundësish, pengesash dhe ndikimesh të panjohura për qytetarët e brezit të mëparshëm. Empatia dhe etika së bashku do t'u shërbejnë atyre si busull e domosdoshme morali për të naviguar me sukses në këtë realitet të ri, duke i krijuar mundësi për të adresuar në mënyrë etike tendencat dhe sfidat, me të cilat do të përballen pashmangshmërisht gjatë jetës.



SI FUNKSIONON?

Etika ka të bëjë me marrëdhëniet me të tjerët dhe me kujdesin për mirëqenien e tyre dhe të personave rreth nesh, si dhe me zhvillimin e të kuptuarit të normave që janë të pranueshme dhe të papranueshme në kontekstin social ku bëjmë pjesë. Bëhet fjalë që të kemi një ndërgjegje të mirinformuar dhe të jemi të vërtetë për atë çfarë jemi e përfaqësojmë dhe për çfarë duam. Etika është një koncept dinamik, i bazuar në një sërë aftësish brenda kuadrit të aftësive të Këshillit të Evropës dhe zhvillohet gjatë gjithë jetës; teksa jetojmë përvojat e reja, përballemi me një sërë çështjesh, edhe të vështira, duke zgjeruar gamën e këndvështrimeve.

Zhvillimi i etikës, si dhe i empatisë, që nga fëmijëria e hershme dhe në vijim, ndikohet nga një sërë faktorësh rrethorë, e jo më pak nga stili dhe praktikat e prindërimit. Ngrohtësia prindërore dhe përdorimi ose mospërdorimi i ndëshkimeve fizike, kanë rëndësi të veçantë⁵ por, fëmijët, teksa eksplorojnë botën, duhet të nxiten e të orientohen, përpos të gjithave, që të reflektojnë ndaj ndjenjave të tyre dhe të vëzhgojnë e të imagjinojnë këndvështrimet e të tjerëve. Roman Krznaric, një studiues i njohur që punon me ekipin e Greater Good në Universitetin Berkeley në SHBA, sugjeron se personat empatikë kanë gjashtë zakone të përbashkëta,⁶ në të cilat mund të mbështetemi për të ndihmuar fëmijët e të gjitha moshave që të zhvillojnë empatinë dhe të kuptojnë më mirë etikën. Personat empatikë:

- ▶ 1. janë dëgjues dhe vëzhgues efikasë;
- ▶ 2. janë kureshtarë për të huajt;
- ▶ 3. përpiqen të gjejnë gjëra të përbashkëta me të tjerët dhe të sfidojnë paragjykimet ndaj të tjerëve;
- ▶ 4. pëlqejnë të luajnë lojëra dhe të zhvillojnë veprimtari që u japin mundësi të "provojnë" jetën e personave të tjerë;
- ▶ 5. dëshirojnë të sjellin ndryshime sociale dhe të ndihmojnë në krijimin e veprimeve në nivel grupi për të përfshirë gjithkënd;

5. Tisot C. (2014), "Kontributet rrethorë në zhvillimin e empatisë te të rinjtë" (*Environmental Contributions to Empathy Development in Young Children*), Hong Kong.

6. Krznaric R. (2012), "Gjashtë zakonet e personave tejet empatikë" (*Six Habits of Highly Empathic People*), Revista Greater Good. Gjithashtu, në: <http://bit.ly/2Mtx2K0>.

- ▶ 6. përdorin çdo mundësi për të zhvilluar imagjinatën dhe kreativitetin e tyre.



VLERA EDUKATIVE DHE QYTETARE

Etika dhe empatia veprojnë si një busull morale që i orienton të rinjtë në diskutimet dhe në veprimet e tyre për çështjet personale dhe sociale. Duke qenë se përbëjnë pika thelbësore reference në të gjitha aspektet e jetës së një personi, ato janë mjete të rëndësishme në zhvillimin e vetëvlerësimit, në vlerësimin e diversitetit kulturor dhe hapjes ndaj kulturave të tjera, pikëpamjeve, besimeve dhe praktikave të tjera në botë. Kur nxënësit vetëdijësohen për rolin që luan etika në udhëheqjen e veprimeve të tyre dhe kur janë në gjendje t'i shohin çështjet nga këndvështrime të ndryshme, ata janë më të aftë të tolerojnë paqartësitë dhe më pak të ndikuar nga bashkëmoshatarët, media ose prirje të ndryshme. Nxënësit janë të aftë të pranojnë se bashkekzistenca e pikëpamjeve të shumta mund të jetë një element pasurues e fuqizues, pa pasur nevojë të bindin ose të konvertojnë të tjerët. Në këtë mënyrë, etika dhe empatia bëhen trampolinë për imagjinatën dhe janë asete të çmuara për zgjidhjen e problemeve dhe për të mësuarin autonom.

Universiteti i Stanford-it (SHBA) ka kryer një studim së fundmi që thekson vlerat edukative edhe për mësuesit. Në tri eksperimente të ndryshme, ku u përfshinë pothuajse dy mijë nxënës të niveleve të ndryshme shkollore, u vërtetua se përmes trajnimit të mësuesve, në mënyrë që ata të jenë më shumë empatikë dhe jo të kenë një mendësi ndëshkuese, mund të përgjysmohet numri i mungesave të nxënësve.⁷

Figura 11: Etika dhe empatia – aftësitë thelbësore të qytetarisë digjitale

Vlerat	Qëndrimet
Dinjiteti njerëzor dhe të drejtat e njeriut	Përgjegjësia dhe respekti
Të dëgjuarit dhe vëzhgimi, empatia dhe bashkëpunimi	Njohja dhe të kuptuarit kritik e vetes
Aftësitë	Njohuritë dhe të kuptuarit kritik

7. Parker B. (2016), "Empatia e mësuesve ul numrin e pezullimeve të nxënësve" (Teacher empathy reduces student suspensions), Stanford News, gjendet në: <https://stanford.io/2Lg0r4Z>.

SKEDA INFORMUESE 4

ETIKA DHE EMPATIA



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



VLERËSIME ETIKE DHE RREZIQET

Shkollat dhe mësuesit priren t'i shmangin tema të tilla si etika dhe empatia, sepse i konsiderojnë përtej rolit të tyre dhe kjo mund të ketë një ndikim të përhershëm në qytetarët e ardhshëm digjitalë. Duke vlerësuar, siç diskutohet në skedën informuese 2, se nxënia synon shumë më tepër sesa thjesht arritjet akademike dhe se ajo duhet t'i përgatisë fëmijët që "të jenë" dhe "të jetojnë së bashku", atëherë është e domosdoshme që etika dhe empatia të bëhen elemente integrale të programeve shkollore dhe çështje të rëndësishme për t'u diskutuar në familje.

Interneti i lehtëson shkëmbimet mes njerëzve me mendësi të njëjtë dhe mund të ketë ndikim të madh tek etika, duke i bërë bashkë persona që më parë i kanë fshehur lloje të caktuara sjelljesh devijante, për shkak se nuk pranoheshin nga shoqëria. Kur grupe të tilla kanë mundësi të takohen dhe të shkëmbejnë përvoja, ulet niveli etik dhe praktikat devijante mund të bëhen të pranueshme për ta, sepse, në fund të fundit, shumë njerëz përfshihen në një sjellje të tillë. Shembull për këtë mund të jenë abuzimet seksuale të fëmijëve, abuzime shumë fitimprurëse, ashtu sikurse mund të jetë edhe gjuha e urrejtjes dhe radikalizimi. Qytetarët digjitalë duhet të kuptojnë rëndësinë e të qenit të vërtetë në rrafshin etik, si dhe të informohen e të jenë më të kujdesshëm për të shmangur uljen e standardeve të tyre, thjesht se të njëjtën gjë bëjnë "persona të tjerë". Kërkimi për materiale të posaçme përtej kureshtjes mund të kapet shumë shpejt nga mediet sociale dhe nga mekanizmat e profilizimit e të filtrimit të ofruesve të lajmeve dhe t'i çojë të rinjtë në takime që mund të përshkallëzohen me shpejtësi.

Diskutimet në klasë dhe në familje duhet të trajtojnë mënyra të larmishme se si mund të përdoret empatia për të ndryshuar sjelljen, për të shkaktuar lëvizje të masave dhe për të bindur njerëzit që t'u përmbahen vlerave që ata do t'i konsideronin normalisht të papranueshme.



IDE PËR PUNË NË KLASË

Mirëqenia ime dhe e juaja: Respekti... fillon me mua (www.schooleducation-gateway.eu/en/pub/teacher_academy/teaching_materials/my-well-being-and-yours-respe.html) është një pjesë e re e shtuar së fundmi në publikimin Web We Want, e krijuar nga adoleshentët për adoleshentët. Ajo ofron një sërë veprimtarish për grup-moshën 11–17 vjeç, me qëllim të promovojë reflektimin në bashkëveprimet e tyre me të tjerët. Kjo pjesë trajton çështje, si: bulizmi, gjuha e urrejtjes, radikalizimi dhe mënyra se si zhvillohet empatia.

Lojëra morale për mësimdhënien e bioetikës (<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001627/162737e.pdf>) i përball të rinjtë me sfidat e shoqërisë që lidhen me bioetikën, përmes lojërave të përshtatshme me situata për grupe të vogla dhe për të gjithë klasën. Krerët hyrës parashtrajnë një përmbledhje informuese për objektivat arsimorë të lojërave dhe një vështrim më nga afër të kompetencave që mbështesin ato.

Play Decide (<https://playdecide.eu/playdecide-kits>) – fjalët kyçe "mjedis" dhe "teknologji" – në çastin që hyni në këtë faqe, këto fjalë kyçe ju japin akses në dy lojëra: *Përmirësimi njerëzor dhe të rinjtë në media*. Të dyja këto lojëra i inkurajojnë të rinjtë

(<https://playdecide.eu/get-started>) të hulumtojnë dhe të debatojnë për tema që lidhen me etikën, duke përdorur një lloj loje nga shumë këndvështrime. Faqja e internetit Play Decide propozon disa lojëra që mbështeten në të njëjtat modele për më shumë se tridhjetë tema, që variojnë nga paraja digjitale deri te përmirësimi i neuroneve.



PRAKTIKË E DOBISHME - TË JETOSH NË QYTETARINË DIGJITALE

— Shihni më nga afër formularët e ofruar në faqen Play Decide (www.playdecide.eu) dhe punoni me një grup fëmijësh për t'i ndihmuar ata që të krijojnë lojën e tyre për qytetarinë digjitale. Ndihmojini fëmijët që të zgjedhin temat për kartat Info dhe Issue, pastaj diskutoni për perspektivat e ndryshme që duhet të trajtojnë për krijimin e historisë me karta. Kur të keni mbaruar lojën, mund ta shkëmbeni atë me të tjerët duke e ngarkuar në faqen Play Decide, e cila mbahet me financime të Komisionit Evropian.

— Dr. Brené Brown përdor një klip të shkurtër të animuar për të theksuar se ne mund të krijojmë lidhje të mirëqena empatike nëse jemi aq të guximshëm sa të arrijmë të prekim vetë dobësitë tona: www.youtube.com/watch?v=1EwWgu369Jw.



INFORMACIONE TË TJERA

— Këshilli i Evropës ka materiale të përshtatshme për këtë përmbledhje në Manualin e tij për edukimin mbi internetin; ju lutemi shihni skedën informuese 21 të ILH-së, “Ngacmimet *online*: bulizimi, përndjekja dhe trollimi”.

— Empatia: Pse ka rëndësi dhe si fitohet ajo (Empathy: Why it matters, and how to get it) nga Roman Krznaric (2015, Random House, UK), e trajton empatinë si çelësin e ndryshimit personal dhe politik, si dhe përshkruan mjetet, platformat dhe pengesat që aktualisht po e mbështesin ose po e pengojnë atë. Ai mbështetet në studimet më të fundit, si dhe në punën novatore të kryer në fusha të ndryshme në të gjithë botën.

— Cekëtinat – Çfarë po i bën interneti trurit tonë (The Shallows – What the Internet Is Doing to Our Brains) nga Nicholas Carr (2010, W. W. Norton&Co., New York) trajton çështjet më të thella etike të “ekzistencës sonë të lidhur me internetin” dhe ndikimin që ka interneti në çdo aspekt të jetës sonë, nga mënyra se si funksionon truri ynë deri te çështjet kulturore dhe shoqërore. Autori e përshkruan këtë në mënyrë më të detajuar dhe u përgjigjet pyetjeve të audiencës në: www.youtube.com/watch?v=lt_NwowMTcg.

— Një publikim i kohëve të fundit të Këshillit të Evropës jep pikëpamje interesante për shkaqet, pasojat dhe mënyrat e trajtimit të bulizmit *online* dhe *offline*: Richardson J., Milovidov M. dhe Blamire R. (2016), *Bulizmi: perspektivat, praktikat dhe pikëpamjet*.

— Krijuesit për Ndryshime të YouTube është një nismë botërore që mbështet krijuesit që trajtojnë çështjet sociale dhe që promovojnë ndërgjegjësimin, tolerancën dhe empatinë në kanalet e tyre YouTube. Ky program ka për qëllim të rrisë ndërgjegjësimin për çështje sociale dhe të fuqizojë zërat e modeleve pozitive që merren me çështje të vështira sociale në kanalet e tyre YouTube.

DIMENSIONI 5 SHËNDETI DHE MIRËQENIA

” Pasuria më e madhe
është shëndeti.

Virgjili



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

TABLOJA E SHËNDETIT DHE MIRËQENIES

Fusha e shëndetit dhe mirëqenies mbulon tema dhe sfida të gjera, që nga përdorimi i duhur dhe në kohën e duhur i teknologjisë dhe ndikimi i informacioneve jo të besueshme e të deformuara deri në mënyrën se si po modifikon teknologjia marrëdhëniet brenda familjes dhe mes qytetarëve në jetën e tyre të përditshme. Për qëllime qartësimi, aspektet kryesore të këtij domeni ndahen në tri fusha të ndryshme, përmes të cilave ne shohim se si ndikon teknologjia digjitale në kapacitetin e qytetarëve për të marrë pjesë, për të mësuar dhe për të krijuar si në mënyrë pozitive, po aq dhe në mënyrë të përgjegjshme.

- ▶ 1. Ndikimi socio-emocional përmes ndërveprimeve të modifikuara njerëzore.
- ▶ 2. Aspektet informuese që lidhen me mbledhjen dhe me përpunimin e të dhënave.
- ▶ 3. Aspektet shëndetësore që nga ergonomia deri te të dhënat pseudomjekësore që gjejmë *online*.

SI NDIKON TEKNOLOGJIA NË NDËRVEPRIMIN NJERËZOR

Teknologjia *online* e ka modifikuar ndjeshëm mënyrën se si ne ndërveprojmë. Ndërkohë që ajo e ushqen me forcë trurin tonë me një dietë konstante zërash dhe imazhesh që ndryshojnë vullshëm, në të njëjtën kohë zvogëlon kapacitetin e njerëzve për të "lexuar mes rreshtave". Shenjat joverbale si shprehitë e fytyrës dhe gjuha e trupit janë elemente thelbësore të komunikimit që lehtësojnë të kuptuarin dhe që ulin rrezikun e keqkuptimeve. Përveç mjeteve si platformat e protokollit *voice over internet* (VoIP, të cilat përfshijnë aplikacionet video, si Skype dhe WhatsApp),¹ një pjesë e mirë e ndërveprimeve të sotme, sidomos mes adoleshentëve, po reduktohet thjesht në tinguj, ikona dhe gjuhë me shkurttime.

Emotikonet, për shembull, ofrojnë pak hapësirë për të ndierë kuptimin ose për të dalluar modelet e ndryshme të komunikimit, të cilat janë kaq të rëndësishme në zhvillimin e kompetencave të qytetarisë digjitale, siç janë aftësitë e të dëgjuarit e të vëzhguarit të shëndoshë dhe aftësitë e empatisë. Në një botë me më pak nuanca, shakatë ose keqkuptimet mund të përshkallëzohen lehtësisht në konflikte, dhunë dhe bulizëm. Në një nivel tjetër, kur fëmijët nuk janë në gjendje të shohin variantin e nuancuar të një situatë, është shumë më e vështirë për ta që të ngrenë hipoteza mbi pasojat e veprimeve të tyre. Kjo thekson nevojën vendimtare për nxitjen e zhvillimit të të menduarit analitik dhe kritik.

SFIDAT INFORMATIVE NDAJ SHËNDETIT DHE MIRËQENIES

Dieta e sotme e mbingarkuar me tinguj dhe imazhe ka të tjera efekte mbi mirëqenien e fëmijëve dhe të rinjve, veçanërisht sa i përket kapacitetit për përpunimin e informacionit. Të dhënat shpesh vijnë nga burime të pabesueshme dhe, përveç kësaj, përdoruesit e internetit profilizohen në mënyrë konsistente nga motorët e kërkimit për të filtruar çdo informacion që nuk "përshtatet" me profilin e tyre (shih skedën informuese 9 "Privatësia dhe siguria"). Për këtë arsye, të rinjve u mohohen shpesh mjetet e kërkimit të pikëpamjeve të shumta për çështje të ndryshme dhe ata mund të polarizohen shumë shpejt drejt pikëpamjeve ekstremiste, siç po shohim me rritjen e përdorimit të gjuhës së urrejtjes, radikalizimit dhe pikëpamjeve të ekzagjeruara dhe të pambështetura mjaftueshëm në informacione.

1 Njihen ndryshe edhe si teknologjitë over-the-top ose OTT.

■ Për ta komplikuar edhe më shumë, studiuesit po tregojnë përmes imazheve të rezonancës magnetike se edhe përdorimi i moderuar i teknologjisë *online* mund të çojë në mbizhvillimin e pjesëve të caktuara të trurit dhe të ngadalësojë zhvillimin në pjesë të tjera. Ata theksojnë zhvillimin e mëpasshëm të lobit parafrontal, i cili thuhet se kufizon kapacitetin e të rinjve për të parashikuar pasojat e veprimeve të tyre. Mësuesit e kopshteve dhe psikologët e fëmijëve po ngrënë zërin për shqetësime lidhur me teknologjinë *online* dhe ndikimet e ndjeshme që ka ajo në fazat fillestare të zhvillimit të fëmijërisë, të cilat çojnë në ulje të përqendrimit dhe në zhvillim të vonuar të aftësive të caktuara motorike të koordinimit.

ERGONOMIA DHE SHËNDETI

■ Përveç ndikimit në shëndetin dhe mirëqenien e fëmijëve, dukuri si bulizmi,² gjuha e urrejtjes dhe radikalizimi, përdorimi i tepruar i teknologjisë mund të sjellë edhe një sërë problemesh fizike që nga problemet me qëndrimin postural dhe mungesa e ushtrimit/stërvitjes, deri te prishja e ekuilibrit të jetës. Këto probleme shtohen edhe më shumë nga informacionet e bollshme, por shpesh çorientuese që gjenden *online* në lidhje me shëndetin, të cilat kërkojnë aftësi shumë të mprehta të të menduarit kritik për të ndarë informacionin e vërtetë nga ai i rremë. Përqendrimi aktual te bukuria dhe trupi në epokën e sotme të selfi-ve e të pëlqimeve mund të bëjnë që të rinjtë të kërkojnë këshilla për ushqyerjen, duke nxjerrë në pah çrregullimet e të ngrënit, si anoreksinë, ose bashkimin e tyre me grupe personash “me mendësi të ngjashme”, që i çojnë ata drejt sjelljeve të rrezikshme. Këto sfida mund të kenë pasoja të gjata në jetën sociale, profesionale dhe emocionale dhe në rolin e tyre si qytetarë aktivë.



SI FUNKSIONON?

■ Ekuilibri është fjala operative në fushën digjitale të shëndetit dhe mirëqenies dhe kërkon ndërthurje të gamës së plotë të kompetencave digjitale, nga vlerat deri te qëndrimet dhe nga aftësitë deri te njohuritë dhe të kuptuarit kritik. Ekuilibri është diçka që fëmijët e zhvillojnë duke mësuar që të dëgjojnë, të vëzhgojnë dhe të shfaqin empati dhe të bashkëpunojnë. Mirëqenia krijohet në një shkallë të madhe nga mënyra se si fëmijët e perceptojnë veten përmes syve të të tjerëve, domethënë në ndërveprim me të tjerët.

■ Në çerekun e fundit të kësaj dekade, shoqëria evropiane duket se e ka pranuar shëndetin dhe mirëqenien si element të rëndësishëm në qytetarinë digjitale dhe se po përpiqet që t'i përmirësojë sistemet arsimore në përputhje me këtë. Kjo kërkon që të merren parasysh aspektet sociale, fizike, konjitive dhe psikologjike të nxënësve dhe jo thjesht aspektet që lidhen me performancën. Ajo thekson rëndësinë e përqendrimit tek individ, si dhe te grupi.

■ Mbi të gjitha, qasjet e reja arsimore përpiqen t'u japin hapësirë fëmijëve që të zhvillojnë kapacitetin e tyre për të dëgjuar e për të pyetur, duke dalluar modelet sociale dhe qasjet sistematike, ndërtimin e empatisë, vlerësimin e diversitetit e shumë më tepër. Në shoqërinë e sotme, shprehja e përsëritur shpesh “Mens sana in corpore sano”/“Mendje e shëndoshë në trup të shëndoshë” (e cila përgjithësisht i atribuohet filozofit parasokratik, Talesit) – po merr një kuptim të ri, ndërkohë që ne po mësojmë në mënyrë progresive rëndësinë e ekuilibrit të jetëve tona me jetën *online* dhe sfidat e mirëqenies në shoqëri.

2. Copeland W. E., Wolke D., Angold A. and Costello E. J. (2013) paraqesin disa gjetje në lidhje me shëndetin në planin afatgjatë dhe ndikimin social të bulizmit në librin “Rezultatet psikiatrike te të rriturit të bulizmit dhe të viktimitave të bulizimit nga bashkëmoshatarët në fëmijëri dhe në adoleshencë” (*Adult Psychiatric Outcomes of Bullying and Being Bullied by Peers in Childhood and Adolescence*) (Bulizmi dhe parasomnia: studim i përbashkët) (*Bullying and Parasomnias: a Longitudinal Cohort Study*), JAMA Psychiatry 70(4), f. 419–426.

■ *Digital 5 a Day* – në vitin 2017, Komisioneri i Anglisë për Fëmijët lançoi fushatën “Digjital 5 a Day” (www.childrenscommissioner.gov.uk), që synonte promovimin e shëndetit digjital dhe mirëqenien e fëmijëve dhe adoleshentëve gjatë pushimeve verore. Pesë hapa të thjeshtë dhe të mirëpërkrahur përbëjnë një pikënisje të vlefshme për përshtatjen e familjeve dhe mësuesve sipas konteksteve përkatëse.

- ▶ 1. Lidhemi – me mençuri, siguri dhe jo vetëm *online*;
- ▶ 2. Ji aktiv;
- ▶ 3. Bëhu kreativ;
- ▶ 4. Jepu të tjerëve;
- ▶ 5. Ji i vetëdijshëm.



VLERA EDUKATIVE DHE QYTETARE

■ Shëndeti dhe mirëqenia janë elementet e artë të zhvillimit vetjak gjatë gjithë jetës së njeriut. Siç tregohet edhe në hierarkinë e nevojave të Maslovit, e cila njihet si qasje mjaft e vlefshme nga pjesa më e madhe e arsimitarëve në të gjithë botën, fëmijët që nuk i kanë përmbushur nevojat e tyre në nivelet më të ulëta të piramidës, nuk do të jenë të aftë të arrijnë në një pikë të vetëpërmbushjes, për të qenë në gjendje të realizojnë plotësisht potencialin e tyre si qytetarë aktivë, digjitalë apo të një natyre tjetër. Shëndeti dhe mirëqenia varen e, gjithashtu, përcaktojnë kapacitetin e personit për të dëgjuar, për të vëzhguar dhe për të qenë empatikë, si dhe për të bashkëpunuar dhe këto kompetenca përbëjnë boshtet kryesore të aftësive konjitive më të larta, si zgjidhja e problemeve dhe zgjidhja e konflikteve.

■ Këto elemente nga ana tjetër kontribuojnë më pas në nivelin e të kuptuarit të personit dhe në praktikimin e të drejtave themelore, drejtësisë, ndershmërisë dhe të qenit i hapur ndaj diversitetit kulturor, pikëpamjeve dhe praktikave ndryshme botërore, që janë gurët e themelit të demokracisë dhe të drejtësisë. Qytetarët me një botëkuptim negativ ose të kufizuar, që vjen si rezultat i mungesës së mirëqenies, kanë më pak gjasa të jenë në gjendje të kontribuojnë në mënyrë aktive në shoqëri.

Figura 12: Shëndeti dhe mirëqenia – aftësitë thelbësore të qytetarisë digjitale



SKEDA INFORMUESE 5

SHËNDETI DHE MIRËQENIA



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



VLERËSIME ETIKE DHE RREZIQET

— Mes konsideratave të shumta etike dhe rreziqeve, që lidhen me shëndetin dhe me mirëqenien, ndoshta ato më të mëdhatë lidhen me ndërveprimet tashmë më të dobëta /të varfra midis njerëzve dhe “fushës gjithmonë e më të reduktuar të vizionit”, që na imponojnë kërkimet e filtruara të motorëve të kërkimit, që ndërtohen përmes profilizimit të personave. Këto që të dyja e kufizojnë zhvillimin e hapjes ndaj diversitetit kulturor dhe kapacitetin për t’u angazhuar në besime dhe në pikëpamje të tjera të botës. Radikalizimi mund të jetë një prej këtyre efekteve anësore, nëse një i ri/e re nuk ka zhvilluar aftësi të mjaftueshme të të menduarit analitik dhe kritik.

— Vetëbesimi është një tjetër aspekt që duhet të merret parasysh. Mediet sociale mbështeten në masë të madhe te tendenca e selfie-ve, që ka të bëjë me marrjen dhe me ngarkimin e fotove tona dhe fotove të veprimtarisë sonë në çdo vend dhe në çdo kohë. Kjo cenon njohjen dhe të kuptuarin e vetes. Përmes portretizimit të vetes, në mënyrë të tillë që të marrim numrin maksimal të pëlqimeve, jetët tona “reale” po shformohen për t’iu përshtatur idealeve dhe prirjeve popullore, po ulet diversiteti dhe, në vend që të jetë shoqëria ajo që i jep formë internetit, është ky i fundit që po formëson shoqërinë.

— Njohja dhe të kuptuarit kritik të gjuhës dhe aftësitë shumëgjuhëshe, gjithashtu, po dëmtohen, pasi shprehja shpesh reduktohet në njëqind e dyzet karaktere të copëtuara përmes shkurtesave gjuhësore. Përqindja e ulët e përmbajtjes në dispozicion, në gjuhë të caktuara, po shkathtëson aftësitë gjuhësore.

— Përdorimi i tepruar i teknologjisë virtuale, në dëm të veprimtarive të tjera dhe mënyrave të tjera të ndërtimit të marrëdhënieve, po krijon si rreziqe fizike ashtu edhe mendore. Na duhet t’i kushtojmë vëmendjen familjeve dhe shkollave sa i përket ndikimit të teknologjisë virtuale në fazat e zhvillimit fizik dhe mendor, si dhe në humbjen e gjumit për shkak të dozave të tepruara të dritave të kaltra, që fëmijët po marrin gjithmonë e më shumë nga ekranet e kompjuterëve.



IDE PËR PUNË NË KLASË

— Zhvillimi i aftësive sociale dhe emocionale është shumë i rëndësishëm për fushën e qytetarisë digjitale dhe veprimtaritë përkatëse që mund të zhvillohen në klasë gjenden në faqen ENABLE (<http://enable.eun.org/resources>). <http://enable.eun.org/resources>. Në ENABLE mund të gjenden plane mësimore, prezantime, kuize dhe një sërë informacionesh për mësuesit/et.

— Classroom.kidshealth.org propozon një gamë të gjerë materialesh për moshën para adoleshencës dhe për adoleshencën e hershme, për tema që lidhen me mënyrën se si funksionon trupi ynë ndaj nevojave të posaçme. Këto veprimtari shoqërohen edhe me udhëzime për mësuesit/et.

— Hartimi i një plani ushtrimi klase për medien – nxit reflektimin dhe debatin për kohën *online* që kalojnë fëmijët dhe vlerën e të nxënësve ose veprimtarisë së tyre sociale. Kërkojuni nxënësve që të mbajnë një regjistër për disa ditë, pastaj punoni me ta në grupe të vogla për të krijuar një kuadër parimesh që do të orientojnë përdorimin

e shëndetshëm të teknologjisë në shtëpi ose në komunitetin e shkollës. Afishojeni këtë kuadër parimesh në një vend të dukshëm në klasë dhe nxitini fëmijët që të bëjnë një kontroll mujor për të parë se sa veprojnë në përputhje me këto parime.

— *Kiko and the Hand* ndihmojnë fëmijët 3 deri në 7 vjeç të kuptojnë se trupi i tyre u përket atyre, se ka disa sekrete të mira dhe të këqija dhe prekje (*touches*) të mira dhe të këqija: www.coe.int/en/web/children/kiko-and-the-hand.



PRAKTIKË E DOBISHME - TË JETOSH NË QYTETARINË DIGJITALE

— Lojërat e tryezës nuk duhet të anashkalohe, pasi ato janë argëtuese dhe mjete të mira për nxitjen e mirëqenies në rrethe të vogla familjare ose shoqërore. Lojëra të tilla u japin fëmijëve mundësinë e rrallë të eksperimentimit me parametrat socialë në ambiente, ku të paktën për aq sa zgjat loja, ata mund të negociojnë me të rriturit në kushte të barabarta.

— Sistemet e konsoliduara të mbështetjes mes bashkëmoshatarëve në shkolla kanë rezultuar të suksesshme në nxitjen e një atmosfere më miqësore në klasë. Projekti ENABLE (<http://enable.eun.org/resources>) ofron një program gjithëpërfshirës trajnimi dhe orientimesh të vazhdueshme për mbështetësit e së njëjtës moshë, si dhe ide për fushata dhe veprimtari që ata mund të zhvillojnë në klasë, në shkollë dhe mes grupeve të të rinjve.

— Teknologjia dhe mirëqenia duhet të jenë tema të eksploruara nga fëmijët, prindërit dhe mësuesit. Duke qenë se ka një shpërndarje gjithmonë e më të madhe të pajisjeve të reja, ku çdo pajisje e re është edhe më interesante se e fundit, prindërit mund t'i shfrytëzojnë këto mundësi për të monitoruar se si ndihen fëmijët. Prindërit dhe mësuesit/et duhet të kenë parasysh disa prej anëve negative që mund të ketë ekuilibri jo i mirë i përdorimit të teknologjisë në jetën dhe në mirëqenien e fëmijëve. Ritheksimi i ekuilibrit dhe i kufijve, e në të njëjtën kohë vijimi i eksplorimit të internetit, teknologjisë dhe medieve sociale duhet të ndihmojnë në arritjen e një niveli të caktuar mirëqenieje.



INFORMACIONE TË TJERA

— Këshilli i Evropës ka materiale të përshtatshme për këtë fushë në *Manualin e tij për edukimin mbi internetin*; ju lutemi shihni skedën informuese 21 të ILH-së “Ngacmimi online; bulizmi, përndjekja dhe trolling”, skedën informuese 17 “Qytetaria digjitale” dhe skedën informuese 18 “Prindërimi digjital: pozitiv dhe proaktiv”.

— *Bulizmi – perspektivat, praktikat, njohuritë e thelluara*, të botuara nga Këshilli i Evropës në vitin 2017, dokumentojnë hulumtimet dhe përvojat e ekspertëve të antibulizmit nga një sërë vendesh të ndryshme. Aty tregohet përmasa e gjerë e qasjeve të zbatuara me sukses në të gjithë botën, duke përfshirë përqendrimin te fëmijët që janë më të rrezikuar ndaj bulizmit, qoftë për shkak të karakteristikave të tyre fizike ose mendore, qoftë për shkak të rrethanave familjare.

■ Shkrimi i dorës, një rrugë drejt shëndetit dhe mirëqenies? Studiuesit në Australi kanë kryer së fundmi studime sasiore dhe cilësore që tregojnë se shkrimi i dorës ka një ndikim të ndjeshëm në mirëqenien e individit. Në eksperimentet me rreth dy mijë persona, ata që shkruanin me dorë shënimet e tyre, mendimet, ndjenjat ose kujtimet kishin 2.5 herë më shumë gjasa të përjetonin një lloj çlirimi nga ankthi, frika dhe shqetësimi.

■ Studimi tregon, gjithashtu, se shënimet me shkrim dore i ndihmojnë prindërit të lidhen më mirë me fëmijët e tyre. Shkrimi i dorës i bën njerëzit më të vetëdijshëm për ndjenjat dhe për mendimet e tyre, aspekt vendimtar në ruajtjen e një shëndeti të mirë mendor, pasi kjo përforcon aspektet pozitive në jetë dhe rrit reflektimin. Një tjetër aspekt pozitiv është praktikimi i shkrimit të dorës, i cili ruan, gjithashtu, aftësitë e brezave të tanishëm dhe të ardhshëm për t'u futur dhe për të kuptuar shumë dokumente të rëndësishme të shkruara me dorë.

■ Efektet e shkrimit të dorës në tru ende nuk janë kuptuar plotësisht, prandaj nevojiten më shumë studime dhe kërkime para se të merret ndonjë vendim në lidhje me të ardhmen e tij në klasë.

■ “Udhëzimet digjitale: promovimi i përdorimit të shëndetshëm të teknologjisë për fëmijët” ofron disa rekomandime nga Shoqata Amerikane e Psikologjisë. Ndonëse rekomandimet janë hartuar në mënyrë fleksibël, është e rëndësishme për prindërit dhe mësuesit/et, që t'i përshtatin këto rekomandime në mënyrë që mund të funksionojë më mirë në komunitetet e tyre – gjendet në: www.apa.org/helpcenter/digital-guidelines.aspx.

■ Google ka lançuar disa burime, si lidhjet familjare në Evropë, Lindjen e Mesme dhe Afrikën (EMEA), të cilat u japin mundësi prindërve të vendosin afate kohore në ekranet e pajisjeve, të shohin përdorimin e aplikacioneve dhe të miratojnë përdorimin e tyre.

DIMENSIONI 6 PRANIA DHE KOMUNIKIMET *ONLINE*

” Ose shkruaj diçka që
ia vlen të lexohet
ose lexo diçka që
ia vlen të shkruhet.

Benjamin Franklin



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Duke qenë se interneti po bëhet gjithmonë e më i pranishëm në jetët tona, identitetet tona virtuale po bëhen gjithmonë e më të rëndësishme. Mënyra se si ndërveprojmë me njëri-tjetrin mund të ketë ndikim pozitiv ose negativ te ne dhe te të tjerët. Aftësitë për të krijuar dhe për të ruajtur një prani dhe komunikim të shëndetshëm virtual, në mënyrë që të na lejojë të angazhohemi me përgjegjësi dhe të mos pengojmë ushtrimin e të drejtave tona dhe të të tjerëve, përbëjnë thelbin e qytetarisë digjitale.

■ Fillimisht, të qenit *online* (*e-presence*) që një mënyrë marketingu për reklamë personale dhe një proces i kombinuar i qarkullimit të ilustrimeve dhe krijimit të imazheve pozitive, me efekte afatgjata në internet. Ky koncept marketingu përfshin njohuritë e optimizimit të motorëve të kërkimit, reputacionin elektronik, përdorimet e medieve sociale, e kështu me radhë. Që nga ajo kohë, ai është zgjeruar gjithmonë e më tepër duke përfshirë cilësi vetjake e ndërvetjake, të cilat orientojnë identitetin digjital dhe kompetencat sociale e ato konjitive për ta bërë këtë.

■ **Të qenit *online*** ka të bëjë me mënyrën se si e ruajmë praninë tonë virtuale dhe përfshin si cilësitë vetjake ashtu edhe ato ndërvetjake që na udhëzojnë në ruajtjen e reputacionin digjital dhe të identitetit digjital. Shkalla dhe cilësia e pranisë sonë virtuale mund të gjendet përmes kërkimeve *online*, duke përdorur emrin dhe informacione të tjera të identifikueshme personale. Në varësi të llojit të komunikimeve ku jeni angazhuar, Prania juaj virtuale mund të jetë negative ose pozitive dhe, në varësi të aftësive tona sociale dhe konjitive, për të krijuar reputacionin tonë digjital, kjo mund ta nxisë ose ta pengojë praninë tuaj virtuale.

■ **Komunikimet** përbëhen nga ndërveprimet, idetë, imazhet, videot dhe copëzat e informacionit që ndajmë dhe shkëmbejmë me të tjerët përmes hapësirave sociale virtuale. Natyrisht që komunikimet mund të jenë edhe reale edhe virtuale, dhe komunikimet virtuale mund të zhvendosen me ato reale dhe anasjelltas. Kjo përmbledhje do të përqendrohet te komunikimet virtuale.

■ Ashtu sikurse të qenit *online*, edhe komunikimet mund të kenë natyrë negative ose pozitive, por këtu duhet të theksojmë aftësinë për të komunikuar dhe për të ndërvepruar me të tjerët në mënyrë të sigurt dhe të përgjegjshme. Aftësitë e nevojshme për të krijuar komunikime pozitive virtuale lidhen edhe me aftësitë sociale dhe konjitive të personit për hartimin e mesazheve. Duke pasur parasysh natyrën e komunikimeve virtuale dhe faktin që ato mund të shihen, të shpërndahen dhe të bëhen virale, komunikimet virtuale duhet të jenë të dobishme dhe me përfitime për shoqërinë, sa herë që të jetë e mundur.

TË QENIT ONLINE DHE KOMUNIKIMET VIRTUALE NDRYSHOJNË ME TEKNOLOGJINË

■ Duke qenë se teknologjia e re, platformat e medieve sociale dhe interneti vazhdojnë të zhvillohen me ritme të vullshme, të qenit *online* dhe komunikimet virtuale, gjithashtu, ndryshojnë dhe evoluojnë. Ndërveprimet personale ballë për ballë mund të zvogëlohen në rrethana të caktuara, por siç mund ta dëshmojnë shumë kompani, të cilat zhvillojnë konferenca *online*, shumë njerëz parapëlqejnë ende ndërveprimet ballë për ballë për aspekte të caktuara të punës, ashtu sikurse shumë të tjerë parapëlqejnë ndërveprimet ballë për ballë edhe për komunikimet personale.

■ Me ndryshimin e teknologjisë, mund të shihen edhe forma të tjera komunikimi, si realiteti virtual ose realiteti i fryrë. Realiteti virtual është kur përdoruesit ndërveprojnë në një mjedis digjital në mënyrë të tillë që të simulojnë praninë e përdoruesit në një situatë reale ose imagjinare, ndërsa realiteti i fryrë krijon përforcime të gjeneruara nga kompjuteri përtej një realiteti ekzistues ose e bën atë me më shumë kuptim dhe i lejon përdoruesit të ndërveprojnë me të. Që të dy këto realitete mund të ndryshojnë mënyrën

se si komunikojmë. Përvojat gjithëpërfshirëse që ofron realiteti virtual dhe realiteti i fryrë mund të ndryshohen në mënyrë të tillë që çdo person të ketë një perceptim të ndryshëm të realitetit – kjo është një përmasë e re e komunikimeve që ofron një përvojë vetjake dhe sociale, të përshtatur sipas personave.

TË QENIT ONLINE, MBROJTJA E TË DHËNAVE DHE PRIVATËSIA

— Të gjithë qytetarët duhet të jenë të vetëdijshëm për mënyrën se si mbrohen identitetet e tyre virtuale, si mbrohen të dhënat e tyre personale dhe si ruhet privatësia. Duke përdorur një gjykim kritik dhe duke bërë disa kërkime të thjeshta, qytetarët digjitalë duhet të jenë në gjendje të ndryshojnë konfigurimin e privatësisë në pjesën më të madhe të platformave dhe aplikacioneve, me qëllim ruajtjen e identiteteve pozitive virtuale (për më shumë informacione për mbrojtjen e identitetit virtual shih skedën informuese 9).

— Sipas Rregullores për Mbrojtjen e të Dhënave, zbatuar në të gjitha vendet e Bashkimit Evropian në vitin 2018, individët duhet të kenë më shumë kontroll ndaj të dhënave dhe privatësisë së tyre dhe duhet të jenë në gjendje të kontrollojnë praninë e tyre virtuale, në mënyrë që ata e gjykojnë të përshtatshme.



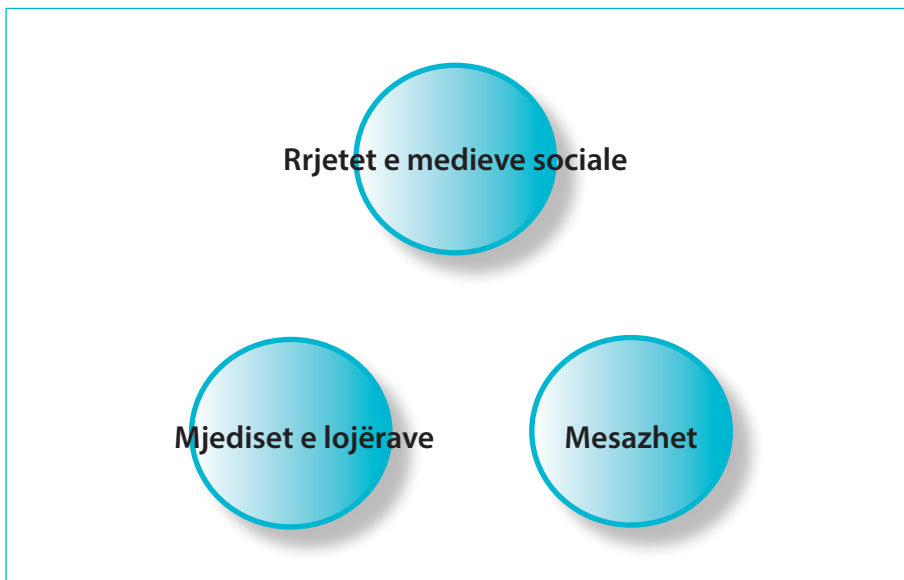
SI FUNKSIONON?

— Të qenit *online* mund të vendoset në mënyrë të drejtpërdrejtë ose të tërthortë. Ju mund të krijoni drejtpërdrejt një llogari, të ngarkoni të dhëna në internet, imazhe dhe informacione. Prania juaj e tërthortë krijohet nga persona të tjerë që ju kanë etiketuar në imazhe ose në informacione dhe të dhëna të tjera të ngarkuara në internet ose në të dhëna dhe informacione rreth jush. Shumë platforma *online* na informojnë kur përmendemi në platformat e tyre dhe ne kemi mundësi të konfirmojmë ose të mos pranojmë/të injorojmë etiketimin.

— Teknologjia e komunikimeve ofron një sërë metodash dhe mjetesh komunikimi që nga ato të thjeshtat e deri tek ato më të ndërlikuarat, kurse mediet digjitale i kanë rritur edhe më shumë mundësitë e komunikimit (figura 13). Komunikimet kanë ecur shumë që nga komunikimet ballë për ballë dhe ndërveprimet reale deri në një numër shumë të madh mënyrash dhe formash virtuale. Përdoruesit janë tashmë në gjendje të komunikojnë me njëri-tjetrin individualisht, një person me një person, një person me shumë persona dhe shumë persona me një të vetëm. Metodat e komunikimit tashmë variojnë dhe mund të përfshijnë si më poshtë:

- ▶ *chats*/ biseda (termi informal për komunikimin ndërveprues që zhvillohet në një kanal të veçantë diskutimi);
- ▶ mesazhet e çastit (një lloj chat-i *online* që ofron mesazhe në formë teksti në kohë reale);
- ▶ SMS;
- ▶ e-mails;
- ▶ biseda me mbulim zëri IP (VoIP);
- ▶ rrjetet sociale;
- ▶ *podcast*-et;
- ▶ mjediset e realitetit virtual dhe realitetit të fryrë;
- ▶ mjediset e lojërave.

Figura 13: Mënyrat e komunikimit dhe të qenit *online*



■ Një prej prirjeve të reja është aftësia e njerëzve për të komunikuar në disa prej këtyre metodave dhe medieve në të njëjtën kohë. Për shembull, kur luajmë një *video game*, mund të dërgojmë mesazhe në chat ose mund të përdorim një rrjet të medieve sociale për të luajtur një lojë dhe për të shkëmbyer mesazhe me njëri-tjetrin për rezultatet.

■ Duke pasur shumë metoda të ndryshme komunikimi, përdoruesit mund të shfrytëzojnë qasje të cilat ofrojnë më së miri përfitime për ta. Përfitimet përfshijnë reduktimin e distancave mes personave, mundësinë për të krijuar kontakte me persona jashtë komuniteteve të tyre, si dhe mundësinë për të shkëmbyer informacione dhe burime e shumë më tepër.

Çfarë duhet pasur parasysh për komunikimet pozitive

- ▶ Gjithçka që postoni, dërgoni ose regjistroni *online* lë një gjurmë digjitale (të ngjashme me gjurmët në rërë).
- ▶ Mendohuni para se të postoni një mesazh, pavarësisht nga përmbajtja. Një mesazh që mendoni se është pozitiv; por mund të keqkuptohet.
- ▶ Ruani privatësinë e informacioneve personale të identifikueshme, duke përfshirë edhe imazhet që mund të lënë gjurmë, që tregojnë se kush jeni, ku ndodheni dhe cilës gjini i përkisni.
- ▶ Mirëmbajini pajisjet që përdorni dhe mos harroni se nëse përdorni serverët e shkollës ose të punës suaj, komunikimet tuaja mund të mos jenë private.
- ▶ Përpiquni të kuptoni nëse ka opsione që ju lejojnë të përshtatni kohën gjatë së cilës kontributet tuaja virtuale mbeten të dukshme. Mundësitë janë, që në moshën 16-vjeçare, mund të ndiheni në siklet/të turpëruar për fotografitë ose opinionet e postuara kur ishit dhjetë vjeç.



VLERA EDUKATIVE DHE QYTETARE

- Të qenit *online* dhe komunikimet virtuale janë të vlefshme për qytetarët digjitalë, pasi ata ndërtojnë dhe ruajnë reputacionin dhe ndërveprimet e tyre përmes internetit në mënyrë pozitive.
- Të kuptuarit e mënyrave të menaxhimit të identitetit digjital dhe të gjurmëve digjitale janë aftësi të domosdoshme për qytetarët digjitalë.
- Shumë individë janë të mendimit se komunikimet virtuale nuk zëvendësojnë telefonat ose komunikimet ballë për ballë, por përmirësojnë komunikimin tradicional.

Figura 14: Të qenit *online* dhe komunikimet – aftësitë kryesore të qytetarisë digjitale

Vlerat	Qëndrimet
Të drejtat e njeriut dhe dinjiteti	Përgjegjësia, respekti, mendësia e hapur qytetare dhe transparenca
Të dëgjuarit dhe të vëzhguarit, empatia dhe bashkëpunimi	Njohja dhe të kuptuarit kritik e vetes, gjuha dhe komunikimi
Aftësitë	Njohuritë dhe të kuptuarit kritik

SKEDA INFORMUESE 6

PRANIA DHE KOMUNIKIMET *ONLINE*



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



VLERËSIME ETIKE DHE RREZIQET

— Të qenit *online* dhe komunikimet ofrojnë mënyra risore për shkëmbimet dhe për ndërveprimet mes njerëzve. Edhe pse mjetet teknologjike janë të mrekullueshme, ekzistojnë ende pasoja dhe rreziqe serioze që duhet të mbahen parasysh, si:

- ▶ akses i paautorizuar në llogaritë tuaja të email-it;
- ▶ keqkuptimet në mesazhet tuaja të shkruara apo në përdorimin e imazheve, emotikoneve ose *emojis*;
- ▶ komunikimet me *e-mail* përdoren gjerësisht nga kriminelët e përfshirë në mashtrime, skemat *fishing*, *spamet* dhe në lloje të tjera veprimtarish kriminale *online*;
- ▶ dhomat/hapësirat/kanalet e bisedave duhet të përdoren në mënyrë të përgjegjshme dhe temat të jenë të përshtatshme për moshën.

— Në lidhje me aspektet e padëshiruara të komunikimeve virtuale, klasifikimi i akteve negative virtuale, mund të përfshijë bulizmin kibernetik, ngacmimet virtuale, trollimin, përndjekjet në internet ose dhe *phubbing* (akti i shpërfilljes së dikujt, ndërkohë që personi tjetër përpiket të angazhohet në bisedë dhe ju vazhdoni të shikoni në telefonin tuaj celular).

— **Për të ruajtur prani pozitive online**, rekomandohet si më poshtë:

- ▶ Krijoni disa llogari email-i për qëllime të ndryshme, të tilla si: regjistrimi në rrjetet sociale ose për të blerë produkte *online*. Llogaritë e ndryshme nuk janë mashtruese, por ato mund të përdoren për të ruajtur privatësinë tuaj;
- ▶ Përdorni etiketim të përshtatshëm dhe mbani parasysh se keni një audiencë. Jini të kujdesshëm me email-et/ postat elektronike, si në përmbajtje ashtu edhe në volum;
- ▶ Mos harroni se, në përgjithësi, nëse nuk do të shprehnit diçka publikisht, duhet të mendoni edhe një herë nëse mund ta shkruani të njëjtën gjë me email ose *online*.

— **Për të mbajtur komunikime pozitive**, mund të rekomandohet sa më poshtë:

- ▶ Mos harroni, se edhe kur përdorni platforma të ndryshme ose kur luani lojëra të ndryshme, shkëmbimet që keni me lojtarët e tjerë janë, në të vërtetë, komunikime virtuale.



IDE PËR PUNË NË KLASË

— **Kërkimet dhe njoftimet në Google** – kërkoni nxënësve që të kryejnë një kërkim në Google, duke përdorur emrin e tyre. Në çastin që ata e kanë parë vetë tekstin, ftojini që të klikojnë tek imazhet dhe të shohin gjithë faqen për të kuptuar më mirë shkallën dhe cilësinë e pranisë së tyre *online*. Dhe, në fund, ftojini nxënësit që të klikojnë në çfarëdolloj linku videosh që gjejnë për të zbuluar praninë e tyre *online* përmes videove.

■ Në varësi të rezultateve, nxënësit mund të jenë të prirur të fshijnë disa prej informacioneve ose të mendojnë për shtimin e përmbajtjes së tyre pozitive.

■ **Pastrimi i medieve sociale** – nëse nxënësit tuaj kanë llogari në mediet sociale, kërkonin që ata të kalojnë në llogaritë e tyre një nga një. Ata duhet të shohin me kujdes informacionet që përmbajnë llogaritë e tyre. A ofrojnë ato një prezantim të saktë të nxënësit? A do të donin nxënësit që këto lloj të dhënash të shiheshin nga rekrutuesit e tyre të ardhshëm, punëdhënësit apo familjarët e tyre? Nëse përgjigja është jo, ata duhet të këshillohen që t'i fshijnë të dhënat e padëshiruara.

■ **Adresat e email-it (e-postës)** – nëse nxënësit kanë adresa email-i, ftojini ata që të eksplorojnë parametrat e sigurisë, me qëllim që t'i bëjnë më të sigurta llogaritë e tyre dhe të mbrojnë praninë e tyre *online*. Sigurohuni që nxënësit të mos përfshijnë aty informacione personale të identifikueshme në adresat e email-it dhe këshillojini që të mendojnë të përdorin, kur është e mundur, ndonjë tip pseudonimi ose avatari kur është e mundur.

■ **Të kuptuarit e gjurmëve digjitale** – shfaquni nxënësve tuaj në moshë më të vogël këtë video prej tetë minutash lidhur me gjurmët digjitale: www.youtube.com/watch?v=Ro_LIRg8rGg. Kërkojuni nxënësve që të sugjerojnë disa mënyra efikase për të reduktuar gjurmët e tyre digjitale.



PRAKTIKË E DOBISHME - TË JETOSH NË QYTETARINË DIGJITALE

■ Gjithnjë e më shumë nxënësit po përdorin grupet e *chat-it*, si një mënyrë për të ndarë me njëri-tjetrin detyrat e shkollës dhe për të qëndruar në kontakt me komunikimet në klasë. Mësuesit/et mund ta shfrytëzojnë këtë formë tashmë të njohur të komunikimit dhe ta shtojnë si element të edukimit. Disa prej këtyre ideve përfshijnë:

- ▶ diskutime në kohë reale për ngjarje të aktualitetit,
- ▶ tutorim dhe orientim/udhëzime,
- ▶ ndërveprime edukative/arsimore përmes lojërave,
- ▶ hulumtime në grup,
- ▶ krijim të një komuniteti virtual,
- ▶ punë të përbashkëta për krijimin e posterave, prezantimeve ose grafikëve në kohë reale.

■ Mbani parasysh se mësuesit e nxënësit, falë teknologjisë digjitale, kanë mundësi që të komunikojnë me njëri-tjetrin përtej mureve të klasës. Diskutoni me nxënësit për mjetet e tyre të parapëlqyera të komunikimit dhe të bashkëpunimit. Përfshini mënyra të reja komunikimi për të krijuar diskutime në klasë mbi tema të reja të qytetarisë digjitale.

■ *Through the Wild Web Woods* një lojë *online* nga Këshilli i Evropës, fëmijët deri në moshën 10–11 vjeç mësojnë bazat e sigurisë në internet, përgjegjshmërinë dhe mendësinë qytetare në një mjedis argëtues e miqësor, të ngjashëm me përrallat. Loja është e aksesueshme në katërmëdhjetë gjuhë evropiane. Kjo lojë është krijuar

në frymën e “Të ndërtojmë një Evropë për fëmijët dhe me fëmijët” dhe mbështetet prej saj: www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php.

■ *Manuali për edukimin mbi internetin* është një udhëzues për mësuesit/et, prindërit dhe nxënësit që të përfitojnë sa më shumë nga interneti, të mbrojnë privatësinë në faqet e internetit dhe në rrjetet e ndryshme sociale dhe për shumë më tepër se kaq: <https://edoc.coe.int/en/internet/7515-internet-literacy-handbook.html>.

■ *Digital Citizenship Roadshow* është një projekt për të zhvilluar modele programesh të sigurisë dhe aftësive në internet në mbarë Evropën, i projektuar për t’i dhënë të rinjve kapacitetin që u nevojitet për të qenë të sigurt *online*, për të qenë qytetarë pozitivë *online* dhe për të rritur rezistencën e tyre ndaj sjelljeve antisociale *online*, si urrejtja dhe ekstremizmi. Seminaret ofrohen nga ekspertë dhe edukatorë për angazhimin me të rinjtë nga organizatat kombëtare vendore partnere, mbështetur nga personalitete të YouTube ose ambasadorë që punojnë në rolin e “host-it”/mikpritës.



INFORMACIONE TË TJERA

■ Këshilli i Evropës ka materiale të rëndësishme, për këtë skeda informuese, në Manualin e tij për edukimin për internetin; ju lutemi shihni skedën informuese 2 të ILH-së “Të qenit *online* dhe *cloud*”, skedën informuese 3 “Web 2.0, 3.0 e më shumë”, skedën informuese 4 “Blogjet dhe vlogjet”, skedën informuese 5 “Interneti në proces”, skedën informuese 7 “*Chat*-i dhe mënyra e shkëmbimit të mesazheve”, skedën informuese 8 “Rrjetet sociale dhe shkëmbimet sociale”, skedën informuese 23 “Interneti i gjërave” dhe skedën informuese 26 “Jeni ju produkti? Të dhëna të mëdha, shfrytëzimi i të dhënave dhe privatësia”.

■ Komisioni Evropian ofron një fjalor të plotë për praninë dhe komunikimet *online*, si dhe një pasqyrë të grupeve përkatëse në Evropë: https://ec.europa.eu/eurostat/cros/a-to-z_en

■ Turkle S. (2015), “Rikthimi i bisedave: fuqia e bisedave në epokën digjitale”, (*Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*) Penguin Press, New York.

■ Boyd D. (2014), “Është e ndërlikuar: jetët sociale të adoleshentëve në rrjetë” (*It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*), Yale University Press, New Haven.

■ Projekto të nesërmen (<http://blog.tomorrow.org/>) është një blog me këtë mesazh: “Përgatitja e nxënësve të sotëm për të qenë novatorët, liderët dhe qytetarët e angazhuar të së nesërmes”.

■ Shkruaje botën (<https://writetheworld.com>) është një komunitet global për nxënësit e rinj në moshë për të shkëmbyer shkrimet e tyre me botën që të zbulojnë se çdo të thotë të jesh human duke eksploruar humanizmin e të tjerëve.

■ Toka e prekshme (www.touchableearth.org) është një aplikacion që u shpjegon fëmijëve para adoleshence rreth botës dhe qytetarisë. “Toka e Prekshme është aplikacioni i parë ku fëmijët mund t’u shpjegojnë fëmijëve të tjerë për botën. Me mësimet të shpjeguara tërësisht nga fëmijë në moshë shkollorë përmes videosh të shkurtra, Toka e Prekshme promovon tolerancën për gjininë, kulturën dhe identitetin”.

PJESA 3 TË DREJTAT *ONLINE*



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Të drejtat online

Sot, vetëm në Evropë, janë më shumë se 250 milionë njerëz që e përdorin internetin çdo ditë. Ata shkëmbejnë gjithmonë e më shumë të dhëna personale – qofshin ato përmes medieve sociale, lojërave, blerjeve online apo plotësimin të formularëve administrativë.

■ Në këtë epokë digjitale, që ndryshon kaq vullshëm, qytetarët duhet të jenë të vetëdijshëm më shumë se kurrë për të drejtat e tyre dhe për mënyrat se si mund t'i mbrojnë ato *online*. Të dhënat janë bërë tashmë një lloj malli i tregtueshëm e, si pasojë, të dhënat personale dhe identiteti virtual duhet të mbrohen nga një sërë rreziqesh, siç janë, për të përmendur vetëm disa prej tyre, nxjerrja e tyre në mënyrë të paautorizuar, vjedhja e identitetit ose abuzimet *online*.

■ Mbrojtja e privatësisë dhe e të dhënave personale është një e drejtë themelore e njeriut dhe me hyrjen në fuqi të Rregullores së Përgjithshme për Mbrojtjen e të Dhënave (GDPR) nga Bashkimi Evropian në vitin 2018, qytetarët po fitojnë gjithnjë e më shumë kontroll mbi të dhënat e tyre personale. Disa prej këtyre “të drejtave” të reja nuk kanë qenë të realizueshme, madje as të nevojshme, para se interneti të fillonte të luante një rol kaq të madh në jetët tona, duke përfshirë shembujt e mëposhtëm:

- ▶ “transportueshmëria” – e drejta për të kërkuar transferimin e të dhënave personale në një ofrues tjetër shërbimi, për shembull, kur ndryshojmë operatorin celular ose platformat e rrjeteve sociale;
- ▶ e drejta “për t’u harruar”, që do të thotë se ju mund të kërkonit që të dhënat tuaja personale të fshihen, nëse nuk dëshironi që ato të përpunohen më tej. Në këtë mënyrë, kompanitë nuk kanë asnjë arsye të ligjshme që t’i mbajnë ato.
- ▶ e drejta për të marrë informacione të qarta dhe të kuptueshme;
- ▶ informim miqësor për fëmijët, që parakupton se informacionet duhet të përshtaten në një gjuhë të qartë dhe të kuptueshme, duke zëvendësuar temat e komplikuar dhe situatat e zgjatura që, gjithsesi, askush nuk i lexon.

■ Interneti ka forcuar ndjeshëm të drejtat tjera themelore të njeriut dhe të fëmijëve. Liria e shprehjes, për shembull, nuk ka qenë asnjëherë më parë kaq e realizueshme – sot, kushdo mund të jetë gazetar dhe të publikojë punën e vet për audiencën të mëdha. Kjo sjell edhe një përgjegjësi të madhe, pasi na bën përgjegjës për gjithçka që themi ose bëjmë, ndonëse ndonjëherë interneti mund të krijojë iluzionin se mund të fshihemi pas anonimitetit.

■ Neni 12 i Konventës së Kombeve të Bashkuara për të Drejtat e Fëmijës (UNCRC) shprehet se fëmijët kanë të drejtën t’i njohin të drejtat e tyre dhe të ndërmarrin veprime, që i promovojnë dhe i mbrojnë këto të drejta. Përmbledhja e skedave informuese të mëposhtme trajton më nga afër të drejtat tuaja *online*.



ÇFARË THONË FËMIJËT

” Ne duam që zëri ynë të dëgjohej dhe të marrim pjesë në vendime që përcaktojnë të ardhmen tonë.

Joao, 17, Portugali

” Të rinjtë janë veçanërisht të ekspozuar ndaj hakerave, pasi ata vendosin shpesh më shumë informacione private në mediet sociale.

Sofie, 16, Belgjikë



ÇFARË THONË MËSUËSIT

” Në ditët e sotme, të rinjtë nuk mund ta imagjinojnë jetën pa internet, ai ofron kaq shumë mundësi të jashtëzakonshme për ta. Në të njëjtën kohë, ata duan të ndihen të sigurt. Një nga aspektet e sigurisë është privatësia. Kushdo në internet duhet të dijë si të postojë, si të shpërndajë informacione dhe si duhet të veprojë në mënyrë të përgjegjshme.

Evangelia, mësuese, Greqi



ÇFARË THONË PRINDËRIT

” Ne besojmë se prindërit kanë aftësinë për të kuptuar të drejtat e tyre dhe për të ndihmuar fëmijët që t'i kuptojnë ato, por shpesh nuk ndodh kështu. Prindërit kanë nevojë për disa udhëzime të thjeshta që t'i ndihmojnë fëmijët.

Shoqata Evropiane e Prindërve

LISTË KONTROLLI – SKEDË INFORMUESE 7: **PJESËMARRJA AKTIVE**



- ▶ Si mund të realizohet pjesëmarrja aktive *online* e nxënësve në përputhje me të drejtat e njeriut dhe me liritë themelore?
- ▶ Si mund ta mbështesin shkollat pjesëmarrjen aktive *online*?

LISTË KONTROLLI – SKEDË INFORMUESE 8: **TË DREJTAT DHE PËRGJEGJËSITË**



- ▶ Cili është rregulli i artë për ushtrimin e të drejtave dhe përgjegjësive për çdo platformë, faqe interneti, aplikacion apo pajisje?
- ▶ Si i ndihmon GDPR-ja nxënësit, që të ushtrojnë të drejtat dhe përgjegjësitë e tyre?

LISTË KONTROLLI – SKEDË INFORMUESE 9: **PRIVATËSIA DHE SIGURIA**



- ▶ Si mund ta menaxhojnë nxënësit privatësinë e tyre në mënyrë sa më efektive?
- ▶ Si mund të sigurohen aktorët e ndryshëm/palët e interesuara për mjediset *online*?

LISTË KONTROLLI – SKEDË INFORMUESE 10: **NDËRGJEGJËSIMI I KONSUMATORËVE**



- ▶ Pse duhet të marrin pjesë nxënësit në ekonominë digjitale?
- ▶ Si mund të mbrohen nxënësit dhe të gëzojnë përfitimet e tregtisë elektronike, duke pasur parasysh se tregtia në internet po luan një rol gjithmonë e më të madh në shoqëri?

DIMENSIONI 7

PJESËMARRJA AKTIVE

” Testi më i vërtetë i demokracisë është aftësia që ka kushdo për të vepruar ashtu siç dëshiron, për sa kohë nuk cenon jetën ose pronën e dikujt tjetër.

Mahatma Gandhi



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Pjesëmarrja aktive përfshin kompetencat e nevojshme të qytetarëve për të arritur një nivel vetëndërgjegjësimi në lidhje me mjediset ku ata operojnë, në mënyrë që të marrin vendime të pjekura dhe të marrin pjesë në mënyrë aktive dhe pozitive në kulturat demokratike ku jetojnë.

— Pjesëmarrja aktive *online* mund të rezultojë e vështirë për disa persona, pasi përdoruesit duhet të peshojnë përfitimet dhe rreziqet e të thënit të opinionit të tyre, duke shkëmbyer mendime dhe duke shfaqur pikëpamjet e tyre. Megjithatë, përdoruesit kanë të drejtën të shprehin opinionet dhe pikëpamjet e tyre, për sa kohë që nuk cenojnë të drejtat dhe liritë e dikujt tjetër.



SI FUNKSIONON?

— Pjesëmarrja aktive *online* respekton të drejtat dhe liritë themelore të përcaktuara sipas Këshillit të Evropës, në të drejtat e njeriut për përdoruesit e internetit.

- ▶ aksesit dhe mosdiskriminimi,
- ▶ liria e shprehjes dhe e informimit,
- ▶ e drejta e tubimit, e organizimit dhe e pjesëmarrjes,
- ▶ privatësia dhe mbrojtja e të dhënave,
- ▶ edukimi dhe njohja,
- ▶ informacioni dhe përmbajtja e përshtatur për fëmijë dhe për të rinj,
- ▶ zgjidhjet juridike dhe korrigjimet/ dëmshpërblimi efikas.

— Motivimet për pjesëmarrje aktive mund të ndryshojnë, por vetefikasiteti, vlerësimi dhe ndjenja e përkatësisë mund të na ndihmojnë për të kuptuar sjelljet virtuale. Shumë përdorues dëshirojnë të marrin pjesë me qëllim që të bëjnë ndryshime në komunitetin e tyre (për të treguar vetefikasitet). Të tjerë mund të ndiejnë nevojën që të kontribuojnë me njohuritë dhe me burimet e tyre në komunitetet *online* (për të fituar vlerësimin e të tjerëve). Ndërsa të tjerë mund të duan thjesht t'i përkasin një komuniteti, në mënyrë që të marrin pjesë në mënyrë aktive me njerëz të tjerë që i mendojnë si ata.

FORMAT MINIMALISTE TË PJESËMARRJES ONLINE

— Kjo formë minimaliste e “pjesëmarrjes” *online* ka çuar në terma të rinj si *slacktivism*, nga kombinimi i foljes *to slack* (lirë) dhe termit *aktivizëm*, i cili shpreh një lloj kritike ndaj pjesëmarrjes së nënshkruesve të peticioneve *online* ose pëlqimeve/shkëmbimeve të lajmeve që përçojnë mesazh politik. *Slacktivism*-i mbron idenë se “njerëzit që mbështesin një kauzë, duke ndërmarrë hapa të thjeshtë, nuk janë vërtet të angazhuar apo të përkushtuar për të sjellë ndryshim”.¹

— Pjesëmarrja aktive *online*, ashtu sikurse pjesëmarrja *offline*, mund të ndikohet nga demografia e përdoruesve. Anglishtja është gjuha mbizotëruese në botën e internetit dhe mund të reflektojë më shumë opinionet e anglofonëve sesa ato të vendeve të tjera. Studime të tjera kanë treguar se mbizotërimi i meshkujve të bardhë të arsimuar, përmes pjesëmarrjes aktive *online*, mund të përjashtojë të tjerët, si: gratë, pakicat ose personat me aftësi të kufizuara. Nga ana tjetër, në internet janë ndërmarrë shumë lëvizje për të shprehur pakënaqësitë me *status quo*.

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

■ Në kohën që është shkruar, #BlackLivesMatter, #MeToo dhe #autismspeaks janë vetëm tre nga shembujt e pjesëmarrjes aktive *online*, që kanë sjellë ndryshime në komunitete. Një prej sfidave të drejtpërdrejta në pjesëmarrjen *online* është të shmangni përsëritjen e gjendjes së paligjshmërisë dhe sundimit të turmave, me të cilat është ndëshur sistemi ynë ligjor aktual dhe procesi i rregullt ligjor në botën “reale”. Edhe pse në internet mund të ketë shumë persona të qortueshëm, nuk do të ketë drejtësi nëse ndërveprimet *online* shndërrohen në linçim/goditje digjital/e.

ZHVILLIMI VETJAK

■ Pavarësisht nga aktivitetet *offline* apo *online*, pjesëmarrja në komunitet është pjesë e domosdoshme për të jetuar një jetë të përmbushur. Çdo komunitet ka nevojë për njerëz që e mbështesin infrastrukturën dhe pjesëmarrjen *online* – pjesëmarrjen aktive *online* – e cila mund të jetë një mënyrë për të siguruar përfitime të ndërsjella në një komunitet *online*. Pjesëmarrja aktive luan, gjithashtu, rol në zhvillimin e demokracisë *online*, ku njerëzit përdorin komunikimet elektronike për përmirësimin e proceseve demokratike.

■ Pjesëmarrja aktive mund të jetë, gjithashtu, e dobishme për zhvillimin vetjak, pasi përdoruesit e internetit janë në gjendje të marrin kurse *online*, të marrin pjesë në mësimë në grupe ose edhe të bëhen pjesë e shkëmbimeve të mesazheve për tema të ndryshme në faqet e medieve sociale, si “Ask me anything (“Më pyet për gjithçka”). Ndërsa më parë, nxënësit, studentët dhe ata që merreshin me studimet e çështjeve jetësore, duhet të shkonin fizikisht në biblioteka ose të ndërmerrnin udhëtime aventuriere konkrete për të kuptuar çështjet ose debatet filozofike, tashmë mendjet kureshtarë mund të përfshihen dhe të marrin pjesë në diskutime kuptimplota *online*.

Figura 15: Pjesëmarrja aktive – aftësitë thelbësore të qytetarisë digjitale

<p>Vlerat</p> <p>Vlerësimi i demokracisë, drejtësisë, ndershmërisë, dinjitetit njerëzor dhe respektit</p>	<p>Qëndrimet</p> <p>Mendësia e hapur qytetare, përgjegjshmëria dhe respekti</p>
<p>Të dëgjuarit dhe të vëzhguarit, empatia dhe bashkëpunimi</p> <p>Aftësitë</p>	<p>Njohja dhe të kuptuarit kritik e vetes</p> <p>Njohuritë dhe të kuptuarit kritik</p>

SKEDA INFORMUESE 7 PJESËMARRJA AKTIVE



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



VLERËSIME ETIKE DHE RREZIQET

■ Pjesëmarrja aktive *online* dhe përdorimi i rrjeteve sociale u lejon përdoruesve të kenë zërin e tyre dhe të komentojnë “publikisht” për çështje të caktuara. Ky ekspozim i atypëratyshëm mund të jetë shpërblyes për disa njerëz, por mund të shkaktojë probleme për persona të tjerë, që nuk ndjekin pikëpamjet kryesore.

■ Rrjetet sociale mund të kenë ndikim të gjerë në rezultatet e politikës dhe, nëse një pikëpamje ekstremiste ndërmerret nga mazhoranca, qoftë përmes një politikani me një media të madhe sociale ose përmes reklamave të targetuara në platformat e medieve sociale, dhe kjo mund t’i vendosë në rrezik proceset demokratike.

■ Transparenca dhe llogaridhënia/përgjegjësia mund të anashkalohen kur pjesëmarrja aktive udhëhiqet nga trollet apo nga persona të tjerë me ndikime negative në internet.



IDE PËR PUNË NË KLASË

■ Kërkojuni nxënësve që të shohin me kujdes zgjedhjet e fundit vendore ose zgjedhjet aktuale dhe të ndjekin politikanët dhe partitë politike. Kërkojuni, gjithashtu, që të identifikojnë mesazhet negative dhe pozitive që janë përdorur në pjesëmarrjen aktive *online* dhe analizoni vërtetësinë e këtyre mesazheve.

■ Kërkojuni nxënësve që të zgjedhin një platformë të medieve sociale dhe të analizojnë motivet që i shtyjnë njerëzit të bashkohen në atë platformë. Identifikoni mënyrat se si përdoruesit shkëmbejnë përmbajtje dhe të dhëna me njëri-tjetrin dhe mënyrat se si do të angazhoheshin ata me njëri-tjetrin në komunitet nëse nuk do të ishin këto platforma. Kërkojuni nxënësve që të rendisin disa prej praktikave më të mira dhe disa sjellje që duhet të shmangin. Përfshijini nxënësit në një diskutim lidhur me këto çështje:

- ▶ Nëse i lexojnë gjithmonë të gjithë artikujt që shkëmbejnë me njëri-tjetrin;
- ▶ Nëse i lexojnë gjithmonë të gjitha komentet e personave të tjerë para se të postojnë komentin e tyre;
- ▶ Nëse marrin mundimin të lexojnë të gjitha përgjigjet ndaj komenteve para se të japin përgjigje.

■ Ndërveprimet *online* nuk janë të lehta për t’u menaxhuar. Bëhet fjalë për miliona njerëz që flasin në të njëjtën kohë dhe që përpiqen të dëgjojnë miliona artikuj dhe komente të bëra po në të njëjtën kohë. Kjo është edhe arsyeja se pse shkëmbimet dhe ndërveprimet *offline*, ku njerëzit shkëmbejnë ide dhe debatojnë me njëri-tjetrin në mënyrë jokaotike, ka për të mbetur e rëndësishme për të ardhmen e parashikueshme.

■ Zgjidhni një gazetë të ditës, qoftë ajo *online* ose në format të shtypur, dhe gjeni disa prej lajmeve kryesore. Krijoni një hashtag për lajmet, nëse nuk jeni të njohur me atë histori. Kërkojuni nxënësve që të kërkojnë hashtag-un në sa më shumë platforma që të jetë e mundur. Kërkojuni nxënësve, që dinë një gjuhë të dytë apo të tretë, që ta përfshijnë hashtag-un edhe në gjuhë të tjera. Shqyrtoni llojet dhe format e ndryshme

të shprehjes dhe të pjesëmarrjes në platforma të ndryshme. Çfarë temash mund të identifikohen? Çfarë temash mungojnë?

Lexoni botimin e Komisionit Evropian “Praktikat e mira në fushën e të rinjve – inkurajim i pjesëmarrjes së të rinjve me më pak mundësi” (<http://bit.ly/2PrCsTL>). Kërkojuni nxënësve që të rendisin disa prej mënyrave se si mund ta përmirësojnë pjesëmarrjen në komunitetet e tyre të të rinjve.



PRAKTIKË E DOBISHME - TË JETOSH NË QYTETARINË DIGJITALE

Pjesëmarrja e informuar dhe aktive e të gjithë qytetarëve në mjedisin digjital varet nga zhvillimi i aftësive të qytetarisë digjitale. Me përdorimin e gjerë të internetit dhe lehtësinë me të cilën njerëzit në komunitete të ndryshme mund të aksesojnë informacione, pra, pjesëmarrja aktive lidhet ngushtësisht me respektimin e të drejtave dhe përgjegjësisë digjitale dhe qytetarisë digjitale në përgjithësi.

Përcaktoni nëse nxënësit apo komuniteti lokal ka ndonjë kauzë që ka nevojë për mbështetje. Sapo të keni vendosur temën, kërkojuni nxënësve që të bëjnë disa kërkime për financime (*crowdfunding**) dhe mënyrat më të mira për të thithur donacione për kauzën e bamirësisë ose për veprimtarinë. Projekti përfundimtar duhet të jetë një plan për thithje financimesh përmes *crowdfunding*, që mund të zbatohet për kauzën ose veprimtarinë.

Shihni projektet dhe shkollat e Akademisë së Shkollave të Evropës Qendrore: www.aces.or.at/about-aces. Diskutoni se cilat projekte ofrojnë më shumë mundësi për pjesëmarrje aktive të nxënësve. Ftojini nxënësit që të krijojnë projektin e tyre për shkollën ose të paraqesin një projekt në ACES.



INFORMACIONE TË TJERA

Këshilli i Evropës ka materiale të përshtatshme për këtë skedë informuese në *Manualin e tij për edukimin për internetin*; ju lutem shihni skedën informuese 1 të ILH-së “Lidhja mes njerëzve”, skedën informuese 10 “Kërkimet për informacione” dhe skedën informuese 11 “Gjetja e informacioneve cilësore në web”.

Këshilli i Evropës, të Drejtat e Njeriut për Përdorimin në Internet, gjendet në: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.

Manifesti i të Rinjve i BE-së është një “deklaratë” online e të rinjve evropianë për mënyrën e pjesëmarrjes në internet dhe përmirësimin e internetit: <http://paneuyouth.eu/2015/07/24/youth-manifesto-publication/>.

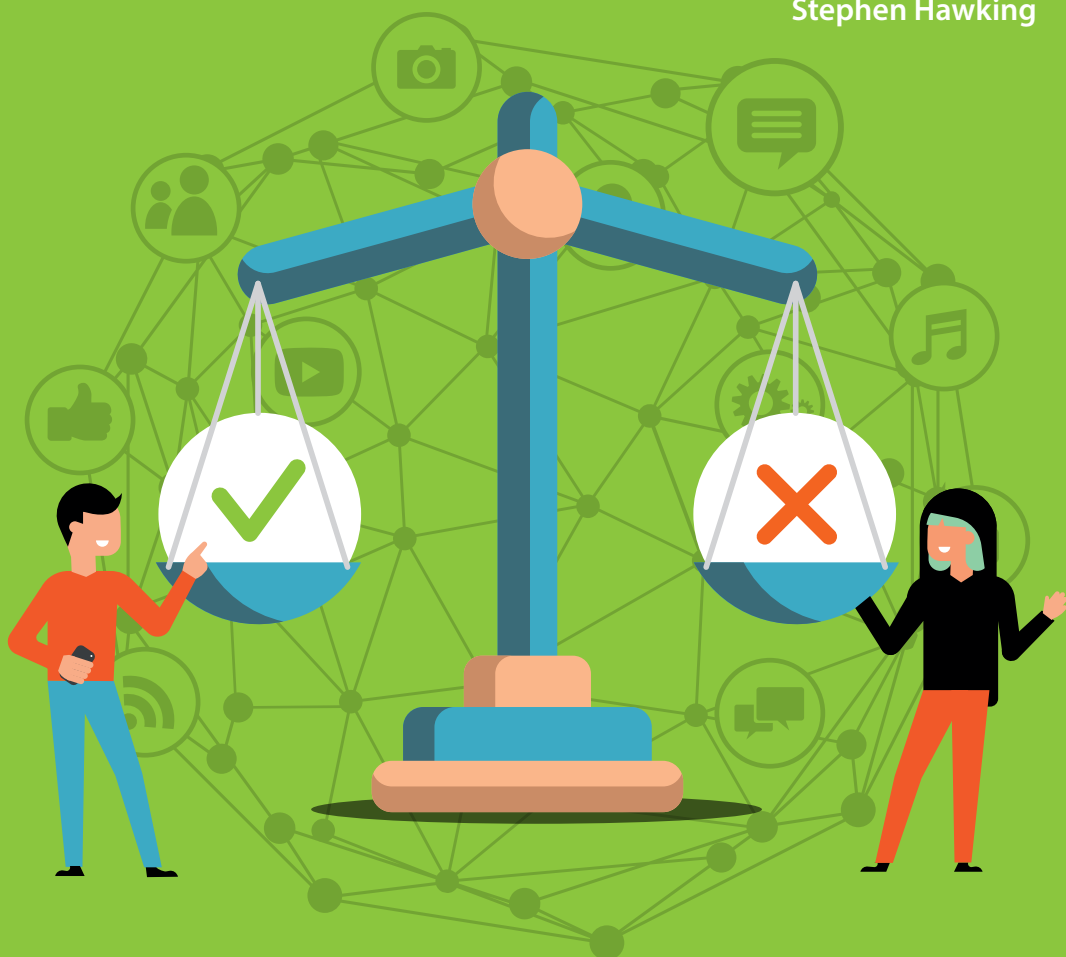
Strategjia e Rinisë e BE-së gjendet në: https://ec.europa.eu/youth/policy/youth-strategy/civil-society_en.

* *Crowdfunding* i njohur edhe si *crowdsourcing* ka të bëjë me mbledhjen e informacionit, shërbimeve ose fondeve nga publiku i gjerë.

DIMENSIONI 8 TË DREJTAT DHE PËRGJEGJËSITË

” Tashmë, ne të gjithë
jemi të lidhur me internetin
si neuronet me trurin.

Stephen Hawking



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

NDËRTIMI I KOMUNITETIT TË DREJTË E TË NDRSHËM

■ Mjedisi digjital është bërë tashmë një mjedis kompleks, veçanërisht sa u përket të drejtave dhe përgjegjësi të përdoruesve. Qytetarët digjitalë duhet të jenë të vetëdijshëm dhe të kuptojnë të drejtat dhe përgjegjësitë e tyre *online*, me qëllim që të mos shkelin të drejtat dhe përgjegjësitë e të tjerëve.

■ Ashtu sikurse qytetarët në një shoqëri kanë të drejta dhe përgjegjësi të caktuara, edhe qytetarët digjitalë në botën *online* kanë të drejtat dhe përgjegjësitë e tyre. Qytetarët digjitalë mund të gëzojnë të drejtat e privatësisë, sigurisë, aksesit dhe përfshirjes, lirisë së shprehjes etj. Megjithatë, bashkë me këto të drejta vijnë edhe disa përgjegjësi, si: etika, empatia dhe përgjegjësi të tjera për garantimin e një mjedisi digjital të sigurt që t'u përgjigjet të gjithëve.

■ Interneti mund të jetë një mjet i fuqishëm për avancimin e ideve dhe komuniteteve, por ai mund të jetë edhe një armë shkatërruese që pengon të drejtat e përdoruesve ose nuk u krijon mundësi për të ushtruar të drejtat e tyre, cila do qofshin ato. Përdoruesit individualë, qeveritë, industria ose institucionet publike e kanë për detyrim të ruajnë integritetin e komunitetit të internetit, qoftë kjo me efekte vendore ose me efekte ndërkombëtare.

■ Ngritja e mekanizmave për një pjesëmarrje të drejtë dhe të ndershme, ku pushteti i përdoruesve të shpërndahet në mënyrë optimale, do të jetë sfida kryesore e së ardhmes. Praktikata e mira ekzistuese mund të jenë frymëzuese, por edhe praktikata e reja si *Wikipedia* apo teknologjia *blockchain*, të cilat lejojnë decentralizimin e kontrollit dhe pushtetit, mund të japin mundësi për demokraci të vërtetë *online* dhe të drejtpërdrejtë.

TË DREJTAT DHE PËRGJEGJËSITË: HAPI I PARË FILLON ME TY

■ Kur një person vendos të përdorë teknologjitë digjitale, ai/ajo mund ta pasurojë përvojën e vet duke lexuar dhe duke kuptuar të drejtat dhe përgjegjësitë e tij/saj. Ndonëse rregulli i artë, vepro me tjetrin siç do të doje të vepronte ai me ty, mund të na çojë shumë larg, pasi përdoruesit duhet, gjithashtu, të përpiqen të lexojnë kushtet e përdorimit në faqet e internetit, të platformave apo të aplikacioneve që përdorin. Për çdo pajisje, sistem kompjuterik, aplikacion ose program, ka dokumente ligjore përkatëse, ku shpjegohen të drejtat dhe përgjegjësitë e përdoruesit dhe, ndoshta ajo çka është edhe më e rëndësishme, të faqes së internetit, platformës ose aplikacionit.



SI FUNKSIONON?

■ Ne kemi të drejtë të përdorim çfarëdolloj teknologjie digjitale apo të gjitha teknologjitë digjitale, si dhe kemi përgjegjësinë t'i përdorim ato në mënyrë të sigurt dhe të përgjegjshme. Po të shkojmë një hap më tej, *e drejtë* do të thotë se kemi të drejtën të mos na ndërhyjë një përdorues ose një institucion tjetër, ndërsa *përgjegjësi* do të thotë se kemi detyrën të veprojme në mënyrë të përcaktuar.

■ Të gjitha komunitetet demokratike, kudo që ndodhen, vënë theksin te të qenit të drejtë dhe të ndershëm: rregullat për të qenë të drejtë dhe të ndershëm, mundësitë për të qenë të drejtë dhe të ndershëm, si dhe shprehjen në mënyrë të drejtë dhe të

ndershme. Komuniteti digjital nuk përbën përjashtim dhe institucionet evropiane i kanë mishëruar konceptet e drejtësisë dhe të ndershmërisë në dokumentet e tyre themelore.

VLERA EDUKATIVE DHE AJO QYTETARE

— Përdoruesit e internetit duhet të kuptojnë se cilat janë të drejtat e tyre, si dhe cilat janë procedurat në rast të shkeljes së të drejtave të tyre. Gjithashtu, përdoruesit mundet të thirren/ t'u kërkohet të raportojnë në rastet kur shkelen të drejtat e përdoruesve të tjerë *online*. Përdoruesit e internetit të të gjitha moshave duhet të jenë të vetëdijshëm për tri veprime kryesore në rast të shkeljes së të drejtave: shpërfillja e përmbajtjes, bllokimi i personit që bëri komente fyese dhe raportimi i personit.

Figura 16: Të drejtat dhe përgjegjësitë – aftësitë kryesore të qytetarisë digjitale

Vlerat Dinjteti njerëzor dhe të drejtat e njeriut	Qëndrimet Përgjegjësia dhe respekti
Aftësitë Të dëgjuarit dhe të vëzhguarit, empatia, bashkëpunimi dhe zgjidhja e konflikteve	Njohuritë dhe të kuptuarit kritik Njohja dhe të kuptuarit kritik e vetes dhe e botës

SKEDA INFORMUESE 8 TË DREJTAT DHE PËRGJEGJËSITË



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



VLERËSIME ETIKE DHE RREZIQET

■ Të drejtat themelore digjitale mund të gëzohen për të gjithë qytetarët në një komunitet. Sidoqoftë, jo të gjithë kanë akses të barabartë në informacion. Prandaj, ata që kanë më pak akses mund të humbasin autonominë e tyre të të shprehurit.

■ Ata që duhet të mbështeten të tjerët për të pasur akses në informacion mund të dëmtohen nga aksesit i kufizuar.

■ Vajzat, gratë, minoritetet etnike dhe personat që u përkasin grupeve të tjera të pakicës mund të mos kenë të njëjtin akses në teknologjinë e internetit dhe, në këtë mënyrë, mund të mos kenë të njëjtin akses për këto të drejta. Organizatat, të tilla si Unioni Ndërkombëtar i Telekomunikacionit, i cili organizon veprimtarinë Dita Ndërkombëtare e Vajzave në TIK, përpiqen të krijojnë një mjedis global që nxit dhe inkurajon vajzat dhe gratë e reja të mësojnë më shumë rreth TIK-ut.



IDE PËR PUNË NË KLASË

■ Kërkojuni nxënësve të bëjnë një listë të të gjitha faqeve të internetit të Bashkimit Evropian që merren me të drejtat dhe përgjegjësitë digjitale. Kërkojuni atyre që të krijojnë një tabelë, ku mund të shohin dhe të krahasojnë të drejtat dhe përgjegjësitë që përfshin secili instrument ligjor.

■ Kërkojuni nxënësve më të vegjël në moshë të lexojnë pasaportën e të drejtave të tyre të hartuar nga Këshilli i Evropës: <https://edoc.coe.int/en/6-10-years/5549-passport-to-your-rights.html>. Pastaj, kërkojuni që të mendojnë për të drejtat dhe përgjegjësitë e tyre digjitale. Pasi të krahasojnë të drejtat dhe përgjegjësitë e tyre në botë në përgjithësi, a mund të identifikojnë ata ngjashmëritë dhe dallimet me të drejtat dhe përgjegjësitë e tyre digjitale?

■ Kërkojuni nxënësve të kërkojnë në internet disa shembuj të përdorimit të përgjegjshëm, si dhe politika të pranueshme të udhëzimeve të përdorimit të teknologjisë në klasë. Kërkojuni të krahasojnë këto të dyja; cilat janë dallimet dhe ngjashmëritë kryesore? Nëse shkolla juaj nuk ka asnjë lloj politike për këto, kërkojuni nxënësve të zgjedhin se cila prej tyre do të ishte më e përshtatshme për shkollën. Së bashku me nxënësit, krijoni një politikë që mund t'i prezantohet administratës së shkollës.

■ Krijoni një konkurs për një platformë të medie sociale dhe ftojini nxënësit të hartojnë termat dhe kushtet e pjesëmarrjes në këtë konkurs. Cilat janë të drejtat dhe përgjegjësitë e përdoruesve?

■ Diskutoni të drejtat dhe përgjegjësitë si krijues të përmbajtjes *online*. Ndajini nxënësit në grupe të vogla që të hulumtojnë dhe të diskutojnë pyetjet e mëposhtme:

- ▶ Çfarë mund të krijoni *online* (fjalë, imazhe, muzikë, remiks, video etj.)?
- ▶ Si mund t'i mbroni krijimet tuaja?
- ▶ Si mund t'i përdorni krijimet e personave të tjerë pa shkelur të drejtat e tyre?

■ Organizoni një diskutim në klasë për përgjigjet e dhëna nga nxënësit.



PRAKTIKË E DOBISHME - TË JETOSH NË QYTETARINË DIGJITALE

■ Të dhënat personale mbrohen me ligj dhe me rregullore, që do të thotë se individët ose organizatat nuk janë të lirë që t'i përdorin të dhënat tuaja siç dëshirojnë dhe se ata duhet të veprojnë në përputhje me këto rregulla (shkeljet mund të çojnë në sanksione). Për shembull, të gjithë qytetarët kanë të drejtë të kontrollojnë të dhënat e tyre personale, për të cilat duhet të dihet informacioni personal që është mbledhur rreth tyre. Rregullorja e Përgjithshme e Mbrojtjes së të Dhënave u prezantua në Bashkimin Evropian në vitin 2018, pjesërisht për të ndihmuar qytetarët, të cilët të ushtrojnë këto të drejta dhe të drejta të tjera themelore, që lidhen me privatësinë dhe me mbrojtjen e të dhënave.

■ Lexoni të drejtat që garantoohen (https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/know-your-rights/freedoms/protection-personal-data_en#know-your-rights or <http://bit.ly/2BRbYIH>). Diskutoni si i keni ushtruar të drejtat e mëposhtme ose si mund t'i ushtroni ato në përputhje me moshën, duke kontaktuar shërbimin në fjalë në vendin tuaj. Nëse nuk mund t'i merrni informacionet që kërkoni, kontaktoni Autoritetin Kombëtar të Mbrojtjes së të Dhënave.

- ▶ Bëni kërkime për kurse *online* për të drejta digjitale dhe shihni nëse mund të regjistroheni.
- ▶ Mundohuni të merrni një kurs *online* për qytetarinë digjitale ose për të drejtat digjitale. Sigurohuni që programi të mbulojë disa prej çështjeve të përmendura në dhjetë fushat digjitale të diskutuara në këtë manual.
- ▶ Kërkojuni nxënësve që të shohin se kur organizohet veprimtaria e ardhshme e quajtur Dita Ndërkombëtare e Vajzave në TIK (<http://bit.ly/2o2Gw08>), si dhe që të krijojnë agjendat e tyre për atë ditë.
- ▶ Lexoni të gjithë listën e të drejtave dhe përgjegjësi nga UNICEF-i (<https://uni.cf/2LhcrDi>). Më pas kërkojuni nxënësve të diskutojnë se cilat platforma mediesh sociale ose formash të tjera komunikimi do të përbënin platforma efektive për ta për të shkëmbyer pikëpamjet e tyre.



INFORMACIONE TË TJERA

■ Këshilli i Evropës ka materiale relevante për këtë skedë informuese në *Manualin e tij për edukimin për internetin*; ju lutemi shihni skedën informuese 17 të ILH-së "Qytetaria digjitale", skedën informuese 9 "Privatësia dhe konfigurimet e privatësisë", si dhe skedën informuese 26 "A jeni ju produkti? Të dhëna të mëdha, eksplorim të dhënash dhe privatësia".

- ▶ Për informacione në lidhje me Rregulloren e Përgjithshme të Mbrojtjes së të Dhënave, shihni: www.eugdpr.org.
- ▶ Për më shumë informacion mbi të drejta më specifike për çregjistrimin (zbatuar në vitin 2014) dhe portabilitetin, siç paraqiten në rregullore, shihni:

www.cnil.fr/en/questions-right-delistinghttp://ec.europa.eu/newsroom/article29/item-detail.cfm?item_id=611233.

- ▶ Për më shumë informacion për të drejtat digjitale evropiane, vizitoni: <https://edri.org>.
- ▶ Komisioni Evropian ka informacione për Kartën e BE-së për të Drejtat Themelore: http://ec.europa.eu/justice/fundamental-rights/charter/index_en.htm.
- ▶ Më shumë informacion për të drejtat e fëmijëve mund të gjendet në Konventën e OKB-së për të Drejtat e Fëmijës.
- ▶ Dokumentet përkatëse të Këshillit të Evropës përfshijnë "Të drejtat e njeriut për përdoruesit e internetit": www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.
- ▶ Kodi i të Drejtave *Online* të BE-së përbën paketën bazë të të drejtave dhe parimeve të mishëruara në të drejtën e BE-së që mbron qytetarët, kur aksesojnë dhe përdorin rrjete dhe shërbime *online*: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/code-eu-online-rights>.
- ▶ Parlamenti Evropian "Fuqizimi i grave në internet", gjendet në: [http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA\(2015\)536473_EN.pdf](http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA(2015)536473_EN.pdf).
- ▶ Të drejtat dhe përgjegjësitë për qytetarinë globale, gjendet në: www.theglobalcitizensinitiative.org/the-rights-and-responsibilities-of-global-citizenship/

DIMENSIONI 9

PRIVATËSIA DHE SIGURIA

” Privatësia nuk është një opsion,
dhe nuk duhet të jetë çmimi
që të pranojmë thjesht
për t’u futur në internet.

Gary Kovacs



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Kjo fushë mbulon konceptet e privatësisë, menaxhimit të identitetit dhe sigurisë kibernetike. Ndërkohë që privatësia ka të bëjë kryesisht me mbrojtjen e informacioneve vetjake dhe ato të personave të tjerë, menaxhimi i identitetit ka të bëjë me kontrollin e profilit tonë *online*, ndërsa siguria ka të bëjë më shumë me vetëdijësimin e personit për veprime dhe sjellje të caktuara *online* që mund ta vënë në rrezik atë. Fushat e privatësisë dhe të sigurisë mbulojnë kompetenca si menaxhimi efikas i informacioneve të shkëmbyera *online* dhe përdorimi i mjeteve (filtrat e navigimit, fjalëkalimet, antiviruset dhe softuerët *firewall*) për të shmangur situatat e rrezikshme ose të pakëndshme, ose për të ruajtur një lloj anonimiteti.

PRIVATËSIA DHE MBROJTJA – DY ANË TË SË NJËJTËS MEDALJE

Privatësia, mbrojtja e të dhënave dhe siguria janë të lidhura ngushtësisht me liritë, të drejtat e përgjegjësini dhe duhet t'u prezantohen fëmijëve që në hapat e tyre të parë në internet. Përdoruesit që janë të vetëdijshëm për përgjegjësitë dhe për sfidat janë më të aftë të identifikojnë dhe të anashkalojnë rreziqet *online*, të mbrojnë të drejtat e tyre dhe identitetin e tyre digjital, si dhe të ruajnë masat e sigurisë që i bën veprimtaritë e tyre digjitale të qëndrueshme dhe të parrezikshme për vete e për të tjerët. Gjatë kohës që janë *online*, njerëzit kanë të drejtë të jenë të sigurt, të respektojnë idetë, si dhe të trajtojnë drejt burimet që krijojnë dhe shpërndajnë. E drejta e aksesit shoqërohet pashmangshmërisht me pritshmëri dhe me përgjegjësi; shkollat dhe familjet kanë një rol thelbësor në përgatitjen e të rinjve për respektimin e tyre.

Duke qenë se teknologjia përparon pa probleme në çdo cep të jetës sonë të përditshme, privatësia dhe mbrojtja e të dhënave po ndërthuren në mënyrë të pandashme. Në ditët e sotme, siguria në internet nuk varet vetëm nga mënyra se si ne, si qytetarë digjitalë, menaxhojmë rreziqet tona ndaj sigurisë, por ka të bëjë edhe me kujdesin që veprimet dhe sjelljet tona të mos rrezikojnë persona të tjerë. Të jesh qytetar digjital do të thotë të mësosh se si të mbrosh aksesin në pajisje dhe se si të trajtosh me kujdes gjithçka që mund të kërcënojnë privatësinë dhe sigurinë vetjake dhe të të tjerëve. Edukimi i fëmijëve për të qenë aktorë të përgjegjshëm në shoqërinë dhe në ekonominë digjitale duhet të bëhet prioritet nëse interneti do të jetë një mjedis i besueshëm, ku mbizotërojnë të drejtat themelore të njeriut dhe mendësia qytetare.

PRIVATËSIA IME DHE E JOTJA

Mbrojtja e privatësisë *online* kërkon një spektër të gjerë aftësish. Kuptimi i privatësisë mbështetet kryesisht në njohjen e të kuptuarin kritik të vetes dhe të të tjerëve dhe, gjithashtu, është një vlerë e dinjitetit njerëzor dhe e të drejtave të njeriut. Kjo nuk mund të bëhet pa njohur mirë mjetet e sotme të komunikimit, si funksionojnë ato, pa kuptuar mënyrat e ndryshme të përdorimit të informacionit kundër nesh, si në rastet kur copëzat e informacionit ose fotot ku ne etiketohemi/përmendemi bashkohen për të sajuar fotografi delikate shumë më të detajuara se sa mund të ketë qenë qëllimi fillestar. Privatësia është një koncept i ndjeshëm kulturor, që kërkon një njohje të qëndrueshme të diversitetit kulturor, respektim të besimeve të njerëzve, të pikëpamjeve dhe praktikave të të tjerëve, si dhe motivim për t'i mbrojtur këto informacione personale nga përhapja e tyre në internet.

■ Ne jetojmë në epokën e informacioneve të mëdha, ku të dhënat private kanë të drejtat e tyre. Qytetarët kudo që gjenden, jo vetëm fëmijët dhe të rinjtë, duhet të mbajnë parasysh në veprimtaritë e tyre *online*, sidomos kur përdorin motorët e kërkimit dhe mediet sociale, se ata mund të jenë konsumatorë, por mund të jenë edhe produkt. Si faqet dhe platformat komerciale ashtu edhe ato jokomerciale e përshtatin përmbajtjen që ato ofrojnë në bazë të profilit që është krijuar nga gjurmët që ne kemi lënë *online*. Zgjedhjet kombëtare edhe referendumet janë formësuar qëllimisht në mënyrë të tillë që, përdorin profilin e zgjedhësve dhe të përdorin të dhëna të mëdha në mënyra të paskrupullta.

■ Ndonëse në botën e sotme është pothuajse e pamundur që qytetarët të kenë kontroll të plotë mbi të dhënat e tyre personale, edukimi/arsimi mund të shkojë shumë përpara në nxitjen e aftësive të duhura. Të kuptuarit e termave dhe kushteve të ofruesve të shërbimeve të informacionit, për shembull, dhe qëllimi i përdorimit të *cookies* para se t'i pranoni ato janë thelbësore në qytetarinë digjitale. Gjithashtu, qytetarët duhet të jenë në gjendje të vendosin kur të japin ose të mos japin të dhëna që kërkohen, të verifikojnë qëllimin dhe përdorimin përfundimtar të të dhënave të mbledhura, si dhe të sigurohen se e dinë se si do të përpunohen informacionet e mbledhura. Ata duhet të dinë si, kur dhe ku të pranojnë aksesimin në të dhënat e tyre personale, të refuzojnë mbledhjen e tyre pa marrë pëlqimin tuaj, korrigjimin, çregjistrimin ose fshirjen e tyre. Qytetarët duhet të dinë si të kontaktojnë ofruesit e shërbimeve dhe si të kërkojnë zgjidhje nga Autoriteti Kombëtar i Mbrojtjes së të Dhënave, një gjyqtar (në varësi të legjislacionit vendës) ose nga një grup avokatie nëse u shkelen të drejtat.

MENAXHIMI I IDENTITETIT DIGJITAL

■ Është e rëndësishme që fëmijët të fillojnë të mësojnë të menaxhojnë identitetin e tyre digjital që nga çasti që ata hyjnë në hapësirën digjitale dhe shpejt të ndërgjegjësohen se sa lehtë mund të jepet më shumë informacion se sa synohet. Ata duhet të kuptojnë në mënyrë kritike se cilat aspekte të të dhënave të tyre janë private, çfarë të dhënash mund të ndahen në mënyrë të sigurt dhe si mund të ndryshojnë ato nga një kontekst në tjetrin, si p.sh., kur ndahen me familjarë, si nxënës ose si anëtarë të klubeve sportive, ose kur shkojnë për vizitë te një mjek ose në një shërbim shëndetësor. Kur fëmijët fillojnë të përdorin në mënyrë të pavarur shërbimet *online*, ata duhet të jenë në gjendje të zgjedhin se kur është më e sigurt dhe e ligjshme, të përdorin pseudonime ose llogaritë, profile ose adresa të ndryshme *email*-i për mbrojtjen e identitetit të tyre. Një tjetër hap i parë, që mund të bëhet si veprimtari argëtuese edhe për fëmijët në moshë shumë të vogël, është të mësojnë si të krijojnë, të ndryshojnë ose të menaxhojnë fjalëkalimet e tyre. Kjo është pjesë e zhvillimit të kompetencave të “menaxhimit të identitetit digjital”, një aftësi themelore e qytetarisë digjitale që bazohet në një gamë të madhe njohurish, vlerash dhe qëndrimesh.

■ Vjedhja e identitetit mund të ndodhë kur viktimat pa dashje/paqëllimshëm lejojnë të rrjedhin informacione private, ose kur me vullnetin e tyre ofrojnë të dhëna personale si rezultat i përpjekjeve mashtruese dhe kjo mund të përshkallëzohet në mënyrë të rrezikshme. Humbja e kontrollit të llogarive relativisht të parëndësishme *online*, si aksesit në forumet *online*, mund të zgjidhet lehtësisht, por hakerimi i profilit në një media sociale, i një llogarie kryesore *email*-i apo identiteti bankar *online*, mund të ketë pasoja shumë të rënda. Përveç kostove ekonomike dhe sociale për

viktimën, të dhënat personale dhe të dhënat për personat e tjerë të lidhur me të *online* mund të rrezikohen. Imagjinoni, p.sh., nëse dikush fillon të përdorë llogarinë tuaj ose kartën tuaj të kreditit për të porositur gjëra *online* ose për të vepruar sikur jeni ju në profilin ose në *email*-in tuaj!

SIGURIA KIBERNETIKE – KËRCËNIMI QË PO RRIET SHPEJT

■ Qytetarët digjitalë kanë përgjegjësinë e përbashkët që të kontribuojnë për ruajtjen e një mjedisi të sigurt *online*. Hakerimi është një sfidë në rritje; në vitin 2017, ai rrëzoi sisteme të mëdha spitalore, bankare dhe transportuese. Përgjithësisht, është bërë pak për të ndërgjegjësuar nxënësit se sa e rëndësishme është kjo sjellje antisociale, e cila sigurisht do të kritikohet ashpër në një kontekst *offline*.

■ *Spamet, phishing, viruset, maluerët dhe botet* sjellin pasoja në shkallë të gjerë, por qytetarët digjitalë mund të mbrohen ndaj këtyre kërcënimeve nëse dinë ku të sigurojnë mjetet e duhura mbrojtëse dhe si t'i përdorin. Të kuptosh dhe të kujdesesh për mjedisin digjital është po aq e rëndësishme sa të kujdesesh për shtëpinë dhe për mjedisin që na rrethon, veçanërisht tani që interneti i sendeve dhe interneti i lodrave kanë hyrë në jetën tonë të përditshme. Vetëdija *online* dhe ajo *offline* bazohet te njohuritë dhe të kuptuarit kritik; ajo është vlerë për dinjitetin dhe të drejtat e njeriut, për shkak se pakujdesia e një personi mund të vërë në rrezik të gjithë familjen, shkollën ose rrjetin. Ne u mësojmë fëmijëve të shmangin rreziqet në shtëpi, në fshat ose në qytet, kështu që a nuk duhet t'u mësojmë njëkohësisht edhe si të përdorin mjedisin *online* në mënyrë të sigurt, për mirëqenien personale dhe atë të personave rreth tyre?

■ Privatësia dhe siguria përbëjnë një fushë të rëndësishme të edukimit të qytetarisë digjitale dhe duhen trajtuar me kujdes nga qeveritë, autoritetet arsimore, familjet dhe vetë fëmijët. Me një politikë të fuqishme për privatësinë dhe për sigurinë që zbatohet mirë nga shumë aktorë në shoqëri dhe që integrohet në programin shkollor, fëmijët dhe të rinjtë mund të fitojnë kompetenca digjitale dhe zotësi të mjaftueshme për të gëzuar të drejtat dhe për të respektuar përgjegjësitë si qytetarë në epokën digjitale. Teknologjia *blockchain* mund të shtohet në programet mësimore, pasi përmban premisa të shkëlqyera për zgjidhjen e shumë mëdyshjeve dhe sfidave të diskutuara tashmë, si: privatësia, mbrojtja e të dhënave, administrimi i identitetit digjital dhe siguria kibernetike.



SI FUNKSIONON?

■ Koncepti i privatësisë perceptohet ndryshe nga shumë kultura dhe familje, prandaj duhet bërë temë e diskutimeve të përditshme në familje. Fëmijët mësojnë nga shembulli i prindërve të tyre për çfarë mund të ndajnë dhe kur, si ndërtohet të kuptuarit kritik i botës, pse informacione të caktuara janë private dhe pse është e rëndësishme të respektohen të dhënat e të tjerëve.

■ Fatkeqësisht, është e vështirë t'u shpëtohet reklamave tregtare, informacionit dhe propagandës, të cilat mund të rezultojnë veçanërisht të dëmshme për mendjet e reja. Fëmijët dhe të rinjtë duhet të bëhen të vetëdijshëm se si ndodh gjurmimi dhe profilizimi, si dhe për faktin që ata lënë gjurmë kur përdorin motorët e kërkimit, kur konsultohen në faqe të ndryshme, kur bëjnë blerje në internet ose kur japin "pëlqim"

në rrjetet sociale. Fëmijët duhet ta dinë se edhe “pëlqimet” e tyre monitorohen dhe përdoren për të hartuar profilin e tyre, me qëllim që reklamat të personalizohen dhe t’u drejtohen atyre. Edhe *cookies* mund të përdoren si mjete gjurmimi dhe profilizimi, por, nuk është gjithmonë e lehtë t’i refuzosh, sepse luajnë rol “pozitiv” në lehtësimin e aksesit në faqe të parapëlqyera ose në faqet më të përdorshme. Ndërkohë që përfitimet e *cookies* janë të diskutueshme, rekomandohet shumë që të mbroheni nga gjurmimi/ ndjekja i/e padëshiruar prej *cookies* të palëve të treta. Fshirja e rregullt e historikut të navigimit/lundrimit është një tjetër mënyrë për të pakësuar gjurmimin dhe për të kufizuar reklamat e shënjestruara.

■ Qytetarët digjitalë duhet të zhvillojnë aftësi të forta të të menduarit analitik edhe kritik, me qëllim që të mos bien pre e propagandës e të shmangin praktikat tregtare joetike dhe mbingarkesën e informacionit që të shpenzon kohë. Mjetet që bëjnë filtrimin dhe bllokimin e reklamave ekzistojnë, por rrallë janë plotësisht të besueshme, prandaj është e rëndësishme që të rinjtë të krijojnë një listë me hapa për të shmangur ose fshirë sa më shpejt përmbajtjen e padëshiruar. Kjo veprimtari e vlefshme e të nxëniet është një gur themeli në ndërtimin e aftësive të të menduarit kritik.

■ Qytetarët digjitalë kanë përgjegjësinë qytetare që të trajtojnë sigurinë kibernetike në çdo pajisje që kanë të lidhur me internet, duke zgjedhur funksione për privatësinë dhe sigurinë, si edhe duke instaluar *antivirus/spam/maluer* dhe *softuerë* të tjerë që garantojnë siguri optimale. Siguria e pamjaftueshme e bën më të lehtë qarkullimin e *spam-it* dhe *spami* është një prej mjeteve më të përhapura për të shpërndarë informacion të rremë dhe mashtrues me qëllim vjedhjen e të dhënave apo fitime monetare, duke përfituar nga vullneti i mirë i marrësve të informacionit. Përditë shfaqen qindra viruse dhe *maluerë* të rinj, prandaj përdoruesit duhet të jenë të kujdesshëm për përditësimin periodik të sigurisë kurdo që dalin versione apo azhurnime të reja. Funksionet e *gjeolokalizimit/vendndodhjes gjeografike* dhe *Bluetooth* duhet të çaktivizohen kur nuk janë në përdorim, sepse u ofrojnë akses të lehtë personave të paautorizuar, si dhe japin më shumë informacion rreth nesh sesa do të dëshironim.



VLERA EDUKATIVE E QYTETARISË

■ Fëmijët marrin bazat e para të funksionimit të shoqërisë përmes mësimëve rreth privatësisë, administrimit të identitetit dhe sigurisë. Privatësia lidhet ngushtë me përvojat e hershme të fëmijës për botën përtej shtëpisë së tyre dhe ofron një mundësi ideale që ata të mësojnë rreth bashkëpunimit, empatisë, kujdesit dhe faktit se kur jep diçka, nuk të kthehet. Përcaktimi i profilit vetjak dhe i të tjerëve rreth tyre i prezanton fëmijët me konceptet e diversitetit dhe gjithpërfshirjes, mpreh aftësitë e tyre të dëgjimit dhe të vëzhgimit, nxit hapjen ndaj dallimeve kulturore dhe, nëse trajtohet në mënyrë pedagogjike, i ndihmon të ndërtojnë vetëbesimin. Fëmijët më të rritur mund të përfitojnë mësim të rëndësishme rreth privatësisë, nëse prindërit ose mësuesit herë pas here i ndihmojnë të printojnë faqen e tyre të medias sociale dhe ta postojnë në një hapësirë publike. Nxënësit më të rritur bëhen shpejt të vetëdijshëm për vlerat e dyfishta lidhur me privatësinë *online* dhe *offline*.

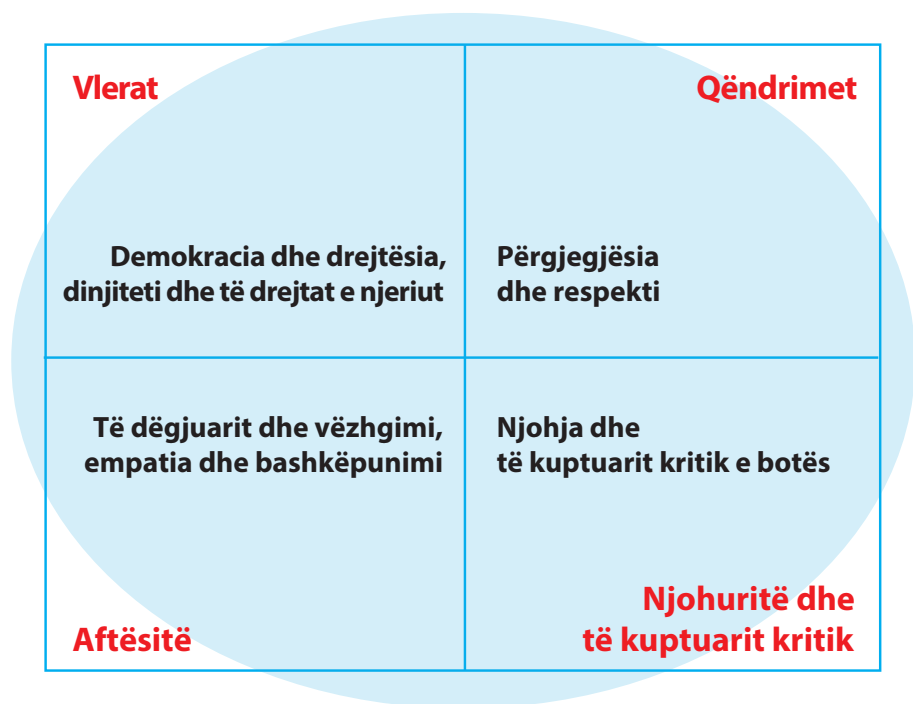
■ Prindërit dhe mësuesit e ndërgjegjshëm ushtrojnë fëmijët për sigurinë rrugore, si dhe sigurojnë që ata të mbrohen derisa të zhvillojnë aftësitë e nevojshme për

t'u bërë autonom; e megjithatë, fëmijë shumë të vegjël shpesh navigojnë lirshëm në hapësirën *online*, e cila është shumë më e madhe sesa çfarëdo rruge apo qyteti. Vetëmbrojtja, privatësia dhe siguria mund e duhet t'u mësohen fëmijëve përmes lojërave të përshtatshme për moshën e tyre, qëkur fëmija i qaset/akseson për herë të parë një pajisjeje që lidhet me internetin. Fëmijët mund të përparojnë hap pas hapi *offline*, derisa të përgatiten nga ana konjitive që të aksesojnë hapësirën digjitale.

■ Siguria ka të bëjë edhe me përkujdesjen ndaj të tjerëve dhe duke kontribuar në mënyrë aktive për të sjellë ndryshime pozitive në mjedisin ku jetojmë. Është e rëndësishme që fëmijët dhe të rinjtë të mësojnë aspektin pozitiv të sigurisë, që na mundëson të besojmë dhe të respektojmë njëri-tjetrin dhe të ndërmarrim hapa aktivë për të garantuar mirëqenien e të tjerëve.

■ Për më tepër, siguria është një fushë punësimi në rritje të shpejtë, por e shpërfillur gjatë për brezat e së ardhmes. Lidhja me *Wi-Fi* e shtëpive dhe e lodrave dhe, në të ardhmen shumë të afërt, e automjeteve dhe e transportit publik, po e bëjnë sigurinë një aspekt kyç të jetës sonë, dhe që tashmë ofron mundësi studimi profesionale premtuese. Siguria është një temë interesante për nxënien hulumtuese në shkollë dhe në shtëpi.

Figura 17: Privatësia dhe siguria – aftësitë bazë të qytetarisë digjitale



SKEDA INFORMUESE 9

PRIVATËSIA DHE SIGURIA



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



VLERËSIME ETIKE DHE RREZIQET

■ Anonimati paraqet shumë sfida dhe rreziqe që lindin nga ndërveprimet *online* dhe shoqërohet me llogaridhënien/përgjegjësitë. Kur përdoruesit e internetit besojnë se veprimet e tyre nuk mund të gjurmohen, ata priren të sillen në një mënyrë shumë të ndryshme nga ç'bëjnë zakonisht. Vlerat e drejtësisë dhe paanësisë marrin theks më të madh në situata anonimiti, sepse ato vetë ndërtohen mbi respektin për dinjitetin dhe të drejtat e njeriut, mbi mendësinë qytetare dhe një qëndrimin të përgjithshëm respektues ndaj vetes dhe të tjerëve.

■ Privatësia është koncept në evoluim të vazhdueshëm. Teksa pranojmë dhe përdorim gjithnjë e më shumë teknologji gjithëpërfshirëse në jetën tonë, përmes asaj që quhet *proces normalizimi*, gradualisht arrijmë të pranojmë standarde ose vlera më të ulëta ose të ndryshme. A ia vlen të shqetësohemi në rrafsh etik për faktin se shumë të rinj sot e cilësojnë veprën 1984 të Xhorxh Oruellit thjesht një roman argëtues? Neni 16 i Konventës së Kombeve të Bashkuara mbi të Drejtat e Fëmijës nënvizon se fëmijët kanë të drejtën e privatësisë, por, a po e shkelim këtë të drejtë përmes praktikave teknologjike?

■ Disa nga lodrat më të fundit, të lidhura me internetin, që kanë dalë në treg, kanë ngritur shqetësime etike mes mbrojtësve të të drejtave të njeriut. Kukullat, robotët dhe lloje të tjera pajisjesh të lidhura me internetin, janë në gjendje të regjistrojnë idetë dhe mendimet më të brendshme të fëmijës dhe, nëse masat e sigurinë nuk janë mjaftueshmërisht të forta, ky informacion mund të aksesohet e të përdoret nga palë të treta.

■ Familjet duhet të jenë më të vetëdijshme për aftësitë e pajisjeve të tyre shtëpiake që lidhen me internetin, çfarë të dhënash mbledhin dhe ku përfundojnë këto të dhëna. Për shembull, kush e kishte menduar se celulari do të gjurmonte shpejtësinë e lëvizjeve tona dhe do të na tregonte se sa kilometra ecim në ditë, apo që ekranet/kamerat në çerdhe do të transmetonin në internet veprimtaritë krejtësisht private që ndodhin aty? Politikëbërësit, deri te përdoruesit e fundit, duhet të ushtrojnë trysni te përpunuesit e të dhënave që t'i japin mundësi secilit përdorues të ruajë të dhënat e veta *online* ose në *cloud* personal ose, madje (për shembull, në rastin e internetit të sendeve dhe të lodrave të lidhura me internet) në drive/server të rrjetit lokal.



IDE PËR PUNË NË KLASË

■ Ftoni nxënësit të kërkojnë emrat e tyre në Google. Sigurohuni të shihni poshtë imazheve dhe videove. Udhëzohuni të krijojnë një paralajmërim (alarm/alert) në Google për emrat e tyre, që ta kuptojnë kur emri i tyre postohet *online*. A dëshirojnë ata të heqin ndonjë informacion? Si arriti informacioni *online* dhe cili është procesi më efikas për ta hequr atë informacion apo përmbytje?

■ Loja me role "Luaj vendos" mbi privatësinë dhe mbrojtjen e të dhënave (<http://paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf>) është një mënyrë argëtuese për të eksploruar efektet e ligjit për privatësinë, të drejtën e autorit, lirinë e shprehjes dhe të informimit në mbarë vendin, ose për grup-mosha a grupe kulturore të ndryshme.

■ Ftoni nxënësit të punojnë në grupe prej 3–4 vetash dhe të propozojnë një fjalëkalim të fortë për një llogari të rreme *online*. Sqarohuni se duhet të gjejnë një fjalëkalim të ri dhe jo një fjalëkalim ekzistues ose që e kanë përdorur diku(r). Ftoni grupet të prezantojnë

fjalëkalimet e tyre dhe kërkojini të tjerëve që, duke iu referuar propozimeve, të identifikojnë veçoritë e një fjalëkalimi të sigurtë.

■ www.webwewant.eu, faqe interneti (në 12 gjuhë) me veprimtari të krijuara nga adoleshentët për adoleshentët, përmban disa krerë dhe ushtrime lidhur me këtë temë. Shihni, veçanërisht, kreun II “Mendo para se të postosh” dhe kreun V “Privatësia ime dhe e jotja”.

■ Luaj dhe mëso: qëndrimi *online* u ofron 4-8-vjeçarëve, mësuesve dhe prindërve të tyre një gamë të gjerë ushtrimesh për privatësinë dhe për sigurinë. Publikimi (në 21 gjuhë) shoqërohet me lojëra *online* në: www.esafetykit.net. (www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=198308).

■ Burimet, posterat, udhëzimet dhe gjeneruesit e fjalëkalimeve për të krijuar dhe për të administruar më mirë fjalëkalime të forta i gjeni në CNIL: www.cnil.fr/en/all-about-secrets-passwords.



PRAKTIKË E DOBISHME - TË JETOSH NË QYTETARINË DIGJITALE

■ Trajtojeni privatësinë nga një aspekt multikulturor – diskutoni me nxënësit mbi privatësinë, duke vërejtur si perceptohet ky koncept nga kultura dhe familje të ndryshme. Kërkojuni të mbledhin informacion që mbështet argumentet dhe arsyet që mund të shpjegojnë këto koncepte të ndryshme. Kjo veprimtari mund të lidhet me mësimet e historisë ose të gjeografisë, si mënyrë për të përfshirë qytetarinë digjitale në këto lëndë. Rezultati mund të jetë hartimi i një kodi privatësie në nivel klase, që mund të shpërndahet në të gjithë shkollën. Kthejuni kodit që hartuat disa muaj më pas, për të kuptuar me çfarë problematikash përballen fëmijët gjatë zbatimit të tij në veprimtaritë *online*.

Krijimi i profileve

■ Punoni me nxënësit më të vegjël për të krijuar profilet e tyre duke filluar me renditjen e disa fakteve për veten (adresën, ushqimin që u pëlqen, numrin e telefonit të prindërve etj.). Pas diskutimit me ta për privatësinë, ftojini të vizatojnë një katror të kuq që përmban informacion privat, një katror të gjelbër, që përmban informacion që mund të ndahet me këdo, si edhe një katror portokalli, që përmban informacion që mund të ndahet në rrethana të caktuara, duke shënuar cilat janë këto rrethana, p.sh. vizita te mjeku.

■ Me fëmijët më të rritur, eksploronini dhe krahasonini profilet e përdoruesve në disa prej faqeve më popullore të rrjeteve sociale (shih *Manualin e Këshillit të Evropës për Edukimin mbi Internetin*, skeda 8 për rrjetëzimin social). Çfarë informacionesh private zbulojnë përdoruesit pa dashje? Hartoni një listë kontrolli për krijimin e një profili të sigurt përdoruesi.

■ Kontrolli i sigurisë kibernetike – thojuni fëmijëve të sjellin celularët e tyre në klasë që të zbuloni bashkë masat e sigurisë që ka celulari vetë dhe ato që përftohen me *software*, por edhe “shumë porta të hapura” nga ku mund të rrjedhë informacioni. Para se ta zhvillojnë këtë ushtrim me nxënësit, mësuesi mund të konsolidojë njohuritë e tyre në faqe si: www.tccrocks.com/blog/cell-phone-security-tips/. Mësuesit, gjithashtu, mund të ftojnë një ekspert ose dikë nga një kompani e telefonisë celulare, i cili duke sjellë mendimin profesional e bën më interesant këtë ushtrim. Kompanitë shpesh janë shumë të interesuara për mundësi të tilla ku njohin përdorues të rinj në një kontekst të mirëvëzhguar. Informacion për përditësimin e masave të sigurisë në pajisjet e lidhura me internetin dhe hulumtime për mjete shpesh mund të gjenden në: www.epic.org/privacy/tools.html.

■ Ftojini nxënësit të përfytyrojnë pasojat e humbjes së një projekti kërkimor *online*; si mund të krahasohen këto pasoja me pasojat e humbjes së kompjuterit ose tableti që mund të zëvendësohen? Kërkojuni atyre të hartojnë një listë kontrolli të masave të sigurisë, për të shmangur humbjen e përmbajtjes, pastaj krahasojeni këtë listë me *Manualin e Mbijetesës në Internet* (<http://bit.ly/2OW3dyk>). Ky manual i shkruar si pjesë e projektit “JI SIGURT”, nga qeveria e Luksemburgut, ofron këshilla, marifete dhe praktika të mira.



INFORMACIONE TË TJERA

■ Këshilli i Evropës ka materiale të rëndësishme lidhur me këtë skedë në *Manualin e Edukimit mbi Internetin*; lutemi, shihni ILH skedën informuese 9 “Privatësia dhe funksionet e privatësisë”, skedën informuese 19 “Krimi kibernetik: spami, malueri, mashtrimi dhe siguria”, skedën informuese 20 “Etiketimi dhe filtrimi”, skedën informuese 26 “A je ti produkti? Të dhëna të mëdha, eksplorim të dhënash dhe privatësia”.

■ Konsultoheni me faqen e Këshillit të Evropës në: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/privacy-and-data-protection për të mësuar më shumë mbi punën në fushën e mbrojtjes së të dhënave. Skeda informuese 19 e *Manualit të Edukimit mbi Internetin* i kushtohet sigurisë kibernetike dhe temave të lidhura me të. Gjithashtu, mund të jetë e dobishme të lexoni Rregulloren e Përgjithshme për Mbrojtjen e të Dhënave, që zbatohet në shtetet anëtare të BE-së (miratuar në maj 2018: <http://bit.ly/2wmTA4i>).

■ Autoritetet e mbrojtjes së të dhënave, shumë të specializuara në fushën e privatësisë dhe të sigurisë, luajnë rol të rëndësishëm në ndihmë të mësuesve për edukimin digjital të qytetarëve. Së fundmi, ata kanë hartuar një kuadër trajnimi për nxënësit kushtuar mbrojtjes së të dhënave, për t’u përdorur me qasje ndërdisiplinore në programet zyrtare shkollore dhe në kurset për arsimtarët: “Kuadri i Kompetencave të Mbrojtjes së të Dhënave Personale për Nxënësit e Shkollave” (<http://bit.ly/2NetsQr>).

■ Në fillim të vitit 2018, Këshilli i Mbretërisë së Bashkuar për Sigurinë e Fëmijëve në Internet (UKCCIS) publikoi një kuadër për aftësimin e fëmijëve dhe të rinjve për jetën digjitale. “Edukimi për botën digjitale” synon të identifikojë aftësitë dhe kompetencat që duhet të kenë fëmijët dhe të rinjtë e moshave dhe të fazave të ndryshme, që të jenë në gjendje të navigojnë në internet në mënyrë të sigurt dhe të përgjegjshme. Interesant është fakti që ai përqendrohet në mënyrë të veçantë në tetë aspekte të edukimit për sigurinë *online*, ku përfshihet imazhi vetjak dhe identiteti, administrimi i informacionit *online* dhe privatësia e siguria (<http://bit.ly/2P2ildz>).

■ Organizata amerikane e sigurisë *online* “iKeepSafe” ka përgatitur një program të gjerë mësimor për privatësinë, i cili përmban ushtrime në klasë dhe në familje për fëmijët e vegjël dhe të rritur (<https://ikeepsafe.org/privacy-curriculum-matrix/>).

■ *How to Geek* ofron ide konkrete dhe të mirështjelluara për krijimin e fjalëkalimeve (www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/). Ushtrime për sigurinë e fëmijëve të rritur janë publikuar edhe nga një organizatë britanike e specializuar në STEM (shkencë, teknologji, inxhinieri dhe matematikë): (www.stem.org.uk/resources/community/collection/401587/gcse-cyber-security).

■ *Manuali Evropian për Mësimdhënien mbi Privatësinë dhe Mbledhjen e të Dhënave në Shkollë* (red. Gonzàlez Fuster G. dhe Kloza D., 2016) ofron plane mësimore të përshtatura për nxënësit e vegjël dhe të rritur, një minikartë me të drejtat e privatësisë dhe mbrojtjes së të dhënave, fjalorth dhe listën e burimeve (http://arcades-project.eu/images/pdf/arcades_teaching_handbook_final_EN.pdf).

DIMENSIONI 10 VETËDIJËSIMI I KONSUMATORIT

” A janë këto gjëra vërtet më të mira se ato që tashmë i kam? Apo më kanë mësuar të jem i pakënaqur me çfarë kam?

Chuck Palahniuk



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

E shtë thelbësore që të gjithë individët të kuptojnë të drejtat e tyre si konsumatorë të produkteve dhe të shërbimeve. Edukimi i konsumatorit mund të jetë i dyfishtë: ndërgjegjësimi për të drejtat si konsumator dhe zbatim i këtyre të drejtave dhe përgjegjësi nëse produktet dhe shërbimet shfrytëzojnë dhe/ose cenojnë të drejtat e të tjerëve.

Interneti mund të përdoret si mjet për të ndihmuar qytetarët digjitalë të kuptojnë zgjedhjet e tyre si konsumatorë në shoqërinë e sotme, por shërben edhe si platformë që qytetarët digjitalë të kërkojnë të drejtat e tyre. Disa fushata të edukimit të konsumatorit kanë shfrytëzuar me sukses medien për të arritur te një publik sa më i gjerë dhe sot interneti mund të nxitë dhe të promovojë ndërgjegjësimin me një ritëm të shpejtë global.

Konsumatori duhet ta konsolidojë vigjilencën tashmë që teknologjia e re i mundëson blerje me identifikim fytyre, çipe ose tatuazhe elektronike. Mbi 60% e evropianëve hyjnë në internet përditë dhe mbi 2/3 e përdoruesve të internetit bëjnë blerje *online*.¹ Komisioni Evropian ka vënë në dispozicion informacion që bën me dije individët (dhe bizneset) mbi blerjen e mallrave dhe të shërbimeve *online* (https://ec.europa.eu/taxation_customs/individuals/%20buying-goods-services-online-personal-use_en).

Një tjetër aspekt i ndërgjegjësimit të konsumatorit është sipërmarrja, ose ndryshe e quajtur “ana tjetër e ndërgjegjësimit të konsumatorit”. Qytetarët digjitalë po sillen edhe si sipërmarrës, sepse u shesin vazhdimisht produkte dhe shërbime konsumatorëve/qytetarëve digjitalë. Këta sipërmarrës *online* po përdorin medien sociale që të tregojnë mallrat e tyre, platformat *online* që të hostojnë/presin mallrat e tyre, sistemet digjitale të shpërndarjes për të transportuar mallrat e tyre dhe më shumë se kaq. Sipërmarrësit *online* janë tani më shumë se kurrë të interesuar për të drejtat dhe përgjegjësitë e përdoruesve/klientëve/ndjekësve të tyre, teksa operojnë në këtë ekonomi digjitale të rregulluar rishtazi nga Rregullorja e Përgjithshme për Mbrotjtjen e të Dhënave.



SI FUNKSIONON?

Të jesh qytetar digjital shpesh nënkupton të jesh konsumator pa pasur njohuri bazë se çdo të thotë në të vërtetë. Fuqizimi i konsumatorëve digjitalë nënkupton sigurimin e një kuadri parimesh dhe mjetesesh që u mundësojnë atyre të drejtojnë një ekonomi inteligjente, të qëndrueshme dhe gjithëpërfshirëse. Edukimi i konsumatorit për këto parime dhe instrumente është në pararojë të ndërgjegjësimit dhe pjesëmarrjes së suksesshme ekonomike, qoftë digjitale ose tjetër.

Tregtia elektronike ka sjellë padyshim përfitime pozitive, sepse blerja bëhet më e lehtë dhe më e leverdishme; megjithatë, transaksionet në tregtinë elektronike nuk janë pa rreziqe. Tendencat e fundit tregojnë se gjithnjë e më shumë fëmijë bëjnë blerje *online* (shpesh përmes llogarisë në kartën e kreditit të prindërve) para se të arrijnë moshën 18 vjeç ose të gjejnë një punë me kohë të pjesshme të përshtatshme për një student. Videolojërat dhe argëtimet e tjera *online* për fëmijët shpesh përdorin konceptet e parasë për t’i dhënë vlerë lojës. Fëmijët mund të mos kuptojnë gjithmonë vlerën reale të parasë, siç e dëshmojnë prindërit kur shohin blerjet e tyre prej aplikacioneve. Çështja e parasë “virtuale” të fëmijëve mund të ndikojë ekonomikisht në të ardhmen e tyre.

Kur bëni një blerje, përpara se të jepni të dhënat personale, kontrolloni që simboli i drynit të kyçur të jetë në panelin e komandave. Kjo tregon se transaksioni po bëhet në një lidhje të sigurt. Para se të bëni transaksionin *online*, kontrolloni që URL-ja të përfshijë edhe “https”, ku “s” do të thotë “siguri” në HTTP (protokoll transferim

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

hipterteksti) dhe vërteton faqen e internetit dhe web-in përkatës, çka na mbron prej sulmeve të ndërmjetme.

ZHVILLIMI PERSONAL, VLERA EDUKATIVE DHE VLERA E QYTETARISË

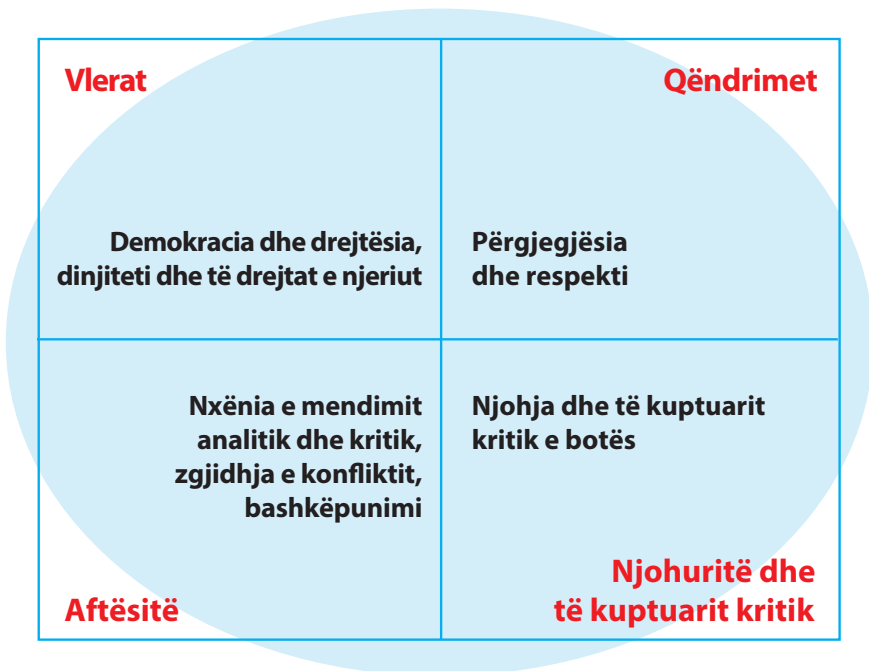
Qytetarët digjitalë, që janë aftësuar në edukimin e konsumatorit, janë në gjendje të përqafojnë një koncept të qëndrueshëm konsumi, i cili përqendrohet te mirëqenia dhe te siguria. Rritja e “qytetarit konsumator” nuk mund të lihet pas dore, ndërkohë që individët bëjnë zgjedhje mbështetur në besime etike, sociale, ekonomike ose ekologjike. Universiteti Norvegjez i Shkencave të Aplikuara ka hartuar direktivat për edukimin e qytetarisë së konsumatorit: <https://eng.inn.no/project-sites/living-responsibly/focus-areas/consumer-citizenship>.

Qytetaria e konsumatorit u shfaq si koncept kanadez dhe po fiton shpejt terren, në një kohë kur globalizimi krijon mundësi dhe rrezeqe, *offline* dhe *online*. Edukimi për konsumin e qëndrueshëm ka rezultate mësimore themelore, që mund të përdoren paralelisht për qytetarët digjitalë me modelin e fluturave të Këshillit të Evropës: vlerat, qëndrimet, njohuritë dhe të kuptuarit kritik. Kjo mund të çojë në:

- ▶ vetëdijësim kritik,
- ▶ përgjegjësi ekologjike,
- ▶ përgjegjësi sociale,
- ▶ veprim dhe përfshirje,
- ▶ solidaritet global.

Vetëdijësimi i konsumatorit, përfshin sipërmarrjen *online*, lidhur me të gjitha aspektet e produktit apo të shërbimit, që mund të rrisë besimin e konsumatorit, meqë konsumatorët janë në gjendje të bëjnë zgjedhje në të cilat reflektohet kjo njohuri.

Figura 18: Vetëdijësimi i konsumatorit – kompetencat thelbësore të qytetarisë digjitale



SKEDA INFORMUESE 10 VETËDIJËSIMI I KONSUMATORIT



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



VLERËSIM E TIKE DHE RREZIQET

- ▶ Konsumatorët duhet të jenë të vetëdijshëm se blerjet *online* kërkojnë masa sigurie shtesë, jo vetëm për të ruajtur të sigurta të dhënat financiare, por edhe për të ruajtur privatësinë e identitetit të konsumatorit dhe të zgjedhjeve të tij.
- ▶ Të gjitha pajisjet dhe aparaturat teknologjike duhet të jenë të përditësuara me parametrat e fundit të sigurisë dhe konsumatorët duhet të mbajnë parasysh se shpesh, pas përditësimeve të faqes së internetit ose të platformave, konfigurimi i tyre kthehet në pozicionin paraprak/të paracaktuar.
- ▶ Për blerjet *online* këshillohet të përdorni një kartë krediti të veçantë, kushtuar blerjeve *online*, të cilën mund ta monitoroni lehtësisht.
- ▶ Verifikoni që të gjitha zonat e pagesave *online*, të jenë të koduara (*encrypted*).
- ▶ Përdorni faqe të njohura dhe jini dyshues ndaj ofertave që mund të duken shumë të mira për të qenë të vërteta.
- ▶ Lexoni të drejtat tuaja, të konsumatorit, para se të kryeni blerje. A ofron faqja e internetit rimbursim, kthimin e parave apo ndonjë metodë tjetër reklamimi?
- ▶ Jini të vetëdijshëm për modelet e biznesit *online* që ju bëjnë të paguani tërthorazi për përmbajtjen/shërbimet që përdorni dhe nuk ju sigurojnë asgjë nga mbrojtja apo të drejtat që rrjedhin nga të qenit konsumator (duke paguar për përmbajtje/shërbime). Shembujt përfshijnë përhapjen e të dhënave tuaja, ekspozimin ndaj reklamave ose edhe minimin e kriptomonedhave përmes programit tuaj të internetit, ndërkohë që ju shihni përmbajtjen. Asnjë nga këto nuk është “e keqe” në vetvete, por duhet gjetur baraspesha për të mos pasur një “vrapim drejt fundit” (shumë reklama).
- ▶ Sipërmarrësit *online* duhet të ofrojnë kushte lehtësisht të kuptueshme për përdoruesit, si dhe mundësi të përshtatshme për *opt-in* (regjistrim në lista *email-esh* për të pranuar reklama).



IDE PËR PUNË NË KLASË

■ Kërkojuni nxënësve të zgjedhin një shërbim pagesash *online* si PayPal ose Stripe. Ftojini të lexojnë kushtet e përdorimit të platformave, për të përcaktuar kostot e transaksioneve dhe çdo informacion tjetër të ndërlidhur që duhet të dinë përdoruesit – para se të blejnë!

■ Planifikoni një faqe tregtare elektronike (*e-commerce*) me nxënësit (për shembull, për të shitur produktet e shkollës) ose shpejtoni punën me nismat ekzistuese të këtij lloji, të ndërmarra tashmë në kuadër të shkollës. Studioni strukturën e një *website*/faqeje të mirë të tregtisë elektronike (*e-commerce*).

■ Në grupe me nga dy ose tri veta, nxënësit të lexojnë Kartën e të Drejtave Themelore të Bashkimit Evropian: (<http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:083:0389:0403:en:PDF>). A i përfshin dokumenti të drejtat dhe përgjegjësitë e konsumatorit? A mund të rishihet/redaktohet dokumenti, për të përfshirë më shumë koncepte për mjedisit e ardhshëm digjital?

■ Kërkojuni nxënësve të shqyrtojnë disa *website*-ve të shitjeve *online*. Cilat janë produktet më të shitura? Ç’lloj garancish apo kompensimesh ofrohen? A ka faqja e shitjeve *online* kanale shpërndarjeje në të gjithë botën? A i ndikon shpërndarja globale në produktet më të shitura?

■ Krijoni një projekt kërkimor krahasues mbi sipërmarrjen *online*, ku nxënësit mund të zgjedhin disa sipërmarrës në *YouTube*, *Instagram* ose sipërmarrës të tjerë të përshtatshëm për t’i marrë në shqyrtim. Kërkojuni nxënësve të identifikojnë mallrat dhe shërbimet e ofruara nga sipërmarrësi, metodat e shpërndarjes, kushtet dhe mbrojtje të tjera, të përdorura për të mbrojtur konsumatorin.



PRAKTIKË E DOBISHME - TË JETOSH NË QYTETARINË DIGJITALE

■ Kur bëni blerje *online*, mësoni më parë për shitësin ose tregtarin. *eBay*, për shembull, u lejon shitësve të krijojnë reputacionin në bazë të rekordit të gjurmëve të mallit dhe të reagimeve të tyre.

■ Hulumtoni historikun e faqes *Amazon*, si u krijua kompania dhe si vazhdon të lulëzojë. Kërkojuni nxënësve të përgatisin një debat me temën nëse kompania *Amazon* u ka dhënë ose jo vlera konsumatorëve, shitësve dhe bashkësive.

■ Sigurohuni që të keni kontroll mbi të dhënat personale dhe referojuni Rregullores së Përgjithshme të Mbrojtjes së të Dhënave për ta kuptuar më mirë. Kushtojini kujdes kutizave që lidhen me opsionet e shitësit për të ruajtur të dhënat tuaja ose për t’ju kontaktuar për qëllime marketingu.

■ Nëse keni dyshime për seriozitetin e *website*-t, mos ngurroni të bëni disa kërkime në internet dhe të kërkonit rekomandime, vlerësime ose përvoja të konsumatorëve të tjerë.

■ Projekt kërkimi – ftojini nxënësit të zgjedhin si shembull pajisjen e tyre të parapëlqyer të teknologjisë, të tilla si: smartfon, tablet, kompjuter ose tastierë lojërash. Ftojini të bëjnë kërkime për zinxhirin e prodhimit të pajisjes elektronike: A ka ndonjë gjë të paligjshme, punëtorë të mitur etj.? A janë konsumatorët të vetëdijshëm për historikun e pjesëve që përbëjnë këtë teknologji? Po apo jo? Pse?

■ Kur ofroni produkte dhe shërbime *online*, krijoni një listë të hartuar me kujdes mbi të drejtat dhe përgjegjësitë e konsumatorëve. Pastaj, sigurohuni që sjellja juaj si sipërmarrës të mos i shkelë këto të drejta dhe përgjegjësi.



INFORMACIONE TË TJERA

■ Këshilli i Evropës ka material të përshtatshme me këtë skedë informuese, në *Manualin e Edukimit mbi Internetin*. Ju lutemi, shihni skedën informuese ILH13 “Blerja *online*” dhe skedën informuese 9 “Privatësia dhe rregullimi i privatësisë”.

■ Direktiva e Komisionit Evropian mbi të Drejtat e Konsumatorit: http://ec.europa.eu/consumers/consumer_rights/rights-contracts/directive/index_en.htm.

■ Komisioni Evropian mbi Sigurinë e Konsumatorit: http://ec.europa.eu/consumers/consumers_safety/index_en.htm.

■ Plani i Komisionit Evropian mbi Sipërmarrjen 2020: https://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/actionplan_en.

■ Komisioni Evropian Erasmus për Sipërmarrësit e Rinj: http://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/support/erasmus-youngentrepreneurs_en.

■ Mbështetja e Parlamentit Evropian për sipërmarrësit socialë: [www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI\(2017\)599346](http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2017)599346).

■ TrustArc është një nismë e pavarur, jofitimprurëse, globale, që synon të rrisë besimin dhe sigurinë të transaksionet *online*: www.trustarc.com.

■ Për informacion mbi Rregulloren e Mbrojtjes së të Dhënave të Përgjithshme: www.eugdpr.org/.

■ "Qytetarët, konsumatorët dhe qytetari-konsumator: artikulli i interesit qytetar në rregulloren e medias dhe komunikimit", Livingstone S., Lunt P. dhe Miller L., Sage publications (<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1750481307071985>).

■ Një manual praktik për të ndaluar ardhjen e reklamave, *spam-eve* dhe njoftimeve, si dhe marrjen nën kontroll të veprimtarisë suaj në internet: <https://blog.cleanfox.io/tips-en/stop-newsletters-spam-advertising-sms-and-other-notifications/>

■ Blerje më e sigurt në internet – nga Danimarka, shtatëmbëdhjetë porosi të rëndësishme për blerjet në internet, sigurinë e faqeve, shmangien e mashtrimeve, i përdorshëm në klasë ose në mënyrë të pavarur në shtëpi: <https://heimdalsecurity.com/blog/online-shopping-security-tips/>.

■ Mos më ndiq: një serial dokumentarësh ndërveprues mbi gjurmimin dhe ekonominë në rrjet: <https://donottrack-doc.com/en/intro/>.

■ Luaj pa u vënë në lojë – Aventura e Dytë e Tre Derrkucëve në hapësirën kibernetike; një lojë që synon edukimin e publikut të ri lidhur me reklamat çorientuese dhe abuzive, krijuar nga Canadian MIL Center Habilomedia: https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/cybersense_nonsense/cybersense/start.html.

MANUALI PËR EDUKIMIN E QYTETARISË DIGJITALE

Fjalorth

Të qenit *online*
Mirëqenia *online*
Të drejtat *online*

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Fjalorth

Ky fjalorth përkufizon dhe shpjegon termat kryesorë të përdorur në këtë manual. Gjithashtu, kur shihet e nevojshme, këta terma vendosen në kontekstin e edukimit të qytetarisë digjitale (DCE), duke nxjerrë në pah çështjet kundërthënëse dhe sfidat që duhet të mbajnë parasysh mësuesit/përdoruesit. Termat me shkronja kursive e drejtojnë vëmendjen e përdoruesit te konceptet e ndërlidhura ose te konceptet plotësuese, si dhe u referohen fletëve të informacioneve përkatëse, në skedarët e ndërlidhur.

(Access) Akses

■ Aftësia e individëve ose e organizatave për t'u lidhur me internetin, duke përdorur çdo lloj pajisjeje (për shembull, kompjuter, tablet ose telefon) dhe të gjitha llojet e shërbimeve (si e-mail dhe aplikacione). Për DCE-në, aksesit është një parakusht për qytetarinë digjitale, pasi interneti është kthyer në një burim kritik e jetik për të gjitha llojet e veprimtarive dhe *offline*.

Shih edhe: llogari.

Referojuni skedës informuese 1 "Aksesi dhe përfshirja".

(Account) Llogari

■ Llogaria në internet hapet me një emër përdoruesi dhe një fjalëkalim. Ajo shërben si çelës për shumë mjete dhe shërbime në internet. Ajo lejon përdoruesin të identifikohet dhe të autorizohet që të ketë akses dhe të përdorë shërbimet. Për DCE-në, llogaria ngre çështje të konfigurimit të privatësisë dhe të sigurisë.

Shih edhe: akses, privatësi.

Referojuni skedës informuese 9 "Privatësia dhe siguria".

(Anti-virus) Antivirus

■ Program kompjuterik që tenton të identifikojë, të izolojë, të blloktojë dhe të eliminojë viruset kompjuterike dhe *softuerë* të tjerë të dëmshëm. Për DCE-në, është i rëndësishëm për sigurinë, sepse mungesa e mbrojtjes mund të çojë në vjedhje të identitetit, shkelje të sigurisë ose çështje të tjera të lidhura me mirëqenien.

Shih edhe: privatësia, malueri, viraliteti.

Referojuni skedës informuese 9 "Privatësia dhe siguria".

(App) Aplikacion

■ Fillimisht është përkufizuar si "një program interaktiv që mund të hapet përmes një brauseri uebi, për të transmetuar informacion". Kur celularët ndryshuan e u bënë minikompjuterë me akses në internet, aplikacionet u shndërruan në softuerë aplikativë popullorë për përdoruesit, duke rritur aftësinë e telefonave, duke u mundësuar përdoruesve të kryejnë shumë detyra të jetës së përditshme, nga zbatimja (udhëtimi, ushqimi, lojërat dhe rrjetet sociale) te mbledhja e informacionit (lajme, harta ose MOOC – kurse masive të hapura). Për DCE-në, zotërimi i "kulturës së aplikacioneve" dhe i ekosistemit të tij të përhapur, është i rëndësishëm për fuqizimin e qytetarëve,

veçanërisht, të të rinjve dhe personave me aftësi të kufizuara, pasi lidhjet me celularë kanë ndryshuar mënyrën e komunikimit të njerëzve, shkëmbimit të informacionit e të mësimin, nga bibliotekat e shërbimit të materialet e disponueshme në internet.

Shih edhe: browser, termat e shërbimit (ToS).

Referojuni skedës informuese 2 “Nxënja dhe kreativiteti” dhe skedës informuese 10 “Vetëdijësimi i konsumatorit”.

(Artificial intelligence (AI)) Inteligjenca artificiale

■ Një disiplinë e IT-së, që heton teoritë dhe teknikat e nevojshme për të skicuar dhe për të krijuar mjedise digjitale dhe softuerë. Me të krijohen, për shembull, “asistentë personalë” virtualë, të konceptuar për të imituar sjelljen njerëzore. Përdoruesit, zakonisht, ndërveprojnë me AI-në përmes një vargu pyetjesh zanore ose të shkruara, të cilave sistemi u përgjigjet në përputhje me rrethanat. Teknologjia AI mund të gjendet, gjithashtu, në lojërat digjitale, robotikë, asistentët e drejtimit të makinave dhe në të gjitha sistemet që duhet të kenë akses në një sasi të madhe të dhënash, për të lehtësuar vendimmarrjen. Për DCE-në, monitorimi i zhvillimeve të AI-së është i rëndësishëm, sepse ngre çështje të përdorimit të të dhënave personale/private dhe çështje bashkëshoqëruese të qytetarisë, të lidhura me privatësinë, dinjitetin, mirëqenien, politikën dhe hapësirën publike.

Shih edhe: realiteti i zmadhuar (AR), Big data, roboti.

Referojuni skedës informuese 6 “Prania dhe komunikimet”.

(Augmented reality (AR)) Realiteti i zmadhuar

■ Një teknologji që mbivendos pamjet e gjeneruara nga kompjuteri mbi pamjen e përdoruesit në botën reale, për të krijuar një përvojë ndërvepruese. Kjo mund të bëhet duke përdorur telefonin celular në një kornizë të krijuar posaçërisht si kuti ose duke përdorur një pajisje të posaçme. Objektet e botës reale “zmadhohen” me informacionin e gjeneruar nga kompjuteri, që mund të përfshijë informacion pamor ose dëgjimor, madje edhe lëvizje ose aroma. AR-ja mund të na ndihmojë të shqyrtojmë se si, për shembull, mund të jenë dukur në të kaluarën rrënojat e lashta ose si mund të duken vendet dhe gjërat të ardhmen, për shembull, rrugët e reja të transportit në një qytet.

Shih edhe: aplikacioni, inteligjenca artificiale (AI), Big data, videojoja, realiteti virtual (VR).

Referojuni skedës informuese 6 “Prania dhe komunikimet”.

Big data

■ Vargje voluminoze dhe komplekse të dhënash, mbi të cilat mund të zbatohen lloje të ndryshme analizash statistikore (për të nxjerrë profile njerëzish, për të parashikuar sjellje ose për analiza mësimore). Për t’u dhënë kuptim këtyre sasive të stërmëdha të dhënash, këto shpesh ndahen duke përdorur pesë V-të: *Volume, Variety, Velocity, Veracity, Value* (vëllimi, shumëllojshmëria, shpejtësia, vërtetësia, vlera). Për DCE-në, sfidat dhe polemikat përfshijnë integritetin e të dhënave, shpërndarjen e tyre, transferimin e të dhënave dhe privatësinë e informacionit.

Shih edhe: teknologjia Blockchain, të dhënat, privatësia, profilizimi.

Referojuni skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria” dhe skedës informuese 10 “Vetëdijësimi i konsumatorit”.

(Blockchain technology) Teknologjia Blockchain

■ Mënyra për të arkivuar të dhënat e vëna në përdorim përmes një liste regjistrash të quajtur *blloqe*. Këto blloqe lidhen me njëri-tjetrin derisa krijojnë një “zinxhir”, i cili mund të shpërndahet përgjatë rrjetit, përmes teknologjisë *peer-to-peer* (kompjuterë të lidhur në internet). Blloqet përmbajnë të dhëna të krijuara/kriptografike, tepër të mbrojtura dhe, deri më sot, kjo teknologji konsiderohet si një nga sistemet më të sigurta të të dhënave. E njëjta teknologji është përdorur për krijimin e monedhës digjitale *bitcoin*.

Shih edhe: Big data, të dhënat, privatësia.

Referojuni skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria” dhe skedës informuese 10 “Vetëdijësimi i konsumatorit”.

(Browser) Brauser

■ Softuer që përdoret për të lundruar në rrjet. Përdoruesit mund të kenë akses nëpër site, duke futur URL-në e duhur (një varg unik teksti që të çon te një *website* specifik) ose duke klikuar mbi linkun që ka marrë, për shembull, përmes një pyetjeje në një motor kërkimi. Shumica e *browser*-ve ofrojnë funksione, si: filtrat e moshës, historiku i faqeve të vizituara ose një bibliotekë me adresat e parapëlqyera.

Shih edhe: aksesi, aplikacioni, motori i kërkimit, gjurmët digjitale.

Referojuni skedës informuese 1 “Aksesi dhe përfshirja” dhe skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria”.

(BYOD (Bring your own device)) BYOD (Sill pajisjen tënde me vete)

■ I referohet politikës së lejitimit të punonjësve, mësuesve, nxënësve të mbajnë pajisjet personale (laptopë, tabletë ose smartfonë) në vendin e punës ose në klasë. Për DCE-në, mund të jetë e dobishme për zgjerimin e aksesit në internet dhe përmirësimin e përdorimit të materialeve mësimore, por, gjithashtu, mund të ngrejë edhe çështje të barazisë, përfshirjes dhe sigurisë (maluerë, viruse).

Shih edhe: aksesi, antiviruset, aplikacionet.

Referojuni skedës informuese 1 “Aksesi dhe përfshirja”.

(Chat room) Dhomë bisede

■ Çdo formë bashkëbisedimi, nga bisedat e drejtpërdrejta në kohë reale me përdorues të tjerë, të njohur a të panjohur (forume), që janë të ndryshme nga dërgimi i mesazheve në komunikim me vetëm një person. Dhomat e bisedave përdoren më shumë për të shkëmbyer informacione dhe, gjithnjë e më shumë, po përshtaten në klasa dhe në mjedise të mësimi.

Shih edhe: aplikacion, VoIP (Voice over Internet Protocol).

Referojuni skedës informuese 2 “Nxënia dhe kreativiteti.”

(Cloud computing) Lidhja në Cloud

■ Një model IT që lejon një varg elementesh të rrjetëzuara (pajisje, serverë, platforma shërbimi, magazina etj.) të ndërlidhen mes tyre pa problem. Kjo u lejon përdoruesve akses në shërbimet (si: e-mail, shërbime pune, muzikë, magazinim të dhënash ose filma) nga çdo pajisje e lidhur në rrjet, pa e shkarkuar drejtpërdrejt. Për DCE-në, polemikat lindin për shkak të çështjeve të sigurisë dhe të privatësisë, sepse ofruesi i shërbimit të internetit mund të ketë akses në të

dhënat në çdo kohë dhe t'i dëmtojë ato pa dashje ose qëllimisht, ose t'ua kalojë palëve të treta. Ka edhe çështje në rrafsh të pronësisë ligjore të të dhënave, si dhe shqetësime lidhur me privatësinë dhe me konfidencialitetin, sidomos po të kihet parasysh potenciali i ardhshëm i zhvillimeve të asistentëve personalë AI.

Shih edhe: akses, AI, teknologjia Blockchain, të dhënat, privatësia.
Referojuni skedës informuese 2 "Nxënia dhe kreativiteti" dhe skedës informuese 10 "Vetëdijësimi i konsumatorit".

(Consumer awareness) Vetëdijësimi i konsumatorit

■ Të kuptuarit, nga ana e përdoruesve, e të drejtave dhe e përgjegjësisve të tyre si konsumatorë të produkteve dhe shërbimeve. Shumicën e herëve, këto të drejta përfshihen te "Kushtet e shërbimit". Për DCE-në, vetëdijësimi i konsumatorit përfshin çështje që lidhen me shkeljet e të drejtave të të tjerëve dhe mjetet ligjore të përshtatshme me moshën për të kuptuar të gjitha mundësitë e "kushteve të shërbimit".

Shih edhe: kushtet e shërbimit.

Referojuni skedës informuese 10 "Vetëdijësimi i konsumatorit".

Cookie

■ Një skedar i vogël, që ruhet në kompjuterin e përdoruesit, i projektuar për të ruajtur një sasi modeste të dhënash të posaçme për një përdorues të veçantë, për menaxhimin e faqes/website-s në internet. Sa herë që përdoruesi hyn përsëri në atë faqe, *cookie* dërgohet në serverin ku është ruajtur website. Një *cookie* gjurmuese mund të futet brenda materialeve reklamuese nga një palë e tretë dhe mund të përdoret për të raportuar mbi historikun e shfletimit të faqeve nga një përdorues, për të lehtësuar reklamën e krijuara enkas për të. Refuzimi i *cookie* mund t'i bëjë të papërdorshme disa website. Për DCE-në, kundërshtitë mund të shfaqen rreth aftësisë për të aktivizuar ose çaktivizuar/fshirë *cookies*. Ato mund të shihen si cenuese të privatësisë, meqë lejojnë profilizimin pa dijeninë e përdoruesit. Kërkojnë të menduar kritik, për të shmangur propagandën dhe praktikën tregtare joetike.

Shih edhe: akses, të dhënat, privatësia.

Referojuni skedës informuese 9 "Privatësia dhe siguria" dhe skedës informuese 10 "Vetëdijësimi i konsumatorit".

(Cyberbullying) Bulizmi kibernetik

■ Një formë e dëmshme ngacmimi, duke përdorur mjete dhe shërbime elektronike. Mund të përfshijë postimin e kërcënimeve, thashethemeve, komenteve seksuale, njoftimet në internet, *cyberstalking* dhe gjuhën e urrejtjes. Pasojat mund të jenë të rënda për viktimat (për shembull, shkaktojnë frikë, zemërim, depresion ose nënvlerësim të vetes). Për DCE-në, ka të bëjë me sjellje dhe me përmbajtje të dëmshme në internet, me çështje që lidhen me mungesën e empatisë, rrezikimin e lirisë së shprehjes (efekti armiqësor) dhe mirëqenies.

Shih edhe: reputacioni elektronik, vjedhja e identitetit, mirëqenia.

Referojuni skedës informuese 4 "Etika dhe empatia".

(Cyber security) Siguria kibernetike

■ Mbrojtja e kompjuterëve nga vjedhja dhe dëmtimi i harduerëve, softuerëve dhe përmbajtjes. Përfshin edhe mbrojtjen ndaj ndërprerjes së shërbimeve me mënyra të qëllimshme ose aksidentale (pirateria ose hakerimi). Për DCE-në, phishing, spamet, viruset dhe maluer janë ndër rreziqet dhe sfidat e sigurisë. Njohuritë mbi këto sfida dhe mbi mjetet mbrojtëse në dispozicion të qytetarëve për të kontrolluar harduerët dhe të dhënat e tyre, janë thelbësore.

Shih edhe: aksesi, mirëqenia, privatësia, siguria.

Referojuni skedës informuese 9 "Privatësia dhe siguria".

(Data) Të dhënat

Përshkrime bazë të jetës reale të personit, të shndërruara në formë digjitale. Në rastin e informacionit të ndjeshëm personal (SPI), këto përshkrime mund të përdoren më vete ose bashkë me informacione të tjera për të klasifikuar dhe për të lokalizuar një qytetar (emrin, numrin e sigurimeve shoqërore, datën dhe vendin e lindjes, të dhënat biometrike etj.) dhe për të identifikuar një qytetar nga teksti i tij/saj përmes gjurmëve të ndërlidhura (mjekësore, arsimore, financiare ose burime punësimi). Për DCE-në, kundërshtitë lidhen me përdorimin nga palët e treta, qofshin për arsye tregtare (tregu i mbledhjes dhe i shitjes së të dhënave) ose kriminale (vjedhja e të dhënave për qëllime të paligjshme). Kjo mund të çojë në shkelje të sigurisë dhe të privatësisë.

Shih edhe: Big data, teknologjia Blockchain, privatësia, profilizimi.

Referojuni skedës informuese 9 "Privatësia dhe siguria" dhe skedës informuese 10 "Vetëdijësimi i konsumatorit".

(Digital detox) Detoksifikim digjital

■ Periudhë kohore gjatë së cilës përdoruesi shmang përdorimin e pajisjeve elektronike (laptopë, smartfonë, tabletë etj.). Paraqitet si mundësi për të ulur stresin dhe për t'u përqendruar te ndërveprimi social në botën fizike. Për DCE-në, është një mundësi për t'i kushtuar vëmendje pjesëmarrjes në qytetarinë e jetës reale dhe për të përforcuar mirëqenien, duke forcuar njëherësh privatësinë dhe dallimin mes punës dhe kohës së lirë.

Shih edhe: cookie, privatësia, mirëqenia.

Referojuni skedës informuese 5 "Shëndeti dhe mirëqenia".

(Digital divide) Ndasia digjitale

■ Përkufizohet si hendeku ekonomik, social dhe kulturor lidhur me aksesin dhe me përdorimin e IT-së. Kjo mund të çojë në pabarazi mes individëve dhe vendeve të ndryshme. Për DCE-në, çështjet lidhen me gjithëpërfshirjen dhe drejtësinë sociale, si dhe me të nxënit dhe me njohuritë. Mund të rezultojnë dy shtresa të qytetarisë, me ndikim të qëndrueshëm e afatgjatë në pjesëmarrjen dhe mirëqenien në demokraci. Kjo shoqërohet me paaftësinë e qytetarëve për të hyrë në teknologjinë digjitale ose për ta përdorur atë, për shembull, për shkak të mungesës së aftësive.

Shih edhe: aksesi, mirëqenia.

Referojuni skedës informuese 1 "Aksesi dhe përfshirja".

(Digital footprint) Gjurmët digjitale

■ Përbëhen nga një varg unik veprimtarish digjitale të gjurmueshme të qytetarit (për shembull, postime ose pagesa), që mbeten në internet. Veprimtaritë digjitale ndahen në dy kategori: pasive (ose të pavullnetshme) dhe aktive (ose të vullnetshme). Kategoria e parë përfshin të dhënat e mbledhura pa dijeninë e qytetarit, e dyta të dhënat që jepen me dëshirë për t'u njohur ose për të ndërvepruar me të tjerët. Për DCE-në, kjo ngre problemet e privatësisë, gjurmimit/ndjekjes dhe sigurisë. *Shih edhe: browser, privatësia, siguria, gjurmët.*

Referojuni skedës informuese 9 "Privatësia dhe siguria" dhe skedës informuese 10 "Vetëdijësimi i konsumatorit".

(Digital identity) Identiteti digjital

■ Informacioni mbi një person, organizatë ose pajisje që përfaqëson një entitet në jetën reale. Mundëson procesin e vërtetimit të autenticitetit të një përdoruesi që vepron. Siguron akses automatik në kompjuterët e tjerë dhe lehtëson marrëdhëniet ndërmjetësuese. Ka të bëjë me aspektet e identitetit në jetën reale të personit dhe përfshin gjithë grumbullin e të dhënave të gjeneruara nga veprimet dhe historiku i një personi (blerje, lundrim, lidhje në rrjet). Për DCE-në, çështjet lidhen me menaxhimin e këtyre gjurmëve dhe veprimtarive, për të siguruar besim dhe mirëqenie dhe për të parandaluar përhapjen e padëshiruar/të padrejtë të informacionit. *Shih edhe: cookie, të dhëna, prania në internet.*

Referojuni skedës informuese 9 "Privatësia dhe siguria".

(Drone) Dronët

■ Një mjet ajrore pa pilot që mund të ketë një autonomi dhe mund të drejtohet nga kompjuteri. Dronët u përdorën fillimisht në kontekst ushtarak, por tani janë gjerësisht të disponueshëm për përdorim civil.

Shih edhe: roboti.

Referojuni skedës informuese 2 "Nxënia dhe kreativiteti".

(Emoticons) Emotikonet

■ Portretizime tekstuale që tregojnë gjendjen shpirtërore të një përdoruesi ose shprehjet e fytyrës në formën e ikonave. Ato mund të shërbejnë për të përcjellë emocione dhe për të siguruar modele komunikimi, që mund të çojnë në keqkuptime (për shembull, shaka, mashtrime ose rrengje) në mungesë të të dhënave pamore dhe të fytyrës. Për DCE-në, është pjesë integrale e kompetencave të nevojshme për të shprehur empatinë dhe për të parandaluar konfliktin ose bulizmin kibernetik. *Shih edhe: bulizmi kibernetik, empatia.*

Referojuni skedës informuese 4 "Etika dhe empatia" dhe skedës informuese 5 "Shëndeti dhe mirëqenia".

(Empathy) Empatia

■ Aftësia për të kuptuar ose ndierë atë që ndien një person tjetër, duke e vënë veten në vendin e tjetrit. Ka lidhje me përjetimin në mënyrë miqësore dhe kërkon aftësi e kompetenca, për shkak të rrezikut të keqkuptimeve që sjell mungesa e

takimit ballë për ballë. Për DCE-në, ngre çështje rreth mundësive të komunikimit ndërnjerëzor dhe të anonimitetit, si dhe të barrierave në marrëdhëniet, si bulizmi kibernetik apo trollimi.

Shih edhe: bulizmi kibernetik, emotikonet, pjesëmarrja, mirëqenia.

Referojuni skedës informuese 4 “Etika dhe empatia” dhe skedës informuese 5 “Shëndeti dhe mirëqenia”.

(e-Presence) Prania në internet

■ Fillimisht, prania ishte një mënyrë marketingu për reklamë personale dhe një proces i kombinuar i qarkullimit të vizatimeve dhe i krijimit të imazheve pozitive me efekte afatgjata në internet. Kjo kërkon njohuri mbi kapacitetet optimale e motorëve të kërkimit, reputacionin elektronik, përdorimin e medie sociale etj. Prania është shtrirë në cilësitë vetjake dhe ndërvetjake, që drejtojnë identitetin digjital dhe kompetencat sociale e konjitive për ta bërë këtë.

Shih edhe: identitet digjital, reputacioni elektronik, empatia, netizen/përdoruesi i internetit, pjesëmarrja.

Referojuni skedës informuese 3 “Njohuri mbi medien dhe informacionin” dhe skedës informuese 6 “Prania dhe komunikimet”.

(e-Reputation) Reputacioni elektronik

■ Perceptimi që kanë përdoruesit e internetit për një person, markë ose kompani. Është një strategji marketingu që ndikon për të fituar pëlqime dhe rekomandime, si dhe për të rritur renditjen e faqes në internet të një entiteti ose të një shërbimi. Për DCE-në, kundërshtitë lindin lidhur me rreziqet e manipulimit të imazhit të një personi ose të një marke, si dhe me përfitimin e parave në internet.

Shih edhe: cookie, të dhëna, vjedhja e identitetit, prania në internet, selfie.

Referojuni skedës informuese 3 “Njohuri mbi medien dhe informacionin”, skedës informuese 6 “e-Prania dhe komunikimet” dhe skedës informuese 10 “Vetëdijësimi i konsumatorit”.

EuroDIG

■ Platformë evropiane shumaktorëshe, e hapur për shkëmbimin e pikëpamjeve mbi internetin dhe mënyrën e drejtimit të tij. Krijuar në vitin 2008 nga disa organizata, përfaqësues të qeverisë dhe ekspertë, nxit dialogun dhe bashkëpunimin me komunitetin e internetit mbi politikat publike për internetin.

(Fake news) Lajmi i rremë

■ Një lloj dezinformimi i qëllimshëm që synon të mashtrtojë përdoruesit në internet. Përhapet përmes medie tradicionale dhe atyre sociale virtuale. Qëllimi është që të dëmtohet nga ana tregtare, financiare ose politike një entitet ose një person i synuar. Lajmet e rreme përdoren edhe për rritjen e përfitimeve monetare (me kryetituj si karrema për të klikuar, të ardhura nga klikimet dhe të ardhura nga reklamat). Për DCE-në, polemikat ngrihen rreth çështjeve të cilësisë së informacionit, manipulimit të opinionit publik, ndërhyrjes në hapësirat publike dhe integritetit të zgjedhjeve. Kërkon kompetenca në të menduarit kritik dhe kontrollimin e fakteve dhe të burimeve. Theksi vihet tek aksesit në media dhe njohuritë mbi medien dhe informacionin.

Shih edhe: reputacioni elektronik, mediet sociale, realiteti virtual.

Referojuni skedës informuese 3 “Njohuri mbi mediet dhe informacionin” dhe skedës informuese 10 “Vetëdijësimi i konsumatorit”.

FOMO

■ FOMO është shkurtesa e “frika e humbjes”.

(Geolocalisation) Gjeolokalizimi

■ Identifikimi i vendndodhjes gjeografike në jetën reale të një sendi, pajisjeje ose personi. Ai është i lidhur ngushtë me përdorimin e sistemeve të pozicionimit (si GPS dhe radarët). Për DCE-në, kundërshtitë kanë të bëjnë me mbikëqyrjen e padrejtë të qytetarëve, si dhe me shkeljen e privatësisë dhe të sigurisë, por gjeolokalizimi mund të hapë mundësi shumë interesante në arsim, kulturë dhe turizëm.

Shih edhe: aplikacion, dhomë bisede, të dhënat, privatësia, siguria.

Referojuni skedës informuese 2 “Nxënia dhe kreativiteti” dhe skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria”.

(Hacking) Hakerimi

■ Përpjekjet për të thyer mbrojtjen dhe për të abuzuar me dobësitë e një sistemi ose rrjeti kompjuterik. Mund të motivohet nga shumë arsye, si: protesta, fitimi, loja, spiunimi dhe mbledhja e informacioneve, madje edhe si mjet për të vlerësuar mbrojtjen kundër hakerimeve të mundshme. Për DCE-në, paraqet sfida në drejtim të besimit dhe të rreziqeve (për shembull, thyerje e sigurisë së spitaleve ose e sistemit bankar). Për fëmijët, mund të interpretohet si një sjellje antisociale që çon në izolim dhe në probleme të mirëqenies.

Shih edhe: akses, antivirusi, aplikacion, të dhënat, privatësia, siguria, mirëqenia.

Referojuni skedës informuese 2 “Nxënia dhe kreativiteti” dhe skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria”.

(Hashtag) Hashtag-u

■ Në gjuhën e medieve sociale, vendosja e thurjes (#) para një fjale do të thotë se, veçanërisht, ajo fjalë përfaqëson temën e diskutimit, saktësisht si të vendosësh një etiketë mbi një objekt, në mënyrë që të lehtësosh gjetjen e tij përsëri. Shumë media sociale dhe faqet e internetit lejojnë përdoruesit të kërkojnë në përmbajtje duke skanuar këto hashtag-e. Në DCE, hashtag-u është një mënyrë për të identifikuar disa nga temat më të rëndësishme që janë “trend” në mediet sociale.

Shih edhe: media sociale, viraliteti.

Referojuni skedës informuese 6 “Prania dhe komunikimet” dhe skedës informuese 7 “Pjesëmarrja aktive”.

ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)

■ Një korporatë jofitimprurëse me qendër në Kaliforni, përgjegjëse për dhënien e aksesit në internet përmes adresave të protokollit të internetit (IP), përcaktimit të identifikuesit të protokollit, të kodeve gjenerike (gTLD) dhe shtetërore (ccTLD) për emrat e domeneve të nivelit të lartë. Për DCE-në, sfidat ngrihen

rreth pavarësisë së ICAAN-it, pasi po bëhet një entitet plotësisht ndërkombëtar, brenda OKB-së, që merret me integritetin e shërbimeve IT dhe lirive në internet.

(Identity theft) Vjedhja e identitetit

■ Përdorimi i qëllimshëm i informacionit identifikues personal të dikujt tjetër (si numrat e kartës së kreditit, numrat PIN ose fjalëkalimet). Ndodh kur ky informacion përdoret për të kryer mashtrime ose krime të tjera. Viktima mund ta nxjerrë pa dashje informacionin privat ose të japë vullnetarisht të dhëna personale si pasojë e përpjekjeve për phishing ose i një mashtrimi. Viktima mund të vuajë pasoja afatgjata që i dëmtojnë identitetin ose reputacionin. Për DCE-në, çështjet kanë të bëjnë me shkeljen e privatësisë, sigurisë dhe mirëqenies *online*

Shih edhe: cookie, bulzmi kibernetik, reputacioni elektronik, hakërrimi, fishing.

Referojuni skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria”.

(Internet governance) Qeverisja e internetit

■ Roli i caktuar i qeverisë, i sektorit privat dhe i shoqërisë civile në zhvillimin dhe në zbatimin e parimeve të përbashkëta, normave, rregullave, procedurave vendimmarrëse dhe programeve, që formësojnë evoluimin dhe përdorimin e internetit.

Shih edhe: ICANN, interneti i qytetarëve, forumi i qeverisjes së internetit, ISOC.

Referojuni skedës informuese 7 “Pjesëmarrja aktive” dhe skedës informuese 8 “Të drejtat dhe përgjegjësitë”.

(Internet Governance Forum) Forumi i Qeverisjes së Internetit

■ Një entitet me shumë pjesëmarrës për dialogun politik mbi çështje që lidhen me qeverisjen e internetit. Forumi mbledh bashkë të gjithë aktorët (qeveritë, sektorin privat, shoqërinë civile, komunitetin teknik dhe botën akademike) me të drejta të barabarta dhe përmes një procesi vendimmarrës të hapur e gjithëpërfshirës.

Shih edhe: ICANN, qeverisja e internetit, interneti i qytetarëve, ISOC.

Referojuni skedës informuese 7 “Pjesëmarrja aktive” dhe skedës informuese 8 “Të drejtat dhe përgjegjësitë”.

(Internet of citizens) Interneti i qytetarëve

■ Një rekomandim i Këshillit të Evropës që promovon përmasën njerëzore dhe atë kulturore të internetit për të plotësuar internetin e gjërave (*Internet of things*). Është një koncept i ri, që kërkon një qasje të përqendruar te njerëzit në internet, në veçanti, për të fuqizuar të gjithë ata që e përdorin dhe që mbështesin në të veprimtaritë e tyre të përditshme.

Shih edhe: qeverisja e internetit, interneti i gjërave.

Referojuni skedës informuese 7 “Pjesëmarrja aktive”.

(Internet of things) Interneti i gjërave

■ Rrjeti i pajisjeve fizike, sensorëve, pajisjeve marrëse, makinerive, aparaturave dhe pajisje elektronike të ndërlidhura përmes rrjeteve IT. Ai u mundëson këtyre pajisjeve që të shkëmbejnë të dhëna dhe të marrin vendime pa ndërmjetësinë e njeriut, përmes infrastrukturës ekzistuese të internetit. Aplikacionet inteligjente gjejnë

zbatim në shtëpi, qytete, makina, rrjete energjetike etj. Për DCE-në, shfaqen sfida për sa i përket menaxhimit të të dhënave, privatësisë dhe sigurisë, pjesëmarrjes së përgjithshme të qytetarisë humane dhe fuqizimit në raport me pajisjet e automatizuara.

Shih edhe: të dhëna, interneti i qytetarëve, roboti.
Referojuni skedës informuese 9 "Privatësia dhe siguria" dhe skedës informuese 10 "Vetëdijësimi i konsumatorit".

(ISOC (Internet Society)) ISOC Shoqëria e Internetit

■ Një organizatë ndërkombëtare joqeveritare për bashkëpunimin dhe bashkërendimin global për internetin dhe për ndërlihdjet e teknologjive dhe aplikacioneve. Anëtarët, individët dhe organizatat e shoqërisë, i lidh qëllimi i përbashkët për të ruajtur qëndrueshmërinë dhe shkallëzimin global të internetit.

Shih edhe: ICANN, Forumi i Qeverisjes së Internetit.

(Malware) Maluerët

■ Një term ombrellë që u referohet formave të ndryshme të softuerëve të dëmshëm ndërhyrës, përfshirë: *viruset, worms, Trojan horses, spyware* dhe *adware*. Malueri krijohet me qëllim dashakeq, për të marrë nën kontroll kompjuterin e përdoruesit. Mund të krijojë shumë dobësi dhe kërkon aftësi për të mbrojtur veten, me *software* dhe *firewalls*.

Shih edhe: antivirusi, të dhënat, gjurmët.

Referojuni skedës informuese 9 "Privatësia dhe siguria".

Netizen

■ Bashkim i fjalëve *internet* dhe *citizen*, me kuptimin *qytetar i rrjetit*. Ai përshkruan një person të përfshirë aktivisht në komunitetet ose, në përgjithësi, në internet. Termi shënon angazhim aktiv në përmirësimin e internetit, duke e bërë atë burim intelektual dhe social ose duke përmirësuar strukturat e tij në kontekst politik, sidomos lidhur me aksesin e hapur, asnjësinë e rrjetit dhe lirinë e fjalës.

Shih edhe: identiteti digjital, prania elektronike, pjesëmarrja.

Referojuni skedës informuese 7 "Pjesëmarrja aktive", skedës informuese 8 "Të drejtat dhe përgjegjësitë".

(Nomophobia) Nomofobia

■ Frika se mos mbetesh pa akses në një telefon celular që funksionon.

(Participation) Pjesëmarrja

■ E drejta për një ndërveprim të shëndetshëm mes njerëzve në komunitetet, përmes botimeve të përbashkëta, blogjeve, lojërave dhe medie sociale. Për DCE-në, pjesëmarrja shoqërizohet me shprehjen e vetvetes, ndërtimin e komunitetit, përfshirjen në qytetari, ndikimin dhe mirëqenien.

Shih edhe: identiteti digjital, empatia, prania elektronike, netizen, media sociale.

Referojuni skedës informuese 4 "Etika dhe empatia", skedës informuese 7 "Pjesëmarrja aktive" dhe skedës informuese 8 "Të drejtat dhe përgjegjësitë".

Fishing

■ Bashkim i fjalëve *phreaking* dhe *fishing* për të nënkuptuar idenë e përdorimit të karremit për të joshur viktimën. Është përpjekja për të përftuar informacion personal sensitiv (SPI), duke pretenduar se është një entitet i besueshëm (bankë, mik, media sociale). Qëllimi është ta drejtojë përdoruesin drejt faqeve të internetit të rreme që mund të shpërndajnë maluer ose të përdorin informacion personal për qëllime të tjera të paligjshme.

Shih edhe: antivirusi, siguria kibernetike, malueri, mbrojtja.

Referojuni skedës informuese 3 “Njohuri mbi mediet dhe informacionin”, skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria” dhe skedës informuese 10 “Vetëdijësimi i konsumatorit”.

Phubbing

■ Bashkim i fjalëve *phone* dhe *snubbing*, kur telefoni celular nxirret ose përdoret gjatë një bashkëbisedimi ballë për ballë, duke e trajtuar me shpërfillje atë që nuk e përdor telefonin. Për DCE-në, *phubbing* zvogëlon cilësinë e bashkëveprimit njerëzor, që është një proces thelbësor në qytetari.

Referojuni skedës informuese 6 “Prania dhe komunikimet”.

(Privacy) Privatësia

E drejta e privatësisë personale zhvendoset në *internet* si mundësi për të ruajtur dhe për të shpërndarë të dhëna, si dhe për të shfaqur përmbajtje që i përkasin vetvetes. Për DCE-në, sfidat kanë lidhje me zbulimin dhe rreziqet e tij për mirëqenien, me bulizmin kibernetik, praninë në internet dhe profilizimin tregtar.

Shih edhe: të dhëna, gjurmë digjitale, prania elektronike, mbrojtja.

Referojuni skedës informuese 3 “Njohuri mbi medien dhe informacionin”, skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria” dhe skedës informuese 10 “Vetëdijësimi i konsumatorit”.

(Profiling) Profilizimi

■ Procesi i shqyrtimit të të dhënave në dispozicion në një bazë ekzistuese të dhënash dhe aplikimi i statistikave për të marrë informacion mbi njerëzit ose mbi dukuri të tjera. Mundëson kualifikimin e të dhënave dhe ripërdorimin për kontekste dhe aplikime të tjera (për shembull, siç është mësimi i analitikës). Për DCE-në, sfidat kanë lidhje me ndërjegjësimin mbi mbledhjen e të dhënave dhe mbi keqpërdorimet e mundshme, për të nxitur konsumin dhe për të ndërhyrë në privatësi.

Shih edhe: big data, të dhëna, gjurmët digjitale, privatësia.

Referojuni skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria”.

(Protection) Mbrojtja

■ E drejta për mbrojtjen e të dhënave lidhet ngushtë me sigurinë dhe privatësinë dhe përcaktohet nga Rregullorja e Mbrojtjes së të Dhënave të Përgjithshme. Përshkruhet si përgjegjësia për t'i ruajtur të sigurta veprimtaritë digjitale, duke siguruar që të dhënat të mos vidhen ose përdoren nga palë të treta, pa miratimin dhe dijeninë e përdoruesit. Për DCE-në, sfidat kanë lidhje me rreziqet për privatësinë

dhe sigurinë në kontekstin kombëtar dhe ndërkufitar.

Shih edhe: vetëdijësimi i konsumatorit, të dhënat, identiteti digjital, privatësia, gjurmët. Referojuni skedës informuese 3 “Njohuri mbi medien dhe informacionin”, skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria” dhe skedës informuese 10 “Vetëdijësimi i konsumatorit”.

(Robot) Roboti

■ Makineri e programuar nga kompjuteri që kryen detyrat automatikisht. Mund të zëvendësojë njerëzit në veprimtari përsëritëse ose të rrezikshme. Një robot i internetit, i quajtur “bot”, është një aplikacion softueri ose agjent inteligjent që kryen detyra të automatizuara në internet, si gërmime në internet, për të analizuar skedarë nga serverët e rrjetit. Botët e *chat-it* përdoren për të biseduar me gjuhë natyrore me përdoruesit, ndërsa botët sociale përdoren në rrjetet e medieve sociale për të gjeneruar mesazhe. Për DCE-në, shqetësimet kanë të bëjnë me sfidat etike të lidhura me rrezikun e autonomisë në rritje të robotëve dhe zëvendësimin prej tyre të funksioneve njerëzore (punë, luftë ose mësimdhënie).

Shih edhe: inteligjenca artificiale, interneti i qytetarëve, interneti i gjërave.

Referojuni skedës informuese 2 “Nxënia dhe kreativiteti”.

(Search engine) Motorët e kërkimit

■ Një sistem softueri i krijuar për të kërkuar informacion në *WorldWideWeb* dhe për ta nxjerrë atë për përdoruesit. Informacioni mund të jetë një përzjerje e llojeve të ndryshme skedarësh (duke përfshirë faqe interneti dhe pamje). Ato mund të përdoren për shfrytëzimin e të dhënave me algoritme specifike. Për DCE-në, sfidat qëndrojnë te rreziqet e lidhura me manipulimin e kërkimeve për qëllime politike, tregtare apo të tjera.

Shih edhe: të dhënat e brauserit, gjurmë digjitale, identiteti digjital, privatësia.

Referojuni skedës informuese 3 “Njohuri mbi medien dhe informacionin”.

(Security) Siguria

■ Siguria u referohet proceseve dhe praktikave për trajtimin dhe mbrojtjen e informacionit personal dhe të dhënave personale nga aksesit dhe përdorimi i paautorizuar, si dhe mbrojtjes së kompjuterëve, serverëve dhe pajisjeve të lëvizshme, sistemeve elektronike dhe rrjeteve nga rrjedhja e të dhënave dhe nga sulmet dashakeqe. Për DCE-në, njohja e sfidave që paraqet çështja e sigurisë është shumë e rëndësishme për një perceptim të shëndetshëm dhe të balancuar të rreziqeve dhe të mundësive të marrëdhënieve *online-offline*.

Shih edhe: siguria kibernetike, mirëqenia.

Referojuni skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria”.

(Selfie) Selfi

■ Portret i vetes, i nxjerrë nga një *smartfon* dhe i shpërndarë përmes medieve sociale. Për DCE-në, sfidat kanë të bëjnë me përmbajtje të dëmshme dhe sjelljet e dëmshme lidhur me bulizmin kibernetik, çrregullimet në të ngrënë dhe ndikimin në jetën emocionale.

Shih edhe: empatia, prania elektronike, reputacioni elektronik.

Referojuni skedës informuese 5 “Shëndeti dhe mirëqenia” dhe skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria”.

(Slacktivism) Slaktivizëm

■ Gërshetim i fjalëve anglisht *to slack (ngadalësohem)* dhe *activism (aktivizëm)*, që tregon një pjesëmarrje mjaft të ulët. Është një formë e shprehjes kritike për mungesën e angazhimit, nëse aktivitetet dhe performancat kanë të bëjnë vetëm me pëlqimet, me shpërndarjet ose me nënshkrimin e peticioneve.

Shih edhe: netizen, pjesëmarrja.

Referojuni skedës informuese 7 “Pjesëmarrja aktive”.

(Social media) Media sociale

■ Një varg aplikacionesh dhe shërbimesh që lehtësojnë ndërveprimin social, mbështetur në logjikën e shpërndarjes së të dhënave dhe të përmbajtjes. Është shndërruar në një term të përgjithshëm, i përdorur për të përshkruar faqet e rrjeteve sociale që presin komunitete anëtarësh, të cilët kanë interesa dhe veprimtari të përbashkëta. Anëtarët duhet të krijojnë një profil si përdorues dhe mund të shkëmbejnë mes tyre mjete për të ngarkuar tekst, fotografi ose skedarë të tjerë, të postojnë mesazhe në bordet e mesazheve ose të marrin pjesë në forume. Shumë sit-e të rrjeteve sociale janë të mbyllura për fëmijë nën trembëdhjetë vjeç dhe ofrojnë opsione sigurie për profilet, sipas rregullave të COPPA-së (*Children’s Privacy Protection Act*, ligji federal amerikan të vitit 1998). Për DCE-në, mundësitë janë të panumërta: për mësimin në distancë (MOOC) ose për t’u lejuar qytetarëve të kapërcejnë barrierat sociale e fizike për të marrë kualifikime të reja profesionale. Rreziqet janë të lidhura me sfidat për privatësinë dhe për sigurinë.

Shih edhe: empatia, reputacioni elektronik, lajmet e rreme, selfie, gjurmët.

Referojuni skedës informuese 1 “Aksesi dhe përfshirja” dhe skedës informuese 3 “Njohuri mbi medien dhe informacionin”.

(Terms of service (TOS)) Kushtet e shërbimit

■ Të njohura ndryshe edhe si termat e përdorimit (TOU), janë rregullat me të cilat duhet të biesh dakord për të përdorur një shërbim. Kanë prirje të jenë thjesht një *disclaimer*, mohim (mospranim, sidomos për sa i përket përdorimit të *websit*-eve. *Shih edhe: aplikacioni, privatësia, mediet sociale.*

Referojuni skedës informuese 10 “Vetëdijësimi i konsumatorit”.

(Traces) Gjurmët

■ Historia e veprimtarisë së një përdoruesi interneti, si rezultati lundrimit të tij/saj. Veprimtaritë ndahen në tri kategori të dhënash: informacioni i dhënë vullnetarisht (për shembull, emri), informacioni i mbledhur nga palët e treta (si *cookies*) dhe informacioni i dhënë pa dashje (për shembull, përmes komenteve). Gjurmët shndërrohen në *big data* dhe gërmohen përmes algoritmeve. Për DCE-në, ngrenë çështje të privatësisë dhe sigurisë.

Shih edhe: të dhënat, prania në internet, gjurmët digjitale, privatësia.

Referojuni skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria”.

(Troll) Trollet

■ Një person që shkakton mosmarrëveshje, duke postuar mesazhe provokuese, shpesh jashtë teme në një komunitet (grup lajmesh ose dhomë bisedash). Qëllimi është të përçahet komuniteti, të mërzhiten njerëzit e tjerë dhe të nxiten përgjigje emocionale, qoftë për argëtim ose për arsye politike.

Shih edhe: bulizmi kibernetik, lajmet e rreme, mediet sociale, viraliteti.

Referojuni skedës informuese 3 “Njohuri mbi medien dhe informacionin”, skedës informuese 4 “Etika dhe empatia” dhe skedës informuese 9 “Privatësia dhe siguria”.

(Video game) Videoloja

■ Lojë që u lejon lojtarëve të ndërveprojnë aktivisht me botët ku hyjnë. Lojtarët mund të shohin gjithçka nga perspektiva e personazhit (në vetën e parë) ose nga kombinime të shumëfishta perspektivash, si në lojërat masive me shumë lojtarë, me role të caktuara (MMORPG). Ekzistojnë lloje të ndryshme videolojërash, mbështetur më tepër në ndërveprimin gjatë lojës sesa në cilësitë narrative. Përparimi i realitetit virtual dhe vlerat e prodhimit të realitetit të shtuar kanë prodhuar më tepër lojëra që i ngjajnë jetës reale, disa prej të cilave përdoren edhe për të mësuar. Në DCE, videolojërat dhe zbavitjet e tjera për fëmijë mund të jenë sfiduese për sa i përket varësisë, mirëqenies, privatësisë dhe vetëdijësimit të konsumatorit.

Shih edhe: realitet i zmadhuar (AR), vetëdijësimi i konsumatorit, gjurmët digjitale, realitet virtual (VR).

Referojuni skedës informuese 1 “Aksesi dhe përfshirja”, skedës informuese 2 “Nxënia dhe kreativiteti” dhe skedës informuese 10 “Vetëdijësimi i konsumatorit”.

(Virality) Viraliteti

■ Sjellje si ajo e virusit, një agjent infektues që mund të jetë ngjitës. Shoqërohet me kudondodhjen e internetit dhe shpejtësinë e përhapjes së informacionit. Shfaqet në marketingun viral (përdorimi i medieve sociale për të përhapur mesazhe tregtare), në videot virale ose thashethemet që fitojnë popullaritet në shkallë të gjerë, edhe pse origjina e tyre është e dyshimtë. Për DCE-në, ngre çështjet e bulëzimit kibernetik dhe të privatësisë.

Shih edhe: antivirus, lajmi i rremë, hashtag-u, empatia, privatësia, media sociale.

Referojuni skedës informuese 3 “Njohuri mbi medien dhe informacionin”.

(Virtual reality (VR)) Realitet virtual

■ Një teknologji që u lejon përdoruesve të vendosin në trup një pajisje të posaçme harduer (një pajisje në kokë, që zakonisht përbëhet nga kufje dhe nga syze që përmbajnë ekrane të vogla) dhe, me të cilën, përdoruesi ndërvepron në një mjedis digjital, në mënyrë që të simulojë praninë e përdoruesit në një situatë reale ose imagjinare. Përdoret gjerësisht në videolojëra, simulime dhe përvoja turistike.

Shih edhe: realitet i shtuar (AR), videolojë.

Referojuni skedës informuese 2 “Nxënia dhe kreativiteti”, skedës informuese 5 “Shëndeti dhe mirëqenia” dhe skedës informuese 10 “Vetëdijësimi i konsumatorit”.

VoIP (Voice over Internet Protocol)

■ Një teknikë IT, që realizon dhe shpërndan komunikimin me zë dhe me komunikime multimediale në internet përmes protokollit të internetit (IP). Për DCE-në, tërheq vëmendjen sepse, shumë nga bashkërveprimi i sotëm mes adoleshentëve, është reduktuar në tinguj të zhveshur, pamje të thjeshta dhe gjuhë të shkruara.

Shih edhe: aplikacion, dhomë bisedimi, media sociale.

Referojuni skedës informuese 2 "Nxënia dhe kreativiteti" dhe skedës informuese 6 "Prania dhe komunikimet".

(Well-being) Mirëqenie

■ Një term i përgjithshëm për gjendjen e shëndetshme të një individi ose të një grupi. Niveli i lartë i mirëqenies është i dëshirueshëm për një sens pozitiv të vetes dhe të komunitetit. Mirëqenia është e lidhur me emocionet, empatinë, angazhimin në veprimtari, marrëdhëniet shoqërore dhe përmbushjen e qëllimeve. Për DCE-në, sfidat përfshijnë rreziqet për shëndetin dhe për mirëqenien, si bulizmi kibernetik dhe trollimi.

Shih edhe: antivirus, siguri kibernetike, empatia, gjurmët.

Referojuni skedës informuese 5 "Shëndeti dhe mirëqenia" dhe skedës informuese 6 "Prania dhe komunikimet".

Dy fjalë rreth autorëve

■ **Janice Richardson** ka qenë këshilltare për të drejtat e fëmijëve *online* për disa dhjetëvjeçarë me radhë. Ajo ka qenë koordinatore e rrjetit Insafe të Komisionit Evropian, ku merrnin pjesë tridhjetë shtete, deri në vitin 2014 dhe, së fundmi, e rrjetit ENABLE kundër bulizmit. Janice është, gjithashtu, pjesëtare e Bordit Këshillues të Facebook-ut për Sigurinë.

■ **Dr Elizabeth Milovidov** J. D. është këshilltare për *e-sigurinë* me më tepër se njëzet vjet përvojë si avokate, profesore e së drejtës dhe avokate e të drejtave të fëmijëve. Misioni i saj është të fuqizojë prindërit dhe fëmijët në internet, teknologji dhe në çështje të medieve sociale. Gjithashtu, ajo është themeluesja e DigjitalParentingCoach.com.

www.coe.int

Këshilli i Evropës është organizata kryesore e kontinentit për të drejtat e njeriut. Në të bëjnë pjesë 47 shtete anëtare, duke përfshirë të gjitha shtetet anëtare të Bashkimit Evropian. Të gjithë shtetet anëtare të Keshillit të Evropës kanë nënshkruar Konventën Evropiane për të Drejtat e Njeriut, dokument i cili është hartuar për të mbrojtur të drejtat e njeriut, demokracinë dhe shtetin e së drejtes. Gjykata Evropiane mbikëqyr zbatimin e Konventës nga shtetet anëtare.

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE