

Цифрове громадянство

Ідеї та можливості

Оксана Пасічник, ліцей «Сихівський»

Цифрове громадянство



- Компетентна та позитивна **взаємодія** з цифровими технологіями, які розвиваються
- Активна, послідовна та відповідальна **участь** у соціальній та громадянській діяльності
- Залученість у подвійний процес **навчання** впродовж життя (у формальному, неформальному та інформальному середовищі)
- Відданість постійному **захисту** людської гідності та прав людини

Цифрове громадянство

Проект Ради Європи

Перебування онлайн



Доступ та інклюзія
Навчання та креативність
Медійна та інформаційна
грамотність

Добробут онлайн



Етика та емпатія
Здоров'я та добробут
Е-присутність та
комунікація

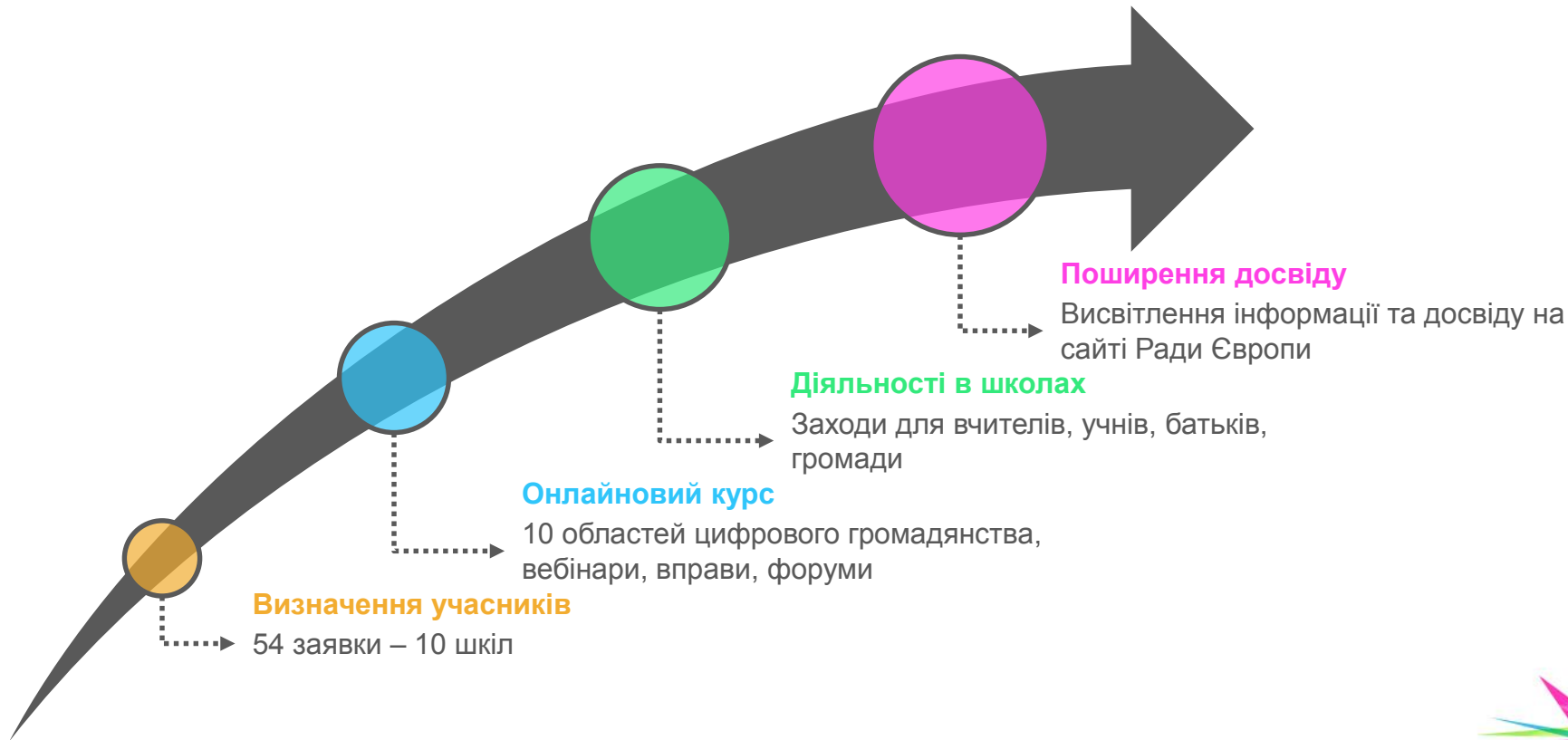
Права онлайн



Активна участь
Права та обов'язки
Приватність та безпека
Обізнаність споживача

План проекту


Освіта з цифрового громадянства





DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION TRAINERS' PACK



- Part 2: Training activities
 - 1. Starting a training session
 - Activity 1.1: Agreeing group rules
 - 2. Competences for democratic culture
 - Activity 2.1: Competences for democratic culture
 - 3. Digital Citizenship Education
 - Activity 3: The concept of digital citizenship
 - Activity 3.2: The ten domains of digital citizenship
 - Activity 3.3: Values, skills, attitudes and knowledge and critical understanding
 - 4. Introducing the digital citizenship domains
 - Activity 4.1: Access and inclusion
 - Activity 4.2: Learning and creativity
 - Activity 4.3: Media and information literacy
 - Activity 4.4: Ethics and empathy
 - Activity 4.5: health and wellbeing
 - Activity 4.6: ePresence and communication
 - Activity 4.7: Active participation
 - Activity 4.8: Rights and responsibilities
 - Activity 4.9: Privacy and security
 - Activity 4.10: Consumer awareness
 - 5. Activities for school students
 - Activity 5.1: Being a digital citizen
 - Activity 5.2: Analysing the news
 - Activity 5.3: Learning about the ten domains of digital citizenship
- 

3.2 Цифрове громадянство

Сфера цифрового громадянства



- Можна працювати над плакатами у різних класах та групах, для різних аудиторій
- Виконувати самооцінювання за цими складовими
- Ранжувати важливість складових
- Знаходити їх місце у шкільних предметах

01

Знати

Терміни,
ресурси,
джерела
інформації

02

Вміти

Навички,
вміння,

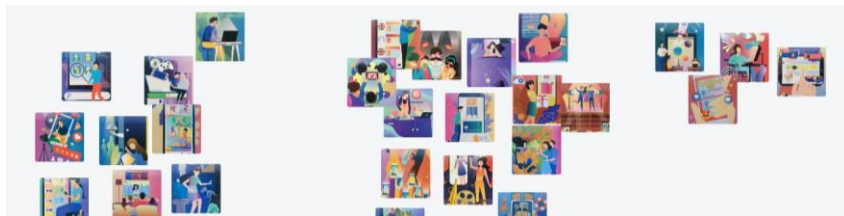
03

Усвідомлювати

Розуміти,
поважати,
дотримуватись

Онлайнові вправи

<https://dystosvita.gnomio.com/mod/page/view.php?id=5036>



Сфера цифрового громадянства

Ілюстрації та тематичні малюнки

Опис сфери

Встановити відповідність опису та сфери

Приклад

Знайти приклади сфер у своєму житті чи житті спільноти



Чи бувало з
вами колись,
що...



- Ви почувались виключеними з групи
- Ви змарнували нагоду навчитись
- Ви не думали про себе
- Ви були у небезпечній ситуації
- Ви ставали на місце іншої людини
- Ви видавали себе за іншу людину
- Ви робили щось добре для своєї групи
- Ви відстоювали свої права
- Ваш приватний простір було порушено
- Ви були жертвою шахрайства





4.2 Навчання та креативність

Групи учасників мають представити та пояснити ідею "цифрового громадянства", як вони її розуміють, створюючи онлайн-контент. Кожна група використовує інше середовище для творчості:

- 1 група: Блог
- 2 група: Подкаст
- 3 група: Відео-ролик
- 4 група: Презентація

Можна модифікувати перелік середовищ, визначати конкретні чи пропонувати на розсуд учасників



4.3 Медійна та інформаційна грамотність

Групи учасників мають розробити коротку вікторину для інших учасників. Вікторина може двох видів. Можна потрібно представити 3 заголовки новин - два реальних та один фальшивий. Або скласти 3 заголовки новин та 3 зображення, але змішати їх так, щоб створити два приклади фальшивих новин та один реальних.

- Чи легко було помітити фейкові новини?
- Які процеси ви пройшли, намагаючись відрізнити фейк від реального?
- Які інструменти ви знаєте, які допомагають нам розпізнати фальшиві новини?
- Які інструменти ви знаєте, які допомагають нам дізнатись походження зображення?



4.6 Е-присутність та комунікація

Go to www.menti.com and use the code **36 59 88**

Учні відповідають на питання, вказуючи свої діяльності, які потенційно залишають онлайн-слід. Після візуалізації результатів слід подумати над власним цифровим слідом:

- Як ви ставитесь до свого цифрового сліду зараз?
- На вашу думку, які переваги та недоліки має цифровий слід?
- Як можна зменшити свій цифровий слід?






4.8 Права та обов'язки

У групах учасники створюють плакати з відповідями на 3 питання:

- Потенційні спірні питання
- Я повинен мати право на...
- Я повинен відповідати за...

Потрібно скласти «кодекс поведінки» цифрового громадянина, спробувати визначити основні права та обов'язки, що виникають із цифровим громадянством, та відобразити їх у відповідних колонках свого документу






4.9 Приватність та безпека

Учасники в групах обговорюють кейси, керуючись питаннями, які їх супроводжують. Вони готують презентацію про уявні технології, описані в їхніх прикладах, висвітлюючи відповіді на питання:

- Це цілком неможливий сценарій?
- На вашу думку, це було б корисно?
- Це страшна і ризикована ситуація? Чому?
- Які найстрашніші наслідки цієї ситуації щодо конфіденційності та приватності?

Edgemirror™ - провідна компанія в галузі ІТ. Вона володіє найбільш часто використовуваними пошуковою системою, службою електронної пошти та соціальною мережею. Вона запускає новий пристрій, який дозволяє користувачеві мати власного помічника з штучним інтелектом під назвою «Кассандра». Ця технологія заснована на скануванні та аналізі всієї бази даних взаємодій користувача через соціальні медіа, миттєві повідомлення та електронною поштою. Кассандра здатна відтворити поведінку свого власника, відповідати на електронні листи, керувати порядком денним, а також здійснювати телефонні дзвінки.



Кейси

Уявіть собі майбутнє, коли такі пристрої, як персональні комп'ютери, смартфони та планшети, вже не будуть потрібні! Edgemirror™ розробила технологію, яка виводить хмарні обчислення на наступний рівень. Встановіть собі у сітківку спеціальний переглядач та отримайте доступ до свого хмарного пристрою в будь-якому місці та в будь-який час. Переглядач запроектує у вашу нейронну систему інтерфейс користувача, з яким можна взаємодіяти голосовими командами або з ручним інтерфейсом. Комп'ютер, смартфон чи будь-який інший пристрій ... все в голові!

Уявіть, що всі уряди світу об'єдналися для боротьби з війною та тероризмом, і вирішили співпрацювати з ІТ-компаніями, щоб розробити мережу для спостереження. Вона називається PANOPTICUM і дозволяє органам влади отримувати доступ до ваших пристроїв та обладнання, облікових записів, щоб отримувати інформацію, аудіо та відео в режимі реального часу, геолокацію та багато іншого. Світ одразу стане абсолютно безпечним, чи не так?

Питання охорони здоров'я вже не є проблемою. За допомогою нового чіпу для діагностики від Edgemirror™ ви можете вживити собі набір мікросхем, щоб постійно стежити за своїм тілом і помічати, чи є якісь проблеми. Ви також можете встановити його у членів вашої родини для спостереження за старими людьми, маленькими дітьми та бачити те, що вони бачать, чути те, що вони чують, та надсилати цю інформацію до лікаря, щоб діагноз у режимі реального часу був на 100% точним.

Набір цифрового ВИЖИВАННЯ

<http://www.craigbadura.com/2013/08/the-new-and-improved-digital.html>



Зубна щітка
Замочок
Маркер
Дзеркало
Мило
Насіння
Лупа
Сито
Татуювання
Блокнот
Зубна паста
Аркуш паперу
Пластир
Розетка





Цифрове громадянство

Оксана Пасічник

Промоутер проекту освіти з цифрового громадянства Ради Європи

digcitukr@gmail.com