

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΑΣΦΑΛΟΥΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ
Δράση Ενημέρωσης και Επαγρύπνησης Saferinternet.gr

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Δημιουργικότητα, ψηφιακές δεξιότητες και ασφαλείς ρυθμίσεις από τη βιομηχανία οι πυλώνες του φετινού Φόρουμ για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο 2013

Τρεις ήταν οι βασικοί άξονες συζήτησης του φετινού ετήσιου φόρουμ που συνδιοργανώθηκε στις Βρυξέλλες στις 17-18 Οκτωβρίου από το Πανευρωπαϊκό Δίκτυο Εθνικών Κέντρων Ενημέρωσης & Επαγρύπνησης Insafe και την Ε.Ε., με θέμα τη διαμόρφωση ενός καλύτερου Διαδικτύου για όλους: 1) οι δυνατότητες δημιουργικότητας και επιχειρηματικότητας που δίνει το Διαδίκτυο, 2) οι τρόποι ενίσχυσης των ψηφιακών δεξιοτήτων των νέων, ώστε να ανταποκριθούν σε ένα ποιοτικότερο και καλύτερο διαδικτυακό περιβάλλον, και 3) οι υποχρεώσεις αλλά και οι δυνατότητες της βιομηχανίας να δημιουργεί ασφαλή περιβάλλοντα για τους χρήστες της («safer by design»).

- Οι νέοι μπορούν να δράσουν ως δημιουργοί (curators) και όχι απλά ως καταναλωτές περιεχομένου στο Διαδίκτυο, αρκεί να έχουν την **εμπιστοσύνη** αλλά και την **καθοδήγηση** των γονέων τους, ευκαιρίες έκφρασης, καθώς και **διδασκαλία βασικών γνώσεων προγραμματισμού** ήδη από το σχολείο.
- Η λέξη-κλειδί για τις ψηφιακές δεξιότητες των νέων, σύμφωνα με τους ίδιους είναι η **εκπαίδευση**, ενώ θέματα όπως η διαδικτυακή παρενόχληση και η ανωνυμία μπορούν να αντιμετωπιστούν πιο αποτελεσματικά μέσα από το «**peer mentoring**», **δηλαδή την εκπαίδευση ανηλίκων από συνομηλίκους τους**, μαζί με την επίβλεψη έμπειρων ενηλίκων και υπεύθυνων καθηγητών.
- Παράλληλα, **ο ρόλος των γονέων είναι κεντρικής σημασίας για τους νέους**, καθώς είναι σημαντικό να περνούν περισσότερο χρόνο με τους γονείς τους και να προσβλέπουν σε **θετικά πρότυπα συμπεριφοράς**.
- Η **χρήση του Διαδικτύου από νήπια και παιδιά ηλικίας 0-8 ετών** αποτελεί μια καινούρια πραγματικότητα που θέτει στο προσκήνιο σημαντικά ερωτήματα σε σχέση με τα οφέλη και τους κινδύνους της χρήσης του Διαδικτύου από πολύ νεαρά άτομα, αλλά και προκλήσεις, όπως πώς θα έρθουν τα παιδιά των ηλικιών αυτών σε επαφή με το ποιοτικό online περιεχόμενο.
- Στον αντίποδα της ευθύνης χρηστών, γονέων και εκπαιδευτικών βρέθηκε η **ευθύνη της βιομηχανίας**. Οι νέοι ζητούν να έχουν το δικαίωμα να τους ξεχάσουν online (the right to be forgotten), να υπάρχουν εύκολοι μηχανισμοί και εργαλεία αναφοράς, και να υπάρχει διαφάνεια στη χρήση των προσωπικών τους δεδομένων. Παράλληλα, επιθυμούν καλύτερα τεχνικά χαρακτηριστικά στις υπηρεσίες (να είναι διασκεδαστικές, ελκυστικές), αλλά παράλληλα να προωθούν την ηθική συμπεριφορά και τη γνώση μέσα από το παιχνίδι (game education).

Οι σύνεδροι ασχολήθηκαν και με τις εμπορικές πτυχές της βιομηχανίας για τους χρήστες όλων των ηλικιών, καθώς **71% των κερδών των εταιρειών προέρχονται από το «κατέβασμα» δωρεάν εφαρμογών**. Επιπλέον, **37% των τρίχρονων και τετράχρονων παιδιών πλοηγούνται στο Διαδίκτυο χωρίς καμία ασφάλεια ως προς το ανεπιθύμητο εμπορικό περιεχόμενο**.

Υπογραμμίστηκε, λοιπόν, η **σημασία της κριτικής σκέψης ως της σημαντικότερης ψηφιακής δεξιότητας για τους νέους**, ώστε να μπορούν να αντιμετωπίσουν κάθε διαδικτυακό κίνδυνο, ιδιαίτερα σε μια εποχή όπου, όπως η νέα γενιά, ζητά ολοένα και περισσότερα πράγματα, ολοένα και περισσότερες υπηρεσίες από το Διαδίκτυο. Γι'αυτό το λόγο χρειάζεται την καθοδήγηση και τη στήριξη των γονέων και των δασκάλων της.