



S&D

STANOWISKO

UMIEJ TNO CI KORZYSTANIA Z MEDIÓW

DYNAMICZNA, WYKSZTAŁCONA I KREATYWNA
EUROPA

Inwestowanie w młodych ludzi i edukację

Data:

26/06/2013



S&D

Grupa Posłowskiego Sojuszu
Socjalistów & Demokratów
w Parlamencie Europejskim

Parlament Europejski

Rue Wiertz 60

B-1047 Bruxelles

T +32 2 284 2111

F +32 2 230 6664

www.socialistsanddemocrats.eu

SPIS TRE CI

Wprowadzenie do umiej tno ci korzystania z mediów.....	3
1 Priorytety Grupy S&D i konieczne dzia łania	5
1.1 Mo liwo : S to przede wszystkim wymagania techniczne, zwi zane z w ł czeniem społecznym w ramach społecze stwa informacyjnego	5
1.2 Umiej tno : Tutaj zdobywane i rozwijanie s umiej tno ci, potrzebne w ró nych sytuacjach.....	6
1.3 Aktywno : Chodzi o kompetencje umo liwiaj ce aktywne korzystanie z mediów.....	8

WPROWADZENIE DO UMIEJ TNO CI KORZYSTANIA Z MEDIÓW

Umiej tno korzystania z mediów to mo liwo korzystania z mediów w „prawidłowy” i „odpowiedni” sposób. Jest to kluczowa kwalifikacja w nowoczesnym społecze stwie, kluczowa umiej tno w sektorze nowoczesnej technologii i podstawowa kwalifikacja w prawie ka dym otoczeniu ekonomicznym, w tym nawet w sektorze rzemie lnicznym.

Termin ten nie powinien by ograniczany do umiej tno ci technicznych i manualnych. Obejmuje on równie umiej tno ci poznawcze, afektywne i konatywne, które powinna mie ka da jednostka posiadaj ca „kompetencje medialne”. Wspieranie umiej tno ci korzystania z mediów rozwija nie tylko podstawowe umiej tno ci, ale tak e umiej tno ci techniczne, analiz krytyczn oraz umiej tno ci w zakresie rozwi zywania problemów, a tak e kompetencje i umiej tno ci społeczne. Umiej tno korzystania z mediów nie mo e zosta nabyta jednoetapowo ze wzgl du na ci gły rozwój mediów. Musi ona by wci rozwijana w trakcie uczenia si przez całe ycie.

Celem umiej tno ci korzystania z mediów powinno by wyposa enie ludzi w ka dym wieku i pochodz ych ze wszystkich rodowisk społecznych w umiej tno ci, wymagane do uzyskania dost pu do mediów, ich analizy, oceny oraz tworzenia ich tre ci na wszystkich platformach.

U ytkownik posiadaj cy umiej tno korzystania z mediów potrafi twórczo korzysta z ró nych form mediów, traktuj c swoje dane osobowe w sposób odpowiedzialny, a dane innych u ytkowników z odpowiednim szacunkiem. U ytkownik ten jest wiadomy, e jest równocze nie nadawc i odbiorc , konsumentem i producentem, posiadaj cym wiedz i ucz ym si .

Umiej tno korzystania z mediów rozpoczyna si w domu od uczenia si , w jaki sposób wybiera spo ród dost pnych usług multimedialnych - w tym zakresie bardzo wa na jest edukacja medialna rodziców, którzy odgrywaj decyduj c rol w rozwoju dzieci cych nawyków w dziedzinie korzystania z mediów - i rozwija si w szkole oraz w trakcie uczenia si przez całe ycie, a wzmacniana jest dzi ki staraniom organów krajowych, rz dowych i regulacyjnych oraz dzi ki pracy pracowników i instytucji medialnych.

Umiej tno korzystania z mediów ma zasadnicze znaczenie dla kultury politycznej i aktywnego uczestnictwa obywateli Unii: zach ca do aktywnego udziału obywateli w

demokracji oraz wymiany informacji. Oferuje instrumenty wspierające integrację i spójność społeczną; ponadto dobrze poinformowani, dojrzały politycznie obywatele stanowią podstawę pluralistycznego społeczeństwa. Technologia cyfrowa jest także w tym narzędziem edukacyjnym na rzecz obywatelskości, ułatwiając udział wielu obywatelom, zamieszkującym obszary peryferyjne, a zwłaszcza młodemu odbiorcom, umożliwiając im korzystanie w pełni z wolności wypowiedzi i komunikacji internetowej.

Umiejętność korzystania z mediów wspiera upowszechnianie światowej i europejskiej kultury oraz dialogu międzykulturowego.

Umiejętność korzystania z mediów pomaga sprostać wyzwaniom stawianym przez nowe media, takim jak Internet, ponieważ jest on pierwszym i głównym źródłem informacji, szczególnie dla ludzi młodych, podczas gdy ludzie starsi nadal wolą tradycyjne media, takie jak gazety, radio i telewizja. Należy również pamiętać, że źródło treści w nowych mediach może pochodzić także z tradycyjnych rodzajów mediów. Tak więc to, co jest ważne i co pozostaje, są źródła i przekazywane treści; inny jest jedynie sposób przekazu.

Dzieci i młodzi ludzie odbierają obecnie Internet jako naturalny instrument w swoim codziennym życiu. Jednak, mimo iż stereotypowo nazywa się ich „przedstawicielami pokolenia cyfrowego”, potrzebują oni porady w kwestii rozwoju swoich cyfrowych kompetencji. Strategie w dziedzinie umiejętności korzystania z mediów, skierowane do ludzi młodych, muszą odzwierciedlać różnorodność treści medialnych i wyjść poza bezpieczeństwo dzieci. Musi to być postrzegane jako inwestycja w ich przyszłość i ich miejsce w społeczeństwie.

Choć umiejętności techniczne nie wystarczą, pozostają one podstawą rozumienia i korzystania z nowych mediów. Nasuwa to pytanie, w jakim stopniu różne grupy ludzi posiadają umiejętności niezbędne do optymalnego wykorzystania potencjału, jaki niesie ze sobą Internet. Zagrożenia dla bezpieczeństwa danych osobowych stają się coraz bardziej podstawowe i wielorakie, co stanowi duże zagrożenie dla nieświadomych tego użytkowników.

W obecnym globalnym środowisku odpowiednie szkolenie w dziedzinie IT i wykorzystywania mediów zwiększa emancypację, autonomię i autoekspresję. Wysoko wykształcona i posiadająca umiejętności korzystania z mediów siła robocza jest również niezbędna do osiągnięcia celów strategii UE 2020 na rzecz wzrostu gospodarczego.

1 PRIORYTETY GRUPY S&D I KONIECZNE DZIAŁANIA

Należy skupić się na trzech różnych poziomach umiejętności korzystania z mediów:

1.1 **Modelo : S to przede wszystkim wymagania techniczne, związane z włączeniem społecznym w ramach społeczeństwa informacyjnego**

1. zapewnienie powszechnego dostępu do wszystkich typów mediów;
2. inwestowanie w umiejętności korzystania z mediów na szczeblu europejskim, krajowym i lokalnym;
3. zmniejszenie przepaści cyfrowej pomiędzy państwami członkowskimi oraz pomiędzy miastem i wsią poprzez rozwój infrastruktury informacyjnej i komunikacyjnej;
4. zapewnienie szerokopasmowego dostępu do Internetu wysokiej jakości i za przystępnymi cenami na obszarach słabiej rozwiniętych;
5. uznanie znaczenia edukacji medialnej;
6. zapewnienie sprzyjającego technicznego i dostępu do nowych technologii jako infrastruktury w szkole, jak również umożliwienie jej znacznej poprawy, aby umożliwić wszystkim uczniom dostęp do komputerów, Internetu oraz odpowiednich zajęć;
7. inwestowanie w umiejętności korzystania z mediów, począwszy od wczesnej edukacji dzieci, poprzez szkoły podstawowe i średnie na wszystkich poziomach, nie tylko ukierunkowanych na specjalnych klasach w zakresie umiejętności korzystania z mediów, ale również oferowane w ramach wszystkich programów nauczania;
8. utworzenie wydziałów edukacji medialnej w szkołach wyższych;
9. zachęcanie do edukacji w zakresie umiejętności korzystania z mediów w ramach edukacji pozaformalnej i nieformalnej;
10. promowanie szacunku i wsparcia również dla tradycyjnych mediów;
11. promowanie szacunku dla zrozumienia różnych rodzajów treści, przekazywanych zarówno przez tradycyjne, jak i nowe media;
12. uznanie, że indywidualne zarządzanie cyfrowe to samo jest kluczem do przyszłości umiejętności;
13. wspieranie eliminacji barier kulturowych wobec innowacji;

1.2 Umiej tno ci : Tutaj zdobywane i rozwijanie s umiej tno ci, potrzebne w ró nych sytuacjach

1. zdefiniowanie umiej tno ci korzystania z mediów, aby lepiej spełniała ona swoje zadania, a ludzie byli wiadomi jej znaczenia;
2. edukacja nie tylko z u yciem mediów, ale tak e o mediach;
3. znaczenie poł czenia umiej tno ci korzystania z mediów z ogóln umiej tno ci czytania i pisania;
4. zwi kszenie obecno ci umiej tno ci korzystania z mediów w obowi zkowym programie nauczania, na czele z umiej tno ci w dziedzinie korzystania z technologii informacyjnych i komunikacyjnych (ICT), pojmowan jako szerszy cel, zwi zany ze zjawiskiem rosn cej konwergencji komunikacji i mediów;
5. opracowanie strategii UE na rzecz wspierania umiej tno ci korzystania z mediów;
6. opracowanie programów w zakresie umiej tno ci korzystania z mediów oraz podj cie szeregu konkretnych działań w tej dziedzinie przez pa stwa członkowskie i Komisj ;
7. ci głę inwestowanie w udane programy w UE w zakresie umiej tno ci korzystania z mediów (chodzi np. o program „Bezpieczniejszy Internet”);
8. zainicjowane przez UE wsparcie i niezbd na wiadomo na rzecz zach cania do podejmowania krajowych działań i ich widoczno ci na poziomie krajowym;
9. ocena działań podejmowanych w zakresie wspierania umiej tno ci korzystania z mediów;
10. opracowanie przez Komisj koncepcji w zakresie edukacji cyfrowej;
11. nabycie umiej tno ci technicznych (zwi zanych ze sprz tem komputerowym i oprogramowaniem oraz podstawow wiedzy na temat struktury Internetu) maj ce na celu zrozumienie relacji i zdobycie zdolno ci do samodzielnego uczenia si ;
12. bardziej rozbudowana sie kontaktów w zakresie działalno ci zwi zanej z edukacj medialn ;
13. zach canie do tworzenia europejskich sieci w dziedzinie umiej tno ci korzystania z mediów oraz platform wymiany informacji i najlepszych praktyk, a tak e zapewnienie widoczno ci na poziomie europejskim inicjatyw krajowych, regionalnych i lokalnych;

14. silniejsze zakotwiczenie i bardziej wiarygodny charakter treści w zakresie edukacji medialnej;
15. wzmocnienie roli rodzicielskiej ochrony i rozwój ukierunkowanej pracy z rodzicami: potrzebuj oni praktycznych instrumentów, które mogą być do edukacji dziecka;
16. rozwój i zapewnienie lepszych umiejętności w zakresie szkolenia nauczycieli na wszystkich poziomach;
17. przeprowadzenie badania na temat wpływu mediów cyfrowych na umiejętności umysłowe, efektywne metody samokontroli oraz sukcesownego nauczania opartego na grze;
18. uznanie edukacji za pomoc gry komputerowej za część edukacji medialnej;
19. opracowanie koncepcji sprawiedliwego podziału odpowiedzialności w Internecie bez kontrolowania go;
20. zapewnienie skoordynowanej i postępowej edukacji w dziedzinie bezpieczeństwa w Internecie w szkołach w UE, związanej z takimi kwestiami jak program nauczania, metody nauczania, szkolenia specjalistyczne i kwalifikacje nauczycieli lub współpraca władz oświatowych i innych organizacji publicznych lub prywatnych w tej dziedzinie, w tym w zakresie ośrodków bezpieczniejszego Internetu w krajach europejskich;
21. edukacja na temat własności intelektualnej i praw autorskich oraz wartości treści, a także na temat szacunku dla autorów i producentów praw w celu zmniejszenia nielegalnego naruszania tych praw i zapewnienia dochodów dystrybutorom i producentom;
22. zachęcenie do aktywnego udziału i współpracy wszystkich zainteresowanych stron, takich jak Parlament Europejski i Komisja Europejska, organy regulacyjne, przemysł medialny i społeczeństwo obywatelskie, a także UNESCO i Rada Europy;
23. zachęcenie do poświęceń przez przemysł medialny większej uwagi umiejętności korzystania z mediów poprzez takie działania, jak promowanie przez wydawców gazet zajęć z edukacji prasowej i dziennikarstwa internetowego w szkołach, festiwale filmowe, obejmujące edukację medialną, działania edukacyjne kanałów telewizyjnych (w szczególności kanałów publicznych) oraz producentów sprzętu komputerowego i oprogramowania, itp.;
24. zaangażowanie niewielkich lokalnych podmiotów, takich jak biblioteki, ośrodki kształcenia dorosłych, obywatelskie centra kulturalne i medialne, placówki

dalszej edukacji i szkolenia zawodowego oraz media obywatelskie (np. media społeczne), które mog aktywnie przyczyni si do promowania umiej tno ci korzystania z mediów;

25. zapewnienie mierzalnych wyników polityki w dziedzinie umiej tno ci korzystania z mediów i zdefiniowanie kompetencji;

26. bli sza analiza ryzyk handlowych;

1.3 Aktywno : Chodzi o kompetencje umo liwiaj ce aktywne korzystanie z mediów

1. wzmocnienie przyjaznych dzieciom ofert w Internecie;
2. promowanie partnerskiego uczenia si ;
3. rozwijanie zdolno ci tworzenia własnych tre ci (strony internetowe, blogi, filmy, muzyka) bez naruszania praw autorskich;
4. rozwijanie umiej tno ci krytycznej analizy tre ci (ocena ródeł, rozpoznanie intencji, wiadome odczytywanie przekazów reklamowych);
5. u wiadomienie u ytkownikom, którzy niedawno nabyli umiej tno korzystania z mediów, potencjalnych zagro e dotycz cych bezpiecze stwa informacji i bezpiecze stwa danych osobowych, a tak e ryzyka zwi zanego z przemoc w sieci;
6. rozwijanie wiadomo ci w zakresie tre ci medialnych (pułapki kosztowe, prywatno , oszustwa, nadu ycia);
7. odpowiednie zarz dzanie nadmiarem informacji (podstawowa wiedza na temat tego, jak pracuj wyszukiwarki, unikanie jednostronnej selekcji informacji).