

# ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ

## ΕΓΓΡΑΦΟ

ΓΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ ΚΑΙ  
ΦΡΟΝΤΙΣΤΕΣ  
ΜΕ ΣΚΟΠΟ ΝΑ ΣΥΝΟΔΕΥΣΟΥΝ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΜΕ  
ΔΙΑΝΟΗΤΙΚΗ ΑΝΑΠΗΡΙΑ  
ΣΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ ΚΟΣΜΟ

## Αποτύπωση

### Εκδότης

Αυτό το έγγραφο αναπτύχθηκε μέσα στο έργο του AMEDY (Active Media Education for Disabled Youth), το οποίο χρηματοδοτήθηκε μέσα από το πρόγραμμα Erasmus+ από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, ref. KA205-0E7A298F. Αυτή η έκδοση αποτυπώνει μόνο τις απόψεις των εταίρων του προγράμματος και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση μπορεί να γίνει σχετικά με τις πληροφορίες που εμπεριέχονται σε αυτή μπορεί.

### Συντονιστής Προγράμματος

Stiftung Digitale Chancen  
Chausseestr. 15  
10115 Berlin – Germany  
[www.digitale-chancen.de](http://www.digitale-chancen.de)  
[redaktion@digitale-chancen.org](mailto:redaktion@digitale-chancen.org)

### Ημερομηνία

Μάιος 2021



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

|                                                                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Εισαγωγή .....                                                                                               | 3  |
| 1 Ο γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας υποστηρίζει τις ανάγκες των νέων με Διανοητική Αναπηρία (Δ.Α.) .....  | 5  |
| 1.1 Νέοι με Δ.Α.: ποιοι είναι αυτοί? .....                                                                   | 5  |
| 1.2 Η σύνδεση στο διαδίκτυο είναι εξαιρετικά δύσκολη για νέους με διανοητική αναπηρία.....                   | 7  |
| 1.3 Υποστήριξη των αναγκών των νέων με ήπια διανοητική αναπηρία .....                                        | 8  |
| 1.4 Διαδικτυακοί κίνδυνοι για νέους με διανοητική αναπηρία .....                                             | 10 |
| 1.5 Οι φροντιστές είναι υπεύθυνοι για τη χρήση των ψηφιακών μέσων από νέους με διανοητική αναπηρία .....     | 11 |
| 1.6 Χρησιμοποιούμενες στρατηγικές των φροντιστών .....                                                       | 12 |
| 2 Ικανότητες γνώσης ψηφιακών μέσων για εργαζόμενους στην κοινωνική μέριμνα .....                             | 13 |
| 2.1 «EMELS» Το Ευρωπαϊκό Πρότυπο Γραμματισμού στα Μέσα Ενημέρωσης για τους Νέους Εργαζομένους .....          | 13 |
| 2.2 Το μοντέλο ικανοτήτων «Mediawijs» (Βέλγιο).....                                                          | 15 |
| 2.3 Πρόγραμμα «AMEDY» (για ενίσχυση ικανοτήτων) .....                                                        | 16 |
| 3 Το «Media Diamond» ως πλαίσιο για την εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης .....                                 | 19 |
| 3.1. Διασκέδαση – απολαύστε τις δυνατότητες.....                                                             | 20 |
| 3.2 Ασφάλεια – αποφύγετε κινδύνους .....                                                                     | 22 |
| 3.3 Μαζί – συνοδεύστε παιδιά και νέους.....                                                                  | 23 |
| 3.4 Περιεχόμενο – μάθετε ποια μέσα είναι κατάλληλα .....                                                     | 24 |
| 3.5 Ισορροπία .....                                                                                          | 26 |
| 4 Η Σχεδιαστική Σκέψη ως μέθοδος για τη συλλογή στρατηγικών υποστήριξης .....                                | 28 |
| 4.1 Το πλαίσιο της σχεδιαστικής σκέψης.....                                                                  | 28 |
| 4.2 Στρατηγικές υποστήριξης για την εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης για νέους με Δ.Α. ....                    | 30 |
| 4.3 Στρατηγικές Υποστήριξης της εκπαίδευσης των ενεργών ψηφιακών μέσων για νέους με διανοητική αναπηρία..... | 36 |
| ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ.....                                                                                              | 38 |

## Εισαγωγή

Λόγω της εμφάνισης νέων τεχνολογικών εξελίξεων: ο αυτοματισμός, η τεχνητή νοημοσύνη, η μηχανική μάθηση και ο φορητός υπολογιστής δεν είναι πλέον φουτουριστικές έννοιες, αλλά έχουν γίνει η πραγματικότητα της ζωής μας (Gartner, 2016). Ειδικά με την εφεύρεση του Διαδικτύου και το γεγονός ότι γίνεται ένα από τα κύρια εργαλεία επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων με τη μορφή των κοινωνικών μέσων μαζικής ενημέρωσης, η γνώση της χρήσης των νέων εργαλείων και η εκμάθησή τους έχουν γίνει πολύ πιο σημαντικά στην καθημερινή ζωή. Ως αποτέλεσμα, όλοι οι άνθρωποι, ιδίως οι νέες γενιές, πρέπει να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες και να αναπτύξουν μια ευέλικτη νοοτροπία προς τις νέες τεχνολογικές εξελίξεις για το μέλλον τους.

Ένα από τα πιο σημαντικά ψηφιακά προσόντα, ο «γραμματισμός ψηφιακών μέσων», είναι ίσως ο πιο σημαντικός τύπος παιδείας στον σύγχρονο κόσμο. Δεδομένου ότι τα μηνύματα των μέσων μαζικής ενημέρωσης είναι παντού, η επιρροή των μέσων ενημέρωσης σε καθέναν από εμάς και ιδιαίτερα στους νέους έχει πολύ μεγάλη σημασία για τους εκπαιδευτικούς, τις οικογένειες, τους κοινωνικούς λειτουργούς και τους πολιτικούς. Οι νέοι επικοινωνούν, αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και συμμετέχουν στην κοινωνική ζωή μέσω πολλών εργαλείων κοινωνικών μέσων, όπως: Facebook, Instagram, Snapchat, Twitter κ.λπ. Σε αυτά τα κοινωνικά μέσα δημοσιεύουν, επικοινωνούν, μοιράζονται και αναζητούν πληροφορίες χρησιμοποιώντας διάφορα εργαλεία.

Για αυτό το έργο, ο γραμματισμός στα μέσα θα γίνει κατανοητός όπως ορίζεται από την «Ομάδα Εμπειρογνομόνων της Ε.Ε. για τον Γραμματισμό στα Μέσα Επικοινωνίας»:

«Ο γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας αναφέρεται σε όλες τις τεχνικές, γνωστικές, κοινωνικές, πολιτικές και δημιουργικές ικανότητες που μας επιτρέπουν να έχουμε πρόσβαση, να κατανοούμε και να αλληλεπιδρούμε με τα μέσα. Αυτές οι ικανότητες μας επιτρέπουν να έχουμε κριτική σκέψη, ενώ συμμετέχουμε στις οικονομικές, κοινωνικές και πολιτιστικές πτυχές της κοινωνίας και έχοντας ενεργό ρόλο στη δημοκρατική διαδικασία» (Naposledy Aktualizovane, 2018) [1].

---

1 Naposledy Aktualizovane, "media literacy expert group",  
<https://ec.europa.eu/transparency/regexpert/index.cfm?do=groupDetail.groupDetail&groupID=2541&Lang=sk>

Η ασφαλή και υπεύθυνη διαχείριση των ψηφιακών μέσων παραμένει πολύ σημαντικό θέμα. Απαιτεί μια προσαρμοσμένη προσέγγιση τόσο σε μορφή όσο και σε περιεχόμενο. Ειδικά για άτομα με ειδικές ανάγκες, οι οργανισμοί προσδίδουν έναν κεντρικό ρόλο στον επαγγελματία. Εκτός από τα προσαρμοσμένα υλικά και μεθόδους, απαιτείται ειδική εκπαίδευση σχετικά με τον τρόπο υποστήριξης των πελατών.

Έχοντας υπόψη ότι είναι συχνά δύσκολο για νέους με αναπτυξιακή αναπηρία να επωφεληθούν από τις ευκαιρίες που προσφέρουν οι ψηφιακές τεχνολογίες, η κοινοπραξία σχετικά με το πρόγραμμα της Ε.Ε., «AMEDY» (Active Media Education for Disabled Youth), καθόρισε τους νέους με διανοητική αναπηρία ως ομάδα στόχου τους. Το πρόγραμμα «AMEDY» στοχεύει να υποστηρίξει αυτούς τους νέους με διανοητική αναπηρία για να ξεπεράσουν ορισμένους κινδύνους που υπάρχουν στα κοινωνικά μέσα και θυματοποιούνται μέσω αυτών, μέσω της δημιουργίας μιας Διαδικτυακής Πλατφόρμας Μάθησης (ΔΠΜ/OLP) και ενός εγγράφου στρατηγικής υποστήριξης. Το πρόγραμμα απευθύνεται επίσης σε επαγγελματίες που εργάζονται με νέους με αναπτυξιακές αναπηρίες και ασχολείται με τις ψηφιακές ικανότητες που χρειάζονται στην εργασία/δουλειά τους. Ένα άλλο αποτέλεσμα-στόχος του προγράμματος «Amedy» είναι ο σχεδιασμός μιας εργαλειοθήκης για δραστηριότητες ευαισθητοποίησης, σχετικά με τον γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης για νέους με διανοητική αναπηρία.

# **1 Ο γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας υποστηρίζει τις ανάγκες των νέων με Διανοητική Αναπηρία (Δ.Α.)**

## **1.1 Νέοι με Δ.Α.: ποιοι είναι αυτοί?**

Δεν υπάρχει σαφής ορισμός της ήπιας διανοητικής αναπηρίας. Η Αμερικανική Ένωση για τις Διανοητικές και Αναπτυξιακές Αναπηρίες (AAIDD), ορίζει μια διανοητική αναπηρία ως αναπηρία που χαρακτηρίζεται από σημαντικούς περιορισμούς τόσο στην πνευματική λειτουργία όσο και στην προσαρμοστική συμπεριφορά, η οποία καλύπτει πολλές καθημερινές κοινωνικές και πρακτικές δεξιότητες. Αυτή η αναπηρία προέρχεται από την ηλικία των 18 ετών [2]

Η πνευματική λειτουργία αναφέρεται σε διανοητικές ικανότητες, όπως η μάθηση, η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων και ούτω καθεξής. Μια βαθμολογία σε τεστ «IQ» περίπου 70 ή και έως 75 δείχνει έναν περιορισμό στη διανοητική λειτουργία. Τα επίπεδα γνωστικής εξασθένησης έχουν συσχετιστεί με διάφορες «ετικέτες Διανοητικής Αναπηρίας»: Πολύ Μεγάλη Έλλειψη: IQ <20, Σοβαρή Έλλειψη IQ 20–34, Μέτρια Έλλειψη IQ 35–49, Ήπια Έλλειψη IQ 50–69, και Οριακή έως Καθόλου Έλλειψη πνευματικής λειτουργίας IQ 70-84.

Η προσαρμοστική συμπεριφορά είναι η συλλογή εννοιολογικών, κοινωνικών και πρακτικών δεξιοτήτων που μαθαίνονται και εκτελούνται από τους ανθρώπους στην καθημερινή τους ζωή (π.χ., η χρήση της γλώσσας και του γραμματισμού, οι διαπροσωπικές δεξιότητες και η εκτέλεση δραστηριοτήτων της καθημερινής ζωής). Αλλά στον καθορισμό και την αξιολόγηση της διανοητικής αναπηρίας, το «AAIDD» τονίζει ότι πρέπει να ληφθούν υπόψη πρόσθετοι παράγοντες, όπως το κοινωνικό περιβάλλον που χαρακτηρίζει τους συνομηλίκους και τον πολιτισμό του ατόμου. Οι επαγγελματίες θα πρέπει επίσης να εξετάσουν τη γλωσσική ποικιλομορφία και τις πολιτισμικές διαφορές στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι επικοινωνούν, μετακινούνται και συμπεριφέρονται.

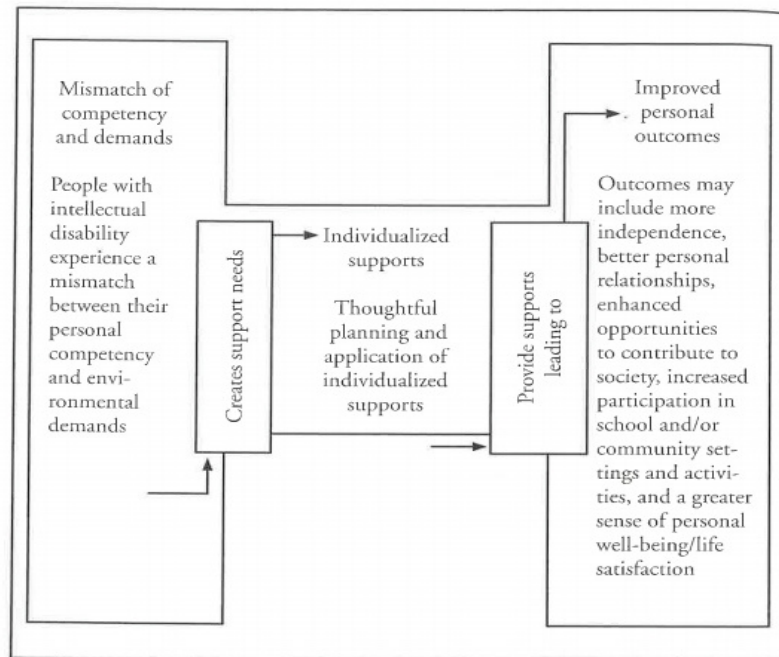
---

<sup>2</sup> American Association on Intellectual and Developmental Disabilities, "Definition of Intellectual Disability", <https://www.aaidd.org/intellectual-disability/definition>.

Η τρέχουσα σκέψη για την αναπηρία δείχνει ότι ο εντοπισμός των ελλείψεων πρέπει να είναι αναπόσπαστο μέρος για τον προσδιορισμό της απαραίτητης «υποστήριξης» που οι άνθρωποι χρειάζονται για να ξεπεράσουν αυτές τις προκλήσεις («ανάγκες υποστήριξης») και ότι πρέπει να επισημανθούν τα δυνατά σημεία – οι δυνατότητες των ανθρώπων (Schalock, et al, 2010).

Η έννοια της «υποστήριξης» αναφέρεται σε όλους τους πόρους και τις στρατηγικές που στοχεύουν στην προώθηση της ανάπτυξης, της εκπαίδευσης, των ενδιαφερόντων και της προσωπικής ευημερίας ενός ατόμου και που ενισχύουν την ατομική λειτουργία (Luckasson et al, 2002, σ.151). Οι «υποστηρίξεις» μπορούν να είναι άνθρωποι αλλά και τεχνολογία

Το παρακάτω σχήμα (από την: 11η έκδοση του εγχειριδίου «AAIDD: ορισμός της διανοητικής αναπηρίας») απεικονίζει αυτόν τον τρόπο σκέψης. Ξεκινά με μια ασυμφωνία μεταξύ του τι μπορεί να κάνει ένα άτομο (ή όχι) και του τι χρειάζεται για να συμμετάσχει πλήρως. Δεύτερον, με επιπλέον υποστήριξη, η συμμετοχή μπορεί να εγκριθεί και έτσι βελτιώνεται η ατομική λειτουργία. Οι νέοι με Δ.Α. για να συμμετέχουν πλήρως σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον χρειάζονται επιπλέον υποστήριξη. Αυτή η υποστήριξη, ειδικά για το θέμα της χρήσης των μέσων (και επομένως του γραμματισμού στα μέσα), είναι το αντικείμενο του «Εγγράφου Στρατηγικής Υποστήριξης» ως παραδοτέο του Ο2 στο πρόγραμμα «AMEDY». Κατάρτιση και υποστήριξη για χρήση στο Διαδίκτυο παρέχονται συνήθως από οικογενειακούς φροντιστές και προσωπικό υποστήριξης (Palmer, et al., 2012).



Σχήμα 1: Έννοια της στήριξης, 11th edition of the AAIDD Definition Manual for Intellectual Disability

## 1.2 Η σύνδεση στο διαδίκτυο είναι εξαιρετικά δύσκολη για νέους με διανοητική αναπηρία

Δεδομένου ότι οι νέοι με Διανοητική Αναπηρία (Δ.Α.) είναι κανονικοί πολίτες και πρέπει να έχουν υποστήριξη για να το συνειδητοποιήσουν αυτό, το ίδιο παράδειγμα ισχύει σύμφωνα με την ψηφιακή υπηκοότητα χωρίς αποκλεισμούς. Τα τελευταία χρόνια, η χρήση του Διαδικτύου από άτομα με διανοητική αναπηρία έχει αυξηθεί πάρα πολύ (Feng, Lazar, Kumin, & Ozok, 2008), έχοντας πολλά θετικά αποτελέσματα π.χ., σχετικά με τη μάθηση, την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή. Μεταξύ της ομάδας των ατόμων με αναπηρία, τα άτομα με διανοητική αναπηρία εξακολουθούν να είναι αυτά με τον μεγαλύτερο ψηφιακό αποκλεισμό (Valero, Vadillo, Herradón, Bermejo, & Conde, 2011). Μια έρευνα που πραγματοποιήθηκε με άτομα χωρίς διανοητική αναπηρία δείχνει ότι, με μικρό μόνο αριθμό εξαιρέσεων, τόσο οι κίνδυνοι όσο και τα οφέλη της σύνδεσης στο Διαδίκτυο πιστεύεται ότι είναι μεγαλύτερα για άτομα με διανοητική αναπηρία σε σύγκριση με εκείνα χωρίς διανοητική αναπηρία (Chadwick, Quinn, & Fullwood, 2017).

Η χρήση μέσων από νέους με διανοητική αναπηρία μπορεί να είναι πιο δύσκολη για δύο λόγους (Nikken, Berns & van Beethoven, 2018). Πρώτον, οι νέοι με διανοητική αναπηρία πρέπει να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν την τεχνολογία με τρόπο ώστε να αποτρέπουν αρνητικές επιπτώσεις και να αυξάνουν τα θετικά αποτελέσματα. Οι πιθανοί κίνδυνοι στη χρήση του Διαδικτύου από άτομα με διανοητική αναπηρία έχουν εντοπιστεί στον τομέα της επικοινωνίας, του περιεχομένου και της συμπεριφοράς (Livingstone & Haddon, 2009; Chadwick & Wesson, 2016). Τα άτομα με διανοητική αναπηρία θεωρούνται ότι είναι πολύ επιρρεπή στο Διαδίκτυο (Chadwick et al., 2017) λόγω των δυσκολιών τους στην κατανόηση των πραγμάτων σε συνδυασμό με την κοινωνικο-συναισθηματική συμπεριφορά τους. Δεύτερον, η χρήση μέσων από νέους με διανοητική αναπηρία μπορεί να είναι πιο δύσκολη, διότι οι νέοι με διανοητική αναπηρία χρειάζονται περισσότερη υποστήριξη από τους γονείς και τους φροντιστές γενικά, αλλά και ειδικά για τον γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης. Αυτό μπορεί να είναι εξαιρετικά δύσκολο για τους γονείς και τους φροντιστές.

Κάποια άλλη βιβλιογραφία επιβεβαιώνει την κοινή πεποίθηση ότι τα άτομα με διανοητική αναπηρία παραδοσιακά ορίζονται ως αξιόπιστα (Greenspan, Loughlin, & Black, 2001; Lussier - Desrochers et al., 2017), γεγονός που τους καθιστά επιρρεπής σε απάτες στις δραστηριότητες της καθημερινής ζωής γενικά και σε αναξιόπιστες πληροφορίες (Salmerón, Gómez, & Fajardo, 2016).

### **1.3 Υποστήριξη των αναγκών των νέων με ήπια διανοητική αναπηρία**

Στη βιβλιογραφία ανακτάμε μια συγκεκριμένη περιγραφή αυτών των νέων σχετικά με τη χρήση των μέσων.

«Τα παιδιά με ήπια διανοητική αναπηρία είναι συχνά τα πρώτα που δυσκολεύονται να ερμηνεύσουν εικόνες, όπως χρησιμοποιούνται σε ταινίες, σειρές, ειδήσεις ή παιχνίδια και κείμενα και σύμβολα, όπως χρησιμοποιούνται στα κοινωνικά μέσα με έγκυρο και έγκαιρο τρόπο. Οι αφηρημένες έννοιες είναι πιο δύσκολες στο να κατανοηθούν από τις συγκεκριμένες έννοιες (Chadwick, Wesson, & Fullwood, 2013). Οι έννοιες που έχουν πολλές ερμηνείες (όπως «μενού», «αρχείο», «χάρτης» και «παράθυρο») για παράδειγμα, μπορούν να προκαλέσουν προβλήματα σε άτομα με ήπια διανοητική αναπηρία. Επιπλέον, τα παιδιά με ήπια διανοητική αναπηρία συχνά αντιμετωπίζουν περισσότερα προβλήματα με τους άλλους» (Chadwick, Wesson, & Fullwood, 2013)

Ως αποτέλεσμα αυτών των περιορισμών, τα παιδιά με ήπια διανοητική αναπηρία αντιμετωπίζουν προβλήματα στους ακόλουθους δύο τομείς ειδικότερα: (1) **επικοινωνία** και (2) **αυτο-έκφραση**.

- 1) Πρώτον, οι τρόποι και οι άγραφοι κανόνες που σχετίζονται με το Διαδίκτυο μπορούν να αποτελέσουν ναρκοπέδιο για παιδιά με αναπηρία. Αυτά τα παιδιά μπορεί να δυσκολεύονται να αξιολογήσουν τις επαφές στο Διαδίκτυο. Το διαδίκτυο, δεν υποστηρίζει και δεν αντανακλά τις εκφράσεις του προσώπου, μέσω μιας οθόνης. Η ειρωνεία ή τα αστεία μπορεί κάποιες φορές να παρεξηγηθούν. Η ηλεκτρονική επαφή είναι συχνά πολύ άμεση. Το περιεχόμενο και οι «αποχρώσεις» στο γραπτό λόγο συχνά λείπουν, με αποτέλεσμα να μη κατανοούνται πλήρως τα λεγόμενα. Τα παιδιά με ήπια διανοητική αναπηρία έχουν συνήθως μεγαλύτερη δυσκολία σε αυτό, με αποτέλεσμα η διαδικτυακή επικοινωνία με τους άλλους να είναι συχνά πιο δύσκολη..
- 2) Δεύτερον, τα παιδιά με ήπια διανοητική αναπηρία συχνά δεν καταλαβαίνουν ότι τα κοινωνικά μέσα ή οι ιστότοποι έχουν τεράστια εμβέλεια ή ότι ένα μήνυμα να μπορεί να παραδοθεί σε πολλούς ανθρώπους και ότι τα πράγματα μπορούν να παραμείνουν στο Διαδίκτυο για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα. Το πώς η συμπεριφορά τους εκτιμάται από άλλους μέσω τέτοιων μέσων είναι επίσης πολύ δύσκολο να εκτιμηθεί. Όπως και στην πραγματική ζωή, τα παιδιά με ήπια διανοητική αναπηρία έχουν μεγαλύτερο πρόβλημα να κατανοήσουν τι μπορούν και δεν μπορούν να πουν ή να κάνουν σε διαδικτυακές κοινότητες.

Επίσης, για νέους με ήπια διανοητική αναπηρία, τα κοινωνικά μέσα προσφέρουν ευκαιρίες, έτσι ώστε να εκπληρώσουν τα τυπικά αναπτυξιακά καθήκοντα, όπως η δημιουργία ταυτότητας, η ανάπτυξη σχέσεων και η ανάπτυξη σεξουαλικότητας. Οι νέοι με διανοητική αναπηρία μπορούν να χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να μιλήσουν για τη ζωή τους (δείτε, για παράδειγμα, έναν έφηβο που ψυχαγωγεί τους θαυμαστές-ακολούθους του από την αναπηρική καρέκλα του στην εφαρμογή του «TikTok» [3]).

---

<sup>3</sup> see (in Dutch): <https://www.hln.be/buitenland/tiener-entertainment-vanuit-zijn-rolstoel-duizenden-fans-op-tiktok-ik-heb-met-mijn-beperking-leren-leven~a1974466/>; [https://www.tiktok.com/@wheelchair\\_man](https://www.tiktok.com/@wheelchair_man)

## **1.4 Διαδικτυακοί κίνδυνοι για νέους με διανοητική αναπηρία**

Οι νέοι με διανοητική αναπηρία επηρεάζονται από διάφορους κινδύνους στο Διαδίκτυο, π.χ., κάνουν υπερβολική χρήση (Jenaro et al., 2018) ή απειλούνται στα κοινωνικά μέσα ή έχουν πρόσβαση σε ιστοσελίδες με ανεπιθύμητο περιεχόμενο (Chadwick, Quinn, & Fullwood, 2017, Chiner et al., 2017, Sallafranque -St - Louis & Normand, 2017).

Για τους εργαζομένους υποστήριξης και τα μέλη της οικογένειας, «μπορεί να προκύψει σύγκρουση συμφερόντων όταν η υποστήριξη συγκρούεται με τον (γονικό ή) επαγγελματικό τους ρόλο» (Seale 2007, σελ. 182). Οι ερωτηθέντες σε πρόσφατο Ισπανικό ερωτηματολόγιο για γονείς και επαγγελματίες φροντιστές για άτομα με διανοητική αναπηρία, όλοι θεωρούσαν το Διαδίκτυο ελάχιστα ασφαλές ή ακόμη και καθόλου ασφαλές για ανηλίκους με διανοητική αναπηρία, πράγμα που σημαίνει ότι ανησυχούν για αυτούς τους νέους στο Διαδίκτυο (Chiner, Gómez, & Cardona, 2017). Οι ανησυχίες που διατυπώνουν αυτοί οι ερωτηθέντες αφορούν: τη χρήση των προσωπικών πληροφοριών του ατόμου με διανοητική αναπηρία χωρίς τη συγκατάθεσή του (66%, n = 29) ή ζητώντας πληροφορίες ή φωτογραφίες (64%, n = 28). Ανησυχούσαν επίσης για άτομα με διανοητική αναπηρία που λαμβάνουν φωτογραφίες σεξουαλικού περιεχομένου ή βίντεο που δεν θέλουν να δουν (61%, n = 27), απειλούνται (59%, n = 26) ή κάποιος που λέει σε άλλους δυσάρεστα πράγματα για αυτούς (50%, n = 22). Ένα χαμηλότερο ποσοστό των συμμετεχόντων ανησυχούσε για την σπατάλη χρημάτων στο διαδίκτυο (48%, n = 21), για αυτούς που θέλουν να συναντήσουν άτομα με διανοητική αναπηρία χωρίς τη θέλησή τους (45%, n = 20) και για άλλα άτομα που παραβιάζουν τα προσωπικά τους δεδομένα και τους κωδικούς τους (43%, n = 19). Από την άλλη πλευρά, καταστάσεις όπως ο αποκλεισμός από μια διαδικτυακή ομάδα ή δραστηριότητα (80%, n = 35) ή κάποιος που προσπαθεί να φλερτάρει μαζί του χωρίς τη θέλησή του (63%, n = 28) δεν θεωρήθηκε μεγάλη ανησυχία. Αυτά τα αποτελέσματα είναι ίδια με αυτά που βρέθηκαν σε προηγούμενη έρευνα (Chadwick et al., 2017; Molin et al., 2015).

Αυτοί οι φόβοι για την ασφάλεια μπορούν να επηρεάσουν την υποστήριξη που μπορεί κάποια μέλη της οικογένειας να παρέχουν πρόθυμα (Seale, 2007).

## **1.5 Οι φροντιστές είναι υπεύθυνοι για τη χρήση των ψηφιακών μέσων από νέους με διανοητική αναπηρία**

Οι γονείς και άλλοι φροντιστές μπορούν να διαδραματίσουν έναν πολύ θετικό ρόλο στη διευκόλυνση της σωστής χρήσης των μέσων από νέους με διανοητική αναπηρία. Η αντίληψη που έχουν οι φροντιστές σχετικά με τους κινδύνους της χρήσης του Διαδικτύου από άτομα με διανοητική αναπηρία επηρεάζει όχι μόνο την πρόσβαση (Chadwick & Wesson, 2016; Parsons, Daniels, Porter, & Robertson, 2008) αλλά και τις στρατηγικές που χρησιμοποιούνται για την υποστήριξη (Seale, Nind και Simmons, 2013). Οι διαδικτυακοί κίνδυνοι δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται ως παρεμπόδιση αλλά να αναγνωρίζονται και να διαχειρίζονται, έτσι ώστε οι νέοι με διανοητική αναπηρία να μπορούν να λάβουν μέρος στον διαδικτυακό κόσμο και με αυτόν τον τρόπο, να έχουν την ευκαιρία να βελτιώσουν την ευημερία τους. Μια ανασκόπηση που διενεργήθηκε από τους Caton και Chapman (2016) , που ερευνά τα στοιχεία σχετικά με τη χρήση των κοινωνικών μέσων από άτομα με διανοητική αναπηρία, διαπιστώνει ότι οκτώ από τα δέκα άρθρα ήταν σχετικά με ανησυχίες για τους πιθανούς κινδύνους που σχετίζονται με τη χρήση των κοινωνικών μέσων, την ασφάλεια και την προστασία. Η στάση και οι δεξιότητες των φροντιστών παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο. Σύμφωνα με την Anno (2020), οι φροντιστές δεν αισθάνονται έτοιμοι να χειριστούν τα διαδικτυακά προβλήματα που αντιμετωπίζουν άτομα με διανοητική αναπηρία. Δεν μπορούν να παρέχουν σε ένα άτομο με διανοητική αναπηρία τις σωστές στρατηγικές για τον εντοπισμό, την πρόληψη και την αντιμετώπιση των πιθανών κινδύνων του Διαδικτύου, που θα μπορούσαν να οδηγήσουν σε καλύτερη κατανόηση των πλεονεκτημάτων αυτής της τεχνολογίας και που θα προωθήσει την υπεύθυνη χρήση του Διαδικτύου από άτομα με διανοητική αναπηρία (Chiner , Gómez, & Cardona, 2017; Nikken, Berns , & van Beethoven, 2018).

Η πλειοψηφία (84%) των ερωτηθέντων στην έρευνα των Palmer et al. (2012) χαρακτήρισε την «εκπαίδευση» ως εμπόδιο στη χρήση. Επιπλέον, το πιο δύσκολο είναι το γεγονός ότι οι νέοι με διανοητική αναπηρία έχουν συχνά διαφορετικό εκπαιδευτικό περιβάλλον (στο σπίτι από γονείς, σε σχολεία με ειδικούς εκπαιδευτικούς και σε ειδικά ιδρύματα από παρόχους φροντίδας). Οι συμφωνίες σχετικά με το ποια μέσα και πότε, μαζί με τη χρήση μέσων, και τη λήψη οδηγιών και συμβουλών σχετικά με τη χρήση (κοινωνικών) μέσων, μπορούν να προέρχονται από διαφορετικές πηγές και να έχουν διαφορετικό περιεχόμενο.

## **1.6 Χρησιμοποιούμενες στρατηγικές των φροντιστών**

Για να αποφευχθούν ορισμένοι από τους πιθανούς κινδύνους σύνδεσης στο διαδίκτυο, οι Chiner, Gómez & Cardona (2017) διαπίστωσαν ότι οι φροντιστές συνήθως ενημερώνουν τα άτομα με διανοητική αναπηρία σχετικά με τους διαδικτυακούς κινδύνους και πώς να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο με ασφάλεια, μιλώντας μαζί τους και προειδοποιώντας τους. Μερικές φορές η πρόσβαση σε συγκεκριμένους ιστότοπους απαγορεύεται ή παρακολουθείται από μέλη της οικογένειας (Löfgren-Mårtenson, 2008; Seale, 2007). Οι φροντιστές δεν προσπαθούν να τους προστατεύσουν ασκώντας έλεγχο ή αποφεύγοντας τη χρήση του Διαδικτύου (π.χ. μόνο το 8% των συμμετεχόντων απαγορεύουν τη χρήση κοινωνικών δικτύων σε άτομα με διανοητική αναπηρία). Οι Holmes και O'Loughlin (2014) δημιούργησαν μια ομάδα ατόμων με διανοητική αναπηρία, η οποία παρείχε μια ψυχο-εκπαιδευτική προσέγγιση για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Ωστόσο, εξακολουθεί να υπάρχει έλλειψη αποδεικτικών στοιχείων σχετικά με αυτά τα ζητήματα και απαιτείται περαιτέρω έρευνα για να μαθευτούν περισσότερα σχετικά με τις στρατηγικές που ασκούν οι επαγγελματίες και οι γονείς, χωρίς να παραμερίζεται η ασφάλειά τους.

## **2 Ικανότητες γνώσης ψηφιακών μέσων για εργαζόμενους στην κοινωνική μέριμνα**

Εμπνευστήκαμε από διαφορετικά προφίλ ικανοτήτων και προσπαθήσαμε να τα προσαρμόσουμε στο πρόγραμμα «AMEDY».

### **2.1 «EMELS» Το Ευρωπαϊκό Πρότυπο Γραμματισμού στα Μέσα Ενημέρωσης για τους Νέους Εργαζομένους**

Το «EMELS» ιδρύθηκε μέσω της Ευρωπαϊκής Στρατηγικής Συνεργασίας με επτά οργανισμούς, τον «Fudacja Nowoczesna Polska» από την Πολωνία, το «JFF» από τη Γερμανία, το «Centro Zaffiria» από την Ιταλία, το «Karpos» από την Ελλάδα, το «Ariel Trust» από το Ηνωμένο Βασίλειο, το «Mediawijs» από το Βέλγιο, και το «Foundation» από το Βέλγιο πάλι, στο πλαίσιο Erasmus+ από τον Ιανουάριο του 2017 έως τον Ιούνιο του 2018.

Το «EMELS» αναζήτησε μια απάντηση στην ακόλουθη ερώτηση: «πώς μπορούν οι νέοι εργαζόμενοι να ξεκινήσουν τον γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης;». Στοχεύει σε ευτυχείς νέους πολίτες, που αισθάνονται ασφαλείς και μπορούν να πειραματιστούν και να αναπτυχθούν, που μπορούν να δρουν αυτόνομα και να επικοινωνούν με άλλους και να συμμετάσχουν στην κοινωνική, οικονομική και πολιτιστική ζωή. Αυτό τους διευκολύνει να αλλάξουν την κοινωνία στην οποία ζουν.

Το «EMELS» δημιούργησε ένα κοινό πλαίσιο που ορίζει τι σημαίνει το να είσαι γνώστης των μέσων ενημέρωσης σε έναν όλο και περισσότερο ψηφιακό κόσμο. Στόχος του είναι επίσης να καθοδηγήσει τη δημιουργία και τη βελτίωση προγραμμάτων και εργαλείων για τον γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης, με σκοπό την ενίσχυση των ικανοτήτων των νέων. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διαφορετικά πλαίσια: οργανώσεις με επικεφαλής τη νεολαία, οργανώσεις για νέους και άτυπες ομάδες υπηρεσιών νεολαίας και κυβερνητικές παρουσίες.

Στο «EMELS Standard», ο γραμματισμός των μέσων έχει περιγραφεί ως μια διαδικασία που βοηθά τους νέους να χρησιμοποιούν και να κατανοούν τα ψηφιακά μέσα. Ο γραμματισμός των μέσων χωρίζεται σε πέντε τομείς ψηφιακών ικανοτήτων. Αυτοί οι πέντε τομείς χωρίζονται επίσης σε 16 ικανότητες, όπως περιγράφεται παρακάτω: [4]

- 1. Πληροφορίες και δεδομένα: αναζήτηση, ανάλυση, σύγκριση και αξιολόγηση πληροφοριών σε ψηφιακά περιβάλλοντα**
- 2. Δημιουργία μέσων και επικοινωνία**
  - a. Για να μπορείτε να δημιουργείτε και να χρησιμοποιείται πολυμέσα (ταινία, φωτογραφία, βίντεο, αφίσες κ.λπ.)
  - b. Για να χρησιμοποιήσετε διαφορετικά εργαλεία μέσων, εξοπλισμό και εφαρμογές
  - c. Για να πειραματιστείτε με νέα τεχνολογία και με μια καινοτόμο χρήση μέσων
- 3. Αντίσταση και ενδυνάμωση**
  - a. Να κατανοήσετε τους διάφορους κινδύνους που σχετίζονται με τη χρήση μέσων και να αναπτύξετε κατάλληλες στρατηγικές για να παραμείνετε ασφαλείς
  - b. Να κατανοήσετε τα διαφορετικά επιχειρηματικά μοντέλα των μέσων, συμπεριλαμβανομένου του ρόλου της διαφήμισης και της παρακολούθησης των χρηστών
  - c. Να γνωρίζετε ότι ισχύουν διαφορετικοί νόμοι και δικαιώματα στο διαδικτυακό περιεχόμενο (π.χ. πνευματικά δικαιώματα, προσωπικά δικαιώματα)
  - d. Να επικοινωνείτε ηθικά και να ακολουθείτε τους κανόνες του διαδικτύου
  - e. Για να συμμετάσχετε στην κοινωνία μέσω των μέσων ενημέρωσης
  - f. Να γνωρίζετε τους νόμους περί προστασίας των νέων
- 4. Κατανόηση της χρήσης μέσων από παιδιά και νέους:**
  - a. Να γνωρίζουν πώς οι νέοι χρησιμοποιούν τα μέσα και τι μπορεί να επηρεάσει την επιλογή τους (π.χ. ηλικία, φύλο, κοινωνικοπολιτισμικό υπόβαθρο)
  - b. Για να μάθετε πού να αναζητήσετε πληροφορίες και πόρους, σχετικά με τα μέσα ενημέρωσης, που παρέχονται από επαγγελματίες ή ερευνητές
  - c. Να είναι σε θέση να ανταποκρίνεται εποικοδομητικά σε ανησυχίες εκπαιδευτικών / γονέων, που σχετίζονται με τα μέσα ενημέρωσης
- 5. Δημιουργία εκπαιδευτικής και προσωπικής ανάπτυξης:**
  - a. Για να μπορέσετε να σχεδιάσετε μια εκπαιδευτική δραστηριότητα ( π.χ. ένα εργαστήριο, ένα φεστιβάλ) βήμα προς βήμα
  - b. Για την ενίσχυση των γνώσεων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων στη διά βίου μάθηση

---

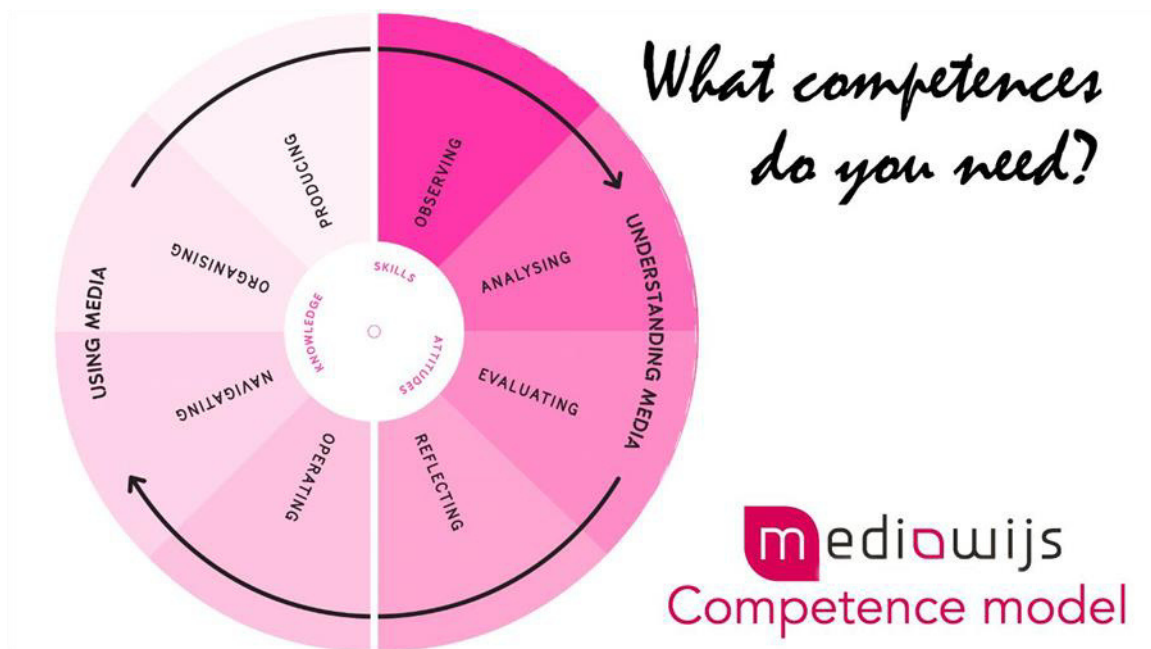
<sup>4</sup> Ολόκληρος ο οδηγός, συμπεριλαμβανομένων των παραδειγμάτων και του περαιτέρω υλικού, είναι διαθέσιμος στον δικτυακό τόπο του έργου <https://emels.eu/de/>; <https://emels.eu/wp-content/uploads/2018/07/emels-handout.pdf>.

## 2.2 Το μοντέλο ικανοτήτων «Mediawijs» (Βέλγιο)

Ο γραμματισμός στα μέσα μαζικής ενημέρωσης ορίζεται από τη φλαμανδική κυβέρνηση ως: «ολόκληρη η γνώση, οι δεξιότητες και οι στάσεις με τις οποίες οι πολίτες μπορούν να κινηθούν συνειδητά σε έναν περίπλοκο και μεταβαλλόμενο κόσμο. Είναι η ικανότητα για ενεργή και δημιουργική χρήση των μέσων που στοχεύει στην κοινωνική συμμετοχή».

Βάσει αυτού του ορισμού, η ικανότητα σημαίνει (ως άτομο) που έχει τις απαραίτητες γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις για να ενεργεί επαρκώς σε μια συγκεκριμένη κατάσταση. Το μοντέλο ικανοτήτων «Mediawijs» ξεκίνησε από την οπτική γωνία του ευρύτερου πλαισίου και προσπάθησε να απαντήσει στις ακόλουθες ερωτήσεις. Ποιούς μαθησιακούς στόχους θέλει να πετύχει ένα άτομο; Ποιές δεξιότητες και δευτερεύουσες ικανότητες χρειάζονται στα μέσα επικοινωνίας; Με τον προσδιορισμό της γνώσης, των δεξιοτήτων και των στάσεων που εφαρμόζονται σε ένα πλαίσιο, το μοντέλο εστιάζει στην ανάπτυξη, την έρευνα και τις πρακτικές.

Στο Μοντέλο Ικανοτήτων «Mediawijs», η γνωστική ικανότητα των μέσων έχει χωριστεί σε δύο ομάδες υπο-ικανότητας «χρήση των μέσων» και «κατανόηση των μέσων». Με τη «χρήση των μέσων», το μοντέλο αναφέρεται σε μια ενεργή και δημιουργική χρήση των μέσων, που αποτελείται από τέσσερις υπο-ικανότητες: λειτουργία (πατώντας τα δεξιά κουμπιά), πλοήγηση (εύρεση του «στόχου» σας), οργάνωση (εφαρμογή δομής) και παραγωγή (δημιουργία μέσων μόνοι σας). Με την «κατανόηση των μέσων», το μοντέλο αναφέρεται στη συνειδητή κατανόηση των μέσων. Έχει χωριστεί και αυτό σε τέσσερις επιμέρους αρμοδιότητες: παρατηρώντας (βλέποντας τις ευκαιρίες), αναλύοντας, αξιολογώντας (αξιολόγηση της αξίας), και αντανακλώντας (σχετικά με τη συμπεριφορά).



Σχήμα 2. Μοντέλο Ικανοτήτων «Mediawijs», Vanwysberghe, 2021

## 2.3 Πρόγραμμα «AMEDY» (για ενίσχυση ικανοτήτων)

Αναπτύσσοντας αυτήν την διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης και το έγγραφο στρατηγικής υποστήριξης, το πρόγραμμα «AMEDY» επιδιώκει να επιτύχει τους ακόλουθους στόχους:

- Υποστήριξη νέων με διανοητική αναπηρία στη χρήση των μέσων.
- Δώστε τη δυνατότητα στους επαγγελματίες να συνοδεύουν και να υποστηρίζουν αυτούς τους νέους.

Το «AMEDY» επωφελείται από τις καλές πρακτικές ορισμένων προγραμμάτων της Ε.Ε., ενώ δημιουργεί τη μεθοδολογία του για την υποστήριξη εργαζομένων κοινωνικής μέριμνας, που δουλεύουν με νέους με διανοητική αναπηρία (Δ.Α). Για παράδειγμα, το «EMELS» είναι ένα από τα προγράμματα της Ε.Ε. που το «AMEDY» επιμελήθηκε τον σχεδιασμό του. Το πρόγραμμα «EMELS» επικεντρώθηκε στον τρόπο με τον οποίο οι εργαζόμενοι μπορούν να ξεκινήσουν με την εκπαίδευση στον τομέα των μέσων ενημέρωσης». Στόχευε να βοηθήσει στην αύξηση του αριθμού των ευτυχισμένων νέων πολιτών που αισθάνονται ασφαλείς και ενεργούν αυτόνομα, ενώ επικοινωνούν με άλλους και συμμετέχουν στην κοινωνική, οικονομική και πολιτιστική ζωή.

Το πρόγραμμα «AMEDY» έδωσε προτεραιότητα και τροποποίησε τις παρακάτω ικανότητες για εργαζόμενους της κοινωνικής μέριμνας που εργάζονται με νέους με διανοητική αναπηρία:

**Οι εργαζόμενοι στην κοινωνική μέριμνα καταλαβαίνουν τους διάφορους κινδύνους που σχετίζονται με τη χρήση μέσων και αναπτύσσουν κατάλληλες στρατηγικές για να παραμείνουν ασφαλείς. Για παράδειγμα:**

- Οι κοινωνικοί λειτουργοί μπορούν να καταλάβουν ότι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον αποκλεισμό, τον εκφοβισμό, τη σεξουαλική παρενόχληση και την εκμετάλλευση. Μπορούν να ενθαρρύνουν τους νέους να ζητήσουν βοήθεια και υποστήριξη.
- Οι κοινωνικοί λειτουργοί γνωρίζουν τους νόμους περί προστασίας των νέων .
- Γνωρίζουν τους νόμους περί προστασίας των νέων σχετικά με τα μέσα ενημέρωσης στη χώρα τους.
- Μπορούν να επιλέξουν ένα παιχνίδι κατάλληλο για την ομάδα-στόχο.
- Μπορούν να εγκαταστήσουν λογισμικό φίλτρου (ελέγχου) για την μείωση του κινδύνου πρόσβασης σε επιβλαβές ή επικίνδυνο περιεχόμενο.

**Οι εργαζόμενοι στην κοινωνική μέριμνα γνωρίζουν πώς οι νέοι χρησιμοποιούν τα μέσα και τι μπορεί να επηρεάσει την επιλογή τους (π.χ. ηλικία, φύλο, κοινωνικοπολιτισμικό υπόβαθρο):**

- Ξέρουν πού να βρουν πληροφορίες και πηγές για να συλλέξουν τα κατάλληλα δεδομένα, σχετικά με τη χρήση των μέσων από τους νέους.
- Παρατηρούν παιδιά και νέους που χρησιμοποιούν τα κινητά τους σε διάφορες καταστάσεις, για παράδειγμα όταν περνούν χρόνο με φίλους, στις σπουδές τους, σε ένα εργαστήριο.[5]
- Μιλούν με τους νέους για το πώς χρησιμοποιούν τα μέσα ενημέρωσης και ρωτούν για τους αγαπημένους τους ιστότοπους, για ποιον YouTubers παρακολουθούν, για το γιατί χρησιμοποιούν τα κινητά τους τους κ.λπ.

---

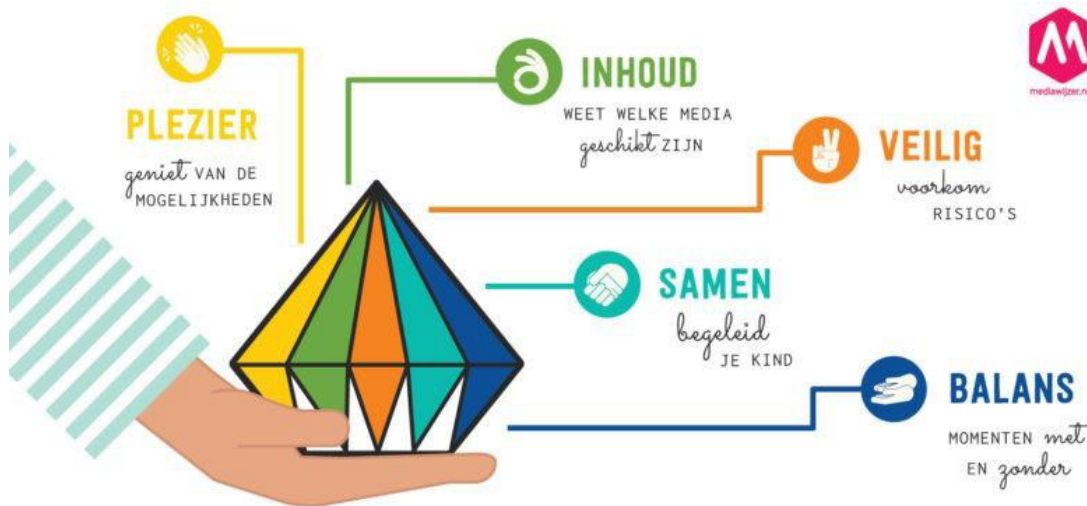
<sup>5</sup> Mediawijs Competence Model: <https://en.mediawijs.be/node/5252>

**Οι εργαζόμενοι στην κοινωνική μέριμνα μπορούν να ανταποκριθούν εποικοδομητικά σε ανησυχίες εκπαιδευτικών / γονέων που σχετίζονται με τα μέσα ενημέρωσης:**

- Μπορούν να ορίσουν τον όρο «εθισμός» και να κατευθύνουν τα άτομα προς συμβουλευτικά κέντρα υποστήριξης, σχετικά με τον εθισμό.
- Οι εργαζόμενοι στην κοινωνική μέριμνα μπορούν να σχεδιάσουν μια εκπαιδευτική δραστηριότητα (π.χ. ένα εργαστήριο, ένα φεστιβάλ, μια εκστρατεία) βήμα προς βήμα.
- Μπορούν να αναγνωρίσουν τις υπάρχουσες ικανότητες και δεξιότητες της ομάδας στόχου τους, που σχετίζονται με τα μέσα ενημέρωσης.
- Μπορούν να επιλέξουν κατάλληλες δραστηριότητες για τους στόχους τους.
- Μπορούν να χρησιμοποιήσουν εργαλεία και στρατηγικές για συμμετοχή και δέσμευση.
- Μπορούν να προετοιμάσουν απλά εργαλεία παρακολούθησης και αξιολόγησης.
- Μπορούν να βρουν καινοτόμους τρόπους χρήσης των εργαλείων των μέσων.
- Μπορούν να εμπνευστούν από άλλους τομείς για να αναπτύξουν δραστηριότητες μέσων.

Σήμερα, προκύπτουν πολλές παιδαγωγικές ερωτήσεις σχετικά με την υπεύθυνη χρήση μέσων από παιδιά και νέους και πώς να το υποστηρίξετε επαρκώς ως γονέας ή επαγγελματίας. Παρόλο που τα παιδιά και οι νέοι χρησιμοποιούν πολύ εύκολα και συχνά τα μέσα, αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα ότι μπορούν επίσης να αξιολογήσουν επαρκώς τους σχετικούς κινδύνους. Είναι ακριβώς αυτή η πτυχή στην οποία το πρόγραμμα «AMEDY» επιθυμεί να ανταποκριθεί, χρησιμοποιώντας το ολλανδικό πλαίσιο του «MediaDiamond» (Netwerk Mediawijsheid, 2019).

### 3 Το «Media Diamond» ως πλαίσιο για την εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης



Εικόνα 3: Εκπαίδευση με το «MediaDiamond», 2017

Τα παιδιά και οι νέοι μεγαλώνουν με όλα τα είδη μέσων: από την ανάγνωση βιβλίων, την παρακολούθηση ταινιών έως την ακρόαση μουσικής στο διαδίκτυο και το παιχνίδι. Τα μέσα μαζικής ενημέρωσης είναι διασκεδαστικά και επιπλέον, τα παιδιά και οι νέοι μπορούν να μάθουν πολλά από αυτά. Ταυτόχρονα, υπάρχουν επίσης κίνδυνοι και τα παιδιά πρέπει να είναι σε θέση να χειρίζονται τα μέσα με ασφάλεια, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως. Για να το κάνουν αυτό, οι γονείς και οι επαγγελματίες μπορούν να καθοδηγήσουν τα παιδιά και τους νέους σε αυτήν τη διαδικασία, αλλά συχνά δυσκολεύονται να το κάνουν, επειδή δεν γνωρίζουν τον σωστό τρόπο. Μια εξήγηση έγκειται στο γεγονός αυτό και είναι πως οι γονείς και οι επαγγελματίες δεν έχουν την κατάλληλη εκπαίδευση-κατάρτιση στη χρήση των μέσων ενημέρωσης. Το πλαίσιο του «Media Diamond» είναι ένας εύκολος συμβουλευτικός οδηγός για γονείς ή / και επαγγελματίες που βοηθούν παιδιά ηλικίας 0 έως 18 ετών να μεγαλώσουν στον ψηφιακό κόσμο.

Το «Media Diamond» αποτελείται από πέντε «θεματικές ενότητες», που στο σύνολό τους αποτελούν τα πιο σημαντικά μέρη της εκπαίδευσης στα μέσα ενημέρωσης: [6]

- 1. Διασκέδαση** – απολαύστε τις δυνατότητες.
- 2. Ασφάλεια** – αποφύγετε τους κινδύνους.
- 3. Μαζί** – συνοδεύστε το παιδί.
- 4. Περιεχόμενο** – μάθετε ποια μέσα είναι κατάλληλα για ποια συγκεκριμένη ηλικία.
- 5. Ισορροπία**

Σε κάθε περίπτωση, το «Media Diamond» σάς παρέχει πρακτικές συμβουλές, στρατηγικές υποστήριξης και πληροφορίες και σας παραπέμπει σε ιστότοπους όπου μπορείτε να διαβάσετε περισσότερα γι' αυτούς. Με αυτόν τον τρόπο, οι ενήλικες μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να αναπτύξουν υγιείς συνήθειες στα μέσα ενημέρωσης από νεαρή ηλικία.

Το «Media Diamond» ενθαρρύνει τη συζήτηση για τις διάφορες πτυχές της εκπαίδευσης στα μέσα ενημέρωσης. Κάθε γονέας ή επαγγελματίας μπορεί να εφαρμόσει τις συμβουλές, όπως αυτός / αυτή θεωρεί κατάλληλη, ανάλογα με το γονικό του στυλ και την οικογενειακή του κατάσταση ή τον επαγγελματικό δεσμό με παιδιά και νέους. Το «Media Diamond» βασίζεται στη γνώση εμπειρογνομόνων και επιστημόνων.

Επεξήγηση του «Media Diamond»:

### **3.1. Διασκέδαση – απολαύστε τις δυνατότητες**

Σχεδόν όλα τα παιδιά και οι νέοι χρησιμοποιούν μέσα μαζικής ενημέρωσης επειδή είναι διασκεδαστικό και επειδή μπορούν να μάθουν κάτι από αυτό. Τα παιδιά και οι νέοι χρησιμοποιούν τα μέσα ενημέρωσης κυρίως για να έρχονται σε επαφή μεταξύ τους, για παράδειγμα σε παιχνίδια και μέσω των κοινωνικών μέσων. Δημιουργούνται φιλίες και χρησιμοποιούν τα μέσα για τη διατήρηση των οικογενειακών δεσμών.

---

<sup>6</sup> MediaDiamond (στα ολλανδικά): <https://www.mediawijshheid.nl/mediadiamant/>,  
(στα αγγλικά): <https://www.mediagesprek.nl/english/>

Χρησιμοποιούν επίσης μέσα για να αναπτυχθούν: εκφράζονται μέσω των κοινωνικών μέσων, των ιστότοπων, των vlog, των ιστολογίων και των βίντεο. Αυτό διεγείρει το παιχνίδι και τη φαντασία τους και τους βοηθά - ενώ πειραματίζονται - να ενισχύσουν την αυτοπεποίθησή τους και να βρουν τη δική τους ταυτότητα.

Επίσης, τα πολλά εκπαιδευτικά βίντεο στο Διαδίκτυο είναι πολύ δημοφιλή. Για παράδειγμα, τα παιδιά μαθαίνουν όχι μόνο για το σχολείο αλλά και για τα χόμπι, τα ενδιαφέροντα και για να αναπτύξουν περαιτέρω τα ταλέντα τους. Όπως να μάθετε να παίζετε ένα όργανο, να μαθαίνετε να εφαρμόζετε μακιγιάζ ή να μπορείτε να επεξεργάζεστε βίντεο επαγγελματικά.

Ως επαγγελματίας, μπορείτε να μάθετε πώς τα κοινωνικά μέσα μπορούν να διεγείρουν τη δημιουργικότητα του μαθητή σας. Ίσως οι μαθητές σας να κάνουν blog για πράγματα που βρίσκουν ενδιαφέροντα ή να μάθουν ορισμένες δεξιότητες μέσω ενός διαδικτυακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού. Μπορείτε να ανακαλύψετε μαζί με το παιδί πώς να εκφραστείτε χρησιμοποιώντας τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Λάβετε υπόψη ότι η διασκεδαστική πτυχή είναι σημαντική εδώ, θα πρέπει να είναι ευχάριστη ή χαλαρωτική η ασχολία με τα μέσα ενημέρωσης.

### **Συμβουλές και κόλπα:**

- Αφήστε τα παιδιά να χρησιμοποιούν τα μέσα για να χαλαρώσουν και να διασκεδάσουν.
- Χρησιμοποιήστε τα μέσα για να παραμείνετε σε επαφή, για παράδειγμα μέσω Skype και WhatsApp.
- Ενθαρρύνετε τα παιδιά να αναπτύξουν περαιτέρω τη δημιουργικότητά τους ή άλλα ταλέντα χρησιμοποιώντας τα μέσα.
- Για αστείες, ειδικές ή / και δημιουργικές εφαρμογές, ρίξτε μια ματιά στο «Smarties» ή στο «Cinekid AppLab».
- Μπορείτε να δημιουργήσετε μια ταινία μέσω εφαρμογών, όπως το «Stop Motion» ή το «Animoto».

### **3.2 Ασφάλεια – αποφύγετε κινδύνους**

Μέσω των μέσων ενημέρωσης, τα παιδιά βλέπουν μερικές φορές πράγματα που δεν είναι ακόμη κατάλληλα για την ηλικία τους (π.χ. σεξουαλικά προσανατολισμένες φωτογραφίες ή βίαια βίντεο). Ή έρχονται αντιμέτωποι με διαδικτυακό εκφοβισμό ή εικονική κλοπή. Με σαφή όρια, επίβλεψη και πιθανά «φίλτρα», διασφαλίζετε ότι τα παιδιά είναι ασφαλή στο διαδίκτυο.

Τα μικρά παιδιά χρησιμοποιούν συχνά τα τηλέφωνα ή τα tablet των γονιών τους. Επομένως, είναι σημαντικό να σκεφτείτε τι είναι εγκατεστημένο σε αυτό. Από το δημοτικό σχολείο και μετά, τα παιδιά χρησιμοποιούν όλο και περισσότερο τα μέσα από μόνα τους και με τους συνομηλίκους τους, για παράδειγμα για σχολικές εργασίες και παιχνίδια. Συζητάτε τακτικά μαζί για ό, τι βλέπουν στο διαδίκτυο και για το αν βιώνουν ενοχλητικά πράγματα.

Από το γυμνάσιο και μετά, οι γονείς ή / και οι επαγγελματίες ανησυχούν ιδιαίτερα για τον εκφοβισμό στον κυβερνοχώρο, την επίδραση των μέσων ενημέρωσης στις επιδόσεις και την υγεία του σχολείου και τον κίνδυνο του εθισμού. Οι έφηβοι φαίνεται να χρειάζονται απεγνωσμένα υποστήριξη σε αυτό το θέμα, σύμφωνα με διάφορες μελέτες.

Για τους εφήβους, τους γονείς ή τους δασκάλους / επαγγελματίες είναι η κύρια πηγή πληροφοριών τους όσον αφορά τους διαδικτυακούς κινδύνους. Οι ενήλικες χρησιμεύουν ως πρότυπα και πρέπει να έχουν τις σωστές γνώσεις και πληροφορίες για να υποστηρίξουν τα παιδιά. Οι ιστότοποι «orvoeden.nl» και «mediaopedings.nl» είναι ένα καλό σημείο εκκίνησης. Όταν οι νέοι αισθάνονται πως οι ενήλικες τους στηρίζουν και τους κατανοούν, αποδεικνύεται ότι μειώνει τον κίνδυνο.

Κάνοντας συμφωνίες μαζί τους, πολλά προβλήματα μπορούν να αποφευχθούν. Οι συμφωνίες σχετικά με την ασφαλή διαδικτυακή συμπεριφορά περιλαμβάνουν, για παράδειγμα, τη διατήρηση προσωπικών δεδομένων και φωτογραφιών. Με τα μικρότερα παιδιά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ρυθμίσεις ασφαλείας και «φίλτρα» επίβλεψης του διαδικτύου. Βοηθά όταν οι ενήλικες έχουν επίγνωση για το τι χρησιμοποιούν τα παιδιά και οι νέοι στο Διαδίκτυο. Μόνο όταν οι ενήλικες έχουν επίγνωση του τι συμβαίνει, μπορούν να παρέμβουν όταν τα πράγματα τείνουν να πάνε στραβά. Εκτός από την παρέμβαση, είναι επίσης σημαντικό να διδάξουμε στα παιδιά και τους νέους τι μπορεί να κάνουν οι ίδιοι σε αυτήν την περίπτωση.

Ο επαγγελματίας πρέπει να προσέχει τις καθημερινές, συνηθισμένες συνομιλίες του. Η αρχική σκέψη για την αντίδραση είναι αναπόφευκτη ("Γιατί νομίζετε ότι αντέδρασε έτσι σε εσάς;"). Η παροχή ειρήνης-συμφιλίωσης και ασφάλειας ενόψει του φόβου είναι επίσης σημαντική ("επειδή αυτό το άτομο δεν απαντά αμέσως δεν σημαίνει ότι το άτομο είναι θυμωμένο μαζί σας"). Δώστε πολλά παραδείγματα σχετικά με τους διαφορετικούς τύπους των μέσων και τους κινδύνους που περιέχουν.

Η ανάλυση και ο προβληματισμός για τα παιδιά γίνεται όλο και πιο δυνατός ανάλογα με την ηλικία τους ("Γιατί νομίζετε ότι διαφωνείτε με αυτό το άτομο;", "Τι πήγε στραβά;"). Η προσοχή μπορεί να επικεντρωθεί στο να σκεφτούμε αρνητικές καταστάσεις ("Πιστεύεις ότι το έκανε αυτό σκόπιμα;"). Μπορείτε να δημιουργήσετε ομαδικές συνομιλίες για να συλλογιστείτε μαζί τους πιθανούς διαδικτυακούς κινδύνους. Με αυτόν τον τρόπο, τα παιδιά και οι νέοι μαθαίνουν ότι οι απόψεις των άλλων μπορούν επίσης να είναι πολύτιμες. Είναι σημαντικό να μιλάμε για τους κινδύνους και την ασφάλεια μαζί τους.

#### **Συμβουλές και κόλπα:**

- Κάντε συμφωνίες μαζί τους. Για παράδειγμα, επιλέξτε μαζί ποια βίντεο και παιχνίδια πιστεύετε ότι είναι κατάλληλα για εκείνα και συζητήστε το πώς πρέπει να συμπεριφέρονται στο διαδίκτυο.
- Κατανοήστε αν κάτι δεν πάει καλά και τολμήστε - όπου είναι απαραίτητο - να ζητήσετε συμβουλές από γονείς ή / και επαγγελματίες.
- Στο «regi.info» μπορείτε να διαβάσετε μέχρι ποια ηλικία ένα παιχνίδι μπορεί να είναι κατάλληλο για τα παιδιά.
- Ωστόσο, αν κάτι ενοχλητικό συμβαίνει στο Διαδίκτυο το «meldknop.nl» θα σας βοηθήσει περαιτέρω.

### **3.3 Μαζί – συνοδεύστε παιδιά και νέους**

Χρησιμοποιώντας τα μέσα από κοινού, αυξάνετε την ψυχαγωγία και την ασφάλεια. Ως γονέας ή επαγγελματίας, μπορείτε να δείτε τι κάνει ένα παιδί στο διαδίκτυο και πώς το βιώνει. Αυτό συμβάλλει στο να ξεκινήσετε μια εποικοδομητική συνομιλία. Αν ακολουθήσετε το παράδειγμα και εξηγήσετε πώς χρησιμοποιούνται τα μέσα, τα παιδιά θα νιώσουν άνετα με το να μιλήσουν μαζί σας για το τι βιώνουν στον διαδικτυακό κόσμο. Ο επαγγελματίας πρέπει να είναι διαθέσιμος όταν τα πράγματα πάνε στραβά (π.χ. όταν ο μαθητής λαμβάνει ανεπιθύμητα μηνύματα). Παρακολουθούν το τι συμβαίνει, χωρίς να κάθονται δίπλα στον μαθητή. Είναι

σημαντικό να τους παρακολουθούν τακτικά για να μπορούν να τους βοηθήσουν όταν είναι απαραίτητο.

Διάφορες μελέτες έχουν δείξει ότι η συζήτηση για τα μέσα ενημέρωσης αποδεικνύεται ότι μειώνει τον κίνδυνο, με την προϋπόθεση ότι γίνεται με τον σωστό τρόπο. Οι ειδικοί δείχνουν ότι είναι σημαντικό, ως γονέας ή επαγγελματίας, να είστε ανοιχτοί στα θέλω του παιδιού / του μαθητή σας, και ταυτόχρονα να είστε ξεκάθαροι. Οι κανόνες και τα κηρύγματα δε λειτουργούν τόσο καλά. Η διαπραγμάτευση είναι η πιο σωστή λύση. Μπορείτε να αναζητήσετε μια λύση μαζί. Ο μαθητής πρέπει να έχει υποστήριξη. Γι' αυτό είναι καλό να καταλήξουμε σε έναν από κοινού συμβιβασμό και να μην επιβάλλουμε πράγματα. Παραμένει σημαντικό ότι ο γονέας-επαγγελματίας μπορεί πάντα να επιστρέψει στην επίβλεψη, ειδικά σε περίπτωση αποτυχίας της αυτονομίας του παιδιού. Οι επιτυχίες είναι σημαντικές. Είναι επίσης σημαντικό ο μαθητής να μάθει να αντιμετωπίζει την αποτυχία. Το να κάνεις κάτι για τον εαυτό σου είναι σημαντικό. Η ανάληψη (μερικής) ευθύνης είναι απαραίτητη για την κάλυψη της ανάγκης για αυτονομία. Εάν αυτό είναι πολύ δύσκολο, μπορεί να αναληφθεί με ευελιξία από γονείς ή επαγγελματίες.

#### **Συμβουλές και κόλπα:**

- Παρακολουθήστε και μιλήστε μαζί για τη χρήση των μέσων.
- Ο τρόπος με τον οποίο, ως ενήλικας, χρησιμοποιείτε τα πολυμέσα είναι το καλύτερο παράδειγμα για τα παιδιά και τους νέους, για παράδειγμα, όταν τρώτε δε κάνετε κινητών τηλεφώνων.
- Μείνετε περίεργοι για το τι κάνουν τα παιδιά και οι νέοι με τα μέσα ενημέρωσης. Κάντε ερωτήσεις όπως: ποιο είναι το αγαπημένο σας βίντεο στο YouTube; Ζητήστε τους να σας το εξηγήσουν και ακούστε το τι λένε.

### **3.4 Περιεχόμενο – μάθετε ποια μέσα είναι κατάλληλα**

Τα παιδιά και οι νέοι πρέπει να χρησιμοποιούν μέσα κατάλληλα για την ηλικία και το στάδιο ανάπτυξής τους. Όταν παρουσιάζονται εικόνες ή γλώσσα για την οποία είναι πολύ μικρά, μπορούν να φοβούνται, να συγχέονται ή να έχουν μια παραμορφωμένη άποψη της πραγματικότητας. Για παράδειγμα, ένα παιδί μπορεί να αρχίσει να σκέφτεται ότι ο πόλεμος μπορεί να ξεσπάσει ανά πάσα στιγμή.

Όταν τα μέσα συνδέονται με τις εμπειρίες ενός παιδιού, αυτό έχει θετική επίδραση στην ανάπτυξή του. Τα παιδιά και οι νέοι μπορούν στη συνέχεια να μάθουν πολλά από αυτό. Μια

εφαρμογή ή ένα διαδικτυακό εργαλείο μπορεί να διεγείρει τη φαντασία των παιδιών και να τους κάνει να παίξουν ξανά.

Τα μικρά παιδιά έχουν μεγάλη προτίμηση για εφαρμογές και παιχνίδια με πολύ κίνηση, χρώμα και ήχο. Είναι ωραίο αν αυτά συνδέονται με καθημερινά πράγματα, έτσι ώστε τα παιδιά να αναγνωρίζουν τι βλέπουν. Από το δημοτικό σχολείο και μετά, τα παιδιά ενδιαφέρονται περισσότερο για τον κόσμο γύρω τους. Στη συνέχεια τους αρέσει να μαθαίνουν για άλλους πολιτισμούς και ζώα μέσω εφαρμογών και παιχνιδιών. Η παιχνιδιάρικη πρακτική των σχολικών δεξιοτήτων, όπως η γλώσσα και η αριθμητική ταιριάζουν επίσης.

Προς το τέλος του δημοτικού και στην αρχή της εφηβείας, τα παιδιά χρησιμοποιούν τα μέσα μαζικής ενημέρωσης για να μάθουν για τις φιλίες, τον έρωτα και τη σεξουαλικότητά τους. Εκτός αυτού, χρησιμοποιούν τα μέσα για τις εργασίες τους.

Για να μπορείτε να κρίνετε το περιεχόμενο των μέσων ως γονέας ή επαγγελματία, πρέπει να είστε ενημερωμένοι. Αφήστε τα παιδιά και τους νέους να σας πουν πώς λειτουργεί κάτι (π.χ. μια εφαρμογή) και γιατί του αρέσει ή τον εμπνέει. Η θετική ανατροφοδότηση είναι σημαντική.

Η εξερεύνηση είναι σημαντική για να διδάξει το παιδί ή τον νεαρό να στέκεται στα δικά του πόδια. Πρέπει πρώτα να γνωρίζετε ποια είναι η επίδραση της συμπεριφοράς στον πραγματικό κόσμο για να το καταλάβετε και στον εικονικό κόσμο, αλλά και για να καταλάβετε ότι τα πράγματα μπορούν να διαφέρουν στους δυο κόσμους. Συνιστώνται δραστηριότητες στις οποίες έχουν ανατεθεί μεγαλύτερες ευθύνες στα παιδιά ("Μπορείτε να δημιουργήσετε μόνοι σας τη σελίδα του προφίλ σας."). Επιπλέον, μπορούν να δημιουργηθούν οι κατάλληλες συνθήκες για την «άσκηση» του ανταγωνισμού, της παραγωγικότητας και της δημιουργικότητας (για παράδειγμα κατά τη διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού).

### **Συμβουλές και κόλπα:**

- Μείνετε ενημερωμένοι και δοκιμάστε όλα τα κοινωνικά μέσα. Γίνετε μέλος από μόνοι σας για να ανακαλύψετε πώς λειτουργεί, έστω και μόνο για μία ημέρα.
- Να δοκιμάζετε πάντα εφαρμογές με αυτά τα σημαντικά κριτήρια: κατάλληλες, αξιόπιστες και φιλικές προς τον χρήστη.
- Χρησιμοποιήστε αξιόπιστους ιστότοπους με συμβουλές για τα μέσα.
- Συμβουλές για εφαρμογές και παιχνίδια μπορείτε να βρείτε στο «Mediasmarties.nl» ή στη σελίδα «Cinekid AppLab».

- Καθοδηγήστε τους μαθητές που μπαίνουν στο διαδίκτυο ανεξάρτητα για να αναγνωρίσουν τις ψεύτικες ειδήσεις, ένας εύχρηστος κατάλογος ελέγχου μπορεί να βρεθεί στο Εικονικό Περιβάλλον Μάθησης AMEDY [7].

### 3.5 Ισορροπία

Οι γονείς ή οι επαγγελματίες ανησυχούν τακτικά για τον αριθμό των ωρών που περνά το παιδί / μαθητής τους στα μέσα μαζικής ενημέρωσης, χρησιμοποιώντας εφαρμογές καταγραφής χρόνου της χρήσης του διαδικτύου. Οι κίνδυνοι για την υγεία από υπερβολική χρήση παίζουν επίσης ρόλο, (όπως πολύ λίγη σωματική άσκηση, υπερβολικό βάρος, προβλήματα ύπνου και πόνοι στην πλάτη και στον αυχένα) επειδή τα παιδιά κάθονται υπερβολικά πολλές ώρες σε ένα tablet ή τηλέφωνο.

Τα μέσα δεν πρέπει να είναι η μόνη δραστηριότητα για το παιδί / μαθητή σας. Το σχέδιο, η ανάγνωση, τα επιτραπέζια παιχνίδια και οι φυσικές δραστηριότητες, όπως ορειβασία, τρέξιμο και ποδηλασία είναι επίσης σημαντικά. Συνάψτε συμφωνίες με το παιδί / μαθητή σας σχετικά με το πότε τα μέσα είναι «on» και «off», με σκοπό να βρείτε κι άλλα διασκεδαστικά πράγματα που μπορείτε να κάνετε, πέρα από το διαδίκτυο. Η προβλεψιμότητα και η αναγνωρισιμότητα διαδραματίζουν κεντρικό ρόλο σε αυτό (π.χ. «σερφάρωντας» στο διαδίκτυο για ένα φυσιολογικό χρονικό διάστημα). Η σαφήνεια είναι επίσης σημαντική. Θέστε όρια στον εαυτό σας και συγκεκριμένα σαφή όρια. Είναι επίσης σημαντικές οι σαφείς συμφωνίες εντός της ομάδας, που ισχύουν για όλους (επόπτες, οργάνωση, πολιτική, όραμα σχετικά με τα ψηφιακά μέσα). Η πιο δύσκολη συμπεριφορά (δοκιμαστική συμπεριφορά ) καθιστά απαραίτητο το να τεθούν σαφή όρια. Η διαπραγμάτευση και η διακριτική διαχείριση είναι κεντρικές αξίες στο πλαίσιο καθοδήγησης. Ο επόπτης πρέπει να δέχεται και τις δεύτερες ευκαιρίες.

Ο επαγγελματίας πρέπει να παρέχει χώρο για διαπραγματεύσεις. Κατά τη σύνταξη κανόνων, είναι καλύτερο να αποσαφηνίσετε γιατί τέθηκαν ορισμένοι κανόνες. Οι αλληλεπιδράσεις με τους συνομηλίκους έχει πολύ μεγάλη σημασία (π.χ. να μάθουν να διαπραγματεύονται στο παιχνίδι, να μάθουν για την επίλυση των συγκρούσεων). Καταστήστε σαφές ότι ο μαθητής μπορεί να επικοινωνήσει με τον επαγγελματία και να του κάνει ερωτήσεις.

---

<sup>7</sup> <https://moodle.project-amedy.eu/>

### **Συμβουλές και κόλπα:**

- Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές δεν ασχολούνται μόνο με τα μέσα. Η επαφή με άλλους, το να βγαίνουν έξω, να αθλούνται, να κοιμούνται και να κάνουν πράγματα στον «πραγματικό κόσμο» είναι σημαντικά για την ανάπτυξη (εξέλιξη) τους.
- Κάνετε συμφωνίες μαζί τους για το πότε και για πόσο να μην χρησιμοποιείτε τα μέσα για λίγο. Για παράδειγμα, όταν κάνετε δουλειές στο σπίτι, διαβάζετε στο υπνοδωμάτιο ή τρώτε στο τραπέζι.
- Μην αφήνετε τα παιδιά να χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα λίγο πριν κοιμηθούν. Το μπλε φως στην οθόνη μπορεί να συμβάλει στη δυσκολία να κοιμηθούν.
- Οι εφαρμογές ή τα προγράμματα υπολογιστών για την παρακολούθηση του χρόνου της χρήσης του διαδικτύου: Time Screen (Android), Kids Place (Android), Screen Time Media Time Manager (iOS) ή Qustodio .
- Με δραστηριότητες (εφαρμογές-παιχνίδια), όπως το κυνήγι θησαυρού ή το «geocaching», μπορείτε να κάνετε τις δραστηριότητες στη φύση συναρπαστικές ξανά.
- Η στάση του σώματος των παιδιών πρέπει να αλλάζει τακτικά, όταν «σερφάρουν» με τις ώρες στο Διαδίκτυο.
- Δοκιμάστε μια ψηφιακή αποτοξίνωση, για παράδειγμα με το «Data Detox Kit»: [datadetoxkit.org/de/home](http://datadetoxkit.org/de/home) .
- Σχεδιαστική σκέψη ως μέθοδος για τη συλλογή στρατηγικών υποστήριξης.

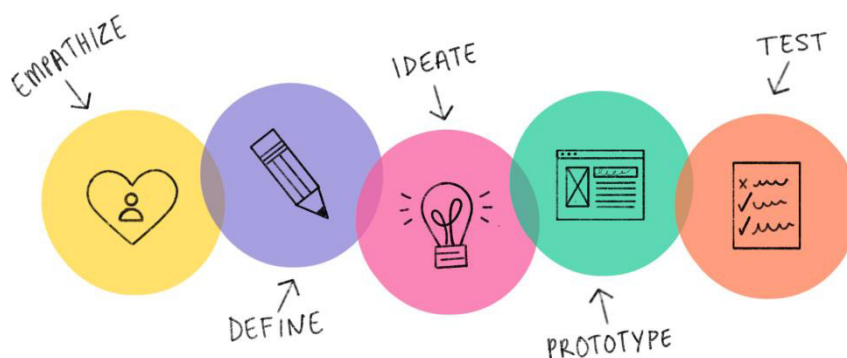
## 4 Η Σχεδιαστική Σκέψη ως μέθοδος για τη συλλογή στρατηγικών υποστήριξης

### 4.1 Το πλαίσιο της σχεδιαστικής σκέψης

Το πρόγραμμα «AMEDY» διατυπώνει διάφορες στρατηγικές υποστήριξης για τη χρήση ψηφιακών μέσων από ευάλωτους νέους. Για τη διαμόρφωση αυτών των στρατηγικών, πραγματοποιήθηκαν διάφορα εργαστήρια συν-σχεδιασμού σε κάθε χώρα, χρησιμοποιώντας τις συμβουλές του «Media Diamond» για να προβληματιστούν σχετικά με αυτές τις στρατηγικές υποστήριξης, από διαφορετικές οπτικές γωνίες (πελάτης, γονέας και επαγγελματίας).

Η σχεδιαστική σκέψη ορίζεται γενικά ως «ένας τρόπος εύρεσης ανθρώπινων αναγκών και δημιουργίας νέων λύσεων χρησιμοποιώντας τα εργαλεία και τη νοοτροπία των επαγγελματιών του σχεδιασμού» (Kelley & Kelley, 2013). Οι μέθοδοι σχεδιαστικής σκέψης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επίλυση σύνθετων και δύσκολων προβλημάτων που αντιμετωπίζουν τα ανθρώπινα όντα. Χαρακτηριστικό αυτής της μεθόδου είναι το γεγονός ότι ο άνθρωπος βρίσκεται στο επίκεντρο αυτής της μεθόδου καθορίζοντας προβλήματα που προκύπτουν από τις ανθρώπινες ανάγκες. Δεν υπάρχει καμία καλύτερη λύση για τέτοιου είδους προβλήματα, βέβαια μπορεί να υπάρχουν αρκετές λύσεις, αλλά ίσως δεν είναι εξίσου επιθυμητές και αποτελεσματικές. Οι λύσεις εντοπίζονται κατά τη διάρκεια των συνεδριών, στα οποία χρησιμοποιείται η Μεθοδολογία Σχεδιαστικής Σκέψης για να δοκιμαστεί και πρακτικά αυτή η λύση.

Το «Design Thinking» (Σχεδιαστική Σκέψη) είναι μια διαδικασία 5 βημάτων για να βρείτε σημαντικές λύσεις για πραγματικά προβλήματα μιας συγκεκριμένης ομάδας ανθρώπων. Τα βήματα συνοψίζονται στο παρακάτω σχήμα.



Εικόνα 4: σχεδιαστικής σκέψης, The Argonauts, 2019

### **Βήμα 1: ενσυναίσθηση**

Σε αυτό το βήμα, είναι σημαντικό να κατανοήσετε καλά την κατάσταση / πρόβλημα που θέλετε να λύσετε. Προσπαθήστε να κοιτάξετε την κατάσταση από διαφορετικές (σχετικές) προοπτικές-πτυχές και αφήστε τις υποθέσεις και τις προκαταλήψεις πίσω σας. Με την ενσυναίσθηση, μπορείτε να βάλετε τα θεμέλια για μια ανθρωποκεντρική λύση.

Σε αυτό το πρώτο βήμα, είναι σημαντικό να συλλέξετε αρκετές πληροφορίες. Μπορείτε να λάβετε πληροφορίες μιλώντας με άτομα, κάνοντας ερωτήσεις ή απλώς μιλώντας με άτομα που αντιμετωπίζουν το πρόβλημα.

### **Βήμα 2: καθορισμός**

Σε αυτό το βήμα, θα αναλύσετε τις πληροφορίες που συλλέξατε κατά το προηγούμενο βήμα (ενσυναίσθηση). Εξετάζοντας όλες αυτές τις πληροφορίες, θα είστε σε θέση να καθορίσετε το πρόβλημα που θέλετε να λύσετε, ξεκινώντας από μια ανθρώπινη προοπτική και ανάγκη.

Εκφράστε ρητά το πρόβλημα που θέλετε να λύσετε / τους σαφείς στόχους σας από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Περιγράψτε το πρόβλημα με τον ακόλουθο τρόπο:

Η [ομάδα στόχος] έχει ιδιαίτερη ανάγκη ...

Η [ομάδα στόχος] αντιμετωπίζει έλλειψη ...

### **Βήμα 3: Ιδανικό**

Σε αυτό το βήμα, ο στόχος είναι να σκεφτούμε όσο το δυνατόν περισσότερες λύσεις στο καθορισμένο πρόβλημα.

Τώρα που κατανοείτε όλους τους εμπλεκόμενους (φάση ενσυναίσθησης) και έχετε ορίσει ένα βασικό πρόβλημα (φάση ορισμού), μπορείτε να σκεφτείτε πρωτοφανείς λύσεις.

Είναι σημαντικό να δημιουργήσετε όσο το δυνατόν περισσότερες πιθανές λύσεις προτού επιλέξετε μια οριστική λύση. Επομένως, οι μέθοδοι που χρησιμοποιείτε σε αυτήν τη φάση στοχεύουν πρώτα στη δημιουργία όσο το δυνατόν περισσότερων λύσεων και μόνο αργότερα επιλέγετε μια μέθοδο με την οποία συγκρίνετε και επιλέγετε τις λύσεις. Το αποτέλεσμα αυτής της φάσης είναι μια πιθανή λύση για το βασικό σας πρόβλημα.

Σε αυτό το βήμα, το πρόγραμμα «AMEDY» χρησιμοποίησε το πλαίσιο του «Media Diamond». Το πλαίσιο χρησίμευσε ως κατευθυντήρια γραμμή για τη διαδικασία και μέσω αυτού οι πιθανές λύσεις καθορίστηκαν.

#### **Βήμα 4: πρωτότυπο**

Αυτή η φάση στοχεύει να ανακαλύψει την καλύτερη δυνατή λύση. Το αποτέλεσμα αυτής της φάσης είναι μια καλή ένδειξη για το πώς θα αντιδρούσαν οι εμπλεκόμενοι και για το πώς θα ήταν τα πράγματα (το συναίσθημα, τη συμπεριφορά) εάν εφαρμοζόταν η λύση.

#### **Βήμα 5: δοκιμή**

Σε αυτό το τελευταίο βήμα, θα δοκιμάσετε την επιλεγμένη λύση και θα αξιολογήσετε την αποτελεσματικότητά της.

Στα 5 βήματα της σχεδιαστικής σκέψης, αυτό είναι το τελευταίο βήμα, ωστόσο, πρέπει να σημειωθεί ότι η σχεδιαστική σκέψη είναι μάλλον μια επαναληπτική διαδικασία, και μια πιθανή λύση και οι δοκιμές μπορούν να οδηγήσουν και πάλι σε μια νέα διαδικασία σχεδιαστικής σκέψης.

### **4.2 Στρατηγικές υποστήριξης για την εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης για νέους με Δ.Α.**

Τώρα που έχουμε συζητήσει ορισμένα σημαντικά χαρακτηριστικά της εκπαίδευσης των μέσων ενημέρωσης, το πλαίσιο του «Media Diamond» και τη διαδικασία σχεδιαστικής σκέψης, θα εφαρμόσουμε αυτές τις στρατηγικές σε διάφορα παραδείγματα. Με αυτόν τον τρόπο, θα σας δείξουμε πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το «Media Diamond». Θα χρησιμοποιήσουμε την περίπτωση της Κλάρα και του Μπαρτ (πηγή: Stanford d.school's Design Thinking Bootleg).

## Περίπτωση 1: Κλάρα

*Clara has 2 brothers and 2 sisters. Her parents are described as very involved, but they have limited pedagogical insights. The parents receive budget support from the CPAS. The parents found it difficult to take care of Clara with the other children, so she goes on vacation to a boarding school.*

*Clara is a girl with a mild intellectual disability, 17 years old. She is described by colleagues as a 'sticker'. She demands a lot of attention from educators in the group and constantly asks for confirmation. Clara needs a lot of closeness and when the supervisors are around she follows the rules. Clara is mostly active on Facebook and does not block unknown friend proposals. She spends a lot of hours on social media, she wants to increase the number of friends in FB and wants to be popular. Recently, she also had Snapchat - at the instigation of one of her sisters. Clara is looking for her sexuality. A counselor found that she shares nude photos and videos via Snapchat or Omegle with adult men who motivate her. She says she likes the compliments. But one time Clara got negative comments, this had a great impact on her self-image.*

Με βάση το «Media Diamond», ποιες στρατηγικές υποστήριξης μπορούν να είναι χρήσιμες σε αυτήν την περίπτωση; Πριν το εξετάσουμε αυτό, είναι σημαντικό να κατανοήσουμε σωστά τις ανάγκες της Clara. Μπορούμε να καθορίσουμε τις ανάγκες της Clara από διαφορετικές οπτικές γωνίες: την προοπτική της ίδιας της Clara, την προοπτική του παρόχου φροντίδας και την προοπτική του γονέα. Εξετάζοντας αυτά, μπορούμε να καθορίσουμε τις ακόλουθες ανάγκες που πρέπει να αντιμετωπίσουν οι στρατηγικές υποστήριξης:

- Η προοπτική της **Κλάρα**: Η Κλάρα θέλει παρέα από ανθρώπους, χρειάζεται κοινωνική επαφή, να έρθει σε επικοινωνία με άτομα που θέλει να δει.
- Η προοπτική των **επαγγελματιών**: Η Κλάρα χρειάζεται επιβεβαίωση, μια αίσθηση ότι είναι εντάξει, αλλά και διαδικτυακή ασφάλεια.
- Η προοπτική των **γονέων**: Η Κλάρα πρέπει να μάθει να θέτει όρια, αλλά επίσης χρειάζεται πληροφορίες και ένα πλαίσιο για να μάθει να θέτει όρια. Χρειάζεται επιπλέον βοήθεια σχετικά με τη διαδικτυακή της συμπεριφορά.

Σύμφωνα με αυτές τις ανάγκες, μπορούν να προταθούν οι ακόλουθες στρατηγικές υποστήριξης.

### **Διασκέδαση - απολαύστε τις δυνατότητες**

Οι γονείς ή οι επαγγελματίες μπορούν να περάσουν χρόνο μαζί της για να δουν τι κάνει η Κλάρα στο διαδίκτυο, με σκοπό να ψυχαγωγηθεί.

### **Ασφάλεια - αποφύγετε τους κινδύνους**

Ως γονέας ή επαγγελματίας, μπορείτε να αναζητήσετε πρότυπα για την Κλάρα και να εξετάσετε από κοινού το πώς εφαρμόζει την ασφάλεια στο Διαδίκτυο και το απόρρητο στις εφαρμογές κοινωνικών μέσων, για παράδειγμα.

Ως γονείς, αφιερώστε χρόνο στην Κλάρα για να ρίξετε μαζί μια ματιά στις ρυθμίσεις απορρήτου των εφαρμογών των κοινωνικών μέσων που χρησιμοποιεί περισσότερο και να μιλήσετε για τη σημασία του απορρήτου.

### **Μαζί - συνοδεύστε το παιδί σας**

Η Κλάρα και οι γονείς της μπορούν να εξερευνήσουν ορισμένες εφαρμογές μαζί, έτσι ώστε οι γονείς να εξοικειωθούν επίσης με αυτές τις εφαρμογές και τα εργαλεία. Ως επαγγελματίας, κοιτάξτε μαζί με την Κλάρα τις επαφές της στο Διαδίκτυο για να υπάρχει μια συναίνεση σχετικά με το: ποιοι είναι οι πραγματικοί σας φίλοι και ποιοι δεν είναι; Το επόμενο βήμα συνίσταται στον καθορισμό κανόνων: τι μοιράζεστε δημόσια και με ποιον; Η Κλάρα μπορεί επίσης να έχει επαφές με "πραγματικούς" φίλους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

### **Περιεχόμενο - μάθετε ποια μέσα είναι κατάλληλα**

Μπορούν, μαζί με την Κλάρα, να ταυτίσουν τη συμπεριφορά του διαδικτύου με τον κόσμο εκτός αυτού, π.χ. , «θα εμφανίζατε επίσης μια γυμνή φωτογραφία στο διάδρομο του σχολείου;». Η Κλάρα μπορεί να αναζητήσει την εκτίμηση και την επιβεβαίωση με άλλους τρόπους (στο Διαδίκτυο).

### **Ισορροπία**

Επικεντρωθείτε σε δραστηριότητες που μπορεί να κάνει η Κλάρα για να αυξήσει την αυτοπεποίθησή της, εκτός από τα κοινωνικά μέσα (ισορροπία μεταξύ δραστηριοτήτων online και offline). Μέσω άλλων δραστηριοτήτων ( π.χ. εθελοντική εργασία), η Κλάρα μπορεί να αναζητήσει την επιβεβαίωση, την εκτίμηση και την ανακάλυψη ταλέντων.

## Περίπτωση 2: Μπαρτ

*Bart is 16 years old and goes through residential treatment in youth care. He is the son of a single mom. There's no contact with his dad. He has a stepsister of 7 from another (already ended) relationship with mom. He attaches a lot of importance to mom, but she is vulnerable because of her psychiatric problems.*

*School doesn't interest Bart. He does attach great importance to the opinion of his friends. These are rather superficial contacts. He has a tough image at school. He has a smartphone that he uses a lot when he's allowed. His most used apps are Snapchat, and FB Messenger, so he can have contact with his peers. He also plays various games on his smartphone and on the computer at home.*

*Bart has great gaming skills and has recently become a participant in a gaming team competing at international level. However, Bart has ambivalent experience with this situation. He sometimes receives a threat from other teams' members (on Facebook and in online chat forum) saying "if you win this match I will look you up and kill you". He sometimes gets both hate and cheering comments, but mostly hate he thinks.*

*Besides, Bart had a YouTube-channel, but he took it down. He had three very popular music videos with many views. While he was walking in the streets downtown, everybody was saying, "Oh, it's you! Please, make us another song!" Because of spending too much time on games, Bart has not enough time to make new songs, but he misses music so much.*

### Διασκέδαση - απολαύστε τις δυνατότητες

Οι γονείς και οι επαγγελματίες μπορούν να προτείνουν νέες δραστηριότητες, στις οποίες θα μπορούσε να συμμετάσχει ολόκληρη η οικογένεια (π.χ. επιτραπέζια παιχνίδια). Πρέπει να ενθαρρύνουν τον Bart να κάνει δραστηριότητες χωρίς υπολογιστή, αλλά που να αγγίζουν τα ενδιαφέροντα και τις προτιμήσεις του. Πρέπει να ενθαρρύνουν τον Μπαρτ να συμμετάσχει σε άλλες ψυχαγωγικές δραστηριότητες, όπως αθλήματα, μουσική, θέατρο, ταξίδια με την οικογένειά του, μαγείρεμα και επιτραπέζια παιχνίδια. Οι επαγγελματίες μπορούν να εισαγάγουν την εκπαιδευτική χρήση του Διαδικτύου. Οι επαγγελματίες πρέπει να διδάξουν στον Μπαρτ ότι υπάρχουν διασκεδαστικές δραστηριότητες πέρα από τον υπολογιστή. Πρέπει να τον ενθαρρύνουν να βρει νέα χόμπι και να κάνει φίλιες στην πραγματική του ζωή-κόσμο.

### Ασφάλεια - αποφύγετε τους κινδύνους

Οι γονείς πρέπει να εξαιρούν ορισμένους ιστότοπους που πιστεύουν ότι δεν πρέπει να επισκέπτεται το παιδί τους. Μπορούν να εγκαταστήσουν εφαρμογές γονικού ελέγχου. Μπορούν να επικοινωνήσουν με την αστυνομία σχετικά με τις απειλές που λαμβάνει και να

εγκαταστήσουν ένα πρόγραμμα που θα αποτρέπει την πρόσβαση σε επικίνδυνους ιστότοπους. Οι επαγγελματίες μπορούν να τον ενθαρρύνουν να επικοινωνήσει με την αστυνομία σχετικά με τις απειλές που λαμβάνει στο διαδίκτυο και να μιλήσει για τους ιστότοπους που δεν νιώθει ασφάλεια. Οι επαγγελματίες μπορούν να κάνουν συζητήσεις σχετικά με τους διαδικτυακούς κινδύνους και την κατάρτιση αναγνώρισης κινδύνων (εργαστήρια για νέους σχετικά με τη σωστή χρήση των ψηφιακών μέσων, επαγγελματική κατάρτιση σχετικά με διάφορα ψηφιακά ζητήματα, π.χ. σχετικά με την προστασία δεδομένων). Ο Μπαρτ μπορεί να αγνοήσει άγνωστα άτομα στο διαδίκτυο και να προσπαθήσει να παίξει σε δραστηριότητες χωρίς τζόγο.

### **Μαζί - συνοδεύστε το παιδί σας**

Η μαμά μπορεί να επιβλέπει κατά την πλοήγηση στο Διαδίκτυο. Μπορεί να φέρει τον υπολογιστή στο σαλόνι, ώστε να μπορεί να ελέγχει τον αριθμό των ωρών που τον χρησιμοποιεί και να κάνει μια συμφωνία μαζί του σχετικά με τις ώρες που μπορεί να τον χρησιμοποιήσει. Μπορεί να εκφράσει τις ανησυχίες και τους φόβους της, να συνεργαστεί μαζί του. Μπορεί να συμμετάσχει σε ένα παιχνίδι που παίζει και να δείξει ενδιαφέρον για τα πράγματα που κάνει στο διαδίκτυο. Ο επαγγελματίας μπορεί να γνωρίσει τις ανάγκες του. Γιατί είναι τόσο «οπαδός» του Διαδικτύου; Πώς μπορώ να βοηθήσω; Συζητήστε το μαζί του. Κάντε τον να νιώσει ότι είστε δίπλα του και θέλετε να τον βοηθήσετε. Μπορείτε να συζητήσετε για τους πιθανούς κινδύνους και για το πώς να τους αντιμετωπίσετε, αλλά επίσης πρέπει να δείτε αν έχετε κατανοήσει σωστά. Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα ασφαλές περιβάλλον για να αισθάνεται ότι μπορεί να μοιραστεί τις σκέψεις και τα συναισθήματά του και πρέπει να το κάνετε σαφές ότι είστε δίπλα του για να τον βοηθήσετε και ότι μπορεί να σας εμπιστευτεί. Ο Μπαρτ πρέπει να μάθει να ζητά βοήθεια όταν αισθάνεται ότι απειλείται από κάποιον κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Χρειάζεται ένα άτομο εμπιστοσύνης για ψηφιακά ζητήματα, π.χ. αδέρφια ή συνομηλίκους.

### **Περιεχόμενο - μάθετε ποια μέσα είναι κατάλληλα**

Η μαμά πρέπει να συμφωνήσει για το περιεχόμενο που θεωρεί κατάλληλο για τον Μπαρτ. Πρέπει να κάνουν μια συζήτηση για το σε ποιους ιστότοπους μπορεί να επισκεφτεί και γιατί. Ο Μπαρτ πρέπει να συμφωνήσει. Οι επαγγελματίες μπορούν να τον εξοικειώσουν με την ιδέα της αξιολόγησης. Πρέπει να συνειδητοποιήσει ότι υπάρχουν κανόνες κατά την πλοήγηση. Πρέπει να θέσουν ορισμένους κανόνες έτσι ώστε ο Μπαρτ να μπορεί να αναγνωρίσει έναν επικίνδυνο ιστότοπο, συμπεριφορά ή περιεχόμενο και να ξέρει πώς να το αντιμετωπίσει. Πρέπει να συμφωνήσουν σχετικά με το ποιο περιεχόμενο είναι ασφαλές για πρόσβαση και να

προτείνουν ενδιαφέρουσες και ασφαλείς ιστοσελίδες. Αλλά λάβετε υπόψη: οι νέοι που χρησιμοποιούν τα μέσα είναι οι ειδικοί του ψηφιακού περιεχομένου: πάρτε το στα σοβαρά. Ο Μπαρτ μπορεί να αποφύγει τα παιχνίδια που απαιτούν αλληλεπίδραση με άγνωστα άτομα. Ωστόσο, μπορεί παίξει και ασφαλή διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια.

### **Ισορροπία**

Ο Μπαρτ πρέπει να έχει άλλες σωματικές δραστηριότητες ως προτεραιότητα και να επιλέγει τον υπολογιστή μερικές φορές έως και σπάνια. Η μαμά μπορεί να ενθαρρύνει τον Μπαρτ να κάνει δραστηριότητες χωρίς τον υπολογιστή του. Μπορεί να δώσει εναλλακτικές προτάσεις για νέους, π.χ. αθλήματα. Οι επαγγελματίες μπορούν να τον βοηθήσουν να αποφασίσει. Θέστε όρια σχετικά με τις ώρες πλοήγησης. Πρέπει να δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα στον υπολογιστή και να θέσουν όρια στη χρήση του. Μπορούν να κάνουν ένα χρονοδιάγραμμα και να ορίσουν το όριο του χρόνου που μπορεί να περάσει στο διαδίκτυο και να δημιουργήσουν μια χαλαρωτική ρουτίνα πριν τον ύπνο για να αποφύγει τη χρήση του κινητού και του υπολογιστή του λίγες ώρες πριν κοιμηθεί. Μπορούν να προτείνουν εναλλακτικές (εκτός διαδικτύου) δραστηριότητες, π.χ. χόμπι στα οποία οι νέοι συναντούν άλλους (π.χ. εθελοντισμός). Ο Μπαρτ μπορεί να προσπαθήσει να μειώσει τον χρόνο του στο διαδίκτυο. Πριν πάει για ύπνο να μην είναι στον υπολογιστή αλλά να κάνει κάτι άλλο. Μπορεί να κάνει δραστηριότητες με τους φίλους του έξω, όπως να περπατήσει ή να παίξει κάποιο άθλημα στο πάρκο.

### 4.3 Στρατηγικές Υποστήριξης της εκπαίδευσης των ενεργών ψηφιακών μέσων για νέους με διανοητική αναπηρία

Με τη βοήθεια των διαφόρων προσωπικοτήτων, η αναγνώριση των ατομικών αναγκών και προβληματικών συμπεριφορών όσο αφορά την αντιμετώπιση των ψηφιακών μέσων, και μία σειρά κατά προσέγγιση λύσεων από διαφορετικούς παράγοντες προτάθηκαν. Μέσω αυτού, μπορούν να προκύψουν γενικές προσφορές υποστήριξης και στρατηγικές δράσης για το ατομικό επίπεδο των νέων, αλλά και των συγγενών τους, και είναι αυτές των επαγγελματιών εκπαιδευτικών. Τα παραπάνω έπρεπε να συζητηθούν και από κοινού να συμφωνηθούν για όλους εκείνους που αμφισβητούν την ελαχιστοποίηση των κινδύνων κατά τη χρήση των ψηφιακών μέσων από όλους τους εμπλεκόμενους. Οι ακόλουθες στρατηγικές διαμορφώθηκαν κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων συν-σχεδιασμού του προγράμματος AMEDY:

#### Ατομικές στρατηγικές των **Νέων**

- Αναλογισμός της δικής τους χρήσης των ψηφιακών μέσων και αναγνώριση προβληματικών συμπεριφορών
- Να είναι ανοιχτοί σε προτάσεις για εναλλακτικές (ψηφιακές) ψυχαγωγικές δραστηριότητες ή να αναζητούν ενεργά τέτοιους είδους δραστηριότητες μόνοι τους
- Ανάπτυξη κατανόησης των λόγων για τον ηλικιακό περιορισμό πάνω στις ψηφιακές προσφορές
- Να γνωρίσουν και να χρησιμοποιήσουν ενεργά τη λειτουργία αναφοράς στα κοινωνικά δίκτυα

#### Προσφορές υποστήριξης και στρατηγικές δράσης των **Επαγγελματιών Εκπαιδευτικών**

- Ενεργή συνοδεία των νέων στην αναζήτηση τους για εναλλακτικές ψυχαγωγικές δραστηριότητες
- Δημιουργία μιας εκτός σύνδεσης ρουτίνας
- Δημιουργία θετικών συναντήσεων με συναδέλφους και ενίσχυση της αυτοπεποίθησης
- Να δείξουν εναλλακτικές ψηφιακές εφαρμογές και να τις υποστηρίξουν ενεργά δοκιμάζοντας τις
- Καθιέρωση κοινών κανόνων για τη χρήση του διαδικτύου: με τους νέους, αλλά και με την ομάδα υποστήριξης “pull together”
- Σεβασμός των απόψεων των νέων όταν έρχονται αντιμέτωποι με τη χρήση των διαδικτυακών τους μέσων

- Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με τους ηλικιακούς περιορισμούς για τις ψηφιακές προσφορές, τα ψηφιακά εργαλεία για την επικοινωνία και την ψυχαγωγία, την προστασία δεδομένων και την ιδιωτικότητα.
- Να κάνουν συζητήσεις σε οπτικό επίπεδο: Να εκφράζουν φόβους και ανησυχίες
- Να υποκινούν παιχνίδια σκέψης: να μεταφέρουν προφορικά προβληματικές συμπεριφορές από τον ψηφιακό κόσμο στον αναλογικό χώρο, τονίζοντας έτσι την «εκρηκτική» φύση του ζητήματος
- Εύρεση ελκυστικών «προτύπων» για τους νέους

Προσφορές υποστήριξης και στρατηγικές δράσης των **συγγενών** (στην προκειμένη των γονέων)

- Ένδειξη ενδιαφέροντος για την εμπλοκή των παιδιών τους στον ψηφιακό χώρο
- Να είναι ανοιχτή στον ενθουσιασμό που προκαλεί ο ψηφιακός κόσμος στους νέους
- Να προτείνουν εναλλακτικές ψυχαγωγικές δραστηριότητες οι οποίες απευθύνονται στις ανάγκες/ενδιαφέροντα του παιδιού
- Να εγκαταστήσουν μέτρα ώστε να μειώσουν τον διαδικτυακό χρόνο (π.χ. σύμβαση χρήσης των διαδικτυακών μέσων)
- Να έχουν έναν ρόλο πρότυπο
- Να παίρνουν από κοινού αποφάσεις σχετικά με την υγιή και υπεύθυνη χρήση των διαδικτυακών μέσων
- Προσωρινή επίβλεψη της χρήσης των πολυμέσων του παιδιού ή χρήση λογισμικού γονικού ελέγχου

Με τη συλλογή των προσφορών υποστήριξης και των στρατηγικών δράσης, δημιουργήθηκε ένα πρωτότυπο το οποίο τώρα θα πρέπει να δοκιμαστεί και στην πράξη. Δυστυχώς, αυτό δεν ήταν εφικτό να συμβεί εντός του πλαισίου του προγράμματος AMEDY. Παρόλα αυτά, οι εταίροι του προγράμματος έχουν μεγάλο ενδιαφέρον για τις δικές σας εμπειρίες. Αισθανθείτε ελεύθεροι να γράψετε στο **amedy@digitale-chancen.de** και πείτε μας αν οι στρατηγικές αυτές έχουν λειτουργήσει στη δική σας περίπτωση, αν θα προσθέτατε περισσότερα ή αν θα αλλάζατε κάτι στα ήδη υπάρχοντα.

## ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

AMEDY (n.d.). Active Media Education for Disabled Youth. Retrieved from <https://project-amedy.eu/index.cfm/secid.1>

Bertelli, Marco O.; Munir, Kerim; James, Harris & Salvador-Carulla, Luis (2017). Intellectual development disorder. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4822711/>

Borgström, Åsa; Daneback, Kristian & Molin, Martin (2019). Young people with intellectual disabilities and social media. Retrieved from <https://www.sjdr.se/articles/10.16993/sjdr.549/>

Brown, Tim (2009). Change by design. How design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Business

Chadwick, Darren; Wesson, Caroline & Fullwood, Chris (2013). Internet access by people with intellectual disability: Inequalities and Opportunities. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/267029621\\_Internet\\_Access\\_by\\_People\\_with\\_Intellectual\\_Disabilities\\_Inequalities\\_and\\_Opportunities](https://www.researchgate.net/publication/267029621_Internet_Access_by_People_with_Intellectual_Disabilities_Inequalities_and_Opportunities)

Chiner, Esther; Gómez-Puerta, Marcos & Cardona-Moltó, M. Christina (2017). Internet and people with intellectual disability: an approach to caregiver's concerns, prevention strategies and training needs. Retrieved from <https://naerjournal.ua.es/article/view/v6n2-9>

De Morgen (2019). Teen entertains thousands of fans on Tiktok from his wheelchair: "I learned to live with my disability". Retrieved from <https://www.hln.be/buitenland/tiener-entertaint-vanuit-zijn-rolstoel-duizenden-fans-op-tiktok-ik-heb-met-mijn-beperking-leren-leven~a1974466/?referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

EMELS. (n.d.). European media literacy standard for youth workers. Retrieved from <https://emels.eu/wp-content/uploads/2018/05/emels-handout-en.pdf>

European Commission (2017). European commission of mil activities. Retrieved from <http://www.cimusee.org/mil-news-global/european-commission-mil-activities/>

Forni, Amy Ann & van der Meulen, Rob (2016). Gartner Newsroom. Retrieved from <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2016-08-16-gartners-2016-hype-cycle-for-emerging-technologies-identifies-three-key-trends-that-organizations-must-track-to-gain-competitive-advantage>

Greenspan S., Loughlin G., & Black R. S. (2001). Credulity and gullibility in people with developmental disorders: A framework for future research. *International Review of Research in Mental Retardation* 24:101-135 DOI:10.1016/S0074-7750(01)80007-0

Ireland South East (2019). Funding approved for the centre for design in Kilkenny. Retrieved from <https://irelandsoutheast.com/2019/01/13/funding-approved-for-the-centre-for-design-in-kilkenny/>

Kelley, Tom & Kelley, David (2013). *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All*. New York: HarperCollins Publishers.

Lussier-Desrochers, D., Normand, C. L., Romero-Torres, A., Lachapelle, Y., Godin-Tremblay, V., Dupont, M., Roux, J., Pépin-Beauchesne, L., & Bilodeau, P. (2017). Bridging the digital divide for people with intellectual disability. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 11(1), Article 1. DOI:10.5817/CP2017-1-1

Martin Finch, Judy (2020). Social media and those with intellectual and developmental disabilities. Retrieved from <https://medicine.wustl.edu/news/podcast-covid-19-social-media-and-those-with-intellectual-and-developmental-disabilities/>

Mediawijshheid (2008). Obvoeden met media. MediaDiamant. Retrieved from <https://www.mediawijshheid.nl/mediadiamant/>

Morrison, Fiona (2016). Social workers community with children and young people in practice. Retrieved from <https://www.iriss.org.uk/resources/insights/social-workers-communication-children-and-young-people-practice>

Schalock, L., & Tassé. (2021). America association of intellectual and developmental disability. Retrieved from <https://www.aaid.org/intellectual-disability/definition/faqs-on-intellectual-disability>

The Argonauts (2019). What is design thinking and how do we apply it. Retrieved from <https://www.theargonauts.be/toepassen-van-design-thinking/>

Vanwynsberghe, Hadewijch (2018). European media literacy standard for youth workers. Retrieved from <https://mediawijis.be/emels-european-media-literacy-standard-for-youth-workers>