

Bruselj, 28. november 2022
(OR. en)

14982/22

EDUC 394
JEUN 171
DIGIT 217

IZID POSVETOVANJA

Pošiljatelj: Generalni sekretariat Sveta

Prejemnik: delegacije

Št. predh. dok.: 14147/22

Zadeva: Sklepi Sveta o podpiranju dobrobiti v digitalnem izobraževanju

V prilogi vam pošiljamo navedene sklepe Sveta, ki jih je Svet za izobraževanje, mladino, kulturo in šport sprejel na seji 28. in 29. novembra 2022.

Sklepi Sveta o podpiranju dobrobiti v digitalnem izobraževanju

SVET EVROPSKE UNIJE –

GLEDE NA:

1. politične razprave na socialnem vrhu v Göteborgu leta 2017, med katerimi je bilo poudarjeno, da 44 % Evropejcev nima osnovnih digitalnih spretnosti, da bodo za 90 % delovnih mest v prihodnosti potrebne digitalne spretnosti in kompetence ter da ima 40 % evropskih podjetij težave pri zaposlovanju strokovnjakov za IKT. Ena od zamisli, o kateri so takrat razpravljali evropski voditelji in voditeljice, je bil začetek razmisleka o prihodnosti učenja, da bi se odzvali na prihodnje trende in digitalno revolucijo, vključno z umetno inteligenco;
2. prvo načelo evropskega stebra socialnih pravic, v skladu s katerim ima vsakdo pravico do kakovostnega in vključujočega izobraževanja, usposabljanja in vseživljenjskega učenja, da ohrani in pridobi spretnosti, ki mu omogočajo polno udeležbo v družbi in uspešno obvladovanje prehodov na trg dela;
3. sporočilo Komisije o uresničitvi evropskega izobraževalnega prostora do leta 2025, v katerem je poudarjeno, da je treba ustvariti podporni učni okolja za skupine, ki jim grozi podpovprečni uspeh, in podpirati dobro počutje v šoli;
4. Resolucijo Sveta o strateškem okviru za evropsko sodelovanje v izobraževanju in usposabljanju pri uresničevanju evropskega izobraževalnega prostora in širše (2021–2030), v kateri je poudarjeno, da imata izobraževanje in usposabljanje ključno vlogo pri oblikovanju prihodnosti Evrope v času, ko je treba državljanom omogočiti osebno izpopolnitev in dobro počutje, da bi bili pripravljeni prilagoditi se spreminjajočemu se trgu dela in biti uspešni na njem, pa tudi, da bi bili odgovorni in aktivni državljani;

5. Akcijski načrt za digitalno izobraževanje (2021–2027), v katerem je predstavljen koncept visokozmogljivega digitalnega izobraževalnega ekosistema ter poudarjen pomen razvoja digitalnih spretnosti in kompetenc za vsakdanje življenje;
6. strukturirani dialog o digitalnem izobraževanju in spretnostih, ki ga Komisija od leta 2021 vodi z državami članicami, in njegov vsevladni pristop k digitalnemu izobraževanju;
7. Priporočilo Sveta (EU) 2021/1004 z dne 14. junija 2021 o vzpostavitvi evropskega jamstva za otroke, katerega cilj je preprečevanje socialne izključenosti in boj proti njej ter zagotavljanje enakih možnosti z jamčenjem prostega dostopa do izobraževanja za otroke iz prikrajšanih okolij. V njem je v zvezi s tem poudarjen pomen zagotavljanja digitalnih izobraževalnih orodij, povezljivosti visokih hitrosti, digitalnih storitev in ustrezne opreme, izboljšanja digitalnih spretnosti ter odpravljanja vseh oblik digitalnega razkoraka;
8. strategijo o pravicah invalidov za obdobje 2021–2030, v kateri je navedeno, da je treba za učinkovito uporabo digitalnih tehnologij odpraviti ovire za dostopnost za osebe z invalidnostmi in vlagati v njihove digitalne spretnosti;
9. Priporočilo Sveta o poteh do uspeha v šoli, ki nadomešča Priporočilo Sveta z dne 28. junija 2011 o politikah za zmanjševanje osipa, katerega cilj je spodbujati boljše učne izide za vse mlade Evropejce, ne glede na njihove osebne značilnosti, družinsko, kulturno in socialno-ekonomsko ozadje, ter poudarja, da so dobrobit v šoli ter duševno in telesno zdravje ključni elementi uspeha v šoli;

10. neformalno strokovno skupino Komisije, ki se ustanavlja za spodbujanje podpornih učnih okolij za skupine, ki jim grozi podpovprečni uspeh, in podpiranje dobrobiti v šoli;
11. Priporočilo Sveta z dne 29. novembra 2021 o pristopih kombiniranega učenja za visokokakovostno in vključujoče osnovnošolsko in srednješolsko izobraževanje, v katerem je poudarjen pomen dajanja prednosti (tako fizični kot duševni) dobrobiti in predlagano, da se med šolske cilje vključijo politike za dobrobit učencev in dijakov ter politike proti ustrahovanju ter večji poudarek nameni dobrobiti in kakovosti poklicnega življenja učiteljev in mentorjev, vodstvenih delavcev šol in drugih strokovnih delavcev v vzgoji in izobraževanju, da se ublaži stres in prepreči izgorelost;
12. Priporočilo Sveta z dne 24. novembra 2020 o poklicnem izobraževanju in usposabljanju (PIU) za trajnostno konkurenčnost, socialno pravičnost in odpornost, v katerem je poudarjeno, da morajo biti politike PIU prilagojene digitalnemu gospodarstvu;
13. izjavo iz Osnabrücka o poklicnem izobraževanju in usposabljanju kot dejavniku okrevanja in pravičnega prehoda na digitalno in zeleno gospodarstvo, katere namen je z digitalizacijo PIU ustvariti novo kulturo vseživljenjskega učenja;
14. sklepe Sveta o digitalnem izobraževanju v evropskih družbah znanja, v katerih je poudarjeno, da bi bilo treba pri digitalnem izobraževanju upoštevati dobrobit vseh akterjev, ki sodelujejo v učnem procesu;
15. Pregled izobraževanja in usposabljanja za leto 2021, v katerem je posebej izpostavljeno vprašanje dobrobiti v izobraževanju;

16. Sporočilo Komisije „Digitalno desetletje za otroke in mlade: nova evropska strategija za boljši internet za otroke (BIK+)“, v katerem je pozornost namenjena izboljšanju dobrobiti otrok v spletnih okoljih;
17. posodobljeni okvir digitalnih kompetenc za državljane (DigComp 2.2), v katerem je Komisija poudarila varnost, npr. v smislu podpiranja dobrobiti in zdravja ter razumevanja kibernetkega nadlegovanja in boja proti njemu;
18. Evropski okvir digitalnih kompetenc za pedagoge (DigCompEdu), v katerem je poudarjen pomen ukrepov, namenjenih zagotavljanju fizične, psihološke in socialne dobrobiti učencev pri uporabi digitalnih tehnologij;

PRIZNAVA NASLEDNJE:

19. V teh sklepih Sveta se „dobrobit v digitalnem izobraževanju“ razume kot občutek fizičnega, kognitivnega, socialnega in čustvenega zadovoljstva, ki vsem posameznikom omogoča, da se pozitivno vključujejo v vsa digitalna učna okolja, tudi z digitalnimi orodji in metodami izobraževanja in usposabljanja, čim bolj povečajo svoj potencial in samouresničitev ter jim pomaga pri varnem delovanju na spletu in podpira njihovo opolnomočenje v spletnih okoljih¹. V teh sklepih je poudarek na digitalni dobrobiti, ki se zagotavlja v primarnem ter nižjem in višjem sekundarnem izobraževanju, pa tudi s samim tovrstnim izobraževanjem, vključno s poklicnim izobraževanjem in usposabljanjem.

¹ Kognitivno dobrobit je mogoče opredeliti kot „uspešno udeležbo v družbi v različnih vlogah – bodisi v vlogi vseživljenjsko učečih se, produktivnih delavcev ali aktivnih državljanov“. To udeležbo med drugim omogočajo znanje in kompetence, ki jih te osebe imajo. Fizično dobrobit je mogoče razumeti kot raven zdravja posameznikov in njihovo sposobnost živeti zdrav življenjski slog. Socialna dobrobit zajema interakcijo učencev z drugimi in njihovo dožemanje digitalnega učnega okolja. Psihološka dobrobit se nanaša na mnenja in občutke učencev o lastnem življenju in ciljih, ki so si jih zastavili (Panesi, S., Bocconi, S. in Ferlino, L., *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers, and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities* (Spodbujanje dobrobiti študentov in njihovega vključevanja v šole s pomočjo digitalnih tehnologij: Zaznave študentov, učiteljev in vodstvenih delavcev šol v Italiji, izražene v okviru pilotnih dejavnosti SELFIE), revija *Frontiers in Psychology*, 2020).

20. V teh sklepih Sveta izraz „učenci“ zajema vse učence, dijake in vajence na primarni ter nižji in višji sekundarni ravni sistema formalnega izobraževanja in usposabljanja, vključno z začetnim poklicnim izobraževanjem in usposabljanjem.
21. V teh sklepih Sveta izraz „izobraževalci“ zajema učitelje, vodstvene delavce šol, vodje usposabljanja in druge strokovne delavce, ki so vključeni v poučevanje in/ali usposabljanje na primarni in sekundarni ravni sistema začetnega formalnega izobraževanja, vključno z začetnim poklicnim izobraževanjem in usposabljanjem.
22. Digitalne tehnologije so korenito spremenile načine učenja, dela, uporabe informacij in komuniciranja. Digitalna preobrazba prinaša nove izzive in priložnosti za učence ter vpliva na njihovo kognitivno, fizično, socialno in čustveno življenje.
23. Pandemija COVID-19 ter prehod na izredno poučevanje in učenje na daljavo sta prinesla številne izzive za digitalna učna okolja. Način, kako so se digitalni sistemi izobraževanja in usposabljanja, vključno z učenci in izobraževalci ter drugimi ustreznimi akterji, odzvali na te izzive, lahko služi kot koristna izkušnja s pridobljenimi znanji za razvoj pristopov za zagotavljanje dobrobiti v digitalnem izobraževanju.
24. Z visokokakovostnim in vključujočim izobraževanjem in usposabljanjem bi se morale povečati priložnosti digitalne preobrazbe, ki bi podprle dobrobit učencev in izobraževalcev v digitalnih učnih okoljih. To bi bilo treba sistematično podpirati in spodbujati v vseh vidikih digitalnega izobraževalnega ekosistema².

² Digitalni izobraževalni ekosistem vključuje digitalno izobraževalno infrastrukturo, povezljivost in opremo (vključno z dostopnimi in podpornimi tehnologijami); visokokakovostne digitalne izobraževalne vsebine; učence in izobraževalce z znanji in izkušnjami za vključevanje digitalnih tehnologij v pedagoški proces ter razvoj digitalnega znanja, spretnosti in kompetenc ter pogojev za medosebne odnose v digitalnih učnih okoljih.

25. Krepitev dobrega počutja učencev v okviru digitalnega izobraževalnega ekosistema je dvosmerni proces. Digitalna okolja lahko s seboj prinesejo nekatere izzive, tudi v okviru digitalnega izobraževanja, npr. kibernetško nadlegovanje, kar lahko negativno vpliva na dobrobit, zlasti če so nekateri vidiki teh okolij slabo zasnovani ali uvedeni. Nasprotno pa je lahko z dobro zasnovanimi digitalnimi izobraževalnimi ekosistemi, ki so učinkoviti in vključujoči, mogoče spodbuditi razvoj dobrobiti učencev in izboljšati njihove možnosti za izobraževanje, življenje in delo.
26. Digitalni razkorak resno ogroža dobrobit v digitalnem izobraževanju in usposabljanju tako za učence kot za izobraževalce ter pogosto povečuje že obstoječe neenakosti ali ustvarja nove. Šolski sistemi na nacionalni, regionalni in lokalni ravni bi se morali biti sposobni odzvati na vse težave v zvezi z nezadostnim dostopom, neustrezno opremo ali nezadovoljivimi učnimi pogoji, s katerimi se soočajo učenci, zlasti prikrajšani, tudi osebe z invalidnostmi in/ali posebnimi izobraževalnimi potrebami ter osebe, ki se soočajo z izzivi, povezanimi z digitalnim razkorakom med spoloma.
27. Z novimi učnimi modeli, tudi tistimi, ki vključujejo uporabo dostopnih in najdljivih digitalnih orodij, se poveča doseg do prikrajšanih učencev, tudi oseb z invalidnostmi in/ali posebnimi izobraževalnimi potrebami in oseb, ki zaradi zdravstvenega stanja začasno ne morejo obiskovati šole, ter do učencev, ki živijo na odročnih, otoških ali oddaljenih območjih, kot so najbolj oddaljene regije EU. Spodbujajo tudi motivacijo in zavzetost za koristi, ki jih prinašajo spletne izkušnje, skupaj s pristopi, osredotočenimi na učence, pa zmanjšajo digitalni razkorak.
28. Digitalna orodja in visokokakovostne izobraževalne vsebine lahko učencem z migrantskim ozadjem in/ali tistim, katerih prvi jezik se razlikuje od učnega jezika, olajšajo kontinuiteto njihovega izobraževanja in usposabljanja, hkrati pa jim lahko pomagajo ohraniti povezavo s svojim jezikom in kulturo izvora ter se spoprijemati z morebitnimi travmatičnimi izkušnjami in novimi izzivi.

29. Pogostejši in vse večji dostop do digitalnih okolij in njihova uporaba lahko učence izpostavi večjemu tveganju groženj v digitalnem svetu, npr. kibernetškemu nadlegovanju in/ali izoliranosti. Zagotoviti bo treba, da bodo učenci poučevani, izobraževalci pa ustrezno usposobljeni in da bodo sodelovali z drugimi ustreznimi strokovnjaki ter tako resnično spodbujali varno digitalno učno okolje.
30. V sistemih izobraževanja in usposabljanja bi bilo treba bolj okrepiti poudarek na razvijanju kritičnega razmišljanja, medijske in digitalne pismenosti ter odpornosti proti dezinformacijam in napačnim informacijam, da bi učence opolnomočili s spretnostmi, potrebnimi za odzivanje na morebitne grožnje in izzive, ter omogočili varnejšo in pozitivnejšo izkušnjo na spletu.
31. Izobraževalci imajo skupaj z upravnim in vodstvenim osebjem pomembno in nenadomestljivo vlogo pri razvoju okolij izobraževanja in usposabljanja³ ter podpiranju dobrobiti učencev. Razvijati in krepiti bi morali svoje digitalne kompetence ter nadgrajevati svoje znanje o koristih in izzivih uporabe digitalnih orodij v izobraževanju in usposabljanju, npr. v okviru začetnega izobraževanja, uvajanja in stalnega profesionalnega razvoja, pa tudi o tem, kako pomembno je povečati zanimanje za usvajanje spretnosti IKT pri dekleh, med drugim s spolno občutljivimi pristopi poučevanja digitalnih kompetenc.
32. Ni mišljeno, da bi digitalne tehnologije nadomestile fizično prisotnost in fizične interakcije med učitelji in učenci. Namen vključevanja digitalnih tehnologij v izobraževalne procese je podpreti in olajšati delo izobraževalcev ter izboljšati učne izkušnje učencev.

³ Na splošno dobrobit izobraževalcev lahko vplivajo različni dejavniki, npr. prevelika delovna obremenitev, zaznano pomanjkanje priznavanja in spoštovanja učiteljskega poklica, preveliki razredi, pomanjkljiva podpora šolam z neobvladljivimi težavami zaradi neprimernega vedenja študentov ter nezadostno ali neenako financiranje v nekaterih državah (Viac, C. in Fraser, P., *Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis* (Dobrobit učiteljev: okvir za zbiranje in analizo podatkov), OECD Education Working Paper št. 213, OECD Publishing, Pariz, 2020).

PRIZNAVA NASLEDNJE:

Dobrobit učencev in izobraževalcev v okviru digitalnega izobraževanja in usposabljanja je mogoče podpirati z naslednjimi elementi:

A. Pridobivanje znanja, spretnosti in kompetenc, potrebnih za spodbujanje dobrobiti v digitalnem izobraževanju in usposabljanju

33. Posamezniki sodelujejo v digitalnem okolju v svojem zasebnem, poklicnem in državljskem življenju. Z razvojem digitalnega znanja, spretnosti in kompetenc je mogoče podpreti njihovo čustveno blaginjo in zadovoljstvo ter okrepiti njihovo sposobnost, da se ustrezno odzovejo na izzive in tveganja v digitalnem in fizičnem svetu.
34. Politike in ukrepi v zvezi z razvijanjem digitalnih spretnosti in kompetenc bi morali biti oblikovani ob ustreznem upoštevanju dobrobiti učencev in njihovih individualnih potreb, s posebnim poudarkom na prikrajšanih skupinah. S temi politikami in ukrepi naj bi tudi povečali odpornost in opolnomočenje učencev. Digitalna kompetenca⁴ vključuje samozavestno, kritično, odgovorno, etično in varnejše interakcijo z digitalnimi tehnologijami. Digitalne spretnosti, kot so računalniško razmišljanje, reševanje problemov z IKT in podatkovna pismenost, so potrebne tako v začetnih fazah izobraževanja in usposabljanja kot tudi za vse življenje, da se lahko posamezniki bolje vključijo v družbo in imajo boljši dostop do zaposlitvenih možnosti.
35. Digitalne tehnologije vplivajo na to, kako se učenci učijo, iščejo in izmenjujejo informacije ter kako medsebojno komunicirajo in se družijo. Učenci so izpostavljeni najrazličnejšim informacijam, vključno z dezinformacijami in napačnimi informacijami, zato je razvijanje digitalne in medijske pismenosti, kritičnega razmišljanja in spretnosti za reševanje problemov bistvenega pomena.

⁴ Glej na primer Evropska komisija, Skupno raziskovalno središče, Vuorikari, R., Kluzer, S., Punie, Y., *DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens: with new examples of knowledge, skills and attitudes* (DigComp 2.2, Okvir digitalnih kompetenc za državljane: novi primeri znanja, spretnosti in kompetenc), 2022, ter Priporočilo Sveta z dne 22. maja 2018 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje (UL C 189, 4.6.2018, str. 1).

36. Učenci bi morali pridobiti in razvijati potrebno znanje, spretnosti in kompetence, ki bodo prispevali k neškodljivi, varni in etični uporabi digitalnih orodij, vključno s spretnostmi na področju kibernetске varnosti in znanjem o omejitvah algoritmov umetne inteligence. To bi lahko pomembno vplivalo na dobrobit in odpornost učencev.
37. Razvoj osebnih in socialnih kompetenc je lahko učencem v pomoč pri uporabi digitalnih družbenih omrežij, da postane tveganje čustvene ali socialne škode manjše, hkrati pa lahko poveča njihovo ozaveščenost o tveganjih prekomerne uporabe digitalnih tehnologij.
38. Učenci bi morali imeti možnost pridobiti znanje, spretnosti in kompetence, ki jih potrebujejo za ustvarjanje, izmenjavo in uporabo digitalnih vsebin, zavedati pa bi se morali tudi pravil v zvezi z intelektualno lastnino.
39. Za razvoj proizvodov in storitev IKT ter naprednih digitalnih tehnologij so potrebne napredne in specializirane spretnosti, vključno s tistimi, ki lahko pozitivno vplivajo na dobrobit posameznikov, npr. oseb z invalidnostmi in/ali posebnimi izobraževalnimi potrebami.
40. Izobraževalce bi bilo treba podpirati pri pridobivanju in razvoju njihovega digitalnega znanja, spretnosti in kompetenc, npr. v okviru začetnega izobraževanja, uvajanja in stalnega profesionalnega razvoja, hkrati pa bi morali biti dobro obveščeni o koristih in izzivih uporabe digitalnih orodij v izobraževanju in usposabljanju ter priložnostih, ki jih na tem področju prinaša njihova uporaba. Izobraževalci bi morali učence podpirati pri varni, odgovorni in ustvarjalni uporabi tehnologije.

B. Zasnova pristopov k poučevanju in učenju ter digitalnih okolij, ki izboljšujejo dobrobit učencev

41. S pristopi v poučevanju in učenju, ki vključujejo metode poučevanja in učenja ter organizacijske vidike, bi se morali izboljšati ustreznost in učinkovitost procesa izobraževanja in usposabljanja ter zadovoljstvo in samozavest učencev v vseh učnih okoljih. V tem smislu so ključnega pomena dostopnost, varnost in kakovost digitalne infrastrukture in digitalnih tehnologij. Razvoj in uporaba naprednih digitalnih tehnologij v izobraževanju in usposabljanju sta lahko koristna, zlasti za prikrajšane učence, vključno z osebami z invalidnostmi in/ali posebnimi izobraževalnimi potrebami.
42. Pri snovanju politik digitalnega izobraževanja bi bilo treba upoštevati naslednje vidike:
- *okolja*, v katerih poteka učenje, ob upoštevanju socialno-ekonomskega, kulturnega in družinskega ozadja učencev ter drugih pomembnih okoliščin;
 - *uporabljena orodja in pripomočki*, katerih uporaba je prilagojena individualnim potrebam učencev (npr. glede na zdravstveno stanje, posebne izobraževalne potrebe in socialno-ekonomsko ozadje):
 - digitalni izobraževalni ekosistemi bi morali podpirati delo z inovativnimi izobraževalnimi orodji, ki bi lahko vključevali igrifikacijo, izobraževalne rešitve, temelječe npr. na tehnologijah razširjene resničnosti, kot so razširjena/virtualna resničnost, umetna inteligenca, učna analitika in družbena omrežja, ki spoštujejo etični in pregleden pristop, zasebnost podatkov in premišljeno nediskriminacijo, ob upoštevanju koristi in morebitnih tveganj⁵.

⁵ Med njimi so na primer odvisnost od interneta, predolg čas, preživet pred zasloni, motnje zaradi pretiranega igranja računalniških iger in zdravstvene težave, kot je sedeče vedenje, ki povzroča debelost.

- digitalne rešitve bi morale biti zasnovane tako, da omogočajo in spodbujajo prilagodljivost namenom digitalnega izobraževanja ter upoštevajo raznolika okolja in potrebe vseh posameznikov, zlasti učencev iz prikrajšanih skupin. Po potrebi bi bilo treba spodbujati interoperabilnost digitalnih rešitev, ki se uporabljajo v izobraževanju in usposabljanju;
- napredne in specializirane digitalne tehnologije (npr. umetna inteligenca, razširjena/virtualna resničnost, internet stvari, digitalni dvojčki itd.) lahko izboljšajo dostopnost in kakovost učnih okolij in okolij za usposabljanje ter sinergijsko dopolnjujejo nedigitalne pristope k poučevanju in učenju. Vključevanje inovativnih digitalnih rešitev lahko spodbudi spretnost učencev v poklicnem izobraževanju in usposabljanju;
- za uporabo digitalnih tehnologij je morda potreben čas, ki bi se lahko uporabil za druge, zdravju koristne dejavnosti, kot je telesna vadba ali spanje. Zato bi bilo treba razmisliti o ravnovesju med časom uporabe zaslonov in časom neuporabe zaslonov ter o upravljanju časa;
- *učne zadolžitve*, ki se uporabljajo v izobraževalnem procesu, ki privede do pričakovanih učnih izidov:
 - uporaba visokokakovostnih digitalnih izobraževalnih vsebin, ki so zasnovane z razumnim pedagoškim namenom ter se posredujejo na sodoben in dostopen način, preprost za uporabo⁶;
 - podpora pristopom, usmerjenim na učenca, vključno s spodbujanjem samostojnosti učencev;
- *izobraževalci*, ki bi morali biti dobro usposobljeni in zmožni učencem dajati navodila o ustrezni uporabi digitalnih tehnologij, vključno s premišljenim in uravnoteženim odmerjanjem časa uporabe zaslonov in časa neuporabe zaslonov. Dobro usposobljeni izobraževalci lahko upoštevajo posebnosti različnih digitalnih učnih okolij, delajo z inovativnimi digitalnimi orodji ter pristopi k poučevanju in učenju in jih izvajajo v pedagoškem okviru ob upoštevanju tveganj prekomerne uporabe digitalnih tehnologij.

⁶ Kar zadeva izobraževalne vsebine, bi lahko koristne smernice zagotovil prihodnji okvir za digitalne izobraževalne vsebine, ki ga pripravlja Komisija.

C. Medosebni odnosi v digitalnem izobraževalnem ekosistemu

43. Digitalni izobraževalni ekosistemi ne temeljijo le na digitalni infrastrukturi ter digitalnih orodjih in vsebinah, temveč tudi na družbenih interakcijah med udeleženi posamezniki – tj. učenci, izobraževalci in drugimi akterji, ki uporabljajo tehnološka sredstva za komunikacijo ter ustvarjanje vsebin in omrežij – ter njihovem fizičnem in družbenem okolju. Pri oblikovanju digitalnih izobraževalnih ekosistemov je treba te družbene interakcije nujno upoštevati.
44. S tehnološkim napredkom so se spremenile oblike komuniciranja ter odprle nove priložnosti za opolnomočenje, samoizražanje in digitalno državljanstvo⁷, vključno z aktivnim udejstvovanjem v družbi prek spletnih orodij.

⁷ Svet Evrope digitalnega državljana opredeljuje kot nekoga, „ki je z razvojem širokega nabora kompetenc sposoben dejavno, pozitivno in odgovorno udejstvovati se v spletnih in nespletnih skupnostih, najsi bodo lokalne, nacionalne ali globalne“ (Richardson, J., Milovidov, E., *Digital citizenship education handbook: being online, well-being online, rights online* (Priročnik za digitalno državljansko vzgojo: biti na spletu, dobrobit na spletu, pravice na spletu), Svet Evrope, 2019).

45. Digitalne interakcije lahko pomagajo pri razvoju socialnih spretnosti in krepijo družbene povezave. Vendar so lahko pri tem učenci in izobraževalci izpostavljeni tudi digitalnim tveganjem⁸ (kot so kibernetsko nadlegovanje, sovražni govor, lažne novice, kršitve zasebnosti, spletne goljufije, odmevne komore⁹ itd.)¹⁰, ki so škodljiva za njihovo dobrobit¹¹. Bistveno je, da se učenci, izobraževalci in starši zavedajo obsega in raznolikosti teh tveganj ter se jim znajo izogniti in/ali jih preprečiti, hkrati pa vedo, kje poiskati podporo in kako okrepiti odpornost. Pomembno je tudi, da se za obravnavanje digitalnih tveganj uporabljajo interakcije ter pristopi k poučevanju in učenju v digitalnih učnih okoljih.
46. Sistemi izobraževanja in usposabljanja ter šole bi morali preučiti načine za krepitev dobrobiti v digitalnem izobraževanju, spodbujati zavedanje o digitalnih tveganjih in njihovo preprečevanje ter vsešolske politike, vključno s šolskimi postopki organizacijske narave, podpiranjem varnih okolij za digitalno izobraževanje in obravnavanjem izzivov, povezanih z digitalnimi tveganji.

⁸ Digitalna tveganja se lahko povezujejo, npr. s prekomerno ali neustrezno uporabo digitalnih tehnologij ali interakcijo učencev z digitalnim svetom.

⁹ Izraz „odmevna komora“ „se nanaša na situacije v družbenih medijih in spletnih debatnih skupinah, v katerih se prepričanja širijo ali krepijo s komunikacijo in ponavljanjem znotraj zaprtega, izoliranega sistema. Udeleženci običajno prejmejo informacije, ki krepijo njihova obstoječa stališča, ne da bi naleteli na nasprotna stališča“ (Vuorikari, R., Kluzer, S. in Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes* (DigComp 2.2: Okvir digitalnih kompetenc za državljane – z novimi primeri znanj, spretnosti in odnosov), Urad za publikacije Evropske unije, Luxembourg, 2022).

¹⁰ V študiji OECD iz leta 2019 je opredeljena tipologija tveganj: tveganja pri stikih, tveganja pri vsebini, tveganja za zasebnost in tveganja za potrošnike (Burns, T., Gottschalk, F. (ur.), *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age, Educational Research and Innovation* (Vzgoja otrok v 21. stoletju: Čustvena dobrobit v digitalni dobi, raziskave v izobraževanju in inovacije), OECD Publishing, Pariz, 2019).

¹¹ Kibernetsko nadlegovanje je lahko na primer še bolj škodljivo kot običajne oblike ustrahovanja, saj se tako nadlegovanje na spletu odvija pred precej večjim občinstvom, besede in slike pa lahko v spletnem okolju ostanejo neskončno dolgo.

47. Družbene primerjave, ki se spodbujajo v spletnem svetu, lahko negativno vplivajo na duševno zdravje in samospoštovanje, zlasti v adolescenci. Če so učenci izpostavljeni „idealnim“ podobam v družbenih medijih, se jim lahko pojavijo ali okrepijo napačne predstave o telesni podobi in občutek socialne odtujenosti. Uporaba spletnih družbenih medijev je povezana tudi s pojavom, znanim kot strah pred tem, da bi kaj zamudili (angl. *fear of missing out*). Izobraževalci v digitalnih učnih okoljih bi morali poznati ta tveganja, ozaveščati o negativnih učinkih teh pojavov in jih obravnavati ter spodbujati razvoj spretnosti med učenci za reševanje teh vprašanj.
48. Izobraževalci bi morali podpirati motivacijo učencev za učenje in razvoj svojega celovitega potenciala ter jim pomagati, da odrastejo v razumne, zrele posameznike, ki poznajo svoje prednosti, slabosti, življenjske cilje in želje ter so si ustvarili pozitivno samopodobo, hkrati pa spoštujejo druge in njihove individualne potrebe. Takšno vedenje je ključen dejavnik dobrobiti v digitalnem izobraževanju.
49. Pametno digitalno starševstvo in podporno družinsko okolje bi morali biti del digitalnega izobraževalnega ekosistema, pri tem pa bi bilo treba upoštevati družinsko ozadje. Šole bi se morale zavedati pomena komunikacije in sodelovanja s starši oziroma skrbniki o priložnostih, koristih in izzivih, ki jih prinaša digitalno izobraževanje, pa tudi digitalnih tveganjih in pomenu upravljanja časa pri uporabi digitalnih orodij za namene izobraževanja in usposabljanja –

POZIVA DRŽAVE ČLANICE, NAJ V SKLADU Z NACIONALNIMI OKOLIŠČINAMI IN NAČELOM SUBSIDIARNOSTI:

50. pri oblikovanju nacionalnih politik in strategij na področju digitalnega izobraževanja namenijo poudarek krepitvi dobrobiti učencev in izobraževalcev;
51. spodbujajo zasnovano procesov poučevanja in učenja, da bodo vplivali na dobrobit učencev, po potrebi pa tudi tesno sodelovanje med digitalnimi izobraževalnimi ekosistemi ter strokovnjaki in storitvami na področju duševnega zdravja in psihosocialne podpore;
52. spodbujajo procese poučevanja in učenja, ki temeljijo na pristopu, usmerjenem na učenca, npr. z vključevanjem naprednih digitalnih tehnologij ter etične uporabe umetne inteligence in podatkov¹², s posebnim poudarkom na podpori dobrobiti prikrajšanih učencev in tistih v ranljivem položaju, tudi tistih z invalidnostmi in/ali posebnimi izobraževalnimi potrebami, ter nadarjenih učencev, pa tudi na odpravi digitalnega razkoraka med spoloma;
53. okrepijo zavedanje učencev in izobraževalcev, da je treba dobro uravnovežiti čas uporabe zaslonov in čas neuporabe zaslonov, ter po možnosti podpirajo šole pri razvoju ustreznega upravljanja časa, kar zadeva dejavnosti digitalnega in fizičnega poučevanja in učenja;
54. preučijo, kako bi lahko podprli zasnovano in izvajanje procesov poučevanja in učenja ter uporabo digitalnih tehnologij v izobraževanju in usposabljanju na način, da bi olajšali vključevanje učencev z migrantskim ozadjem in/ali tistih, katerih prvi jezik ni učni jezik, v sisteme izobraževanja in usposabljanja držav članic, hkrati pa jim omogočili, da ohranijo povezavo s svojim maternim jezikom in kulturo;

¹² Kot koristen vir smernic in podpore v zvezi s tem se lahko štejejo etične smernice o uporabi umetne inteligence in podatkov pri poučevanju in učenju za izobraževalce, ki jih je pripravila Komisija.

55. podpirajo¹³ zavedanje učencev o morebitnih grožnjah v digitalnem svetu in razvijanje njihove odpornosti, da bi zmanjšali tveganja in mladim ponudili varne spletne priložnosti, hkrati pa podpirali varstvo podatkov in zasebnost na spletu;
56. preučijo načine za podporo izobraževalcem pri spodbujanju kritičnega razmišljanja učencev, njihove medijske in digitalne pismenosti ter njihovega dela s podatki in informacijami, vključno s premišljenim pristopom k napačnim informacijam in dezinformacijam¹⁴;
57. spodbujajo šole, naj po potrebi uporabljajo vsešolske pristope, ki bodo sistematično spodbujali dobrobit v digitalnem izobraževanju na primarni in sekundarni ravni ter na ravni poklicnega izobraževanja in usposabljanja, vključno s prožnimi politikami, ki bodo podpirale preprečevanje in odpornost ter obravnavale izzive, kot so digitalna tveganja, in organizacijskimi postopki v šolah;
58. razmislijo o uporabi priložnosti, ki jih nudijo obstoječi instrumenti EU (Evropski socialni sklad plus, Erasmus+, Instrument za tehnično podporo itd.), za spodbujanje politik digitalnega izobraževanja, ki se osredotočajo na dobrobit učencev in izobraževalcev v digitalnih učnih okoljih.

¹³ Na primer prek obstoječe mreže centrov za varnejši internet v državah članicah, ki jo sofinancira EU, pa tudi platforme *betterinternetforkids.eu*, tj. vseevropskega vozlišča za varnost otrok na spletu, ki vsebuje gradivo za učitelje, starše in otroke v vseh uradnih jezikih EU.

¹⁴ Kot koristen vir smernic in podpore v zvezi s tem se lahko štejejo smernice za učitelje in izobraževalce za boj proti dezinformacijam ter spodbujanje digitalne pismenosti z izobraževanjem in usposabljanjem, ki jih je pripravila Komisija.

POZIVA KOMISIJO, NAJ V SKLADU S POGODBAMA IN OB DOSLEDNEM
SPOŠTOVANJU NAČELA SUBSIDIARNOSTI:

59. podpira raziskave o vplivu uporabe digitalnih tehnologij na dobrobit učencev in izobraževalcev v vseh državah članicah ter pripravi z dokazi podprto študijo o stanju potreb v digitalnih izobraževalnih okoljih v zvezi z dobrobitjo; zasnuje model za učinkovite prakse, namenjene izboljšanju dobrobiti v digitalnih učnih ekosistemih, na koncu pa tudi merila za „šolski model digitalne dobrobiti“ v šolah kot možen primer, ki bi ga države članice uporabljale prostovoljno; pri zasnovi tega modela preuči delo neformalne strokovne skupine Komisije za podporno učno okolje za skupine, ki jim grozi podpovprečni uspeh, in za podpiranje dobrobiti v šoli, ki se trenutno ustanavlja;
60. spodbuja razvoj in izmenjavo visokokakovostnih vsebin za izobraževalce in druge ustrezne strokovnjake, namenjenih nadaljnjemu izboljšanju njihovega znanja, spretnosti in kompetenc, ter na učenca usmerjenih pedagoških pristopov, hkrati pa sodeluje z raznolikimi skupinami učencev;
61. razmisli o spodbujanju dobrobiti v digitalnem izobraževanju v okviru letnega hekatona za digitalno izobraževanje;

62. ozavešča vse ustrezne deležnike, npr. snovalce digitalnih orodij in storitev, kot je sektor izobraževalne tehnologije (EdTech), in tiste, ki se osredotočajo na kibernetiko varnost, o vključevanju uporabniku prijaznih pristopov in rešitev, ki bi podpirali dobrobit učencev in izobraževalcev v digitalnem izobraževanju; ozavešča vse ustrezne deležnike, ki razvijajo digitalne izobraževalne vsebine, o vključevanju vidika dobrobiti ne le v same vsebine, temveč tudi v procese poučevanja in učenja;
63. podpira uporabo programov EU, kot so Erasmus+, Evropski socialni sklad plus, evropska solidarnostna enota, Obzorje Evropa in program Digitalna Evropa, za spodbujanje dobrobiti učencev in izobraževalcev v digitalnih učnih okoljih, uporabo naprednih digitalnih tehnologij, npr. za učence z invalidnostmi in/ali posebnimi izobraževalnimi potrebami, ter razvoj, preskušanje in uvajanje igrifikacije, izobraževalnih rešitev, ki temeljijo na umetni inteligenci, in tehnologij razširjene resničnosti, kot je razširjena/virtualna resničnost, v pedagoške namene;
64. upošteva potrebo po celostnem, celovitem in trajnostnem digitalnem izobraževalnem ekosistemu v državah članicah, ki bo spodbujal kakovost, inkluzijo in dobrobit v digitalnem izobraževanju v okviru tekočega izvajanja akcijskega načrta za digitalno izobraževanje (2021–2027) in prihodnjih predlogov za priporočilo Sveta o omogočitvenih dejavnikih za digitalno izobraževanje ter za priporočilo Sveta o izboljšanju zagotavljanja digitalnih spretnosti v izobraževanju in usposabljanju.
-

REFERENČNI DOKUMENTI

Evropski svet

- Sklepi Evropskega sveta z dne 14. decembra 2017 (EUCO 19/1/17 REV 1)

Svet Evropske unije

- Sklepi Sveta o strategiji EU o otrokovih pravicah (10024/22).
- Priporočilo Sveta o pristopih kombiniranega učenja za visokokakovostno in vključujoče primarno in sekundarno izobraževanje (UL C 504, 14.12.2021, str. 21).
- Priporočilo Sveta (EU) 2021/1004 z dne 14. junija 2021 o vzpostavitvi evropskega jamstva za otroke (UL L 223, 22.6.2021, str. 14).
- Sklepi Sveta o pravičnosti in vključenosti v izobraževanju in usposabljanju za spodbujanje učnega uspeha za vse (UL C 221, 10.6.2021, str. 3).
- Resolucija Sveta o strateškem okviru za evropsko sodelovanje v izobraževanju in usposabljanju pri uresničevanju evropskega izobraževalnega prostora in širše (2021–2030) (UL C 66, 26.2.2021, str. 1).
- Priporočilo Sveta z dne 24. novembra 2020 o poklicnem izobraževanju in usposabljanju (PIU) za trajnostno konkurenčnost, socialno pravičnost in odpornost (UL C 417, 2.12.2020, str. 1).
- Sklepi Sveta o digitalnem izobraževanju v evropskih družbah znanja (UL C 415, 1.12.2020, str. 22).

- Sklepi Sveta o boju proti krizi zaradi covida-19 v izobraževanju in usposabljanju (UL C 212 I, 26.6.2020, str. 9).
- Sklepi Sveta o evropskih učiteljih in mentorjih za prihodnost (UL C 193, 9.6.2020, str. 11).
- Sklepi Sveta o ekonomiji blaginje (UL C 400, 26.11.2019, str. 9).
- Resolucija Sveta o nadaljnjem razvijanju evropskega izobraževalnega prostora za podporo v prihodnost usmerjenih sistemov izobraževanja in usposabljanja (UL C 389, 18.11.2019, str. 1).
- Sklepi Sveta o prizadevanjih za uresničitev vizije evropskega izobraževalnega prostora (UL C 195, 7.6.2018, str. 7).
- Priporočilo Sveta o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje (UL C 189, 4.6.2018, str. 1).

Izjave

- Izjava iz Osnabrücka o poklicnem izobraževanju in usposabljanju kot dejavniku okrevanja in pravičnega prehoda na digitalno in zeleno gospodarstvo (30. november 2020).

Evropska komisija

- Sporočilo Komisije Evropskemu parlamentu, Svetu, Evropskemu ekonomsko-socialnemu odboru in Odboru regij: Digitalno desetletje za otroke in mlade: nova evropska strategija za boljši internet za otroke (BIK+) (COM(2022) 212 final).
- Sporočilo Komisije Evropskemu parlamentu, Svetu, Evropskemu ekonomsko-socialnemu odboru in Odboru regij: Akcijski načrt za evropski steber socialnih pravic (COM(2021) 102 final).
- Sporočilo Komisije Evropskemu parlamentu, Svetu, Evropskemu ekonomsko-socialnemu odboru in Odboru regij: Unija enakosti: strategija o pravicah invalidov za obdobje 2021–2030 (COM(2021) 101 final).
- Sporočilo Komisije Evropskemu parlamentu, Svetu, Evropskemu ekonomsko-socialnemu odboru in Odboru regij o uresničitvi evropskega izobraževalnega prostora do leta 2025 (COM(2020) 625 final).
- Sporočilo Komisije Evropskemu parlamentu, Svetu, Evropskemu ekonomsko-socialnemu odboru in Odboru regij: Akcijski načrt za digitalno izobraževanje 2021–2027 – Novi temelji za izobraževanje in usposabljanje v digitalni dobi (COM(2020) 624 final).
- Sporočilo Komisije Evropskemu parlamentu, Svetu, Evropskemu ekonomsko-socialnemu odboru in Odboru regij: Program znanj in spretnosti za Evropo za trajnostno konkurenčnost, socialno pravičnost in odpornost (COM(2020) 274 final).

- Sporočilo Komisije Evropskemu parlamentu, Svetu, Evropskemu ekonomsko-socialnemu odboru in Odboru regij: Unija enakosti: strategija za enakost spolov za obdobje 2020–2025 (COM(2020) 152 final).
- Sporočilo Komisije Evropskemu parlamentu, Svetu, Evropskemu ekonomsko-socialnemu odboru in Odboru regij: Krepitev evropske identitete s pomočjo izobraževanja in kulture – Prispevek Evropske komisije k srečanju voditeljev v Göteborgu, 17. novembra 2017 (COM(2017) 673 final).

Medinstitucionalni akt

- Medinstitucionalna razglasitev evropskega stebra socialnih pravic (UL C 428, 13.12.2017, str. 10).

Študije

- Vuorikari, R., Kluzer, S. in Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes* (DigComp 2.2: Okvir digitalnih kompetenc za državljane – z novimi primeri znanj, spretnosti in odnosov), Urad za publikacije Evropske unije, Luxembourg, 2022).
- Weber, H., Elsner, A., Wolf, D., Rohs, M., in Turner-Cmuchal, M. (ur.), *Inclusive Digital Education* (Vključujoče digitalno izobraževanje), Evropska agencija za vključujoče izobraževanje oseb s posebnimi potrebami, Odense, 2022.

- Evropska komisija, Generalni direktorat za izobraževanje, mladino, šport in kulturo, *Pregled izobraževanja in usposabljanja 2021: izobraževanje in dobro počutje*, 2021.
- Panesi, S., Bocconi, S. in Ferlino, L., *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers and School Leaders in Italy Expressed Through Through SELFIE Piloting Activities* (Spodbujanje dobrobiti študentov in njihovega vključevanja v šole s pomočjo digitalnih tehnologij: Zaznave študentov, učiteljev in vodstvenih delavcev šol v Italiji, izražene v okviru pilotnih dejavnosti SELFIE), revija *Frontiers in Psychology*, 2020.
- Punie, Y., urednik(i), Redecker, C., *Evropski okvir digitalnih kompetenc za pedagoge: DigCompEdu*, Urad za publikacije Evropske unije, Luxembourg, 2017.
- Viac, C. in Fraser, P., *Teachers' Good-being: A framework for data collection and analysis* (Dobrobit učiteljev: okvir za zbiranje in analizo podatkov), OECD Education Working Paper št. 213, OECD Publishing, Pariz, 2020.
- Evropska komisija, Generalni direktorat za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, *Etične smernice za zaupanja vredno umetno inteligenco*, Urad za publikacije, 2019.
- Richardson, J., Milovidov, E., *Digital citizenship education handbook: being online, well-being online, rights online* (Priročnik za digitalno državljansko vzgojo: biti na spletu, dobrobit na spletu, pravice na spletu), Svet Evrope, 2019.
- OECD, *How's Life in the Digital Age?: Opportunities and Risks of the Digital Transformation for People's Well-being* (Kakšno je življenje v digitalni dobi? – Priložnosti in tveganja digitalne preobrazbe za dobrobit ljudi), OECD Publishing, Pariz, 2019.
- Burns, T., Gottschalk, F. (ur.), *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age, Educational Research and Innovation* (Vzgoja otrok v 21. stoletju: Čustvena dobrobit v digitalni dobi, raziskave v izobraževanju in inovacije), OECD Publishing, Pariz, 2019.
- OECD, *The Protection of Children Online: Risk Faced by Children Online and Policies to Protect Them* (Zaščita otrok na spletu: tveganja, s katerimi se soočajo otroci na spletu, in politike za njihovo zaščito), OECD Digital Economy Papers, št. 179, OECD Publishing, Pariz, 2011.