

Utdanning i digitalt medborgerskap for
ungdom
Sammendrag

YOUTH

DIGITAL

CITIZENSHIP
EDUCATION



MINDtheGaps

MEDIA LITERACY TOWARDS YOUTH SOCIAL INCLUSION

Forfattere

MINDtheGaps – Media Literacy towards Youth Social Inclusion | Jan, 2021[®]

Konsortium

UPORTO/CIE team, Portugal (Task Coordination)

Angélica Monteiro (Project Coordinator)
Carlinda Leite (Project Co-Coordinator) Rita
Barros (Postdoctoral research fellow) Amélia
Lopes

Cristina Rocha
Elsa Guedes Teixeira João
Caramelo Mariana
Rodrigues Preciosa
Fernandes Sofia Marques
da Silva

APLOAD, Portugal

José Carlos Bronze

KNOW AND CAN ASSOCIATION, Bulgaria

Rumyana Shalamanova Ani
Dimitrova

ORTA KARADENIZ KALKINMA AJANSI, Turkey

Meltem Yilmaz Sevim
Şener Ibrahim Ethen
Sahin

INLAND NORWAY UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Norway

Brit Ragnhild Svoen
Anne Stine Mjelve Bakmann
Gunn Heidi Sorknes Holme

Grafisk design

www.designporto.pt

Europakommisjonens støtte til produksjonen av denne publikasjonen innebærer ikke en godkjenning av innholdet, som kun gjenspeiler forfatterens synspunkter, og Kommisjonen kan ikke holdes ansvarlig for bruken av informasjonen i den (prosjektreferanse: 2019-2-PT02-KA205-006226).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 Unported License.

YOUTH DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION

Innledning	4
1 Utdanning i digitalt medborgerskap	5
2 Læring fra praksisfeltet	27
3 Ressurser for digital mediekompetanse	40
4 Avsluttende betraktninger	43
Referanser	46

Youth Digital Citizenship Education

FNs bærekraftsmål 4, god utdanning, har som mål å sikre inkluderende, rettferdig og god utdanning og fremme muligheter for livslang læring for alle.

Dette målet tar sikte på både å få slutt på all diskriminering i utdanning (spesielt for de i sårbare situasjoner) og at unge mennesker skal få like muligheter til rimelig, pålitelig og kontekstsensitiv digital utdanning. Erasmus+-prosjektet «Media Literacy Toward Youth Social Inclusion» (MindtheGaps) bygger på dette målet gjennom å fremme like muligheter gjennom utvikling av mediekunnskap hos sosialt sårbare unge mennesker (mellom 15 og 18 år).

I prosjektet har det blitt laget en håndbok, MINDtheGaps Digital Citizenship Education Handbook, som er et verktøy med konseptuell utforskning, praktiske eksempler og ressurser om hvordan man kan arbeide digitalt med temaet medborgerskap med unge mennesker i ulike sammenhenger. Målgruppen forhåndboken er først og fremst ledere, lærere og fagpersoner som jobber med ungdom. Håndboken er på engelsk, og er også oversatt til portugisisk, bulgarisk og tyrkisk.

Kapittel 1 i håndboken "Digital Citizenship Education" består av to deler. Først presenteres og diskuteres begrepene medborgerskap og digitalt medborgerskap. Deretter presenteres MINDtheGaps-prosjektets rammeverk, som inkluderer følgende konsepter:

- Digital medborgerskapsutdanning
- Mediekompetanse, digital kompetanse og åpne utdanningsressurser
- Digital og sosial inkludering
- Autonomi og kritisk tenkning
- Etikk, sikkerhet, personvern og ytringsfrihet

Kapittel 2 «Learning from the field» presenterer både ulike perspektiver i en skolesammenheng på digital kompetanse og mediekunnskap, og også ulike europeiske prosjekter og initiativer.

Kapittel 3, «Digital Media Literacy Resources», inneholder en oversikt over tilgjengelige ressurser for å utvikle unges digitale mediekunnskaper og sertifisere kompetanser.

Fjerde og siste kapittel, «Final considerations» har noen avsluttende betraktninger.

Håndboken kan lastes ned fra MindtheGaps-prosjektets nettsider: <http://digitaliteracy.eu/mindthegaps/>

Koordinator for prosjektet er Universitetet i Porto (UPORTO/CIIE) i Portugal, og partnere er Apload (Portugal), Know & Can (Bulgaria), OKA (Tyrkia) og Høgskolen i Innlandet (Norge).

Innledning

Bærekraftsmål 4, "God utdanning", tar sikte på å sikre inkluderende og rettferdig utdanning av høy kvalitet og fremme muligheter for livslang læring for alle. Dette målet retter seg både mot eliminering av all diskriminering i utdanning (særlig for personer i sårbare situasjoner) og tilbud om rimelig, pålitelig og kontekstsensitiv digital utdanning, som en garanti for like muligheter for unge mennesker. Dette inkluderende, rettferdige og multikontekstuelle perspektivet ligger til grunn for prinsippene i prosjektet MINDtheGaps (Media Literacy Towards Youth Social Inclusion), et Erasmus+-prosjekt som tar sikte på å fremme like muligheter gjennom utvikling av mediekompetanse hos sosialt sårbare unge (mellom 15 og 18 år).

Denne MINDtheGaps-håndboken om opplæring i digitalt medborgerskap presenterer konseptuell utforskning, praktiske eksempler og ressurser for å arbeide med opplæring i digitalt medborgerskap med unge mennesker i flere sammenhenger. Hovedmålgruppen er ledere, lærere og utdanningspersonell som arbeider med unge mennesker.

Den første delen "Opplæring i digitalt medborgerskap" består av to deler. Den første delen presenterer og diskuterer begrepene medborgerskap og digitalt medborgerskap. Den andre delen presenterer MINDtheGaps-prosjektets rammeverk, som beskriver følgende begreper:

Opplæring i digitalt medborgerskap

Mediekompetanse, digital kompetanse og åpne læringsressurser Digital og sosial inkludering.

Selvstendighet og kritisk tenkning

Etikk, sikkerhet, personvern og ytringsfrihet

Den andre delen "Læring fra praksis" presenterer ikke bare skoleaktørenes perspektiver på digital kompetanse og mediekompetanse, men også ulike europeiske prosjekter og initiativer.

Den tredje delen inneholder en liste over ressurser for å utvikle unges digitale mediekompetanse og sertifisere kompetanse.

Håndboken avsluttes med avsluttende betraktninger.



OPPLÆRING I
DIGITALT
MEDBORGERSKAP

1- Utdanning i digitalt medborgerskap

Utdanningsinitiativer om digitalt medborgerskap bør inkluderes i læreplaner og kursutforming på alle utdanningsnivåer, fra førskole og barnehage, for å skape verdensborgere (Gazi, 2016). Oppfatningen om at opplæring i medborgerskap går utover plikt eller ansvar og fokuserer på å etablere selvidentitet, tro, beskyttelse og sunn digital bruk (Martin, Gezer & Wang, 2019) betyr at det er behov for pedagogiske implikasjoner (Heath, 2018).

Europarådet (2019, s. 13-14) etablerte følgende 10 digitale domener for å utvikle digital medborgerkompetanse2:

Å være på nettet

Tilgang og inkludering gjelder tilgang til det digitale miljøet og omfatter en rekke kompetanser som ikke bare er knyttet til å overvinne ulike former for digital ekskludering, men også til ferdighetene som fremtidige borgere trenger for å delta i digitale rom som er åpne for alle slags minoriteter og meningsmangfold.

Læring og kreativitet refererer til borgernes vilje og holdning til læring i digitale miljøer gjennom hele livet, både for å utvikle og uttrykke ulike former for kreativitet, med ulike verktøy, i ulike sammenhenger. Det omfatter utvikling av personlig og faglig kompetanse etter hvert som innbyggerne forbereder seg på utfordringene i teknologirike samfunn med selvtillit og på innovative måter.

Medie- og informasjonskompetanse handler om evnen til å tolke, forstå og uttrykke kreativitet gjennom digitale medier, som kritiske tenkere. Å være medie- og informasjonskompetent er noe som må utvikles gjennom utdanning og gjennom en konstant utveksling med miljøet rundt oss. Det er viktig å gå lenger enn bare å "kunne" bruke et eller annet medium, for eksempel, eller bare å "være informert" om noe. En digital borger må ha en holdning som bygger på kritisk tenkning som grunnlag for meningsfull og effektiv deltakelse i samfunnet.



LÆRING FRA
PRAKSISFELTET

2- Fagfolks synspunkter

I dette avsnittet presenteres fagfolks syn på digital mediekompetanse i europeiske skoler.

Hovedresultatene viser at selv om det finnes lovgivning og nasjonale strategier for å forbedre digital mediekompetanse i de fire deltakerlandene i MINDtheGaps, er det utfordringer knyttet til sikkerhetsspørsmål, integrering i læreplaner, bevissthet og forberedelse hos lærere og elever, kompetanseutvikling, mangel på utstyr og ressurser, ulik tilgang, vanskeligstilt sosial bakgrunn og mangel på foreldrestøtte og tilsyn.

På den ene siden viser lærerne til bruk av nettbaserte læringsmiljøer, videokonferanser, apper, arkiver og andre digitale teknologier, men på den andre siden sier de fleste av dem at det ikke finnes noen konsekvent strategi for digital mediekompetanse på skolen deres. Det er verdt å merke seg at flertallet av respondentene oppgir at de ikke kjenner til europeiske prosjekter eller initiativer som tar for seg mediekompetanse blant unge i sosialt sårbare situasjoner. Disse resultatene understreker relevansen av MINDtheGaps-prosjektet og rettferdiggjør det faktum at resultatene omfatter informativt innhold for lærere og digitale ressurser som er laget og delt av de unge selv.

RESSURSER FOR MEDIKOMPETANSE



Det finnes flere ressurser som kan mobiliseres for å utvikle unges digitale mediekompetanse og sertifisere kompetanse. Tabell 6 presenterer noen ressurser, hvorav noen er nevnt tidligere.

Category	Resource title	Links
Skills certification	Certiport	https://certiport.pearsonvue.com/
	Youthpass	https://www.youthpass.eu/pt/
Self- Assessment	Online4Edu	https://online4edu.eu/index.cfm/secid.244
	Fishing Quiz	https://www.opendns.com/phishing-quiz/
Skills and knowledge development	Mozilla Web Literacy Basics: Simple Story Generator	https://mozilla.github.io/curriculum-final/intermediate-web-lit-two/session03-simple-story-generator.html#overview
	Microsoft Resources for Digital Skills	https://www.microsoft.com/en-us/corporate-responsibility/skills-employability/resources?activetab=resources_categories:primaryr8
	Media Information Literacy for Teachers	http://unesco.mil-for-teachers.unaoc.org/
	Be Strong Online	https://bestrongonline.antibullyingpro.com/modules/
	Learn My Way	https://www.learnmyway.com/
	Telecenter Multimedia Academy	http://tma.telecentre-europe.org/
	Mozilla Web Literacy Basics: Ping Kong	https://mozilla.github.io/curriculum-final/web-lit-basics-one/session02-ping-kong.html#overview
	Mozilla Web Literacy Basics: Hack the News	https://mozilla.github.io/curriculum-final/web-lit-basics-one/session03-hack-the-news.html#overview
	Mozilla Web Literacy Basics II 3. Project Playlist	https://chadsansing.github.io/curriculum-testing/curriculum-migration/web-lit-basics-two-migrated/bridge01-project-playlist.html#overview
	Mozilla Web Literacy Basics 7. Who Am I?	https://chadsansing.github.io/curriculum-testing/curriculum-migration/web-lit-basics-two-migrated/bridge03-who-am-i.html#overview
	Mozilla Web Literacy Intermediate Intro to CSS 4. CSS Building Blocks	https://chadsansing.github.io/curriculum-testing/curriculum-migration/intermediate-web-lit-css-one-migrated/session04-css-building-blocks.html#overview
	Mozilla Web Literacy Intermediate Storytelling with Scripts 1. Bu ons and Alerts	https://chadsansing.github.io/curriculum-testing/intermediate-web-lit-two/session01-bu-ons-and-alerts.html#overview
	Mozilla Web Literacy Intermediate II 3. Storytelling with Scripts Simple Story Generator	https://chadsansing.github.io/curriculum-testing/intermediate-web-lit-two/session03-simple-story-generator.html#overview
	Code Academy	https://www.codecademy.com/
	Apex Learning	https://www.apexlearning.com/digital-curriculum/technology-courses
	The Tech Space	https://techspace.ie/
	CiscoNetAcademy	https://www.netacad.com/
Eko Studio	https://studio.eko.com/	
Yourock	http://yourock.jobs/	
Information, tools and data provision	SALTO-YOUTH	https://www.salto-youth.net/
	European Youth Portal	https://europa.eu/youth/EU_en
	All Digital Week	https://alldigitalweek.eu/

	Google Remote Work List	https://grow.google/intl/europe/remote-work
	Europol - Public awareness and prevention guides	https://www.europol.europa.eu/activities-services/public-awareness-and-prevention-guides
	Web We Want	http://www.webwewant.eu/web/guest/get-the-www.jsessionid=4CAB5B3FC09BD7FBEC55B2BD41B83FC9
	Be er Internet for Kids	https://www.beerinternetforkids.eu/web/portal/resources/gallery
	Giphy	https://giphy.com/create/gifmaker
	Mozilla Web LiteracyVideos	https://www.youtube.com/playlist?list=PLYiaJo7rYNXL_tVqcZnMJealHjuTjTVma
	Digital Youth Work	https://www.digitalyouthwork.eu/training-materials/
	Skill IT - Digital Pathwaysfor Youth Work	https://digipathways.io/
	The Tech Space	https://techspace.ie/
	Tricider	https://www.tricider.com/
	Digital Story Canvas	https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/
	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/
	Genie	https://genie.inscreenmode.eu/
	Techcrunch Video Resources Info List	https://techcrunch.com/2020/03/23/the-best-video-chat-apps-to-turn-social-distancing-into-distant-socializing/?guccounter=1
	Youth e-Perspectives Methodology Guide	http://www.yep4europe.eu/wp-content/uploads/2016/05/methodology_green_all-v22.pdf
	Texting Story	http://textingstory.com/
	Canva	https://www.canva.com/
	Space Team	https://spaceteam.ca/
	FilmoraGo	https://filmora.wondershare.net/
	Marvel	https://marvelapp.com/
	oTranscribe	https://otranscribe.com/
	Stop Motion Studio	https://www.cateater.com/
	Kahoot	https://kahoot.com/
	Adobe Spark	https://spark.adobe.com/
	Kinemaster	https://www.kinemaster.com/
	European Education Community	https://pro.europeana.eu/page/education
	Nearpod	https://nearpod.com/
	Bad News	https://www.getbadnews.com/#intro
	Tricider	https://www.tricider.com/
	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/
Events, initiatives and networks	All Digital Week	https://alldigitalweek.eu/
	Yourock	http://yourock.jobs/
Other	Digital Youth Work, aFinish Perspective	https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/11/Digital-youth-work-a-Finnish-perspective_web.pdf
	Screenagers report: UsingICT, digital and social media in youth work	http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf
	Digital Youth WorkGuidelines	http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/Screenagers-Guidance.pdf
	Developing digital youth work Policy recommendations, training needs and goodpractice examples	https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1744/NC0218021ENN.en.pdf

Table 6: Resources that can be mobilized to develop youth digital media literacy



AVSLUTTENDE BETRAKTNINGER

4

Endringer i dagens digitale samfunn som følge av digital kommunikasjon påvirker demokratisk deltakelse og samfunnsdeltakelse. Ifølge Digital Economy and Society Index 2019¹⁰ oppgir likevel en femtedel av ungdommene i Europa at de ikke har grunnleggende digitale ferdigheter.

Innenfor rammen av EUs ungdomsstrategi 2019-2027 styrket Rådet for Den europeiske unions resolusjon (2018/C 456/01)¹¹ tre kjerneområder i ungdomssektoren: Engasjere, koble sammen og styrke. Ved å gå fra tradisjonelle grunnleggende ferdigheter til livslang kompetanse har Erasmus+ programmene som mål å bidra til et rettferdig europeisk samfunn. Den nylige meldingen fra Kommisjonen til Europaparlamentet, Rådet, Den europeiske økonomiske og sosiale komité og komiteen om å realisere det europeiske utdanningsområdet innen 2025 (COM(2020) 625 final)¹² fastsetter en visjon for EU om kvalitet i utdanningen, som omfatter "mestring av grunnleggende ferdigheter, inkludert digital kompetanse, som er en forutsetning for å trives i livet, finne tilfredsstillende jobber og bli engasjerte borgere" (s. 5).

MINDtheGaps-prosjektet fokuserer på opplæring i digitalt medborgerskap og utforsker digitale demokrativertøy for å fremme rettferdighet og unngå sosial ekskludering. Den digitale kløften er en global kilde til bekymring på grunn av dens konsekvenser for deltakelse, selvstendighet og kommunikasjon, med innvirkning på utøvelsen av ungdoms medborgerskap. Utviklingen av digital mediekompetanse med støtte fra åpne læringsressurser presenteres som en strategi for å overvinne ungdoms vanskeligheter med å delta i det demokratiske livet. Fremme av digital kompetanse, elevenes selvstendighet og kritisk tenkning er nøkkelelementer i denne inkluderende prosessen, særlig når unge mennesker ikke har tilgang til digital teknologi eller ferdigheter til å bruke den på riktig måte. I denne sammenheng har lærere og skoleledere et stort ansvar.

MINDtheGaps Digital Citizenship Education Handbook presenteres som en støtte for dem, for å øke like muligheter gjennom digital mediekompetanse for sosialt sårbare elever. Den gir mulighet til å sammenligne ulike konseptuelle tilnæringer til opplæring i digitalt medborgerskap, med tanke på dens roller og komponenter, og gjør det mulig å være klar over dagens trender. Til tross for temaets kompleksitet har håndboken ikke glemt de pedagogiske aspektene, og noen anbefalinger for ansvarlig opplæring av digitale borgere i skolen ble inkludert for å utvikle elevenes digitale medborgerkompetanse og gjøre dem oppmerksomme på det å være på nettet, trivsel på nettet og deres rettigheter på nettet. Læreplan- og kompetanserammeverket for lærere presentert av mellomstatlige organisasjoner, som UNESCO (i sammenheng med oppgaver for mediekompetanse i utdanningen), vil hjelpe lærere til å reflektere over hvordan de kan gjøre tilpasninger til sin virkelige skolekontekst. Digital transformasjon gir mulighet til å veilede studenter i prosessen med å produsere og dele åpne læringsressurser. MINDtheGaps-forslaget om kollektiv produksjon av digitale fortellinger og spill, og den påfølgende delingen med andre elever, vil øke bruken, tilgangen, ferdighetene og holdningsutviklingen, og fremme selvstendighet, kritisk tenkning og myndiggjøring. Dette arbeidet vil ta hensyn til etikk, sikkerhet, personvern og ytringsfrihet, noe som bekymrer lærerne. Derfor undersøkte MINDtheGaps-håndboken risikoene og mulighetene for å beskytte barns rettigheter i nettmiljøer og kartla nettdomener i forhold til barnekonvensjonen (De forente nasjoner, 1989). For å støtte lærernes tilsyn med bruk av nettsteder og apper og vurderingen av om de er i samsvar med etiske spørsmål og personvern, ble det lagt fram et sett med retningslinjer. I tillegg blir det stadig vanligere å bruke internett til dataforskning og vitenskapelige studier i skolesammenheng. Denne håndboken gir etiske betraktninger for å informere lærere og fremme refleksjon rundt dette spørsmålet i deres spesifikke skolemiljø.

¹⁴[h ps://ec.europa.eu/education/sites/education/files/document-library-docs/eea-communication-sept2020_en.pdf](https://ec.europa.eu/education/sites/education/files/document-library-docs/eea-communication-sept2020_en.pdf)

Medier og digital kompetanse i skolen

Om lag 93 % av lærerne nevner utvikling av aktiviteter for å fremme elevenes digitale ferdigheter. På spørsmål om hvilke aktiviteter som utvikles sammen med elevene (mellom 15 og 18 år), nevner de imidlertid hovedsakelig de digitale ressursene som støtter disse aktivitetene. De fleste av disse ressursene er digitale plattformer, som Moodle, Khan Academy, Virtual School, Google Classroom, Edmodo eller "Ainda estou a Aprender" (Jeg lærer fortsatt). Digitale verktøy nevnes også, blant annet verktøy som brukes til å støtte ansikt-til-ansikt-undervisning eller nettbasert undervisning (for eksempel spørrekonkurranser, Kahoot eller nettsted/oppføringsprogrammer), videokonferanser (Zoom, Skype, Google Meet osv.) og e-post. Få referanser er faktisk til aktiviteter og metodene som støtter dem. Uansett har lærerne en tendens til å søke på nettet sammen med elevene og fokusere på å lære dem å søke etter pålitelig informasjon på nettet eller å skille mellom pålitelige kilder. De deltar også i diskusjoner for å gi informasjon for å forebygge farer. Virtuelle laboratorieaktiviteter og omvendt undervisning ble bare nevnt én gang. Til slutt presenterte en lærer eTwinning - europeiske prosjekter.

Hvordan mediekompetanse og digital kompetanse forbedres i skolen

Nesten halvparten av lærerne (46 %) sier at skolen deres ikke har noen strategi for å fremme digital kompetanse blant unge mennesker. Uansett er svakhetene i en strategi for å fremme elevenes digitale ferdigheter knyttet til ressurser: materielle ressurser (mangel på utstyr, utdaterte datamaskiner, mangel på internetttilgang, både på skolen og hjemme) og menneskelige ressurser (lærere og foreldre med tilstrekkelige digitale ferdigheter). Når det gjelder styrkene, nevner lærerne at en strategi for å fremme digitale ferdigheter bør prioritere medborgerskaps- og utviklingsklasser, skolebibliotekets prosjekter eller en tverrfaglig kompetanseplan. De mener at den inkluderende rollen en slik strategi har, fremmer samarbeid og utvikler elevenes digitale selvstendighet. En god strategi gjør læringsplattformer tilgjengelige (Google Classroom, Moodle), legger rammer for utviklingen av digitale aktiviteter og fremmer deltakelse i nasjonale og internasjonale prosjekter.

Lærernes mening om rollen til medier/digital kompetanse for å fremme mer rettferdighet

Lærere hevder at medier kan gi mer demokratisk (utbredt og gratis) tilgang til informasjon og kunnskap. Dermed er tilgang til digitale ressurser på skolen (i og utenfor timene eller på biblioteket, for eksempel) en ressurs som fremmer aktiv læring og forbedrer mulighetene for elever som ikke har tilgang hjemme. En lærer nevnte at media kan spille en viktig rolle når det gjelder å varsle og øke bevisstheten om farene ved internett.

REFERANSER

Alberta, E. (2012). Digital citizenship policy development guide. Edmonton, Canada: Alberta EducationSchool Branch. Retrieved from:

<https://education.alberta.ca/media/3227621/digital-citizenship-policy-development-guide.pdf>

Andrea Sullivan, E. (2012). Critical thinking in clinical nurse education: Application of Paul's model of criticalthinking. Nurse Education in Practice, 1-6.

Başarmak, U.; Yakar, H.; Güneş, E. & Kuş, Z. (2019). Analysis of Digital Citizenship Subject Contents of Secondary Education Curricula. Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI), 10(1), 26-51. DOI: 10.17569/tojqi.438333

Bawden, D. (2008). Origin and Concepts of Digital Literacy. In Colin Lankshear & Michele Knobel (Eds.), Digital Literacies: Concepts, policies, and practices (pp. 17-32). New York: Peter Lang

Blanchette, J F (2011). A material history of bits, Journal of the American Society for Information Science and Technology 62(2): 1042–57.

Cook-Sather, A. (2006). Production, Cure, or Translation? Rehumanizing Education and the Roles of Teacherand Student in US Schools and Universities. Forum, 48 (3).

Council of Europe (2017). Digital citizenship education. Overview and new perspectives digital citizenship education overview and new perspectives. Retrieved from:

<https://rm.coe.int/prems-187117-gbr-2511-digital-citizenship-literature-review-8432-web-1/168077bc6a>

Dewey, J. (1933). How to think: Restatement of the relation of reflective thinking to the educational process. Lexington, MA: D. C. Heath.

Dickinson, L. (1995). Autonomy and motivation: A literature review. System, 23(2), 165-174. System,Pergamon, Elsevier Science Ltd Printed in Great Britain. Retrieved from:

http://people.exeter.ac.uk/zhhm201/1-s2.0-0346251X95000055-main_2.pdf

Dotta, L. T.; Marta, M.; Ferreira, E.; Diogo, F. (2013). O desenvolvimento da autonomia nos processos de formação de estudantes da Enfermagem e do Ensino In.: Lopes, A. (Org). (2013). Formação Inicial de Professores e Enfermeiros: Identidades e Ambientes.

Dotterer, G.; Hedges, A. & Parker, H. (2016). Fostering Digital Citizenship in the Classroom. The Education Digest, 58-63.

Emejulu, A. & McGregor, C. (2019). Towards a radical digital citizenship in digital education. Critical studiesin Education, 60(1), 131–147. Retrieved from:

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17508487.2016.1234494?scroll=top&needAccess=true>

European Commission. (1998). Education and active citizenship in the European Union. Luxembourg: Officefor Official Publications of the European Commission. Retrieved from:

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/b33ea18c-355e-4fa5-bee6-cc07194831ad>

European Commission (2019). Engaging, Connecting and empowering young people: a new EU YouthStrategy. Retrieved from:

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:52018DC0269&from=en>

Faramarzi, S, Elekaei, A., & Tabrizi, H. H (2016). Critical thinking, autonomy, and lexical knowledge of IranianEFL learners. Theory and Practice in Language Studies, Vol. 6, No. 4, pp. 878-885, DOI:

<http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0604.28>

Ferrari, A. (2012). Digital competence in practice: An analysis of frameworks (p. 92). Luxembourg: Publications Office of the European Union. doi:10.2791/82116 (25) (PDF) Digital Competence in the Knowledge Society. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/273945449_Digital_Competence_in_the_Knowledge_Society [accessed Sep 17 2020].

Frau-Meigs D. (2017), "Media and Information Literacy (MIL): Taking the digital social turn for online freedoms and education 3.0", in Wainsbord S. and Tumber H. (eds), Routledge Companion to Media & Human Rights, Routledge, Abingdon.

Fumin, F. & Zahng, L. (2012). Teacher roles in promoting students' learner autonomy in China. *English Language Teaching*, 5(4), 51-56.

Gazi, Z. A. (2016). Internalization of Digital Citizenship for the Future of All Levels of Education. *Education and Science*, 41(186), 137-148. DOI: 10.15390/EB.2016.4533

Gleason, B. & Gillern, S. (2018). Digital Citizenship with Social Media: Participatory Practices of Teaching and Learning in Secondary Education. *Educational Technology & Society*, 21(1), 200–212. Retrieved from: https://pdfs.semanticscholar.org/a5a4/cf4df2cac98e4200284f512da5972505f524.pdf?_ga=2.140001463.580806629.1600857552-1158885880.1584292135

Gorard, S., Selwyn, N. (2005), Towards a le@rning society? the impact of technology on patterns of participation in lifelong learning, *British Journal of Sociology of Education*, 26(1), 71-89.

Gorjian, B., Pazhakh, A., & Parang, K. (2012). An Investigation on the Effect of Critical Thinking (CT) Instructions on Iranian EFL Learners" Descriptive Writing: A Case of Gender Study. *Advances in Asian Social Science*, 1(1), 114-118.

Heath, M. K. (2018). What kind of (digital) citizen? A between-studies analysis of research and teaching for democracy. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(5), 342-356. DOI: 10.1108/IJILT-06-2018-0067

Helsper, Ellen (2008) Digital inclusion: an analysis of social disadvantage and the information society. . Department for Communities and Local Government, London, UK. ISBN 9781409806141

Hobbs, R. (2010). Digital and media literacy: A plan of action. Retrieved from: https://assets.aspeninstitute.org/content/uploads/2010/11/Digital_and_Media_Literacy.pdf

International Society for Technology in Education (ISTE). (2016). ISTE standards students. Retrieved from: http://www.iste.org/docs/pdfs/20-14_ISTE_Standards-S_PDF.pdf

Kim, M., & Choi, D. (2018). Development of Youth Digital Citizenship Scale and Implication for Educational Setting. *Educational Technology & Society*, 21(1), 155–171. Retrieved from: https://pdfs.semanticscholar.org/cd87/7a32270fe941bba0cfd3d04858f4e3d050.pdf?_ga=2.136203317.580806629.1600857552-1158885880.1584292135

Lankshear, C. & Knobel, M. (Eds.)(2008). *Digital Literacies: Concepts, policies, and practices*. New York: Peter Lang

Leite, C. (2002). *O currículo e o multiculturalismo no sistema educativo português*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Leite, C. (2006). Políticas de currículo em Portugal e (im)possibilidades da escola se assumir como uma instituição curricularmente inteligente. *Currículo Sem Fronteiras (BR)*, 6(2), 67-81.

Leite, C. & Fernandes, P. (2010). Desafios aos professores na construção de mudanças educacionais curriculares: Que possibilidades e que constrangimentos. *Educação – PUCRS (BR)*, 33(3), 198-204.

- Little, D. (1991). *Learner autonomy 1: definitions, issues, and problems*. Dublin: Authentik.
- Livingstone, S. (2004) Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *Communication Review*, 7(1). pp. 3-14. Retrieved from: [h p://eprints.lse.ac.uk/1017/](http://eprints.lse.ac.uk/1017/)
- Marashi, H., & Jafari, R. (2012). The Comparative Effect of Using Critical Thinking, Constructivist Learning, and a Combination of the Two Techniques on EFL Learners' Writing. *Iranian EFL Journal*, 8(4), 206-225.
- Marien, I. & Prodnik, J. (2014). Digital inclusion and user (dis)empowerment: a critical perspective. *Info*, 16(6), 35 – 47. Retrieved from: [h p://dx.doi.org/10.1108/info-07-2014-0030](http://dx.doi.org/10.1108/info-07-2014-0030)
- Marlowe, J. M.; Bartley, A. & Collins, F. (2016). Digital belongings: the intersections of social cohesion, connectivity and digital media, *Ethnicities*, 17(1), 85–102. [h ps://doi.org/10.1177/1468796816654174](https://doi.org/10.1177/1468796816654174)
- Martin, A. & Grudziecki, J. (2006) DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4), 249-267. DOI:10.11120/ital.2006.05040249. Retrieved from: [h ps://www.tandfonline.com/doi/full/10.11120/ital.2006.05040249](http://www.tandfonline.com/doi/full/10.11120/ital.2006.05040249)
- Martin, F., Gezer, T. & Wang, C. (2019). Educators' Perceptions of Student Digital Citizenship Practices. *Computers in the Schools*, 36(4), 238-254, DOI: 10.1080/07380569.2019.1674621
- Mitchell, L. (2016). Beyond Digital Citizenship. *Middle Grades Review*, 1(3), Article 3. Retrieved from: [h p://scholarworks.uvm.edu/mgreview/vol1/iss3/3](http://scholarworks.uvm.edu/mgreview/vol1/iss3/3)
- Monteiro, Angélica, & Leite, Carlinda (2016). Inclusive digital online environments as a device for pedagogical differentiation: A taxonomy proposal. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 12(4), 25-37
- O'Donnell, A., Reeve, J., & Smith, J. (2012). *Psicologia Educacional: Reflexão para a ação*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Oyedemi, T. (2014). Internet access as citizen's right? Citizenship in the digital age. *Citizenship Studies*, 19(3-4), 450-464. Retrieved from: [h ps://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13621025.2014.970441?scroll=top&needAccess=true](http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13621025.2014.970441?scroll=top&needAccess=true)
- Pawlowski, J.M., Hoel, T. (2012): Towards a Global Policy for Open Educational Resources: The Paris OER Declaration and its Implications, White Paper, Version 0.2, Jyväskylä, Finland, 2012. Retrieved from: [h ps://webarchive.unesco.org/20151107125115/http://monet.informatik.rwth-aachen.de/gio/0/OpenScout_df6f1252-bfa6-11e1-a668-e13baff9bd23.pdf](http://webarchive.unesco.org/20151107125115/http://monet.informatik.rwth-aachen.de/gio/0/OpenScout_df6f1252-bfa6-11e1-a668-e13baff9bd23.pdf)
- Pedersen, A. Y., Nørgaard, R. T., & Köppe, C. (2018). Patterns of Inclusion: Fostering Digital Citizenship through Hybrid Education. *Educational Technology & Society*, 21(1), 225–236. Retrieved from: [h ps://www.jstor.org/stable/26273882?seq=1#metadata_info_tab_contents](http://www.jstor.org/stable/26273882?seq=1#metadata_info_tab_contents)
- Pemberton, R., & Nix, M. (2012). Practices of Critical Thinking, Criticality, and Learner Autonomy. *Special Issue of Learning*, 19(2), 79-95.
- Phil, B. (2012). Autonomy in language teaching and learning. *Language Teaching*, 40(1), 21-40.
- Searson, M., Hancock, M., Soheil, N., & Shepherd, G. (2015). Digital citizenship within global contexts. *Education and Information Technologies*, 20(4), 729-741. Retrieved from: [h ps://link.springer.com/article/10.1007/s10639-015-9426-0](http://link.springer.com/article/10.1007/s10639-015-9426-0)
- Shangarffam, N., & Mamipour, M. (2011). The Impact of Teaching Critical Thinking on Intermediate EFL Learners' Writing Skill. *American Journal of Scientific Research*, 40, 119-125.

Silva, Sofia Marques da (2018). O que pode uma comunidade criativa para a inclusão digital, Revista TERISAVE, 33, abril-junho, 34-35. Retrieved from:

<https://www.isave.pt/isavenovo/images/revistas/isave-33.pdf>

Simmonds, A. (2019). Equity lens toolkit. Retrieved from:

<https://nsbs.org/wp-content/uploads/2019/12/Equity-Lens-Toolkit.pdf>

Soriani, A. (2018). From Media Education to Digital Citizenship. Origins, perspectives and policy implementations in the school systems across Europe. *Ricerche di Pedagogia e Didattica – Journal of Theories and Research in Education*, 13(3), 85-122. DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/8557>

The Norwegian National Research Ethics Committees. Ethical guidelines for internet research. Norway: National Committee for Research Ethics in the Social Sciences and the Humanities, 2019. 2ed.

Tulodziecki, G., & Grafe, S. (2012). Approaches to Learning with Media and Media Literacy Education –Trends and Current Situation in Germany. *Journal of Media Literacy Education*, 4(1). Retrieved from:

<https://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol4/iss1/5>

Tutkun, T. & Kınca, R. (2019). The Relationship between the Teacher Candidates' Level of Media Literacy and Participation Levels to Protest and Social Change. *International Education Studies Archives*, 12 (4). Retrieved from: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/0/38921>

UNESCO (2018). Digital inclusion for low-skilled and low-literate people: a landscape review. Retrieved from:

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261791>

Van Dijk, J. (2005). *The deepening divide: Inequality in the Information Society*. London: Sage.

Warschauer, M. (2004). Of digital divides and social multipliers: Combining language and technology for human development. *Information and communication technologies in the teaching and learning of foreign languages: State of the art, needs and perspectives* (pp. 46-52). Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.

Zimmerle, J. C. & Wall, A. S. (2019). What's in a Policy? Evaluating the Privacy Policies of Children's Apps and Websites. *Computers in the Schools*, v. 36(1), 38-47. Retrieved from:

<https://doi.org/10.1080/07380569.2019.1565628>

20/20 Trust, Digital Inclusion definition, available online:

<<https://digitalinclusion.nz/about/digital-inclusion-definition/>> referring to the definition of Digital Inclusion originally from Washington State University.

Contacts

Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto (Coord.)
R. Alfredo Allen, 4200-135 Porto, Portugal info.mindthegaps@gmail.com

project

<http://digitaliteracy.eu/mindthegaps/>



YOUTH

DIGITAL

CITIZENSHIP EDUCATION



MINDtheGaps
MEDIA LITERACY TOWARDS YOUTH SOCIAL INCLUSION