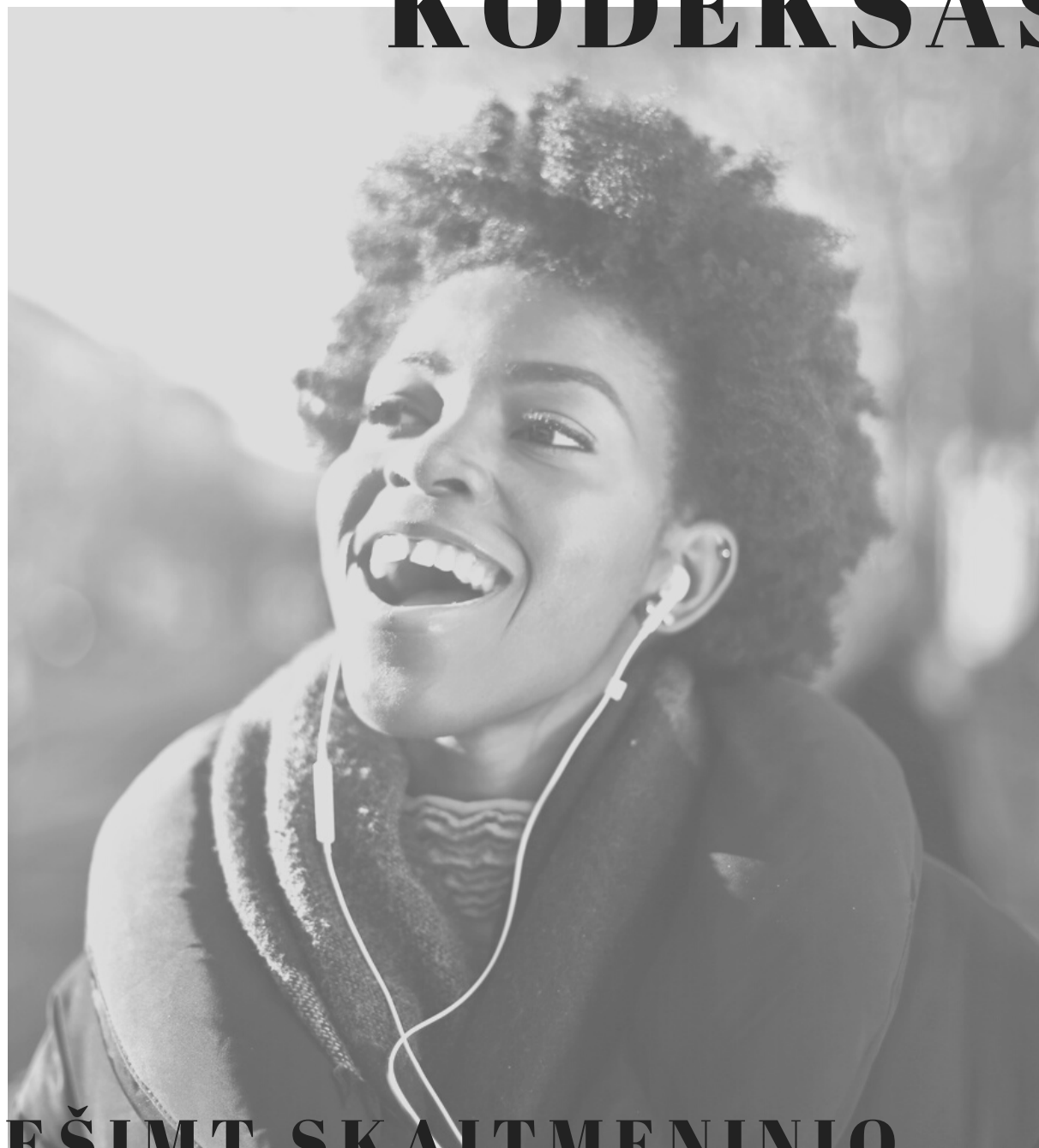




DICIPASS
European Digital Citizenship Pass
for Youth Empowerment and Participation

102 REZULTATAS

ELGESIO KODEKSAS



DEŠIMT SKAITMENINIO PILIEČIO PRINCIPŲ



TEKSTAS / NATALIJA GONZALEZ, INDRĖ AUGUTIENĖ
DIZAINAS / MARINA BYKOVA
GAMYBA / CGE ERFURT E.V.



**DICIPASS**European Digital Citizenship Pass
for Youth Empowerment and Participation

IO2

DICIPASS4YOUTH: Skaitmeninė pilietybė ELGESIO KODEKSAS

ERASMUS KA2+

IO2 atsakingoji organizacija:

CULTURE GOES EUROPE CGE
SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT e.V

Informacija apie projektą:

Projekto santrumpa: DICIPASS4YOUTH

Projekto pavadinimas: SKAITMENINĖ PILIETYBĖ JAUNIMUI: EUROPOS SKAITMENINĖS PILIETYBĖS PASLAUGA JAUNIMO ĮGALĖJIMUI IR DALYVAVIMUI

Projekto nuoroda: 2019-1-DE04-KA205-017888

Programa: 2 pagrindinis veiksmas Bendradarbiavimas inovacijų srityje ir keitimasis gerąja patirtimi

Svetainė: <http://dicipass.eu/>

Konsorciumas:

(partnerio logotipas čia)

Kas yra Elgesio kodeksas?

Elgesio kodeksas Tai taisyklių, susijusių su dalyvaujančių žiniasklaidos priemonių naudojimu, rinkinys. Skaitmeninis elgesio kodeksas yra vartotojo ir turinio moderavimo pagrindas. Tai taip pat yra vertinga priemonė šviesti vartotojus apie kompiuterio tarpininkavimą, be to, ji padeda išlaikyti platformos aplinką saugią ir pagarbią.

Todėl skaitmeninis pilietiškumas yra žinių, įgūdžių ir požiūrių, reikalingų atsakingam, pagarbiam ir saugiam elgesiui demonstruoti naudojant technologijas ar dalyvaujant skaitmeninėje aplinkoje, turėjimas.

Ką Elgesio kodeksas privalo apimti ir įtraukti?

Dažniausiai pasidalijama asmenine informacija, nepagarba kitiems vartotojams, netinkamas turinys ir trikdančias elgesys. Elgesio kodeksas taip pat gali būti naudingas priminimas apie autorių teisių principus, siekiant užkirsti kelią vartotojams netyčia ar sąmoningai skelbti autorių teisių saugomus kūrinius.

Skaitmeniniame elgesio kodekse, kuris pateikiamas prieinama kalba, turėtų būti (kiek įmanoma išsamiau) išvardytos **teisės ir pareigos**, lūkesčiai ir pasekmės pažeidimo atveju. Kode turėtų būti nurodytos pasekmės, jei taisyklės bus pažeistos, pavyzdžiui, turinio pašalinimas arba vartotojo paskyros sustabdymas / uždarymas

.Kaip Elgesio kodeksas turėtų būti pristatytas?

Nėra vienos rekomendacijos, kaip ir kur turėtų būti rodomas skaitmeninis elgesio kodeksas. Jo svarba labai skirsis **priklausomai nuo platformos tipo ir nuo platformos dalyvavimo laipsnio**. Pavyzdžiui, socialiniame tinkle, kuriame vartotojai turi dažnai galimybę bendrauti, skaitmeninis elgesio kodeksas gali būti sudaromas kaip sutarties forma, kurią vartotojai turi sutikti prieš jiems dalyvaujant.

ELGESIO KODEKSAS DIGIPASS4YOUTH PROJEKTE

„Erasmus +“ projekto „DICIPASS4YOUTH: European Digital Citizenship Pass for Youth Empowerment and Participation“ (projektas. Nr :2019-1-DE04-KA205-017888) konsorciumas, nuo šiol konsorciumas, sukūrė šį DICIPASS4YOUTH skaitmeninės pilietybės elgesio kodeksą. .

Vienas iš „DICIPASS4YOUTH“ tikslų yra informuoti apie jaunosios kartos svarbą įgyjant mokymosi visą gyvenimą įgūdžių, tokių skaitmeninių, socialinių, asmeninių ir demokratinių, kurie jiems padėtų sulaukti pilnametystės.

Atsižvelgiant į tai, kad minėtų įgūdžių įgijimas įgalins jaunimą ir paskatins aktyvų sprendimų priėmimą, kuris bus naudingas visai visuomenei, sumažins atskirties riziką kalbant apie e. Prieigą ir e. dalyvavimą.

Elgesio kodeksas „DICIPASS4YOUTH“ bus grindžiamas 9 skaitmeninės pilietybės elementais, ty **skaitmenine prieiga, skaitmenine prekyba, skaitmeniniu bendravimu, skaitmeniniu raštingumu, skaitmeniniu etiketu, skaitmenine teise, skaitmeninėmis teisėmis ir pareigomis, skaitmenine sveikata ir sveikata bei skaitmeniniu saugumu**. Šie elementai taip pat buvo apibendrinti trijuose veiksmuose:

- ⇒ Gerbti save ir gerbti kitus,
- ⇒ Mokyti, šviesti ir jungtis su kitais
- ⇒ Apsaugoti save ir kitus.

Elgesio kodeksas siekia daryti įtaką jaunimui, jaunimo darbuotojams ir organizacijoms, nes jame bus apibrėžtos tikėtinos skaitmeninės vertybės, požiūris, įgūdžiai ir kompetencijos, kurias turi perimti jaunimas, kaip DICIPASS SOCIETY nariai. Be to, jis bus naudojamas kaip abipusis projekto dalyvių ir organizacijų susitarimas, pagal kurį bus vertinamas jaunimas, norint **gauti savo DICIPASS4YOUTH ženklą**

Elgesio kodeksą turi pasirašyti įvairios organizacijos, suinteresuotos suinteresuotosios šalys ir profesinės organizacijos / asociacijos vietos ir šalies mastu ir įtraukti jį į savo praktiką, **kad organizacijose būtų įtvirtinta skaitmeninės pilietybės kultūra**.

Elgesio kodeksas padės jaunimo darbuotojams ir jauniems žmonėms įgyti naujų kompetencijų, kurios retai mokomos mokyklose, tačiau yra būtini įgūdžiai, **kurie visą gyvenimą orientuos jaunus žmones kaip atsakingus piliečius, kurie oriai, pagarbiai ir protingai priima išmintingus sprendimus internete. saugumas**. Jo tikslas - paveikti jaunų žmonių požiūrį į skaitmeninę sferą ir skatinti sąmoningumą bei supratimą apie tai, kaip veikia internetas ir saugumas, kartu apsaugant jų tapatybę ir asmens duomenis.

ELGESIO KODEKSAS DEŠIMT SKAITMENINIO PILIEČIO SAVYBIŲ:

1. Aš įsipareigoju gerbti lygias skaitmenines teises.

Gerbia skaitmenines teises, kurios nurodo lygias ir neatimamas teises, nustatytas internetinėje srityje Jungtinių Tautų Visuotinėje žmogaus teisių deklaracijoje. Jų pavyzdžiai yra teisės į privatumą internete ir saviraiškos laisvė.

2. Aš įsipareigoju gerbti vienodą skaitmeninę prieigą visiems.

Supranta vienodo interneto prieigos namuose, mokyklose ir viešosiose vietose svarbą. Nepriklausomai nuo socialinės ekonominės padėties ar socialinės padėties.

3. Aš įsipareigoju išlaikyti pagarbų elgesį internete.

Pagarba sau ir pagarba kitiems yra svarbi visuose santykiuose, taip pat ir santykiuose, kurie vystosi internete. Todėl skaitmeniniai piliečiai turi atsisakyti elgesio internete, pavyzdžiui, neapykantos kurstymo, internetinių patyčių ir kibernetinio gėdymo.

4. Aš įsipareigoju nevogti, nepakeisti ir negadinti skaitmeninio darbo ar kito asmens turto.

Supranta, kad neturi būti vykdomas neteisėtas internetinio turinio atsisiuntimas, jis moka cituoti ir remtis kitų darbais ir pats save informuoja apie atvirą turinį.

5. Aš įsipareigoju nevogti, nekeisti ir nepažeisti kitų žmonių tapatybės.

Skaitmeninis pilietis nenaudoja kito asmens tapatybės savo asmeniniam naudai ar kito asmens nenaudai ar praradimui. Tokios veiklos kaip asmens asmens tapatybę identifikuojančios informacijos, pvz., Jo vardo, identifikacinio numerio ar kreditinės kortelės numerio, naudojimas be jų sutikimo, nėra teigiamai veikiantis skaitmeninis pilietis.

6. Aš įsipareigoju būti atsakingas už savo sprendimus bendraudamas internetu.

Supranta, kaip svarbu dalytis turiniu, atitinkančiu imtuvo amžių. Sustoja pagalvoti apie informacijos poveikį prieš ją dalijantis.

7. Aš įsipareigoju naudoti skaitmenines priemones, kad galėčiau nuolat mokytis ir nuolat atsilikti nuo besikeičiančios aplinkos.

Supranta, kad kuo geriau žino įvairias skaitmenines priemones, tuo efektyviau ir tiksliau bus bendrauti su kitais asmeniniu ir profesiniu lygiu.

8. Aš įsipareigoju priimti atsakingus sprendimus apsipirkdamas internetu ir apsaugoti savo mokėjimo informaciją. Atsakingas internetinis vartojimas yra skaitmeninių piliečių interesas. Svarbu yra ugdyti įgūdžius, leidžiančius, pavyzdžiui, geriau iširti ir nustatyti optimalias kainas, aukščiausią produktų kokybę ir tvarumą (analizuojant aplinkos etiketes,

identifikuojant sveikesnius produktus), mokantis iš kitų klientų patirties ir apžvalgų bei gebant atpažinti sukčiavimus ar aferas. Tai yra pagrindiniai vartotojų įgalinimo įgūdžiai.

9. Aš įsipareigoju saugoti asmeninę informaciją.

Atminkite, kad nesidalijate neskelbtina informacija, pvz., Banko sąskaitų numeriais, socialinio draudimo numeriais, PIN kodais, kreditinių kortelių numeriais ir slaptažodžiais. Padarykite savo socialinės žiniasklaidos paskyras privačias. Asmeninės informacijos apsauga apsaugo nuo tapatybės vagystės, apiplėšimo ir apsaugo jūsų galimybes įsidarbinti (venkite pasidalinti socialinėje žiniasklaidoje tuo, ką kiti gali vertinti kaip prieštaringą) ir kitų privalumų.

10. Aš įsipareigoju suvokti technologijų keliamą riziką sveikatai, pradedant fizine ir baigiant psichologine, ir stengiuosi jas riboti.

Piktnaudžiavimas skaitmeninėmis technologijomis gali pakenkti mūsų sveikatai, ilgalaikis kompiuterių, planšetinių kompiuterių ir mobiliųjų telefonų naudojimas gali sukelti akių skaitmeninę įtampą, taip pat gali atsirasti raumenų ir kaulų sistemos problemų, kai prietaisai laikomi nenatūraliai į priekį linkusioje padėtyje, taip pat gali kilti miego ir emocinių problemų. Skaitmeninis pilietis žino apie technologijų naudojimo grėsmes sveikatai ir ieško būdų, kaip jas naudoti taip, kad nebūtų padaryta žala.



DICIPASS
European Digital Citizenship Pass
for Youth Empowerment and Participation

PR. NR. 2019-1-DE04-KA205-017888



PROJECT INFORMATION

PROJECT ACRONYM: DICIPASS4YOUTH

PROJECT TITLE: DIGITAL CITIZENSHIP FOR YOUTH: EUROPEAN DIGITAL CITIZENSHIP PASS FOR YOUTH EMPOWERMENT AND PARTICIPATION

PROJECT REFERENCE: 2019-1-DE04-KA205-017888

PROGRAM: KEY ACTION 2 COOPERATION FOR INNOVATION AND EXCHANGE OF GOOD PRACTICE

WEBSITE: [HTTP://DICIPASS.EU/](http://dicipass.eu/)

CONSORTIUM:



Erasmus+

THE EUROPEAN COMMISSION SUPPORT FOR THE PRODUCTION OF THIS PUBLICATION DOES NOT CONSTITUTE AN ENDORSEMENT OF THE CONTENTS WHICH REFLECTS THE VIEWS ONLY OF THE AUTHORS, AND THE COMMISSION CANNOT BE HELD RESPONSIBLE FOR ANY USE WHICH MAY BE MADE OF THE INFORMATION CONTAINED THEREIN.

