

Deliverable D2.3

“ Enhanced DIALECT Action plan for combating youth radicalisation through community-building football, integrating media and digital literacy skills development”

Project Title:

DIALECT 2 “Combating youth raDIcalizAtion: Building communities of toLEranCe combining fooTball with media and digital literacy”

Project number: 101050782

“This publication was co-funded by the Erasmus+ Sports programme of the European Commission”

“The content of this publication represents the views of the author only and is his/her sole responsibility. The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains”

Table of Contents

1. Planning on turning our vision into reality

- 1.1. The foundations of ideas guiding our vision**
- 1.2. Project's objectives and target populations**

2. Design and implementation of project's Action Plan

- 2.1. Enhancement of Action Plan: objectives and tasks**
- 2.2. Steps taken and steps ahead**
- 2.3. Targeting populations**
- 2.4. Selecting populations**
- 2.5. Designing and Implementing Needs Assessment Research**
- 2.6. Needs Assessment Research Results**

3. The Theoretical Framework of Training Participants

- 3.1. Training adolescents**
- 3.2. Theoretical Framework of Training Adolescents**
- 3.3. Training the Trainers**
- 3.4. Theoretical Framework of Training the Trainers**

4. Evaluate results

5. Who will get involved of carrying out each task?

- 5.1. Partners role in the project**
- 5.2. Work Packages and Deliverables**
- 5.3. When will tasks be completed**

1. Planning on turning our vision into reality

1.1. The foundations of ideas guiding our vision

Overall, literature findings throughout Europe demonstrate that political polarization is still in place, a fact, which is creating a social climate that provides a fertile ground for racism, discrimination and hate intolerance. Simultaneously, according to research findings social exclusion contributes to intolerance. Populist groups and parties have a pivotal role in the capitalization of sentiments of intolerance and particularly as far as young people are concerned. Evidence suggests that youths are attracted and approached by populist groups and parties, in order to act as supporters while embracing their values. This is not happening on community “grounds” only and physical communication routes but also on digital worlds or media spaces. Social media research, examining the far-right blogs has shown a wider expansion of the horizontal and vertical relations of supporters and members of far-right formations, who may no longer feel isolated. Through cultivation of fear and often violence (verbal or physical), these ideologies are systematically promoted and repeated – in Adorno’s conceptualization of propaganda - with religious reference on the sites studied. At the same time, “the governance of migration and how it is represented online and offline, raises lots of dilemmas and contradictions in all Europe and even more in some countries”.¹

On the other hand, experts on the field of football explore the intersection between politics and football focusing on political activism in football. More specifically educational tools that raise young people's awareness of discrimination and encourage them to promote diversity and equality, particularly in football, are produced and evaluated. Studies on how to integrate diversity and anti-discrimination into football's organizational structures and activities, are devoted to football since, as contested, by eliminating discrimination from the game, football will become more attractive for players, spectators, TV viewers and users of social media.

The DIALECT project has addressed these issues and has shown the power of Sport Values in building communities of tolerance by means of the implementation of football3 methodology and rational. Nowadays the dynamics of community creation based on ideologies of hate, being influenced by extremist groups at local level, need to be examined also in view of the virtual and/or digital worlds and “mediascapes”. Overviews of media landscapes across the European countries indicate that new online technologies are becoming more and more embedded in everyday life, at work, in education, in politics, they affect family life and social relationships. Despite the fact that “during the Covid pandemic, Member States have been advancing in their digitalisation efforts, (they) still struggle to close the gaps in digital skills”. At the same time ample is the evidence that adolescents “like to be online” while parents and teachers are voice certain exposure to risks concerns. On the other hand, research has shown that episodes of discrimination take place especially online and responses are urgently needed.

Furthermore, as research reveals, in recent years radicalization leading to violent extremism has evolved both internationally and within the European Union Member States, as it is acknowledged by multiple international and regional organizations such as the United Nations and its agencies, the

¹ See DIALECT2, WP(2) deliverable, Varouxi Ch. & Tsiganou J., (2022): Desk Research – Literature Review, Annexed to the present Report.



Council of Europe and the European Union and its bodies. The world has witnessed new waves of violent extremism that have taken the lives of many innocent people. Whether based on religious, ethnic or political grounds, extremist ideologies glorify the supremacy of a particular group and oppose a more tolerant and inclusive society. This poses two distinct but related challenges for contemporary societies: the rise of violent extremism and its spread across national borders and the governance of increasingly diverse and multi-cultural societies. While violent extremism requires interventions to protect the security of people and assets, prevention of violent extremism needs to look beyond strict security concerns to development-related causes of and solutions to the phenomenon. Experiences in both development and peacebuilding show that an increase in the levels of inclusion and tolerance in communities can lead to both better governance of diversity and to societies better inoculated against violent extremism.

Within the EU, the Radicalization Awareness Network (RAN) of the European Commission acknowledges that “The variety of ideologies that provide inspiration for extremist groups is growing and include religious inspired extremism, left wing, anarchist and right-wing ideologies as well as nationalist and separatist ideologies. Extremists are also no longer acting only as part of organised, hierarchical organisations but also within smaller cells and sometimes as lone wolves. All forms of extremism have become more globalised taking full advantage of the opportunities of the interconnected world. Consequently, terrorist or violent extremist actions are becoming harder to detect and predict by the authorities, making traditional law enforcement techniques alone insufficient to deal with these evolving trends, particularly in relation to tackling the root causes of the problem. A broader approach is needed, aimed at earlier intervention and prevention, and engaging a wide spectrum of actors from across society”.² As RAN indicates such a multi-agency approach could include:

- Training for first line practitioners: raising awareness of first line practitioners working with vulnerable individuals or groups at risk of radicalisation.
- Exit strategies: de-radicalisation programmes to re-integrate violent extremists and disengagement programmes to at least dissuade them from violence.
- Community engagement and empowerment: engagement and empowerment of communities at risk, establishing a trust-based relation with authorities.
- Educating young people: education of young people on citizenship, political, religious and ethnic tolerance, non-prejudiced thinking, extremism, democratic values, cultural diversity, and the historical consequences of ethnically and politically motivated violence.
- Family support: for those vulnerable to radicalisation and those who have become radicalised.
- Delivering alternative narratives: offering alternatives to extremist propaganda and worldviews either online or offline.
- Multi-agency structures: institutional infrastructures to ensure that people at risk are given multi-agency support at an early stage”.

Young people are an important focus in the prevention of radicalization as they can be both the perpetrators and the victims of violent extremism. Because of their adolescence they constitute a very vulnerable ‘at-risk’ group. Violent extremism is disproportionately impacting young people, as they more easily get lured into radical thinking. The vulnerability of youth seems to be increasing as

² Radicalization Awareness Network (2019). *Preventing Radicalization to Terrorism and Violent Extremism. Approaches and Practices*.



families lose control over the education and lifestyle of their children, in particular because young people increasingly move to urban areas in search of jobs. When societies fail to integrate youth in meaningful ways, young people are more likely to engage in political violence. Young people however do play an important positive role. Youth are already transforming their communities, countering violence and building peace. Yet their efforts remain largely invisible due to lack of adequate mechanisms for participation, and lack of opportunities to partner with decision-making bodies”.

As RAN points out, young people constitute the largest group of individuals joining violent extremist groups. In Europe since 2010, it has been observed that people engaged in a process of violent radicalisation are young. Also, more women are engaged than in the past. Increasing interest in the extremes can be observed among young people. The term “at-risk” is used to refer to youth who are perceived as being inclined to support causes or engage in activities that legitimise the use of violence. Among these “at risk” youth, different nuances of engagement exist, ranging from sympathy to ideas with or without violent engagement and intent. Recent studies prove there is no social determinism regarding risk of radicalisation. Young people from all backgrounds are susceptible to and have become radicalised. And there are no predictive tools to assess risk of radicalisation to violence... this complex phenomenon is linked to the development of adolescence. Indeed, adolescence is generally a period of transition and vulnerability. The various changes (physical, psychological and environmental) in adolescents represent key moments in which the radical proposition may seem an attractive solution. Adolescence is a sensitive phase involving important physical, psychosocial, emotional, and cognitive changes. Young people must adapt to build their own identity, develop a sense of personal competence as well as autonomy and social and emotional independence. It is also a period of searching for ideals, pairs, and identifying figures. The adolescent must adapt their vision of the world, discover new relational modalities. A certain ill-being and a feeling of insecurity can then emerge. Extremist discourse often offer a “readymade” vision of the world with binary keys to interpretation, strong references, identification figures, and the presence of a group of peers ready to accept the person. It can give it a place and a role that can allow certain young people to temporarily appease certain anxieties.

In protecting adolescents against radicalization that may lead to violent extremism, literature review reveals the significance of the role of education as well as the online integration into P/CVE practices. Violent extremism has become a serious threat facing societies across the world. It affects the security, well-being and dignity of many individuals living in both developed and developing countries, as well as their peaceful and sustainable ways of life. It also poses grave challenges to human rights. To date, the challenges presented by violent extremism have been evaluated primarily through military and security lenses. Governments are increasingly aware that allocating funds to reinforce security measures is insufficient to protect everyone from terrorist attacks perpetrated by violent extremist individuals. Efforts to prevent violent extremism must be considered within a holistic framework. [...] Security responses are important, but not sufficient, and will not tackle the many underlying conditions that breed violent extremism and drive youth to join violent extremist groups. We need soft power such as education. In particular, we need relevant, inclusive and equitable quality education. UNESCO emphasizes that “Despite limitations, education has a significant role to play in the prevention of violent extremism. Relevant education of quality can help to create conditions that make it difficult for violent extremist ideas to proliferate by addressing the causes of violent extremism and fostering resilient learners able to find constructive and non-violent solutions to life challenges. The organization acknowledges that “Relevant education of quality can help to create conditions that make it difficult for violent extremist ideas to proliferate by addressing the causes of violent extremism and fostering resilient learners able to find constructive and non-violent solutions to life challenges. The potential returns on investments to prevent violent extremism of well-designed and effectively



delivered education activities that are relevant to learners' needs, interests and daily lives are widely confirmed".³

Within this context, UNESCO acknowledges that the phenomenon often referred to as "incitement to radicalization towards violent extremism" (or "violent radicalization") has grown in recent years. This is mainly in relation to the Internet in general and social media in particular. That is why the significance of digital education is emphasized all international organizations. The Council of Europe acknowledges that children *need special protection online and need to be educated about how to steer clear of danger and how to get maximum benefit from their use of the Internet. To achieve this, children need to become digital citizens.* "CoE believes that it is part of the role of formal education to consider children's online and offline lives as parts of a whole. The digital revolution has not so much broken down as erased physical barriers. The online world takes no account of classroom boundaries or school walls, just as it ignores local, regional or national frontiers. Children bring their digital lives and experiences into school with them, and it is our duty to assimilate this new reality into our education systems. Furthermore, it acknowledges that "Digital citizenship competences define how we act and interact online. They comprise the values, attitudes, skills and knowledge and critical understanding necessary to responsibly navigate the constantly evolving digital world and to shape technology to meet our own needs rather than to be shaped by it. In proposing a conceptual model for digital citizenship, the CoE emphasizes that a digital citizen is someone who, through the development of a broad range of competences, is able to engage in both actively, positively and responsibly on and offline communities, whether local, national or global. As digital technologies are disruptive in nature and constantly evolving, competence building is a lifelong process that should begin from earliest childhood at home and at school, in formal, informal and non-formal educational settings.⁴

Digital competence encompasses media and information literacy, which concerns the ability to interpret, understand and express creativity through digital media, as critical thinkers. **Media and information literacy (MIL)** is an umbrella concept that covers three often clearly distinguished dimensions: information literacy, media literacy and ICT/ digital literacy. Being media and information literate is something that needs to be developed through education and through a constant exchange with the environment around us. It is essential to go beyond simply "being able to" use one or another media, for example, or simply to "be informed" about something. A digital citizen has to maintain an attitude relying on critical thinking as a basis for meaningful and effective participation in his/her community.⁵ In clarifying the concept, the Council of Europe explains that "Media Literacy (ML), or Media Information Literacy (MIL) is a dynamic concept that evolves over time in response to technological, social, cultural and political factors. Media literacy is understood as a range of cognitive, technical and social skills, knowledge and the confidence to make informed choices about all the content and information that people come into contact with each day and how they interact, contribute and participate in the media environments. This includes being able to critically understand and evaluate media content – wherever it comes from – and understand how media production, editorial and funding processes work. Nowadays that also includes understanding how data is used and how algorithms and AI can influence media production and choices. Being media literate also means being able to responsibly and safely use digital media services and engage with others in the

³ UNESCO (2018). *Preventing violent extremism through education: effective activities and impact; policy brief.*

⁴ Council of Europe (2022). *Digital citizenship education handbook.*

⁵ *ibid*



public sphere, as well as fulfilling the creative and participatory potential that new technologies and services can offer".⁶

It is often in the field of media and information that people are confronted with harmful content, including hate speech. In the digital era, social media platforms have become central stations where racist, sexist and xenophobic content, and other types of hateful speech accumulate and are easy to access and share. Media and Information Literacy (MIL) competencies serve as enablers of peace and interreligious and intercultural dialogue and can provide the tools to address and counter hate speech. MIL equips people with skills to access, search, evaluate, use and contribute to information and media content critically. Media and information literate citizens are knowledgeable and discerning processors and producers of information, which allows them to actively tackle hate speech, and contribute to social inclusion and peace in online and offline spaces. MIL skills are a fundamental citizenship competency for addressing and countering hate speech. Media literacy (sometimes conceptualized as media information) is an expanded conceptualization of literacy which includes the ability to access and analyze media messages as well as create, reflect and take action, using the power of information and communication to make a difference in the world. Media literacy is not restricted to one medium and is understood as a set of competencies that are essential for work, life, and citizenship. In education and training media literacy is conceived as a process used to advance media literacy competencies, and it is intended to promote awareness of media influence and create an active stance towards both consuming and creating media.

The European Commission uses the term digital competence which involves the confident, critical and responsible use of, and engagement with, digital technologies for learning, at work, and for participation in society. It includes information and data literacy, communication and collaboration, media literacy, digital content creation (including programming), safety (including digital well-being and competences related to cybersecurity), intellectual property related questions, problem solving and critical thinking.⁷ Here, the concept of competence is understood as a combination of knowledge, skills and attitudes. Including a distinction between these three dimensions is particularly important for children, who might have the skills to complete a certain digital task but might lack knowledge about the context and critical approach to performing that task. Also, such a categorization can help in adapting digital literacy frameworks into educational curriculums, which are normally based on knowledge, skills, and attitudes.

The Council of Europe (CoE) uses the term digital citizenship which is used to refer to the competent and positive engagement with digital technologies and data (creating, publishing, working, sharing, socializing, investigating, playing, communicating and learning); participating actively and responsibly (values, skills, attitudes, knowledge and critical understanding) in communities (local, national, global) at all levels (political, economic, social, cultural and intercultural); being involved in a double process of lifelong learning (in formal, informal, non-formal settings) and continuously defending human dignity and all attendant human rights.

DIALECT2 includes the energizing of media and digital literacy skills acting as multipliers of the aims targeted and project's results on community building in a way where generations may create a 'world' which is just, inclusive, tolerant and healthy incorporating relevant values. This way DIALECT's targets to promoting key life skills and empower youth to become leaders as well as to providing both

⁶ Council of Europe, North-South Centre of the Council of Europe (2022). *Media Literacy for Global Education: Toolkit for Youth Multipliers*.

⁷ European Council (2018). Recommendation of 22 May 2018 on Key Competences for Lifelong Learning, ST/9009/2018/INIT, OJ C 189, 4.6.2018, pp. 1–13.



players and mediators with knowledge and life skills, are enhanced. Dialect2 is aiming not only to increased participation in the community but also to increased participation to 'mediascapes' and digital worlds through the ability to search and use media content, critical thinking in order to make informed choices. Dialect2 is aiming not only to increased willingness to include others, regardless of gender, ability, age or background, increased communication, decision-making and conflict-mediation skills, improved respect for women and girls, and appreciation of gender equality, enhanced sense of fair play, responsibility and accountability, increased desire to become a role model for others and increased participation in the community but also to increased participation to mediascapes and digital worlds through the ability to search, find and navigate and use media content and services, through critical thinking and recognising different types of media content and evaluating content for truthfulness and reliability as well as understanding how the media industry works and how media messages are constructed in order to make informed choices about content selection and use with respect also to online security and safety risks. It is also aiming to advance creative skills of building and generating media content, interaction, engagement and participation in the economic, social and cultural aspects of society through the media, promoting democratic participation, fundamental rights and intercultural dialogue

DIALECT2 capitalizes on a built inter-ethnic/inter-cultural gender-diverse pool of 500 adolescents at risk of poverty and exclusion, and 20 football3 mediators & trainers as part of project's first phase (2019-2021 - DIALECT), aiming to combat youth radicalization combining football3 activities with media and digital literacy. It will succeed in doing so by promoting community building through football and by developing media & digital literacy skills of adolescents, enhancing their resilience to extremist views, bringing together adolescents, their parents, local sports professionals, and pioneer football players. This way, the programme will bring changes in the local communities and promote the values of acceptance of others and solidarity. Through this cooperation scheme, the goal is to play football in a different way, spreading the message of "Football for All: making extreme discourses irrelevant" and enhanced critical thinking and resilience of adolescents to extremist values through football3. By playing community-building football, DIALECT will create poles of understanding in local level, empowering adolescents, and youth to practice on their conflict resolution skills and, integrating media and digital literacy skills development through community-building football for adolescents. **Dialect2** is complementary in scope to the project titled «Disrupting polarisation: building communities of tolerance through football» (DIALECT), which involved adolescents and youths identity construction at times of social and political polarisation in order to be empowered in combating intolerance and discrimination.

DIALECT2 is an Erasmus+ Sports funded project focusing on the development of social and intercultural dialogue competences, critical thinking and media literacy, educating adolescents on how to recognise and be resilient to extremist narratives that promote messages of racism and xenophobia, and support youth active citizenship towards tolerance, non-discrimination and gender equality at community level. It intends to succeed in doing so by using Sports, and particular Football.



1.2. Project's objectives and target populations

As stated at the proposal the project's **objectives** may be summarized as follows:

- Enhance DIALECT Action Plan, integrating media and digital literacy skills development through community-building football for adolescents.
- Develop the capacities of mediators & trainers on addressing adolescents' respective skills deficiency.
- Develop media & digital literacy skills of adolescents, enhancing their resilience to extremist views.
- Engage football academies in the exploitation of methodology.

To implement the above objectives certain **activities** have been planned:

- Enhancement of DIALECT action plan, based on needs analysis on media & digital literacy.
- Blended training of mediators and trainers via an EU curriculum.
- Pilot testing of methodology in football field and in-classroom in 4 EU countries.
- Application of the acquired skills by adolescents, through local youth-led digital content creation projects, tackling racism in sports.
- Impact assessment. - Dissemination and exploitation activities, including a social experiment and exploitation workshops.

Targeted persons benefiting include:

- ✓ 160 adolescents 12-18 years old;
- ✓ 20-28 Football3 mediators & trainers;
- ✓ 9-12 football academies;
- ✓ 100 stakeholders in the field of youth and sports at EU level,
- ✓ 6000 of general public.

Expected results:

- Enhanced critical thinking and resilience of adolescents to extremist values.
- Enhanced capacities of mediators & trainers (sports professionals, coaches, CSOs) on building media and digital literacy skills of adolescents through football3.



2. Design and implementation of project's Action Plan

2.1. Enhancement of Action Plan: objectives and tasks

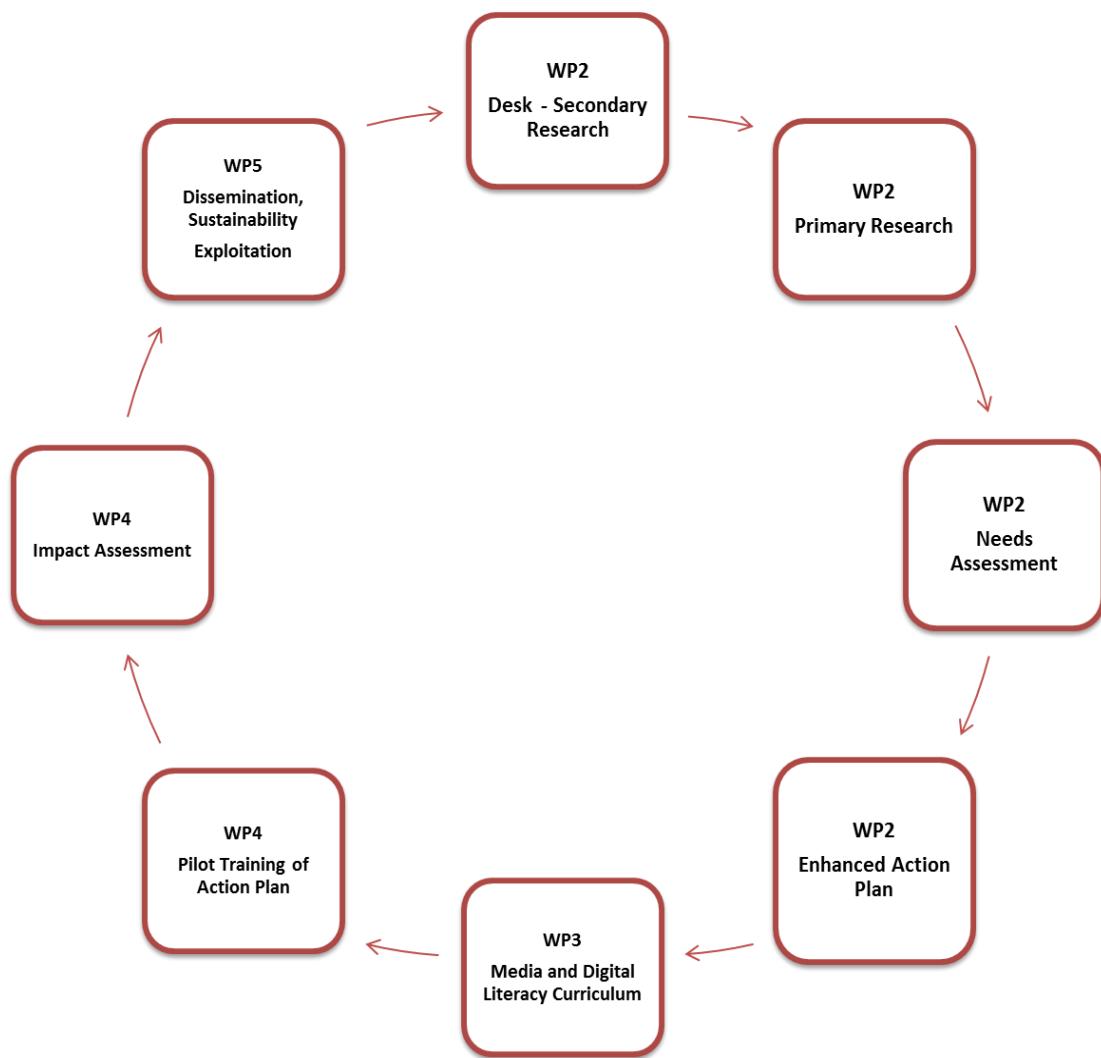
EKKE, being a research centre and a partner organization, has undertaken to oversee the scientific research design and all research activities of the project. These include the WP2 activities leading to the *D2.1 Research protocol and tools*, the *D2.2 Needs assessment report for combating youth radicalisation through community building football combined with media and digital literacy skills development*, and the *D2.3 Enhanced DIALECT Action plan for combating youth radicalisation through community-building football, integrating media and digital literacy skills development*. All these deliverables are to feed the activities of WP3 on the development and delivery of DIALECT2 media and digital literacy curriculum, through football3 activities, capitalizing on the role of mediators and trainers and of WP4 on a pilot testing of DIALECT2 action plan, promoting the formation of informed youth leaders at community level.

It is to be noted that EKKE is responsible for drafting and supervising the Impact assessment of DIALECT2 enhanced Action plan. Following the completion of the activities of previous WPs of the project and under the methodological guidance of EKKE, an impact assessment exercise will be implemented to assess the impact of DIALECT2 enhanced action plan, focusing on a) learning outcomes achievement related to media and digital literacy skills of mediators, trainers and adolescents involved in the pilot testing; and b) measuring behavioral change of adolescents in relation to tolerance and non-discrimination and their online interactions and media consumption, enhancing their resilience to extremist values. The impact assessment exercise will be based on a comparative analysis of pre (for baseline data) and post data acquired. Nor Sensus will provide the guidelines for assessing learning outcomes achievement based on the media and digital literacy programme developed. EKKE will design the impact assessment plan and tools, including evaluation tools, survey and/or in-depth interviews with the involved stakeholders, and will prepare the final impact assessment report. Based on the developed impact assessment methodology, AAH, AAIT, OLT, FF will collect evidence and data from target groups in their own country, and will provide translations of the collected evidence if needed. Also EKKE will participate to the implementation of WP5 on the *Dissemination, Sustainability and Exploitation, spreading the message of enhancing adolescents' resilience to extremist views and attitudes related to sports, through media and digital literacy in the context of football3 activities*.



The present report refers to the D2.3 on the Enhanced DIALECT Action plan for combating youth radicalisation through community-building football, integrating media and digital literacy skills development. As clearly stated at the proposal based on the findings of the previous research activities, and building upon the methodological framework of the DIALECT project, EKKE will adapt DIALECT's Action Plan, to address the combination of football3 activities with media and digital literacy ones, using the same two "tools" used by extremist parties for youth radicalization, namely football and (social) media. EKKE will provide the theoretical background of the DIALECT2 action plan, analyzing the correlation between media and digital literacy skills deficiency with intolerant attitudes and beliefs among youth. SFW will provide technical advice on the integration of media and digital literacy activities in the Football3 anti-radicalization methodology based on the training needs of mediators and trainers towards this direction. NorSensus will place the learning outcomes framework for media and digital literacy skills that needs to be enhanced to promote adolescents' resilience in extremist views. AAH will provide the inter-ethnic and cultural community-building angle, based on methods for community engagement and cohesion, using a feminist approach to empower mixed group of people (in this case adolescents), i.e. male, female, migrant, non-migrant, socially and economically excluded people. Emphasis will be placed on opportunities for application of acquired media and digital literacy skills at community level through youth-led digital content creation projects. **The enhanced action plan based on secondary/desk and primary research outputs is to feed all the rest activities of the project.**

Thus the project's implementation scheme reads as follows:

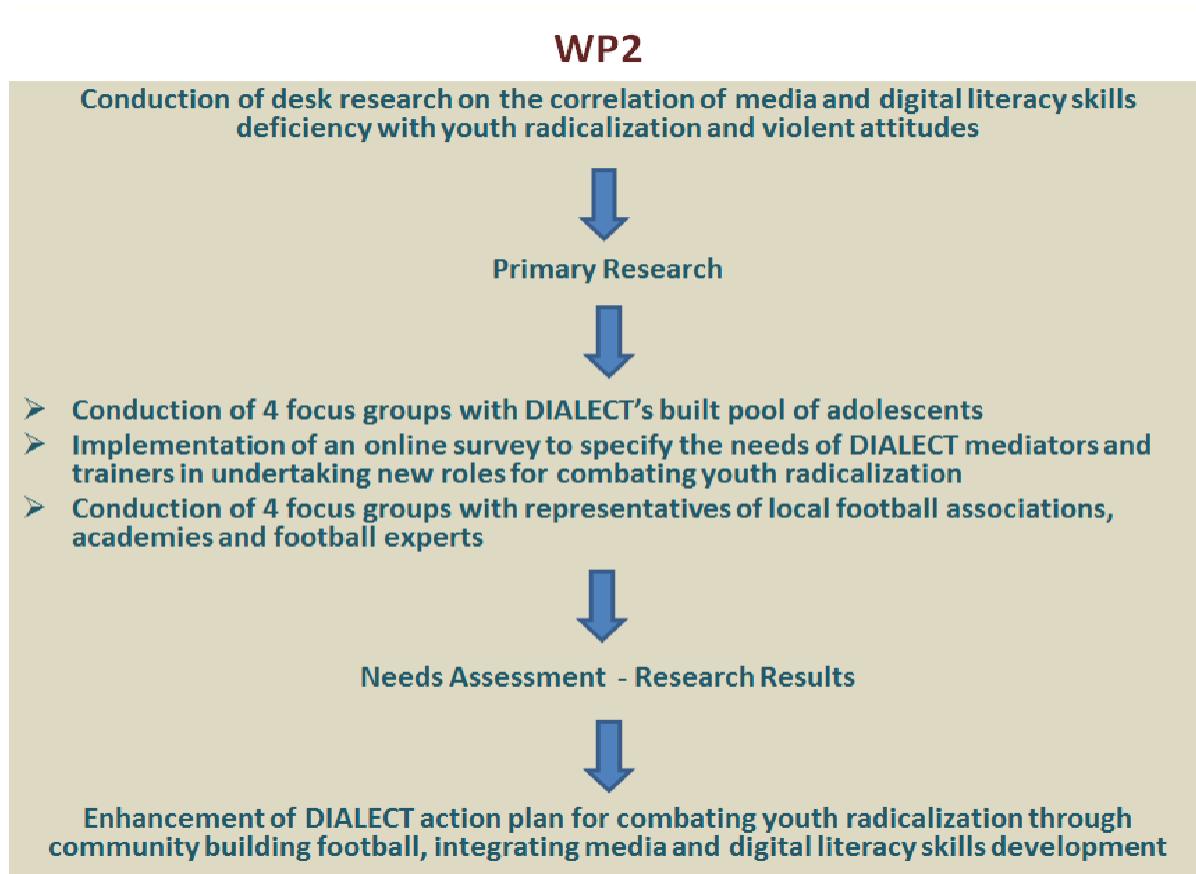


2.2. Steps taken and steps ahead

As already mentioned the implementation of the Work Package 2 (WP 2) includes objectives and tasks leading to the “*Enhancement of DIALECT’s action plan, combining community-building football with media & digital literacy skills development for adolescents*”. The objectives of the enhanced DIALECT Action Plan involve a needs-based methodology for adolescents’ media and digital skills development through community-building football to combat youth radicalisation in deprived areas in 4 pilot EU



countries (Italy, Hungary, Greece and Serbia). To this end three deliverables (D2.1, D2.2. and D2.3) and five tasks are provided (T2.1 – T2.5). These are diagrammatically presented as follows.



The D2.1 “Research protocol and tools”, developed by EKKE provided the guidelines and research tools used by partners implementing the primary research activities in their own countries, i.e., focus groups and online survey. The D2.2 “Needs assessment report” for combating youth radicalisation through community building football combined with media and digital literacy skills development, incorporated the findings of the desk research, and the primary research, presenting the identified media and digital literacy skills needs of adolescents, the training needs of DIALECT’s mediators and trainers to undertake new roles for combating youth radicalisation through community-building football and media and digital literacy skills development of vulnerable youth, as well as the challenges faced by sports organisations in integrating football3, noncompetitive anti-radicalisation practices. Following, the present D2.3 “Enhanced DIALECT Action plan” for combating youth radicalisation through community-building football, integrating media and digital literacy skills development, taking into account the needs assessment results, embeds media and digital literacy skills development activities into the football3 ones to combat youth radicalization, while supporting application of the acquired skills at community level, though youth-led digital content creation projects related to sports media consumption.

Specific tasks have been assigned, [WP(2), T2.1-T2.5] leading to the formulation of the DIALECT2 “Enhanced DIALECT Action plan” which include the following: The task T2.1 provided for



the conduction of desk research on the correlation of media and digital literacy skills deficiency with youth radicalization and violent attitudes preparing the ground for the primary research activities of the WP(2). Task T2.2 involved the conduction of 4 focus groups with DIALECT's built pool of adolescents one for each pilot country, based on common tools and guides for implementation and data collection. Task T2.3 involved the design and implementation of an online survey applicable to all pilot countries and the SWF's network to specify the needs of DIALECT mediators and trainers in undertaking new roles for combating youth radicalization through community-building football, combined with media and digital literacy skills development. Task T2.4 provided for the conduction of 4 focus groups with representatives of local football associations, academies and football experts, one per pilot country. Finally the drafting of the present report is provided through the activities of task T2.5 Enhancement of DIALECT action plan for combating youth radicalisation through community-building football, integrating media and digital literacy skills development. Thus, based on the findings of previous research activities, and building upon the methodological framework of the DIALECT project, EKKE adapted DIALECT's Action Plan, to address the combination of football3 activities with media and digital literacy ones, using the same two "tools" used by extremist parties for youth radicalisation, namely football and (social) media. Therefore the present report provides the theoretical background of the DIALECT2 Action Plan, analyzing the correlation between media and digital literacy skills deficiency with intolerant attitudes and beliefs among youth. This background is essential for the integration of media and digital literacy activities in the Football3 anti-radicalization methodology based on the training needs of mediators and trainers towards this direction as well as towards promoting adolescents' resilience in extremist views.

As also mentioned the WP2 interacts with other work packages (WP3, WP4 and WP5). It is clear from the above that the research activities have been designed to inform all WPs of the project (i.e., capacity building tasks and all trainings).

2.3. Targeting populations

As already mentioned all research activities of the project's WP2 are aiming to identify and analyse the correlation of media and digital literacy skills deficiency with youth radicalisation, adolescent's vulnerability towards extremist views and moral disengagement in relation to violent and racist attitudes in the EU, with a focus on the 4 participating pilot countries (Greece, Italy, Hungary, Serbia). These aims were implemented through primary research by means of conducting focus groups with adolescents and with representatives of local football associations, academies and football experts for each pilot country as well as by means of implementation of an online survey to specify the needs of DIALECT football3 adolescents, mediators and trainers. The aim was a) to identify media and digital literacy understanding and skill needs of these populations in relation to perceived and non-perceived challenges and risks they usually face in the online environment, particularly concerning extremist discourses and recruitment processes that take place online or through mass media and b) to identify their training needs and challenges associated to undertaking new roles at community level for combating youth radicalisation through community-building football, combined with media and digital literacy skills development.



2.4. Selecting populations

Target research and training population: adolescents

Research involves the participation of adolescents 12-18 years old from Greece, Italy, Hungary and Serbia, focusing on the ones at risk of poverty and social exclusion, including members of local ethnic and cultural social groups (i.e., migrants, refugees, Roma etc.) It is to be noted that the selection process engaged adolescents from the DIALECT football3 pool, namely vulnerable adolescents coming for socio-economically disadvantaged, and ethnic and cultural minority backgrounds. It is also to be noted that the DIALECT project's implementation involved adolescents (boys and girls alike) from target areas / communities specified according to the following selection criteria, common in all four countries.: a) increased levels of poverty and social exclusion, b) presence of migrant and non-migrant populations, c) identified cases of hate speech focusing on xenophobia d) enhanced sports culture and e) presence of extremist groups. It is expected that each focus group will be comprised from 8-10 adolescents per country.

Target research and training population: DIALECT football3 mediators and trainers

Research also involves the participation of DIALECT football3 mediators and trainers in all participating countries, including potential mediators from DIALECT's pool of adolescents. Survey on line research was thus administered through the existing built pool of 50 youth leaders involved in the DIALECT mixed football teams who might be interested to undertake the role of football3 mediator or trainer, and the 20 representatives of social workers, CSOs and sports associations, who already act as mediators and trainers in the first phase of DIALECT project in the 4 pilot countries. The survey was disseminated to SFW's network of mediators and trainers to acquire extended feedback about this target group's needs and challenges for combating youth radicalisation through football. It is expected that 120 respondents will be involved in the online survey (from partners' pilot countries and SWF's network).

Target research and training population: representatives of local football associations, academies and football experts

In addition to the above research involved the participation of local football associations, academies and football experts. It is expected that 8-10 participants per country will be involved in each focus group.

2.5 Designing and implementing needs assessment research

The enhanced Action Plan of DIALECT2 project, building upon results of the DIALECT project, reformulates the research questions of the latter, in order to fit the newly formed objectives since the scope is to enhance all the above research populations awareness and knowledge on media and digital literacy and anti-radicalization activities that can be integrated in football to promote players' resilience towards extremist values and violent attitudes. Thus, ***all research and training activities of the DIALECT2 project*** address the above populations' needs and capacities through a media and digital literacy program combined with community-building football. Therefore ***the main issues*** corresponding to the identification of relevant needs and corresponding to them training programs include the operationalization of the following:

Population group: Adolescents

- To what extend adolescents loving football and or involved in football3 games possess essential and necessary media and digital literacy skills, critical thinking and resilience to extremist values and attitudes.
- To what extend the above adolescents possess a sense of belonging to the community through their engagement in community-building football3 activities combined with an awareness of sports - and especially football as an area not only of practicing sports but also as an area of news consumption and understanding of media content.
- To what extend the above adolescents possess essential understanding and are able to critically evaluate the information promoted in digital and social media towards young people.
- To what extend the above adolescents are involved in the design of youth-led digital content creation projects.

Population Group: Football3 mediators and trainers

- To what extend football3 mediators and trainers possess the necessary skills to addressing media and digital literacy skills deficiency of adolescents in the context of football3 activities.
- To what extend the above population group are cognizant of their own stereotypical perceptions and prejudices.
- To what extend the above population group are qualified enough to help combating youth radicalization and increase resilience to extremist values and beliefs through sports and more particularly football and football3.
- To what extend the above population group possess the necessary media and digital literacy skills to exchanging knowledge and sharing lessons learnt from the application of anti-radicalization practices in the context of football3 methodology.

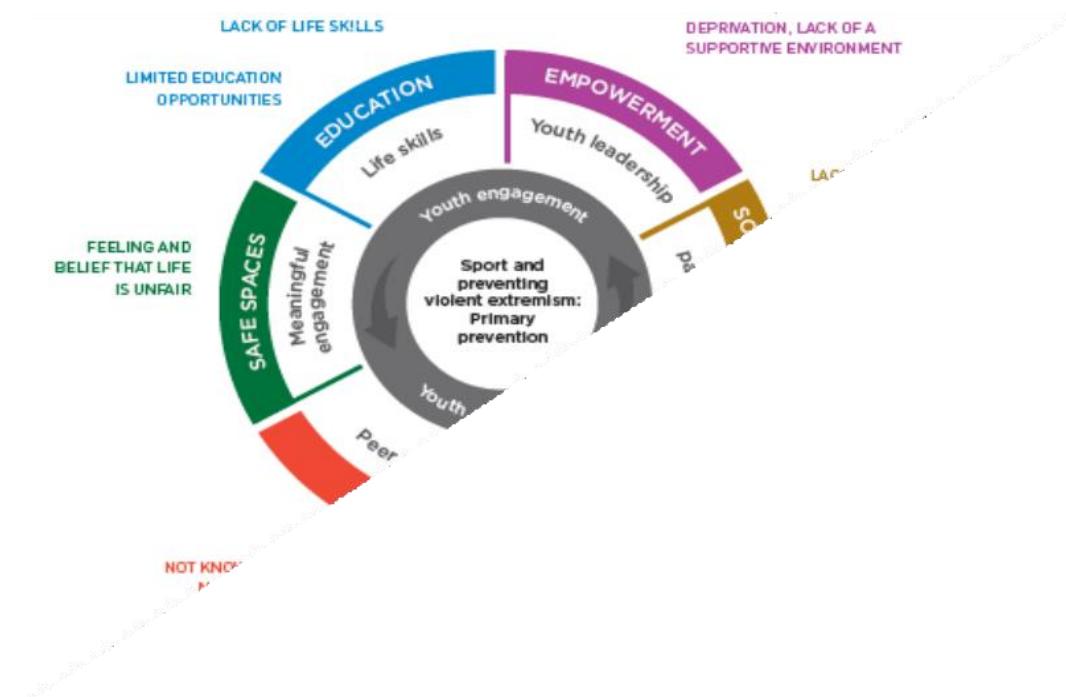
Population Group: Representatives of local football associations, academies and football experts

- To what extend they think intercultural dialogue and conflict resolution in the football field are feasible.
- To what extend they believe that societies can educate adolescents on how to recognise and be resilient to extremist narratives that promote messages of racism and xenophobia.
- To what extend they believe that using football and media and digital literacy trainings may empower youngsters in combating intolerant beliefs and attitudes and form active citizens.
- How important is tolerance, non-discrimination, and gender equality, for the representatives of the above group.
- To what extend they believe that societies can educate youngsters on values and skills to be used in their everyday life inside and outside the football field.
- In what ways societies may help youth understand the role of media coverage and be resilient to extremist narratives and behaviors inside and outside the football field.
- How ready they are to promote relevant messages to the broader community.

The core concepts of all research and training tasks of the DIALECT2 project include the theoretical items of racism, hate intolerance, discrimination, literacy, media literacy and digital literacy. The operationalization of the concepts of racism, hate intolerance and discrimination on and offline follow identical indices to those used in the DIALECT project but **supplemented to fit the on and offline worlds**. Following DIALECT project and respective literature the operationalization of the concepts of racism, hate intolerance and discrimination on and offline will include respective items

suggested by the *intolerant schema measure*⁸ such as, **forms of disrespect, forms of discrimination and forms of racist discrimination, hatred and intolerance**. On the other hand, the tasks included in the **Prevention of Violent Extremism Scheme**⁹ constituted by different zones through which sport can have an impact should be also addressed. The zones of the scheme include **safe spaces, social inclusion, resilience, education and empowerment**.

Prevention of Violent Extremism Scheme



The adaptability of DIALECT2 targets to the above scheme apart from touching upon the power of Sport Values,¹⁰ includes the energizing of media and digital literacy skills acting as multipliers of the aims targeted and project's results on community building in a way where generations may create a 'world' which is just, inclusive, tolerant and healthy incorporating relevant values.¹¹ This way DIALECT targets to promoting key life skills and empower youth to become leaders as well as to providing both players and mediators with knowledge and life skills, are enhanced. DIALECT2 is aiming not only to increased willingness to include others, regardless of gender, ability, age or background, increased communication, decision-making and conflict-mediation skills, improved respect for women and girls, and appreciation of gender equality, enhanced sense of fair play, responsibility and accountability, increased desire to become a role model for others and increased participation in the

⁸ As in Allison C. Aosved, Patricia J. Long, Emily K. Voller (2009), Measuring Sexism, Racism, Sexual Prejudice, Ageism, Classism, and Religious Intolerance: The Intolerant Schema Measure", Journal of applied Psychology Vol. 39, Issue 10, First published: 01 October 2009, <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2009.00528.x>. See also DIALECT Action Plan and DIALECT2 Research Protocole.

⁹ UNITED NATIONS OFFICE ON DRUGS AND CRIME, (2021). PREVENTING VIOLENT EXTREMISM THROUGH SPORT: PRACTICAL GUIDE. UNITED NATIONS OFFICE ON DRUGS AND CRIME Vienna, U.N., Vienna, CRIMINAL JUSTICE HANDBOOK, p. 6.

¹⁰ Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.

¹¹ Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.



community but also to increased participation to ‘mediascapes’ and digital worlds through the ability to search, find and navigate and use media content and services, through critical thinking and recognizing different types of media content and evaluating content for truthfulness and reliability as well as understanding how the media industry works and how media messages are constructed in order to make informed choices about content selection and use with respect also to online security and safety risks. It is also aiming to advance creative skills of building and generating media content, interaction, engagement and participation in the economic, social and cultural aspects of society through the media, promoting democratic participation, fundamental rights and intercultural dialogue.¹²

However, as stated by UNESCO the increasingly complex media and information landscape, which has a primary role in our everyday lives, is rapidly changing. It is constantly altering how we communicate, enabling and challenging human rights, freedom of expression, universal access to information, peace building, sustainable development, and intercultural dialogue. At the same time, the context is one in which communication technologies have made information more widely accessible even if cross-linguistic exchange has lagged. Nevertheless, people around the world are becoming content creators with a mindset of global citizenship participation in social issues, and not just a passive public acting as a spectator and occasional voting constituency. In many countries, information sources that were only until recently difficult to access, are today limited only by our ability to absorb vast amounts of rapidly transmitted information. This comes with challenges. It's difficult for people to determine what credible information is amidst the proliferation. It is sometimes unclear about how to respond, share and/or comment. How individuals and collectives can contribute fresh content to the growing stock of distributed knowledge is not always evident. Thus, media and information literacy (MIL) competencies are becoming increasingly important – a necessary response in this media and information landscape. This is especially relevant today, as the world is witnessing an unprecedented increase of polarization, hate speech, radicalization and extremism happening both offline and online. Often embedded in a “discourse of fear”, it challenges human rights and disrupts human solidarity.¹³ Thus, UNESCO’s approach to preventing violent extremism is targeting nowadays on combating disinformation, stereotypes and intolerance conveyed through some media and in online spaces. Here, stimulating critical empathy is one of the vital components and there are many stakeholders that have a role to play in this dimension. Further, media and digital literacy is seen as empowering people to be curious, to search, to critically evaluate, to use and to contribute information and media content wisely. Media and digital literacy call for competence in knowing one’s rights online; combating online hate speech and cyberbullying; and understanding the ethical issues surrounding access and use of Information.¹⁴ As Alton Grizzle has put it “a negative and undesirable consequence, all over the world, there has been a sudden rise in incidents of individuals using hate speech against migrants, forced migration and minority communities or social groups, blaming them for their nations’ struggles. The words used in politics, in the news, in social media, in research studies, national reports and general literature or debate about these human phenomena has consequences. History has shown that rhetorical excesses and unbalanced or biased historical accounts of certain events in relation to any ethnic group, place, culture or religion can give rise to a climate of prejudice, discrimination, and violence. It is these prejudices, discrimination and violence that often compromise

¹² Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>). Also, *Mapping of media literacy practices and actions in EU-28*, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2016.

¹³ Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, pg. 7-8.

¹⁴ Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, pg. 7-8.



individual rights or equal rights to all – the right to cultural and religious expressions, the right to security and peace, the right to freedom of expression, the right to education, the right to information, the right to associate or connect et al.”.¹⁵ The concept of socialization acquires new dimensions as it is embedded in information and communication and increasingly taking place through technological platforms, media and all forms of learning environments. When taken together and coupled with the incidents of the use of social media by extremist and violent organizations to radicalize and recruit especially young minds, the relevance of media and digital literacy to enable citizens to challenge their own beliefs effectively and critically engage in these topics, and thus the integration of media and digital literacy in formal, non-formal and informal settings becomes more urgent. As stated “ a rights-based approach to media and information literacy and to sustainable development – including countering hate, radicalization and violent extremism - can play a crucial role in perceptions of the “other” by encouraging reporting, research and analysis as well as the design and implementation of development interventions that are objective, evidence-based, inclusive, reliable, ethical and accurate, and by encouraging individuals to take sound actions based on their rights and the rights of others”.¹⁶

Followingly, the conceptual definitions employed by means of extensive desk research in order to meet DIALECT2 objectives, a set of working definitions was drafted with respective indices to fit a holistic approach to digital literacy, in terms of skills (stressing that children should be empowered with the technical, cognitive and social skills needed to be protected and productive in a digital age), stakeholders (claiming that parents/caregivers and educators should play an active role in children's digital literacy) and connection with traditional literacy (noting that digital literacy should be grounded within a broader skills framework for life and work).¹⁷ Following UNICEF's recommendations attempts were made definitions to *be short, simple, concrete, usable and age specific, including important terms and concepts such as resilience, self-awareness, self-regulation, interpersonal skills, empathy, agency, awareness of one's own and others' rights while engaging with contents and other users. Further, definitions refer to being free and safe when playing online or with digital devices, accommodate context specificities moving away from one-size-fits-all solutions.*¹⁸ As a result an innovative operationalization scheme has been produced as follows:

Considering adolescents: We found more relevant to the scope of the present project the “longer definition” provided by UNICEF (as above)¹⁹ in that it includes conceptual items suitable for

¹⁵ Alton Grizzle (2016), Introduction. Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>)

¹⁶ Alton Grizzle (2016), Introduction. Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository, pg. 12 (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>)

¹⁷ UNICEF (2017). UNICEF State of the World's Children: Children in a Digital World. New York: UNICEF. UNICEF (2018a). Policy Guide on Children and Digital Connectivity. New York: UNICEF. Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York.

¹⁸ Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York, pg. 35-36.

¹⁹ Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks



combining football in general and football3 in particular methodology and culture. Since DIALECT2 targets to developing capacities combating radicalization and extremism on and off the pitch as well as through on and offline communication and contacts, the longer UNICEF definition was suitably adapted and reads as follows: The definition refers to media and digital literacy as the set of knowledge, skills, attitudes and values that enable adolescents to use and understand technology, to search, manage and critically evaluate information, communicate, collaborate, create and share content, build knowledge and solve problems safely and ethically, in a way that is appropriate for their age and the social environment. It also refers to play, learn, socialize, prepare for work and participate in civic action in digital environments confidently and autonomously. To operationalize the definition an amalgamation of –technical descriptive and more complicated skill and competence indicators have been identified as follows:²⁰

Media and digital literacy skills

Internet and media use

Frequency and devices of use

Scope of use (information, communication leisure, learning)

ICT Literacy and Information Literacy

Understanding (interpreting and relating parts of information in a text). Constructing meaning from a text which can range from understanding the meaning of individual words to comprehending the underlying theme of a lengthy argument or narrative.

Digital Safety and Resilience

Access and operate in digital environments safely and effectively, critically evaluate information, communicate safely, responsibly and effectively through digital technology, understanding Children and Human Rights, understanding associated risks to Personal Data, Privacy and Reputation, understanding or create digital content abiding to protecting Health and Well-being and promoting Digital Resilience.

Engaging with

Using media and digital environments purposively, i.e. directed towards applying information and ideas in a text to address an immediate task or goal or to reinforce or change beliefs. Creative literacy in building content. Expression. Engagement as correlated to proficiency.

Evaluating and reflect

Making judgments about texts. In the case of electronic texts, the issue of their credibility and authenticity is particularly important. Electronic texts can be accessed from a range of sources, the identity and credentials of which are not always clear.

Digital Participation and Agency

Interacting, Sharing and Collaborating, Civic Engagement, Participation in society, achieve one's goals, and develop one's knowledge and potential. Problem solving in situations where a person cannot immediately and routinely achieve his or her goals due to some kind of obstacle or challenge. Conflict resolution skills.

Digital Emotional Intelligence

(Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York.

²⁰ We have attempted a more or less balanced combination of UNICEF's proposed modular definition of children's digital literacy with OECD (2012), Literacy, Numeracy and Problem Solving in Technology-Rich Environments: Framework for the OECD Survey of Adult Skills, The Digital Citizenship Education Framework (CoE), The Digital Intelligence Framework (DQ INSTITUTE), the Digital Kids Asia-Pacific Competence Framework of UNESCO and The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) of the EC (as above) vis-a-vis football3 methodology and rational. All indicators target adolescents empowerment in combating extremist and intolerant values and attitudes in both environments: physical and digital, on and off the pitch.



Self-awareness, Self-regulation, Self-motivation, Interpersonal Skills, Empathy

All the above are intercepted by the following list of competences:

The domain of values

Valuing human dignity and human rights, cultural diversity, democracy, justice, fairness, equality and rules /law obedience

The domain of attitudes

Openness to cultural otherness and to other beliefs, world views and practices, Respect, Communicative and collaborative spirit, Conflict resolution Civic mindedness, Responsibility, Self-efficacy, Tolerance of difference and ambiguity.

Considering mediators and trainers: Given that trainers have been confirmed as the main barrier both in terms of lack of media digital capacity and of cultural resistance to adopt ICT solutions and approaches, as already noted, the working definition adopted on the one hand **attempts to operationalize trainers' skills and competences needs while, on the other, attempts to identify trainers' skills and competences deeds especially in view of their unanticipated perceptions and beliefs on racism, discrimination and hate intolerance.** We have used in this targeted population the same list of the above indicators designed for the adolescents target group with an **emphasis** on the following items:

- Willingness to include others, regardless of gender, ability, age or background.
- Increased communication, decision-making and conflict-mediation skills.
- Improved appreciation of gender equality on and off the pitch.
- Enhanced sense of fair play, responsibility and accountability.
- Increased desire to become a role model for others.
- Increased participation in the community.
- Self-reflection and critical knowledge of the self.
- Increased participation to mediascapes and digital worlds through the ability to search, find and navigate and use media and digital content and services.
- Critical thinking and recognizing different types of media content and evaluating content for truthfulness and reliability as well as understanding how the media industry works and how media messages are constructed in order to make informed choices about content selection and use with respect also to online security and safety risks.
- Creative skills of building and generating media and digital content.
- Interaction, engagement and participation in the economic, social and cultural aspects of society through the media, promoting democratic participation, fundamental rights and intercultural dialogue.

Considering **representatives of the football world, CSOs and community leaders:** given the lack of understanding of the digital literacy problem by governmental decision makers (as stated by relevant research results –as above), our working definition attempts **to demonstrable project's impact and potential for transferability, identify possible gaps and barriers.** Thus, indicators include:

Interest and knowledge

- Knowledge of ICT infrastructures and their connectivity (specially to remote and/or disadvantaged areas).
- Feasibility of intercultural dialogue and conflict resolution in the football field.



- *Importance of tolerance, non-discrimination, and gender equality.*
- *Importance of educating youngsters on values and skills to be used in their everyday life inside and outside the football field.*
- *Importance and feasibility of using football and media and digital literacy trainings to empower youngsters in combating intolerant beliefs and attitudes and form active citizens.*
- *Importance of helping youth understand the role of media coverage and be resilient to extremist narratives and behaviors inside and outside the football field.*
- *Government and civil society interest in media and digital literacy.*
- *Knowledge of any barriers (i.e., general socioeconomic issues, patriarchal social norms that restrict access for girls, lack of funds, suitability of digital platforms, parents and trainers concerns e.tc.).*
- *Consolidated interest in media and digital literacy in the domain of sports and football in general and football3 in particular.*
- *Knowledge of supporting actions in the area characterized by sustainability and building on the results of previous initiatives.*

Willingness

- *Willingness to fill any possible gaps due to lack of understanding from decision makers*
-lack of evidence-based information,
-lack of sufficient regulation in relation to privacy and transparency,
-limited understanding of the complexity of digital literacy,
-methodologies not consolidated.
- *Willingness to fill any possible gaps on the resistance from schools and teachers*
-safety issues
-pedagogical and psychological impact and effects
-increased workload.

Challenges

- Awareness of sports/football and football3 power and merits in changing youngsters' mindsets.
- *Actions undertaken so that communities can become more cohesive and inclusive for all youngsters.*
- *Means and ways to build communities of tolerance and combat youth radicalization.*

Tools have been designed to correspond to the above modular scheme. Based to the above theoretical and operational definitions the **needs assessment research** of the project was designed and implemented in order identify media and digital literacy skills needs of adolescents, the training needs of DIALECT's mediators and trainers to undertake new roles for combating youth radicalization through community-building football and media and digital literacy skills development of vulnerable youth, as well as the challenges faced by sports organizations in integrating football3, noncompetitive anti-radicalization practices.

Taking into account the **needs assessment results**, the present enhanced DIALECT2 action plan, incorporates media and digital literacy skills development activities into the football3 ones to combat youth radicalization, while supporting application of the acquired skills at community level, though youth-led digital content creation projects related to sports media consumption. Training of the participants will be based on previous research activities, the methodological framework of the DIALECT project and the findings of the DIALECT2 Needs Assessment Report for combating youth radicalisation through community building football combined with media and digital literacy skills development.

2.6. Needs Assessment Research Results

The Needs Assessment Report incorporates the findings of the desk research, and the primary research, presenting the identified media and digital literacy skills needs of adolescents, the training needs of DIALECT's mediators and trainers to undertake new roles for combating youth radicalization through community-building football and media and digital literacy skills development of vulnerable youth, as well as the challenges faced by sports organizations in integrating football³. The overall aim is to address the combination of football³ activities with media and digital literacy ones, using the same two "tools" used by extremist parties for youth radicalization, namely football and (social) media.

In short, as primary and secondary research has shown the enhancement of the DIALECT2 targets apart from touching upon the power of Sport Values,²¹ should include the energizing of media and digital literacy skills acting as multipliers of the aims targeted and project's results on community building in a way where generations may create a 'world' which is just, inclusive, tolerant and healthy incorporating relevant values.²² This way DIALECT2 activities should target not only to promoting key life skills and empower youth to become leaders as well as to providing both players and mediators with knowledge and life skills, but also to increased participation to mediascapes and digital worlds through the ability to search, find and navigate and use media content and services, through critical thinking and recognizing different types of media content and evaluating content for truthfulness and reliability as well as understanding how media messages are constructed in order to make informed choices about content selection and use with respect also to online security and safety risks. It should also target to advance creative skills of building and generating media content, interaction, engagement and participation in the economic, social and cultural aspects of society through the media, promoting democratic participation, fundamental rights and intercultural dialogue.²³



²¹ Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.

²² Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.

²³ Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and InformationLiteracy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbyaen>). Also, *Mapping of media literacy practices and actions in EU-28*, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2016.

3. The theoretical framework of training participants

As secondary and primary research have shown polarization encompasses a wide range of dichotomies and extreme attitudes and can take different forms, such as racist violence, discrimination, intolerance and extremism. The growing number of divisive phenomena makes preventing social and educational measures all the more relevant. Football is valued as a social space, where community and identity construction are taking place with increased relevance and significance for the youth. Football communities indeed provide the opportunities for the construction of collective identities, although professional football was and has increasingly been politicized. This is so, especially due to the fact that football provides an opportunity in order to build collective identities, in times of frustration and uncertainty (i.e., increased migration, economic crisis, covid pandemic). Young people are extremely attracted by football and shaped by values surrounding it.

Within this context, UNESCO acknowledges that “The phenomenon often referred to as “incitement to radicalization towards violent extremism” (or “violent radicalization”) has grown in recent years. This is mainly in relation to the Internet in general and social media in particular. This is despite it being immediately evident that other offline factors, including face-to-face communications, peer pressure and false information constitute more powerful forces, and are ignored at the peril of limiting our rights to freedom of expression if we focus only on the Internet. In parallel to the increased attention to online “incitement to extremism and violence”, attempts to prevent this phenomenon have created challenges for freedom of expression. These range from indiscriminate blocking, censorship over-reach (affecting both journalists and bloggers), and privacy intrusions – right through to the suppression or instrumentalisation of media at the expense of independent credibility”.²⁴

Having in mind the above, sports in general and football in particular provide opportunities to developing innovative tools in engaging youths in order to avoid social segregation and political polarization in community level. To this respect Football3 is seen as a valuable tool promoting confidence, trust and safety, enabling players to put values they learn into action and become engaged in their communities. Engaging with the football3 methodology encourages informed decision-making and stimulates an interest in how social challenges can be overcome. An emphasis on dialogue and conflict-resolution enables players to grasp the power of consensual decision-making allowing

²⁴ UNESCO (2017). *Youth and violent extremism on social media: mapping the research*. Among the key findings of the study is that “Internet and social media may play an active role in the violent radicalization process, mainly through the dissemination of information and propaganda, as well as reinforcing the identification and engagement of a (self)-selected audience that is interested in radical and violent messages. [...] In this sense, rather than being initiators or causes of violent behaviors, the Internet (and social media specifically) can be facilitators of radicalization. Internet’s role thus seems more specifically one of decision-shaping rather than triggering decision-making, and it works through the creation of an environment of like-minded people constituted in opposition to an “Other”. [...] The synthesis of evidence shows that, at its best, social media constitutes a facilitating environment rather than a driving force for violent radicalization or the actual commission of violence. Thus, there is no clear evidence that social media’s influence can act independently of other offline factors, though online and offline dimensions are becoming increasingly porous. In this sense, Internet and social media can act as reinforcement because young extremists can then actively seek and find material in social media to feed their interests, and in doing become prey to enrolment in violent actions.”.



them to bridge cultural differences in a social environment marked by a constant inflow and outflow of community members.

Due to the innovative features of football3 all participants should be adequately trained. Participants should be educated to football3 innovative philosophy and get a good grasp of the innovative features together with all background information on the methodology. A step-by-step explanation of how to implement football3 should be accomplished also making the innovative tool clear. As stated, football3 is inspired by street football. It harnesses, however, the educational potential of street football by ensuring that dialogue and fair play are integral to the game. Football3, named after its three halves (pre-game discussion, football match, and post-game discussion) uses the traditional football rules along with other specific - fixed and open rules – which are determined by the players with the guidance of a mediator, aiming at bringing social and developmental benefits to participating children and, thus, to their parents and their community. It can be played by anyone, anywhere and it can be used to address any social topic. There are no referees. Instead, mediators facilitate discussions between the two teams and monitor the match.²⁵

DIALECT2 also includes the energizing of media and digital literacy skills acting as multipliers of the aims targeted and project's results on community building in a way where *generations may create a 'world' which is just, inclusive, tolerant and healthy incorporating relevant values.*²⁶ This way DIALECT targets to *promoting key life skills and empower youth to become leaders as well as to providing both players and mediators with knowledge and life skills*, are enhanced. Dialect2 is aiming not only to increased willingness to include others, regardless of gender, ability, age or background, increased communication, decision-making and conflict-mediation skills, improved respect for women and girls, and appreciation of gender equality, enhanced sense of fair play, responsibility and accountability, increased desire to become a role model for others and increased participation in the community but also to increased participation to mediascapes and digital worlds through the ability to search, find and navigate and use media content and services, through critical thinking and recognizing different types of media content and evaluating content for truthfulness and reliability as well as understanding how the media industry works and how media messages are constructed in order to make informed choices about content selection and use with respect also to online security and safety risks. It is also aiming to advance creative skills of building and generating media content, interaction, engagement and participation in the economic, social and cultural aspects of society through the media, promoting democratic participation, fundamental rights and intercultural dialogue.

Within this context and with regard to the training needs of project's participants as far as digital competences are concerned, we value the Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) of the European Commission, which is one of the best known and widely applied digital literacy competence frameworks. DigComp identifies 21 key components of digital competencies along five areas. The areas are summarized below:²⁷

1. **Information and data literacy:** To articulate information needs, to locate and retrieve digital data, information and content. To judge the relevance of the source and its content. To store, manage, and organize digital data, information and content.
2. **Communication and collaboration:** To interact, communicate and collaborate through digital technologies while being aware of cultural and generational diversity. To participate in society

²⁵ "Football3 handbook", pp. 7.

²⁶ Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.

²⁷ Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. Publications Office of the European Union.



through public and private digital services and participatory citizenship. To manage one's digital presence, identity and reputation.

3. **Digital content creation:** To create and edit digital content To improve and integrate information and content into an existing body of knowledge while understanding how copyright and licenses are to be applied. To know how to give understandable instructions for a computer system.
4. **Safety:** To protect devices, content, personal data and privacy in digital environments. To protect physical and psychological health, and to be aware of digital technologies for social well-being and social inclusion. To be aware of the environmental impact of digital technologies and their use.
5. **Problem solving:** To identify needs and problems, and to resolve conceptual problems and problem situations in digital environments. To use digital tools to innovate processes and products. To keep up to date with the digital evolution.

There are **21 competences** that are pertinent to these areas as such:

1. Information and data literacy

1.1 Browsing, searching and filtering data, information and digital content

1.2 Evaluating data, information and digital content

1.3 Managing data, information and digital content

2. Communication and collaboration

2.1 Interacting through digital technologies

2.2 Sharing through digital technologies

2.3 Engaging in citizenship through digital technologies

2.4 Collaborating through digital technologies

2.5 Netiquette

2.6 Managing digital identity

3. Digital content creation

3.1 Developing digital content

3.2 Integrating and re-elaborating digital content

3.3 Copyright and licenses

3.4 Programming

4. Safety

4.1 Protecting devices

4.2 Protecting personal data and privacy

4.3 Protecting health and well-being

4.4 Protecting the environment

5. Problem solving



5.1 Solving technical problems

5.2 Identifying needs and technological responses

5.3 Creatively using digital technologies

5.4 Identifying digital competence gaps

Digital competence encompasses media and information literacy, which concerns the ability to interpret, understand and express creativity through digital media, as critical thinkers. **Media and information literacy (MIL)** is an umbrella concept that covers three often clearly distinguished dimensions: information literacy, media literacy and ICT/ digital literacy. Being media and information literate is something that needs to be developed through education and through a constant exchange with the environment around us. It is essential to go beyond simply “being able to” use one or another media, for example, or simply to “be informed” about something. A digital citizen has to maintain an attitude relying on critical thinking as a basis for meaningful and effective participation in his/her community.²⁸ In clarifying the concept, the Council of Europe explains that “Media Literacy (ML), or Media Information Literacy (MIL) is a dynamic concept that evolves over time in response to technological, social, cultural and political factors. Media literacy is understood as a range of cognitive, technical and social skills, knowledge and the confidence to make informed choices about all the content and information that people come into contact with each day and how they interact, contribute and participate in the media environments. This includes being able to critically understand and evaluate media content – wherever it comes from – and understand how media production, editorial and funding processes work. Nowadays that also includes understanding how data is used and how algorithms and AI can influence media production and choices. Being media literate also means being able to responsibly and safely use digital media services and engage with others in the public sphere, as well as fulfilling the creative and participatory potential that new technologies and services can offer”.²⁹

Within this context, UNESCO MIL Curriculum and Competency Framework combines media literacy and information literacy under one “umbrella term”.

MIL encompasses **competences** that enable citizens to:

- ✓ Understand the role and functions of media and other information providers;
- ✓ Understand the conditions under which those functions can be fulfilled;
- ✓ Recognize and articulate a need for information;
- ✓ Locate and access relevant information;
- ✓ Critically evaluate information and the content of media and other information providers in terms of authority, credibility and current purpose;
- ✓ Extract and organize information and media content;
- ✓ Synthesise or operate on the ideas abstracted from content;
- ✓ Ethically and responsibly communicate one’s understanding of created knowledge to an audience or readership in an appropriate form and medium;
- ✓ Be able to apply ICT skills in order to process information and produce user-generated content;

²⁸ ibid

²⁹ Chapman M., Bellardi N. and Peissl H. (2020). *Media literacy for all. Supporting marginalized groups through community media*. Council of Europe. See also Council of Europe, North-South Centre of the Council of Europe (2022). *Media Literacy for Global Education: Toolkit for Youth Multipliers*.



- ✓ Engage with media and other information providers for self-expression, freedom of expression, intercultural dialogue and democratic participation.³⁰

It is often in the field of media and information that people are confronted with harmful content, including hate speech. In the digital era, social media platforms have become central stations where racist, sexist and xenophobic content, and other types of hateful speech accumulate and are easy to access and share. Media and Information Literacy (MIL) competencies serve as enablers of peace and interreligious and intercultural dialogue and can provide the tools to address and counter hate speech. MIL equips people with skills to access, search, evaluate, use and contribute to information and media content critically. Media and information literate citizens are knowledgeable and discerning processors and producers of information, which allows them to actively tackle hate speech, and contribute to social inclusion and peace in online and offline spaces. MIL skills are a fundamental citizenship competency for addressing and countering hate speech.

3.1. Training adolescents

As already mentioned, the training of the adolescents will be based on previous research activities, the methodological framework of the DIALECT project and the findings of the DIALECT2 Needs Assessment Report. All research findings, considering adolescents reads as follows:

- All participant adolescents have their own Internet device. Mainly they mention that they have mobile phones and less of them have computers while they use the Internet a lot. Some of them shared with us the analysis of their screen time on a daily basis. The screen time was fluctuated from 5-8 hours. The majority of adolescents stated that they, apart from studying, use it to surf the internet for fun and play games. They are using the devices mainly during night hours, before going to bed. The weekend they are using their devices even more. Respondents use digital technologies mainly for the purpose of education, searching for words, playing games and using social networks. Given that the oldest respondents are 13 years old, it is still too early for them to find information on the Internet related to political parties/or any other news related to political activities. Boys follow the news of their favorite local football club, while girls generally do not search for news related to the sport itself, but mostly follow cultural content related to celebrities they like. Participants use digital technologies to communicate with friends and parents. Participants state that they generally have several social networks that they use for this purpose and that they are their main means of communication.
- Participants shared that they are not reading newspapers or magazines. They sometimes listen to radio for music mainly and sometimes they watch TV. Adolescents shared that they mainly use YouTube and other platforms. Some of the participants go through the gratis newspaper they usually get in public transport, but it is rare that they follow the news online, except for sport news. None of them listen to the radio for news. Most adolescents have Facebook, Instagram and TikTok accounts, Snapchat and especially Twitter are less common among them. As it was shared most of them created his/her social media accounts with the help of parents or older brother/sister. Actually, the participant adolescents do not read online newspapers (newspapers and periodicals, both general and sports) with some regularity. They claim to inform themselves daily or almost daily about sporting events, but to do it casually, through Facebook pages which appear on their home page, almost never by searching for news on a specific website. A similar

³⁰ Grizzle A. and Calvo Torras M.C. (eds) (2013). *Media and information literacy: policy and strategy guidelines*. UNESCO publishing.



discourse concerns the radio: none of them claim that they happen, even occasionally, to turn on the radio to listen to news or sporting events. The only contact they have with this media is the radio inside the car of a parent or an older friend, but mostly to listen to music.

- More complex is the relationship with television. All participants claim that they watch television one or more times a week to follow football matches and more rarely other sporting events (mostly basketball matches or, in only one case, swimming and boxing competitions). As far as television news is concerned, the same applies as for the radio: most participants only listen to a television news programme when the television is on in the room they are in, and the programme is being watched by someone else. In general, the teenagers interviewed consider radio and television to be very boring.
- Most respondents feel confident in handling digital technology, and only some of them agree that it is useful to learn more about it, because *"you never know when you will be deceived on the Internet. (...) and it happens to you exactly when you are so confident about your abilities."*
- Adolescents agree that spending too much time on the internet has an effect on their physical activity: *"tiredness, malaise and other symptoms."*. As it was shared, some of them even experience withdrawal symptoms (*"I feel upset"*) if the internet is not available for one day. Participants admit that they are using the digital technology more than it is good for them. Nonetheless, participants shared that through their devices they make new friends, and they find information and material related to school. Adolescents recognize that sometimes the use of internet negatively affects their psychology and make them to be addicted to it. Gaming was described as a relevant example. As far as what they most like to do online, participants shared that they use the internet for gaming, music, chat, YouTube, Netflix and social media (Instagram, TikTok).
- Respondents think that the online time does not have a negative impact on their social relations, as this online time is partly spent on communicating with family members and friends. In their opinion communicating (also) online strengthens their social relations. It was also said that online communication is made with friends from real life, and it is not common to make new friends online. The interviewees in fact believe that digital media and in particular social networks are crucial for building new friendships.
- Most adolescents use digital technology for information search. Searching information about politics seems to be less common at this young age group. Based on answers, age seems to determine to a large extent whether the adolescent in question is interested in politics or not. Thus some (but not all) of the older adolescents (15-17 years old) do read political news and search for politics related issues. Participants shared that they are not using the media for reading the news etc. They shared that in case news are popping in their social media then they will read about it, but they are not searching for such kind of information. It is evident their mistrust to the system, and they choose not to read about the news. The majority of participants shared that "everything is fake, and everyone is lying".
- In adolescents' opinion online texts are easier to comprehend than offline texts. They also think that online texts are shorter and more condensed and there are parts and bits that are highlighted whereas in the printed version highlighted texts are less common. As it was said comprehending the underlying theme of a lengthy narrative depends on the theme. In case it the lengthy



argument is about their hobby, e.g., football; they will spend time reading it carefully, and understanding its message. Many of the focus participants claim to have difficulties in understanding and interpreting the meaning of certain words they encounter both in real life and on the web.

- All participants are using digital technology for communication. They use chats and video calls on a daily basis. Using digital technology for leisure is very common at this age group: watching movies, films seem to be the most popular among these activities. Gaming and following sport events, sport news online is also present among respondents, but to a smaller extent than watching movies. Following sport events and sport news are particularly characteristic in the case of adolescents who devote themselves to football on a regular basis, and often play at various football clubs, and –associations. Adolescents are using the digital technology mainly for leisure (gaming, chat, music, YouTube, social media). They spent many hours on screen. Night hours seem to be the most popular among the adolescents in using their devices. The most frequently mentioned activity regards gaming, after that social media follow. Few of them mentioned engaging with investments (crypto/bitcoins etc.). Lastly, visiting sites with sexually explicit content was also mentioned by some boys of the group.
- Some adolescents have a cautious attitude towards digital platforms and develop trust towards various web pages only after visiting them a couple of times. Most of the asked adolescents (especially from the younger age group) think that they have to be careful online too, because you or your friends can get hurt easily by others. Based on answers, adolescents even at the younger age group have the digital competencies to deal with online safety issues (e.g., privacy settings of social media accounts) and can protect themselves from unwanted inquiries.
- A few of the adolescents emphasized that it is hard to find out if a text on the internet can be trusted or not. It was also mentioned that in ambiguous cases adolescents might ask for adult help (parents, older brother/sister) to find out if the content of a particular internet text can be trusted or not. As it was shared even among sport sites there are some unreliable ones, so called fake sites. Participants shared that they are dealing with difficulties in understanding terms and definitions, but they are usually searching them online. Participants shared that they need some support on that. They shared that it might be useful to learn more about that issue.
- Adolescents think that digital media sometimes promote extremist narratives. They stated that they recognize negative extremist narratives in certain groups related to groups of fans/hooligans, where you can also find racist messages related to e.g., Roma, migrants or the LGBT population, as well as calls for violence directed at those groups. As they claim, they detect those narrative mostly regarding the religions and ethnical backgrounds of people. They shared cases when they came across extremist narratives on social media, e.g., political narratives, advertisements made by propaganda. Furthermore, they come across intimidating and discriminatory texts, if they read the comment section of an article on the last football game. Based on findings, refugee/migrant and Roma background participants feel insulted by intimidating texts, but usually are aware of the propaganda, and of deceiving people. Asked adolescents think that everybody deserves respect, no matter what his/her color, age, gender is. They all know about this phenomenon of using derogatory terms in tense situations, especially during the football game, but they do not think that intimidating comments should be accepted. Based on results, especially the adolescents who are trained in football3, are empowered to deal with intimidating comments. These players have the self-esteem and the conflict resolution skills to solve these problems or ask someone to support them in this process. Some of the participants perceive that the Internet is used to spread



hate speech, not only from a racist point of view. The most frequent example is the dissemination of videos in which insults are shouted at black players in stadiums, but some report, for example, having seen videos in which two young boys kissed each other accompanied by heavy insults towards them. Respondents claim not to dwell much on this content, although in some cases they claim to agree with the “negative opinions” accompanying the videos.

- Participants agree that education related to Internet usage is useful. Most participant adolescents agree that training can be useful for comprehending more fully the online contents. Based on received answers older age group (16-17 years old) feels empowered to solve problems relevant to the racist and discriminatory issues, whereas younger ones (12-13 years old) often think that they need help dealing with the above mentioned issues. Usually, problems are solved with the help of trainers on the pitch. The participants reveal that they mostly “never” or “little” have talked to their adult referents (parents, teachers, educators) about the risks and dangers on the web, or how to use them. Most participants talked about their friends’ and siblings’ support in relevant matters. The majority seem that do not turn to parents for support, or the parents are not the first ones to be reached. Adolescents are not feeling comfortable talking to their parents because parents’ anxiety and worry most of the times burden them.

3.2. Theoretical framework of training the adolescents

Young people may be more exposed to abuse, exploitation, manipulation or recruitment by violent or criminal groups. The central idea is to use the game of football to educate and empower young people. This way youth can become more self-worth and confident, acquire resilience skills to overcome adverse living experiences and reject polarization. Young people are an important focus in the prevention of radicalization as they can be both the perpetrators and the victims of violent extremism. Because of their adolescence they constitute a very vulnerable ‘at-risk’ group. “Violent extremism is disproportionately impacting young people, as they more easily get lured into radical thinking. The vulnerability of youth seems to be increasing as families lose control over the education and lifestyle of their children, in particular because young people increasingly move to urban areas in search of jobs. When societies fail to integrate youth in meaningful ways, young people are more likely to engage in political violence. Young people however do play an important positive role. Youth are already transforming their communities, countering violence and building peace. Yet their efforts remain largely invisible due to lack of adequate mechanisms for participation, and lack of opportunities to partner with decision-making bodies”.³¹

According to the EU Recommendations (2016) for the prevention of radicalization leading to extremism, young people should be reached through innovative tools not only in the fields of education and training but also in the field of sports, beyond formal structures. Sports interventions can promote group belonging and a sense of identity and they have been identified as an effective way of engaging especially youths detached from their communities and/ or the schooling system. Football has been broadly recognized as a social space, where community and identity construction are taking place with increased significance for the youth. Football communities historically provide the opportunities for the construction of collective identities. Since at the present time they seem to be increasingly politicized the target is to prevent intolerance and particularly xenophobia at local level, promoting community building and cohesion, using the same tool that it is frequently been used

³¹ UNDP (2016) op. cit.



for the radicalization of young people, namely football with an emphasis on dialogue and conflict-resolution enables players to grasp the power of consensual decision-making allowing them to bridge cultural differences in a social environment marked by a constant inflow and outflow of community members.

As UNESCO points out, **sports activities** can be used to promote intergroup cooperation and unite diverse individuals in achieving a common goal. Repeated experiences of intergroup contact -- or, more simply, interactions with the “other” -- contribute to building more inclusive societies and more empathetic, mindful citizens. Sports enriches collective relationships through the adoption of democratic behavior and teamwork and encourages intergroup relationships. They foster **values such as teamwork, leadership, and goal setting**. While many PVE interventions employ intergroup contact, leveraging team sports is one of the most effective ways to provide a diverse group of individuals with a reason to collaborate towards a shared goal and to celebrate shared successes. Sports programs are also uniquely valuable in the longevity of their appeal. Sports also serve as a medium of **engagement** for young people who lack employment opportunities or have dropped out of school. Participation in sports provides young people with a **sense of inclusion and purpose, reducing isolation** from the larger community. In addition to building stronger communities, sports provide benefits to the individual, including improved **self-esteem, leadership skills, greater academic achievement, and longer attention span**. Such advantages improve the resiliency of young people and increase the probability that they will better handle challenges, rebound more quickly from disappointments, and maintain a healthy sense of community engagement”.³²

Furthermore, UNICEF stresses that digital literacy and skills are essential for children to have meaningful access to the internet, allowing them to be both safe and successful online and to be able to fully exercise their rights, such as the right to privacy, freedom of expression, information and education. Thus, UNICEF calls for a holistic approach to digital literacy, in terms of skills (stressing that children should be empowered with the technical, cognitive and social skills needed to be protected and productive in a digital age), stakeholders (claiming that parents/caregivers and educators should play an active role in children's digital literacy) and connection with traditional literacy (noting that digital literacy should be grounded within a broader skills framework for life and work).³³ According to UNICEF's Policy Guide, it is stated that “Children should be able to: 1. Access and operate in digital environments safely and effectively; 2. Critically evaluate information; 3. Communicate safely, responsibly and effectively through digital technology; and 4. Create digital content.” In UNICEF's conceptualization choosing the right label among *digital competence, digital skills, digital literacy and digital citizenship* is important. While *digital competence* has the benefit of embedding knowledge, skills and attitudes, it may be seen as overly technical. On the other hand, *digital citizenship* is connected to the political concept of citizenship and touches upon human rights. For the scope of UNICEF's work, *digital literacy* is arguably the most fitting concept, as it is more generic and neutral and clearly entails skills, uses and outcomes. As regards *digital skills*, these are equivalent to knowledge and attitudes (components of the concept of competence) and are therefore by definition included in the *digital literacy* concept. Moreover, combining *digital literacy and skills* would represent a holistic shift.

³² UNESCO/MGIEP (2017). *Youth led guide on prevention of violent extremism through education*.

³³ UNICEF (2017). UNICEF State of the World's Children: Children in a Digital World. New York: UNICEF. UNICEF (2018a). Policy Guide on Children and Digital Connectivity. New York: UNICEF. Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York.



For UNICEF a short definition of children's digital literacy refers to the knowledge, skills and attitudes that allow children to flourish and thrive in an increasingly global digital world, being both safe and empowered, in ways that are appropriate to their age and local cultures and contexts. A longer work-in-progress definition refers to digital literacy as the set of knowledge, skills, attitudes and values that enable children to play, learn, socialize, prepare for work and participate in civic action in digital environments confidently and autonomously. Children should be able to use and understand technology, to search for and manage information, communicate, collaborate, create and share content, build knowledge and solve problems safely, critically and ethically, in a way that is appropriate for their age, local language and local culture.³⁴

3.3. Training the trainers

All DIALECT2 research findings, considering mediators, trainers but also **representatives of local football associations, academies and football experts** read as follows:

- Participants occasionally witness cases where youths are confronted with phenomena and behaviors of racism, xenophobia, discrimination and hate intolerance. They believe that some children eventually get used to disrespectful treatment by their peers or the environment, that they build internal defense mechanisms over time, even if they are no longer able to identify what is bad and what is good. They also state that children who are involved in sports professionally or are involved recreationally in sports activities, generally have a positive image in society and are exposed to a negative narrative directed towards them to a lesser extent.
- Participants believe that societies can educate adolescents on how to recognize and be resilient to extremist narratives that promote messages of racism and xenophobia. However, it was also mentioned that the polarization of the society deepened, and the acceptance decreased even among highly educated people. They think that there are key actors, institutions (schools, teachers) that have a central role in educating adolescents. Regarding institutions, teachers have the biggest responsibility towards adolescents. Participants believe that the problem is complex and that it is not easy to develop resilience towards the extremist narrative. They believe that society does not deal with these topics enough, so these types of actions are mostly based on individual engagement and individual actions. Furthermore, they believe that it is necessary for society to deal with more young people on more levels. Nowadays, due to the fast way of life and the high work engagement of parents, it has been noticed that they are less and less involved with children, and that children who are involved in some activity, such as sports training, have at least some figure who in some way participates in their growing up and developing values. They also stated and remembered that when they too were adolescents, children in that period of growing up prefer to turn to figures outside the home for help, e.g., coaches or teachers, but to mostly confide in and identify with their peer groups.
- Participants believe on the merits of football. The majority of the participants see football as a common space for peacemaking. They are working on the conflicts among team players. They believe that football connects people, and they are working having that in mind. Some mentioned that football provides opportunities to work against stereotypes regarding ethnical backgrounds, to promote solidarity and improve self-confidence. The nature of football helps with socializing of

³⁴ Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York, pg. 35-37.



the kids and mobilizes them. It was mentioned that football is a simulator where intense emotions take place but without great risk because there is the safety net of the coaches and the rest of the team.

- Organized sport activities are one of the educational fields where adolescents can learn on how to recognize and be resilient to extremist narratives that promote messages of racism and xenophobia. As it was pointed out, football offers a great opportunity for learning to accept and respect one another regardless of cultural background or religion. Moreover, adolescents are at a receptive age and receptive to good things, which helps the efficiency of football as a sensitizing tool. Experts agree that it is an educational process that can support adolescents' resilience to racism.
- Considerations were made with regard to the enormous difficulty of using sport as a conscious growth tool for young people, without completely questioning the economic and political system that today regulates the world of professional sport (especially football), with its enormous business, total loss of values, and violence on and off the pitch. Violence, exclusion, the unequal distribution of wealth, and labour exploitation (bear in mind the big events such as the World Cup) are part of a system that only a few people question. Without an awareness and a reasoned critique of these issues, the risk of using sport as an educational tool risk being castrated by an overwhelming reality.
- Experts believe that it is very difficult to submit proposals to the government for youth's empowerment in the fight against negative stereotypical perceptions, racism, political violence, community's social and political polarization, political extremism and youth radicalization through sports and football culture. There is not much attention given to the area.
- Participants agreed that football media have a great impact on adolescents, emphasizing their responsibility and potential to influence adolescents' way of thinking. As they admit, quite often football media present distorted visions of football games that strengthens polarization processes in the society. For example, media occasionally urge for a black and white picture that incites extremist fans.
- The issue of young people's awareness of the risks hidden in the use of digital media is a very delicate one. It is difficult, in particular, to make young people perceive the dangers of the content and messages, not necessarily explicit, that circulate on the web, and which can have the function of manipulating the ideas and behaviour of less structured people such as youths. Schools do not do enough in this sense. Indeed, it is difficult to promote resilience to these kinds of messages if the mechanisms behind them cannot be well understood by young people (and this happens because adult efforts to explain them to adolescents is unsatisfactory).
- Participants believe that young people are not trained in how to interpret media content. Conscious internet usage's skill is very much missing in many countries. Parents usually do not understand it, and for many teachers/educators the internet is the enemy. As it was added, conscious internet usage should be a public duty, thus part of the curriculum at school. Conscious internet usage includes the awareness of media/digital media's role and supports trainers and youths to be resilient to extremist narratives and behaviors.
- Most of the participants feel ready to promote the community's resilience to extremist narratives and behaviors through relevant messages to the broader community. Actually, many of them already take active role in promoting community's resilience to extremist narratives, by taking part in roundtable discussions even with participants of different ideological background (supporting meaningful dialogue) as sport journalists or being involved in various activities that



aim at reducing prejudice in the society, e.g., consulting role in some football clubs regarding strategies of reducing extreme behavior of football fans. Participants stressed the importance for coaches to have pedagogical foundation when working with adolescents, in order to be more successful in their work.

- Coaches and sports managers expressed their willingness to carry out free training courses for young people on the use of digital media. In particular, it was suggested by coaches who follow the social profiles of their young athletes, to collect screenshots or download discriminatory content disseminated by boys or girls, and subsequently devote a few specific moments to analyse that content with them, trying to unmask the manipulation that often lies behind it, or to show how the boys who got carried away in discriminatory comments or acts online, would probably never perform such acts in real life. Doubts have been raised regarding the maturity of most youth sports associations and academies to devote time to this kind of practice, perhaps at the expense of traditional sports activities.

3.4. Theoretical framework of training the trainers

In order for youth work to be effective it needs synergies and collaboration between multiple actors. The EU/RAN Manifesto for Education (2021) points out that “In the fight against violent extremism, education and youth work must engage the support and partnership of a number of key players: teachers/lecturers, school/university leaders, youth workers and national/local government. Supporting players can make the task of the principal players far more effective. Supporting players include health, social work and police agencies as well as non-governmental organisations (NGOs) and other third sector organisations. It is vital that action on violent extremism is conducted not in isolation but collaboratively – a key factor for success is the acknowledgement and inclusion of stakeholders in a given scenario”. In protecting adolescents against radicalization that may lead to violent extremism, literature review reveals the significance of the role of education as well as the online integration into P/CVE practices. As RAN acknowledges “Education doesn't only take place in schools and other state regulated surroundings, which are bound to democratic values and human rights, but also in non-formal and informal surroundings which may or may not convey these values. Sometimes these surroundings can lead to problematic effects on individuals and contribute to the breeding ground for radicalization and violent extremism”.³⁵

With regard to digital literacy education as a P/CVE practice, RAN acknowledges that “Older generations are becoming increasingly aware that for young people, the online world (social media and online games) is in fact part of the real world. Offline efforts at preventing and countering violent extremism (P/CVE) should thus certainly take into account this online dimension. After all, it is essential for youth professionals to understand the entirety of young people's experiences if they are to connect with them and build trust. However, youth practitioners still find it challenging to identify this online content and integrate it into their daily practices. Challenges include bridging the gap between young people and professionals; staying up to date about trending platforms, content and narratives; and identifying working methods to use in classroom or youth work contexts. [...] Young

³⁵ Wöllensteijn J. (2022). *Developing resilience as an approach to dealing with the influences of problematic informal and non-formal education in schools. A practical guide for first-line practitioners*. Radicalization Awareness Network, European Commission.



people can be exposed to extremist content online very easily because of the nature of digital platforms like TikTok etc., where the user-friendliness and low barriers in terms of moderation make it easy to creatively distribute certain messages. Keeping pace with online extremist communities is challenging, as they use their own language and subliminal references. It is important for practitioners to be able to identify such symbols and narratives, because the behaviour these young people exhibit and consume online might reflect offline in intolerant language and actions. Being unaware of such online conventions or expressions might lead to unpleasant surprises if practitioners are not able to interpret their meaning and significance. It is therefore vital to be well informed and prepared, in order to respond appropriately... There is a need for digital P/CVE work. The young people consuming and sharing problematic online content need some kind of help or guidance. Preventive digital youth work, for example, is very beneficial, but is not feasible for every practitioner. There is a lack of digital preventive work, so currently it is up to the individual practitioner to also do digital prevent work. Therefore, it is essential to support practitioners with inspiration and methods on how to encourage young people to share their online experiences, in order to be able to interpret online developments. When practitioners create such an environment, they are able to build a meaningful connection with these young people, which is an essential element in prevention work".³⁶

³⁶ Radicalization Awareness Network (May 2020). *Integrating the online dimension into offline pedagogical practices*. Conclusion paper, RAN Youth & Education (Y&E).



4. Evaluate results

An on-going evaluation process is imperative in order to assess outcomes not only on football3 potential but also on its use in addressing broad social issues. To this end it is essential to:

- Track results in terms of methodology and tools adapted to fit project's objectives
- Identify social impact through relative impact tools and processes also adapted to fit project's objectives

Evaluation: Project evaluation unfolds through a complementary approach, comprising of:



1. Internal evaluations summarising results of the monitoring activities undertaken, using qualitative and quantitative evidence, focusing on activities' quality, project processes and partners' cooperation, also compiling findings on overall project results
2. Assessment of DIALECT2 Action Plan impact, based on the pilot testing exercise focusing on a) learning outcomes achievement related to media and digital literacy skills of mediators, trainers and adolescents involved in the pilot testing; and b) measuring behavioural change of adolescents in relation to tolerance and non-discrimination and their online interactions and media consumption, enhancing their resilience to extremist values. (WP4)
3. An external evaluation of overall project results, focusing on the project's efficiency, sustainability, context relevance and coherence with other interventions, while considering the European added value of the project outcomes.
- 4.



5. Who will get involved of carrying out each task?

As stated at the proposal and the project's implementation handbook DIALECT II consortium **partners have been assigned to responsibilities and roles** relevant to the present Action Plan, as follows:

5.1. Partners role in the project

Partner	Role in the project
ACTION AID HELLAS (AAH)	Coordinator/Leader of WPs1&5



	<p>Organisation of FG with adolescents and FG with representatives of local football associations, academies and football experts (WP2)</p> <p>Implementation of Online Survey</p> <p>Selection of DIALECTS2 mediators and trainers (WP3) and adolescents / trainers (WP4)</p> <p>Delivery of in- -classroom DIALECT2's media and digital literacy programme (WP4)</p> <p>Organisation of a youth-led EU exhibition of digital content creation projects (WP4)</p>
ETHIKO KENTRO KINONIKON EREVNON (EKKE)	<p>Beneficiary/Leader of WP2</p> <p>Impact assessment (WP4)</p> <p>Organize of final EU Conference (WP5)</p> <p>Public policy recommendations (WP5)</p>
ACTIONAID INTERNATIONAL ITALIA ONLUS (AAI)	<p>Beneficiary/Leader of WP4</p> <p>Organisation of FG with adolescents and FG with representatives of local football associations, academies and football experts (WP2)</p> <p>Implementation of Online Survey</p> <p>Implementation of a social experiment and an EU campaign (WP5)</p> <p>Media and journalistic coverage, organisation of celebration events and local workshops (WP5)</p>
OLTALOM SPORTEGYESULET (OSE)	<p>Beneficiary</p> <p>Organisation of FG with adolescents and FG with representatives of local football associations, academies and football experts (WP2)</p> <p>Selection of DIALECTS2 mediators and trainers (WP3) and adolescents / trainers (WP4)</p> <p>Delivery of in- -classroom DIALECT2's media and digital literacy programme (WP4)</p> <p>Organisation of a youth-led EU exhibition of digital content creation projects (WP4)</p> <p>Media and journalistic coverage, organisation of social media campaign and info day at country level (WP5)</p>
FOND FOOTBALL FRIENDS ZA UNAPREDENJE SPORTSKOG OBRAZOVANJA KROZ FUTBAL (FF)	<p>Beneficiary</p> <p>Organisation of FG with adolescents and FG with representatives of local football associations, academies and football experts (WP2)</p> <p>Selection of DIALECTS2 mediators and trainers (WP3) and adolescents / trainers (WP4)</p> <p>Delivery of in- -classroom DIALECT2's media and digital literacy programme (WP4)</p> <p>Organisation of a youth-led EU exhibition of digital content creation projects (WP4)</p> <p>Media and journalistic coverage, organisation of social media campaign and info day at country level (WP5)</p>
PANELLINIOS SINDESMOS AMIVOMENON PODOSFERISTON SOMATEIO (PSAP)	<p>Beneficiary</p> <p>PSAP will play a key role in promoting the project's results and evidence-based recommendations to sports associations and local authorities at national but also European level.</p>
STREETFOOTBALLWORLD GGMBH (SFW)	<p>Beneficiary</p> <p>Dissemination of the online survey (WP2)</p> <p>Support in the Implementation of community-building activities (WP4)</p> <p>Group online mentoring sessions (WP4)</p> <p>Organization of a transferability webinar (WP5)</p>
NORENSUS MEDIAFORUM	<p>Beneficiary / Leader of WP3</p> <p>Support in the formulation of FGs (WP2)</p> <p>Provision of the learning outcomes framework for media and digital literacy skills (WP2)</p> <p>Group online mentoring sessions (WP4)</p>

5.2. Work Packages and Deliverables



<p>WP's title: Project management and coordination</p>
<p>WP Leader: ActionAid Hellas</p> <p>Objectives:</p> <p>Project and financial management, monitoring and reporting Face-to-face project meetings preparation and implementation Monitoring and evaluation</p>
<p>WP's title: Enhancement of DIALECT's action plan, combining community-building football with media & digital literacy skills development for adolescents</p>
<p>WP Leader: EKKE</p> <p>Objectives:</p> <p>Conduction of desk research on the correlation of media and digital literacy skills deficiency with youth radicalization and violent attitudes Conduction of 4 focus groups with DIALECT's built pool of adolescents Implementation of an online survey to specify the needs of DIALECT mediators and trainers in undertaking new roles for combating youth radicalisation Conduction of 4 focus groups with representatives of local football associations, academies and football experts Enhancement of DIALECT action plan for combating youth radicalisation through community building football, integrating media and digital literacy skills development</p>
<p>WP's title: Development and delivery of DIALECT2 media and digital literacy curriculum, through football3 activities, capitalizing on the role of mediators and trainers</p>
<p>WP Leader: Nor Sensus</p> <p>Objectives:</p> <p>Development of an EU curriculum on media and digital literacy combined with football3 activities for adolescents Selection of DIALECT2 mediators and trainers Delivery of the online media and digital literacy training programme for football3 mediators and trainers Organization of a European face-to-face practical train of trainer workshop for football3 mediators and trainers, combining football3 within media and digital literacy activities</p>
<p>WP's title: Pilot testing of DIALECT2 action plan, promoting the formation of informed youth leaders at community level</p>
<p>WP Leader: ActionAid Italy</p> <p>Objectives:</p> <p>Selection of adolescents / trainees from DIALECT pool and beyond Implementation of community building football trainings, matches and local tournaments, embedding media and digital literacy training in the football field Delivery of in- classroom DIALECT2's media and digital literacy programme for adolescents Design and implementation of youth-led digital content creation projects, tackling racism, discrimination and intolerance in sports Organisation of a youth-led EU exhibition of digital content creation projects Impact assessment of DIALECT2 enhanced Action plan</p>
<p>WP's title: Dissemination, Sustainability and Exploitation, spreading the message of enhancing adolescents' resilience to extremist views and attitudes related to sports, through media and digital literacy in the context of football3 activities</p>
<p>WP Leader: ActionAid Hellas</p> <p>Objectives:</p> <p>Development of the communication and exploitation strategy Development and operation of dissemination tools and materials Organisation of open DIALECT2 football trainings to engage representatives of sports associations and stakeholders at community level Implementation of a social experiment and an EU campaign for combating youth radicalisation Organisation of celebration events at national level, including finals of community tournaments</p>



Organisation of local workshops with football academies/ associations
 Organisation of a final EU Conference
 Organisation of transferability workshops at EU level

5.3. When will tasks be completed?

No	Title	Description	Leader	Deadline
D1	Project Handbook (including Monitoring and Evaluation Plan)	Electronic, 60 pages, EN	AAH	SEP 2022
D2	Internal evaluation reports	2 Internal Evaluation reports (an interim and a final)/ electronic, 30 and 40 pages, EN	AAH	JUL 2023 / SEP 2024
D3	Final External evaluation report	Electronic, 40 pages, EN	AAH	SEP 2024
D4	Research protocol and tools	Electronic format, English, 30 pages, research questionnaires will be translated in EL, IT, HU, RS	EKKE	SEP 2022
D5	Needs assessment report	Electronic, 50 pages, EN	EKKE	DEC 2022
D6	Enhanced DIALECT Action Plan	Electronic, 40 pages, EN, EL, IT, HU, RS	EKKE	DEC 2022
D7	Training toolkit for the delivery of the media and digital literacy programme	Electronic, 40 pages each, EN, EL, IT, HU, RS	Nor Sensus	FEB 2023
D8	Online DIALECT2 course	Electronic, 30 pages each, EN, EL, IT, HU, RS	Nor Sensus	MAR 2023
D9	Report on DIALECT2 capacity building actions	Electronic, 30 pages, EN	Nor Sensus	MAY 2023
D10	Report on the pilot- tested media & digital literacy programme combined with community-building football activities	Electronic, 50 pages, EN	AAIT	MAY 2024
D11	Repository of youth digital content creation	Electronic, 70 pages, EN, EL, HU, RS	AAIT	MAY 2024



No	Title	Description	Leader	Deadline
	projects from partner countries promoting tolerance and non-discrimination in sports			
D12	Impact assessment report	Electronic, 50 pages, EN. Will describe the methods employed for impact assessment, the number and type of participants engaged in the impact assessment exercise and the main findings regarding the effectiveness of the project's intervention	AAIT	APR 2024
D13	Web resources and dissemination material	The project's communication materials will include the project's logo, hashtag, online brochures (2 page), 1 page infographics, at least 4 videos of football3 trainings with external speakers in total (Athletes, sports journalist), 8 opinion articles in total and 1 press release (2 pages) concerning the social experiment to be translated in all partner languages, 8 posters and 4 banners (only the necessary number of posters and banners will be printed for the project's local public events, minimizing environmental footprint of the project) – Electronic, EN, EL, IT, HU, RS	AAH	OCT 2022 / NOV 2023
D14	Social experiment video and campaign material	A short video to be produced in the context of a social experiment related to a street football match in 4 partner countries. Electronic, EN, EL, IT, HU, RS (subtitles)	AAH	MAR 2024
D15	EU Policy recommendations	This report will include a set of recommendations for public authorities in the field of sports and youth for combating youth radicalisation and violent attitudes in sports and in society in general. Electronic, 20 pages, EN	AAH	SEP 2024

GREEK TRANSLATION

Παραδοτέο D2.3

Σχέδιο δράσης DIALECT

Τίτλος Έργου:

DIALECT 2 "Ανακόπτοντας την πόλωση των νέων: χτίζοντας ανεκτικές κοινότητες, συνδυάζοντας το ποδόσφαιρο με τα ΜΜΕ και τον ψηφιακό εγγραμματισμό"

Project number: 101050782

«Το DIALECT 2 υλοποιείται με τη χρηματοδότηση τους προγράμματος Erasmus+ Sports της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.»

"Το περιεχόμενο της παρούσας δημοσίευσης αντανακλά αποκλειστικά τις απόψεις του/της συγγραφέα αυτής, ο/η οποίος/οποία επίσης φέρει αποκλειστικά την ευθύνη αυτής. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φέρει ουδεμία ευθύνη για οποιαδήποτε δυνητική μελλοντική χρήση των πληροφοριών που εμπεριέχονται σε αυτή."

Περιεχόμενα

- 1. Σχεδιάζοντας τη μετατροπή του οράματός μας σε πραγματικότητα**
 - 1.1. Τα θεμέλια των ιδεών που καθοδηγούν το όραμά μας
 - 1.2. Σκοπός του έργου και ομάδες στόχου
- 2. Σχεδιασμός και υλοποίηση του Σχεδίου Δράσης του Έργου**
 - 2.1. Επικαιροποίηση του Σχεδίου Δράσης: στόχοι και ενέργειες
 - 2.2. Τα βήματα που έχουν γίνει και αυτά που έπονται
 - 2.3. Πληθυσμοί στόχευσης
 - 2.4. Επιλογή πληθυσμών
 - 2.5. Σχεδιάζοντας και υλοποιώντας την έρευνα αξιολόγησης αναγκών
 - 2.6. Αποτελέσματα της αξιολόγησης αναγκών
- 3. Το θεωρητικό πλαίσιο των συμμετεχόντων στην εκπαίδευση**
 - 3.1. Εκπαιδεύοντας εφήβους
 - 3.2. Το θεωρητικό πλαίσιο της εκπαίδευσης των εφήβων
 - 3.3. Εκπαιδεύοντας τους εκπαιδευτές
 - 3.4. Το θεωρητικό πλαίσιο της εκπαίδευσης των εκπαιδευτών
- 4. Αξιολόγηση αποτελεσμάτων**
- 5. Ποιοι εμπλέκονται σε κάθε δράση του έργου;**
 - 5.1. Ο ρόλος των εταίρων στο έργο
 - 5.2. Πακέτα εργασίας και παραδοτέα
 - 5.3. Πότε θα ολοκληρωθούν οι δράσεις;



1. Σχεδιάζοντας τη μετατροπή του οράματός μας σε πραγματικότητα

1.1. Τα θεμέλια των ιδεών που καθοδηγούν το όραμά μας

Με μια συνολική εκτίμηση της βιβλιογραφικής επισκόπησης διαπιστώνουμε πως η πολιτική πόλωση εξακολουθεί σε όλη την Ευρώπη και το κοινωνικό κλίμα ευνοεί την ανάπτυξη του ρατσισμού, των διακρίσεων και της μισαλλοδοξίας. Τα ερευνητικά ευρήματα υποδεικνύουν ότι ο κοινωνικός αποκλεισμός ενισχύει τη μισαλλοδοξία. Λαϊκιστικές ομάδες και κόμματα κεφαλαιοποιούν τη μισαλλοδοξία, ιδίως της νεολαίας. Τα στοιχεία υποδηλώνουν ότι οι νέοι έλκονται και προσεγγίζονται από λαϊκιστικές ομάδες και κόμματα και μετατρέπονται σε υποστηρικτές και εκπροσώπους των αξιών τους. Αυτά, όμως, δεν συμβαίνουν μόνο στο πλαίσιο της γειτονιάς ή της διά ζώσης επικοινωνίας, αλλά και στους ψηφιακούς κόσμους, στον χώρο των μέσων επικοινωνίας. Έρευνες για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης των ακροδεξιών δικτύων υποδεικνύουν ευρεία διάδοση των κάθετων και οριζόντιων συσχετισμών των υποστηρικτών και των μελών ακροδεξιών μορφωμάτων, που δεν νιώθουν πλέον απομονωμένοι. Από τις μελέτες των ιστοσελίδων προκύπτει ότι με την καλλιέργεια του φόβου και της βίας (λεκτικής ή σωματικής), αυτές οι ιδεολογίες προωθούνται και εξελίσσονται με θρησκευτικές αναφορές – όπως άλλωστε παρατηρεί και ο Αντόρνο στην εννοιολόγηση της προπαγάνδας. «Η πολιτική διαχείριση της μετανάστευσης και ο τρόπος που παρουσιάζεται εντός και εκτός διαδικτύου προκαλούν πολλά διλήμματα και αντιφάσεις σε όλη την Ευρώπη, και ιδιαίτερα σε συγκεκριμένες χώρες».³⁷

Από την άλλη, ειδικοί στο πεδίο του ποδοσφαίρου διερευνούν τη διασύνδεση μεταξύ πολιτικής και ποδοσφαίρου, εστιάζοντας στον πολιτικό ακτιβισμό του αθλήματος. Δημιουργούν και αξιολογούν συγκεκριμένα εκπαιδευτικά εργαλεία για την ευαισθητοποίηση της νεολαίας σε ζητήματα διακρίσεων, για την υποστήριξη της διαφορετικότητας και της ισότητας. Αναπτύσσονται, έτσι, μελέτες για την αποδοχή της διαφορετικότητας και τη συμπερίληψη στις οργανωτικές δομές και τις ποδοσφαιρικές δράσεις με στόχο να εξυγιανθεί το άθλημα για τους αθλητές, τους οπαδούς, τους θεατές και τους χρήστες κοινωνικών μέσων δικτύωσης.

Το πρόγραμμα DIALECT ασχολείται με αυτά τα ζητήματα και ενισχύει την προώθηση των Αξιών του Αθλητισμού με την οικοδόμηση κοινοτήτων ανεκτικότητας μέσα από την εφαρμογή μιας ποδοσφαιρικής μεθοδολογίας. Η δυναμική των ιδεολογιών μίσους, που ενισχύονται από εξτρεμιστικές ομάδες σε τοπικό επίπεδο, πρέπει στις μέρες μας να εξετάζεται και εντός των εικονικών και ψηφιακών τόπων, των «mediascapes». Οι νέες διαδικτυακές τεχνολογίες εισρέουν όλο και περισσότερο στην καθημερινή ζωή, στη δουλειά, την εκπαίδευση, την πολιτική, και επηρεάζουν όλο το φάσμα των κοινωνικών σχέσεων. Παρότι κατά τη διάρκεια της Πανδημίας του COVID-19, τα Κράτη Μέλη ανέπτυξαν τις ψηφιακές τους δυνατότητες, τα κενά στις ψηφιακές δεξιότητες είναι ακόμη μεγάλα. Βέβαια, έρευνες υποδεικνύουν ότι οι έφηβοι θέλουν να είναι στο διαδίκτυο, την ίδια στιγμή που γονείς και εκπαιδευτικοί ανησυχούν για την έκθεση των νέων σε διάφορους κινδύνους. Θεωρείται πλέον δεδομένο ότι στο διαδίκτυο πολλαπλασιάζονται τα περιστατικά διακρίσεων και πρέπει να αντιμετωπιστούν άμεσα.

Έρευνες αναδεικνύουν, επίσης, μια ριζοσπαστικοποίηση κατά τα τελευταία χρόνια προς την κατεύθυνση του βίαιου εξτρεμισμού διεθνώς, αλλά και στην ΕΕ, γεγονός που επιβεβαιώνουν πολλές διεθνείς και τοπικές οργανώσεις – τα ΗΕ, το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο και άλλα όργανα της ΕΕ. Ο βίαιος εξτρεμισμός των τελευταίων ετών, που στέρησε τη ζωή πολλών αθώων ανθρώπων, είτε για

³⁷ Βλ. DIALECT2, παραδοτέα WP(2), Varouxi Ch. & Tsiganou J., (2022): Desk Research-Literature Review, προσαρτάται στην παρούσα Έκθεση.



θρησκευτικούς, εθνοτικούς ή πολιτικούς λόγους, προβάλλει την υπεροχή της ιδεολογίας του και πολεμά την ανεκτική, συμπεριληπτική, ανοιχτή κοινωνία. Προκύπτουν λοιπόν δύο σχετικές προκλήσεις για τη σύγχρονη κοινωνία: η άνοδος του βίαιου εξτρεμισμού, η διάδοσή του και η πολιτική διαχείριση της ολοένα και αυξανόμενης διαφορετικότητας των πολυπολιτισμικών κοινωνιών. Οι παρεμβάσεις που απαιτούνται για την προστασία και την ασφάλεια του κόσμου και της περιουσίας του από τον βίαιο εξτρεμισμό πρέπει να υπερβούν τον προβληματισμό για τις αιτίες εμφάνισης του φαινομένου ή τις προτεινόμενες λύσεις. Το βίωμα της ανάπτυξης και της οικοδόμησης της ειρήνης φαίνεται ότι αυξάνει τα επίπεδα ανεκτικότητας και συμπερίληψης στις κοινότητες και μπορεί να οδηγήσει σε καλύτερες πολιτικές διαχείρισης της διαφορετικότητας, σε κοινωνίες καλά προστατευμένες από τον βίαιο εξτρεμισμό.

Εντός της ΕΕ, το Δίκτυο Ευαισθητοποίησης για τη Ριζοσπαστικοποίηση (Radicalization Awareness Network - RAN) της Ευρωπαϊκής Επιτροπής υπογραμμίζει ότι: «Η ποικιλία ιδεολογιών που εμπνέουν εξτρεμιστικές ομάδες αυξάνεται και περιλαμβάνει ακραίες θρησκευτικές, ακροαριστερές, αναρχικές και ακροδεξιές ιδεολογίες, όπως επίσης και εθνικιστικές ή και αυτονομιστικές. Οι εξτρεμιστές δεν δρουν πλέον μόνο ως οργανωμένες, ιεραρχικές οργανώσεις, αλλά και σε μικρότερους πυρήνες, ακόμα και ως μοναχικοί λύκοι. Όλες οι μορφές εξτρεμισμού έχουν διεθνοποιηθεί εκμεταλλεύμενες τις ευκαιρίες του διασυνδεδεμένου, εικονικού κόσμου. Συνεπώς, οι τρομοκρατικές ή βίαιες εξτρεμιστικές πράξεις ανιχνεύονται ή προβλέπονται από τις αρχές όλο και δυσκολότερα, καθιστώντας παραδοσιακές τεχνικές επιβολής του νόμου ανεπαρκείς απέναντι σε αυτές τις εξελισσόμενες τάσεις και ιδίως σε σχέση με τις βαθύτερες αιτίες του προβλήματος. Χρειάζεται, λοιπόν, μια ευρύτερη προσέγγιση, που θα στοχεύει στην έγκαιρη παρέμβαση και πρόληψη, στη συμμετοχή ενός ευρέος φάσματος φορέων και δρώντων από ολόκληρη την κοινωνία».³⁸ Το RAN σημειώνει πως μια τέτοια προσέγγιση πολλαπλών φορέων μπορεί να περιλαμβάνει:

- Εκπαίδευση για επαγγελματίες πρώτης γραμμής: ευαισθητοποίηση των επαγγελματιών πρώτης γραμμής που εργάζονται με ευάλωτα άτομα ή ομάδες που διατρέχουν κίνδυνο ριζοσπαστικοποίησης.
- Στρατηγικές εξόδου: προγράμματα απο-ριζοσπαστικοποίησης για την επανένταξη βίαιων εξτρεμιστών και προγράμματα απεμπλοκής τουλάχιστον για να τους αποτρέψουν από την άσκηση βίας.
- Κοινοτική εμπλοκή και ενδυνάμωση: εμπλοκή και ενδυνάμωση των κοινοτήτων που διατρέχουν κίνδυνο, δημιουργία σχέσης εμπιστοσύνης με τις αρχές.
- Εκπαίδευση των νέων: εκπαίδευση των νέων σχετικά με την πολιτειότητα, την πολιτική, θρησκευτική και εθνοτική ανοχή, την απροκατάληπτη σκέψη, τον εξτρεμισμό, τις δημοκρατικές αξίες, την πολιτισμική διαφορετικότητα και τις ιστορικές συνέπειες της βίας με εθνοτικά και πολιτικά κίνητρα.
- Στήριξη της οικογένειας: για τους ευάλωτους στη ριζοσπαστικοποίηση και όσους έχουν ριζοσπαστικοποιηθεί.
- Παροχή εναλλακτικών αφηγήσεων: προσφορά εναλλακτικών στην εξτρεμιστική προπαγάνδα και τις κοσμοθεωρίες, εντός ή εκτός διαδικτύου.
- Δομές πολλαπλών φορέων: θεσμικές υποδομές για τη διασφάλιση ότι άτομα που κινδυνεύουν λαμβάνουν υποστήριξη σε πρώιμο στάδιο από πολλαπλούς φορείς.

³⁸ Radicalization Awareness Network (2019). *Preventing Radicalization to Terrorism and Violent Extremism. Approaches and Practices*.



Οι έφηβοι αποτελούν μια ευάλωτη ομάδα σε κίνδυνο και συγχρόνως βρίσκονται σε σημαντική θέση για την αποτροπή της ριζοσπαστικοποίησης. Μπορεί να γίνουν εξίσου θύτες ή θύματα του βίαιου εξτρεμισμού και παρασύρονται εύκολα σε ριζοσπαστικότερους τρόπους σκέψης. Η ευαλωτότητα των νέων αυξάνεται όσο μειώνεται ο οικογενειακός έλεγχος επί της παιδείας και του τρόπου ζωής τους, πόσο μάλλον όταν οι νέοι φεύγουν από την οικογενειακή εστία. Όταν οι κοινωνίες αποτυγχάνουν να ενσωματώσουν τους νέους με ουσιαστικούς τρόπους, τόσο πιθανότερο γίνεται αυτοί να εμπλακούν σε πολιτική βία. Όμως, οι νέοι έχουν επίσης καθοριστικό θετικό ρόλο στον μετασχηματισμό των κοινοτήτων τους, στην αντιμετώπιση της βίας και τη θεμελίωση της ειρήνης, αν και αυτό συνήθως δεν εκτιμάται λόγω της έλλειψης επαρκών μηχανισμών συμμετοχής και έλλειψης ευκαιριών συνεργασίας με φορείς λήψης αποφάσεων.

Το RAN υπογραμμίζει πως οι νέοι αποτελούν τη μεγαλύτερη ομάδα ατόμων που προσχωρούν σε βίαιες εξτρεμιστικές ομάδες, ενώ επίσης παρατηρείται πως έχουν έντονο ενδιαφέρον για τα άκρα. Έχει παρατηρηθεί πως, από το 2010, στην Ευρώπη, οι εμπλεκόμενοι σε διαδικασίες βίαιης ριζοσπαστικοποίησης είναι νέοι, ενώ έχει αυξηθεί και ο αριθμός των εμπλεκομένων γυναικών. Ο όρος «νέοι σε κίνδυνο» αναφέρεται σε νέους με τάση να υποστηρίζουν στόχους ή να εμπλέκονται σε δραστηριότητες που νομιμοποιούν τη χρήση βίας, ενώ υπάρχουν διαφορετικές αποχρώσεις εμπλοκής, από μια απλή συμπάθεια ως τις ιδέες με ή χωρίς βίαιη εμπλοκή και πρόθεση. Πρόσφατες μελέτες υποδεικνύουν ότι ο κίνδυνος ριζοσπαστικοποίησης δεν προκαθορίζεται κοινωνικά, νέοι από κάθε υπόβαθρο είναι επιρρεπείς ή ριζοσπαστικοποιούνται. Δεν υπάρχουν, λοιπόν, εργαλεία πρόβλεψης για την αξιολόγηση του κινδύνου να περάσουμε από τη ριζοσπαστικοποίηση στη βία...

Η εφηβεία αποτελεί γενικά μια ευάλωτη περίοδο μεταβάσεων, μια ευαίσθητη φάση, με τις αλλαγές (σωματικές, ψυχολογικές, συναισθηματικές, γνωστικές και περιβαλλοντικές) να καθορίζουν την ανάπτυξη ριζοσπαστικών τάσεων. Οι νέοι περνούν μια περίοδο προσαρμογής, όπου χτίζουν την ταυτότητά τους, αναπτύσσουν τις ικανότητές τους, την αυτονομία, την κοινωνική και συναισθηματική ανεξαρτησία τους, αναζητούν ιδανικά, ζευγάρι και προσωπικότητες με τις οποίες να ταυτίζονται. Ο έφηβος προσαρμόζει το όραμά του για τον κόσμο, ανακαλύπτει νέους τρόπους να σχετίζεται. Στην εφηβεία αναπτύσσεται όμως και ένα έντονο αίσθημα ανασφάλειας και ο εξτρεμιστικός λόγος προσφέρει μια εύκολη, έτοιμη οπτική που στηρίζεται σε εννοιολογικά δίπολα, αναφορές στον ισχυρό, με καθοδηγητές και ομάδες έτοιμες να καλωσορίσουν κάθε νέο μέλος, νοηματοδοτώντας την ύπαρξη και μειώνοντας το άγχος.

Ένας από τους τρόπους αποτροπής της εισόδου της νεολαίας σε εξτρεμιστικά σχήματα, σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, είναι η ενίσχυση του ρόλου της παιδείας και η ενσωμάτωση διαδικτυακών πρακτικών για την πρόληψη και την αντιμετώπιση του βίαιου εξτρεμισμού (P/CVE). Καθώς ο βίαιος εξτρεμισμός σχετίζεται και με τρομοκρατικές ενέργειες, η έμφαση που δινόταν άλλοτε στην ενίσχυση της ασφάλειας, ακόμα και σε στρατιωτικό επίπεδο, αποδείχθηκε ότι δεν αποδίδει και οι πολιτικές στρέφονται πλέον σε πιο ολιστικές προσεγγίσεις. Με προτεραιότητα πάντοτε τη διασφάλιση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, η στροφή στην εκπαίδευση και ιδιαίτερα στη συμπεριληπτική και ισότιμη εκπαίδευση υποστηρίζεται και από την UNESCO: «Παρά τους περιορισμούς, η εκπαίδευση μπορεί να διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στην πρόληψη του βίαιου εξτρεμισμού. Η σχετική ποιοτική εκπαίδευση μπορεί να δυσκολέψει τον πολλαπλασιασμό των βίαιων εξτρεμιστικών ιδεών αντιμετωπίζοντας τα αίτια του βίαιου εξτρεμισμού και ενθαρρύνοντας δυνατούς εκπαιδευόμενους, ικανούς να βρίσκουν εποικοδομητικές και μη βίαιες λύσεις στις προκλήσεις της ζωής». Και συνεχίζει: «Η απόδοση των επενδύσεων στην πρόληψη του βίαιου εξτρεμισμού με καλά σχεδιασμένες και αποτελεσματικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες για τις

ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και την καθημερινή ζωή των εκπαιδευόμενων επιβεβαιώνεται ξεκάθαρα».³⁹

Σε αυτό το πλαίσιο, η UNESCO αναγνωρίζει ότι το φαινόμενο που συχνά αναφέρεται ως «υποκίνηση ριζοσπαστικοποίησης προς τον βίαιο εξτρεμισμό» (ή «βίαιη ριζοσπαστικοποίηση») έχει αυξηθεί τα τελευταία χρόνια. Αυτό αφορά άμεσα το διαδίκτυο γενικά και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ειδικότερα. Γι' αυτό, η σημασία της ψηφιακής εκπαίδευσης τονίζεται από όλους τους διεθνείς οργανισμούς. Το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο αναγνωρίζει ότι τα παιδιά χρειάζονται ειδική προστασία στο διαδίκτυο και πρέπει να εκπαιδεύονται για το πώς να αποφεύγουν τους κινδύνους και πώς να επωφελούνται στο μέγιστο από αυτό. Για να επιτευχθεί αυτό, τα παιδιά πρέπει να γίνουν ψηφιακοί πολίτες. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού, το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο υποστηρίζει τον ενισχυμένο ρόλο της τυπικής εκπαίδευσης που θα αντιμετωπίζει τη ζωή εντός και εκτός διαδικτύου ως ενιαία.

Άλλωστε, η ψηφιακή επανάσταση υπερέβη τα φυσικά εμπόδια, ξεπέρασε τα τοπικά, εθνικά, σχολικά ή άλλα σύνορα, δημιουργώντας μία νέα μορφή ζωής, την ψηφιακή πραγματικότητα, η οποία πρέπει επειγόντως να ενταχθεί στο εκπαιδευτικό σύστημα. Επιπλέον, το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο υποστηρίζει ότι οι ικανότητες της ψηφιακής πολιτειότητας καθορίζουν τον τρόπο με τον οποίο δρούμε εντός και εκτός διαδικτύου, και συμπεριλαμβάνουν τις αξίες, τις στάσεις, τις δεξιότητες, τη γνώση και την κριτική κατανόηση που απαιτούνται για την υπεύθυνη πλοιόγηση στον διαρκώς αναπτυσσόμενο ψηφιακό κόσμο και τη συνδιαμόρφωση της τεχνολογίας που πρέπει να θεραπεύει τις ανάγκες μας αντί να τις υπερκαθορίζει. Με σόχο την ανάπτυξη του μοντέλου της ψηφιακής πολιτειότητας, το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο υποστηρίζει ότι ψηφιακός πολίτης είναι όποιος, μέσω της ανάπτυξης ενός ευρέος φάσματος ικανοτήτων, είναι σε θέση να συμμετέχει ενεργά, θετικά και υπεύθυνα σε φυσικές και διαδικτυακές κοινότητες, τοπικές, εθνικές ή παγκόσμιες. Καθώς η φύση των ψηφιακών τεχνολογιών είναι διασπαστική ενώ εξελίσσονται συνεχώς, η οικοδόμηση ικανοτήτων είναι πλέον μια διά βίου διαδικασία που πρέπει να ξεκινά από την πρώιμη παιδική ηλικία στο σπίτι και το σχολείο, σε τυπικό, άτυπο και μη τυπικό εκπαιδευτικό περιβάλλον.⁴⁰

Η ψηφιακή επάρκεια περιλαμβάνει την εγγραμματοσύνη στα μέσα και την πληροφόρηση, και αφορά την ικανότητα ερμηνείας, κατανόησης και δημιουργικής έκφρασης με ψηφιακά μέσα και κριτική σκέψη. **Η εγγραμματοσύνη στα μέσα επικοινωνίας και την πληροφόρηση (MIL)** είναι μια γενική έννοια που περιλαμβάνει τρεις διαστάσεις: πληροφορική εγγραμματοσύνη, την εγγραμματοσύνη στα μέσα επικοινωνίας και την ΤΠΕ/Ψηφιακή εγγραμματοσύνη. Καθώς ο ψηφιακός πολίτης πρέπει να διατηρήσει την κριτική του ικανότητα ως βάση για την ουσιαστική και αποτελεσματική συμμετοχή στις κοινότητές του, είναι σημαντικό να μην είναι απλός «ικανός να χρησιμοποιεί» τα ψηφιακά μέσα.⁴¹ Το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο αναφέρει: «Η εγγραμματοσύνη στα μέσα επικοινωνίας ή η εγγραμματοσύνη στα μέσα επικοινωνίας και την πληροφόρηση είναι μια δυναμική έννοια που εξελίσσεται με την πάροδο του χρόνου ως απάντηση σε τεχνολογικούς, κοινωνικούς, πολιτιστικούς και πολιτικούς παράγοντες. Ο εγγραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας νοείται ως μια σειρά γνωστικών, τεχνικών και κοινωνικών δεξιοτήτων και γνώσεων και ως η αυτοπεποίθηση για ενημερωμένες επιλογές σχετικά με το περιεχόμενο και τις πληροφορίες με τις οποίες έρχονται σε επαφή οι άνθρωποι καθημερινά, αλλά και για το πώς αλληλεπιδρούν, συνεισφέρουν και συμμετέχουν στα μέσα επικοινωνίας. Περιλαμβάνει τη δυνατότητα κριτικής κατανόησης και αξιολόγησης του περιεχομένου των μέσων επικοινωνίας –από όπου κι αν προέρχεται– αλλά και της κατανόησης του τρόπου με τον οποίο λειτουργούν τα μέσα επικοινωνίας, οι διαδικασίες παραγωγής, επιμέλειας και χρηματοδότησης. Σήμερα, αυτό περιλαμβάνει ακόμα και

³⁹ UNESCO (2018). *Preventing violent extremism through education: effective activities and impact; policy brief*.

⁴⁰ Συμβούλιο της Ευρώπης (2022). *Digital citizenship education handbook*.

⁴¹ Στο ίδιο.

την κατανόηση του πώς χρησιμοποιούνται τα δεδομένα ή πώς επηρεάζουν οι αλγόριθμοι και η τεχνητή νοημοσύνη την παραγωγή και τις επιλογές των μέσων. Η εγγραμματοσύνη στα μέσα επικοινωνίας σημαίνει να χρησιμοποιούμε υπεύθυνα και με ασφάλεια τις υπηρεσίες ψηφιακών μέσων και να συνεργαζόμαστε με άλλους στη δημόσια σφαίρα, να δημιουργούμε και να συμμετέχουμε με τον τρόπο που μόνο οι νέες τεχνολογίες και υπηρεσίες προσφέρουν».⁴²

Στο πεδίο των μέσων επικοινωνίας και πληροφορίας, εμφανίζονται συχνά και διαδίδονται εύκολα φαινόμενα ρατσισμού, σεξισμού, ξενοφοβίας, αλλά και επιβλαβές περιεχόμενο, λόγος μίσους. Οι ικανότητες της εγγραμματοσύνης στα μέσα επικοινωνίας και την πληροφόρηση προωθούν την ειρήνη, τον διαθρησκευτικό και διαπολιτισμικό διάλογο, παρέχουν εργαλεία για την αντιμετώπιση αυτών των φαινομένων και στηρίζονται σε δεξιότητες αναζήτησης, αξιολόγησης, χρήσης και κριτικής επεξεργασίας του διαδικτυακού περιεχομένου, δημιουργώντας πληροφορημένους πολίτες. Η εγγραμματοσύνη στα μέσα επικοινωνίας (αλλιώς: πληροφορίες μέσων ενημέρωσης) επιτρέπει τη δημιουργία, τον αναστοχασμό και τη δράση, δεν περιορίζεται στη χρήση ενός μέσου, αλλά αποτελεί ένα σύνολο ικανοτήτων αναγκαίων για όλες τις εκφάνσεις της καθημερινής ζωής του ατόμου και του πολίτη.

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή χρησιμοποιεί τον όρο ψηφιακή επάρκεια για τη σίγουρη, κριτική και υπεύθυνη χρήση και εμπλοκή σε ψηφιακές τεχνολογίες μάθησης, εργασίας και κοινωνικής συμμετοχής. Περιλαμβάνεται η εγγραμματοσύνη στα μέσα επικοινωνίας, η δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (και με προγραμματισμό), η ασφάλεια (και με την ψηφιακή ευημερία ή την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο), η πνευματική ιδιοκτησία, η επίλυση προβλημάτων και η κριτική σκέψη.⁴³ Η έννοια της επάρκειας περιλαμβάνει γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις. Η διάκριση εννοιών είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς η μία δεν συνεπάγεται την άλλη ενώ συμβάλει στην προσαρμογή του περιεχομένου του ψηφιακού εγγραμματισμού σε αντίστοιχα εκπαιδευτικά προγράμματα.

Το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο χρησιμοποιεί τον όρο ψηφιακή πολιτεύτητα για την ορθή και θετική ενασχόληση με ψηφιακές τεχνολογίες και δεδομένα (δημιουργία, δημοσίευση, εργασία, κοινή χρήση, κοινωνικοποίηση, έρευνα, παιχνίδι, επικοινωνία και μάθηση). Προωθεί την ενεργό και υπεύθυνη συμμετοχή (αξίες, δεξιότητες, στάσεις, γνώση και κριτική κατανόηση) σε κοινότητες (τοπικές, εθνικές, παγκόσμιες) σε όλα τα επίπεδα (πολιτικό, οικονομικό, κοινωνικό, πολιτιστικό και διαπολιτισμικό), εμπλέκοντας σε μια διπλή διαδικασία διά βίου μάθησης (τυπικής, άτυπης, μη τυπικής) και προάσπισης της ανθρώπινης αξιοπρέπειας και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.

Το DIALECT2 ενεργοποιεί τις δεξιότητες της ψηφιακής εγγραμματοσύνης που θα αποτελέσουν τους πολλαπλασιαστές των στόχων και των αποτελεσμάτων του έργου για την οικοδόμηση δίκαιων, συμπεριληπτικών, ανεκτικών και υγειών κοινοτήτων με τις αντίστοιχες αξίες. Το DIALECT2 βελτιώνει τα εργαλεία του DIALECT για την ενδυνάμωση και τη συμμετοχή των νέων, αλλά στοχεύει τόσο στην ενίσχυση της συμμετοχής στην κοινότητα όσο και στους εικονικούς και ψηφιακούς τόπους («mediascapes»), μέσω της αναζήτησης, εύρεσης, πλοήγησης, χρήσης και κριτικής αξιολόγησης του περιεχομένου και των υπηρεσιών των μέσων επικοινωνίας. Το DIALECT2 στοχεύει να ενισχύσει τη διάθεση για τη συμπεριληψη άλλων, ανεξάρτητα από φύλο, ικανότητες, ηλικία, κοινωνικό υπόβαθρο, κ.ά. και να βελτιώσει τον τρόπο με τον οποία αντιμετωπίζονται οι γυναίκες και τα κορίτσια, προωθώντας την έμφυλη ισότητα, την αίσθηση της δίκαιης μεταχείρισης, της υπευθυνότητας και της ανάληψης ευθύνης. Στοχεύει, επίσης, στην ανάπτυξη δημιουργικών δεξιοτήτων για τη συμμετοχή στις οικονομικές, κοινωνικές και πολιτιστικές πτυχές της κοινότητας και

⁴² Ευρωπαϊκό Συμβούλιο, North-South Centre of the Council of Europe (2022). *Media Literacy for Global Education: Toolkit for Youth Multipliers*.

⁴³ European Council (2018). Recommendation of 22 May 2018 on Key Competences for Lifelong Learning, ST/9009/2018/INIT, OJ C 189, 4.6.2018, pp. 1-13.



για την παραγωγή περιεχομένου στα μέσα επικοινωνίας, προωθώντας πάντα τα δημοκρατικά ιδεώδη.

Το DIALECT2 στηρίζεται σε μία ήδη δομημένη διεθνική/διαπολιτισμική δεξαμενή έμφυλης ποικιλομορφίας 500 εφήβων στα όρια της φτώχειας και του αποκλεισμού και 20 football3 μεσολαβητών και εκπαιδευτών της πρώτης περιόδου του προγράμματος (2019-2021, DIALECT) με στόχο να καταπολεμήσει τη ριζοσπαστικοποίηση των νέων προωθώντας την οικοδόμηση κοινοτήτων μέσω του ποδοσφαίρου και αναπτύσσοντας δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και ψηφιακής εγγραμματοσύνης, βελτιώνοντας και ενισχύοντας τις αντιστάσεις σε εξτρεμιστικές απόψεις. Το έργο θα αλλάξει τις τοπικές κοινότητες προωθώντας τις αξίες της αποδοχής των άλλων και της αλληλεγγύης, φέρνοντας κοντά εφήβους, γονείς και τοπικούς επαγγελματίες αθλητές. Στόχος γίνεται το παιχνίδι του ποδοσφαίρου να διαχύσει το μήνυμα «Ποδόσφαιρο για όλους: ο ακραίος λόγος δεν έχει θέση εδώ» και να ενισχύσει την κριτική σκέψη των εφήβων, την ανθεκτικότητά τους απέναντι σε εξτρεμιστικές ιδέες με τη μέθοδο football3. Το DIALECT2 θα δημιουργήσει κοινότητες νέων που θα μάθουν να λύνουν τις διαφορές τους ενσωματώνοντας τη μιντιακή και ψηφιακή εγγραμματοσύνη. Το DIALECT2 συμπληρώνει ως προς το εύρος το πρόγραμμα: «Διαλύοντας την πόλωση: οικοδόμηση κοινοτήτων ανεκτικότητας μέσω του ποδοσφαίρου» (Disrupting polarisation: building communities of tolerance through football, DIALECT) που ενδυνάμωνε τους νέους απέναντι σε φαινόμενα μισαλλοδοξίας και διακρίσεων.

Το DIALECT2 εντάσσεται και χρηματοδοτείται από το πλαίσιο Erasmus+ Sports και εστιάζει στην ανάπτυξη ικανοτήτων κοινωνικού και διαπολιτισμικού διαλόγου, κριτικής σκέψης και εγγραμματοσύνης στα μέσα επικοινωνίας, εκπαιδεύοντας τους εφήβους να εντοπίζουν και να αντιμετωπίζουν εξτρεμιστικές αφηγήσεις που υποθάλπουν μηνύματα ρατσισμού και ξενοφοβίας. Το DIALECT2 υποστηρίζει την ενεργό πολιτειότητα των νέων με στόχο την ανοχή, την εξάλειψη των διακρίσεων και την προώθηση της έμφυλης ισότητας στην κοινότητα. Στοχεύει να το πετύχει χρησιμοποιώντας τον Αθλητισμό, και συγκεκριμένα το Ποδόσφαιρο.



1.2. Σκοπός του Έργου και Ομάδες Στόχου

Όπως τίθεται και στην ερευνητική πρόταση, οι **στόχοι** του έργου ανακεφαλαιώνονται παρακάτω:

- Ενίσχυση του Σχεδίου Δράσης του DIALECT, αναπτύσσοντας δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό εγγραμματισμό μέσω της οικοδόμησης ποδοσφαιρικών κοινοτήτων για εφήβους.
- Ανάπτυξη των ικανοτήτων των διαμεσολαβητών και των εκπαιδευτών για την αντιμετώπιση των αντίστοιχων ελλείψεων δεξιοτήτων των εφήβων.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων στα κοινωνικά μέσα και τον ψηφιακό εγγραμματισμό των εφήβων, ενισχύοντας την αντίστασή τους σε εξτρεμιστικές απόψεις.
- Συμπερίληψη ποδοσφαιρικών ακαδημιών για την αξιοποίηση της συγκεκριμένης μεθοδολογίας.

Για την υλοποίηση των παραπάνω στόχων σχεδιάστηκαν συγκεκριμένες **δραστηριότητες**:



- Βελτίωση του Σχεδίου Δράσης του DIALECT, βάσει ανάλυσης αναγκών στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό.
- Μεικτή κατάρτιση διαμεσολαβητών και εκπαιδευτών με πρόγραμμα σπουδών της ΕΕ.
- Πιλοτική δοκιμή της μεθοδολογίας σε γήπεδο ποδοσφαίρου και στην τάξη σε 4 Ευρωπαϊκές χώρες.
- Εφαρμογή των δεξιοτήτων που απεκτήθησαν με τη δημιουργία περιεχομένου για τοπικά, ψηφιακά έργα υπό την καθοδήγηση των νέων για την αντιμετώπιση του ρατσισμού στον αθλητισμό.
- Εκτίμηση του αντίκτυπου.
- Δραστηρότητες διάχυσης και αξιοποίησης, όπως το κοινωνικό πείραμα και εργαστήρια αξιοποίησης.

Οι ομάδες στόχου των ωφελούμενων περιλαμβάνουν:

- ✓ 160 εφήβους, 12-18 ετών
- ✓ 20-28 Football3 διαμεσολαβητές και εκπαιδευτές
- ✓ 9-12 ποδοσφαιρικές ακαδημίες
- ✓ 100 ενδιαφερόμενους φορείς στο πεδίο της νεολαίας και του αθλητισμού σε επίπεδο ΕΕ
- ✓ 6.000 άτομα από το ευρύ κοινό

Προσδοκώμενα αποτελέσματα:

- Ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της αντίστασης των εφήβων απέναντι σε εξτρεμιστικές αξίες.
- Ενίσχυση των ικανοτήτων των διαμεσολαβητών και των εκπαιδευτών (επαγγελματίες αθλητές, προπονητές, υπεύθυνους ασφάλειας) με την καλλιέργεια δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό εγγραμματισμό των εφήβων μέσω του football3.





2. Σχεδιασμός και υλοποίηση του Σχεδίου Δράσης του Έργου

2.1. Επικαιροποίηση του Σχεδίου Δράσης: στόχοι και ενέργειες

Το EKKE ως ερευνητικός φορέας και συνεργαζόμενος εταίρος του έργου έχει αναλάβει την επίβλεψη της επιστημονικής έρευνας και των ερευνητικών δραστηριοτήτων του έργου. Σε αυτά περιλαμβάνονται οι δραστηριότητες του Πακέτου Εργασίας 2 (WP2) που καταλήγουν στα παραδοτέα: D2.1 Ερευνητικό Πρωτόκολλο και εργαλεία, D2.2 Έκθεση Αξιολόγησης Αναγκών για την καταπολέμηση της νεανικής ριζοσπασικοποίησης μέσω της οικοδόμησης ποδοσφαιρικών κοινοτήτων με την ανάπτυξη των δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό εγγραμματισμό, και D2.3 Ενίσχυση του Σχεδίου Δράσης του DIALECT για την καταπολέμηση της νεανικής ριζοσπασικοποίησης μέσω του ποδοσφαίρου για την οικοδόμηση κοινοτήτων, ενσωματώνοντας τις δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό εγγραμματισμό. Αυτά τα παραδοτέα θα αποτελέσουν τη βάση για το Πακέτο Εργασίας 3 (WP3) και την ανάπτυξη ενός προγράμματος σπουδών του DIALECT2 για τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό εγγραμματισμό μέσω δραστηριοτήτων football3 για την ενίσχυση του ρόλου των διαμεσολαβητών και των εκπαιδευτών, αλλά και για το Πακέτο Εργασίας 4 (WP4) με την πιλοτική δομική του Σχεδίου Δράσης του DIALECT2 που στοχεύει στη διαμόρφωση ενημερωμένων νέων ηγετών σε κοινοτικό επίπεδο.

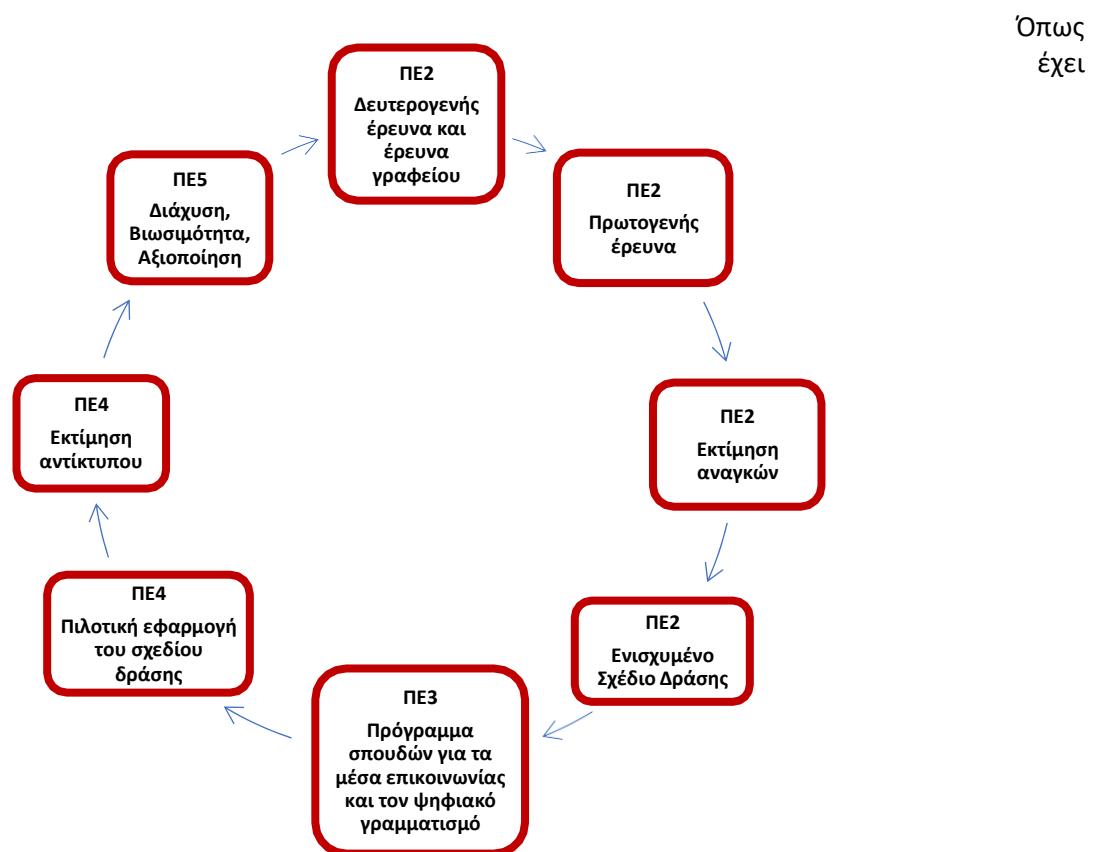
Αξίζει να σημειωθεί ότι το EKKE έχει αναλάβει τον σχεδιασμός και την επίβλεψη της Εκτίμησης του Αντίκτυπου του επικαιροποιημένου Σχεδίου Δράσης του DIALECT2. Κατά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων του προηγούμενου πακέτου εργασίας και υπό τη μεθοδολογική καθοδήγηση του EKKE θα υλοποιηθεί άσκηση για την εκτίμηση του αντίκτυπου του επικαιροποιημένου σχεδίου δράσης του DIALECT2 εστιάζοντας: α) στην επίτευξη μαθησιακών αποτελεσμάτων σχετικά με τις δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό εγγραμματισμό των διαμεσολαβητών, εκπαιδευτών και εφήβων της πιλοτικής δοκιμής και β) στην εκτίμηση των αλλαγών συμπεριφοράς των εφήβων κατά των διακρίσεων και σχετικά με την ανεκτικότητα, τις διαδικτυακές τους αλληλεπιδράσεις, την ανάλωσή τους στα μέσα επικοινωνίας, την ενίσχυση της αντίστασής τους σε εξτρεμιστικές αξίες. Η άσκηση αξιολόγησης αντίκτυπου θα στηρίζεται σε συγκριτική ανάλυση βασικών δεδομένων και δεδομένων που αποκτήθηκαν στην πορεία. Το NorSensus θα παρέχει τις κατευθυντήριες γραμμές για την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων με βάση το πρόγραμμα για τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό. Το EKKE θα σχεδιάσει την εκτίμησης αντίκτυπου και τα σχετικά εργαλεία για την αξιολόγηση, τα ερωτηματολόγια ή και τις εις βάθος συνεντεύξεις, και θα ετοιμάσει την αντίστοιχη τελική έκθεση. Με βάση τη μεθοδολογία που θα αναπτυχθεί από την εκτίμηση αντίκτυπου, οι ΑΑΗ, ΑΑΙΤ, ΟΛΤ, FF θα συλλέξουν στοιχεία και δεδομένα από τις ομάδες στόχου της χώρας τους και θα παρέχουν μεταφράσεις των στοιχείων όπου κρίνεται αναγκαίο. Επιπλέον, το EKKE θα συμμετάσχει στην υλοποίηση του Πακέτου Εργασίας 5 (WP5) για τη Διάχυση, Βιωσιμότητα και Αξιολόγηση, με τη διάδοση του μηνύματος για την ενίσχυση της αντίστασης των εφήβων σε εξτρεμιστικές απόψεις και στάσεις σχετικά με τον αθλητισμό, μέσω των μέσων επικοινωνίας και του ψηφιακού γραμματισμού στο πλαίσιο δραστηριοτήτων football3.

Η παρούσα έκθεση αναφέρεται στο Παραδοτέο D2.3: Ενίσχυση του Σχεδίου Δράσης του DIALECT για την καταπολέμηση της νεανικής ριζοσπασικοποίησης μέσω του ποδοσφαίρου για την οικοδόμηση κοινοτήτων, ενσωματώνοντας τις δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό εγγραμματισμό. Όπως αναφέρεται και στην ερευνητική πρόταση, με βάση τα ευρήματα προηγούμενων ερευνητικών δραστηριοτήτων και το μεθοδολογικό πλαίσιο του DIALECT, το EKKE θα προσαρμόσει το Σχέδιο Δράσης του DIALECT, ώστε να συνδυάσει τις δραστηριότητες football3 με τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό, χρησιμοποιώντας τα ίδια δύο «εργαλεία» που

αξιοποιούν τα εξτρεμιστικά κόμματα για τη ριζοσπαστικοποίηση της νεολαίας: το ποδόσφαιρο και τα (κοινωνικά) μέσα δικτύωσης. Το Σχέδιο Δράσης του DIALECT2 θα αναλύει τον συσχετισμό έλλειψης δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και του ψηφιακού γραμματισμού με μισαλλόδοξες στάσεις και πεποιθήσεις της νεολαίας. Το SFW θα παράσχει τεχνική υποστήριξη και το NorSensus θα θέσει το πλαίσιο των επιδιωκόμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων. Το AAH θα παράσχει τη διεθνική και πολιτιστική οπτική για την οικοδόμηση συμμετοχικών και συνεκτικών κοινοτήτων με μια φεμινιστική προσέγγιση για την ενδυνάμωση μεικτών ομάδων (συγκεκριμένα εφήβων). Έμφαση δίνεται στις ευκαιρίες εφαρμογής των αποκτηθέντων δεξιοτήτων με παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου από τους ίδιους τους εφήβους. **Το επικαιροποιημένο σχέδιο δράσης βάσει των αποτελεσμάτων δευτερεύουσας και βασικής έρευνας τροφοδοτεί όλες τις υπόλοιπες δραστηριότητες του έργου.**

Το σχήμα της υλοποίησης του έργου έχει ως εξής:

2.2 Τα βήματα που έχουν γίνει και αυτά που έπονται



αναφερθεί, η υλοποίηση του Πακέτου Εργασίας 2 (WP2) περιλαμβάνει στόχους και εργασίες που οδηγούν στην «Ενίσχυση του Σχεδίου Δράσης του DIALECT, συνδυάζοντας την οικοδόμηση κοινοτήτων μέσω του ποδοσφαίρου με την ανάπτυξη δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και ψηφιακής εγγραμματοσύνης για εφήβους». Οι στόχοι του επικαιροποιημένου Σχεδίου Δράσης του DIALECT περιλαμβάνουν τη μέθοδο της ανάλυσης αναγκών για τις δεξιότητες των εφήβων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό σε υποβαθμισμένες περιοχές 4 ευρωπαϊκών χωρών (Ιταλία, Ουγγαρία, Ελλάδα και Σερβία). Για τον λόγο αυτό, παράγονται τρία παραδοτέα (D2.1, D2.2, D2.3) και πέντε δράσεις (T2.1 – T2.5), όπως παρουσιάζονται στο παρακάτω διάγραμμα:



ΠΕ2

Διεξαγωγή έρευνας γραφείου για τη συσχέτιση της έλλειψης δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό με τη νεανική ριζοσπαστικοποίηση και τις βίαιες στάσεις



Πρωτογενής έρευνα



- Συγκρότηση 4 ομάδων εστίασης από τη δεξαμενή εφήβων του DIALECT
- Υλοποίηση διαδικτυακής έρευνας για τον καθορισμό των αναγκών των διαμεσολαβητών και των εκπαιδευτών στην ανάληψη νέων ρόλων για την καταπολέμηση της νεανικής ριζοσπαστικοποίησης
- Συγκρότηση 4 ομάδων εστίασης με εκπροσώπους των τοπικών ποδοσφαιρικών ενώσεων, ακαδημιών και ειδικών του ποδοσφαίρου



Εκτίμηση αναγκών – Ερευνητικά αποτελέσματα



Ενίσχυση του Σχεδίου Δράσης του DIALECT για την καταπολέμηση της νεανικής ριζοσπαστικοποίησης μέσω της οικοδόμησης ποδοσφαιρικών κοινοτήτων, ενσωματώνοντας την ανάπτυξη δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό

Το παραδοτέο **D2.1 «Ερευνητικό πρωτόκολλο και εργαλεία»** που αναπτύχθηκε από το ΕΚΚΕ παρείχε τις κατευθυντήριες γραμμές και τα εργαλεία για την υλοποίηση της πρωτογενούς έρευνας. Το παραδοτέο **D2.2 «Έκθεση εκτίμησης αναγκών»** ενσωμάτωσε τα ευρήματα της έρευνας γραφείου και της πρωτογενούς έρευνας καταγράφοντας τις ανάγκες των εφήβων, των διαμεσολαβητών και των εκπαιδευτών, αλλά και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι αθλητικοί οργανισμοί κατά την υιοθέτηση μεθόδων football3. Το παρόν παραδοτέο, **D2.3 «Επικαιροποιημένο Σχέδιο Δράσης DIALECT»**, συνδυάζει δραστηριότητες για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων με δραστηριότητες football3 και στηρίζει την εφαρμογή των αποκτηθεισών δεξιοτήτων σε επίπεδο κοινότητας με την παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου από τους νέους.

Διενεργήθηκαν συγκεκριμένες δράσεις [WP(2), T2.1-T2.5] που διαμόρφωσαν το DIALECT2 «Επικαιροποιημένο Σχέδιο Δράσης DIALECT»: Η δράση T2.1 για τη διεξαγωγή έρευνας γραφείου για τον συσχετισμό της έλλειψης ψηφιακών δεξιοτήτων με τη ριζοσπαστικοποίηση των νέων και τις βίαιες συμπεριφορές που αποτελεί στη βάση για τις δραστηριότητες πρωτογενούς έρευνας του WP2. Η δράση T2.2 με τη συγκρότηση 4 ομάδων εστίασης από τη δεξαμενή εφήβων του DIALECT, μία για κάθε χώρα-εταίρο. Η δράση T2.3 για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση διαδικτυακής έρευνας και για τις 4 χώρες-εταίρους και το δίκτυο SWF για τον προσδιορισμό των αναγκών των διαμεσολαβητών και των εκπαιδευτών του DIALECT σχετικά με την ανάληψη νέων ρόλων. Η δράση T2.4 με τη συγκρότηση 4 ομάδων εστίασης με εκπροσώπους τοπικών ποδοσφαιρικών ενώσεων, ακαδημιών και ειδικών, μία ανά χώρα-εταίρο. Τέλος, η δράση T2.5 για τον σχεδιασμό της παρούσας τελικής έκθεσης. Η παρούσα έκθεση στηρίζεται στα ευρήματα και τις μεθόδους του DIALECT και προσφέρει το θεωρητικό υπόβαθρο του Σχεδίου Δράσης DIALECT2, αναλύει τον συσχετισμό έλλειψης δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό με τις μισαλλόδοξες στάσεις και πεποιθήσεις των νέων και χρησιμοποιεί δραστηριότητες football3 και ψηφιακό εγγραμματισμού για την καταπολέμηση των εξτρεμιστικών τάσεων της νεολαίας. Το WP2 σχετίζεται με άλλα Πακέτα Εργασίας (WP3, WP4 και WP5), οπότε οι ερευνητικές δραστηριότητες αφορούν όλα τα Πακέτα Εργασίας του έργου.



2.3 Πληθυσμοί στόχευσης

Οι ερευνητικές δραστηριότητες του WP2 στοχεύουν στην καταγραφή και ανάλυση του συσχετισμού μεταξύ της έλλειψης δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό με τη ριζοσπαστικοποίηση των νέων, την ευαλωτότητα των εφήβων έναντι εξτρεμιστικών απόψεων και την ηθική απεμπλοκή βίαιων και ρατσιστικών συμπεριφορών στην ΕΕ, ιδίως στις 4 χώρες εταίρους (Ελλάδα, Ιταλία, Ουγγαρία, Σερβία). Αυτοί οι στόχοι υλοποιήθηκαν με πρωτογενή έρευνα σε ομάδες εστίασης εφήβων και εκπροσώπων τοπικών ποδοσφαιρικών ενώσεων, ακαδημιών και ειδικών για κάθε χώρα-εταίρο, καθώς και με διαδικτυακή έρευνα για τον προσδιορισμό των αναγκών των εφήβων, των διαμεσολαβητών και των εκπαιδευτών του football3 του DIALECT. Ο στόχος ήταν α) η καταγραφή των αναγκών σε δεξιότητες για τα μέσα επικοινωνίας και ψηφιακού γραμματισμού σε σχέση με αντιληπτές και μη προκλήσεις και κινδύνους που συνήθως προκύπτουν στο διαδικτυακό περιβάλλον, ιδιαίτερα όσον αφορά εξτρεμιστικές συζητήσεις και στρατολόγηση, και β) η καταγραφή των εκπαιδευτικών τους αναγκών και προκλήσεων στην ανάληψη νέων ρόλων σε επίπεδο κοινότητας για την καταπολέμηση της νεανικής ριζοσπαστικοποίησης μέσω του ποδοσφαίρου.

2.4 Επιλογή πληθυσμών

Στοχευμένη έρευνα και εκπαιδευόμενος πληθυσμός: έφηβοι

Στην έρευνα συμμετέχουν έφηβοι 12-18 ετών από την Ελλάδα, την Ιταλία, την Ουγγαρία και τη Σερβία, και ιδίως όσοι βρίσκονται στα όρια της φτώχεια και του κοινωνικού αποκλεισμού, αλλά και μέλη τοπικών, εθνοτικών και πολιτιστικών κοινωνικών ομάδων (π.χ. μετανάστες, πρόσφυγες, Ρομά κ.ά.). Στη διαδικασία επιλογής συμμετείχαν έφηβοι από τη δεξαμενή football3 του DIALECT, ευάλωτων ομάδων, από δύσκολο κοινωνικοοικονομικό περιβάλλον, εθνοτικές και πολιτιστικές μειονότητες. Στην υλοποίηση του DIALECT συμμετείχαν έφηβοι (αγόρια και κορίτσια) από περιοχές/κοινότητες-στόχους που κάλυπταν τα ακόλουθα κριτήρια και στις τέσσερις χώρες-εταίρους: α) αυξημένα επίπεδα φτώχειας και κοινωνικού αποκλεισμού, β) πληθυσμοί μεταναστών, γ) με συμμετοχή σε συμβάντα ρητορικής μίσους, κυρίως ξενοφοβικού, δ) με ενισχυμένη αθλητική κουλτούρα και ε) με παρουσία σε εξτρεμιστικές ομάδες. Αναμένεται ότι κάθε ομάδα εστίασης θα αποτελείται από 8-10 εφήβους ανά χώρα.

Στοχευμένη έρευνα και εκπαιδευόμενος πληθυσμός: διαμεσολαβητές football3 του DIALECT και εκπαιδευτές

Στην έρευνα συμμετέχουν διαμεσολαβητές football3 και εκπαιδευτές του DIALECT σε κάθε χώρα-εταίρο, καθώς και μεσολαβητές από τη δεξαμενή εφήβων του DIALECT. Η διαδικτυακή έρευνα άντλησε από την υπάρχουσα δομημένη δεξαμενή των 50 νέων ηγετών των μεικτών ομάδων ποδοσφαίρου του DIALECT που ήθελαν να αναλάβουν τον ρόλο του μεσολαβητή ή εκπαιδευτή football3, αλλά και των 20 εκπροσώπων, κοινωνικών λειτουργών, ΟΚΠ και αθλητικών ενώσεων, που ήδη δρουν ως διαμεσολαβητές και εκπαιδευτές από την πρώτη φάση του DIALECT στις 4 χώρες-εταίρους. Η έρευνα διαχύθηκε από το δίκτυο διαμεσολαβητών και εκπαιδευτών SWF, όπου υπογραμμίστηκαν οι ανάγκες και οι προκλήσεις αυτής της ομάδας στόχου σχετικά με την καταπολέμηση της ριζοσπαστικοποίησης των νέων μέσω του ποδοσφαίρου. Αναμένεται ότι στην ηλεκτρονική έρευνα θα συμμετάσχουν 120 ερωτηθέντες (από τις χώρες-εταίρους και το δίκτυο του SWF).

Στοχευμένη έρευνα και εκπαιδευόμενος πληθυσμός: εκπρόσωποι τοπικών ποδοσφαιρικών ενώσεων, ακαδημιών και ειδικών του ποδοσφαίρου

Τέλος, στην έρευνα συμμετέχουν τοπικές ποδοσφαιρικές ενώσεις, ακαδημίες και ειδικοί του ποδοσφαίρου. Αναμένεται ότι θα συμμετάσχουν 8-10 άτομα σε κάθε ομάδα εστίασης.

2.5 Σχεδιάζοντας και υλοποιώντας την έρευνα αξιολόγησης αναγκών

Το επικαιροποιημένο Σχέδιο Δράσης του έργου DIALECT2 στηρίζεται στα αποτελέσματα της έρευνας του έργου DIALECT, αναπροσαρμόζοντας τις ερευνητικές υποθέσεις και τους στόχους ώστε να ευαισθητοποιήσει και να ενισχύσει τις γνώσεις γύρω από τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό των παραπάνω ομάδων στόχου και να χτίσει πάνω σε ποδοσφαιρικές δραστηριότητες που καταπολεμούν τη ριζοσπαστικοποίηση και την ίδια στιγμή ενισχύουν την αντίσταση σε εξτρεμιστικές αξίες και βίαιες στάσεις. Έτσι, **όλες οι ερευνητικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες του DIALECT2** απευθύνονται στις ανάγκες και τις ικανότητες των παραπάνω πληθυσμών μέσω ενός προγράμματος για τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό σε συνδυασμό με την οικοδόμηση ποδοσφαιρικών κοινοτήτων. Τα **κύρια ζητήματα** για την καταγραφή των σχετικών αναγκών και των αντίστοιχων εκπαιδευτικών προγραμμάτων περιλαμβάνουν τη λειτουργία των παρακάτω:

Πληθυσμιακές ομάδες: Έφηβοι

- Σε ποιο βαθμό οι έφηβοι που αγαπούν το ποδόσφαιρο ή συμμετέχουν σε παιχνίδια football3 διαθέτουν τις βασικές και απαραίτητες δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και στον ψηφιακό γραμματισμό, κριτική σκέψη και αντιστάσεις σε εξτρεμιστικές αξίες και στάσεις.
- Σε ποιο βαθμό οι παραπάνω έφηβοι νιώθουν ότι ανήκουν στην κοινότητα με την εμπλοκή τους σε δραστηριότητες football3 για την οικοδόμηση κοινότητας σε συνδυασμό με μια ευαισθητοποίηση για τον αθλητισμό – και ιδίως το ποδόσφαιρο, όχι μόνο ως άθλημα αλλά και ως πεδίο ειδήσεων ή συγκεκριμένου περιεχομένου στα μέσα επικοινωνίας.
- Σε ποιο βαθμό οι παραπάνω έφηβοι κατανοούν ουσιαστικά και αξιολογούν κριτικά τις σχετικές πληροφορίες των ψηφιακών μέσων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης που απευθύνονται σε αυτούς.
- Σε ποιο βαθμό οι παραπάνω έφηβοι εμπλέκονται στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου.

Πληθυσμιακές ομάδες: διαμεσολαβητές Football3 και εκπαιδευτές

- Σε ποιο βαθμό οι διαμεσολαβητές football3 και οι εκπαιδευτές διαθέτουν τις απαραίτητες δεξιότητες για την αντιμετώπιση των ελλείψεων δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και στον ψηφιακό γραμματισμό των εφήβων στο πλαίσιο των football3 δραστηριοτήτων.
- Σε ποιο βαθμό η παραπάνω πληθυσμιακή ομάδα γνωρίζει τις δικές της στερεοτυπικές αντιλήψεις και προκαταλήψεις.
- Σε ποιο βαθμό η παραπάνω πληθυσμιακή ομάδα διαθέτει τα προσόντα για την καταπολέμηση της ριζοσπαστικοποίησης των νέων και την ενίσχυση της αντίστασης σε εξτρεμιστικές αξίες και πεποιθήσεις μέσω του αθλητισμού και ειδικότερα μέσω του ποδοσφαίρου και του football3.
- Σε ποιο βαθμό η παραπάνω πληθυσμιακή ομάδα διαθέτει τις απαραίτητες δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό για την ανταλλαγή γνώσεων και ιδεών από την εφαρμογή πρακτικών κατά της ριζοσπαστικοποίησης στο πλαίσιο της μεθοδολογίας football3.

Πληθυσμιακές ομάδες: Εκπρόσωποι τοπικών ποδοσφαιρικών ενώσεων, ακαδημιών και ειδικών του ποδοσφαίρου

- Σε ποιο βαθμό πιστεύουν ότι είναι εφικτός ο διαπολιτισμικός διάλογος και η επίλυση συγκρούσεων στο ποδοσφαιρικό γήπεδο.



- Σε ποιο βαθμό πιστεύουν ότι οι κοινωνίες μπορούν να εκπαιδεύσουν τους εφήβους να αναγνωρίζουν και να ανδιστανται σε εξτρεμιστικές αφηγήσεις που προωθούν τον ρατσισμό και την ξενοφοβία.
- Σε ποιο βαθμό πιστεύουν ότι η εκπαίδευση στο ποδόσφαιρο, στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό ενδυναμώνει τους νέους στην καταπολέμηση μισαλλόδοξων πεποιθήσεων και στάσεων και δημιουργεί ενεργούς πολίτες.
- Πόσο σημαντική είναι η ανεκτικότητα, η καταπολέμηση των διακρίσεων και η έμφυλη ισότητα για την παραπάνω ομάδα
- Σε ποιο βαθμό πιστεύουν ότι οι κοινωνίες μπορούν να εκπαιδεύσουν τους νέους σε αξίες και δεξιότητες χρήσιμες για την καθημερινή ζωή εντός και εκτός του γηπέδου.
- Με ποιους τρόπους οι κοινωνίες μπορούν να βοηθήσουν τους νέους να κατανοήσουν το εύρος που καλύπτουν των μέσων επικοινωνίας και τον ρόλο τους ώστε να ανδιστανται σε εξτρεμιστικές αφηγήσεις και συμπεριφορές εντός και εκτός του γηπέδου.
- Πόσο έτοιμοι νιώθουν να προωθήσουν σχετικά μηνύματα στην ευρύτερη κοινότητα.

Οι βασικές έννοιες των ερευνητικών και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων του DIALECT2 περιλαμβάνουν θεωρητικές προσεγγίσεις για τον ρατσισμό, τη μισαλλοδοξία, τις διακρίσεις, τον γραμματισμό, τον γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό. Η λειτουργία του ρατσισμού, της μισαλλοδοξίας και των διακρίσεων εντός και εκτός διαδικτύου ακολουθεί ταυτόσημους δείκτες με το DIALECT, αλλά **προσαρμοσμένους στον κόσμο εντός και εκτός διαδικτύου**. Ακλουθώντας το DIALECT και την αντίστοιχη βιβλιογραφία, η λειτουργία αυτών των εννοιών περιλαμβάνει στοιχεία από το **σχήμα με το μέτρο μισαλλοδοξίας**,⁴⁴ όπως **εκφάνσεις έλλειψης σεβασμού, διακρίσεων και ρατσιστικών διακρίσεων, μίσους και μισαλλοδοξίας**. Από την άλλη, οι δράσεις του **Σχήματος Πρόληψης του Βίαιου Εξτρεμισμού**⁴⁵ χωρίζονται σε διαφορετικές ζώνες και υποδεικνύουν ότι ο αθλητισμός μπορεί να επηρεάσει θετικά. Οι ζώνες του σχήματος περιλαμβάνουν **ασφαλείς χώρους, κοινωνική ένταξη, ανθεκτικότητα, εκπαίδευση και ενδυνάμωση**.

Σχήμα Πρόληψης του Βίαιου Εξτρεμισμού

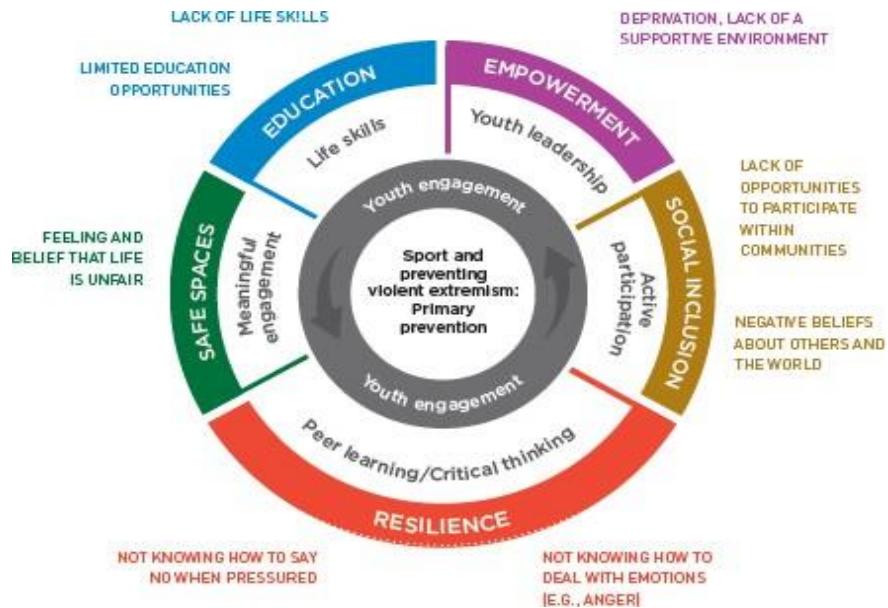
Η προσαρμογή των στόχων του DIALECT2 στο παρακάτω σχήμα εντάσσει τη δύναμη των Αξιών του Αθλητισμού αλλά και ενεργοποιεί τις δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό που λειτουργούν ως πολλαπλασιαστές στην οικοδόμηση κοινοτήτων με τρόπο που οι γενιές μπορούν να δημιουργήσουν έναν «κόσμο», ο οποίος είναι δίκαιος, χωρίς αποκλεισμούς, ανεκτικός και υγιής, ενσωματώνοντας σχετικές αξίες.⁴⁶ Το DIALECT αναπτύσσει βασικές δεξιότητες για τους παίχτες και τους διαμεσολαβητές και δημιουργεί νέους ηγέτες. Το DIALECT2 ενισχύει τη συμπεριληπτικότητα, ανεξάρτητα από φύλο, ικανότητες, ήλικια ή προέλευση, αλλά και τις δεξιότητες στην επικοινωνία, τη λήψη αποφάσεων, την επίλυση συγκρούσεων, ενισχύει τον σεβασμό προς τις γυναίκες και τα κορίτσια, την έμφυλη ισότητα, το ευ αγωνίζεσθαι, την υπευθυνότητα και την απόδοση ευθυνών, τη συμμετοχή στην κοινότητα και στα «mediascapes», στους ψηφιακούς κόσμους μέσω της έξυπνης χρήσης των μέσων επικοινωνίας και του ψηφιακού γραμματισμού. Αναπτύσσει

⁴⁴ Βλ. **Allison C. Aosved, Patricia J. Long, Emily K. Voller** (2009), «Measuring Sexism, Racism, Sexual Prejudice, Ageism, Classism, and Religious Intolerance: The Intolerant Schema Measure», *Journal of applied Psychology*, τόμ. 39, τεύχ. 10, δημοσιευμένο 1 Οκτωβρίου 2009, <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2009.00528.x>. **Βλ. επίσης Σχέδιο Δράσης DIALECT, και Ερευνητικό Πρωτόκολλο DIALECT2.**

⁴⁵ Γραφείο Ηνωμένων Εθνών για τον Έλεγχο των Ναρκωτικών και την Πρόληψη του Εγκλήματος (UNODC), (2021), Preventing Violent Extremism through Sport: Practical Guide. Γραφείο Ηνωμένων Εθνών για τον Έλεγχο των Ναρκωτικών και την Πρόληψη του Εγκλήματος. Βιέννη, HE, Criminal Justice Handbook, σ. 6.

⁴⁶ Πηγή: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.

την κριτική σκέψη για την αξιολόγηση του περιεχομένου των μέσων, την αναγνώριση της ειλικρίνειας και της αξιοπιστίας, για την κατανόηση του τρόπου λειτουργίας της βιομηχανίας των μέσων επικοινωνίας, την ασφαλή περιήγηση στο διαδίκτυο. Στοχεύει, έτσι, στην ενίσχυση και την προώθηση της δημοκρατικής συμμετοχής, των θεμελιωδών δικαιωμάτων και του διαλόγου.⁴⁷



H

UNESCO επισημαίνει, βέβαια, το όλο και περιπλοκότερο τοπίο στο πεδίο των μέσων επικοινωνίας και πληροφοριών, που επηρεάζει σημαντικά την καθημερινή μας ζωή. Εισβάλλει στον τρόπο που επικοινωνούμε, προκαλώντας τα ανθρώπινα δικαιώματα – την ελευθερία της έκφρασης, το δικαίωμα της ελεύθερης πρόσβασης στην πληροφορία και τόσα άλλα. Συγχρόνως, η τεχνολογία της επικοινωνίας έχει καταστήσει ευρέως προσβάσιμη κάθε είδους πληροφορία χωρίς σύνορα και άλλα όρια. Όλοι οι άνθρωποι, ανά τον κόσμο, μπορούν να παράγουν περιεχόμενο, για οποιοδήποτε ζήτημα, και να μη νιώθουν πλέον παθητικοί θεατές των κοινωνικοπολιτικών εξελίξεων. Η αδυναμία παρακολούθησης των αχανών πληροφοριών που διαρκώς ανανεώνονται δημιουργεί νέες προκλήσεις, όπως το ποιες πηγές είναι αξιοπιστες, πώς να απαντήσει κανείς, να μοιραστεί ή να σχολιάσει, ποιο υλικό μπορεί να θεωρηθεί νέο ή από πού προέρχεται.

Οι ικανότητες της εγγραμματοσύνης στα μέσα επικοινωνίας και την πληροφόρηση (MIL) γίνονται όλο και σημαντικότερες, ιδιαίτερα σήμερα που παρατηρείται μια άνευ προηγουμένου αύξηση της πόλωσης, της ρητορικής μίσους, της ριζοσπαστικοποίησης και του εξτρεμισμού εντός και εκτός του διαδικτύου. Συχνά με την αφορμή ενός «λόγου του φόβου» αμφισβητούνται τα ανθρώπινα δικαιώματα και διαταράσσεται η αλληλεγγύη.⁴⁸ Η προσέγγιση της UNESCO για την αποτροπή του βίαιου εξτρεμισμού στοχεύει στην καταπολέμηση της παραπληροφόρησης, των στερεοτύπων, της μισαλλοδοξίας, με τη χρήση μέσων επικοινωνίας και διαδικτυακών χώρων. Για αυτό δίνεται έμφαση στην ενεργοποίηση της κριτικής ενσυναίσθησης, στην ενίσχυση της κριτικής στάσης απέναντι στο ψηφιακό περιεχόμενο, στον γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας. Οι κύριες ικανότητες που αναπτύσσονται με τον γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας είναι να γνωρίζει κανείς τα δικαιώματά

⁴⁷ Βλ. Jagtar Singh, Paulette Kerr και Esther Hamburger (επιμ.), (2016), *Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism*, MILID Yearbook United Nations Educational, Γαλλία, UNESCO Αποθετήριο Ανοιχτής Πρόσβασης, <http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>. Βλ. επίσης, *Mapping of media literacy practices and actions in EU-28*, Ευρωπαϊκό Παραπρητήριο του Οπτικοακουστικού Τομέα, Στρασβούργο, 2016.

⁴⁸ Jagtar Singh, Paulette Kerr και Esther Hamburger (επιμ.), (2016), ό.π., σσ. 7-8.



του εντός του διαδικτύου, η αντιμετώπιση του διαδικτυακού λόγου μίσους και εκφοβισμού, η κατανόηση των ηθικών ζητημάτων σχετικά με την πρόσβαση στην πληροφορία.⁴⁹

Σύμφωνα με τον Alton Grizzle: «Μια αρνητική και ανεπιθύμητη συνέπεια, σε όλο τον κόσμο, είναι η ξαφνική αύξηση περιστατικών ρητορικής μίσους εναντίον μεταναστών εξαναγκαστικής μετανάστευσης και μειονοτικών κοινοτήτων ή κοινωνικών ομάδων, που κατηγορούνται για τις δυσκολίες των εθνών. Οι λέξεις που χρησιμοποιούνται στην πολιτική, στις ειδήσεις, στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, σε έρευνες, σε εθνικές εκθέσεις και τη γενική βιβλιογραφία ή σε συζητήσεις, έχουν συνέπειες. Η ιστορία έχει δείξει ότι οι ρητορικές υπερβολές και οι ανισόρροπες ή προκατειλημμένες ιστορικές αφηγήσεις ορισμένων γεγονότων για οποιαδήποτε εθνική ομάδα, τόπο, πολιτισμό ή θρησκεία ενισχύουν το κλίμα προκατάληψης, διακρίσεων και βίας. Αυτές οι προκαταλήψεις, οι διακρίσεις και η βία θέτουν συχνά σε κίνδυνο τα ατομικά δικαιώματα ή τα ίσα δικαιώματα – το δικαίωμα στην πολιτιστική και θρησκευτική έκφραση, το δικαίωμα στην ασφάλεια και την ειρήνη, το δικαίωμα στην ελευθερία της έκφρασης, στην εκπαίδευση, στην ενημέρωση, του συνεταιρίζεσθαι, κ.ά.».⁵⁰

Ακόμα και η κοινωνικοποίηση έχει λάβει νέες διαστάσεις με τις τεχνολογικές πλατφόρμες, τα μέσα επικοινωνίας και κάθε είδους μαθησιακού περιβάλλοντος. Η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης από εξτρεμιστικές και βίαιες οργανώσεις για την προώθηση των αξιών τους και τη στρατολόγηση νέων καθιστά ακόμα πιο επίκαιρη την ανάγκη για τον γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό σε τυπικό, άτυπο και μη τυπικό περιβάλλον. «Μια προσέγγιση με βάση τα δικαιώματα για τα μέσα επικοινωνίας, την ψηφιακή πληροφόρηση και τη βιώσιμη ανάπτυξη –συμπεριλαμβανομένης της καταπολέμησης του μίσους, της ριζοσπαστικοποίησης και του βίαιου εξτρεμισμού– μπορεί να διαδραματίσει κρίσιμο ρόλο στην αντίληψη του „άλλου“, ενθαρρύνοντας την αναφορά, την έρευνα και την ανάλυση, καθώς και τον σχεδιασμό και την υλοποίηση αντικειμενικών τεκμηριωμένων αναπτυξιακών παρεμβάσεων, συμπεριληπτικών, αξιόπιστων, ηθικών και ακριβείας, που θα ενθαρρύνουν τις ορθές ενέργειες με βάση τα δικαιώματά τους και τα δικαιώματα των άλλων».⁵¹

Μαζί με τους εννοιολογικούς προσδιορισμούς της ενδελεχούς έρευνας γραφείου για τους στόχους του DIALECT2, συντάχθηκαν ορισμοί με αντίστοιχους δείκτες για μια ολιστική προσέγγιση του ψηφιακού γραμματισμού, με όρους δεξιοτήτων (τονίζοντας ότι τα παιδιά πρέπει να ενδυναμωθούν με τεχνικές, γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες, απαραίτητες για την προστασία και την παραγωγικότητά τους), για τα ενδιαφερόμενα μέρη (υποστηρίζοντας ότι οι γονείς/φροντιστές και οι εκπαιδευτικοί πρέπει να έχουν ενεργό ρόλο στον ψηφιακό γραμματισμό των παιδιών) και για τη διασύνδεση με τον παραδοσιακό γραμματισμό (σημειώνοντας ότι ο ψηφιακός γραμματισμός πρέπει να βασίζεται σε ένα ευρύτερο πλαίσιο δεξιοτήτων για τη ζωή και την εργασία).⁵² Σύμφωνα με τις συστάσεις της UNICEF, έγιναν προσπάθειες οι ορισμοί να είναι σύντομοι, απλοί, συγκεκριμένοι, εύχρηστοι και ηλικιακά προσδιορισμένοι, συμπεριλαμβανομένων σημαντικών όρων και εννοιών όπως η ανθεκτικότητα, η αυτογνωσία, η αυτορρύθμιση, οι διαπροσωπικές δεξιότητες, η ενσυναίσθηση, το πράττειν, η γνώση των δικαιωμάτων μας και των δικαιωμάτων των άλλων κατά την αλληλεπίδραση με ψηφιακό περιεχόμενο και άλλους χρήστες. Οι ορισμοί αφορούν

⁴⁹ Στο ίδιο.

⁵⁰ Alton Grizzle (2016), Introduction, στο Jagtar Singh, Paulette Kerr και Esther Hamburger (επιμ.), (2016), ό.π.

⁵¹ Στο ίδιο, σ. 12.

⁵² UNICEF (2017). *State of the World's Children: Children in a Digital World*. Νέα Υόρκη: UNICEF. UNICEF (2018a). *Policy Guide on Children and Digital Connectivity*. Νέα Υόρκη: UNICEF. Fabio Nascimbeni και Steven Vosloo (2019), «Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks» (Scoping Paper No. 01), UNICEF, Νέα Υόρκη.



την ελευθερία και την ασφάλεια στα διαδικτυακά παιχνίδια ή σε ψηφιακές συσκευές, ανταποκρίνονται στις ιδιαιτερότητες του εκάστοτε περιεχομένου και απομακρύνονται από ενικές λύσεις που απευθύνονται σε όλους.⁵³ Έτσι προέκυψε το παρακάτω καινοτόμο σχήμα λειτουργικότητας:

Για τους εφήβους: Για τους στόχους του παρόντος έργου επιλέξαμε τον «μεγαλύτερο ορισμό» που παρέχεται από τη UNICEF,⁵⁴ καθώς υποστηρίζει καταλληλότερα τον συνδυασμό του ποδοσφαίρου, της μεθοδολογίας και της κουλτούρας του football3. Δεδομένου ότι το DIALECT2 στοχεύει στην ανάπτυξη ικανοτήτων για την καταπολέμηση της ριζοσπαστικοίσης και του εξτρεμισμού εντός και εκτός γηπέδου, εντός και εκτός διαδικτύου, ο μεγαλύτερος ορισμός της UNICEF προσαρμόστηκε ως εξής:

Ο ορισμός αναφέρεται στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό ως το σύνολο γνώσεων, δεξιοτήτων, στάσεων και αξιών που επιτρέπουν στους εφήβους να χρησιμοποιούν και να κατανοούν την τεχνολογία, να αναζητούν, να διαχειρίζονται και να αξιολογούν κριτικά πληροφορίες, να επικοινωνούν, να συνεργάζονται, να δημιουργούν και να μοιράζονται περιεχόμενο, να δημιουργούν γνώση και να λύνουν προβλήματα με ασφάλεια και ηθική, με τρόπο κατάλληλο για την ηλικία τους και το κοινωνικό τους περιβάλλον. Αναφέρεται επίσης στο παιχνίδι, τη μάθηση, την κοινωνικοίση, την προετοιμασία για εργασία και τη συμμετοχή με αυτοπεποίθηση και αυτονομία σε δράσεις πολιτών σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Για να καταστεί λειτουργικός ο ορισμός έχει προσδιοριστεί ένας συνδυασμός τεχνικών περιγραφικών και περιπλοκότερων δεξιοτήτων και ικανοτήτων ως εξής:⁵⁵

Δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό

Χρήση του Διαδικτύου και των μέσω επικοινωνίας

Συχνότητα και συσκευές χρήσης

Πεδίο χρήσης (πληροφορία, επικοινωνία, ελεύθερος χρόνος, μάθηση)

ΤΠΕ και Πληροφοριακός Γραμματισμός

Κατανόηση (ερμηνεία και συσχέτιση πληροφοριών σε κείμενο). Κατασκευή νοήματος σε κείμενο που μπορεί να κυμαίνεται από τη σημασία μεμονωμένων λέξεων έως το υποκείμενο θέμα μακροσκελούς επιχειρήματος ή αφήγησης.

Ψηφιακή ασφάλεια και ανθεκτικότητα

Πρόσβαση και λειτουργία σε ψηφιακά περιβάλλοντα με ασφάλεια και αποτελεσματικότητα, κριτική αξιολόγηση πληροφοριών, ασφαλή και υπεύθυνη επικοινωνία μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας, κατανοώντας τα Δικαιώματα του Παιδιού και τα ανθρώπινα δικαιώματα, τους κινδύνους με τα προσωπικά δεδομένα, το απόρρητο και την υπόληψη, τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου που τηρεί την προστασία της υγείας και της ευημερίας και προωθεί της Ψηφιακής Ανθεκτικότητας.

Εμπλοκή

Σκόπιμη χρήση μέσων επικοινωνίας και ψηφιακού περιβάλλοντος, π.χ. με στόχο την εφαρμογή πληροφοριών και ιδεών σε ένα κείμενο για συγκεκριμένο θέμα ή στόχου ή για την ενίσχυση ή την

⁵³ Fabio Nascimbeni και Steven Vosloo (2019), ό.π., σσ. 35-6.

⁵⁴ Στο ίδιο.

⁵⁵ Επιχειρήσαμε έναν συνδυασμό ορισμών του ψηφιακού γραμματισμού των παιδιών από τη UNICEF και τον ΟΟΣΑ (2012): Literacy, Numeracy and Problem Solution in Technology-Rich Environments: Framework for the OECD Survey of Adult Skills, The Digital Citizenship Education Framework (CoE), The Digital Intelligence Framework (DQ INSTITUTE), Digital Kids Asia-Pacific Competence Framework of UNESCO και The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) of the EC, με τη μεθοδολογία και τη λογική του football3. Όλοι οι δείκτες στοχεύουν στην ενδυνάμωση των εφήβων για την καταπολέμηση των εξτρεμιστικών και μισαλλόδοξων αξιών και στάσεων και στα δύο περιβάλλοντα: φυσικό και ψηφιακό, εντός και εκτός γηπέδου.

αλλαγή πεποιθήσεων. Δημιουργικός γραμματισμός στη δημιουργία περιεχομένου. Έκφραση. Η συμμετοχή σε σχέση με την επάρκεια.

Αξιολόγηση και αναστοχασμός

Κρίνοντας κείμενα. Στην περίπτωση των ηλεκτρονικών κειμένων, το ζήτημα της αξιοπιστίας και της αυθεντικότητάς τους είναι ιδιαίτερα σημαντικό. Τα ηλεκτρονικά κείμενα είναι προσβάσιμα από μια σειρά πηγών, η ταυτότητα και τα διαπιστευτήρια των οποίων δεν είναι πάντα σαφή.

Ψηφιακή Συμμετοχή και Πράξη

Αλληλεπίδραση, κοινή χρήση και συνεργασία, συμμετοχή στα κοινά και στην κοινωνία, επίτευξη στόχων και ανάπτυξη γνώσεων και δυνατοτήτων. Επίλυση προβλημάτων με εμπόδια ή προκλήσεις. Ικανότητα επίλυσης συγκρούσεων.

Ψηφιακή συναίσθηματική νοημοσύνη

Αυτογνωσία, Αυτορρύθμιση, Αυτοκίνητρο, Διαπροσωπικές Δεξιότητες, Ενσυναίσθηση

Όλα τα παραπάνω συναντούν την ακόλουθη λίστα ικανοτήτων:

To πεδίο των αξιών

Ανθρώπινη αξιοπρέπεια, ανθρώπινα δικαιώματα, πολιτισμική πολυμορφία, δημοκρατία, δικαιοσύνη, ευδικία, ισότητα και υπακοή κανόνων/ νόμου.

To πεδίο των στάσεων

Αποδοχή πολιτισμικής ετερότητας και διαφορετικών πεποιθήσεων, κοσμοθεωριών και πρακτικών, Σεβασμός, Επικοινωνιακό και συνεργατικό πνεύμα, Επίλυση συγκρούσεων Πολιτειακή νοοτροπία, Υπευθυνότητα, Αποτελεσματικότητα, Ανοχή της διαφορετικότητας και της αμφισημίας.

Για τους διαμεσολαβητές και τους εκπαιδευτές: Δεδομένου ότι οι εκπαιδευτές αποτελούν το κύριο εμπόδιο εξαιτίας τόσο της έλλειψης ψηφιακών ικανοτήτων στα μέσα επικοινωνίας όσο και της πολιτιστικής αντίστασης στην υιοθέτηση ΤΠΕ λύσεων και προσεγγίσεων, ο ορισμός που υιοθετήθηκε επιχειρεί αφενός να αντιμετωπίσει λειτουργικά τις ανάγκες των εκπαιδευτών για δεξιότητες και ικανότητες και αφετέρου να τις καταγράψει, ιδίως εν όψει των απρόβλεπτων αντιλήψεων και πεποιθήσεών τους για τον ρατσισμό, τις διακρίσεις και τη μισαλλοδοξία. Χρησιμοποιήσαμε εδώ την ίδια λίστα των παραπάνω δεικτών για την ομάδα των εφήβων με έμφαση στα ακόλουθα:

- Προθυμία συμπερίληψης, ανεξαρτήτως φύλου, ικανότητας, ηλικίας ή καταγωγής.
- Βελτίωση δεξιότητες επικοινωνίας, λήψης αποφάσεων και λύσης συγκρούσεων.
- Βελτίωση της εκτίμησης της έμφυλης ισότητας εντός και εκτός γηπέδου.
- Ενίσχυση αισθήματος ευ αγωνίζεσθαι, υπευθυνότητας και απόδοσης ευθυνών.
- Ενίσχυση επιθυμίας να αποτελέσουν πρότυπα για τους άλλους.
- Ενίσχυση της συμμετοχής στην κοινότητα.
- Αναστοχασμός και κριτική κατανόηση του εαυτού.
- Ενίσχυση της συμμετοχής σε mediascapes και ψηφιακούς κόσμους μέσω της αναζήτησης, εύρεσης, πλοήγησης και χρήσης πολυμέσων, ψηφιακού περιεχομένου και υπηρεσιών.
- Κριτική σκέψη και αναγνώριση διαφορετικών περιεχομένων, αξιολόγηση περιεχομένου μέσω επικοινωνίας, κατανόηση του τρόπου λειτουργίας της βιομηχανίας των μέσων επικοινωνίας, της κατασκευής των μιντιακών μηνυμάτων για την ενημερωμένη επιλογή και την ασφαλή χρήση του διαδικτύου.
- Δημιουργικές δεξιότητες δημιουργίας και παραγωγής ψηφιακού περιεχομένου.
- Αλληλεπίδραση, εμπλοκή και συμμετοχή στις οικονομικές, κοινωνικές και πολιτιστικές πτυχές της κοινωνίας μέσω των μέσων επικοινωνίας για την προώθηση της δημοκρατικής συμμετοχής, των θεμελιωδών δικαιωμάτων, του διαπολιτισμικού διαλόγου.

Για τους **εκπροσώπους του ποδοσφαίρου, τις ΟΚΠ και τα στελέχη της κοινότητας**: καθώς οι κυβερνητικοί ιθύνοντες δεν κατανοούν το πρόβλημα της έλλειψης ψηφιακού γραμματισμού (όπως



προκύπτει από ερευνητικά αποτελέσματα), ο ορισμός εργασίας μας επιχειρεί να παρουσιάσει τον αντίκτυπο του έργου και τις δυνατότητες μεταβίβασης, να καταδείξει πιθανά κενά και εμπόδια. Οι δείκτες περιλαμβάνουν:

Συμφέρον και Γνώση

- Γνώση των υποδομών ΤΠΕ και της συνδεσιμότητας τους (ειδικά σε απομακρυσμένες ή μειονεκτικές περιοχές).
- Σκοπιμότητα διαπολιτισμικού διαλόγου και επίλυσης συγκρούσεων στο γήπεδο.
- Σημασία της ανεκτικότητας, της καταπολέμησης των διακρίσεων, της έμφυλης ισότητας.
- Σημασία της εκπαίδευσης των νέων σε αξίες και δεξιότητες χρήσμες για την καθημερινότητα εντός και εκτός του γηπέδου.
- Σημασία και σκοπιμότητα του ποδοσφαίρου και εκπαίδευσης στα μέσα επικοινωνίας και ψηφιακού γραμματισμού για την ενδυνάμωση των νέων στην καταπολέμηση των μισαλλόδοξων πεποιθήσεων και στάσεων και τη διαμόρφωση ενεργών πολιτών.
- Η σημασία να βοηθάμε τους νέους να κατανοούν τον ρόλο το εύρος μέσων επικοινωνίας και ανδιστανται σε εξτρεμιστικές αφηγήσεις και συμπεριφορές εντός και εκτός του γηπέδου.
- Τα συμφέροντα των κυβερνήσεων και της κοινωνίας των πολιτών για τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό.
- Γνώση εμποδίων (π.χ. γενικά κοινωνικοοικονομικά ζητήματα, πατριαρχικές κοινωνικές νόρμες που περιιωριοποιούν τα κορίτσια, ελλείψεις πόρων, κατάλληλες ψηφιακές πλατφόρμες, κ.λπ.)
- Πάγιο ενδιαφέρον για τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό στον τομέα του αθλητισμού και του ποδοσφαίρου γενικά και του football3 ειδικότερα.
- Γνώση τοπικών υποστηρικτικών δράσεων βιωσιμότητας και αξιοποίησης των αποτελεσμάτων προηγούμενων πρωτοβουλιών.

Προθυμία

- Προθυμία κάλυψης κενών λόγω έλλειψης κατανόησης από τους ιδύνοντες
 - έλλειψη τεκμηριωμένων πληροφοριών,
 - έλλειψη ρυθμίσεων για την ιδιωτική ζωή και τη διαφάνεια,
 - περιορισμένη κατανόηση της πολυπλοκότητας του ψηφιακού γραμματισμού,
 - μη παγιωμένες μεθοδολογίες.
- Προθυμία κάλυψης κενών σε αντιστάσεις από σχολεία και καθηγητές
 - ζητήματα ασφάλειας
 - παιδαγωγικός και ψυχολογικός αντίκτυπος και συνέπειες
 - αυξημένος φόρτος εργασίας.

Προκλήσεις

- Επίγνωση της δύναμης και των αφελειών του αθλητισμού/ποδοσφαίρου και του football3 για την αλλαγή νοοτροπίας των νέων.
- Υλοποιημένες δράσεις για την ενίσχυση της συνεκτικότητας και της συμπεριληπτικότητας των νέων στην κοινότητα.
- Μέσα και τρόποι οικοδόμησης κοινοτήτων ανεκτικότητας και καταπολέμησης της ριζοσπαστικοποίησης των νέων.

Τα εργαλεία σχεδιάστηκαν για να ανταποκρίνονται στο παραπάνω αρθρωτό σχήμα. Με βάση τα παραπάνω, η διερεύνηση αναγκών σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε για την καταγραφή των αναγκών των εφήβων σε δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό, των εκπαιδευτικών αναγκών των μεσολαβητών και των εκπαιδευτών του DIALECT για την ανάληψη του νέου ρόλου, καθώς και των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν οι αθλητικές οργανώσεις στην ενσωμάτωση του football3, των μη ανταγωνιστικών πρακτικών κατά της ριζοσπαστικοποίησης.



Λαμβάνοντας υπόψη τα **αποτελέσματα της αξιολόγησης των αναγκών**, το επικαιροποιημένο σχέδιο δράσης DIALECT2 ενσωματώνει δραστηριότητες ανάπτυξης δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό στο football3 για την καταπολέμηση της ριζοσπαστικοποίησης των νέων, υποστηρίζει την εφαρμογή των αποκτηθέντων δεξιοτήτων σε κοινοτικό επίπεδο, με τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου από τους νέους για την παραγωγή αθλητικών δημοσιεύσεων. Η εκπαίδευση των συμμετεχόντων βασίζεται σε προηγούμενες ερευνητικές δραστηριότητες, στο μεθοδολογικό πλαίσιο του έργου DIALECT και τα ευρήματα της Έκθεσης Αξιολόγησης Αναγκών DIALECT2.

2.6. Αποτελέσματα της αξιολόγησης αναγκών

Η Έκθεση Αξιολόγησης Αναγκών ενσωματώνει τα ευρήματα της έρευνας γραφείου και της πρωτογενούς έρευνας, παρουσιάζοντας τις ανάγκες των εφήβων σε δεξιότητες για τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό, τις εκπαιδευτικές ανάγκες των μεσολαβητών και των εκπαιδευτών του DIALECT για την ανάληψη νέων ρόλων για την καταπολέμηση της ριζοσπαστικοποίησης των νέων μέσω της οικοδόμησης ποδοσφαιρικών κοινοτήτων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό των ευάλωτων νέων και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι αθλητικές οργανώσεις κατά την ενσωμάτωση δραστηριοτήτων football3. Ο γενικός στόχος είναι να συνδυαστούν οι δραστηριότητες football3 με τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό με βάση τα ίδια «εργαλεία» που χρησιμοποιούν τα εξτρεμιστικά κόμματα για τη ριζοσπαστικοποίηση της νεολαίας: το ποδόσφαιρο και τα (κοινωνικά) μέσα επικοινωνίας.

Η πρωτογενής και δευτερογενής έρευνα υπέδειξαν ότι η ενίσχυση των στόχων του DIALECT2 πρέπει να αναφέρεται στις Αξίες του Αθλητισμού αλλά και να ενεργοποιεί τις δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό ως πολλαπλασιαστές των στόχων και των αποτελεσμάτων του έργου για την οικοδόμηση κοινότητας με τέτοιο τρόπο ώστε οι νέες γενιές να μπορούν να δημιουργήσουν έναν δίκαιο, ανεκτικό και υγιή «κόσμο», χωρίς αποκλεισμούς.⁵⁶ Οι δραστηριότητες DIALECT2 στοχεύουν στην προώθηση βασικών δεξιοτήτων, στην ηγετική ενδυνάμωση των νέων, των παικτών και των διαμεσολαβητών, στην ενίσχυση της συμμετοχή σε «mediascapes» και ψηφιακούς κόσμους μέσω της ικανότητας κριτικής περιήγησης στο διαδίκτυο. Στοχεύουν, επίσης, στην ενίσχυση των δημιουργικών δεξιοτήτων στην παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου για όλο το κοινωνικοπολιτικό φάσμα, με σεβασμό στη δημοκρατική συμμετοχή, τα θεμελιώδη δικαιώματα και τον διαπολιτισμικό διάλογο.⁵⁷



⁵⁶ Πηγή: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.

⁵⁷ Jagtar Singh, Paulette Kerr και Esther Hamburger (επιμ.), 2016, ό.π. Επίσης, Mapping of media literacy practices and actions in EU-28, ό.π.



3. Το θεωρητικό πλαίσιο των συμμετεχόντων στην εκπαίδευση

Από την πρωτογενή και δευτερογενή έρευνα προέκυψε ότι η πόλωση περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα διχοτομήσεων και ακραίων στάσεων ενώ λαμβάνει διαφορετικές μορφές, όπως η ρατσιστική βία, οι διακρίσεις, η μισαλλοδοξία και ο εξτρεμισμός. Ο αυξανόμενος αριθμός των διχαστικών φαινομένων καθιστά ακόμη σημαντικότερη τη λήψη κοινωνικών και εκπαιδευτικών μέτρων. Το ποδόσφαιρο αποτελεί έναν κοινωνικό χώρο, όπου η συγκρότηση κοινότητας και ταυτότητας αποκτούν μεγάλη σημασία για τη νεολαία. Οι ποδοσφαιρικές κοινότητες παρέχουν πράγματι ευκαιρίες για την οικοδόμηση συλλογικών ταυτοτήτων, αν και το επαγγελματικό ποδόσφαιρο πολιτικοποιείται όλο και περισσότερο. Αυτό συμβαίνει ακριβώς επειδή το ποδόσφαιρο παρέχει ευκαιρίες για τη συγκρότηση συλλογικών ταυτοτήτων, ιδίως σε περιόδους απογοήτευσης και αβεβαιότητας (π.χ., σε εποχές αυξημένης μετανάστευσης, οικονομικής κρίσης, πανδημίας). Οι νέοι έλκονται ιδιαιτέρως από το ποδόσφαιρο και διαμορφώνονται από τις αξίες του χώρου.

Σε αυτό το πλαίσιο, η UNESCO αναγνωρίζει ότι «το φαινόμενο που συχνά αναφέρεται ως “υποκίνηση ριζοσπαστικοποίησης προς τον βίαιο εξτρεμισμό” (ή “βίαιη ριζοσπαστικοποίηση”) έχει αυξηθεί τα τελευταία χρόνια. Αυτό αφορά κυρίως το Διαδίκτυο γενικά και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ειδικότερα. Παρότι δεν είναι προφανές, και άλλοι παράγοντες, εκτός διαδικτύου, όπως η διά ζώσης επικοινωνία, η πίεσης των συνομηλίκων και οι ψευδείς πληροφορίες, αποτελούν ισχυρότερες δυνάμεις και παραβλέπονται, με κίνδυνο να περιορίσουν το δικαιώματά της ελευθερίας της έκφρασης, εάν δηλαδή επικεντρωθούμε μόνο στο Διαδίκτυο. Η αυξημένη προσοχή στη διαδικτυακή “υποκίνηση εξτρεμισμού και βίας” οδηγεί σε προσπάθειες πρόληψης του φαινομένου που δημιουργούν προκλήσεις για την ελευθερία της έκφρασης. Αυτές κυμαίνονται από τον αδιάκριτο αποκλεισμό, μια υπερβολή στη λογοκρισία (που επηρεάζει τόσο τους δημοσιογράφους όσο και τους bloggers) και τις παραβιάσεις της ιδιωτικής ζωής – μέχρι την καταστολή ή την εργαλειοποίηση των μέσων επικοινωνίας σε βάρος της ανεξάρτητης αξιοπιστίας».⁵⁸

Έτσι, ο αθλητισμός γενικά και το ποδόσφαιρο ειδικότερα παρέχουν ευκαιρίες για την ανάπτυξη καινοτόμων εργαλείων για την εμπλοκή των νέων, προκειμένου να αποφευχθεί ο κοινωνικός διαχωρισμός και η πολιτική πόλωση σε επίπεδο κοινότητας. Το football3 αποτελεί ένα πολύτιμο εργαλείο που προάγει την αυτοπεποίθηση, την εμπιστοσύνη και την ασφάλεια, διευκολύνοντας τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν στην πράξη τις αξίες που μαθαίνουν και να εμπλακούν στις κοινότητές τους. Η ενασχόληση με τη μεθοδολογία football3 ενθαρρύνει την ενημερωμένη λήψη αποφάσεων και προτείνει λύσεις για να ξεπεραστούν κοινωνικές προκλήσεις. Η έμφαση στον διάλογο και την επίλυση συγκρούσεων επιτρέπει στους παίκτες να κατανοήσουν τη

⁵⁸ UNESCO (2017). *Youth and violent extremism on social media: mapping the research*. Μεταξύ των βασικών ευρημάτων της μελέτης είναι ότι: «Το Διαδίκτυο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης έχουν ενεργό ρόλο στη διαδικασία βίαιης ριζοσπαστικοποίησης, κυρίως μέσω της διάχυσης πληροφοριών και προπαγάνδας, αλλά και ενισχύοντας την εύρεση και την εμπλοκή ενός (αυτο)-επιλεγμένου κοινού που ενδιαφέρεται για ριζοσπαστικά και βίαια μηνύματα. [...] Υπό αυτή την έννοια, αντί να αποτελεί εμπνευστή ή αιτία βίαιων συμπεριφορών, το Διαδίκτυο (και συγκεκριμένα τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης) αποτελεί διευκολυντή της ριζοσπαστικοποίησης. Έτσι, ο ρόλος του Διαδικτύου φαίνεται πως είναι να διαμορφώνει αποφάσεις παρά να προκαλεί τη λήψη αποφάσεων, και λειτουργεί μέσω της δημιουργίας ενός περιβάλλοντος ομοίδεατών, που αντιτίθεται σε έναν “Άλλο”. [...] Τα στοιχεία δείχνουν ότι, στην καλύτερη περίπτωση, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν ένα περιβάλλον διευκόλυνσης και όχι κινητήρια δύναμη για τη βίαιη ριζοσπαστικοποίηση ή την άσκηση βίας. Δεν υπάρχουν σαφείς ενδείξεις ότι η επιρροή των μέσων κοινωνικής δικτύωσης δρα ανεξάρτητα από άλλους παράγοντες εκτός διαδικτύου, αν και το εντός και εκτός διαδικτύου συγχέεται όλο και περισσότερο. Το Διαδίκτυο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης λειτουργούν λοιπόν ως μέσα ενδυνάμωσης, καθώς οι νεαροί εξτρεμιστές μπορούν έτσι να αναζητήσουν και να βρουν υλικό στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να τροφοδοτήσουν τα ενδιαφέροντά τους και να πέσουν θύματα συμμετοχής σε βίαιες ενέργειες».



δύναμη της συναίνεσης για την υπέρβαση πολιτισμικών διαφορών σε ένα ρευστό κοινωνικό περιβάλλον.

Λόγω των καινοτόμων χαρακτηριστικών του football3, όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να εκπαιδευτούν και να κατανοήσουν σε βάθος τη μέθοδο και όλες τις βασικές πληροφορίες. Για αυτό, προτείνεται μια βήμα προς βήμα εξήγηση του τρόπου εφαρμογής του football3. Το football3 προέρχεται από το ποδόσφαιρο του δρόμου και αξιοποιεί τις εκπαιδευτικές του δυνατότητες, διασφαλίζοντας ότι ο διάλογος και το ευ αγωνίζεσθαι αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι του παιχνιδιού. Το football3, που πήρε το όνομά του από τα μέρη του (συζήτηση πριν από τον αγώνα, ποδοσφαιρικός αγώνας και συζήτηση μετά τον αγώνα) χρησιμοποιεί τους παραδοσιακούς κανόνες ποδοσφαίρου μαζί με άλλους, σταθερούς και ανοιχτούς κανόνες, που καθορίζονται από τους παίκτες με την καθοδήγηση ενός διαμεσολαβητή. Στόχος είναι να προσφέρει κοινωνικά και αναπτυξιακά οφέλη στα παιδιά και, εν συνεχείᾳ, στους γονείς και την κοινότητα. Μπορεί να παίξει όποιος και όποια θέλει, οπουδήποτε, και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αντιμετώπιση οποιουδήποτε κοινωνικού θέματος. Δεν υπάρχουν διαιτητές. Αντίθετα, οι διαμεσολαβητές διευκολύνουν τις συζητήσεις μεταξύ των δύο ομάδων και παρακολουθούν και ελέγχουν τον αγώνα.⁵⁹

Το DIALECT2 ενεργοποιεί, επίσης, τις δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό, που λειτουργούν ως πολλαπλασιαστές για τους στόχους και τα αποτελέσματα του έργου.⁶⁰ Το επικαιροποιημένο σχέδιο δράσης του Dialect2 στοχεύει, όπως είδαμε, στην ενίσχυση της προθυμίας να συμπεριλαμβάνονται όλοι, ανεξάρτητα από το φύλο, τις ικανότητες, την ηλικία ή το υπόβαθρο, στην ενίσχυση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων, λήψης αποφάσεων και επίλυσης συγκρούσεων, στην ενίσχυση του σεβασμό προς τις γυναίκες και τα κορίτσια, και στην ενίσχυση της έμφυλης ισότητας, του ευ αγωνίζεσθαι, της υπευθυνότητας και της απόδοσης ευθυνών, αλλά και στην ενίσχυση της συμμετοχής στα μέσα επικοινωνίας και τους ψηφιακούς κόσμους μέσω της κριτικής και ενημερωμένης πλοήγησης στο διαδίκτυο. Στοχεύει, επίσης, στην ανάπτυξη δημιουργικών δεξιοτήτων για την παραγωγή ψηφιακού για όλο το φάσμα των κοινωνικών ενδιαφερόντων, προωθώντας τη δημοκρατική συμμετοχή, τα θεμελιώδη δικαιώματα και τον διαπολιτισμικό διάλογο.

Εκτιμούμε λοιπόν τη σημασία του Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, ενός από τα πλέον γνωστά και ευρέως εφαρμοσμένα πλαίσια για τις δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού, όπου προσδιορίζονται 21 βασικά στοιχεία ψηφιακών ικανοτήτων σε πέντε τομείς. Αυτοί οι τομείς συνοψίζονται ως εξής:⁶¹

6. **Γραμματισμός στις πληροφορίες και τα δεδομένα:** Για τη διατύπωση των αναγκών σε πληροφορίες, τον εντοπισμό και την ανάκτηση ψηφιακών δεδομένων, πληροφοριών και περιεχομένου. Για να αξιολογείται η συνάφεια της πηγής και του περιεχομένου της. Για την αποθήκευση, διαχείριση και οργάνωση ψηφιακών δεδομένων, πληροφοριών και περιεχομένου.
7. **Επικοινωνία και συνεργασίας:** Για να αλληλεπιδρούν, να επικοινωνούν και να συνεργάζονται μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, γνωρίζοντας την πολιτιστική και γενεαλογική διαφορετικότητα. Τη συμμετοχή στην κοινωνία μέσω δημόσιων και ιδιωτικών ψηφιακών υπηρεσιών και συμμετοχικής πολιτειότητας. Για τη διαχείριση της ψηφιακής παρουσίας, ταυτότητας και φήμης.
8. **Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου:** Για τη δημιουργία και επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου. Για τη βελτίωση και την ενσωμάτωση πληροφοριών και περιεχομένου σε υπάρχον

⁵⁹ «Football3 handbook», σ. 7.

⁶⁰ Πηγή: UNESCO, *Power of Sport Values*, ό.π.

⁶¹ Vuorikari, R., Kluzer, S. και Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*. Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης.



σύνολο γνώσης, κατανοώντας τη λειτουργία των πνευματικών δικαιωμάτων και αδειών. Για δίνονται κατανοητές οδηγίες για τη χρήση του υπολογιστή.

9. **Ασφάλεια:** Για την προστασία των συσκευών, του περιεχομένου, των προσωπικών δεδομένων και του απορρήτου σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Για την προστασία της σωματικής και ψυχολογικής υγείας και τη γνώση ψηφιακών τεχνολογιών κοινωνικής ευημερίας και ένταξης. Για να γνωρίζουν τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις των ψηφιακών τεχνολογιών και της χρήσης τους.
10. **Επίλυση προβλημάτων:** Για την αναγνώριση αναγκών και προβλημάτων, την επίλυση εννοιολογικών προβλημάτων και καταστάσεων σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Για τη χρήση ψηφιακών εργαλείων για την ανανέωση διαδικασιών και προϊόντων. Για να είναι πάντα ενήμεροι για κάθε ψηφιακή εξέλιξη.

Υπάρχουν **21 στοιχεία σχετικά με αυτούς τους τομείς:**

1. Γραμματισμός στις πληροφορίες και τα δεδομένα

1.1 Περιήγηση, αναζήτηση και φίλτραρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου

1.2 Αξιολόγηση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου

1.3 Διαχείριση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου

2. Επικοινωνία και συνεργασία

2.1 Άλληλεπίδραση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών

2.2 Κοινή χρήση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών

2.3 Ενίσχυση της πολιτειότητας μέσω ψηφιακών τεχνολογιών

2.4 Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών

2.5 Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς (Netiquette)

2.6 Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

3.1 Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου

3.2 Ενσωμάτωση και επαν-επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου

3.3 Πνευματικά δικαιώματα και άδειες

3.4 Προγραμματισμός

4. Ασφάλεια

4.1 Προστασία συσκευών

4.2 Προστασία προσωπικών δεδομένων και απορρήτου

4.3 Προστασία της υγείας και της ευημερίας

4.4 Προστασία του περιβάλλοντος



5. Επίλυση προβλημάτων

5.1 Επίλυση τεχνικών προβλημάτων

5.2 Προσδιορισμός αναγκών και τεχνολογικές απαντήσεις

5.3 Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών

5.4 Εντοπισμός κενών ψηφιακών ικανοτήτων

Η ψηφιακή επάρκεια περιλαμβάνει τον γραμματισμό στα μέσα και την πληροφορία, και αφορά την κριτική ικανότητα ερμηνείας, κατανόησης και έκφρασης της δημιουργικότητας μέσω των ψηφιακών μέσων. **Η εγγραμματοσύνη στα μέσα επικοινωνίας και την πληροφόρηση (MIL)** καλύπτει τρεις διαστάσεις: πληροφορική εγγραμματοσύνη, την εγγραμματοσύνη στα μέσα επικοινωνίας και την ΤΠΕ/ψηφιακή εγγραμματοσύνη. Ο ψηφιακός πολίτης βασίζεται στην κριτική σκέψη και συμμετέχει αποτελεσματικά στην κοινότητά του. Η εγγραμματοσύνη στα μέσα επικοινωνίας και στην πληροφόρηση νοείται ως μια σειρά γνωστικών, τεχνικών και κοινωνικών δεξιοτήτων, γνώσεων, αλλά και η αυτοπεποίθηση για λήψη ενημερωμένων αποφάσεων σχετικά με το περιεχόμενο και τις πληροφορίες που συναντά κανείς στα μέσα επικοινωνίας. Εδώ περιλαμβάνονται η κριτική κατανόηση και αξιολόγηση του περιεχομένου των μέσων και η κατανόηση του τρόπου λειτουργίας των μέσων. Σήμερα, αναδεικνύεται επίσης η κατανόηση του πώς χρησιμοποιούνται τα δεδομένα, οι αλγόριθμοι και η τεχνητή νοημοσύνη που επηρεάζουν την παραγωγή περιεχομένου και τις επιλογές των μέσων επικοινωνίας. Η εγγραμματοσύνη στα μέσα σημαίνει επιπλέον την υπεύθυνη και ασφαλή χρήση ψηφιακών υπηρεσιών, τη συμμετοχή και τη συνεργασία με άλλους στη δημόσια σφαίρα, καθώς και την εκπλήρωση της δημιουργικής και συμμετοχικής δυναμικής που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες και υπηρεσίες.⁶²

Το Πλαίσιο Σπουδών και Ικανοτήτων MIL της UNESCO χρησιμοποιεί έναν «συνολικό όρο». Η MIL αναφέρεται σε **ικανότητες** που διευκολύνουν του πολίτες να:

- ✓ Κατανοούν τον ρόλο και τις λειτουργίες των μέσων ενημέρωσης και άλλων παρόχων πληροφοριών.
- ✓ Κατανοούν τις προϋποθέσεις αυτών των λειτουργιών.
- ✓ Αναγνωρίζουν και να διατυπώνουν την ανάγκη για πληροφορίες.
- ✓ Εντοπίζουν και να αποκτούν πρόσβαση σε σχετικές πληροφορίες.
- ✓ Αξιολογούν κριτικά τις πληροφορίες και το περιεχόμενο των μέσων επικοινωνίας και άλλων παρόχων πληροφοριών με όρους αυθεντίας, αξιοπιστίας και στόχευσης.
- ✓ Εξάγουν και να οργανώνουν πληροφορίες και περιεχόμενο πολυμέσων.
- ✓ Συνθέτουν ή να χειρίζονται τις ιδέες που προκύπτουν από το περιεχόμενο.
- ✓ Να επικοινωνούν θηλικά και υπεύθυνα, προφορικά ή γραπτά, με κατάλληλο τρόπο και στο σωστό μέσο για τη γνώση που δημιουργείται με κατάλληλη μορφή και μέσο.
- ✓ Εφαρμόζουν δεξιότητες ΤΠΕ στην επεξεργασία πληροφοριών και την παραγωγή περιεχομένου.
- ✓ Άλληλεπιδρούν στα μέσα επικοινωνίας και άλλους παρόχους πληροφοριών για εκφράζουν την άποψή τους, με σεβασμό στην ελευθερία έκφρασης, τον διαπολιτισμικό διάλογο και τη δημοκρατική συμμετοχή.⁶³

⁶² Chapman M., Bellardi N. και Peissl H. (2020). *Media literacy for all. Supporting marginalized groups through community media*. Ευρωπαϊκό Συμβούλιο. Βλ. επίσης Council of Europe, North-South Centre of the Council of Europe (2022). *Media Literacy for Global Education: Toolkit for Youth Multipliers*.

⁶³ Grizzle A. και Calvo Torras M.C. (επιμ.). (2013). *Media and information literacy: policy and strategy guidelines*. UNESCO publishing.



Συχνά, στον πεδίο των μέσων επικοινωνίας και της πληροφόρησης, παρουσιάζεται και διαδίδεται επιβλαβές περιεχόμενο, ρητορική μίσους, ρατσιστικό, σεξιστικό και ξενοφοβικό περιεχόμενο. Οι ικανότητες της εγγραμματοσύνης στα μέσα επικοινωνίας και στην πληροφόρηση (MIL) προωθούν την ειρήνη, τον διαθρησκευτικό και διαπολιτισμικό διάλογο, παρέχουν τα εργαλεία για την καταπολέμηση αυτών των φαινομένων. Η MIL εξοπλίζει με δεξιότητες κριτικής και ενημερωμένης περιήγησης στο διαδίκτυο και επιτρέπει την ενεργό αντιμετώπιση της ρητορικής μίσους εντός και εκτός διαδικτύου. Οι δεξιότητες MIL αποτελούν θεμελιώδη πολιτειακή ικανότητα για τη προώθηση της δημοκρατίας και των δημοκρατικών αξιών.

3.1. Εκπαιδεύοντας εφήβους

Όπως αναφέρθηκε, η εκπαίδευση των εφήβων βασίζεται σε προηγούμενες ερευνητικές δραστηριότητες, στο μεθοδολογικό πλαίσιο του DIALECT και στα ευρήματα της Έκθεσης Αξιολόγησης Αναγκών του DIALECT2. Τα ερευνητικά ευρήματα για τους εφήβους έχουν ως εξής:

- Όλοι οι συμμετέχοντες έφηβοι έχουν δική τους συσκευή Διαδικτύου. Αναφέρουν κυρίως πως έχουν κινητά τηλέφωνα ενώ λιγότεροι έχουν υπολογιστές. Χρησιμοποιούν πολύ το Διαδίκτυο. Κάποιοι από αυτούς μοιράστηκαν με μας τον χρόνο που περνούν στην οθόνη καθημερινά και κυμαινόταν από 5 έως 8 ώρες. Η πλειονότητα των εφήβων δήλωσε ότι εκτός από τη μελέτη, το χρησιμοποιούν για να σερφάρουν στο διαδίκτυο για διασκέδαση και για παιχνίδια. Χρησιμοποιούν τις συσκευές κυρίως τις νυχτερινές ώρες, πριν πάνε για ύπνο. Το Σαββατοκύριακο χρησιμοποιούν ακόμη περισσότερο τις συσκευές τους. Οι ερωτηθέντες χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες κυρίως για σκοπούς εκπαίδευσης, αναζήτησης λέξεων, παιχνιδιών και κοινωνικών δικτύων. Δεδομένου ότι οι μεγαλύτεροι σε ηλικία ερωτηθέντες είναι 13 ετών, είναι ακόμη πολύ νωρίς για αυτούς να βρουν πληροφορίες στο Διαδίκτυο σχετικά με πολιτικά κόμματα ή οποιαδήποτε άλλη είδηση που σχετίζεται με πολιτικές δραστηριότητες. Τα αγόρια παρακολουθούν τα νέα του αγαπημένου τους τοπικού ποδοσφαιρικού συλλόγου, ενώ τα κορίτσια γενικά δεν αναζητούν ειδήσεις που σχετίζονται με τον αθλητισμό, και ακολουθούν κυρίως πολιτιστικό περιεχόμενο που σχετίζεται με διασημότητες που τους αρέσουν. Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να επικοινωνούν με φίλους και γονείς. Οι συμμετέχοντες δηλώνουν ότι γενικά έχουν αρκετά κοινωνικά δίκτυα που χρησιμοποιούν για τον σκοπό αυτό και ότι αποτελούν το κύριο μέσο επικοινωνίας τους.
- Οι συμμετέχοντες μοιράστηκαν ότι δεν διαβάζουν εφημερίδες ή περιοδικά. Άλλοτε ακούνε ραδιόφωνο για μουσική κυρίως και άλλοτε βλέπουν τηλεόραση. Οι έφηβοι μοιράστηκαν ότι χρησιμοποιούν κυρίως το YouTube και άλλες πλατφόρμες. Μερικοί από τους συμμετέχοντες ξεφυλλίζουν τις δωρεάν εφημερίδες που συνήθως βρίσκουν στα μέσα μαζικής μεταφοράς, αλλά σπανίως παρακολουθούν τις ειδήσεις διαδικτυακά, εκτός από τις αθλητικές ειδήσεις. Κανείς τους δεν ακούει ραδιόφωνο για ειδήσεις. Οι περισσότεροι έφηβοι έχουν λογαριασμούς Facebook, Instagram και TikTok, το Snapchat και ειδικά το Twitter είναι απαντάται λιγότερο. Όπως μας είπαν, οι περισσότεροι/ες δημιούργησαν τους λογαριασμούς τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης με τη βοήθεια γονέων ή μεγαλύτερου αδελφού/αδερφής. Στην πραγματικότητα, οι συμμετέχοντες έφηβοι δεν διαβάζουν τακτικά διαδικτυακές εφημερίδες (εφημερίδες και περιοδικά, γενικού ή αθλητικού περιεχομένου). Ισχυρίζονται ότι ενημερώνονται καθημερινά ή σχεδόν καθημερινά για αθλητικά γεγονότα, αλλά το κάνουν τυχαία, μέσω της ροής του Facebook, σχεδόν ποτέ αναζητώντας νέα σε συγκεκριμένη ιστοσελίδα. Παρόμοια είναι η αντιμετώπιση του ραδιοφώνου: κανένας από αυτούς δεν είπε ότι, έστω και περιστασιακά, ανοίγει το ραδιόφωνο για να ακούσει ειδήσεις ή αθλητικά γεγονότα. Η μόνη επαφή που έχουν με αυτό το μέσο είναι το ραδιόφωνο στο αυτοκίνητο του γονιού ή ενός μεγαλύτερου φίλου, κυρίως για μουσική.



- Πολυπλοκότερη είναι η σχέση τους με την τηλεόραση. Όλοι οι συμμετέχοντες ισχυρίζονται ότι βλέπουν τηλεόραση μία ή περισσότερες φορές την εβδομάδα για να δουν αγώνες ποδοσφαίρου και σπανιότερα άλλα αθλητικά γεγονότα (κυρίως αγώνες μπάσκετ και, σε μία μόνο περίπτωση, αγώνες κολύμβησης και πυγμαχίας). Όσον αφορά τις τηλεοπτικές ειδήσεις, ισχύει το ίδιο με το ραδιόφωνο: οι περισσότεροι συμμετέχοντες παρακολουθούν τηλεοπτικές ειδήσεις μόνο όταν βρίσκονται στον ίδιο χώρο με κάποιον άλλο που παρακολουθεί ειδήσεις. Γενικά, οι έφηβοι που ερωτήθηκαν θεωρούν το ραδιόφωνο και την τηλεόραση πολύ βαρετά.
- Οι περισσότεροι ερωτηθέντες νιώθουν άνετα στον χειρισμό της ψηφιακής τεχνολογίας και μόνο λίγοι από αυτούς θεωρούν ότι είναι χρήσιμο να μάθουν περισσότερα, αφού «ποτέ δεν ξέρεις πότε θα εξαπατηθείς στο Διαδίκτυο. (...) και συμβαίνει ακριβώς όταν νιώθει κανείς σίγουρος για τις ικανότητές του».
- Οι έφηβοι συμφωνούν ότι το να περνούν πολύ χρόνο στο Διαδίκτυο επηρεάζει τη σωματική τους δραστηριότητα: «κούραση, αδιαθεσία και άλλα συμπτώματα». Όπως μας είπαν, μερικοί από αυτούς εμφανίζουν ακόμη και συμπτώματα στέρησης («νιώθω αναστάτωση») εάν το Διαδίκτυο δεν είναι διαθέσιμο για μία ημέρα. Οι συμμετέχοντες παραδέχονται ότι χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία περισσότερο από ότι τους κάνει καλό. Ωστόσο, οι συμμετέχοντες μας είπαν ότι μέσω των συσκευών τους κάνουν νέους φίλους και βρίσκουν πληροφορίες και υλικό για το σχολείο. Οι έφηβοι αναγνωρίζουν ότι μερικές φορές η χρήση του διαδικτύου επηρεάζει αρνητικά την ψυχολογία τους και τους εθίζει. Ως σχετικό παράδειγμα περιγράφηκε το gaming. Όσον αφορά το τι τους αρέσει περισσότερο να κάνουν στο διαδίκτυο, οι συμμετέχοντες μας είπαν ότι χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για παιχνίδια, μουσική, συνομιλία, YouTube, Netflix και μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Instagram, TikTok).
- Οι ερωτηθέντες πιστεύουν ότι ο διαδικτυακός χρόνος δεν έχει αρνητικό αντίκτυπο στις κοινωνικές τους σχέσεις, καθώς αφιερώνεται εν μέρει στην επικοινωνία με την οικογένεια και φίλους. Κατά τη γνώμη τους, η (επίσης) διαδικτυακή επικοινωνία ενδυναμώνει τις κοινωνικές τους σχέσεις. Επώθηκε ότι η διαδικτυακή επικοινωνία γίνεται με φίλους από την πραγματική ζωή και ότι δεν είναι συνηθισμένο να κάνουν νέους φίλους στο Διαδίκτυο. Στην πραγματικότητα, οι ερωτηθέντες πιστεύουν ότι τα ψηφιακά μέσα και ειδικότερα τα κοινωνικά δίκτυα είναι καίρια για την οικοδόμηση νέων φιλιών.
- Οι περισσότεροι έφηβοι χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία για αναζήτηση πληροφοριών. Η αναζήτηση πληροφοριών για την πολιτική δεν είναι συχνή σε αυτή τη νεαρή ηλικιακή ομάδα. Με βάση τις απαντήσεις, η ηλικία αποτελεί σημαντικό παράγοντα για αν ενδιαφέρονται για την πολιτική. Έτσι, ορισμένοι (αλλά όχι όλοι) από τους μεγαλύτερους εφήβους (15-17 ετών) διαβάζουν πολιτικές ειδήσεις και αναζητούν τέτοιους είδους πληροφορίες. Είναι εμφανής η δυσπιστία τους προς το σύστημα και επιλέγουν να μη διαβάζουν ειδήσεις. Η πλειονότητα των συμμετεχόντων συμφώνησε ότι «όλα είναι ψεύτικα και όλοι λένε ψέματα».
- Κατά τη γνώμη των εφήβων, τα διαδικτυακά κείμενα είναι πιο κατανοητά από τα κείμενα εκτός διαδικτύου. Πιστεύουν επίσης ότι τα διαδικτυακά κείμενα είναι πιο σύντομα και πιο συμπυκνωμένα και υπάρχουν σημεία που υπερτονίζονται ενώ στην έντυπη έκδοση τα επισημασμένα κείμενα είναι σπανιότερα. Όπως επώθηκε, η κατανόηση του υποκείμενου ζητήματος μιας μακροσκελούς αφήγησης εξαρτάται από το θέμα. Σε περίπτωση που το μακροσκελές επιχείρημα αφορά το χόμπι τους, π.χ., το ποδόσφαιρο, θα αφιερώσουν χρόνο για να διαβάσουν προσεκτικά και να κατανοήσουν το μήνυμα. Πολλοί από τους συμμετέχοντες

ισχυρίζονται ότι δυσκολεύονται να κατανοήσουν και να ερμηνεύσουν τη σημασία ορισμένων λέξεων που συναντούν τόσο στην πραγματική ζωή όσο και στο διαδίκτυο.

- Όλοι οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν ψηφιακή τεχνολογία για επικοινωνία. Χρησιμοποιούν chat και βιντεοκλήσεις σε καθημερινή βάση. Η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας για αναψυχή είναι πολύ συνηθισμένη σε αυτή την ηλικιακή ομάδα: οι ταινίες φαίνεται να είναι οι πιο δημοφιλείς μεταξύ αυτών των δραστηριοτήτων. Παιχνίδια και παρακολούθηση αθλητικών γεγονότων, αθλητικές διαδικτυακές ειδήσεις αναφέρονται επίσης, αλλά σε μικρότερο βαθμό. Η παρακολούθηση αθλητικών γεγονότων και αθλητικών ειδήσεων είναι ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στην περίπτωση των εφήβων που παρακολουθούν τακτικά ποδόσφαιρο, και συχνά παίζουν σε ποδοσφαιρικούς συλλόγους και ενώσεις. Οι έφηβοι χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία κυρίως για αναψυχή (gaming, chat, μουσική, YouTube, μέσα κοινωνικής δικτύωσης). Περνούν πολλές ώρες στην οθόνη. Οι νυχτερινές ώρες φαίνεται να είναι οι δημοφιλέστερες. Πιο συχνά αναφέρεται το gaming, και μετά ακολουθούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Λίγοι ανέφεραν την ενασχόλησή τους με επενδύσεις (crypto/bitcoins κ.λπ.). Τέλος, ορισμένα αγόρια της ομάδας αναφέρθηκαν και σε ιστότοπους με σεξουαλικό περιεχόμενο.
- Μερικοί έφηβοι διατηρούν μια προσεκτική στάση απέναντι στις ψηφιακές πλατφόρμες και εμπιστεύονται ιστοσελίδες μόνο μετά από αρκετές επισκέψεις. Οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες έφηβους (ειδικά από τη μικρότερη ηλικιακή ομάδα) πιστεύουν ότι πρέπει να είναι προσεκτικοί και στο διαδίκτυο, επειδή οι ίδιοι ή οι φίλοι τους μπορεί να ενοχληθούν εύκολα από άλλους. Με βάση τις απαντήσεις, οι έφηβοι ακόμη και της μικρότερης ηλικιακής ομάδας διαθέτουν τις ψηφιακές ικανότητες για να αντιμετωπίσουν ζητήματα ασφάλειας στο διαδίκτυο (π.χ. ρυθμίσεις απορρήτου λογαριασμών των μέσων κοινωνικής δικτύωσης) και μπορούν να προστατευτούν από ανεπιθύμητες ερωτήσεις.
- Μερικοί από τους έφηβους τόνισαν ότι είναι δύσκολο να καταλάβει κανείς εάν ένα διαδικτυακό κείμενο είναι αξιόπιστο ή όχι. Αναφέρθηκε επίσης ότι σε αμφίσημες περιπτώσεις, οι έφηβοι μπορεί να ζητήσουν βοήθεια από ενήλικες (γονείς, μεγαλύτερο αδελφό/αδελφή) για να βεβαιωθούν εάν το περιεχόμενο ενός συγκεκριμένου διαδικτυακού κειμένου είναι αξιόπιστο ή όχι. Όπως ειπώθηκε, ακόμη και στους αθλητικούς ιστότοπους υπάρχουν κάποιοι αναξιόπιστοι, τα λεγόμενα fake sites. Οι συμμετέχοντες μοιράστηκαν ότι αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην κατανόηση όρων και ορισμών, αλλά συνήθως τους αναζητούν στο διαδίκτυο. Οι συμμετέχοντες μοιράστηκαν ότι χρειάζονται κάποια υποστήριξη σε αυτό. Μοιράστηκαν ότι θα ήταν χρήσιμο να μάθουν περισσότερα για αυτό το ζήτημα.
- Οι έφηβοι πιστεύουν ότι τα ψηφιακά μέσα προωθούν μερικές φορές εξτρεμιστικές αφηγήσεις. Δήλωσαν ότι αναγνωρίζουν αρνητικές εξτρεμιστικές αφηγήσεις σε ορισμένες ομάδες που σχετίζονται με οπαιδικές/χουλιγανικές ομάδες, όπου εμφανίζονται ρατσιστικά σχόλια π.χ. για Ρομά, μετανάστες ή ΛΟΑΤ, αλλά και εκκλήσεις για βία προς αυτές τις ομάδες. Όπως ισχυρίζονται, αυτές τις αφηγήσεις αφορούν κυρίως τις θρησκείες και το εθνική προέλευση. Μοιράστηκαν περιπτώσεις εξτρεμιστικών αφηγήσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, π.χ. πολιτικές αφηγήσεις, προπαγανδιστικές διαφημίσεις. Επιπλέον, συναντούν εκφοβιστικά και μεροληπτικά κείμενα, όταν διαβάζουν τα σχόλια άρθρων για ποδοσφαιρικούς αγώνες. Με βάση τα ευρήματα, οι συμμετέχοντες πρόσφυγες/μετανάστες και Ρομά αισθάνονται προσβεβλημένοι από εκφοβιστικά κείμενα, αλλά συνήθως έχουν επίγνωση της προπαγάνδας και της εξαπάτησης. Οι ερωτηθέντες έφηβοι πιστεύουν ότι όλοι αξίζουν σεβασμό, ανεξάρτητα από το χρώμα, την ηλικία, το φύλο. Όλοι γνωρίζουν το φαινόμενο της χρήσης υποτιμητικών όρων σε τεταμένες καταστάσεις, ειδικά κατά τη διάρκεια του ποδοσφαιρικού αγώνα, αλλά δεν πιστεύουν ότι πρέπει να γίνονται δεκτά αυτά τα σχόλια. Με βάση τα αποτελέσματα, ειδικά οι έφηβοι που έχουν

εκπαιδευτεί στο football3, μπορούν ναν αντιμετωπίσουν εκφοβιστικά σχόλια. Αυτοί οι παίκτες έχουν την απαραίτητη αυτοεκτίμηση και δεξιότητες για την επίλυση συγκρούσεων για να αντιμετωπίσουν τέτοια προβλήματα ή να ζητήσουν υποστήριξη. Ορισμένοι από τους συμμετέχοντες αντιλαμβάνονται ότι το Διαδίκτυο χρησιμοποιείται για τη διάδοση ρητορικής μίσους, όχι μόνο από ρατσιστική άποψη. Το πιο συχνό παράδειγμα είναι ο διαμοιρασμός βίντεο με προσβολές σε μαύρους παίκτες στα γήπεδα, ενώ κάποιοι αναφέρουν, για παράδειγμα, ότι είδαν βίντεο στα οποία δύο νεαρά αγόρια φιλιούνται ενώ ακούγονται βαριές προσβολές εναντίον τους. Οι ερωτηθέντες ισχυρίζονται ότι δεν ασχολούνται πολύ με αυτό το περιεχόμενο, αν και σε ορισμένες περιπτώσεις συμφωνούν με τις «αρνητικές απόψεις» που συνοδεύουν τα βίντεο.

- Οι συμμετέχοντες συμφωνούν ότι η εκπαίδευση στη χρήση του Διαδικτύου είναι χρήσιμη. Οι περισσότεροι συμμετέχοντες έφηβοι συμφωνούν ότι η εκπαίδευση μπορεί να φανεί χρήσιμη για την πληρέστερη κατανόηση του διαδικτυακού περιεχομένου. Με βάση τις απαντήσεις τους, η μεγαλύτερη ηλικιακή ομάδα (16-17 ετών) αισθάνεται ικανή να επιλύει προβλήματα σχετικά με ρατσιστικά και μεροληπτικά ζητήματα, ενώ οι νεότερες (12-13 ετών) συχνά νιώθουν ότι χρειάζονται βοήθεια. Συνήθως, τα προβλήματα λύνονται με τη βοήθεια προπονητών στο γήπεδο. Οι συμμετέχοντες αποκαλύπτουν ότι «ποτέ» ή «λίγο» μιλούν με τους ενήλικες (γονείς, δασκάλους, εκπαιδευτικούς) σχετικά με τους κινδύνους στο διαδίκτυο ή πώς να τους αντιμετωπίσουν. Οι περισσότεροι συμμετέχοντες ανέφεραν την υποστήριξη των φίλων και των αδελφών τους σε παρόμοια θέματα. Η πλειονότητα φαίνεται ότι δεν απευθύνεται στους γονείς για υποστήριξη ή ότι οι γονείς δεν είναι οι πρώτοι στους οποίους θα στραφούν. Οι έφηβοι δεν αισθάνονται άνετα να μιλήσουν στους γονείς τους γιατί το άγχος και η ανησυχία των γονιών τις περισσότερες φορές τους επιβαρύνει.

3.2. Το Θεωρητικό πλαίσιο της εκπαίδευσης των εφήβων

Οι νέοι εκτίθενται περισσότερο στην κακοποίηση, την εκμετάλλευση, τη χειραγώγηση ή τη στρατολόγηση από βίαιες ή εγκληματικές ομάδες. Η κεντρική ιδέα είναι να χρησιμοποιήσουμε το ποδόσφαιρο για την εκπαίδευση και την ενδυνάμωση των νέων. Στόχος είναι να ενισχυθεί η αυτοεκτίμηση και αυτοπεποίθησή τους, να αποκτήσουν δεξιότητες για να αντιμετωπίζουν δυσμενείς εμπειρίες και να απορρίπτουν την πόλωση. Οι νέοι αποτελούν το επίκεντρο για την πρόληψη της ριζοσπαστικοποίησης, καθώς μπορεί να είναι και θύτες και θύματα του βίαιου εξτρεμισμού. Η εφηβεία άλλωστε αποτελεί μια πολύ ευάλωτη ομάδα «υψηλού κινδύνου». Όπως είδαμε, ο βίαιος εξτρεμισμός επηρεάζει δυσανάλογα τους νέους, καθώς παρασύρονται πιο εύκολα σε ριζοσπαστικές σκέψεις. Όταν οι κοινωνίες αποτυγχάνουν να ενσωματώσουν τους νέους, είναι πιθανότερο να αναπτύξουν τάσεις πολιτικής βίας. Όμως, οι νέοι έχουν και σημαντικό θετικό ρόλο, μεταμορφώνουν τις κοινότητές τους, αντιμετωπίζουν τη βία, υπερασπίζονται την ειρήνη. Ωστόσο, οι προσπάθειές τους δεν επηρεάζουν ιδιαίτερα λόγω της έλλειψης επαρκών μηχανισμών συμμετοχής ή λόγω έλλειψης ευκαιριών συνεργασίας με φορείς λήψης αποφάσεων.⁶⁴

Σύμφωνα με τις Συστάσεις της ΕΕ (2016) για την πρόληψη της ριζοσπαστικοποίησης που οδηγεί στον εξτρεμισμό, οι νέοι πρέπει να προσεγγίζονται μέσω καινοτόμων εργαλείων στους τομείς της εκπαίδευσης και κατάρτισης αλλά και στον τομέα του αθλητισμού, πέρα από τις επίσημες δομές. Οι αθλητικές παρεμβάσεις προάγουν την αίσθηση της ομαδικότητας και της ταυτότητας και κατορθώνουν να ενσωματώσουν όσους νιώθουν αποκομμένοι από την κοινότητα ή το σχολικό σύστημα. Το ποδόσφαιρο αποτελεί έναν κοινωνικό χώρο, όπου η κοινότητα και η ταυτότητα αποκτούν ιδιαίτερη σημασία για τη νεολαία. Οι ποδοσφαιρικές κοινότητες πάντα παρείχαν ευκαιρίες

⁶⁴ UNDP (2016), ό.π.

για την οικοδόμηση συλλογικών ταυτοτήτων. Με στόχο την πρόληψη της μισαλλοδοξίας και της ξενοφοβίας σε τοπικό επίπεδο, η ενίσχυση της συνοχής της κοινότητας γίνεται με βάση τα ίδια εργαλεία που χρησιμοποιούνται συχνά για τη ριζοσπαστικοποίηση των νέων: το ποδόσφαιρο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στον διάλογο και την επίλυση συγκρούσεων που επιτρέπει στους παίκτες να κατανοήσουν τη δύναμη της συναίνετικής λήψης αποφάσεων και να γεφυρώσουν πολιτισμικές και άλλες διαφορές.

Όπως επισημαίνει η UNESCO, οι **αθλητικές δραστηριότητες** προωθούν τη διομαδική συνεργασία και ενώνουν διαφορετικά άτομα με έναν κοινό στόχο. Οι επαναλαμβανόμενες διομαδικές δράσεις –ή, πιο απλά, οι αλληλεπίδραση με τον «άλλο»– συμβάλλουν στην οικοδόμηση συμπεριληπτικών κοινωνιών με περισσότερη ενσυναίσθηση και συνειδητοποιημένους πολίτες. Ο αθλητισμός εμπλουτίζει τις συλλογικές σχέσεις μέσω της δημοκρατικής συμπεριφοράς και της ομαδικής εργασίας και ενθαρρύνει τις διομαδικές σχέσεις. Προάγει **αξίες όπως η ομαδική εργασία, η ηγεσία και η στοχοθεσία**. Τα ομαδικά αθλήματα είναι ένας από τους αποτελεσματικότερους τρόπους για τη συνεργασία διαφορετικών ατόμων για έναν κοινό στόχο και την κοινή επιτυχία. Αυτά τα χαρακτηριστικά είναι διαχρονικά. Ο αθλητισμός **δεσμεύει** νέους που δεν έχουν ευκαιρίες απασχόλησης ή που έχουν εγκαταλείψει το σχολείο. Επιπλέον, ενισχύει την προσωπικότητα με **αυτοεκτίμηση, ηγετικές δεξιότητες, μεγαλύτερα ακαδημαϊκά επιτεύγματα και μεγαλύτερη συγκέντρωση**. Αυτά τα χαρακτηριστικά βελτιώνουν τις αντιστάσεις των νέων και αυξάνουν την πιθανότητα να χειρίζονται καλύτερα τις προκλήσεις, τις απογοητεύσεις αλλά και την αίσθηση συμμετοχής στην κοινότητα.⁶⁵

Η UNICEF τονίζει ότι ο ψηφιακός γραμματισμός και οι δεξιότητες είναι απαραίτητες ώστε τα παιδιά να έχουν ουσιαστική, ασφαλή πρόσβαση στο διαδίκτυο, γνωρίζοντας τα δικαιώματά τους. Υποστηρίζει μια ολιστική προσέγγιση στον ψηφιακό γραμματισμό, για τις δεξιότητες (τεχνικές, γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες), τους ενδιαφερόμενους φορείς (γονείς/φροντιστές και εκπαιδευτικοί) και τη σύνδεση με τον παραδοσιακό γραμματισμό (ο ψηφιακός γραμματισμός πρέπει να βασίζεται σε ένα ευρύτερο πλαίσιο δεξιοτήτων για τη ζωή και την εργασία).⁶⁶ Σύμφωνα με τον Οδηγό Πολιτικής της UNICEF: «Τα παιδιά πρέπει να μπορούν να 1. έχουν πρόσβαση και να λειτουργούν σε ψηφιακά περιβάλλοντα με ασφάλεια και αποτελεσματικότητα, 2. αξιολογούν κριτικά τις πληροφορίες, 3. επικοινωνούν με ασφάλεια, υπευθυνότητα και αποτελεσματικότητα μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας και 4. δημιουργούν ψηφιακό περιεχόμενο». Για τη UNICEF η διάκριση μεταξύ των ψηφιακών ικανοτήτων, των ψηφιακών δεξιοτήτων, του ψηφιακού γραμματισμού και της ψηφιακής πολιτειότητας είναι σημαντική. Η ψηφιακή ικανότητα ενσωματώνει γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις, ίσως όμως είναι πολύ τεχνικός όρος. Η ψηφιακή πολιτειότητα αφορά την πολιτειότητα και τα ανθρώπινα δικαιώματα. Για το έργο της UNICEF, ο ψηφιακός γραμματισμός αποτελεί αναμφισβήτητα την καταλληλότερη έννοια, καθώς είναι ευρύτερος και συμπεριληπτικός και αναφέρεται σε δεξιότητες, χρήσεις και αποτελέσματα. Οι ψηφιακές δεξιότητες ισοδυναμούν με γνώσεις και στάσεις (συστατικά στοιχεία της ικανότητας) και εξ ορισμού περιλαμβάνονται στην έννοια του ψηφιακού γραμματισμού. Ο συνδυασμός ψηφιακού γραμματισμού και δεξιοτήτων αντιπροσωπεύει την ολιστική προσέγγιση.

Για τη UNICEF, λοιπόν, ένας σύντομος ορισμός του ψηφιακού γραμματισμού των παιδιών αναφέρεται στις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που τα ενδυναμώνει ώστε να ανθίσουν με ασφάλεια σε έναν ολοένα και αυξανόμενο παγκόσμιο ψηφιακό κόσμο, με τρόπους κατάλληλους για την ηλικία τους και τα τοπικά, πολιτισμικά τους περιβάλλοντα. Ένας διευρυμένος ορισμός σε εξέλιξη

⁶⁵ UNESCO/MGIEP (2017). *Youth led guide on prevention of violent extremism through education*.

⁶⁶ UNICEF (2017). UNICEF State of the World's Children, ο.π. UNICEF (2018a). Policy Guide on Children, ο.π. Fabio Nascimbeni και Steven Vosloo (2019), ο.π.



βλέπει στον ψηφιακό γραμματισμό ως το σύνολο γνώσεων, δεξιοτήτων, στάσεων και αξιών που επιτρέπουν στα παιδιά, με αυτοπεποίθηση και αυτονομία, να παίζουν, να μαθαίνουν, να κοινωνικοποιούνται, να προετοιμάζονται για την εργασία και να συμμετέχουν σε δράσεις πολιτών σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Τα παιδιά πρέπει να χρησιμοποιούν και να κατανοούν την τεχνολογία, να αναζητούν και να διαχειρίζονται πληροφορίες, να επικοινωνούν, να συνεργάζονται, να δημιουργούν και να μοιράζονται περιεχόμενο, να δημιουργούν γνώσεις και να λύνουν προβλήματα με ασφάλεια, κριτικό και ηθικό τρόπο, κατάλληλο για την ηλικία τους, την τοπική τους γλώσσα και κουλτούρα.⁶⁷

3.3. Εκπαιδεύοντας τους εκπαιδευτές

Τα ερευνητικά ευρήματα του DIALECT2 για τους μεσολαβητές, εκπαιδευτές αλλά και τους εκπροσώπους των τοπικών ποδοσφαιρικών ενώσεων, ακαδημιών και ειδικών του ποδοσφαίρου έχουν ως εξής:

- Οι συμμετέχοντες περιστασιακά έχουν γίνει μάρτυρες όπου οι νέοι αντιμετωπίζουν φαινόμενα και συμπεριφορές ρατσισμού, ξενοφοβίας, διακρίσεων και μισαλλοδοξίας. Πιστεύουν ότι κάποια παιδιά τελικά συνηθίζουν την κακή μεταχείριση από τους συνομηλίκους ή το περιβάλλον τους, ότι με τον καιρό αναπτύσσουν εσωτερικούς αμυντικούς μηχανισμούς, ακόμα κι αν δεν είναι πλέον σε θέση να αναγνωρίζουν τι είναι κακό και τι καλό. Δηλώνουν επίσης ότι τα παιδιά που ασχολούνται επαγγελματικά με τον αθλητισμό ή ψυχαγωγικά με αθλητικές δραστηριότητες έχουν γενικά θετική εικόνα στην κοινωνία και εκτίθενται λιγότερο σε αρνητικές αφηγήσεις που τα αφορούν.
- Οι συμμετέχοντες πιστεύουν ότι η κοινωνία μπορεί να εκπαιδεύσει τους εφήβους να αναγνωρίζουν και να ανθίστανται σε εξτρεμιστικές αφηγήσεις με ρατσιστικά και ξενοφοβικά μηνύματα. Ωστόσο, αναφέρθηκε ότι η πόλωση της κοινωνίας βάθυνε και η αποδοχή μειώθηκε ακόμη και σε ανθρώπους με υψηλή μόρφωση. Θεωρούν ότι υπάρχουν βασικοί παράγοντες, θεσμοί (σχολεία, δάσκαλοι) με κεντρικό ρόλο στην εκπαίδευση των εφήβων. Όσον αφορά τα ιδρύματα, οι δάσκαλοι έχουν τη μεγαλύτερη ευθύνη. Οι συμμετέχοντες πιστεύουν ότι το πρόβλημα είναι περίπλοκο και ότι δεν είναι εύκολο να αναπτυχθεί ανθεκτικότητα απέναντι στην εξτρεμιστική αφήγηση. Πιστεύουν ότι η κοινωνία δεν ασχολείται αρκετά με αυτά τα θέματα, επομένως κάθε ενέργεια βασίζεται κυρίως σε ατομική πρωτοβουλία και μεμονωμένες δράσεις. Επιπλέον, πιστεύουν ότι είναι απαραίτητο η κοινωνία να ασχολείται με περισσότερους νέους, σε περισσότερα επίπεδα. Στις μέρες μας, λόγω του γρήγορου τρόπου ζωής και της υψηλής εργασιακής δέσμευσης των γονέων, παρατηρείται ότι ασχολούνται όλοι και λιγότερο με τα παιδιά, ενώ ότι τα παιδιά που ασχολούνται με κάποια δραστηριότητα, όπως με κάποιο άθλημα, έχουν τουλάχιστον μία παραπάνω φιγούρα, που με κάποιο τρόπο συμμετέχει στην ανάπτυξη τους και την καλλιέργεια των αξιών τους. Δήλωσαν επίσης και θυμήθηκαν ότι όταν και αυτοί έφηβοι, τα παιδιά σε αυτή τη φάση της ενηλικίωσης προτιμούν να απευθύνονται σε άτομα εκτός του σπιτιού για βοήθεια, όπως π.χ. σε προπονητές ή δασκάλους, αλλά κυρίως εμπιστεύονται και ταυτίζονται με τους συνομηλίκους τους.
- Οι συμμετέχοντες πιστεύουν στις αφέλειες του ποδοσφαίρου. Η πλειονότητα των συμμετεχόντων βλέπει το ποδόσφαιρο ως κοινό χώρο ειρήνης. Εργάζονται με τις συγκρούσεις μεταξύ των παικτών. Πιστεύουν ότι το ποδόσφαιρο συνδέει τους ανθρώπους και εργάζονται έχοντας αυτό κατά νου. Κάποιοι ανέφεραν ότι το ποδόσφαιρο καταπολεμά τα στερεότυπα με εθνικό υπόβαθρο, πρωθεί την αλληλεγγύη και βελτιώνει την αυτοπεποίθηση. Η φύση του ποδοσφαίρου βοηθά στην κοινωνικοποίηση των παιδιών και τα κινητοποιεί. Αναφέρθηκε ότι το

⁶⁷ Fabio Nascimbeni και Steven Vosloo (2019), ό.π., σσ. 35-7.

ποδόσφαιρο είναι προσομοιωτής έντονων συναισθημάτων, χωρίς μεγάλο ρίσκο, αφού υπάρχει το δίχτυ ασφαλείας των προπονητών και της υπόλοιπης ομάδας.

- Οι οργανωμένες αθλητικές δραστηριότητες είναι ένα εκπαιδευτικό πεδίο όπου οι έφηβοι μαθαίνουν να αναγνωρίζουν και να ανθίστανται σε εξτρεμιστικές αφηγήσεις με ρατσιστικά και ξενοφοβικά μηνύματα. Το ποδόσφαιρο προσφέρει μια μεγάλη ευκαιρία για να μάθουμε να αποδεχόμαστε και να σεβόμαστε ο ένας τον άλλον, ανεξαρτήτως πολιτιστικού υπόβαθρου ή θρησκείας. Οι έφηβοι είναι πιο δεκτικοί στα καλά πράγματα, κάτι που ενισχύει την αποτελεσματικότητα του ποδοσφαίρου ως εργαλείου ευαισθητοποίησης. Οι ειδικοί συμφωνούν ότι είναι μια εκπαιδευτική διαδικασία που ενισχύει τις αντιστάσεις των εφήβων στον ρατσισμό.
- Υπάρχει προβληματισμός για την τεράστια δυσκολία χρήσης του αθλητισμού ως εργαλείου συνειδητής ανάπτυξης για τους νέους, χωρίς να αμφισβητείται το οικονομικό και πολιτικό σύστημα που ρυθμίζει τον κόσμο του επαγγελματικού αθλητισμού (ιδιαίτερα του ποδοσφαίρου), με τον εμπορικό χαρακτήρα, την ολική έλλειψη αξιών και τη βία εντός και εκτός γηπέδου. Η βία, ο αποκλεισμός, η άνιση κατανομή του πλούτου και η εργασιακή εκμετάλλευση (έχοντας υπόψη τα μεγάλα γεγονότα όπως το Παγκόσμιο Κύπελλο) αποτελούν μέρος ενός συστήματος που ελάχιστοι αμφισβητούν. Χωρίς επίγνωση και αιτιολογημένη κριτική αυτών των θεμάτων, ο κίνδυνος είναι ο αθλητισμός ως εκπαιδευτικό εργαλείο να μην ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα.
- Οι ειδικοί πιστεύουν ότι είναι πολύ δύσκολο να υποβάλει κανείς προτάσεις στην κυβέρνηση για την ενδυνάμωση της νεολαίας στον αγώνα κατά των αρνητικών στερεοτυπικών αντιλήψεων, του ρατσισμού, της πολιτικής βίας, της κοινωνικής και πολιτικής πόλωσης στην κοινότητα, του πολιτικού εξτρεμισμού και της ριζοσπαστικοποίησης της νεολαίας μέσω του αθλητισμού και της ποδοσφαιρικής κουλτούρας. Δεν δίνεται ιδιαίτερη προσοχή σε αυτό το πεδίο.
- Οι συμμετέχοντες συμφώνησαν ότι τα ποδοσφαιρικά μέσα επιδρούν ιδιαίτερα στους εφήβους, με έμφαση στην ευθύνη και τις δυνατότητές τους να επηρεάσουν τον τρόπο σκέψης τους. Όπως παραδέχονται, αρκετά συχνά τα ποδοσφαιρικά μέσα παρουσιάζουν στρεβλά οράματα για ποδοσφαιρικούς αγώνες που ενισχύουν την κοινωνική πόλωση. Για παράδειγμα, τα μέσα επικοινωνίας προωθούν περιστασιακά μια ασπρόμαυρη εικόνα που υποκινεί τους εξτρεμιστές οπαδούς.
- Το θέμα της ευαισθητοποίησης των νέων σχετικά με τους κινδύνους που κρύβονται στη χρήση των ψηφιακών μέσων είναι πολύ λεπτό. Είναι δύσκολο να γίνουν σαφείς για τους εφήβους οι κίνδυνοι στο ψηφιακό περιεχόμενο και τα διαδικτυακά μηνύματα, ρητά και άρρητα, τα οποία μπορεί να λειτουργούν ακόμα και για τη χειραγώγηση ιδεών και συμπεριφορών πιο ευάλωτων ατόμων. Τα σχολεία δεν κάνουν αρκετά προς αυτή την κατεύθυνση. Πράγματι, είναι δύσκολο να ενισχυθούν οι αντιστάσεις σε τέτοιου είδους μηνύματα, εάν οι μηχανισμοί πίσω από αυτά δεν γίνονται καλά κατανοητοί (και αυτό συμβαίνει επειδή οι προσπάθειες των ενηλίκων να τα εξηγήσουν στους εφήβους δεν είναι ικανοποιητικές).
- Οι συμμετέχοντες πιστεύουν ότι οι νέοι δεν εκπαιδεύονται στην ερμηνεία του περιεχομένου των μέσων επικοινωνίας. Η ικανότητα της συνειδητής χρήσης του διαδικτύου παρουσιάζει μεγάλες ελλείψεις σε πολλές χώρες. Οι γονείς συνήθως δεν το καταλαβαίνουν και για πολλούς δασκάλους/εκπαιδευτικούς το διαδίκτυο είναι εχθρός. Όπως ειπώθηκε, η συνειδητή χρήση του διαδικτύου πρέπει να αποτελεί δημόσιο καθήκον, επομένως μέρος του προγράμματος σπουδών στο σχολείο. Η συνειδητή χρήση του Διαδικτύου περιλαμβάνει την επίγνωση του ρόλου των μέσων επικοινωνίας/ψηφιακών μέσων και μαθαίνει στους εκπαιδευτές και τους νέους να ανθίστανται σε εξτρεμιστικές αφηγήσεις και συμπεριφορές.

- Οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες νιώθουν έτοιμοι να ενισχύσουν την ανθεκτικότητα της κοινότητας σε εξτρεμιστικές αφηγήσεις και συμπεριφορές μέσω σχετικών μηνυμάτων. Στην πραγματικότητα, πολλοί από αυτούς συμμετέχουν ήδη ενεργά στη ενίσχυση της ανθεκτικότητας της κοινότητας απέναντι σε εξτρεμιστικές αφηγήσεις, με συζητήσεις ακόμα και με άτομα διαφορετικού ιδεολογικού υπόβαθρου (υποστηρίζοντας ουσιαστικό διάλογο) ως αθλητικοί δημοσιογράφοι ή με διάφορες δραστηριότητες που στοχεύουν στη μείωση των προκαταλήψεων, όπως π.χ., σύμβουλοι σε ποδοσφαιρικούς συλλόγους για στρατηγικές μείωσης της ακραίας οπαδικής συμπεριφοράς. Οι συμμετέχοντες τόνισαν τη σημασία που έχει οι προπονητές να έχουν παιδαγωγικές βάσεις όταν εργάζονται με εφήβους.
- Προπονητές και αθλητικοί μάνατζερ εξέφρασαν την προθυμία τους να πραγματοποιήσουν δωρεάν εκπαιδευτικά σεμινάρια για νέους σχετικά με τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Συγκεκριμένα, προτάθηκε από προπονητές που ακολουθούν τα προφίλ των νεαρών αθλητών τους, να συλλέξουν στιγμιότυπα οιθόνης ή να κατεβάσουν μεροληπτικό περιεχόμενο που διαδίδεται από αγόρια ή κορίτσια και στη συνέχεια να αφιερώσουν χρόνο για να αναλύσουν αυτό το περιεχόμενο μαζί τους, προσπαθώντας να ξεσκεπάσουν τη χειραγώηση που συχνά υποκρύπτεται ή για να δείξουν πώς τα αγόρια που παρασύρθηκαν σε παρόμοια μεροληπτικά σχόλια ή διαδικτυακές πράξεις, πιθανότατα δεν έπρατταν ποτέ έτσι στην πραγματική ζωή. Σημειώθηκαν αμφιβολίες σχετικά με την ωριμότητα των περισσότερων αθλητικών ενώσεων και ακαδημιών νέων για τέτοιου είδους πρακτικές, ιδίως εάν αυτό σήμαινε να πάρουν χρόνο από τις παραδοσιακές αθλητικές δραστηριότητες.

3.4. Το θεωρητικό πλαίσιο της εκπαίδευσης των εκπαιδευτών

Για να είναι αποτελεσματική η εργασία για τους νέους χρειάζονται συνέργειες και συνεργασίες πολλών φορέων. Το Εκπαιδευτικό Μανιφέστο του 2021 της EU/RAN επισημαίνει: «Στην καταπολέμηση του βίαιου εξτρεμισμού, η εκπαίδευση και η εργασία με τη νεολαία υποστηρίζεται από τη συνεργασία βασικών παραγόντων: δασκάλων/διδασκόντων, ηγετών σχολείων/πανεπιστημίων, εργαζομένων για νέους και εθνικής/τοπικής κυβέρνησης. Οι υποστηρικτικοί φορείς μπορεί να κάνουν το έργο των βασικών φορέων πολύ αποτελεσματικότερο. Οι υποστηρικτικοί φορείς περιλαμβάνουν υπηρεσίες υγείας, κοινωνικής εργασίας και αστυνόμευσης, καθώς και μη κυβερνητικές οργανώσεις (ΜΚΟ) και άλλες οργανώσεις του τρίτου τομέα. Είναι ζωτικής σημασίας η δράση ενάντια στον βίαιο εξτρεμισμό να μη διεξάγονται αλλά συλλογικά – βασικός παράγοντας επιτυχίας είναι η αναγνώριση και η συμπερίληψη των ενδιαφερομένων σε ένα σενάριο». Για την προστασία των εφήβων από τη ριζοσπαστικοποίηση που μπορεί να οδηγήσει σε βίαιο εξτρεμισμό, η βιβλιογραφική ανασκόπηση αποκαλύπτει τη σημασία της εκπαίδευσης και της διαδικτυακής ενσωμάτωσης αντίστοιχων πρακτικών (P/CVE). «Η εκπαίδευση δεν λαμβάνει χώρα μόνο σε σχολεία και σε άλλα κρατικά ρυθμιζόμενα περιβάλλοντα, τα οποία διατρέχονται από δημοκρατικές αξίες και ανθρώπινα δικαιώματα, αλλά και σε μη τυπικό και άτυπο περιβάλλον. Μερικές φορές, τέτοια περιβάλλοντα μπορεί να συμβάλουν στη ριζοσπαστικοποίηση προς τον βίαιο εξτρεμισμό».⁶⁸

Όσον αφορά την εκπαίδευση στον ψηφιακό γραμματισμό ως πρακτική P/CVE, η RAN αναγνωρίζει: «Οι παλαιότερες γενιές συνειδητοποιούν όλο και περισσότερο ότι για τους νέους, ο διαδικτυακός κόσμος (κοινωνικά μέσα και διαδικτυακά παιχνίδια) είναι μέρος του πραγματικού κόσμου. Επομένως, οι εκτός σύνδεσης προσπάθειες για την πρόληψη και την αντιμετώπιση του βίαιου εξτρεμισμού (P/CVE) πρέπει να λαμβάνουν υπόψη το διαδίκτυο. Τελικά, είναι σημαντικό για

⁶⁸ Wollenstein J. (2022). *Developing resilience as an approach to dealing with the influences of problematic informal and non-formal education in schools. A practical guide for first-line practitioners*. Radicalization Awareness Network, European Commission.

τους επαγγελματίες της νεολαίας να κατανοήσουν το σύνολο των εμπειριών των νέων αν θέλουν να συνδεθούν και να οικοδομήσουν εμπιστοσύνη. Ωστόσο, επαγγελματίες της νεολαίας εξακολουθούν να δυσκολεύονται να αναγνωρίσουν το διαδικτυακό περιεχόμενο και να το ενσωματώσουν στις καθημερινές τους πρακτικές. Οι προκλήσεις περιλαμβάνουν τη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ των νέων και των επαγγελματιών, τη διαρκής ενημέρωση για τις νέες πλατφόρμες, το περιεχόμενο και τις αφηγήσεις τους, τον προσδιορισμό μεθόδων εργασίας για την τάξη ή άλλο περιβάλλον. [...] Οι νέοι εκτίθενται σε εξτρεμιστικό περιεχόμενο στο διαδίκτυο λόγω της φύσης ψηφιακών πλατφορμών όπως το TikTok κ.λπ., όπου η φιλικότητα προς τον χρήστη και η χαμηλή ασφάλεια χρήσης διευκολύνουν τη διανομή ορισμένων μηνυμάτων. Η διαρκής ενημέρωση για τις διαδικτυακές εξτρεμιστικές κοινότητες είναι δύσκολη, καθώς χρησιμοποιούν τη δική τους γλώσσα και αναφορές. Είναι σημαντικό οι επαγγελματίες να αναγνωρίζουν τέτοια σύμβολα και αφηγήσεις, επειδή η συμπεριφορά που εκδηλώνουν και καταναλώνουν οι νέοι εντός διαδικτύου μπορεί να αντικατοπτρίζει μισαλλόδοξο λόγο και πράξεις εκτός σύνδεσης. Η άγνοια τέτοιων διαδικτυακών συμβάσεων ή εκφράσεων μπορεί να φέρει δυσάρεστες εκπλήξεις εάν οι επαγγελματίες δεν μπορούν να ερμηνεύουν το νόημα και τη σημασία τους. Επομένως, είναι ζωτικής σημασίας να υπάρχει καλή ενημέρωση και προετοιμασία, προκειμένου να υπάρχει κατάλληλη αντιμετώπιση. [...] Υπάρχει έλλειψη ψηφιακής προληπτικής εργασίας, επομένως, επί του παρόντος, εναπόκειται στην προσωπική πρωτοβουλία του επαγγελματία να προσφέρει εργασία ψηφιακής πρόληψης. Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να υποστηρίζονται οι επαγγελματίες με έμπνευση και μεθόδους που ενθαρρύνουν τους νέους να μοιράζονται τις διαδικτυακές τους εμπειρίες, ώστε να ερμηνεύουν τις διαδικτυακές εξελίξεις. Όταν οι επαγγελματίες δημιουργούν ένα τέτοιο περιβάλλον, είναι σε θέση να οικοδομήσουν μια ουσιαστική σχέση με τους νέους, αναγκαίο στοιχείο στο έργο της πρόληψης».⁶⁹



⁶⁹ Radicalization Awareness Network (Μάιος 2020). *Integrating the online dimension into offline pedagogical practices*. Conclusion paper, RAN Youth & Education (Y&E).

4. Αξιολόγηση αποτελεσμάτων

Επιβάλλεται μια συνεχής διαδικασία αξιολόγησης για την εκτίμηση των αποτελεσμάτων τόσο για τις δυνατότητες του football3, όσο και για τη χρήση του για την αντιμετώπιση ευύτερων κοινωνικών ζητημάτων. Για το σκοπό αυτό είναι απαραίτητο:

- Η παρακολούθηση των αποτελεσμάτων της μεθοδολογίας και των εργαλείων προσαρμοσμένων στους στόχους του έργου.
- Ο προσδιορισμός του κοινωνικού αντίκτυπου με εργαλεία και διαδικασίες προσαρμοσμένων στους στόχους του έργου.

Αξιολόγηση: Η αξιολόγηση του έργου γίνεται μέσω μιας συμπληρωματικής ανάλυσης, που περιλαμβάνει:

5. Εσωτερικές αξιολογήσεις που συνοψίζουν τα αποτελέσματα των υλοποιημένων δραστηριοτήτων παρακολούθησης, με ποιοτικά και ποσοτικά στοιχεία, εστιάζοντας στην ποιότητα των δραστηριοτήτων, τις διαδικασίες του έργου, τη συνεργασία των εταίρων, και τη συλλογή ευρημάτων για τα συνολικά αποτελέσματα του έργου.
6. Εκτίμηση του αντίκτυπου του Σχεδίου Δράσης DIALECT2, με βάση τις πιλοτικές δράσεις που εστιάζουν: α) στην επίτευξη μαθησιακών αποτελεσμάτων σχετικών με τα μέσα επικοινωνίας και τις δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού των συμμετεχόντων διαμεσολαβητών, εκπαιδευτών και εφήβων και β) στη μέτρηση συμπεριφορικών αλλαγών των εφήβων σε σχέση με την ανεκτικότητα, τη συμπεριληπτικότητα, τις διαδικτυακές τους αλληλεπιδράσεις και τον χρόνο που περνάνε στα μέσα επικινωνίας, ενισχύοντας τις αντιστάσεις τους σε εξτρεμιστικές αξίες.
7. Εξωτερική αξιολόγηση των συνολικών αποτελεσμάτων του έργου, με βάση την αποτελεσματικότητα, τη βιωσιμότητα, τη συνάφεια του έργου και τη διασύνδεση με άλλες παρεμβάσεις, λαμβάνοντας υπόψη την ευρωπαϊκή προστιθέμενη αξία των αποτελεσμάτων του έργου.



5. Ποιοι εμπλέκονται σε κάθε δράση του έργου;

Όπως αναφέρεται στην **ερευνητική πρόταση** και το εγχειρίδιο υλοποίησης του έργου, οι εταίροι **του DIALECT II** έχουν αναλάβει αρμοδιότητες και ρόλους που σχετίζονται με το παρόν Σχέδιο Δράσης, ως εξής:

5.1. Ο ρόλος των εταίρων στο έργο

Εταίρος	Ρόλος στο έργο
ACTION AID HELLAS (AAH)	Συντονιστής έργου/Υπεύθυνος των WP1&WP5 Οργάνωση ομάδων εστίασης με εφήβους και με εκπροσώπους τοπικών ποδοσφαιρικών ενώσεων, ακαδημιών και ειδικών του ποδοσφαίρου (WP2) Υλοποίηση διαδικτυακής έρευνας Επιλογή μεσολαβητών και εκπαιδευτών DIALECT2 (WP3) και εφήβων/εκπαιδευτών (WP4) Παράδοση προγράμματος τάξης στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό (WP4) Οργάνωση έκθεσης έργων δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου από τους νέους (WP4)
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΩΝ (EKKE)	Δικαιούχος/Υπεύθυνος WP2 Εκτίμηση αντίκτυπου (WP4) Οργάνωση του τελικού Ευρωπαϊκού Συνεδρίου (WP5) Προτάσεις δημόσιων πολιτικών (WP5)
ACTIONAID INTERNATIONAL ITALIA ONLUS (AAI)	Δικαιούχος /Υπεύθυνος WP4 Οργάνωση ομάδων εστίασης με εφήβους και με εκπροσώπους τοπικών ποδοσφαιρικών ενώσεων, ακαδημιών και ειδικών του ποδοσφαίρου (WP2) Υλοποίηση διαδικτυακής έρευνας Υλοποίηση κοινωνικού πειράματος και Ευρωπαϊκής Καμπάνιας (WP5) Μιντιακή και δημοσιογραφική κάλυψη, διοργάνωση εορταστικών εκδηλώσεων και τοπικών εργαστηρίων (WP5)
OLTALOM SPORTEGYESELET (OSE)	Δικαιούχος Οργάνωση ομάδων εστίασης με εφήβους και με εκπροσώπους τοπικών ποδοσφαιρικών ενώσεων, ακαδημιών και ειδικών του ποδοσφαίρου (WP2) Επιλογή μεσολαβητών και εκπαιδευτών DIALECT2 (WP3) και εφήβων/εκπαιδευτών (WP4) Παράδοση προγράμματος τάξης στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό (WP4) Οργάνωση έκθεσης έργων δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου από τους νέους (WP4) Μιντιακή και δημοσιογραφική κάλυψη, διοργάνωση εορταστικών εκδηλώσεων και τοπικών εργαστηρίων (WP5)
FOND FOOTBALL FRIENDS ZA UNAPREDENJE SPORTSKOG OBRAZOVANJA KROZ FUTBAL (FF)	Δικαιούχος Οργάνωση ομάδων εστίασης με εφήβους και με εκπροσώπους τοπικών ποδοσφαιρικών ενώσεων, ακαδημιών και ειδικών του ποδοσφαίρου (WP2) Επιλογή μεσολαβητών και εκπαιδευτών DIALECT2 (WP3) και εφήβων/εκπαιδευτών (WP4) Παράδοση προγράμματος τάξης στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό (WP4) Οργάνωση έκθεσης έργων δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου από τους νέους (WP4) Μιντιακή και δημοσιογραφική κάλυψη, διοργάνωση εορταστικών εκδηλώσεων και τοπικών εργαστηρίων (WP5)

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΑΜΕΙΒΟΜΕΝΩΝ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΣΤΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΟ (PSAP)	Δικαιούχος Προώθηση των αποτελεσμάτων του έργου και τεκμηριωμένες προτάσεις σε αθλητικές ενώσεις, τοπικές αρχές, αλλά και σε ευρωπαϊκό επίπεδο.
STREETFOOTBALLWORLD GGMBH (SFW)	Δικαιούχος Διάχυση της διαδικτυακής έρευνας (WP2) Υποστήριξη στην υλοποίηση των δραστηριοτήτων οικοδόμησης κοινότητας (WP4) Ομαδικές διαδικτυακές συνεδρίες καθοδήγησης (WP4) Οργάνωση διαδικτυακού σεμιναρίου δυνατότητας μεταφοράς
NORSENSUS MEDIAFORUM	Δικαιούχος /Υπεύθυνος WP3 Υποστήριξη στη διαμόρφωση των ομάδων εστίασης (WP4) Παροχή πλαισίου μαθησιακών αποτελεσμάτων για τις δεξιότητες στα μέσα επικοινωνίας και του ψηφιακού εγγραμματισμού (WP2) Ομαδικές διαδικτυακές συνεδρίες καθοδήγησης (WP4)

5.2. Πακέτα εργασίας και παραδοτέα

Τίτλος Πακέτου Εργασίας: Μάνατζμεντ έργου και συντονισμός
Υπεύθυνος ΠΕ: ActionAid Hellas Στόχοι: Οικονομική διαχείριση και διαχείριση έργου, παρακολούθηση και εκθέσεις αναφοράς Προετοιμασία και υλοποίηση συναντήσεων ερευνητικής ομάδας/σύμπραξης 'Έλεγχος και αξιολόγηση
Τίτλος Πακέτου Εργασίας: Ενίσχυση του σχεδίου δράσης του DIALECT συνδυάζοντας τη δημιουργία ποδοσφαιρικών κοινοτήτων με την ανάπτυξη δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό για εφήβους
Υπεύθυνος ΠΕ: EKKE Στόχοι: Διεξαγωγή έρευνας γραφείου για τη συσχέτιση των μέσων επικοινωνίας και της έλλειψης δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού με τη ριζοσπαστικοποίηση των νέων και βίαιες στάσεις Συγκρότηση 4 ομάδων εστίασης από τη δεξαμενή εφήβων του DIALECT Υλοποίηση διαδικτυακής έρευνας για τον προσδιορισμό των αναγκών των μεσολαβητών και εκπαιδευτών του DIALECT σχετικά με την ανάληψη νέων ρόλων για την καταπολέμηση της νεανικής ριζοσπαστικοποίησης Συγκρότηση 4 ομάδων εστίασης με εκπροσώπους τοπικών ποδοσφαιρικών ενώσεων, ακαδημιών και ειδικών του ποδοσφαίρου Ενίσχυση του σχεδίου δράσης του DIALECT για την καταπολέμηση της νεανικής ριζοσπαστικοποίησης μέσω την ανάπτυξης ποδοσφαιρικών κοινοτήτων, ενσωματώνοντας την ανάπτυξη δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό
Τίτλος Πακέτου Εργασίας: Ανάπτυξη και παράδοση του προγράμματος σπουδών του DIALECT2 για τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό μέσω δραστηριοτήτων football3, αξιοποιώντας τον ρόλο των διαμεσολαβητών και των εκπαιδευτών
Υπεύθυνος ΠΕ: Nor Sensus Στόχοι: Ανάπτυξη ενός Ευρωπαϊκού προγράμματος σπουδών στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμός σε συνδυασμό με δραστηριότητες football3 για εφήβους Επιλογή των διαμεσολαβητών και εκπαιδευτών του DIALECT2 Παράδοση διαδικτυακού εκπαιδευτικού προγράμματος στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό για μεσολαβητές και εκπαιδευτές football3

Διοργάνωση ευρωπαϊκού εργαστηρίου πρακτικής διά ζώσης εκπαίδευσης για μεσολαβητές και εκπαιδευτές του football3, με συνδυασμό δραστηριοτήτων για το football3 και για τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό

Τίτλος Πακέτου Εργασίας: Πιλοτική δοκιμή του σχεδίου δράσης του DIALECT2, προωθώντας τη διαμόρφωση ενημερωμένων νέων ηγετών σε επίπεδο κοινότητας

Υπεύθυνος ΠΕ: ActionAid Italy

Στόχοι:

Επιλογή εφήβων/εκπαιδευτών από τη δεξαμενή του DIALECT και όχι μόνο

Υλοποίηση προπονήσεων ποδοσφαίρου για την οικοδόμηση κοινότητας, αγώνων και τοπικών τουρνουά, ενσωματώνοντας εκπαίδευση στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό στο γήπεδο

Παράδοση μαθημάτων DIALECT2 για τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό στην τάξη για εφήβους

Σχεδιασμός και υλοποίηση έργων δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου από τη νεολαία, για την αντιμετώπιση του ρατσισμού, των διακρίσεων και της μισαλλοδοξίας στον αθλητισμό

Διοργάνωση έκθεσης της ΕΕ από τους νέους με έργα δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου

Αξιολόγηση αντίκτυπου του επικαιροποιημένου σχεδίου δράσης του DIALECT2

Τίτλος Πακέτου Εργασίας: Διάχυση, Βιωσιμότητα και Εκμετάλλευση, διάχυση του μηνύματος για την ενίσχυση των αντιστάσεων των εφήβων απέναντι σε εξτρεμιστικές απόψεις και στάσεις που σχετίζονται με τον αθλητισμό, μέσω των μέσων επικοινωνίας και του ψηφιακού γραμματισμού στο πλαίσιο δραστηριοτήτων football3

Υπεύθυνος ΠΕ: ActionAid Hellas

Στόχοι:

Ανάπτυξη της στρατηγικής επικοινωνίας και εκμετάλλευσης

Ανάπτυξη και λειτουργία εργαλείων και υλικών διάχυσης

Διοργάνωση ανοιχτών προπονήσεων ποδοσφαίρου DIALECT2 για τη συμμετοχή εκπροσώπων αθλητικών ενώσεων και φορέων σε κοινοτικό επίπεδο

Υλοποίηση κοινωνικού πειράματος και εκστρατείας της ΕΕ για την καταπολέμηση της ριζοσπαστικοποίησης των νέων

Διοργάνωση εορταστικών εκδηλώσεων σε εθνικό επίπεδο, συμπεριλαμβανομένων τελικών κοινοτικών τουρνουά

Διοργάνωση τοπικών εργαστηρίων με ακαδημίες/σωματεία ποδοσφαίρου

Διοργάνωση τελικού Ευρωπαϊκού Συνεδρίου

Οργάνωση εργαστηρίων μεταφοράς σε επίπεδο ΕΕ

5.3. Πότε θα ολοκληρωθούν οι δράσεις;

Αρ.	Τίτλος	Περιγραφή	Υπεύθυνος	Προθεσμία
Π1	Εγχειρίδιο Έργου (Σχέδιο Παρακολούθησης και Αξιολόγησης)	Ηλεκτρονική μορφή, 60 σελίδες, EN	ΑΑΗ	Σεπτέμβριος 2022
Π2	Εσωτερικές Εκθέσεις Αξιολόγησης	2 εκθέσεις εσωτερικής αξιολόγησης (μία ενδιάμεση και μία τελική)/ ηλεκτρονική μορφή, 30 και 40 σελίδες, EN	ΑΑΗ	Ιούλιος 2023 / Σεπτέμβριος 2024
Π3	Τελική έκθεση εξωτερικής αξιολόγησης	Ηλεκτρονική μορφή, 40 σελίδες, EN	ΑΑΗ	Σεπτέμβριος 2024
Π4	Πρωτόκολλο έρευνας και εργαλεία	Ηλεκτρονική μορφή, Αγγλικά, 30 σελίδες, τα ερωτηματολόγια θα μεταφραστούν: EL, IT, HU, RS	ΕΚΚΕ	Σεπτέμβριος 2022
Π5	Έκθεση εκτίμησης αναγκών	Ηλεκτρονική μορφή, 50 σελίδες, EN	ΕΚΚΕ	Δεκέμβριος 2022

Αρ.	Τίτλος	Περιγραφή	Υπεύθυνος	Προθεσμία
Π6	Επικαιροποιημένο σχέδιο δράσης DIALECT	Ηλεκτρονική μορφή, 40 σελίδες, EN, EL, IT, HU, RS	EKKE	Δεκέμβριος 2022
Π7	Εκπαιδευτική εργαλειοθήκη για την παράδοση προγράμματος για τα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό	Ηλεκτρονική μορφή, 40 σελίδες έκαστο, EN, EL, IT, HU, RS	Nor Sensus	Φεβρουάριος 2023
Π8	Διαδικτυακό μάθημα DIALECT2	Ηλεκτρονική μορφή, 30 σελίδες έκαστο, EN, EL, IT, HU, RS	Nor Sensus	Μάρτιος 2023
Π9	Έκθεση για τις δράσεις ανάπτυξης ικανοτήτων του DIALECT2	Ηλεκτρονική μορφή, 30 σελίδες, EN	Nor Sensus	Μάιος 2023
Π10	Έκθεση για την πιλοτική δοκιμή του προγράμματος στα μέσα επικοινωνίας και τον ψηφιακό γραμματισμό σε συνδυασμό με δραστηριότητες ποδοσφαίρου για την οικοδόμηση κοινότητας	Ηλεκτρονική μορφή, 50 σελίδες, EN	AAIT	Μάιος 2024
Π11	Αποθετήριο έργων δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου των νέων από τις χώρες-εταίρους που προωθούν την ανεκρικότητα και τη συμπεριληψη στον αθλητισμό	Ηλεκτρονική μορφή, 70 σελίδες, EN, EL, HU, RS	AAIT	Μάιος 2024
Π12	Έκθεση αξιολόγηση αντίκτυπου	Ηλεκτρονική μορφή, 50 σελίδες, EN. Για τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν για την εκτίμηση αντίκτυπου, τον αριθμό και το είδος των συμμετεχόντων στην άσκηση εκτίμησης αντίκτυπου και τα κύρια ευρήματα σχετικά με την αποτελεσματικότητα των παρεμβάσεων του έργου	AAIT	Απρίλιος 2024
Π13	Διαδικτυακές πηγές και υλικό διάχυσης	Το υλικό επικοινωνίας περιλαμβάνει το λογότυπο, hashtag, ηλεκτρονικά φυλλάδια (2 σελίδων), 1 σελίδα infographics, τουλάχιστον 4 βίντεο προπονήσεων football3 με εξωτερικούς ομιλητές συνολικά (Αθλητές, αθλητικογράφους), 8 άρθρα γνώμης συνολικά και 1	AAH	Οκτώβριος 2022 / Νοέμβριος 2023

Αρ.	Τίτλος	Περιγραφή	Υπεύθυνος	Προθεσμία
		δελτίο τύπου (2 σελίδες) σχετικά με το κοινωνικό πείραμα, που θα μεταφραστεί σε όλες τις γλώσσες των εταιρών, 8 αφίσες και 4 μπάνερ (θα εκτυπωθεί μόνο ο απαραίτητος αριθμός για τις τοπικές δημόσιες εκδηλώσεις, ελαχιστοποιώντας το περιβαλλοντικό αποτύπωμα του έργου) – Ηλεκτρονική μορφή, EN, EL, IT, HU, RS		
Π14	Κοινωνικό πείραμα, βίντεο και υλικό καμπάνιας	Ένα σύντομο βίντεο στο πλαίσιο του κοινωνικού πειράματος που θα σχετίζεται με έναν αγώνα ποδοσφαίρου δρόμου στις 4 χώρες-εταιρίους. Ηλεκτρονική μορφή, EN, EL, IT, HU, RS (υπότιτλοι)	ΑΑΗ	Μάρτιος 2024
Π15	Συστάσεις Πολιτικής ΕΕ	Ένα σύνολο συστάσεων προς τις δημόσιες αρχές στον τομέα του αθλητισμού και της νεολαίας για την καταπολέμηση της ριζοσπαστικοίησης των νέων και των βίαιων συμπεριφορών στον αθλητισμό και στην κοινωνία γενικότερα. Ηλεκτρονική μορφή, 20 σελίδες, EN	ΑΑΗ	Σεπτέμβριος 2024

HUNGARIAN TRANSLATION

Projekt-termék D2.3

Továbbfejlesztett DIALECT cselekvési terv a “Küzdelem az ifjúság radikalizálódása ellen: A tolerancia közösségeinek építése a foci, a média és a digitális írástudás kombinálásával” projekt vonatkozásában

Projekt címe:

DIALECT 2 “Küzdelem az ifjúság radikalizálódása ellen: A tolerancia közösségeinek építése a foci, a média és a digitális írástudás kombinálásával”

Projekt száma: 101050782

„Ezt a kiadványt az Európai Bizottság Erasmus+ Sport Programja társfinanszírozta.”

„A kiadvány tartalma csak a szerző véleményét képviseli, és kizárolag az Ő felelőssége. Az Európai Bizottság semmilyen felelősséget nem vállal a benne foglalt információk felhasználásáért”.

Tartalomjegyzék

1. Tervezés a jövőképünk valóra váltása érdekében

- 1.1. A jövőképünket meghatározó alapvetések
- 1.2. A projekt céljai és célcsoportjai

2. A projekt cselekvési tervének megtervezése és végrehajtása

- 2.1. Akcióterv továbbfejlesztése: célok és feladatok
- 2.2. Megtett lépések és előttünk álló lépések
- 2.3. Célcsoportok
- 2.4. Kiválasztási folyamatok
- 2.5. Igényfelmérési kutatás tervezése és megvalósítása
- 2.6. Igényfelmérési kutatási eredmények

3. A résztvevők képzésének elméleti kerete

- 3.1. Fiatalok képzése
- 3.2. A fiatalok képzésének elméleti kerete
- 3.3. Képzők képzése
- 3.4. A képzők képzésének elméleti kerete

4. Az eredmények értékelése

5. Ki melyik feladat elvégzéséért felelős?

- 5.1. Partnerek szerepe a projektben
- 5.2. Munkacsomagok és projekt-termékek
- 5.3. Mikor lesznek a feladatok elvégezve?

1. Tervezés a jövőképünk valóra váltása érdekében

1.1. A jövőképünket meghatározó alapvetések

A vonatkozó szakirodalmi megállapítások Európa-szerte azt mutatják, hogy a politikai polarizáció továbbra is fennáll, ami olyan társadalmi léggörb teremt, amely termékeny talajt biztosít a rasszizmus, a diszkrimináció és a gyűlölet-intolerancia számára. A kutatási eredmények azt is megerősítik, hogy a társadalmi kirekesztés hozzájárul az intoleranciához. A populista csoportok és pártok kulcsszerepet játszanak az intolerancia érzésének kapitalizálásában, különösen a fiatalok vonatkozásában. Vannak bizonyítékok arra nézve, hogy a fiatalok sok esetben vonzódnak a populista csoportokhoz és pártokhoz, melyek igyekeznek is a támogatóik közé vonzani őket. Ez nem csak a közösség nyilvános terein, és fizikai kommunikációs útvonalakon történik, hanem a digitális világ különböző terein, beleértve a médiatereket is. A közösségi média kutatás a szélsőjobboldali blogokat vizsgálva a támogatók és a szélsőjobboldali formációk tagjainak horizontális és vertikális kapcsolatainak bővülését mutatja, ami arra enged következtetni, hogy egyre kevésbé lehet elszigetelt jelenségről beszélni. A félelem és gyakran az erőszak (verbális vagy fizikai) kultiválásán keresztül ezeket az ideológiákat szisztematikusan népszerűsítik – Adorno propagandakoncepciójához illeszkedően – a vizsgált online oldalakon. Mindemellett „a migráció irányítása és annak online és offline megjelenítése számos dilemmát és ellentmondást vet fel egész Európában, sőt egyes országokban még többet”.⁷⁰

A futball szakértők a politika és a futball metszéspontján lévő társadalmi jelenségekkel is foglalkoznak, a labdarúgás politikai aktivizmusára összpontosítva. Továbbá olyan oktatási eszközök készülnek, melyek felhívják a fiatalok figyelmét a diszkriminációra, és ösztönzik őket a sokszínűség és az egyenlőség mellettől elköteleződésre, melynek jól látható helyszíne a futballpálya. A sokszínűség és a diszkrimináció-ellenesség labdarúgásba való integrálására vonatkozó tanulmányok azóta jelennie meg mióta nyilvánvalóvá vált, hogy a diszkrimináció kiiktatásával a futball vonzóbbá válik a játékosok, nézők, tévénézők és a közösségi média felhasználói számára. .

A DIALECT projekt ezekkel a kérdésekkel foglalkozott, és a futball3 módszertant alkalmazta a tolerancián alapuló közössége építő munkája során. Napjainkban a helyi szintű szélsőséges csoportok által befolyásolt, gyűlöletideológiákon alapuló közösségek teremtés dinamikáját a virtuális és/vagy digitális világ, illetve a „médiaikép” szempontjából is meg kell vizsgálni. Az európai országok médiakörülményeinek áttekintése azt mutatja, hogy az új online technológiák egyre inkább beépülnek a minden nap életbe, a munkába, az oktatásba, a politikába, hatással vannak a családi életre és a társadalmi kapcsolatokra. Annak ellenére, hogy „a Covid-járvány idején a tagállamok előrehaladtak a digitalizációs erőfeszítéseikben, továbbra is küzdenek a digitális készségek terén fennálló hiányosságok megszüntetéséért”. Mindezek mellett bőséges bizonyíték van arra, hogy a serdülők „szeretnek online lenni”, miközben a szülők és a tanárok elsősorban a kockázatokat és aggályokat hangsúlyozzák a fiatalok internevezési szokásaival kapcsolatban. Az is nyilvánvalóvá vált, hogy a fiatalok interneten töltött idejének növekedésével, a diszkrimináció epizódjai is egyre erőteljesebben jelennie meg az online térben.

⁷⁰ See DIALECT2, WP(2) deliverable, Varouxi Ch. & Tsiganou J., (2022): Desk Research – Literature Review, Annexed to the present Report.



Továbbá, amint a kutatásokból kiderül, az elmúlt években az erőszakos szélsőségekhez vezető radikalizálódás nemzetközi szinten és az Európai Unió tagállamain belül is kibontakozott, amint arra számos nemzetközi és regionális szervezet is rámutat, mint például az Egyesült Nemzetek Szervezete és szervezeti, az Európa Tanács és az Európai Unió és szervei. A világ az erőszakos szélsőségesség új hullámainak a tanúja, amelyek sok ártatlan ember életét követelték és követelik. Akár vallási, etnikai vagy politikai alapon, a szélsőséges ideológiák egy adott csoport felsőbbrendűségét dicsőítik, és szembehelyezkednek egy toleránsabb és befogadóbb társadalommal. Ez két különálló, de egymással összefüggő kihívás elő állítja a mai társadalmakat: az erőszakos szélsőségesség tényerését és a nemzeti határokon átívelő terjedését, valamint az egyre sokszínűbb és multikulturálisabb társadalmak kormányzását. Míg az erőszakos szélsőségesség beavatkozásokat igényel az emberek és az eszközök biztonságának védelme érdekében, az erőszakos szélsőségesség megelőzésének a szigorú biztonsági aggályokon túl a jelenség kialakulásának okaival kell foglalkozni. Mind a fejlesztéssel, mind a békéépítéssel kapcsolatos tapasztalatok azt mutatják, hogy a közösségekben a befogadás és a tolerancia szintjének növekedése a sokszínűség jobb irányításához és az erőszakos szélsőségekkel szemben jobban beoltott társadalmakhoz vezethet.

Az EU-n belül az Európai Bizottság Radikalizációs Tudatosság Hálózata (RAN) elismeri, hogy „növekszik a szélsőséges csoportok számára inspiráló ideológiák sokfélesége, beleértve a vallási ihletésű szélsőségeket, a baloldali, anarchista és jobboldali ideológiákat, valamint a nacionalista és szeparatista ideológiákat. A szélsőségesek tevékenysége már nemcsak a szervezett, hierarchikus szervezetekre korlátozódik, hanem jelen vannak más kisebb szervezeti struktúrákban (kisebb csoportok, magányos farkasok) is. A szélsőségesség minden formája globalizáltabbá vált, teljes mértékben kihasználva az összekapcsolt világ adta lehetőségeket. Következésképpen a terrorista vagy erőszakos szélsőséges akciók egyre nehezebben észlelhetők és előrejelezhetők a hatóságok számára, így a hagyományos bűnöldözési technikák önmagukban nem elegendőek ezeknek a tendenciáknak a megállítására, különösen a probléma kiváltó okainak kezelésére. Egy másfajta megközelítésre van szükség, amely a korai beavatkozásra és megelőzésre irányul, és a társadalom szereplőinek széles körű összefogásán alapul.”⁷¹ Ahogy a RAN jelzi, egy ilyen több ügynökséget felölelő megközelítés a következőket foglalhatja magában:

- „Képzés az első vonalban dolgozó szakemberek számára: a radikalizálódás veszélyének kitett, kiszolgáltatott személyekkel vagy csoportokkal foglalkozó, első vonalban dolgozó szakemberek figyelmének felkeltése.
- Kilépési stratégiák: deradikalizációs programok az erőszakos szélsőségesek újrabeilleszkedése érdekében, és elszakadási programok, hogy legalább eltántorítsák őket az erőszaktól.
- Közösségi szerepvállalás és felhatalmazás: a veszélyeztetett közösségek bevonása és felhatalmazása, bizalmon alapuló kapcsolat kialakítása a hatóságokkal.
- Fiatalok nevelése: az állampolgárságra, a politikai, vallási és etnikai toleranciára, az előítéletektől mentes gondolkodásra, a demokratikus értékekre, a kulturális sokszínűségre, valamint az etnikai és politikai indíttatású erőszak történelmi következményeinek tudatosítására való nevelés.
- Családtámogatás: a radikalizálódásnak kiszolgáltatottak és a radikalizálódottak számára.

⁷¹ Radicalization Awareness Network (2019). *Preventing Radicalization to Terrorism and Violent Extremism. Approaches and Practices*.



- Alternatív narratívak közvetítése: alternatívák felkínálása a szélsőséges propagandára és világnezetekre akár online, akár offline.
- Több ügynökséget felölő struktúrák: intézményi infrastruktúrák annak biztosítására, hogy a veszélyeztetett személyek már korai szakaszban kapjanak több ügynökségtől támogatást”.

A fiatalok fontos szerepet játszanak a radikalizálódás megelőzésében, mivel ők mind az erőszakos szélsőségesség elkövetőivé mind áldozataivá könnyebben válhatnak. Serdülőkoruk miatt nagyon sérülékeny „veszélyeztetett” csoportot alkotnak. Az erőszakos szélsőségesség aránytalanul nagy hatással van a fiatalokra, mivel körükben nagyobb a fogékonyúság a radikális gondolatok iránt. Úgy tűnik, hogy a fiatalok kiszolgáltatottsága növekszik, mivel a családok elveszítik a kontrollt gyermekük oktatása és életmódja felett, részben azért is, mert a fiatalok egyre gyakrabban költöznek városi területekre munkát keresni. Ha a társadalmakban nem sikerül értelmes módon integrálni a fiatalokat, a fiatalok nagyobb valószínűsséggel vesznek részt politikai erőszakban. Miközben a fiatalok bizonyos csoportjai kiemelkedően fontos pozitív szerepet játszanak például a közösségépítés terén; fellépnek az erőszak ellen és békét építenek. Erőfeszítéseiük azonban nagyrészt láthatatlanok maradnak, mivel nincsenek megfelelő részvételi mechanizmusok, és nincs lehetőségük a döntéshozó testületekkel való partnerségre”.

Amint a RAN rámutat, a fiatalok alkotják az erőszakos szélsőséges csoportokhoz csatlakozó személyek legnagyobb csoportját. Európában 2010 óta megfigyelhető, hogy az erőszakos radikalizálódás folyamatában részt vevő emberek döntően a fiatalok közül kerülnek ki. Emellett a nők szélsőséges csoportokban való részvételle is jelentős növekedést mutat. A fiatalok körében fokozott érdeklődés figyelhető meg a szélsőségek iránt. A „veszélyeztetett” kifejezést olyan fiatalokra használják, akikről úgy vélik, hogy hajlamosak olyan ügyek támogatására vagy olyan tevékenységekre, amelyek legitimálják az erőszak alkalmazását. A „veszélyeztetett” fiatalok között az elkötelezettség különböző árnyalatai léteznek, a rokonszenvtől az erőszakos elkötelezettséggel és szándékkal rendelkező vagy anélküli gondolatokig. A legújabb tanulmányok azt bizonyítják, hogy nincs társadalmi determinizmus a radikalizálódás kockázatával kapcsolatban. A különféle hátterű fiatalok fogékonyak a radikalizálódásra, és radikalizálódtak. És nincsenek előrejelző eszközök az erőszakkal szembeni radikalizálódás kockázatának felmérésére... ez az összetett jelenség a serdülőkor kialakulásához kapcsolódik. Valójában a serdülőkor általában az átmenet és a sebezhetőség időszaka. A serdülőkorban végbemenő különféle (fizikai, pszichológiai és környezeti) változások olyan kulcsfontosságú pillanatokat képviselnek, amelyekben a radikális javaslat vonzó megoldásnak tűnhet. A serdülőkor egy érzékeny szakasz, amely fontos fizikai, pszichoszociális, érzelmi és kognitív változásokkal jár. A fiataloknak alkalmazkodniuk kell saját identitásuk kialakításához, ki kell alakítaniuk a személyes kompetencia érzését, valamint az autonómiát, valamint a szociális és érzelmi függetlenséget. Ez az ideálok, párok és alakok keresésének időszaka is. A serdülőnek hozzá kell igazítania a világról alkotott képét, új kapcsolati módokat kell felfedeznie. Ekkor kialakulhat egy bizonyos rossz közérzet és bizonytalanság érzése. A szélsőséges diskurzus gyakran kínál egy „kész” világlátást, bináris értelmezési kulcsokkal, erős hivatkozásokkal, azonosítási figurákkal és egy olyan csoport jelenlétével, amely kész elfogadni az adott személyt. Olyan helyet és szerepet adhat neki, amely lehetővé teszi bizonyos fiatalok számára, hogy átmenetileg csillapítsanak bizonyos szorongásokat.

A „veszélyeztetett” fiatalok között az elkötelezettség különböző árnyalatai léteznek, a rokonszenvtől az erőszakos elkötelezettséggel és szándékkal rendelkezőig. A legújabb kutatások azt bizonyítják, hogy nincs társadalmi determinizmus a radikalizálódás kockázatával kapcsolatban. Különféle hátterű fiatalok válhatnak fogékonyak a radikalizálódásra. Továbbá, úgy tűnik, hogy az erőszakos radikalizálódás kockázatának felmérésére sincsenek előrejelző eszközök, és talán csak annyi



bizonyos, hogy ez az összetett jelenség a serdülőkkel együttjáró folyamatokhoz kapcsolódik. Hiszen a serdülők az átmenet és a sebezhetőség időszaka. A serdülőkben zajló különféle (fizikai, pszichológiai és környezeti) változások erőterében a radikális megoldások nagyobb vonzerőt jelenthetnek. A serdülők egy érzékeny szakasz, amely fontos fizikai, pszichoszociális, érzelmi és kognitív változással jár. A fiatalok identitásépítő folyamata magába foglalja többek között a személyes kompetencia érzését, az autonómia, valamint a szociális és érzelmi függetlenség kialakítását. Ez az ideálok, és párkeresés időszaka is. A serdülők világáról alkotott képe is jellemzően megváltozik ekkor, amit gyakran egy bizonyos rossz közérzet és bizonytalanság érzése kísér. A szélsőséges diskurzus gyakran kínál „kész” világítást, bináris értelmezési kulcsokkal, erős hivatkozásokkal, azonosítási figurákkal és egy olyan csoport jelenlétével, amely kész elfogadni az adott személyt. Az ilyen csoportok olyan biztonságos helyet és szerepet kínálnak a fiatalnak, amely átmenetileg szorongásoldónak bizonul.

A serdülők radikalizálódás elleni védelme tárgyban a szakirodalom feltárja az oktatás szerepének jelentőségét, valamint az online integrációt a P/CVE gyakorlatokban. Az erőszakos szélsőségesesség komoly fenyegetéssé vált a világ társadalmai számára. Kihat a fejlett és fejlődő országokban élő számos egyén biztonságára, jólétére és méltóságára, valamint békés és fenntartható életmódjukra. Komoly kihívások jelentettek kockázattal elsősorban katonai és biztonsági szempontból foglalkoznak a kormányok, egyre inkább tudatában vannak annak, hogy a biztonsági intézkedések megerősítésére szánt pénzeszközök nem elegendőek ahhoz, hogy mindenkit megvédjenek az erőszakos szélsőséges egyének által elkövetett terrortámadásoktól. Terjedőben van egy új szemlélet, ami az erőszakos szélsőséges megelőzésére irányul, és ami holisztikus keretekben gondolkodik ezeknek az erőfeszítéseknek a megtételeiről. [...] A biztonsági válaszok fontosak, de nem elegendők, és nem kezelik azt a számos mögöttes körülményt, amelyek erőszakos szélsőségeket szülnek, és arra készítik a fiatalokat, hogy csatlakozzanak erőszakos szélsőséges csoportokhoz. A holisztikus értelmezés kiemelt szerepet szán a megelőzésben az oktatásnak, mint „lágy hatalomnak”, és a releváns, befogadó és méltányos minőségi oktatás szükségeségét hangsúlyozza. Az UNESCO meggyőződése, hogy „A korlátok ellenére az oktatásnak jelentős szerepe van az erőszakos szélsőségek megelőzésében. A megfelelő minőségi oktatás segíthet olyan feltételek megteremtésében, amelyek megnehezítik az erőszakos szélsőséges eszmék elszaporodását, az erőszakos szélsőségek okainak kezelésével és a reziliens tanulók támogatásával, akik képesek konstruktív és erőszakmentes megoldásokat találni az élet kihívásaira. A jól megtervezett és hatékony végrehajtott, a tanulók szükségleteihez, érdeklődési köréhez és minden napra életéhez kapcsolódó oktatási tevékenységek erőszakos szélsőségek megelőzésére irányuló befektetések lehetséges megtérülése széles körben megerősített.”⁷²

Ebben az összefüggésben az UNESCO álláspontja megerősíti, hogy az „erőszakos radikalizálódásként” emlegetett jelenség az elmúlt években felerősödött. Ez elsősorban az internetre általában, és különösen a közösségi médiára vonatkozik. Ezért a digitális oktatás jelentőségét minden nemzetközi szervezet hangsúlyozza. Az Európa Tanács elismeri, hogy a gyermekeknek különleges védelemre van szükségük az interneten, és oktatást kell kapniuk arról, hogyan kerüljék el a veszélyeket, és hogyan tudják a lehető legtöbb haszonnal használni az internetet. Ennek eléréséhez a gyerekeknek digitális állampolgárokká kell válniuk. „Az Európa Tanács úgy véli, hogy a formális oktatás szerepéhez tartozik, hogy a gyermekek online és offline életét egy egész részeként tekintsük. A digitális forradalom eltörölte a fizikai akadályokat, hiszen az online világ figyelmen kívül hagyja az osztálytermek határait vagy az iskolafalakat, ahogyan a helyi, regionális vagy nemzeti határok sem korlátozzák. A gyerekek magukkal viszik digitális életüket és tapasztalataikat az iskolába, és

⁷² UNESCO (2018). *Preventing violent extremism through education: effective activities and impact; policy brief*.



kötelességünk, hogy ezt az új valóságot beépítsük oktatási rendszereinkbe. Az Európa Tanács továbbá elismeri, hogy „A digitális állampolgári kompetenciák határozzák meg, hogyan cselekszünk és hogyan kommunikálunk az interneten. Tartalmazza azokat az értékeket, attitűdöket, készségeket és ismereteket, valamint kritikai megértést, amelyek szükségesek ahhoz, hogy felelősségteljesen eligazodjunk a folyamatosan fejlődő digitális világban, és hogy a technológiát úgy alakítsuk, hogy saját igényeinknek megfeleljen, ne pedig ennek ellentéteként éppen minket formáljon a technológia. A digitális állampolgárság koncepcionális modelljének javaslata során az ET hangsúlyozza, hogy a digitális polgár az, aki a kompetenciák széles skálájának fejlesztése révén képes aktívan, pozitívan és felelősségteljesen bekapcsolóni a közösségekbe, akár helyi, akár országos vagy globális szinten. Mivel a digitális technológiák bomlasztó jellegűek és folyamatosan fejlődnek, a kompetenciafejlesztés egy egész életen át tartó folyamat, amelyet a legkorábbi gyermekkortól kezdve otthon és az iskolában, formális, informális és nem formális oktatási környezetben kell elkezdeni.”⁷³

A digitális kompetencia magában foglalja a média- és információs műveltséget, amely a kreativitás digitális médián keresztül történő értelmezésének, megértésének és kifejezésének képességét jelenti kritikai gondolkodóként. A **média- és információs műveltség** (Media and information literacy, **MIL**) egy olyan gyűjtőfogalom, amely három gyakran jól elkülöníthető dimenziót fed le: információs műveltség, médiaműveltség és IKT/digitális műveltség. A média- és információs műveltséget fejleszteni kell az oktatáson és a minket körülvevő környezettel való folyamatos kapcsolaton keresztül. Lényeges, hogy túllépjünk azon, hogy például pusztán egyik vagy másik médiát „tudjuk használni” vagy egyszerűen „tudjunk tájékozódni” valamiről. A digitális polgárnak meg kell őriznie a kritikai gondolkodásra támaszkodó attitűdöt, amely a közösségeben való értelmes és hatékony részvétel alapja.⁷⁴ A fogalom tisztázása során az Európa Tanács kifejti, hogy „A médiaműveltség (ML) vagy a médiainformációs műveltség (MIL) egy dinamikus fogalom, amely a technológiai, társadalmi, kulturális és politikai tényezők hatására folyamatosan fejlődik. A médiaműveltség alatt kognitív, technikai és szociális készségek, ismeretek és önbizalom értendő, amely hozzásegíti az embereket, hogy megalapozott döntéseket hozhassanak minden olyan tartalommal és információval kapcsolatban, amellyel nap mint nap kapcsolatba kerülnek, és meghatározza, hogy hogyan kommunikálnak, vesznek részt a különböző médiakörnyezetekben. Ez magában foglalja a médiatartalmak kritikus megértését és értékelését – bárhonnan származzon is –, valamint annak megértését, hogy hogyan működnek a médiagyártási, szerkesztői és finanszírozási folyamatok. Manapság ez magában foglalja annak megértését is, hogyan miképpen használják fel az adatokat, és hogyan befolyásolhatják az algoritmusok és a mesterséges intelligencia a médiagyártást. A médiaműveltség azt is jelenti, hogy képesek vagyunk felelősen és biztonságosan használni a digitális médiaszolgáltatásokat és kapcsolatba lépni másokkal a nyilvános szférában, valamint azt is, hogy az új technológiák és szolgáltatások által kínált kreatív és részvételi potenciált kihasználjuk.”⁷⁵

Az emberek gyakran a média és az információ területén szembesülnek káros tartalommal, beleértve a gyűlöletbeszédet is. A digitális korszakban a közösségi média platformok olyan központi állomásokká váltak, ahol a rasszista, szexista és idegenyűlölő tartalmak és más típusú gyűlöletkeltő beszéd felhalmozódik, és könnyen elérhetővé és megoszthatóvá válik. A média- és információműveltségi (MIL) kompetenciák a béke, valamint a vallások és kultúrák közötti párbeszéd elősegítői, és eszközökkel biztosíthatnak a gyűlöletbeszéd kezelésére. A MIL olyan készségekkel ruházza fel az embereket, amelyek segítségével kritikusan hozzáférhetnek, kereshetnek, értékelhetnek,

⁷³ Council of Europe (2022). *Digital citizenship education handbook*.

⁷⁴ ibid

⁷⁵ Council of Europe, North-South Centre of the Council of Europe (2022). *Media Literacy for Global Education: Toolkit for Youth Multipliers*.



felhasználhatnak és hozzájárulhatnak az információkhoz és a médiatartalmakhoz. A média- és információművelt polgárok tájékozott és igényes információfeldolgozók és -előállítók, ami lehetővé teszi számukra, hogy aktívan küzdjenek a gyűlöletbeszéd ellen, és hozzájáruljanak a társadalmi befogadáshoz és a békéhez az online és offline terekben. A MIL-készségek alapvető állampolgári kompetenciák a gyűlöletbeszéd kezelésére és leküzdésére. A médiaműveltség (amelyet néha médiainformációként értelmeznek) a műveltség kiterjesztett fogalma, amely magában foglalja a médiaüzenetek elérésének és elemzésének képességét, valamint a létrehozást, a tükrözést és a cselekvést, az információ és a kommunikáció erejét felhasználva a világ megváltoztatására. A médiaműveltség nem korlátozódik egyetlen médiumra, hanem a munkához, az élethez és az állampolgársághoz elengedhetetlen kompetenciák összességeként értendő. Az oktatásban és képzésben a médiaműveltséget olyan folyamatként értelmezik, amelyet a médiaműveltségi kompetenciák fejlesztésére használnak, és célja a média befolyásának tudatosítása, valamint aktív álláspont kialakítása a média fogyasztásával és létrehozásával kapcsolatban.

Az Európai Bizottság a digitális kompetencia kifejezést használja, amely magában foglalja a digitális technológiák magabiztos, kritikus és felelősségteljes használatát és elkötelezettségét a tanulás, a munka és a társadalomban való részvétel érdekében. Tartalmazza az információs és adatműveltséget, a kommunikációt és együttműködést, a médiaműveltséget, a digitális tartalomkészítést (beleértve a programozást), a biztonságot (beleértve a digitális jóllétet és a kiberbiztonsággal kapcsolatos kompetenciákat), a szellemi tulajdonnal kapcsolatos kérdéseket, a problémamegoldást és a kritikai gondolkodást. A kompetencia fogalma itt ismeretek, készségek és attitűdök kombinációjaként értendő. E három dimenzió megkülönböztetése különösen fontos a gyermekek számára, akiknek megvannak a készségei egy bizonyos digitális feladat elvégzéséhez, de nem ismerik a kontextust és a feladat végrehajtásának kritikus megközelítését. Ezenkívül egy ilyen kategorizálás segíthet a digitális írástudás kereteinek adaptálásában az oktatási tantervekbe, amelyek általában ismereteken, készségeken és attitűdökön alapulnak.

Az Európa Tanács (ET) a digitális állampolgárság kifejezést használja, amely a digitális technológiákkal és adatokkal való hozzáértő és pozitív elkötelezettségre utal (létrehozás, publikálás, munkavégzés, megosztás, szocializáció, nyomozás, játék, kommunikáció és tanulás); aktív és felelősségteljes részvétel (értékek, készségek, attitűdök, tudás és kritikai megértés) a közösségekben (helyi, nemzeti, globális) minden szinten (politikai, gazdasági, társadalmi, kulturális és interkultúrális); részt vesznek az egész életen át tartó tanulás kettős folyamatában (formális, informális, nem formális környezetben), és folyamatosan védk az emberi méltóságot és az ezzel járó emberi jogokat.

A DIALECT2 magában foglalja a média és a digitális írástudás készségeinek energetizálását, amelyek a célok és a projekt eredményeinek megsokszorozójaként működnek a közösségépítésben oly módon, hogy a generációk egy igazságos, befogadó, toleráns és egészséges, releváns értékeket magában foglaló „világot” teremthessenek. Ezáltal a DIALECT céljai az élethez szükséges készségek fejlesztésére, és a fiatalok vezetővé válásának elősegítésére, valamint a játékosok és a mediátorok ismereteinek és életviteli készségeinek elsajátítására irányulnak. A Dialect2 célja nem csak a közösségen való részvétel fokozása, hanem a médiatartalmak keresésének és felhasználásának képessége, valamint a megalapozott döntések meghozatala érdekében kritikus gondolkodás révén a „médiavilágban” és a digitális világokban való részvétel fokozása is. A Dialect2 célja nem csak az egymás iránti elfogadás erősítéséről szól, nemtől, életkortól, képességektől és társadalmi háttéről függetlenül, hanem a kommunikációs, döntéshozatali és konfliktusközvetítői készségek javítását, a nők és lányok iránti fokozott tiszteletet, a nemek közötti egyenlőség megbecsülését, valamint a fair play iránti elköteleződést, felelősségvállalást és elszámoltathatóságot, valamint a fiatalok megnövekedett késztetését, hogy mások példaképévé váljanak, és növekedjék a közösségi részvételük. Mindezeken túl a Dialect2 céljai között szerepel a fiatalok fokozott részvétel a



médiavilágban és a digitális világokban a médiatartalmak és -szolgáltatások keresésének, megtalálásának, navigálásának és használatának képességén keresztül, amely többek között az alábbi képességekben nyilvánul meg: a különböző típusú médiatartalmak felismerése, a tartalmak valódiságának, megbízhatóságának megállapítása és értékelése, valamint a médiaipar működésének és a médiaüzenetek felépítésének megértése annak érdekében, hogy megalapozott döntéseket hozhassanak a tartalom kiválasztásával és felhasználásával kapcsolatban, számításba véve az online biztonsági kockázatokat is. Célja továbbá, hogy a médián keresztül fejlessze a médiatartalmak létrehozásához és generálásához, az interakcióhoz, a társadalom gazdasági, szociális és kulturális vonatkozásaiban való részvételhez szükséges kreatív készségeket, előmozdítva a demokratikus részvételt, az alapvető jogokat és a kultúrák közötti párbeszédet.

A DIALECT2 a projekt első szakaszának (2019-2021 – DIALECT) továbbfejlesztéseként 500, a szegénység és a kirekesztés kockázatának kitett serdülőből, valamint 20 futball3 mediátorból és edzőből álló interetnikus/interkulturális nemek szerinti sokszínű célcsoportra épít, azzal a céllal, hogy mérsékélje a fiatalok radikalizálódási folyamatait, a futball3 tevékenységek média- és digitális kompetenciafejlesztéssel való kiegészítése által. Ezt közösséggépítő futballal és a serdülők média- és digitális írástudásának fejlesztésével, valamint az érintettek (a serdülők, szüleik, helyi sportszakemberek és neves futballisták) összehozásával tervezte elérni a projekt, azt remélve, hogy előmozdíthatja a fiatalok szélsőséges nézetekkel szembeni ellenálló képességének növelését. Ezáltal a program változásokat hoz a helyi közösségekben, elősegítve a mások iránti elfogadás és a szolidaritás értékének előtérbe kerülését. Az együttműködés futball vonatkozású üzenete – „A futball mindenkié: az extrém diskurzusok irrelevánssá tétele” (kötény az extrém diskurzusoknak) – a fiatalok kritikus gondolkodását és a szélsőséges eszmék iránti ellenálló képességének erősödését célozza. A közösséggépítő futball nemcsak annak nyit teret, hogy a fiatalok gyakorolhassák konfliktusmegoldó készségeiket, hanem arra is lehetőséget nyújt, hogy a játékba integrálva teremtsen alkalmat a játékosok média és a digitális írástudás készségeinek fejlesztésére. A Dialect2 hatókörét tekintve kiegészíti a „Polarizáció megzavarása: toleranciaközösségek építése a futballon keresztül” (DIALECT) című projektet, amely a serdülők és a fiatalok identitásépítésével foglalkozott, reflektálva a társadalmi és politikai polarizációs jelenségekre, annak érdekében, hogy felvértezzék őket az intolerancia és a diszkrimináció ellen.

A DIALECT2 egy Erasmus+ Sport által finanszírozott projekt, amely a szociális és interkulturális párbeszéd kompetenciáinak, valamint a kritikai gondolkodás és a médiámuveltség fejlesztésére összpontosít, arra oktatja a serdülőket, hogy hogyan ismerjék fel és hogyan legyenek ellenállók a rasszizmus és idegengyűlölet üzeneteit hirdető szélsőséges narratívákkal szemben. A projekt további célja a fiatalok aktív állampolgári szerepvállalásának támogatása, a tolerancia, a megkülböztetésemberesség és a nemek közötti egyenlőség közösségi szinten való megnyilvánulása érdekében. E fenti célokot a projekt a sport és különösen a futball használatával kívánja elérni.



1.2. A projekt céljai és célcsoportjai

A pályázatban foglaltak szerint a **projekt céljai** a következőkben foglalhatók össze:

- A DIALECT cselekvési terv továbbfejlesztése, integrálva a média és a digitális írástudás készségeinek fejlesztését a serdülők közösséggépítő futballján keresztül.
- A mediátorok és oktatók képességfejlesztése a serdülők készséghiányának kezelésére.
- A serdülők média- és digitális műveltségi készségeinek fejlesztése, fokozva a szélsőséges nézetekkel szembeni ellenálló képességüket.
- A labdarúgó akadémiák bevonása a módszertan kiaknázása érdekében.

A fenti célok megvalósítása érdekében az alábbi **tevékenységek** lettek tervbe foglalva:

- A DIALECT akcióterv továbbfejlesztése a média- és digitális jártasságra vonatkozó igényfelmérés alapján.
- Mediátorok és oktatók vegyes képzése (online/személyes) egy EU tanterv alapján.
- A módszertan kísérleti tesztelése a futballpályán és a tantermekben 4 EU-országban.
- Az elsajátított készségek serdülők általi alkalmazása, olyan digitális tartalomalkotási projekteken keresztül, melyek a sportban megnyilvánuló rasszizmus elleni küzdelem témaját járják körül.
- Hatásvizsgálat.
- Disszeminációs és hasznosítási tevékenységek, beleértve a társadalmi kísérletet és a hasznosíthatósági műhelyeket.

A kedvezményezett célszemélyek a következők:

- ✓ 160 serdülő 12-18 éves korosztály;
- ✓ 20-28 futball3 mediator & edző;
- ✓ 9-12 futball akadémia;
- ✓ 100 uniós szintű döntéshozó az ifjúság és a sport területéről,
- ✓ 6000 állampolgár.



Várható eredmények:

- A serdülők kritikus gondolkodásának és a szélsőséges értékekkel szembeni ellenállóképességének fokozása.
- A mediátorok és oktatók (sportszakemberek, edzők, civil szervezetek) kapacitásának bővítése a serdülők média- és digitális írástudási készségeinek a futball3-on keresztül történő fejlesztésében.



2. A projekt cselekvési tervének megtervezése és végrehajtása

2.1. Akcióterv továbbfejlesztése: célok és feladatok

Az EKKE kutatóközpontként és partnerszervezetként vállalta, hogy felügyeli a projekt tudományos kutatási tervét és valamennyi kutatási tevékenységét. Ezek közé tartoznak a WP2 tevékenységei, amelyek az alábbi feladatokhoz vezetnek: D2.1 *Kutatási protokoll és eszközök*; D2.2 *Szükségletfelmérési jelentés a fiatalok radikalizálódásának leküzdésére a közösségépítő futballon keresztül, a média és a digitális írástudás képességeinek fejlesztésével kombinálva*; valamint a D2.3 *Továbbfejlesztett DIALECT cselekvési terv a fiatalok radikalizálódása ellen, a közösségépítő futball és a média és a digitális írástudás fejlesztésének integrálásával*. Mindezek a projekt termékek arra szolgálnak, hogy a WP3 tevékenységeit támogassák, ideértve a DIALECT2 média és digitális írástudás tantervének fejlesztését és teljesítését; melynek megvalósulása a futball3 tevékenységeken keresztül történik, kihasználva a mediátorok és trénerek szerepét. Továbbá a WP4 tevékenységek keretében a DIALECT2 akcióterv kísérleti tesztelése a tájékozott közösségi szintű ifjúsági vezetők képzésére irányul.

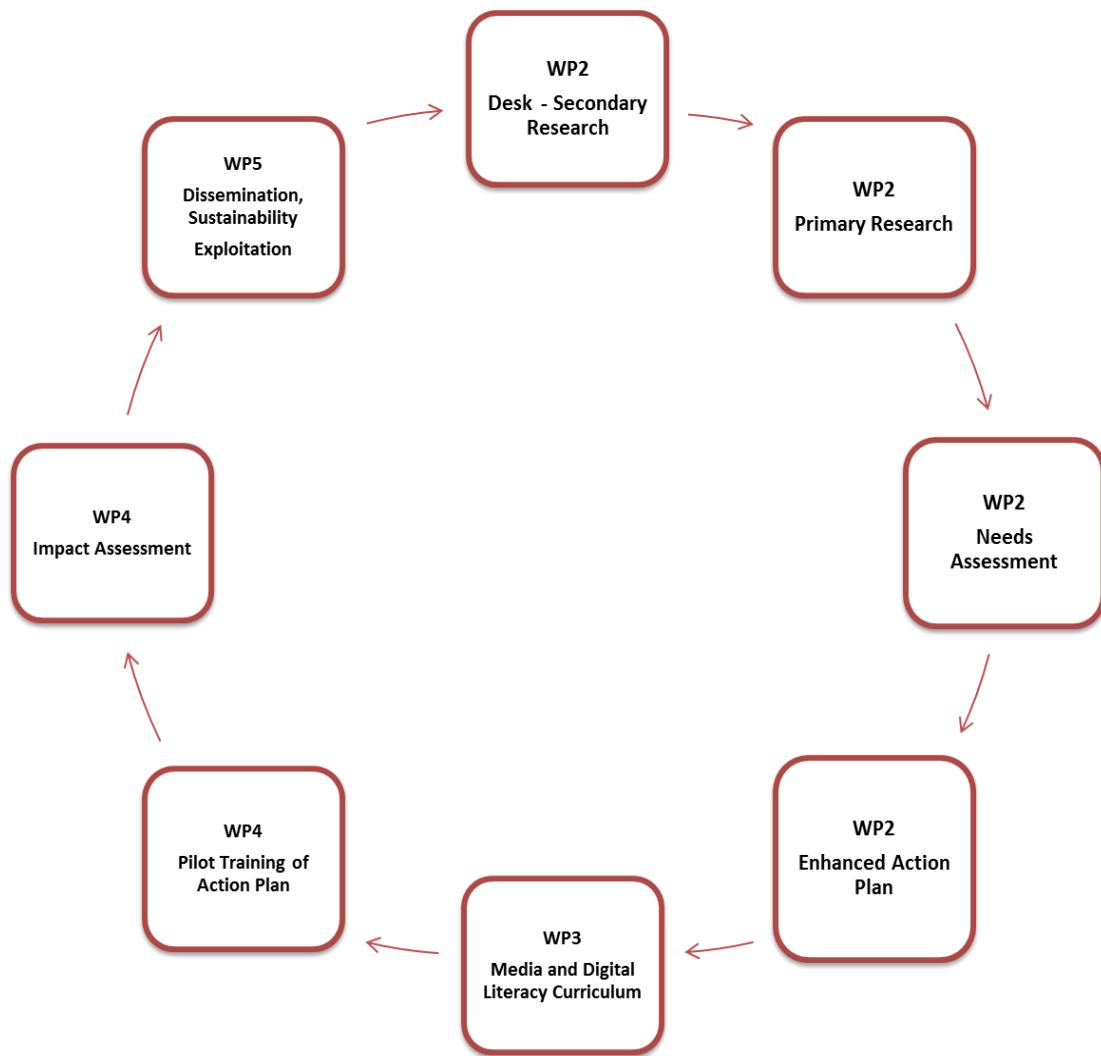
Megjegyzendő, hogy az EKKE feladata a DIALECT2 bővített akcióterv hatásvizsgálatának elkészítése és felügyelete. A projekt korábbi WP tevékenységeinek befejezését követően az EKKE módszertani irányításával hatásvizsgálatra kerül sor a DIALECT2 továbbfejlesztett akcióterv hatásának felmérésére, melynek középpontjában a) a kísérleti tesztelésben részt vevő mediátorok, oktatók és serdülők médiával és digitális írástudással kapcsolatos képzésen elért tanulási eredményei állnak; kiegészülve a b) serdülők azon viselkedésbeli változásának méréssel, melyek a toleranciával és a diszkrimináció-mentességgel, valamint az online interakciókkal és médiafogyasztásukkal kapcsolatban mutatkoznak meg. A hatásvizsgálat a megszerzett előzetes és utólagos adatok összehasonlító elemzésén fog alapulni. Nor Sensus iránymutatást nyújt a képzési eredmények értékeléséhez a kifejlesztett média- és digitális írástudás program vonatkozásában. Az EKKE elkészíti a hatásvizsgálati tervet és eszközöket,



beleérte az értékelő eszközöket, a kérdőívet és/vagy az érintettekkel készítendő mélyinterjúk vezérfonalát, továbbá elkészíti a hatásvizsgálati jelentést. A kidolgozott hatásvizsgálati módszertan alapján az AAH, AAIT, OLT, FF bizonyítékokat és adatokat gyűjt a saját országukban lévő célcsoportuktól, és szükség esetén angolra fordítja a terempunka tapasztalatokat. Az EKKE is részt vesz a disszeminációról, fenntarthatóságról és kiaknázásról szóló WP5 megvalósításában, terjesztve a serdülők sporthoz kapcsolódó szélsőséges nézetekkel és attitűdökkel szembeni ellenálló képességének az üzenetét a médián és a digitális írástudáson keresztül a football3 tevékenységeivel összefüggésben.

Ez a jelentés a D2.3 dokumentumra hivatkozik, mely a továbbfejlesztett DIALECT cselekvési tervben nyilvánul meg, ami a fiatalok radikalizálódása elleni küzdelemre irányul a közössége építő futballon keresztül, a média integrálásával és a digitális írástudás fejlesztésével. Ahogyan az a pályázati anyagban szerepel, a korábbi kutatási tevékenységek eredményeire alapozva, valamint a DIALECT projekt módszertani kereteiből építkezve, EKKE a DIALECT Akciótervét adaptálja annak érdekében, hogy a football3 tevékenységeket a médiával és a digitális írástudással kombinálja, ugyanazt a két „eszközt”, amelyet a szélsőséges pártok használnak a fiatalok radikalizálódására, nevezetesen a futballt és a (szociális) médiát. EKKE alkotja meg a DIALECT2 akcióterv elméleti hátterét, elemezve a média és a digitális írástudás készséghiánya és a fiatalok intoleráns attitűdjei és hiedelmei közötti összefüggést. SFW technikai tanácsot ad a média és a digitális írástudás tevékenységének a Football3 módszertanába történő integrálásához, a mediátorok és oktatók képzési igényei alapján. Nor Sensus alakítja ki a képzési célok keretrendszerét a média és a digitális írástudás készségeire vonatkozóan, amelyeket fejlesztésével nő a serdülők szélsőséges nézetekkel szembeni ellenálló képessége. AAH biztosítja majd az interetnikus és kulturális közössége építő szemléletet, amely a közösségi szerepvállalás és kohézió módszerein alapul, feminista megközelítést alkalmazva az emberek vegyes csoportjainak (jelen esetben serdülőknek), azaz férfi, női, migráns és nem migráns, társadalmilag és gazdaságilag kirekesztett emberek csoportjainak megerősítésére. A hangsúly a megszerzett média- és digitális írástudás-készségek közösségi szintű alkalmazási lehetőségeire kerül a fiatalok által vezetett digitális tartalomalkotási projekteken keresztül. A másodlagos/desk és elsődleges kutatási eredményeken alapuló továbbfejlesztett cselekvési terv a projekt összes többi tevékenységének kiindulópontjául szolgál.

Így a projekt megvalósítási sémája a következő:



2.2. Megtett lépések és előttünk álló lépések

Mint már említettük, a 2. munkacsomag (WP2) megvalósítása olyan célkitűzéseket és feladatokat tartalmaz, amelyek a „DIALECT akciótervének továbbfejlesztéséhez, a közösségépítő futball és a serdülőkorúak média- és digitális írástudás készségeinek fejlesztésével ötvözve” megvalósításához vezetnek. A továbbfejlesztett DIALECT Cselekvési Terv céljai között szerepel egy szükségletalapú módszertan a serdülők média- és digitális készségek közössége építő futballon keresztüli fejlesztésére, hogy megállítsa a fiatalok radikalizálódását a hátrányos helyzetű területeken 4 EU-országban (Olaszország, Magyarország, Görögország és Szerbia). Ennek érdekében három projekttermék (D2.1, D2.2. és D2.3) és öt feladat (T2.1 – T2.5) áll már a partnerség rendelkezésére. Ezeket diagramszerűen a következőképpen mutatjuk be.



WP2

Conduction of desk research on the correlation of media and digital literacy skills deficiency with youth radicalization and violent attitudes



Primary Research



- Conduction of 4 focus groups with DIALECT's built pool of adolescents
- Implementation of an online survey to specify the needs of DIALECT mediators and trainers in undertaking new roles for combating youth radicalization
- Conduction of 4 focus groups with representatives of local football associations, academies and football experts



Needs Assessment - Research Results



Enhancement of DIALECT action plan for combating youth radicalization through community building football, integrating media and digital literacy skills development

Az EKKE által kidolgozott **D2.1 „Kutatási protokoll és eszközök”** primer kutatási tevékenységet megvalósító partnerek számára összegezte a használandó irányelveket és kutatási eszközöket, azaz a fókuszcsoportok vezérfonalát és az online kérdőíveket. A **D2.2 „Szükségletfelmérő jelentés”** a fiatalok radikálódásának leküzdésére a közösségepítő futballon keresztül, a média és a digitális írástudás képességeinek fejlesztésével kombinálva, beépítette a desk kutatás és a primer kutatás eredményeit, bemutatva a serdülők azonosított média- és digitális írástudás-szükségleteit, a mediátorok és oktatók képzési igényeit, hogy új szerepeket vállalhassanak a fiatalok radikálódása elleni küzdelemben a közösségepítő futball és a média, valamint a kiszolgáltatott fiatalok digitális írástudásának fejlesztése révén. Továbbá a fentiekben túl a szükségletfelmérő jelentés taglalja a sportszervezetek előtt álló kihívásokat, melyek a futball3 integrációjára, valamint a nem versenysporthoz tartozó anti-radikálizációs gyakorlatokra vonatkoznak. Ezt követően a jelen **D2.3 „Továbbfejlesztett DIALECT Cselekvési Terv”** a fiatalok radikálódásának leküzdésére a közösségepítő futballon keresztül, a média és a digitális írástudás készsgéfejlesztésének integrálásával, épít a szükségletfelmérés eredményeire, és integrálja a média és a digitális írástudás készsgéfejlesztő tevékenységeket a futball3 tevékenységekkel. Továbbá a Cselekvési Terv kitér a megszerzett készségek közösségi szintű alkalmazására, melynek keretében a fiatalok által vezetett, a sportmédia fogyasztásához kapcsolódó digitális tartalomalkotási projektekre kerül sor.

Speciális feladatok kerültek kiosztásra, [WP(2), T2.1-T2.5], amelyek a DIALECT2 „Továbbfejlesztett DIALECT Cselekvési Terv” elkészítéséhez vezettek. A feladatok az alábbiak voltak: A T2.1 feladat az másodlagos kutatás (desk research) lebonyolítását írta körül, a média és a digitális



írástudás hiányosságainak a fiatalok radikalizálódásával és az erőszakos attitűdökkel való összefüggéséről témában, előkészítve a terepet a WP elsődleges kutatási tevékenységeihez(2). A T2.2 feladat 4 fókuszcsoport lebonyolítását foglalta magában a korábbi DIALECT projekt serdülő csoportból rekrutált résztvevőkkel, kísérleti országonként egy-egy csoportos beszélgetés formájában, a megvalósításhoz és adatgyűjtéshez szükséges eszközök és útmutatók alapján. A T2.3. feladat egy minden kísérleti országra és az SWF hálózatára alkalmazható online felmérés megtervezését és végrehajtását jelentette, mely a DIALECT mediátorok és oktatók igényeit vizsgálta, azzal az új szerepkörrel kapcsolatban, amelyet a fiatalok radikalizálódása elleni küzdelemben a közössége építő futballon keresztül, a médiával és a digitális eszközökkel kombinált képzésben betölteni hivatottak. A T2.4 feladat 4 fókuszcsoport lebonyolítását irányozta elő a helyi futballszövetségek, akadémiák és futballszakértők képviselőivel, kísérleti országonként egy-egy csoportos beszélgetés formájában. Végezetül a jelen jelentés elkészítését a T2.5 A DIALECT Cselekvési Terv fejlesztése a fiatalok radikalizálódása elleni küzdelemre irányuló, közössége építő futball, a média és a digitális írástudás készségfejlesztésének integrálásával foglalkozó feladat tevékenységei biztosítják. Így a korábbi kutatási tevékenységek eredményeire alapozva és a DIALECT projekt módszertani keretére építve az EKKE adaptálta a DIALECT Cselekvési Tervét, hogy a futball3 tevékenységek valamint a média és a digitális írástudás kombinációját kezelje, ugyanazzt a két „eszközt” felhasználva, melyet a szélsőséges pártok is használnak a fiatalok radikalizálódása céljából, nevezetesen a futballt és a (szociális) médiát. Jelen jelentés ezért a DIALECT2 Cselekvési Terv elméleti háttérét adja, elemezve a média és a digitális írástudás hiánya és a fiatalok intoleráns attitűdjei és hiedelmei közötti összefüggést. E háttér ismerete elengedhetetlen ahhoz, hogy a média és a digitális írástudással kapcsolatos tevékenységeket a Football3 radikalizálódás elleni módszertanába integrálják, figyelembe véve a mediátorok és trénerek képzési igényeit, valamint a serdülők szélsőséges nézetekkel szembeni ellenálló képességének előmozdításának szempontját.

Ahogy azt is említettük, a WP2 kölcsönhatásban van más munkacsomagokkal (WP3, WP4 és WP5). A fentiekből kitűnik, hogy a kutatási tevékenységek úgy kerültek kialakításra, hogy a projekt valamennyi WP-je támaszkodhasson a kutatás eredményeire (pl. a kapacitásfejlesztési feladatok és az összes képzés).

2.3. Célcsoportok

Mint már említettük, a projekt (WP2) valamennyi kutatási tevékenysége arra irányul, hogy azonosítsa és elemezze a média és a digitális írástudás hiányosságainak összefüggéseit a fiatalok radikalizálódásával, a serdülők szélsőséges nézetekkel szembeni kiszolgáltatottságával és az EU-ban tapasztalható erőszakos és rasszista attitűdökkel kapcsolatos amorális hozzáállással, a 4 résztvevő pilot országra (Görögország, Olaszország, Magyarország, Szerbia) összpontosítva. A fenti célok érdekében alkalmazott elsődleges kutatás fókuszcsoportos beszélgetések formájában gyűjtötte össze a serdülők, illetve a helyi labdarúgó szövetségek képviselőinek és futballszakértőinek a tapasztalatait, valamint egy online survey keretében összegezte a serdülők, futball3 mediátorok és edzők szükségleteit. A cél az volt, hogy a) azonosítsák a populációk média- és digitális jártassági ismeretei és készségigényét azokkal az észlelt és nem észlelt kihívásokkal és kockázatokkal kapcsolatban, amelyekkel általában szembesülnek az online környezetben, különös tekintettel a szélsőséges diskurzusokra és a toborzási folyamatokra, amelyek online vagy a tömegkommunikáció egyéb eszközein keresztül zajlanak. Továbbá b) azonosítsák képzési igényeiket és kihívásait, amelyek az ifjúsági radikalizálódás elleni küzdelemben a közössége építő futballon keresztül, a média és a digitális írástudás készségek fejlesztésével kombinálva új közösségi szintű szerepvállalással kapcsolatosak.



2.4. Kiválasztási folyamatok

A kutatás és képzés célcsoportja: serdülők

A kutatásban 12-18 éves serdülők vesznek részt Görögországból, Olaszországból, Magyarországról és Szerbiából, különös tekintettel a szegénység és a társadalmi kirekesztés veszélyének kitettekre, beleérte a helyi etnikai és kulturális társadalmi csoportok (pl. migránsok, menekültek, romák stb.) tagjait. Megjegyzendő, hogy a kutatásba bevont serdülők a korábbi DIALECT projektben részt vett fiatalok köréből kerültek ki, nevezetesen a társadalmi-gazdaságilag hátrányos helyzetű, etnikai és kulturális kisebbségi hátterű sérülékeny serdülők csoportjából. Azt is meg kell jegyezni, hogy a korábban megvalósított DIALECT projekt kiválasztási kritériumai az alábbiak voltak: 12-18 éves korú fiatalok (fiúk és lányok egyaránt), akik lakóhelye/társadalmi háttérre az alábbiak alapján írható le: a) a szegénység és a társadalmi kirekesztés fokozott szintje, b)) migráns és nem migráns lakosság jelenléte, c) az idegengyűlöletre összpontosító gyűlöletbeszéd azonosított esetei d) fokozott sportkultúra és e) szélsőséges csoportok jelenléte. A megvalósítandó fókuszcsoportok országonként 8-10 főből állnak.

A kutatás és a képzés célcsoportja: DIALECT futball3 mediátorok és trénerek

A kutatásban továbbá részt vesznek a DIALECT futball3 mediátorok és trénerek, beleérte a DIALECT serdülőcsoportjának potenciális mediátorait is. A online survey kitöltésében az alábbi csoportok vettek részt: 50 ifjúsági vezető, akik játékosként vettek részt a korábbi DIALECT projektben; 20 szociális munkás, civil szervezet és sportegyesület képviselője, aki a korábbi projektben mediátorként vettek részt a 4 pilot országban. Továbbá, a SWF mediátor és tréner hálózatának több tagja is kitöltötte az online kérdőívet, így szélesebb körű visszajelzést sikerült kapni a célcsoport igényeiről és kihívásairól a fiatalok labdarúgás általi radikalizálódása elleni küzdelem vonatkozásában. Nagyságrendileg 120 válaszadó vett részt az online felmérésben (a pilot partner országok és az SWF hálózatából).

A kutatás és a képzés célcsoportja: helyi futballszövetségek, akadémiák képviselői és futballszakértők

A fentiek mellett a kutatásban részt vettek a helyi labdarúgó szövetségek, akadémiák és futballszakértők. Országonként 8-10 fő vett részt minden fókuszcsoportban.

2.5 Igényfelmérési kutatás tervezése és megvalósítása

A DIALECT2 projekt továbbfejlesztett Cselekvési Terve a DIALECT projekt eredményeire építve az utóbbi kutatási kérdéseit újrafogalmazza, hogy illeszkedjen az újonnan megfogalmazott célokhoz, melyek az fent részletezett célcsoportok tudatosságának és tudásának növelését tüzték ki, különösen a médiával és a digitális írástudás azon vetületével kapcsolatban, mely a fiatalok radikalizálódása ellen hat és integrálható a futballba, hogy elősegítse a játékosok szélsőséges eszmék iránti ellenállóképességét. Így a **DIALECT2 projekt összes kutatási és képzési tevékenysége** a fenti populációk igényeire és kapacitásaira figyelemmel, a média- és digitális írástudás programon keresztül, azt közösséggépítő futballal kombinálva foglalkozik. Ezért a releváns igények azonosításának és az ezeknek megfelelő képzési programoknak a **fő kérdései** közé tartozik a következők operacionalizálása:

Népességcsoport: Serdülők

- A futballt szerető és/vagy a futballjátékokban részt vevő serdülők minden mértékben rendelkeznek alapvető és szükséges média- és digitális írástudással, kritikus gondolkodással és a szélsőséges eszmékkel és attitűdökkel szembeni ellenálló képességgel.
- A fenti serdülők minden mértékben birtokolják a közösséghoz tartozás érzését a közösségegítő football3 tevékenységekben való részvételük révén, valamint minden mértékben jellemző rájuk a sporttal/futballal kapcsolatos tudatos hírfogyasztás.
- A fenti serdülők minden mértékben rendelkeznek alapvető megértéssel és képesek kritikusan értékelni a digitális és közösségi médiában a fiatalok felé népszerűsített tartalmakat.
- A fenti serdülők minden mértékben vesznek részt a fiatalok által vezetett digitális tartalomalkotási projektek tervezésében.

Népességcsoport: Futball3 mediatorok és trénerek

- A football3 mediátorok és trénerek minden mértékben rendelkeznek a szükséges készségekkel ahoz, hogy kezeljék a serdülők média- és digitális írástudási készségeinek hiányosságait a football3 tevékenységek keretében.
- A fenti csoport minden mértékben ismeri fel saját sztereotípiáit és előítéleteit.
- A fenti csoport megfelelően képzett-e ahoz, hogy segítsen a fiatalok radikalizálódása elleni küzdelemben, és növelte a fiatalok szélsőséges eszmékkel és hiedelmekkel szembeni ellenálló képességét a sporton, különösen a futballon és a football3-on keresztül.
- A fenti csoport minden mértékben rendelkezik a szükséges média- és digitális írástudási készségekkel ahoz, hogy ismereteket cserélhessen és megossza a radikalizálódás elleni gyakorlatok football3 módszertanába ágyazott alkalmazásából levont tanulságokat.

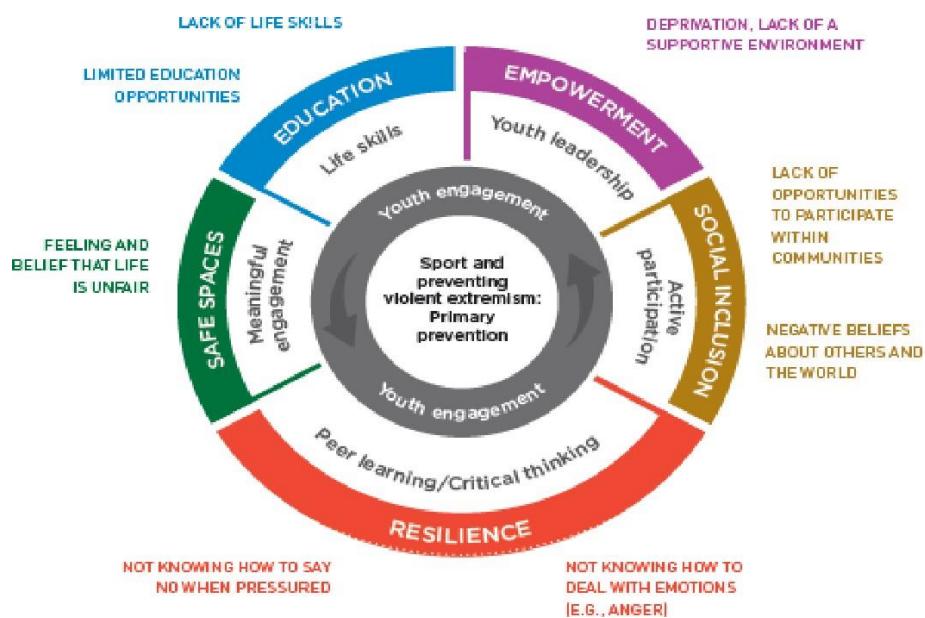
Népességcsoport: Helyi labdarúgó szövetségek, akadémiák képviselői és futballszakértők

- A fenti csoport mennyire tartja megvalósíthatónak a kultúrák közötti párbeszédet és a konfliktusok megoldását a futballpályán.
- A fenti csoport mennyire hisz abban, hogy a társadalom meg tudja tanítani a serdülőket arra, hogyan ismerjék fel a rasszizmus és idegengyűlölet üzeneteit hirdető szélsőséges narratívákat, és hogyan legyenek ellenállóak azokkal szemben.
- Mennyire hiszik, hogy a labdarúgás, a média és a digitális írástudást segítő tréningek képessé tehetik a fiatalokat az intoleráns hiedelmek és attitűdök leküzdésére, és aktív állampolgárokat formálhatnak.
- Mennyire fontos a tolerancia, a diszkriminációmentesség és a nemek közötti egyenlőség a fenti csoport képviselői számára.
- Mennyire hisznek abban, hogy a társadalom olyan értékekre és készségekre nevelheti a fiatalokat, amelyeket a futballpályán és azon kívül – a minden nap életükben – is használhatnak.
- Milyen módokon segíthetik a társadalmak a fiatalokat abban, hogy megértsék a média szerepét, és hogyan legyenek ellenállóak a szélsőséges narratívákkal és viselkedésekkel szemben a futballpályán és azon túl.
- Mennyire készek a releváns üzenetek népszerűsítésére a szélesebb közösség számára.

DIALECT2 projekt kutatási és képzési feladatainak alapkoncepciója a rasszizmus, a gyűlölet-intolerancia, a diszkrimináció, a műveltség, a médiaműveltség és a digitális írástudás elméleti vonatkozásán alapul. A rasszizmus, a gyűlölet-intolerancia és a diszkrimináció fogalmainak

operacionalizálása a DIALECT projektben korábban használtakkal azonos, de a fogalmak ***kiegészültek ezen fogalmak online és offline vetületével***. A DIALECT projekt és a vonatkozó szakirodalom nyomán a rasszizmus, a gyűlölet-intolerancia és a diszkrimináció fogalmainak operacionalizálása, illetve annak online és offline vetülete magában foglalja az ***intoleráns séma mérőszköz*** által javasolt olyan elemeket, mint például a ***tiszteletlenség formáit, a diszkrimináció formáit és a rasszista diszkrimináció formáit, a gyűlöletet és intoleranciát***. Továbbá az ***Erőszakos Szélsőségesesség Megelőzési Rendszer***⁷⁶ különböző zónákból épül fel, amelyeken keresztül a sport hatásával is érdemes foglalkozni. A rendszer zónái közé tartoznak a **biztonságos terek, a társadalmi befogadás, az ellenálló képesség, az oktatás és a felhatalmazás**.

Az erőszakos szélsőségesesség megelőzési rendszere



A DIALECT2 célok fenti sémhöz való adaptálhatósága a sport értékek⁷⁷ erején túl magában foglalja a média és a digitális írástudás készségeinek energetizálását, amelyek a megcélzott célok megsokszorozójaként és a közösségépítésre irányuló projektek eredményeként szolgálnak oly módon, hogy a generációk egy igazságos, befogadó, toleráns és egészséges világot hozhassanak létre.⁷⁸ Ilyen módon a DIALECT célja a játékosok és mediátorok élethez szükséges kulcskompetenciáinak előmozdítása, és a fiatalok vezetővé válásának támogatása.

A DIALECT2 célja nem csupán a mások iránti elfogadás - nemtől, képességektől, életkortól vagy háttéről függetlenül – növelése, a kommunikációs, döntéshozatali és konfliktuskezelési készségek növelése, a nők és lányok iránti fokozott tisztelet, a nemek közötti egyenlőség megbecsülése, a fair

⁷⁶ UNITED NATIONS OFFICE ON DRUGS AND CRIME, (2021). PREVENTING VIOLENT EXTREMISM THROUGH SPORT: PRACTICAL GUIDE. UNITED NATIONS OFFICE ON DRUGS AND CRIME Vienna, U.N., Vienna, CRIMINAL JUSTICE HANDBOOK, p. 6.

⁷⁷ Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.

⁷⁸ Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.



play iránti elköteleződés, a felelősség és elszámoltathatóság, megnövekedett motiváció másoknak példaképül szolgálni, és egy közösség aktív részévé válni, hanem a médiatartalmak és -szolgáltatások keresésének, megtalálásának, navigálásának és használatának képessége révén fokozott részvétel a „médiavilágban” és a digitális világokban, valamint a kritikus gondolkodás és a különböző típusú médiatartalmak felismerése, valamint a tartalom hitelessége és megbízhatósága szempontjából történő értékelése, valamint a médiaipar működésének és a médiaüzenetek felépítésének megértése annak érdekében, hogy megalapozott döntéseket hozhassunk a tartalom kiválasztásával és felhasználásával kapcsolatban az online biztonság és a biztonsági kockázatok tekintetében. A project célja továbbá, hogy fejlessze a médiatartalmak létrehozásához szükséges kreatív készségeket, vagyis a társadalom gazdasági, szociális és kulturális aspektusaihoz való médián keresztül történő kapcsolódást, előmozdítva a demokratikus részvételt, az alapvető jogokat és a kultúrák közötti párbeszédet.⁷⁹

Az UNESCO megállapítása szerint azonban a minden nap életünkben elsődleges szerepet játszó, egyre összetettebb média- és információs környezet gyorsan változik. Folyamatosan változtatja kommunikációkat, támogatva és megkérőjelezve az emberi jogokat, a szólásszabadságot, az információhoz való egyetemes hozzáférést, a béketeremtést, a fenntartható fejlődést és a kultúrák közötti párbeszédet. Ugyanakkor ez az a kontextus, amelyben a kommunikációs technológiák széles körben hozzáférhetővé tették az információt. Mindazonáltal az emberek szerte a világon tartalomkészítőkké válnak, és nem ragadnak bele egy passzív közvélemény szerepébe nézőként és alkalmanként szavazóként, hanem a globális világ állampolgárai ként részt vesznek a társadalmi kérdésekben. Sok országban azoknak az információforrásoknak a befogadására, amelyekhez csak a közelmúltig volt nehéz hozzáférni, ma már csak az a képességünk szab határt, hogy képesek vagyunk-e nagy mennyiségű gyorsan továbbított információ feldolgozására. Ez kihívásokkal jár. Az embereknek gondot okoz a hiteles információ kiszűrése az információs áradatból. Nem mindig egyértelmű, hogyan kell válaszolni, megosztani és/vagy kommentelni. Nem mindig nyilvánvaló, hogy az egyének és csoportok hogyan tudnak új tartalmat adni a már korábban megosztott tudás növekvő készletéhez. Így a média- és információs műveltségi (MIL) kompetenciák egyre fontosabbá válnak. Valamint azért is különösen fontosak ezek a kompetenciák manapság, mert a világban a polarizáció, a gyűlöletbeszéd, a radikalizálódás és a szélsőségeség példátlan növekedése tapasztalható offline és online egyaránt. A polarizáció gyakran a „félelem diskurzusába” ágyazva megkérőjelez az emberi jogokat és megkérőjelez az emberi szolidaritás alapértékét.⁸⁰ Így az UNESCO erőszakos szélsőségek megelőzésére irányuló megközelítése manapság a médiában és online terekben közvetít dezinformáció, sztereotípiák és intolerancia elleni küzdelmet célozza. Itt a kritikai empátia ösztönzése az egyik létfontosságú összetevő, és sok érdekeltek félnek van szerepe ebben a dimenzióban. Továbbá a média- és digitális jártasságra úgy tekintenek, mint amely képessé teszi az embereket a kíváncsiságra, a keresésre, a kritikus értékelésre, az információk és médiatartalmak bőlcs felhasználására és terjesztésére. A média és a digitális jártasság kompetenciái közé tartozik az egyén online jogainak ismerete, az online gyűlöletbeszéd és az internetes zaklatás elleni küzdelem; valamint az információhoz való hozzáférést és az információk felhasználását övező etikai kérdések megértése.⁸¹ Ahogy Alton Grizzle fogalmazott: „negatív és nemkívánatos következmény, hogy szerte a világon megszaporodtak azok az incidensek, amikor egyének gyűlöletbeszédet használnak migránsok, a

⁷⁹ Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbyaen>). Also, *Mapping of media literacy practices and actions in EU-28*, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2016.

⁸⁰ Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, pg. 7-8.

⁸¹ Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, pg. 7-8.



kényszermigráció és kisebbségi közösségek vagy társadalmi csoportok ellen, őket hibáztatva saját nemzeteik nehézségeiért.

A politikában, a hírekben, a közösségi médiában, a kutatási és nemzeti jelentésekben és az ezekkel az emberi jelenségekkel kapcsolatos általános irodalomban vagy vitákban használt szavak következményekkel járnak. A történelem bebizonyította, hogy a retorikai túlzások és bizonyos események kiegyensúlyozatlan vagy elfogult beszámolói bármely etnikai csoporttal, hellyel, kultúrával vagy vallással kapcsolatban előítéletek, diszkrimináció és erőszak légitimitálásával idézhetik elő. Ezek az előítéletek, a diszkrimináció és az erőszak azok, amelyek veszélyeztetik az egyéni jogokat vagy mindenki egyenlő jogait – a kulturális és vallási megnyilvánulásokhoz való jogot, a biztonsághoz és a békéhez való jogot, a szólásszabadsághoz való jogot, az oktatáshoz való jogot, az információhoz való jogot, a társulási vagy kapcsolódási jogot.”⁸² A szocializáció új dimenziókat kap, mivel beágazódik az információba és a kommunikációba, és egyre inkább a technológiai platformokon, a médián és a tanulási környezet minden formáján keresztül valósul meg. A közösségi média szélsőséges és erőszakos szervezetek által különösen fiatalok radikalizálására és toborzására való felhasználásának okán, a média és a digitális írástudás jelentősége egyre fontosabbá válik és egyre sürgetőbb a média és a digitális írástudás formális, nem formális és informális keretek között történő integrálása, annak érdekében, hogy az állampolgárok kritikus és hatékony részvétellel biztosítva legyen ezekben a folyamatokban. Amint az szerepel az alábbi megállapításban, „az egyén média- és információs műveltségre, valamint fenntartható fejlődésre való joga – ideértve a gyűlölet, a radikalizálódás és az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelmet – döntő szerepet játszhat a másik megítélésben azáltal, hogy ösztönzi a kutatást és az elemzést, valamint az objektív, bizonyítékokon alapuló, inkluzív, megbízható, etikus és pontos fejlesztési beavatkozások megtervezését és végrehajtását, valamint az egyének arra való ösztönzésében, hogy jogaiak és mások jogainak alapuló ésszerű cselekvéseket tegyenek.”⁸³

A DIALECT2 célkitűzéseinek elérése érdekében, a másodlagos kutatás nyomán munkadefiníciók kerültek kidolgozásra, illeszkedve a digitális írástudás holisztikus megközelítéséhez, hansúlyozva a fiatalok élethez szükséges kulcskompetenciáit (a digitális korban védendő és produktív technikai, kognitív és szociális készségek), a felnőtt korosztály (szülők/gondozók és oktatók) felelősséggét a gyermekek digitális írástudásának fejlesztésében; valamint a hagyományos műveltséggel való kapcsolatot (azaz, hogy a digitális írástudást az élethez és a munkához szükséges tágabb készségek keretein belül kell értelmezni).⁸⁴ Az UNICEF ajánlásait követve a definíciók *rövidek, egyszerűek, konkrétek, használhatóak és életkorspecifikusak* lettek, beleértve az olyan fontos kifejezéseket és fogalmakat, mint a *rugalmasság, öntudat, önszabályozás, interperszonális készségek, empatia, cselekvés, saját és mások jogainak tudatosítása – digitális tartalmakkal és más felhasználókkal való kapcsolatba lépés vonatkozásában*. A definíciók továbbá arra utalnak, hogy *online vagy digitális*

⁸² Alton Grizzle (2016), Introduction. Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>)

⁸³ Alton Grizzle (2016), Introduction. Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository, pg. 12 (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>)

⁸⁴ UNICEF (2017). UNICEF State of the World's Children: Children in a Digital World. New York: UNICEF. UNICEF (2018a). Policy Guide on Children and Digital Connectivity. New York: UNICEF. Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York.



eszközökkel játszva ingyenesnek és biztonságosnak kell lenniük, és figyelembe veszik a kontextus sajátosságait, amelyek távolodnak a mindenki számára egyformán megfelelő megoldásoktól.⁸⁵ Ennek eredményeként előállt innovatív működési sémát a következőképpen lehet összefoglalni:

A serdülők vonatkozásában: Jelen projekt szempontjából relevánsabbnak találtuk az UNICEF által adott „hosszabb definíciót”⁸⁶, mivel olyan fogalmi elemeket tartalmaz, amelyek alkalmasak a futball (általánosságban) és a football3 konkrét módszertan és kultúra ötvözésére. Mivel a DIALECT2 célja a radikalizálódás és a szélsőségesség elleni küzdelemhez szükséges készsségek fejlesztése a pályán és azon kívül, valamint az online és offline kommunikáció és kapcsolatokon keresztül, így ezek nyomán, a hosszabb UNICEF-definíció megfelelő adaptálás a következőképpen hangzik: A definíció a médiára és a digitális írástudásra utal, mint olyan ismeretek, készségek, attitűdök és értékek készletére, amelyek lehetővé teszik a serdülők számára a technológia használatát és megértését, az információk kerésését, kezelését és kritikus értékelését, kommunikációt, együttműködést, tartalmak létrehozását és megosztását, tudásépítést, valamint a problémák biztonságos és etikus megoldását az életkoruknak és társadalmi környezetüknek megfelelő módon. Továbbá arra is utal, hogy játsszon, tanuljon, szocializáljon, készüljön fel a munkára és magabiztosan és önállóan vegyen részt civil kezdeményezésekben a digitális környezetben. A definíció operacionalizálása érdekében a technikai leíró és bonyolultabb készség- és kompetenciamutatók ötvözése az alábbiak szerint került azonosításra:⁸⁷

Média- és digitális írástudás

Internet és médiahaználat

Használati gyakoriság és eszközök

Felhasználási kör (információ, kommunikáció, szabadidő, tanulás)

IKT-műveltség és információs műveltség

Megértés (szöveg információirészeinek értelmezése és összefüggése). Jelentéalkotás olyan szövegből, amely az egyes szavak jelentésének megértésétől a hosszadalmas érvelés vagy elbeszélés mögöttes témájának megértéséig terjedhet.

Digitális biztonság és rugalmasság

biztonságosan és hatékonyan hozzáérni és működni digitális környezetekben, kritikusan értékelni az információkat, biztonságosan, felelősséggel és hatékonyan kommunikálni a digitális technológia segítségével, megérteni a gyermeket és az emberi jogokat, megérteni a személyes adatokkal, a magánélettel és a jó hírnével kapcsolatos kockázatokat, megérteni vagy létrehozni az egészség és és a jöllét védelmét szolgáló digitális tartalmat, valamint a digitális ellenálló képesség előmozdítása.

Elköteleződés

⁸⁵ Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York, pg. 35-36.

⁸⁶ Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York.

⁸⁷ We have attempted a more or less balanced combination of UNICEF's proposed modular definition of children's digital literacy with OECD (2012), Literacy, Numeracy and Problem Solving in Technology-Rich Environments: Framework for the OECD Survey of Adult Skills, The Digital Citizenship Education Framework (CoE), The Digital Intelligence Framework (DQ INSTITUTE), the Digital Kids Asia-Pacific Competence Framework of UNESCO and The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) of the EC (as above) vis-a-vis football3 methodology and rational. All indicators target adolescents empowerment in combating extremist and intolerant values and attitudes in both environments: physical and digital, on and off the pitch.



A média és a digitális környezet célzott használata, ami arra irányul, hogy egy szövegben információt és ötleteteket alkalmazzon egy azonnali feladat vagy cél elérése érdekében, illetve bizonyos meggyőződések megerősítése vagy megváltoztatása céljából. Kreatív műveltség a tartalom felépítésében. Kifejezőerő. Az elkötelezettség jártassággal párosul.

Értékelés és reflektálás

Ítéletalkotás szövegekről. Az elektronikus szövegek esetében különösen fontos a hitelességük kérdése. Az elektronikus szövegek számos forrásból elérhetők, amelyek mibenléte és hitelesítő adatai nem minden egyértelműek.

Digitális részvétel és ügynökség

Interakció, megosztás és együttműködés, állampolgári elkötelezettség, társadalmi részvétel, saját célok elérése, és saját tudás és potenciál fejlesztése. Problémamegoldás olyan helyzetekben, amikor az ember valamilyen akadály vagy kihívás miatt nem tudja azonnal és rutinszerűen elérni a céljait. Konfliktus-megoldó készség.

Digitális érzeli intelligencia

Önismeret, önszabályozás, önmotiváció, interperszonális készségek, empátia

A fentiek mindegyikét a következő kompetencia-lista zárja le:

Az értékek tartománya

Az emberi méltóság és az emberi jogok megbecsülése, a kulturális sokszínűség, a demokrácia, az igazságosság, a méltányosság, az egyenlőség és a szabályok/törvénykövetés.

Az attitűdök területe

Nyitottság a kulturális másságra és más hiedelmekre, világnézetekre és gyakorlatokra, tisztelet, kommunikációs és együttműködési szellem, konfliktusmegoldás, civil beállítottság, felelősségvállalás, hatékonyaság, tolerancia a különbözőségek és kétértelműségek iránt.

A mediátorok és trénerek vonatkozásában: az oktatók/trénerek által megosztott akadályok között szerepel a digitális kapacitások hiánya, valamint az IKT-megoldások és -megközelítések elfogadásával szembeni kulturális ellenállás. Ennek nyomán az elfogadott adaptált definíció egyrészt megpróbálj az oktatók készségeinek és kompetenciáinak szükségleteit operacionalizálni, másrészt pedig a rasszizmussal, diszkriminációval és gyűlölet-intoleranciával kapcsolatos észleléseiik és hiedelmeik azonosítását emeli ki. Ebben a megcélzott populációban a fenti mutatók közül ugyanazt a listát használtuk, amelyet a serdülőkorúak célcsoportjára tervezünk, az alábbi tételekre helyezve a hangsúlyt:

- Hajlandóság mások bevonására, nemtől, képességektől, kortól vagy háttéről függetlenül.
- Fokozott kommunikációs, döntéshozatali és konfliktusközvetítő készség.
- A nemek közötti egyenlőség megkülönböztetett figyelemmel való értékelése a pályán és azon kívül.
- Fokozott elköteleződés a fair play iránt, felelősség és elszámoltathatóság
- Fokozott késztetés, hogy mások példaképévé váljanak.
- Fokozott részvétel a közösségen.
- Önreflexió és önkritikus önismeret.
- Fokozott részvétel a médiavilágban és a digitális világokban a média és a digitális tartalmak és szolgáltatások keresésének, megtalálásának és navigálásnak, valamint használatának képessége révén.



- Kritikus gondolkodás és a különböző típusú médiatartalmak felismerése és a tartalom értékelése a megbízhatóság szempontjából, valamint a médiaipar működésének és a médiaüzenetek felépítésének megértése annak érdekében, hogy megalapozott döntéseket hozhassunk a tartalom kiválasztásával és felhasználásával kapcsolatban az online biztonság és a biztonsági kockázatok figyelembevételével.
- Média és digitális tartalom létrehozásának és generálásának kreatív készségei.
- Interakció, elkötelezettség és részvétel a társadalom gazdasági, szociális és kulturális vonatkozásaiban a médián keresztül, a demokratikus részvétel, az alapvető jogok és a kultúrák közötti párbeszéd előmozdítása érdekében.

Figyelembe véve a **futballvilág képviselőit, a civil szervezeteket és a közösségi vezetőket**: tekintettel arra, hogy a kormányzati döntéshozók nem értik a digitális írástudás problémáját (amint azt a vonatkozó kutatási eredmények is alátámasztják), munkadefinícióink megkíséri **összegezni a projekt hatását és transzferálhatóságát, valamint azonosítani a hiányosságokat és akadályokat**. Ennek megfelelően a mutatók a következők:

Érdeklődés és tudás

- Az IKT infrastruktúrák és kapcsolódásuk ismerete (különösen a távoli és/vagy hátrányos helyzetű területeken).
- Interculturális párbeszéd és konfliktusmegoldás megvalósíthatósága a futballpályán.
- A tolerancia, a megkülönböztetésemberesség és a nemek közötti egyenlőség fontossága.
- A fiatalok használható értékekre és készségekre nevelésének fontossága a minden nap életükben a futballpályán és azon túl.
- A labdarúgás, a média és a digitális műveltségi képzések alkalmazásának fontossága és megvalósíthatósága, hogy a fiatalokat képessé tegyék az intoleráns hiedelmek és attitűdök leküzdésére, és aktív állampolgárokka válhassanak.
- Fontos, hogy segítsük a fiatalokat abban, hogy megértsék a média szerepét, és ellenállóak legyenek a szélsőséges narratívákkal és viselkedéssel szemben a futballpályán és azon kívül is.
- A kormány és a civil társadalom érdeklődése a média és a digitális jártasság iránt.
- Az akadályok tudatosítása (pl. általános társadalmi-gazdasági kérdések, patriarchális társadalomi normák, amelyek korlátozzák a lányok hozzáférését, pénzhiány, digitális platformok alkalmassága, szülők és oktatók aggodalmai stb.).
- Megszilárdult érdeklődés a média és a digitális jártasság iránt a sport és általában a labdarúgás, illetve a futball3 vonatkozásában.
- A fenntarthatósággal jellemző területen végzett támogató intézkedések ismerete és a korábbi kezdeményezések eredményeire építve.

Hajlandóság

- Hajlandóság a döntéshozók értetlenségeből adódó esetleges hiányosságok pótlására
 - bizonyítékokon alapuló információ hiánya,
 - a magánélet védelmével és az átláthatósággal kapcsolatos megfelelő szabályozás hiánya,
 - a digitális írástudás összetettségének korlátozott ismerete,
 - a módszerek nem egységes volta.
 - hajlandóság az iskolák és a tanárok ellenállásának, esetleges hiányosságainak pótlására
 - biztonsági problémák
 - pedagógiai és pszichológiai hatás és hatások
 - megnövekedett munkaterhelés.



Kihívások

- *A sport/futball és a futball3 erejének és érdemeinek tudatosítása a fiatalok gondolkodásmódjának megváltoztatásában.*
- *Intézkedések annak érdekében, hogy a közösségek összetartóbbá és befogadóbbá váljanak minden fiatal számára.*
- *Eszközök és módok a tolerancia közösségeinek kialakítására és a fiatalok radikalizálódása elleni küzdelemre.*

Az eszközöket úgy terveztek, hogy megfeleljenek a fenti moduláris sémának. A fenti elméleti és működési definíciók alapján a projekt szükségletfelmérő kutatását úgy terveztek meg és valósították meg, hogy azonosításuk a serdülők média- és digitális írástudási készségigényét, valamint a DIALECT mediátorok és trénerek képzési igényeit, hogy új szerepeket vállaljanak a fiatalok radikalizálódása elleni küzdelemben, mely egyrészt a sérülékeny serdülők közösségépítő futballban való részvételének valamint a média és digitális írástudás készségeik fejlesztésének támogatása révén, másrész pedig a sportszervezetek futball3 integrálása kapcsán előálló kihívások tekintetében valósul meg.

A szükségletfelmérés eredményeit figyelembe véve a jelen továbbfejlesztett DIALECT2 cselekvési terv a futball3-ba beépíti a média és a digitális írástudás készségfejlesztő tevékenységeit az ifjúsági radikalizálódás leküzdésére, miközben támogatja az elsajátított készségek közösségi szintű alkalmazását, a fiatalok által vezetett sportmédia-fogyasztással kapcsolatos digitális tartalomkészítés révén. A résztvevők képzése a korábbi kutatási tevékenységekre, a DIALECT projekt módszertani keretére, valamint a DIALECT2 szükségletfelmérő jelentés eredményeire épül, amelyek célja a fiatalok radikalizálódása elleni küzdelem a közösségépítő labdarúgás, valamint a média és a digitális írástudás képességeinek fejlesztése révén.

2.6. Szükségletfelmérési kutatási eredmények

Az Szükségletfelmérési Jelentés tartalmazza a másodlagos kutatás (desk research) és az elsődleges kutatás eredményeit, bemutatva a serdülők azonosított média- és digitális írástudási szükségleteit, valamint a DIALECT mediátorok és trénerek képzési igényeit, hogy új szerepeket vállalhassanak a fiatalok radikalizálódása elleni küzdelemben a közösségépítő futball valamint a sérülékeny fiatalok média- és digitális műveltségi készségeinek fejlesztése révén, továbbá azokat a kihívásikat, amelyekkel a sportszervezetek néznek szembe futball3 integrálása terén. Az általános cél az, hogy a projekt ötvözze a futball3 tevékenységeket a médiával és a digitális írástudással, ugyanazt a két eszközt használva, amelyet a szélsőséges pártok a fiatalok radikalizálódására használnak, nevezetesen a labdarúgást és a (közösségi) médiát.

Röviden, mivel az elsődleges és másodlagos kutatások kimutatták, hogy a DIALECT2 célok fejlesztése a sportértékek erején túl,⁸⁸ magában kell, hogy foglalja a média és a digitális írástudás készségeinek fejlesztését, amelyek a kitűzött célok közösségépítésre vonatkozó hatásainak megsokszorozójaként működnek, melynek eredményeként a generációk egy igazságos, befogadó, toleráns és egészséges világot hozhatnak létre.⁸⁹ Ily módon a DIALECT2 tevékenységeinek nemcsak a kulcsfontosságú életkészségek fejlesztését kell célozniuk, és nem csupán a fiatalok vezetővé válását

⁸⁸ Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.

⁸⁹ Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.

kell ösztönözni, valamint nem is pusztán a játékosok és mediátorok új ismeretekkel és az élethez szükséges készségekkel való ellátásáról van szó, hanem a médiavilágban és a digitális világokban való fokozottabb részvételről is, ami az olyan képességeken keresztül nyilvánul meg, mint amilyen a tartalomkeresési képesség révén a médiatartalmak és -szolgáltatások megtalálása, navigálás, valamint a médiatartalmak és -szolgáltatások használata, a kritikus gondolkodás és a különböző típusú médiatartalmak felismerése, valamint a tartalom hitelességének és megbízhatóságának értékelése, továbbá a médiaüzenetek felépítésének megértése annak érdekében, hogy megalapozott döntéseket hozhassanak a tartalom kiválasztását és felhasználását illetően, figyelembe véve az online biztonsági kockázatokat. Célul kell kitűzni továbbá aon kreatív képességek fejlesztését, amik médiatartalmak létrehozásához és generálásához, interakcióhoz, a társadalom gazdasági, szociális és kulturális vonatkozásaiban való médián keresztül részvételhez járulnak hozzá, erősítve a demokratikus részvételt, és az alapvető jogok és kultúrák közötti párbeszéd előmozdítását.⁹⁰



3. A résztvevők képzésének elméleti kerete

A másodlagos és primer kutatások kimutatták, hogy a polarizáció dichotomiák és szélsőséges attitűdök széles skáláját öleli fel, és különböző formákat ölhet, mint például rasszista erőszak, diszkrimináció, intolerancia és szélsőségesség. A megosztó jelenségek növekvő száma még fontosabbá teszi a megelőző társadalmi és oktatási intézkedéseket. Ebben az értelemben a labdarúgást is társadalmi térben zajlik, ahol a közösség- és identitásépítés egyre nagyobb relevanciával és jelentőséggel zajlik a fiatalok számára. A futballközösségek valóban lehetőséget adnak a kollektív identitás építésére, bár a professzionális labdarúgás egyre inkább átpolitizálódik. Ez különösen annak köszönhető, hogy a labdarúgás lehetőséget ad a kollektív identitás kialakítására frusztráció és bizonytalanság idején (pl. fokozott migráció, gazdasági válság, covid-járvány) is. A fiatalok számára rendkívül vonzó a futball, és éppen ezért bírnak rájuk nézve olyan komoly formáló erővel a futballt körülvevő értékek.

⁹⁰ Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>). Also, *Mapping of media literacy practices and actions in EU-28*, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2016.



Ebben az összefüggésben az UNESCO meggyőződése, hogy az elmúlt években felerősödött „az a jelenség, amelyet gyakran erőszakos szélsőségesesség felé való radikalizálódásra való felbujtásként” (vagy „erőszakos radikalizálódásként”) emlegetnek. Ez a megállapítás elsősorban az internetre vonatkozik, de különösen a közösségi média platformokon érhető tetten. Ez annak ellenére is így van, hogy nyilvánvaló, hogy más offline tényezők, köztük a személyes kommunikáció, a kortársak nyomása és a hamis információk hatása, akár nagyobb súlyval eshetnek laptba a szélsőséges radikalizáció erődjeként. Az online „szélsőségesességre és erőszakra való felbujtás” iránti fokozott figyelem mellett a jelenség megelőzésére tett kísérletek kihívások elé állítják a véleménynyilvánítás szabadságát. Ezek a válogatás nélküli blokkolásoktól, a túlzott cenzúrától (amely az újságírókat és a bloggereket egyaránt érinti) és a magánéletbe való behatolástól egészen a média elnyomásáig vagy instrumentalizálásáig terjedhetnek.

A fentieket szem előtt tartva a sport általában és a labdarúgás különösen lehetőséget ad arra, hogy innovatív eszközöket fejlesszenek ki a fiatalok bevonására a társadalmi szegregáció és a közösségi szintű politikai polarizáció elkerülése érdekében. Ebből a szempontból a futball3 értékes eszköznek tekinthető, amely elősegíti a bizalmat, és a biztonságot, lehetővé téve a játékosoknak, hogy a tanult értékeket gyakorlatba ültessék, és elköteleződjenek közösségeikben. A futball3 tevékenységekben való részvétel ösztönzi a tájékozott döntéshozatalt, és felkelti az érdeklődést az iránt, hogyan lehet leküzdeni a társadalmi kihívásokat. A párbeszédre és a konfliktusmegoldásra fektetett hangsúly lehetővé teszi a játékosok számára, hogy megragadják a konszenzusos döntéshozatal erejét, lehetővé téve számukra, hogy áthidalják a kulturális különbségeket egy olyan társadalmi környezetben, amelyet a közösség tagjainak állandó beáramlása és kiáramlása jellemzi.

A futball3 innovatív jellemzői miatt minden résztvevőnek megfelelő képzésben kell részesülnie. A résztvevőknek meg kell értenüük a futball3 filozófiáját, és meg kell ismerniük az innovatív funkciókat, valamint a módszertannal kapcsolatos összes háttérinformációt. Lépésről lépésre kell elmagyarázni, hogyan kell megvalósítani a futball3-t, egyértelművé téve az innovatív eszközt. Mint már említettük, a futball3-at az utcai futball ihlette. Az f3 az utcai futball oktatási potenciálját úgy használja ki, hogy biztosítja, hogy a párbeszéd és a fair play szerves részét képezze a játéknak. A három félidéjéről (meccs előtti megbeszélés, focimeccs, meccs utáni megbeszélés) elnevezett futball3 a hagyományos futballsabályokat alkalmazza, más konkrét – rögzített és választható (nyílt) – szabályok mellett, amelyeket a játékosok a mediátor irányításával határoznak meg. A futball3 célja, hogy szociális és kompetenciavonatkozású előnyöket hozzon a résztvevő gyermekek és így szüleik és közösségeik számára. Bárki, bárhol játszhatja, és bármilyen társadalmi témahez használható. Nincsenek játékvezetők, ehelyett mediátorok segítik a két csapat közötti megbeszélést, és kísérlik figyelemmel a mérkőzést.⁹¹

DIALECT2 magában foglalja a media és a digitális írástudás készségeinek fejlesztését is, amelyek a kitűzött célok megsokszorozjaként működnek a közösségepítésben oly módon, hogy az érintett generációk egy igazságos, befogadó, toleráns és egészséges „világot” teremtsenek.⁹² Ily módon a DIALECT célja a kulcsfontosságú életkészségek előmozdítása mind a mediátorok, mind a játékosok esetén, továbbá a fiatalok vezetővé válásának elősegítése. A Dialect2 célja nem csupán a nemtől, képességektől, életkortól vagy háttéről függetlenül mások bevonására irányuló hajlandóság növelése, továbbá nem is csak a kommunikációs, döntéshozatali és konfliktuskezelő készségek javítása, vagy a nők és lányok iránti fokozott tisztelet, a nemek közötti egyenlőség megbecsülése, valamint a fair play iránti elköteleződés, és nem is csupán felelősség és elszámoltathatóság, illetve késztetés, hogy mások példaképévé váljanak, és növekedjen a közösségi résztvételük, hanem az is a

⁹¹ "Football3 handbook", pp. 7.

⁹² Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.



projektcélok között szerepel, hogy fokozza a részvételt a médiavilágban és a digitális világokban, a médiatartalmak és -szolgáltatások keresésének, megtalálásának és használatának képességén keresztül, továbbá a kritikus gondolkodás és a különböző típusú médiatartalmak felismerése, a tartalom valódiságának értékelése, valamint a médiaipar működésének és a médiaüzenetek felépítésének megértése annak érdekében, hogy megalapozott döntéseket hozhassunk a tartalom kiválasztásával és felhasználásával kapcsolatban, figyelembe véve az online biztonsági kockázatokat is.

Célja továbbá, hogy a médián keresztül fejlessze a médiatartalom létrehozásához és generálásához, interakciójához, elkötelezettségéhez és a társadalom gazdasági, szociális és kulturális vonatkozásaiban való részvételhez szükséges kreatív készségeket, előmozdítva a demokratikus részvételt, az alapvető jogokat és a kultúrák közötti párbeszédet.

Ebben az összefüggésben, valamint a projekt résztvevőinek digitális kompetenciákra vonatkozó képzési igényeire tekintettel nagyra értékeljük az Európai Bizottság Digitális Kompetencia Keretét az állampolgárok számára (DigComp), amely az egyik legismertebb és legszélesebb körben alkalmazott digitális írástudás kompetencia keret. A DigComp öt terület mentén azonosítja a digitális kompetenciák 21 kulcsfontosságú összetevőjét. A területeket az alábbiakban foglaljuk össze:⁹³

1. Információs és adatműveltség: Információs igények megfogalmazása, digitális adatok, információk és tartalmak felkutatása és visszakeresése. A forrás és a tartalom relevanciájának megítélése. Digitális adatok, információk és tartalmak tárolására, kezelésére és rendszerezésére.

2. Kommunikáció és együttműködés: interakció, kommunikáció és együttműködés a digitális technológiákon keresztül, miközben tudatában van a kulturális és generációs sokszínűségnak. Részvétel a társadalomban állami és magán digitális szolgáltatásokon és részvételen alapuló állampolgárságon keresztül. A digitális jelenlét, identitás és hírnév kezelése.

3. Digitális tartalom létrehozása: Digitális tartalom létrehozása és szerkesztése; Az információk és a tartalom javítása és integrálása egy meglévő tudásanyagba, miközben megérzi, hogyan kell alkalmazni a szerzői jogokat és a licenceket. Tudni, hogyan adjunk érthető utasításokat egy számítógépes rendszerhez.

4. Biztonság: Az eszközök, a tartalom, a személyes adatok és a magánélet védelme digitális környezetben. A testi és lelki egészség védelme, valamint a társadalmi jólétet és társadalmi befogadást szolgáló digitális technológiák ismerete. Tisztában lenni a digitális technológiák és használatuk környezeti hatásával.

5. Problémamegoldás: Igények és problémák azonosítása, fogalmi problémák és problémahelyzetek megoldása digitális környezetben. Digitális eszközök használata folyamatok és termékek innovációjához. Naprakész a digitális evolúció vonatkozásában.

Az alábbi **21 kompetencia** tartozik ezekhez a területehez:

1. Információs és adatműveltség

1.1 Adatok, információk és digitális tartalmak böngészése, keresése és szűrése

1.2 Adatok, információk és digitális tartalom értékelése

1.3 Adatok, információk és digitális tartalom kezelése

⁹³ Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*. Publications Office of the European Union.



2. Kommunikáció és együttműködés

-
- 2.1 Interakció a digitális technológiákon keresztül
 - 2.2 Megosztás digitális technológiákon keresztül
 - 2.3 Az állampolgári szerepvállalás a digitális technológiákon keresztül
 - 2.4 Együttműködés digitális technológiákon keresztül
 - 2.5 Netikett
 - 2.6 Digitális identitás kezelése
-

3. Digitális tartalom készítés

-
- 3.1 Digitális tartalom fejlesztése
 - 3.2 Digitális tartalom integrálása és újrafeldolgozása
 - 3.3 Szerzői jog és licencek
 - 3.4 Programozás
-

4. Biztonság

-
- 4.1 Védőeszközök
 - 4.2 A személyes adatok és a magánélet védelme
 - 4.3 Az egészség és a jólét védelme
 - 4.4 A környezet védelme
-

5. Problémamegoldás

-
- 5.1 Technikai problémák megoldása
 - 5.2 Az igények és a technológiai válaszok azonosítása
 - 5.3 A digitális technológiák kreatív felhasználása
 - 5.4 A digitális kompetenciák hiányosságainak azonosítása
-

A digitális kompetencia magában foglalja a média- és információs műveltséget, amely a kreativitás digitális médián keresztül történő értelmezésének, megértésének és kifejezésének képességét jelenti kritikai gondolkodóként. A média- és információs műveltség (MIL) egy olyan gyűjtőfogalom, amely három gyakran jól elkülöníthető dimenziót fed le: információs műveltség, médiaműveltség és IKT/digitális műveltség. A média- és információs műveltséget fejleszteni kell az oktatáson és a minket körülvevő környezettel való folyamatos cserén keresztül. Lényeges, hogy túllépjünk azon, hogy például egyik vagy másik médiát „használhassuk”, vagy egyszerűen „tájékozódunk” valamiről. A digitális polgárnak meg kell őriznie a kritikai gondolkodásra támaszkodó attitűdöt, amely a közösségeben való értelmes és hatékony részvétel alapja.⁹⁴

A fogalom tisztázása során az Európa Tanács kifejti, hogy „A médiaműveltség (ML) vagy a médiainformációs műveltség (MIL) egy dinamikus fogalom, amely idővel a technológiai, társadalmi,

⁹⁴ ibid



kulturális és politikai tényezők hatására fejlődik. A médiaműveltség alatt kognitív, technikai és szociális készségek, ismeretek és önbizalom értendő, hogy megalapozott döntéseket hozhassunk minden olyan tartalommal és információval kapcsolatban, amellyel nap mint nap kapcsolatba kerülünk, továbbá ideértendő, hogy hogyan kommunikálunk, működünk közre és veszünk részt a médiakörnyezetben. Ez magában foglalja a médiatartalmak kritikus megértését és értékelését – bárhonnan származzon is –, valamint a médiagyártási, szerkesztői és finanszírozási folyamatok működésének megértését. Manapság ez magában foglalja annak megértését is, hogyan használják fel az adatokat, és hogyan befolyásolhatják az algoritmusok és a mesterséges intelligencia a médiagyártást.

A médiaműveltség azt is jelenti, hogy képesek vagyunk felelősen és biztonságosan használni a digitális médiászolgáltatásokat és kapcsolatba lépni másokkal a nyilvános szférában, valamint ki tudjuk használni az új technológiák és szolgáltatások által kínált kreatív és részvételi potenciált”.⁹⁵

Ebben az összefüggésben az UNESCO MIL Tanterv és Kompetencia Keretrendszer egyetlen „ernyőfogalomban” egyesíti a médiaműveltséget és az információs műveltséget.

A MIL olyan **kompetenciákat** foglal magában, amelyek lehetővé teszik a polgárok számára, hogy:

- ✓ Megértsék a média és egyéb információszolgáltatók szerepét és funkciót;
- ✓ Megértsék azokat a feltételeket, amelyek mellett ezek a funkciók betölthetők;
- ✓ Felismerjék és megfogalmazzák az információigényt;
- ✓ Megkeressék és elérjék a releváns információkat;
- ✓ Kritikusan értékeljék az információkat és a média és más információszolgáltatók tartalmát tekintély, hitelesség és aktuális cél szempontjából;
- ✓ Kinyerjék és rendszerezzék az információ- és médiatartalmakat;
- ✓ Szintetizálják vagy működtessék a tartalomtól elvonatkoztatott gondolatokat;
- ✓ Etikusan és felelősségteljesen (a megalkotott tudás megértését szolgáló formában és közegben) kommunikáljanak a közönség vagy az olvasóközönség felé;
- ✓ Legyenek képesek az IKT ismeretek alkalmazására információfeldolgozás és felhasználó által generált tartalom előállítására;
- ✓ Működjenek együtt a médiával és más információszolgáltatókkal az önkifejezés, a véleménynyilvánítás szabadsága, a kultúrák közötti párbeszéd és a demokratikus részvétel érdekében.⁹⁶

Az emberek gyakran a média és az információ területén szembesülnek káros tartalommal, beleértve a gyűlöletbeszédet is. A digitális korszakban a közösségi média platformok olyan központi állomásokká váltak, ahol a rasszista, szexista és idegenyűlölő tartalmak és más típusú gyűlöletkeltő beszéd felhalmozódik, és könnyen elérhető és megosztható. A média- és információműveltségi (MIL) kompetenciák a béke, valamint a vallások és kultúrák közötti párbeszéd elősegítői, és eszközökkel biztosíthatnak a gyűlöletbeszéd kezelésére. A MIL olyan készségekkel ruházza fel az embereket, amelyek segítségével kritikusan hozzáérhetnek, kereshetnek, értékelhetnek, felhasználhatnak és hozzájárulhatnak az információkhöz és a médiatartalomhoz. A média- és információművelt polgárok tájékozott és igényes információfeldolgozók és -előállítók, ami lehetővé teszi számukra, hogy aktívan

⁹⁵ Chapman M., Bellardi N. and Peissl H. (2020). *Media literacy for all. Supporting marginalized groups through community media*. Council of Europe. See also Council of Europe, North-South Centre of the Council of Europe (2022). *Media Literacy for Global Education: Toolkit for Youth Multipliers*.

⁹⁶ Grizzle A. and Calvo Torras M.C. (eds) (2013). *Media and information literacy: policy and strategy guidelines*. UNESCO publishing.

hozzájáruljanak a gyűlöletbeszéd visszaszorításához, valamint a társadalmi befogadáshoz és a békéhez az online és offline terekben. A MIL-készségek alapvető állampolgári kompetenciák a gyűlöletbeszéd kezelésére és leküzdésére.

3.1. Fia talok képzése

Mint már említettük, a serdülők képzése a korábbi kutatási tevékenységekre, a DIALECT projekt módszertani keretére és a DIALECT2 Szükségletfelmérési Jelentés megállapításaira épül. A serdülőkre vonatkozó kutatási eredmények közül kiemelendőek az alábbiak:

- minden résztvevő serdülőnek van saját internetes eszköze, ami elsősorban mobiltelefont jelent. Asztali számítógéppel kevesebben rendelkeznek, de a végeredmény tekintetében a legfontosabb eredmény, hogy mindenki sokat interneteznek. A résztvevők között vannak olyanok, akik számontartják a képernyőidejüket, ami 5-8 óra között ingadozott. A serdülők többsége azt nyilatkozta, hogy a tanuláson kívül szórakozásra és játékra is használja az internetet. Főleg éjszakai órákban, lefekvés előtt használják a készülékeket. A hétvégén ha lehet még többet interneteznek mint hétközben. A digitális technológiát a válaszadók elsősorban oktatás, szókeresés, játék és közösségi oldalak használatára használják. Tekintettel arra, hogy a legidősebb válaszadók 13 évesek, többségük esetében még korai, hogy politikai pártokkal kapcsolatos információkat/vagy egyéb politikai tevékenységgel kapcsolatos híreket keressenek az interneten. A fiúk kedvenc helyi futballklubjuk híreit követik, míg a lányok általában nem a sporttal kapcsolatos híreket keresik, hanem leginkább a nekik tetsző hírességekkel kapcsolatos kulturális tartalmakat olvassák. A résztvevők digitális technológiákat használnak a barátokkal és a szülőkkel való kommunikációhoz is. A válaszok alapján a serdülők általában több közösségi médiát használnak, és ezek jelentikszámukra a kommunikáció fő eszközeit.
- A résztvevők elmondása alapján nem olvasnak újságot vagy magazint. Rádiót ritkán hallgatnak, és akkor is főleg zenehallgatás céljából, valamint tévét is ritkán néznek. A serdülők megosztották, hogy főként a YouTube-ot és más platformokat használják. A résztvevők egy része átnézi azt az ingyenes újságot, amit általában a tömegközlekedésen kap, de ritkán követi online a híreket, kivéve a sporthíreket. Egyikük sem hallgat híreket a rádióból. A legtöbb serdülőnek van Facebook-, Instagram- és TikTok-fiókja, a Snapchat és különösen a Twitter ritkábban fordul elő közöttük. Ahogy azt megosztották, a legtöbben szüleik vagy idősebb testvéreik segítségével hoztak létre közösségi oldalakat. A résztvevő serdülők nem olvasnak rendszeresen online újságokat (újságok, folyóiratok, sportlapok). Állításuk szerint naponta vagy szinte naponta tájékozódnak a sporteseményekről, de ezt leginkább a Facebook-on teszik, és szinte soha nem egy adott weboldalon keresnek híreket. Ahogy elhangzott a rádió egyáltalán nem szolgál sem hírekkel, sem sporteseményekkel kapcsolatos információ forrásul. Az egyetlen kapcsolatuk ezzel a médiával a szülő vagy idősebb barát autójában lévő rádió, de ott is leginkább zenehallgatás formájában.
- Bonyolultabb a kapcsolat a televízióval. Valamennyi résztvevő azt állítja, hogy hetente egyszer vagy többször néz televíziót, hogy figyelemmel kísérje a labdarúgó-mérkőzéseket és ritkábban egyéb sporteseményeket (leginkább kosárlabda-mérkőzéseket, vagy ritkábban úszó- és ökolívívó-versenyeket). Ami a televíziós híreket illeti, ugyanaz a helyzet, mint a rádió esetében: a legtöbb résztvevő csak akkor hallgat televíziós hírműsort, amikor a televízió be van kapcsolva abban a szobában, amelyben tartózkodik, és a műsort valaki más nézi. A megkérdezett tinédzserek általában nagyon unalmasnak tartják a rádiót és a televíziót.

- A válaszadók többsége magabiztosnak érzi magát a digitális technológia kezelésében, és csak néhányan értenek egyet azzal, hogy hasznos többet megtudni róla, mert „*soha nem tudhatod, mikor csapnak be az interneten. (...) és pontosan akkor történik veled, amikor túlzottan magabiztos vagy a képességeidet illetően.*”
- A serdülők egyetértenek abban, hogy a túl sok idő internezetes hatással van fizikai aktivitásukra: „*fáradtság, rossz közérzet és egyéb tünetek*” formájában. Amint azt megosztották, némelyikük még elvonási tüneteket is tapasztal („*feldúltak érzem magam*”), ha egy napig nem elérhető az internet. A résztvevők bevallják, hogy többet használják a digitális technológiát, mint amennyi jót tesz számukra. A negatív hatások ellenpontjaként azt is megemlízik, hogy digitális eszközeiken keresztül új barátokat szereznek, és az iskolával kapcsolatos információkat, anyagokat találnak. A serdülők felismerik, hogy az internethasználat néha negatívan befolyásolja a mentális egészségüket, és függővé teszi őket, ennek releváns példájaként az online játékok iránti függőséget említik. A kérdezettek leggyakoribb online tevékenységei az alábbiak voltak: online játékok, zenehallgatás, chatelés, YouTube-ra, Netflixre és közösségi médiára (Instagram, TikTok) használják.
- A válaszadók úgy gondolják, hogy az online eltöltött idő nincs negatív hatással társas kapcsolataikra, mivel ennek nagy részét a csalátagokkal, barátokkal való kommunikációra fordítják. Véleményük szerint az online kommunikáció (is) erősíti társas kapcsolataikat. Elhangzott az is, hogy az online kommunikáció a való életből származó barátokkal történik, és nem jellemző, hogy neten szereznék új barátokat. Az interjúlányok valójában úgy vélik, hogy a digitális média és különösen a közösségi hálózatok kulcsfontosságúak az új barátságok kialakításában.
- A legtöbb serdülő a digitális technológiát használja információkeresésre is. A politikával kapcsolatos információk keresése kevésbé jellemző ebben a fiatal korosztályban. A válaszok alapján úgy tűnik, hogy az életkor nagymértékben meghatározza, hogy az illető serdülőt érdekli-e a politika vagy sem. Így az idősebb (15-17 éves) serdülők egy része olvas politikai híreket és keresi a politikával kapcsolatos információt. A résztvevők többsége azonban nem használja az online médiát hírek olvasására, és legföljebb akkor olvas híreket online, ha a közösségi médiában találkozik vele. Szembetűnő az állammal szembeni bizalmatlanságuk, és úgy tűnik ennek nagy szerepe van abbéli döntésükben, hogy nem olvasnak a híreket. A résztvevők döntő többsége szerint „*minden hír álhír, és mindenki hazudik*”.
- A serdülők véleménye szerint az online szövegek könnyebben érhetők, mint az offline szövegek. Azt is gondolják, hogy az online szövegek rövidebbek és tömörebbek, és vannak olyan részek, amelyeket kiemelnek, míg a nyomtatott változatban a kiemelt szövegek ritkábban fordulnak elő. Mint mondták, egy hosszadalmas elbeszélés mögöttes témajának megértése a témától függ. Abban az esetben, ha a hosszas vita a hobbijukról szól, pl. a fociról; akkor nem sajnálják az időt, hogy figyelmesen elolvassák és megértsék az üzenetét. A fókuszcsoportos beszélgetésben résztvevők közül sokan állították, hogy nehézségeik vannak bizonyos szavak jelentésének megértésében és értelmezésében, amelyekkel a való életben és a weben is találkoznak.
- minden résztvevő digitális technológiát használ a kommunikációhoz. Naponta használják a csevegés és videohívás funkciókat. Ebben a korosztályban nagyon elterjedt a digitális technika szabadidős felhasználása: ezek közül a filmnézés tűnik a legnépszerűbbnek. Ezt követik az online játékok és a sportesemények valamint a sporthírek online követése. A sportesemények, sporthírek követése különösen azokra a serdülőkre jellemző, akik rendszeresen focizzák, gyakran különböző futballklubokban, egyesületekben játszanak.



- Egyes serdülők óvatosan viszonyulnak a digitális platformokhoz, és csak többszöri online látogatás után alakul ki bizalom bennük az általuk használt online felületek iránt. A megkérdezett serdülők többsége (főleg a fiatalabb korosztáyból) úgy gondolja, hogy az interneten is óvatosnak kell lenni, mert saját maguk és barátaik is ki vannak téve mások rosszindulatának. A válaszok alapján a serdülők már a fiatalabb korosztályban is rendelkeznek bizonyos digitális kompetenciákkal az online biztonsági kérdések (pl. közösségi oldalak adatvédelmi beállításai) vonatkozásában, és elmondásuk alapján meg tudják védeni magukat a nem kívánt megkeresésekkel szemben.
- A kérdezettek egy kisebb csoportja véli úgy, hogy nehéz kideríteni, hogy az interneten található szövegen meg lehet-e bízni vagy sem. A kérdéses esetekben a fiatalok többsége a felnőttek (szülők, idősebb testvérek) segítségét kéri. A megosztások alapján előfordul, hogy még sportoldalak között is vannak megbízhatatlanok. A résztvevők egy része számára az internet segítséget jelent bizonyos kifejezések értelmezésében. A kérdezettek között van akinek ebben némi támogatásra lenne szüksége.
- A serdülők úgy gondolják, hogy a digitális média néha szélsőséges narratívakat hirdet. A fiatalok között vannak akik találkoznak bizonyos online csoportokban (pl. futballszurkoló csoportok), vagy komment szekcióban olyan szélsőséges narratívakkal, melyek a romákkal, migránsokkal vagy az LMBTQ csoportokkal kapcsolatosan fogalmaznak meg diszkriminatív üzeneteket. Az ilyen szélsőséges üzeneteket észlelők szerint ezek a tartalmak leginkább az emberek vallására és etnikai háttérére vonatkoznak. A kérdezett serdülők olyan eseteket is megosztottak a csoportos beszélgetések során, amikor az állami propaganda szélsőséges megnyilvánulásaival, negatív irányban elfogult politikai tartalmú reklámokkal találkoztak a közösségi médiában. A fókuszcsoportok tapasztalata alapján a menekült/migráns és roma háttérű résztvevők, érintettségük okán, érzékenyebben reagálnak a diszkriminatív, megfélemlítő szövegekre, kommentekre, amelyekkel ez a fiatal korosztál például az aktuális focimeccsről szóló cikk kommentszekciójában találkozik. Az általuk megosztott vélemények alapján sértve érzik magukat a diszkriminatív kommentek miatt, de általában tudatában vannak annak, hogy az embereket könnyen megtéveszti a propaganda. A megkérdezett serdülők úgy gondolják, hogy mindenkit megillet a tisztelet, függetlenül a bőrszínétől, korától, nemétől. Valamennyien ismerik ezt a jelenséget, amikor feszült helyzetekben, főleg focimeccsen, lekicsinylő kifejezések hangzanak el, de a gyűlöletbeszéd nem elfogadható szerintük. Az elhangzottak alapján, különösen a futball3-t ismerő serdülők képesek jól megbirkózni a fenti jelenségekkel. Ezeknek a játékosoknak ugyanis megvan az önbecsülése és a konfliktusmegoldó képessége ahhoz, hogy megoldják ezeket a helyzeteket, vagy megkérjenek valakit, hogy támogassa őket ebben a folyamatban.
- A résztvevők egyetértenek abban, hogy az internethasználattal kapcsolatos oktatás hasznos. A serdülők többsége egyetért abban, hogy a képzés hasznos lehet az online tartalmak teljesebb megértéséhez. A kapott válaszok alapján az idősebb korosztály (16-17 évesek) kompetensnek érzi magát a rasszista és diszkriminatív incidensekkel kapcsolatos problémák megoldására, míg a fiatalabbak (12-13 évesek) gyakran úgy gondolják, hogy segítségre szorulnak a fent említett problémák kezelésében. A futballpályán történő konfliktusokat általalában az edzők segítségével oldják meg a kérdezettek. A beszélgetésekben az is kiderült, hogy a fiatalok ritkán beszélgetnek felnőtt hozzájárulással vagy tanáraikkal az internetes kockázatokról és veszélyekről. A kérdezettek többsége barátuktól és testvérektől kap támogatást a releváns kérdésekben. Az elmondottak alapján az vaépszínűsíthető, hogy a szülők internettel kapcsolatos szorongása és aggodalma szerepet játszhat abban, hogy a fiatalabb generáció nem a velük való beszélgetésekben keres internetes nehézségeire megoldást.



3.2. A fiatalok képzésének elméleti kerete

A fiatalok jobban ki vannak téve az erőszakos vagy bűnözői csoportok általi megtévesztésnek, kihasználásnak, manipulációnak vagy toborzásnak. Jelen projekt központi ötlet az, hogy a labdarúgást a fiatalok nevelésére és megerősítésére használják fel, aminek hatására a fiatalok magabiztosabbá válhatnak, nő az önértékelésük, és ellenálló képességük, ami támogatja őket a kedvezőtlen élettapasztalatok leküzdésében és a polarizáció elutasításában. A fiatalok életkoruk miatt sérülékeny, „veszélyeztetett” csoportot alkotnak, és amennyiben nincsenek felvértezve a radikalizálódás ellen, könnyen válhatnak az erőszakos szélsőségesség elkövetőivé vagy áldozataivá. „Az erőszakos szélsőségesség aránytalanul nagy hatással van a fiatalokra, mivel könnyebben csábítja őket radikális gondolkodásra. Úgy tűnik, hogy a fiatalok kiszolgáltatottsága növekszik, mivel a családok elveszítik a kontrollt gyermekük oktatása és életmódja felett, azért is, mert a fiatal generációk egyre gyakrabban költöznek városi területekre munkát keresni. Ha a társadalmakban nem sikerül értelmes módon integrálni a fiatalokat, akkor számolni kell azzal a valószínű eshetőséggel, hogy a fiatalok szélsőséges politikai irányzatokhoz csatlakoznak. Miközben a fiatalok pozitív szerepe sem elhanyagolható a közösségepítő munkában. A közösségeformálás mellett sok jó példát mutatnak az erőszak elleni fellépésre és a béke melletti kiállásra. Sok esetben azonban nagyrészt láthatatlan marad a munkájuk, mivel nincsenek megfelelő részvételi mechanizmusok, és nincs lehetőségük a döntéshozó testületekkel való partnerségre”.⁹⁷

A szélsőségekhez vezető radikalizálódás megelőzését célzó uniós ajánlások (2016) szerint a fiatalokat innovatív eszközökkel kell elérni nemcsak az oktatás és képzés területén, hanem a formális struktúrákon túl a sport területén is. A sportbeavatkozások elősegíthetik a csoporthoz tartozást és az identitástudatot, és a sport hatékony módja annak, hogy bevonja a közösséggüktől és/vagy az iskolarendszerüktől elszakadt fiatalokat. A labdarúgás széles körben elismert társadalmi tér, ahol a közösség- és identitásépítés egyre nagyobb jelentőséggel bír a fiatalok számára. A futballközösségek történelmileg lehetőséget adnak a kollektív identitás építésére. Mivel jelenleg úgy tűnik, hogy egyre inkább átpolitizálódnak, a cél az intolerancia és különösen az idegenyűlölő helyi szintű megelőzése, a közösségepítés és a kohézió elősegítése. A közösségepítő futball a párbeszéd és a konfliktusmegoldás hangsúlyozása által lehetővé teszi a játékosok számára, hogy megradjadék a konszenzusos döntéshozatal erejét, segítve őket abban, hogy áthidalják a kulturális különbségeket egy olyan társadalmi környezetben, amelyet a közösség tagjainak állandó be- és kiáramlása jellemz.

Ahogy az UNESCO rámutat, a **sporttevékenységek** felhasználhatók a csoportok közötti együttműködés elősegítésére és a különböző egyének egyesítésére a közös cél elérése érdekében.”A csoportközi érintkezés ismétlődő tapasztalatai – vagy egyszerűbben a „másokkal” való interakciók – hozzájárulnak a befogadóbb társadalmak létrejöttéhez és az empatikusabb, figyelmesebb polgárok kialakulásához. A sport gazdagítja a kollektív kapcsolatokat a demokratikus magatartás és a csapatmunka elfogadásával, és ösztönzi a csoportok közötti kapcsolatokat. A sport olyan értékeket támogat, mint a **csapatmunka, a vezetés és a célmeghatározás**. Míg sok PVE (player vs environment) -beavatkozás csoportközi kapcsolatokon alapul, a csapat sportok kihasználása az egyik leghatékonyabb módja annak, hogy az egyének sokszínű csoportja számára okot adjunk a közös cél érdekében történő együttműködésre és a közös sikerek megünneplésére. A sport a munkalehetőség hiányában vagy az iskolából kimaradt fiatalok **elköteleződésének** médiumaként is szolgál. A sportban való részvétel **az odatartás és a hasznosság érzését** kelti a fiatalokban, **csökkentve a nagyobb közösségtől való**

⁹⁷ UNDP (2016) op. cit.



elszigeteltséget. Amellett, hogy erősebb közösségeket épít, a sport az egyén számára is jár előnyökkel, beleérte a **nagyobb önbecsülést, a vezetői készségeket, a jobb tanulmányi eredményeket és a hosszabb koncentrációs időt.** Az ilyen előnyök javítják a fiatalok ellenálló képességét, és növelik annak valószínűségét, hogy jobban kezelik a kihívásokat, javul a kudarctűrő képességük és megküzdési stratégiáik, fenntartva a közösségi elkötelezettségs egészességes érzését.”⁹⁸

Ezenkívül az UNICEF hangsúlyozza, hogy a digitális írástudás és készségek elengedhetetlenek ahhoz, hogy a gyermekek érdemben hozzáférhessenek az internethez, lehetővé téve számukra, hogy biztonságosan és eredményesen használják, és teljes mértékben gyakorolhassák jogaiat, például a magánélethez és véleménynyilvánításhoz való jogot, továbbá a szólásszabadság, a tájékoztatás és az oktatáshoz való jogot. Ezért az UNICEF a digitális írástudás holisztikus megközelítését szorgalmazza a készségek (hangsúlyozva, hogy a gyermekeket fel kell ruházni azokkal a technikai, kognitív és szociális készségekkel, amelyek a digitális korban védelmükönél és eredményességükönél szükségesek), az érdekelt felek (azt állítva, hogy a szülőknek/gondozóknak és az oktatóknak aktív szerepet kell játszaniuk a gyermekek digitális írástudásában) és a hagyományos írástudással való kapcsolatteremtésben (megjegyezve, hogy a digitális írástudásnak az élethez és a munkához szükséges tágabb készségek keretein kell alapulnia).⁹⁹ Az UNICEF szakpolitikai útmutatója szerint „*a gyermeknek képesnek kell lenni: 1. biztonságosan és hatékonyan hozzáérni és működni a digitális környezetekben; 2. kritikusan értékelni az információkat; 3. biztonságosan, felelősen és hatékonyan kommunikálni a digitális technológia segítségével; és 4. digitális tartalom létrehozására.*” Az UNICEF konceptualizációja alapján fontos a megfelelő címke kiválasztása a *digitális kompetencia, a digitális készségek, a digitális írástudás és a digitális állampolgárság* közül. Míg a *digitális kompetencia* előnye a tudás, készségek és attitűdök beágyazottsága, túlságosan technikainak tekinthető. A *digitális állampolgárság* pedig az állampolgárság politikai koncepciójához kapcsolódik, és érinti az emberi jogokat. Az UNICEF munkája szempontjából a *digitális írástudás* vitathatatlanul a legmegfelelőbb fogalom, mivel általánosabb és semlegesebb, és egyértelműen készségeket, felhasználásokat és eredményeket foglal magában. Ami a *digitális készségeket* illeti, ezek egyenértékűek a tudással és az attitűdökkel (a kompetencia fogalmának alkotóelemei), ezért definíció szerint beletartoznak a digitális írástudás fogalmába.

Az UNICEF szerint a gyermekek digitális írástudásának rövid meghatározása arra a tudásra, készségekre és attitűdökre utal, amelyek lehetővé teszik a gyermekek számára, hogy az életkoruknak, valamint a helyi kultúrájuknak és kontextusuknak megfelelő módon, biztonságosan és felvértezve boldoguljanak az egyre globálisabbá váló digitális világban. Egy hosszabb folyamatban lévő munka-definíció a digitális írástudást úgy tekinti, mint olyan ismeretek, készségek, attitűdök és értékek összességét, amelyek lehetővé teszik a gyermekek számára, hogy a digitális környezetben magabiztosan és önállóan játsszanak, tanuljanak, szocializálódnak, felkészüljenek a munkára és részt vegyenek a civil tevékenységekben. A gyerekeknek képesnek kell lenni a technológia használatára és megértésére, információk keresésére és kezelésére, kommunikációra, együttműködésre, tartalom létrehozására és megosztására, tudásépítésre, valamint a problémák biztonságos, kritikus és etikus megoldására, korukhoz, helyi nyelvükön és kulturájukhoz illeszkedő módon.¹⁰⁰

⁹⁸ UNESCO/MGIEP (2017). *Youth led guide on prevention of violent extremism through education.*

⁹⁹ UNICEF (2017). UNICEF State of the World's Children: Children in a Digital World. New York: UNICEF. UNICEF (2018a). Policy Guide on Children and Digital Connectivity. New York: UNICEF. Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York.

¹⁰⁰ Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York, pg. 35-37.

3.3. Képzők képzése

A mediátorok és edzők, valamint a helyi futballszövetségek, -akadémiák és futballsakértők képviselői körében végzett DIALECT2 elsődleges kutatás az alábbi eredményeket tárta fel:

- A résztvevők időnként szemtanúi olyan eseteknek, amikor a fiatalok a rasszizmus, az idegengyűlőlet, a diszkrimináció és a gyűlölet-intolerancia jelenségeivel és viselkedésével szembesülnek. Meggyőződésük, hogy a gyerekek egy része idővel hozzászokik a társai vagy a környezet tiszteletlen bánásmódjához, és hogy idővel belső védekező mechanizmusokat építenek ki. Azt is leszögezik, hogy a hivatalos sportoló vagy szabadidős sporttevékenységet folytató gyermekek általában kevésbé vannak kitéve a felük irányuló negatív narratívanak.
- A résztvevők úgy vélik, hogy a társadalmak meg tudják tanítani a serdülőket arra, hogyan ismerjék fel a rasszizmust és az idegengyűlőletet hirdető szélsőséges narratívakat, és hogyan legyenek ellenállóak azokkal szemben. A kérdezettek szerint a társadalom elmélyülő polarizálódása okán, az elfogadás még a magasan képzettek körében is csökkent. Úgy gondolják, hogy vannak olyan kulcsszereplők, intézmények (iskolák, tanárok), amelyek központi szerepet töltnek be a serdülőkorúak nevelésében. Az intézményeket illetően a tanárokat terheli a legnagyobb felelősség a serdülőkért. A résztvevők úgy vélik, hogy a probléma összetett, és nem könnyű a szélsőséges narratívakkal szembeni ellenállóképesség fejlesztése a fiatalok körében. Úgy gondolják, hogy a társadalom nem foglalkozik eleget ezekkel a témaikkal, ezért az ilyen típusú cselekvések többnyire egyéni elkötelezettségre szorítkoznak. Napjainkban a felgyorsult életvitel és a szülők nagy munkaelkötelezettsége okán nyilvánvalóvá vált, hogy a szülők egyre kevesebb időt töltnek a gyerekekkel. Úgy tűnik, hogy a kedvezőtlen folyamatok ellenére azok a gyerekek vannak jobb helyzetben, akik valamilyen rendszeres tevékenységre, például sportolnak, vesznek részt, mert esetükben legalább van olyan felnőtt szereplő, aki hatással van értékrendjük kialakulására. Ez azért is bír ilyen nagy jelentőséggel, ahogy megosztották a beszélgetés résztvevői, mert a serdülőknek a gyermekkorból kinőve szüksége van a családon kívüli mintákra, viszonyítási pontokra, példaképekre (kortárcsoporthoz, felnőtt szereplő).
- A résztvevők hisznek a futball érdemeiben, és többségük a labdarúgást a béketeremtés közös terének tekinti. A kérdezettek szerint a futball lehetőséget ad az önbizalom növelésére és a szolidaritás előmozdítására, beleértve a különböző etnikai háttérrel kapcsolatos sztereotípiák elleni küzdelemre. Továbbá, többen kiemelték a futball gyerekek szocializációjában betöltött pozitív szerepét: megemlítve, hogy a futball egy olyan szimulátor, ahol heves érzelmek zajlanak, de nagy kockázat nélkül, mert ott van az edzők és a csapat többi tagjának biztonsági hálója.
- A szervezett sporttevékenységek egyike azoknak az oktatási területeknek, ahol a serdülők megtanulhatják, hogyan ismerjék fel a rasszizmus és idegengyűlőlet üzeneteit hirdető szélsőséges narratívakat, és hogyan legyenek velük szemben ellenállóak. Mint ahogy az elhangzott, a futball nagyszerű lehetőséget kínál arra, hogy megtanuljuk elfogadni és tisztelni egymást kulturális háttéről és vallástól függetlenül. Továbbá, az elhangzottak szerint, a futball mint érzékenyítő eszköz hatékonysegát segíti hogy a serdülők fogékony korban vannak és éppen ezért fogékonyak a jó dolgokra. A szakértők egyetértenek abban, hogy a sporttevékenységek rasszizmussal szembeni hatása hosszútávú folyamat, amit tudatos tervezéssel, alkalmazással lehet erősíteni.



- A résztvevők utaltak arra az ellentmondásra, ami az elanyagiasodott és átpolitizálódott futball és a futball, mint a fiatalok egészséges felnövekedésének és társadalmi beilleszkedettségének eszköze között van. Az erőszak, a kirekesztés, a vagyon egyenlőtlen elosztása és a munkaerő kizsákmányolása (gondoljunk a nagy eseményekre, A sport oktatási eszközöként való használata nem nélkülözheti a professzionális futballt övező negatív jelenségek (pl. erőszak a pályán és azon kívül, kirekesztés, munkaerő kizsákmányolása a világversenyek előkészületei során) kritikai elemzését.
- A szakértők úgy vélik, különösen az illiberális demokráciákban, hogy az állam nem sok figyelmet szentel a fiatalok radikalizálódása jelenségnek. Az ezzel kapcsolatos szakpolitikai ajánlások benyújtása is nehezített, miközben kiemelt jelentősége és ideje volna a fiatal generációk szerepeinek megerősítésére a negatív sztereotíp felfogások, a rasszizmus, a politikai erőszak, a közösség társadalmi és politikai polarizálódása, a politikai szélsőségek és a fiatalok sport- és futballkultúrán keresztüli radikalizálódása elleni küzdelemben.
- A résztvevők egyetértettek abban, hogy a futballmédia nagy hatással van a serdülőkre, hangsúlyozva felelősséget és a serdülők gondolkodásmódjának befolyásolásának lehetőségét. Mint vallják, a futballmédiák gyakran torz víziókat mutatnak be a futballmeccsekről, ami erősíti a társadalom polarizációs folyamatait. Például a médiában gyakori az események fekete-fehér tálalása, mely kedvez a szélsőséges következtetéseknek.
- Ahogy az elhangzott, nagyon fontos kérdés, hogy a fiatalok tudatában legyenek a digitális média használatában rejlő kockázatoknak. A kérdezett szakértők szerint különösen nehéz a fiatalok tudatosítása az interneten keringő sugalmazó tartalmak és üzenetek veszélyeire, amelyek kifejezetten a befolyásolás és a félretájékoztatás szándékából születtek, és nem egyszer a fiatalokat célozzák. A kérdezettek tapasztalatai szerint az iskolák, és más releváns felnőtt szereplők általában nem nyújtanak segítséget ezekben a kérdésekben, így a fiatalok sok esetben ki vannak téve a félrevezető, befolyásoló tartalmaknak.
- A résztvevők abban is egyetértettek, hogy a fiatalok nem tudják értelmezi a médiatartalmakat, mert hiányzik az ilyen irányú képzésük. A fókuszcsoportos beszélgetések összevetése alapján látszik, hogy a tudatos internethasználat készsége a résztvevő országok többségében hiányos. A tapasztalatok alapján szülők sokszor a szülők sincsenek felvértezve a tudatos internethasználathoz szükséges tudással, arról nem is szólva, hogy a tanárok egy része pedig ellenséggént tekint az internetre. A kérdezettek szerint a tudatos internethasználat elsajátítása körfeladat kell legyen, így az iskolai tananyag részévé kell válnia. A tudatos internethasználat magában foglalja a média/digitális média szerepének tudatosítását, és támogatja az oktatókat és a fiatalokat abban, hogy ellenállóak legyenek a szélsőséges narratívákkal és magatartásokkal szemben.
- A résztvevők többsége késznek érzi magát arra, hogy előmozdítsa a közösség ellenálló képességét a szélsőséges narratívákkal és magatartásokkal szemben a tágabb közösséghoz intézett releváns üzeneteken keresztül. Valójában sokan közülük már most is aktív szerepet vállalnak a közösség szélsőséges narratívákkal szembeni ellenálló képességének előmozdításában azzal, hogy kerekasztal-beszélgetéseken vesznek részt akár különböző ideológiai hátterű résztvevőkkel is (az értelmes párbeszédet támogató) sportújságíróként, vagy olyan tevékenységekben vesznek részt, amelyek célja az előítéletek csökkentése a társadalomban (pl. tanácsadói szerep egyes futballklubokban a futballszurkolók szélsőséges viselkedésének csökkentésére irányuló stratégiákkal kapcsolatban). A résztvevők hangsúlyozták annak fontosságát, hogy a serdülőkkel foglalkozó edzők rendelkezzenek pedagógiai alapismeretekke, hogy sikeresebbek legyenek a munkájukban.



- A kérdezett edzők és sportmenedzserek körében történtek olyan felajánlások, amik az általuk fiataloknak tartandó, a digitális média használatáról szóló képzésekre vonatkoztak. Elsősorban azon edzők részéről történt ilyen tartalmú felajánlás, akik követik fiatal sportolóik közösségi média profilját, és gyakran találkoznak olyan, a fiatalok által megosztott diszkriminatív tartalmakkal, melyek iskolapéldái lehetnének egy-egy ilyan képzési alkalomnak. A kérdezettek többsége vitatta, hogy az ifjúsági sportegyesületek és futballakadémiák a hagyományos futball rovására beillesztenének olyan gyakorlatokat a tevékenységükbe, melyek a fiatalok szélsőséges narratívákkal szembeni felvértezését szolgálnák.

3.4. A képzők képzésének elméleti kerete

Ahhoz, hogy az ifjúsági munka eredményes legyen, szinergiákra és több szereplő közötti együttműködésre van szükség. Az EU/RAN Oktatási Kiáltványa (2021) rámutat, hogy „Az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemben az oktatásnak és az ifjúsági munkának számos kulcsfontosságú szereplő támogatására és partnerségére van szükség: tanárok/oktatók, iskolai/egyetemi vezetők, ifjúsági munkások valamint kormány/ önkormányzat. A támogató szereplők között szerepelnek egészségügyi, szociális és rendőri szervezetek, valamint nem kormányzati szervezetek (NGO-k) és egyéb harmadik szektorbeli szervezetek. Létfontosságú, hogy az erőszakos szélsőségesség elleni fellépés ne elszigetelten, hanem együttműködve történjen – a sikeres kulcstényezője az érintettek felismerése és bevonása egy adott forgatókönyvbe. A serdülők erőszakos szélsőségekhez vezető radikalizálódás elleni védelmében a szakirodalmi áttekintés feltárja az oktatás szerepének jelentőségét, valamint az online integrációt a P/CVE (Preventing and Countering Violent Extremism) gyakorlatokba. A RAN elismeri: „Az oktatás nemcsak iskolákban és más államilag szabályozott környezetben zajlik, amelyek kötődnek a demokratikus értékekhez és emberi jogokhoz, hanem olyan nem formális és informális környezetben is, amely vagy közvetíti ezeket az értékeket, vagy nem. Előfordul, hogy ez a nem formális, informális környezet negatív hatással lehet az egyénekre nézve, és hozzájárulhat a radikalizálódás és az erőszakos szélsőségesség kialakulásához.”¹⁰¹

A digitális írástudás oktatásával, mint a P/CVE gyakorlatával kapcsolatban a RAN elismeri, hogy „Az idősebb generációk egyre inkább tudatában vannak annak, hogy a fiatalok számára az online világ (a közösségi média és az online játékok) valójában a való világ része. Az erőszakos szélsőségesség (P/CVE) megelőzésére és leküzdésére irányuló offline erőfeszítéseknek ezért mindenkorban figyelembe kell venniük ezt az online dimenziót. Elvégre elengedhetetlen, hogy az ifjúsági szakemberek megértsék a fiatalok tapasztalatainak egészét, ha kapcsolatba akarnak lépni velük és bizalmat akarnak építeni. Az ifjúsági szakembereknek azonban továbbra is kihívást jelentenek ezen online tartalom azonosítása és napi gyakorlatukba való integrálása. A kihívások közé tartozik a fiatalok és a szakemberek közötti szakadék áthidalása; naprakész maradni a felkapott platformokról, tartalmakról és narratívákról; és az osztálytermi vagy ifjúsági munkakörnyezetben használható munkamódszerek megtalálása. [...] A fiatalok könnyen ki lehetnek téve a szélsőséges online tartalomnak az olyan digitális platformok természetéből adódóan, mint amilyen pl. a TikTok, ahol a felhasználóbarát sajátosságok és az elenyésző moderálási gyakorlat megkönnyíti bizonyos üzenetek kreatív terjesztését. Nehéz lépést tartani az online szélsőséges közösségekkel, mivel saját nyelvüket és belső hivatkozásaiat használják.

¹⁰¹ Wöllenstein J. (2022). *Developing resilience as an approach to dealing with the influences of problematic informal and non-formal education in schools. A practical guide for first-line practitioners*. Radicalization Awareness Network, European Commission.



Fontos, hogy a gyakorlati szakemberek azonosítani tudják az ilyen szimbólumokat és narratívákat, mert ez az online tanúsított viselkedés és *tartalomfogyasztás tükrözheti az offline intoleráns beszédet* és *cselekedeteket*. *Ha a szakemberek nem ismerik az ilyen online kódolt kifejezéseket, akkor nem tudják értelmezni azok jelentését és jelentőségét sem.* Létfontosságú, hogy jól tájékozottak és felkészültek legyünk, hogy megfelelően tudunk reagálni a szélsőséges narratíváakra. [...] Éppen ezért kiemelten fontos a digitális P/CVE munka. A problémás online tartalmakat fogyasztó és megosztó fiatalok segítségre, útmutatásra szorulnak. A prevención alapuló digitális ifjúsági munka például nagyon fontos volna, de ez jelenleg nem bevett gyakorlat. Éppen ezért elengedhetetlen, hogy a szakembereket inspirációval és módszerekkel támogassuk a tekintetben, hogy hogyan ösztönözzék a fiatalokat online tapasztalataik megosztására, hogy értelmezni tudják az online térben zajló fejleményeket. Amikor a szakemberek ilyen bizalmi lékgört alakítanak ki, akkor képesek érdemi kapcsolatot kiépíteni ezekkel a fiatalokkal, ami a prevenciós munka elengedhetetlen eleme".¹⁰²



¹⁰² Radicalization Awareness Network (May 2020). *Integrating the online dimension into offline pedagogical practices.* Conclusion paper, RAN Youth & Education (Y&E).

4. Az eredmények értékelése

Folyamatos értékelési folyamat szükséges ahhoz, hogy felmérjük az eredményeket nem csak a futball3 potenciállal kapcsolatban, hanem annak széles körű társadalmi kérdések kezelésében való felhasználását tekintve is. Ennek érdekében elengedhetetlen, hogy:

- nyomonkövessük az eredményeket a projekt céljaihoz igazított módszertan és eszközök tekintetében
- Azonosítsuk a társadalmi hatást a relatív hatást kiváltó eszközökön és folyamatokon keresztül, melyeket szintén a projektcélokhoz igazítottunk.

Értékelés: A projektértékelés egy egymást kiegészítő értékelésen keresztül teljesül, amely a következőket tartalmazza:

1. A végrehajtott monitoringtevékenységek eredményeit összegző belső értékelések, melyek minőségi és mennyiségi bizonyítékokat használnak fel, a tevékenységek minőségére, a projektfolyamatokra és a partnerek együttműködésére összpontosítva, valamint a projekt általános eredményeire vonatkozóan.
2. A DIALECT2 Cselekvési Terv hatásának értékelése a kísérleti tesztelés alapján, amelynek középpontjában a) a kísérleti tesztelésben részt vevő mediátorok, oktatók és serdülők média- és digitális műveltségi készségeivel kapcsolatos tanulási eredmények; és b) a serdülők viselkedésbeli változásának mérése a toleranciával és a diszkrimináció-mentességgel, valamint online interakciókkal és médiafogyasztásukkal kapcsolatban, fokozva a szélsőséges értékekkel szembeni ellenálló képességüket. (WP4)
3. A projekt átfogó eredményeinek külső értékelése, amely a projekt hatékonyságára, fenntarthatóságára, a kontextus relevanciájára és az egyéb beavatkozásokkal való koherenciára összpontosít, miközben figyelembe veszi a projekteredmények európai hozzáadott értékét.



Adobe Stock | #353679927

5. Ki melyik feladat elvégzéséért felelős?

Amint az a pályázatban és a projekt megvalósítási kézikönyvében szerepel, a DIALECT II konzorciumi partnereket a jelen Cselekvési Terv szempontjából releváns felelősségi körökhoz és szerepkörökhoz rendelték, az alábbiak szerint:

5.1. Partnerek szerepe a projektben

Partner	Szerep a projektben
ACTION AID HELLAS (AAH)	Koordinátor/ WP 1&5 vezető Fókuszcsoportos beszélgetés lebonyolítása fiatalokkal és a helyi futballszövetségek, akadémiák és futballszakértők képviselőivel (WP2) Online survey lebonyolítása (WP2) Résztvevők kiválasztása (mediátorok/trénerek (WP3), serdülők (WP4) a DIALECT poolból és új jelentkezők közül A DIALECT2 média- és digitális írástudás programjának tantermi oktatása serdülők számára (WP4) Digitális tartalomalkotási projekteket bemutató, fiatalok által vezetett uniós kiállítás szervezése (WP4)
ETHIKO KENTRO KOINONIKON EREVNON (EKKE)	Kedvezményezett/ WP2 vezető Fókuszcsoportos beszélgetés lebonyolítása fiatalokkal és a helyi futballszövetségek, akadémiák és futballszakértők képviselőivel (WP2) Hatékonyságvizsgálat lebonyolítása (WP4) Projektzáró EU szintű konferencia szervezése (WP5)

	Szakpolitikai ajánlások megfogalmazása (WP5)
ACTIONAID INTERNATIONAL ITALIA ONLUS (AAI)	<p>Kedvezményezett/ WP4 vezető</p> <p>Fókuszcsoportos beszélgetés lebonyolítása fiatalokkal és a helyi futballszövetségek, akadémiák és futballszakértők képviselőivel (WP2)</p> <p>Online survey lebonyolítása (WP2)</p> <p>Résztvevők kiválasztása (mediátorok/trénerek (WP3), serdülők (WP4) a DIALECT poolból és új jelentkezők közül</p> <p>Kapacitásfejlesztő tevékenységek megvalósítása (WP3)</p> <p>Társadalmi célú kísérlet és uniós kampány megvalósítása (WP5)</p> <p>Média- és újságírói tudósítás, közösségi médiakampány és információs nap szervezése országos szinten (WP5)</p>
OLTALOM SPORTEGYESULET (OSE)	<p>Kedvezményezett</p> <p>Fókuszcsoportos beszélgetés lebonyolítása fiatalokkal és a helyi futballszövetségek, akadémiák és futballszakértők képviselőivel (WP2)</p> <p>Online survey lebonyolítása (WP2)</p> <p>Résztvevők kiválasztása (mediátorok/trénerek (WP3), serdülők (WP4) a DIALECT poolból és új jelentkezők közül</p> <p>A DIALECT2 média- és digitális írástudás programjának tantermi oktatása serdülők számára (WP4)</p> <p>Digitális tartalomalkotási projekteket bemutató, fiatalok által vezetett uniós kiállítás szervezése (WP4)</p> <p>Média- és újságírói tudósítás, közösségi médiakampány és információs nap szervezése országos szinten (WP5))</p>
FOND FOOTBALL FRIENDS ZA UNAPREDENJE SPORTSKOG OBRAZOVANJA KROZ FUTBAL (FF)	<p>Kedvezményezett</p> <p>Fókuszcsoportos beszélgetés lebonyolítása fiatalokkal és a helyi futballszövetségek, akadémiák és futballszakértők képviselőivel (WP2)</p> <p>Online survey lebonyolítása (WP2)</p> <p>Résztvevők kiválasztása (mediátorok/trénerek (WP3), serdülők (WP4) a DIALECT poolból és új jelentkezők közül</p> <p>A DIALECT2 média- és digitális írástudás programjának tantermi oktatása serdülők számára (WP4)</p> <p>Digitális tartalomalkotási projekteket bemutató, fiatalok által vezetett uniós kiállítás szervezése (WP4)</p> <p>Média- és újságírói tudósítás, közösségi médiakampány és információs nap szervezése országos szinten (WP5))</p>
PANELLINIOS SINDESMOS AMIVOMENON PODOSFERISTON SOMATEIO (PSAP)	<p>Kedvezményezett</p> <p>PSAP kulcsszerepet fog játszani a projekt eredményeinek és ajánlásainak népszerűsítésében a sportszövetségek és a helyi hatóságok felé nemzeti, de európai szinten is.</p>
STREETFOOTBALLWORLD GGMBH (SFW)	<p>Kedvezményezett</p> <p>Az online survey disszeminációja</p> <p>Közösségepitő tevékenységek megvalósításának támogatása (WP4)</p> <p>Csoportos online mentor foglalkozások (WP4)</p> <p>Transzferálhatósági webinárium szervezése (WP5)</p>
NORENSUS MEDIAFORUM	<p>Kedvezményezett/ WP3 vezető</p> <p>Támogatás az fókuszcsoportok kialakításában (WP2)</p> <p>A tanulási eredmények keretrendszerének biztosítása a média és a digitális írástudás készségeihez (WP2)</p> <p>Csoportos online mentor foglalkozások (WP4)</p>

5.2. Munkamodulok (Work Packages – WP) és projekt-termékek



<p>A WP címe: Projekt menedzsment és koordináció</p>
<p>WP vezető: ActionAid Hellas</p> <p>Célok: Projekt- és pénzügyi menedzsment, monitoring és jelentéskészítés Személyes projekttalálkozók előkészítése és megvalósítása Monitoring és értékelés</p>
<p>WP címe: DIALECT akcióterv továbbfejlesztése, közösségépítő futball kombinálása a serdülők média- és digitális műveltségi készségeinek fejlesztésével</p>
<p>WP vezető: EKKE</p> <p>Célok: A média és a digitális írástudás hiányának a fiatalok radikalizálódásával és erőszakos attitűdjével való összefüggéséről szóló másodlagos (ún. desk research) kutatás lefolytatása 4 fókuszcsoportos beszélgetés lefolytatása a korábbi DIALECT serdülői körében Online felmérés végrehajtása a DIALECT mediátorok és trénerek igényeinek felmérésére, a fiatalok radikalizálódása elleni küzdelemben betöltött új szerepkörök vonatkozásában 4 fókuszcsoportos beszélgetés lebonyolítása a helyi futballszövetségek, akadémiák és futballszakértők képviselőivel A DIALECT akcióterv továbbfejlesztése a fiatalok radikalizálódása elleni küzdelemmel összhangban, a közösségépítő futball, valamint a média és a digitális írástudás fejlesztésének integrálásával</p>
<p>WP címe: A DIALECT2 média és digitális írástudás tantervének fejlesztése és megvalósítása futball3 tevékenységeken keresztül, kihasználva a mediátorok és edzők közvetítő szerepében rejlő előnyöket</p>
<p>WP vezető: Nor Sensus</p> <p>Célok: A futball3 tevékenységekkel kombinált médiáról és a digitális jártasságról szóló EU tanterv kidolgozása serdülőknek DIALECT2 mediátorok és trénerek kiválasztása Online média és digitális írástudás képzési program megvalósítása futball3 mediátorok és trénerek számára Európai személyes trénerképzés szervezése futball3 mediátorok és trénerek számára, a futball3 média és digitális írástudás területével kombinálva.</p>
<p>WP címe: A DIALECT2 akcióterv kísérleti tesztelése, tájékozott ifjúsági vezetők képzésének elősegítése közösségi szinten</p>
<p>WP vezető: ActionAid Italy</p> <p>Célok: Serdülők kiválasztása a DIALECT poolból és új jelentkezők közül Közösségépítő futballedzések, mérkőzések és helyi tornák megvalósítása, média- és digitális írástudás képzés beillesztésével a futballpályán A DIALECT2 média- és digitális írástudás programjának tantermi oktatása serdülők számára Fiatalok által vezetett digitális tartalomkészítő projektek tervezése és megvalósítása a rasszizmus, a diszkrimináció és az intolerancia elleni küzdelemben a sportban Digitális tartalomalkotási projekteket bemutató, fiatalok által vezetett uniós kiállítás szervezése A DIALECT2 továbbfejlesztett cselekvési terv hatásvizsgálata</p>
<p>WP címe: Disszemináció, Fenntarthatóság és Hasznosítás; a serdülők sporthoz kapcsolódó szélsőséges nézetekkel és attitűdökkel szembeni ellenálló képességének növelésére vonatkozó üzenet terjesztése a médián és a digitális írástudáson keresztül, a futball3 tevékenységekkel</p>
<p>WP vezető: ActionAid Hellas</p> <p>Célok: Kommunikációs és hasznosítási stratégia kidolgozása Disszeminációs eszközök és anyagok fejlesztése és használata Nyílt DIALECT2 futballedzések szervezése a sportegyesületek képviselőinek és az érintettek közösségi szintű bevonására</p>



Társadalmi kísérlet és uniós kampány megvalósítása a fiatalok radikalizálódása elleni küzdelem érdekében
 Országos szintű ünnepi rendezvények szervezése, beleértve a közösségi futballversenyek döntőit
 Helyi workshopok szervezése futballakadémiákkal/szövetségekkel
 Projektzáró EU-konferencia szervezése
 EU-szintű transzferálhatósági műhelyek szervezése

5.3. Mikor lesznek a feladatok elvégezve?

Száma	Cím	Leírás	Vezető	Határidő
D1	Projekt Kézikönyv (beleértve a Monitoring és Értékelési tervet)	Elektronikus, 60 oldal, EN	AAH	2022. Szeptember
D2	Belső értékelő jelentések	2 belső értékelő jelentés (egy közbenső és egy végső)/ elektronikus, 30 and 40 oldal, EN	AAH	2023. JÚL / 2024. Szeptember
D3	Végző külső értékelő jelentés	Elektronikus, 40 oldal, EN	AAH	2024 Szeptember
D4	Kutatási protokoll és eszközök	Elektronikus, 30 oldal, EN, kutatási kérdések a partnerországok nyelvén EL, IT, HU, RS	EKKE	2022. Szeptember
D5	Szükségletfelmérő jelentés	Elektronikus, 50 oldal, EN	EKKE	2022. December
D6	Továbbfejlesztett DIALECT cselekvési terv	Elektronikus, 40 oldal, EN, EL, IT, HU, RS	EKKE	2022. December
D7	Képzési eszköztár a média- és digitális írástudás program megvalósításához	Elektronikus, 40 oldal, EN, EL, IT, HU, RS	Nor Sensus	2023. Február
D8	Online DIALECT2 képzés	Elektronikus, 30 oldal, EN, EL, IT, HU, RS	Nor Sensus	2023. MÁRCIUS
D9	Jelentés a DIALECT2 kapacitáfejlesztő képzésről	Elektronikus, 30 oldal, EN	Nor Sensus	2023. MÁJUS
D10	Beszámoló a tesztelt média- és digitális írástudás programról, amelyet közösségepítő futballtevékenységekkel kombináltak	Elektronikus, 50 oldal, EN	AAIT	2024. MÁJUS
D11	A partnerországok ifjúsági digitális	Elektronikus, 70 oldal, EN, EL, HU, RS	AAIT	2024. MÁJUS

Száma	Cím	Leírás	Vezető	Határidő
	tartalomalkotási projektjeinek tárhháza, amelyek a tolerancia és a megkülönbözteté mentesség mellett állnak ki			
D12	Hatásvizsgálati jelentés	Elektronikus, 50 oldal, EN. Leírja a hatásvizsgálat során alkalmazott módszereket, a hatásvizsgálatban résztvevők számát és típusát, valamint a projekt beavatkozásának hatékonysságával kapcsolatos főbb megállapításokat.	AAIT	2024 ÁPR
D13	Webes források és disszeminációs anyagok	A projekt kommunikációs anyagai között szerepel majd a projekt logója, hashtag, online prospektusok (2 oldal), 1 oldal infografika, legalább 4 videó futball3 edzésről, külső előadók részvételével (sportolók, sportújságíró), 8 véleménycikk és 1 sajtóközlemény (2 oldal) a társadalmi vonatkozású kísérletről, amelyet minden partnernyelvre le kell fordítani, 8 plakát és 4 banner (a projekt helyi nyilvános rendezvényeihez csak a szükséges számú plakát és banner kerül kinyomtatásra, minimálisra csökkentve a projekt környezeti lábnyomát), – Elektronikus, EN, EL, IT, HU, RS	AAH	2022 OKT / 2023 NOV
D14	Társadalmi vonatkozású, kísérleti videó és kampányanyag	Egy társadalmi vonatkozású, utcai focimeccshez kapcsolódó rövid, kísérleti videó elkészítése 4 partnerországban. Elektronikus, EN, EL, IT, HU, RS (feliratozott)	AAH	2024 MÁRC
D15	EU-s szakpolitikai ajánlások	Ez a jelentés ajánlásokat fog tartalmazni a sport és az ifjúság területén működő hatóságok számára a fiatalok radikalizálódása és erőszakos attitűdjei elleni küzdelem érdekében. Elektronikus, 20 oldal, EN	AAH	2024 SZEPT

ITALIAN TRANSLATION

Documentazione finale D2.3

"Piano d'azione DIALECT rafforzato per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso il calcio come strumento di sviluppo di comunità, integrandolo con l'acquisizione di competenze di alfabetizzazione digitale e mediatica"

Titolo del progetto:

DIALECT 2 "Combattere la radicalizzazione: Costruire comunità fondate non discriminanti combinando il calcio con l'alfabetizzazione mediatica e digitale"

Numero del progetto: 101050782

"Questa pubblicazione è stata cofinanziata dal programma Erasmus+ Sports della Commissione Europea"

"Il contenuto di questa pubblicazione rappresenta solo il punto di vista dell'autore ed è di sua esclusiva responsabilità. La Commissione europea non si assume alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute"

Sommario

1. Pianificare di trasformare la nostra visione in realtà

- 1.1. I fondamenti delle idee che guidano la nostra visione**
- 1.2. Obiettivi del progetto e popolazione destinataria**

2. Progettazione e implementazione del piano d'azione del progetto

- 2.1. Rafforzamento del piano d'azione: obiettivi e compiti**
- 2.2. Passi compiuti e passi successivi**
- 2.3. Individuare la popolazione**
- 2.4. Selezione delle popolazioni**
- 2.5. Progettazione e implementazione della ricerca sulla valutazione dei bisogni**
- 2.6. Risultati della ricerca sulla valutazione dei bisogni**

3. Quadro teorico dei partecipanti alla formazione

- 3.1. Formazione degli adolescenti**
- 3.2. Quadro teorico della formazione degli adolescenti**
- 3.3. Formazione dei formatori**
- 3.4. Quadro teorico della formazione dei formatori**

4. Valutazione dei risultati

5. Chi sarà coinvolto nello svolgimento di ogni compito?

- 5.1. Ruolo dei partner nel progetto**
- 5.2. Pacchetti di lavoro e risultati finali**
- 5.3. Quando verranno completate le attività**

1. Pianificare di trasformare la nostra visione in realtà

1.1. I fondamenti delle idee che guidano la nostra visione

Nel complesso, i risultati della letteratura in tutta Europa dimostrano che la polarizzazione politica è un fenomeno ancora in atto - un dato di fatto - che sta creando un clima sociale che fornisce terreno fertile per il razzismo, la discriminazione, l'intolleranza e l'odio. Secondo i risultati della ricerca, l'esclusione sociale è direttamente connessa alla diffusione dell'intolleranza. I gruppi e i partiti populisti hanno un ruolo centrale nella capitalizzazione dei sentimenti di intolleranza, in particolare nei confronti dei giovani. L'evidenza suggerisce che i giovani sono attratti e avvicinati da gruppi e partiti populisti che cercano di reclutare giovani sostenitori che abbraccino i loro valori. Ciò non accade solo nei contesti comunitari e attraverso i canali di comunicazione e relazione fisica, ma anche sul mondo digitale o negli spazi mediatici. L'analisi dei blog di estrema destra, ha mostrato una graduale espansione delle relazioni orizzontali e verticali tra sostenitori e membri di formazioni di estrema destra che grazie ai social media percepiscono di non essere isolati. Coltivando la paura e spesso la violenza (verbale o fisica), queste ideologie vengono sistematicamente promosse e ripetute – nella concettualizzazione della propaganda di Adorno – con riferimenti religiosi rilevati sui siti presi in esame. Allo stesso tempo, "la governance della migrazione e il modo in cui questa viene rappresentata online e offline, solleva molti dilemmi e contraddizioni in tutta Europa e ancor più in alcuni paesi"¹⁰³.

D'altra parte, gli esperti nel campo del calcio esplorano l'intersezione tra politica e calcio concentrandosi sull'attivismo politico nel calcio. Più specificamente vengono prodotti e valutati strumenti educativi che sensibilizzano i giovani alla discriminazione e li incoraggiano a promuovere la diversità e l'uguaglianza, in particolare nel calcio. Gli studi su come integrare la diversità e l'antidiscriminazione nelle strutture organizzative e nelle attività calcistiche partono dal presupposto secondo il quale eliminando la discriminazione dal gioco, il calcio può aumentare la propria capacità di attrarre giocatori, spettatori, telespettatori e utenti dei social media.

Il progetto DIALECT ha affrontato questi problemi e ha dimostrato il potere dei valori dello sport nella costruzione di comunità non discriminanti attraverso l'implementazione della metodologia Football3. Al giorno d'oggi le dinamiche di creazione di comunità basate su ideologie di odio, influenzate da gruppi estremisti a livello locale, devono essere esaminate anche in vista dei mondi virtuali e/o digitali e dei cosiddetti "mediascapes". Una panoramica dei paesaggi mediatici nei paesi europei indicano che le nuove tecnologie online stanno diventando sempre più integrate nella vita di tutti i giorni, nel lavoro, nell'istruzione, nella politica, e influenzano la vita familiare e le relazioni sociali. Nonostante il fatto che "durante la pandemia gli Stati membri abbiano compiuto progressi nei loro sforzi di digitalizzazione, (essi) lottano ancora per colmare le lacune nelle competenze digitali". Allo stesso tempo, ampia è l'evidenza che agli adolescenti "piace essere online" mentre genitori e insegnanti esprimono una certa esposizione alle preoccupazioni sui rischi. D'altra parte, la ricerca ha dimostrato che gli episodi di discriminazione avvengono soprattutto online e sono urgentemente necessarie risposte.

Inoltre, come rivela la ricerca, negli ultimi anni la radicalizzazione che porta all'estremismo violento si è evoluta sia a livello internazionale che all'interno degli Stati membri dell'Unione europea, come riconosciuto da molteplici organizzazioni internazionali e regionali come le Nazioni Unite e le

¹⁰³ Vedi DIALECT2, WP(2) deliverable, Varouxi Ch. & Tsiganou J., (2022): Desk Research – Literature Review, allegato al presente rapporto.



sue agenzie, il Consiglio d'Europa e l'Unione europea e i suoi organismi. Il mondo ha assistito a nuove ondate di estremismo violento che hanno tolto la vita a molte persone innocenti. Basate su motivi religiosi, etnici o politici, le ideologie estremiste glorificano la supremazia di un particolare gruppo e si oppongono a una società più tollerante e inclusiva. Ciò pone due sfide distinte ma correlate per le società contemporanee: l'ascesa dell'estremismo violento e la sua diffusione oltre i confini nazionali e la governance di società sempre più diversificate e multicultuali. Mentre l'estremismo violento richiede interventi per proteggere la sicurezza delle persone e dei beni, la prevenzione dell'estremismo violento deve guardare oltre le rigide preoccupazioni di sicurezza per le cause legate allo sviluppo per mirare alle soluzioni al fenomeno. Le esperienze sia nello sviluppo che nella costruzione della pace mostrano che un aumento dei livelli di inclusione e tolleranza nelle comunità può portare sia a una migliore governance della diversità sia a società meglio vaccinate contro l'estremismo violento.

All'interno dell'UE, il Radicalization Awareness Network (RAN) della Commissione europea riconosce che "la varietà di ideologie che forniscono ispirazione per i gruppi estremisti è in crescita e include l'estremismo di ispirazione religiosa, ideologie di sinistra, anarchiche e di destra, nonché ideologie nazionaliste e separatiste. Inoltre, gli estremisti non agiscono più solo come parte di organizzazioni organizzate e gerarchiche, ma anche all'interno di cellule più piccole e talvolta come lupi solitari. Tutte le forme di estremismo sono diventate più globalizzate sfruttando appieno le opportunità del mondo interconnesso. Di conseguenza, le azioni terroristiche o di estremismo violento stanno diventando sempre più difficili da individuare e prevedere da parte delle autorità, rendendo le tecniche tradizionali di contrasto da sole insufficienti per affrontare queste tendenze in evoluzione, in particolare per quanto riguarda la lotta alle cause profonde del problema. È necessario un approccio più ampio, volto a un intervento e alla prevenzione precoce e che coinvolga un ampio spettro di attori di tutta la società". Come indica RAN, tale¹⁰⁴approccio multi-agenzia potrebbe includere:

- Formazione per i professionisti in prima linea: sensibilizzazione dei professionisti in prima linea che lavorano con individui o gruppi vulnerabili a rischio di radicalizzazione.
- Strategie di uscita: programmi di deradicalizzazione per reintegrare gli estremisti violenti e programmi di disimpegno per dissuaderli almeno dalla violenza.
- Coinvolgimento e responsabilizzazione della comunità: coinvolgimento e responsabilizzazione delle comunità a rischio, stabilendo una relazione basata sulla fiducia con le autorità.
- Educare i giovani: educazione dei giovani alla cittadinanza, alla tolleranza politica, religiosa ed etnica, al pensiero senza pregiudizi, all'estremismo, ai valori democratici, alla diversità culturale e alle conseguenze storiche della violenza etnicamente e politicamente motivata.
- Sostegno alle famiglie: per coloro che sono vulnerabili alla radicalizzazione e per coloro che si sono radicalizzati.
- Fornire narrazioni alternative: offrire alternative alla propaganda estremista e alle visioni del mondo sia online che offline.
- Strutture multi-agenzia: infrastrutture istituzionali per garantire che le persone a rischio ricevano un sostegno multi-agenzia in una fase precoce".

I giovani sono un obiettivo importante nella prevenzione della radicalizzazione in quanto possono essere sia gli autori che le vittime dell'estremismo violento. La fase dell'adolescenza rende i

¹⁰⁴ Rete di sensibilizzazione alla radicalizzazione (2019). *Prevenire la radicalizzazione verso il terrorismo e l'estremismo violento. Approcci e pratiche.*



giovani un gruppo "a rischio" molto vulnerabile. L'estremismo violento sta avendo un impatto sproporzionato sui giovani, poiché vengono più facilmente attirati nel pensiero radicale. La vulnerabilità dei giovani sembra aumentare man mano che le famiglie perdono il controllo sull'istruzione e sullo stile di vita dei loro figli, in particolare perché i giovani si spostano sempre più verso le aree urbane in cerca di lavoro. Quando le società non riescono a integrare i giovani in modi significativi, i giovani hanno maggiori probabilità di impegnarsi nella violenza politica. I giovani, tuttavia, svolgono un importante ruolo positivo. I giovani stanno già trasformando le loro comunità, contrastando la violenza e costruendo la pace. Tuttavia, i loro sforzi rimangono in gran parte invisibili a causa della mancanza di adeguati meccanismi di partecipazione e della mancanza di opportunità di collaborare con gli organi decisionali".

Come sottolinea RAN, i giovani costituiscono il più grande gruppo di individui che si uniscono a gruppi estremisti violenti. In Europa dal 2010 è stato osservato che le persone impegnate in un processo di radicalizzazione violenta sono giovani. Inoltre, più donne sono impegnate rispetto al passato. Un crescente interesse per gli estremismi può essere osservato tra i giovani. Il termine "a rischio" è usato per riferirsi ai giovani che sono percepiti come inclini a sostenere cause o impegnarsi in attività che legittimano l'uso della violenza. Tra questi giovani "a rischio", esistono diverse sfumature di impegno, che vanno dalla simpatia alle idee con o senza impegno e intento violenti. Studi recenti dimostrano che non esiste un determinismo sociale per quanto riguarda il rischio di radicalizzazione. I giovani di ogni provenienza sono suscettibili e si sono radicalizzati. E non ci sono strumenti predittivi per valutare il rischio di radicalizzazione alla violenza... Questo complesso fenomeno è legato allo sviluppo dell'adolescenza. In effetti, l'adolescenza è generalmente un periodo di transizione e vulnerabilità. I vari cambiamenti (fisici, psicologici e ambientali) negli adolescenti rappresentano momenti chiave in cui la proposta radicale può sembrare una soluzione attraente. L'adolescenza è una fase delicata che coinvolge importanti cambiamenti fisici, psicosociali, emotivi e cognitivi. I giovani devono adattarsi per costruire la propria identità, sviluppare un senso di competenza personale, nonché autonomia e indipendenza sociale ed emotiva. È anche un periodo di ricerca di ideali, coppie e figure identificative. L'adolescente deve adattare la propria visione del mondo, scoprire nuove modalità relazionali. Un certo malessere e un senso di insicurezza possono quindi emergere. Il discorso estremista offre spesso una visione "ready made" del mondo con chiavi binarie di interpretazione, riferimenti forti, figure identificative e la presenza di un gruppo di pari pronti ad accettare la persona. La prospettiva estremista può fornire un posto e un ruolo che può consentire a certi giovani di placare temporaneamente certe ansie.

Nel proteggere gli adolescenti dalla radicalizzazione che può portare all'estremismo violento, la revisione della letteratura rivela l'importanza del ruolo dell'istruzione e dell'integrazione online nelle pratiche P/CVE. L'estremismo violento è diventato una seria minaccia per le società di tutto il mondo. Colpisce la sicurezza, il benessere e la dignità di molte persone che vivono sia nei paesi sviluppati che in quelli in via di sviluppo, nonché i loro stili di vita pacifici e sostenibili. Pone inoltre gravi sfide ai diritti umani. Ad oggi, le sfide rappresentate dall'estremismo violento sono state valutate principalmente attraverso lenti militari e di sicurezza. I governi sono sempre più consapevoli che stanziare fondi per rafforzare le misure di sicurezza è insufficiente per proteggere tutti dagli attacchi terroristici perpetrati da individui estremisti violenti. Gli sforzi per prevenire l'estremismo violento devono essere considerati all'interno di un quadro olistico. [...] Le risposte di stampo sicuritario sono importanti, ma non sufficienti, e non affronteranno le molte condizioni di fondo che alimentano l'estremismo violento e spingono i giovani a unirsi a gruppi estremisti violenti. Abbiamo bisogno di soft power come l'istruzione. In particolare, abbiamo bisogno di un'istruzione di qualità pertinente, inclusiva ed equa. L'UNESCO sottolinea che "Nonostante i limiti, l'educazione ha un ruolo significativo da svolgere nella prevenzione dell'estremismo violento. Un'istruzione pertinente di qualità può



aiutare a creare condizioni che rendano difficile la proliferazione di idee estremiste violente affrontando le cause dell'estremismo violento e promuovendo studenti resilienti in grado di trovare soluzioni costruttive e non violente alle sfide della vita. L'organizzazione riconosce che "un'educazione pertinente di qualità può aiutare a creare condizioni che rendano difficile la proliferazione di idee estremiste violente affrontando le cause dell'estremismo violento e promuovendo studenti resilienti in grado di trovare soluzioni costruttive e non violente alle sfide della vita. I potenziali ritorni sugli investimenti per prevenire l'estremismo violento di attività educative ben progettate ed efficacemente erogate che sono rilevanti per le esigenze, gli interessi e la vita quotidiana degli studenti sono ampiamente confermati".¹⁰⁵

In questo contesto, l'UNESCO riconosce che il fenomeno spesso definito come "incitamento alla radicalizzazione verso l'estremismo violento" (o "radicalizzazione violenta") è cresciuto negli ultimi anni. Ciò è principalmente in relazione a Internet in generale e ai social media in particolare. Ecco perché l'importanza dell'educazione digitale è enfatizzata da tutte le organizzazioni internazionali. Il Consiglio d'Europa riconosce che i bambini *hanno bisogno di una protezione speciale online e devono essere istruiti su come evitare il pericolo e su come trarre il massimo beneficio dal loro uso di Internet. Per raggiungere questo obiettivo, i bambini devono diventare cittadini digitali.*" Il CdE ritiene che faccia parte del ruolo dell'educazione formale considerare le vite online e offline dei bambini come parti di un tutto. La rivoluzione digitale non ha cancellato le barriere fisiche. Il mondo online non tiene conto dei confini delle aule o dei muri delle scuole, così come ignora le frontiere locali, regionali o nazionali. I bambini portano con sé le loro vite ed esperienze digitali a scuola, ed è nostro dovere assimilare questa nuova realtà nei nostri sistemi educativi. Inoltre, il CdE riconosce che "le competenze di cittadinanza digitale definiscono il modo in cui agiamo e interagiamo online. Comprendono i valori, gli atteggiamenti, le competenze e le conoscenze e la comprensione critica necessarie per navigare responsabilmente nel mondo digitale in continua evoluzione e per modellare la tecnologia per soddisfare le nostre esigenze piuttosto che essere modellati da esso. Nel proporre un modello concettuale per la cittadinanza digitale, il CdE sottolinea che un cittadino digitale è qualcuno che, attraverso lo sviluppo di un'ampia gamma di competenze, è in grado di impegnarsi in comunità attive, positive e responsabili online e offline, siano esse locali, nazionali o globali. Poiché le tecnologie digitali sono di natura dirompente e in continua evoluzione, lo sviluppo delle competenze è un processo permanente che dovrebbe iniziare dalla prima infanzia a casa e a scuola, in contesti educativi formali, informali e non formali".¹⁰⁶

La competenza digitale comprende l'alfabetizzazione mediatica e informativa, che riguarda la capacità di interpretare, comprendere ed esprimere la creatività attraverso i media digitali, agendo come pensatori critici. **L'alfabetizzazione mediatica e informativa (MIL = "Media and Information Literacy")** è un vasto concetto che copre tre dimensioni spesso chiaramente distinte: alfabetizzazione informativa, alfabetizzazione mediatica e alfabetizzazione ICT/digitale. Essere alfabetizzati ai media e all'informazione è qualcosa che deve essere sviluppato attraverso l'educazione e attraverso uno scambio costante con l'ambiente che ci circonda. È essenziale andare oltre il semplice "essere in grado di" utilizzare l'uno o l'altro media, ad esempio, o semplicemente "essere informati" su qualcosa. Un cittadino digitale deve mantenere un atteggiamento basato sul pensiero critico come base per una partecipazione significativa ed efficace nella sua comunità.¹⁰⁷ Nel chiarire il concetto, il Consiglio d'Europa spiega che "l'alfabetizzazione mediatica (ML), o Media Information Literacy (MIL) è un concetto dinamico che si evolve nel tempo in risposta a fattori tecnologici, sociali, culturali e politici.

¹⁰⁵ UNESCO (2018). *Prevenire l'estremismo violento attraverso l'istruzione: attività efficaci e impatto; sintesi politica.*

¹⁰⁶ Consiglio d'Europa (2022). *Manuale sull'educazione alla cittadinanza digitale.*

¹⁰⁷ Ibid



L'alfabetizzazione mediatica è intesa come una gamma di abilità cognitive, tecniche e sociali, conoscenze e fiducia per fare scelte consapevoli riguardo tutti i contenuti e le informazioni con cui le persone entrano in contatto ogni giorno e su come interagiscono, contribuiscono e partecipano agli ambienti dei media. Ciò include la capacità di comprendere e valutare criticamente i contenuti dei media – da qualunque parte provengano – e capire come funzionano i processi di produzione, editoriali e di finanziamento dei media. Al giorno d'oggi ciò include anche la comprensione di come vengono utilizzati i dati e di come gli algoritmi e l'intelligenza artificiale possono influenzare la produzione e le scelte dei media. Essere alfabetizzati ai media significa anche essere in grado di utilizzare in modo responsabile e sicuro i servizi dei media digitali e impegnarsi con gli altri nella sfera pubblica, oltre a realizzare il potenziale creativo e partecipativo che le nuove tecnologie e servizi possono offrire".¹⁰⁸

È spesso nel campo dei media e dell'informazione che le persone si trovano di fronte a contenuti dannosi, compresi discorsi di incitamento all'odio. Nell'era digitale, le piattaforme di social media sono diventate stazioni centrali in cui si accumulano contenuti razzisti, sessisti, xenofobi e altri tipi di discorsi di odio, e che sono facili da trovare e condividere. Le competenze di Media and Information Literacy (MIL) fungono da facilitatori della pace e del dialogo interreligioso e interculturale e possono fornire gli strumenti per affrontare e contrastare l'incitamento all'odio. MIL fornisce alle persone le competenze per accedere, cercare, valutare, utilizzare e contribuire alle informazioni e ai contenuti multimediali in modo critico. I cittadini alfabetizzati ai media e all'informazione sono processori e produttori di informazioni competenti e perspicaci, il che consente loro di contrastare l'incitamento all'odio e contribuire all'inclusione sociale e alla pace negli spazi online e offline. Le competenze MIL sono competenze di cittadinanza fondamentale per affrontare e contrastare l'incitamento all'odio. L'alfabetizzazione mediatica (a volte concettualizzata come informazione mediatica) è una concettualizzazione estesa dell'alfabetizzazione che include la capacità di accedere e analizzare i messaggi dei media, nonché di creare, riflettere e agire, usando la forza dell'informazione e della comunicazione per fare la differenza nel mondo. L'alfabetizzazione mediatica non è limitata a un mezzo ed è intesa come un insieme di competenze essenziali per il lavoro, la vita e la cittadinanza. Nell'istruzione e nella formazione, l'alfabetizzazione mediatica è concepita come un processo utilizzato per far progredire le competenze di alfabetizzazione mediatica e ha lo scopo di promuovere la consapevolezza dell'influenza dei media e creare una posizione attiva nei confronti sia del consumo che della creazione dei media.

La Commissione europea utilizza il termine competenza digitale che implica l'uso sicuro, critico e responsabile e l'impegno con le tecnologie digitali per l'apprendimento, il lavoro e la partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione informativa e dei dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla cibersicurezza), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione dei problemi e il pensiero critico. Qui, il concetto di competenza è inteso come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini. Includere una distinzione tra queste tre dimensioni è particolarmente importante per i bambini, che potrebbero avere le competenze per completare un determinato compito digitale, ma potrebbero non avere conoscenza del contesto e dell'approccio critico per eseguire tale compito. Inoltre, tale categorizzazione può aiutare ad adattare i quadri di alfabetizzazione digitale nei programmi educativi, che sono normalmente basati su conoscenze, abilità e attitudini.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Consiglio d'Europa, Centro Nord-Sud del Consiglio d'Europa (2022). *Alfabetizzazione mediatica per l'educazione globale: toolkit per moltiplicatori giovanili*.

¹⁰⁹ Consiglio europeo (2018). Raccomandazione del 22 maggio 2018 relativa a competenze chiave



Il Consiglio d'Europa (CdE) utilizza il termine cittadinanza digitale per riferirsi all'impegno competente e positivo con le tecnologie e i dati digitali (creare, pubblicare, lavorare, condividere, socializzare, indagare, giocare, comunicare e imparare); partecipare attivamente e responsabilmente (valori, competenze, atteggiamenti, conoscenze e comprensione critica) nelle comunità (locali, nazionali, globali) a tutti i livelli (politico, economico, sociale, culturale e interculturale); essere coinvolti in un duplice processo di apprendimento permanente (in contesti formali, informali, non formali) e difendere continuamente la dignità umana e tutti i diritti umani connessi.

DIALECT2 prevede il rafforzamento delle competenze mediatiche e di alfabetizzazione digitale come fattori determinanti il raggiungimento degli obiettivi e dei risultati del progetto in maniera combinata al percorso di sviluppo di comunità non discriminanti, affinché le nuove generazioni possano creare un "mondo" giusto, inclusivo, tollerante e sano. In questo modo vengono migliorati gli obiettivi di DIALECT per promuovere le competenze chiave della vita e consentire ai giovani di diventare leader, nonché di fornire sia ai giocatori che ai mediatori conoscenze e abilità di vita. Dialect2 mira non solo ad aumentare la partecipazione nella comunità, ma anche ad aumentare la partecipazione ai "mediascapes" e ai mondi digitali attraverso la capacità di cercare e utilizzare contenuti multimediali, impiegando il pensiero critico al fine di fare scelte informate. Dialect2 mira non solo a una maggiore volontà di includere gli altri, indipendentemente dal genere, dalle capacità, dall'età o dal background, ma anche ad una maggiore capacità di comunicazione, processo decisionale e mediazione dei conflitti, ad un maggiore rispetto per le donne e le ragazze e all'apprezzamento dell'uguaglianza di genere, ad un maggiore senso di fair play, responsabilità e affidabilità, a un maggiore desiderio di diventare un modello per gli altri e ad una maggiore partecipazione alla comunità, ma anche ad una maggiore partecipazione ai mediascapes e mondi digitali, attraverso la capacità di cercare, trovare, navigare e utilizzare contenuti e servizi multimediali, attraverso il pensiero critico ed il riconoscimento di diversi tipi di contenuti multimediali e la valutazione dei contenuti per la veridicità e l'affidabilità, nonché la comprensione di come funziona l'industria dei media e di come i messaggi multimediali siano costruiti al fine di fare scelte informate sulla selezione e l'uso dei contenuti rispetto anche alla sicurezza online e ai rischi. Mira, inoltre, a far progredire le capacità creative di costruire e generare contenuti mediatici, interazioni, impegno e partecipazione agli aspetti economici, sociali e culturali della società attraverso i media, promuovendo la partecipazione democratica, i diritti fondamentali ed il dialogo interculturale.

DIALECT2 valorizza il "pool" costituito da 500 adolescenti misti per genere/appartenenza etnica/culturale e a rischio di povertà ed esclusione e 20 mediatori e allenatori di football3, protagonisti della prima fase del progetto (2019-2021 - DIALECT), perseguiendo l'obiettivo di combattere la radicalizzazione giovanile combinando attività di football3 con l'alfabetizzazione mediatica e digitale. Riuscirà a farlo promuovendo la costruzione di comunità attraverso il calcio e sviluppando le competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale degli adolescenti, migliorando la loro resilienza alle visioni estremiste, riunendo adolescenti, genitori, professionisti sportivi locali e giocatori di calcio professionisti. In questo modo, il programma porterà cambiamenti nelle comunità locali e promuoverà i valori dell'accettazione degli altri e della solidarietà. Attraverso questo schema di cooperazione, l'obiettivo è quello di giocare a calcio in un modo diverso, diffondendo il messaggio di "il Calcio per tutti: rendere irrilevanti i discorsi estremi" e migliorando il pensiero critico e la resilienza degli adolescenti ai valori estremisti attraverso il football3. Giocando a calcio per la costruzione della comunità, DIALECT2 creerà poli di comprensione a livello locale, consentendo agli adolescenti e ai giovani di esercitarsi sulle loro capacità di risoluzione dei conflitti e, integrando lo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione digitale e mediatica attraverso il calcio. **Dialect2** ha una

per l'apprendimento permanente, ST/9009/2018/INIT, GU C 189 del 4.6.2018, pag. 1-13.



portata complementare al progetto intitolato «Disrupting polarisation: building communities of tolerance through football» (DIALECT), che ha coinvolto adolescenti e giovani nella costruzione di identità in momenti di polarizzazione sociale e politica per essere responsabilizzati nella lotta contro l'intolleranza e la discriminazione.

DIALECT2 è un progetto finanziato dal Programma Erasmus+ Sports che si concentra sullo sviluppo di competenze di dialogo sociale e interculturale, pensiero critico e alfabetizzazione mediatica, educando gli adolescenti su come riconoscere ed essere resilienti alle narrazioni estremiste che promuovono messaggi di razzismo e xenofobia e sostenere la cittadinanza attiva dei giovani verso la tolleranza, la non discriminazione e l'uguaglianza di genere a livello comunitario. Intende riuscire a farlo utilizzando lo sport, e in particolare il calcio.



1.1. Obiettivi del progetto e popolazione destinataria

Come indicato nella proposta, gli **obiettivi** del progetto possono essere riassunti come segue:

- Migliorare il piano d'azione DIALECT, integrando lo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale degli adolescenti attraverso la costruzione di comunità non discriminanti.
- Sviluppare le capacità di mediatori e formatori nell'affrontare le rispettive carenze di competenze degli adolescenti.
- Sviluppare le competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale degli adolescenti, migliorando la loro resilienza alle opinioni estremiste.
- Coinvolgere le accademie calcistiche nell'applicazione della metodologia.

Per realizzare gli obiettivi di cui sopra sono state previste alcune **attività**:

- Potenziamento del piano d'azione DIALECT, basato sull'analisi dei bisogni in materia di media e alfabetizzazione digitale.
- Formazione mista di mediatori e formatori attraverso un curriculum riconosciuto dell'UE.
- Sperimentazione pilota della metodologia in campo di calcio e in classe in 4 paesi dell'UE.
- Applicazione delle competenze acquisite da parte degli adolescenti, attraverso progetti locali di creazione di contenuti digitali guidati dai giovani, affrontando il razzismo nello sport.
- Valutazione d'impatto. - Attività di divulgazione e valorizzazione, tra cui un esperimento sociale e laboratori di disseminazione.

Le persone interessate che ne beneficiano includono:



- ✓ 160 adolescenti 12-18 anni;
- ✓ 20-28 mediatori e allenatori di Football3;
- ✓ 9-12 accademie di calcio;
- ✓ 100 stakeholders rappresentativi dell'ambito giovani e dello sport a livello dell'UE,
- ✓ 6000 destinatari tra il pubblico generale.

Risultati attesi:

- Miglioramento del pensiero critico e della resilienza degli adolescenti ai valori estremisti.
- Miglioramento delle capacità di mediatori e formatori (professionisti dello sport, allenatori, organizzazioni della società civile) sulla costruzione di competenze mediatiche e di alfabetizzazione digitale degli adolescenti attraverso il football3.



2. Progettazione e implementazione del piano d'azione del progetto

2.1. Rafforzamento del piano d'azione: obiettivi e compiti

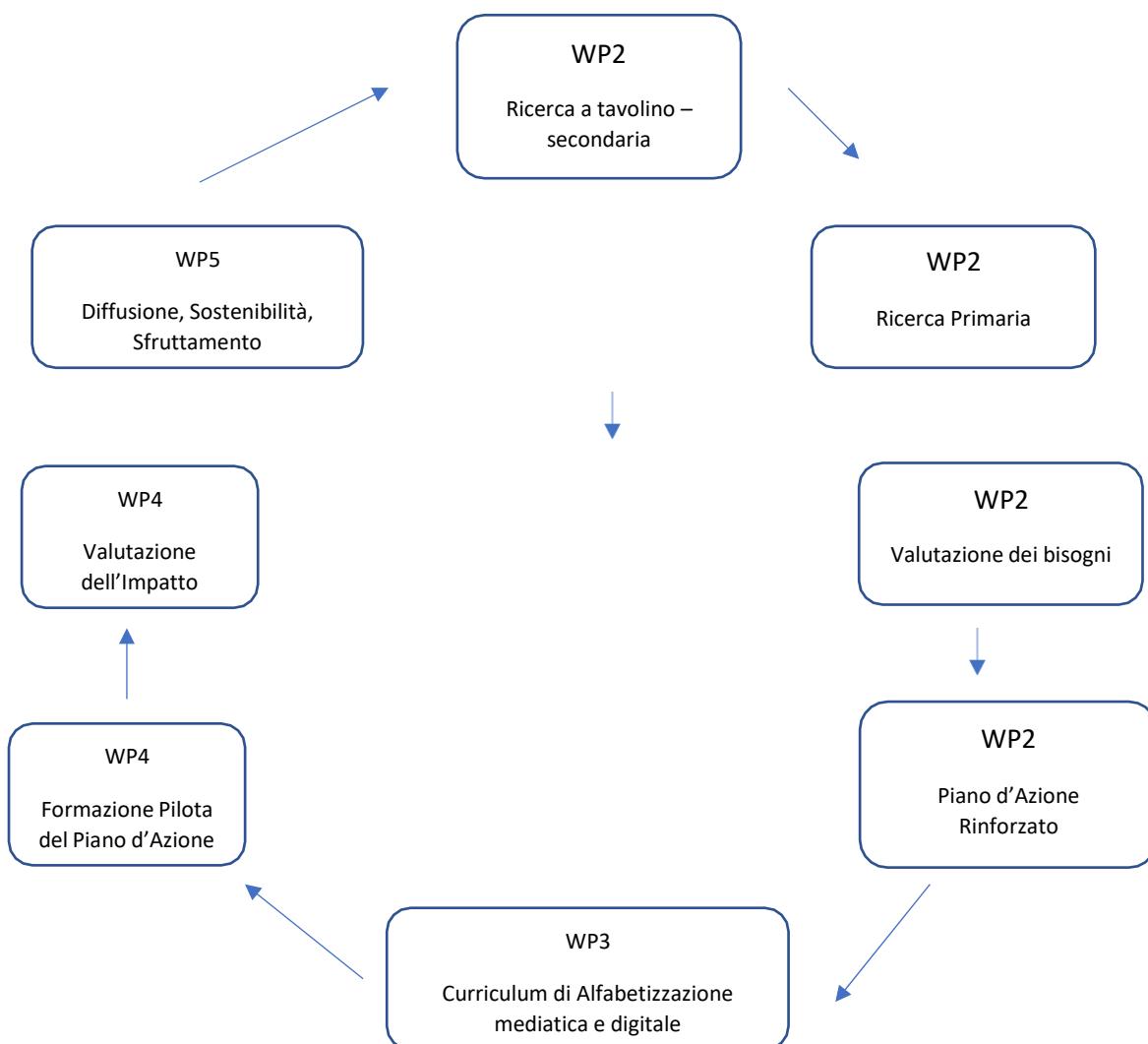
EKKE, essendo un centro di ricerca e un'organizzazione partner, si è impegnata a supervisionare la progettazione della ricerca scientifica e tutte le attività di ricerca del progetto. Queste includono le attività del WP2 che portano al protocollo e agli strumenti di ricerca D2.1, il rapporto di valutazione dei bisogni D2.2 per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso la costruzione di comunità calcistiche combinate con lo sviluppo di competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale e il piano d'azione D2.3 *Migliorare DIALECT per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso processi di sviluppo di comunità attraverso il calcio, integrando lo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale*. Tutti questi risultati sono funzionali alle attività del WP3 (che prevedono lo sviluppo dei curricula di alfabetizzazione mediatica e digitale, combinato con le attività di football3, capitalizzando il ruolo di mediatori e formatori) e del WP4 (che prevedono un test pilota del piano d'azione DIALECT2, concentrandosi sulla formazione di leader giovanili informati a livello di comunità).



EKKE è responsabile della stesura e della supervisione della valutazione d'impatto del piano d'azione rafforzato DIALECT2. A seguito del completamento delle attività dei precedenti WP del progetto e sotto la guida metodologica di EKKE, sarà implementato un esercizio di valutazione dell'impatto per valutare l'impatto del piano d'azione potenziato DIALECT2, concentrandosi su a) raggiungimento dei risultati di apprendimento relativi alle competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale di mediatori, formatori e adolescenti coinvolti nella sperimentazione pilota; e b) misurare il cambiamento comportamentale degli adolescenti in relazione alla tolleranza e alla non discriminazione e alle loro interazioni online e all'uso dei media, migliorando la loro resilienza ai valori estremisti. L'esercizio di valutazione d'impatto si baserà su un'analisi comparativa dei dati pre (per i dati di riferimento) e post acquisiti. Nor Sensus fornirà le linee guida per valutare i risultati dell'apprendimento sulla base del programma di alfabetizzazione mediatica e digitale sviluppato. EKKE progetterà il piano e gli strumenti di valutazione d'impatto, compresi gli strumenti di valutazione, l'indagine e/o le interviste approfondite con le parti interessate, e preparerà il rapporto finale sulla valutazione d'impatto. Sulla base della metodologia di valutazione d'impatto sviluppata, AAH, AAIT, OLT, FF raccoglieranno prove e dati dai gruppi destinatari nel proprio paese e, se necessario, forniranno traduzioni delle prove raccolte. Anche EKKE parteciperà all'implementazione del WP5 sulla *diffusione, la sostenibilità e divulgazione, diffondendo il messaggio di migliorare la resilienza degli adolescenti alle opinioni e agli atteggiamenti estremisti legati allo sport, attraverso l'alfabetizzazione mediatica e digitale nel contesto delle attività di football3.*

La presente relazione fa riferimento al D2.3 sul piano d'azione DIALECT migliorato per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso lo sviluppo di comunità non discriminanti attraverso il calcio, integrando lo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale. Come chiaramente indicato nella *proposta* sulla base dei risultati delle precedenti attività di ricerca, e basandosi sul quadro metodologico del progetto DIALECT, EKKE adatterà il Piano d'Azione di DIALECT, per affrontare la combinazione delle attività di football3 con quelle di alfabetizzazione mediatica e digitale, utilizzando gli stessi due "strumenti" utilizzati dai partiti estremisti per la radicalizzazione giovanile, vale a dire il calcio e i (social) media. EKKE fornirà il background teorico del piano d'azione DIALECT2, analizzando la correlazione tra il deficit di competenze di alfabetizzazione digitale e media con atteggiamenti e credenze intolleranti tra i giovani. SFW fornirà consulenza tecnica sull'integrazione delle attività di alfabetizzazione mediatica e digitale nella metodologia anti-radicalizzazione di Football3 basata sulle esigenze di formazione di mediatori e formatori verso questa direzione. NorSensus inserirà il quadro dei risultati dell'apprendimento per le competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale che devono essere migliorate per promuovere la resilienza degli adolescenti nelle visioni estremiste. AA fornirà la prospettiva metodologica di costruzione della comunità interetnica e culturale, basato su metodi per l'impegno e la coesione della comunità, utilizzando un approccio femminista per potenziare il gruppo misto di persone (in questo caso adolescenti), cioè uomini, femmine, migranti, non migranti, persone socialmente ed economicamente escluse. L'accento sarà posto sulle opportunità di applicazione delle competenze acquisite in materia di media e alfabetizzazione digitale a livello di comunità attraverso progetti di creazione di contenuti digitali guidati dai giovani. **Il piano d'azione rafforzato basato sui risultati della ricerca secondaria/a tavolino e primaria è quello di alimentare tutte le altre attività del progetto.**

Pertanto, lo schema di attuazione del progetto recita come segue:



2.2. Passi compiuti e passi successivi

Come già accennato, l'implementazione del Work Package 2 (WP 2) include obiettivi e compiti che portano al "Miglioramento del piano d'azione di DIALECT, per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso lo sviluppo di comunità non discriminanti attraverso il calcio, integrando lo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale" in 4 paesi pilota dell'UE (Italia, Ungheria, Grecia e Serbia). A tal fine vengono forniti tre deliverable (D2.1, D2.2. e D2.3) e cinque task (T2.1 – T2.5). Questi sono presentati schematicamente come segue.

WP2

Conduzione di ricerche sulla correlazione tra carenza di competenze nell'alfabetizzazione digitale e radicalizzazione giovanile e atteggiamenti violenti



Il D2.1 "Protocollo e strumenti di ricerca", sviluppato da EKKE, fornisce le linee guida e gli strumenti di ricerca utilizzati dai partner che implementano le principali attività di ricerca nei propri paesi, ovvero focus group e sondaggi online. Il D2.2 "Rapporto di valutazione dei bisogni" per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso la costruzione di comunità **calcistiche combinate con lo sviluppo di competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale**, incorpora i risultati della ricerca documentale e la ricerca primaria, che presenta i bisogni identificati di competenze mediatiche e digitali degli adolescenti, i bisogni formativi dei mediatori e dei formatori di DIALECT per assumere nuovi ruoli per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso la costruzione della comunità lo sviluppo delle competenze di calcio, media e alfabetizzazione digitale dei giovani vulnerabili, nonché le sfide affrontate dalle organizzazioni sportive nell'integrare il football3, pratiche anti-radicalizzazione non competitive. Il presente **D2.3 "Enhanced DIALECT Action plan"** tiene conto dei risultati della valutazione dei bisogni, incorporando le attività di sviluppo delle competenze mediatiche e di alfabetizzazione digitale in quelle di football3 per combattere la radicalizzazione giovanile, sostenendo al contempo l'applicazione delle competenze acquisite a livello comunitario, attraverso progetti di creazione di contenuti digitali guidati dai giovani.



Sono stati assegnati diversi task specifici, [WP(2), T2.1-T2.5] che hanno portato alla formulazione del "Piano d'azione": il task T2.1 prevede la conduzione di ricerche documentali sulla correlazione tra i media e la carenza di competenze di alfabetizzazione digitale con la radicalizzazione giovanile e gli atteggiamenti violenti preparando il terreno per le attività di ricerca primarie del WP(2). Il task T2.2 prevede la conduzione di 4 focus group con il pool di adolescenti costruito da DIALECT, uno per ciascun paese pilota, sulla base di strumenti e guide comuni per l'implementazione e la raccolta dei dati. Il task T2.3 ha comportato la progettazione e l'implementazione di un sondaggio online applicabile a tutti i paesi pilota e alla rete di SWF per specificare le esigenze dei mediatori e dei formatori DIALECT nell'intraprendere nuovi ruoli per combattere la radicalizzazione giovanile. Il task T2.4 prevede la conduzione di 4 focus group con rappresentanti delle federazioni calcistiche locali, delle accademie e degli esperti di calcio, uno per paese pilota. Infine, la stesura del presente rapporto è fornita attraverso le attività del task T2.5 Potenziamento del piano d'azione DIALECT per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso lo sviluppo di comunità non discriminanti attraverso il calcio, integrando lo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione digitale e mediatica. Pertanto, sulla base dei risultati di precedenti attività di ricerca e basandosi sul quadro metodologico del progetto DIALECT, EKKE ha adattato il piano d'azione di DIALECT, per affrontare la combinazione delle attività di football3 con quelle di alfabetizzazione mediatica e digitale, utilizzando gli stessi due "strumenti" utilizzati dai partiti estremisti per la radicalizzazione giovanile, vale a dire il calcio e i media (social media). Pertanto, la presente relazione fornisce il background teorico del DIALECT2, analizzando la correlazione tra la carenza di competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale con atteggiamenti e credenze intolleranti tra i giovani. Questo background è essenziale per l'integrazione delle attività di alfabetizzazione mediatica e digitale nella metodologia anti-radicalizzazione di Football3 basata sulle esigenze di formazione dei mediatori e dei formatori verso questa direzione, nonché per promuovere la resilienza degli adolescenti nelle visioni estremiste.

Come accennato anche il WP2 interagisce con altri work packages (WP3, WP4 e WP5). È chiaro da quanto sopra che le attività di ricerca sono state progettate per informare tutti i WP del progetto (vale a dire, compiti di sviluppo delle capacità e tutti i corsi di formazione).

2.3. Individuare la popolazione

Come già accennato, tutte le attività di ricerca del WP2 del progetto mirano a identificare e analizzare la correlazione tra il deficit di competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale con la radicalizzazione giovanile, la vulnerabilità degli adolescenti verso le opinioni estremiste e il disimpegno morale in relazione agli atteggiamenti violenti e razzisti nell'UE, con particolare attenzione ai 4 paesi pilota partecipanti (Grecia, Italia, Ungheria, Serbia). Questi obiettivi sono stati attuati attraverso la ricerca primaria attraverso la conduzione di focus group con adolescenti e con rappresentanti di associazioni calcistiche locali, accademie ed esperti di calcio per ogni paese pilota, nonché attraverso l'implementazione di un sondaggio online per specificare le esigenze degli adolescenti, mediatori e allenatori di football3 partecipanti a DIALECT. L'obiettivo era a) identificare i media e le esigenze di comprensione e competenze di alfabetizzazione digitale di queste popolazioni in relazione alle sfide e ai rischi percepiti e non percepiti che di solito affrontano nell'ambiente online, in particolare per quanto riguarda i discorsi estremisti e i processi di reclutamento che si svolgono online o attraverso i mass media e b) identificare le loro esigenze di formazione e le sfide associate all'assunzione di nuovi ruoli a livello comunitario.

2.4. Selezione delle popolazioni

Popolazione destinataria della ricerca e formazione: adolescenti

La ricerca prevede la partecipazione di adolescenti di età compresa tra 12 e 18 anni provenienti da Grecia, Italia, Ungheria e Serbia, concentrandosi su quelli a rischio di povertà ed esclusione sociale, compresi i membri di gruppi sociali etnici e culturali locali (ad esempio, migranti, rifugiati, Rom ecc.) Va notato che il processo di selezione ha coinvolto adolescenti del pool DIALECT, vale a dire adolescenti vulnerabili provenienti da contesti socioeconomici svantaggiati e minoranze etniche e culturali. Va inoltre notato che l'implementazione del progetto DIALECT ha coinvolto adolescenti (ragazzi e ragazze) provenienti da aree / comunità target specificate secondo i seguenti criteri di selezione, comuni in tutti e quattro i paesi. : a) aumento dei livelli di povertà ed esclusione sociale, b) presenza di popolazioni migranti e non migranti, c) casi identificati di incitamento all'odio incentrati sulla xenofobia d) rafforzamento della cultura sportiva e e) presenza di gruppi estremisti. Si prevede che ogni focus group sarà composto da 8-10 adolescenti per paese.

Popolazione destinataria della ricerca e formazione: mediatori e allenatori di football3 DIALECT

La ricerca prevede anche la partecipazione di mediatori e allenatori di DIALECT in tutti i paesi partecipanti, compresi i potenziali mediatori del pool di adolescenti di DIALECT. L'indagine sulla ricerca online è stata quindi gestita attraverso il pool esistente di 50 leader giovanili coinvolti nelle squadre di calcio miste di DIALECT che potrebbero essere interessati ad assumere il ruolo di mediatore o allenatore di football3, e i 20 rappresentanti di assistenti sociali, OSC e associazioni sportive, che già fungono da mediatori e formatori nella prima fase del progetto DIALECT nei 4 paesi pilota. Il sondaggio è stato diffuso alla rete di mediatori e formatori di SWF per acquisire un feedback esteso sulle esigenze e le sfide di questo gruppo target per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso il calcio. Si prevede che 120 intervistati saranno coinvolti nel sondaggio online (dai paesi pilota dei partner e dalla rete SWF).

Popolazione destinataria della ricerca e formazione: rappresentanti delle federazioni calcistiche locali, accademie ed esperti di calcio

Oltre alla ricerca di cui sopra, si prevede la partecipazione di associazioni calcistiche locali, accademie ed esperti di calcio. 8-10 partecipanti per paese saranno coinvolti in ciascun focus group.

2.5 Progettazione e implementazione della ricerca sulla valutazione dei bisogni

Il piano d'azione rafforzato del progetto DIALECT2, basandosi sui risultati del progetto DIALECT, riformula le domande di ricerca di quest'ultimo, al fine di adattarsi agli obiettivi di nuova formazione poiché lo scopo è quello di migliorare la consapevolezza e la conoscenza di tutte le popolazioni di ricerca di cui sopra sulle attività di alfabetizzazione mediatica e digitale e anti-radicalizzazione che possono essere integrate nel calcio per promuovere la resilienza dei giocatori verso i valori estremisti e atteggiamenti violenti. Tutte le **attività di ricerca e formazione del progetto DIALECT2** affrontano le esigenze e le capacità delle popolazioni di cui sopra attraverso un programma di alfabetizzazione mediatica e digitale combinato con il calcio come fattore di sviluppo di comunità. Pertanto, **le principali questioni** corrispondenti all'identificazione dei bisogni rilevanti riguardano:

Gruppo di popolazione: Adolescenti



- *Fino a che punto gli adolescenti che amano il calcio e/o sono coinvolti nelle partite di football3 possiedono competenze essenziali e necessarie per l'alfabetizzazione mediatica e digitale, il pensiero critico e la resilienza ai valori e agli atteggiamenti estremisti.*
- *Fino a che punto gli adolescenti di cui sopra possiedono un senso di appartenenza alla comunità attraverso il loro impegno in attività di sviluppo di comunità combinato con una consapevolezza dello sport - e in particolare del calcio - come ambito di fruizione di informazioni e contenuti mediatici.*
- *In tal senso gli adolescenti di cui sopra possiedono una comprensione essenziale e sono in grado di valutare criticamente le informazioni promosse nei media digitali e sociali nei confronti dei giovani.*
- *In che misura gli adolescenti di cui sopra sono coinvolti nella progettazione di progetti di creazione di contenuti digitali guidati dai giovani.*

Gruppo di popolazione: mediatori e allenatori di Football3

- *In che misura i mediatori e gli allenatori di football3 possiedono le competenze necessarie per affrontare la carenza di competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale degli adolescenti nel contesto delle attività di football3.*
- *Fino a che punto il gruppo di popolazione di cui sopra è consapevole delle proprie percezioni stereotipate e pregiudizi.*
- *In tal senso, il gruppo di popolazione di cui sopra è sufficientemente qualificato per aiutare a combattere la radicalizzazione giovanile e aumentare la resilienza ai valori e alle credenze estremiste attraverso lo sport e più in particolare il calcio e il football3.*
- *Fino a che punto il gruppo di popolazione di cui sopra possiede le necessarie competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale per lo scambio di conoscenze e la condivisione delle lezioni apprese dall'applicazione delle pratiche anti-radicalizzazione nel contesto della metodologia del football3.*

Gruppo di popolazione: rappresentanti delle federazioni calcistiche locali, delle accademie e degli esperti di calcio

- *Fino a che punto pensano che il dialogo interculturale e la risoluzione dei conflitti sul campo di calcio siano raggiungibili.*
- *Fino a che punto credono che le società possano educare gli adolescenti su come riconoscere ed essere resilienti alle narrazioni estremiste che promuovono messaggi di razzismo e xenofobia. In che misura credono che l'uso del calcio e dei media e corsi di alfabetizzazione digitale possa responsabilizzare i giovani nella lotta contro credenze e atteggiamenti intolleranti e formare cittadini attivi.*
- *Quanto è importante la tolleranza, la non discriminazione e l'uguaglianza di genere, per i rappresentanti del gruppo di cui sopra.*
- *In che misura credono che le società possano educare i giovani su valori e abilità da utilizzare nella loro vita quotidiana dentro e fuori il campo di calcio.*
- *In che modo le società possono aiutare i giovani a comprendere il ruolo della copertura mediatica e ad essere resilienti alle narrazioni e ai comportamenti estremisti all'interno e all'esterno del campo di calcio.*
- *Quanto sono pronti a promuovere messaggi rilevanti per la comunità più ampia.*

I concetti fondamentali di tutte le attività di ricerca e formazione del progetto DIALECT2 includono gli elementi teorici del razzismo, dell'intolleranza all'odio, della discriminazione,

dell'alfabetizzazione, dell'alfabetizzazione mediatica e dell'alfabetizzazione digitale. L'operazionalizzazione dei concetti di razzismo, intolleranza all'odio e discriminazione online e offline segue indici identici a quelli utilizzati nel progetto DIALECT ma integrati per adattarsi ai mondi online e offline. Seguendo il progetto DIALECT e la rispettiva letteratura, l'operazionalizzazione dei concetti di razzismo, intolleranza all'odio e discriminazione online e offline includerà i rispettivi elementi suggeriti dalla *misura dello schema intollerante*¹¹⁰ come, forme di mancanza di rispetto, forme di discriminazione e *forme di discriminazione razzista, odio e intolleranza*. D'altro canto, dovrebbero essere affrontati anche i tasks inclusi nel *programma di prevenzione dell'estremismo violento*¹¹¹ istituiti dalle diverse zone attraverso le quali lo sport può avere un impatto. Le zone dello schema includono *spazi sicuri, inclusione sociale, resilienza, istruzione e responsabilizzazione*.

Schema di prevenzione dell'estremismo violento



Gli obiettivi di DIALECT2 riprendono e si adattano allo schema di cui sopra¹¹². DIALECT2 mira non solo ad aumentare la volontà di includere gli altri, indipendentemente dal genere, dalle capacità, dall'età o dal background, ad aumentare le capacità comunicative, decisionali e di mediazione dei conflitti, a migliorare il rispetto per le donne e le ragazze e ad apprezzare la parità di genere, a rafforzare il senso del fair play, la responsabilità e la responsabilità, ad accrescere il desiderio di

¹¹⁰ Come in Allison C. Aosved, Patricia J. Long, Emily K. Voller (2009), Misurare il sessismo, il razzismo, il pregiudizio sessuale, l'ageismo, il classismo e l'intolleranza religiosa: la misura dello schema intollerante", Journal of Applied Psychology Vol. 39, Numero 10, Abettest pubblicato: 01 ottobre 2009, <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2009.00528.x>. Vedi anche il piano d'azione DIALECT e il protocollo di ricerca DIALECT2.

¹¹¹ UFFICIO DELLE NAZIONI UNITE CONTRO LA DROGA E IL CRIMINE, (2021). PREVENIRE L'ESTREMISMO VIOLENTO ATTRAVERSO LO SPORT: GUIDA PRATICA. UFFICIO DELLE NAZIONI UNITE CONTRO LA DROGA E IL CRIMINE

Vienna, ONU, Vienna, MANUALE DI GIUSTIZIA PENALE, p. 6.

¹¹² Fonte: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.



diventare un modello per gli altri e ad aumentare la partecipazione alla comunità, ma anche a una maggiore partecipazione ai "mediascapes" e mondi digitali attraverso la capacità di cercare, trovare, navigare e utilizzare contenuti e servizi multimediali, attraverso il pensiero critico e il riconoscimento di diversi tipi di contenuti multimediali e la valutazione della veridicità e dell'affidabilità dei contenuti, nonché la comprensione di come funziona l'industria dei media e di come sono costruiti i messaggi multimediali al fine di effettuare scelte informate sulla selezione e l'uso dei contenuti rispetto anche ai rischi per la sicurezza e la sicurezza online. Mira, inoltre, a far progredire le capacità creative di costruire e generare contenuti mediatici, interazione, impegno e partecipazione agli aspetti economici, sociali e culturali della società attraverso i media, promuovendo la partecipazione democratica, i diritti fondamentali e il dialogo interculturale.¹¹³

Tuttavia, come affermato dall'UNESCO, il panorama sempre più complesso dei media e dell'informazione, che ha un ruolo primario nella nostra vita quotidiana, sta rapidamente cambiando. Sta costantemente modificando il modo in cui comunichiamo, consentendo e sfidando i diritti umani, la libertà di espressione, l'accesso universale alle informazioni, la costruzione della pace, lo sviluppo sostenibile e il dialogo interculturale. Allo stesso tempo, il contesto è quello in cui le tecnologie della comunicazione hanno reso le informazioni più ampiamente accessibili, anche se lo scambio interlinguistico è in ritardo. Tuttavia, le persone di tutto il mondo stanno diventando creatori di contenuti con una mentalità di partecipazione della cittadinanza globale alle questioni sociali, e non solo un pubblico passivo che agisce come spettatore e occasionale elettorato di voto. In molti paesi, le fonti di informazione che fino a poco tempo fa erano difficili da accedere, sono oggi limitate solo dalla nostra capacità di assorbire grandi quantità di informazioni trasmesse rapidamente. Questo comporta delle sfide. È difficile per le persone determinare quali informazioni credibili siano in mezzo alla proliferazione. A volte non è chiaro come rispondere, condividere e / o commentare. Come individui e collettivi possano contribuire con nuovi contenuti al crescente stock di conoscenza distribuita non è sempre evidente. Pertanto, le competenze di alfabetizzazione mediatica e informativa (MIL) stanno diventando sempre più importanti – una risposta necessaria in questo panorama dei media e dell'informazione. Ciò è particolarmente rilevante oggi, poiché il mondo sta assistendo a un aumento senza precedenti della polarizzazione, dell'incitamento all'odio, della radicalizzazione e dell'estremismo che si verificano sia offline che online. Spesso incorporato in un "discorso della paura", sfida i diritti umani e interrompe la solidarietà umana.¹¹⁴ Pertanto, l'approccio dell'UNESCO alla prevenzione dell'estremismo violento mira oggi alla lotta contro la disinformazione, gli stereotipi e l'intolleranza veicolati attraverso alcuni media e negli spazi online. Qui, stimolare l'empatia critica è una delle componenti vitali e ci sono molti stakeholder che hanno un ruolo da svolgere in questa dimensione. Inoltre, l'alfabetizzazione mediatica e digitale è vista come un modo per consentire alle persone di essere curiose, di cercare, di valutare criticamente, di utilizzare e di contribuire saggiamente con informazioni e contenuti multimediali. L'alfabetizzazione mediatica e digitale richiede competenza nella conoscenza dei propri diritti online; combattere l'incitamento all'odio online e il cyberbullismo; e comprendere le questioni etiche relative all'accesso e all'uso delle informazioni.¹¹⁵ Come ha affermato Alton Grizzle "una conseguenza negativa e indesiderabile, in tutto il mondo, c'è stato un improvviso aumento di incidenti di individui che usano discorsi di odio contro i

¹¹³ Jagtar Singh, Paulette Kerr e Esther Hamburger (a cura di), 2016, Alfabetizzazione mediatica e informativa: rafforzamento dei diritti umani, lotta alla radicalizzazione e all'estremismo, Annuario MILID United Nations Educational, Francia, UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>). Anche *Mappatura delle pratiche e delle azioni di alfabetizzazione mediatica nell'UE-28*, Osservatorio europeo dell'audiovisivo, Strasburgo, 2016.

¹¹⁴ Jagtar Singh, Paulette Kerr e Esther Hamburger (a cura di), 2016, Pagg. 7-8.

¹¹⁵ Jagtar Singh, Paulette Kerr e Esther Hamburger (a cura di), 2016, Pagg. 7-8.



migranti, la migrazione forzata e le comunità minoritarie o i gruppi sociali, incolpandoli per le lotte delle loro nazioni. Le parole usate in politica, nelle notizie, nei social media, negli studi di ricerca, nei rapporti nazionali e nella letteratura generale o nel dibattito su questi fenomeni umani hanno conseguenze. La storia ha dimostrato che gli eccessi retorici e i resoconti storici squilibrati o parziali di certi eventi in relazione a qualsiasi gruppo etnico, luogo, cultura o religione possono dare origine a un clima di pregiudizio, discriminazione e violenza. Sono questi pregiudizi, discriminazioni e violenze che spesso compromettono i diritti individuali o uguali diritti per tutti – il diritto alle espressioni culturali e religiose, il diritto alla sicurezza e alla pace, il diritto alla libertà di espressione, il diritto all'istruzione, il diritto all'informazione, il diritto di associarsi o connettersi e altri". Il concetto di socializzazione acquisisce nuove dimensioni in quanto è incorporato nell'informazione e nella comunicazione e avviene sempre più attraverso piattaforme tecnologiche, media e tutte le forme di ambienti di apprendimento. Se presi insieme e accoppiati con gli episodi dell'uso dei social media da parte di organizzazioni estremiste e violente per radicalizzare e reclutare soprattutto giovani menti, l'importanza dei media e dell'alfabetizzazione digitale per consentire ai cittadini di sfidare le proprie convinzioni in modo efficace e critico impegnarsi in questi argomenti, e quindi l'integrazione dei media e dell'alfabetizzazione digitale in modo formale, Le impostazioni non formali e informali diventano più urgenti. Come affermato "un approccio basato sui diritti all'alfabetizzazione mediatica e informativa e allo sviluppo sostenibile - compresa la lotta all'odio, alla radicalizzazione e all'estremismo violento - può svolgere un ruolo cruciale nella percezione dell'"altro" incoraggiando la segnalazione, la ricerca e l'analisi, nonché la progettazione e l'attuazione di interventi di sviluppo oggettivi, basati sull'evidenza, inclusivi, affidabili, etici e accurati, e incoraggiando¹¹⁶ le persone a intraprendere azioni sane basate sui loro diritti e sui diritti degli altri"¹¹⁷.

A partire da un'ampia ricerca documentale, al fine di soddisfare gli obiettivi di DIALECT2, è stata redatta una serie di definizioni con i rispettivi indici per garantire un approccio olistico all'alfabetizzazione digitale, in termini di competenze (sottolineando che i bambini dovrebbero essere potenziati con le competenze tecniche, cognitive e sociali necessarie per essere protetti e produttivi in un'era digitale), stakeholders (sostenendo che i genitori/tutori e gli educatori dovrebbero svolgere un ruolo attivo nell'alfabetizzazione digitale dei bambini) e connessione con l'alfabetizzazione tradizionale (osservando che l'alfabetizzazione digitale dovrebbe essere radicata in un quadro di competenze più ampio per la vita e il lavoro). Seguendo le raccomandazioni dell'UNICEF¹¹⁸ sono stati fatti tentativi di definizioni brevi, semplici, concrete, utilizzabili e specifiche per l'età, includendo termini e concetti importanti come resilienza, autoconsapevolezza, autoregolamentazione, abilità interpersonali, empatia, agentività, consapevolezza dei propri e altri diritti mentre si interagisce con i contenuti e gli altri utenti. Inoltre, le definizioni si riferiscono all'essere liberi e sicuri quando si gioca online o con dispositivi digitali, adattandosi alle specificità del contesto rigettando soluzioni one-size-

¹¹⁶ Alton Grizzle (2016), Introduzione. Jagtar Singh, Paulette Kerr e Esther Hamburger (a cura di), 2016, Media e alfabetizzazione informatica: rafforzamento dei diritti umani, lotta alla radicalizzazione e all'estremismo, Annuario MILID United Nations Educational, Francia, UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>)

¹¹⁷ Alton Grizzle (2016), Introduzione. Jagtar Singh, Paulette Kerr e Esther Hamburger (a cura di), 2016, Alfabetizzazione mediatica e informativa: rafforzamento dei diritti umani, lotta alla radicalizzazione e all'estremismo, Annuario MILID United Nations Educational, Francia, UNESCO Open Access Repository, pag. 12 (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>)

¹¹⁸ UNICEF (2017). UNICEF State of the World's Children: Children in a Digital World. New York: UNICEF. UNICEF (2018a). Guida politica sui bambini e la connettività digitale. New York: UNICEF. Fabio Nascimbeni e Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), Fondo delle Nazioni Unite per l'infanzia (UNICEF), New York.



fits-all.¹¹⁹ Di conseguenza, è stato prodotto uno schema di operazionalizzazione innovativo come segue:

Considerare gli adolescenti: Abbiamo trovato più rilevante per lo scopo del presente progetto la "definizione più lunga" fornita dall'UNICEF (come sopra) in quanto include elementi concettuali adatti a combinare il calcio in generale e il football3 in particolare con strumenti di alfabetizzazione mediatica e digitale. Poiché DIALECT2 mira a sviluppare capacità di lotta contro la radicalizzazione e l'estremismo dentro e fuori dal campo, nonché attraverso la comunicazione e i contatti online e offline, la definizione più lunga dell'UNICEF è stata opportunamente adattata e recita come segue: La definizione si riferisce¹²⁰ all'**alfabetizzazione mediatica e digitale come l'insieme di conoscenze, abilità, atteggiamenti e valori che consentono agli adolescenti di utilizzare e comprendere la tecnologia, cercare, gestire e valutare criticamente le informazioni, comunicare, collaborare, creare e condividere contenuti, costruire conoscenze e risolvere problemi in modo sicuro ed etico, in modo appropriato per la loro età e l'ambiente sociale. Si riferisce anche a giocare, imparare, socializzare, prepararsi per il lavoro e partecipare all'azione civica in ambienti digitali con sicurezza e autonomia.** Per rendere operativa la definizione è stata identificata una fusione di indicatori tecnici descrittivi e più complicati di **abilità e competenza** come segue:¹²¹

Competenze in materia di alfabetizzazione mediatica e digitale

Uso di Internet e dei media

Frequenza e dispositivi di utilizzo

Ambito di utilizzo (informazione, comunicazione, tempo libero, apprendimento)

Alfabetizzazione ICT e alfabetizzazione informativa

Comprensione (interpretazione e correlazione di parti di informazioni in un testo). Costruire un significato da un testo che può variare dalla comprensione del significato delle singole parole alla comprensione del tema di fondo di un lungo argomento o narrazione.

Sicurezza digitale e resilienza

Accedere e operare in ambienti digitali in modo sicuro ed efficace, valutare criticamente le informazioni, comunicare in modo sicuro, responsabile ed efficace attraverso la tecnologia digitale, comprendere i bambini e i diritti umani, comprendere i rischi associati ai dati personali, alla privacy e alla reputazione, comprendere o creare contenuti digitali nel rispetto della protezione della salute e del benessere e promuovere la resilienza digitale.

Interagire con

Utilizzare i media e gli ambienti digitali in modo intenzionale, cioè diretto verso l'applicazione di informazioni e idee in un testo per affrontare un compito o un obiettivo immediato o per rafforzare o

¹¹⁹ Fabio Nascimbeni e Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York, pg. 35-36.

¹²⁰ Fabio Nascimbeni e Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), Fondo delle Nazioni Unite per l'infanzia (UNICEF), New York.

¹²¹ Abbiamo tentato una combinazione più o meno equilibrata della definizione modulare proposta dall'UNICEF dell'alfabetizzazione digitale dei bambini con l'OCSE (2012), Alfabetizzazione, calcolo e risoluzione dei problemi in ambienti ricchi di tecnologia: quadro per l'indagine dell'OCSE sulle competenze degli adulti, Il Digital Citizenship Education Framework (CoE), il Digital Intelligence Framework (DQ INSTITUTE), il Digital Kids Asia-Pacific Competence Framework dell'UNESCO e Il Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) della CE (come sopra) rispetto alla metodologia del football3 e razionale. Tutti gli indicatori mirano all'empowerment degli adolescenti nella lotta contro i valori e gli atteggiamenti estremisti e intolleranti in entrambi gli ambienti: fisico e digitale, dentro e fuori dal campo.



cambiare le convinzioni. Alfabetizzazione creativa nella costruzione di contenuti. Espressione. Impegno correlato alla competenza.

Valutare e riflettere

Esprimere giudizi sui testi. Nel caso dei testi elettronici, la questione della loro credibilità e autenticità è particolarmente importante. È possibile accedere ai testi elettronici da una serie di fonti, la cui identità e le cui credenziali non sono sempre chiare.

Partecipazione digitale e Agentività

Interagire, condividere e collaborare, impegno civico, partecipazione alla società, raggiungere i propri obiettivi e sviluppare le proprie conoscenze e potenzialità. Risoluzione dei problemi in situazioni in cui una persona non può raggiungere immediatamente e regolarmente i suoi obiettivi a causa di qualche tipo di ostacolo o sfida. Capacità di risoluzione dei conflitti.

Intelligenza emotiva digitale

Autoconsapevolezza, Autoregolazione, Automotivazione, Capacità interpersonali, Empatia

Tutto quanto sopra è intercettato dal seguente elenco di competenze:

Il dominio dei valori

Valorizzare la dignità umana e i diritti umani, la diversità culturale, la democrazia, la giustizia, l'equità, l'uguaglianza e le regole / l'obbedienza alla legge

Il dominio degli atteggiamenti

Apertura all'alterità culturale e ad altre credenze, visioni e pratiche del mondo, Rispetto, Spirito comunicativo e collaborativo, Risoluzione dei conflitti Senso civico, Responsabilità, Autoefficacia, Tolleranza della differenza e dell'ambiguità.

Considerare mediatori e formatori: dato che i formatori sono stati confermati come il principale ostacolo sia in termini di mancanza di capacità digitale dei media che di resistenza culturale ad adottare soluzioni e approcci ICT, come già osservato, la definizione operativa adottata da un lato tenta di rendere operative le esigenze di abilità e competenze dei formatori mentre, dall'altro, tenta di identificare le capacità e le competenze dei formatori, soprattutto in considerazione delle loro percezioni e convinzioni impreviste sul razzismo, la discriminazione e l'intolleranza all'odio. Abbiamo utilizzato in questa popolazione target lo stesso elenco degli indicatori di cui sopra progettati per il gruppo target adolescenti con particolare attenzione ai seguenti elementi:

- Disponibilità a includere gli altri, indipendentemente dal sesso, dalle capacità, dall'età o dal background.
- Maggiore capacità di comunicazione, processo decisionale e mediazione dei conflitti.
- Migliore apprezzamento dell'uguaglianza di genere dentro e fuori dal campo.
- Maggiore senso di fair play, responsabilità e responsabilità.
- Aumento del desiderio di diventare un modello per gli altri.
- Maggiore partecipazione alla comunità.
- Auto-riflessione e conoscenza critica del sé.
- Maggiore partecipazione ai mediascape e ai mondi digitali attraverso la capacità di cercare, trovare, navigare e utilizzare i media e i contenuti e i servizi digitali.
- Pensiero critico e riconoscimento di diversi tipi di contenuti multimediali e valutazione dei contenuti per veridicità e affidabilità, nonché comprensione di come funziona l'industria dei media e di come vengono costruiti i messaggi dei media al fine di effettuare scelte informate sulla selezione e l'uso dei contenuti rispetto anche alla sicurezza online e ai rischi per la sicurezza.



- Capacità creative di costruire e generare media e contenuti digitali.
- Interazione, impegno e partecipazione agli aspetti economici, sociali e culturali della società attraverso i media, promuovendo la partecipazione democratica, i diritti fondamentali e il dialogo interculturale.

Considerando i **rappresentanti del mondo del calcio, le organizzazioni della società civile e i leader delle comunità**: data la mancanza di comprensione del problema dell'alfabetizzazione digitale da parte dei decisori politici (come affermato dai risultati della ricerca pertinente – come sopra), la nostra definizione di lavoro tenta di **dimostrare l'impatto del progetto e il potenziale di trasferibilità, identificare possibili lacune e barriere**. Pertanto, gli indicatori includono:

Interesse e conoscenza

- Conoscenza delle infrastrutture ICT e della loro connettività (in particolare verso aree remote e/o svantaggiate).
- Fattibilità del dialogo interculturale e risoluzione dei conflitti in campo calcistico.
- Importanza della tolleranza, della non discriminazione e dell'uguaglianza di genere.
- Importanza di educare i giovani su valori e abilità da utilizzare nella loro vita quotidiana dentro e fuori il campo di calcio.
- Importanza e fattibilità dell'utilizzo del calcio e dei media e corsi di alfabetizzazione digitale per responsabilizzare i giovani nella lotta contro le credenze e gli atteggiamenti intolleranti e formare cittadini attivi.
- Importanza di aiutare i giovani a comprendere il ruolo della copertura mediatica e ad essere resistenti alle narrazioni e ai comportamenti estremisti all'interno e all'esterno del campo di calcio.
- L'interesse del governo e della società civile per l'alfabetizzazione mediatica e digitale.
- Conoscenza di eventuali barriere (ad esempio, questioni socioeconomiche generali, norme sociali patriarcali che limitano l'accesso per le ragazze, mancanza di fondi, idoneità delle piattaforme digitali, genitori e formatori preoccupazioni e.t.c.).
- Consolidato interesse per l'alfabetizzazione mediatica e digitale nel settore dello sport e del calcio in generale e del football3 in particolare.
- Conoscenza delle azioni di sostegno al territorio caratterizzato dalla sostenibilità e sulla base dei risultati delle precedenti iniziative.

Volontà

- Disponibilità a colmare eventuali lacune dovute all'acquisizione di comprensione da parte dei responsabili delle decisioni
 - mancanza di informazioni basate su dati concreti,
 - mancanza di una regolamentazione sufficiente in materia di privacy e trasparenza,
 - comprensione limitata della complessità dell'alfabetizzazione digitale,
 - metodologie non consolidate.
- Disponibilità a colmare eventuali lacune sulla resistenza da parte di scuole e insegnanti
 - problemi di sicurezza
 - impatto ed effetti pedagogici e psicologici
 - aumento del carico di lavoro.

Sfide

- Consapevolezza del potere dello sport/calcio e del football3 e meriti nel cambiare la mentalità dei giovani.
- Azioni intraprese affinché le comunità possano diventare più coese e inclusive per tutti i giovani.



- *Mezzi e modi per costruire comunità di tolleranza e combattere la radicalizzazione giovanile.*

Gli strumenti sono stati progettati per corrispondere allo schema modulare di cui sopra. Sulla base delle definizioni teoriche e operative di cui sopra, la **ricerca di valutazione dei bisogni** del progetto è stata progettata e implementata al fine di identificare le esigenze di competenze mediatiche e di alfabetizzazione digitale degli adolescenti, le esigenze di formazione dei mediatori e dei formatori di DIALECT per assumere nuovi ruoli per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso il calcio e le competenze di alfabetizzazione digitale e di costruzione della comunità sviluppo dei giovani vulnerabili, nonché le sfide affrontate dalle organizzazioni sportive nell'integrazione del football3, pratiche anti-radicalizzazione non competitive.

Tenendo conto dei **risultati della valutazione dei bisogni**, l'attuale piano d'azione potenziato DIALECT2 incorpora attività di sviluppo delle competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale in quelle di football3 per combattere la radicalizzazione giovanile, sostenendo al contempo l'applicazione delle competenze acquisite a livello di comunità, attraverso progetti di creazione di contenuti digitali guidati dai giovani relativi alla fruizione di media sportivi. La partecipazione dei partecipanti si baserà sulle precedenti attività di ricerca, sul quadro metodologico del progetto DIALECT e sui risultati del rapporto di valutazione dei bisogni DIALECT2 per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso la costruzione di comunità calcistiche combinate con lo sviluppo di competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale.

2.6. Risultati della ricerca sulla valutazione dei bisogni

Il rapporto di valutazione dei bisogni incorpora i risultati della ricerca documentale e della ricerca primaria, presentando i bisogni identificati di competenze mediatiche e di alfabetizzazione digitale degli adolescenti, le esigenze di formazione dei mediatori e dei formatori di DIALECT per assumere nuovi ruoli per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso il calcio e lo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione digitale e mediatica dei giovani vulnerabili, così come le sfide affrontate dalle organizzazioni sportive nell'integrazione del football3. L'obiettivo generale è quello di affrontare la combinazione delle attività di football3 con quelle mediatiche e di alfabetizzazione digitale, utilizzando gli stessi due "strumenti" utilizzati dai partiti estremisti per la radicalizzazione giovanile, vale a dire il calcio e i media (sociali).

In questo modo le attività di DIALECT2 dovrebbero mirare non solo a promuovere le competenze chiave per la vita e consentire ai giovani di diventare leader, nonché a fornire sia ai giocatori che ai mediatori conoscenze e competenze di vita¹²², ma anche a una maggiore partecipazione ai mediascape e ai mondi digitali attraverso la capacità di cercare, trovare, navigare e utilizzare contenuti e servizi multimediali, attraverso il pensiero critico e il riconoscimento di diversi tipi di contenuti multimediali e la valutazione dei contenuti per la veridicità e l'affidabilità, nonché la comprensione di come i messaggi multimediali sono costruiti al fine di effettuare scelte informate sulla selezione e l'uso dei contenuti rispetto anche ai rischi per la sicurezza e la sicurezza online. Dovrebbe inoltre mirare a far progredire le capacità creative di costruire e generare contenuti mediatici, l'interazione, l'impegno e la partecipazione agli aspetti economici, sociali e culturali della

¹²² Fonte: UNESCO, *Power of Sport Values*, 246351_eng_pdf.



società attraverso i media, promuovendo la partecipazione democratica, i diritti fondamentali e il dialogo interculturale.¹²³



3. Quadro teorico dei partecipanti alla formazione

Come hanno dimostrato ricerche secondarie e primarie, la polarizzazione comprende una vasta gamma di dicotomie e atteggiamenti estremi e può assumere forme diverse, come la violenza razzista, la discriminazione, l'intolleranza e l'estremismo. Il crescente numero di fenomeni divisivi rende ancora più rilevante la prevenzione delle misure sociali e educative. Il calcio è apprezzato come uno spazio sociale, in cui la costruzione della comunità e dell'identità sta avvenendo con maggiore rilevanza e significato per i giovani. Le comunità calcistiche offrono infatti le opportunità per la costruzione di identità collettive, sebbene il calcio professionistico sia stato ed è stato sempre più politicizzato. Questo è vero, soprattutto a causa del fatto che il calcio offre un'opportunità per costruire identità collettive, in tempi di frustrazione e incertezza (ad esempio, aumento della migrazione, crisi economica, pandemia di covid). I giovani sono estremamente attratti dal calcio e plasmati dai valori che lo circondano.

In questo contesto, l'UNESCO riconosce che "Il fenomeno spesso indicato come "incitamento alla radicalizzazione verso l'estremismo violento" (o "radicalizzazione violenta") è cresciuto negli ultimi anni. Ciò è principalmente in relazione a Internet in generale e ai social media in particolare. Questo nonostante sia immediatamente evidente che altri fattori offline, tra cui le comunicazioni faccia a faccia, la pressione dei pari e le false informazioni, costituiscono forze più potenti e vengono ignorati a rischio di limitare i nostri diritti alla libertà di espressione se ci concentriamo solo su Internet. Parallelamente alla maggiore attenzione all'"incitamento all'estremismo e alla violenza" online, i tentativi di prevenire questo fenomeno hanno creato sfide per la libertà di espressione. Questi vanno dal blocco indiscriminato, alla censura eccessiva (che colpisce sia i giornalisti che i blogger) e alle

¹²³ Jagtar Singh, Paulette Kerr e Esther Hamburger (a cura di), 2016, Media e informazione Alfabetizzazione: rafforzare i diritti umani, contrastare la radicalizzazione e l'estremismo, Annuario MILID United Nations Educational, Francia, UNESCO Open Access Repository (http://www.unesco.org/open-access/terms_useccbyaen). Anche *Mappatura delle pratiche e delle azioni di alfabetizzazione mediatica nell'UE-28*, Osservatorio europeo dell'audiovisivo, Strasburgo, 2016.



intrusioni nella privacy – fino alla soppressione o alla strumentalizzazione dei media a scapito della credibilità indipendente".¹²⁴

Tenendo presente quanto sopra, lo sport in generale e il calcio in particolare offrono opportunità per sviluppare strumenti innovativi per coinvolgere i giovani al fine di evitare la segregazione sociale e la polarizzazione politica a livello di comunità. A questo proposito, Football3 è visto come uno strumento prezioso che promuove la fiducia e la sicurezza, consentendo ai giocatori di mettere in pratica i valori che imparano e di impegnarsi nelle loro comunità. Impegnarsi con la metodologia football3 incoraggia un processo decisionale informato e stimola l'interesse su come superare le sfide sociali. L'enfasi sul dialogo e sulla risoluzione dei conflitti consente ai giocatori di cogliere il potere del processo decisionale consensuale che consente loro di colmare le differenze culturali in un ambiente sociale caratterizzato da un costante afflusso e deflusso di membri della comunità.

A causa delle caratteristiche innovative del football3 tutti i partecipanti dovrebbero essere adeguatamente formati. I partecipanti devono essere educati alla filosofia innovativa di football3 e avere una buona conoscenza delle caratteristiche innovative insieme a tutte le informazioni di base sulla metodologia. Una spiegazione passo-passo di come implementare il football3 dovrebbe essere realizzata rendendo chiaro anche lo strumento innovativo. Come detto, il football3 si ispira al calcio di strada. Sfrutta, tuttavia, il potenziale educativo del calcio di strada assicurando che il dialogo e il fair play siano parte integrante del gioco. Football3, che prende il nome dalle sue tre metà (discussione pre-partita, partita di calcio e discussione post-partita) utilizza le regole tradizionali del calcio insieme ad altre regole specifiche - fisse e aperte - che sono determinate dai giocatori con la guida di un mediatore, con l'obiettivo di portare benefici sociali e di sviluppo ai bambini partecipanti e, quindi, ai loro genitori e alla loro comunità. Può essere giocato da chiunque, ovunque e può essere utilizzato per affrontare qualsiasi argomento sociale. Non ci sono arbitri. Invece, i mediatori facilitano le discussioni tra le due squadre e monitorano la partita.¹²⁵

DIALECT2 include anche il rafforzamento delle competenze mediatiche e di alfabetizzazione digitale che fungono da moltiplicatori degli obiettivi e dei risultati del progetto sulla costruzione della comunità affinché le nuove generazioni possano creare un "mondo" giusto, inclusivo, tollerante e sano che incorpori valori sani.¹²⁶ In questo modo il progetto mira a promuovere le competenze chiave della vita e consentire ai giovani di diventare leader, nonché a fornire sia ai giocatori che ai mediatori

¹²⁴ UNESCO (2017). *Giovani ed estremismo violento sui social media: mappatura della ricerca*. Tra i principali risultati dello studio c'è che "Internet e i social media possono svolgere un ruolo attivo nel processo di radicalizzazione violenta, principalmente attraverso la diffusione di informazioni e propaganda, oltre a rafforzare l'identificazione e l'impegno di un pubblico (auto)selezionato che è interessato a messaggi radicali e violenti. [...] In questo senso, piuttosto che essere iniziatori o cause di comportamenti violenti, Internet (e i social media in particolare) possono essere facilitatori della radicalizzazione. Il ruolo di Internet sembra quindi più specificamente quello di plasmare le decisioni piuttosto che innescare il processo decisionale, e funziona attraverso la creazione di un ambiente di persone che la pensano allo stesso modo costituite in opposizione a un "Altro". [...] La sintesi delle prove mostra che, al loro meglio, i social media costituiscono un ambiente facilitante piuttosto che una forza trainante per la radicalizzazione violenta o l'effettiva commissione di violenza. Pertanto, non vi è alcuna chiara prova che l'influenza dei social media possa agire indipendentemente da altri fattori offline, sebbene le dimensioni online e offline stiano diventando sempre più porose. In questo senso, Internet e i social media possono fungere da rinforzo perché i giovani estremisti possono quindi cercare e trovare attivamente materiale nei social media per alimentare i loro interessi, e così facendo diventare preda dell'arruolamento in azioni violente".

¹²⁵ "PiedeBall3 Handbook", pp. 7.

¹²⁶ Fonte: UNESCO, *Power of Sport Values*, 246351_eng_pdf.



conoscenze e abilità utili per la vita. Dialect2 mira non solo a una maggiore volontà di includere gli altri, indipendentemente dal genere, abilità, età o background, a una maggiore capacità di comunicazione, processo decisionale e mediazione dei conflitti, a un maggiore rispetto per le donne e le ragazze e all'apprezzamento dell'uguaglianza di genere, a un maggiore senso di fair play, responsabilità e responsabilità, a un maggiore desiderio di diventare un modello per gli altri e a una maggiore partecipazione alla comunità, ma anche a una maggiore partecipazione ai mediascape e ai mondi digitali. Il progetto si basa sul rafforzamento della capacità di cercare, trovare, navigare e utilizzare contenuti e servizi multimediali, il pensiero critico e il riconoscimento di diversi tipi di contenuti multimediali e la valutazione dei contenuti per la veridicità e l'affidabilità, nonché la comprensione di come funziona l'industria dei media e di come sono costruiti i messaggi multimediali al fine di effettuare scelte informate sulla selezione e l'uso dei contenuti rispetto anche ai rischi per la sicurezza e la sicurezza online. Il progetto mira, inoltre, a far progredire le capacità creative di costruire e generare contenuti mediatici, interazione, impegno e partecipazione agli aspetti economici, sociali e culturali della società attraverso i media, promuovendo la partecipazione democratica, i diritti fondamentali e il dialogo interculturale.

In questo contesto e per quanto riguarda le esigenze di formazione dei partecipanti al progetto per quanto riguarda le competenze digitali, apprezziamo il Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) della Commissione Europea, che è uno dei quadri di competenze di alfabetizzazione digitale più noti e ampiamente applicati. DigComp identifica 21 componenti chiave delle competenze digitali in cinque aree. Le aree sono riassunte di seguito:¹²⁷

11. **Alfabetizzazione dell'informazione e dei dati:** articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Per archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.
12. **Comunicazione e collaborazione:** interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali pur essendo consapevoli della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso servizi digitali pubblici e privati e cittadinanza partecipativa. Gestire la propria presenza digitale, identità e reputazione.
13. **Creazione di contenuti digitali:** creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare informazioni e contenuti in un corpo di conoscenze esistente, comprendendo al contempo come devono essere applicati il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili per un sistema informatico.
14. **Sicurezza:** per proteggere dispositivi, contenuti, dati personali e privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
15. **Problem solving:** identificare bisogni e problemi e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Per essere sempre aggiornati sull'evoluzione digitale.

Ci sono **21 competenze** che sono pertinenti a queste aree in quanto tali:

1. Alfabetizzazione informativa e dei dati

-
- 1.1 Navigazione, ricerca e filtraggio di dati, informazioni e contenuti digitali
 - 1.2 Valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali
-

¹²⁷ Vuorikari, R., Kluzer, S. e Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: il quadro delle competenze digitali per i cittadini*. Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea.



1.3 Gestione di dati, informazioni e contenuti digitali

2. Comunicazione e collaborazione

2.1 Interazione attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condivisione attraverso le tecnologie digitali

2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestione dell'identità digitale

3. Creazione di contenuti digitali

3.1 Sviluppo di contenuti digitali

3.2 Integrazione e rielaborazione dei contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

4. Safety

4.1 Protezione dei dispositivi

4.2 Protezione dei dati personali e della privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Protezione dell'ambiente

5. Risoluzione dei problemi

5.1 Risoluzione di problemi tecnici

5.2 Identificazione dei bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare le lacune nelle competenze digitali

La competenza digitale comprende l'alfabetizzazione mediatica e informativa, che riguarda la capacità di interpretare, comprendere ed esprimere la creatività attraverso i media digitali, in qualità di pensatori critici. **L'alfabetizzazione mediatica e informativa (MIL)** è un concetto ombrello che copre tre dimensioni spesso chiaramente distinte: alfabetizzazione informativa, alfabetizzazione mediatica e alfabetizzazione ICT / digitale. Essere alfabetizzati ai media e all'informazione è qualcosa che deve essere sviluppato attraverso l'educazione e attraverso uno scambio costante con l'ambiente che ci circonda. È essenziale andare oltre il semplice "essere in grado di" utilizzare l'uno o l'altro media, ad esempio, o semplicemente "essere informati" su qualcosa. Un cittadino digitale deve mantenere un atteggiamento basato sul pensiero critico come base per una partecipazione significativa ed efficace nella sua comunità.¹²⁸ Nel chiarire il concetto, il Consiglio d'Europa spiega che

¹²⁸ Ibid



"l'alfabetizzazione mediatica (ML), o Media Information Literacy (MIL) è un concetto dinamico che si evolve nel tempo in risposta a fattori tecnologici, sociali, culturali e politici. L'alfabetizzazione mediatica è intesa come una gamma di abilità cognitive, tecniche e sociali, conoscenze e fiducia per fare scelte informate su tutti i contenuti e le informazioni con cui le persone entrano in contatto ogni giorno e su come interagiscono, contribuiscono e partecipano agli ambienti dei media. Ciò include la capacità di comprendere e valutare criticamente i contenuti dei media – da qualunque parte provengano – e capire come funzionano i processi di produzione, editoriali e di finanziamento dei media. Al giorno d'oggi ciò include anche la comprensione di come vengono utilizzati i dati e di come gli algoritmi e l'intelligenza artificiale possono influenzare la produzione e le scelte dei media. Essere alfabetizzati ai media significa anche essere in grado di utilizzare in modo responsabile e sicuro i servizi dei media digitali e impegnarsi con gli altri nella sfera pubblica, oltre a realizzare il potenziale creativo e partecipativo che le nuove tecnologie e servizi possono offrire".¹²⁹

In questo contesto, il Curriculum and Competency Framework dell'UNESCO MIL combina l'alfabetizzazione mediatica e l'alfabetizzazione informativa sotto un unico vasto termine.

MIL comprende **competenze** che consentono ai cittadini di:

- ✓ Comprendere il ruolo e le funzioni dei media e di altri fornitori di informazioni;
- ✓ Comprendere le condizioni in cui tali funzioni possono essere soddisfatte;
- ✓ Riconoscere e articolare un bisogno di informazioni;
- ✓ Individuare e accedere alle informazioni pertinenti;
- ✓ Valutare criticamente le informazioni e il contenuto dei media e di altri fornitori di informazioni in termini di autorità, credibilità e scopo attuale;
- ✓ Estrarre e organizzare informazioni e contenuti multimediali;
- ✓ Sintetizzare o operare sulle idee astratte dal contenuto;
- ✓ Comunicare eticamente e responsabilmente la propria comprensione della conoscenza creata a un pubblico o a un pubblico di lettori in una forma e un mezzo appropriati;
- ✓ Essere in grado di applicare le competenze ICT al fine di elaborare le informazioni e produrre contenuti generati dagli utenti;
- ✓ Impegnarsi con i media e altri fornitori di informazioni per l'auto-espressione, la libertà di espressione, il dialogo interculturale e la partecipazione democratica.¹³⁰

È spesso nel campo dei media e dell'informazione che le persone si trovano di fronte a contenuti dannosi, compresi i discorsi di incitamento all'odio. Nell'era digitale, le piattaforme di social media sono diventate stazioni centrali in cui si accumulano contenuti razzisti, sessisti e xenofobi e altri tipi di discorsi di odio e sono facili da accedere e condividere. Le competenze di Media and Information Literacy (MIL) fungono da facilitatori per la pace e per il dialogo interreligioso e interculturale e possono fornire gli strumenti per affrontare e contrastare l'incitamento all'odio. MIL fornisce alle persone le competenze per accedere, cercare, valutare, utilizzare e contribuire alle informazioni e ai contenuti multimediali in modo critico. I cittadini alfabetizzati ai media e all'informazione sono processori e produttori di informazioni competenti e perspicaci, il che consente loro di affrontare attivamente l'incitamento all'odio e contribuire all'inclusione sociale e alla pace negli spazi online e

¹²⁹ Chapman M., Bellardi N. e Peissl H. (2020). *Alfabetizzazione mediatica per tutti. Sostegno ai gruppi emarginati attraverso i media comunitari*. Consiglio d'Europa. Cfr. anche Consiglio d'Europa, Centro Nord-Sud del Consiglio d'Europa (2022). *Alfabetizzazione mediatica per l'educazione globale: toolkit per moltiplicatori giovanili*.

¹³⁰ Grizzle A. e Calvo Torras M.C. (a cura di) (2013). *Alfabetizzazione mediatica e informativa: orientamenti politici e strategici*. Pubblicazione UNESCO.



offline. Le competenze MIL sono una competenza di cittadinanza fondamentale per affrontare e contrastare l'incitamento all'odio.

3.1. Formazione degli adolescenti

Come già accennato, la formazione degli adolescenti si baserà su precedenti attività di ricerca, sul quadro metodologico del progetto DIALECT e sui risultati della relazione DIALECT2 Needs Assessment. Tutti i risultati della ricerca, considerando gli adolescenti, recitano quanto segue:

- Tutti gli adolescenti partecipanti hanno il proprio dispositivo Internet. Principalmente menzionano che hanno telefoni cellulari e meno di loro hanno computer mentre usano molto Internet. Alcuni di loro hanno condiviso con noi l'analisi del loro tempo sullo schermo su base giornaliera. Il tempo sullo schermo oscilla tra le 5-8 ore. La maggior parte degli adolescenti ha dichiarato che, oltre a studiare, lo usano per navigare in Internet per divertimento e giocare. Usano i dispositivi principalmente durante le ore notturne, prima di andare a letto. Il fine settimana usano i loro dispositivi ancora di più. Gli intervistati utilizzano le tecnologie digitali principalmente a scopo educativo, alla ricerca di parole, ai giochi e all'utilizzo dei social network. Dato che gli intervistati più anziani hanno 13 anni, è ancora troppo presto per loro trovare informazioni su Internet relative a partiti politici / o qualsiasi altra notizia relativa alle attività politiche. I ragazzi seguono le notizie della loro squadra di calcio locale preferita, mentre le ragazze generalmente non cercano notizie relative allo sport stesso, ma seguono per lo più contenuti culturali legati alle celebrità che preferiscono. Gli intervistati utilizzano le tecnologie digitali per comunicare con amici e genitori. Gli intervistati affermano di avere generalmente diversi social network che utilizzano per questo scopo e che sono i loro principali mezzi di comunicazione.
- I partecipanti hanno restituito che non hanno l'abitudine di leggere giornali o riviste. A volte ascoltano la radio principalmente per la musica e talvolta guardano la TV. Gli adolescenti hanno condiviso che usano principalmente YouTube e altre piattaforme. Alcuni dei partecipanti leggono il giornale gratuito che di solito ricevono con i mezzi pubblici, ed è raro che seguano le notizie online, ad eccezione delle notizie sportive. Nessuno di loro ascolta la radio per le notizie. La maggior parte degli adolescenti ha un account Facebook, Instagram e TikTok, mentre Snapchat e soprattutto Twitter sono meno comuni tra loro. Come è stato condiviso, la maggior parte di loro ha creato i propri account sui social media con l'aiuto dei genitori o del fratello / sorella maggiore. In realtà, gli adolescenti partecipanti non leggono i giornali online (giornali e periodici, sia generali che sportivi) con una certa regolarità. Affermano di informarsi quotidianamente o quasi quotidianamente sugli eventi sportivi, ma di farlo con disinvoltura, attraverso le pagine Facebook che appaiono sulla loro home page, quasi mai cercando notizie su un sito web specifico. Un discorso simile riguarda la radio: nessuno di loro sostiene che gli capita, anche occasionalmente, di accendere la radio per ascoltare notizie o eventi sportivi. L'unico contatto che hanno con questi media è la radio all'interno dell'auto di un genitore o di un amico più anziano, ma soprattutto per ascoltare musica.
- Più complesso è il rapporto con la televisione. Tutti i partecipanti affermano di guardare la televisione una o più volte alla settimana per seguire le partite di calcio e più raramente altri eventi sportivi (per lo più incontri di basket o, in un solo caso, gare di nuoto e pugilato). Per quanto riguarda il telegiornale, lo stesso vale per la radio: la maggior parte dei partecipanti ascolta un notiziario televisivo solo quando la televisione è accesa nella stanza in cui si trovano e il



programma è guardato da qualcun altro. In generale, gli adolescenti intervistati considerano la radio e la televisione molto noiose.

- La maggior parte degli intervistati si sente sicura nel maneggiare la tecnologia digitale e solo alcuni di loro concordano sul fatto che sia utile saperne di più, perché "*non sai mai quando sarai ingannato su Internet. (...) E ti succede esattamente quando sei così sicuro delle tue capacità*".
- Gli adolescenti concordano sul fatto che passare troppo tempo su Internet ha un effetto sulla loro attività fisica: "*stanchezza, malessere e altri sintomi*". Come è stato condiviso, alcuni di loro sperimentano persino sintomi di astinenza ("*Mi sento sconvolto*") se Internet non è disponibile per un giorno. I partecipanti ammettono che stanno usando la tecnologia digitale più che è un bene per loro. Tuttavia, i partecipanti hanno condiviso che attraverso i loro dispositivi fanno nuove amicizie e trovano informazioni e materiale relativo alla scuola. Gli adolescenti riconoscono che a volte l'uso di Internet influisce negativamente sulla loro psicologia e li rende dipendenti da essa. Il gioco è stato descritto come un esempio rilevante. Per quanto riguarda ciò che più amano fare online, i partecipanti hanno condiviso che usano Internet per giochi, musica, chat, YouTube, Netflix e social media (Instagram, TikTok).
- Gli intervistati ritengono che il tempo online non abbia un impatto negativo sulle loro relazioni sociali, poiché questo tempo online è in parte speso per comunicare con familiari e amici. Secondo loro comunicare (anche) online rafforza le loro relazioni sociali. È stato anche detto che la comunicazione online viene effettuata con gli amici dalla vita reale e non è comune fare nuove amicizie online. Gli intervistati ritengono infatti che i media digitali e in particolare i social network siano cruciali per costruire nuove amicizie.
- La maggior parte degli adolescenti utilizza la tecnologia digitale per la ricerca di informazioni. La ricerca di informazioni sulla politica sembra essere meno comune in questa giovane fascia di età. Sulla base delle risposte, l'età sembra determinare in larga misura se l'adolescente in questione è interessato alla politica o meno. Così alcuni (ma non tutti) degli adolescenti più grandi (15-17 anni) leggono notizie politiche e cercano questioni relative alla politica. I partecipanti hanno condiviso che non stanno usando i media per leggere le notizie, ecc. Hanno condiviso che nel caso in cui le notizie stiano spuntando sui loro social media, allora ne leggeranno, ma non stanno cercando questo tipo di informazioni. È evidente la loro sfiducia nel sistema e scelgono di non leggere le notizie. La maggior parte dei partecipanti ha condiviso che "tutto è falso e tutti mentono".
- Secondo gli adolescenti, i testi online sono più facili da comprendere rispetto ai testi offline. Pensano anche che i testi online siano più brevi e più condensati e ci siano parti e bit che sono evidenziati mentre nella versione stampata i testi evidenziati sono meno comuni. Come è stato detto, comprendere il tema di fondo di una lunga narrazione dipende dal tema. Nel caso in cui la lunga discussione riguardi il loro hobby, ad esempio il calcio; Passeranno del tempo a leggerlo attentamente e a comprenderne il messaggio. Molti dei partecipanti al focus affermano di avere difficoltà a comprendere e interpretare il significato di alcune parole che incontrano sia nella vita reale che sul web.
- Tutti i partecipanti utilizzano la tecnologia digitale per la comunicazione. Usano chat e videochiamate su base giornaliera. L'uso della tecnologia digitale per il tempo libero è molto comune in questa fascia di età: guardare film, i film sembrano essere i più popolari tra queste attività. Giocando e seguendo eventi sportivi, le notizie sportive online sono presenti anche tra gli



intervistati, ma in misura minore rispetto alla visione di film. Seguire eventi sportivi e notizie sportive sono particolarmente caratteristici nel caso di adolescenti che si dedicano regolarmente al calcio e spesso giocano in varie società di calcio e associazioni. Gli adolescenti utilizzano la tecnologia digitale principalmente per il tempo libero (giochi, chat, musica, YouTube, social media). Hanno trascorso molte ore sullo schermo. Le ore notturne sembrano essere le più popolari tra gli adolescenti nell'uso dei loro dispositivi. L'attività più frequentemente menzionata riguarda il gioco, dopo che seguono i social media. Pochi di loro hanno menzionato l'impegno con gli investimenti (cripto / bitcoin ecc.). Infine, visitare siti con contenuti sessualmente esplicativi è stato menzionato anche da alcuni ragazzi del gruppo.

- Alcuni adolescenti hanno un atteggiamento cauto nei confronti delle piattaforme digitali e sviluppano fiducia nei confronti di varie pagine web solo dopo averle visitate un paio di volte. La maggior parte degli adolescenti intervistati (soprattutto nella fascia di età più giovane) pensa di dover stare attenti anche online, perché tu o i tuoi amici potete essere feriti facilmente dagli altri. Sulla base delle risposte, gli adolescenti anche nella fascia di età più giovane hanno le competenze digitali per affrontare i problemi di sicurezza online (ad esempio, le impostazioni sulla privacy degli account dei social media) e possono proteggersi da richieste indesiderate.
- Alcuni degli adolescenti hanno sottolineato che è difficile scoprire se un testo su Internet può essere attendibile o meno. È stato anche detto che in casi ambigui gli adolescenti potrebbero chiedere l'aiuto di un adulto (genitori, fratello maggiore / sorella) per scoprire se il contenuto di un particolare testo su Internet può essere attendibile o meno. Come è stato condiviso anche tra i siti sportivi ce ne sono alcuni inaffidabili, i cosiddetti siti falsi. I partecipanti hanno condiviso che hanno difficoltà con la comprensione di termini e definizioni, ma di solito li cercano online. I partecipanti hanno condiviso che hanno bisogno di supporto su questo. Hanno condiviso che potrebbe essere utile saperne di più su questo problema.
- Gli adolescenti pensano che i media digitali a volte promuovano narrazioni estremiste. Hanno dichiarato di riconoscere narrazioni estremiste negative in alcuni gruppi legati a gruppi di tifosi / teppisti, dove è anche possibile trovare messaggi razzisti relativi, ad esempio, ai Rom, ai migranti o alla popolazione LGBT, nonché appelli alla violenza diretti a tali gruppi. Come sostengono, non rilevano quelle narrazioni per lo più riguardanti le religioni e gli sfondi etnici delle persone. Hanno condiviso casi in cui si sono imbattuti in narrazioni estremiste sui social media, ad esempio narrazioni politiche, pubblicità fatte dalla propaganda. Inoltre, si imbattono in testi intimidatori e discriminatori, se leggono la sezione commenti di un articolo sull'ultima partita di calcio. Sulla base dei risultati, i partecipanti di origine rifugiata / migrante e rom si sentono insultati da testi intimidatori, ma di solito sono consapevoli della propaganda e dell'inganno delle persone. Gli adolescenti intervistati pensano che tutti meritino rispetto, non importa quale sia il loro colore, età, sesso. Tutti conoscono questo fenomeno dell'uso di termini dispregiativi in situazioni di tensione, specialmente durante la partita di calcio, ma non pensano che i commenti intimidatori debbano essere accettati. Sulla base dei risultati, in particolare gli adolescenti che sono addestrati nel football3, hanno il potere di affrontare i commenti intimidatori. Questi giocatori hanno l'autostima e le capacità di risoluzione dei conflitti per risolvere questi problemi o chiedere a qualcuno di sostenerli in questo processo. Alcuni dei partecipanti percepiscono che Internet viene utilizzato per diffondere discorsi di incitamento all'odio, non solo da un punto di vista razzista. L'esempio più frequente è la diffusione di video in cui vengono urlati insulti ai giocatori neri negli stadi, ma alcuni riportano, ad esempio, di aver visto video in cui due ragazzi si baciavano accompagnati da pesanti insulti nei loro confronti. Gli intervistati affermano di non soffermarsi

molto su questo contenuto, anche se in alcuni casi affermano di essere d'accordo con le "opinioni negative" che accompagnano i video.

- I partecipanti concordano sul fatto che l'educazione relativa all'uso di Internet è utile. La maggior parte degli adolescenti partecipanti concorda sul fatto che la formazione può essere utile per comprendere più pienamente i contenuti online. Sulla base delle risposte ricevute, la fascia di età più avanzata (16-17 anni) si sente autorizzata a risolvere i problemi relativi alle questioni razziste e discriminatorie, mentre i più giovani (12-13 anni) spesso pensano di aver bisogno di aiuto per affrontare i problemi sopra menzionati. Di solito, i problemi vengono risolti con l'aiuto di allenatori sul campo. I partecipanti rivelano che per lo più "mai" o "poco" hanno parlato con i loro referenti adulti (genitori, insegnanti, educatori) dei rischi e dei pericoli sul web, o di come usarli. La maggior parte dei partecipanti ha parlato del sostegno dei loro amici e fratelli in questioni rilevanti. La maggioranza sembra che non si rivolga ai genitori per il sostegno, o i genitori non sono i primi ad essere raggiunti. Gli adolescenti non si sentono a proprio agio a parlare con i loro genitori perché l'ansia e la preoccupazione dei genitori il più delle volte li appesantiscono.

3.2. Quadro teorico della formazione degli adolescenti

Molte persone possono essere più esposte ad abusi, sfruttamento, manipolazione o reclutamento da parte di gruppi violenti o criminali. L'idea centrale è per noi il gioco del calcio per educare e responsabilizzare i giovani. A loro modo i giovani possono guadagnare maggiore autostima e fiducia, acquisire capacità di resilienza per superare esperienze di vita avverse e rifiutare la polarizzazione. I giovani sono un obiettivo importante nella prevenzione della radicalizzazione in quanto possono essere sia gli autori che le vittime dell'estremismo violento. A causa della loro adolescenza costituiscono un gruppo "a rischio" molto vulnerabile. "L'estremismo violento sta avendo un impatto sproporzionato sui giovani, poiché vengono più facilmente attirati nel pensiero radicale. La vulnerabilità dei giovani sembra aumentare man mano che le famiglie perdono il controllo sull'istruzione e sullo stile di vita dei loro figli, in particolare perché i giovani si spostano sempre più verso le aree urbane in cerca di lavoro. Quando le società non riescono a integrare i giovani in modi significativi, i giovani hanno maggiori probabilità di impegnarsi nella violenza politica. I giovani, tuttavia, svolgono un importante ruolo positivo. I giovani stanno già trasformando le loro comunità, contrastando la violenza e costruendo la pace. Tuttavia, i loro sforzi rimangono in gran parte invisibili a causa della mancanza di adeguati meccanismi di partecipazione e della mancanza di opportunità di collaborare con gli organi decisionali".¹³¹

In linea con le raccomandazioni dell'UE (2016) per la prevenzione della radicalizzazione che porta all'estremismo, i giovani dovrebbero essere raggiunti attraverso strumenti innovativi non solo nei settori dell'istruzione e della formazione, ma anche nel campo dello sport, al di là delle strutture formali. Gli interventi sportivi possono promuovere l'appartenenza al gruppo e il senso di identità e sono stati identificati come un modo efficace per coinvolgere soprattutto i giovani distaccati dalle loro comunità e / o dal sistema scolastico. Il calcio è stato ampiamente riconosciuto come uno spazio sociale, in cui la costruzione della comunità e dell'identità sta avvenendo con maggiore significato per i giovani. Le comunità calcistiche offrono storicamente le opportunità per la costruzione di identità collettive. Poiché attualmente sembrano essere sempre più politicizzate, l'obiettivo è prevenire l'intolleranza e in particolare la xenofobia a livello locale, promuovendo la costruzione e la coesione

¹³¹ UNDP (2016) op. cit.



della comunità, utilizzando lo stesso strumento che è stato spesso utilizzato per la radicalizzazione dei giovani, vale a dire il calcio con un'enfasi sul dialogo e sulla risoluzione dei conflitti consente ai giocatori di cogliere il potere del processo decisionale consensuale che consente loro di colmare le differenze culturali in un ambiente sociale caratterizzato da un costante afflusso e deflusso dei membri della comunità.

Come sottolinea l'UNESCO, **le attività sportive** possono essere utilizzate per promuovere la cooperazione tra gruppi e unire individui diversi nel raggiungimento di un obiettivo comune. Ripetute esperienze di contatto intergruppo – o, più semplicemente, interazioni con "l'altro" – contribuiscono a costruire società più inclusive e cittadini più empatici e consapevoli. Lo sport arricchisce le relazioni collettive attraverso l'adozione di comportamenti democratici e il lavoro di squadra e incoraggia le relazioni intergruppo. Promuovono **valori come il lavoro di squadra, la leadership e la definizione degli obiettivi**. Mentre molti interventi PVE impiegano il contatto intergruppo, sfruttare gli sport di squadra è uno dei modi più efficaci per fornire a un gruppo eterogeneo di individui un motivo per collaborare verso un obiettivo condiviso e celebrare successi condivisi. I programmi sportivi sono anche preziosi in modo univoco nella longevità del loro fascino. Lo sport serve anche come mezzo di **coinvolgimento** per i giovani che non hanno opportunità di lavoro o hanno abbandonato la scuola. La partecipazione allo sport fornisce ai giovani un **senso di inclusione e scopo, riducendo** l'isolamento dalla comunità più ampia. Oltre a costruire comunità più forti, lo sport offre benefici all'individuo, tra cui una migliore autostima, capacità di **leadership, maggiori risultati accademici e una maggiore capacità di attenzione**. Tali vantaggi migliorano la resilienza dei giovani e aumentano la probabilità che gestiscano meglio le sfide, si riprendano più rapidamente dalle delusioni e mantengano un sano senso di coinvolgimento della comunità".¹³²

Inoltre, l'UNICEF sottolinea che l'alfabetizzazione e le competenze digitali sono essenziali affinché i bambini possano utilizzare Internet proficuamente e in sicurezza e per essere in grado di esercitare pienamente i loro diritti, come il diritto alla privacy, alla libertà di espressione, all'informazione e all'istruzione. Pertanto, l'UNICEF chiede un approccio olistico all'alfabetizzazione digitale, in termini di competenze (sottolineando che i bambini dovrebbero essere dotati delle competenze tecniche, cognitive e sociali necessarie per essere protetti e produttivi in un'era digitale), stakeholders (sostenendo che genitori / tutori ed educatori dovrebbero svolgere un ruolo attivo nell'alfabetizzazione digitale dei bambini) e connessione con l'alfabetizzazione tradizionale (osservando che l'alfabetizzazione digitale dovrebbe essere radicata in un quadro di competenze più ampio per la vita e il lavoro). L'UNICEF, si afferma che "i bambini dovrebbero essere in grado di: 1. Operare in ambienti digitali in modo sicuro ed efficace; 2. Valutare criticamente le informazioni; 3. Comunicare in modo sicuro, responsabile ed efficace attraverso la tecnologia digitale; e 4. Creare contenuti digitali."¹³³ Nella concettualizzazione dell'UNICEF è importante utilizzare la definizione giusta tra *competenze digitali, alfabetizzazione digitale e cittadinanza digitale*. Mentre la *competenza digitale* ha il vantaggio di incorporare conoscenze, abilità e attitudini, può essere vista come eccessivamente tecnica. D'altra parte, la *cittadinanza digitale* è collegata al concetto politico di cittadinanza e tocca i diritti umani. Per lo scopo del lavoro dell'UNICEF, l'*alfabetizzazione digitale* è probabilmente il concetto più adatto, in quanto è più generico e neutrale e comporta chiaramente competenze, usi e risultati. Per quanto riguarda le *competenze digitali*, queste sono equivalenti alle

¹³² UNESCO/MGIEP (2017). *Guida guidata dai giovani sulla prevenzione dell'estremismo violento attraverso l'educazione*.

¹³³ UNICEF (2017). UNICEF State of the World's Children: Children in a Digital World. New York: UNICEF. UNICEF (2018a). Guida politica sui bambini e la connettività digitale. New York: UNICEF. Fabio Nascimbeni e Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), Fondo delle Nazioni Unite per l'infanzia (UNICEF), New York.



conoscenze e alle attitudini (componenti del concetto di competenza) e sono quindi per definizione incluse nel concetto di *alfabetizzazione digitale*. Inoltre, combinare *alfabetizzazione digitale e competenze* rappresenterebbe un cambiamento olistico.

Per l'UNICEF una breve definizione di alfabetizzazione digitale dei bambini si riferisce alle conoscenze, alle abilità e alle attitudini che consentono ai bambini di prosperare e prosperare in un mondo digitale sempre più globale, essendo sia sicuri che responsabilizzati, in modi appropriati alla loro età e alle culture e contesti locali. Una definizione più lunga di work-in-progress si riferisce all'alfabetizzazione digitale come l'insieme di conoscenze, abilità, atteggiamenti e valori che consentono ai bambini di giocare, imparare, socializzare, prepararsi al lavoro e partecipare all'azione civica in ambienti digitali con sicurezza e autonomia. I bambini dovrebbero essere in grado di utilizzare e comprendere la tecnologia, cercare e gestire informazioni, comunicare, collaborare, creare e condividere contenuti, costruire conoscenze e risolvere i problemi in modo sicuro, critico ed etico, in un modo appropriato per la loro età, lingua locale e cultura locale.¹³⁴

3.3. Formazione dei formatori

Tutti i risultati della ricerca DIALECT2, considerano mediatori, allenatori ma anche **rappresentanti di associazioni calcistiche locali, accademie ed esperti di calcio**, che restituiscono quanto segue:

- I partecipanti occasionalmente assistono a casi in cui i giovani si confrontano con fenomeni e comportamenti di razzismo, xenofobia, discriminazione e intolleranza all'odio. Credono che alcuni bambini alla fine si abituino a trattamenti irrISPETTOSI da parte dei loro coetanei o dell'ambiente, che costruiscano meccanismi di difesa interni nel tempo, anche se non sono più in grado di identificare ciò che è male e ciò che è buono. Affermano inoltre che i bambini che sono coinvolti nello sport professionalmente o sono coinvolti in attività sportive ricreative, generalmente hanno un'immagine positiva nella società e sono esposti a una narrativa negativa diretta verso di loro in misura minore.
- I partecipanti credono che le società possano educare gli adolescenti su come riconoscere ed essere resilienti alle narrazioni estremiste che promuovono messaggi di razzismo e xenofobia. Tuttavia, è stato anche menzionato che la polarizzazione della società si è approfondita e l'accettazione è diminuita anche tra le persone altamente istruite. Pensano che ci siano attori chiave, istituzioni (scuole, insegnanti) che hanno un ruolo centrale nell'educazione degli adolescenti. Per quanto riguarda le istituzioni, gli insegnanti hanno la maggiore responsabilità nei confronti degli adolescenti. I partecipanti ritengono che il problema sia complesso e che non sia facile sviluppare resilienza nei confronti della narrativa estremista. Credono che la società non affronti abbastanza questi argomenti, quindi questi tipi di azioni si basano principalmente sull'impegno individuale e sulle azioni individuali. Inoltre, ritengono che sia necessario che la società abbia a che fare con più giovani a più livelli. Al giorno d'oggi, a causa dello stile di vita veloce e dell'alto impegno lavorativo dei genitori, si è notato che questi ultimi sono sempre meno coinvolti con i bambini e che i bambini che sono coinvolti in alcune attività, come l'allenamento sportivo, hanno almeno una figura che in qualche modo partecipa alla loro crescita e allo sviluppo dei valori. Hanno anche affermato e ricordato che quando anche loro erano adolescenti, i bambini

¹³⁴ Fabio Nascimbeni e Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), Fondo delle Nazioni Unite per l'infanzia (UNICEF), New York, pagg. 35-37.



in quel periodo di crescita preferiscono rivolgersi a figure esterne alla casa per chiedere aiuto, ad esempio allenatori o insegnanti, ma per lo più confidarsi e identificarsi con i loro gruppi di pari.

- I partecipanti credono nei benefici del calcio. La maggior parte dei partecipanti vede il calcio come uno spazio comune per la costruzione della pace. Stanno lavorando sui conflitti tra i giocatori della squadra. Credono che il calcio colleghi le persone e stanno lavorando tenendo presente questo. Alcuni hanno detto che il calcio offre l'opportunità di lavorare contro gli stereotipi riguardanti le origini etniche, per promuovere la solidarietà e migliorare la fiducia in se stessi. La natura del calcio aiuta a socializzare i bambini e li mobilita. È stato detto che il calcio è un simulatore in cui si svolgono emozioni intense ma senza grandi rischi perché c'è la rete di sicurezza degli allenatori e del resto della squadra.
- Le attività sportive organizzate sono uno dei campi educativi in cui gli adolescenti possono imparare a riconoscere ed essere resilienti alle narrazioni estremiste che promuovono messaggi di razzismo e xenofobia. Come è stato sottolineato, il calcio offre una grande opportunità per imparare ad accettarsi e rispettarsi l'un l'altro indipendentemente dal background culturale o dalla religione. Inoltre, gli adolescenti sono in età ricettiva e ricettivi alle cose buone, il che aiuta l'efficienza del calcio come strumento sensibilizzante. Gli esperti concordano sul fatto che si tratta di un processo educativo che può sostenere la resilienza degli adolescenti al razzismo.
- Sono state fatte considerazioni sull'enorme difficoltà di utilizzare lo sport come strumento di crescita consapevole per i giovani, senza mettere completamente in discussione il sistema economico e politico che oggi regola il mondo dello sport professionistico (in particolare il calcio), con il suo enorme business, la totale perdita di valori e la violenza dentro e fuori dal campo. La violenza, l'esclusione, la distribuzione iniqua della ricchezza e lo sfruttamento del lavoro (basti pensare ai grandi eventi come la Coppa del Mondo) fanno parte di un sistema che solo poche persone mettono in discussione. Senza una presa di coscienza e una critica ragionata di questi temi, il rischio di utilizzare lo sport come strumento educativo rischia di essere castrato da una realtà schiacciante.
- Gli esperti ritengono che sia molto difficile presentare proposte al governo per l'empowerment dei giovani nella lotta contro le percezioni stereotipate negative, il razzismo, la violenza politica, la polarizzazione sociale e politica della comunità, l'estremismo politico e la radicalizzazione giovanile attraverso lo sport e la cultura del calcio. Non c'è molta attenzione data alla zona.
- I partecipanti hanno convenuto che i media calcistici hanno un grande impatto sugli adolescenti, sottolineando la loro responsabilità e il potenziale di influenzare il modo di pensare degli adolescenti. Come ammettono, molto spesso i media calcistici presentano visioni distorte delle partite di calcio che rafforzano i processi di polarizzazione nella società. Ad esempio, i media occasionalmente sollecitano un'immagine in bianco e nero che inciti i fan estremisti.
- La questione della consapevolezza dei giovani dei rischi nascosti nell'uso dei media digitali è molto delicata. È difficile, in particolare, far percepire ai giovani la pericolosità dei contenuti e dei messaggi, non necessariamente espliciti, che circolano sul web, e che possono avere la funzione di manipolare le idee e i comportamenti di persone meno strutturate come i giovani. Le scuole non fanno abbastanza in questo senso. In effetti, è difficile promuovere la resilienza a questo tipo di messaggi se i meccanismi dietro di essi non possono essere ben compresi dai giovani (e questo accade perché gli sforzi degli adulti per spiegarli agli adolescenti sono insoddisfacenti).
- I partecipanti ritengono che i giovani non siano addestrati su come interpretare i contenuti dei media. L'abilità dell'uso consapevole di Internet è molto carente in molti paesi. I genitori di solito non lo capiscono, e per molti insegnanti / educatori Internet è il nemico. Come è stato aggiunto,



l'uso consapevole di Internet dovrebbe essere un dovere pubblico, quindi parte del curriculum a scuola. L'uso consapevole di Internet include la consapevolezza del ruolo dei media / media digitali e supporta i formatori e i giovani ad essere resilienti alle narrazioni e ai comportamenti estremisti.

- La maggior parte dei partecipanti si sente pronta a promuovere la resilienza della comunità alle narrazioni e ai comportamenti estremisti attraverso messaggi pertinenti alla comunità più ampia. In realtà, molti di loro hanno già un ruolo attivo nel promuovere la resilienza della comunità alle narrazioni estremiste, prendendo parte a tavole rotonde anche con partecipanti di diversa estrazione ideologica (sostenendo un dialogo significativo) come giornalisti sportivi o essendo coinvolti in varie attività che mirano a ridurre i pregiudizi nella società, ad esempio, consultando il ruolo in alcune società di calcio in merito alle strategie di riduzione del comportamento estremo dei tifosi di calcio. I partecipanti hanno sottolineato l'importanza per gli allenatori di avere basi pedagogiche quando lavorano con gli adolescenti, al fine di avere più successo nel loro lavoro.
- Allenatori e dirigenti sportivi hanno espresso la volontà di realizzare corsi di formazione gratuiti per i giovani sull'utilizzo dei media digitali. In particolare, è stato suggerito dagli allenatori che seguono i profili social dei loro giovani atleti, di raccogliere screenshot o scaricare contenuti discriminatori diffusi da ragazzi o ragazze, e successivamente dedicare alcuni momenti specifici per analizzare quel contenuto con loro, cercando di smascherare la manipolazione che spesso si cela dietro di esso, o per mostrare come i ragazzi che si sono lasciati trasportare in commenti o comportamenti discriminatori online, probabilmente non compirebbe mai tali atti nella vita reale. Sono stati sollevati dubbi sulla maturità della maggior parte delle associazioni e accademie sportive giovanili per dedicare tempo a questo tipo di pratica, magari a scapito delle attività sportive tradizionali.

3.4. Quadro teorico della formazione dei formatori

Affinché il lavoro con i giovani sia efficace, ha bisogno di sinergie e collaborazione tra più attori. Il manifesto UE/RAN per l'istruzione (2021) sottolinea che "nella lotta contro l'estremismo violento, l'istruzione e l'animazione socioeducativa devono coinvolgere il sostegno e il partenariato di una serie di attori chiave: insegnanti/docenti, dirigenti scolastici/universitari, animatori giovanili e governo nazionale/locale. Gli attori di supporto possono rendere il compito degli attori principali molto più efficace. Gli attori di sostegno includono agenzie sanitarie, di assistenza sociale e di polizia, nonché organizzazioni non governative (ONG) e altre organizzazioni del terzo settore. È fondamentale che l'azione contro l'estremismo violento non sia condotta in modo isolato ma collaborativo – un fattore chiave per il successo è il riconoscimento e l'inclusione delle parti interessate in un determinato scenario". Nel proteggere gli adolescenti dalla radicalizzazione che può portare all'estremismo violento, la revisione della letteratura rivela l'importanza del ruolo dell'istruzione e dell'integrazione online nelle pratiche P / CVE. Come riconosce RAN, "L'istruzione non si svolge solo nelle scuole e in altri ambienti regolamentati dallo stato, che sono legati ai valori democratici e ai diritti umani, ma anche in ambienti non formali e informali che possono o meno trasmettere questi valori. A volte questi ambienti possono portare a effetti problematici sugli individui e contribuire al terreno fertile per la radicalizzazione e l'estremismo violento".¹³⁵

¹³⁵ Wöllensteine J. (2022). *Sviluppare la resilienza come approccio per affrontare le influenze dell'educazione informale e non formale problematica nelle scuole. Una guida pratica per i professionisti*



Per quanto riguarda l'educazione all'alfabetizzazione digitale come pratica P/CVE, RAN riconosce che "le generazioni più anziane stanno diventando sempre più consapevoli del fatto che per i giovani, il mondo online (social media e giochi online) è di fatto parte del mondo reale. Gli sforzi offline per prevenire e contrastare l'estremismo violento (P/CVE) dovrebbero quindi certamente tenere conto di questa dimensione online. Dopo tutto, è essenziale che i giovani professionisti comprendano la totalità delle esperienze dei giovani se vogliono connettersi con loro e creare fiducia. Tuttavia, i giovani professionisti trovano ancora difficile identificare questi contenuti online e integrarli nelle loro pratiche quotidiane. Le sfide includono colmare il divario tra giovani e professionisti; rimanere aggiornati su piattaforme, contenuti e narrazioni di tendenza; e identificare metodi di lavoro da utilizzare in contesti di aula o di animazione socioeducativa. [...] I giovani possono essere esposti a contenuti estremisti online molto facilmente a causa della natura delle piattaforme digitali come TikTok ecc., Dove la facilità d'uso e le basse barriere in termini di moderazione rendono facile distribuire in modo creativo determinati messaggi. Tenere il passo con le comunità estremiste online è difficile, poiché usano il proprio linguaggio e riferimenti subliminali. È importante che i professionisti siano in grado di identificare tali simboli e narrazioni, perché il comportamento che questi giovani mostrano e consumano online potrebbe riflettersi offline in linguaggio e azioni intolleranti. Essere inconsapevoli di tali convenzioni o espressioni online potrebbe portare a spiacevoli sorprese se i professionisti non sono in grado di interpretarne il significato e il significato. È quindi fondamentale essere ben informati e preparati, al fine di rispondere in modo appropriato... C'è bisogno di un lavoro P/CVE digitale. I giovani che consumano e condividono contenuti online problematici hanno bisogno di un qualche tipo di aiuto o guida. Il lavoro giovanile digitale preventivo, ad esempio, è molto utile, ma non è fattibile per tutti i professionisti. C'è una mancanza di lavoro di prevenzione digitale, quindi attualmente spetta al singolo professionista fare anche il lavoro di prevenzione digitale. Pertanto, è essenziale sostenere i professionisti con ispirazione e metodi su come incoraggiare i giovani a condividere le loro esperienze online, al fine di essere in grado di interpretare gli sviluppi online. Quando i professionisti creano un tale ambiente, sono in grado di costruire una connessione significativa con questi giovani, che è un elemento essenziale nel lavoro di prevenzione".¹³⁶

in prima linea. Rete di sensibilizzazione alla radicalizzazione, Commissione europea.

¹³⁶ Rete di sensibilizzazione alla radicalizzazione (maggio 2020). *Integrare la dimensione online nelle pratiche pedagogiche offline.* Documento conclusivo, RAN Youth & Education (Y&E).



4. Valutazione dei risultati

Un processo di valutazione continuo è indispensabile per valutare i risultati non solo sul potenziale del football3, ma anche sul suo utilizzo nell'affrontare ampie questioni sociali. A tal fine è indispensabile:

- Tenere traccia dei risultati in termini di metodologia e strumenti adattati agli obiettivi del progetto
- Identificare l'impatto sociale attraverso strumenti e processi di impatto relativo adattati anche agli obiettivi del progetto

Valutazione: la valutazione del progetto si svolge attraverso un approccio complementare, che comprende:

8. Valutazioni interne che sintetizzano i risultati delle attività di monitoraggio intraprese, utilizzando evidenze qualitative e quantitative, concentrandosi sulla qualità delle attività, sui processi di progetto e sulla cooperazione dei partner, raccogliendo anche i risultati sui risultati complessivi del progetto
9. Valutazione dell'impatto del piano d'azione DIALECT2, sulla base dell'esercizio di un test pilota incentrato su a) risultati di apprendimento relativi alle competenze di alfabetizzazione mediatica e digitale di mediatori, formatori e adolescenti coinvolti nella sperimentazione pilota; e b) misurare il cambiamento comportamentale degli adolescenti in relazione alla tolleranza e alla non discriminazione e alle loro interazioni online e al consumo dei media, migliorando la loro resilienza ai valori estremisti. (WP4)
10. Una valutazione esterna dei risultati complessivi del progetto, concentrandosi sull'efficienza, la sostenibilità, la pertinenza del contesto e la coerenza con altri interventi del progetto, tenendo conto del valore aggiunto europeo dei risultati del progetto.



5. Chi sarà coinvolto nello svolgimento di ogni compito?

Come indicato nella proposta e nel manuale di attuazione del progetto, i partner del consorzio **DIALECT2** sono stati assegnati alle responsabilità e ai ruoli rilevanti per il presente piano d'azione, come segue:

5.1. Ruolo dei partner nel progetto

Socio	Ruolo nel progetto
ACTIONAID HELLAS (AAH)	<p>Coordinatore/Leader dei WPs1&5</p> <p>Organizzazione di FG con adolescenti e FG con rappresentanti di associazioni calcistiche locali, accademie ed esperti di calcio (WP2)</p> <p>Implementazione del sondaggio online</p> <p>Selezione di mediatori e formatori DIALETTI2 (WP3) e adolescenti/formatori (WP4)</p> <p>Erogazione del programma di alfabetizzazione mediatica e digitale di DIALECT2 (WP4) in classe</p> <p>Organizzazione di una mostra europea guidata dai giovani di progetti di creazione di contenuti digitali (WP4)</p>
ETHIKO KENTRO KOINONIKON EREVNON (EKKE)	<p>Beneficiario/Leader del WP2</p> <p>Valutazione d'impatto (WP4)</p> <p>Organizzazione della Conferenza finale dell'UE (WP5)</p> <p>Raccomandazioni di politica pubblica (WP5)</p>
ACTIONAID ITALIA (AAI)	<p>Beneficiario/Leader del WP4</p> <p>Organizzazione di FG con adolescenti e FG con rappresentanti di associazioni calcistiche locali, accademie ed esperti di calcio (WP2)</p> <p>Implementazione del sondaggio online</p> <p>Realizzazione di un esperimento sociale e di una campagna UE (WP5)</p> <p>Copertura mediatica e giornalistica, organizzazione di eventi celebrativi e workshop locali (WP5)</p>
OLTALOM SPORTEGYESULET (OSE)	<p>Beneficiario</p> <p>Organizzazione di FG con adolescenti e FG con rappresentanti di associazioni calcistiche locali, accademie ed esperti di calcio (WP2)</p> <p>Selezione di mediatori e formatori DIALETTI2 (WP3) e adolescenti/formatori (WP4)</p> <p>Erogazione del programma di alfabetizzazione mediatica e digitale di DIALECT2 (WP4) in classe</p> <p>Organizzazione di una mostra europea guidata dai giovani di progetti di creazione di contenuti digitali (WP4)</p> <p>Copertura mediatica e giornalistica, organizzazione di campagne sui social media e giornata informativa a livello nazionale (WP5)</p>
FOOTBALL FRIENDS FUND ZA UNAPREDENJE SPORTSKOG OBRAZOVANJA KROZ FUTBAL (FF)	<p>Beneficiario</p> <p>Organizzazione di FG con adolescenti e FG con rappresentanti di associazioni calcistiche locali, accademie ed esperti di calcio (WP2)</p> <p>Selezione di mediatori e formatori DIALETTI2 (WP3) e adolescenti/formatori (WP4)</p> <p>Erogazione del programma di alfabetizzazione mediatica e digitale di DIALECT2 (WP4) in classe</p> <p>Organizzazione di una mostra europea guidata dai giovani di progetti di creazione di contenuti digitali (WP4)</p> <p>Copertura mediatica e giornalistica, organizzazione di campagne sui social media e giornata informativa a livello nazionale (WP5)</p>
PANELLINIOS SINDESMOS AMIVOMENON PODOSFERISTON SOMATEIO (PSAP)	<p>Beneficiario</p> <p>PSAP svolgerà un ruolo chiave nel promuovere i risultati del progetto e le raccomandazioni basate sull'evidenza alle associazioni sportive e alle autorità locali a livello nazionale ma anche europeo.</p>
STREETFOOTBALLWORLD GGMBH (SFW)	<p>Beneficiario</p> <p>Diffusione del sondaggio online (WP2)</p> <p>Supporto nell'implementazione di attività di costruzione della comunità (WP4)</p> <p>Sessioni di mentoring online di gruppo (WP4)</p> <p>Organizzazione di un webinar sulla trasferibilità (WP5)</p>



NORENSUS MEDIAFORUM	Beneficiario / Leader del WP3 Supporto nella formulazione di FG (WP2) Fornitura del quadro dei risultati dell'apprendimento per le competenze di alfabetizzazione media e digitale (WP2) Sessioni di mentoring online di gruppo (WP4)
------------------------	--

5.2. Workpackages e risultati finali

Titolo del WP: Gestione e coordinamento del progetto
Leader del WP: ActionAid Hellas Obiettivi: Gestione del progetto e finanziaria, monitoraggio e reporting Preparazione e implementazione di incontri di progetto faccia a faccia Monitoraggio e valutazione
Titolo del WP: Miglioramento del piano d'azione di DIALECT, che combina il calcio come strumento di costruzione della comunità con lo sviluppo di competenze di alfabetizzazione digitale e mediatica per gli adolescenti
Leader del WP: EKKE Obiettivi: Conduzione di ricerche documentali sulla correlazione tra deficit di competenze di alfabetizzazione media e digitale con la radicalizzazione giovanile e gli atteggiamenti violenti Conduzione di 4 focus group con il pool di adolescenti costruito da DIALECT Implementazione di un sondaggio online per specificare le esigenze dei mediatori e dei formatori DIALECT nell'assumere nuovi ruoli per combattere la radicalizzazione giovanile Conduzione di 4 focus group con rappresentanti di associazioni calcistiche locali, accademie ed esperti di calcio Rafforzamento del piano d'azione DIALECT per combattere la radicalizzazione giovanile attraverso la costruzione di comunità calcistiche, l'integrazione dei media e lo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione digitale
Titolo del WP: Sviluppo e consegna dei media DIALECT2 e del curriculum di alfabetizzazione digitale, attraverso attività di football3, capitalizzando il ruolo di mediatori e formatori
Leader del WP: Nor Sensus Obiettivi: Sviluppo di un curriculum dell'UE sull'alfabetizzazione mediatica e digitale combinato con attività di football3 per adolescenti Selezione di mediatori e formatori DIALECT2 Erogazione del programma di formazione sui media online e sull'alfabetizzazione digitale per mediatori e allenatori di football3 Organizzazione di un workshop europeo di formazione pratica faccia a faccia di formatori per mediatori e formatori di football3, combinando il football3 nell'ambito delle attività di alfabetizzazione mediatica e digitale
Titolo del WP: Test pilota del piano d'azione DIALECT2, promuovendo la formazione di leader giovanili informati a livello di comunità
Leader del WP: ActionAid Italia Obiettivi: Selezione di adolescenti / tirocinanti dal pool DIALECT e oltre Implementazione di allenamenti di calcio, partite e tornei locali per la costruzione della comunità, incorporazione dei media e formazione sull'alfabetizzazione digitale nel campo di calcio Erogazione del programma di alfabetizzazione mediatica e digitale di DIALECT2 in classe per adolescenti Progettazione e realizzazione di progetti di creazione di contenuti digitali guidati dai giovani, affrontando il razzismo, la discriminazione e l'intolleranza nello sport Organizzazione di un'esposizione dell'UE guidata dai giovani di progetti di creazione di contenuti digitali



Valutazione d'impatto del piano d'azione rafforzato DIALECT2
Titolo del WP: Dissemination, Sustainability and Exploitation, diffondere il messaggio di migliorare la resilienza degli adolescenti alle opinioni e agli atteggiamenti estremisti legati allo sport, attraverso l'alfabetizzazione mediatica e digitale nel contesto delle attività di football3
Leader del WP: ActionAid Hellas
Obiettivi:
Sviluppo della strategia di comunicazione e valorizzazione
Sviluppo e gestione di strumenti e materiali di diffusione
Organizzazione di allenamenti di calcio aperti DIALECT2 per coinvolgere i rappresentanti delle associazioni sportive e le parti interessate a livello comunitario
Attuazione di un esperimento sociale e di una campagna dell'UE per combattere la radicalizzazione giovanile
Organizzazione di eventi celebrativi a livello nazionale, comprese le finali dei tornei comunitari
Organizzazione di workshop locali con accademie / associazioni calcistiche
Organizzazione di una conferenza finale dell'UE
Organizzazione di seminari sulla trasferibilità a livello dell'UE

5.3. Quando verranno completate le attività

No	Titolo	Descrizione	Capo	Scadenza
D1	Manuale del progetto (incluso il piano di monitoraggio e valutazione)	Elettronica, 60 pagine, EN	AAH	SETTEMBRE 2022
D2	Rapporti di valutazione interna	2 Rapporti di valutazione interna (uno intermedio e uno finale)/ elettronici, 30 e 40 pagine, EN	AAH	LUG 2023 / SET 2024
D3	Relazione finale sulla valutazione esterna	Elettronica, 40 pagine, EN	AAH	SETTEMBRE 2024
D4	Protocollo e strumenti di ricerca	Formato elettronico, inglese, 30 pagine, questionari di ricerca saranno tradotti in EL, IT, HU, RS	EKKE	SETTEMBRE 2022
D5	Relazione sulla valutazione delle esigenze	Elettronica, 50 pagine, EN	EKKE	DICEMBRE 2022
D6	Piano d'azione DIALECT rafforzato	Elettronica, 40 pagine, EN, EL, IT, HU, RS	EKKE	DICEMBRE 2022
D7	Toolkit di formazione per l'erogazione del programma di alfabetizzazione mediatica e digitale	Elettronico, 40 pagine ciascuno, EN, EL, IT, HU, RS	Nor Sensus	FEBBRAIO 2023



No	Titolo	Descrizione	Capo	Scadenza
D8	Corso online DIALECT2	Elettronico, 30 pagine ciascuno, EN, EL, IT, HU, RS	Nor Sensus	MAR 2023
D9	Relazione sulle azioni di sviluppo delle capacità di DIALECT2	Elettronica, 30 pagine, EN	Nor Sensus	MAGGIO 2023
D10	Rapporto sul programma pilota di alfabetizzazione mediatica e digitale combinato con attività calcistiche di costruzione della comunità	Elettronica, 50 pagine, EN	AAIT	MAGGIO 2024
D11	Archivio di progetti di creazione di contenuti digitali per i giovani dei paesi partner che promuovono la tolleranza e la non discriminazione nello sport	Elettronica, 70 pagine, EN, EL, HU, RS	AAIT	MAGGIO 2024
D12	Relazione sulla valutazione d'impatto	Elettronica, 50 pagine, EN. Descriverà i metodi utilizzati per la valutazione d'impatto, il numero e il tipo di partecipanti impegnati nell'esercizio di valutazione dell'impatto e i principali risultati riguardanti l'efficacia dell'intervento del progetto	AAIT	APRILE 2024
D13	Risorse web e materiale divulgativo	I materiali di comunicazione del progetto includeranno il logo del progetto, l'hashtag, le brochure online (2 pagine), 1 pagina di infografica, almeno 4 video di allenamenti di football3 con relatori esterni in totale (atleti, giornalisti sportivi), 8 articoli di opinione in totale e 1 comunicato stampa (2 pagine) riguardanti l'esperimento sociale da tradurre in tutte le lingue dei partner, 8 poster e 4 banner (verrà stampato solo il numero necessario di poster e banner per il pubblico locale del progetto eventi, minimizzando l'impronta ambientale del progetto) – Elettronica, EN, EL, IT, HU, RS	AAH	OTT 2022 / NOV 2023

No	Titolo	Descrizione	Capo	Scadenza
D14	Video di esperimenti sociali e materiale della campagna	Un breve video da produrre nel contesto di un esperimento sociale legato a una partita di calcio di strada in 4 paesi partner. Elettronica, EN, EL, IT, HU, RS (sottotitoli)	AAH	MAR 2024
D15	Raccomandazioni politiche dell'UE	La relazione comprenderà una serie di raccomandazioni per le autorità pubbliche nel settore dello sport e della gioventù per combattere la radicalizzazione giovanile e gli atteggiamenti violenti nello sport e nella società in generale. Elettronica, 20 pagine, EN	AAH	SETTEMBRE 2024

SERBIAN TRANSLATION

Isporuka D2.3

“Unapređeni DIJALECT Akcioni plan za borbu protiv radikalizacije mladih kroz fudbal uz izgradnju zajednice, integrisanje medija i razvoj veština digitalne pismenosti”

Naziv projekta:

DIALECT 2 „Borba protiv radikalizacije mladih: izgradnja zajednica TOLERANCIJE kombinujući fudbal sa medijima i digitalnom pismenošću“

Broj projekta: 101050782

„Ova publikacija je sufinansirana od strane Erasmus+ sportskog programa Evropske komisije“

„Sadržaj ove publikacije predstavlja samo stavove autora i njegova je isključiva odgovornost. Evropska komisija ne prihvata nikakvu odgovornost za korišćenje informacija koje ona sadrži.“

Pregled sadržaja

1. Planiranje pretvaranja naše vizije u stvarnost

- 1.1. Osnove ideja koje vode našu viziju
- 1.2. Ciljevi projekta i ciljne populacije

2. Dizajn i implementacija Akcionog plana projekta

- 2.1. Unapređenje Akcionog plana: ciljevi i zadaci
- 2.2. Koraci koji su preduzeti i koji će se tek preduzeti
- 2.3. Targetiranje populacije
- 2.4. Odabir populacija
- 2.5. Dizajniranje i sprovođenje istraživanja o proceni potreba
- 2.6. Rezultati istraživanja procene potreba

3. Teorijski okvir učesnika obuke

- 3.1. Obuka adolescenata
- 3.2. Teorijski okvir obuke adolescenata
- 3.3. Obuka trenera
- 3.4. Teorijski okvir obuke trenera

4. Ocenjivanje rezultata

5. Ko će biti uključen u izvršavanje svakog zadatka?

- 5.1. Uloga partnera u projektu
- 5.2. Radni paketi i rezultati
- 5.3. Kada će zadaci biti završeni

1. Planiranje pretvaranja naše vizije u stvarnost

1.1. Osnove ideja koje vode našu viziju

Sve u svemu, nalazi literature širom Evrope pokazuju da je politička polarizacija i dalje prisutna, činjenica koja stvara društvenu klimu koja pruža plodno tlo za rasizam, diskriminaciju i netoleranciju mržnje. Istovremeno, prema nalazima istraživanja, socijalna isključenost doprinosi netoleranciji. Populističke grupe i stranke imaju ključnu ulogu u kapitalizaciji osećanja netolerancije, a to se posebno tiče mladih ljudi. Dokazi sugerisu da mlade privlače i da im prilaze populističke grupe i stranke, kako bi se angažovali kao pristalice stranke koji prihvataju njene vrednosti. Ovo se ne dešava samo na „terenima“ zajednice i na fizičkim komunikacionim rutama, već i u digitalnim svetovima ili medijskim prostorima. Istraživanje društvenih medija, ispitivanje blogova krajne desnice, pokazalo je širu ekspanziju horizontalnih i vertikalnih odnosa pristalica i članova ekstremno desnih formacija, koji se možda više ne osećaju izolovano. Kroz kultivisanje straha i često nasilja (verbalnog ili fizičkog), ove ideologije se sistematski promovišu i ponavljaju – u Adornovoj konceptualizaciji propagande – sa verskim referencama na proučavanim mestima. Istovremeno, „upravljanje migracijom i način na koji je ona predstavljena onlajn i oflajn, izaziva mnogo dilema i kontradiktornosti u celoj Evropi, a još više u nekim zemljama“.¹³⁷

S druge strane, stručnjaci iz oblasti fudbala istražuju ukrštanje politike i fudbala fokusirajući se na politički aktivizam u fudbalu. Konkretnije, kreiraju se i vrednuju obrazovni alati koji podižu svest mladih o diskriminaciji i podstiču ih da promovišu različitost i jednakost, posebno u fudbalu. Studije o tome kako integrisati različitost i antidiskriminaciju u organizacione strukture i aktivnosti fudbala, posvećene su fudbalu jer će eliminacijom diskriminacije iz igre fudbal postati privlačniji za igrače, gledaoce, TV gledaoce i korisnike društvenih medija.

Projekat DIALECT se bavio ovim pitanjima i pokazao moć sportskih vrednosti u izgradnji zajednica tolerancije primenom fudbal3 metodologije. U današnje vreme dinamiku stvaranja zajednice zasnovane na ideologijama mržnje, pod uticajem ekstremističkih grupa na lokalnom nivou, potrebno je ispitati i u pogledu virtuelnih i/ili digitalnih svetova i „medijskih pejzaža“. Pregledi medijskog pejzaža širom evropskih zemalja ukazuju da se nove onlajn tehnologije sve više ugrađuju u svakodnevni život, na posao, u obrazovanje, u politiku, utiču na porodični život i društvene odnose. Uprkos činjenici da su „tokom pandemije Covida, države članice napredovale u svojim naporima za digitalizaciju, (one) se i dalje bore da popune praznine u digitalnim veštinama“. U isto vreme, dovoljno je dokaza da adolescenti „vole da budu na mreži“, dok roditelji i nastavnici izražavaju izvesnu izloženost rizicima. S druge strane, istraživanja su pokazala da se epizode diskriminacije dešavaju posebno na internetu i da su hitno potrebni odgovori.

Štaviše, kako istraživanja otkrivaju, poslednjih godina radikalizacija koja je dovela do nasilnog ekstremizma evoluirala je kako na međunarodnom planu tako i unutar država članica Evropske unije, što je priznato od strane više međunarodnih i regionalnih organizacija kao što su Ujedinjene nacije i njihove agencije, Savet Evrope i Evropska unija i njena tela. Svet je bio svedok novih talasa nasilnog ekstremizma koji su odneli živote mnogih nevinih ljudi. Bilo da su zasnovane na verskoj, etničkoj ili

¹³⁷ Vidi DIALECT2, RP(2) Isporučivo, Varouxi Ch. & Tsiganou J., (2022): Desk Research – Pregled literature, prilog ovom izveštaju



političkoj osnovi, ekstremističke ideologije veličaju prevlast određenegrupe i suprotstavljaju se tolerantnjem i inkluzivnjem društvu. Ovo postavlja dva različita, ali povezana izazova za savremena društva: porast nasilnog ekstremizma i njegovo širenje preko nacionalnih granica i upravljanje sve raznovrsnijim i multikulturalnim društvima. Dok nasilni ekstremizam zahteva intervencije kako bi se zaštitila bezbednost ljudi i imovine, prevencija nasilnog ekstremizma treba da gleda dalje od strogih bezbednosnih zabrinutosti do uzroka i rešenja ovog fenomena u vezi sa razvojem. Iskustva u razvoju i izgradnji mira pokazuju da povećanje nivoa uključenosti i tolerancije u zajednicama može dovesti i do boljeg upravljanja različitostima i do društava koja su bolje vakcinisana protiv nasilnog ekstremizma.

Unutar EU, Mreža za svest o radikalizaciji (RAN) Evropske komisije priznaje da „raznovrsnost ideologija koje daju inspiraciju za ekstremističke grupe raste i uključuje ekstremizam inspirisan religijom, levičarsku, anarhističku i desničarsku ideologiju, kao i nacionalističke i separatističke ideologije. Ekstremisti takođe više ne deluju samo kao deo organizovanih, hijerarhijskih organizacija, već i unutar manjih celija, a ponekad i kao usamljeni vukovi. Svi oblici ekstremizma su postali globalizovani i u potpunosti iskoristili mogućnosti međusobno povezanog sveta. Shodno tome, vlastima postaje sve teže otkriti i predvideti terorističke ili nasilne ekstremističke akcije, zbog čega su tradicionalne tehnike sprovođenja zakona same po sebi nedovoljne za suočavanje sa ovim evolutivnim trendovima, posebno u vezi sa rešavanjem osnovnih uzroka problema. Potreban je širi pristup, usmeren na raniju intervenciju i prevenciju, i angažovanje širokog spektra aktera iz celog društva.“.¹³⁸ Kako RAN ukazuje, takav pristup više agencija može uključivati:

- Obuka za praktičare prve linije: podizanje svesti o praktičarima prve linije koji rade sa ranjivim pojedincima ili grupama izloženim riziku od radikalizacije.
- Izlazne strategije: programi deradikalizacije za reintegraciju nasilnih ekstremista i programi razgraničenja kako bi ih barem odvratili od nasilja.
- Angažovanje i osnaživanje zajednice: angažovanje i osnaživanje rizičnih zajednica, uspostavljanje odnosa zasnovanog na poverenju sa vlastima.
- Obrazovanje mladih: obrazovanje mladih o građanstvu, političkoj, verskoj i etničkoj toleranciji, razmišljanju bez predrasuda, ekstremizmu, demokratskim vrednostima, kulturnoj raznolikosti i istorijskim posledicama etnički i politički motivisanog nasilja.
- Podrška porodice: za one koji su podložni radikalizaciji i one koji su postali radikalizovani.
- Pružanje alternativnih narativa: nuđenje alternativa ekstremističkoj propagandi i pogledima na svet bilo onlajn ili van mreže.
- Višeagencijska struktura: institucionalna infrastruktura kako bi se osiguralo da ljudi u riziku dobiju podršku više agencija u ranoj fazi”.

Mladi su važan fokus u prevenciji radikalizacije jer mogu biti i počinoci i žrtve nasilnog ekstremizma. Zbog svoje adolescencije, oni predstavljaju veoma ranjivu „rizičnu“ grupu. Nasilni ekstremizam nesrazmerno utiče na mlade ljudе, jer ih je lakše namamiti na radikalno razmišljanje. Čini se da se ranjivost mladih povećava kako porodice gube kontrolu nad obrazovanjem i načinom života svoje dece, posebno zato što se mladi ljudi sve više sele u urbana područja u potrazi za poslom. Kada društva ne uspeju da integriraju mlade na smislen način, veća je verovatnoća da će mladi učestvovati u političkom nasilju. Mladi ljudi ipak igraju važnu pozitivnu ulogu. Mladi već transformišu svoje zajednice, suprotstavljajući se nasilju i gradeći mir. Ipak, njihovi napori ostaju uglavnom nevidljivi zbog

¹³⁸ Mreža za svest o radikalizaciji (2019). Sprečavanje radikalizacije do terorizma i nasilnog ekstremizma. Pristupi i prakse.

nedostatka adekvatnih mehanizama za učešće i nedostatka mogućnosti za partnerstvo sa organima koji donose odluke.

Kako RAN ističe, mladi čine najveću grupu pojedinaca koji se pridružuju nasilnim ekstremističkim grupama. U Evropi se od 2010. primećuje da su ljudi uključeni u proces nasilne radikalizacije mladi. Takođe, angažovano je više žena nego u prošlosti. Među mladima se može primetiti povećanje interesovanja za ekstreme. Izraz „rizični“ se koristi da se odnosi na mlađe za koje se smatra da su skloni podržavanju ciljeva ili angažovanju u aktivnostima koje legitimišu upotrebu nasilja. Među ovim mladima „u riziku“, postoje različite nijanse angažovanja, u rasponu od simpatije do ideja sa ili bez nasilnog angažmana i namere. Nedavne studije dokazuju da ne postoji društveni determinizam u pogledu rizika od radikalizacije. Mladi ljudi iz svih sredina su podložni i postali su radikalizovani. I ne postoje prediktivni alati za procenu rizika od radikalizacije do nasilja... ovaj složeni fenomen je povezan sa razvojem adolescencije. Zaista, adolescencija je generalno period tranzicije i ranjivosti. Različite promene (fizičke, psihičke i promene životne sredine) kod adolescenata predstavljaju ključne momente u kojima radikalni predlog može izgledati kao privlačno rešenje. Adolescencija je osetljiva faza koja uključuje važne fizičke, psihosocijalne, emocionalne i kognitivne promene. Mladi ljudi moraju da se prilagode kako bi izgradili sopstveni identitet, razvili osećaj lične kompetencije, kao i autonomiju i socijalnu i emocionalnu nezavisnost. To je takođe period potrage za idealima, parovima i identifikacionim figurama. Adolescent mora prilagoditi svoju viziju sveta, otkriti nove modalitete odnosa. Tada se može javiti izvesno loše stanje i osećaj nesigurnosti. Ekstremistički diskurs često nudi „gotovu“ viziju sveta sa binarnim ključevima za tumačenje, jakim referencama, identifikacionim figurama i prisustvom grupe vršnjaka spremnih da prihvate tu osobu. Može mu dati mesto i ulogu koja može omogućiti određenim mlađim ljudima da privremeno umire određene streljne.

U zaštiti adolescenata od radikalizacije koja može dovesti do nasilnog ekstremizma, pregled literature otkriva značaj uloge obrazovanja kao i onlajn integracije u P/CVE prakse (prakse za prevenciju i suzbijanje nasilja i ekstremizma). Nasilni ekstremizam je postao ozbiljna pretnja sa kojom se suočavaju društva širom sveta. To utiče na bezbednost, blagostanje i dostojanstvo mnogih pojedinaca koji žive u razvijenim zemljama i zemljama u razvoju, kao i na njihov miran i održiv način života. To takođe predstavlja ozbiljne izazove za ljudska prava. Do danas, izazovi koje predstavlja nasilni ekstremizam procenjivani su prvenstveno iz vojnih i bezbednosnih sočiva. Vlade su sve svesnije da je izdvajanje sredstava za jačanje sigurnosnih mera nedovoljno da se svi zaštite od terorističkih napada koje su počinili nasilni ekstremisti. Napor za sprečavanje nasilnog ekstremizma moraju se razmatrati u holističkom okviru. [...] Bezbednosni odgovori su važni, ali nisu dovoljni i neće se pozabaviti mnogim osnovnim uslovima koji rađaju nasilni ekstremizam i teraju mlađe da se pridruže nasilnim ekstremističkim grupama. Potrebna nam je meka moć kao što je obrazovanje. Posebno nam je potrebno relevantno, inkluzivno i ravnopravno kvalitetno obrazovanje. UNESCO naglašava da „Uprkos ograničenjima, obrazovanje ima značajnu ulogu u prevenciji nasilnog ekstremizma. Relevantno kvalitetno obrazovanje može pomoći da se stvore uslovi koji otežavaju širenje nasilnih ekstremističkih ideja tako što se bave uzrocima nasilnog ekstremizma i podstiču otporne učenike koji mogu da pronađu konstruktivna i nenasilna rešenja za životne izazove. Organizacija priznaje da „relevantno kvalitetno obrazovanje može pomoći da se stvore uslovi koji otežavaju širenje nasilnih ekstremističkih ideja tako što se bave uzrocima nasilnog ekstremizma i podstiču otporne učenike koji su sposobni da pronađu konstruktivna i nenasilna rešenja za životne izazove. Potencijalni povraćaj investicija za sprečavanje nasilnog ekstremizma dobro osmišljenih i efikasno sprovedenih obrazovnih



aktivnosti koje su relevantne za potrebe, interesovanja i svakodnevni život učenika je široko potvrđen".¹³⁹

U tom kontekstu, UNESCO priznaje da je fenomen koji se često naziva „podsticanje radikalizacije ka nasilnom ekstremizmu“ (ili „nasilna radikalizacija“) porastao poslednjih godina. Ovo se uglavnom odnosi na internet uopšte i društvene medije posebno. Zato značaj digitalnog obrazovanja ističu sve međunarodne organizacije. Savet Evrope priznaje da je deci potrebna posebna zaštita na internetu i da ih treba obrazovati o tome kako da se izbegnu opasnosti i kako da izvuku maksimalnu korist od korišćenja interneta. Da bi se to postiglo, deca treba da postanu digitalni građani. „CoE veruje da je deo uloge formalnog obrazovanja da se dečiji onlajn i oflajn životi posmatraju kao delovi celine. Digitalna revolucija nije toliko srušila koliko je obrisala fizičke barijere. Svet na mreži ne vodi računa o granicama učionica ili školskim zidovima, baš kao što ignoriše lokalne, regionalne ili nacionalne granice. Deca donose svoje digitalne živote i iskustva sa sobom u školu, a naša je dužnost da ovu novu stvarnost usvojimo u našim obrazovnim sistemima. Štaviše, priznaje da „kompetencije digitalnog državljanstva definišu kako se ponašamo i komuniciramo na mreži. Oni obuhvataju vrednosti, stavove, veštine i znanje i kritičko razumevanje neophodno za odgovorno kretanje u digitalnom svetu koji se stalno razvija i za oblikovanje tehnologije tako da zadovolji naše potrebe, a ne da budemo oblikovani od nje. Predlažući konceptualni model za digitalno građanstvo, SE naglašava da je digitalni građanin neko ko je, kroz razvoj širokog spektra kompetencija, u stanju da se aktivno, pozitivno i odgovorno angažuje u zajednici i van mreže, bilo da je u pitanju lokalni, nacionalni ili globalni nivo angažovanja. Kako su digitalne tehnologije razorne prirode i stalno se razvijaju, izgradnja kompetencija je doživotni proces koji treba da počne od najranijeg detinjstva kod kuće i u školi, u formalnom, neformalnom i informalnom obrazovnom okruženju.“¹⁴⁰

Digitalna kompetencija obuhvata medijsku i informatičku pismenost, koja se odnosi na sposobnost tumačenja, razumevanja i izražavanja kreativnosti putem digitalnih medija, kao kritičkih misilaca. **Medijska i informatička pismenost (MIL)** je krovni koncept koji pokriva tri često jasno istaknute dimenzije: informatičku pismenost, medijsku pismenost i IKT/digitalnu pismenost. Biti medijski i informatički pismen je nešto što treba razvijati kroz obrazovanje i kroz stalnu razmenu sa okruženjem oko nas. Neophodno je ići dalje od jednostavnog „moći“ da koristimo jedan ili drugi medij, na primer, ili jednostavno „biti obavešten“ o nečemu. Digitalni građanin mora da zadrži stav oslanjajući se na kritičko razmišljanje kao osnovu za smisleno i efikasno učešće u svojoj zajednici.¹⁴¹ U pojašnjavanju koncepta, Savet Evrope objašnjava da je „Medijska pismenost (ML) ili medijska informativna pismenost (MIL) dinamičan koncept koji se vremenom razvija kao odgovor na tehnološke, društvene, kulturne i političke faktore. Medijska pismenost se shvata kao niz kognitivnih, tehničkih i društvenih veština, znanja i samopouzdanja da se donose informisani izbori o svim sadržajima i informacijama sa kojima ljudi svakodnevno dolaze u kontakt i o načinu na koji komuniciraju, doprinose i učestvuju u medijskom okruženju. Ovo uključuje mogućnost kritičkog razumevanja i procene medijskog sadržaja – odakle god da dolazi – i razumevanja kako funkcionišu procesi medijske produkcije, uređivanja i finansiranja. Danas to takođe uključuje razumevanje načina na koji se podaci koriste i kako algoritmi i veštačka inteligencija mogu uticati na proizvodnju i izbor medija. Biti medijski pismen takođe znači biti u stanju da odgovorno i bezbedno koristimo digitalne medijske usluge i da se angažujemo sa drugima u javnoj sferi, kao i da ispunjavamo kreativni i participativni potencijal koji nove tehnologije i usluge mogu da ponude“.¹⁴²

¹³⁹ UNESCO (2018). *Sprečavanje nasilnog ekstremizma kroz obrazovanje: efikasne aktivnosti i uticaj; sažetak politike.*

¹⁴⁰ Savet Evrope (2022). *Priročnik za obrazovanje o digitalnom građanstvu.*

¹⁴¹ ibid

¹⁴² Savet Evrope, Centar Sever-Jug Saveta Evrope (2022). *Medijska pismenost za globalno obrazovanje: Priročnik*



Često se u oblasti medija i informacija ljudi suočavaju sa štetnim sadržajima, uključujući govor mržnje. U digitalnoj eri, platforme društvenih medija postale su centralne stanice na kojima se akumuliraju rasistički, seksistički i ksenofobični sadržaji i druge vrste govora mržnje i lako im se pristupa i deli. Kompetencije medijske i informatičke pismenosti (MIL) služe kao pokretači mira i međureligijskog i interkulturnog dijaloga i mogu pružiti alate za rešavanje i suzbijanje govora mržnje. MIL osposobljava ljudе sa veštinama da pristupe, pretražuju, procenjuju, koriste i kritički doprinose informacijama i medijskim sadržajima. Medijski i informaciono pismeni građani su obrazovani i pronicljivi obrađivači i proizvođači informacija, što im omogućava da se aktivno suoče sa govorom mržnje i doprinose socijalnoj inkluziji i miru u onlajn i oflajn prostorima. Veštine IMP su osnovna građanska kompetencija za rešavanje i suzbijanje govora mržnje. Medijska pismenost (ponekad konceptualizovana kao medijske informacije) je proširena konceptualizacija pismenosti koja uključuje mogućnost pristupa i analize medijskih poruka, kao i kreiranja, promišljanja i preduzimanja akcija, koristeći moć informacija i komunikacije kako bi se promenio svet. Medijska pismenost nije ograničena na jedan medij i shvata se kao skup kompetencija koje su neophodne za rad, život i građanstvo. U obrazovanju i obuci medijska pismenost je zamišljena kao proces koji se koristi za unapređenje kompetencija medijske pismenosti, a namenjena je promovisanju svesti o uticaju medija i stvaranju aktivnog stava prema konzumiranju i stvaranju medija.

Evropska komisija koristi termin digitalna kompetencija koji uključuje samopouzdanu, kritičku i odgovornu upotrebu i angažovanje digitalnih tehnologija za učenje, na poslu i za učešće u društvu. Ona obuhvata informacionu i pismenost upotrebe podacima, komunikaciju i saradnju, medijsku pismenost, kreiranje digitalnog sadržaja (uključujući programiranje), bezbednost (uključujući digitalno blagostanje i kompetencije vezane za sajber bezbednost), pitanja u vezi sa intelektualnom svojinom, rešavanje problema i kritičko razmišljanje.¹⁴³ Ovde se pojам kompetencije shvata kao kombinacija znanja, veština i stavova. Uključivanje razlike između ove tri dimenzije posebno je važno za decu, koja mogu imati veštine da završe određeni digitalni zadatak, ali možda nemaju znanje o kontekstu i kritičkom pristupu obavljanju tog zadatka. Takođe, takva kategorizacija može pomoći u prilagođavanju okvira digitalne pismenosti u obrazovne kurikulume, koji se obično zasnivaju na znanju, veštinama i stavovima.

Savet Evrope (SE) koristi termin digitalno građanstvo koji se koristi za označavanje kompetentnog i pozitivnog bavljenja digitalnim tehnologijama i podacima (stvaranje, objavljivanje, rad, deljenje, druženje, istraživanje, igranje, komunikacija i učenje); aktivno i odgovorno učešće (vrednosti, veštine, stavovi, znanje i kritičko razumevanje) u zajednicama (lokalnim, nacionalnim, globalnim) na svim nivoima (političkom, ekonomskom, društvenom, kulturnom i interkulturnom); uključenje u dvostruki proces doživotnog učenja (u formalnom, neformalnom, informalnom okruženju) i kontinuirana odbrana ljudskog dostojanstva i svih pratećih ljudskih prava.

DIALECT2 uključuje podsticanje medijskih veština i veština digitalne pismenosti koje deluju kao multiplikatori targetiranih ciljeva i rezultata projekta na izgradnji zajednice na način gde generacije mogu da stvore „svet“ koji je pravedan, inkluzivan, tolerantan i zdrav, koji uključuje relevantne vrednosti. Na ovaj način su poboljšani ciljevi DIALECT-a za promovisanje ključnih životnih veština i osnaživanje mladih da postanu lideri, kao i za pružanje znanja i životnih veština i igračima i medijatorima. Dialect2 ima za cilj ne samo povećanje učešća u zajednici, već i povećanje učešća u „medijskim pejzažima“ i digitalnim svetovima kroz sposobnost pretraživanja i korišćenja medijskog

za multiplikatore mladih.

¹⁴³ Evropski savet (2018). Preporuka od 22. maja 2018. o ključnim kompetencijama za celoživotno učenje, ST/9009/2018/INIT, OJ C 189, 4.6.2018, str. 1–13.

sadržaja, kai i kritičko razmišljanje kako bi se doneli informisani izbori. Dialect2 ima za cilj ne samo povećanu spremnost da uključi druge, bez obzira na pol, sposobnosti, godine ili poreklo, povećanu komunikaciju, veštine donošenja odluka i posredovanja u konfliktima, poboljšano poštovanje žena i devojčica, i uvažavanje rodne ravnopravnosti, poboljšan osećaj za fer plej, odgovornost, povećana želja da postanemo uzor drugima i povećano učešće u zajednici, ali i povećano učešće u medijskim pejzažima i digitalnim svetovima kroz sposobnost pretraživanja, pronalaženja, kretanje i korišćenje medijskih sadržaja i usluga, kroz kritičko razmišljanje i prepoznavanje različitih tipova medijskog sadržaja i procenu istinitosti i pouzdanosti sadržaja, kao i razumevanje kako medijska industrija funkcioniše i kako su medijske poruke konstruisane da bi se doneli informisani izbori o odabiru sadržaja i koristili uzimajući u obzir bezbednosne rizike na mreži. Takođe, cilj je da se unaprede kreativne veštine izgradnje i generisanja medijskog sadržaja, interakcije, angažovanja i učešća u ekonomskim, društvenim i kulturnim aspektima društva putem medija, promovišući demokratsko učešće, osnovna prava i interkulturalni dijalog.

DIALECT2 koristi izgrađenu međuetničku/interkulturalnu, rodno različitu bazu od 500 adolescenata koji su u riziku od siromaštva i isključenosti, i 20 fudbal3 medijatora i trenera koji su deo prve faze projekta (2019-2021 - DIALECT), sa ciljem suzbijanja radikalizacije mladih kroz kombinovanje fudbal3 aktivnosti i medijskom i digitalnom pismenošću. Uspeh će se postići tako što će se promovisati izgradnja zajednice kroz fudbal i razvijati veština medijske i digitalne pismenosti adolescenata, povećavajući njihovu otpornost na ekstremističke stavove, okupljajući adolescente, njihove roditelje, lokalne sportske profesionalce i pionire fudbala. Na ovaj način, program će doneti promene u lokalnim zajednicama i promovisati vrednosti prihvatanja drugih i solidarnost. Kroz ovu šemu saradnje, cilj jeigrati fudbal na drugačiji način, šireći poruku „Fudbal za sve: učiniti ekstremne diskurse irelevantnim“ i poboljšati kritičko razmišljanje i otpornost adolescenata na ekstremističke vrednosti kroz fudbal3. Igrajući fudbal za izgradnju zajednice, DIALECT će stvoriti stubove razumevanja na lokalnom nivou, osnažujući adolescente i omladinu da vežbaju svoje veštine rešavanja konflikata i integrišući razvoj veština medijske i digitalne pismenosti kroz fudbal za izgradnju zajednice za adolescente. **Dialect2** je po obimu komplementaran projektu pod nazivom „Razbijanje polarizacije: izgradnja zajednice tolerancije kroz fudbal“ (DIALECT), koji je uključivao izgradnju identiteta adolescenata i mladih u vremenima društvene i političke polarizacije kako bi se osnažili u borbi protiv netolerancije i diskriminacije.

DIALECT2 je projekat koji finansira Erasmus+ sport i koji se fokusira na razvoj kompetencija za društveni i interkulturalni dijalog, kritičko mišljenje i medijsku pismenost, edukuje adolescente kako da prepoznaju i budu otporni na ekstremističke narative koji promovišu poruke rasizma i ksenofobije i podržavaju aktivno građanstvo mladih prema toleranciji, nediskriminaciji i rodnoj ravnopravnosti na nivou zajednice. U tome namerava da uspe korišćenjem sporta, a posebno fudbala.



Co-funded by
the European Union

dialect



actionaid



**football
FRIENDS**

**COMMON
GOAL**

**NorSensus
MEDIAFORUM**





1.2. Ciljevi projekta i ciljne populacije

Kao što je navedeno u **predlogu**, ciljevi projekta se mogu sažeti na sledeći način:

- Unaprediti akcioni plan DIALECT, integrišući razvoj veština medijske i digitalne pismenosti kroz fudbal za izgradnju zajednice za adolescente.
- Razviti kapacitete medijatora i trenera za rešavanje nedostatka odgovarajućih veština adolescenata.
- Razviti veštine medijske i digitalne pismenosti adolescenata, povećavajući njihovu otpornost na ekstremističke stavove.
- Angažovati fudbalske akademije u eksploraciji metodologije.

Za realizaciju navedenih ciljeva planirane su određene **aktivnosti**:

- Unapređenje akcionog plana DIALECT, zasnovanog na analizi potreba medijske i digitalne pismenosti.
- Kombinovana obuka medijatora i trenera preko nastavnog plana i programa EU.
- Pilot testiranje metodologije na fudbalskom terenu i u učionici u 4 zemlje EU.
- Primena stečenih veština od strane adolescenata, kroz lokalne projekte kreiranja digitalnog sadržaja predvođenih mladima, u borbi protiv rasizma u sportu.
- Procena uticaja.
- Aktivnosti širenja i eksploracije, uključujući društveni eksperiment i radionice eksploracije.

Ciljane osobe koje imaju koristi uključuju:

- ✓ 160 adolescenata 12-18 godina;
- ✓ 20-28 fudbal3 medijatora i trenera;
- ✓ 9-12 fudbalskih akademija;
- ✓ 100 aktera u oblasti omladine i sporta na nivou EU,
- ✓ 6000 ljudi iz opšte javnosti.

Očekivani rezultati:

- Pojačano kritičko mišljenje i otpornost adolescenata na ekstremističke vrednosti.
- Poboljšani kapaciteti medijatora i trenera (sportski profesionalci, treneri, OCD) na izgradnji medijskih i digitalnih veština adolescenata kroz fudbal3.



2. Dizajn i implementacija Akcionog plana projekta

2.1. Unapređenje Akcionog plana: ciljevi i zadaci

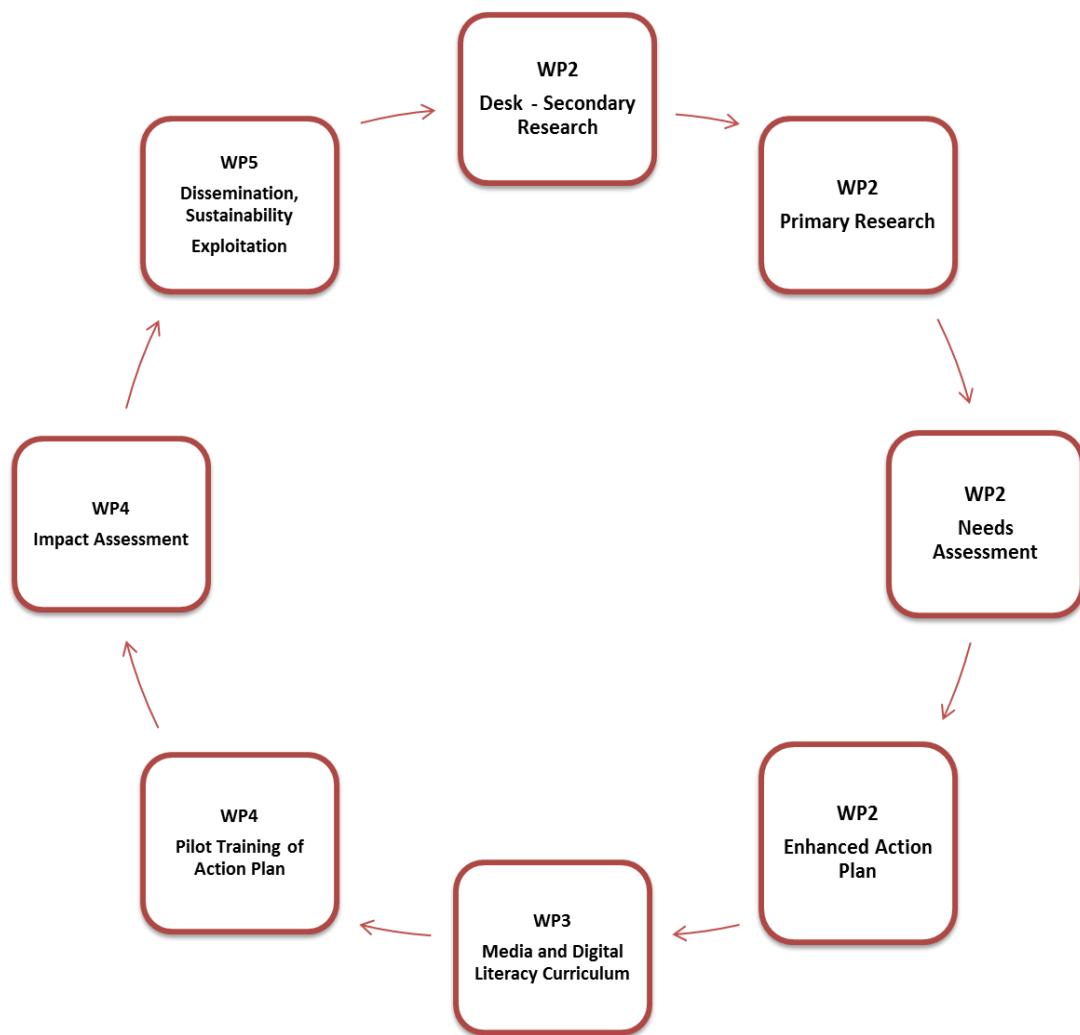
EKKE, kao istraživački centar i partnerska organizacija, preuzela je obavezu da nadgleda dizajn naučnog istraživanja i sve istraživačke aktivnosti projekta. Ovo uključuje aktivnosti RP2 koje vode do D2.1 *Protokola i alata za istraživanje D2.2, Izveštaja o proceni potreba za borbu protiv radikalizacije mladih kroz izgradnju zajednice fudbalom u kombinaciji sa razvojem veština medijske i digitalne pismenosti, i D2.3 Poboljšanog DIALECT Akcionog plana za borbu protiv radikalizacije mladih kroz fudbal kroz izgradnju zajednice, integrisanje razvoja veština medijske i digitalne pismenosti.* Svi ovi rezultati treba da podstaknu aktivnosti RP3 ka razvoju i isporuci DIALECT2 nastavnog programa medijske digitalne pismenosti, kroz aktivnosti fudbala3, kapitalizirajući ulogu posrednika i trenera i RP4 ka pilot testiranju DIALECT2 akcionog plana, promovišući formiranje informisanih omladinskih lidera na nivou zajednice.

Treba napomenuti da je EKKE odgovoran za izradu i nadgledanje procene uticaja DIALECT2 poboljšanog akcionog plana. Nakon završetka aktivnosti prethodnih radnih grupa projekta i pod metodološkim vođstvom EKKE-a, biće sprovedena vežba procene uticaja kako bi se procenio uticaj poboljšanog akcionog plana DIALECT2, fokusirajući se na a) postizanje ishoda učenja u vezi sa veštinama medijske i digitalne pismenosti medijatora, trenera i adolescenata uključenih u pilot testiranje; i b) merenje promene ponašanja adolescenata u odnosu na toleranciju i nediskriminaciju i njihove onlajn interakcije i medijsku potrošnju, povećavajući njihovu otpornost na ekstremističke vrednosti. Procena uticaja će se zasnivati na komparativnoj analizi prikupljenih podataka pre (za osnovne podatke) i naknadnih podataka. Nor Sensus će obezbediti smernice za procenu postignuća ishoda učenja na osnovu razvijenog programa medijske i digitalne pismenosti. EKKE će dizajnirati plan i alate za procenu uticaja, uključujući alate za evaluaciju, anketu i/ili dubinske intervjuje sa uključenim zainteresovanim stranama, i pripremiće konačni izveštaj o proceni uticaja. Na osnovu razvijene metodologije za procenu uticaja, AAH, AAIT, OLT, FF će prikupljati dokaze i podatke od ciljnih grupa u svojoj zemlji, a po potrebi će obezbediti prevode prikupljenih dokaza. Takođe, EKKE će učestvovati u implementaciji RP5 o širenju, održivosti i eksploataciji, šireći poruku o povećanju otpornosti adolescenata na ekstremističke stavove i stavove u vezi sa sportom, kroz medijsku i digitalnu pismenost u kontekstu fudbal3 aktivnosti.

Ovaj izveštaj se odnosi na D2.3 Unapređenom DIALECT unapređenom Akcionom planu za borbu protiv radikalizacije mladih kroz fudbal koji gradi zajednicu, integrirajući razvoj veština medijske i digitalne pismenosti. Kao što je jasno navedeno u predlogu zasnovanom na nalazima prethodnih

istraživačkih aktivnosti, a nadovezujući se na metodološki okvir projekta DIALECT, EKKE će prilagoditi Akcioni plan DIALECT-a, kako bi se pozabavio kombinacijom fudbal3 aktivnosti sa medijskom i digitalnom pismenošću, koristeći ista dva „alata“ koje koriste ekstremističke partije za radikalizaciju mladih, a to su fudbal i (društveni) mediji. EKKE će pružiti teorijsku pozadinu akcionog plana DIALECT2, analizirajući korelaciju između nedostatka medijskih i digitalnih veština sa netolerantnim stavovima i verovanjima među mladima. SFV će pružiti tehničke savete o integraciji aktivnosti medijske i digitalne pismenosti u Fudbal3 metodologiji za borbu protiv radikalizacije na osnovu potreba za obukom medijatora i trenera u ovom pravcu. NorSensus će postaviti okvir ishoda učenja za veštine medijske i digitalne pismenosti koje treba poboljšati kako bi se promovisala otpornost adolescenata na ekstremističke stavove. AAH će obezbediti međuetnički i kulturni ugao izgradnje zajednice, zasnovan na metodama za angažovanje zajednice i koheziju, koristeći feministički pristup za osnaživanje mešovite grupe ljudi (u ovom slučaju adolescenata), tj. muškaraca, žena, migranta, nemigranta, socijalno i ekonomski isključenih ljudi. Naglasak će biti stavljen na mogućnosti primene stečenih veština medijske i digitalne pismenosti na nivou zajednice kroz projekte kreiranja digitalnog sadržaja koje vode mlađi. **Unaprijeđeni akcioni plan zasnovan na rezultatima sekundarnih/desk i primarnih istraživanja treba da nahraní sve ostale aktivnosti projekta.**

Dakle, šema implementacije projekta glasi:





2.2. Preduzeti koraci i koraci koji će se tek preduzeti

Kao što je već pomenuto, implementacija Radnog paketa 2 (RP 2) uključuje ciljeve i zadatke koji vode ka „*Poboljšanju akcionog plana DIALECT-a, kombinujući fudbal za izgradnju zajednice sa razvojem veština medijske i digitalne pismenosti za adolescente*“. Ciljevi poboljšanog akcionog plana DIALECT uključuju metodologiju zasnovanu na potrebama za razvoj medijskih i digitalnih veština adolescenata kroz fudbal za izgradnju zajednice za borbu protiv radikalizacije mladih u siromašnim oblastima u 4 pilot zemlje EU (Italija, Mađarska, Grčka i Srbija). U tu svrhu su obezbeđena tri isporuke (D2.1, D2.2. i D2.3) i pet zadataka (T2.1 – T2.5). Oni su dijagramski predstavljeni na sledeći način.

WP2

Conduction of desk research on the correlation of media and digital literacy skills deficiency with youth radicalization and violent attitudes



- Conduction of 4 focus groups with DIALECT's built pool of adolescents
- Implementation of an online survey to specify the needs of DIALECT mediators and trainers in undertaking new roles for combating youth radicalization
- Conduction of 4 focus groups with representatives of local football associations, academies and football experts

Needs Assessment - Research Results



Enhancement of DIALECT action plan for combating youth radicalization through community building football, integrating media and digital literacy skills development

D2.1 „**Protokol i alati za istraživanje**“, koji je razvio EKKE, obezbedio je smernice i istraživačke alate koje koriste partneri koji sprovode primarne istraživačke aktivnosti u svojim zemljama, tj. fokus grupe i onlajn ankete. D2.2 „**Izveštaj o proceni potreba**“ za borbu protiv radikalizacije mladih kroz izgradnju fudbala u zajednici u kombinaciji sa razvojem veština medijske i digitalne pismenosti, ugradio je nalaze desk istraživanja i primarnog istraživanja, predstavljajući identifikovane potrebe adolescenata za veštinama medijske i digitalne pismenosti, potrebe za obukom medijatora i trenera DIALECT-a da preuzmu nove uloge u borbi protiv radikalizacije mladih kroz izgradnju zajednice fudbala i razvoj veština medijske i digitalne pismenosti ugrožene omladine, kao i izazove sa kojima se suočavaju sportske organizacije u integraciji fudbala, nekonkurentnih anti-radikalizacionih praksi. Sledeće, D2.3 „**Poboljšani Dialect akcioni plan**“ za borbu protiv radikalizacije mladih kroz fudbal koji gradi zajednicu, integrišući razvoj veština medijske i digitalne pismenosti, uzimajući u obzir rezultate



procene potreba, ugrađuje aktivnosti za razvoj medijskih i digitalnih veština u fudbal3 aktivnosti za borbu protiv radikalizacije mladih, podržavajući primenu stečenih veština na nivou zajednice, kroz projekte kreiranja digitalnog sadržaja pod vođstvom mladih koji se odnose na potrošnju sportskih medija.

Dodeljeni su specifični zadaci, [RP(2), T2.1-T2.5] koji su doveli do formulacije DIALECT2 „Poboljšanog DIALECT akcionog plana“ koji uključuje sledeće: Zadatak T2.1 je predvideo sprovođenje desk istraživanja o korelaciji nedostatka medijskih i digitalnih veština sa radikalizacijom mladih i nasilnim stavovima koji pripremaju teren za primarne istraživačke aktivnosti RP(2). Zadatak T2.2 uključivao je sprovođenje 4 fokus grupe sa DIALECT-ovim izgrađenom bazom adolescenata, po jednu za svaku pilot zemlju, na osnovu zajedničkih alata i vodiča za implementaciju i prikupljanje podataka. Zadatak T2.3 uključivao je dizajniranje i implementaciju onlajn ankete koja se primenjuje na sve pilot zemlje i mrežu SVF-a da bi se specificirale potrebe medijatora i trenera DIALECT-a u preuzimanju novih uloga u borbi protiv radikalizacije mladih kroz fudbal za izgradnju zajednice, u kombinaciji sa razvojem veština medijske i digitalne pismenosti. Zadatak T2.4 je predvideo sprovođenje 4 fokus grupe sa predstvincima lokalnih fudbalskih saveza, akademija i fudbalskih stručnjaka, po jedna po pilot zemlji. Konačno, izrada ovog izveštaja je obezbeđena kroz aktivnosti zadatka T2.5 Unapređenje DIALECT akcionog plana za borbu protiv radikalizacije mladih kroz fudbal za izgradnju zajednice, integrišući razvoj veština medijske i digitalne pismenosti. Dakle, na osnovu nalaza prethodnih istraživačkih aktivnosti, i nadovezujući se na metodološki okvir projekta DIALECT, EKKE je prilagodio DIALECT-ov akcioni plan, kako bi se pozabavio kombinacijom fudbal3 aktivnosti sa medijskom i digitalnom pismenošću, koristeći ista dva „alata“ koja su korišćena od strane ekstremističkih partija za radikalizaciju mladih, odnosno fudbala i (društvenih) medija. Stoga ovaj izveštaj pruža teorijsku pozadinu Akcionog plana DIALECT2, analizirajući korelaciju između nedostatka veština medijske i digitalne pismenosti sa netolerantnim stavovima i verovanjima među mladima. Ova pozadina je od suštinskog značaja za integraciju aktivnosti medijske i digitalne pismenosti u Fudbal3 metodologiju za borbu protiv radikalizacije, zasnovanu na potrebama za obukom medijatora i trenera u ovom pravcu, kao i na promovisanju otpornosti adolescenata na ekstremističke stavove.

Kao što je takođe pomenuto, RP2 je u interakciji sa drugim radnim paketima (RP3, RP4 i RP5). Iz navedenog je jasno da su istraživačke aktivnosti osmišljene da informišu sve radne grupe o projektu (tj. zadaci izgradnje kapaciteta i sve obuke).

2.3. Ciljanje populacije

Kao što je već pomenuto, sve istraživačke aktivnosti projekta RP2 imaju za cilj da identifikuju i analiziraju korelaciju nedostatka medijske i digitalne pismenosti sa radikalizacijom mladih, ranjivosti adolescenata prema ekstremističkim stavovima i moralnim neangažovanjem u odnosu na nasilne i rasističke stavove u EU, sa fokusom na 4 pilot zemlje učesnice (Grčka, Italija, Mađarska, Srbija). Ovi ciljevi su realizovani kroz primarno istraživanje kroz sprovođenje fokus grupa sa adolescentima i sa predstvincima lokalnih fudbalskih saveza, akademija i fudbalskih stručnjaka za svaku pilot zemlju, kao i sprovođenjem onlajn ankete za preciziranje potreba adolescenata, fudbal3 medijatora i trenera. Cilj je bio a) da se identificuje razumevanje medijske i digitalne pismenosti i potrebe za veštinama ove populacije u odnosu na uočene i neopažene izazove i rizike sa kojima se obično suočavaju u onlajn okruženju, posebno u vezi sa ekstremističkim diskursima i procesima regrutovanja koji se odvijaju onlajn ili putem masovne medije i b) da identifikuju njihove potrebe za obukom i izazove u vezi sa preuzimanjem novih uloga na nivou zajednice u borbi protiv radikalizacije mladih kroz fudbal za izgradnju zajednice, u kombinaciji sa razvojem veština medijske i digitalne pismenosti.



Co-funded by
the European Union

dialect

actionaid



**football
FRIENDS**

**COMMON
GOAL**

**NorSensus
MEDIAFORUM**



2.4. Odabir populacije

Ciljna populacija za istraživanje i obuku: adolescenti

Istraživanje uključuje učešće adolescenata od 12-18 godina iz Grčke, Italije, Mađarske i Srbije, sa fokusom na one koji su u opasnosti od siromaštva i socijalne isključenosti, uključujući pripadnike lokalnih etničkih i kulturnih društvenih grupa (tj. migrante, izbeglice, Rome itd.). Treba napomenuti da je proces selekcije uključio adolescente iz DIALECT fudbal3 fonda, odnosno ugrožene adolescente koji dolaze iz socijalno-ekonomski ugroženih i etničkih i kulturnih manjina. Takođe treba napomenuti da su u implementaciju DIALECT projekta bili uključeni adolescenti (i dečaci i devojčice) iz ciljnih područja/zajednica određenih prema sledećim kriterijumima odabira, zajedničkim u sve četiri zemlje: a) povećan nivo siromaštva i socijalne isključenosti, b) prisustvo migrantske i nemigrantske populacije, c) identifikovane slučajeve govora mržnje koji se fokusira na ksenofobiju d) povećana sportska kultura i e) prisustvo ekstremističkih grupa. Očekuje se da će svaka fokus grupa biti sastavljena od 8-10 adolescenata po zemlji.

Ciljna populacija za istraživanje i obuku: DIALECT fudbal3 medijatori i treneri

Istraživanje takođe uključuje učešće DIALECT fudbal3 medijatora i trenera u svim zemljama učesnicama, uključujući potencijalne medijatore iz grupe DIALECT adolescenata. Onlajn anketa je tako vođena kroz postojeći izgrađeni fond od 50 omladinskih lidera uključenih u mešovite fudbalske timove koji bi mogli biti zainteresovani da preuzmu ulogu fudbal3 medijatora ili trenera, i 20 predstavnika socijalnih radnika, OCD i sportskih udruženja, koji su već delovali kao posrednici i treneri u prvoj fazi projekta DIALECT u 4 pilot zemlje. Anketa je prosleđena SFV-ovoj mreži medijatora i trenera kako bi se dobile proširene povratne informacije o potrebama i izazovima ove ciljne grupe u borbi protiv radikalizacije mladih kroz fudbal. Očekuje se da 120 ispitanika bude uključeno u onlajn anketu (iz pilot zemalja partnera i mreže SFV-a).

Ciljna populacija za istraživanje i obuku: predstavnici lokalnih fudbalskih saveza, akademija i fudbalski stručnjaci

Pored navedenog istraživanja, uključeni su lokalni fudbalski savezi, akademije i fudbalski stručnjaci. Očekuje se da 8-10 učesnika po zemlji bude uključeno u svaku fokus grupu.

2.5 Osmišljavanje i sprovođenje istraživanja procene potreba

Unaprijeđeni akcioni plan projekta DIALECT2, koji se zasniva na rezultatima DIALECT projekta, preformuliše istraživačka pitanja ovog potonjeg, kako bi se uklopila u novoformirane ciljeve, jer je cilj da se poboljša svest i znanje svih gore navedenih istraživačkih populacija o medijskoj i digitalnoj pisemnosti i aktivnosti protiv radikalizacije koje se mogu integrisati u fudbal da bi se promovisala otpornost igrača na ekstremističke vrednosti i nasilne stavove. Dakle, **sve aktivnosti istraživanja i obuke projekta DIALECT2** bave se potrebama i kapacitetima gore navedenih populacija kroz program medijske i digitalne pisemnosti u kombinaciji sa fudbalom za izgradnju zajednice. Stoga, **glavna pitanja** koja odgovaraju identifikaciji relevantnih potreba i odgovarajućim programima obuke uključuju operacionalizaciju sledećeg:

Populaciona grupa: Adolescenti

- U kojoj meri adolescenti koji vole fudbal i/ili su uključeni u fudbal3 igre poseduju suštinske i neophodne veštine medijske i digitalne pismenosti, kritičko razmišljanje i otpornost na ekstremističke vrednosti i stavove.
- U kojoj meri navedeni adolescenti poseduju osećaj pripadnosti zajednici kroz svoje angažovanje u fudbal3 aktivnostima za izgradnju zajednice u kombinaciji sa svešću o sportu – a posebno fudbalu kao oblasti ne samo bavljenja sportom već i kao oblasti za konzumiranje vesti i razumevanje medijskih sadržaja.
- U kojoj meri navedeni adolescenti poseduju suštinsko razumevanje i u stanju su da kritički procene informacije koje se promovišu u digitalnim i društvenim medijima prema mladima.
- U kojoj meri su navedeni adolescenti uključeni u dizajn projekata kreiranja digitalnog sadržaja predvođenih mladima.

Populaciona grupa: Fudbal3 medijatori i treneri

- U kojoj meri fudbal3 medijatori i treneri poseduju neophodne veštine za rešavanje nedostatka veština medijske i digitalne pismenosti adolescenata u kontekstu fudbal3 aktivnosti.
- U kojoj meri su navedene grupe stanovništva svesne svojih stereotipnih percepcija i predrasuda.
- U kojoj meri su gore navedene grupe dovoljno kvalifikovane da pomognu u borbi protiv radikalizacije mladih i povećaju otpornost na ekstremističke vrednosti i uverenja kroz sport, a posebno fudbal i fudbal3.
- U kojoj meri navedena populaciona grupa poseduje neophodne veštine medijske i digitalne pismenosti za razmenu znanja i lekcija naučenih primenom anti-radikalizacionih praksi u kontekstu fudbal3 metodologije.

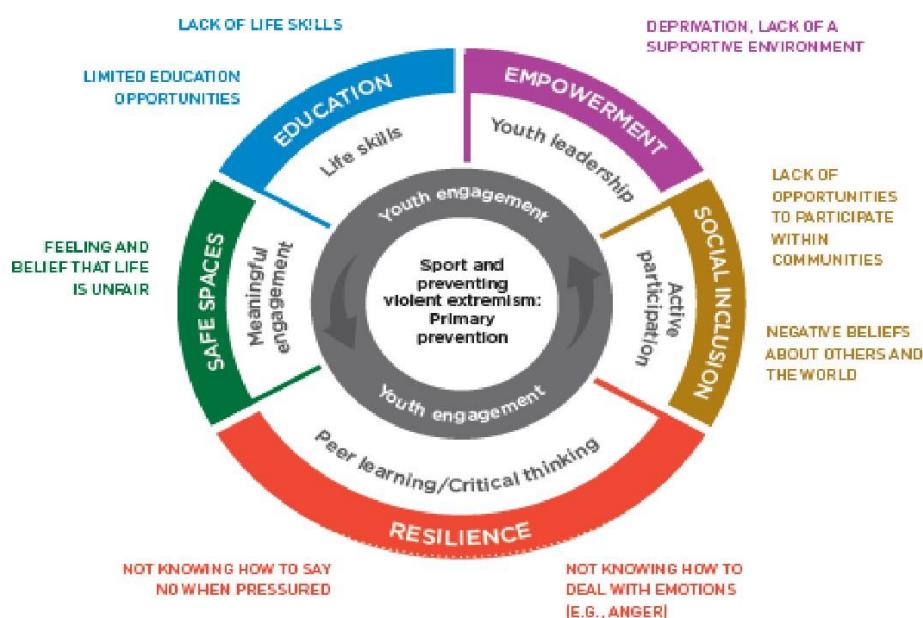
Populaciona grupa: Predstavnici lokalnih fudbalskih saveza, akademija i fudbalski stručnjaci

- U kojoj meri smatraju da su interkulturalni dijalog i rešavanje konflikata na fudbalskom terenu izvodljivi.
- Do koje mere veruju da društva mogu da obrazuju adolescente o tome kako da prepoznaju i budu otporni na ekstremističke narative koji promovišu poruke rasizma i ksenofobije.
- U kojoj meri oni veruju da korišćenje fudbala i treninga o medijima i digitalnoj pismenosti može osnažiti mlađe u borbi protiv netolerantnih uverenja i stavova i formirati aktivne građane.
- Koliko je za predstavnike navedene grupe važna tolerancija, nediskriminacija i rodna ravnopravnost.
- U kojoj meri veruju da društva mogu da obrazuju mlađe o vrednostima i veštinama koje će se koristiti u svakodnevnom životu na fudbalskom terenu i van njega.
- Na koje načine društva mogu pomoći mladima da shvate ulogu medijskog izveštavanja i budu otporni na ekstremističke narative i ponašanja unutar i izvan fudbalskog terena.
- Koliko su spremni da promovišu relevantne poruke široj zajednici.

Osnovni koncepti svih zadataka istraživanja i obuke DIALECT2 projekta uključuju teorijske stavke rasizma, netolerancije, diskriminacije, pismenosti, medijske pismenosti i digitalne

pismenosti. Operacionalizacija koncepata rasizma, netolerancije i diskriminacije na i van mreže prati identične indekse onima koji se koriste u projektu DIALECT, ali su **dopunjeni kako bi se ukljupili u onlajn i oflajn svet**. Prateći projekat DIALECT i odgovarajuću literaturu, operacionalizacija koncepata rasizma, netolerancije mržnje i diskriminacije na i van mreže uključiće odgovarajuće stavke koje sugeriše **mera netolerantne šeme**¹⁴⁴ kao što su **oblici nepoštovanja, oblici diskriminacije i oblici rasističke diskriminacije, mržnje i netolerancije**. S druge strane, zadacima uključenim u **Šemu prevencije nasilnog ekstremizma**¹⁴⁵ koju čine različite zone kroz koje sport može imati uticaja takođe se treba pozabaviti. Zone šeme uključuju **sigurne prostore, socijalnu inkluziju, otpornost, obrazovanje i osnaživanje**.

Šemu prevencije nasilnog ekstremizma



Prilagodljivost DIALECT2 cilja na gornju šemu osim dodirivanja moći sportskih vrednosti,¹⁴⁶ uključuje podsticanje veština medijske i digitalne pismenosti koje deluju kao multiplikatori targetiranih ciljeva i rezultata projekta na izgradnji zajednice na način gde generacije mogu da stvore „svet“ koji je pravedan, inkluzivan, tolerantan i zdrav, koji uključuje relevantne vrednosti.¹⁴⁷ Na ovaj način DIALECT cilja na promovisanje ključnih životnih veština i osnaživanje mladih da postanu lideri, kao i na pružanje znanja i životnih veština i igračima i medijatorima. DIALECT2 ima za cilj ne samo povećanu spremnost za uključivanje drugih, bez obzira na pol, sposobnosti, godine ili poreklo, povećanu komunikaciju, veštine donošenja odluka i posredovanja u konfliktima, poboljšano poštovanje žena i devojčica i

¹⁴⁴

¹⁴⁵ KANCELARIJA UJEDINJENIH NACIJA ZA DROGU I ZLOČIN, (2021). PREVENCIJA NASILNOG EKSTREMIZMA KROZ SPORT: PRAKTIČNI VODIČ. KANCELARIJA UJEDINJENIH NACIJA ZA DROGU I KRIMINAL. Beč, U.N., Beč, PRIRUČNIK O KRIVIČNOM PRAVOSU, str. 6.

¹⁴⁶ Izvor: UNESCO, Moć sportskih vrednosti, 246351_eng_pdf.

¹⁴⁷ Izvor: UNESCO, Moć sportskih vrednosti, 246351_eng_pdf.



uvažavanje rodne ravnopravnosti, poboljšan osećaj za fer plej, odgovornost, povećanu želju da postanemo uzor drugima i povećano učešće u zajednici, već i povećano učešće u „medijskim pejzažima“ i digitalnim svetovima kroz sposobnost da pretražuju, pronalaze, navigiraju i koriste medijske sadržaje i usluge, kroz kritičko razmišljanje i prepoznavanje različitih tipova medijskog sadržaja i procenu sadržaja na istinitost i pouzdanost, kao i razumevanje kako medijska industrija funkcioniše i kako su medijske poruke konstruisane u svrhu donošenja informisanih izbora u vezi sa odabirom i korišćenjem sadržaja u uzimajući u obzir bezbednost i bezbednosne rizike na mreži. Takođe ima za cilj da unapredi kreativne veštine izgradnje i generisanja medijskog sadržaja, interakcije, angažovanja i učešća u ekonomskim, društvenim i kulturnim aspektima društva kroz medije, promovišući demokratsko učešće, osnovna prava i interkulturni dialog.¹⁴⁸

Međutim, kako navodi UNESCO, sve složeniji medijski i informacioni pejzaž, koji ima primarnu ulogu u našem svakodnevnom životu, ubrzano se menja. Stalno se menja način na koji komuniciramo, omogućavajući i izazivajući ljudska prava, slobodu izražavanja, univerzalni pristup informacijama, izgradnju mira, održivi razvoj i interkulturni dialog. U isto vreme, kontekst je onaj u kome su komunikacione tehnologije učinile informacije dostupnijim čak i ako je međujezička razmena zaostala. Bez obzira na to, ljudi širom sveta postaju kreatori sadržaja sa načinom razmišljanja o učešću globalnog građanstva u društvenim pitanjima, a ne samo pasivna javnost koja deluje kao posmatrač i povremeno biračka jedinica. U mnogim zemljama, izvori informacija kojima je tek nedavno bilo teško pristupiti, danas su ograničeni samo našom sposobnošću da apsorbujemo ogromne količine informacija koje se brzo prenose. Ovo dolazi sa izazovima. Ljudima je teško da odrede koje su verodostojne informacije usred proliferacije. Ponekad je nejasno kako odgovoriti, podeliti i/ili komentarisati. Kako pojedinci i kolektivi mogu da doprinesu svežim sadržajem rastućoj zalihi distribuiranog znanja nije uvek očigledno. Stoga kompetencije medijske i informatičke pismenosti (MIL) postaju sve važnije – neophodan odgovor u ovom medijskom i informacionom okruženju. Ovo je posebno relevantno danas, pošto je svet svedok neviđenog porasta polarizacije, govora mržnje, radikalizacije i ekstremizma koji se dešavaju i van mreže i na mreži. Često ugrađeno u „diskurs straha“, dovodi u pitanje ljudska prava i narušava ljudsku solidarnost.¹⁴⁹ Stoga je Uneskov pristup sprečavanju nasilnog ekstremizma danas usmeren na borbu protiv dezinformacija, stereotipa i netolerancije prenošenih kroz neke medije i u onlajn prostorima. Ovde je stimulisanje kritičke empatije jedna od vitalnih komponenti i postoje mnoge zainteresovane strane koje imaju ulogu u ovoj dimenziji. Dalje, medijska i digitalna pismenost se posmatra kao osnaživanje ljudi da budu radoznali, da pretražuju, da kritički procenjuju, da mudro koriste i doprinose informacijama i medijskim sadržajima. Medijska i digitalna pismenost zahtevaju kompetenciju u poznavanju svojih prava na mreži; borba protiv govora mržnje i maltretiranja putem interneta; i razumevanje etičkih pitanja oko pristupa i korišćenja informacija.¹⁵⁰ Kako je Alton Grizl rekao da je „negativna i nepoželjna posledica je to da je širom sveta došlo do naglog porasta incidenata pojedinaca koji koriste govor mržnje protiv migranata, prisilnih migracija i manjinskih zajednica ili društvenih grupa, okrivljajući ih za muku svojih nacija. Reči koje se koriste u politici, u vestima, u društvenim medijima, u istraživačkim studijama, nacionalnim izveštajima i opštoj literaturi ili debati o ovim ljudskim fenomenima imaju posledice. Istorija je pokazala da retorički ekscesi i neuravnoteženi ili pristrasni istorijski prikazi određenih događaja u vezi sa bilo kojom etničkom grupom, mestom, kulturom ili religijom mogu dovesti do klime predrasuda, diskriminacije i nasilja. Upravo te predrasude,

¹⁴⁸ Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbyaen>). Also, *Mapping of media literacy practices and actions in EU-28*, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2016.

¹⁴⁹ Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, pg. 7-8.

¹⁵⁰ Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, pg. 7-8.



diskriminacija i nasilje često ugrožavaju individualna prava ili jednaka prava svih – pravo na kulturno i versko izražavanje, pravo na bezbednost i mir, pravo na slobodu izražavanja, pravo na obrazovanje, pravo na informisanje, pravo na udrživanje ili povezivanje i dr.”.¹⁵¹ Koncept socijalizacije dobija nove dimenzije kako je ugrađen u informacije i komunikaciju i sve više se odvija kroz tehnološke platforme, medije i sve oblike okruženja za učenje. Kada se uzmu zajedno i u kombinaciji sa incidentima korišćenja društvenih medija od strane ekstremističkih i nasilnih organizacija za radikalizaciju i regrutovanje posebno mladih umova, relevantnost medijske i digitalne pismenosti, kako bi se građanima omogućilo da efikasno dovode u pitanje svoja uverenja i da se kritički angažuju u ovim temama, i stoga integracija medijske i digitalne pismenosti u formalna, neformalna i informalna okruženja postaju urgentna. Kako je navedeno, „pristup medijskoj i informacionoj pismenosti i održivom razvoju zasnovan na pravima – uključujući borbu protiv mržnje, radikalizacije i nasilnog ekstremizma – može igrati ključnu ulogu u percepciji „drugih“ podsticanjem izveštavanja, istraživanja i analize, kao i osmišljavanje i sprovođenje razvojnih intervencija koje su objektivne, zasnovane na dokazima, inkluzivne, pouzdane, etičke i tačne, i podstičući pojedince da preduzmu zdrave akcije zasnovane na njihovim pravima i pravima drugih”.¹⁵²

Nakon toga, konceptualne definicije korišćene putem opsežnog desk istraživanja kako bi se ispunili ciljevi DIALECT2, napravljen je skup radnih definicija sa odgovarajućim indeksima kako bi se uklopio u holistički pristup digitalnoj pismenosti, u smislu veština (naglašavajući da deca treba da budu osnažena sa tehničke, kognitivne i društvene veštine koje je potrebno zaštитiti i produktivne u digitalnom dobu), zainteresovanih strana (tvrdeći da roditelji/staratelji i vaspitači treba da igraju aktivnu ulogu u digitalnoj pismenosti dece) i veze sa tradicionalnom pismenošću (uz napomenu da bi digitalna pismenost trebalo da bude utemeljena u okviru šireg okvira veština za život i rad).¹⁵³ Prateći preporuke UNICEF-a, pokušalo se da *definicije budu kratke, jednostavne, konkretne, upotrebljive i specifične za uzrast, uključujući važne termine i koncepte kao što su otpornost, samosvest, samoregulacija, interpersonalne veštine, empatija, delovanje, svest o našim i pravima drugih, dok se bavimo sadržajem i drugim korisnicima. Dalje, definicije se odnose na slobodu i bezbednost tokom igranja onlajn ili sa digitalnim uređajima i prilagođavaju specifičnosti konteksta udaljavajući se od rešenja koje odgovara svima.*¹⁵⁴ Kao rezultat, napravljena je inovativna šema operacionalizacije na sledeći način:

Uzimajući u obzir adolescente: Smatramo da je relevantnija za obim ovog projekta „duža definicija“ koju je dao UNICEF (kao gore)¹⁵⁵ u tome što uključuje konceptualne stavke pogodne za

¹⁵¹ Alton Grizzle (2016), Introduction. Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>)

¹⁵² Alton Grizzle (2016), Introduction. Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository, pg. 12 (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbysaen>)

¹⁵³ UNICEF (2017). UNICEF State of the World's Children: Children in a Digital World. New York: UNICEF. UNICEF (2018a). Policy Guide on Children and Digital Connectivity. New York: UNICEF. Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York.

¹⁵⁴ Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York, pg. 35-36.

¹⁵⁵ Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York.



kombinovanje fudbala uopšte i fudbal3 metodologije i kulture posebno. Pošto DIALECT2 cilja na razvoj kapaciteta za borbu protiv radikalizacije i ekstremizma na terenu i van njega, kao i putem komunikacije i kontakata na mreži i van mreže, duža UNICEF-ova definicija je na odgovarajući način prilagođena i glasi: Definicija se odnosi na **medijsku i digitalnu pismenost kao skup znanja, veština, stavova i vrednosti koji omogućavaju adolescentima da koriste i razumeju tehnologiju, da pretražuju, upravljaju i kritički vrednuju informacije, komuniciraju, sarađuju, kreiraju i dele sadržaj, grade znanje i rešavaju probleme bezbedno i etički, na način koji odgovara njihovom uzrastu i društvenom okruženju.** Takođe se odnosi na igru, učenje, druženje, pripremu za rad i učešće u građanskim akcijama u digitalnim okruženjima samouvereno i autonomno. Da bi se definicija operacionalizovala, identifikovan je spoj tehnički opisnih i komplikovanih indikatora veština i kompetencija na sledeći način:¹⁵⁶

Veštine medijske i digitalne pismenosti

Korišćenje interneta i medija

Učestalost upotrebe i uređaji

Obim upotrebe (informacije, komunikacija, slobodno vreme, učenje)

IKT pismenost i informatička pismenost

Razumevanje (tumačenje i povezivanje delova informacija u tekstu). Konstruisanje značenja iz teksta koje može da varira od razumevanja značenja pojedinačnih reči do razumevanja osnovne teme dugačkog argumenta ili naracije.

Digitalna bezbednost i otpornost

Pristup i rad u digitalnim okruženjima bezbedno i efikasno, kritički procenjivanje informacija, komuniciranje bezbedno, odgovorno i efektivno putem digitalne tehnologije, razumevanje dečijih i ljudskih prava, razumevanje rizika povezanih sa ličnim podacima, privatnosti i reputacijom, razumevanje ili kreiranje digitalnog sadržaja u skladu sa zaštitom zdravlja i dobrobiti i promovisanje digitalne otpornosti.

Angažovanje

Namensko korišćenje medija i digitalnog okruženja, odnosno usmerenost na primenu informacija i ideja u tekstu za rešavanje neposrednog zadatka ili cilja ili za jačanje ili promenu uverenja. Kreativna pismenost u građenju sadržaja. Izraz. Angažman u korelaciji sa stručnošću.

Vrednovanje i razmišljanje

Donošenje sudova o tekstovima. U slučaju elektronskih tekstova, pitanje njihovog kredibiliteta i autentičnosti je posebno važno. Elektronskim tekstovima se može pristupiti iz niza izvora, čiji identitet i akreditivi nisu uvek jasni.

Digitalna participacija i agencija

Interakcija, deljenje i saradnja, građanski angažman, učešće u društvu, postizanje svojih ciljeva i razvijanje znanja i potencijala. Rešavanje problema u situacijama kada osoba ne može odmah i rutinski da postigne svoje ciljeve zbog neke vrste prepreke ili izazova. Veštine rešavanja konflikata.

Digitalna emocionalna inteligencija

Samosvest, samoregulacija, samomotivacija, interpersonalne veštine, empatija

¹⁵⁶ Pokušali smo više ili manje izbalansiranu kombinaciju UNICEF-ove predložene modularne definicije digitalne pismenosti dece sa OECD-om (2012), Pismenost, računanje i rešavanje problema u okruženjima bogatim tehnologijom: Okvir za OECD istraživanje veština odraslih, Okvir za obrazovanje o digitalnom građanstvu (CoE), The Digital Intelligence Framework (DK INSTITUTE), Digital Kids Asia-Pacific Competence Framework UNESCO i The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) EC (kao gore) vis-a-vis fudbals3 metodologija i racionalnost. Svi indikatori ciljaju na osnaživanje adolescenta u borbi protiv ekstremističkih i netolerantnih vrednosti i stavova u oba okruženja: fizičkom i digitalnom, na terenu i van njega.

Sve navedeno presreće sledeća lista nadležnosti:

Domen vrednosti

Vrednovanje ljudskog dostojanstva i ljudskih prava, kulturne raznolikosti, demokratije, pravde, pravičnosti, jednakosti i pravila/poslušnosti zakona

Domen stavova

Otvorenost za kulturnu različitost i druga uverenja, poglede na svet i prakse, poštovanje, komunikativnost i saradnički duh, rešavanje sukoba, građansko razmišljanje, odgovornost, samoefikasnost, tolerancija različitosti i dvosmislenosti.

Uzimajući u obzir medijatore i trenere: S obzirom na to da su treneri potvrđeni kao glavna prepreka kako u pogledu nedostatka digitalnih kapaciteta medija, tako i u pogledu kulturnog otpora da se usvajaju IKT rešenja i pristupi, kao što je već navedeno, radna definicija usvojena s jedne strane **pokušava da operacionalizuje potrebe trenera za veštinama i kompetencijama, dok, s druge strane, pokušava da identificuje veštine i kompetencije trenera, posebno imajući u vidu njihove neočekivane percepcije i uverenja o rasizmu, diskriminaciji i netoleranciji.** U ovoj ciljnoj populaciji koristili smo istu listu gore navedenih indikatora dizajniranu za ciljnu grupu **adolescenata sa naglaskom** na sledeće stavke:

- Spremnost da se uključe drugi, bez obzira na pol, sposobnosti, godine ili poreklo.
- Povećane veštine komunikacije, donošenja odluka i posredovanja u konfliktima.
- Poboljšano uvažavanje rodne ravnopravnosti na terenu i van njega.
- Povećani osećaj za ferplej i odgovornost
- Povećana želja za postajanjem uzora drugima.
- Povećano učešće u zajednici.
- Samorefleksija i kritičko znanje o sebi.
- Povećano učešće u medijskim pejzažima i digitalnim svetovima kroz mogućnost pretraživanja, pronalaženja, navigacije i korišćenja medijskog i digitalnog sadržaja i usluga.
- Kritičko razmišljanje i prepoznavanje različitih tipova medijskog sadržaja i procena sadržaja na istinitost i pouzdanost, kao i razumevanje kako medijska industrijia funkcioniše i kako su medijske poruke konstruisane kako bi se doneli informisani izbori o odabiru i korišćenju sadržaja uz uzimanje u obzir bezbednost i bezbednosne rizike.
- Kreativne veštine izgradnje i generisanja medijskog i digitalnog sadržaja.
- Interakcija, angažovanje i učešće u ekonomskim, društvenim i kulturnim aspektima društva putem medija, promovišući demokratsko učešće, osnovna prava i interkulturalni dijalog.

Uzimajući u obzir **predstavnike fudbalskog sveta, OCD i lidere zajednice:** s obzirom na nedostatak razumevanja problema digitalne pismenosti od strane vladinih donosioca odluka (kao što je navedeno u relevantnim rezultatima istraživanja – kao što je gore navedeno), **naša radna definicija pokušava da dokaže uticaj projekta i potencijal za prenosivost, identificuje moguće praznine i prepreke.** Dakle, indikatori uključuju:

Interesovanje i znanje

- Poznavanje IKT infrastruktura i njihove povezanosti (posebno za udaljena i/ili ugrožena područja).



- Izvodljivost interkulturalnog dijaloga i rešavanja konflikata na fudbalskom terenu.
- Važnost tolerancije, nediskriminacije i rodne ravnopravnosti.
- Važnost edukacije mlađih o vrednostima i veštinama koje treba koristiti u svakodnevnom životu na i van fudbalskog terena.
- Važnost i izvodljivost korišćenja treninga iz fudbala i medijske i digitalne pismenosti za osnaživanje mlađih u borbi protiv netolerantnih uverenja i stavova i formiranje aktivnih građana.
- Važnost pomaganja mladima da razumeju ulogu medijskog izveštavanja i budu otporni na ekstremističke narative i ponašanja unutar i van fudbalskog terena.
- Interes vlade i civilnog društva za medijsku i digitalnu pismenost.
- Poznavanje bilo kakvih prepreka (tj. opšta socioekonomski pitanja, patrijarhalne društvene norme koje ograničavaju pristup devojčicama, nedostatak sredstava, prikladnost digitalnih platformi, zabrinutost roditelja i trenera itd.).
- Konsolidovani interes za medijsku i digitalnu pismenost u domenu sporta i fudbala uopšte i fudbala3 posebno.
- Poznavanje aktivnosti podrške u oblasti koju karakteriše održivost i nadogradnja na rezultate prethodnih inicijativa.

Spremnost

- Spremnost da se popune sve moguće praznine zbog nerazumevanja donosilaca odluka
 - nedostatak informacija zasnovanih na dokazima,
 - nedostatak dovoljne regulative u vezi sa privatnošću i transparentnošću,
 - ograničeno razumevanje složenosti digitalne pismenosti,
 - metodologije nisu konsolidovane.
- Spremnost da se popune eventualne praznine na otporu škola i nastavnika
 - sigurnosni problemi
 - pedagoški i psihološki uticaj i efekti
 - povećano opterećenje.

Izazovi

- Svest o sportskoj/fudbalskoj i fudbal3 moći i zaslugama u promeni načina razmišljanja mlađih.
- Akcije preduzete kako bi zajednice postale kohezivnije i inkluzivnije za sve mlade.
- Sredstva i načini izgradnje zajednica tolerancije i borbe protiv radikalizacije mlađih.

Alati su dizajnirani da odgovaraju gornjoj modularnoj šemi. Na osnovu gore navedenih teorijskih i operativnih definicija, osmišljeno je i sprovedeno istraživanje o proceni potreba projekta kako bi se identifikovale potrebe adolescenata za veštinama medijske i digitalne pismenosti, potrebe za obukom medijatora i trenera DIALECT-a da preuzmu nove uloge u borbi protiv radikalizacije mlađih kroz razvoj zajednice uz pomoć fudbala i razvoj veština medijske i digitalne pismenosti ranjivih mlađih, kao i izazove sa kojima se susreću sportske organizacije u integraciji fudbala3, nekonkurentnih anti-radikalizacionih praksi.

Uzimajući u obzir **rezultate procene potreba**, sadašnji unapređeni akcioni plan DIALECT2, uključuje aktivnosti razvoja medijskih i digitalnih veština u fudbal3 aktivnosti za borbu protiv radikalizacije mlađih, dok podržava primenu stečenih veština na nivou zajednice, kroz projekte kreiranja digitalnog sadržaja pod vođstvom mlađih koji se odnose na potrošnju sportskih medija. Obuka učesnika će se zasnivati na prethodnim istraživačkim aktivnostima, metodološkom okviru projekta DIALECT i nalazima Izveštaja o proceni potreba DIALECT2 za borbu protiv radikalizacije mlađih kroz izgradnju zajednice kroz fudbal u kombinaciji sa razvojem veština medijske i digitalne pismenosti.

2.6. Rezultati istraživanja procene potreba

Izveštaj o proceni potreba uključuje nalaze desk istraživanja i primarnog istraživanja, predstavljajući identifikovane potrebe adolescenata za veštinama u vezi sa medijima i digitalnom pismenošću, potrebe za obukom medijatora i trenera DIALECT-a da preuzmu nove uloge u borbi protiv radikalizacije mladih kroz fudbal koji gradi zajednicu i razvoj veština medijske i digitalne pismenosti ranjivih mladih, kao i izazove sa kojima se suočavaju sportske organizacije u integraciji fudbala³. Opšti cilj je da se pozabavi kombinacijom fudbal3 aktivnosti sa medijskom i digitalnom pismenošću, koristeći ista dva „alata“ koje koriste ekstremističke partije za radikalizaciju mladih, naime fudbal i (društvene) medije.

Ukratko, kako su primarno i sekundarno istraživanje pokazali poboljšanje ciljeva DIALECT2 osim dodirivanja moći sportskih vrednosti,¹⁵⁷ treba da uključi podsticanje veština medijske i digitalne pismenosti koje deluju kao multiplikatori targetiranih ciljeva i rezultata projekta na izgradnji zajednice na način gde generacije mogu da stvore „svet“ koji je pravedan, inkluзivan, tolerantan i zdrav, koji uključuje relevantne vrednosti.¹⁵⁸ Na ovaj način aktivnosti DIALECT2 treba da budu usmerene ne samo na promovisanje ključnih životnih veština i osnaživanje mladih da postanu lideri, kao što su pružanje znanja i životnih veština i igračima i medijatorima, već i na povećanje učešća u medijskim pejzažima i digitalnim svetovima kroz mogućnost pretraživanja, pronalaženje, kretanje i korišćenje medijskih sadržaja i usluga, kroz kritičko razmišljanje i prepoznavanje različitih tipova medijskog sadržaja i procenu sadržaja na istinitost i pouzdanost, kao i razumevanje načina na koji su medijske poruke konstruisane da bi se doneli informisani izbori o odabiru i upotrebi sadržaja sa uvažavanjem bezbednosti i bezbednosnih rizika. Takođe bi trebalo da ima za cilj unapređenje kreativnih veština izgradnje i generisanja medijskog sadržaja, interakcije, angažovanja i učešća u ekonomskim, društvenim i kulturnim aspektima društva putem medija, promovišući demokratsko učešće, osnovna prava i interkulturalni dijalog.¹⁵⁹



¹⁵⁷ Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.

¹⁵⁸ Source: UNESCO, Power of Sport Values, 246351_eng_pdf.

¹⁵⁹ Jagtar Singh, Paulette Kerr and Esther Hamburger (eds), 2016, Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism, MILID Yearbook United Nations Educational, France, UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-useccbyaen>). Also, Mapping of media literacy practices and actions in EU-28, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2016.

3. Teorijski okvir polaznika obuke

Kao što su sekundarna i primarna istraživanja pokazala, polarizacija obuhvata širok spektar dihotomija i ekstremnih stavova i može imati različite oblike, kao što su rasističko nasilje, diskriminacija, netolerancija i ekstremizam. Sve veći broj fenomena podela čini sprečavanje društvenih i vaspitnih mera sve relevantnijim. Fudbal se vrednuje kao društveni prostor, gde se izgradnja zajednice i identiteta odvija sa sve većom relevantnošću i značajem za mlade. Fudbalske zajednice zaista pružaju mogućnosti za izgradnju kolektivnih identiteta, iako je profesionalni fudbal bio i sve više se politizovao. Ovo je tako, posebno zbog činjenice da fudbal pruža priliku za izgradnju kolektivnih identiteta, u vremenima frustracije i neizvesnosti (tj. povećane migracije, ekonomske krize, pandemije kovida). Mlade izuzetno privlači fudbal i oblikuju ih vrednosti koje ga okružuju.

U tom kontekstu, UNESCO priznaje da je „fenomen koji se često naziva „podsticanje na radikalizaciju ka nasilnom ekstremizmu“ (ili „nasilna radikalizacija“) porastao poslednjih godina. Ovo se uglavnom odnosi na internet uopšte i društvene medije posebno. Uprkos tome što je odmah očigledno da drugi faktori van mreže, uključujući komunikaciju licem u lice, pritisak vršnjaka i lažne informacije predstavljaju moćnije sile i da se ignorisu pod rizikom smo da ograničimo naša prava na slobodu izražavanja ako se fokusiramo samo na Internet. Paralelno sa povećanom pažnjom na onlajn „podsticanje na ekstremizam i nasilje“, pokušaji da se spriči ova pojava stvorili su izazove za slobodu izražavanja. Oni se kreću od neselektivnog blokiranja, prekoračenja cenzure (koje utiču i na novinare i blogere) i narušavanja privatnosti – sve do suzbijanja ili instrumentalizacije medija na račun nezavisnog kredibiliteta“¹⁶⁰.

Imajući u vidu gore navedeno, sport uopšte i fudbal posebno pružaju mogućnosti za razvoj inovativnih alata u angažovanju mladih kako bi se izbegla društvena segregacija i politička polarizacija na nivou zajednice. U tom smislu, fudbal3 se smatra vrednim alatom koji promoviše samopouzdanje, poverenje i bezbednost, omogućavajući igračima da vrednosti koje nauče sprovedu u delo i da se angažuju u svojim zajednicama. Angažovanje sa metodologijom fudbala3 podstiče informisano donošenje odluka i podstiče interesovanje za to kako se društveni izazovi mogu prevazići. Naglasak na dijalogu i rešavanju sukoba omogućava igračima da shvate moć konsenzualnog donošenja odluka, omogućavajući im da premoste kulturne razlike u društvenom okruženju koje je obeleženo stalnim prilivom i odlivom članova zajednice.

¹⁶⁰ UNESCO (2017). Mladi i nasilni ekstremizam na društvenim medijima: mapiranje istraživanja. Među ključnim nalazima studije je da „Internet i društveni mediji mogu igrati aktivnu ulogu u procesu nasilne radikalizacije, uglavnom kroz širenje informacija i propagande, kao i jačanje identifikacije i angažovanja (samo)odabrane publike koji je zainteresovan za radikalne i nasilne poruke. [...] U tom smislu, umesto da bude inicijator ili uzročnik nasilnog ponašanja, internet (i posebno društveni mediji) mogu biti pokretači radikalizacije. Uloga Interneta se stoga čini konkretnije kao da oblikuje odluke, a ne da pokreće donošenje odluka, i funkcioniše kroz stvaranje okruženja istomišljenika konstituisanih u suprotnosti sa „drugim“. [...] Sinteza dokaza pokazuje da, u najboljem slučaju, društveni mediji predstavljaju okruženje za olakšavanje, a ne pokretačku snagu za nasilnu radikalizaciju ili stvarno izvršenje nasilja. Stoga, nema jasnih dokaza da uticaj društvenih medija može delovati nezavisno od drugih oflajn faktora, iako onlajn i oflajn dimenzije postaju sve poroznije. U tom smislu, internet i društveni mediji mogu da deluju kao pojačanje jer mladi ekstremisti tada mogu aktivno da traže i pronalaze materijal u društvenim medijima da podstaknu svoje interesu, i pri tome postanu plen za uključivanje u nasilne akcije.“



Zbog inovativnih karakteristika fudbala³ svi učesnici treba da budu adekvatno obučeni. Učesnici treba da budu obrazovani o inovativnoj filozofiji fudbala³ i da dobro razumeju inovativne karakteristike zajedno sa svim osnovnim informacijama o metodologiji. Objasnjenje korak po korak o tome kako implementirati fudbal³ trebalo bi da bude postignuto da bi inovativni alat bio jasan. Kako je navedeno, fudbal³ je inspirisan uličnim fudbalom. Međutim, on koristi obrazovni potencijal uličnog fudbala tako što osigurava da su dijalog i fer plej sastavni deo igre. Fudbal³, nazvan po tri poluvremena (diskusija pre utakmice, fudbalska utakmica i diskusija posle utakmice) koristi tradicionalna fudbalska pravila zajedno sa drugim specifičnim - fiksnim i otvorenim pravilima - koja određuju igrači uz vođstvo medijatora, sa ciljem da doneše socijalne i razvojne koristi deci koja učestvuju, a time i njihovim roditeljima i njihovoj zajednici. Može ga igrati bilo ko, bilo gde i može se koristiti za obraćanje bilo kojoj društvenoj temi. Nema sudija. Umesto toga, medijatori olakšavaju razgovore između dva tima i prate utakmicu.¹⁶¹

DIALECT2 takođe uključuje podsticanje veština medijske i digitalne pismenosti koje deluju kao multiplikatori targetiranih ciljeva i rezultata projekta na izgradnji zajednice *na način gde generacije mogu da stvore „svet“ koji je pravedan, inkluzivan, tolerantan i zdrav, koji uključuje relevantne vrednosti.*¹⁶² Na ovaj način DIALECT cilja na promovisanje ključnih životnih veština i osnaživanje mlađih da postanu lideri, kao i na pružanje znanja i životnih veština i igračima i medijatorima. Dialect2 ima za cilj ne samo povećanu spremnost da uključi druge, bez obzira na pol, sposobnosti, godine ili poreklo, povećanu komunikaciju, veštine donošenja odluka i posredovanja u konfliktima, poboljšano poštovanje žena i devojčica, i uvažavanje rodne ravnopravnosti, poboljšan osećaj za fer plej, odgovornost, povećanu želju da postanemo uzor drugima i povećano učešće u zajednici, ali i povećano učešće u medijskim pejzažima i digitalnim svetovima kroz sposobnost pretraživanja, pronalaženja, navigacije i korišćenja medijskih sadržaja i usluga, kroz kritičko razmišljanje i prepoznavanje različitih tipova medijskog sadržaja i procena sadržaja na istinitost i pouzdanost, kao i razumevanje kako medijska industrija funkcioniše i kako su medijske poruke konstruisane kako bi se doneli informisani izbori o odabiru i korišćenju sadržaja s obzirom na bezbednost i bezbednosne rizike na mreži. Takođe ima za cilj da unapredi kreativne veštine izgradnje i generisanja medijskog sadržaja, interakcije, angažovanja i učešća u ekonomskim, društvenim i kulturnim aspektima društva kroz medije, promovišući demokratsko učešće, osnovna prava i interkulturni dijalog.

U tom kontekstu i u pogledu potreba za obukom učesnika projekta kada su u pitanju digitalne kompetencije, cenimo Okvir digitalnih kompetencija za građane (DigComp) Evropske komisije, koji je jedan od najpoznatijih i široko primenjenih okvira kompetencija digitalne pismenosti. DigComp identificuje 21 ključnu komponentu digitalnih kompetencija u pet oblasti. Oblasti su sažete u nastavku:¹⁶³

- Informaciona i data pismenost:** Za artikulisanje potreba za informacijama, za lociranje i preuzimanje digitalnih podataka, informacija i sadržaja, procena relevantnosti izvora i njegovog sadržaja. Za skladištenje, upravljanje i organizovanje digitalnih podataka, informacija i sadržaja.
- Komunikacija i saradnja:** da interaguju, komuniciraju i sarađuju putem digitalnih tehnologija, istovremeno svesni kulturne i generacijske raznolikosti. Za učestvovanje u društvu kroz javne i privatne digitalne usluge i participativno građanstvo. Za upravljanje svojim digitalnim prisustvom, identitetom i reputacijom.

¹⁶¹ "Football3 handbook", pp. 7.

¹⁶² Source: UNESCO, *Power of Sport Values*, 246351_eng_pdf.

¹⁶³ Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*. Publications Office of the European Union.



3. **Kreiranje digitalnog sadržaja:** Za kreiranje i uređivanje digitalnog sadržaj. Za poboljšanje i integrisanje informacija i sadržaja u postojeći korpus znanja uz razumevanje načina na koji se primenjuju autorska prava i licence. Da znaju da daju razumljiva uputstva za računarski sistem.
4. **Bezbednost:** Za zaštitu uređaja, sadržaja, ličnih podataka i privatnosti u digitalnom okruženju. Da zaštite fizičko i psihičko zdravlje, i da budu svesni digitalnih tehnologija za društveno blagostanje i socijalnu inkluziju. Da budu svesni uticaja digitalnih tehnologija na životnu sredinu i njihove upotrebe.
5. **Rešavanje problema:** Identifikovanje potreba i problema i rešavanje konceptualnih problema i problemskih situacija u digitalnom okruženju. Da koriste digitalne alate za inoviranje procesa i proizvoda. Da budu u toku sa digitalnom evolucijom.

Postoji **21 kompetencija** koje su relevantne za ove oblasti kao takve:

1. Informaciona i *data pismenost*

- 1.1 Pretraživanje, pretraživanje i filtriranje podataka, informacija i digitalnog sadržaja
- 1.2 Procena podataka, informacija i digitalnog sadržaja
- 1.3 Upravljanje podacima, informacijama i digitalnim sadržajem

2. Komunikacija i saradnja

- 2.1 Interakcija putem digitalnih tehnologija
- 2.2 Deljenje putem digitalnih tehnologija
- 2.3 Angažovanje u građanstvu putem digitalnih tehnologija
- 2.4 Saradnja putem digitalnih tehnologija
- 2.5 *Netiquette*
- 2.6 Upravljanje digitalnim identitetom

3. Kreiranje digitalnog sadržaja

- 3.1 Razvoj digitalnog sadržaja
- 3.2 Integracija i ponovna razrada digitalnog sadržaja
- 3.3 Autorska prava i licence
- 3.4 Programiranje

4. Sigurnost

- 4.1 Zaštitni uređaji
- 4.2 Zaštita ličnih podataka i privatnosti
- 4.3 Zaštita zdravlja i blagostanja
- 4.4 Zaštita životne sredine

5. Rešavanje problema

- 5.1 Rešavanje tehničkih problema
- 5.2 Identifikovanje potreba i tehnoloških odgovora



5.3 Kreativno korišćenje digitalnih tehnologija

5.4 Identifikovanje nedostataka u digitalnim kompetencijama

Digitalna kompetencija obuhvata medijsku i informatičku pismenost, koja se odnosi na sposobnost tumačenja, razumevanja i izražavanja kreativnosti putem digitalnih medija, kao kritičkih mislilaca. **Medijska i informatička pismenost (MIL)** je krovni koncept koji pokriva tri često jasno istaknute dimenzije: informatičku pismenost, medijsku pismenost i ICT/digitalnu pismenost. Biti medijski i informatički pismen je nešto što treba razvijati kroz obrazovanje i kroz stalnu razmenu sa okruženjem oko nas. Neophodno je ići dalje od jednostavnog „moći“ da koristimo jedan ili drugi medij, na primer, ili jednostavno „biti obavešten“ o nečemu. Digitalni građanin mora da zadrži stav oslanjajući se na kritičko mišljenje kao osnovu za smisleno i efikasno učešće u svojoj zajednici.¹⁶⁴ U pojašnjavanju koncepta, Savet Evrope objašnjava da je „Medijska pismenost (ML) ili medijska informativna pismenost (MIL) dinamičan koncept koji se vremenom razvija kao odgovor na tehnološke, društvene, kulturne i političke faktore. Medijska pismenost se shvata kao niz kognitivnih, tehničkih i društvenih veština, znanja i samopouzdanja da se donose informisani izbori o svim sadržajima i informacijama sa kojima ljudi svakodnevno dolaze u kontakt i o načinu na koji komuniciraju, doprinose i učestvuju u medijskom okruženju. Ovo uključuje mogućnost kritičkog razumevanja i procene medijskog sadržaja – odakle god da dolazi – i razumevanja kako funkcionišu procesi medijske produkcije, uređivanja i finansiranja. Danas to takođe uključuje razumevanje načina na koji se podaci koriste i kako algoritmi i veštačka inteligencija mogu da utiču na proizvodnju i izbor medija. Biti medijski pismen takođe znači biti u stanju da odgovorno i bezbedno koristimo digitalne medijske usluge i da se angažujemo sa drugima u javnoj sferi, kao i da ispunjavamo kreativni i participativni potencijal koji nove tehnologije i usluge mogu da ponude“.¹⁶⁵

U ovom kontekstu, UNESCO MIL kurikulum i okvir kompetencija kombinuje medijsku i informatičku pismenost pod jednim „krovnim pojmom“.

MIL obuhvata **nadležnosti** koje omogućavaju građanima da:

- ✓ Razumeju ulogu i funkcije medija i drugih pružalaca informacija;
- ✓ Razumeju uslove pod kojima se te funkcije mogu ispuniti;
- ✓ Prepoznaju i artikulišu potrebu za informacijama;
- ✓ Pronađu i pristupe relevantnim informacijama;
- ✓ Kritički procenjuju informacije i sadržaj medija i drugih pružalaca informacija u smislu autoriteta, kredibiliteta i trenutne namene;
- ✓ Izdvajaju i organizuju informacije i medijske sadržaje;
- ✓ Sintetizuju ili operišu idejama iz sadržaja;
- ✓ Etički i odgovorno prenesu svoje razumevanje stvorenog znanja publici ili čitalačkoj publici u odgovarajućem obliku i mediju;
- ✓ Budu u stanju da primene IKT veštine u cilju obrade informacija i proizvodnje sadržaja koji generišu korisnici;
- ✓ Angažuju se sa medijima i drugim pružaocima informacija za samoizražavanje, slobodu izražavanja, međukulturalni dijalog i demokratsko učešće.¹⁶⁶

¹⁶⁴ ibid

¹⁶⁵ Chapman M., Bellardi N. and Peissl H. (2020). *Media literacy for all. Supporting marginalized groups through community media*. Council of Europe. See also Council of Europe, North-South Centre of the Council of Europe (2022). *Media Literacy for Global Education: Toolkit for Youth Multipliers*.

¹⁶⁶ Grizzle A. i Calvo Torras M.C. (eds) (2013). *Medijska i informaciona pismenost: smernice politike i strategije*.



Često se u oblasti medija i informacija ljudi suočavaju sa štetnim sadržajima, uključujući govor mržnje. U digitalnoj eri, platforme društvenih medija postale su centralne stанице na kojima se akumuliraju rasistički, seksistički i ksenofobični sadržaji i drugi tipovi govora mržnje i kojima je lako pristupiti i deliti ih. Kompetencije medijske i informatičke pismenosti (MIL) služe kao pokretači mira i međureligijskog i interkulturnog dijaloga i mogu pružiti alate za rešavanje i suzbijanje govora mržnje. MIL osposobljava ljude sa veštinama da pristupe, pretražuju, procenjuju, koriste i kritički doprinose informacijama i medijskim sadržajima. Medijski i informaciono pismeni građani su obrazovani i pronicljivi obrađivači i proizvođači informacija, što im omogućava da se aktivno suoče sa govorom mržnje i doprinose socijalnoj inkluziji i miru u onlajn i oflajn prostorima. Veštine MIL su osnovna građanska kompetencija za rešavanje i suzbijanje govora mržnje.

3.1. Obuka adolescenata

Kao što je već pomenuto, obuka adolescenata će se zasnivati na prethodnim istraživačkim aktivnostima, metodološkom okviru projekta DIALECT i nalazima Izveštaja o proceni potreba DIALECT2. Svi rezultati istraživanja, s obzirom na adolescente, glase:

- Svi adolescenti učesnici imaju svoj internet uređaj. Uglavnom pominju da imaju mobilne telefone, a manje njih kompjutere, dok dosta koriste internet. Neki od njih su sa nama podelili svakodnevnu analizu svog vremena ispred ekrana. Vreme ispred ekrana je variralo od 5-8 sati. Većina adolescenata je izjavila da ga, osim za učenje, koristi i za surfovovanje internetom za zabavu i igranje igrica. Aparate koriste uglavnom noću, pre spavanja. Vikendom još više koriste svoje uređaje. Ispitanici koriste digitalne tehnologije uglavnom u svrhu edukacije, traženja reči, igranja igrica i korišćenja društvenih mreža. S obzirom na to da najstariji ispitanici imaju 13 godina, još je rano da na internetu pronađu informacije o političkim partijama/ili bilo kojoj drugoj vesti u vezi sa političkim aktivnostima. Dečaci prate vesti o svom omiljenom lokalnom fudbalskom klubu, dok devojčice uglavnom ne traže vesti vezane za sam sport, već uglavnom prate kulturne sadržaje vezane za poznate ličnosti koje vole. Učesnici koriste digitalne tehnologije za komunikaciju sa prijateljima i roditeljima. Učesnici navode da uglavnom imaju nekoliko društvenih mreža koje koriste u tu svrhu i da su im one glavno sredstvo komunikacije.
- Učesnici su rekli da ne čitaju novine ili časopise. Ponekad slušaju radio uglavnom zbog muzike, a ponekad gledaju TV. Adolescenti su rekli da uglavnom koriste YouTube i druge platforme. Neki od učesnika prolaze preko besplatnih novina koje obično dobiju u javnom prevozu, ali retko kada prate vesti onlajn, osim vesti iz sporta. Niko od njih ne sluša radio zbog vesti. Većina adolescenata ima Facebook, Instagram i TikTok naloge, a Snapchat i posebno Tviter su manje uobičajeni među njima. Kako je rečeno, većina njih je kreirala svoje naloge na društvenim mrežama uz pomoć roditelja ili starijeg brata/sestre. U stvari, adolescenti učesnici ne čitaju onlajn novine (novine i periodiku, opšte i sportske) sa određenom redovnošću. Tvrde da se svakodnevno ili skoro svakodnevno informišu o sportskim događajima, ali da to rade opušteno, preko Facebook stranica koje se pojavljuju na njihovoј početnoj stranici, gotovo nikada tražeći vesti na određenom sajtu. Sličan diskurs se tiče radija: niko od njih ne tvrdi da im se dešava, čak i povremeno, da uključe radio da bi slušali vesti ili sportske događaje. Jedini kontakt koji imaju sa ovim medijem je radio u kolima roditelja ili starijeg prijatelja, ali uglavnom slušaju muziku.

Unesco izdavaštvo.



- Složeniji je odnos prema televiziji. Svi učesnici tvrde da gledaju televiziju jednom ili više puta nedeljno kako bi pratili fudbalske utakmice, i ređe druge sportske događaje (uglavnom košarkaške utakmice ili, samo u jednom slučaju, plivačka i bokserska takmičenja). Što se televizijskih vesti tiče, važi isto kao i za radio: većina učesnika televizijsku informativnu emisiju sluša samo kada je televizija uključena u prostoriji u kojoj se nalaze, a program gleda neko drugi. Uopšteno govoreći, intervjuisani tinejdžeri smatraju da su radio i televizija veoma dosadni.
- Većina ispitanika se oseća samopouzdano u rukovanju digitalnom tehnologijom, a samo neki od njih se slažu da je korisno saznati više o njoj, jer „*nikada ne znate kada ćete biti prevareni na internetu. (...) i to vam se dešava upravo kada ste toliko uvereni u svoje sposobnosti.*“
- Adolescenti se slažu da previše vremena na internetu utiče na njihovu fizičku aktivnost: „*umor, malaksalost i drugi simptomi*“. Kako je rečeno, neki od njih čak doživljavaju simptome povlačenja („*osećam se uznenireno*“) ako internet nije dostupan jedan dan. Učesnici priznaju da više koriste digitalnu tehnologiju nego što je to dobro za njih. Ipak, učesnici su rekli da preko svojih uređaja stiču nove prijatelje i pronalaze informacije i materijale vezane za školu. Adolescenti prepoznaju da ponekad upotreba interneta negativno utiče na njihovu psihologiju i čini ih zavisnima od njega. Igranje igrica je opisano kao relevantan primer. Što se tiče onoga što najviše vole da rade onlajn, učesnici su rekli da koriste internet za igre, muziku, časkanje, Youtube, Netfliks i društvene medije (Instagram, TikTok).
- Ispitanici smatraju da vreme na mreži nema negativan uticaj na njihove društvene odnose, jer se to vreme na mreži delimično troši na komunikaciju sa članovima porodice i prijateljima. Po njihovom mišljenju, komunikacija (takođe) onlajn jača njihove društvene odnose. Rečeno je i da se onlajn komunikacija ostvaruje sa prijateljima iz stvarnog života, a nije uobičajeno sklapati nova prijateljstva na mreži. Sagovornici zapravo veruju da su digitalni mediji, a posebno društvene mreže, ključni za izgradnju novih prijateljstava.
- Većina adolescenata koristi digitalnu tehnologiju za pretraživanje informacija. Čini se da je pretraživanje informacija o politici manje uobičajeno u ovoj mladoj starosnoj grupi. Na osnovu odgovora, čini se da godine u velikoj meri određuju da li je dotični adolescent zainteresovan za politiku ili ne. Tako neki (ali ne svi) stariji adolescenti (15-17 godina) čitaju političke vesti i traže teme vezane za politiku. Učesnici su rekli da ne koriste medije za čitanje vesti itd. Podelili su da će u slučaju da se vesti pojave na njihovim društvenim mrežama čitati o njima, ali ne traže takvu vrstu informacija. Očigledno je njihovo nepoverenje u sistem i oni biraju da ne čitaju vesti. Većina učesnika je izjavila da je „sve lažno, i svi lažu“.
- Po mišljenju adolescenata, onlajn tekstovi su lakši za razumevanje nego offline tekstovi. Takođe smatraju da su onlajn tekstovi kraći i sažetiji i da postoje delovi koji su istaknuti, dok su u štampanoj verziji istaknuti tekstovi redi. Kao što je rečeno, razumevanje osnovne teme dugačkog narativa zavisi od teme. U slučaju da je duga rasprava o njihovom hobiju, na primer, fudbalu; oni će provesti vreme pažljivo čitajući ga i razumevajući njegovu poruku. Mnogi učesnici fokus grupe tvrde da imaju poteškoća u razumevanju i tumačenju značenja određenih reči sa kojima se susreću i u stvarnom životu i na vebu.



- Svi učesnici koriste digitalnu tehnologiju za komunikaciju. Oni svakodnevno koriste časkanje i video pozive. Korišćenje digitalne tehnologije za razonodu je veoma ubičajeno u ovoj starosnoj grupi: gledanje filmova, filmovi izgleda da su najpopularniji među ovim aktivnostima. Igranje igara i praćenje sportskih događaja, sportske vesti na mreži su takođe prisutne među ispitanicima, ali u manjoj meri nego gledanje filmova. Praćenje sportskih događaja i sportskih vesti posebno su karakteristični za adolescente koji se redovno posvećuju fudbalu, a često igraju u raznim fudbalskim klubovima i – udruženjima. Adolescenti koriste digitalnu tehnologiju uglavnom za razonodu (igre, časkanje, muzika, Jutjub, društveni mediji). Učesnici provode mnogo sati na ekranu. Čini se da su noćni sati najpopularniji među adolescentima u korišćenju svojih uređaja. Najčešće pominjana aktivnost se odnosi na igre, a zatim slede društvene mreže. Nekoliko njih je pominjalo angažovanje u investicijama (kripto/bitkoini itd.). Na kraju, neki dečaci iz grupe su spomenuli i posete sajtovima sa seksualno eksplisitnim sadržajem.
- Neki adolescenti imaju oprezan odnos prema digitalnim platformama i razvijaju poverenje prema raznim veb stranicama tek nakon što ih nekoliko puta posete. Većina ispitanih adolescenta (posebno iz mlađe starosne grupe) smatra da i oni moraju da budu oprezni na internetu, jer oni ili njihovi prijatelji mogu lako da budu povređeni od strane drugih. Na osnovu odgovora, adolescenti čak i u mlađoj starosnoj grupi imaju digitalne kompetencije da se bave pitanjima bezbednosti na mreži (npr. podešavanja privatnosti naloga društvenih medija) i mogu da se zaštite od neželjenih upita.
- Nekoliko adolescenta je istaklo da je teško saznati da li se nekom tekstu na internetu može verovati ili ne. Takođe je pomenuto da u nejasnim slučajevima adolescenti mogu tražiti pomoć odraslih (roditelja, starijeg brata/sestre) da saznaju da li se sadržaju određenog internet teksta može verovati ili ne. Kako su rekli čak i među sportskim sajtovima, postoje i nepouzdani, takozvani lažni sajtovi. Učesnici su rekli da se suočavaju sa poteškoćama u razumevanju pojmova i definicija, ali ih obično pretražuju na internetu. Učesnici su rekli da im je potrebna podrška u tome. Rekli su da bi možda bilo korisno saznati više o tom pitanju.
- Adolescenti misle da digitalni mediji ponekad promovišu ekstremističke narative. Naveli su da prepoznaju negativne ekstremističke narative u određenim grupama koje se odnose na grupe navijača/huligana, gde se mogu naći i rasističke poruke koje se odnose na, na primer, Rome, migrante ili LGBT populaciju, kao i pozive na nasilje upućene tim grupama. Kako tvrde, te narative detektuju uglavnom u vezi sa religijom i etničkom pozadinom ljudi. Učesnici su naveli slučajeve kada su naišli na ekstremističke narative na društvenim mrežama, na primer, političke narative, reklame napravljene od strane propagande. Štaviše, nailazili su na zastrašujuće i diskriminatorne tekstove ako pročitaju odeljak za komentare članka o poslednjoj fudbalskoj utakmici. Na osnovu nalaza, učesnici iz izbegličkog/migrantskog i romskog porekla osećaju se uvredjenim zastrašujućim tekstovima, ali su obično svesni propagande i obmanjivanja ljudi. Pitani adolescenti smatraju da svako zасlužuje poštovanje, bez obzira na njegovu/njenu boju, godine, pol. Svi znaju za ovu pojavu upotrebe pogrdnih izraza u napetim situacijama, posebno tokom fudbalske utakmice, ali ne smatraju da treba prihvati zastrašujuće komentare. Na osnovu rezultata, posebno adolescenti koji su obučeni u fudbalu, su ovlašćeni da se nose sa zastrašujućim komentarima. Ovi igrači imaju samopoštovanje i veštine rešavanja sukoba da reše ove probleme ili zamole nekoga da ih podrži u ovom procesu. Neki od učesnika smatraju da se internet koristi za širenje govora mržnje, ne samo sa rasističke tačke gledišta. Najčešći primer je širenje video snimaka na kojima se na stadionima izgovaraju uvrede na račun crnih igrača, ali neki navode, na primer, da su videli video snimke na kojima se dva dečaka ljube uz teške uvrede na njihov račun. Ispitanici tvrde da se ne zadržavaju



mnogo na ovom sadržaju, iako u nekim slučajevima tvrde da se slažu sa „negativnim mišljenjima“ koja prate video snimke.

- Učesnici se slažu da je edukacija o korišćenju interneta korisna. Većina adolescenata učesnika se slaže da obuka može biti korisna za potpunije razumevanje onlajn sadržaja. Na osnovu dobijenih odgovora starija starosna grupa (16-17 godina) oseća se ovlašćenom da rešava probleme relevantne za rasistička i diskriminatorska pitanja, dok mlađi (12-13 godina) često smatraju da im je potrebna pomoć u rešavanju gore navedenih pitanja. Obično se problemi rešavaju uz pomoć trenera na terenu. Učesnici otkrivaju da uglavnom „nikada nisu“ ili „malo“ razgovaraju sa svojim bliskim odraslim (roditeljima, nastavnicima, vaspitačima) o rizicima i opasnostima na internetu, ili o tome kako ih koristiti. Većina učesnika je govorila o podršci svojih prijatelja i braće i sestara u relevantnim pitanjima. Čini se da se većina ne obraća roditeljima za podršku, ili roditelji nisu prvi do kojih se dolazi. Adolescenti se ne osećaju prijatno u razgovoru sa roditeljima jer ih anksioznost i briga roditelja najčešće opterećuju.

3.2. Teorijski okvir obuke adolescenata

Mladi ljudi mogu biti više izloženi zlostavljanju, eksploraciji, manipulaciji ili vrbovanju od strane nasilnih ili kriminalnih grupa. Centralna ideja je da se igra fudbala koristi za obrazovanje i osnaživanje mladih. Na ovaj način mladi mogu da postanu sigurniji i samopouzdani, da steknu veštine otpornosti da prevaziđu štetna životna iskustva i odbace polarizaciju. Mladi su važan fokus u prevenciji radikalizacije jer mogu biti i počinoci i žrtve nasilnog ekstremizma. Zbog svoje adolescencije, oni predstavljaju veoma ranjivu „rizičnu“ grupu. „Nasilni ekstremizam nesrazmerno utiče na mlađe ljudе, jer ih je lakše namamiti na radikalno razmišljanje. Čini se da se ranjivost mladih povećava kako porodice gube kontrolu nad obrazovanjem i načinom života svoje dece, posebno zato što se mladi ljudi sve više sele u urbana područja u potrazi za poslom. Kada društva ne uspeju da integrišu mlađe na smislen način, veća je verovatnoća da će mladi učestvovati u političkom nasilju. Mladi ljudi ipak igraju važnu pozitivnu ulogu. Mladi već transformišu svoje zajednice, bore se protiv nasilja i grade mir. Ipak, njihovi napori ostaju uglavnom nevidljivi zbog nedostatka adekvatnih mehanizama za učešće i nedostatka mogućnosti za partnerstvo sa organima koji donose odluke“.¹⁶⁷

Prema Preporukama EU (2016) za prevenciju radikalizacije koja vodi do ekstremizma, do mladih ljudi treba doći kroz inovativne alate ne samo u oblastima obrazovanja i obuke, već i u oblasti sporta, mimo formalnih struktura. Sportske intervencije mogu promovisati pripadnost grupi i osećaj identiteta i identifikovane su kao efikasan način angažovanja posebno mladih odvojenih od svojih zajednica i/ili školskog sistema. Fudbal je široko prepozнат kao društveni prostor u kome se odvija izgradnja zajednice i identiteta sa povećanim značajem za mlađe. Fudbalske zajednice istorijski pružaju mogućnosti za izgradnju kolektivnih identiteta. Pošto se u ovom trenutku čini da su sve više ispolitizovani, cilj je sprečavanje netolerancije i posebno ksenofobije na lokalnom nivou, promovisanje izgradnje zajednice i kohezije, koristeći isti alat koji se često koristi za radikalizaciju mladih, odnosno fudbal sa naglaskom na dijalogu i rešavanju sukoba, što omogućava igračima da shvate moć konsenzualnog donošenja odluka omogućavajući im da premoste kulturne razlike u društvenom okruženju koje je obeleženo stalnim prilivom i odlivom članova zajednice.

¹⁶⁷ UNDP (2016) op. cit.



Kako ističe UNESCO, **sportske aktivnosti** se mogu koristiti za promovisanje međugrupne saradnje i ujedinjavanje različitih pojedinaca u postizanju zajedničkog cilja. Ponovljena iskustva međugrupnog kontakta – ili, jednostavnije, interakcije sa „drugima“ – doprinose izgradnji inkluzivnijih društava i empatičnijih, svesnijih građana. Sport obogaćuje kolektivne odnose kroz usvajanje demokratskog ponašanja i timskog rada i podstiče međugrupne odnose. On neguje **vrednosti kao što su timski rad, vođstvo i postavljanje ciljeva**. Dok mnoge PVE intervencije koriste međugrupni kontakt, korišćenje timskih sportova je jedan od najefikasnijih načina da se različitim grupama pojedinaca pruži razlog da sarađuju na zajedničkom cilju i da proslavljaju zajedničke uspehe. Sportski programi su takođe jedinstveno vredni po dugovečnosti njihove privlačnosti. Sport takođe služi kao **medij** angažovanja za mlade ljudе koji **nemaju prilike za zapošljavanje ili su napustili školu**. Bavljenje sportom daje mladim ljudima osećaj uključenosti i svrhe, smanjujući izolaciju. Pored izgradnje jačih zajednica, sport pruža prednosti pojedincu, uključujući **poboljšano samopoštovanje, liderske veštine, veće akademsko postignuće i duži raspon pažnje**. Takve prednosti poboljšavaju otpornost mlađih ljudi i povećavaju verovatnoću da će se bolje nositi sa izazovima, brže se oporaviti od razočaranja i održati zdrav osećaj angažovanja zajednice¹⁶⁸.

Štaviše, UNICEF naglašava da su digitalna pismenost i veštine od suštinskog značaja za decu kako bi imala smislen pristup internetu, omogućavajući im da budu bezbedni i uspešni na mreži i da budu u mogućnosti da u potpunosti ostvaruju svoja prava, kao što su pravo na privatnost, sloboda izražavanja, informisanje i obrazovanje. Stoga, UNICEF poziva na holistički pristup digitalnoj pismenosti, u smislu veština (naglašavajući da deca treba da budu osnažena tehničkim, kognitivnim i društvenim veštinama koje su potrebne da budu zaštićena i produktivna u digitalnom dobu), zainteresovanih strana (tvrdeći da roditelji/staratelji i vaspitači treba da imaju aktivnu ulogu u digitalnoj pismenosti dece) i povezanosti sa tradicionalnom pismenošću (uz napomenu da digitalna pismenost treba da bude utemeljena u okviru šireg okvira veština za život i rad).¹⁶⁹ Prema UNICEF-ovom Vodiču za politiku, navodi se da „deca treba da budu u stanju da: 1. Bezbedno i efikasno pristupaju digitalnom okruženju i rade u njemu; 2. Kritički procenjuju informacije; 3. Komuniciraju bezbedno, odgovorno i efikasno putem digitalne tehnologije; i 4. Kreiraju digitalni sadržaj.“ U UNICEF-ovoj konceptualizaciji važan je izbor prave označke između digitalne kompetencije, digitalnih veština, digitalne pismenosti i digitalnog građanstva. Dok digitalna kompetencija ima prednost ugrađivanja znanja, veština i stavova, može se smatrati previše tehničkom. S druge strane, digitalno građanstvo je povezano sa političkim konceptom građanstva i dotiče se ljudskih prava. Za delokrug rada UNICEF-a, digitalna pismenost je verovatno najprikladniji koncept, jer je generičniji i neutralniji i jasno podrazumeva veštine, upotrebu i rezultate. Što se tiče digitalnih veština, one su ekvivalentne znanju i stavovima (komponente koncepta kompetencije) i stoga su po definiciji uključene u koncept digitalne pismenosti. Štaviše, kombinovanje digitalne pismenosti i veština predstavljalo bi holistički pomak.

Za UNICEF, kratka definicija digitalne pismenosti dece odnosi se na znanje, veštine i stavove koji omogućavaju deci da napreduju u sve globalnijem digitalnom svetu, budući da su i bezbedni i osnaženi, na načine koji odgovaraju njihovom uzrastu i lokalnoj kulturi i kontekstu. . Duža definicija odnosi se na digitalnu pismenost kao skup znanja, veština, stavova i vrednosti koji omogućavaju deci da se samouvereno i autonomno igraju, uče, druže, pripremaju za rad i učestvuju u građanskoj akciji u digitalnim okruženjima. Deča bi trebalo da budu u stanju da koriste i razumeju tehnologiju, da traže

¹⁶⁸ UNESCO/MGIEP (2017). *Vodič za mlađe o prevenciji nasilnog ekstremizma kroz edukaciju*

¹⁶⁹ UNICEF (2017). *UNICEF State of the World's Children: Children in a Digital World*. New York: UNICEF.

UNICEF (2018a). *Policy Guide on Children and Digital Connectivity*. New York: UNICEF. Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), *Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01)*, United Nations Children's Fund (UNICEF), New York.

i upravljaju informacijama, komuniciraju, sarađuju, kreiraju i dele sadržaj, grade znanje i rešavaju probleme bezbedno, kritički i etički, na način koji odgovara njihovom uzrastu, lokalnom jeziku i lokalnoj kulturi.¹⁷⁰

¹⁷⁰ Fabio Nascimbeni and Steven Vosloo (2019), Digital Literacy for Children: Exploring definitions and frameworks (Scoping Paper No. 01), United Nations Children's Fund (UNICEF), New York, pg. 35-37.

3.3. Obuka trenera

Svi nalazi istraživanja DIALECT2, s obzirom na **medijatore, trenere, ali i predstavnike lokalnih fudbalskih saveza, akademija i fudbalskih stručnjaka** glase:

- Učesnici su povremeno svedoci slučajeva u kojima se mladi suočavaju sa pojivama i ponašanjima rasizma, ksenofobije, diskriminacije i netolerancije. Smatraju da se neka deca vremenom naviknu na nepoštovanje vršnjaka ili okoline, da vremenom grade unutrašnje odbrambene mehanizme, čak i ako više nisu u stanju da identifikuju šta je loše, a šta dobro. Navode i da deca koja se profesionalno bave sportom ili se rekreativno bave sportskim aktivnostima uglavnom imaju pozitivan imidž u društvu i da su u manjoj meri izložena negativnom narativu usmerenom prema njima.
- Učesnici veruju da društva mogu da obrazuju adolescente o tome kako da prepoznaju i budu otporni na ekstremističke narative koji promovišu poruke rasizma i ksenofobije. Međutim, pomenuto je i da se polarizacija društva produbila, a prihvatanost opala čak i među visokoobrazovanim ljudima. Smatraju da postoje ključni akteri, institucije (škole, nastavnici) koje imaju centralnu ulogu u obrazovanju adolescenata. Što se tiče institucija, nastavnici imaju najveću odgovornost prema adolescentima. Učesnici smatraju da je problem složen i da nije lako razviti otpornost prema ekstremističkom narativu. Smatraju da se društvo nedovoljno bavi ovim temama, pa se ove vrste akcija uglavnom zasnovaju na individualnom angažovanju i individualnom delovanju. Nadalje, smatraju da je neophodno da se društvo bavi više mладимa na više nivoa. U današnje vreme, zbog brzog načina života i visoke radne angažovanosti roditelja, primećeno je da se oni sve manje bave decom, a da deca koja se bave nekom aktivnošću, kao što je sportski trening, imaju bar neku figuru koja na neki način učestvuje u njihovom odrastanju i razvijanju vrednosti. Takođe su naveli i prisećali se da su deca u tom periodu odrastanja, kada su i oni bili adolescenti, radije obraćala za pomoć licima van kuće, na primer, trenerima ili nastavnicima, ali da se uglavnom poveravaju i identifikuju sa svojim vršnjačkim grupama.
- Učesnici veruju u zasluge fudbala. Većina učesnika fudbal vidi kao zajednički prostor za mir. Oni rade na sukobima među timskim igračima. Veruju da fudbal povezuje ljudе i rade imajući to na umu. Neki su spomenuli da fudbal pruža mogućnosti da se radi protiv stereotipa u vezi sa etničkom pozadinom, da se promoviše solidarnost i poboljša samopouzdanje. Priroda fudbala pomaže u druženju dece i mobiliše ih. Napomenuto je da je fudbal simulator u kome se odvijaju intenzivne emocije, ali bez velikog rizika jer postoji sigurnosna mreža trenera i ostatka tima.
- Organizovane sportske aktivnosti su jedno od obrazovnih polja gde adolescenti mogu da nauče kako da prepoznaju i budu otporni na ekstremističke narative koji promovišu poruke rasizma i ksenofobije. Kako je istaknuto, fudbal pruža odličnu priliku da naučimo da prihvatamo i poštujemo jedni druge bez obzira na kulturnu pripadnost ili veru. Štaviše, adolescenti su u prijemčivom dobu i prijemčivi za dobre stvari, što pomaže u efikasnosti fudbala kao senzibilizirajućeg alata. Stručnjaci se slažu da je to obrazovni proces koji može podržati otpornost adolescenata na rasizam.
- Razmatrano je u vezi sa ogromnim poteškoćama korišćenja sporta kao sredstva svesnog rasta mladih ljudi, ne dovodeći u potpunosti u pitanje ekonomski i politički sistem koji danas reguliše svet profesionalnog sporta (posebno fudbala), sa svojim ogromnim poslovanjem, potpunim gubitkom vrednosti i nasilje na terenu i van njega. Nasilje, isključenost, nejednaka raspodela



bogatstva i radna eksploracija (imajte na umu velike događaje kao što je Svetsko prvenstvo u fudbalu) deo su sistema koji samo nekoliko ljudi dovodi u pitanje. Bez svesti i razumne kritike ovih pitanja, rizik korišćenja sporta kao obrazovnog alata rizikuje da bude kastriran ogromnom realnošću.

- Stručnjaci smatraju da je veoma teško Vladi podneti predloge za osnaživanje mladih u borbi protiv negativnih stereotipnih percepcija, rasizma, političkog nasilja, društvene i političke polarizacije zajednice, političkog ekstremizma i radikalizacije mladih kroz sport i fudbalsku kulturu. Ne posvećuje se mnogo pažnje ovoj oblasti.
- Učesnici su se složili da fudbalski mediji imaju veliki uticaj na adolescente, ističući njihovu odgovornost i potencijal da utiču na način razmišljanja adolescenata. Kako priznaju, fudbalski mediji neretko iznose iskrivljene vizije fudbalskih utakmica što jača procese polarizacije u društvu. Na primer, mediji povremeno pozivaju na crno-belu sliku koja podstiče navijače ekstremista.
- Pitanje svesti mladih o rizicima koji se kriju u korišćenju digitalnih medija je veoma delikatno. Posebno je teško naterati mlađe ljude da shvate opasnosti sadržaja i poruka, koje nisu nužno eksplisitne, koje kruže internetom, a koje mogu imati funkciju manipulacije idejama i ponašanjem manje strukturiranih ljudi kao što su mlađi. Škole ne rade dovoljno u tom smislu. Zaista, teško je promovisati otpornost na ovakve poruke ako mlađi ljudi ne mogu dobro razumeti mehanizme koji stoje iza njih (a to se dešava zato što napori odraslih da ih objasne adolescentima nisu zadovoljavajući).
- Učesnici smatraju da mlađi ljudi nisu obučeni za tumačenje medijskih sadržaja. Veština svesnog korišćenja interneta veoma nedostaje u mnogim zemljama. Roditelji to obično ne razumeju, a za mnoge nastavnike/vaspitače internet je neprijatelj. Kako se dodaje, svesno korišćenje interneta trebalo bi da bude javna obaveza, pa tako i deo nastavnog plana i programa u školi. Svesna upotreba interneta uključuje svest o ulozi medija/digitalnih medija i podržava trenere i mlađe da budu otporni na ekstremističke narative i ponašanja.
- Većina učesnika se oseća spremnim da promoviše otpornost zajednice na ekstremističke narative i ponašanja kroz relevantne poruke široj zajednici. Zapravo, mnogi od njih već preuzimaju aktivnu ulogu u promovisanju otpornosti zajednice na ekstremističke narative, učestvujući u diskusijama za okruglim stolom čak i sa učesnicima različite ideološke pozadine (podržavajući smislen dijalog) kao sportski novinari ili su uključeni u različite aktivnosti koje imaju za cilj smanjenje predrasuda u društvu, na primer, konsultantska uloga u nekim fudbalskim klubovima u vezi sa strategijama smanjenja ekstremnog ponašanja fudbalskih navijača. Učesnici su istakli važnost da treneri imaju pedagošku osnovu u radu sa adolescentima, kako bi bili uspešniji u svom radu.
- Treneri i sportski menadžeri su izrazili spremnost da sprovedu besplatne kurseve obuke za mlađe o korišćenju digitalnih medija. Konkretno, predlagali su treneri koji prate društvene profile svojih mlađih sportista da prikupljaju snimke ekrana ili preuzimaju diskriminatorski sadržaj koji šire dečaci ili devojčice, a zatim posvete nekoliko konkretnih trenutaka da analiziraju taj sadržaj sa njima, pokušavajući da razotkriju manipulaciju. To se često krije iza toga, ili da pokažu kako dečaci koji su se zaneli diskriminatorskim komentarima ili ponašanjima na mreži, verovatno nikada ne bi uradili takve radnje u stvarnom životu. Pojavljuju se sumnje u zrelost većine omladinskih sportskih udruženja i akademija da posvete vreme ovakvoj praksi, možda i nauštrb tradicionalnih sportskih aktivnosti.

3.4. Teorijski okvir obuke trenera

Da bi rad sa mladima bio efikasan potrebna mu je sinergija i saradnja između više aktera. Manifest EU/RAN za obrazovanje (2021) ističe da „U borbi protiv nasilnog ekstremizma, obrazovanje i rad sa mladima moraju angažovati podršku i partnerstvo brojnih ključnih igrača: nastavnika/predavača, rukovodilaca škola/univerziteta, omladinskih radnika i nacionalnih/lokalnih uprava. Podrška igračima može učiniti zadatak glavnih igrača daleko efikasnijim. Učesnici podrške uključuju zdravstvene, socijalne i policijske agencije, kao i nevladine organizacije (NVO) i druge organizacije trećeg sektora. Od vitalnog je značaja da se akcija protiv nasilnog ekstremizma ne sprovodi izolovano, već u saradnji – ključni faktor uspeha je prepoznavanje i uključivanje zainteresovanih strana u dati scenario”. U zaštiti adolescenata od radikalizacije koja može dovesti do nasilnog ekstremizma, pregled literature otkriva značaj uloge obrazovanja kao i onlajn integracije u P/CVE prakse. Kako RAN priznaje „Obrazovanje se ne odvija samo u školama i drugim državom regulisanim okruženjima, koja su vezana za demokratske vrednosti i ljudska prava, već i u neformalnom i informalnom okruženju koje može, ali ne mora da prenosi ove vrednosti.

Ponekad ovo okruženje može dovesti do problematičnih efekata na pojedince i doprineti plodnom tlu za radikalizaciju i nasilni ekstremizam”.¹⁷¹

Što se tiče obrazovanja digitalne pismenosti kao prakse P/CVE, RAN priznaje da „Starije generacije postaju sve svesnije da je za mlade svet na mreži (društveni mediji i onlajn igre) zapravo deo stvarnog sveta. Oflajn napor u prevenciji i suzbijanju nasilnog ekstremizma (P/CVE) bi stoga svakako trebalo da uzmu u obzir ovu onlajn dimenziju. Na kraju krajeva, neophodno je da profesionalci za mlade razumeju celokupno iskustvo mlađih ako žele da se povežu sa njima i izgrade poverenje. Međutim, omladinski praktičari i dalje smatraju da je teško identifikovati ovaj onlajn sadržaj i integrisati ga u svoju svakodnevnu praksu. Izazovi uključuju premoščavanje jaza između mlađih ljudi i profesionalaca; da bivanje u toku sa trendovskim platformama, sadržajima i narativima; i identifikovanje radnih metoda koje će se koristiti u učionici ili kontekstu rada sa mlađima. [...] Mlađi ljudi mogu vrlo lako biti izloženi ekstremističkim sadržajima na mreži zbog prirode digitalnih platformi kao što je TikTok itd., gde lakoća korisnika i niske barijere u smislu moderacije olakšavaju kreativnu distribuciju određenih poruka. Održavanje koraka sa onlajn ekstremističkim zajednicama je izazov, jer koriste svoj jezik i podsvesne reference. Za praktičare je važno da budu u stanju da identifikuju takve simbole i narative, jer ponašanje koje ovi mlađi ljudi pokazuju i konzumiraju onlajn može da se odraži van mreže u netolerantnom jeziku i postupcima. Nesvesnost takvih onlajn konvencija ili izraza može dovesti do neprijatnih iznenađenja ako praktičari ne budu u stanju da protumače njihovo značenje i značaj. Stoga je od vitalnog značaja biti dobro informisan i pripremljen, kako bi se na odgovarajući način odgovorilo... Postoji potreba za digitalnim P/CVE radom. Mlađima koji konzumiraju i dele problematičan onlajn sadržaj potrebna je neka vrsta pomoći ili smernica. Preventivni digitalni omladinski rad, na primer, je veoma koristan, ali nije izvodljiv za svakog praktičara. Nedostaje digitalni preventivni rad, tako da je trenutno na individualnom praktičaru da radi i digitalnu preventivu. Zbog toga je od suštinske važnosti pružiti podršku praktičarima inspiracijom i metodama kako da podstaknu mlađe lude da podele svoja onlajn iskustva, kako bi mogli da tumače onlajn razvoj. Kada praktičari

¹⁷¹ Vollenstein J. (2022). *Razvijanje otpornosti kao pristupa suočavanju sa uticajima problematičnog informalnog i neformalnog obrazovanja u školama. Praktični vodič za praktičare prve linije. Mreža za podizanje svesti o radikalizaciji, Evropska komisija.*

stvore takvo okruženje, oni su u stanju da izgrade smislenu vezu sa ovim mladim ljudima, što je suštinski element u radu prevencije".¹⁷²



4. Ocenjivanje rezultata

Neprekidan proces evaluacije je imperativ da bi se procenili rezultati ne samo o potencijalu fudbala³, već i o njegovoj upotrebi u rešavanju širokih društvenih pitanja. U tu svrhu neophodno je:

- Pratiti rezultate u smislu metodologije i alata prilagođenih ciljevima projekta
- Identifikovati društveni uticaj pomoću alata i procesa relativnog uticaja koji su takođe prilagođeni ciljevima projekta

Evaluacija: Evaluacija projekta se odvija kroz komplementaran pristup, koji se sastoji od:

1. Interne evaluacije koja sumira rezultate preduzetih aktivnosti praćenja, koristeći kvalitativne i kvantitativne dokaze, fokusirajući se na kvalitet aktivnosti, projektne procese i saradnju partnera, kao i prikupljanje nalaza o ukupnim rezultatima projekta
2. Procene uticaja Akcionog plana DIALECT2, zasnovana na vežbi pilot testiranja koja se fokusira na a) postignuće ishoda učenja u vezi sa veštinama medijske i digitalne pismenosti medijatora, trenera i

¹⁷² Mreža za svest o radikalizaciji (maj 2020). *Integrisanje onlajn dimenzije u oflajn pedagoške prakse*. Zaključni rad, RAN Iouth & Education (I&E).

adolescenata uključenih u pilot testiranje; i b) merenje promene ponašanja adolescenata u odnosu na toleranciju i nediskriminaciju i njihove onlajn interakcije i medijsku potrošnju, povećavajući njihovu otpornost na ekstremističke vrednosti. (RP4)

3. Eksterne evaluacije ukupnih rezultata projekta, sa fokusom na efikasnost projekta, održivost, relevantnost konteksta i koherentnost sa drugim intervencijama, uzimajući u obzir evropsku dodatu vrednost ishoda projekta.

4.



5. Ko će se uključiti u izvršavanje svakog zadatka?

Kao što je navedeno u predlogu i priručniku za implementaciju projekta, partnerima u konzorcijumu DIALECT II dodeljene su odgovornosti i uloge relevantne za ovaj Akcioni plan, i to:

5.1. Uloga partnera u projektu

Partner	Uloga u projektu
ACTION AID HELLAS (AAH)	Koordinator/vođa RPs1&5 Organizacija turnira na nivou EU (RP4) Identifikacija pionira fudbalera, umrežavanje sa migrantskim zajednicama, organizovanje egzibicionih utakmica za roditelje, kreiranje timova, obučavanje igrača i organizovanje f3 turnira na lokalnom nivou (RP4)

ETHIKO KENTRO KOINONIKON EREVNON (EKKE)	Korisnik/vođa RP2 Vođenje diskusije u fokus grupama (RP2) Procena uticaja (RP4) Organizovanje završne konferencije EU (RP5) Preporuke javne politike (RP5)
ACTIONAID INTERNATIONAL ITALIA ONLUS (AAI)	Korisnik/vođa RP4 Vođenje diskusije i intervjuje u fokus grupama (RP2) Sprovođenje aktivnosti izgradnje kapaciteta (RP3) Identifikacija pionira fudbalera, umrežavanje sa migrantskim zajednicama, organizovanje egzibicionih utakmica za roditelje, identifikovanje postojećih timova, obuka igrača i organizovanje F3 turnira na lokalnom nivou (RP4) Izveštavanje medija i novinara, organizacija kampanje na društvenim mrežama i info dana na nivou zemlje (RP5)
OLTALOM SPORTEGYESULET (OSE)	korisnik Izložbene utakmice (RP4) Vođenje diskusije i intervjuje u fokus grupama (RP2) Sprovođenje aktivnosti izgradnje kapaciteta (RP3) Identifikacija pionira fudbalera, umrežavanje sa migrantskim zajednicama, organizovanje egzibicionih utakmica za roditelje, kreiranje timova, obučavanje igrača i organizovanje f3 turnira na lokalnom nivou (RP4) Izveštavanje medija i novinara, organizacija kampanje na društvenim mrežama i info dana na nivou zemlje (RP5)
FOND FOOTBALL FRIENDS ZA UNAPREDENJE SPORTSKOG OBRAZOVANJA KROZ FUTBAL (FF)	korisnik Vođenje diskusije i intervjuje u fokus grupama (RP2) Sprovođenje aktivnosti izgradnje kapaciteta (RP3) Identifikacija pionira fudbalera, umrežavanje sa migrantskim zajednicama, organizovanje egzibicionih utakmica za roditelje, kreiranje timova, obučavanje igrača i organizovanje f3 turnira na lokalnom nivou (RP4) Izveštavanje medija i novinara, organizacija kampanje na društvenim mrežama i info dana na nivou zemlje (RP5)
PANELLINIOS SINDESMOS AMIVOMENON PODOSFERISTON SOMATEIO (PSAP)	korisnik PSAP će igrati ključnu ulogu u promovisanju rezultata projekta i preporuka zasnovanih na dokazima sportskim udruženjima i lokalnim vlastima na nacionalnom ali i evropskom nivou.
STREETFOOTBALLWORLD GGMBH (SFW)	korisnik Pregled alata f3 (RP2) Izveštaj o proceni uticaja (RP4) Promocija metodologije (RP5)
NORENSUS MEDIAFORUM	Korisnik/vođa RP3 Bilateralni sastanci (RP4) Umrežavanje sa migrantskim zajednicama i uključivanje rodnih pitanja (RP2,3 i 4)

5.2. Radni paketi i rezultati



<p>Naziv RP-a: Upravljanje projektom i koordinacija</p>
<p>Vođa RP: ActionAid Hellas</p> <p>Ciljevi:</p> <p>Projektno i finansijsko upravljanje, praćenje i izveštavanje Priprema i implementacija projektnih sastanaka licem u lice Nadgledanje i ocenjivanje</p>
<p>Naslov RP: Unapređenje akcionog plana DIALECT-a, kombinujući fudbal za izgradnju zajednice sa razvojem veština medijske i digitalne pismenosti za adolescente</p>
<p>Vođa RP: EKKE</p> <p>Ciljevi:</p> <p>Sprovođenje desk istraživanja o korelaciji nedostatka medijske i digitalne pismenosti sa radikalizacijom mladih i nasilnim stavovima Sprovođenje 4 fokus grupe sa DIALECT-ovim izgrađenom bazom adolescenata Implementacija onlajn ankete za preciziranje potreba medijatora i trenera DIALECT-a u preuzimanju novih uloga u borbi protiv radikalizacije mladih Sprovođenje 4 fokus grupe sa predstavnicima lokalnih fudbalskih saveza, akademija i fudbalskih stručnjaka Unapređenje akcionog plana DIALECT za borbu protiv radikalizacije mladih kroz izgradnju zajednice fudbala, integriranje medija i razvoj veština digitalne pismenosti</p>
<p>Naziv RP-a: Razvoj i isporuka DIALECT2 medijskog i digitalnog nastavnog plana i programa, kroz fudbal3 aktivnosti, kapitalizirajući ulogu posrednika i trenera</p>
<p>Vođa RP: Nor Sensus</p> <p>Ciljevi:</p> <p>Razvoj nastavnog plana i programa EU o medijskoj i digitalnoj pismenosti u kombinaciji sa fudbal3 aktivnostima za adolescente Izbor DIALECT2 medijatora i trenera Isporuka programa obuke za onlajn medije i digitalnu pismenost za fudbal3 medijatore i trenere Organizacija evropske radionice praktične obuke trenera licem u lice za fudbal3 medijatore i trenere, kombinujući fudbal3 sa aktivnostima medijske i digitalne pismenosti</p>
<p>Naziv RP-a: Pilot testiranje akcionog plana DIALECT2, promovisanje formiranja informisanih omladinskih lidera na nivou zajednice</p>
<p>Vođa RP: ActionAid Italy</p> <p>Ciljevi:</p> <p>Selekcija adolescenata / pripravnika iz DIALECT baze i šire Implementacija fudbalskih treninga za izgradnju zajednice, utakmica i lokalnih turnira, ugradnja medija i obuke digitalne pismenosti na fudbalskom terenu Isporuka DIALECT2 programa medijske i digitalne pismenosti u učionici za adolescente Dizajn i implementacija projekata kreiranja digitalnog sadržaja predvođenih mladima, borba protiv rasizma, diskriminacije i netolerancije u sportu Organizacija EU izložbe projekata kreiranja digitalnog sadržaja koju vode mladi Procena uticaja DIALECT2 poboljšanog akcionog plana</p>
<p>Naslov RP-a: Širenje, održivost i eksploracija, širenje poruke o povećanju otpornosti adolescenata na ekstremističke stavove u vezi sa sportom, kroz medijsku i digitalnu pismenost u kontekstu fudbal3 aktivnosti</p>
<p>Vođa RP: ActionAid Hellas</p> <p>Ciljevi:</p> <p>Razvoj strategije komunikacije i eksploracije Razvoj i rad alata i materijala za diseminaciju Organizacija otvorenih DIALECT2 fudbalskih treninga za angažovanje predstavnika sportskih udruženja i zainteresovanih strana na nivou zajednice</p>

Sproveđenje socijalnog eksperimenta i kampanje EU za borbu protiv radikalizacije mladih
Organizacija svečanih događaja na nacionalnom nivou, uključujući finale turnira zajednice
Organizacija lokalnih radionica sa fudbalskim akademijama/savezima
Organizacija završne konferencije EU
Organizacija radionica prenosivosti na nivou EU

5.3. Kada će zadaci biti završeni?

No	Title	Description	Leader	Deadline
D1	Priručnik za projekt (uključujući plan praćenja i evaluacije)	Elektronski, 60 strana, EN	AAH	SEP 2022
D2	Izveštaji o internoj evaluaciji	2 Izveštaja o internoj evaluaciji (privremeni i završni)/elektronski, 30 i 40 strana, EN	AAH	JUL 2023 / SEP 2024
D3	Konačni izveštaj o spoljnoj evaluaciji	Elektronski, 40 strana, EN	AAH	SEP 2024
D4	Protokol i alati istraživanja	Elektronski format, engleski, 30 strana, istraživački upitnici će biti prevedeni na EL, IT, HU, RS	EKKE	SEP 2022
D5	Potreban je izveštaj o proceni	Elektronski, 50 strana, EN	EKKE	DEC 2022
D6	Unapređeni aktioni plan DIALECT	Elektronski, 40 strana, EN, EL, IT, HU, RS	EKKE	DEC 2022
D7	Komplet alata za obuku za pružanje programa medijske i digitalne pismenosti	Elektronski, 40 strana, EN, EL, IT, HU, RS	Nor Sensus	FEB 2023
D8	Online kurs DIALECT2	Elektronski, po 30 strana, EN, EL, IT, HU, RS	Nor Sensus	MART 2023
D9	Izveštaj o aktivnostima izgradnje kapaciteta DIALECT2	Elektronski, 30 strana, EN	Nor Sensus	MAJ 2023
D10	Izveštaj o pilot testiranom programu medijske i digitalne pismenosti u kombinaciji sa fudbalskim aktivnostima	Elektronski, 50 strana, EN	AAIT	MAJ 2024



No	Title	Description	Leader	Deadline
	izgradnje zajednice			
D11	Repozitorijum projekata kreiranja digitalnog sadržaja za mlade iz partnerskih zemalja koji promovišu toleranciju i nediskriminaciju u sportu	Elektronski, 70 strana, EN, EL, HU, RS	AAIT	MAJ 2024
D12	Izveštaj o proceni uticaja	Elektronski, 50 strana, EN. Opisće metode korišćene za procenu uticaja, broj i tip učesnika uključenih u procenu uticaja i glavne nalaze u vezi sa efektivnošću intervencije projekta	AAIT	APR 2024
D13	Web resursi i materijal za diseminaciju	Komunikacioni materijali projekta će uključivati logo projekta, hashtag, onlajn brošure (2 stranice), 1 stranicu infografike, najmanje 4 video snimka fudbal3 treninga sa spoljnim govornicima ukupno (sportisti, sportski novinar), ukupno 8 članaka mišljenja i 1 novinsko saopštenje (2 stranice) u vezi sa društvenim eksperimentom koje treba prevesti na sve partnerske jezike, 8 postera i 4 banera (samo neophodan broj postera i banera će biti odštampan za lokalne javne događaje projekta, minimizirajući uticaj projekta na životnu sredinu) – Elektronski , EN, EL, IT, HU, RS	AAH	OKT 2022 / NOV 2023
D14	Video o društvenom eksperimentu i materijal za kampanju	Kratak video koji će biti proizveden u kontekstu društvenog eksperimenta u vezi sa uličnom fudbalskom utakmicom u 4 partnerske zemlje. Elektronski, EN, EL, IT, HU, RS (titlovi)	AAH	MART 2024
D15	Preporuke politike EU	Ovaj izveštaj će sadržati set preporuka za organe javne vlasti u oblasti sporta i omladine za borbu protiv radikalizacije mladih i nasilnih stavova u sportu i društvu uopšte. Elektronski, 20 strana, EN	AAH	SEP 2024