



Infodemics

klicka på länken
för att lära dig
mer!

Mot bakgrund av resultaten som tillhandahålls av
'INFODEMICS' Omfattande Forskningsrapport,

nya uttalanden har utvecklats för 13 av de 20 kompetenser
som beskrivs i de 5 kompetensområdena i **DigComp 2.2**
ramverk, med målet att stärka hälso- och
välmåendeaspekten och med fokus på ungdomar.

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
1. INFORMATION OCH DATAKOMPETENS

DIMENSION 2 · KOMPETENS
1.1. BLÄDDRA, SÖKA EFTER OCH FILTRERA
DATA, INFORMATION OCH DIGITALT INNEHÅLL



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNNIVÅ	1	På grundnivå och med vägledning, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> Känna igen sökmotorernas allmänna möjligheter (t.ex. Google-sökning) för att undvika en viss källa eller ordresultat som kan möjligtvis skada min forskning om hälsa och välbefinnande.
	2	På grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> hitta min sökhistorik som kan möjligtvis avslöja personlig information om min hälsa och mitt välbefinnande.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och genom att lösa enkla problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> beskriva möjligheterna med sökmotorer med avancerade alternativ för att förbättra mina sökresultat till bättre informationskällor om hälsa och välbefinnande.
	4	Självständigt, efter mina egna behov, och genom att lösa väldefinierade och icke-rutinära problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> använda sökmotorer med avancerade alternativ (språk, region, specifik källdomän, filtyp, användningsrättigheter, söka exakta ord eller undvika ord etc... för att förbättra mina sökresultat till bättre informationskällor om hälsa och välbefinnande.



FORMATION ET SENSIBILISATION
DE LUXEMBOURG

Swide@s

Συνεργασία
Ενεργών Πολιτών

anefore



Co-funded by
the European Union





Infodemics

Den '**INFODEMICS**' **Omfattande Forskningsrapporten** undersöker hur ungdomar påverkas av fenomenet **hälsa och välbefinnande** desinformation, som den senaste tiden har förstärkts av två stora utmaningar: **Digitalisering & Covid-19-krisen**

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
1. INFORMATION OCH DATAKUNSKAP

DIMENSION 2 · KOMPETENSOMRÅDE
1.2. UTVÄRDERING AV DATA,
INFORMATION OCH DIGITALT INNEHÅLL



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På grundnivå och med vägledning, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • utforska källorna till information om hälsa och välbefinnande som delas av andra.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • faktagranska grundläggande hälsoinformation som jag läser på webbsidorna.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och genom att lösa enkla problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • skriva en lista av pålitliga webbplatser kända för att dela sanningsenlig information om sjukvård.
	4	Självständigt, efter mina egna behov, och genom att lösa väldefinierade och icke rutinmässiga problem kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • samla en uppsättning av användbara resurser och verktyg som hjälper mig att utvärdera tillförlitligheten hos de medier jag konsumerar som påverkar min uppfattning om hälsa och välbefinnande.



Infodemics

Rapporten har 3 huvudmål:

1. Att identifiera utmaningar, luckor och bästa praxis för att utveckla de kompetenser och färdigheter som behövs av unga människor för att kritiskt analysera medieinformation.

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
2. KOMMUNIKATION OCH SAMARBETE

DIMENSION 2 · KOMPETENS
2.2. DELNING GENOM DIGITAL TEKNIK



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På grundnivå och med vägledning, kan jag:	<ul style="list-style-type: none">• känna igen lämplig teknik för att hitta och dela sann och faktagranskad hälsoinformation.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs, kan jag:	<ul style="list-style-type: none">• känna igen lämplig teknik för att hitta och dela sann och faktagranskad hälsoinformation.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och genom att lösa enkla problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none">• välja och använda lämplig teknik för att hitta och dela verifierad och faktakontrollerad hälsoinformation, medveten om hur detta kan påverka de personer jag delar informationen med.
	4	Självständigt, efter mina egna behov, och genom att lösa väldefinierade och icke rutinmässiga problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none">• förklara hur man hittar och delar verifierad och faktakontrollerad hälsoinformation genom digital teknik, att vara medveten om hur detta kan påverka de personer jag delar informationen med.



Infodemics

2. Att utforska möjligheter som DigComp ramverk kan ge för att förbättra ungas digitala kompetens i relation till hälsa & välbefinnande.

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
2. KOMMUNIKATION OCH SAMARBETE

DIMENSION 2 · KOMPETENS
2.3. ATT ENGAGERA MEDBORGARSKAP
MED DIGITAL TEKNIK



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På grundnivå och med vägledning, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • känna igen digitala tjänster som erbjuder information om hälsa och välbefinnande för att bevara min egen och andras hälsa.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • känna igen enkla tekniker för att ge mig själv möjlighet att delta i diskussioner och sammanhang om hälsa och välbefinnande för att bevara min egen och andras hälsa.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och genom att lösa enkla problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • välja väldefinierade och rutinmässiga digitala tjänster som gör att jag kan engagera mig i hälso- och välmåendediskussioner och sammanhang på ett säkert sätt.
	4	Självständigt, enligt mina egna behov, och genom att lösa väldefinierade och icke-rutinmässiga problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • diskutera digitala tjänster som gör att jag kan engagera mig i hälso- och välmåendediskussioner och sammanhang på ett säkert sätt.



FORMATION ET SENSIBILISATION
DE LUXEMBOURG

Swide@s

Συνεργασία
Ενεργών Πολιτών

anefore



Co-funded by
the European Union





Infodemics

3. Att utveckla innovativa kompetensutlåtanden för DigComp-ramverket som fokuserar på relevansen av hälsa och välbefinnande

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
2. KOMMUNIKATION OCH SAMARBETE

DIMENSION 2 · KOMPETENS
2.5. NÄTETIKETT



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På grundnivå och med vägledning, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • känna igen åsikter och perspektiv som skiljer sig från mina i sociala medier och andra digitala miljöer.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • känna igen åsikter och perspektiv som skiljer sig från mina i sociala medier och andra digitala miljöer.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och lösa enkla problem kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • tolka empatiskt de åsikter och perspektiv som skiljer sig från mina i sociala medier och andra digitala miljöer och anta hälsosamma attityder gentemot dem.
	4	Självständigt, enligt mina egna behov och lösa väldefinierade och icke-rutinmässiga problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • diskutera respektfullt med dem som har åsikter och perspektiv som skiljer sig från mina i sociala medier och andra digitala miljöer och anta hälsosamma attityder gentemot dem.



FORMATION ET SENSIBILISATION
DE LUXEMBOURG

Swide@s

Συνεργασία
Ενεργών Πολιτών

anefore



Co-funded by
the European Union





Infodemics

Några av de främsta identifierade utmaningarna, luckorna och behoven hos ungdomar i digitala miljöer som är relaterade till hälsa och välbefinnande är:

Antagandet att ungdomar är "digitala infödda".

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
2. KOMMUNIKATION OCH SAMARBETE

DIMENSION 2 · KOMPETENS
2.6. HANTERA DIGITAL IDENTITET



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På en grundläggande nivå och med vägledning kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> känna igen och beskriva enkla typer av hälsoinformation som produceras av andra.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> beskriva hur andra online-användare använder innehåll för att bygga upp och skydda sin digitala persona och hälsoinformation.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och lösa enkla problem kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> undersöka en online-persona för att göra en välgrundad bedömning av tillförlitligheten hos den hälso- och sjukvårdsinformation som de oftast delar och producerar.
	4	Oberoende, enligt mina egna behov och lösa väldefinierade och icke-rutinmässiga problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> välja nätverk och online utrymmen som har en positiv effekt på min hälsa och välbefinnande och skapa pålitliga kontakter inom dessa utrymmen.



FORMATION ET SENSIBILISATION DE LUXEMBOURG



Co-funded by the European Union





Infodemics

Några av de främsta identifierade utmaningarna, luckorna och behoven hos ungdomar i digitala miljöer som är relaterade till hälsa och välbefinnande är:

Utökad användning av sociala medier, där desinformation är vanligast och sprids snabbare.

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
3. SKAPANDE AV DIGITALT INNEHÅLL

DIMENSION 2 · KOMPETENS
3.2. INTEGRERA OCH OMARBETA DIGITALT
INNEHÅLL



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På en grundläggande nivå och med vägledning kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • välja saklig, pålitlig information för att skapa nytt hälso- och välbefinnandeinnehåll.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • välja sätt att ändra och presentera innehåll som behåller integriteten hos hälso- och välbefinnandeinformation.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och lösa enkla problem kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • känna igen och förklara hur andra kan ändra och presentera hälsorelaterat innehåll.
	4	Oberoende, enligt mina egna behov och genom att lösa väldefinierade och icke-rutinmässiga problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • förklara hur andra kan manipulera hälsoinnehåll för att förmedla ett visst budskap.



FORMATION ET SENSIBILISATION
DE LUXEMBOURG

Swide@s

Συνεργασία
Ενεργών Πολιτών

anefore



Co-funded by
the European Union





Infodemics

Några av de främsta identifierade utmaningarna, luckorna och behoven hos ungdomar i digitala miljöer som är relaterade till hälsa och välbefinnande är:

Brist på kritiskt tänkande och faktagranskning, samt bristande motivation att lära sig.

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
3. SKAPANDE AV DIGITALT INNEHÅLL

DIMENSION 2 · KOMPETENS
3.3. UPPHOVSRÄTT OCH LICENSER



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På en grundläggande nivå och med vägledning kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> förstå vikten av etik, mänsklig integritet och värdighet i de digitala sammanhangen.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> identifiera enkla regler för upphovsrätt och licenser (dvs. GDPR, Creative Commons) som gäller för personliga, hälso- och välbefinnandedata, digital information och innehåll.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och lösa enkla problem kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> beskriva väldefinierade och rutinmässiga regler för upphovsrätt och licenser (dvs. GDPR, Creative Commons) som gäller för personliga, hälso- och välbefinnandedata, digital information och innehåll.
	4	Oberoende, enligt mina egna behov och lösa väldefinierade och icke-rutinmässiga problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> diskutera regler för upphovsrätt och licenser (dvs. GDPR, Creative Commons) som gäller för personliga, hälso- och välbefinnandedata, digital information och innehåll.



Infodemics

Några av de främsta identifierade utmaningarna, luckorna och behoven hos ungdomar i digitala miljöer som är relaterade till hälsa och välbefinnande är:

Risk för nätmobbning, trakasserier, socialt utanförskap och våld på nätet. Plus risk för missbruk och överdriven tid i onlinemiljöer.

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
4. SÄKERHET

DIMENSION 2 · KOMPETENS
4.2. SKYDD AV PERSONUPPGIFTER OCH INTEGRITET



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På en grundläggande nivå och med vägledning kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • känna igen förekomsten av hackingsskyddsprogram varor.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • ladda ner och installera anti hack programvara för att skydda min personliga hälsa och välbefinnande information.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och lösa enkla problem kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • förklara hur mina uppgifter kan skyddas och stödjas i händelse av olagliga metoder och från oroande scenarier online.
	4	Oberoende, enligt mina egna behov och lösa väldefinierade och icke-rutinmässiga problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • redigera eller ta bort allt (skadligt) innehåll som en hackare skapar på mitt konto som kan äventyra information relaterad till min personliga hälsa och mitt välbefinnande.

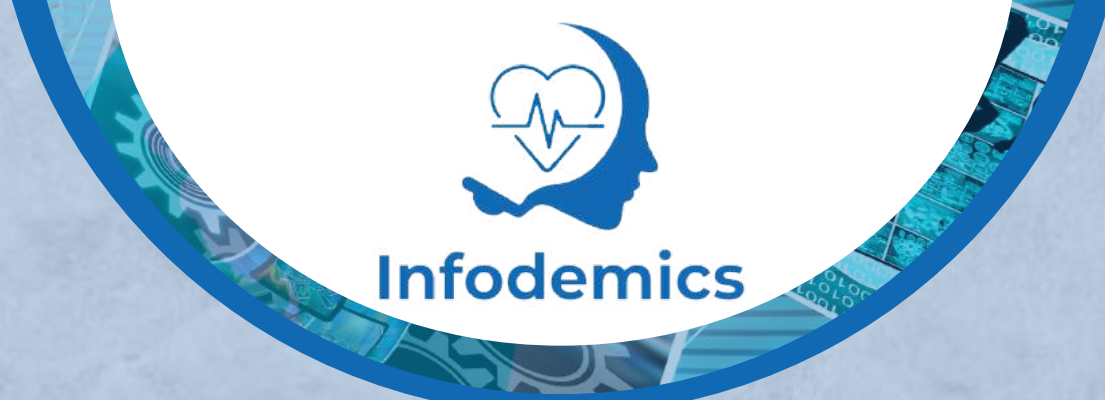


FORMATION ET SENSIBILISATION DE LUXEMBOURG



Co-funded by the European Union





Infodemics

Några av de främsta identifierade utmaningarna, luckorna och behoven hos ungdomar i digitala miljöer som är relaterade till hälsa och välbefinnande är:

Desinformation kan påverka mental hälsa: känslan av att inte skilja sanna fakta från fiktiv information ger upphov till psykisk ångest.

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
4. SÄKERHET

DIMENSION 2 · KOMPETENS
4.3. SKYDD AV HÄLSA OCH VÄLBEFINNANDE



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På en grundläggande nivå och med vägledning kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • känna igen den tid jag spenderar på sociala medier dagligen.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • Läsa nyheterna och allt jag läser på nätet relaterade till hälsa och välbefinnande med kritiskt tänkande.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och lösa enkla problem kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • upptäcka vem som kan hålla eller dra nytta av den information jag delar om min hälsa och välbefinnande.
	4	Oberoende, enligt mina egna behov och lösa väldefinierade och icke-rutinmässiga problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • göra informerade och medvetna val, om säkerheten och tillförlitligheten hos de onlineplatser jag kommer åt samtidigt som jag hänvisar till flera hälso- och välbefinnandekällor för att samla nya insikter om ett visst ämne.



FORMATION ET SENSIBILISATION DE LUXEMBOURG



Co-funded by the European Union





Infodemics

Några av de främsta identifierade utmaningarna, luckorna och behoven hos ungdomar i digitala miljöer som är relaterade till hälsa och välbefinnande är:

Ungdomar kontrollerar inte alltid officiella hälso-källor när de söker hälsoinformation.

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
5. PROBLEMLÖSNING

DIMENSION 2 · KOMPETENS
5.2. IDENTIFIERA BEHOV OCH TEKNISKA SVAR



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På en grundläggande nivå och med vägledning kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • identifiera plattformar, verktyg och digitala miljöer som inte passar mina behov när jag söker efter information om hälsa och välbefinnande.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • ta bort mig från plattformar, verktyg och digitala miljöer som inte passar mina hälso- och välbefinnandebehov.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och lösa enkla problem kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • förhindra att innehåll som inte är anpassat till eller är skadligt för mina vårdbehov blir en del av min digitala miljö.
	4	Oberoende, enligt mina egna behov och lösa väldefinierade och icke-rutinmässiga problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> • flagga innehåll, verktyg eller miljöer som kan vara skadliga för min hälsa och välbefinnande (till exempel genom att interagera med en plattformsmoderator).



Infodemics

Några av de främsta identifierade utmaningarna, luckorna och behoven hos ungdomar i digitala miljöer som är relaterade till hälsa och välbefinnande är:

Exponering för desinformation, ofta främjad av algoritmer och marknadsföringsstrategier, eller av individer som kamrater, influencers, falska experter, etc.

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
5. PROBLEMLÖSNING

DIMENSION 2 · KOMPETENS
5.3. KREATIVT ANVÄNDNING AV DIGITAL
TEKNIK



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På en grundläggande nivå och med vägledning kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> erkänna förekomsten av grundläggande digitala appar och verktyg för psykisk hälsa som skapats för att spåra förändringar i humör eller beteende och lära sig strategier för hantering av psykiska problem.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> identifiera och använda viktiga hjälpmedel som kan stödja mental hälsa genom appar eller verktyg (t.ex. guidade meditationsappar, humörspårningsappar eller digitala kognitiva beteendeterapeutiska verktyg) och identifiera och använda pålitliga onlinegrupper eller forum för att få kontakt med andra som delar liknande utmaningar eller mål för mental hälsa eller välbefinnande.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och lösa enkla problem kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> dela kunskap om minst ett ovanligt digitalt verktyg med en pålitlig och trovärdig källa som kan hjälpa till att bedriva primärforskning och samla information om specifika psykiska hälso- eller hälsoproblem.
	4	Oberoende, enligt mina egna behov och lösa väldefinierade och icke-rutinmässiga problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> Packa om och dela på kreativa sätt (som att göra en video, affisch etc.) tillförlitlig information om psykisk hälsa eller välbefinnande med hjälp av avancerade digitala verktyg och digitala strategier.



Co-funded by the European Union





Infodemics

Några av de främsta identifierade utmaningarna, luckorna och behoven hos ungdomar i digitala miljöer som är relaterade till hälsa och välbefinnande är:

Brist på utrymmen och kompetens för att prata om våra digitala liv i offline-miljöer.

DIMENSION 1 · KOMPETENSOMRÅDE
5. PROBLEMLÖSNING

DIMENSION 2 · KOMPETENS
5.4. IDENTIFIERING AV DIGITALA
KOMPETENSBRISTER



DIMENSION 3 · KUNSKAPSNIVÅ

GRUNDNIVÅ	1	På en grundläggande nivå och med vägledning kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> inse att det kan finnas luckor i min egen digitala kompetens när det gäller att få tillgång till och förstå information om hälsa och välbefinnande.
	2	På en grundläggande nivå och med autonomi och lämplig vägledning där det behövs kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> identifiera sätt att hitta stöd för min egen digitala kompetensutveckling.
MELLANNIVÅ	3	På egen hand och lösa enkla problem kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> förklara hur producenter och delare av information om hälsa och välbefinnande har olika nivåer av digital kompetens.
	4	Oberoende, enligt mina egna behov och lösa väldefinierade och icke-rutinmässiga problem, kan jag:	<ul style="list-style-type: none"> Diskutera hur min egen och andras digitala kompetens kan förbättras.