



Combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare în sălile de clasă europene

CURRICULUM



www.teachers4digitalage.eu

   @teachers4digitalage

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă în mod necesar cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură a Uniunii Europene (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi trase la



Co-funded by
the European Union

CURRICULUM



Acest curriculum este publicat sub o [licență internațională Creative Commons Attribution 4.0](#). Sunteți liber să:

- Partajare: copierea și redistribuirea materialului în orice mediu sau format.
- Adaptați: remixați, transformați și dezvoltați materialul în orice scop, chiar și comercial. Licențiatorul nu poate revoca aceste libertăți atât timp cât respectați termenii licenței.
- În următoarele condiții:
- Atribuire - Trebuie să acordați credit corespunzător, să furnizați un link către licență și să indicați dacă au fost efectuate modificări. Puteți face acest lucru în orice mod rezonabil, dar nu într-un mod care să sugereze că licențiatorul vă aprobă pe dumneavoastră sau utilizarea dumneavoastră.
- Share Alike - Dacă remixați, transformați sau construiți pe baza materialului, trebuie să vă distribuiți contribuțiile sub aceeași licență ca și originalul.

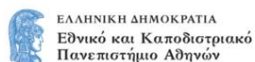
SITE-UL PROIECTULUI



PARTENERI DE PROIECT



SOFIA UNIVERSITY
ST. KLIMENT OHRIDSKI



REZUMAT EXECUTIV

Curriculum-ul Teachers 4.0 Digital Age este o inițiativă coordonată de un consorțiu ca parte a unui proiect pe scară largă, cofinanțat din fonduri europene: [Teachers 4.0 Digital Age](#). Scopul său este de a dota cadrele didactice în formare și în activitate cu competența de a promova o înțelegere a alfabetizării media digitale și de a le permite să implice tinerii elevi cu metode eficiente de evaluare a informațiilor și de a distinge între dezinformare, dezinformare, malinformare și provocări similare.

Planul de învățământ Teachers 4.0 Digital Age se bazează pe cele două produse principale ale Grupului de experți al Comisiei Europene privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale:

- [Orientări pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare](#) și
- [Raport final privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare](#).

Curriculum-ul "Teachers 4.0 Digital Age" corespunde unui total de șaiszeci (60) de ore de formare (30 de ore pentru instruire directă + 30 de ore pentru studiu individual) și - inspirat de conținutul documentelor menționate mai sus - este compus din următoarele zece module:

1. Introducere
2. Dezinformare: Despre ce vorbim?
3. Mai mulți termeni cheie și definiții
4. Pregătirea scenei: Predarea și învățarea în mediul școlar digital
5. Aprecierea și evaluarea alfabetizării digitale în școli
6. Explorarea principalelor practici media ale copiilor și elevilor
7. Predarea alfabetizării digitale [media] și a dezinformării
8. Dezvoltarea competențelor de alfabetizare digitală [media] în clasă și în școală: devenirea cetățenilor digitali
9. Studenții în toată diversitatea lor
10. Exemple practice de planuri de lecții

Toate modulele sunt însoțite de materiale suplimentare relevante de predare, învățare și evaluare. Elaborarea de materiale suplimentare de predare și învățare este considerată de o importanță centrală, deoarece poate contribui substanțial la procesul de predare, la implicarea participanților în învățarea multidimensională și la dezvoltarea abilităților participanților de a-și aplica cunoștințele. Întregul spectru de materiale suplimentare de predare și învățare include, printre altele:

- Diapozitive PowerPoint pregătite
- Scenarii ipotetice pentru jocuri de rol
- Filme și videoclipuri
- Bibliografie suplimentară
- Activități privind phishing-ul
- Întrebări de autoevaluare gata făcute, interactive, de exemplu, folosind mentimeter și
- Rubrici de evaluare

Curriculum-ul Teachers 4.0 Digital Age este o ediție electronică dezvoltată în limbile engleză, greacă, bulgară, română, italiană și poloneză.

CUPRINS

1. INTRODUCERE	4
2. DEZINFORMARE: DESPRE CE ESTE VORBA?	11
3. MAI MULȚI TERMENI CHEIE ȘI DEFINIȚII	26
4. STABILIREA CADRULUI PENTRU PREDARE ȘI ÎNVĂȚARE ÎN MEDIUL ȘCOLAR DIGITAL	47
5. APRECIEREA ȘI EVALUAREA COMPETENȚELOR MEDIA DIGITALE ÎN ȘCOLI	68
6. EXPLORAREA PRINCIPALELOR PRACTICI MEDIA ALE COPILOR ȘI ELEVILOR	88
7. PREDAREA ALFABETIZĂRII MEDIA DIGITALE ȘI A DEZINFORMĂRII	109
8. DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE EDUCAȚIE MEDIA DIGITALĂ ÎN SALA DE CLASĂ: SĂ DEVENIM CETĂȚENILOR DIGITALI	125
9. STUDENȚII ÎN TOATĂ DIVERSITATEA LOR.....	150
10. EXEMPLE PRACTICE DE PLANURI DE LECȚIE.....	175
LISTA AUTORILOR.....	201

1. Introdúcere



1. Introducere

Durata: 30-35 de minute

Această introducere este primul pas al cursului universitar. Scopul său este de a oferi cursanților o înțelegere generală atât a proiectului Teachers 4.0 Digital ca întreg, cât și a abordării teoretice și metodologice care inspiră cursul.

Proiectul Teachers 4.0 Digital Age

Teachers 4.0 Digital Age este un proiect Erasmus+, cu o durată de viață de trei ani, din 2023 până în 2026, care își propune să doteze cadrele didactice în formare și în activitate cu instrumentele, competențele și cunoștințele necesare pentru a combate dezinformarea și a promova alfabetizarea media digitală, precum și gândirea critică și reziliența în rândul elevilor lor. Acest proiect de consolidare a capacităților la scară largă a implicat două mii o sută (2 100) de cadre didactice în formare și în activitate de pe teritoriul european, în special Bulgaria, Cipru, Grecia, Italia, Polonia și România.

Parteneriatul *Teachers 4.0 Digital Age* a dezvoltat un curriculum cuprinzător care cuprinde zece module corespunzătoare a șaizeci (60) de ore de formare (30 de ore pentru instruire directă + 30 de ore pentru studiu individual). În timpul proiectului, programul de studii a fost furnizat atât sub formă de curs universitar în șase (6) universități europene, cât și sub formă de curs online prin intermediul platformei *eLearning Teachers 4.0 Digital Age*. Platforma *eLearning* oferă oportunități de învățare mixtă pentru mii de profesori din învățământul primar și secundar, oferindu-le instrumente practice, planuri de lecții și resurse.

Investind în capacitatea cadrelor didactice, proiectul urmărește să creeze un mediu școlar mai rezistent și mai informat, ceea ce se traduce prin elevi capabili să utilizeze gândirea critică și să adopte un comportament sigur și responsabil atunci când interacționează cu mass-media contemporană. Chiar dacă activitățile proiectului au fost orientate în principal către personalul didactic, publicul său țintă este format în primul rând din copiii și tinerii europeni, viitorul Europei.

Consortiul proiectului include șaisprezece (16) membri, provenind din șapte (7) state membre ale UE, provenind în principal din Europa de Sud și de Est. Această abordare geografică a fost aleasă pe baza faptului că țările din această regiune prezintă un nivel limitat de competențe digitale și media, motiv pentru care inițiative precum proiectul "Teachers 4.0 Digital Age" trebuie să fie implementate și promovate. Aceste țări partenere sunt:

- Bulgaria
- România
- Cipru
- Grecia
- Italia

Parteneriatul proiectului menține o structură triplă, cu parteneri care provin din medii diverse și care demonstrează expertiză într-o varietate de domenii:

1. Autorități publice: trei (3) membri ai consorțiului activi în sectorul educației publice, cu un potențial semnificativ de extindere în contextul lor național.

- Institutul Pedagogic din Cipru, Cipru
- Institutul de Politici Educaționale (IEP), Grecia
- Ministerul Educației și Cercetării, România

2. **Universități europene - Facultăți de pedagogie din țările partenere:** șase (6) membri ai consorțiului implicați în perfecționarea viitorilor cadre didactice și educatori din Europa:
 - Universitatea Europeană din Cipru
 - Universitatea Națională și Kapodistrian din Atena, Grecia
 - Universitatea din Sofia St. Kliment Ohridski, Bulgaria
 - Universitatea de Vest Timișoara, România
 - Universitatea din Lodz, Polonia
 - Universitatea din Palermo, Italia

3. **Furnizori de educație pentru adulți:** patru (4) membri ai consorțiului care dețin experiență și sunt activi în domeniul formării profesorilor:
 - Institutul de Învățare pe Tot Parcursul Vieții din Atena, Grecia
 - MediaWise, România
 - Centrul Lodz pentru formarea profesorilor și educație practică
 - CESIE, Italia.

În plus față de partenerii menționați anterior, parteneriatul include două (2) instituții aflate în prima linie în ceea ce privește combaterea dezinformării și încurajarea educației mediatice, atât în context european, cât și internațional. EAVI (Asociația Europeană pentru Interesele Telespectatorilor) și All Digital sunt două rețele europene de vârf care păstrează un potențial semnificativ de a influența nivelurile de educație digitală și mediatică din Europa, modelând în același timp peisajul politic în domeniul relevant.

În sfârșit, parteneriatul Teachers 4.0 Digital Age include ReadLab, o organizație specializată în furnizarea de instrumente inovatoare, cum ar fi soluțiile eLearning.

Această pluralitate de expertiză, împreună cu distribuția geografică a partenerilor de proiect, permite o abordare direcționată în ceea ce privește perfecționarea celor cu cunoștințe digitale relativ limitate, asigurând în același timp eficacitatea și durabilitatea rezultatelor proiectului.

Obiectivele proiectului

Scopul acestui proiect este de a oferi o oportunitate majoră de perfecționare unui număr total de două mii o sută (2.100) de profesori și educatori din întreaga Europă, pentru a le îmbunătăți capacitatea de a face față problemelor legate de dezinformare în sălile de clasă europene și pentru a contribui în mod colectiv la ajutarea tinerilor să fie capabili să gândească critic, să facă alegeri online în cunoștință de cauză și să rămână în siguranță, consolidându-și în același timp rezistența.

Cele două (2) elemente constitutive principale complementare care stau la baza realizării acestei intervenții la scară largă de consolidare a capacităților sunt:

1 [Curriculum pentru epoca digitală a profesorilor 4.0]

Planul de învățământ Teachers 4.0 Digital Age, în conformitate cu [orientările](#) Comisiei Europene " [Guidelines for Teachers and Educators on Tackling Disinformation and Promoting Digital Literacy](#) " [a se vedea § 1.3 de mai jos], promovează înțelegerea de către profesori a modului în care poate fi dobândită alfabetizarea digitală și îi ajută să implice tinerii în modalități eficiente de evaluare a informațiilor și de identificare a dezinformării.

2 [Platforma și cursul de eLearning Teachers 4.0 Digital Age]

Platforma și cursul eLearning Teachers 4.0 Digital Age - o resursă de învățare online de înaltă calitate oferită în șase (6) limbi europene - oferă tuturor profesorilor în activitate oportunitatea de a se familiariza cu integrarea alfabetizării digitale în diferite materii.

Orientări pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale

"Orientările pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale", introduse în 2022 de Comisia Europeană, stau la baza proiectului "Teachers' 4.0 Digital Age". Aceste orientări urmăresc să îmbunătățească competențele profesorilor și să le ofere instrumentele și tehnicile de care au nevoie pentru a spori alfabetizarea media digitală în mediul școlar european și pentru a combate dezinformarea prin practici didactice. Aceasta înseamnă că rezultatul indirect al acestui instrument inovator va fi abilitarea elevilor de a explora lumea digitală și promovarea angajamentului democratic.

Publicul țintă al orientărilor este format din educatori din învățământul primar și secundar, indiferent de cunoștințele lor existente în domeniul educației digitale. Aceste orientări oferă profesorilor o abordare structurată pentru a-și ajuta elevii să promoveze gândirea critică și comportamentul online responsabil. Formatul său practic și accesibil include diverse resurse care pot fi integrate fără probleme în materialele didactice. Orientările cuprind explicații directe ale conceptelor tehnice, exerciții de evaluare axate pe verificarea faptelor care pot fi puse în aplicare în cadrul unei clase și sfaturi privind adoptarea unor obiceiuri online pozitive.

În plus față de cele menționate mai sus, orientările pun la dispoziția educatorilor o serie de planuri detaliate de activități care pot avea un efect de inspirație și de sprijin în elaborarea unor lecții captivante. Aceste activități sunt, de asemenea, completate de o serie de sfaturi utile și note de atenționare care se concentrează pe subiecte mai dificile și oferă îndrumări cu privire la modul de abordare eficientă a acestora. Această abordare cuprinzătoare asigură faptul că educatorii sunt bine pregătiți să facă față complexității alfabetizării media digitale și dezinformării într-un mod captivant și educativ.

În general, scopul orientărilor este de a sprijini cadrele didactice în crearea unui cadru de clasă în care elevii să fie informați în mod egal cu privire la provocările digitale, fiind totodată abilitați să gândească critic și să acționeze responsabil în interacțiunile lor online. Oferind instrumente practice, exemple din viața reală și strategii pedagogice, orientările sunt menite să îmbunătățească calitatea educației digitale în întreaga Europă și să ajute elevii să devină cetățeni digitali informați și activi.

Cursul universitar

Curriculum-ul "Teachers 4.0 Digital Age" este rezultatul unei inițiative coordonate de un consorțiu ca parte a unui proiect pe scară largă, cofinanțat din fonduri europene. Scopul său este de a dota profesorii debutanți cu competența de a promova o înțelegere a alfabetizării media digitale și de a le permite să implice tinerii studenți cu metode eficiente de evaluare a informațiilor și de a face distincția între dezinformare, dezinformare, malinformare și provocări similare.

Mai exact, acest curs universitar a fost dezvoltat prin colaborarea a șase (6) universități importante din întreaga Europă și a trei (3) organizații de experți dintre cele șaisprezece (16) organizații partenere implicate în proiectul *Teachers 4.0 Digital Age*. Este demn de remarcat faptul că țările participante nu au fost selectate la întâmplare; în schimb, acestea au fost alese deoarece proiectul a urmărit să se concentreze asupra țărilor care ocupă un loc scăzut în Indexul alfabetizării media, unde există cele mai mari nevoi în materie de alfabetizare digitală și mediatică. Prin urmare, universitățile și organizațiile din aceste țări au fost selectate pentru vasta lor expertiză în domeniu. Membrii consorțiului responsabili pentru elaborarea modulelor de curs au fost:

- Universitatea din Palermo
- Universitatea Kapodistrian din Atena
- Universitatea Europeană din Cipru
- Institutul de Învățare pe Tot Parcursul Vieții din Atena

- Organizația Mediawise din România (București)
- Universitatea din Sofia
- European Association for Viewers Interests AISBL (EAVI), cu sediul la Bruxelles,
- Universitatea din Lodz în Polonia
- Universitatea de Vest din Timișoara în România
- Universitatea din Palermo
- Universitatea Kapodistrian din Atena
- Universitatea Europeană din Cipru
- Institutul de Învățare pe Tot Parcursul Vieții din Atena
- Organizația Mediawise din România (București)
- Universitatea din Sofia
- European Association for Viewers Interests AISBL (EAVI), cu sediul la Bruxelles
- Universitatea din Lodz în Polonia
- Universitatea de Vest din Timișoara în România.

Analiza nevoilor de formare inițială a cadrelor didactice

Cercetările privind alfabetizarea mediatică și informațională în Europa au observat că, în majoritatea statelor membre ale UE, formarea formală a cadrelor didactice în domeniul alfabetizării mediatice sau al educației mediatice a fost zero sau redusă (Frau-Meigs et al. 2017). Uneori, profesorilor le poate lipsi experiența sau cunoștințele necesare pentru a evalua critic implicațiile pedagogice ale unui anumit instrument, familiaritatea cu problemele etice pe care platformele digitale le pot ridica pentru confidențialitatea datelor elevilor sau pur și simplu timpul și resursele necesare pentru a construi alfabetizări digitale participative (Foulger et al. 2019).

Instituțiile de formare inițială a cadrelor didactice pot pune o bază solidă pentru competențele media digitale ale profesorilor, chiar dacă dotarea profesorilor cu competențele necesare este un exercițiu pe tot parcursul vieții într-un mediu în continuă evoluție (Wilson et al. 2013). Se preconizează că dezvoltarea competențelor media digitale va fi mai eficientă dacă toate cadrele didactice, și nu doar cadrele didactice specializate, beneficiază de formare, proces care ar trebui inițiat la nivelul pregătirii. Capacitatea de a căuta informații relevante și fiabile, de a evalua validitatea acestora și de a detecta informațiile tendențioase este vitală pentru toate disciplinele (Comisia Europeană, 2022).

Conținutul cursului

Proiectul "Teachers 4.0 Digital Age" nu a intenționat să dezvolte de la zero programa școlară relevantă. În schimb, acesta a valorificat cele două (2) produse principale ale Grupului de experți al Comisiei Europene privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale:

- *[Orientări pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare](#) [a se vedea § 1.3. de mai sus], și*
- *[Raport final privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare.](#)*

Curriculum-ul *Teachers 4.0 Digital Age* corespunde unui total de șaiszeci (60) de ore de formare (30 ore pentru instruire directă + 30 ore pentru studiu individual). Acesta este inspirat din conținutul documentelor menționate mai sus și cuprinde următoarele zece module:

1. Introducere
2. Dezinformare: Despre ce este vorba?
3. Mai mulți termeni cheie și definiții
4. Pregătirea scenei: Predarea și învățarea în mediul școlar digital
5. Aprecierea și evaluarea alfabetizării digitale în școli

6. Explorarea principalelor practici media ale copiilor și elevilor
7. Predarea alfabetizării media digitale și a dezinformării
8. Dezvoltarea competențelor de alfabetizare media digitală în clasă și în școală: devenind cetățeni digitali
9. Studenții în toată diversitatea lor
10. Exemple practice de planuri de lecții

Toate modulele menționate mai sus sunt însoțite de metode și instrumente de predare sugerate, potrivite pentru grupul nostru țintă și în concordanță cu obiectivele cursului.

Proiectarea cursului

În prezent, cursurile de formare inițială a profesorilor axate pe alfabetizarea media digitală sunt adesea opționale, dacă există. Având în vedere rolul esențial al alfabetizării media digitale în învățarea contemporană, este important ca cursurile de alfabetizare digitală să fie integrate mai proeminent în formarea inițială a profesorilor. În plus față de încorporarea elementelor de alfabetizare media digitală în toate cursurile de formare inițială a profesorilor, un curs specific privind combaterea dezinformării, consolidarea rezilienței, precum și alfabetizarea [media] digitală și informațională a fost dezvoltat ca un curs separat în toate cele șase (6) departamente de pedagogie ale universităților participante la proiect. Toate universitățile au fost implicate într-un proces riguros de validare care a implicat revizuirea științifică și analizarea conținutului cursului înainte de finalizarea și traducerea acestuia. Cursul a fost inițial elaborat în limba engleză și tradus în cele din urmă în toate limbile partenerilor: greacă, italiană, română, bulgară și poloneză.

Obiectivul final al acestui curs universitar este de a deveni o parte obligatorie a tuturor programelor de formare a profesorilor. Pentru început și pe baza rezultatelor proiectului, se așteaptă ca un total de o mie cincizeci (1 050) de viitori profesori să participe la acest curs între semestrul de toamnă din 2024 și semestrul de primăvară din 2025, îmbunătățindu-și astfel capacitatea de a familiariza copiii și tinerii cu dinamica și manifestările dezinformării și de a le îmbunătăți alfabetizarea media digitală în Cipru, Grecia, Bulgaria, România, Polonia și Italia.

Materiale suplimentare de predare, învățare și evaluare

Pe lângă dezvoltarea cursului, cei nouă (9) parteneri implicați au elaborat, de asemenea, materiale suplimentare relevante de predare, învățare și evaluare pentru fiecare dintre cele zece (10) module. Elaborarea de materiale suplimentare de predare și învățare a fost considerată de o importanță capitală, deoarece poate contribui substanțial la procesul de predare, poate implica participanții în învățarea multidimensională și poate consolida capacitatea participanților de a-și aplica cunoștințele. Această sarcină a implicat un efort sistematic pentru ca materialul de învățare să includă următoarele trei (3) tipuri de interacțiune:

1. învățător-învățător
2. cursant-instructor
3. conținutul cursantului.

Prin urmare, parteneriatul a creat toate materialele necesare pentru predarea cursului universitar. Întregul spectru de materiale suplimentare de predare și învățare include, printre altele:

- Diapozitive PowerPoint pregătite
- Scenarii ipotetice pentru jocuri de rol
- Filme și videoclipuri
- Bibliografie suplimentară
- Activități privind phishing-ul
- Întrebări de autoevaluare gata făcute, interactive, de exemplu, folosind mentimetru și
- Rubrici de evaluare

Pentru mai multe informații: <https://teachers4digitalage.eu>

Referințe

- Comisia Europeană, Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură (2002), *Final report of the Commission expert group on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training: final report*, Publications Office of the European Union, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/283100>
- Foulger, T. S., Wetzel, K., & Buss, R. R. (2019). Trecerea la o abordare de infuzie tehnologică: Considerații pentru programele de pregătire a cadrelor didactice. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 35(2), 79-91. <https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1568325>
- Frau-Meigs, D., Velez, I. & Flores, J. (2017). *Public Policies in Media and Information Literacy in Europe Cross-Country Comparisons*, Routledge.
- Wilson, C. Alton, G. Ramon, T., Kwame A., și Chi K. C. (2013). *Curriculum de alfabetizare mediatică și informațională pentru profesori*. UNESCO.

2. Dezinformare: Despre ce este vorba?



Modulul la o privire de ansamblu

2. Dezinformarea: Despre ce vorbim?	
<i>Rezumat</i>	Acest modul definește dezinformarea oferind o definiție formală și exemplificând-o prin exemple specifice și studii de caz. Acesta discută dezinformarea în raport cu dezinformarea, malinformarea și știrile false. De asemenea, dezinformarea este legată de concepte conexe, cum ar fi cultura participativă, și examinează fenomene legate de dezinformare, cum ar fi camerele de ecou și bula de filtrare, discutând în același timp consecințele sale dăunătoare pentru democrație, instituțiile și valorile democratice și participarea egală în lumea digitală.
<i>Rezultatele învățării</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Definiți dezinformarea, dezinformarea și malinformarea, făcând distincție între acestea. • Identificarea diferitelor forme și surse de dezinformare, inclusiv social media, media tradițională și propaganda politică. • Să analizeze impactul dezinformării asupra indivizilor, societăților și proceselor democratice. • Dezvoltarea abilităților de gândire critică pentru a discerne sursele de informații credibile și a verifica acuratețea informațiilor găsite online.
<i>Resurse și echipamente</i>	<p><i>Resurse:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientări pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare - Nayirah Kuwaiti fată mărturie - SNAKES HAVE LEGS - Animație originală - Prezentare PowerPoint (SM2.2) <p><i>Echipamente</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - conexiune la internet, monitor sau tablă interactivă și videoproiector - Dispozitive digitale (notebook-uri, tablete sau smartphone-uri) pentru cursanți o Hârtie în format A3 sau A4 și markere pentru activități de grup
<i>Durata totală</i>	195 de minute

Introducere

Durata: 15 minute

Rezultatul(ele) învățării:

- Brainstorming pe tema dezinformării
- Reflecție asupra mecanismelor utilizate pentru răspândirea dezinformării și asupra factorilor care duc la răspândirea dezinformării.

Resurse și echipamente: Prezentare PowerPoint [SM2.2](#) (inclusiv activitate de “spargerea gheții”, definiții utile, videoclipuri)

Descriere:

Promovarea gândirii critice este un aspect esențial al competențelor digitale în era informațiilor. Alfabetizarea media digitală este în prezent una dintre cele mai importante competențe pentru cetățenia activă și participarea democratică în era digitală. În prezent, o persoană nu poate fi considerată alfabetizată digital și nu își poate exercita în mod activ drepturile și responsabilitățile în calitate de cetățean informat decât dacă și-a dezvoltat gândirea critică, alături de competențele tehnice. O persoană competentă digital are capacitatea de a naviga pe internet, de a accesa, analiza și evalua informații. Scopul acestui modul este de a sensibiliza elevii cu privire la modul în care funcționează dezinformarea și de a promova utilizarea gândirii critice, în special atunci când vine vorba de consumul și diseminarea informațiilor în lumea digitală și de a le oferi competențele necesare pentru a evita să fie manipulați de persoane sau organizații care răspândesc informații false, subminând astfel democrația, instituțiile și valorile democratice, precum și participarea egală în sfera publică online și offline.

În acest modul introducem termenul de **dezinformare** și alți termeni relevanți (dezinformare din lipsă de informație, informare cu intenție negativă, știri false, camere de ecou, bule de filtrare, printre altele) și le raportăm la concepte importante pentru discutarea diferitelor probleme legate de dezinformare, astfel cum vor fi abordate în restul modulelor.

Elevii urmăresc filmulețul "[Serpii au picioare](#)" ([SM2.1](#)).

Folosiți-l pentru a iniția discuții și a prezenta ideile discutate în modul. Scopul este de a permite grupului să ia în considerare modul în care se răspândesc astăzi dezinformările (internetul este o sursă principală), să reflecteze asupra motivelor (ce permite răspândirea dezinformărilor?), să ia în considerare absurditatea anumitor afirmații (șarpele are picioare) și încrederea în falsuri care dobândesc credibilitate deoarece informațiile au fost obținute online ("Am citit pe internet"). Întrebări precum cele de mai jos pot fi utilizate pentru a stimula discuția:

- Identificați vreo problemă cu informația împărtășită aici (șerpilor au picioare)?
- Cum s-a răspândit această informație conform desenului animat și de ce o crede vorbitorul?
- Luați în considerare neîncrederea vorbitorului atunci când întâlnește un șarpe real și îndoiala sa cu privire la adevărata identitate a animalului pe care l-a întâlnit, deoarece acesta nu se potrivește cu informațiile pe care le-a primit despre șerpi pe internet. Ce ne spune acest lucru despre informațiile pe care le primim online?

Perspective teoretice

Durata: 55 minute

Rezultatul(ele) învățării:

- Definiți dezinformarea, dezinformarea din lipsă de informație și informarea cu intenție negativă, făcând distincție între acestea.
- Identificarea diferitelor forme și surse de dezinformare, inclusiv social media, media tradiționale și propaganda politică.
- Să analizeze impactul dezinformării asupra indivizilor, societăților și proceselor democratice.
- Dezvoltarea abilităților de gândire critică pentru a discerne sursele de informații credibile și a verifica acuratețea informațiilor găsite online.

Resurse și echipamente: Prezentare PowerPoint ([SM2.2](#)), computer cu acces la internet, proiector și difuzoare.

Descriere:

De dezinformare și afecțiuni conexe

Răspândirea dezinformării a devenit din ce în ce mai frecventă în era digitală, facilitată de diseminarea rapidă a informațiilor prin intermediul platformelor online și al rețelelor de socializare. Impactul dezinformării poate fi de mare amploare, afectând discursul public, procesele politice și normele societale.

Dezinformarea se referă la informații false sau înșelătoare răspândite în mod deliberat cu intenția de a înșela sau manipula alte persoane și poate cauza prejudicii publice. Este vorba despre "informații false sau înșelătoare care pot fi verificate și care sunt create, prezentate și difuzate în scopuri economice sau pentru a înșela intenționat publicul" ([Orientări pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare - Oficiul pentru Publicații al UE \(europa.eu\)](#)). **Dezinformarea din lipsă de informație se deosebește de dezinformare**, fiind o informație falsă care poate fi verificată și care este adesea împărtășită pentru că utilizatorii cred că este adevărată, și **informarea cu intenție negativă**, care se bazează pe fapte adevărate, dar este scoasă din contextul său original pentru a induce în eroare, a face rău sau a manipula sau, după cum spun Wardle și Hossein Derakhshan, apare atunci când "o informație autentică este împărtășită pentru a face rău, adesea prin mutarea în sfera publică a unor informații destinate să rămână private" ([Information Disorder Toward an interdisciplinary framework for research and policymaking](#)). Spre deosebire de dezinformarea din lipsă de informație, care poate fi răspândită accidental sau neintenționat, dezinformarea este creată și difuzată cu scopul de a influența convingerile, opiniile sau comportamentele. Ea implică adesea denaturarea sau fabricarea faptelor, manipularea narațiunilor sau prezentarea selectivă a informațiilor pentru a servi unei anumite agende.

Dezinformarea poate lua diverse forme, inclusiv articole de știri false, postări înșelătoare pe rețelele de socializare, imagini sau videoclipuri manipulate, citate fabricate și statistici înșelătoare. De obicei, dezinformarea este utilizată pentru propagandă politică, pentru a semăna discordie sau confuzie, pentru a discredita adversarii sau pentru a promova anumite ideologii sau interese.

Câteva exemple care ilustrează diversele moduri în care dezinformarea poate fi utilizată pentru a manipula opinia publică, a promova agende politice sau a submina încrederea în instituții includ, fără a se limita la acestea, propaganda răspândită pe timp de război, interferența Rusiei în alegerile prezidențiale din SUA din 2016, dezinformarea anti-vaccin, dezinformarea în timpul pandemiei COVID-19, manipularea informațiilor privind imigranții și refugiații în mass-media, reclamele false sub formă de articole care promovează produse pentru pierderea în greutate și chiar răspândirea de informații

incorecte sau complet false cu privire la programa de educație sexuală cu scopul de a crea panică morală și de a împiedica predarea acesteia în școli. După cum se poate înțelege, amploarea dezinformării este mare, iar consecințele sale pot fi dăunătoare pentru democrație, participare civică, egalitate sau chiar pace, pentru a numi doar câteva.

Aceste exemple subliniază importanța gândirii critice, a educației media digitale și a vigilenței în evaluarea surselor de informații și în combaterea răspândirii de informații false sau înșelătoare. Combaterea dezinformării necesită abilități de gândire critică, educație pentru competențe media și eforturi de promovare a transparenței și responsabilității în diseminarea informațiilor.

Dezinformarea se distinge de dezinformarea din lipsă de informație prin intenția sa deliberatoare (Bennett & Livingston 2018; Fallis 2015; Weedon, Nuland și Stamos 2017). Dezinformarea din lipsă de informație se referă la calitatea informațiilor, cuprinzând detalii eronate, înșelătoare sau inexacte (Tucker et al. 2018; Weeks și Gil de Zúñiga 2019) și apare neintenționat. În schimb, dezinformarea este intenționată. După cum afirmă Fallis (2015), "Spre deosebire de o greșeală sinceră, dezinformarea provine de la cineva care este angajat activ într-o încercare de a induce în eroare" (p. 402). În esență, dezinformarea din lipsă de informație este "o informație înșelătoare sau inexactă", în timp ce dezinformarea "include toate formele de informații false, inexacte sau înșelătoare concepute, prezentate și promovate pentru a provoca prejudicii în mod intenționat sau pentru profit" (Comisia Europeană 2018, p. 10).

Cum și de ce se răspândește dezinformarea

Dezinformarea se răspândește prin mai multe mecanisme, în principal datorită atracției sale emoționale, ușurinței de acces și naturii algoritmice a platformelor online. Oamenii sunt mai predispuși să distribuie conținuturi care stârnesc reacții puternice, fie că este vorba de teamă, furie sau validarea convingerilor lor. Algoritmii rețelelor de socializare amplifică astfel de conținuturi pentru că determină implicarea, creând camere de ecou în care dezinformarea prosperă. În plus, dezinformarea poate fi diseminată în mod strategic de actori răi, cum ar fi campanii sponsorizate de stat sau grupuri motivate ideologic, pentru a influența opinia publică, a perturba societățile sau a atinge obiective politice.

Dezinformarea, care implică răspândirea de informații false sau înșelătoare cu intenția de a induce în eroare, este adesea utilizată de persoane sau grupuri care urmăresc să manipuleze percepția publică și să promoveze anumite programe. Potrivit lui Doowan Lee și Adean Mills Golub, doi experți în analiza dezinformării și co-fondatori ai Veracity Authentication Systems Technology (VAST), dezinformarea se răspândește în patru moduri semnificative:

"Inginerie socială: Furnizarea unui cadru pentru caracterizarea eronată și manipularea evenimentelor, incidentelor, problemelor și discursului public. Ingineria socială urmărește adesea să influențeze opinia publică în favoarea unei anumite agende.

Amplificarea neautentică: Utilizarea trolilor, a roboților de spam, a conturilor cu identitate falsă cunoscute sub numele de sock puppets, a conturilor plătite și a influencerilor senzaționali pentru a crește volumul de conținut rău intenționat.

Micro-țintă: Exploatarea instrumentelor de targetare concepute pentru plasarea anunțurilor și angajarea utilizatorilor pe platformele de socializare pentru a identifica și angaja publicul cel mai probabil care va distribui și amplifica dezinformarea.

Hărțuirea și abuzul: Utilizarea unui public mobilizat, a conturilor false și a trolilor pentru a ascunde, marginaliza și elimina jurnaliștii, opiniile adverse și conținutul transparent" (Forumul Economic Mondial, 2022).

Una dintre fațetele comune ale campaniilor de dezinformare este discreditarea vocilor autoritare. Potrivit lui Ruth Ben-Ghiat, istoric la Universitatea din New York, cei care răspândesc dezinformarea urmăresc adesea să submineze încrederea în elite și în sursele de încredere, legându-le de presupuse conspirații și prezentându-le drept grupuri corupte. Ea observă că narațiunile antiștiință și antiglobalism sunt interconectate (Forumul Economic Mondial, 2022). În plus, potrivit experților, raportarea adevărului este adesea un demers costisitor, consumator de timp și riscant. Într-o epocă a comunicării instantanee, dezinformarea se răspândește rapid, depășind procesul lent și meticolos de verificare a faptelor. Poveștile importante, în special cele cu consecințe semnificative, pot dura săptămâni sau chiar luni pentru a fi descoperite, după cum a demonstrat ancheta #MeToo. În plus, raportarea din zonele de conflict sau sub regimuri autoritare prezintă pericole semnificative pentru jurnaliști, ceea ce face dificilă furnizarea de relatări exacte, de primă mână, esențiale pentru înștiințarea publicului și responsabilizare (Forumul Economic Mondial, 2022).

Camere de ecou și bule de filtrare în serviciul dezinformării din lipsă de informație

Deși dezinformarea a fost văzută de cercetare ca o minciună strategică, iar publicul a fost văzut ca o victimă, se poate argumenta, de asemenea, că "oamenii consumă uneori dezinformarea pe care vor să o creadă pentru că le confirmă viziunea asupra lumii și le promovează interesele" (Ruiz și Nilsson, 2023, p.20), o tendință cunoscută și sub numele de bias de confirmare, care se referă la interpretarea, favorizarea și reamintirea informațiilor într-un mod care confirmă sau sprijină convingerile sau valorile anterioare ale cuiva. După cum susține O'Shaughnessy (2020), "'victima" dezinformării nu este neapărat naivă: procesul ar putea fi descris mai degrabă ca o coproducție, ținta fiind invitată să se alăture unei fantezii comune" (p. 55). Aceasta este logica din spatele **camerelor de ecou** (Nguyen 2020), "un mediu epistemic în care participanții întâlnesc convingeri și opinii care coincid cu ale lor" (Ruiz și Nilsson, 2023, p.18); adică "un mecanism autoimpus care mișcă întregul grup spre poziții mai extreme" (Cinelli et al. 2021, p. 1), ducând la radicalizare. Deoarece, pe internet, oamenii tind să se angajeze mai mult cu alții care le împărtășesc interesele și punctele de vedere, se creează comunități virtuale în care indivizii fac schimb de informații care se aliniază propriilor convingeri. Aceste comunități sunt numite "camere de ecou", deoarece opiniile fiecărei persoane sunt, în esență, întărite de cele ale celorlalți membri ai grupului. Acționând atât ca oglinzi, cât și ca amplificatori ai viziunilor personale asupra lumii, camerele de ecou creează un mediu propice radicalizării ([Filter bubbles and echo chambers - Fondation Descartes](#)), consolidând astfel dezinformarea generală și devenind un teren propice pentru teoriile conspirației, deoarece participanții sunt închiși într-o **bulă de filtrare**.

O "bulă de filtrare" se referă la procesul prin care informația este personalizată înainte de a ajunge la un utilizator de internet. Expertul în internet Eli Pariser explică faptul că bulele de filtrare apar din cauza personalizării conținutului online, despre care se crede că izolează intelectual utilizatorii și reduce varietatea informațiilor pe care le întâlnesc (Pariser, 2012). De exemplu, pe Facebook, o persoană cu un interes deosebit pentru pisici va vedea o cantitate semnificativă de conținut legat de pisici în fluxul său de știri. Acest lucru se datorează algoritmilor utilizați de platformele digitale, care

determină interesele utilizatorilor prin analizarea comportamentului lor online. ([Bule de filtrare și camere de ecou - Fondation Descartes](#)).

Cultura participativă și creșterea dezinformării

Termenul de "cultură participativă" a devenit proeminent odată cu apariția tehnologiilor Web 2.0. Acesta semnifică apariția "prosumatorului", un individ care nu este doar un consumator pasiv de cultură, ci și un producător activ. Această schimbare permite indivizilor să se implice în crearea și arhivarea de conținut prin partajarea prin intermediul blogurilor și al platformelor precum Facebook, X (Twitter), Tik-Tok și YouTube, pentru a numi doar câteva. Henry Jenkins, un important teoretician al mass-media, susține că cultura participativă reprezintă o transformare semnificativă în modul în care indivizii interacționează cu mass-media și între ei. Spre deosebire de consumul media tradițional, în care publicul absoarbe pasiv conținutul, cultura participativă permite persoanelor să se implice activ în crearea, partajarea și interpretarea conținutului media (Jenkins, 2009). Prosumatorul este celebrat ca o persoană împuternicită cu libertatea și abilitățile (atât instrumente, cât și competențe) de a contribui la expansiunea continuă a producției culturale permisă de internet. Acest punct de vedere prezintă o imagine extrem de optimistă a participării, presupunând că indivizii au acum acces la forme de autoexprimare indisponibile anterior, că toate expresiile sunt valoroase și dorite și că contribuțiile implică participare și confirmă prezența și identitatea cuiva în lume.

Cu toate acestea, mai multe obiecții pot fi ridicate împotriva acestui punct de vedere. În primul rând, ideea că noile media și tehnologiile Web 2.0 au permis în mod unic indivizilor să devină mai implicați în crearea de conținut este discutabilă. Deși media tradiționale nu ofereau atât de multe oportunități de creare și partajare a conținutului, acestea nu excludeau în totalitate implicarea interactivă. Ideea că publicul a fost odată un receptor pasiv de informații, incompetent media, iar acum a devenit un comunicator activ, competent media, este înșelătoare și oarecum ofensatoare. Deși competențele media tehnice sunt în creștere în unele țări, competențele media critice - capacitatea de a evalua critic informațiile și sursele acestora - rămâne în urmă. Procesele de mediatizare, globalizare și comercializare fac ca competența media (atât tehnică, cât și critică) să fie esențiale pentru formarea identității și dezvoltarea individuală (Xinaris, 2016).

În al doilea rând, conceptul de participare în sine trebuie analizat. Fuchs (2014) critică utilizarea termenului pentru a descrie interacțiunile online și schimbul de conținut, argumentând că acesta provine din științele politice și este legat de democrația participativă cu conotații marxiste. Potrivit lui Fuchs, adevărata participare înseamnă să ai dreptul și realitatea de a face parte din structurile decizionale și de control care afectează indivizii. Prin urmare, nu toate contribuțiile pot fi considerate participare autentică, în special dintr-o perspectivă marxistă.

Cultura participativă poate consolida în mod semnificativ dezinformarea prin mai multe mecanisme. Platformele digitale permit oricui să creeze și să împărtășească conținut, fără intermediarii tradiționali, permițând dezinformării senzaționale și captivante să devină virale. Algoritmii rețelelor sociale promovează conținutul care se aliniază convingerilor existente ale utilizatorilor, formând camere de ecou care consolidează dezinformarea, excluzând în același timp informațiile contradictorii. Validarea socială prin aprecieri, distribuiri și comentarii îi face pe utilizatori mai predispuși să accepte și să răspândească informații false. În plus, cultura memelor simplifică problemele complexe în afirmații înșelătoare, în timp ce jurnalismul cetățenesc nu dispune adesea de pregătirea necesară pentru a evita dezinformarea neintenționată. Influencerii cu un număr mare de adepți pot amplifica și mai mult

dezinformarea, din cauza credibilității lor și a potențialelor stimulente financiare. Prin urmare, cultura participativă poate favoriza un mediu în care dezinformarea prosperă, subliniind necesitatea gândirii critice, a educației media digitale și a gestionării responsabile a platformelor.

Responsabilizarea utilizatorilor, combaterea dezinformării

Organizațiile europene și internaționale au ridicat în mai multe rânduri problema creșterii alarmante a răspândirii dezinformării. Într-o declarație adresată Consiliului pentru Drepturile Omului, șefa ONU pentru drepturile omului, Michelle Bachelet, a subliniat că dezinformarea este un simptom al unor probleme globale mai profunde, precum inegalitatea sistemică, dezamăgirea politică și tulburările sociale. Bachelet a subliniat necesitatea de a restabili încrederea publică prin abordarea acestor cauze fundamentale și a avertizat împotriva cenzurii ca soluție. Ea a pledat pentru politici de sprijinire a jurnalismului independent, a pluralismului mass-media și a alfabetizării digitale, precum și pentru o mai mare transparență și responsabilitate din partea companiilor de social media ([Creșterea dezinformării este un simptom al "bolilor globale" care subminează încrederea publică: Bachelet | Știri ONU](#)). În aceeași ordine de idei, politica Comisiei Europene privind dezinformarea online urmărește să combată răspândirea informațiilor false prin diverse strategii. Printre acestea se numără promovarea transparenței, îmbunătățirea calității informațiilor, responsabilizarea utilizatorilor și încurajarea unei abordări bazate pe colaborare cu platformele online și cu părțile interesate. De asemenea, Comisia sprijină inițiativele de cercetare și de verificare a faptelor pentru a combate dezinformarea. Acest cadru de politică urmărește să protejeze procesele democratice și sănătatea publică , în special în perioade de criză, prin asigurarea accesului cetățenilor la informații fiabile și exacte (<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/online-disinformation>).

Recunoscând că dezinformarea reprezintă o amenințare uriașă la adresa democrației, Comisia Europeană a consolidat Codul de practici privind dezinformarea. Acesta a fost introdus în 2022 și consolidează măsurile de combatere a dezinformării online. Printre elementele-cheie se numără acțiuni mai ferme de demonetizare a dezinformării, o transparență sporită în publicitatea politică, o acoperire cuprinzătoare a comportamentelor manipulative și instrumente îmbunătățite pentru responsabilizarea utilizatorilor și verificarea faptelor. Codul urmărește să protejeze procesele democratice și sănătatea publică prin promovarea transparenței, responsabilității și colaborării între platforme, agenții de publicitate și părțile interesate. Codul include, de asemenea, un cadru solid de monitorizare și înființarea unui centru pentru transparență și a unui grup operativ permanent (https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/new-push-european-democracy/protecting-democracy/strengthened-eu-code-practice-disinformation_en)

În plus, autoritățile naționale de reglementare (ANR) joacă un rol crucial în combaterea dezinformării prin asigurarea pluralismului mediatic, protejarea libertății de exprimare și promovarea educației mediatică. Acestea funcționează independent, echilibrând reglementarea și interesul public. ANR-urile pun în aplicare programe de educație mediatică pentru a abilita cetățenii cu abilități de gândire critică, esențiale pentru identificarea și respingerea dezinformării (Themistokleous, 2019). Autoritatea de Radio-Televiziune din Cipru exemplifică acest lucru prin educarea elevilor cu privire la evaluarea conținutului media. Această abordare transformă ANR-urile din autorități de supraveghere a pieței în actori-cheie în promovarea valorilor democratice și a cetățeniei informate ([Rolul autorităților naționale de reglementare în combaterea dezinformării - Centrul pentru pluralism și libertate în mass-media \(eui.eu\)](#))

Un instrument important aflat în prezent la dispoziția cetățenilor europeni este dezvoltarea și instituirea Legii privind serviciile digitale. Începând cu 17 februarie 2024, normele DSA se aplică tuturor platformelor. Odată cu introducerea DSA, "rolurile utilizatorilor, platformelor și autorităților publice sunt reechilibrate în conformitate cu valorile europene, plasând cetățenii în centrul atenției" ([Actul UE privind serviciile digitale](#)).

"DSA reglementează intermediarii și platformele online, cum ar fi piețele, rețelele sociale, platformele de partajare a conținutului, magazinele de aplicații și platformele online de călătorii și cazare. Scopul său principal este de a preveni activitățile ilegale și dăunătoare online și răspândirea dezinformării. Ea asigură siguranța utilizatorilor, protejează drepturile fundamentale și creează un mediu echitabil și deschis pentru platformele online." ([Legea serviciilor digitale a UE](#))

Legea privind serviciile digitale (Digital Services Act - DSA) a fost introdusă pentru a face față mai multor provocări majore care au apărut odată cu extinderea rapidă a serviciilor și platformelor digitale. În esență, DSA a fost elaborată pentru a îmbunătăți siguranța utilizatorilor, pentru a crea un mediu digital mai transparent și mai echitabil și pentru a garanta că platformele mari își asumă o mai mare responsabilitate pentru conținutul și serviciile pe care le oferă.

Luând în considerare prezența tot mai mare a conținutului dăunător, inclusiv circulația pe scară largă a materialelor ilegale și dăunătoare, cum ar fi discursul instigator la ură, dezinformarea și produsele contrafăcute, ASD urmărește să se asigure că platformele online sunt considerate responsabile pentru gestionarea eficientă a acestui conținut. În plus, înainte de instituirea sa, reglementarea limitată a modului în care platformele digitale moderau conținutul, gestionau datele utilizatorilor sau utilizau algoritmi pentru a prioritiza informațiile a condus la o lipsă de responsabilitate și de transparență în ceea ce privește procesele utilizate de platforme în aceste domenii; prin ASD, platformele sunt trase la răspundere pentru practicile lor, iar diseminarea conținutului la scară largă prin intermediul marilor platforme este reglementată de norme mai clare pentru a gestiona influența și rolul tot mai mari ale acestora în diseminarea pe scară largă a conținutului. DSA consolidează drepturile utilizatorilor prin furnizarea de instrumente mai bune de raportare a conținutului ilegal, prin creșterea transparenței în publicitatea online și prin oferirea de informații mai clare cu privire la modul în care platformele utilizează algoritmi pentru a modela experiențele online ale utilizatorilor și accesul la informații, consolidând astfel dezvoltarea bulelor de filtrare.

Legea serviciilor digitale (DSA) consolidează eforturile de combatere a răspândirii dezinformării prin mai multe măsuri importante. Aceasta responsabilizează platformele digitale, în special pe cele mari, pentru gestionarea conținutului ilegal și dăunător, inclusiv a dezinformării, impunându-le să pună în aplicare măsuri pentru detectarea, evaluarea și eliminarea rapidă a acestuia. Platformele sunt, de asemenea, mandatate să efectueze evaluări ale riscurilor privind impactul dezinformării și să adopte strategii, cum ar fi ajustarea algoritmilor, pentru a preveni răspândirea de conținut fals sau înșelător. Transparența sporită este o altă caracteristică esențială, deoarece DSA oferă utilizatorilor informații despre modul în care sistemele și algoritmii de recomandare prioritizează conținutul și mandatează platformele să dezvăluie mai multe despre modul în care sunt afișate reclamele direcționate, adesea utilizate pentru răspândirea dezinformării. Mecanismele îmbunătățite de raportare de către utilizatori permit persoanelor să semnaleze mai ușor conținutul înșelător, platformele fiind obligate să răspundă prompt. Cooperarea dintre platforme, verificatorii de fapte și autorități este încurajată pentru a identifica și contracara mai bine campaniile de dezinformare. În cele din urmă, platformele online foarte mari (VLOP) sunt supuse unei supravegheri mai stricte, cu audituri anuale efectuate de autoritățile naționale și ale UE pentru a asigura conformitatea cu cerințele DSA. Prin aceste măsuri, ASD stimulează în mod semnificativ lupta împotriva răspândirii și influenței dezinformării.

Deși cea mai bună abordare pentru combaterea dezinformării este dezbătută, experții sunt de acord cu necesitatea colaborării între public, autoritățile de reglementare și companiile de social media pentru a limita răspândirea acesteia, deoarece dezinformarea domină tot mai mult peisajul conținutului.

Activități

1. Recunoașterea funcționării dezinformării: mărturia Nariyah

Durata: 35 minute 35 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Să aplice înțelegerea dezinformării la exemple din lumea reală, identificând și explicând strategiile de dezinformare utilizate.
- Să înțeleagă implicațiile etice ale răspândirii dezinformării și importanța promovării informațiilor corecte.

Resurse și echipamente: Calculatoare sau tablete cu acces la internet și proiector, hârtie mare și markere pentru activitățile de grup

Descriere:

1. Cursanții urmăresc un clip de 6 minute de la un incident cunoscut acum sub numele de [mărturia de la Nariyah \(SM2.3\)](#).
2. Cursanții sunt împărțiți în grupuri mici (4/5 participanți în fiecare).
3. Cursanții discută în grupuri mici și pregătesc răspunsuri la următoarele întrebări:
 - Ce sentimente vă provoacă această mărturie (nu relațați alte informații decât faptul că mărturia se referă la atrocitățile comise de soldații irakieni în timpul Războiului din Golf)?
 - Ce tehnici și elemente ale mărturiei sprijină crearea acestor sentimente?
 - Ce impact credeți că a avut asupra opiniei publice?
4. Elevii își prezintă răspunsurile întregului grup.
5. După ce discuția este finalizată, instructorul împărtășește câteva informații importante despre acest caz.

"Mărturia Nariyah" se referă la un incident controversat și influent care a avut loc în 1990, în care a fost implicată o fată kuveitiană în vârstă de 15 ani, cunoscută doar după prenumele ei, Nariyah. Această mărturie a jucat un rol semnificativ în modelarea opiniei publice și a politicii SUA în perioada premergătoare Războiului din Golf.

Mărturia Nariyah rămâne un studiu de caz cheie în studiile media, relațiile publice și științele politice, subliniind complexitatea și potențialele consecințe ale dezinformării și propagandei. Ulterior, s-a dovedit că Nariyah era fiica lui Saud Al-Sabah, ambasadorul Kuweitului în Statele Unite, fapt care nu a fost dezvăluit la momentul mărturiei sale și că mărturia a făcut parte dintr-o campanie organizată de firma de relații publice Hill & Knowlton, angajată de guvernul Kuweitului pentru a obține sprijin pentru intervenția militară.

După ce instructorul dezvăluie adevărul despre această mărturie, cursanții sunt rugați să reacționeze și să răspundă la următoarele întrebări, în grup:

- Este acesta un caz de dezinformare? De ce?
- Dacă publicul a fost înșelat cu această ocazie, ce probleme morale apar?
- Care sunt implicațiile etice ale utilizării practicilor înșelătoare în activitățile de advocacy și de relații publice?

- Rezumați în ce fel este acesta un exemplu al modului în care dezinformarea manipulează opinia publică, cu consecințe adesea catastrofale.

2. Înțelegerea teoriilor conspirației și a camerelor de ecou

Durata: 35 minute 35 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Înțelegerea naturii teoriilor conspirației și a camerelor de ecou.
- Dezvoltarea abilităților de a analiza și identifica modul în care se răspândesc teoriile conspirației.

Resurse și echipamente: Calculatoare sau tablete cu acces la internet, exemple de teorii ale conspirației reale și fictive, hârtie mare și markere pentru activitățile de grup.

Descriere:

1. Împărțiți cursanții în grupuri mici de 4-5 persoane.
2. Furnizați fiecărui grup exemple de discuții privind "teoriile conspirației", atât reale, cât și fictive ([SM2.4.1](#), [SM2.4.2](#), [SM2.4.3](#)) și o scurtă prezentare generală a unei camere de ecou (legătura dintre răspândirea COVID 19 și 5G; legătura dintre vaccinuri și autism; predarea educației sexuale copiilor îi va face homosexuali).
3. Fiecare grup va analiza un exemplu de teorie a conspirației și va răspunde la următoarele întrebări în propoziții generale:
 - Cum se încadrează această teorie a conspirației într-o cameră de ecou?
 - Care sunt trăsăturile comune ale camerei de ecou pentru această teorie?
 - Cum este consolidată teoria conspirației în cadrul acestui grup?
4. Grupurile ar trebui să identifice anumite comportamente, platforme și metode de comunicare online care contribuie la răspândirea teoriei conspirației (de exemplu, blocarea participanților online cu ale căror opinii nu sunteți de acord într-o discuție online pe Facebook; acest lucru înseamnă că nu puteți lua în considerare puncte de vedere și opinii diferite care vă pot îmbogăți înțelegerea unei situații).
5. Fiecare grup își prezintă analiza, explicând modul în care teoria conspirației atribuită se răspândește printr-o cameră de ecou.

3. Cum poate cultura participativă să consolideze dezinformarea

Durata: 30 minute 30 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Definiți cultura participativă, dezinformarea, camerele de ecou, bulele de filtrare și validarea socială.

- Explicați modul în care platformele digitale permit crearea și difuzarea de conținut generat de utilizatori.
- Evaluați studii de caz privind dezinformarea răspândită prin intermediul culturii participative, cum ar fi Pizzagate sau teoriile conspirației COVID-19.

Resurse și echipamente: Calculatoare sau tablete cu acces la internet și proiector; hârtie mare și markere pentru activitățile de grup.

Descriere:

Instructorul solicită grupului să explice în propriile cuvinte și să ofere exemple la ce se referă cultura participativă, bazându-se pe discuția din prima parte "Theoretical Insights". După ce cursanții au înțeles la ce se referă cultura participativă, instructorul rezumă evenimentele și informațiile referitoare la Pizza Gate (a se vedea [SM2.5](#)) și apoi le cere cursanților, în grupurile lor, să facă o listă a modurilor în care cred că a fost răspândită dezinformarea (a se vedea SM pentru răspunsuri posibile). După ce punctele au fost împărtășite în clasă, instructorul conduce o discuție despre acest incident, completând informațiile și ghidând când și dacă este necesar pentru a-i determina pe cursanți să înțeleagă modul în care utilizarea iresponsabilă a capacității de a participa în lumea online poate avea consecințe materiale directe în societate.

Întrebările posibile care pot fi utilizate în cadrul discuției sunt, dar nu se limitează la, următoarele:

- Care ar fi fost modalitatea responsabilă prin care utilizatorii ar fi putut evalua (dez)informațiile difuzate?
- Există mijloace tehnice pe care le-ar fi putut folosi?
- Au platformele responsabilitatea de a verifica faptele?
- Sunt utilizatorii "nevinovați" în modul în care s-a răspândit dezinformarea?
- Este acesta un caz de dezinformare sau de dezinformare? Explicați de ce.

Analiză și evaluare

1. Cum să dezinformezi și să manipulezi opinia oamenilor: pregătește-ți propriul material de dezinformare

Durata: 25 de minute în clasă înainte de sfârșitul lecției și muncă asincronă după ore

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Identificarea tacticilor și tehnicilor comune utilizate în campaniile de dezinformare, cum ar fi știrile false, manipularea faptelor și prezentarea selectivă a informațiilor.
- Să înțeleagă cât de ușor este să manipuleze informațiile prin intermediul reprezentărilor (imagini, texte, sunet etc.).
- Explorați motivațiile din spatele campaniilor de dezinformare, inclusiv factorii politici, economici și ideologici.

- Să reflecteze asupra implicațiilor etice ale creării și răspândirii dezinformării, inclusiv asupra potențialului său prejudiciu pentru indivizi, comunități și instituții democratice.

Resurse și echipamente: Dispozitive digitale (notebook-uri, tablete sau smartphone-uri)

Descriere:

Cursanții sunt împărțiți în grupuri de 5-6 persoane și sunt invitați să încerce să dezinformeze intenționat un public, adică să dezvolte propriul lor exemplu de dezinformare prin orice mijloace pe care le aleg: să scrie un articol, să dezvolte un scurt colaj video de imagini, să creeze un fals ieftin etc. Scopul este de a le permite să exploreze motivația, să înțeleagă cât de ușor este ca informațiile să fie manipulate cu scopul de a induce în eroare un public și de a-l conduce la o credință falsă și să reflecteze asupra consecințelor etice ale unei astfel de acțiuni.

Permiteți cursanților să meargă în grupurile lor, oferiți-le câteva minute pentru a discuta tema între ei și apoi petreceți aproximativ 10-15 minute discutând tema cu ei și răspundeți la orice întrebări. Subliniați rezultatele de învățare ale acestei activități (a se vedea mai sus), acordându-le puțin timp pentru a le explica că scopul este ca ei să vadă că dezinformarea este ușor de creat și de răspândit, dar daunele produse de aceasta ar putea fi greu de reparat.

Aceasta este o sarcină complexă, dar creativă, prin urmare, există mai multe etape în această activitate, după cum urmează:

- Decideți un public, de exemplu, părinții copiilor de liceu, publicul larg, adolescenții etc.
- Decideți asupra unui subiect, de exemplu, imigrația, COVID-19, educația sexuală în școli, leacuri miraculoase pentru obezitate etc.
- Decideți ce doriți ca publicul dvs. să înțeleagă sau să creadă, de exemplu, că COVID-19 și 5G sunt legate, că educația sexuală în școli promovează homosexualitatea, că promovarea fitness-ului și a unei diete sănătoase face parte dintr-un plan de monetizare a fiecărui aspect al sănătății și bunăstării, că există o campanie împotriva laptelui care boicotează produsele lactate, care a fost instrumentată chiar de vaci etc.
- Decideți modul de comunicare, de exemplu un colaj video, un articol, un fals ieftin
- Elaborați-vă materialul și organizați informațiile într-un mod care să vă susțină obiectivul de a dezinforma publicul prin utilizarea strategiilor discutate în acest modul.
- După finalizarea acestei sarcini, scrieți o scurtă reflecție de aproximativ 600 de cuvinte cu privire la implicațiile etice ale activității dvs.: ce consecințe ar putea avea răspândirea acestei dezinformări în rândul publicului țintă și nu numai, cum și cui îi poate face rău, ce ați face dacă ați fi destinatarul acestei dezinformări?

O grilă de evaluare pentru această lucrare este disponibilă pentru a fi utilizată de către instructor. Scopul acesteia este de a oferi îndrumare instructorului în evaluarea lucrării. Instructorul poate alege să împărtășească Rubrica de evaluare cu clasa înainte de finalizarea lucrării pentru a permite proceduri de evaluare transparente și pentru a ajuta cursanții să înțeleagă modul în care este evaluată această lucrare.

Rubrica de evaluare

Pentru Rubrica de evaluare, a se vedea [SM2.6](#)

Această rubrică acoperă diverse aspecte ale temei, de la selectarea publicului și a subiectului până la reflecția etică și calitatea tehnică a lucrării. Aceasta oferă un cadru cuprinzător pentru evaluarea înțelegerii și executării de către cursanți a sarcinii de dezinformare.

Referințe

- Bennett, W. L., & Livingston, S. (2018). Ordinea dezinformării: Comunicarea perturbatoare și declinul instituțiilor democratice. *European Journal of Communication*, 33(2), 122-139. <https://doi.org/10.1177/0267323118760317>
- Cinelli, M., Morales, G., Galeazzi, A., Quattrociochi, W. și Starnini, M. (2021). Efectul de cameră de ecou pe social media. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 118, e2023301118. <https://doi.org/10.1073/pnas.2023301118>
- Diaz Ruiz, C., & Nilsson, T. (2023). Dezinformarea și camerele de ecou: How Disinformation Circulates on Social Media Through Identity-Driven Controversies. *Journal of Public Policy & Marketing*, 42(1), 18-35. <https://doi.org/10.1177/07439156221103852>
- Comisia Europeană (2018). *Raportul final al Grupului de experți la nivel înalt privind știrile false și dezinformarea online*. Direcția Generală Rețele de comunicații, conținut și tehnologie. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/final-report-high-level-expert-group-fake-news-and-online-disinformation>
- Comisia Europeană (2022a). *Orientări pentru profesori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare*. Uniunea Europeană. [Orientări pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare - Oficiul pentru Publicații al UE \(europa.eu\)](https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/orientari-pentru-profesori-privind-combaterea-dezinformarii-si-promovarea-alfabetizarii-digitale-prin-educatie-si-formare)
- Comisia Europeană (2022b). *Codul de bune practici consolidat privind dezinformarea*. Uniunea Europeană. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/2022-strengthened-code-practice-disinformation>
- Comisia Europeană (n.red.). *Privire de ansamblu asupra Digital Services Act (DSA)*. Uniunea Europeană. https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-act_en
- Fuchs, C. (2014). Social media ca cultură participativă. În *Social Media: A Critical Introduction* (pp. 52-68). SAGE Publications Ltd, <https://doi.org/10.4135/9781446270066>
- Fallis, D. (2015). Ce este dezinformarea? *Library Trends* 63(3), 401-426. <https://doi.org/10.1353/lib.2015.0014>
- Jenkins, H. (2006). *Cultura convergenței: Where Old and New Media Collide*. NYU Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robinson, A. J. (2009). *Confruntarea cu provocările culturii participative: Media Education for the 21st Century*. MIT Press.
- Jenkins, H. (2009). Ce este cultura participativă? În H. Jenkins (Ed), *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (Part 2., pp. 3-12). MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8435.001.0001>
- Nguyen, C. T. (2020). Echo Chambers and Epistemic Bubbles. *Episteme*, 17(2), 141-161. <http://doi:10.1017/epi.2018.32>

- O'Shaughnessy Nicholas. (2020). De la dezinformare la știri false: Forwards into the Past. În P, Baines, N, O'Shaughnessy & N, Snow (Eds.), *The SAGE Handbook of Propaganda*. (1st ed., pp.55-70). Publicații SAGE. DOI: <https://doi.org/10.4135/9781526477170>
- Pariser, E. (2012). *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You*. Penguin Books.
- Themistokleous, A. (2019, 2 august). [Rolul autorităților naționale de reglementare în combaterea dezinformării](https://owl.purdue.edu/owl/research_and_citation/apa_style/apa_formatting_and_style_guide/reference_list_electronic_sources.html). Centrul pentru Pluralism și Libertate Media.
- Tucker, J., Guess, A., Barbera, P., Vaccari, C., Siegel, A., Sanovich, S., Stukal, D. și Nyhan, B. (2018). Social Media, polarizarea politică și dezinformarea politică: O revizuire a literaturii științifice. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3144139>
- Wardle, C. & Derakhshan, H. (2017). *Tulburarea informațională: Toward an interdisciplinary framework for research and policymaking, Consiliul Europei*. <https://firstdraftnews.org/glossary-items/pdf-wardle-c-derakshan-h-2017-information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research-and-policy-making-council-of-europe/>
- Weedon, J., Nuland, W. și Stamos, A. (2017). *Operațiunile de informare și Facebook*.
- Weeks, Brian & Gil de Zúñiga, Homero. (2019). Ce urmează? Șase observații pentru viitorul cercetării dezinformării politice. *American Behavioral Scientist*, 65(2), 000276421987823. <https://doi.org/10.1177/0002764219878236>
- Xinaris, C. (2016). Individul într-o lume TIC. *European Journal of Communication*, 31(1), 58-68. <https://doi.org/10.1177/0267323115614487>

Resurse multimedia

[Nayirah Kuwaiti fată mărturie](#)

[SNAKES HAVE LEGS - Animație originală](#)

[Apărarea adevărului | Davos 2024 | Economic Mondial](#)

Uniunea Europeană. (s.d.). *Tackling Disinformation*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/online-disinformation>

Forumul Economic Mondial (2022, 6 august). *Cele patru modalități principale prin care dezinformarea este răspândită online*. <https://www.weforum.org/agenda/2022/08/four-ways-disinformation-campaigns-are-propagated-online/>

Referințe suplimentare

Fundația Descartes. (n.d). Bule de filtrare și camere de ecou. Retrieved August 22, 2024. [De la https://www.fondationdescartes.org/en/2020/07/filter-bubbles-and-echo-chambers/](https://www.fondationdescartes.org/en/2020/07/filter-bubbles-and-echo-chambers/)

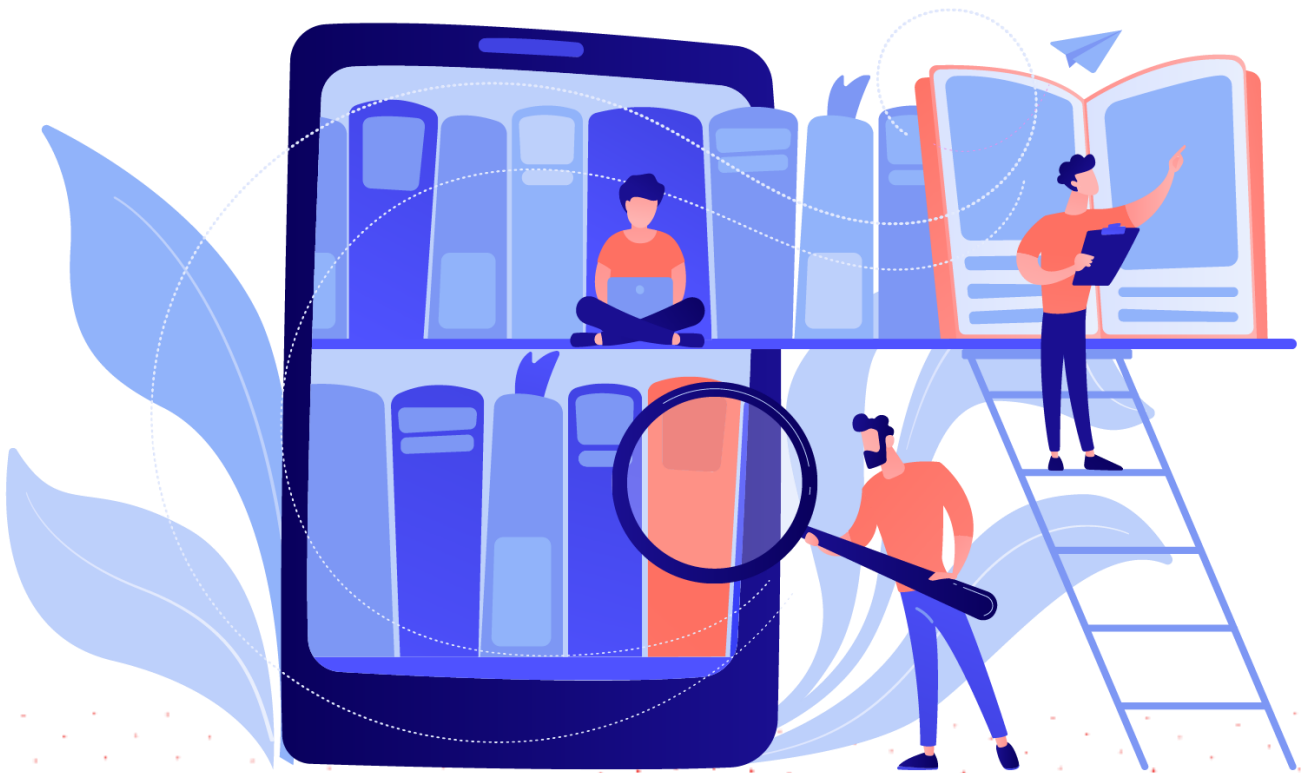
Organizația Națiunilor Unite. (2022). Creșterea dezinformării, un simptom al "bolilor globale" care subminează încrederea publică: Bachelet. <https://news.un.org/en/story/2022/06/1121572>

Forumul Economic Mondial (2024). Dezinformarea este o amenințare la adresa ecosistemului nostru de încredere. Experții explică cum să o limităm.

<https://www.weforum.org/agenda/2024/03/disinformation-trust-ecosystem-experts-curb-it/>

Forumul Economic Mondial. (2024, 25 februarie). *Apărarea adevărului*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=H7eLpFOVns>

3. Mai mulți termeni cheie și definiții



Modulul la o privire de ansamblu

3. Mai mulți termeni-cheie și definiții

<p><i>Rezumat</i></p>	<p>Scopul acestui modul este de a aborda termenii de bază legați de alfabetizarea media digitală și dezinformare, la nivel teoretic și practic. În primul rând, este furnizat un glosar, care include o clarificare conceptuală a termenilor-cheie și exemple indicative ale fiecăruia. Acestea sunt urmate de activități care, prin participarea activă a cursanților, urmăresc să îi familiarizeze în continuare cu acești termeni, cum ar fi troll, phishing, cheapfake, deepfake și verificare.</p>
<p><i>Rezultatele învățării</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizarea abilităților de evaluare critică a credibilității și fiabilității surselor online; • Să comunice respectuos și eficient în diverse medii digitale, inclusiv e-mailuri, social media și forumuri; • Să înțeleagă importanța protejării informațiilor personale și riscurile asociate cu schimbul de date personale online; • Identificarea diferitelor forme de amenințări cibernetice, cum ar fi phishing-ul, troll-ul, malware-ul
<p><i>Resurse și echipamente</i></p>	<p><i>Resurse:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Powerpoint (SM3.1, SM3.2) - https://spotthetroll.org/start - https://www.youtube.com/ - 20 de tipuri de atacuri de phishing + exemple de phishing - Norton - Ce este phishing-ul? Cum funcționează, prevenire, exemple (techtarget.com) - Ce este phishing-ul? Exemple și prevenire (terranovasecurity.com) - Ce este phishing-ul? Exemple și test de phishing - Cisco - Ce este phishing-ul și cum să evitați momeala (youtube.com) - https://www.youtube.com/watch?v=3wVpVH0Wa6E - https://www.youtube.com/watch?v=sDOo5nDJwgA&t=84s&ab_channel=WashingtonPost - https://medium.com/@efim.lerner/authenticating-identity-methods-to-confirm-the-real-person-behind-a-name-2037d9bd716e - https://dashdevs.com/blog/account-verification-practices/ - https://www.criipto.com/blog/what-is-authentication - https://iguru.gr/einai-elegchos-taftotitas-dyo-paragonton-giati-prepei-chrisimopoieite/ - https://doubleoctopus.com/security-wiki/authentication/single-factor-authentication/

	<ul style="list-style-type: none"> - https://mshelton.medium.com/two-factor-authentication-for-beginners-b29b0eec07d7 - https://doubleoctopus.com/security-wiki/authentication/multi-factor-authentication/ - https://www.elprocus.com/biometric-authentication-system-applications/ <p><i>Echipament:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o conexiune la internet, monitor sau tablă interactivă și videoproiector o Dispozitive digitale (laptopuri, notebook-uri, tablete sau smartphone-uri) pentru cursanți.
<i>Durata totală</i>	195 de minute

Introducere

Durata: 20 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Demonstrarea înțelegerii cetățeniei digitale și a activismului, precum și a importanței acestuia în participarea semnificativă la societatea noastră digitală.
- Aflați mai multe despre drepturile lor digitale, inclusiv dreptul la viață privată și libertatea de exprimare.
- să înțeleagă responsabilitățile care însoțesc drepturile lor digitale, cum ar fi respectarea drepturilor celorlalți.

Resurse și echipamente:

- Prezentare PowerPoint_Cetățenie digitală ([SM3.1](#))
<https://www.futurelearn.com/info/blog/what-is-digital-citizenship-teacher-guide>
- Conexiune la internet și monitor interactiv sau tablă albă și videoproiector.
- Dispozitive digitale (BYOD, notebook-uri, tablete sau smartphone-uri + conexiune la internet) pentru cursanți.

Descriere

a) Instructorul prezintă subiectul și activitățile modului.

b) Cursanții urmăresc videoclipul scurt "[How to be a Responsible Digital Citizen? \(youtube.com\)](#) pentru a iniția discuții și a introduce ideile discutate în modul. Apoi, instructorul predă despre cetățenia digitală folosind și prezentarea ([SM3.1](#)).

A. CETĂȚENIA DIGITALĂ

Lumea s-a schimbat dramatic în ultimii 30 de ani. Ascensiunea internetului înseamnă că o mare parte din viața noastră se desfășoară acum online, iar procesul de digitalizare a societății pare să se accelereze. Odată cu această schimbare rapidă apare nevoia de a cunoaște cetățenia digitală - rolurile, responsabilitățile și competențele necesare pentru a naviga în viața digitală.

Ce este cetățenia digitală?

[Susan Halfpenny de la Universitatea din York](#) definește conceptul după cum urmează: "La un nivel simplist, am putea considera cetățenia digitală ca fiind capacitatea de a accesa tehnologiile digitale și de a rămâne în siguranță... Cu toate acestea, trebuie, de asemenea, să luăm în considerare și să înțelegem complexitatea cetățeniei pe măsură ce începem să devenim un cetățean digital, folosind mediile digitale pentru a participa activ în societate și în viața politică".

Astfel, cetățenia digitală este capacitatea de a accesa tehnologiile digitale în siguranță și în mod responsabil, precum și de a fi un membru activ și respectuos al societății, atât online, cât și offline.

Cine sunt cetățenii digitali?

Cetățenii digitali sunt persoane care își dezvoltă competențele și cunoștințele necesare pentru a utiliza în mod eficient internetul și tehnologiile digitale. Sunt, de asemenea, persoane care utilizează tehnologiile digitale și internetul în mod adecvat și responsabil pentru a se implica și a participa în societate și în politică. Practic, oricine utilizează tehnologia digitală modernă poate fi considerat un cetățean digital. Cu toate acestea, un *bun* cetățean digital este informat cu privire la diversele probleme care vin la pachet cu beneficiile incredibile ale tehnologiei. Acesta este motivul pentru care este atât de esențial să se predea cetățenia digitală în școli și în alte instituții de învățământ.

De ce este importantă cetățenia digitală?

Atunci când ne gândim că, în esență, orice persoană care are o conexiune la internet este un cetățean digital, conceptul de cetățenie digitală devine o parte esențială a vieții noastre. Indiferent de vârsta pe care o are o persoană, cunoașterea modului de a rămâne în siguranță, de a-i respecta pe ceilalți și de a participa în mod semnificativ în societatea noastră digitală devine o necesitate.

1. Pentru că suntem o comunitate globală: Cele [mai recente statistici](#) arată că aproximativ 4,66 miliarde de persoane din întreaga lume sunt utilizatori activi de internet, adică aproximativ 65,6% din întreaga populație a lumii. Ca atare, există o comunitate globală de oameni, fiecare navigând în lumea digitală. Datorită acestui nivel incredibil de conectivitate, putem comunica cu persoane pe care nu le vom întâlni niciodată fizic, putem împărtăși conținut și povești unui public larg și putem accesa informații, știri și media la cerere. Cu toate acestea, acest acces este însoțit de riscuri potențiale.

2. Deoarece tehnologia digitală prezintă riscuri: Pericolele tehnologiei sunt numeroase și variate. Fie că este vorba de amenințări la adresa securității cibernetice la adresa datelor noastre personale, a averii și a identității, fie de diseminarea dezinformării sau a materialelor ilegale, internetul poate fi un loc periculos. Datele arată că [80% din fraudele din Regatul Unit sunt de natură cibernetică](#), în timp ce 25% din toate întreprinderile din Regatul Unit au fost victime ale criminalității informatice în 2019. În plus, [Evaluarea Europol a amenințării reprezentate de criminalitatea organizată pe internet \(IOCTA\) 2024](#) subliniază că criminalitatea informatică reprezintă în prezent o amenințare semnificativă la adresa drepturilor fundamentale și a securității cetățenilor UE. Se subliniază, de asemenea, că

atacurile cibernetice și fraudă online au devenit din ce în ce mai sofisticate, ceea ce le face mai greu de detectat și de combătut eficient.

3. Deoarece tinerii sunt din ce în ce mai mult online: Tinerii, în special, [se confruntă cu riscuri online](#). În 2020, numai în Regatul Unit, [aproximativ unul din cinci copii](#) cu vârste cuprinse între 10 și 15 ani din Anglia și Țara Galilor (19%, adică aproximativ 764 000 de copii) a experimentat cel puțin un tip de comportament de intimidare online. Dacă la aceste statistici se adaugă faptul că, până la vârsta adolescenței, copiii petrec peste 20 de ore pe săptămână online, necesitatea de a înțelege și de a preda cetățenia digitală devine evidentă.

4. Deoarece există un deficit de competențe digitale: Potrivit unui [raport recent](#) în revista științifică Nature, pandemia COVID-19 a cauzat digitalizarea precipitată a educației elevilor din învățământul primar și secundar (K12). Elevii din întreaga lume au trebuit să învețe online, iar schimbarea rapidă a peisajului digital a făcut ca tranziția să fie dificilă pentru mulți elevi (și profesorii lor).

Articolul din Nature continuă să sublinieze faptul că probleme precum competențele digitale limitate, accesul la tehnologie, inegalitatea și rasismul sistemic au împiedicat progresul

Care sunt elementele cetățeniei digitale?

1. Acces egal : Mai sus, am menționat că pandemia COVID-19 a scos în evidență o problemă legată de accesul la educația digitală. Există câteva aspecte care trebuie avute în vedere în legătură cu această problemă. Primul este să recunoaștem că nu toți elevii au același acces la computere, smartphone-uri sau internet. Profesorii și educatorii trebuie să fie conștienți de acest fapt, asigurându-se că există alternative adecvate care să răspundă nevoilor elevilor. De asemenea, este important să îi ajutăm pe elevi să înțeleagă că elevii, atât cei locali, cât și cei din întreaga lume, pot avea acces diferit la tehnologie, fie în clasă, fie acasă. Există un anumit privilegiu și o anumită responsabilitate pentru cei care au acces

2. Competențe digitale: Cei care cresc în era digitală ar trebui să fie fluenți în domeniul digital, capabili să utilizeze și să înțeleagă cele mai recente tehnologii. Acest lucru nu numai că îi ajută să navigheze în siguranță în lumea digitală, dar îi ajută și să înțeleagă modul în care tehnologia modelează societatea noastră. Generația actuală de elevi va continua să modeleze viitorul lumii digitale, astfel încât o înțelegere aprofundată a acestora poate contribui la asigurarea faptului că toată lumea are un cuvânt de spus în ceea ce va urma.

3. Comunicarea online: Majoritatea dintre noi comunicăm într-un fel sau altul în spațiul digital, fie prin intermediul rețelelor de socializare, al mesageriei instantanee sau al altor formate. Cu toate acestea, comunicarea online este adesea foarte diferită de interacțiunile în persoană. Nuanțele, tonul vocii, limbajul corpului și alte indicii nonverbale nu sunt evidente. În plus, distanța fizică, anonimatul relativ și lipsa consecințelor îi pot face pe unii oameni să fie mai puțin empatici.

Lucrul la inteligența emoțională poate ajuta la conștientizarea de sine, la autogestionare, la conștientizarea socială și la gestionarea relațiilor, toate acestea putându-ne face mai buni la comunicarea în spațiul digital. Fiecare dintre noi este responsabil pentru acțiunile noastre online și este important să învățăm despre consecințele comportamentului necorespunzător într-un spațiu virtual.

4. Siguranța datelor: Una dintre consecințele existenței online a persoanelor noastre digitale este că ajungem să creăm o amprentă digitală a datelor noastre. Fie că este vorba despre crearea de postări pe rețelele de socializare, furnizarea de detalii personale sau încărcarea conținutului nostru în spațiul de stocare în cloud, fiecare dintre noi creează cantități mari de date. Cunoașterea siguranței datelor vă poate ajuta să vă păstrați drepturile și libertățile, să preveniți fraudă și criminalitatea informatică și, în cele din urmă, să vă oferiți controlul asupra cui și cum vă utilizează datele. Deși există legi și reglementări precum GDPR pentru a proteja persoanele online, fiecare dintre noi suntem responsabili pentru ceea ce împărtășim. Predarea cetățeniei digitale înseamnă să ne asigurăm că elevii știu câte informații produc și cum sunt folosite aceste date, în bine și în rău.

5. Libertatea de exprimare: Internetul oferă tuturor o voce pentru a se exprima. După cum am discutat, acest lucru poate aduce atât avantaje, cât și dezavantaje. În postarea noastră despre [libertatea de exprimare](#), am explorat modul în care libertatea de exprimare este esențială pentru democrație. Dacă nu putem vorbi liber, înseamnă adesea că libertățile noastre sunt restricționate într-un fel sau altul. Cu toate acestea, libertatea de exprimare nu înseamnă că aveți libertatea de a spune orice fără consecințe. De exemplu, este adesea inadecvat să vorbești liber dacă încalci libertățile altcuiva. Înțelegerea conceptului de libertate de exprimare și a modului în care acesta se aplică în era digitală este esențială pentru a deveni un bun cetățean digital. Puteți afla mai multe despre diferitele utilizări ale social media în lume și despre consecințele acestora asupra relațiilor, politicii și vieții de zi cu zi cu cursul nostru [antropologia social media](#).

6. Bunăstarea digitală: Un alt aspect de luat în considerare este modul în care tehnologia digitală ne afectează sănătatea, relațiile și societatea. Atunci când predați cetățenia digitală, este important ca elevii să ia în considerare cât timp petrec interacționând cu tehnologia, cum îi face aceasta să se simtă și cum pot rămâne în siguranță fizică și virtuală.

7. Securitatea cibernetică: Pe lângă preluarea controlului asupra propriilor date, trebuie să fim atenți și la amenințările la adresa securității cibernetică într-un spațiu digital. O parte din cetățenia digitală constă în înțelegerea modului în care oamenii pot utiliza tehnologia pentru a exploata vulnerabilitățile, a fura date și a amenința dispozitive. De asemenea, este esențial să știm cum să rămânem în siguranță online și să prevenim astfel de amenințări.

Cum putem preda cetățenia digitală?

1. Utilizați învățarea mixtă: Poate că una dintre cele mai utile modalități de predare a cetățeniei digitale este utilizarea învățării mixte - un amestec de experiențe tradiționale de învățare față în față și tehnologii online și mobile. Scopul este ca fiecare element să îl îmbunătățească pe celălalt. [Învățarea mixtă](#) îi poate ajuta pe cursanți să utilizeze și să stăpânească unele dintre tehnologiile și programele care modelează lumea modernă, totul într-un mod structurat și supravegheat.

Desigur, am menționat deja faptul că este posibil ca elevii să nu aibă același acces la tehnologie în afara clasei, deci este important să țineți cont de acest lucru atunci când planificați materialele de studiu.

2. Discutați temele-cheie: Având în vedere că subiecte precum libertatea de exprimare, hărțuirea cibernetică și bunăstarea digitală sunt legate de cetățenia digitală, există multe posibilități de discuție. Desigur, unele dintre aceste subiecte ar putea provoca suferință sau controverse, astfel încât este important să vă pregătiți corespunzător.

Prin [discutarea acestor subiecte cu cursanții](#), puteți promova gândirea critică și empatia, precum și sensibilizarea cu privire la subiectele pe care le abordați.

3. Lucrul la alfabetizarea media digitală: În funcție de cadru, competențele digitale pot face deja parte din curriculum. Chiar și în acest caz, puteți lucra la modalități de a-i învăța pe elevi cum să înțeleagă și să utilizeze tehnologia. De exemplu, ați putea [construi un makerspace pentru tineri](#), unde aceștia își pot utiliza competențele digitale în lumea reală.

De asemenea, puteți învăța cum să începeți să predați informatica la diferite grupe de vârstă cu unul dintre cursurile noastre. Fie că este vorba [despre predarea noțiunilor de bază în școala primară](#) sau [lucrul cu elevii de liceu în ceea ce privește competențele de programare](#), puteți îmbunătăți înțelegerea elevilor dumneavoastră cu privire la tehnologia care ne schimbă societatea.

4. Fiți incluziv: Incluziunea este o parte centrală a predării cetățeniei digitale. La urma urmei, fiecare dintre noi are un rol de jucat în era digitală în care trăim. De exemplu, este posibil să doriți [să planificați lecții care sunt mai incluzive pentru elevii cu nevoi educaționale speciale și dizabilități](#). [Crearea unei clase incluzive](#), fie în persoană, fie online, ajută la stabilirea unora dintre temele-cheie din spatele cetățeniei digitale, precum și la oferirea tuturor elevilor a oportunității de a-și atinge potențialul.

B. ACTIVISM

Până de curând, majoritatea eforturilor de cetățenie digitală s-au concentrat în principal pe învățarea tinerilor să se protejeze online. Dar acesta este doar începutul: mediile digitale oferă tinerilor oportunități unice de a se implica, de a se exprima și de a produce schimbări atât online, cât și offline.

În timp ce tinerii cred că spațiile online ar trebui să fie lipsite de rasism, sexism și hărțuire (Steeves, 2014), tinerii sunt adesea reticenți în a denunța prejudecățile și hărțuirea online (Li et al., 2015).

Ajutarea tinerilor să își înțeleagă drepturile - în calitate de consumatori, de membri ai unei comunități, de cetățeni și de ființe umane - este esențială pentru a le permite să facă față intimidării cibernetice, discursului instigator la ură și hărțuirii online. Totuși, pentru a răspunde urii și hărțuirii online, tinerii trebuie nu numai să fie instruiți în domeniul alfabetizării media digitale, ci și să fie abilitați să se exprime și să își exercite toate drepturile în calitate de *cetățeni* digitali.

Prin urmare, pe măsură ce ne dezvoltăm definițiile alfabetizării media digitale și ale cetățeniei digitale, este important să ne amintim că cetățenia aduce cu sine nu doar responsabilități, ci și drepturi.

Cetățenia digitală poate implica utilizarea mediilor digitale pentru a se implica în problemele comunității locale sau în politica statului. Dacă le putem da tinerilor posibilitatea de a-și influența culturile online astfel încât respectul să fie norma, putem da martorilor posibilitatea de a acționa.

Tinerii trebuie, de asemenea, să știe că a vorbi deschis *poate* face diferența: cercetările au arătat că, dacă doar zece la sută dintre membrii unui grup au o convingere de neclintit, acea convingere se va răspândi la majoritate (Xie et al., 2011). De fapt, chiar și un număr mai mic de persoane pot influența valorile culturilor lor: alte studii au constatat că este mult mai puțin probabil ca membrii unui grup să se conformeze atitudinilor grupului dacă măcar o persoană își exprimă o opinie diferită (Dean, 2023).

Cetățenia digitală poate, de asemenea, să se concentreze în mod specific pe influențarea comunităților *online*, cum ar fi campaniile care vizează îmbunătățirea climatului din social media (Boldt, 2012). Având în vedere natura corporativă a aproape tuturor mediilor în rețea frecventate de

tineri, este, de asemenea, important să includem activismul *consumatorilor* în definiția noastră a cetățeniei digitale. Aceasta implică recunoașterea naturii corporative a majorității "comunităților" și "spațiilor publice" online, precum și înțelegerea drepturilor pe care le au tinerii în calitate de consumatori și a modului de exercitare a acestora, inclusiv utilizarea mecanismelor de reclamație/raportare ale platformelor și organizarea de campanii de presiune publică (cum ar fi efortul de a determina Facebook să fie mai receptiv la reclamațiile privind materialele instigatoare la ură). (Steeves et al., 2020; Chemaly, 2013). Cu toate acestea, pentru ca tinerii să își poată exercita drepturile de consumatori, trebuie să înțeleagă considerentele comerciale ale mijloacelor media pe care le utilizează - în special cele care utilizează datele și informațiile lor personale ca sursă de venit.

Această abordare oferă legătura esențială între a-i învăța pe tineri ce pot face pentru a influența valorile spațiilor lor online și offline și a le da puterea de a face acest lucru. Tinerii trebuie să știe că nu renunță la drepturile lor atunci când intră pe internet și că, de fapt, pot avea drepturi de care nu sunt conștienți. De exemplu, Convenția Organizației Națiunilor Unite cu privire la drepturile copilului oferă tinerilor drepturi esențiale la viață privată, la liberă exprimare, la educație și acces la informații, precum și dreptul de a nu fi victime ale discriminării, fricii, violenței și hărțurii. În cazul în care tinerii nu sunt conștienți de aceste drepturi, ei pot alege să nu se implice pe deplin în mediile digitale, ceea ce poate duce la limitarea oportunităților și, ca rezultat ironic, la scăderea nivelului de încredere, reziliență și abilități de siguranță (Third et al., 2014).

Perspective teoretice

Durata: 25 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- să cunoască terminologia de bază asociată alfabetizării media digitale
- Să evalueze fiabilitatea surselor digitale și să identifice prejudecățile
- Înțelegerea modului în care media digitale pot modela și reflecta perspectivele culturale, sociale și politice.

Resurse și echipamente:

- Prezentare Powerpoint ([SM 3.2](#))
- Computer cu acces la internet, proiector și difuzoare.

Descriere: Instructorul prezintă terminologia cheie pentru acest modul și pentru fiecare concept are o mică discuție cu cursanții cu privire la semnificație. Apoi, prin intermediul prezentării, conceptul este prezentat și instructorul îl explică mai bine.

Terminologie și exemple/imagini

A. Terminologie cheie

1. Revoluția digitală
2. Amprenta digitală
3. Diviziunea digitală/Societatea rețelelor
4. Producător/Prosumator
5. Supraîncărcarea cu informații
6. Verificare
7. Trol
8. Deep Web/Dark Web
9. Phishing
10. Cyberactivism

11. Bullying cibernetic
12. Camuflaj
13. Bule de filtrare
14. Fals ieftin
15. Fals profund

B. Definiția conceptuală a termenilor-cheie

1. Revoluția digitală: Revoluția digitală se referă la schimbarea radicală provocată de dezvoltarea și difuzarea tehnologiei digitale în ultimele decenii, care a afectat aproape toate domeniile de activitate umană, de la economie și educație la comunicare și viața de zi cu zi. Ea se caracterizează prin viteza, amploarea și impactul schimbărilor tehnologice, fiind adesea denumită a patra revoluție industrială. Revoluția digitală continuă astăzi să schimbe rapid peisajul în multe domenii, iar evoluția sa continuă influențează și transformă diverse aspecte ale activității umane. Progresul continuu al tehnologiei creează noi provocări și oportunități în toate sectoarele societății. Aceasta înseamnă, de asemenea, o dezvoltare diferită a post-digitalului (Jandrić et al., 2018; Schwab, 2016).

2. Amprenta digitală: O amprentă digitală poate fi definită ca orice urmă (de exemplu, date sau informații) generată de activitatea și comportamentul online al unui utilizator. Ampretele digitale pot include postările unui utilizator pe rețelele de socializare, cum ar fi texte, fotografiile, videoclipuri, grupurile la care participă și pe care le apreciază, precum și căutările pe internet. O amprentă digitală poate fi pasivă sau activă. O amprentă digitală pasivă este creată în necunoștință de cauză și fără voia utilizatorului, de exemplu atunci când utilizează un motor de căutare. O amprentă digitală activă se referă la datele sau informațiile pe care un utilizator le produce, le postează și le partajează online în mod conștient sub numele său real. Un exemplu de amprentă digitală activă este o postare pe Facebook sau Instagram, un comentariu pe un site web, o reacție la un videoclip YouTube (Chen et al., 2019; Nawi et al., 2020).

3. Diviziunea digitală / Societatea în rețea: Decalajul digital este fenomenul de inegalitate în ceea ce privește accesul la mijloacele și tehnologiile digitale și competențele în utilizarea acestora. La început, decalajul digital a fost asociat cu criteriul accesului sau nu la internet. Cu toate acestea, cercetările ulterioare s-au axat nu numai pe aspectele legate de acces, ci și pe competențele pe care ar trebui să le posede utilizatorii mijloacelor digitale. Pentru a aborda problema decalajului digital, este necesar să se analizeze inegalitatea nu numai în ceea ce privește accesul, ci și în ceea ce privește cunoștințele și competențele de utilizare a acestor tehnologii. Această abordare permite o înțelegere și un răspuns mai cuprinzător la fenomen, asigurându-se că toți utilizatorii au capacitățile necesare pentru a utiliza pe deplin mediile digitale în viața lor de zi cu zi (Van Dijk, 2020; 2017).

4. Producător/Prosumator: Termenul este utilizat pentru a desemna un hibrid producător-utilizator, deoarece, pe web, conceptele de producător, consumator și utilizator final sunt greu de distins între ele. Acesta descrie în esență fuziunea producător-consumator, deoarece web-ul este adesea creat de utilizatori, punându-se accentul pe interactivitate, colaborare și partajare. Un exemplu sunt marile baze de date, de exemplu Wikipedia, care sunt create cu participarea utilizatorilor (Barker & Jane, 2016).

5. Supraîncărcarea cu informații: Termenul de **suprasarcină informațională** se referă la avalanșa de informații de pe internet, care poate fi dezorientantă pentru un utilizator care nu are capacitatea de a gestiona critic volumul de informații. Condiția prealabilă necesară pentru evitarea aspectelor

negative ale supraîncărcării cu informații este alfabetizarea digitală critică și dezvoltarea unei culturi a căutării (Barker & Jane, 2016; Savage & Barnett, 2015).

6. Verificarea: Este procesul prin care se verifică autenticitatea sau existența unui site web, a unei adrese, a unui cont sau a unei informații. Tipurile de autentificare variază (de exemplu, autentificarea cu un singur factor, autentificarea cu doi factori, autentificarea cu mai mulți factori și autentificarea biometrică). Platformele și serviciile mari sunt obligate prin lege să utilizeze o autentificare strictă a utilizatorului (de exemplu, introducerea unui cod obținut prin telefon, scanarea amprentelor digitale) (Comisia Europeană, 2022; Parker, 2022).

7. Troll: Troll este un termen des utilizat pe internet pentru a descrie o persoană care încearcă să insulte sau să provoace alți utilizatori pentru a-i înfuria, să domine orice discuție sau să încerce să manipuleze opiniile altor utilizatori. Problemele generate de un astfel de comportament au crescut semnificativ odată cu proliferarea social media. În special, un troll folosește adesea un limbaj agresiv sau ofensator, cu scopul de a încetini evoluția normală a unei discuții online și, eventual, de a o întrerupe. Acțiunile acestor persoane pot submina coeziunea și schimbul fructuos de opinii în cadrul comunităților online, creând un mediu ostil și inconfortabil pentru ceilalți participanți (Tomaiuolo et al., 2020)

8. Deep Web/Dark Web: Deep Web este partea imensă a web-ului care nu este clasificată și nu poate fi găsită de motoarele de căutare tradiționale, dar conținutul poate fi accesat cu browsere standard. Dark Web, un subset al Deep Web, necesită software special pentru accesare și poate sta la baza unor activități ilegale (Barker & Jane, 2016).

9. Phishing: Atacurile de phishing utilizează e-mailuri, mesaje text, apeluri telefonice sau site-uri web frauduloase pentru a păcăli oamenii să împărtășească date sensibile, să descarce programe malware sau să se expună în alt mod la infracțiuni informatice. Phishing-ul este un tip din ce în ce mai frecvent de atac cibernetic. Un atac de phishing se bazează pe un efort de inginerie socială prin care hackerii creează o comunicare falsă care pare legitimă și pare să provină de la o sursă de încredere. Motivele atacurilor de tip phishing variază, dar în primul rând atacatorii caută date valoroase despre utilizatori, cum ar fi informații personale de identificare (PII) sau credențiale de conectare care pot fi utilizate pentru a comite fraude prin accesarea conturilor financiare ale victimei. Odată ce atacatorii dețin informații de conectare, date personale, acces la conturi online sau date privind cardurile de credit, aceștia pot obține permisiunea de a modifica sau submina mai multe sisteme conectate la cloud și, în unele cazuri, pot pătrunde în rețele întregi de calculatoare. Primele forme de atacuri de phishing au apărut cu zeci de ani în urmă în camerele de chat. De atunci, phishing-ul a evoluat în sofisticare, devenind una dintre cele mai mari scheme de furt cibernetic de pe internet, conducând la compromiterea e-mailului de afaceri (BEC), preluarea contului de e-mail (ATO) și malware (ransomware). Mai recent, inteligența artificială (AI) a facilitat acest lucru, hackerii colectând informații de identificare despre grupuri sau persoane pe care să le vizeze și utilizând apoi diverse tehnici de phishing (Alanezi, 2021; Alkhalil et al., 2021; Alsharnouby et al., 2015; Apandi et al., 2020)

10. Cyberactivism: Este posibilitatea oferită de internet de a permite noi forme de activism politic prin cooperarea cu grupuri marginalizate anterior din sfera publică și cu acces redus sau inexistent la discursul public. Este un rezultat al deschiderii sferei publice către grupurile excluse în căutarea justiției sociale. Un exemplu al acestui tip de ciberactivism este mișcarea *Occupy Wall Street*, având

ca principiu organizatoric de bază relațiile orizontale și non-ierarhice dintre participanți. Se poate susține că mișcările asertive sunt în prezent hibrizi de activități online și offline (Barker & Jane, 2016; Dahlgren, 2013; McCaughey, 2014).

11. Cyberbullying: **Cyberbullying-ul** este un act sau un comportament repetat, agresiv, intenționat, realizat cu ajutorul tehnologiilor digitale de către un individ sau un grup împotriva unei persoane țintă care nu se poate apăra cu ușurință. Cu toate acestea, cele trei criterii-cheie care definesc hărțuirea tradițională (repetarea, intenția și dezechilibrul de putere) pot adesea să nu corespundă hărțuirii cibernetice. Mijloacele utilizate pentru aceasta din urmă sunt telefonul, e-mailul, mesajele text, mesajele digitale text sau imagine, camerele de chat online, blogurile, site-urile, paginile web, grupurile de discuții, jocurile online, site-urile de rețele sociale. Exemplele de cyberbullying includ trimiterea de mesaje, imagini sau videoclipuri dăunătoare, abuzive sau amenințătoare prin intermediul platformelor de mesagerie sau impersonarea cuiva, excluderea socială și trimiterea de mesaje rău intenționate altor persoane în numele lor sau prin conturi false (Beam, 2019; Hinduja & Patchin, 2014; Smith et al., 2013; Sprague & Walker, 2021).

12. Cloaking: **Cloaking** este definit ca o înșelătorie online menită să deghizeze adevăratul scop sau identitatea operatorilor unui site web. Este o tehnică comună de "momire" utilizată pentru a ascunde adevărata natură a unui site web prin furnizarea de conținut semantic aparent diferit pentru diferite segmente de utilizatori. Este o tehnică de optimizare a motoarelor de căutare (SEO) pentru a obține în mod ilegal trafic de utilizatori pentru escrocherii. În cazul **cloaking-ului**, conținutul prezentat motoarelor de căutare este diferit de ceea ce văd utilizatorii atunci când vizitează site-ul web. Termenii de căutare populari sunt de obicei utilizați pentru a direcționa utilizatorii către pagini cu conținut irelevant, în scopul de a-i înșela

Termenul este utilizat, de asemenea, pentru a descrie site-uri web create de persoane sau grupuri care își ascund adevărata identitate pentru a masca o agendă politică ascunsă. Problema constă în principal în faptul că site-urile mascate se află într-un context în care devine din ce în ce mai dificil să se facă distincția între fapte și propagandă (Barker & Jane, 2016; Daniels, 2009; Wang et al., 2011)

13. Bulă de filtrare: Termenul "**bule de filtrare**" descrie situațiile în care utilizatorii de internet întâlnesc numai informații și opinii care se conformează propriilor convingeri și le consolidează. Acestea sunt strategii de personalizare a informațiilor și se datorează algoritmilor care conduc la separarea informațiilor cu care utilizatorul este probabil să fie de acord și a celor cu care nu este de acord, adaptând rezultatele oferite de motoarele de căutare la activitatea online anterioară a acestuia. În timp, această separare ideologică este consolidată, deoarece algoritmul promovează informațiile preferate de utilizator, care corespund intereselor, nivelului de educație, convingerilor politice și obiceiurilor sale de cumpărare. În acest fel, utilizatorul se află într-o bulă familiară de convingeri și apartenență și nu este expus la alte moduri de gândire. Fenomenul bulei este un motiv de îngrijorare, deoarece bulele sunt invizibile, caracteristicile lor sunt opace și nu reprezintă o alegere personală a utilizatorului, astfel încât ar putea avea un impact asupra potențialului democratic și comunicativ al internetului (Barker & Jane, 2016; Christian, 2023; Pariser, 2011).

14. Fals ieftin: Un **fals ieftin** este modificarea unui conținut digital, în principal a unei imagini sau a unui videoclip. Un exemplu de cheapfake poate fi schimbarea feței într-o fotografie, adăugarea unei voci diferite sau a unui conținut diferit al discursului unei persoane într-un videoclip. Efectul

falsificării ieftine este, de obicei, pus în aplicare utilizând tehnologii convenționale și accesibile și este relativ ușor de detectat (Comisia Europeană, 2022).

15. Deep Fake: Deepfaking este falsificarea unui conținut digital despre persoane sau evenimente care nu au existat/au avut loc în realitate. Este un produs al inteligenței artificiale și este foarte dificil de detectat falsificarea sa. Conținutul Deep Fake poate fi împărțit în patru categorii principale: imagine, audio, video și audio/video. Imaginea Deep Fake înfățișează de obicei în ea corpul sau fața unei persoane în fața, respectiv corpul altei persoane. În audio, dublajul înlocuiește conținutul vocii sau al discursului unei persoane cu altul sau creează un sunet nou cu vocea aceleiași persoane. În video sau audio/video care au fost dublate, acestea prezintă fețe pe fețele altor persoane din video. De asemenea, mișcarea corpului unei persoane poate fi transferată pe corpul altei persoane. În sfârșit, conținutul umbrelor se poate sincroniza pe buze cu mișcarea gurii unei persoane și face să pară că persoana reală vorbește despre un subiect despre care nu a vorbit niciodată (Comisia Europeană, 2022; Whittaker et al., 2023)

Activități privind termenul Troll

1. Identificarea conturilor Troll și impactul acestora asupra democrației digitale

Durata: 20 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Identificați profilurile false din social media,
- Distingeți între conturile de social media autentice și cele false
- Deveniți conștienți de riscurile profilurilor false
- Examinarea consecințelor "trollingului" online pentru comunicarea online și democrația digitală
- Explicarea riscurilor "trollingului" pentru democrația digitală

Resurse și echipamente: Computer cu acces la internet, proiector și difuzoare.

Descriere: Pentru a realiza acest model de învățare, se urmărește realizarea unui proces de asimilare a cunoștințelor în cadrul unui proiect de învățare: Pentru a atinge rezultatele învățării, este urmat modelul de învățare colaborativă online (Harasim, 2017), conform căruia construcția cunoștințelor are loc prin trei faze:

Faza 1: Brainstorming (5 minute):

Instructorul îi informează pe cursanți cu privire la subiectul studiat, care este trollingul. Inițial, instructorul îi întreabă pe cursanți dacă au auzit vreodată de troli și dacă au exemple de profiluri false. Aceștia discută timp de câteva minute cunoștințele și opiniile lor preexistente cu privire la exemplele de troli. Apoi, cu ajutorul tehnicii de brainstorming, cursanții încearcă să răspundă la întrebarea: "Cunoașteți exemple de profiluri false în rețelele sociale?"

Faza 2: Organizarea ideilor - Faza 3: Convergența ideilor (durata 10 minute):

Ulterior, instructorul împărtășește link-ul <https://spotthetroll.org/start> (SM3.3), cursanții vizitează site-ul web și află scopul activității. Instructorul le cere cursanților să examineze cele opt (8) profiluri de social media prezentate pe site, citind postările și caracteristicile fiecărui cont. Cursanților li se cere apoi să decidă dacă fiecare profil este autentic sau un troll pe baza postărilor și a informațiilor furnizate.

Instructorul prezintă cursanților conceptul de "democrație digitală". Apoi, cursanții sunt împărțiți în grupuri și instructorul și li se cere să dezvolte argumente cu privire la întrebarea: "Trolling online: Distracție sau obstacol pentru democrația digitală?" utilizând un document colaborativ (Berg & Hofmann, 2021; Sgueo, 2020).

Faza 4: Încheiere (durata 5 minute):

Fiecare grup își prezintă argumentele și le discută cu întreaga clasă.

Activitate privind phishing-ul

1. Înțelegerea și prevenirea atacurilor de tip phishing

Durata: 25 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Definirea phishing-ului și identificarea tacticilor comune de phishing
- Recunoașteți e-mailurile, mesajele și site-urile de phishing
- Implementați strategii pentru a evita să deveniți victime ale atacurilor de phishing.

Resurse:

- Prezentări Powerpoint (SM3.4 și SM3.5)
- [20 de tipuri de atacuri de phishing + exemple de phishing - Norton](#)
- [Ce este phishing-ul? Cum funcționează, prevenire, exemple \(techtaraget.com\)](#)
- [Ce este phishing-ul? | Exemple și prevenire \(terranovasecurity.com\)](#)
- [Ce este phishing-ul? Exemple și test de phishing - Cisco](#)
- [Ce este phishing-ul și cum să evitați momeala \(youtube.com\)](#)
- Computer cu acces la internet, proiector și difuzoare.

Descriere:

Pentru a atinge rezultatele învățării, este urmat modelul de învățare colaborativă online (Harasim, 2017), conform căruia acumularea de cunoștințe are loc în trei etape:

Faza 1: Brainstorming (5 minute):

Instructorul îi informează pe cursanți cu privire la subiectul studiat, care este phishing-ul. Inițial, profesorul îi întreabă pe cursanți dacă au auzit vreodată ce este phishing-ul și dacă au primit un e-mail sau un mesaj care arată ca un atac de phishing. Ei discută timp de câteva minute despre

opiniile și cunoștințele lor preexistente în tema specifică. Apoi, cu ajutorul tehnicii de brainstorming, cursanții încearcă să răspundă la întrebarea: "În ce fel putem recunoaște o tentativă de phishing?". După aceea, ei urmăresc videoclipul educativ despre phishing [Ce este phishing-ul și cum să evităm momeala \(youtube.com\)](#) și au prezentarea ([SM3.4](#)).

Faza 2: Organizarea ideilor - Faza 3: Convergența ideilor (durata 15 minute): Ulterior, instructorul citează cursanților trei exemple de phishing ([SM3.5](#)). Primul este un e-mail de phishing de la un cont bancar. Al doilea este un e-mail de phishing de la Netflix, iar al treilea este un smishing (mesaj de phishing) de la o comandă ipotetică. În ultimul caz există două mesaje. Unul este legitim, iar celălalt este smishing. Ei citesc cele trei studii de caz, fiecare separat, și încearcă, prin discuții, să identifice semnalele de alarmă și să detecteze atacurile de phishing pe baza filmului pe care l-au vizionat anterior.

Cursanții sunt împărțiți în grupuri și rezumă elementele care alcătuiesc tehnicile de pescuit pentru fiecare dintre exemplele de phishing. În plus, ei precizează metodele de prevenire și strategiile de adaptare.

Faza 4: Încheiere (durata 5 minute): Grupurile prezintă strategiile care trebuie adoptate pentru a evita să devină victime ale phishing-ului.

Activități ieftine/DeepFake

1. Identificarea și tratarea conținutului fals ieftin și a conținutului fals profund

Durata: 25 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Recunoașteți conținutul fals ieftin/deficitar
- Explicați pericolele conținutului fals ieftin/deficitar
- Identificarea pericolelor pentru democrație și indivizi ale falsurilor ieftine/de adânci,
- să propună acțiuni care să le permită să identifice conținutul fals ieftin/deficitar; și
- Propuneți acțiuni pentru a evita să deveniți victime ale falsurilor ieftine/de adânci

Resurse și echipamente:

- Prezentare Powerpoint ([SM3.6](#))
- https://www.youtube.com/watch?v=sDOo5nDJwgA&t=84s&ab_channel=WashingtonPost
- <https://www.youtube.com/watch?v=3wVpVH0Wa6E>
- <https://www.youtube.com/watch?v=cQ54GDm1eL0>
- <https://www.bloomberg.com/news/newsletters/2023-04-06/pope-francis-white-puffer-coat-ai-image-sparks-deep-fake-concerns>
- [Cum să vă protejați împotriva Deepfakes - National Cybersecurity Alliance \(staysafeonline.org\)](#)
- Computer cu acces la internet, proiector și difuzoare.

Descriere:

Pentru a atinge rezultatele învățării, este urmat modelul de învățare colaborativă online (Harasim, 2017), conform căruia construirea cunoștințelor are loc în trei etape:

Faza 1: Brainstorming (5 minute):

Instructorul îi informează pe cursanți cu privire la subiectul studiat, și anume falsurile ieftine/de adânci. Inițial, instructorul îi întreabă pe cursanți dacă au auzit vreodată de falsuri ieftine/depede și dacă au exemple ale acestora. Ei discută timp de câteva minute despre cunoștințele și opiniile lor preexistente cu privire la exemplele de falsuri ieftine/depede. Apoi, cu ajutorul tehnicii de brainstorming, cursanții încearcă să răspundă la întrebarea: "Cunoașteți exemple de fals ieftin sau fals profund? Cursanții își împărtășesc opiniile și experiențele cu privire la falsul ieftin/profund.

Faza 2: Organizarea ideilor - Faza 3: Convergența ideilor (durata 15 minute):

Instructorul împarte cursanții în 4 grupe și împarte linkurile către videoclipuri în această ordine(SM3.6):

https://www.youtube.com/watch?v=sDOo5nDJwgA&t=84s&ab_channel=WashingtonPost

<https://www.youtube.com/watch?v=3wVpVH0Wa6E>

<https://www.youtube.com/watch?v=cQ54GDm1eL0>

<https://www.bloomberg.com/news/newsletters/2023-04-06/pope-francis-white-puffer-coat-ai-image-sparks-deep-fake-concerns>

Apoi, instructorul le cere participanților să urmărească filmul. Fiecare grup analizează videoclipul, identificând punctele care indică faptul că este un fals ieftin sau un fals profund. Instructorul le cere cursanților să creeze o listă pe o hârtie de colaborare și să noteze dacă un conținut digital poate fi un produs al unui fals ieftin/fals profund și să își exprime opiniile cu privire la modul în care conținutul fals profund poate afecta negativ democrația și personalitatea unei persoane. Ulterior, fiecare grup își prezintă constatările în plen, explicând punctele care indică faptul că videoclipul este un fals ieftin/fals profund.

Faza 4: Încheiere (durata 5 minute):

În plus, instructorul le cere cursanților să sugereze idei pentru a evita să devină victime ale falsului ieftin/ falsului profund. Idei orientative: utilizarea unor parole puternice pe rețelele sociale, evitarea partajării conținutului audiovizual cu oricine etc.

Activitate privind verificarea

1. Verificarea identității

Durata: 45 minute 45 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Clarificarea conținutului conceptului de "autentificare",
- Descrieți cele trei tipuri de "agenți" care pot fi utilizați pentru autentificare
- Utilizați diferite modalități de autentificare pe internet
- Intenționați să utilizați diferite tipuri de autentificare

Resurse și echipamente:

- [SM3.7](#)
- <https://medium.com/@efim.lerner/authenticating-identity-methods-to-confirm-the-real-person-behind-a-name-2037d9bd716e>
- <https://dashdevs.com/blog/account-verification-practices/>
- <https://www.criipto.com/blog/what-is-authentication>
- <https://iguru.gr/einai-elegchos-taftotitas-dyo-paragonton-giati-prepei-chrisimopoeite/>
- <https://doubleoctopus.com/security-wiki/authentication/single-factor-authentication/>
- <https://mshelton.medium.com/two-factor-authentication-for-beginners-b29b0eec07d7>
- <https://doubleoctopus.com/security-wiki/authentication/multi-factor-authentication/>
- <https://www.elprocus.com/biometric-authentication-system-applications/>
- Dispozitive digitale (laptopuri, notebook-uri sau tablete) pentru cursanți.

Descriere

Pentru a atinge rezultatele învățării, este urmat modelul de învățare colaborativă online (Harasim, 2017), conform căruia construirea cunoștințelor are loc în trei etape:

Faza 1: Generarea ideilor (durata 15 minute): Instructorul informează cursanții cu privire la subiectul studiat, care este verificarea identității. Mai întâi, instructorul descrie conținutul acestuia, care este o modalitate de verificare a identității unei persoane înainte de a acorda acces la un anumit sistem. Autentificarea împiedică persoanele neautorizate să acceseze date sensibile. Este o modalitate simplă de a dovedi că utilizatorii unei platforme sunt exact cine pretind a fi. Apoi, folosind tehnica brainstorming-ului, cursanții încearcă să răspundă la întrebarea: "În ce fel ne putem verifica identitatea online?".

- **Faza 2: Organizarea ideilor (10 minute):** Cursanții sunt împărțiți în patru (4) grupe, fiecare dintre acestea având responsabilitatea de a căuta pe internet exemple ale următoarelor tipuri de verificare ([SM3.7](#)):
 1. Autentificare cu factor unic
 2. Autentificare cu doi factori
 3. Autentificare cu mai mulți factori
 4. Autentificare biometrică

Faza 3: Convergența ideilor (durata 10 minute): În continuare, grupurile prezintă în plen informațiile pe care le-au găsit și prelucrează răspunsurile care au reieșit din brainstorming și încearcă să le clasifice în categorii. În general, există trei tipuri de "factori" care pot fi utilizați pentru autentificare. Aceștia sunt:

- Ceva ce persoana știe: orice informație pe care persoana o știe și pe care nimeni altcineva nu o știe, cum ar fi o parolă.
- Ceva ce el sau ea are: orice posesie, cum ar fi un telefon sau o cheie de securitate.
- Ceva care este: o parte a corpului care identifică în mod unic o persoană, cum ar fi o amprentă digitală sau fața acesteia.

Urmează discuții privind motivele pentru care este important să se permită o verificare puternică a identității (de exemplu, pescuitul electronic, clonarea cardurilor de credit).

Faza 4: Încheiere (10 minute): Cursanții se întorc în plen și creează un infografic (grafic informațional), o colecție de imagini, date vizualizate și text minim în care sunt sintetizate și prezentate cele patru modalități de verificare a identității online.

Analiză și evaluare

1. Chestionar de conștientizare

Durata: 10 minute 10 minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Utilizați gândirea critică pentru a evalua fiabilitatea conținutului online.
- Aplicarea abilităților de gândire critică pentru a evalua conținutul digital

Resurse și echipamente:

- Resursele pentru "Chestionarul de conștientizare" provin din toate materialele care au fost utilizate și studiate pentru modulul specific ([SM3.8](#)).
- Dispozitive digitale (laptopuri, notebook-uri, tablete sau smartphone-uri) pentru cursanți.

Descriere:

Instructorul informează cursanții că vor vizita clasa electronică ([eClass EKTIA \(uoa.gr\)](#) - eClass) pe care o au pentru cursul specific care este încărcat acolo. Eclass este un sistem electronic integrat de gestionare a cursurilor care sprijină serviciul de învățământ la distanță asincron de la Universitatea din Atena, fără limitări și angajamente. Accesul la serviciu se face cu ajutorul unui simplu browser web, fără a necesita cunoștințe tehnice specializate. Integrarea metodelor remediale de învățământ la distanță în procesul de învățare al Universității din Atena sprijină și îmbunătățește predarea și accesul la cunoștințe, oferind combinații de metode noi care să completeze metodele tradiționale de predare. În acest scop, poate fi utilizată orice platformă sau orice altă aplicație în care instructorul va fi creat chestionarul.

Cursanții citesc cu atenție fiecare întrebare și aleg răspunsul corect ([SM3.8](#)).

2. Digital Detective - Conștientizarea detectării

Durata: 25 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Evaluarea critică a amenințărilor potențiale reprezentate de tentativele de phishing
- să se angajeze în exerciții și simulări care consolidează înțelegerea și aplicarea tehnicilor de detectare
- Analiza critică a conținutului digital pentru a discerne fiabilitatea și acuratețea acestuia
- Înțelegerea diferitelor metode de autentificare, inclusiv parole, autentificare cu doi factori și biometrie
- Identificarea potențialelor puncte slabe ale sistemelor de autentificare și propunerea de îmbunătățiri

Resurse și echipamente:

- Resursele pentru "Digital Detective - Detection Awareness" provin din toate materialele și sursele care au fost utilizate și studiate pentru modulul specific 3 ([SM3.9](#)).
- Dispozitive digitale (laptopuri, notebook-uri, tablete sau smartphone-uri) pentru cursanți.

Descriere:

Instructorul informează cursanții că vor vizita din nou clasa electronică ([eClass ΕΚΠΑ \(uoa.gr\)](#) - eClass) pe care o au pentru cursul specific care este încărcat acolo. Cursanții au la dispoziție 20 de minute pentru a face următoarele activități ([SM3.9](#)). Prima activitate este legată de scenariu - situații ipotetice. Cursanții citesc cu atenție fiecare scenariu și aleg cel mai potrivit răspuns/acțiune pentru fiecare scenariu. A doua activitate are legătură cu afirmații Adevărat - Fals. Cursanții citesc afirmațiile și decid dacă acestea sunt adevărate sau false. Ultima activitate implică câteva întrebări deschise. Cursanții citesc întrebările și trebuie să scrie câteva răspunsuri scurte. Toate activitățile includ câteva dintre conceptele care alcătuiesc acest modul și subliniază importanța scepticismului și a gândirii critice în evaluarea fiecărei subactivități.

Referințe

- Alanezi, M. (2021). Metode de detectare a phishing-ului: O analiză. <https://doi.org/10.47577/technium.v3i9.4973>
- Aleroud, A., & Zhou, L. (2017). Mediile, tehnicile și contramăsurile de phishing: Un studiu. *Computers & Security*, 68, 160-196. <https://doi.org/10.1016/j.cose.2017.04.006>
- Alkhalil, Z., Hewage, C., Nawaf, L., & Khan, I. (2021). Atacurile de phishing: Un studiu cuprinzător recent și o nouă anatomie. *Frontiers in Computer Science*, 3, 563060. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2021.563060>
- Alsharnouby, M., Alaca, F., & Chiasson, S. (2015). De ce phishing-ul încă funcționează: Strategii ale utilizatorilor pentru combaterea atacurilor de phishing. *International Journal of Human-Computer Studies*, 82, 69-82. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2015.05.005>
- Apandi, S. H., Sallim, J., & Sidek, R. M. (2020). Tipuri de soluții anti-phishing pentru atacul de phishing. În *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 769, No. 1, p. 012072). IOP Publishing.
- Barker, C., & Jane, E.A. (2016), *Studii culturale: Theory and Praxis*. Los Angeles/ Londra/New Delhi/Singapore/Washington D.C./Melbourne: SAGE Publications.
- Beam, B. (2019). *Cyberbullying Crash Course: Protejați-vă copiii de cyberbullies, violența cibernetică și presiunea digitală asupra colegilor*. Autor.
- Berg, S., & Hofmann, J. (2021). Democrația digitală. *Internet Policy Review*, 10(4). [Democrația digitală \(policyreview.info\)](#)
- Boldt, M. (2017). *Osseo High-Schooler Battles Taunts with Tweets*. Retrieved from [Osseo high-schooler battles taunts with tweets - Twin Cities](#)
- Chemaly, S. (2013, 21 mai). *O scrisoare deschisă către Facebook*. The Huffington Post. [O scrisoare deschisă către Facebook | HuffPost Impact](#)
- Chen, Y. J., Chen, Y. M., Hsu, Y. J., & Wu, J. H. (2019). Predicția stilurilor decizionale ale consumatorilor prin analizarea amprentelor digitale pe facebook. *International Journal of Information Technology & Decision Making*, 18(02), 601-627. <https://doi.org/10.1142/S0219622019500019>
- Christian, S.-E. (2023), *Everyday Media Literacy*. New York & Londra: Routledge.

- Dahlgren, P. (2013), *The Political Web: Media, Participation and Alternative Democracy*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Daniels, J. (2009). Site-uri web camuflate: propagandă, cyber-racism și epistemologie în era digitală. *New Media & Society*, 11(5), 659-683.
- Dean, J. (2023). Biosa de conformitate socială în psihologie: What It Is & Examples [Web log post]. Retrieved from [Biasul conformității sociale în psihologie: What It Is & Examples - PsyBlog \(spring.org.uk\)](https://spring.org.uk)
- Comisia Europeană (2022). *Orientări pentru profesori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare*. Uniunea Europeană. [Orientări pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare - Oficiul pentru Publicații al UE \(europa.eu\)](https://europa.eu)
- Harasim, L. (2017). *Teoria învățării și tehnologiile online*. Routledge.
- Harley, D., & Lee, A. (2007). Phish phodder: educația utilizatorilor ajută sau împiedică?. În *Virus Bulletin Conference Proceedings* (pp. 1-7).
- Hinduja, S., & Patchin, J.W. (2014). *Bullying dincolo de curtea școlii: Preventing and Responding to Cyberbullying*. Corwin.
- Jandrić, P., Knox, J., Besley, T., Ryberg, T., Suoranta, J., & Hayes, S. (2018). Știința postdigitală și educația. *Educational Philosophy and Theory*, 50(10), 893-899. <https://doi.org/10.1080/00131857.2018.1454000>
- Li, J., Craig, W., Johnson, M., (2015). *Experiențele tinerilor canadieni cu intimidarea online*. Ottawa: MediaSmarts. [2015 Experiențele tinerilor canadieni cu intimidarea electronică \(mediasmarts.ca\)](https://mediasmarts.ca)
- McCaughey, M. (Ed.). (2014). *Cyberactivism pe web-ul participativ* (Vol. 34). New York: Routledge.
- Nawi, A., Hussin, Z., Ren, C. C., Norsaidi, N. S. și Mohd Pozi, M. S. (2020). Identificarea tipurilor de date privind amprenta digitală utilizate pentru a prezice comportamentul psihografic și uman. În *Digital Libraries at Times of Massive Societal Transition: 22nd International Conference on Asia-Pacific Digital Libraries, ICADL 2020, Kyoto, Japan, November 30-December 1, 2020, Proceedings 22* (pp.287-296). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-64452-9_26
- Pariser, E. (2011), *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You*. Londra: Viking
- Parker, P.M. (2022). *Perspectiva mondială 2023-2028 pentru verificarea identității*. ICON Group International, Inc.
- Savage, M., Barnett, A. (2015), *Digital Literacy for Primary Teachers*. Northwich: Critical Publishing.
- Sgueo, G. (2020). Democrația digitală: Viitorul implicării civice este online? [Democrația digitală \(europa.eu\)](https://europa.eu)
- Schwab, K. (2016), The Fourth Industrial Revolution: what it means and how to respond. *Forumul Economic Mondial* 1-7, <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>
- Smith, P.K., Steffgen, G. și Sittichai, R. (2013). Natura cyberbullying-ului și o rețea internațională. În P.K. Smith, & G. Steffgen (Eds.), *Cyberbullying prin noile media. Findings from an international network*. Londra: Psychology Press.
- Sprague, J.R., & Walker, H.M. (2021). *Școli sigure și sănătoase, ediția a doua: Strategii practice de prevenire*. The Guilford Press.
- Steeves, V., Dr. (2014). *Tinerii canadieni într-o lume conectată, faza III: întâlnirea cu conținut rasist și sexist online* (Rep.). Ottawa: MediaSmarts.
- Steeves, V., McAleese, S., & Brisson-Boivin, K. (2020). Tinerii canadieni într-o lume fără fir, faza IV: Vorbind cu tinerii și părinții despre reziliența online. *MediaSmarts. Ottawa*.

- Third, A., Bellerose, D., Dawkins, U., Keltie, E., & Pihl, K. (2014). Drepturile copiilor în era digitală: O descărcare de la copiii din întreaga lume. Retrieved from http://www.uws.edu.au/_data/assets/pdf_file/0003/753447/Childrens-rights-in-the-digital-age.pdf
- Tomaiuolo, M., Lombardo, G., Mordonini, M., Cagnoni, S., & Poggi, A. (2020). Un studiu privind detectarea trolilor. *Future internet*, 12(2), 31. <https://doi.org/10.3390/fi12020031>
- Organizația Națiunilor Unite (n.red.). Biroul Înaltului Comisar al Națiunilor Unite pentru Drepturile Omului. *Comitetul pentru drepturile copilului: Comentariu general privind drepturile copilului în raport cu mediul digital*. Disponibil la [Comentariul general nr. 25 \(2021\) privind drepturile copilului în legătură cu mediul digital | OHCHR](#)
- Van Dijk, J. A. G. M. (2017). Decalajul digital: Impactul accesului. *Enciclopedia internațională a efectelor media*, 1, 1-11.
- Van Dijk, J. (2020), *The Digital Divide*. Cambridge, Regatul Unit: Polity Press
- Wang, D. Y., Savage, S. și Voelker, G. M. (2011). Cloak and dagger: dinamica camuflării căutărilor web. În *Proceedings of the 18th ACM conference on Computer and communications security* (pp. 477-490).
- Whittaker, L., Mulcahy, R., Letheren, K., Kietzmann, J., & Russell-Bennett, R. (2023). Cartografierea peisajului deepfake pentru inovare: O revizuire sistematică multidisciplinară și o viitoare agendă de cercetare. *Technovation*, 125, 102784. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2023.102784>
- Xie, J., Sreenivasan, S., Korniss, G., Zhang, W., Lim, C., & Szymanski, B. K. (2011). Consensul social prin influența minorităților angajate. *Physical Review E Phys. Rev. E*, 84(1). <http://dx.doi.org/10.1103/PhysRevE.84.011130>
- Tzimogiannis, Ath. (2017). *E-Learning. Abordări teoretice și proiecte educaționale*. Kritiki (în greacă).

multimedia

- <https://spotthetroll.org/start>
- <https://www.youtube.com/>
- [Ce este phishing-ul și cum să vă protejați de el? \(youtube.com\)](#)
- [Ce este phishing-ul și cum să evitați momeala \(youtube.com\)](#)
- [Ce este phishing-ul? - YouTube](#)
- [Phishing, Vishing și Smishing: Cum să vă protejați de escroci \(youtube.com\)](#)
- [Ce este smishing-ul? Cum funcționează phishing-ul prin mesaj text \(youtube.com\)](#)
- [Phishing explicat în 6 minute | Ce este un atac de phishing? | Atac de phishing | Simplilearn \(youtube.com\)](#)
- <https://www.youtube.com/watch?v=3wVpVH0Wa6E>
- <https://www.youtube.com/watch?v=WzK1MBEpkJ0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=cQ54GDm1eL0>
- <https://www.bloomberg.com/news/newsletters/2023-04-06/pope-francis-white-puffer-coat-ai-image-sparks-deep-fake-concerns>
- <https://staysafeonline.org/resources/how-to-protect-yourself-against-deepfakes/>
- https://www.youtube.com/watch?v=sDOo5nDJwgA&t=84s&ab_channel=WashingtonPost
- https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/tackling-disinformation-and-promoting-digital-literacy_el

- <https://medium.com/@efim.lerner/authenticating-identity-methods-to-confirm-the-real-person-behind-a-name-2037d9bd716e>
- <https://dashdevs.com/blog/account-verification-practices/>
- <https://www.criipto.com/blog/what-is-authentication>
- <https://iguru.gr/einai-elegchos-taftotitas-dyo-paragonton-giati-prepei-chrisimopieite/>
- <https://doubleoctopus.com/security-wiki/authentication/single-factor-authentication/>
- <https://mshelton.medium.com/two-factor-authentication-for-beginners-b29b0eec07d7>
- <https://doubleoctopus.com/security-wiki/authentication/multi-factor-authentication/>
- <https://www.elprocus.com/biometric-authentication-system-applications/>

4. Stabilirea cadrului pentru predare și învățare în mediul școlar digital



Modulul la o privire de ansamblu

4. Stabilirea cadrului pentru predare și învățare în mediul școlar digital

<p><i>Rezumat</i></p>	<p>Acest modul oferă informații cu privire la modul de creare a unui mediu de învățare care să favorizeze alfabetizarea digitală a elevilor și să îi ajute să își dezvolte competențele necesare pentru a deveni rezistenți la dezinformare și dezinformare. Acesta explică importanța creării unui spațiu sigur pentru toți elevii pentru a discuta subiecte legate de dezinformare, cu un accent special pe subiectele controversate și sensibile. Se discută rolul profesorului înainte de punerea în aplicare a activităților legate de dezinformare, în timpul activităților și după finalizarea acestora.</p>
<p><i>Rezultatele învățării</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Să recunoască importanța creării unui mediu de învățare pozitiv și a unui spațiu sigur atunci când abordează subiecte legate de dezinformare. • Identificarea abordărilor utile în domeniul educației media digitale, pentru crearea unui mediu de învățare pozitiv care să promoveze educația media digitală și rezistența la dezinformare, malinformare și dezinformare. • Să înțeleagă rolul profesorului înainte, în timpul și după punerea în aplicare a activităților legate de dezinformare și alfabetizarea media digitală. • apreciază cooperarea diferitelor părți interesate din domeniul educației atunci când abordează aspecte controversate și/sau sensibile legate de dezinformare.
<p><i>Resurse și echipamente</i></p>	<p><i>Resurse:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Orientări pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare ○ Video intitulat "Probleme controversate - Transformarea dezacordului în dialog și înțelegere" ○ Videoclip intitulat "Provocarea dezinformării: învățarea bazată pe jocuri pentru consolidarea competenței mediatic (gameplay)" ○ Video intitulat "QAnon: ascensiunea și rădăcinile unei teorii a conspirației nefondate" ○ Set de instrumente pentru profesori: Cum să identificați și să combateti ○ Două (2) jocuri serioase în cadrul ecosistemului nostru tematic: <ul style="list-style-type: none"> - https://www.goviralgame.com/en - https://catpark.game/ <p><i>Echipament:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conexiune la internet, monitor sau tablă interactivă și videoproiector.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dispozitive digitale (notebook-uri, tablete sau smartphone-uri) pentru cursanți. ○ Acces la Mentimeter pentru crearea de Word Clouds (a se vedea Introducere mai jos)
<i>Durata totală</i>	195 de minute

Introducere

Durata: 15 minute 15 minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Introduceți subiectul unui mediu de învățare pozitiv și al unui spațiu sigur ca elemente importante pentru discuțiile și sesiunile de predare referitoare la dezinformare.
- Aflați mai multe despre cunoștințele și practicile existente pentru crearea unui mediu de învățare pozitiv care să contribuie la alfabetizarea digitală a elevilor.

Resurse și echipamente:

- Prezentare Powerpoint ([SM4.1](#)).
- Conexiune la internet și monitor interactiv sau tablă albă și videoproiector.
- Dispozitive digitale (BYOD, notebook-uri, tablete sau smartphone-uri + conexiune la internet) pentru cursanți.
- [Aplicația web Mentimeter](#) (a se vedea [videoclipul](#) și [tutorialul](#) pentru crearea unui brainstorming interactiv) sau similară.
- Diapozitive interactive de brainstorming pentru mobilizarea cunoștințelor prealabile ale elevilor ([SM4.1](#))

Descriere:

Instructorul urează bun venit participanților și explică pe scurt conținutul modulului, folosind o prezentare powerpoint ([SM4.1](#)). Instructorul începe prin a explica importanța creării unui mediu de învățare pozitiv și a unui spațiu sigur înainte de a discuta și a preda subiecte legate de dezinformare. Instructorul se poate concentra pe următoarele aspecte (preluate din primele părți ale *Perspective teoretice*, a se vedea secțiunea următoare):

Mediul de învățare (LE) cuprinde cadrul psihologic, social, cultural și fizic în care are loc învățarea și în care experiențele și așteptările sunt co-create între participanții săi. Aceste persoane, care sunt în principal studenți, profesori și personal didactic, se angajează în acest mediu și în procesul de învățare pe măsură ce navighează prin motivațiile și emoțiile lor personale și prin diverse interacțiuni

interpersonale. Toate acestea au loc într-un cadru fizic care constă în diverse norme culturale și administrative (de exemplu, politicile școlare).

Aceste elemente și caracteristici generale ale unui mediu de învățare pozitiv se aplică și în cazul educației privind competențele media digitale. În plus, pentru acest caz specific, un mediu de învățare pozitiv este unul care promovează o cultură a respectului și a deschiderii, în care toți elevii sunt încurajați să își exprime ideile cu privire la problemele legate de sfera digitală și să asculte și să ia în considerare punctele de vedere ale altor elevi; unul care încorporează competențele de educație mediatică și de educație mediatică digitală în programa generală, prin identificarea, de exemplu, a diferitelor tipuri de media (de ex, articole de știri, postări pe rețelele de socializare, reclame), sau prin evaluarea credibilității unei surse online și recunoașterea tehnicilor de manipulare; unul care încurajează gândirea critică prin sprijinirea elevilor să pună la îndoială presupunerile și să evalueze diverse informații fără a le respinge automat ca fiind false; unul în care profesorii furnizează informații exacte și fiabile, ajutându-i pe elevi să dezvolte un sentiment de încredere în procesul educațional și să învețe să prețuiască adevărul în detrimentul falsului". (Rusticus, Pashootan & Mah., 2023).

Utilizând aplicația web Mentimeter sau una similară, instructorul invită participanții să participe la un brainstorming interactiv prin intermediul dispozitivelor lor digitale pentru a-și mobiliza cunoștințele prealabile despre crearea unui mediu de învățare pozitiv și despre subiecte controversate și/sau sensibile legate de dezinformare și alfabetizarea mediatică digitală ([SM4.2](#)).

Instructorul prezintă pe ecran primul diapozitiv Mentimeter cu întrebarea:

- Care sunt caracteristicile unui mediu de învățare pozitiv pentru desfășurarea de discuții și activități didactice privind dezinformarea? (5 minute pentru răspuns)

Apoi a doua:

- Ce subiecte legate de dezinformarea online ați considera controversate și/sau sensibile pentru un grup de elevi de școală primară? (5 minute pentru răspuns)

După sesiunea interactivă de brainstorming, instructorul comentează primul nor de cuvinte format din răspunsurile cursanților și rezumă răspunsurile participanților. În ceea ce privește al doilea nor de cuvinte, instructorul rezumă subiectele și se asigură că sunt incluse și următoarele subiecte:

- COVID-19 și vaccinuri.
- Invazia rusă din Ucraina.
- Istorii trecute și prezente ale nedreptății.
- Crimă și pedeapsă.
- Probleme legate de gen și diversitate sexuală.
- Migrație, minorități, rasism și religie.
- Schimbările climatice și încălzirea globală.
- Colonialism, sclavie, antisemitism, negarea Holocaustului.
- Subiecte naționale sensibile.

Instructorul explică faptul că aceste subiecte sunt considerate controversate și/sau sensibile, în funcție de contextul social/național, și solicită participanților să le aibă în vedere pe parcursul restului sesiunii, atunci când se face referire la "subiecte controversate și/sau sensibile". Instructorul nu face niciun comentariu cu privire la subiectele adăugate de participanți cu privire la faptul dacă acestea sunt de fapt controversate sau nu, explicând că ceea ce este controversat pentru un profesor și elevii săi, ar putea să nu fie pentru un alt profesor și elevii săi.

Perspective teoretice

Durata: 50 minute 50 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării

- Familiarizarea cu conceptul de mediu (pozitiv) de învățare și cu componentele acestuia.
- Dobândiți cunoștințele necesare pentru a crea un cadru de clasă sigur.
- Să înțeleagă cum să pregătească scena pentru predare și învățare în mediul școlar digital: înainte, în timpul și după activitățile școlare și de clasă.

Resurse și echipamente:

- Prezentare PowerPoint ([S.M. 4.1](#)).
- Computer cu acces la internet, proiector.

Descriere:

Un mediu de învățare pozitiv

"Mediul de învățare (LE) cuprinde cadrul psihologic, social, cultural și fizic în care are loc învățarea și în care experiențele și așteptările sunt co-create între participanții săi (Rusticus et al.,202 3; Shochet et al.,2013). Aceste persoane, care sunt în primul rând studenți, cadre didactice și personal, se implică în acest mediu și în procesul de învățare pe măsură ce navighează prin motivațiile și emoțiile lor personale și prin diverse interacțiuni interpersonale. Toate acestea au loc într-un cadru fizic care constă în diverse norme culturale și administrative (de exemplu, politicile școlare)".

"Un mediu de învățare pozitiv este una dintre cele mai importante componente ale unei clase de educație bazată pe competențe, indiferent de subiectul sau problema abordată. Un mediu pozitiv de învățare este creat atunci când profesorii apreciază predarea și învățarea participativă și când există încredere și relații între elevi și între profesori și elevi. Pentru a stabili încrederea care duce la o participare și un angajament reale în învățare, profesorii trebuie mai întâi să faciliteze progresul dezvoltării unui mediu de învățare în care toți elevii se simt valorizați, în siguranță și sprijiniți" (Rusticus et al.,2020 ; Shochet et al.,2013).

Un mediu de învățare este mult mai mult decât ceea ce vedem vizual. Acesta constă din trei elemente principale - mediul fizic, social și emoțional. Pentru ca orice mediu de învățare să fie pozitiv și să aibă un impact, aceste elemente trebuie să existe armonios. Pe scurt, cele trei elemente ale unui mediu de învățare pozitiv sunt următoarele:

- Mediul fizic.** Școlile trebuie să creeze un mediu fizic care să permită tuturor elevilor să se simtă mulțumiți, confortabil și concentrați. Acest lucru înseamnă să se ia în considerare lumina, zgomotul, calitatea aerului, temperatura, reflexiile și culorile pereților. De exemplu, acolo unde este posibil, ar trebui să existe lumină naturală bună în sălile de clasă și iluminat electric de calitate. Un spațiu organizat și fără dezordine poate ajuta elevii să fie mai atenți și mai implicați în procesul de învățare.

- b. **Mediul social.** Școlile trebuie, de asemenea, să creeze un mediu social favorabil învățării. Fiecare școală trebuie să aibă o abordare eficientă, bine stabilită și universal înțeleasă a comportamentului la nivelul întregii școli, pentru a se asigura că există soluții menite să elimine comportamentul inadecvat. Orice comportament care diminuează succesul academic și social al comunității școlare sau care slăbește stima de sine a personalului sau a elevilor trebuie abordat în mod eficace și eficient dacă școlile doresc să creeze un mediu propice învățării.
- c. **Mediul emoțional și psihologic.** Elevii trebuie, de asemenea, să se simtă pregătiți din punct de vedere emoțional și psihologic pentru a învăța și pentru a dezvolta o dragoste inerentă și independentă pentru învățare - în care să învețe să se bucure și să aprecieze fiecare pas pe care îl fac în călătoria lor de învățare. Motivația în clasă îi poate ajuta pe elevi să devină elevi rezistenți, independenți, care pot gestiona orice provocări cu care se pot confrunta în clasă, precum și în alte medii, cum ar fi mediile online. O atmosferă incluzivă și respectuoasă îmbrățișează procesele cognitive și sprijină creșterea mentalității elevilor. În plus, dinamica socială din cadrul clasei poate crea un sentiment de apartenență, care este la fel de crucial pentru motivație și implicare.
- d. **Mediul cultural.** Elementul cultural al mediului de învățare este la fel de important ca cel menționat anterior, deoarece cuprinde varietatea de valori, practici și credințe care modelează experiențele educaționale și percepțiile fiecărui elev, în special atunci când elevii care provin din medii diferite frecventează aceeași clasă. Conform teoriei socioculturale a lui Lev Vygotsky, un psiholog rus, mediul nostru social și cultural afectează modul în care gândim, simțim, ne dezvoltăm și ne comportăm. Învățarea umană este, în mare parte, un proces social, în timpul căruia abilitățile noastre cognitive sunt modelate pe baza mediului înconjurător (Vygotsky, 1962).

Un **mediu de învățare pozitiv și util** poate stimula plăcerea și implicarea. De asemenea, poate contribui la îmbogățirea predării și învățării și la îmbunătățirea performanțelor academice. Prin urmare, este esențial ca școlile și profesorii să depună eforturi pentru a se asigura că oferă elevilor lor cel mai bun mediu de învățare posibil. Mediile de învățare eficiente promovează un sentiment puternic de comunitate, elevii simțindu-se valorizați, respectați și conectați. Pentru copiii a căror viață de familie este imprezvizibilă sau instabilă, un mediu de învățare sigur și primitiv în școală poate contribui la asigurarea și certitudinea acestora.

Unele caracteristici întâlnite într-un mediu de învățare pozitiv sunt următoarele:

- Elevii se simt în siguranță fizică și emoțională. Ei văd sala de clasă ca pe un loc în care pot fi ei înșiși și își pot exprima ideile fără a fi judecați.
- Elevii știu că sunt apreciați și respectați, indiferent de alți factori precum capacitatea, sexul, sexualitatea, rasa, etnia sau religia.
- Elevii își asumă responsabilitatea și au un cuvânt de spus cu privire la structura și așteptările clasei. Acest lucru poate varia de la crearea de spații destinate în mod special elevilor până la organizarea unei discuții în clasă pentru a stabili norme și așteptări.
- Sunt stabilite standarde de comportament care sunt aplicate în mod consecvent și echitabil pentru toți elevii.

- Profesorul ajunge să cunoască toți elevii și folosește aceste cunoștințe pentru a crea experiențe semnificative.
- Există o relație pozitivă între profesor și elevi și între elevii din clasă.

Crearea unui mediu de învățare pozitiv începe cu auto-reflecția dumneavoastră, continuă cu planificarea și apoi este continuă și dinamică în timpul punerii în aplicare a curriculumului și a activităților de învățare. Menținerea unui mediu de învățare pozitiv este o muncă în progres - trebuie să vă gândiți mereu cum să mențineți un mediu de învățare pozitiv și trebuie să fiți atenți la modul în care mediul de învățare este perceput de elevii dumneavoastră.

Aceste elemente și caracteristici generale ale unui mediu de învățare pozitiv se aplică și în cazul educației mediatice și al educației mediatice digitale. În plus, pentru acest caz specific, un mediu de învățare pozitiv este unul care promovează o cultură a respectului și a deschiderii, în care toți elevii sunt încurajați să își exprime ideile cu privire la aspecte legate de sfera digitală și să asculte și să ia în considerare punctele de vedere ale altor elevi; unul care încorporează competențele de educație mediatică și de educație mediatică digitală în programa generală, prin identificarea, de exemplu, a diferitelor tipuri de media (de ex, articole de știri, postări pe rețelele de socializare, reclame) sau prin evaluarea credibilității unei surse online și prin recunoașterea tehnicilor de manipulare; unul care încurajează gândirea critică prin sprijinirea elevilor să pună la îndoială presupunerile și să evalueze diverse informații fără a le respinge automat ca fiind false; unul în care profesorii furnizează informații exacte și fiabile, ajutându-și elevii să dezvolte un sentiment de încredere în procesul educațional și să învețe să prețuiască adevărul în detrimentul falsurilor. (Benes, Alperin, 2022).

După cum se subliniază în [Orientările pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare](#), ca în orice predare eficientă, este important să se creeze un loc sigur în care elevii să își exprime opiniile și să se implice în învățarea activă. Elevii apreciază să fie văzuți și auziți, atât de colegii lor, cât și de profesorii lor, și apreciază să fie împuterniciți să devină mai alfabetizați într-o lume digitală în care s-ar putea să fie deja destul de familiarizați. Această lume digitală le oferă elevilor posibilitatea de a accesa o cantitate mare de informații, de a asculta mai multe opinii cu privire la un subiect și de a comunica dincolo de barierele geografice, lingvistice, culturale, și religioase. Cu toate acestea, este posibil ca elevii să mai aibă nevoie de îndrumare și sprijin pentru a profita pe deplin de ceea ce li se oferă și pentru a identifica potențialele amenințări.

Aveți la dispoziție o selecție de abordări din care să alegeți cu privire la aspecte provocatoare și uneori controversate care, de obicei, sunt la modă în sfera digitală. Următoarele abordări s-au dovedit a fi utile în domeniul alfabetizării media digitale, pentru crearea unui mediu de învățare pozitiv care să promoveze alfabetizarea media digitală și rezistența la dezinformare, malinformare și dezinformare:

- **Curriculum în spirală.** Orice materie, inclusiv alfabetizarea media digitală, poate fi predată la orice vârstă școlară, cu condiția să se adopte de fiecare dată abordarea didactică adecvată. Este o abordare în care conceptele-cheie sunt prezentate în mod repetat pe parcursul procesului de învățare, dar cu niveluri tot mai profunde de complexitate sau dificultate sau în aplicații diferite. Curriculumul spiralat, o abordare a predării, atribuită pe scară largă psihologului și teoreticianului cognitiv american Jerome Bruner, permite introducerea mai timpurie a unor idei complicate, rezervate în mod tradițional etapelor ulterioare ale

procesului de învățare, după ce elevii și-au însușit unele teme-cheie care implică o înțelegere mai profundă și poate descuraja elevii care doresc să își aplice învățarea conceptuală la aplicații din lumea reală. Curriculumul spiralat este o formă de învățare care încurajează reluarea temelor și a conceptelor-cheie, pornind de la materialul de curs anterior într-un mod ciclic și spiralat. Această abordare a predării le permite elevilor să dobândească o înțelegere mai profundă a principiilor fundamentale, asigurându-se în același timp că sunt expuși în mod regulat la materii cu diferite niveluri de complexitate. Prin utilizarea acestei abordări, profesorii pot susține rezultate mai bune ale învățării și îi pot ajuta pe studenți să își consolideze treptat cunoștințele și înțelegerea în timp.

- **Flipped Classroom.** Aceasta este o strategie de învățare mixtă, condusă de colegi, care sporește implicarea și învățarea elevilor prin utilizarea mijloacelor media, în clasă și în afara ei. Elevii completează adesea lecturi acasă și rezolvă probleme în clasă. Abordarea "flipped classroom" urmărește să îmbunătățească utilizarea de către profesori a sesiunilor față în față, reducând la minimum prelegerile și promovând învățarea activă a elevilor, dezvoltarea abilităților și eșafodajul (Bergmann & Sams, 2012, p. 97). În plus, cercetătorii subliniază importanța percepției și conștientizării profesorilor pentru succesul clasei inversate în școlile secundare și au constatat că abordarea clasei inversate a consolidat competențele de alfabetizare media digitală ale elevilor. (Yang, 2017, p. 23); (Smith & Johnson, 2017, p.65). Scopul Flipped Classroom este de a maximiza timpul în clasă, astfel încât elevii să participe activ la procesul de învățare și să interacționeze cu colegii, ghidați de profesor.
- **Predare mixtă.** Pandemia Covid-19 a reprezentat un moment de răscruce pentru trecerea la învățarea la distanță în educație. Învățarea mixtă are potențialul de a combina eficient predarea față în față și online într-o singură experiență coerentă, oferind flexibilitate, cum ar fi accesul oricând și oriunde la sistemele de gestionare a învățării (LMS). Învățarea mixtă promovează învățarea independentă și cooperarea online, păstrând totuși o parte din predarea față în față la clasă (Deschacht & Goeman, 2015). Premisa de bază este de a completa învățarea la clasă față în față, oferind studenților flexibilitatea de învățare permisă de tehnologia digitală.
- **Învățarea prin practică.** În educație, aceasta este o abordare bazată pe ideea că învățăm mai mult atunci când "facem" efectiv activitatea. Learning-by-doing este poate una dintre cele mai bune modalități de a dezvolta alfabetizarea media digitală. Prin lecții practice, profesorii își ajută elevii să navigheze pe internet și să colecteze informații. Ei pot atribui sarcini care includ utilizarea instrumentelor online și cercetarea și pot evidenția exemple pozitive și negative din ceea ce s-a discutat.
- **Învățarea bazată pe joc și gamificarea.** Astfel de abordări vizează aplicarea strategiilor de joc (gamificare) sau utilizarea jocurilor online și offline (învățare bazată pe joc) pentru a îmbunătăți învățarea și a o face mai atractivă pentru indivizi (SM 4.3). Gamificarea este un proces prin care elemente asemănătoare jocurilor, cum ar fi competiția, recompensele și caracteristicile interactive, sunt aplicate în contexte non-joc, de obicei cu scopul de a spori implicarea, motivația și învățarea. Aceasta implică utilizarea principiilor și tehnicilor de proiectare a jocurilor pentru a face activitățile mai plăcute și mai atractive. Învățarea bazată pe jocuri este o abordare educațională care utilizează jocurile ca instrument principal pentru predare și învățare. Aceasta presupune integrarea elementelor, mecanicilor și principiilor

jocurilor în procesul de învățare pentru a-l face mai atractiv, mai interactiv și mai eficient. Învățarea bazată pe jocuri este concepută pentru a valorifica calitățile motivaționale și imersive ale jocurilor pentru a-i ajuta pe cursanți să dobândească cunoștințe, să-și dezvolte abilitățile și să rezolve probleme. Un exemplu în acest sens este reprezentat de jocurile educaționale menite să sensibilizeze publicul cu privire la prejudecățile din mass-media. Un exemplu de joc pe calculator pentru combaterea dezinformării este [Disinformation Challenge](#). Acesta este un joc pe calculator interactiv gratuit conceput cu exerciții care încurajează utilizatorii să își îmbunătățească gândirea critică și să verifice informațiile întâlnite folosind date din surse deschise. Jocul poate servi drept cunoștințe suplimentare sau poate fi integrat în sălile de clasă pentru a sprijini programele școlare în materii precum educația civică sau istoria. Jocul dezvoltă competențe bazate pe proiecte și permite elevilor să lucreze individual sau în colaborare la lecții de rezolvare a problemelor. O platformă similară cu popularul joc pe calculator Minecraft a fost selectată pentru construirea unui curs de exerciții speciale, care îi învață pe studenți metode de verificare a informațiilor. Platforma jocului pe calculator permite creatorilor să genereze un spațiu educațional specific, în care elevii pot explora liber, în timp ce educatorii pot observa progresul lor sau pot comunica prin intermediul platformei, dacă este necesar. Acest joc a fost dezvoltat de [Civic Resilience Initiative \(CRI\)](#), un ONG lituanian dedicat îmbunătățirii competențelor de educație mediatică în rândul tinerei generații din societățile din Europa Centrală și de Est, în cooperare cu un alt ONG lituanian specializat în educația bazată pe jocuri, Three Cubes ([SM 4.4](#)).

Crearea unui spațiu sigur

După cum se subliniază în [orientări](#), trebuie acordată o atenție deosebită diversității prezente în clasă, în ceea ce privește mediile, opiniile și viziunile asupra lumii ale elevilor. Acest lucru este deosebit de important, în special atunci când abordați subiecte sensibile și controversate care pot provoca tulburări emoționale sau psihologice, polarizare și discuții aprinse, așa cum se întâmplă de multe ori în cazul subiectelor și informațiilor pe care elevii le întâlnesc online. Toate opiniile ar trebui să fie apreciate și respectate și depinde de dumneavoastră să creați un spațiu sigur și deschis în care toți elevii și punctele lor de vedere diverse pot fi exprimate liber, fără teama de respingere sau ridiculizare.

Crearea unui spațiu sigur poate fi realizată prin diferite mijloace, metodologii și abordări, dintre care unele sunt următoarele:

- "În ceea ce privește programa școlară și conținutul curriculumului, puteți alege o listă de lectură diversă sau o listă de surse online cu autori de diferite etnii, religii, medii și genuri și cu opinii diferite cu privire la aceeași problemă. De asemenea, puteți planifica să invitați în clasă o gamă largă de profesioniști din medii diferite; acest lucru normalizează ideea că putem învăța de la oameni care nu arată ca noi (sau care arată ca noi în unele cazuri), de la oameni care cred în religii diferite, care au puncte de vedere diverse cu privire la aceeași problemă etc. De asemenea, ar trebui să vă amintiți să includeți în programă proiecte care celebrează diferite identități și culturi, încurajând elevii să accepte diferențele, atât în lumea online, cât și offline.
- Stabilirea procedurilor clasei: Atunci când configurați sala de clasă, trebuie să vă asigurați că aceasta reflectă mediul de învățare divers dezvoltat în programă. De exemplu, puteți alege imagini care prezintă o gamă largă de etnii în diferite roluri; prezentați astronauți asiatici, medici de culoare și profesioniști latino-americani și nu trebuie să vă bazați pe imagini stereotipice atunci când decideți posterele de pe pereții clasei. Includerea persoanelor cu abilități diferite în prezentările din clasă și invitarea unui lider cu handicap din comunitate să

viziteze clasa sunt modalități bune de a crea un mediu sigur și care acceptă toate diversitățile. În mod similar, trebuie să vă bazați pe diversitatea din grupul de elevi, atât în ceea ce privește trecutul, cât și opiniile. Acest lucru va fi îmbogățitor. Trebuie să selectați metode de lucru care să scoată în evidență această diversitate.

- Stabilirea procedurilor de discuție: ar trebui să luați în considerare alternative la discuțiile din sala de clasă, cum ar fi grupurile de discuții online, unde elevii nu se simt excluși și au o anumită măsură de anonimat pentru a-și exprima opiniile. De asemenea, este important să elaborați anumite reguli de bază pe care toată lumea să le respecte. Regulile adecvate diferă de la clasă la clasă, deoarece ceea ce funcționează pentru un grup nu funcționează pentru altul. Trebuie să elaborați regulile împreună cu elevii, dacă puteți. Acest lucru le conferă dreptul de proprietate.
- Predați micro-afirmații pentru a vă valida elevii: Micro-afirmațiile încep cu ascultarea activă. Pentru a vă stabili ca o cutie de rezonanță sigură pentru elevii dumneavoastră, mențineți contactul vizual cu aceștia și arătați-le un limbaj corporal care indică faptul că sunteți implicat, cum ar fi dați din cap. Rezumați ceea ce vă spune elevul. Puneți întrebări pentru a vă asigura că ați înțeles, iar apoi afirmați-i experiența folosind o afirmație de validare precum "Înțeleg că acest lucru ar putea fi frustrant pentru tine". Puteți utiliza aceste afirmații pentru a-l ghida spre dezvoltarea unei poziții productive față de experiența sa. Amintiți-vă, totuși, că micro-afirmațiile pot fi folosite în orice interacțiune, nu doar în cazurile în care elevii dvs. se luptă cu o problemă. Ele funcționează și atunci când elevii împărtășesc experiențe pozitive; ele ajută la crearea unui sentiment de încredere și apartenență. Chiar dacă nu sunteți de acord cu ceea ce vă spune elevul, puteți să îi afirmați experiența, să îi validați emoțiile și să vă oferiți să îl ajutați să găsească soluții productive. Nu tratați subiecte precum cyberbullying-ul și rasismul ca și cum ar fi tabu. În schimb, străduiți-vă să eliminați aceste comportamente din clasa dvs. prin confruntarea directă și deschisă cu ele atunci când apar. Acest lucru poate însemna să vă confrunțați cu propriile prejudecăți (și să vă străduiți să le corectați) sau să ridicați problema elevului la administrația școlii, dacă este necesar. Ajutați la ruperea ciclului luând în serios aceste subiecte și făcând munca necesară pentru a vă proteja elevii" (M.J. Fiebre, 2021.)

Crearea unui spațiu sigur pentru elevi nu trebuie să fie dificilă. Poate fi un lucru pe care îl integrați în activitățile fiecărei zile. Simplul fapt de a porni cu gândul că oferiți o atmosferă diversă și îmbogățitoare este un bun început.

Stabilirea scenei: înainte, în timpul și după activitățile școlare și de clasă

După cum s-a explicat în secțiunea anterioară, crearea unui mediu pozitiv de învățare și predare și dezvoltarea unui spațiu sigur pentru toți elevii în diversitatea lor este de cea mai mare importanță, în special în ceea ce privește predarea alfabetizării media digitale și combaterea dezinformării.

Cu toate acestea, ar trebui să se țină cont de alte considerente atunci când se predă alfabetizarea media digitală și reziliența în fața dezinformării. Aceste considerente ar trebui luate în considerare înainte, în timpul și după activitățile de la clasă, pentru a vă asigura că ați creat scena potrivită pentru a discuta probleme legate de dezinformarea online, că această scenă este menținută pe tot parcursul activităților de la clasă și că se încheie cu o învățare și o sensibilizare eficiente în rândul elevilor.

Înainte de activitățile din clasă

Atunci când intenționați să vă implicați elevii în activități legate de dezinformare, este important să discutați și să informați alte părți interesate din școală și din comunitate pentru a pregăti o abordare comună și a facilita învățarea eficientă a elevilor. Aceste părți interesate includ:

- a. **Conducerea școlii.** Ar trebui să discutați cu conducerea școlii înainte de a preda despre o problemă sensibilă sau controversată, în special atunci când este legată de dezinformare. Conducerea școlii poate oferi resurse adecvate pentru fiecare profesor în parte, cum ar fi accesul la materiale educaționale, de care profesorul ar putea să nu fie conștient. În plus, conducerea școlii este responsabilă de asigurarea alinierii politicilor școlare la cele mai bune practici pentru abordarea dezinformării la clasă. Conducerea școlii ar putea, de asemenea, să faciliteze și să sprijine dezvoltarea unei abordări la nivelul întregii școli pentru combaterea dezinformării și să implice mai mulți profesori și cadre didactice în acest efort, astfel încât profesorul să fie sprijinit, devenind parte a unei rețele mai largi de profesioniști care împărtășesc o direcție comună cu privire la modul de abordare a dezinformării.
- b. **Părinți.** Este esențial să se comunice cu părinții prin canalele stabilite între școală și părinți și, acolo unde este posibil, să se coordoneze eforturile, înainte de a discuta probleme politice sau sensibile legate de lumea online, care pot duce inevitabil la discuții în casele elevilor. Învățarea eficientă poate avea loc atunci când diferite surse de informare și învățare sunt în aceeași direcție. Nu vă puteți aștepta ca, de exemplu, să puteți face față dezinformării privind Covid- 19 și vaccinurile, atunci când familiile elevilor dumneavoastră neagă simpla existență a pandemiei sau cred că vaccinurile transferă un microcip în corpul uman pentru a-i înregistra operațiunile și funcțiile. Profesorii și părinții ar trebui să convină asupra abordării chestiunilor controversate, astfel încât elevul să audă aceeași narațiune din diferite surse pe care le respectă. Părinții joacă un rol esențial în modelarea convingerilor și valorilor copiilor lor și pot fi aliați puternici în a-i ajuta pe elevi să navigheze în lumea complexă a informațiilor. Prin implicarea părinților în discuția despre dezinformare, profesorii pot contribui la construirea unei înțelegeri comune a problemei și la promovarea unui mediu de învățare favorabil. În cazul în care nu se poate ajunge la un astfel de acord cu părinții cu privire la o anumită problemă, ar trebui să începeți cu o altă problemă în care se poate ajunge la un acord și să continuați de acolo. În general, ar trebui să vă amintiți că angajamentul părinților variază foarte mult. Un moment bun pentru a comunica cu aceștia poate fi prima întâlnire profesor/educator-părinți a anului, unde prezența este adesea ridicată. Dacă există rezistență din partea părinților, este important să aveți aliați în școală, cum ar fi directorul școlii și/sau alți colegi.
- c. **Personalul didactic.** În cazul în care școala angajează un psiholog și/sau un asistent social, ar trebui să îi informați în prealabil cu privire la viitoarele activități la clasă pe tema dezinformării, în special cu privire la un subiect controversat sau sensibil. Acești profesioniști ar trebui să fie pregătiți să ofere sprijin specializat dacă este necesar (de exemplu, în cazul în care elevii se jignesc reciproc sau elevii se simt tulburați emoțional de un subiect). Prin urmare, este înțelept să discutați cu aceștia despre potențialul de a avea în clasa dumneavoastră elevi cu risc de care s-ar putea să nu fiți conștienți. Semnele de probleme de sănătate mintală, traume sau alte vulnerabilități ar trebui să fie recunoscute pentru a aborda problemele de dezinformare în mod corespunzător prin adaptarea instruirii dumneavoastră. În plus, acești profesioniști vă pot oferi resurse actualizate și practice bazate pe dovezi care pot crea un mediu de învățare mai informat. În cele din urmă, aceștia sunt ideali pentru dezvoltarea unui mediu sigur în interiorul clasei, care valorizează diversitatea, încurajează gândirea critică și favorizează dialogul deschis cu privire la aspectele sensibile legate de dezinformare.
- d. **Colaboratori externi.** Nu trebuie să predați doar alfabetizarea media digitală. Puteți integra programe virtuale și/sau fizice ale terților (de exemplu, din partea societății civile) în predare. De asemenea, puteți implica actori externi, cum ar fi jurnaliști profesioniști, ONG-uri și cadre universitare, un proces care are mai multe beneficii decât provocări. Pe de o parte, implicarea actorilor externi înseamnă că aduceți cunoștințe suplimentare, expertiză și experiență practică și bazată pe dovezi din domeniu, pe lângă faptul că faceți climatul din

clasă și procesul de învățare mai interesante pentru elevi. Pe de altă parte, trebuie să fiți atenți în cazul în care acești colaboratori externi încearcă să promoveze interese comerciale, de colectare a datelor sau politice și să fiți conștienți de faptul că contribuțiile lor ar putea implica costuri administrative și economice suplimentare, limitându-vă în același timp flexibilitatea în planificarea și dezvoltarea activităților dumneavoastră. Este necesară o planificare atentă a implicării acestor profesioniști pentru a evita potențialele dezavantaje și riscuri.

În plus, câteva sfaturi de luat în considerare înainte de a implementa activități la clasă legate de dezinformare și abilități de gândire critică sunt următoarele:

- Ar trebui să deveniți conștienți de potențialele motivații psihosociale ale studenților pentru disidență, de sensibilitățile specifice studenților, de sensibilitățile comunității și de polarizarea societății; de asemenea, propriile poziții, emoții și sensibilități trebuie să fie clare și abordate pe deplin înainte de a aborda probleme care pot polariza studenții sau care îi pot face să se simtă inconfortabil.
- Ar trebui să colectați ideile și opiniile inițiale ale elevilor înainte de a discuta un subiect. Acest lucru se poate face anonim, dacă este necesar. În ceea ce privește contextul și mediul dvs. local, puteți, de asemenea, să participați la evenimente școlare-comunitare, să monitorizați mass-media locală și alte mijloace de comunicare populare și să discutați cu colegii, părinții și elevii. Anumite sub-sectiuni ale comunităților pot avea opinii radicale (în interiorul grupului) care pot fi exprimate în mod neașteptat în clasă. Este util să fiți conștienți de aceste sensibilități.
- Dacă există unii elevi care ar putea fi dificil de gestionat, implicarea lor în pregătirea sesiunii și atribuirea unor sarcini specifice pot fi utile. Uneori, oferindu-le acest tip de motivație, puteți obține întreaga lor atenție și cooperare, ceea ce, la rândul său, poate avea un efect pozitiv asupra climatului general din clasă.
- Luați în considerare posibilitatea de a începe cu interacțiuni unu la unu (profesor-elev; elev-elev), apoi treceți la interacțiuni în cadrul unor grupuri mai mici și abia apoi treceți la interacțiuni cu întreaga clasă. Este important să aveți discuții mai sensibile după dezvoltarea unei comunități în clasă. Subiectele controversate sunt cel mai bine discutate într-un mediu deschis, în care elevii se simt în siguranță, văzuți și auziți. Începerea unei discuții pe teme sensibile legate de dezinformare fără dezvoltarea prealabilă a unei comunități în clasă poate duce la neînțelegeri, teamă, intimidare sau la o experiență de învățare generală negativă. Unele informații suplimentare cu privire la modul de abordare a problemelor controversate în clasă pot fi găsite în videoclipul ([SM 4.5](#)).

În timpul activităților de clasă

După ce ați făcut toate pregătirile necesare pentru a introduce activități legate de dezinformare, gândire critică și alfabetizare media digitală, ar trebui să acordați o atenție suplimentară climatului din clasă în timpul punerii în aplicare a acestor activități, pentru a vă asigura că elevii participă în mod egal, se simt în siguranță pentru a se exprima și continuă să aibă încredere și să se respecte reciproc. Pentru a activa și a menține o atmosferă deschisă și favorabilă în clasă, luați în considerare următoarele:

- **Formularea problemelor abordate este foarte importantă.** Ar trebui să luați în considerare modalități și metode pentru a face aceste probleme relevante pentru elevii dumneavoastră. Cu cât aceste probleme sunt mai relevante pentru ei, cu atât vor fi mai implicați, vor participa mai mult și își vor dezvolta mai mult abilitățile și competențele relevante. Folosirea

problemelor și evenimentelor actuale este, de obicei, o modalitate bună de a menține interesul elevilor dumneavoastră. Acestea pot fi un bun punct de plecare pentru a discuta despre dezinformare și impactul acesteia asupra societății prin evaluarea critică a articolelor de știri, a postărilor din rețelele sociale și a altor surse de informații. Acest lucru îi poate sprijini pe elevi să își dezvolte abilitățile necesare pentru a identifica dezinformarea și a o distinge de informațiile corecte. În plus, utilizarea unor exemple reale de incidente de dezinformare poate ajuta elevii să înțeleagă implicațiile răspândirii de informații false online. Studiile de caz sau exemplele de dezinformare virală pot servi drept instrumente didactice valoroase.

- **Activități de monitorizare.** Ar trebui să monitorizați constant reacțiile emoționale din clasă și, eventual, să descoperiți sensibilitățile specifice ale elevilor. Unii elevi pot avea opinii radicale care sunt exprimate în mod neașteptat în clasă. Ar trebui să fiți bine pregătit să abordați aceste opinii radicale cu respect și cu argumente logice, fără a vă implica emoțional. Ar trebui să mențineți acest echilibru delicat în care, pe de o parte, toată lumea se simte în siguranță pentru a-și exprima opiniile, dar, pe de altă parte, siguranța spațiului nu este pusă în pericol. Este important să găsiți un echilibru între un climat de clasă deschis și un spațiu sigur. Într-un climat de clasă deschisă, elevii pot spune ceea ce gândesc și își pot împărtăși liber punctele de vedere și opiniile. Cu toate acestea, o persoană sau un grup de elevi se pot simți jigniți sau deranjați de remarcile făcute de alții. Prin urmare, ar trebui să verificați elevii individuali cât mai mult posibil, în special atunci când au loc discuții pe teme controversate și când elevii manifestă un comportament inadecvat. Aveți responsabilitatea de a menține acest echilibru prin modelarea comportamentelor și reacțiilor care contribuie la menținerea unui mediu respectuos.
- **Dați un exemplu.** Dacă vă simțiți confortabil cu acest lucru, împărtășirea unor exemple personale despre modul în care dvs. ca persoană (sau profesor/educator) vă dezvoltați competențele media digitale și/sau ați fost expus la dezinformare poate invita elevii să își împărtășească propriile experiențe. Dezvăluirea de povești și experiențe personale poate contribui la menținerea interesului și implicării elevilor și poate facilita procesul de dezvoltare de către aceștia a unor experiențe similare. Aceasta ajută la crearea unei atmosfere de egalitate și acceptare, deoarece va deveni evident faptul că oricine (chiar și adulții, chiar și profesorii) poate fi afectat de dezinformare. Se creează un spirit de echipă și elevii simt că au mai multe lucruri în comun decât diferențe. Acesta este un alt aspect care trebuie monitorizat. Trebuie să monitorizați în ce măsură activitățile dvs. ar putea consolida și mai mult dinamica în interiorul grupului versus dinamica în afara grupului, între dvs. și elevi și între elevi. Pentru a monitoriza acest aspect, puteți să observați în mod regulat interacțiunile din clasă, să solicitați feedback din partea studenților și să aplicați tehnici de autorefecție; puteți să țineți un jurnal personal cu privire la modul în care studenții reacționează la predarea de către dvs. a unor subiecte provocatoare și controversate; puteți să organizați evaluări inter pares de către colegi; puteți să încercați să vă asigurați că practicile dvs. de evaluare sunt obiective, imparțiale și receptive din punct de vedere cultural la stilurile de învățare și la mediul tuturor studenților.
- **Monitorizarea factorilor de risc.** Riscul de alienare a elevilor atunci când aceștia se confruntă cu preconcepții, mituri și prejudecăți poate fi ridicat în cazul anumitor probleme. Dezacordurile pot fi gestionate prin dialog, prin separarea opiniilor de persoana care le susține și prin introducerea în discuție a mai multor perspective bazate pe fapte. Aceste perspective pot avea un caracter interdisciplinar, evidențiat prin utilizarea de metode și instrumente din sociologie, psihologie, teorie politică, studii de gen și rasă, studii culturale, artă și estetică (Koltay, 2011). Prin urmare, trebuie să fiți bine pregătiți să introduceți și să utilizați aceste perspective și aceste instrumente pentru a evita astfel de riscuri.

- **Urmărirea tendințelor de grupare în grup și de ieșire din grup.** Un grup intern este un grup din care face parte o persoană și oricine altcineva care este perceput ca făcând parte din acel grup. Membrii grupului în-au opinii pozitive unii despre alții și acordă fiecărui membru un tratament preferențial. Un out-grup constă în orice persoană care nu face parte din grup. Membrii din afara grupului sunt percepuți mai negativ și primesc un tratament inferior în comparație cu cel al membrilor din interiorul grupului. Membrii grupului sunt percepuți ca fiind eterogeni și ca având calități pozitive, denumite diferențiere în grup (de exemplu, Lambert, 1995; Linville & Fischer, 1993). Membrii din afara grupului sunt percepuți ca fiind "toți la fel", omogeni, și ca având mai multe calități negative. Acest lucru este denumit tendința de omogenitate (de exemplu, Linville, Fischer, & Salovey, 1989). Aceste concepte sunt utilizate pentru a explica ostilitatea dintre grupuri (de exemplu, republicani versus democrați, homosexuali versus heterosexuali, albi versus negri). În mod conex, această prejudecată creează probleme în cadrul echipelor. Tinerii și adulții consideră uneori că utilizarea media digitale de către ceilalți este "nepotrivită" și pot folosi acest lucru ca bază pentru stereotipuri negative ale celui alt grup. Ar trebui să fiți atenți la aceste tendințe și să le abordați cât mai devreme posibil. Problema stereotipizării celorlalți nu este legată doar de dezinformare și de judecarea altor persoane pe baza utilizării rețelelor de socializare și trebuie abordată cu fiecare ocazie posibilă, nu doar atunci când se discută despre dezinformare și alfabetizarea media digitală.

Activități după ore

Menținerea unui mediu de învățare pozitiv și a unui spațiu sigur pentru toți elevii durează până în ultimul minut al sesiunii de predare și merge dincolo de acesta. Dumneavoastră, în calitate de profesor, ar trebui să luați în considerare următoarele aspecte pentru a menține o atmosferă pozitivă pentru următoarele sesiuni din viitor, când vor fi abordate alte aspecte privind alfabetizarea media digitală și dezinformarea:

- Luați în considerare posibilitatea de a purta o discuție cu elevii cu privire la ce au învățat, ce le-a plăcut și poate ce le-a plăcut mai puțin. În acest fel, veți obține o imagine clară a ceea ce a funcționat bine și a ceea ce nu, pentru a evita provocările viitoare și pentru a putea recrea mediul pozitiv în care cunoașterea poate înflori. Ar trebui să fiți deschis la feedback și sugestii, astfel încât să vă concepeți sesiunile și activitățile pentru a-i implica mai mult pe studenți și pentru a le facilita învățarea.
- Luați în considerare proiectarea de noi activități care să se bazeze pe cele anterioare, implicând activ elevii în acest proces. În acest fel, veți obține multe beneficii: puteți evalua cunoștințele elevilor în ceea ce privește înțelegerea conceptelor anterioare și concepeți activități noi în funcție de nivelul lor real de înțelegere; puteți conecta noile concepte la ceea ce elevii au învățat deja, folosind analogii, exemple din viața reală sau teme anterioare ca bază. Această abordare îi ajută pe elevi să vadă relevanța noilor informații și face învățarea mai semnificativă; prin implicarea elevilor în proces, le puteți oferi oportunități suplimentare de alegere și autonomie. Permitearea elevilor să își aleagă activitățile de învățare îi poate ajuta să își asume învățarea și să se bazeze pe experiențele anterioare. De exemplu, le puteți oferi mai multe opțiuni de proiecte în funcție de interesele lor. Debriefingul cu elevii despre gândurile, experiențele și emoțiile lor este o altă modalitate bună de a dezvolta cunoștințele existente. Îi puteți întreba ce au învățat și cum ar dori să dezvolte ceea ce tocmai au făcut și, pe baza răspunsurilor lor, puteți concepe activități viitoare.
- Căutați sprijin și supraveghere suplimentare. Dacă ați ținut un jurnal al modului în care elevii au reacționat la lecțiile care abordează teme controversate, ar trebui să luați în considerare discutarea acestui subiect cu psihologul școlar, profesorii mentori sau pedagogul școlii. Acești profesioniști au abilități, cunoștințe și experiență pentru a vă ajuta în cazul în care

unele dintre activitățile dvs. nu au decurs conform planului. Ar trebui să fiți deschis la feedback-ul și recomandările lor, astfel încât să pregătiți următoarele sesiuni și activități în consecință.

- Realizarea unei evaluări mai formale a cunoștințelor și competențelor dobândite de elevi și/sau a unei evaluări a metodelor de învățare și predare utilizate este o modalitate eficientă de a înțelege efectele sesiunii, ale activităților sau ale discuțiilor care au avut loc. După cum se explică în modulele următoare privind evaluarea, rezultatele evaluării vă vor ghida eforturile viitoare pentru a obține cele mai bune rezultate posibile.
- Luați în considerare utilizarea unui instrument de monitorizare (de exemplu, jurnalul de bord), pentru a evalua cunoștințele și competențele dobândite de elevi prin activitățile puse în aplicare. Un jurnal de bord este un instrument valoros, deoarece reprezintă un mecanism de documentare și înregistrare continuă a experiențelor și rezultatelor. Ulterior, un jurnal permite feedback în timp real și ajustări relevante care pot umple orice decalaj între rezultatele așteptate ale învățării și înțelegerea elevilor, activând în același timp gândirea lor critică prin procese de autoevaluare.

Activități

1. Discutarea unei probleme controversate

Durata: 40 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Să înțeleagă pașii necesari pentru a introduce o problemă controversată.
- Organizați și pregătiți un plan de lecție pentru a discuta o problemă controversată.
- să conștientizeze importanța creării unui spațiu sigur în clasă pentru *discutarea și abordarea problemelor controversate*.

Resurse și echipamente: Conexiune la internet, dispozitive digitale personale, procesor de text sau foaie de calcul, LMS sau imprimantă și hârtie.

Descriere:

Instructorul reamintește participanților ce s-a discutat cu privire la introducerea și discutarea cu elevii a problemelor controversate și/sau sensibile, în ceea ce privește dezinformarea și dezinformarea.

Etape de lucru:

1. Instructorul împarte întregul grup în trei - patru grupuri mai mici, în funcție de numărul de cursanți.
2. Instructorul le oferă câteva subiecte care pot fi considerate controversate, cum ar fi:
 - COVID-19 și vaccinuri.
 - Invazia rusă din Ucraina.
 - Istorii trecute și prezente ale nedreptății.
 - Crimă și pedeapsă.
 - Probleme legate de gen și diversitate sexuală.
 - Migrație, minorități, rasism și religie.

- Schimbările climatice și încălzirea globală.
- Colonialism, sclavie, antisemitism, negarea Holocaustului.
- Subiecte naționale sensibile.

În acest moment, instructorul poate încuraja grupurile să selecteze un alt subiect, dacă consideră că acesta este mai relevant pentru cazul lor.

1. După ce au ales subiectul, instructorul adresează fiecărui grup următorul set de întrebări:

Grupul A- Înainte:

- Cum veți pregăti o activitate/ discuție pe tema selectată?
- Ce măsuri veți lua pentru a vă asigura că mediul de învățare rămâne pozitiv pe tot parcursul activității/ discuției?
- Ce cercetări veți face în prealabil?
- Ce alți profesioniști (dacă este cazul) veți implica în proces?
- Ce resurse veți utiliza?
- Care ar putea fi unele provocări potențiale în discutarea subiectului specific? Cum intenționați să le depășiți?
- Cum veți integra alfabetizarea media și alfabetizarea media digitală în discuție?

Grupa B- În timpul:

- Cum veți introduce subiectul selectat?
- Cum vă veți asigura că mediul de învățare rămâne pozitiv și sigur în timpul activității/ discuției?
- Ce resurse veți utiliza?
- Ce veți face dacă unul dintre elevii dumneavoastră este intimidat sau ridiculizat pentru opiniile sale de către restul colegilor de clasă?
- Ce veți face dacă majoritatea elevilor dvs. cred dezinformarea cu privire la această problemă? (de exemplu, cred că încălzirea globală nu există sau că pandemia COVID-19 a fost falsă)
- Ce măsuri veți lua pentru a face față discuțiilor aprinse din timpul activității?
- Veți folosi un exemplu personal? Dacă da, care și de ce?
- Cum veți monitoriza activitatea/ discuția?

Grupa C- După:

- Cum veți rezuma activitatea/ discuția?
- Cum veți evalua eficiența discuției/activității?
- Ce măsuri veți lua pentru a încheia discuția/activitatea?
- Cum veți evalua dezvoltarea cunoștințelor și a competențelor elevilor dumneavoastră? Fiți detaliat!
- Ce resurse veți utiliza?
- Ce veți face dacă, după încheierea discuției/activității, vă dați seama că unii dintre elevii dvs. sunt intimidați din cauza opiniilor exprimate în timpul discuției?

- Care ar fi concluziile finale pe care ar trebui să le împărtășiți elevilor dumneavoastră cu privire la subiectul selectat, în legătură cu dezinformarea?
2. Instructorul acordă 20 de minute pentru ca grupurile să discute. Apoi, instructorul solicită reprezentanților fiecărui grup să prezinte punctele principale ale discuției.
 3. Când fiecare reprezentant al grupului își termină prezentarea, instructorul solicită celorlalte grupuri să comenteze, să ofere feedback și să facă recomandări. Procesul se repetă pentru fiecare grup.
 4. După ce toate grupurile și-au prezentat ideile, instructorul rezumă cele mai importante și relevante idei, astfel încât participanții să fie pe deplin conștienți de punctele-cheie care trebuie reținute din această activitate.

2. Studiu de caz: influența crescândă a "Q"

Durata: 40 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Să înțeleagă exemple de cazuri care pot fi utilizate pentru discuții și activități privind dezinformarea
- să conștientizeze și să pună în discuție potențialele bariere și limitări personale în ceea ce privește dezinformarea și știrile false
- Să adapteze un studiu de caz pe care să îl utilizeze cu elevii lor.

Resurse și echipamente: Conexiune la internet, dispozitive digitale personale, procesor de text sau foaie de calcul, LMS sau imprimantă și hârtie

Descriere:

Etape de lucru:

1. Instructorul reamintește participanților aspectele discutate anterior privind prejudecățile personale, autoreflexia și stereotipurile.
2. Instructorul împarte întregul grup în trei-patru grupuri mai mici, în funcție de numărul de participanți.
3. Instructorul pune la dispoziția participanților același studiu de caz, preluat din [Toolkit for teachers - How to spot and fight disinformation](#), Case study 1, pagina 15 (SM 4.6).
4. Instructorul cere fiecărui grup să cerceteze și să răspundă la întrebările care urmează studiului de caz (în partea de jos a paginii 15 din setul de instrumente), precum și la următoarele întrebări:
 - Ați folosi acest studiu de caz și materialele relevante pentru o discuție cu studenții dumneavoastră? Dacă da, cum? Dacă nu, de ce?
 - Care ar fi efectele și rezultatele așteptate în urma utilizării acestui studiu de caz pentru elevii dumneavoastră? Cum ați evalua dacă aceștia au dobândit competențele relevante privind alfabetizarea media digitală?
 - Ați face unele modificări pentru ca studiul de caz să devină mai relevant pentru studenții dumneavoastră? Dacă da, care?
5. Instructorul acordă 20 de minute pentru ca grupurile să discute. Apoi, instructorul solicită reprezentanților fiecărui grup să prezinte punctele principale ale discuției.

6. Când fiecare reprezentant al grupului își termină prezentarea, instructorul solicită celorlalte grupuri să comenteze, să ofere feedback și să facă recomandări. Procesul se repetă pentru fiecare grup.
7. După ce toate grupurile și-au prezentat ideile, instructorul rezumă cele mai importante și relevante idei, astfel încât participanții să fie pe deplin conștienți de punctele-cheie care trebuie reținute din această activitate.

Analiză și evaluare

1. Chestionar de autorefecție

Durata: 20 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Evaluarea cunoștințelor și abilităților participanților privind conținutul modulului
- Auto-reflecție asupra cunoștințelor dobândite în raport cu stimulii teoretici oferți
- Auto-reflecție asupra competențelor dobândite cu privire la exercițiile oferite

Resurse și echipamente: Conexiune la internet, dispozitive digitale personale

Descriere:

La sfârșitul modulului, după prezentarea cunoștințelor teoretice și a activităților practice, instructorul solicită participanților să completeze un chestionar individual de auto-reflecție bazat pe întrebări și răspunsuri închise.

Chestionarul reprezintă, pe de o parte, un instrument de evaluare pentru realizarea domeniilor și, pe de altă parte, un instrument de autoevaluare.

Chestionar de autoevaluare ([SM4.7](#))

2. Un plan de activitate

Durata: 30 minute 30 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Analiza critică a unui plan de lecție existent privind dezinformarea
- Evaluarea eficacității și a potențialului de utilizare a unui plan de lecție
- Adaptarea materialelor existente pentru a acoperi nevoile lor

Resurse și echipamente: Conexiune la internet, dispozitive digitale personale

Descriere:

1. Instructorul pune la dispoziția participanților, pe hârtie sau în format electronic, Planul de activitate 1: Lucrul cu dezinformarea, din Ghid, p. 18. ([SM 4.8](#))
2. Instructorul le cere participanților să o citească individual, să reflecteze la următoarele întrebări și să își noteze răspunsurile:

- Cum evaluați acest plan de activitate? Care sunt punctele sale forte? Care sunt punctele sale slabe?
 - L-ați folosi cu elevii dumneavoastră? Dacă da, cum? Ce modificări potențiale ați face? Dacă nu, de ce? Ce schimbări potențiale ați face pentru a o putea folosi?
 - În introducerea Planului de activități, se spune: "*Furnizați un gând sau o experiență personală legată de dezinformare, sau un link către o știre despre dezinformare*". Haideți să fim realiști. Ce gând sau experiență personală ați folosi? Ce știre despre dezinformare le-ați oferi elevilor dumneavoastră?
 - În partea de discuție modelată din Planul de activități, se spune: "*Dacă există timp suplimentar, solicitați reflecții*". Să presupunem că aveți timp suplimentar. Ce întrebări pentru reflecție ați pune?
3. Instructorul alocă 15 minute pentru ca toți participanții să citească planul de activitate și să răspundă individual la întrebări.
 4. Apoi, instructorul solicită voluntari care să își împărtășească gândurile și ideile întregului grup.
 5. Instructorul încurajează pe toată lumea să ofere feedback și recomandări cu privire la ceea ce tocmai au auzit.
 6. Instructorul sintetizează activitatea prin rezumarea și tragerea de concluzii cu privire la ideile împărtășite de participanți.

Referințe

- Ashcraft, D., & Treadwell, T. (2008). Psihologia socială a învățării colaborative online: Cele bune, cele rele și cele incomode. *Computer-Supported Collaborative Learning: Best Practices and Principles for Instructors*, 140-163. 10.4018/978-1-59904-753-9.ch007.
- Benes S., Alperin H., *Essentials of Teaching Health Education: Characteristics of a Positive Learning Environment*, Disponibil la: <https://us.humankinetics.com/blogs/excerpt/characteristics-of-a-positive-learning-environment>
- Bennett T. (2017) Crearea unei culturi: Cum pot liderii școlari să optimizeze comportamentul. Disponibil la: https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/602487/Tom_Bennett_Independent_Review_of_Behaviour_in_Schools.pdf
- Caled D, & Silva, MJ. (2022). Mass-media digitală și dezinformarea: O perspectivă asupra strategiilor multidisciplinare împotriva manipulării. *J Comput Soc Sci*, 5(1), 123-159. doi: 10.1007/s42001-021-00118-8. Epub 2021 mai 27. PMID: 34075349; PMCID: PMC8156576.
- Eriyagama, I.S.K (2024) Percepții privind abordarea Flipped Classroom față de competențele de alfabetizare digitală: Un studiu cu profesori de matematică. *Journal of South Asian Exchanges*, 1(1), 1-7 | Link articol: <https://saexchanges.com/v1n1/v1n104.pdf>
- Comisia Europeană, Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură, *Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training*, Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2022, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/28248>
- Fievre M.J. (2021) Cultivating the Classroom as a Safe Space. Disponibil la: <https://www.edutopia.org/article/cultivating-classroom-safe-space/>

- Hawthorne H. (2022) How to Create a Positive Learning Environment, disponibil la: <https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/how-to-create-a-positive-learning-environment/>
- Koltay T. (2011). Media și alfabetizările: Alfabetizarea mediatică, alfabetizarea informațională, alfabetizarea digitală. *Media, Culture & Society*, 33(2), 211-221. doi: 10.1177/0163443710393382.
- Lambert, A. J. (1995). Stereotipurile și judecata socială: Consecințele variabilității grupului. *Journal of Personality and Social Psychology*, 68, 388-403.
- Linville, P. W., & Fischer, G. W. (1993). Modele de exemplificare și abstractizare a variabilității și stereotipiei de grup percepute. *Cogniția socială*, 11, 92-125
- Linville, P. W., Fischer, G. W., & Salovey, P. (1989). Distribuțiile percepute ale caracteristicilor membrilor din grup și din afara grupului: Dovezi empirice și o simulare pe calculator. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57, 165-188.
- Main P. (2022) Curriculum în spirală: A Teacher's Guide. Disponibil la: <https://www.structural-learning.com/post/the-spiral-curriculum-a-teachers-guide>
- Rusticus SA, Pashootan T, Mah A. (2023) Care sunt elementele cheie ale unui mediu de învățare pozitiv? Perspective de la studenți și cadre didactice. *Learn Environ Res*, 26(1), 161-175. doi: 10.1007/s10984-022-09410-4. Epub 2022 mai 7. PMID: 35574193; PMCID: PMC9076804. Disponibil la: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9076804/>
- Rusticus, S. A., Wilson, D., Casiro, O., & Lovato, C. (2020). Evaluarea calității mediilor de învățare a profesiilor medicale: dezvoltarea și validarea sondajului privind mediul de învățare a educației pentru sănătate (HELES). *Evaluation & the health professions*, 43(3), 162-168. 10.1177/0163278719834339
- Shochet RB, Colbert-Getz JM, Levine RB, Wright SM. (2013). Evaluarea evenimentelor care influențează percepțiile studenților asupra mediului de învățare al școlii medicale: Constatări de la o instituție. *Academic Medicine*, 88, 246-252. doi: 10.1097/ACM.0b013e31827bfa14.
- Skirius L. (2024) The Disinformation Challenge: the power of game-based learning in strengthening media literacy. Disponibil la adresa: <https://media-and-learning.eu/subject/media-literacy/the-disinformation-challenge-the-power-of-game-based-learning-in-strengthening-media-literacy/>

online

<https://www.wcupa.edu/coral/documents/07in-outgroups.pdf>

Resurse multimedia

- [Ce este învățarea bazată pe jocuri?](#)
- [Provocarea dezinformării: învățarea pe bază de joc în consolidarea competenței mediatică \(gameplay\)](#)
- [Probleme controversate - Transformarea dezacordului în dialog și înțelegere](#)

Referințe și resurse suplimentare

Set de instrumente pentru profesori - Cum să depisteze și să combată dezinformarea. Publicație UE, (2024) Disponibilă la: <https://learning->

corner.learning.europa.eu/document/download/69b1f7ed-f8aa-4a88-bd80-b61353f147a5_en?file=Toolkit%20for%20teachers%20on%20disinformation.pdf

Comisia Europeană, Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură, Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training, Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2022, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/28248>

5. Aprecierea și evaluarea competențelor media digitale în școli



Modulul la o privire de ansamblu

5. Aprecierea și evaluarea competențelor media digitale în școli	
<i>Rezumat</i>	<p>A deveni o persoană "alfabetizată în domeniul media digitale" înseamnă a dezvolta competențe de alfabetizare în domeniul media digitale pentru a le utiliza mai responsabil și a juca un rol activ în crearea unei societăți democratice, pluraliste și conectate.</p> <p>Acest modul oferă un cadru teoretic pentru cartografierea și măsurarea acestor competențe și dezvoltarea de instrumente și metode de evaluare. De asemenea, oferă activități cu câteva exemple practice și exerciții axate pe probleme de dezinformare.</p>
<i>Rezultatele învățării</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Învățați despre un model teoretic pentru predarea și învățarea alfabetizării media digitale. • să învețe despre un cadru teoretic pentru evaluarea competențelor de alfabetizare media digitală • Învățați despre exemple de instrumente și metode de evaluare a competențelor de alfabetizare media digitală • să învețe să dezvolte instrumente de evaluare pentru a măsura dobândirea competențelor de alfabetizare media digitală
<i>Resurse și echipamente</i>	<p><i>Resurse:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Orientări pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare ○ Un cadru pentru competențele de cultură media digitală (SM5.1) <p><i>Echipament</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ conexiune la internet, monitor sau tablă interactivă și videoproiector ○ Dispozitive digitale (notebook-uri, tablete sau smartphone-uri) pentru cursanți
<i>Durata totală</i>	195 de minute

Introducere

Durata: 20 de minute

Rezultatul învățării: Să învețe să reflecteze asupra cunoștințelor lor prealabile de evaluare a activităților de alfabetizare media digitală.

Resurse și echipamente:

- Conexiune la internet și monitor interactiv sau tablă albă și videoproiector.
- Dispozitive digitale (BYOD, notebook-uri, tablete sau smartphone-uri + conexiune la internet) pentru cursanți.
- [Aplicația web Mentimeter](#) (a se vedea [videoclipul](#) și [tutorialul](#) pentru crearea unui brainstorming interactiv) sau similară.
- Diapozitive interactive de brainstorming pentru mobilizarea cunoștințelor prealabile ale elevilor ([SM5.2](#)).

Descriere:

Brainstorming interactiv (Mentimeter)

Utilizând aplicația web Mentimeter sau una similară, instructorul invită cursanții să participe la un brainstorming interactiv prin intermediul dispozitivelor lor digitale pentru a mobiliza cunoștințele lor prealabile despre competențele elevilor în domeniul alfabetizării media digitale și instrumentele de evaluare a acestora ([SM5.2](#)) (5 minute).

Instructorul prezintă pe ecran primul diapozitiv Mentimeter cu întrebările:

1. Ce activități ați desfășura cu elevii pentru a le promova competențele în domeniul educației media digitale? (5 minute pentru răspuns).
2. Ce instrumente ați utiliza pentru a evalua competențele în materie de alfabetizare media digitală după o activitate la clasă? (5 minute pentru răspuns).

După sesiunea interactivă de brainstorming, instructorul comentează cele două nori de cuvinte formate din răspunsurile cursanților (5 minute).

Perspectivă teoretică

Durata: 45 minute 45 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Învățați despre un model teoretic pentru predarea și învățarea alfabetizării media digitale.
- Aflați mai multe despre un cadru teoretic pentru evaluarea competențelor de alfabetizare media digitală.
- Învățați despre exemple de metode și instrumente de evaluare a competențelor de alfabetizare media digitală.

Resurse și echipamente: diapozitive, conexiune la internet, monitor sau tablă interactivă și videoproiector.

Descriere:

Modelul de învățare și predare al lui Paulo Freire

Orice încercare de a construi o hartă pentru evaluarea competențelor media digitale ar trebui să pornească de la modelul de învățare și predare care este adoptat într-un curs de educație media. Un model interesant este Spirala împuțernicirii, dezvoltat de Paulo Freire (1963). Potrivit educatorului brazilian, subiectele sau conceptele complexe ar trebui împărțite în cinci etape de învățare pe termen scurt care stimulează diferite procese cognitive și afective, ne sporesc capacitatea de a dezvolta noi cunoștințe din experiență și apoi trecem la acțiune. Dacă instructorii adoptă acest model pentru a-și concepe planurile de lecții și procedurile de evaluare a alfabetizării media digitale, vor dispune de o matrice puternică pentru transformarea învățării și predării (Fig. 1).

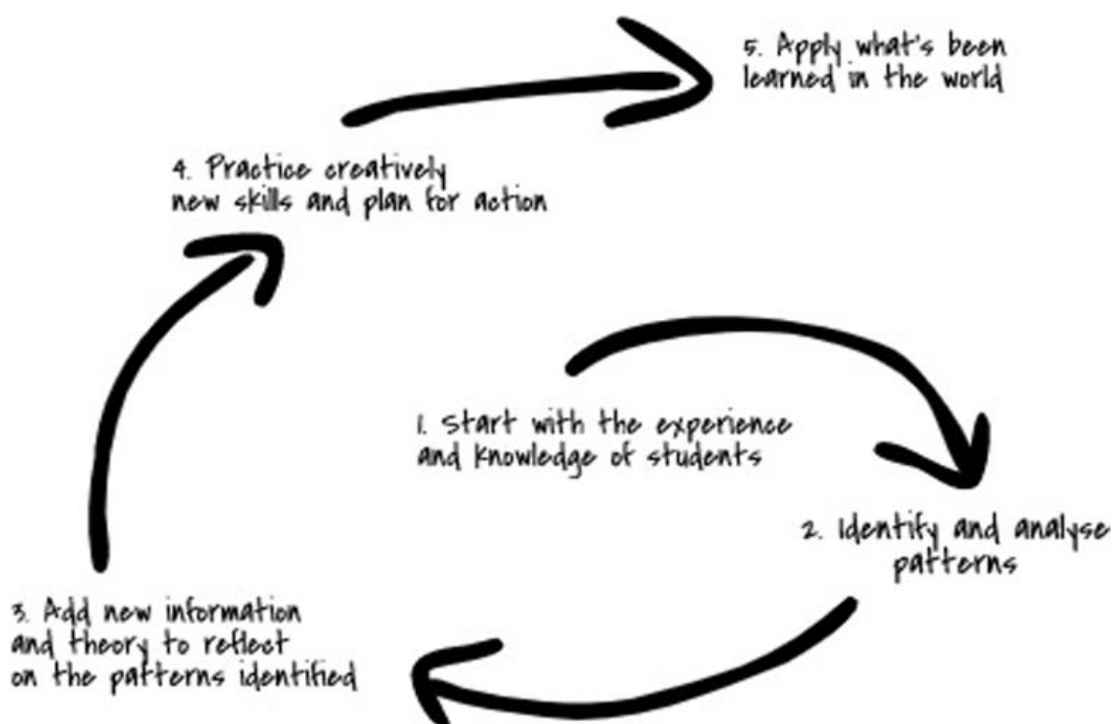


Figura 1 - Modelul lui Freire pentru predare și învățare [1963]

În prima etapă - Începeți cu experiența și cunoștințele cursanților - cursanții participă la o activitate care îi conduce la observarea experiențelor personale pentru o perspectivă potențială, făcându-i să se întrebe ceva de genul: "Oh! Nu m-am gândit niciodată la asta înainte". De exemplu, ei ar putea compara dacă experiența lor cu persoanele migrante este similară cu cea adesea stereotipată în știri; de asemenea, ei ar putea ține un jurnal media pentru o zi (de la micul dejun până la culcare) pentru a deveni conștienți de câte utilizări și practici media diferite au în viața lor de zi cu zi etc.

A doua etapă - Identificarea și analiza modelelor - oferă timp elevilor să analizeze mass-media în funcție de șase concepte-cheie sau "dimensiuni" ale competenței media (SM5.3): categorii, producători, public, tehnologii, limbaje și reprezentări.

De exemplu, cursanții ar putea pune întrebări precum:

- Cum ne face unghiul de filmare să ne simțim cu privire la oamenii prezentați într-un reportaj?
- Ce diferență ar face dacă ar fi folosite alte unghiuri de filmare?
- Ce fel de cuvinte sunt folosite atunci când se face referire la anumite categorii sociale? Ce implică ele la nivel conotativ?
- Cum contribuie muzica la starea de spirit a știrii prezentate?
- Dacă comparăm modul în care aceleași știri sunt prezentate de două ziare diferite, ce aflăm despre viziunea și intențiile jurnaliștilor?
- Ce știm despre proprietarul acestui ziar/revistă?

A treia etapă - Adăugarea de noi informații și teorii pentru a reflecta asupra modelelor identificate - aduce cursanții la o reflecție mai profundă, încercând să situeze ceea ce au învățat în etapele anterioare la un nivel mai macro. În funcție de probleme, aceștia pot dori să ia în considerare tradițiile filosofice sau culturale, valorile etice, justiția socială sau principiile democratice care pot ghida luarea deciziilor individuale și colective. De exemplu, imaginându-și că urmăresc o știre video de ultimă oră despre un protest legat de o problemă socială, ei ar putea pune întrebări de genul:

- Este corect ca programele de știri să intervieveze doar reprezentanți ai guvernului?
- Cum sunt neglijate drepturile civile în anumite reprezentări media?
- Care este rolul Autorității independente pentru comunicații care funcționează în țara mea? Care este regulamentul privind profesia de jurnalist? Există o reglementare privind circulația știrilor (false) pe rețelele sociale?
- Cum condiționează interesele comerciale știrile principale și, de asemenea, proliferarea dezinformării? Care sunt consecințele?
- Care este o poveste alternativă care ar putea fi spusă despre acel eveniment?

Pasul patru - exersarea creativă a noilor abilități și planuri de acțiune - și *pasul cinci - aplicarea în lume a celor învățate* - permit cursanților să formuleze idei creative de acțiune și să le facă vizibile în domeniul public. Acesta este momentul în care ei fac un apel la acțiune și "învăță prin acțiune", individual și colectiv. Cu toate acestea, este important să ne amintim că acțiunea nu implică neapărat utilizarea de tehnologii sofisticate sau expertiză profesională. Într-adevăr, cele mai durabile acțiuni sunt adesea activități simple care simbolizează sau ritualizează creșterea gradului de conștientizare. De exemplu, după ce au analizat și au reflectat asupra dezinformării și a știrilor false, elevii ar putea redacta un decalog sau un infografic pentru verificarea faptelor și le-ar putea afișa la avizierul din holul școlii și pe site-ul web pentru a fi citite de toți. Aceștia ar putea, de asemenea, să creeze un blog pentru a-și împărtăși explorările, perspectivele și reflecțiile cu privire la dezinformare și la tehnicile de propagandă și să prezinte exemple ale modului în care dezinformarea utilizează clickbaiting-ul ca modalitate de a face profit. Alți cursanți preocupați de cazuri recente de dezinformare ar putea intervieva profesori, părinți, colegi de școală și experți pentru a împărtăși perspective diferite și a găsi soluții. Aceste acțiuni implică interacțiunea și conectarea cu publicul larg, circulația ideilor, colaborarea pe , identificarea problemelor și a soluțiilor, crearea de conținut media și diseminarea acestuia și promovarea angajamentului civic ca o competență specifică de cetățenie digitală.

Cartografierea și măsurarea competențelor de alfabetizare media digitală

La fel ca în cazul oricărui alt subiect, într-un curs de alfabetizare media digitală, este esențial să se evalueze munca cursanților și să se vadă cât de alfabetizați media digitale au devenit ca urmare a acesteia. Este esențial să le oferiți feedback regulat cu privire la progresul lor (de asemenea, prin autoevaluare), astfel încât aceștia să se poată simți responsabili pentru învățarea lor.

Cu toate acestea, crearea de instrumente de evaluare pentru alfabetizarea media digitală poate fi mai dificilă decât pentru alte discipline. Acest lucru se poate datora în parte faptului că profesorii nu dispun de cunoștințele tehnice necesare pentru a evalua activitatea desfășurată cu ajutorul mediilor digitale. Dar, mai important, poate fi și din cauză că nu știu clar ce competențe ar trebui să atingă elevii lor și, prin urmare, ce tip de întrebări să pună în timpul activităților din clasă. Acest lucru duce adesea la evaluarea doar a *producției media* finale realizate de elevi.

Prin urmare, nu numai că *procesul* este adesea documentat în grabă sau prost, dar, în orice caz, cum evaluează un profesor o producție media precum un videoclip? După cum susține Buckingham, "comparația cu munca "profesioniștilor" sau utilizarea "juriilor de experți" în maniera unui festival de film poate fi nepotrivită sau chiar înșelătoare. Este "calitatea" doar în ochii producătorului sau este, de asemenea, determinată de public - și dacă da, care public? În ce măsură luăm în considerare aici implicarea adulților - de exemplu, în editare sau în furnizarea expertizei de specialitate, sau în încercarea de a crea un produs finit acceptabil?" (Buckingham, 2003, p. 200).

Prin urmare, trebuie avute în vedere două etape esențiale pentru a crea planuri de evaluare obiective, cuprinzătoare și semnificative pentru activitatea de alfabetizare media digitală. Primul este de a defini *competențele de alfabetizare media digitală pe care un profesor se așteaptă ca elevii săi să le atingă*, încercând să facă conexiuni cu cadrele de competențe ale altor discipline școlare. Al doilea este de a utiliza *instrumente și proceduri* care să permită profesorului să evalueze cât mai exhaustiv munca elevilor, făcând așteptările sale cât mai clare pentru aceștia.

După cum s-a menționat, pentru a dezvolta un plan coerent de evaluare, trebuie definite subiectul și cadrul său de competențe. Conform unei definiții fundamentale și larg răspândite, educația mediatică este "capacitatea de a accesa mass-media, de a înțelege și de a evalua critic diferite aspecte ale mass-media și ale conținutului mediatic și de a crea comunicări în diverse contexte" ([Comisia Europeană, 2009](#)). Pornind de la această definiție, Carta europeană a educației mediatică identifică șapte domenii de competență (Bachmair și Bazalgette, 2007):

1. **Utilizarea eficientă** a tehnologiilor media pentru a accesa, stoca, extrage și partaja conținut pentru a răspunde nevoilor și intereselor individuale și ale comunității.
2. **Accesarea și alegerea în cunoștință de cauză** a unei game largi de forme și conținuturi media din diferite surse culturale și instituționale.
3. **Înțelegerea modului și motivelor** de producere a conținutului media.
4. **Analiza critică** a tehnicilor, limbajelor și convențiilor utilizate de mass-media și a mesajelor pe care acestea le transmit.
5. **Utilizarea creativă** a mass-media pentru exprimarea și comunicarea ideilor, informațiilor și opiniilor.
6. **Identificarea, evitarea și/sau contestarea** conținutului și serviciilor media care pot fi nesolicitate, ofensatoare sau dăunătoare.
7. Utilizarea eficientă a mass-media în **exercitarea drepturilor democratice și a responsabilităților civile**.

Pornind de la aceste definiții de bază, propunem un *Cadru pentru competențele de alfabetizare media digitală* ([SM5.1](#)) adaptat după modelul lui David Buckingham (2014), cu unele inserții din [Cadru DigComp 2.2](#). Urmând sugestia lui Buckingham, în Cadru nostru am inclus competențele de alfabetizare media digitală cu propriul lor set distinctiv de așteptări de învățare, dar și unele așteptări de învățare la nivel meta care sunt mult mai general aplicabile în alte domenii curriculare, cum ar fi colaborarea și comunicarea, creativitatea, argumentarea și dezbateră, căutarea și găsirea, reflecția și evaluarea, încrederea și stima de sine.

Odată ce un profesor a stabilit competențele pe care dorește să le dezvolte, poate evalua dacă elevii le-au atins și la ce nivel. Profesorul poate crea apoi instrumente de evaluare formativă și sumativă pentru a măsura învățarea elevilor. Formulările de autoevaluare/ evaluare colegială, reflecțiile asupra învățării, probele scrise, grilele de observare și rubricile sunt toate instrumente potențiale pe care puteți decide să le utilizați. Vă sugerăm să utilizați autoevaluarea elevilor cât mai des posibil, deoarece aceasta poate fi un instrument puternic de evaluare a învățării elevilor și de îmbunătățire a acesteia.

Utilizarea evaluării inter pares poate ajuta la evaluarea muncii în grup. Știm că mediile digitale și mediile online favorizează munca în colaborare; prin urmare, există uneori tendința de a ne orienta cu prea mult entuziasm către evaluarea de grup. Cu toate acestea, găsirea unui echilibru între evaluarea individuală și cea de grup este crucială, deoarece cea din urmă poate încuraja în mod evident freeloading-ul. Știm că, în principiu, toți elevii pot contribui la succesul unui proiect în multe moduri diferite. Cu toate acestea, știm, de asemenea, într-un sens mai pragmatic, că, dacă studenții mai puțin motivați știu că notele lor vor fi aceleași ca ale celor foarte motivați din grupul lor, s-ar putea să decidă să muncească mai puțin. După cum subliniază Gibbs (2010), "Alocarea unei singure note de grup tuturor membrilor unui grup conduce rareori la un comportament de învățare adecvat din partea elevilor, conduce frecvent la "freeloading" și, astfel, beneficiile potențiale de învățare ale lucrului în grup sunt susceptibile de a fi pierdute și, în plus, elevii pot, în mod rezonabil, să perceapă notele lor ca fiind nedrepte" (p. 1).

După cum s-a menționat, evaluarea inter pares poate fi foarte utilă în abordarea acestor probleme. În cele din urmă, atunci când se iau în considerare contribuțiile individuale la o sarcină de grup, singurele persoane care știu care au fost contribuțiile respective ale grupului sunt chiar membrii grupului. Într-un fel, munca de grup se pretează "în mod natural" la autoevaluare și la evaluarea colegială. Profesorii ar putea, de exemplu, să le ceară elevilor să țină un jurnal de proiect, un blog sau o altă formă de portofoliu care să le permită să își demonstreze (și să se autorefecteze asupra) performanța în cadrul unui grup. De asemenea, merită să se ia în considerare modul în care profesorii colectează evaluările colegilor. Aceștia o pot face în mod anonim (reducând astfel anxietatea elevilor cu privire la evaluarea reciprocă) sau prin discuții deschise (dând astfel elevilor posibilitatea de a se apăra). Abordarea pe care o adoptă profesorii va depinde invariabil de cunoștințele pe care le au despre elevi, de mărimea cohorții și de propriile experiențe ale elevilor în ceea ce privește lucrul în grup și evaluarea colegială.

Câteva exemple

Pentru a evalua competențele de alfabetizare mediatică digitală ale elevilor legate de problemele de dezinformare, ar putea fi util să se combine întrebări deschise și închise, sarcini de acțiune asupra scenariilor de învățare privind dezinformarea și eseuri scrise. Mai precis, evaluarea *cunoștințelor* ar putea beneficia de chestionare, eseuri scurte de descriere sau distincție pe teme de dezinformare, evaluarea *competențelor* se poate face solicitând elevilor să evalueze conținutul media din punct de vedere al fiabilității, identificând subiecte sau caracteristici specifice în anumite produse media sau propunând activități de rezolvare a problemelor, cum ar fi verificarea faptelor, pre-bunking și debunking, efectuarea de căutări online pentru puncte de vedere alternative. Atitudinile pot fi evaluate prin întrebări privind considerațiile lor cu privire la fiabilitatea și credibilitatea informațiilor online.

Alte modalități de evaluare a competențelor în aceste domenii sunt producția media și (e-)portofoliul prin care elevii construiesc sau creează, eventual într-un mod colaborativ, propagandă, știri false, un decalog al pre-bunk-ului sau o listă de resurse de dezmințire. O grilă, o rubrică sau un instrument de evaluare inter pares ar putea fi utilizate pentru a evalua acest tip de activitate.

Aici, vă oferim câteva exemple pe care să le folosiți ca modele pentru crearea instrumentelor dvs. Profesorii pot lua în considerare utilizarea unora dintre ele înainte și după activitate pentru a compara rezultatele și a evalua progresul elevilor.

Rubrici

Într-o rubrică, profesorii pot adopta două metode:

1. Utilizați măsuri **cantitative**. De exemplu, un elev de nivel patru identifică cu succes cinci sau mai multe modalități de dezinformare, un elev de nivel trei identifică patru modalități, un elev de nivel doi trei modalități, un elev de nivel unu două modalități, iar un elev de nivel insuficient una sau zero modalități. În acest caz, profesorul poate reduce ambiguitatea, dar, în același timp, pierde din profunzimea analitică.
2. Utilizați descrieri **calitative** ale activității elevului. În cazul în care profesorul definește nivelul patru ca fiind o activitate încrezătoare, nivelul trei este o activitate competentă, nivelul doi este o activitate în curs de dezvoltare, nivelul unu este o activitate începătoare, iar insuficient este o activitate ratată.

În mod ideal, ar trebui utilizate ambele metode: așteptările cantitative ajută la evaluarea cunoștințelor și a aplicării competențelor specifice, în timp ce așteptările calitative permit măsurarea competențelor mai speculative (cercetare și analiză).

Un model de construcție a rubricilor

În prima etapă, sunt identificate componentele generale ale rubricii: dimensiuni, criteriile și indicatorii.

Tabelul 1 - Modelul de construcție a rubricilor etapa 1

Dimensiuni		Dezinformare și știri false
Criterii	Marker de conținut	
<i>Identificarea preocupărilor personale</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Reflectați asupra modului în care știrile false vă afectează pe voi înșivă sau pe alte persoane. ○ Să recunoască efectele negative pe care știrile false le pot avea asupra propriei persoane. 	

În a doua etapă, se alege scara de evaluare.

Tabelul 2 - Modelul de construcție a rubricilor etapa 2

Competent (3)	Emergent (2)	Început (1)	Nerespectat (0)
---------------	--------------	-------------	-----------------

În etapa a treia, pentru fiecare indicator se formulează nivelul.

Tabelul 3 - Modelul de construcție a rubricilor etapa 3

Dimensiuni				
Dezinformare și știri false				
Criterii	Competent (3)	Emergent (2)	Început (1)	Nerespectat (0)
<i>Identificarea preocupărilor personale</i>	Studentul demonstrează o conștientizare clară, sofisticată și analitică a modului în care știrile false afectează oamenii.	Studentul demonstrează o conștientizare analitică adecvată a modului în care știrile false afectează oamenii și a importanței validării informațiilor.	Studentul demonstrează o conștientizare analitică minim adecvată a modului în care știrile false afectează oamenii și a importanței validării informațiilor.	Elevul nu reușește să recunoască modul în care știrile false afectează oamenii și importanța validării informațiilor.
	Elevul include exemple clare ale modului în care știrile false pot afecta negativ viața personală, academică sau profesională a unei persoane.	Studentul include câteva exemple și critici privind modul în care știrile false pot afecta negativ viața personală, academică sau profesională a unei persoane.	Studentul include puține exemple și nu înțelege cum știrile false pot afecta negativ viața personală, academică sau profesională a unei persoane.	Studentul nu își susține teza cu exemple sau dovezi și nu reflectă asupra modului în care știrile false pot afecta negativ viața personală, academică sau profesională a unei persoane.

Pre- și post-testuri

Ca și rubricile, pretestele și posttestele sunt măsuri tradiționale ale învățării. Un pre-test urmărește să evalueze cunoștințele elevilor înainte de instruire și să ofere o bază de referință pentru o mai bună planificare a activităților viitoare. Post-testul determină dacă elevii și-au îmbunătățit înțelegerea conceptelor și proceselor fundamentale și dacă pot aplica această înțelegere în alte domenii care le-au fost atribuite spre studiu.

Mixul de întrebări axate pe problema dezinformării ar putea aborda următoarele aspecte:

1. Cunoștințele elevilor despre mass-media și modul în care acestea construiesc realitatea: informațiile pe care le găsiți online prezintă oamenii și lucrurile așa cum sunt ele în viața reală? Vă puteți gândi la câteva exemple?
2. Elevii pot aplica conceptele de alfabetizare media digitală la diferite tipuri de producători de informații. De exemplu, descrieți diferența dintre informațiile provenite de la un blogger și de la un ziar tradițional: cine comunică și de ce? Ce niveluri diferite de credibilitate au aceștia?

3. Înțelegerea de către elevi a limbajului folosit în știrile false și a modului în care acestea pot fi identificate (cunoștințe de demascare). De exemplu, cum este formulat mesajul? Cum pot fi identificate sursele de știri online?
4. Înțelegerea de către elevi a relației lor cu mass-media și a modului în care aceasta le influențează viața. De exemplu, cât de mult vă bazați pe poveștile publicate de influențatul dvs. preferat din social media? Împărtășiți aceste povești cu prietenii voștri? Vă fac ele să vă răzgândiți asupra anumitor probleme?

Includerea acestei combinații de întrebări asigură măsurarea cunoștințelor de conținut și a abilităților de proces. Dacă repetați același test la sfârșitul instruirii privind alfabetizarea media pentru a evalua progresul elevilor, puteți salva rezultatele pretestelor în scopuri comparative.

Grile de autoevaluare

Așa cum s-a spus în paragraful anterior, autoevaluarea elevilor poate fi un instrument puternic de evaluare și îmbunătățire a învățării lor. De exemplu, Jason Deehan (2016) descrie modul în care a dezvoltat o rubrică care să fie utilizată de studenți pentru a-și autoevalua învățarea după o analiză critică a filmului *12 Years a Slave*.

Un alt exemplu provine din grilele de autoevaluare dezvoltate de Maria Ranieri (2013) în setul de instrumente [Digital and Media Literacy Education](#). Una dintre unitățile din setul de instrumente este dedicată credibilității informațiilor. Cele două activități incluse în această unitate - una despre căutarea de informații și cealaltă despre evaluarea acestora - sunt ambele autoevaluate prin intermediul unor grile (tabelele 4 și 5). De altfel, întrucât aceste activități pot fi desfășurate în perechi sau în grupuri, este posibilă adaptarea lor pentru a evalua învățarea între colegi, așa cum s-a sugerat în paragraful anterior.

INDICATOR	ANSWERS	TEACHER'S COMMENTS
<i>Comprehension and awareness (with regard to your individual performance)</i>		
Did I understand how search engines work?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
Did I understand what a keyword is?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
<i>Responsibility and participation (with regard to your individual performance)</i>		
Did I actively contribute to the group work?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
Did I actively participate in the class debates?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
<i>Concept map (with regard to the group's performance)</i>		
Is the concept map clear and coherent?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
Is the concept map complete?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
Can the concept map be improved?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	

Tabelul 4 - O grilă de autoevaluare pentru activitatea "O hartă pentru căutare"

Sursă: [Toolkit Digital & Media Literacy Education Toolkit, p. 60](#)

INDICATOR	ANSWERS	TEACHER'S COMMENTS
<i>Responsibility and participation (with regards to your individual performance)</i>		
Did I contribute actively to the pair work?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
Did I contribute actively to the class debates?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
<i>Comprehension and awareness (with regard to your individual performance)</i>		
Did I understand the concept of reliability/credibility of online information?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
Did I understand the evaluation criteria of online information?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
<i>Selection and evaluation (with regard to your individual performance)</i>		
Did I find at least two reliable websites?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
Did I find at least two unreliable websites?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
Did I suggest at least two reasons for reliability?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	
Did I suggest at least two reasons for unreliability?	A) Yes, for example... (fill in) B) No, because... (fill in)	

Tabelul 5 - O grilă de autoevaluare pentru activitatea "Eu evaluez, tu evaluezi"

Sursă: [Toolkit Digital & Media Literacy Education Toolkit, p. 61](#)

Activități

În această parte, cursanții vor fi implicați în construirea a două instrumente de evaluare a competențelor de alfabetizare media digitală. În special, ei se vor concentra pe construirea unei sarcini autentice și a rubricii de evaluare a competențelor aferente. Acest lucru se realizează prin furnizarea a două scheme de construcție, una referitoare la sarcina autentică și una referitoare la rubrică.

Această parte prezintă caracteristicile principale din punct de vedere conceptual ale celor două instrumente și schemele care sunt puse la dispoziția studenților pentru construirea acestora.

În faza de evaluare, sunt propuse două instrumente pentru a evalua procesele dezvoltate în construirea celor două instrumente.

1. Sarcină autentică

Durata: 25 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Să fie capabili să construiască instrumente de evaluare pentru a măsura dobândirea competențelor de alfabetizare media digitală.
- Să știe cum să construiască o situație reală care poate pune elevul în situația de a utiliza competența dobândită.

Resurse și echipamente: Dispozitive digitale personale, procesoare de text sau foi de calcul, LMS sau imprimantă și hârtie

Descriere:

Experiențele cursanților în ceea ce privește autenticitatea în evaluare depind de contextele și mediile în care realizează o astfel de evaluare și sunt, de asemenea, interpretate prin aspirațiile și concepțiile lor de autenticitate.

Instructorul explică faptul că sarcinile autentice sunt orientate către un obiectiv, urmăresc un scop comunicativ, se concentrează pe semnificație și sunt cât se poate de autentice. Finalizarea cu succes a unei sarcini implică obținerea unui rezultat comunicativ care poate fi realizat în interiorul sau în afara clasei, dar în contextul unei interacțiuni autentice. Autenticitatea contextuală este obținută atunci când sarcinile sunt realizate în lumea reală, în timp ce autenticitatea interacțională este obținută atunci când elevii și profesorii sunt implicați într-un proces de negociere în clasă.

Caracteristicile pe care elevul trebuie să le respecte pentru a construi sarcina autentică sunt:

- Sarcinile autentice au **relevanță în lumea reală**: activitățile corespund, pe cât posibil, sarcinilor din lumea reală ale profesioniștilor în practică, mai degrabă decât sarcinilor decontextualizate sau celor din clasă (de exemplu, Brown, Collins & Duguid, 1989; Jonassen, 2013; Lebow & Wager, 1994; Oliver & Omari, 1999; Resnick, 1987; Winn, 1993).
- Sarcinile autentice includ **activități complexe** pe care elevii trebuie să le cerceteze pe o perioadă predefinită (de exemplu, Bransford, Vye et al., 1990; Jonassen, 2013; Lebow & Wager, 1994).
- Sarcinile autentice sunt integrate perfect cu **evaluarea**. Evaluarea sarcinilor este integrată perfect în sarcina principală într-un mod care reflectă evaluarea din lumea reală, mai degrabă decât o evaluare artificială separată, îndepărtată de natura sarcinii (de exemplu, Herrington & Herrington, 1998; Reeves & Okey, 1996; Young, 1993).

Etapele de lucru care urmează să fie dezvoltate pentru construirea unei sarcini autentice:

1. Instructorul împarte cursanții în grupuri mici de 3-4 persoane și simulează activitatea într-un context specific de învățare.
2. Cursanții aleg din cadrul de competențe o competență de alfabetizare media digitală pe care să se bazeze pentru dezvoltarea sarcinii autentice.
3. Cursanții utilizează tabelul de mai jos pentru a concepe sarcina autentică (a se vedea tabelul 6 - [SM5.5.1](#)).
4. Cursanții utilizează *formularul de evaluare a sarcinii autentice* (a se vedea [SM5.5](#)) în faza de evaluare pentru evaluarea procesului.

Tabelul 6 - Șablon de proiectare a sarcinii autentice ([SM5.5.1](#))

Disciplină	
Public țintă	
Competența așteptată (a se alege din cadrul DML (SM5.1))	
Obiective educaționale (a se alege din rezultatele învățării din cadrul DML)	
Nivelul elevilor	

Contextul formării	
Livrarea operațională	
Calendarul și etapele de lucru	
Instrucțiuni de administrare	
Produsul așteptat (constrângerile produsului)	
Crearea rubricii de evaluare (a se vedea modelul de concepere a rubricii, tabelele 1, 2, 3)	

Mai jos este prezentat un exemplu de sarcină autentică (a se vedea tabelul 7).

Tabelul 7 - Exemplu de sarcină autentică

Disciplină	Italiană; Informatică
Public țintă	Școala secundară
Competența așteptată (a se alege din cadrul DML)	Crearea unei comunicări eficiente
Obiective educaționale (a se alege din rezultatele învățării din cadrul DML)	Să fie capabil să creeze semnificații prin utilizarea mijloacelor media. Aceasta include definirea intențiilor, a publicului și a impactului, selectarea resurselor și combinarea elementelor într-un mod coerent pentru a exprima sensul dorit
Nivelul elevilor	Într-o clasă de 21 de elevi de gimnaziu, 5 dintre ei excelează în limba italiană, demonstrând o înțelegere profundă a textelor și abilități avansate de scriere, în timp ce 8 sunt buni, cu abilități solide de analiză și scriere. Alți 5 sunt satisfăcători, înțelegând textele la un nivel de bază, cu erori frecvente, iar 3 au dificultăți semnificative. La informatică, 4 studenți excelează, având competențe avansate de programare, 7 sunt buni și gestionează proiecte cu succes, 6 au competențe de bază, cu erori frecvente, iar 4 au dificultăți în a înțelege conceptele de bază.
Contextul formării	Mediul de învățare oferă o combinație de cursuri față în față, ateliere practice și activități de colaborare, completate de resurse digitale pentru a sprijini învățarea. Sunt utilizate metode de predare diversificate pentru a răspunde diferitelor niveluri de competență ale studenților, promovând un mediu incluziv și participativ. Discipline precum italiana și informatica sunt predate cu o abordare practică și teoretică, stimulând atât abilitățile critice, cât și cele tehnice. Evaluările includ teste scrise, proiecte practice și prezentări orale pentru a monitoriza progresul studenților.

Livrarea operațională	Crearea unui blog personal cu cel puțin trei articole publicate, cu următoarele cerințe: - Post de prezentare: Introducere personală detaliată. - Post de interes: Articol pe o temă de interes cu imagini și linkuri relevante. - Post educațional: Articol educațional cu cel puțin trei surse de încredere citate și o explicație a modului în care a fost evaluată fiabilitatea surselor. - Setări de confidențialitate: Setările de confidențialitate ale blogului sunt stabilite corect.
Calendarul și etapele de lucru	Faza 1 (30 de minute): Introducere teoretică privind crearea de conținut digital și utilizarea platformelor de blogging. Faza 2 (45 de minute): Activitate practică individuală de creare a unui blog. Faza 3 (15 minute): Discutarea și prezentarea blogurilor create.
Instrucțiuni de administrare	Laboratorul de informatică și posibilitatea de a lucra în cooperare trebuie să fie disponibile. Oferiți elevilor o scurtă lecție privind crearea de conținut digital, utilizarea platformelor de blogging (de exemplu, WordPress, Blogger) și practicile de securitate și confidențialitate. Crearea unui blog: Fiecare elev își va crea propriul blog personal pe o platformă gratuită, urmând instrucțiunile furnizate.
Produsul așteptat (constrângerile produsului)	Blog personal cu cel puțin trei articole publicate
Conceperea unei rubrici de evaluare (a se vedea tabelul 8)	

2. Concepeți o rubrică pentru a evalua competențele elevilor în domeniul alfabetizării media digitale

Durata: 30 minute 30 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Să fie capabil să conceapă instrumente de evaluare pentru a măsura dobândirea competențelor de alfabetizare media digitală.
- Să fie capabil să identifice și să aleagă dimensiunile, criteriile, indicatorii, descriptorii, nivelul de realizare a cunoștințelor, abilităților și atitudinilor dintr-un instrument de evaluare.
- Să fie capabil să elaboreze o rubrică de evaluare.

Resurse și echipamente: Dispozitive digitale personale, procesor de text sau foaie de calcul, LMS sau imprimantă și hârtie

Descriere:

Instructorul descrie caracteristicile rubricii ca instrument de evaluare, apoi împarte cursanții în grupuri mici de 3-4 și simulează activitatea într-un context specific de învățare.

Instructorul explică faptul că pentru proiectarea rubricii trebuie să se ia în considerare că:

- O rubrică este un instrument utilizat în **procesul de evaluare a muncii elevilor** care include, de obicei, cele trei caracteristici esențiale ale lui Popham (1997): criteriile de evaluare, definiții ale calității pentru aceste criterii pe niveluri și o strategie de notare.
- Un **element de proiectare** este o anumită variabilă, alegere sau dimensiune care face ca un tip de rubrică să fie diferit de altul; de exemplu, elementul de specificitate se referă la diferențele dintre rubricile specifice unei sarcini și rubricile generice.

Având în vedere Cadrul de competențe în domeniul alfabetizării media digitale ([SM5.1](#)), instructorul solicită cursanților să construiască o rubrică și îi invită să completeze rubrica de mai jos, descriind dimensiunile, criteriile și nivelurile de realizare, alegând scala de evaluare a nivelurilor.

Etapele de lucru care urmează să fie elaborate pentru construirea celui de-al doilea instrument de evaluare: o rubrică:

1. Instructorul împarte cursanții în grupuri mici de 3-4 persoane și simulează activitatea într-un context specific de învățare.
2. Cursanții creează o rubrică de evaluare a competențelor pornind de la competența aleasă și de la sarcina autentică dezvoltată.
3. Cursanții utilizează schema pentru a concepe rubrica (a se vedea tabelul 8 - [SM5.4.1](#))
4. Cursanții utilizează formularul de evaluare a rubricii (a se vedea [SM5.4](#)) în faza de evaluare pentru evaluarea procesului.

Dimensiunile rubricii sunt competențele, a se vedea Cadrul DML ([SM5.1](#)).

Pentru fiecare dimensiune, identificați un criteriu din cadrul DML. Pentru fiecare criteriu, elaborați 1 sau 2 indicatori (fără nivel). Alegeți scara de evaluare în conformitate cu exemplul de la punctul 1 de mai jos.

Proiectarea rubricilor

Tabelul 8 - Șablon pentru proiectarea rubricilor ([SM5.4.1](#))

RUBRICĂ	
Disciplină(e)	
Public țintă	
Dimensiuni/competență	
Criteria	Indicatori
<i>(folosiți verbul la infinitiv)</i>	<i>(folosiți verbul la persoana a treia singular)</i>

DIMENSIUNI				
CRITERII	Niveluri ale indicatorilor			
	1 - Avansat	2 - Intermediar	3 - De bază	4 - Începător

PUNCTUL 1. NIVELURI ALE RUBRICII DE PERFORMANȚĂ	
Niveluri	Indicatori explicativi
1 - Avansat	Elevul îndeplinește sarcini și rezolvă probleme complexe, dând dovadă de măiestrie în utilizarea cunoștințelor și abilităților; își propune și își susține propriile opinii și ia decizii responsabile.
2 - Intermediar	Elevul execută sarcini și rezolvă probleme în situații noi, face alegeri conștiente, demonstrând capacitatea de a utiliza cunoștințele și competențele dobândite.
3 - De bază	Elevul execută sarcini simple și în situații noi, demonstrând cunoștințe și abilități fundamentale și capacitatea de a aplica reguli și proceduri de bază.
4 - Începător	Elevul, dacă este îndrumat corespunzător, îndeplinește sarcini simple în situații familiare.

**Pentru un exemplu de rubrică elaborată, a se vedea tabelul 3 din secțiunea Perspective teoretice.*

La finalul activității, instructorul îi întreabă pe cursanți:

- Ce dimensiuni și criterii ați luat în considerare în elaborarea acestei rubrici? Este una dintre ele mai relevantă decât celelalte?
- V-ați gândit să vă concentrați pe evaluarea procesului și/sau a rezultatului final?
- Ați adoptat un tip de evaluare cantitativă sau calitativă?

Analiză și evaluare

Evaluarea constă în două momente: unul privește evaluarea procesului și unul privește evaluarea sumativă. Din acest motiv, sunt puse la dispoziția cursantului două scheme de autorefecție critică asupra celor două instrumente de evaluare create (*Authentic task evaluation form* [SM5.5](#) și *Rubric evaluation form* [SM5.4](#)), care permit și revizuirea instrumentelor. În plus, un chestionar cu întrebări

de stimulare închise ([SM5.7](#)) este pus la dispoziția cursanților pentru evaluarea finală a cunoștințelor dobândite prin modul.

1. Evaluarea procesului

Durata: studiu individual asincron

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Evaluați procesul dezvoltat în timpul creării instrumentelor.
- Reflectați asupra punctelor forte și slabe ale instrumentelor.
- Analizați instrumentele în lumina schemelor de evaluare furnizate.

Resurse și echipamente: Conexiune la internet, dispozitive digitale personale

Descriere:

Instructorul solicită cursanților să efectueze o reflecție critică în mod asincron asupra instrumentelor create prin intermediul *formularului de evaluare a sarcinii autentice* [SM5.5](#) și al *formularului de evaluare a rubricii* [SM5.4](#). Aceste două formulare sunt concepute pentru a încuraja meta-reflecția cursanților și revizuirea punctelor slabe identificate.

Instrucțiuni pentru cursanți:

Urmați formularele de evaluare a produselor ([SM5.4](#) și [SM5.5](#)) pentru analiza critică și sistematică a instrumentelor create. Aceste formulare de evaluare includ mai mulți indicatori care permit cursanților să identifice punctele forte și punctele slabe.

2. Chestionar final de autorefecție

Durata: 15 minute 15 minute

Rezultatul (rezultatele) învățării: evaluarea cunoștințelor și competențelor cursanților privind conținutul modulului.

- Auto-reflecție asupra cunoștințelor dobândite în raport cu stimulii teoretici oferți.
- Auto-reflecție asupra competențelor dobândite cu privire la exercițiile oferite.
- Auto-reflecție asupra competențelor meta-evaluative dobândite.

Resurse și echipamente: conexiune la internet, dispozitive digitale personale

Descriere:

La sfârșitul modulului, după prezentarea cunoștințelor teoretice și a activităților practice, instructorul invită cursanții să completeze un chestionar final de autorefecție individuală bazat pe întrebări și răspunsuri închise ([SM5.7](#)).

Chestionarul reprezintă, pe de o parte, un instrument de evaluare pentru realizarea domeniilor și, pe de altă parte, un instrument de autoevaluare.

Referințe

- Bachmair, B., & Bazalgette, C. (2007). Carta europeană pentru alfabetizarea mediatică: semnificație și potențial. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 80-87. <https://doi.org/10.2304/rcie.2007.2.1.80>
- Bransford, J.D., Vye, N., Kinzer, C., & Risko, V. (1990). Predarea gândirii și a cunoștințelor de conținut: Către o abordare integrată. În B.F. Jones & L. Idol (Eds.), *Dimensions of thinking and cognitive instruction* (pp. 381-413). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203771686-13/teaching-thinking-content-knowledge-toward-integrated-approach-john-bransford-nancy-vye-charles-kinzer-victoria-risk>
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Cunoașterea localizată și cultura învățării. *Educational Researcher*, 18(1), 32-42.
- Buckingham, D. (2003). *Educația media: Literacy, Learning, and Contemporary Culture*. Polity Press.
- Buckingham D. (2014), *Developing Media Literacy: Concepts, Processes and Practices*. <https://davidbuckingham.net/wp-content/uploads/2015/04/media-literacy-concepts-processes-practices.pdf>
- Deehan, J. (2016). *Autoevaluarea: Un instrument puternic pentru a îmbunătăți învățarea și înțelegerea studenților*. <https://www.edutopia.org/discussion/self-assessment-powerful-tool-improve-student-learning-and-understanding>
- Comisia Europeană. (2009). *Recomandare privind educația mediatică în mediul digital pentru o industrie audiovizuală și de conținut mai competitivă și o societate a cunoașterii favorabilă incluziunii*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:32009H0625&from=PT> (Disponibil și în alte limbi).
- Comisia Europeană, Centrul Comun de Cercetare, Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022a). *DigComp 2.2, Cadrul competențelor digitale pentru cetățeni - cu noi exemple de cunoștințe, aptitudini și atitudini*. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/115376>
- Comisia Europeană, Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură. (2022b). *Orientări pentru profesori și educatori privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare*. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/28248> (Disponibil și în alte limbi).
- Freire, P. (1963). *La alfabetización y la conciencia*. Editura Emma.
- Gibbs, G. (2010). *The assessment of group work: lessons from the literature*. <https://cetl.ppu.edu/sites/default/files/workshops/Brookes%20groupwork%20Gibbs%20Dec%2009.pdf>
- Herrington, J., & Herrington, A. (1998). Evaluarea autentică și multimedia: Cum răspund studenții universitari la un model de evaluare autentică. *Higher Education Research and Development*, 17(3), 305-322. <https://doi.org/10.1080/0729436980170304>
- Jonassen, D. H. (2013). Evaluarea învățării constructiviste. În *Constructivism and the technology of instruction* (2nd edition). Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203461976-16/evaluating-constructivistic-learning-david-jonassen>

- Lebow, D., & Wager, W. W. (1994). Activitatea autentică ca model pentru activitatea de învățare adecvată: Implicații pentru tehnologiile educaționale emergente. *Jurnalul canadian de comunicare educațională*, 23(3), 231-144. ISSN 07104340.
- Oliver, R., & Omari, A. (1999). Utilizarea tehnologiilor online pentru a sprijini învățarea bazată pe probleme: Răspunsurile și percepțiile cursanților. *Australian Journal of Educational Technology*, 15, 158-179. <https://doi.org/10.14742/ajet.1847>
- Popham, W. J. (1997). Ce este greșit - și ce este corect - cu rubrici. *Educational Leadership*, 55(2), 72-75. http://skidmore.edu/assessment/handbook/Popham_1997_Whats-Wrong_and-Whats-Right_With-Rubrics.pdf
- Ranieri M. (2013), *A Toolkit for Digital & Media Literacy Education*. Ranieri, M. (2019). *Set de instrumente. Digital & Media Literacy Education*. Etape virtuale împotriva violenței. https://virtualstages.eu/media/vsav_toolkit_en.pdf
- Reeves, T. C., & Okey, J. R. (1996). Evaluarea alternativă pentru mediile de învățare constructiviste. În B. G. Wilson (Ed.), *Constructivist learning environments: Case studies in instructional design* (pp. 191-202). Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Resnick, L. (1987). Învățarea în școală și în afara ei. *Educational Researcher*, 16(9), 13-20. <https://doi.org/10.3102/0013189X0160090>
- Winn, W. (1993). Proiectarea instrucțională și învățarea situată: Paradox or partnership. *Educational Technology*, 33(3), 16-21. <https://www.jstor.org/stable/44427985>
- Young, M.F. (1993). Proiectarea instrucțională pentru învățarea situată. *Educational Technology Research and Development*, 41(1), 43-58. <https://doi.org/10.1007/BF02297091>

Resurse multimedia

MediaSmarts. *Break the Fake: Cum să știi ce este adevărat online*. <https://mediasmarts.ca/teacher-resources/break-fake-how-tell-whats-true-online>

Referințe și resurse suplimentare

- Buckingham D. (2003), *Capitolul trei din Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. <https://digitalauthorship.org/wp-content/uploads/2016/01/buckingham-media-education-chapter-3-pdf.pdf>
- Centrul pentru dezvoltarea predării și învățării. *Un A-Z al metodelor de evaluare*. https://sites.reading.ac.uk/curriculum-framework/wp-content/uploads/sites/35/2022/03/A-Z_of_Assessment_Methods_FINAL_table.pdf
- e-Media Education Lab (e-MeL), *Set de instrumente de evaluare*. https://e-mediaeducationlab.eu/wp-content/uploads/2017/04/e-MEL_evaluation_toolkit.pdf
- Comisia Europeană. (2011). *Testarea și rafinarea criteriilor de evaluare a nivelurilor de competență mediatică în Europa*. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/4cbb53b5-689c-4996-b36b-e920df63cd40/language-en/format-PDF/source-search>
- Grizzle, A., Wilson, C., Tuazon, R., Cheung, C. K., Lau, J., Fischer, R., Gordon, D., Akyempong, K., Singh, J., Carr, P. R., Stewart, K., Tayle, S., Suraj, O., Jaakkola, M., Thésée, G. & Gulston, C. (eds.). (2021). *Media and information literate citizens: think critically, click wisely!* UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000389216>

MediaSmarts. *Noțiuni fundamentale de educație mediatică*. <https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/general-information/digital-media-literacy-fundamentals/media-literacy-fundamentals>

MediaSmarts *Teachers Resources*. <https://mediasmarts.ca/teacher-resources>

MediaSmarts, *Break the Fake*. <https://mediasmarts.ca/break-fake#resources>

6. Explorarea principalelor practici media ale copiilor și elevilor



Modulul la o privire de ansamblu

6. Explorarea principalelor practici media ale copiilor și elevilor

<p><i>Rezumat</i></p>	<p>Acest modul oferă câteva răspunsuri bazate pe teorie la întrebarea de ce educatorii media ar trebui să învețe despre și să se implice în practicile media ale elevilor. Apoi, este prezentat un cadru teoretic pentru înțelegerea practicilor digitale ale copiilor, subliniind modul în care experiențele online ale copiilor și rezultatele acestora sunt influențate de diferite variabile.</p> <p>Modulul se încheie cu câteva exemple de activități pe care profesorii le pot utiliza pentru a afla mai multe despre culturile digitale și media ale elevilor lor. Aceste activități îi fac, de asemenea, pe elevi conștienți de practicile lor digitale, ajutându-i să le situeze mai larg în viața lor.</p>
<p><i>Rezultatele învățării</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Să recunoască importanța explorării practicilor media ale elevilor în predarea educației media în general și a gândirii critice și a modului de abordare a dezinformării în special. • Să fie capabili să ofere diferite perspective și argumente pentru importanța explorării practicilor media ale copiilor. • Aflați câteva ancoră teoretice și un cadru teoretic care îi ajută pe profesori să înțeleagă diversele informații pe care le primesc despre viața digitală a copiilor. • să învețe despre posibile activități practice care pot fi utilizate cu studenții lor pentru a explora practicile media ale acestora și pentru a integra elemente din experiențele media ale studenților lor în activitățile lor didactice.
<p><i>Resurse și echipamente</i></p>	<p>prezentări PowerPoint, planuri de activități, materiale de lectură fișe (SM6.1 - SM6.14).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conexiune la internet, Laptop, Videoproiector și ecran sau smartboard. - Dispozitive digitale (notebook-uri, tablete sau smartphone-uri) pentru cursanți. - Hârtii (A2 sau A3), markere colorate, pixuri și hârtii, bețe poștale.
<p><i>Durata totală</i></p>	<p>195 de minute</p>

Introducere

Durata: 35 minute 35 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Reflectați asupra concepțiilor greșite privind practicile digitale ale copiilor și tinerilor.
- Reflectați asupra modului în care se răspândesc dezinformările privind practicile digitale ale copiilor și asupra rolului pe care îl joacă valorile societății în acest proces.
- Înțelegerea importanței contextului în interpretarea unui text sau a unei imagini media.
- Reflectați asupra importanței explorării practicilor digitale ale elevilor.

Resurse și echipamente:

- [SM6.1](#) Modulul 6 Introducere - Presentare PPT.
- [SM6.2](#) Modul 6 Introducere - Plan de orientare.
- [SM6.3](#) Material de lectură.
- Videoproiector și laptop sau smartboard.
- (Opțional, pentru colectarea digitală a feedback-ului cursanților) BYOD.

Descriere

Instructorul descrie pe scurt tematica modulului 6 și începe implicarea cursanților cu o activitate de spargere a gheții (a se vedea [SM6.1](#) & [SM6.2](#)) pentru evaluarea și provocarea viziunii cursanților cu privire la importanța implicării în practicile digitale ale cursanților în predarea educației media. În timpul activității, cursanții sunt invitați să reflecteze asupra a două întrebări:

- Știu profesorii și adulții despre practicile digitale ale elevilor lor?
- Ar trebui profesorii să cunoască practicile digitale ale elevilor lor pentru a le preda educație mediatică (și dezinformare)?

Instructorul va utiliza prezentarea PPT ([SM6.1](#)) și îi va conduce pe cursanți prin cei 6 pași ai secțiunii introductive, așa cum sunt descriși în [SM6.2](#).

Cele două teme care structurează această secțiune sunt:

- **Comportamentul tinerilor de verificare a informațiilor:** Pornind de la opiniile cursanților cu privire la comportamentul tinerilor în ceea ce privește verificarea informațiilor (cât de răspândit este în rândul populației tinere și dacă tinerii diferă în această privință în comparație cu populația generală), instructorul îi conduce pe cursanți să reflecteze asupra factorilor posibili care stimulează comportamentul de verificare a informațiilor (competențe digitale, gândire critică, încredere în mass-media etc.). Această activitate va permite o reflecție asupra situației intergeneraționale și intrageneraționale între țări în ceea ce privește comportamentul de verificare a informațiilor.
- **practicile de consum cultural (ale tinerilor):** pornind de la deconstrucția unei campanii virale de dezinformare în jurul unei fotografii care prezintă un grup de copii uitându-se la smartphone-ul lor lângă capodopera Rondul de noapte a lui Rembrandt, cursanții vor fi determinați să reflecteze asupra concepțiilor greșite actuale privind practicile digitale ale copiilor și asupra modului în care interpretarea noastră a textelor media este modelată de

valorile noastre (de exemplu, valorile conservatoare). Secțiunea introductivă se încheie cu analiza unui text (a se vedea [SM6.3](#)) scris de Tony Wigley, un curator de muzeu, care argumentează importanța empatiei în înțelegerea cunoștințelor prealabile și a nevoilor publicului (elevii, atunci când sunt transferați în termenii cursului nostru) pentru a le putea facilita accesul și implicarea în produsele culturale. Cursanții vor discuta despre transferabilitatea argumentului textului pentru un curs de educație media.

Perspective teoretice

Durata: 50 minute 50 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Aflați despre diferite argumente teoretice care justifică necesitatea explorării practicilor digitale ale elevilor.
- să învețe despre teoriile pe care le pot folosi pentru a înțelege practicile digitale ale copiilor.

Resurse și echipamente:

- [SM6.4](#) Perspective teoretice - The PPT presentation.
- Materiale de lectură ([SM6.5](#) și [SM6.6](#)).
- Videoproiector și laptop sau smartboard.
- (opțional, pentru colectarea digitală a feedback-ului cursanților) BYOD.

Descriere:

În această secțiune, vom începe prin a analiza diferite perspective teoretice din care se poate argumenta importanța explorării practicilor digitale ale elevilor. Apoi, vom discuta câteva concepții greșite comune cu privire la practicile digitale ale copiilor, reflectându-le cu date obținute dintr-o perspectivă centrată pe copil. Vom încheia secțiunea aplicând argumentele menționate mai sus la situația predării gândirii critice și la sprijinirea elevilor în abordarea dezinformării.

De ce să explorăm practicile media ale elevilor?

Explorarea practicilor digitale ale elevilor este esențială pentru educatorii media, în special pentru cei care doresc să îi învețe pe elevi cum să abordeze dezinformarea. Sporirea relevanței procesului de învățare, îmbunătățirea implicării elevilor în activitățile de învățare și oferirea de cunoștințe "just-in-time" pe care elevii le pot aplica rapid în viața lor digitală sunt principalele motive pentru care implicarea în practicile digitale ale elevilor este benefică. În cele ce urmează, vom prezenta câteva dintre aceste argumente, discutând fundamentele lor teoretice pentru a ajuta profesorii să situeze aceste activități exploratorii în cadrul lor conceptual și să le utilizeze cu încredere în clasele lor.

Drepturile copilului și perspectiva drepturilor digitale ale copilului

La un nivel general, profesorii trebuie să înțeleagă practicile digitale și media ale elevilor lor pentru a apăra în mod eficient drepturile copilului, în special având în vedere noul mediu digital în care trăim cu toții în zilele noastre. Convenția Națiunilor Unite privind drepturile copilului ([UNCRC, 1989](#); a se vedea [SM6.5](#) & [SM6.6](#)) subliniază dreptul copilului de a avea acces la informații, de a se exprima și de a participa la viața culturală și artistică. Înțelegând modul în care elevii se implică în mass-media, în general, și în alfabetizarea media digitală, în special, profesorii pot promova aceste drepturi prin adaptarea conținutului educațional la interacțiunile media din viața reală a elevilor. Această

abordare garantează că educația este relevantă și responsabilizantă, promovând gândirea critică și competențele de cultură media digitală necesare pentru cetățeni informați și implicați. În plus, înțelegerea culturii digitale a elevilor este deosebit de relevantă în această epocă caracterizată de tulburări / poluare informațională (Wardle & Derakhshan, 2017; a se vedea și celelalte module ale acestui curs și în special modulul 2) care, prin consecințele lor negative asupra societății în ansamblu și asupra copiilor, pun în pericol drepturile acestora .

Referindu-se la UNCRC, cercetătorii [a se vedea, de exemplu, Cannon et al. (2022) pledoarie pentru reintroducerea educației mediatică în programa școlară din Regatul Unit] susțin că înțelegerea practicilor digitale și mediatică ale elevilor este deosebit de relevantă pentru drepturile copiilor de a-și păstra, exprima și explora identitatea (articolul 8 din [UNCRC](#)), de a-și exprima liber opiniile (articolul 12) și de a participa în societate prin implicarea în informații în orice mod mediatizat pe care îl aleg (articolul 13).

După cum arată mulți cercetători, pe lângă crearea de experiențe educaționale care valorifică familiaritatea elevilor cu instrumentele digitale, înțelegerea practicilor media ale elevilor permite profesorilor să sprijine analiza critică a mass-media de către elevi în contextul cel mai relevant pentru ei. Acest lucru îi ajută pe elevi să recunoască și să conteste reprezentările mediatică și influențele instituționale pe care le întâlnesc în mod natural în viața lor de zi cu zi, stimulând conștiința lor civică și promovând justiția socială (Cannon et al., 2022, Buckingham, 2005, 2003).

Nevoia de a lua în considerare drepturile copiilor în relație cu mass-media într-un sens mai larg, depășind perspectiva îngustă a dreptului la protecție (oricât de important ar fi acesta) și adăugându-i dreptul de a participa în și prin mass-media și dreptul de a avea acces la mass-media și la tehnologia digitală a fost o luptă constantă de-a lungul anilor între cercetători, factori de decizie și alte părți interesate (David, 1999, Livingstone & Third 2017), unul dintre ultimele episoade fiind efectul neașteptat al reglementărilor [GDPR](#) (PE & CEU, 2016) care au restricționat arbitrar dreptul copiilor de a participa în societate în numele protejării datelor lor personale (Livingstone & Third, 2017)

În plus, odată cu accesul larg și adoptarea tehnologiilor digitale de către copii de la cele mai fragede vârste, unele voci au solicitat o actualizare a UNCRC pentru a asigura respectarea drepturilor copilului în noul mediu digital (Livingstone, 2014; Livingstone & Third, 2017). A fost adoptată o abordare centrată pe copil și bazată pe dovezi (a se vedea tabelul 6.1) și, pe baza datelor de cercetare privind practicile, riscurile și oportunitățile pe care copiii le întâlnesc online, astfel cum sunt percepute și raportate de ei înșiși, au fost adaptate unele dintre drepturile prevăzute în UNCRC. În 2021, după o lungă consultare a părților interesate, inclusiv a copiilor, ONU a adoptat [Comentariul general nr. 25 privind drepturile copilului în legătură cu mediul digital](#) (a se vedea, de asemenea, "[În propriile noastre cuvinte: Children's rights in the digital world](#)", raportul de sinteză privind consultarea copiilor, care este o exemplificare perfectă a acestui tip de angajament și de luare în considerare a perspectivei copiilor cu privire la viața lor digitală, 5 Rights Foundation, 2020).

În conformitate cu principiile enunțate în [OG 25 din UNCRC](#), prin ascultarea copiilor și integrarea experiențelor digitale ale acestora în programa școlară, profesorii nu numai că îi îndrumă pe elevi să navigheze în siguranță și în mod responsabil în spațiile digitale, consolidând dreptul la un mediu online sigur, dar sprijină, de asemenea, drepturile elevilor la informare, libertatea (de exprimare, de gândire și de asociere) și dreptul lor la viață privată și, prin urmare, sprijină dezvoltarea unor cetățeni digitali responsabili care își înțeleg drepturile și responsabilitățile în era digitală (a se vedea videoclipul scurt [Drepturile copiilor într-o lume digitală](#), dezvoltat în cadrul [proiectului ySkills](#)).

selectate și parafrazate)	presă, pentru citări ale dovezilor)	parafrazat)
<p>Protecția împotriva tuturor formelor de abuz și neglijare (art. 19), inclusiv împotriva exploatării sexuale și a abuzului sexual (art. 34), precum și împotriva altor forme de exploatare care aduc atingere bunăstării copilului (art. 36). Protecția împotriva "materialelor dăunătoare bunăstării copilului" (art. 17e), a "amestecului arbitrar sau ilegal în viața privată, familială sau de corespondență a acestuia, nici a atacurilor ilegale la adresa onoarei și reputației sale" (art. 16) și a dreptului copilului de a-și păstra identitatea (art. 8).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ademenirea sexuală, exploatarea sexuală și abuzul sexual ● Crearea și distribuirea de imagini cu copii abuzați ● Dimensiunile online ale traficului de copii ● Noi amenințări la adresa vieții private, demnității, identității și reputației ● Expunerea la pornografie (diversă, extremă, ilegală) ● Exploatarea, utilizarea abuzivă, partajarea nejustificată sau urmărirea datelor cu caracter personal ● Ostilitate, ură, conținut, contact și comportament de hărțuire și intimidare ● Informații și persuasiuni nepotrivite cu privire la automutilare, violență, sinucidere, pro-anorexie, droguri 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dreptul la demnitate trebuie să fie respectat, protejat și realizat online ● Dreptul la viață privată, dreptul de a nu fi supravegheat sau cenzurat și dreptul la anonim online ● Dreptul de a controla colectarea, păstrarea, prelucrarea, eliminarea și divulgarea datelor cu caracter personal ● Dreptul la viață, libertate și securitate, inclusiv protecția împotriva hărțuirii, a infraționilor, a discursului instigator la ură, a defăimării (și, pentru copii, a exploatării sexuale și a altor forme de exploatare) ● Copiii trebuie să aibă libertatea de a utiliza internetul și să fie protejați de pericolele asociate acestuia, echilibrul depinzând de capacitățile lor
<p>Dispoziții care să sprijine drepturile copiilor la recreere și petrecere a timpului liber adecvate vârstei lor (articolul 31), la o educație care să sprijine dezvoltarea întregului lor potențial (articolul 28) și să îi pregătească "pentru o viață responsabilă într-o societate liberă" (articolul 29), precum și să asigure "funcția importantă îndeplinită de mijloacele de informare în masă" prin diverse materiale de interes social și cultural pentru copii (inclusiv pentru minorități) pentru a promova bunăstarea copiilor (articolul 17).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Disponibilitatea și distribuția de resurse și programe de învățare formale și informale ● Bogăție de informații accesibile și specializate ● Oportunități pentru creativitate, explorare, exprimare ● Competențe și alfabetizări digitale, critice și informaționale ● Modalități de contracarare sau eludare a inegalităților sau problemelor tradiționale sau de abordare a nevoilor speciale ● Gamă extinsă de opțiuni de divertisment și petrecere a timpului liber ● Acces la/reprezentare în propria cultură, limbă și patrimoniu 	<ul style="list-style-type: none"> ● Toată lumea are dreptul egal de a accesa și utiliza un internet sigur și deschis, iar nevoile specifice ale grupurilor dezavantajate trebuie să fie abordate ● Diversitatea culturală și lingvistică pe internet trebuie promovată, iar inovarea trebuie încurajată pentru a facilita pluralitatea de exprimare ● Dreptul la educație prin intermediul internetului; dreptul la cultură și accesul la cunoștințe online ● Standardele și formatele internet trebuie să fie deschise, interoperabile și incluzive
<p>Participare: "În toate acțiunile care privesc copiii... interesul superior al copilului trebuie să fie o considerație primordială" (articolul 3), inclusiv dreptul copiilor de a fi consultați în</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conexiuni îmbunătățite și oportunități de networking ● Modalități scalabile de consultare a copiilor cu privire la guvernare ● Forumuri ușor de utilizat pentru 	<ul style="list-style-type: none"> ● Internetul este un spațiu de promovare, protecție și realizare a drepturilor omului și de avansare a justiției sociale ● Dreptul de a căuta, de a primi

<p>toate problemele care îi privesc (articolul 12); de asemenea, dreptul copilului la libertatea de exprimare (articolul 13) și la libertatea de asociere (articolul 15).</p>	<p>exprimarea vocii copiilor/tinerilor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inițiative conduse de copii pentru schimbări locale și globale • Conexiuni peer-to-peer pentru divertisment, învățare, partajare și colaborare • Recunoașterea drepturilor, responsabilităților și implicării copiilor/tinerilor 	<p>și de a difuza informații în mod liber și de a se asocia liber cu alții în scopuri sociale, politice și culturale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guvernanța internetului trebuie să fie multilaterală, participativă și responsabilă
---	---	--

Tabelul 6.1 - O transpunere bazată pe dovezi a drepturilor copilului în era digitală (Livingstone, 2014. p.23)

Perspective pedagogice

Abordarea constructivistă a învățării

Relevanța și implicarea sunt pentru mulți motivele-cheie pentru care explorarea practicilor digitale ale elevilor este o abordare eficientă pentru educatorii media care urmăresc să predea despre dezinformare (Melo-Pfeifer & Dedecek Gertz, 2023). La cel mai general nivel, abordarea constructivistă a învățării, în special așa cum este elaborată în teoriile constructivismului social (Dewey, 1938, Vygotsky, 1978), are câteva caracteristici cheie care o fac să se alinieze perfect în cadrul activităților de educație mediatică.

Subliniind faptul că "învățarea este o activitate socială", teoria învățării prin constructivism ia în considerare și valorifică practicile digitale ale elevilor în cadrul cărora aceștia interacționează cu comunități diverse și globale. Această interacțiune poate fi exploatată pentru a implica elevii în evaluarea validității și fiabilității informațiilor pe care le întâlnesc online, favorizând un mediu de clasă care încurajează discuțiile și rezolvarea problemelor în colaborare.

Conceptul lui Vygotsky de "zonă de dezvoltare proximală" (1978) evidențiază rolul altor persoane mai bine informate în ghidarea cursanților către niveluri mai înalte de înțelegere. Acest concept este deosebit de util în educația media digitală, unde profesorii pot structura activități care să permită elevilor să co-construiască cunoștințe și să dezvolte împreună competențe de alfabetizare media digitală. Prin situarea învățării în cadrul interacțiunilor digitale din lumea reală și al explorării ghidate, elevii pot naviga și critica mai bine media pe care o consumă. Experiențele de învățare active, comune și structurate, susținute de constructivism, oferă astfel elevilor instrumentele necesare pentru a identifica și contracara eficient dezinformarea.

Învățarea este un proces activ în care cursanții au un rol de jucat, deoarece, în cadrul unei abordări ghidate, co-construiesc un sens prin integrarea cunoștințelor lor anterioare și a celor noi, atât la nivel cognitiv, cât și emoțional. Prin urmare, deși au loc prin interacțiune socială, cunoștințele sunt personale, reflectând modul unic în care cursanții dau sens, în cadrul unui proces ghidat, istoriei lor personale și variabilelor culturale. Valorificarea contextelor și a problemelor din viața reală a elevilor este, prin urmare, calea de urmat conform (Dewey, 1938) în educație în general și este și mai relevantă pentru a-i învăța pe elevi să abordeze dezinformarea. Deoarece este probabil ca elevii să se confrunte cu un conținut înșelător care se poate alinia superficial cu convingerile lor preexistente, este esențial să se stimuleze angajamentul critic al acestora față de un astfel de conținut, nu numai pentru a le permite să înțeleagă inexactitatea faptică a acestor informații, ci și potențialul acestora de a manipula emoțiile și percepțiile.

O altă teorie care s-a dezvoltat sub umbrela largă a abordării constructivismului este **Teoria învățării situate** (SLT). Introdusă de Jean Lave și Etienne Wenger în 1991, aceasta presupune că învățarea are loc cel mai eficient într-un context specific care este relevant pentru cursant. Conform SLT, învățarea are loc în mod natural, neintenționat și continuu în comunitatea de practică, pe măsură ce cursanții participă și se angajează în activități relevante. Învățarea reprezintă progresul de la o poziție periferică sau de novice către o poziție centrală sau de expert în cadrul comunității de practică.

Un concept conex este cel al **cogniției situate** (Brown et al., 1989), care consideră învățarea ca fiind adânc încorporată în contextele sociale și culturale ale activităților în sine, mai degrabă decât un proces detașat, abstract, care poate fi transferat direct în contexte diferite, cum ar fi sălile de clasă tradiționale.

Explorarea practicilor digitale ale elevilor în cadrul activităților de educație mediatică este bine susținută de aceste două teorii. Prin recunoașterea platformelor digitale ca comunități de practică, educatorii pot valorifica obiceiurile și interacțiunile digitale existente ale elevilor ca experiențe de învățare valoroase. Acest lucru aliniază educația la experiențele din viața reală și la comportamentele digitale ale elevilor, făcând învățarea mai autentică și mai eficientă. Natura dinamică și interactivă a mediilor digitale oferă un context bogat pentru aplicarea SLT, facilitând un angajament mai profund și rezultate de învățare practice, bazate pe context.

Melo-Pfeifer și Dedecek Gertz (2023) au propus, ca cadru teoretic pentru discutarea constatărilor lor dintr-un proiect care urmărea în mod special să îi învețe pe copii despre dezinformare, **pedagogia receptivă din punct de vedere cultural**, asemănătoare teoriilor situate menționate mai sus. În plus, autorii afirmă necesitatea ca educatorii media care predau despre dezinformare să adopte o **perspectivă emică** și să pornească de la experiențele și perspectivele elevilor cu privire la dezinformare, ca o condiție prealabilă pentru informații oportune, situate și receptivă pentru a aborda dezinformarea și dezinformarea în programa școlară.

Pe lângă faptul că adaugă relevanță, explorarea practicilor digitale ale elevilor contribuie la implicarea elevilor în procesul de învățare. De exemplu, Stewart (2007) utilizează conceptul de "**educație imaginativă**" al lui Egan și subliniază importanța ca educatorii media să se concentreze pe implicarea emoțională și intelectuală a elevilor: "o pedagogie educațională care valorizează implicarea emoțională a elevilor va spori înțelegerea imaginativă a elevilor asupra lumii lor mediatizate și îi va angaja într-un dialog cu privire la opiniile, înțelegerile, preferințele și întrebările lor cu privire la mediul lor saturat de media".

Acest angajament nu ar trebui să fie doar emoțional, bazat pe familiaritatea elevilor cu conținutul, ci trebuie să ia forma partajării responsabilității și a încurajării asumării învățării. Aceste noi forme de implicare a elevilor, în care elevii și profesorii își schimbă rolurile, sunt considerate uneori ca o schimbare de roluri și, după cum susțin Walker și Shore (2015), ar trebui înțelese mai bine ca o diversificare a rolurilor, deoarece elevii și profesorii pot îndeplini simultan mai multe roluri în cadrul cercetării.

Pedagogie critică

Dintr-o perspectivă total diferită, pedagogia critică oferă, de asemenea, un sprijin teoretic fiabil pentru explorarea practicilor digitale ale elevilor în activitățile de educație mediatică. Întrădăcinată în activitatea lui Paulo Freire (1970), această teorie subliniază rolul educației în contestarea structurilor opresive prin abilitarea cursanților de a pune la îndoială și de a contesta structurile de putere și narațiunile dominante. Explorarea propriilor practici digitale îi ajută pe elevi să recunoască și să reziste manipulării și prejudecăților din mass-media. În plus, profesorii care sunt conștienți de practicile digitale ale elevilor lor pot folosi aceste cunoștințe pentru a-i implica în mod critic pe elevi în discuții despre dinamica puterii și forțele ideologice din spatele dezinformării, promovând astfel un corp studentesc mai conștient din punct de vedere critic. Această abordare încurajează elevii să

devină agenți activi în consumul lor de media, dezvoltându-și abilitățile de a discerne informațiile credibile și de a contracara dezinformarea.

În plus, urmând această abordare critică, prin valorizarea culturilor media ale elevilor, profesorii perturbă, de asemenea, ierarhiile tradiționale din clasă (a se vedea, de asemenea, Cannon et al., 2022), creând medii de învățare participative care sunt mai incluzive și care rezonează cu experiențele trăite de elevi. Această abordare incluzivă (a se vedea pentru acest subiect Modulul 4 privind importanța unui mediu de învățare sigur și pozitiv și Modulul 9 privind diversitatea și incluziunea) nu numai că îmbunătățește rezultatele educaționale, dar, de asemenea, împuternicește toți elevii să își articuleze perspectivele și să se angajeze în mod critic cu lumea din jurul lor.

Perspectiva orientată spre teoriile media

În afară de a o considera din perspectiva drepturilor copilului sau ca fiind în concordanță cu anumite principii sau oportunități pedagogice, al treilea curent de argumente pentru explorarea practicilor digitale ale elevilor poate fi găsit în teoriile orientate spre media. Mai exact, înțelegerea unor teorii relevante care descriu modul în care utilizatorii se implică în mass-media (într-un mod orientat spre propriul interes, așa cum se afirmă în teoria utilizărilor și gratificațiilor sau pe baza unui proces permanent de negociere a sensului, conform teoriei studiilor culturale) ajută profesorii să înțeleagă importanța implicării în cultura mediatică și digitală a elevilor lor (pentru a evita presupunerea falsă a unei influențe directe, hipodermice a mesajelor mediatice asupra elevilor lor). În cele ce urmează, vom prezenta pe scurt trei astfel de teorii care pot fi utile pentru profesori.

Teoria utilizărilor și gratificațiilor

Elaborată de Blumler și Katz (1974), această teorie evidențiază rolul nevoilor și obiectivelor personale în consumul media al utilizatorilor. Ea afirmă că utilizatorii caută în mod activ mijloace media specifice care să le satisfacă diversele nevoi, cum ar fi informațiile, identitatea personală și integrarea socială. Ca atare, înțelegerea motivațiilor elevilor pentru utilizarea media poate ajuta educatorii să adapteze lecții care să răspundă acestor nevoi, făcând experiența de învățare mai relevantă și mai atractivă.

Teoria ecologiei media

Teoria ecologiei media este un cadru care studiază modul în care media, tehnologia și comunicarea interacționează cu și modelează mediile culturale și sociale în care apar. Marshall McLuhan (1964) subliniază faptul că mass-media nu acționează doar ca canale de comunicare, ci ca medii care influențează profund normele culturale, structurile sociale și chiar conștiința umană. Afirmatia sa celebră, "suportul este mesajul", încapsulează ideea că caracteristicile tehnologiilor media în sine, mai degrabă decât conținutul pe care îl poartă, sunt cele care au cel mai semnificativ impact asupra societății. Deși unii cercetători critică această teorie pentru abordarea sa tehnologică deterministă, ea poate fi relevantă în argumentul nostru. Astfel, adoptarea unei abordări holistice și înțelegerea mediilor ca medii oferă profesorilor legitimitate în explorarea peisajelor digitale în care trăiesc elevii. De asemenea, îi ajută pe profesori să accepte faptul că platforme precum social media, jocurile și mediile virtuale de învățare fac mai mult decât să distreze elevii, ele contribuind la cultivarea unor competențe, obiceiuri și moduri de gândire specifice.

Schimbând accentul de la efectele transformatoare ale mass-mediei ca medii care modifică organizarea societală și apropiindu-se de scara istorică propusă de McLuhan, Couldry și Hepp în cartea lor "The Mediated Construction of Reality" (2017) adaptează ideile ecologiei media și se concentrează asupra modului în care tehnologiile media și de comunicare sunt profund integrate în

viața de zi cu zi a indivizilor, modelând simțul nostru al realității. Referindu-se la cartea lui Berger și Luckman "Construcția socială a realității", Couldry și Hepp sugerează că realitatea de astăzi este în mare parte construită prin procese mediatice care nu numai că ne modelează înțelegerea lumii, dar ne și structurează relațiile sociale și ne construiesc identitățile în cadrul și prin intermediul mass-media. Din punctul lor de vedere, practicile media se amestecă în detaliile vieții de zi cu zi, influențând realitățile personale și colective. Hepp și Couldry extind discuția privind impactul mass-mediei la contextele actuale ale mass-mediei digitale și în rețea și propun o viziune mai nuanțată a agenției individuale și a structurii sociale. Exercițiul educațional de explorare a practicilor digitale ale elevilor este bine susținut de teoria lui Couldry și Hepp, deoarece acest proces sporește gradul de conștientizare atât al profesorilor, cât și al elevilor cu privire la modul subtil, dar omniprezent, în care mass-media construiesc, în bine sau în rău, viața noastră de zi cu zi.

Teoria studiilor culturale

Conform acestei perspective, media și textele culturale joacă un rol semnificativ în modelarea normelor și valorilor societale. Înțelegerea practicilor media digitale ale elevilor permite profesorilor să abordeze modul în care dezinformarea exploatează narațiunile culturale și să îi învețe pe elevi să se implice critic în reprezentările media (Hall, 1997).

Această abordare, așa cum a fost discutată de Hall (1980), subliniază importanța recunoașterii și valorificării culturilor media ale elevilor. Prin recunoașterea practicilor digitale ale elevilor, profesorii pot crea un curriculum mai cuprinzător și mai relevant, care să abordeze tipurile specifice de dezinformare predominante în mediile digitale ale elevilor.

Un cadru teoretic pentru a înțelege viața digitală a copiilor

Oricât de importantă ar fi din punct de vedere pedagogic, explorarea practicilor digitale ale elevilor ar trebui să fie însoțită de unele ancorate teoretice care pot fi utilizate pentru a da sens vieții digitale a copiilor. În această secțiune, vom prezenta modelul teoretic bazat pe cercetare propus în cadrul proiectului EU Kids Online (Livingstone et al., 2017), care poate ajuta profesorii să înțeleagă și să conducă mai bine activitățile exploratorii din clasele lor de educație media.

Modelul EU Kids Online (EUKO) a fost elaborat, testat și perfecționat pe parcursul a aproape zece ani de către rețeaua de cercetători EU Kids Online (Livingstone et al., 2017). O primă versiune a modelului a fost propusă în 2010 (Livingstone & Haddon, 2012) și s-a bazat pe rezultatele analizei literaturii de specialitate a peste 400 de studii privind viața digitală a copiilor disponibile la momentul respectiv.

Ancorele teoretice ale modelului (a se vedea Livingstone & Haddon, 2011) urmăresc să corecteze unele mituri privind experiențele online ale copiilor și să înrădăcineze modelul într-o perspectivă centrată pe copil. Mai exact, prin modelul lor, cercetătorii au dorit să:

1. Să se îndepărteze de teoriile "esențialiste" ale copilăriei și, de asemenea, de teoriile tehnice deterministe care consideră tehnologiile digitale ca fiind fundamentale perturbatoare pentru o categorie unitară de "copii" (de exemplu, cum ar fi cele care descriu copiii ca fiind "nativi digitali",¹ Prensky, 2001a, 2001b) și, în schimb, să se alinieze noilor teorii ale copilăriei.
2. Evitarea panicii morale bazate pe riscurile internetului definite de adulți și pe agendele protecționiste, propunând în schimb o bază în "teoriile riscului" ale modernității târzii.
3. Să ofere un răspuns holistic la problema responsabilității pentru siguranța online a copiilor și accesul la oportunitățile oferite de internet, utilizând teoria ecologică a lui Bronfenbrenner

¹ Împotriva acestei metafore larg răspândite, a se vedea Eynon, 2020.

privind nivelurile succesive de influență (1979) pentru a evita deresponsabilizarea diferiților actori sociali.

Apoi, pe baza rezultatelor unui studiu paneuropean care a avut loc în 25 de țări (Livingstone et al., 2011), modelul a fost ușor revizuit (Livingstone et al., 2015; Livingstone et al., 2017). Vom prezenta versiunea revizuită a modelului, subliniind unele dintre modificările sale, și vom discuta unele dintre teoriile derivate.

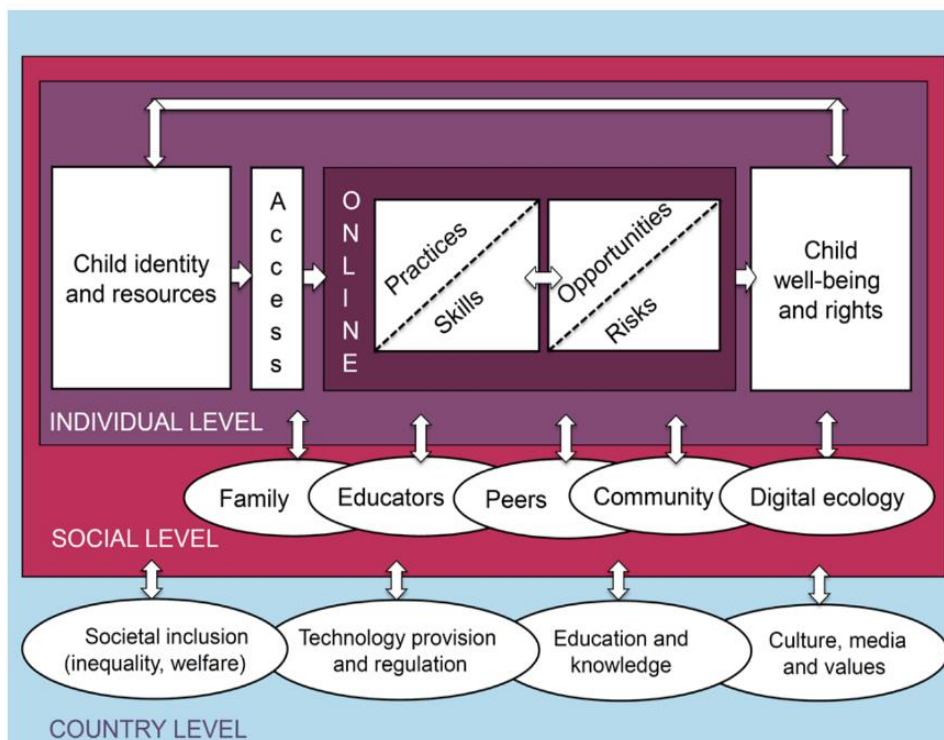


Figura 6.1. Modelul revizuit EU Kids Online (Livingstone et al., 2017)

Evitând o poziție tehno-deterministă și favorizând punctul de vedere al copilului, modelul EUKO combină modelul ecologic al dezvoltării copilului (Bronfenbrenner, 1979) cu o abordare secvențială care descrie viața digitală a copilului, răspunzând la întrebarea "dacă și cum internetul joacă acum un rol, în bine sau în rău, în bunăstarea copiilor" (Livingstone et al., 2015, p.10).

Conform teoriei ecologice, copilul este cuprins de niveluri succesive de influență, de la nivelul micro la nivelul mezo și apoi la nivelul macro; modelul EUKO a adaptat aceste trei niveluri, considerând că primul nivel se referă la utilizările individuale ale internetului (de ex, viața online a copiilor), al doilea la procesele de mediere a utilizării tehnologiei digitale de către copil (de exemplu, medierea de către părinți, profesori și grupuri de colegi), iar al treilea nivel la contextul național (de exemplu, influența unor factori precum politicile educaționale sau inegalitățile sociale).

La nivel individual, în caseta interioară, modelul propune o abordare secvențială care urmărește să explice, pornind de la identitatea și resursele copilului (de exemplu, datele demografice, factorii psihologici, capacitățile, interesele, motivațiile, experiențele de viață sau vulnerabilitățile), "ce diferență face mediul digital în bunăstarea copiilor". În plus, deși studiile arată că marea majoritate

a copiilor, cel puțin în țările europene, sunt online, modelul revizuit recunoaște "accesul"² drept un factor distinct și important care influențează experiența online a copiilor.

Experiența online a copiilor este structurată în model pe două dimensiuni: cea a practicilor și/sau competențelor și cea a riscurilor și/sau oportunităților. Mai exact, practicile online ale copiilor, care pot fi considerate și competențe, se traduc fie în riscuri, fie în oportunități, în funcție de condițiile inițiale (adică identitatea și resursele copilului). De exemplu, aceeași practică de a cunoaște oameni online poate fi riscantă pentru un copil care caută emoții, care nu este sprijinit și care are deja un grup de prieteni problematic, dar poate fi o oportunitate de a extinde o rețea socială bine îngrijită pentru un copil cu părinți foarte prezenți și care îl sprijină. Una dintre cele mai inovatoare idei propuse și testate de model a fost aceea că atât riscurile, cât și oportunitățile sunt probabilistice, rezultând din interacțiunea dintre factorii de intrare (identitatea și resursele copilului) și experiența online a copilului. De asemenea, acestea nu se traduc neapărat în prejudicii și beneficii pentru copii. Astfel, studiile bazate pe modelul EUKO s-au îndepărtat atât de narațiunile panice care sunt centrate pe riscuri, cât și de discursul optimist care se învârtă doar în jurul oportunităților și care nu analizează în profunzime cine sunt acei copii care profită de oportunitățile online și beneficiază de acestea și cine sunt lăsați în urmă, deși sunt online.

Una dintre teoriile explicative incluse în model este că o utilizare mai intensă a internetului conduce la mai multe competențe, dar și la o expunere mai mare atât la riscurile, cât și la oportunitățile online. După cum s-a menționat anterior, acest lucru nu se traduce automat nici în daune, nici în beneficii, mai multe seturi complexe de variabile (cum ar fi vârsta, statutul socioeconomic al familiei, sprijinul parental, condițiile legate de țară) explicând rezultatul final.

O altă teorie importantă a modelului este rolul medierii sociale a vieții digitale a copiilor, mediere în care educatorii sunt incluși alături de familie, colegi și comunitate (un alt argument pentru explorarea vieții digitale a elevilor nu numai la nivel individual, ci și colectiv).

În cele din urmă, o altă idee relevantă pentru acest curs care poate fi extrasă din model este modul în care nivelul macro (descriș de model pe patru dimensiuni) poate modela experiențele digitale ale copiilor și, astfel, bunăstarea lor.

Activități

Pentru a atinge obiectivele acestui modul, propunem două activități de învățare de o oră care pot fi utilizate alternativ sau care pot fi ajustate în funcție de timp și utilizate împreună (instructorul poate decide să restrângă discuția doar la unele dintre subiectele propuse și atunci durata se va modifica în consecință).

1. Universul meu digital zilnic

Durata: 40 de minute (ajustabilă în funcție de necesități)

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Elevii vor deveni conștienți de universul digital în care trăiesc zilnic.
- Elevii vor reflecta asupra interacțiunilor lor sociale mediatizate de mass-media, asupra tipurilor de mass-media pe care le utilizează, asupra nevoilor și satisfacțiilor care le

² Accesul cuprinde elemente precum repertoriul digital utilizat de copii (ce combinație de dispozitive), dacă pot accesa doar conținut gratuit sau și unul plătit etc. După cum susține Helsper (2021), decalajul digital nu ar mai trebui să fie considerat o problemă dihotomică, ci una multiplă, în care inegalitățile digitale sunt un concept mai bun decât excluderea digitală.

determină utilizarea și asupra modului în care practicile lor digitale îi afectează și îi influențează.

Resurse și echipamente:

- Laptop, proiector și ecran (sau smartboard).
- [SM6.7](#) Planul de activitate.
- Fișe de lucru [SM6.8](#) "Jurnalul universului digital" (pe suport de hârtie sau digital).
- Markere colorate sau creioane colorate.
- Foi mari de hârtie (A2 sau A3).
- Post Sticks.

Descriere:

Acest plan de lecție își propune să ofere elevilor o înțelegere cuprinzătoare a practicilor lor digitale și a modului în care aceste practici le modelează viața de zi cu zi, interacțiunile sociale și bunăstarea generală, abordând în același timp riscurile dezinformării. Lecția poate fi adaptată ulterior de către profesori pentru elevii din învățământul secundar inferior și superior.

Introducere (2 minute)

Împărtășirea obiectivelor: Explicați că lecția de astăzi va explora "universul digital" în care trăiesc zilnic și modul în care acesta îi afectează.

Activitatea Partea 1 - Cartografierea universului digital (20 de minute)

Sarcină individuală: Puneți la dispoziția fiecărui elev o fișă de lucru "Jurnalul universului digital". Cereți-le să enumere toate activitățile digitale pe care le desfășoară într-o zi, inclusiv dispozitivele pe care le folosesc și persoanele cu care interacționează. Rugați cursanții să reflecteze la care dintre practicile lor digitale i-ar putea expune la dezinformare.

Întrebări de reflecție:

- Ce tipuri de media utilizați (de exemplu, social media, jocuri, site-uri educaționale)?
- Ce tip de conținut consumați?
- Ce tipuri de implicare aveți online (utilizare pasivă, postare, comentariu, evaluare, reacție la alții etc.)?
- Cu cine interacționezi folosind aceste media (de exemplu, prieteni, familie, profesori, persoane necunoscute, grupuri bazate pe interesele tale)?
- Ce nevoi sau satisfacții îndeplinesc aceste activități (de exemplu, divertisment, legături sociale, învățare)?
- Cum afectează practicile dvs. digitale viața dvs. și a altora (de exemplu, luarea de decizii în cunoștință de cauză pe baza căutărilor online, vizionarea de videoclipuri recomandate, împrietenirea cu persoane sugerate, cumpărarea de produse sugerate)?
- Care dintre aceste practici ar putea să vă expună la dezinformare sau să creeze condițiile pentru o astfel de expunere?
- Care dintre aceste practici vă ajută să reduceți riscul de a fi expus la dezinformare sau vă ajută să abordați și să gestionați dezinformarea?

Lucru în grup

Împărțiți elevii în grupuri mici și oferiți-le coli mari de hârtie și markere. Fiecare grup creează o hartă vizuală a activităților lor digitale combinate, ilustrând universul lor digital zilnic. Ei ar trebui să marcheze clar pe hartă cele mai riscante și cele mai sigure practici în ceea ce privește dezinformarea.

Activitatea Partea 2 - Analiza hărților universului digital (25 minute)

Prezentare: Fiecare grup prezintă clasei harta universului său digital.

Discuții: În cadrul clasei, discutați unele dintre următoarele:

- Care sunt cele mai comune activități digitale în cadrul grupurilor?
- Care este proporția dintre activitățile sociale și cele individuale pe care le desfășoară online?
- Cum îndeplinesc aceste activități nevoi diferite sau oferă satisfacții diferite?
- Cum afectează practicile digitale interacțiunile și relațiile lor sociale?
- Care sunt unele efecte pozitive și negative ale obiceiurilor lor digitale (de exemplu, pozitive: învățarea de lucruri noi, menținerea legăturii; negative: probleme legate de timpul petrecut în fața ecranului, expunerea la informații eronate)?
- Care sunt cele mai "riscante" și cele mai "sigure" practici digitale în ceea ce privește dezinformarea și cât de frecvente sunt aceste practici în rândul cursanților?

Concluzii și teme pentru acasă (opțional) (3 minute)

- **Recapitulare:** Rezumați lecțiile zilei, subliniind importanța conștientizării universului lor digital și a influențelor acestuia, atât pozitive (de exemplu, interacțiunile sociale), cât și negative (în special riscul dezinformării).
- **Temă pentru acasă (opțională):** Rugați elevii să țină un "Jurnal al universului digital" pentru ziua următoare, notând activitățile lor digitale, interacțiunile și reflecțiile cu privire la modul în care aceste activități îi fac să se simtă și orice întâlniri cu dezinformarea. Aceștia își pot împărtăși constatările în cadrul orei următoare.

"Ce știe internetul despre mine?"

Durata: 40 de minute (se poate ajusta în funcție de necesități)

Rezultatele învățării:

- Să reflecteze asupra practicilor digitale personale și a urmelor pe care le lasă online (amprente digitale).
- Înțelegerea diferitelor tipuri de amprente digitale și a riscurilor lor potențiale, în special în ceea ce privește dezinformarea.
- Învățați strategii pentru a reduce amprente digitale și pentru a dezvolta practici digitale mai sănătoase.

Resurse și echipamente:

- Calculatoare/tablete cu acces la internet SAU coli de hârtie (A2/A3) și markere colorate.
- Laptop, videoproiector și ecran sau tablă inteligentă.
- Tablă albă și markere.
- Tablă albă și markere.
- [SM6.9](#) Planul de activitate.
- Fișa [SM6.10](#) "Descoperirea amprente digitale".
- Bilete adezive sau instrumente digitale de luat notițe.

Descriere:

Adaptată după Livingstone și colegii săi (2019), această activitate este potrivită pentru cursanți atât ca activitate de învățare în acest curs, cât și ca o posibilă activitate de predare cu viitorii lor studenți.

Activitatea poate fi adaptată pentru diferite grupe de vârstă (de la învățământul primar la cel secundar). Scopul acesteia este de a-i ajuta pe cursanți (în cadrul cursului)/elevi (ulterior) să își înțeleagă amprentele digitale și să gândească critic la comportamentele lor online în ceea ce privește viața privată. Lecția este interactivă și îndeamnă la reflecție, favorizând o înțelegere mai profundă a mecanismelor internetului și a memoriei.

Schița activității:

1. Introducere (7 minute)

- Sarcină: cursanții sunt rugați să enumere activitățile lor online preferate.
- Gruparea: Instructorul împarte cursanții în grupuri pe baza activităților similare.

2. Partea instructivă - Ce este o amprentă digitală? (8 minute)

- Recapitulare și discuție: Pe baza cunoștințelor anterioare furnizate în acest curs, instructorul implică cursanții într-o discuție privind tipurile de amprente digitale lăsate online de utilizatori și relevanța lor posibilă pentru riscul de a fi expus sau de a se implica în dezinformare.
- Următoarele concepte pot fi utilizate în cadrul discuției (acestea sunt doar orientative și trebuie ajustate în funcție de specificul elevilor implicați în activitate; pentru alte resurse, a se vedea Planul de activitate, [SM6.9](#)): Informații personale, identitate, profilare, preferințe, obiceiuri, date biometrice, navigare pe internet, informații legate de dispozitive, date din rețelele sociale, căutări pe internet, localizare, date financiare, dosare medicale, dosare școlare, informații sensibile, utilizarea datelor; extragerea datelor, prelucrarea datelor (și modul în care acestea sunt utilizate pentru a influența experiențele digitale). brokeri de date și intermediari de date.

3. Lucru în grup - Descoperă-ți amprentele digitale (15 minute).

- Sarcină: Grupurile primesc o fișă "Descoperirea amprentei digitale" ([SM6.10](#)) și sunt rugate să:
 - o Să creeze o hartă pe care să scrie și să organizeze informațiile pe care le lasă online (amprenta lor digitală) în timpul activităților lor preferate.
 - o Discutați orice dezacord pe care îl au și oferiți o justificare pentru aceste situații controversate (de exemplu, de ce unii pledează pentru anumite urme online, iar alții nu sunt de acord? Este din cauză că unii sunt implicați în practici mai riscante sau mai sigure?).
 - o Grupurile ar trebui să marcheze astfel de situații pe harta lor și să adauge justificări.
 - o să identifice care dintre urmele lor online sunt susceptibile de a le expune la dezinformare și să le marcheze pe hartă; în plus, grupurile ar trebui să reflecteze asupra strategiilor de reducere a acestui risc.

4. Prezentare de grup, discuții și reflecție (15 minute)

- Prezentare: Grupurile își prezintă hărțile amprentelor digitale, implicațiile potențiale și strategiile de reducere a amprentelor.
- Discuție în clasă: instructorul va conduce o reflecție asupra activităților care lasă cele mai multe urme online, asupra strategiilor de gestionare a informațiilor online și asupra strategiilor de a face față dezinformării la care este expus cineva pe baza amprentelor sale digitale.

5. Concluzie și temă pentru acasă (opțional) (5 minute)

- Recapitulare: Rezumați punctele cheie privind viața privată, crearea de profiluri, siguranța și dezinformarea.
- Temă pentru acasă (opțională): Elevii sunt rugați să observe și să noteze activitățile online ale familiei lor, concentrându-se pe amprentele digitale. Discutați rezultatele la ora următoare.

Analiză și evaluare

(Instructorul poate alege între prima sau a doua dintre activitățile propuse)

Deoarece obiectivul modului 6 este de a ajuta cursanții să recunoască importanța explorării practicilor digitale și media ale elevilor lor în predarea educației media în general și a gândirii critice și a modului de abordare a dezinformării în special, propunem două activități de evaluare din care instructorul ar trebui să aleagă una. Prima activitate este mai mult orientată spre teorie și îi ajută pe cursanți să reflecteze asupra înțelegerii lor cu privire la conținutul furnizat în modul, iar cea de-a doua este o activitate mai aplicată care poate fi utilizată atât ca activitate de evaluare, cât și ca activitate de învățare.

1. Evaluarea reflecției proprii și de grup

Durata: 30 de minute în clasă (+ 30 de minute de lucru acasă în modul asincron)

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- capacitatea de a demonstra o înțelegere critică a importanței implicării în viața digitală a elevilor în educația media, în special în ceea ce privește dezinformarea.
- capacitatea de a aplica diverse teorii relevante pentru a susține argumente.
- să fie capabili să identifice modalități practice de integrare a practicilor digitale ale elevilor în activitățile din clasă pentru a aborda dezinformarea și să reflecteze asupra modului în care activitățile de educație mediatică pot fi integrate în materia pe care o predau.
- să promoveze și să se implice în evaluarea colegială pentru a obține perspective diferite și pentru a îmbunătăți gândirea critică; să reflecteze asupra perspectivelor personale și colegiale pentru a îmbunătăți înțelegerea colectivă și practicile de predare.

Resurse și echipamente:

- Fișa [SM6.11](#) cu instrucțiuni pentru redactarea eseului (care va fi furnizată în prealabil cursanților ca temă pentru acasă) sau forma digitală a documentului.
- [SM6.12](#) Planul de activitate.
- creion și hârtie sau dispozitive digitale pentru ca elevii să își noteze reflecția în a doua parte a activității.

Descriere:

Ca parte a evaluării modului 6, această activitate cuprinde două părți: o temă asincronă pentru acasă și o prezentare și reflecție în clasă.

Partea 1: Tema pentru acasă Eseu

Instructorul ar trebui să le ceară cursanților în avans (în penultima ședință a modulului) să scrie un scurt eseu în care să argumenteze necesitatea de a se implica în viața digitală a (viitorilor) cursanți în activități de educație mediatică menite să îi învețe despre dezinformare și cum să o abordeze. În eseurile lor, cursanții ar trebui, de asemenea, să reflecteze asupra modului în care o astfel de activitate de educație mediatică se încadrează în materiile pe care le predau.

Instrucțiuni de scriere:

Eseurile se pot încadra în următoarea structură:

Introducere:

- Prezentați pe scurt importanța educației mediatică în contextul erei digitale actuale și al prevalenței dezinformării.
- Expuneți-vă teza cu privire la motivul pentru care implicarea în viața digitală a elevilor este esențială, în special în combaterea dezinformării.

Corp principal:

- Suport teoretic:

Faceți referire la cel puțin două teorii prezentate în modulul 6 sau la alte argumente teoretice pe care le propuneți);

Explicați modul în care aceste teorii sprijină integrarea practicilor digitale ale elevilor în educația media.

- Implicații practice:
 - o Discutați modalități practice de a vă implica în viața digitală a elevilor în clasă.
 - o Evidențiați beneficiile potențiale, cum ar fi relevanța sporită, implicarea și abilitățile de gândire critică.
- Reflecție specifică subiectului:
 - o Reflectați asupra modului în care încorporarea activităților de educație mediatică în materia dvs. specifică (de exemplu, engleză, istorie, științe) poate contribui la combaterea dezinformării.
 - o Dați exemple de modul în care aceste activități pot fi integrate în curriculum.

Concluzie:

- Rezumați punctele cheie din eseu.
- Întăriți-vă teza cu privire la necesitatea de a vă implica în viața digitală a elevilor pentru a combate dezinformarea.
- Reflectați asupra implicațiilor mai largi pentru practica dumneavoastră didactică și pentru rezultatele elevilor.

Partea 2: Prezentarea și reflecția colegilor

Instrucțiuni pentru activitate:

1. Prezentarea colegilor (10 min):
 - Împerechează-te cu un coleg de clasă.

- Fiecare membru al perechii își va prezenta eseul celuilalt, rezumând principalele puncte și argumente (5 minute fiecare).
2. Reflecția colegilor (5 min):
- După ambele prezentări, purtați o discuție de reflecție cu partenerul dumneavoastră.
 - Discutați aspectele comune și specifice ale eseurilor dumneavoastră.
 - Reflectați asupra perspectivelor și perspectivelor diferite obținute din munca fiecăruia.
3. Reflecție în grup (15 min):
- Participarea la o discuție la nivelul întregii clase, facilitată de instructor.
 - Împărtășiți ideile din reflecțiile în perechi.
 - Discutați implicațiile mai largi pentru practica didactică și rezultatele elevilor.

Această activitate de reflecție individuală și de grup poate fi utilizată ca o activitate de autoevaluare și este concepută pentru a încuraja cursanții (viitorii profesori) să analizeze în mod critic rolul implicării și cunoașterii practicilor digitale ale elevilor lor în activitățile lor de educație media și să articuleze motivele teoretice și practice pentru integrarea acestor practici în predarea lor. Prin partea sa de evaluare inter pares și de reflecție în grup, activitatea îi ajută, de asemenea, pe cursanți să ia parte la o comunitate emergentă de educatori media.

2. Lectura lentă folosind conversațiile critice cu prietenii

Durata: 30 de minute (+ pregătirea în avans; a se vedea descrierea)

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Explorați lectura lentă ca modalitate de a vă familiariza cu știrile.
- Să exploreze noi forme de practici sociale nemediate de consum de știri și să practice obiceiuri sociale sănătoase în ceea ce privește consumul de conținut mediatic.
- Promovarea gândirii critice.
- Forme practice de implicare în conținutul consumat de alte persoane în contextul combaterii dezinformării.

Resurse și echipamente:

- [SM6.13](#) Planul de activitate.
- [SM6.14](#) Broșură cu întrebări indicative.
- Aduceți propriul conținut media (bucăți de produse media, digitale, pe hârtie sau altele, pe care studenții sunt rugați în prealabil să le aducă pentru curs).
- Pixuri și hârtii sau dispozitive digitale (BYOD) pentru elevi.

Descriere:

Activitatea este potrivită pentru elevii mai mari (școala secundară superioară) și este inspirată de Ahmer (2018); ajută elevii să exploreze noi modalități de implicare în știri și să experimenteze consumul de știri susținut de colegi, în încercarea de a crea un sens social al știrilor și de a practica obiceiuri sănătoase legate de mass-media.

În pregătirea acestei activități, elevii sunt rugați în prealabil să aducă un conținut media (audio, video, text sau imagine) care le-a atras atenția în ultima săptămână și pe care îl suspectează că ar putea reprezenta dezinformare, deși nu sunt siguri de acest lucru.

La începutul activității, elevii vor fi rugați să scrie pe scurt, pe hârtie sau pe un dispozitiv digital, două motive pentru care consideră conținutul media ca fiind posibil adevărat și două motive pentru care au îndoieli cu privire la acesta.

Apoi, elevii vor fi împărțiți aleatoriu în perechi și li se va cere să discute pe rând despre fiecare conținut media (timp de 10 minute fiecare).

În cadrul acestor discuții, cursanții vor juca fie rolul de cititor, fie rolul de prieten critic. Cititorii aduc informațiile pe care doresc să le analizeze. Prietenii critici, pe de altă parte, acționează ca niște ascultători care îi sprijină și pun întrebări provocatoare, furnizând date care să fie examinate printr-o altă perspectivă. Acest lucru îi ajută pe cititori să aprofundeze înțelegerea știrilor și să decidă asupra veridicității lor.

Pentru această activitate, instructorul pune la dispoziția cursanților un set de întrebări posibile (pe suport de hârtie sau proiectate digital) care să fie utilizate de prietenii critici în procesul de lectură (a se vedea câteva întrebări orientative propuse de Eisenstock 2019; [SM6.14](#)). Instructorul ar trebui să precizeze că acestea sunt întrebări orientative care pot fi ajustate pentru discuție sau pot fi puse întrebări noi.

După ce fiecare cursant este implicat timp de 10 minute în rolul cititorului și 10 minute în rolul prietenului critic, acesta este invitat să reflecteze asupra argumentelor sale inițiale și să le revizuiască, dacă este necesar, în lumina noilor perspective facilitate de discuție.

Referințe

- Ahmer, A. (2018). Proiectarea pentru a sprijini reflecția asupra valorilor și practicilor pentru a aborda dezinformarea online. *CSCW '18 Companion: Companion of the 2018 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing*, pp. 61-64. <https://doi.org/10.1145/3272973.3272974>.
- Berger, P. L. & Luckmann, T. (1966), *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Anchor Books.
- Blumler J.G. & Katz, E. (1974). *Utilizările comunicațiilor de masă: Perspective actuale asupra cercetării gratificațiilor*. Sage.
- Boyd, d. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Cunoașterea localizată și cultura învățării. *Educational Researcher*, 18(1), 32-42.
- Buckingham, D. (2005). *Alfabetizarea mediatică a copiilor și tinerilor: A review of the research literature*. Ofcom. <http://eprints.ioe.ac.uk/145/1/Buckinghammedialiteracy.pdf>
- Buckingham D. (2003), *Media Education: Literacy, Learning, and Contemporary Culture*. Polity Press.
- Cannon, M., Connolly, S., & Parry, R. (2020). Alfabetizarea media, curriculum și drepturile copilului. *Discurs: Studies in the Cultural Politics of Education*, 43(2), 322-334. <https://doi.org/>
- Couldry, N. & Hepp, A. (2017). *Construcția mediată a realității*. Polity.
- Egan, K. (1988). *Imaginație și educație*. Teachers College Press.
- Eisenstock, B. (2019) *Fișa de lucru pentru analiza știrilor*. Centrul pentru alfabetizare media. Disponibil la
- Parlamentul European și Consiliul Uniunii Europene. (2016). *Regulamentul (UE) 2016/679 al Parlamentului European și al Consiliului din 27 aprilie 2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Directivei 95/46/CE (Regulamentul general privind protecția datelor)*. Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, L119, 1-88. Retrieved from

- Eynon, R. (2020). Mitul nativului digital: De ce persistă și daunele pe care le provoacă. În OCDE. *Educația în era digitală. Copii sănătoși și fericiți*. Cap. 9 <https://doi.org/10.1787/2dac420b-en>
Disponibil la
- Gray, P. (2014). Cinci mituri despre tineri și social media. *Psychology Today*. Publicat la 13 februarie 2014) Disponibil la: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/201402/five-myths-about-young-people-and-social-media>
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Învățarea localizată: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- Livingstone, S. (2014). Drepturile digitale ale copiilor: o prioritate. *InterMedia*, 12(4/5), 20-24. http://eprints.lse.ac.uk/60727/1/_lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_Livingstone%2C%20S_Childrens%20digital%20rights_Livingstone_Childrens%20digital%20rights_2015.pdf
- Livingstone, S., Stoilova, M. și Nandagiri, R. (2019). *Vorbind cu copiii despre date și confidențialitate online: metodologia cercetării*. Londra: London School of Economics and Political Science. Disponibil la: <https://doi.org/10.1017/9781017000000>
- Livingstone, S. & Third, A. (2017). Drepturile copiilor și tinerilor în era digitală: o agendă emergentă. *New Media & Society*, 19(5), 657-670. <https://doi.org/10.1177/1075547017702000>
- Livingstone, S., Mascheroni, G. & Staksrud, E. (2017). Cercetarea europeană privind utilizarea internetului de către copii: Evaluarea trecutului și anticiparea viitorului. *New Media & Society*, 20(3), 1-20. <https://doi.org/10.1177/1075547017702000>
- Livingstone, S., Mascheroni, G. & Staksrud, E. (2015). Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe (EU Kids Online: London School of Economics and Political Science, pp. 1-21). http://eprints.lse.ac.uk/60727/1/_lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_Livingstone%2C%20S_Childrens%20digital%20rights_Livingstone_Childrens%20digital%20rights_2015.pdf
- Livingstone, S. și Haddon, L. (2012). "Theoretical framework for children's internet use" (Cadru teoretic pentru utilizarea internetului de către copii). În S. Livingstone, L. Haddon și A. Görzig (eds) *Children, risk and safety on the internet: Research and policy challenges in comparative perspective* (pp. 1-14). Bristol: Policy Press.
- Livingstone, S. M., Haddon, L., Görzig, A. & Ólafsson, K. (2011). *Risc și siguranță pe internet* (Londra). London School of Economics. http://eprints.lse.ac.uk/60727/1/_lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_Livingstone%2C%20S_Childrens%20digital%20rights_Livingstone_Childrens%20digital%20rights_2015.pdf
- Marshall, M. (1964). *Înțelegerea mass-media*. Mentor.
- Melo-Pfeifer, S. & Dedecek Gertz, H. (2023). Learning About Disinformation Through Situated and Responsive Pedagogy: Bridging the Gap Between Students' Digital and School Lives. În Parker, L. (ed.) *Education in the Age of Misinformation*,. 12, 225-250.
- Organizația Națiunilor Unite (1989). *Convenția privind drepturile copilului*. Disponibilă la
- Organizația Națiunilor Unite (2019). *Convenția privind drepturile copilului. Versiunea pentru copii*. Disponibil la
- Organizația Națiunilor Unite (2021). *Observația generală nr. 25 (2021) privind drepturile copilului în raport cu mediul digital*. Disponibil la: https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC/C/GC/25&Lang=en
- Fundația 5 Rights. *Cunoaște-ți drepturile în mediul digital (poster pentru copii)*. Disponibil la <https://5rightsfoundation.com/KnowYourRightsPoster.pdf>
- Fundația 5Rights. (2020). *În propriile noastre cuvinte: Drepturile copiilor în lumea digitală*. Retrieved from https://5rightsfoundation.com/In_Our_Own_Words_Young_Peoples_Version_Online.pdf

- Smith, A. & Seal, M. (2021). Terenul contestat al pedagogiei critice și predarea educației informale în învățământul superior. *Științe ale educației*. 11(9):476. <https://doi>.
- Stewart, K. (2007). Re-imaginarea educației media: Explorarea de noi strategii pentru implicarea emoțională și socială a elevilor din clasele primare. Canadian Center for Policy Alternatives. Disponibil la: <https>:
- Yskills. (2023). Drepturile copiilor într-o lume digitală. <https://www>.
- Walker, C. & Shore, B. (2015). Înțelegerea rolurilor clasei în educația prin investigație: Legătura dintre teoria rolurilor și constructivismul social cu conceptul de diversificare a rolurilor. *SAGE Open*. 5. 10.1177/2158244015607584.
- Wardle, C. & Derakhshan, H, (2017). *Tulburarea informațională: Toward an interdisciplinary framework for research and policymaking*, Consiliul Europei. Retrieved from: <https>:
- Wigley, T. (2017, 12 octombrie). *Dacă copiii se uită la telefoanele lor în loc de exponatele noastre, este vina noastră - nu a lor*. [Post], LinkedIn: <https://www.linkedin.com/pulse/kids-looking-phones-instead-our-exhibits-its-fault-theirs-jones/>

7. Predarea alfabetizării media digitale și a dezinformării



Modulul la o privire de ansamblu

7. Predarea competențelor media digitale și dezinformarea

<i>Rezumat</i>	Modulul "Teaching digital media literacy and disinformation" îi ajută pe cursanți să înțeleagă esența textelor media în diferitele lor manifestări, să recunoască prejudecățile cognitive, să-și dezvolte gândirea critică atunci când abordează mesaje și produse media, să se familiarizeze cu diferite tehnici și instrumente de verificare a faptelor, precum și să-și facă o idee despre esența și specificul creării și distribuirii conținutului media.
<i>Rezultatele învățării</i>	<ul style="list-style-type: none"> • să înțeleagă natura intențională a mesajelor media și natura "textului" mediatizat • Construirea și deconstruirea mesajelor media • Verificarea surselor pentru a evita dezinformarea, dezinformarea și malinformarea • Analiza textelor media pentru a pătrunde sub suprafața mesajului
<i>Resurse și echipamente</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lecturi suplimentare (a se vedea Referințe) ○ O prezentare PowerPoint (SM7.2) ○ Materiale suplimentare (SM7.1; SM7.3; SM7.4) ○ Studiu de caz (Activități Alfabetizarea mediatică și conversația culturală Arta ca reflecție și provocare) ○ Filme video de scurt metraj (a se vedea Referințe) ○ Computer cu acces la internet ○ Beamer ○ Difuzor ○ Telefoane inteligente ○ Ecran (tablă albă)
<i>Durata totală</i>	195 de minute

Introducere

Durata: **10 minute** 10 minute

Rezultatele învățării:

- Identificați detaliile atunci când întâlniți informații.
- Analizați detaliile informațiilor.
- Verificați sursele unei informații, indiferent dacă este audio, video, tipărită etc.

Resurse și echipamente:

- [SM7.1](#) & Beamer.
- Smartphone-uri.
- Instrumente de căutare inversă a imaginilor.

Descriere:

Ora va începe cu o activitate "Spune ce vezi", în cadrul căreia cursanților li se va arăta o imagine ([SM7.1](#) - un câine și un lup) care permite diferite interpretări ale conținutului său. Imaginea din [SM7.1](#) poate fi înlocuită cu orice altă imagine care influențează diferite interpretări, iar instructorul poate alege o altă imagine pentru introducere. Acordați cursanților un minut pentru a nota cât mai multe detalii. Apoi comparați și discutați răspunsurile lor.

Într-o etapă ulterioară, cursanții ar trebui să utilizeze orice tip de motor de căutare (cum ar fi Google Images Search, Yahoo Image Search, Bing Image Search, Pinterest Visual Search Tool, Creative Commons Search, Picsearch, TinEye etc.) pentru a colecta mai multe date despre imagine și a compara ipotezele prezentate anterior.

Aceasta va fi o intrare frumoasă în subiect și în ideea că mesajele media pot fi adesea percepute diferit. De asemenea, ar putea aduce mai multă lumină asupra faptului că ceea ce se află la suprafață poate fi destul de diferit de ceea ce este în realitate. Apoi vor fi abordate în detaliu cele cinci întrebări-cheie, și anume paternitatea, formatul, publicul, conținutul și scopul. Aceste caracteristici ale conținutului media și modul în care acesta influențează percepția publicului vor fi verificate ad hoc prin oferirea de diverse exemple (aceste exemple pot fi diferite pentru partenerii participanți, deoarece este important să fie specifice și legate de context). Astfel, dezinformarea, caracteristicile sale și motivele generatoare vor deveni mai clare și mai ușor de recunoscut.

Perspective teoretice

Durata: 90 de minute

Rezultatele învățării:

- Să fie capabili să deconstruiască mesajele media.
- Să fie capabil să construiască mesaje media.
- Să fie capabil să evalueze sursele
- Să fie capabili să analizeze critic conținutul media.

Resurse și echipamente: Beamer, [SM7.2](#) - Prezentare PowerPoint a cunoștințelor teoretice

Descriere: Perspectiva teoretică prezintă cursanților caracteristicile educației media digitale, principalele probleme cu care se pot confrunța consumatorii cu privire la percepția corectă și precisă a mesajelor media și oferă o mai bună înțelegere a eticii media.

Alfabetizarea media digitală (SM7.2)

Alfabetizarea media digitală este strâns legată de studiile media și oferă o perspectivă suplimentară asupra unor aspecte importante, cum ar fi înțelegerea media (cunoștințele și abilitățile necesare pentru o analiză critică a instrumentelor și conținutului media), conștientizarea media (cunoștințele legate de diferitele tipuri de media și clasificarea acestora - tradiționale și online, publice și private; oportunitățile și provocările pe care consumatorii le întâmpină atunci când le utilizează), atitudinea față de media (modul adecvat în care oamenii se simt cu privire la utilizarea media, a tehnologiei digitale și a oportunităților pe care acestea le oferă) și comportamentul față de media (utilizarea și aplicarea critică a media pentru nevoile de dezvoltare personală și profesională ascendentă). Aceste patru atribute ale consumului de media pot fi denumite înțelepciune mediatică, deoarece, cu sau fără participarea noastră, media există, este peste tot în jur și va continua să joace un rol important în viața oamenilor (Celot, 2021).

Pentru unii oameni, mass-media este interesantă, distractivă și informativă, pentru alții este înspăimântătoare, scandalosă, manipulatoră sau înșelătoare. Adevărul este că există o disponibilitate a tuturor acestora - fără exagerare - chiar omniprezentă. Se presupune că alfabetizarea media digitală ar trebui să ofere claritate cu privire la natura, funcțiile, tipurile, clasificările, diversitatea genurilor, formatele, proprietatea, indicatorii gradelor de libertate și independență etc. ale acestora. În acest caz, ea clarifică relația noastră cu mass-media - modul în care ne putem angaja activ cel mai corect, sănătos și eficient cu mass-media. Alfabetizarea mediatică NU ne spune ce să gândim sau în ce să credem, ci ne oferă instrumentele gândirii critice - o metodologie pentru învățare și predare, care oferă abilitățile unei astfel de gândiri, iar aceste abilități, la rândul lor, ne permit să facem propriile noastre alegeri într-un mod mai demn de încredere (Hobbs, 2010). Alfabetizarea mediatică încurajează un scepticism sănătos prin procesul de investigare, prin punerea întrebărilor corecte care conduc la răspunsuri corecte. În acest fel, alfabetizarea mediatică oferă o pedagogie distinctă care se referă atât la procesul de deconstrucție, cât și la cel de construcție a mesajelor mediatic. Ea dezvoltă abilitățile de descifrare a conținutului mediatic, care sunt în egală măsură utile și necesare atât pentru procesul de gândire critică, cât și pentru înțelegerea mass-media și a relațiilor consumatorilor cu mass-media (Centre for Media Literacy, 2012). Prin urmare, competențele dobândite prin alfabetizarea mediatică digitală sunt tocmai competențele secolului XXI care oferă cetățenilor cunoștințele și competențele necesare pentru a participa în mod eficient în societatea modernă. Dobândirea acestor competențe și cunoașterea modului de aplicare a acestora în viața de zi cu zi sunt legate de procesele de conștientizare și înțelegere, de formarea de atitudini și comportamente care construiesc așa-numita spirală a responsabilizării.

Conștientizarea și înțelegerea rolului pe care mass-media îl joacă în viața contemporană asigură legătura dintre educația mediatică, educația secolului XXI și cetățenia activă (Cortesi et al., 2020). Educația modernă ar trebui să pregătească cursanții nu doar pentru a colecta fapte la îndemâna lor prin intermediul internetului și al tehnologiilor digitale, ci și pentru a prelucra, analiza și înțelege informațiile disponibile. Cu alte cuvinte, competențele formate prin alfabetizarea mediatică permit cetățenilor să fie:

- Gestionari eficienți ai informațiilor.
- Consumatori înțelepți de media.
- Creatori și distribuitori responsabili de conținut media.
- cetățeni activi care participă la o cultură media globală (Galili, 2021).

Dintr-o astfel de perspectivă, alfabetizarea media pune întotdeauna cinci întrebări-cheie cu privire la orice mesaj media (Jolls & Wilson, 2014). Acestea includ **paternitatea, formatul, publicul, conținutul și scopul**.

Autoare

Clarificarea primului aspect cheie - paternitatea - este mai complexă și merge dincolo de numele care apare sub film, cântec, reclamă, emisiune etc. Ea dezvăluie două adevăruri fundamentale care se aplică tuturor mijloacelor de informare în masă - constructivitatea și alegerea. A înțelege constructivitatea înseamnă a recunoaște că mesajele media nu sunt "naturale", chiar dacă par "reale". Ele sunt construite - ca orice lucru material creat de om - conțin un plan, artiști care îl pun în aplicare (și pentru care sunt plătiți), mijloace prin care performanța are loc într-un anumit mod (și nu în alt mod) și un rezultat pe care diferite persoane îl percep identic sau diferit. Fie că urmărim titlurile de știri, citim legenda de pe un panou publicitar de pe stradă sau ascultăm discursul unei campanii electorale - este vorba despre un mesaj scris de cineva (sau, eventual, de mai multe persoane), cu imagini nu doar captate, ci, cel mai probabil, editate; întregul proces de creare a mesajului a trecut prin mâinile multor persoane cu multe competențe și sarcini diferite.

Atunci când facem alegeri - decizia creativă mărturisită este doar una dintre diferitele posibile. De obicei, aceasta oferă soluția aleasă, prezentată într-un mod care rămâne în conștiința maselor ca fiind singura posibilă. Mass-media face ca multe lucruri să pară necontroversate, în timp ce sunt departe de a fi așa. Mass-media prezintă mai degrabă reprezentări decât lucruri reale, dar distincția este neclară sau inexistentă pentru mulți oameni. Adevărul este că mass-media nu este o versiune reală a lumii, deoarece este mediată, chiar și știrile care ar trebui să prezinte fapte, o fac prin prisma numeroaselor componente care denaturează imaginea reală. Importanța problemei paternității constă în faptul că prezintă întreaga complexitate a "constructivității" mass-mediei și ne ajută astfel să creăm distanța critică de care avem nevoie pentru a distinge între realitate și ficțiune, între obiect și imagine sau între întâmplat și editat.

Înțelegerea comprehensivă a problemei paternității implică găsirea răspunsurilor la următoarele întrebări:

- Cine a creat acest mesaj?
- Ce tehnici creative au fost folosite pentru a atrage atenția?
- Cum pot diferiți oameni să înțeleagă acest mesaj în mod diferit de cel încorporat în el?
- Ce valori, stiluri de viață și perspective sunt reprezentate sau omise din acest mesaj?
- De ce este trimis acest mesaj?

Pentru a răspunde la aceste întrebări, trebuie să înțelegem:

1. Ce tip de mesaj este acesta (știre, interpretare, provocare, comentariu, opinie etc.)?
2. Din ce elemente este alcătuit (text, desene, fotografii, materiale audio, video etc.)?
3. Este asemănător sau diferit de mesajele similare din același gen?
4. Ce tehnologii au fost utilizate în crearea sa?
5. De câți oameni a fost nevoie pentru a crea acest mesaj?
6. Lucrează în același loc?
7. Ce interese apără?

Format

A doua problemă cheie se referă la forma mesajului mediatic și examinează modul în care acesta este construit, adică analizează componentele utilizate pentru a realiza produsul final - cuvinte, sunet, muzică, imagine, culori, mișcări, unghiul camerei și multe altele. Înțelegerea problemei permite utilizatorilor să aibă în minte o "listă de verificare internă" pe care să o aplice oricând oricărui mesaj media. Pentru a concepe o astfel de listă de verificare, în primul rând, trebuie să înțelegem

cum este creat un mesaj media. Este vorba despre cunoașterea diferitelor genuri media, a simbolurilor și a limbajului creativ utilizat, cunoașterea elementelor de bază ale comunicării vizuale - iluminare, compoziție, unghiul camerei, editare, limbajul corpului, simboluri etc. - și modul în care utilizarea acestor elemente și tehnici influențează diferitele semnificații vehiculate de mesaj. Înțelegerea gramaticii, a sintaxei și a sistemului metaforic al mijloacelor de comunicare, în special al limbajului vizual, reprezintă adevăratele căle de a deveni un "cetățean alfabetizat mediatic".

Întrebările-cheie care conduc la rezolvarea problemei sunt:

- Ce observați în legătură cu modul în care este construit mesajul?
- Ce culori sunt folosite?
- Sunt ele realiste? De ce credeți acest lucru?
- Ce forme de reprezentare sunt utilizate: testimonial, expert, autoritate, jurnalistic? Și de ce?
- Care este dimensiunea fontului?
- Cum sunt combinate imaginile sonore și cuvintele? De ce?
- Există o tăcere nefirească? De ce?
- Există ceva special în legătură cu îmbrăcămintea?
- Care sunt mișcărilor - naturale sau nu?
- Cum este iluminatul? Vă ajută să vedeți mai bine lucrurile prezentate sau nu? De ce?
- Unde este camera? Cum este spusă povestea vizual?
- Ce fac oamenii? Ce puncte de vedere sunt prezentate: toate selectate în mod deliberat sau echilibrate? Sincer?
- Există simboluri și/sau metafore vizuale (o figură de stil în care un cuvânt sau o frază este aplicată unui obiect sau unei acțiuni la care nu se aplică)?
- Care este starea emoțională care este evocată?
- Sunt folosite exemple convingătoare?
- Ce face ca mesajul să pară real sau nu?

Audiență

Al treilea aspect cheie care trebuie clarificat este modul în care publicul înțelege mesajul. Sau, mai exact, se referă la lipsa de ambiguitate în interpretarea mesajului și dacă aceasta implică o diferență în înțelegerea noastră, a celor dragi și a altor oameni? Două persoane care au văzut împreună același film văd adesea lucruri diferite. Chiar și persoanele apropiate una de cealaltă nu "văd" același conținut în același mod. Fiecare spectator are un mod unic de a înțelege și de a descifra, provenit din propriile experiențe de viață, mod de comunicare etc. Suporteri și adversari ai unei anumite echipe, fotbaliști și nefotbaliști, iubitori și nu iubitori ai acestui sport, privesc (și trăiesc ceea ce văd) în timpul unui meci de fotbal în moduri complet diferite. Cu cât putem pune mai multe întrebări cu privire la diferențele dintre senzațiile trăite, cu atât suntem mai bine pregătiți să evaluăm un anumit mesaj. O astfel de analiză este importantă pentru a înțelege modul în care mass-media vizează diferite segmente ale societății și le influențează opinia sau - mai exact - le "vinde" o idee. Alfabetizarea media digitală nu constă doar în descoperirea interpretării capului cuiva, ci mai degrabă ar trebui să îi ajute pe oameni să se gândească la "constructivitatea" unui mesaj media și apoi să își justifice interpretarea cu dovezi.

Întrebările principale în clarificarea acestei probleme sunt:

- Ați experimentat vreodată așa ceva în viața voastră?

- Cât de aproape este acest lucru de experiența dumneavoastră?
- Ce ați învățat din acest mesaj media?
- Ce ai învățat despre tine urmărind/ascultând/lectând mesajul mediatic?
- Ce ați învățat din răspunsurile altor persoane? Din experiențele lor de viață?
- Câte alte interpretări ar putea exista?
- Cum (unde) putem afla despre ele?
- Sunt valabile și perspectivele altor persoane?
- Cum puteți explica diferite puncte de vedere?

Răspunsurile ne aduc mai aproape de posibile adevăruri despre mesajul mediatic, derivate dintr-o înțelegere precisă a diferitelor perspective.

Conținut

Al patrulea aspect cheie pe care educația media digitală încearcă să îl descopere se referă la conținutul mesajului în sine: ce valori apără, ale cui interese sunt implicite în acesta, prin ce obiectiv exact este transmis și pe cine nu reprezintă, adică toate sunt caracteristici diferite ale publicului pe care îl reprezintă.

Atunci când se analizează conținutul unui mesaj media, este important să se înțeleagă că nu există aproape niciun mijloc de comunicare care să fie lipsit de (și neutru față de) anumite valori. Și întrucât toate mesajele media sunt construite, construcția lor implică o anumită alegere - ceva este afirmat, altceva este respins. Alegerea reflectă în mod inevitabil anumite valori, atitudini și puncte de vedere - de regulă, ale celor însărcinați cu "construcția". Chiar și în reportajele de știri - acele povești prezentate în mod factic - sunt încorporate valori, cel puțin cu privire la poveștile selectate: care ar trebui să fie prima și care ar trebui să fie mai departe în ordine, cât de lungă ar trebui să fie narațiunea, ce imagini/citate/efecte sonore ar trebui să fie selectate etc. Și, în ciuda existenței unor concepte precum "etica jurnalistică" și reglementarea mass-media, nu este neobișnuit ca realizatorii media - fie din neglijență, fie în mod deliberat - să facă generalizări care împing publicul către concluzii specifice și chiar către formarea de stereotipuri.

Prin urmare, publicul ar trebui să caute în mod constant standarde etice în mass-media, cum ar fi corectitudinea, echilibrul și pluralismul opiniilor. Cu alte cuvinte, este necesar ca noi - consumatorii - să căutăm în mod conștient alte surse alternative pentru a înțelege mai bine și a aprecia alternativele disponibile. Importanța aspectului-cheie al conținutului ar trebui să arate că ideile și valorile încorporate în mesajele media consolidează și, prin urmare, validează o anumită filosofie existentă care stă la baza sistemului social în care operează mass-media. Aceasta din urmă explică mai clar două dintre principalele acuzații la adresa mass-media:

1. Că nu prea permit idei noi care să pună la îndoială dominația de lungă durată a convingerilor comune.
2. Numai contestarea publică a convingerilor comune - care are loc de obicei prin intermediul mass-media - poate preveni consolidarea stereotipurilor existente, permițând (și facilitând) astfel înțelegerea perspectivelor și posibilităților multiple.

Dacă avem abilitatea de a pune sub semnul întrebării tot ceea ce percepem prin intermediul mass-media și de a identifica în mod rațional atât mesajele deschise, cât și cele ascunse din reprezentările mediatizate - indiferent de modul și locul în care obținem informațiile, persuasiunea sau divertismentul - este probabil să fim mult mai perspicace în luarea propriilor decizii, în acceptarea sau respingerea unei afirmații. Alfabetizarea mediatică permite recunoașterea perspectivelor lipsă sau a dominației altora.

Întrebările pe care ar trebui să ni le punem cu privire la conținut sunt:

- Ce tipuri de comportamente/consecințe reprezintă acest conținut?
- Ce tip de persoană este cititorul/observatorul/ascultătorul cu care conținutul îl determină implicit să se identifice?
- Ce întrebări evocă conținutul în rândul celor care îl primesc?
- Ce idei sau valori ne "vinde" acest conținut?
- Ce idei politice, economice și sociale transmite?
- Ce judecăți sau afirmații face despre atitudinea noastră față de un anumit tip de persoană?
- Ce idei sau perspective sunt omise din mesaj?
- Cum și unde pot fi găsite?
- În ce măsură descoperirea perspectivelor lipsă ne schimbă judecata de ansamblu?

Scop

A cincea problemă cheie este legată de scop - de ce este transmis acest mesaj. Rezolvarea acestei probleme dezvăluie măsura în care un mesaj mediatic a fost influențat de bani și/sau de puterea egoului și/sau de ideologie. Pentru a înțelege și a răspunde în mod adecvat la orice mesaj, ar trebui să fim capabili să privim - și să vedem - dincolo de motivele care stau la baza conținutului - indiferent dacă acesta este destinat să informeze, să convingă sau să distreze.

O mare parte a mijloacelor de informare în masă din lume evoluează ca întreprinderi comerciale, a căror existență este asigurată, în marea lor majoritate, de publicitate. Publicitatea - în numeroasele sale forme - este o parte esențială a conținutului presei scrise, electronice și pe internet. O analiză cantitativă a ofertei din ziare și reviste, radio și televiziune, precum și din site-urile de internet este suficientă pentru a stabili proporția dintre conținutul comercial și cel editorial. Acest fapt este cunoscut de marea majoritate a consumatorilor.

Cu toate acestea, puțini dintre ei știu (înțeleg) că, pe lângă valoarea comercială pe care o oferă audienței, mass-media își vând audiența agenților de publicitate care reprezintă diverse interese nepublice - personale, private și corporatiste. Un scop important al programelor de televiziune (radio), al materialelor din ziare și reviste etc., precum și al paginilor electronice de pe internet, este de a crea un public predispus pozitiv la interesele agenților de publicitate. Sponsorii plătesc timp/spațiu media pentru afișarea unei reclame, al cărei cost depinde de numărul de persoane care consumă conținutul media în care aceasta este poziționată. Înțelegerea mecanismelor prin care conținutul media face ca publicul să fie receptiv la obiectivele agenților de publicitate este una dintre sarcinile centrale pe care încearcă să le abordeze educația mediatică.

Descifrarea scopului mesajului ridică vălul care ascunde secrete cu privire la proprietatea, structura, relațiile și influența instituțiilor media în societate. Acest lucru este deosebit de important astăzi, în cultura și mediul digital, în care, prin mijloacele tehnologice ale acestei culturi, oricine poate fi medium, poate crea și disemina conținut mediatic, prin care poate convinge mase mari de oameni de justetea unui punct de vedere, indiferent dacă motivațiile care stau la baza acțiunilor autorului sunt pozitive sau negative. Mediul digital permite existența unor instrumente atât pentru o manipulare mai precisă, cât și pentru o eficiență ridicată în detectarea și demascarea minciunilor, urii și abuzurilor. Prin urmare, educația mediatică acordă o atenție semnificativă abilităților de manipulare a tehnologiilor și dispozitivelor digitale.

Întrebările orientative în abordarea celui de-al cincilea aspect de bază - scopul mesajului media - sunt:

- Cine controlează crearea și transmiterea mesajului mediatic?

- De ce este trimis un mesaj? Cum știm acest lucru?
- Către cine este trimis? Cum știm acest lucru?
- Ce se vinde în acest mesaj? Ce se spune?
- Cine beneficiază de acest mesaj? Persoane fizice, organizații, instituții?
- Cine plătește pentru aceasta? Persoanele fizice, organizațiile, instituțiile?
- Cine beneficiază de mesaj? Persoane fizice, organizații, instituții?
- Ce decizii economice ar fi putut influența construirea și transmiterea acestui mesaj - private, corporative sau politice?

Completarea acestui subiect în discuție poate necesita note suplimentare cu privire la etica mass-media, și anume cu privire la cerințele legate de mesajele mass-media. Indiferent de subiectul lor, mesajele trebuie să fie exacte, fiabile, relevante și imparțiale. Acuratețea este esențială pentru credibilitate și este legată de valori editoriale importante, precum imparțialitatea și corectitudinea. Tratarea oamenilor în mod corect și prezentarea imparțială a conținutului înseamnă prezentarea corectă a faptelor. Acuratețea mass-mediei nu constă doar în a prezenta un fapt corect sau greșit, ci mai degrabă în a garanta că consumatorii mass-media primesc o imagine corectă a realității. Acest lucru este esențial pentru o cetățenie democratică informată. Informația fiabilă este cea care arată în ce măsură datele pot fi considerate fiabile și sunt coerente și lipsite de erori în timp. Evaluarea acestora înseamnă să luăm întotdeauna în considerare următorii factori:

- **Sursa.** Informațiile fiabile provin adesea din surse credibile. Sursele primare (cercetare originală, documente oficiale) sunt considerate mai fiabile decât sursele secundare (interpretări, rezumate).
- **Obiectivitate:** Informațiile obiective sunt mai puțin părtinitoare și mai credibile. Verificați dacă autorul prezintă un punct de vedere echilibrat sau are o agendă clară.
- **Autor:** Informațiile cu un autor listat sunt, în general, mai credibile decât conținutul anonim. Fiți prudent cu sursele anonime sau comerciale.

Rețineți că evaluarea fiabilității implică gândire critică și înțelegerea contextului (Jolls & Wilson, 2014).

Informațiile relevante se referă la date care sunt pertinente, aplicabile sau cruciale pentru un anumit scop, o anumită situație decizională sau un anumit proces de rezolvare a problemelor. În contextul procesului decizional, fie în afaceri, în viața personală sau în orice alt scenariu, informațiile relevante pot influența rezultatul unei decizii.

Două caracteristici principale definesc informațiile relevante:

- **Actualitatea:** Informațiile sunt disponibile atunci când sunt necesare și sunt suficient de actuale pentru a influența decizia în cauză. Informațiile neactualizate pot fi inutile și pot conduce la concluzii incorecte.
- **Capacitatea de a face o diferență:** Informațiile pot schimba sau influența o decizie. Dacă datele nu oferă nicio perspectivă nouă sau nu vor avea niciun impact asupra rezultatului, atunci nu sunt relevante.

Este important să rețineți că ceea ce este considerat relevant poate fi subiectiv și poate varia în funcție de context sau de perspectivele individuale. Ceea ce este relevant într-un scenariu poate să nu fie relevant în altul ([BBC Editorial Guidelines](#)).

În cele din urmă, prejudecata poate fi definită ca orice înclinație sau prejudecată pentru sau împotriva unei persoane sau a unui grup, în special într-un mod care poate fi considerat nedrept. Prejudecata informației se referă la tendința de a colecta sau de a interpreta informațiile în mod

selectiv, de obicei condusă de presupunerea creșterii importanței unui lucru în detrimentul altui lucru. Pentru a evita prejudecățile, încercați întotdeauna să luați în considerare perspectivele lipsă și să vă gândiți în ce măsură omiterea lor schimbă imaginea de ansamblu. Scepticismul sănătos și gândirea critică ajută foarte mult (Jolls & Wilson, 2014).

Luarea în considerare a tuturor aspectelor și factorilor discutați mai sus permite formarea sistematică a competenței de alfabetizare mediatică. Această competență nu reprezintă o stare completă (finală), deoarece tehnologiile digitale și practica aplicării lor sunt îmbogățite în mod constant. Ceva considerat de la sine înțeles astăzi poate fi contestat mâine, iar aceasta este cea mai mare provocare și principala fascinație a competenței mediatică ca o componentă cheie a personalității cetățeanului modern.

Activități/Exerciții

1. Mass-media și industria producătoare de bani

Durata: 30 minute 30 de minute

Rezultatele învățării:

- Să fie capabil să deconstruiască mesajele media
- Să fie capabil să construiască mesaje media.
- Să fie capabil să verifice sursele.
- Să fie capabil să analizeze mesajele media.

Resurse și echipamente: [Media și bani: Crash Course Media Literacy #5](#) & Beamer sau un ecran TV.

Descriere: Fiecare reprezentare este o alegere făcută de creator pentru a influența gândirea oamenilor în vederea obținerii unui beneficiu - de obicei interese comerciale. Toate mass-media sunt un fel de afacere și au nevoie de bani pentru a exista. De aceea, persoana competentă în domeniul mass-media trebuie să fie capabilă să pună întrebări și să răspundă la diverse întrebări pentru a formula concluzii și decizii și pentru a-și dezvolta o atitudine bazată pe dovezi adevărate și fiabile.

Activitatea se desfășoară în **trei etape:**

1. Cursanții urmăresc un scurt videoclip ([Media & Money](#)).
2. Aceștia discută un produs/mesaj media ales anterior de către instructor.
3. Fiecare cursant (sau în perechi) dă exemple de mesaje media și modul în care acestea ar putea manipula publicul.

Cursanții urmăresc videoclipul "[Mass-media și banii](#)", care prezintă câteva aspecte importante legate de mass-media și relațiile cu banii. Apoi, ei încep o discuție despre un produs/un mesaj media (video, tipărit sau audio - anunț, carte, broșură, o știre etc.) cu privire la următoarele aspecte:

- De ce a fost creat acel produs media/ mesaj? - scopul său - divertisment, informare, persuasiune etc.?
- Care este impactul produsului/ mesajului media?
- Cine l-a creat? Cum a fost creat?
- Și care a fost motivul creării sale?
- Pe ce se pune accentul - ce este inclus și ce este exclus? Cum se manipulează accentul?

Fiecare reprezentare este o alegere făcută de creator pentru a influența gândirea oamenilor în vederea obținerii unui beneficiu - de obicei interese comerciale. Toate mijloacele de comunicare sunt un fel de afacere și au nevoie de bani pentru a exista. Unele produse artistice (filme, imagini, muzică etc.) încurajează conversația culturală, iar "lectura" lor ar trebui să răspundă la întrebări:

- Pe ce se pune accentul - ce este inclus și ce este exclus?
- Cum se manipulează focalizarea?

În ultima fază a activității, cursanții sunt încurajați să dea exemple de mesaje media (reclame) și modul în care accentul este pus pe manipularea percepției lor. (de exemplu, reclamele la jocurile de noroc nu prezintă posibilitatea dependenței; reclamele la alimente nu prezintă ingredientele nesănătoase etc.). Prezentarea lor trebuie să răspundă la toate întrebările formulate în cadrul activității și să fie susținută de argumente.

2. Competențe media digitale în combaterea dezinformării

Durata: 30 minute 30 de minute

Rezultatele învățării:

- Dezvoltarea abilităților de înțelegere a naturii intenționate a mesajelor media.
- Să fie capabili să înțeleagă natura "textului" mediatizat.
- Deconstruiți mesajele media.

Resurse și echipamente: [Competențe media: Crash Course Media Literacy #11](#) & Beamer sau un ecran TV

Descriere:

Alfabetizarea media este capacitatea de a accesa, analiza, evalua, crea și acționa folosind toate formele de comunicare.

1. Cine a creat acest mesaj și care este scopul - să distreze, să vândă, să convingă; să înșele sau din alte motive?
2. Ce tehnici folosește pentru a reține și a atrage atenția?
3. Ce stil de viață și ce puncte de vedere înfățișează?
4. Cum ar putea diferite persoane să interpreteze acest mesaj?
5. Ce este omis sau lăsat deoparte?

Evaluarea calității și credibilității mesajului mediatic:

1. **Relevanță.** Mass-media își îndeplinește scopul?
2. **Acuratețe.** Cât de factual este - dovadă sau opinie?
3. **părtinire** sau perspectiva cuiva care întunecă realitatea, prezentând doar elementele de probă care susțin o opinie
4. **Fiabilitate.** Cât de demn de încredere este un editor sau un autor?

Cursanții trebuie să urmărească programul de știri, difuzat pe una dintre rețelele lor naționale de televiziune (fiecare partener trebuie să aleagă) - este de preferat ca instructorul să aibă o înregistrare a unui buletin de știri, astfel încât cursanții să lucreze pe aceeași știre. Aceștia trebuie să acorde atenție celei de-a doua știri din programul de știri și să facă o analiză completă, cu privire la cele cinci probleme-cheie (**autor, format, public, conținut și scop**), care îi va ajuta să înțeleagă corect mesajul mediatic.

Ei răspund, de asemenea, la întrebările menționate mai sus pentru a exersa toate abilitățile necesare, necesare pentru o atitudine și un comportament de competență mediatică. În cazul în care instructorul le oferă cursanților posibilitatea de a alege liber programul de știri pe care să îl urmărească, este recomandabil să le ceară feedback cu privire la alegerea și analiza lor, înainte de a-l prezenta în fața întregii audiențe. Multe dintre subiectele referitoare la competența mediatică sunt sensibile la cultură, religie, convingeri, sexualitate, handicap, statut socioeconomic, aspect fizic etc., ceea ce reprezintă una dintre cele mai mari provocări în predarea competenței mediatice, iar instructorul trebuie să fie pregătit să reacționeze cu privire la specificul diversității grupurilor.

Analiză și evaluare

1. Alfabetizarea mediatică și conversația culturală

Durata: 15 minute 15 minute

Rezultatele învățării:

- Să fie capabil să se angajeze în conversații culturale.
- Să fie capabili să deconstruiască mesajele media.

Resurse și echipamente:

- Beamer.
- Smartphone-uri personale (sau PC).
- [SM7.3](#).

Descriere:

Unele produse artistice (filme, imagini, muzică etc.) încurajează conversația culturală, iar "lectura" lor ar trebui să răspundă la întrebări:

- Pe ce se pune accentul - ce este inclus și ce este exclus?
- Ce este exagerat și ce este subestimat?
- Cum manipulează focusul înțelegerea corectă a mesajului? etc.

Cursanților li se arată două imagini ([SM7.3](#)) una după alta.

1. Prima imagine este o sculptură de artă realizată de David Černý și reprezintă Bulgaria (una dintre țările Uniunii Europene) ca o toaletă turcească (autorul explică inspirația din amintirile sale din copilărie, când a vizitat Bulgaria). Cursanții sunt încurajați să explice ce văd și cum înțeleg ei arta sculpturii. Apoi li se permite să își folosească telefoanele mobile pentru a găsi mai multe informații despre sculptură și să răspundă la întrebările referitoare la paternitate, format, public, conținut și scop, inclusiv la întrebări:
 - Pe ce se pune accentul - ce este inclus și ce este exclus?
 - Ce este exagerat și ce este subestimat?
 - Cum manipulează accentul înțelegerea conținutului?
2. Apoi, elevilor li se prezintă a doua imagine - din nou Bulgaria, dar cu comorile și obiectivele sale turistice frumoase. Apoi, cursanții răspund la întrebări:
 - Cine a creat acest mesaj și care este scopul - să distreze, să vândă, să convingă; să înșele sau din alte motive?
 - Ce tehnici folosește pentru a reține și a atrage atenția?

- Ce stil de viață și ce puncte de vedere înfățișează?
- Cum ar putea diferite persoane să interpreteze acest mesaj?
- Ce este omis sau lăsat deoparte? etc.

Cursanții răspund la întrebările privind paternitatea, formatul, publicul, conținutul și scopul mesajului media ([SM7.3](#)). Ei sunt încurajați să își susțină răspunsurile cu argumente și dovezi adecvate.

2. Arta ca reflecție și provocare

Durata: 20 de minute

Rezultatele învățării:

- Să fie capabili să deconstruiască mesajele media artistice.
- Să fie capabil să construiască mesaje media artistice.
- Fiți capabil să găsiți informațiile necesare online folosind cele mai bune cuvinte cheie.

Resurse și echipamente:

- Beamer.
- Smartphone-uri personale (sau PC).
- O aplicație de editare a imaginilor.
- Informații despre [Entropa](#) - o sculptură satirică de David Černý din 2009. În conformitate cu motto-ul președinției cehe a Consiliului Uniunii Europene "Europa fără bariere", a fost prezentată cu subtitlul Stereotipurile sunt bariere care trebuie înlăturate).
- [SM7.4](#).

Descriere:

Instructorul trebuie să prezinte ideea sculpturii "Entropia" creată de David Černý:

Entropa este o sculptură realizată de artistul ceh David Černý. Proiectul a fost comandat de Republica Cehă pentru a marca ocazia președinției sale la Consiliul Uniunii Europene și a fost conceput inițial ca o colaborare pentru 27 de artiști și grupuri de artiști din toate țările membre ale Uniunii Europene. Cu toate acestea, Černý și unii dintre asistenții săi au creat o piesă satirică și controversată care înfățișă stereotipuri punctuale ale țărilor membre ale UE. De asemenea, Černý și complicii săi au creat profiluri false de artiști, astfel încât fiecare țară din puzzle-ul UE este reprezentată de artiști inexistenți.

Țările au fost reprezentate după cum urmează: Belgia - o cutie de praline; Bulgaria - o serie de așa-numite "toaile turcești" interconectate; Republica Cehă - un ecran LED într-un cadru auriu, care proiectează declarații ale președintelui Václav Klaus; Danemarca - blocuri Lego; Estonia - seceră și ciocan; Finlanda - o podea de lemn, pe care zace un bărbat cu o armă; Franța este acoperită cu inscripția "GRÈVE!" ("STRIKE!"); Irlanda - cimpoi maro; Italia - teren de fotbal cu mai mulți jucători, fiecare ținând în mână o minge de fotbal; Cipru - tăiat în două; Lituania - serie de figuri asemănătoare statuii Manneken Pis din Bruxelles, care urinează spre vecinii săi estici; Letonia - o țară muntoasă; Luxemburg - o pepită de aur cu inscripția "De vânzare"; Ungaria - un Atomium asamblat din produsele sale agricole emblematice - pepeni și salam unguresc - și construit pe o podea de paprika.; Malta - o insulă minusculă cu un elefant pigmeu și o lupă plasată în fața elefantului; Germania - un sistem de autostrăzi interconectate; Țările de Jos - sub apă, din care ies doar câteva minarete; Polonia - preoți care ridică steagul curcubeu al mișcării pentru drepturile homosexualilor; Portugalia - o placă de tăiere cu trei bucăți de carne în forma fostelor sale colonii Brazilia, Angola și Mozambic; Austria - un câmp verde dominat de turnurile de răcire ale centralelor nucleare; România - un parc tematic în stil

Dracula; Grecia - o pădure arsă; Slovacia - salam ungueresc (sau un corp uman legat cu tricolorul maghiar); Slovenia - o stâncă pe care sunt sculptate cuvintele primii turiști; Spania - complet turnată în beton; Suedia - o cutie mare de mobilă în stil IKEA care conține avioane de luptă Gripen; Marea Britanie - un spațiu gol.

Elevii fac cunoștință cu reprezentări (SM7.4) ale unei țări alese din sculptura artistică a lui Černý. Ei sunt rugați să spună ce văd și cum "citesc" mesajele artistului. Apoi sunt rugați să găsească mai multe informații online despre sculptură, autorul acesteia, ideea din spatele ei și reflecțiile din mass-media (de exemplu, [Art Hoax Unites Europe in Displeasure](#) sau [Modern Art - Entropa](#)).

Instructorul discută cu cursanții despre cum să aleagă cuvinte-cheie pentru a găsi informații de încredere online, iar împreună enumeră câteva cuvinte-cheie pe tema curentă.

În cele din urmă, fiecare cursant este încurajat să aleagă o țară din sculptură și să o reprezinte cât mai bine într-o versiune în imagini, folosind imagini gratuite de pe internet și un editor de aplicații de imagini sau un generator de imagini AI.

Cursanții evaluează munca celorlalți cursanți cu puncte de la 1 la 5 (1= slabă; 2= medie; 3= bună; 4= foarte bună; 5= excelentă) conform următoarelor criterii:

1. Abilități de prezentare.
2. Creativitatea ideii.
3. Implementarea corectă a ideilor conceptuale.
4. Format adecvat.
5. Credibilitatea mesajului.
6. 6. Acuratețea surselor utilizate și a paternității.

La sfârșitul activității, instructorul anunță scorurile și le discută cu cursanții.

Referințe

Celot, P. (2021). *MEDIA COACH How to become a media literacy coach*. EAVI.

https://eavi.eu/wp-content/uploads/2021/09/The-Media-Coach-Book_How-to-become-a-media-literacy-coach.pdf

Centrul pentru alfabetizare media. (2012). *Alfabetizarea mediatică. Un sistem pentru a învăța oricând, oriunde. Partea 2: Instrumente pentru deconstrucție*.

<https://www.medialit.org/sites/default/files/Part%20%20ToolsforDeconstruction2012.pdf>

Cortesi, S., Hasse, A., Lombana-Bermudez, A., Kim, S., & Gasser, U. (2020). *Tineretul și cetățenia digitală+ (Plus): Înțelegerea competențelor pentru o lume digitală*. Publicație de cercetare a Centrului Berkman Klein. <http://dx>.

Galili, I. (2021). *Cunoașterea științifică ca o cultură: Plăcerea de a înțelege*. Springer.

<https://doi.org/10.1007/978-3-030-80201-1>

Hobbs, R. (2010). *Alfabetizarea digitală și mediatică: un plan de acțiune*. Institutul Aspen.

https://www.aspeninstitute.org/wp-content/uploads/2010/11/Digital_and_Media_Literacy.pdf

Jolls, T., & Wilson, C. (2014). Conceptele de bază: Fundamentale pentru alfabetizarea mediatică ieri, astăzi și mâine. *Journal of Media Literacy Education*, 6(2), 68-78. <https://doi.org/10.23860/jmle-6-2-6>

Resurse multimedia

BBC. (2024). *Linii directoare editoriale*.

<https://www.bbc.com/editorialguidelines/guidelines>

Crash Course. (2018, 27 martie). *Media și bani: Crash Course Media Literacy #5*. Youtube.

<https://www>.

Crash Course. (2018, 8 mai). *Competențe media: Crash Course Media Literacy #11*. Youtube.

<https://www>.

David Cerny. *Entropa*.

<https://davidcerny.cz/405/entropa/>

LivingPrague. *Artă modernă: Entropa*: [https://livingprague.com/art-and-culture/david-cerny-](https://livingprague.com/art-and-culture/david-cerny-entropa/)

[entropa/](https://livingprague.com/art-and-culture/david-cerny-entropa/)

Lyall, S. (2009, 14 ianuarie). *Art Hoax Unites Europe in Displeasure*. The New York Times:

<https://www.nytimes.com/2009/01/15/world/europe/15mosaic.html>

Lecturi și resurse suplimentare

Allcott, H., & Gentzkow, M. (2019). Social media și știrile false în alegerile din 2016. *Journal of Economic Perspectives*, 31(2), 211-236. DOI:[10.1257/jep.31.2.211](https://doi.org/10.1257/jep.31.2.211)

Burr, C., & Floridi, L. (2020). *Etica bunăstării digitale*. Springer.

Chesney, R., & Citron, D. (2018). Deep Fakes: A Looming Challenge for Privacy, Democracy and National Security, *California Law Review*, 107, 1753-1779.

https://scholarship.law.bu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1640&context=faculty_scholarship

Curs intensiv. *Lecții de alfabetizare mediatică*. Disponibil pe Youtube.: [https://](https://www.youtube.com/watch?v=...)

CrossCheck. (2017, 5 mai). *A deschis Emmanuel Macron un cont off-shore? CrossCheck*.

<https://crosscheck>.

CrossCheck. (2017, 22 aprilie). *Au "sărbătorit" musulmanii din Londra un atac terorist pe Champs-Elysees?*

Hindman, M., & Barash, V. (2018). *Dezininformare, "știri false" și campanii de influență pe Twitter*.

Fundația Knight. [https://kf-site-](https://kf-site-production.s3.amazonaws.com/media_elements/files/000/000/232/original/KF-DisinformationReport-final.pdf)

[production.s3.amazonaws.com/media_elements/files/000/000/232/original/KF-](https://kf-site-production.s3.amazonaws.com/media_elements/files/000/000/232/original/KF-DisinformationReport-final.pdf)

[DisinformationReport-final.pdf](https://kf-site-production.s3.amazonaws.com/media_elements/files/000/000/232/original/KF-DisinformationReport-final.pdf)

Jack, C. (2017). *Lexicon de minciuni: Termeni pentru informații problematice*. Date și societate.

https://datasociety.net/pubs/oh/DataAndSociety_LexiconofLies.pdf

Livingstone, S. (2004). Alfabetizarea mediatică și provocarea noilor tehnologii de informare și comunicare. *Communication Review*, 7(1), pp. 3-14. <http://eprints>.

Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting pentru un viitor digital: Cum speranțele și temerile legate de tehnologie modelează viața copiilor*. Oxford University Press.

Marwick, A., & Lewis, R. (2017). *Manipularea mass-media și dezinformarea online*. Data & Society.

[https://datasociety.net/wp-](https://datasociety.net/wp-content/uploads/2017/05/DataAndSociety_MediaManipulationAndDisinformationOnline-1.pdf)

[content/uploads/2017/05/DataAndSociety_MediaManipulationAndDisinformationOnline-1.pdf](https://datasociety.net/wp-content/uploads/2017/05/DataAndSociety_MediaManipulationAndDisinformationOnline-1.pdf)

- McDougall, J., Zezulkova, M., Van Driel, B., & Sternadel, D. (2018). *Predarea alfabetizării mediatice în Europa: dovezi ale practicilor școlare eficiente în învățământul primar și secundar*, raportul NESET II. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene. DOI:[10.2766/613204](https://doi.org/10.2766/613204)
- Potter, W. J. (2018). *Alfabetizarea mediatică*. Sage.
- Tunikova, O., (2018, 17 iunie). *Consumăm prea multă informație?* Medium. <https://medium.com/@tunikova/are-we-consuming-too-much-information-b68f62500089>
- Wardle, C. & Derakhshan, H, (2017). *Tulburarea informațională: Către un cadru interdisciplinar pentru cercetare și elaborare de politici*. Consiliul Europei. <https://firstdraftnews>.

8. Dezvoltarea competențelor de educație media digitală în sala de clasă: Să devenim cetățenilor digitali



Modulul la o privire de ansamblu

8. Dezvoltarea competențelor de educație media digitală în clasă și în școală: Să devenim cetățeni digitali

<i>Rezumat</i>	Acest modul își propune să dezvolte competențele de alfabetizare media digitală în clasă, subliniind importanța de a deveni cetățeni digitali responsabili. Acesta acoperă subiecte esențiale, cum ar fi înțelegerea instrumentelor digitale, gândirea critică, evaluarea mesajelor media și comportamentul online sigur, asigurându-se că cursanții pot naviga în lumea digitală cu încredere și în mod etic, devenind cetățeni digitali.
<i>Rezultatele învățării</i>	<ul style="list-style-type: none"> • să înțeleagă și să evalueze critic mesajele media • Dezvoltarea competențelor digitale pentru regăsirea informațiilor și crearea de conținut • Demonstrarea unui comportament online responsabil și a cetățeniei digitale • să se angajeze în discuții critice despre educația mediatică și impactul acesteia asupra societății
<i>Resurse și echipamente</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Proiector și ecran sau tablă interactivă - Calculatoare sau tablete cu acces la internet - Broșuri tipărite și fișe de scenariu - Acces la resurse online de educație mediatică
<i>Durata totală</i>	195 de minute

Introducere

Durata: 20 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Familiarizarea cu obiectivele și activitățile modului.
- Autoevaluati cunoștințele preexistente cu privire la subiect.

Descriere: Următoarea activitate de spargere a gheții prezintă obiectivele modului și ajută la evaluarea înțelegerii de bază a cursanților cu privire la conceptele de alfabetizare media digitală, oferind o bază pentru o explorare mai aprofundată pe parcursul modului.

Activitate de spargere a gheții: "Instantanee a alfabetizării digitale"

Introducere:

- Instructorul explică pe scurt importanța alfabetizării digitale și mediatice în lumea de astăzi.
- Cursanții sunt informați că vor participa la o activitate interactivă rapidă pentru a începe.

Discuții în grup

- Cursanții sunt împărțiți în grupuri mici de 3-4 persoane.

- Fiecare grup primește un set de întrebări pe care trebuie să le discute timp de 3 minute. Întrebările sunt:
 1. Ce este alfabetizarea digitală?
 2. Puteți da un exemplu de situație în care competența mediatică este importantă?
 3. Verificați informațiile pe care le găsiți online, dacă nu, de ce, iar dacă da, cum?

Schimb de informații

- După discuție, fiecare grup alege un purtător de cuvânt care să împărtășească întregii clase o idee cheie din discuția lor.
- Instructorul rezumă aceste informații și evidențiază obiectivele principale ale modului pe baza răspunsurilor cursanților.

Perspective teoretice

Durata: 60 minute 60 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Să dobândească o înțelegere aprofundată a cadrelor de alfabetizare digitală și mediatică.
- Să analizeze și să compare diferite definiții și concepte ale educației mediatică.
- Dezvoltarea abilităților de gândire critică în ceea ce privește consumul și producția media.

Resurse și echipamente:

- Un dispozitiv electronic și o conexiune la internet pentru a vizualiza modulul și materialele suplimentare.
- Materiale de lectură suplimentare (de exemplu, articole academice, rapoarte) ale căror linkuri sunt încorporate în modul.

Predarea alfabetizării media digitale

În cadrul acestui modul, cursanții vor aprofunda elementele esențiale ale competențelor de alfabetizare media digitală. Având în vedere natura în continuă evoluție a tehnologiei, aceste materiale ar trebui privite mai degrabă ca orientări flexibile decât ca conținut rigid.

Predarea alfabetizării media

Alfabetizarea mediatică oferă indivizilor instrumentele necesare pentru a naviga în peisajul mediatic complex cu încredere și gândire critică. Înțelegerea construcției și distribuției mesajelor mediatică duce la alegeri informate în ceea ce privește consumul și crearea, reducând astfel susceptibilitatea la manipulare și exploatare.

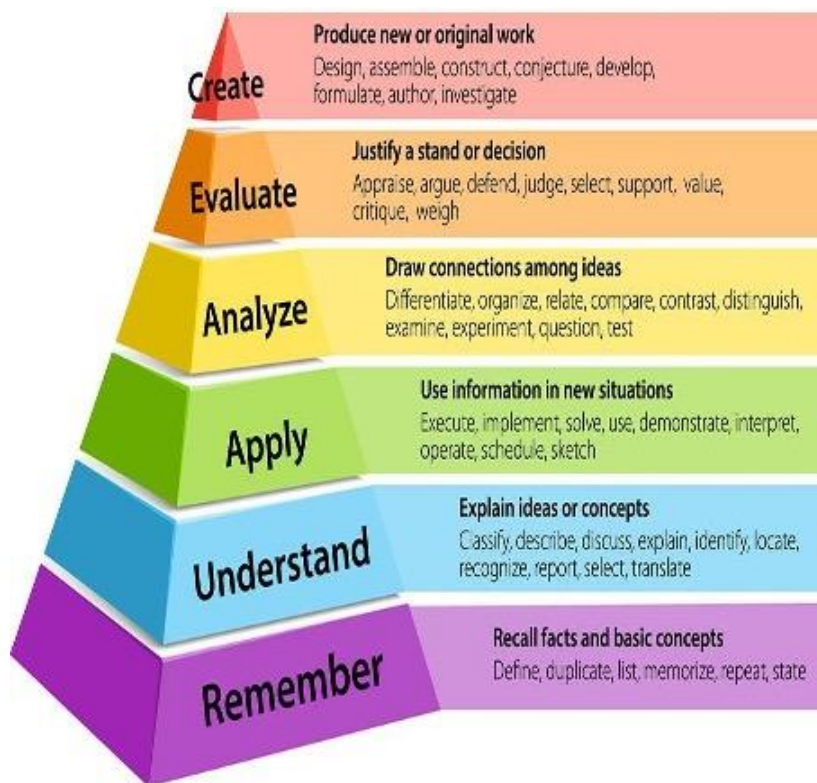
Predarea alfabetizării digitale

Navigarea eficientă în lumea digitală necesită exercițiu. Existența unei baze solide în recuperarea informațiilor, încurajarea elevilor să învețe despre competențele digitale și practica constantă sunt esențiale pentru promovarea alfabetizării digitale.

Aptitudini ale unei persoane familiarizate cu mediile digitale

- **Citirea mass-mediei:** Aceasta implică evaluarea, analiza, descifrarea, evaluarea critică, contextualizarea și înțelegerea semnificației mesajelor.
- **Scrierea cu mass-media:** Acesta include abilități de producție creativă, abilități tehnice și digitale, abilități de comunicare și considerații privind conținutul autogenerat.
- **Utilizarea mass-media pentru participare:** Aceasta promovează cetățenia activă și digitală, partajarea responsabilă a conținutului, protejarea drepturilor individuale, progresul personal.

Notă: Instructorii ar trebui să integreze zilnic, ori de câte ori este posibil, conceptele de alfabetizare media digitală în clasele lor.



Taxonomia lui Bloom: Oferă o structură ierarhică pentru abilitățile cognitive, arătând că nivelurile superioare de învățare depind de dobândirea de cunoștințe și abilități esențiale la nivelurile inferioare. Propusă în 1956 de psihologul educațional Benjamin Bloom și revizuită în 2001, aceasta clasifică obiectivele educaționale de învățare și ajută profesorii să planifice lecțiile, oferindu-le un limbaj comun pentru a discuta și a face schimb de metode de învățare și evaluare.

Scopul utilizării taxonomiei lui Bloom: Este de a încuraja gândirea de ordin superior a elevilor prin construirea de la abilități cognitive de nivel inferior. Taxonomia lui Bloom poate fi încorporată în obiective educaționale mai largi

Figura 1 - Taxonomia lui Bloom ([Armstrong, 2010](#))

Cadru conceptual

1. Definiții și concepte privind alfabetizarea digitală și alfabetizarea media

A) Definiții

Alfabetizare media

European Association for Viewers Interests - Media Literacy for Citizenship (EAVI) definește termenul generic de educație mediatică drept "capacitatea unui individ de a interpreta în mod autonom și critic fluxul, substanța, valoarea și consecințele mass-mediei în toate formele sale multiple" și sugerează că aceasta este o "construcție complexă, care exprimă în mod intrinsec multe idei și fluxuri diferite de gândire și cercetare" ([EAVI, 2009](#), p. 4). Potrivit EAVI, obiectivul și ambiția finală a educației mediatice este "dezvoltarea înțelegerii critice individuale și a participării cetățenești (și anume, împuternicirea și interacțiunea oamenilor în viața publică prin intermediul mass-media)" (p. 9) prin dezvoltarea capacităților individuale de înțelegere și gândire critică a alfabetizării mediatice în domeniul socio-politic.

Printre multe alte definiții autoritare ale competenței mediatice date de alte organizații internaționale și instituții științifice și academice, Comisia Europeană (CE) definește competența mediatică ca fiind competența de a face față, în mod autonom și critic, mediului de comunicare și media stabilit în cadrul și ca o consecință a "societății informaționale". CE propune o definiție în care se pot distinge în mod clar două dimensiuni fundamentale: (a) competențele individuale (definite ca utilizare tehnică, înțelegere critică și abilități sociale); și (b) factorii de mediu (definiți ca disponibilitate media, educație media, politici și reglementări și alte roluri ale părților interesate, și anume industria media și societatea civilă). Pentru o înțelegere completă a competenței mediatice, este necesar să se înțeleagă contextul în care aceasta este dezvoltată (p. 21).

Grupul de experți în educație mediatică al CE afirmă că educația mediatică este o "expresie generică care include toate capacitățile tehnice, cognitive, sociale, civice și creative care permit unui cetățean să aibă acces la mass-media, să aibă o înțelegere critică a acesteia și să interacționeze cu ea" ([Mandatul CE al EGML, 2024](#)). Aceste capacități permit cetățeanului să participe la aspectele economice, sociale și culturale ale societății, precum și să joace un rol activ în procesul democratic. Se referă la toate tipurile de media (televiziune, radio, presă), prin toate tipurile de canale (tradiționale, internet, social media) și la toate vârstele. "Alfabetizarea mediatică înseamnă lucruri diferite pentru diferite țări și părți interesate. Este, de asemenea, un concept dinamic care evoluează în același timp cu tehnologia și societatea. Cu toate acestea, o piatră de temelie în toate definițiile posibile ale alfabetizării mediatice este dezvoltarea gândirii critice de către utilizator" ([Mandatul CE al GEML, 2024](#)).

Alfabetizare digitală

[UNESCO \(2018\)](#) definește alfabetizarea digitală drept "capacitatea de a defini, accesa, gestiona, integra, comunica, evalua și crea informații în condiții de siguranță și în mod adecvat prin intermediul tehnologiilor digitale și al dispozitivelor în rețea pentru a participa la viața economică și socială. Aceasta include [și este profund corelată cu] competențe care sunt denumite în mod diferit alfabetizare informatică, alfabetizare TIC, alfabetizare informațională, alfabetizare de date și alfabetizare mediatică" (Un cadru global de referință privind alfabetizarea digitală (p. 132). [Uniunea Internațională a Telecomunicațiilor \(UIT\) \(2010\)](#) susține că alfabetizarea digitală implică echiparea persoanelor cu cunoștințele, metodele și competențele necesare pentru a utiliza și valorifica în mod eficient tehnologiile informației și comunicațiilor (TIC), făcând parte din alfabetizarea mediatică și informațională mai largă, care presupune predarea conceptelor și tehnicilor necesare pentru a

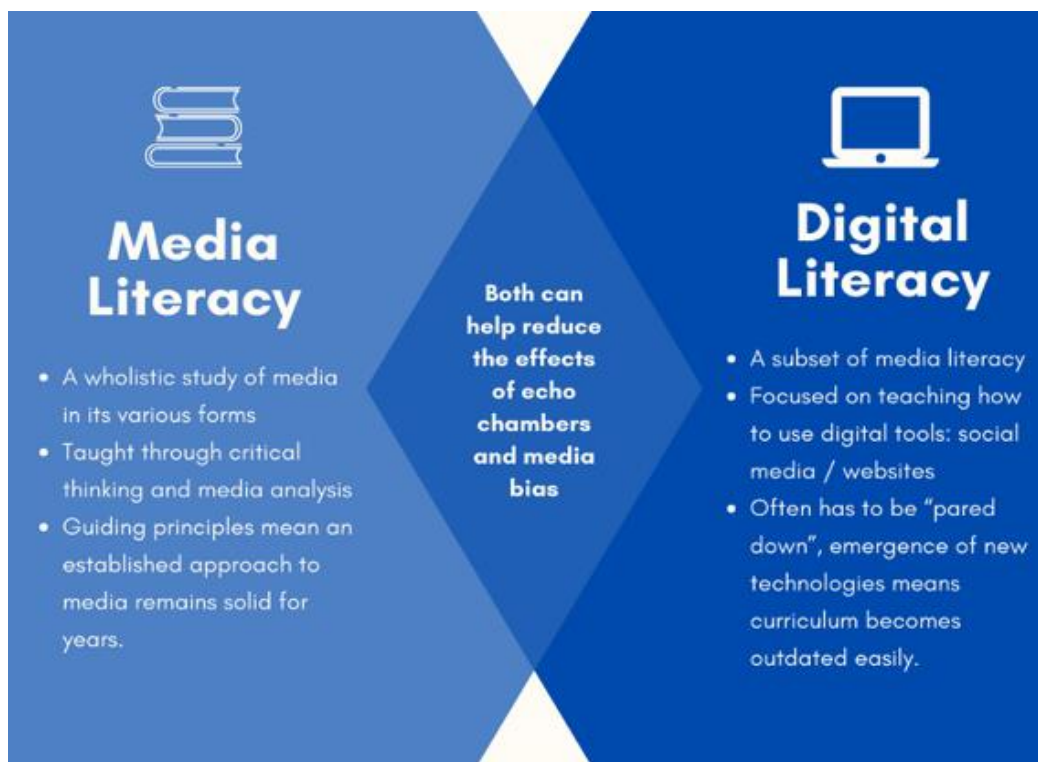
prelucra datele și a le transforma în informații, cunoștințe și decizii în cunoștință de cauză (p. 32). În consecință, [Eurostat \(2023\)](#) propune ca alfabetizarea digitală să stabilească cinci domenii de competență digitală și un total de 21 de competențe digitale, care vor fi detaliate în secțiunea următoare a acestui modul. Domeniile de competențe digitale includ alfabetizarea în materie de informații și date, comunicarea și colaborarea, crearea de conținut digital, siguranța și rezolvarea problemelor.

CE subliniază că "toți europenii au nevoie de competențe digitale pentru a studia, a lucra, a comunica, a accesa serviciile publice online și a găsi informații de încredere", iar în Europa, "mai mult de 90% din rolurile profesionale necesită un nivel de bază de cunoștințe digitale", la fel cum necesită competențe de bază de citire, scriere și calcul ([Competențe digitale, 2023](#)). Cu toate acestea, rezultatele Indexului economiei și societății digitale (DESI) arată că 4 din 10 adulți și fiecare a treia persoană care lucrează în Europa nu au competențe digitale de bază ([Competențe digitale și locuri de muncă, 2023](#)). Prin urmare, alfabetizarea digitală în UE a devenit mai importantă ca niciodată și "competențele digitale [au devenit] din ce în ce mai esențiale atât pentru viața personală, cât și pentru cea profesională", având în vedere importanța sa la nivel societal și individual, atât în contextul ocupării forței de muncă și al dezvoltării, cât și al alfabetizării mediatică și al participării active în calitate de cetățeni digitali ([Alfabetizarea digitală în UE: o prezentare generală, 2023](#)).

Comparație între alfabetizarea digitală și media

Pentru a compara alfabetizarea mediatică și alfabetizarea digitală, trebuie avute în vedere următoarele aspecte:

- **Premisa 1:** Competența mediatică este capacitatea de a accesa, analiza, evalua, crea și acționa folosind **toate formele de comunicare** ([Safer Internet, 2023](#)).
- **Premisa 2:** Alfabetizarea digitală este capacitatea de a utiliza **instrumentele de comunicare** și/sau rețelele **tehnologiei digitale** pentru a accesa, înțelege, gestiona, integra, evalua și crea informații [[UNESCO \(2018\)](#)].
- **Concluzii:** Deși alfabetizarea digitală este, de asemenea, o entitate de sine stătătoare, aceasta se află în interacțiune constantă cu alfabetizarea mediatică, funcționând ca unul dintre subseturile acesteia atunci când cele două sunt comparate. Prin urmare, **alfabetizarea mediatică digitală** este definită ca abilitatea de a accesa, înțelege, participa și crea conținut folosind media digitale.



Alfabetizarea mediatică examinează mass-media ca întreg, luând în considerare întregul spectru al comunicațiilor pentru a înțelege modul în care mass-media ne influențează percepția asupra realității. În timp ce alfabetizarea digitală pune accentul pe înțelegerea interacțiunii dintre tehnologie, inclusiv instrumentele media digitale precum platformele social media, site-urile web și aplicațiile, și societate în general. Aceste două alfabetizări sunt, de asemenea, predate diferit. Alfabetizarea mediatică este de obicei predată prin intermediul gândirii critice, în timp ce alfabetizarea digitală este abordată prin intermediul educației care implică tehnologii și diverse instrumente de comunicare digitală.

Figura 2 - Comparație între alfabetizarea digitală și media ([StudyMassCom](#))

B) Concepte

Alfabetizare media

Conform [CE \(2007\)](#), alfabetizarea mediatică este definită, în general, ca "capacitatea de a accesa media, de a înțelege și de a evalua critic diferite aspecte ale media și ale conținutului media și de a crea comunicații într-o varietate de contexte" (p. 3). Cu toate acestea, studiul alfabetizării mediatică utilizează o varietate de termeni și concepte similare, deoarece este în mod inerent împletit cu o varietate de alfabetizări relevante, cum ar fi **alfabetizarea digitală**, **alfabetizarea informațională**, **alfabetizarea informatică**, **alfabetizarea tehnologică**, **alfabetizarea culturală**, **alfabetizarea audiovizuală**, **alfabetizarea în domeniul inteligenței artificiale**, **alfabetizarea algoritmică**, **alfabetizarea informativă** și multe altele.

Toate aceste interacțiuni dintre aceste alfabetizări completează și demonstrează natura multistratificată și complexă deja existentă a alfabetizării media, care oferă cea mai cuprinzătoare interpretare, deși este recomandabil să se clarifice semnificația și relația dintre acești termeni atunci când este necesar. De exemplu, referirile la alfabetizarea informatică subliniază caracterul binar al semnalelor transmise în contextul calculatoarelor și al utilizării acestora. Referirile la alfabetizarea

audiovizuală subliniază importanța limbajului utilizat în combinație cu sunetul și imaginea și, prin urmare, nu se referă la cuvântul scris sau tipărit. În timp ce referirile la "alfabetizarea informațională" identifică capacitatea individului de a obține, absorbi și contextualiza multitudinea de informații, indiferent de sursa acestora ([EAVI, 2009](#)).

În afară de relațiile sale fundamentale cu alfabetizările menționate mai sus, alfabetizarea mediatică implică și reiese, de asemenea, dintr-o gamă largă de concepte mai largi, deoarece studiază în profunzime fiecare dintre funcțiile și impactul acestora în scopul de a dota cetățenii cu competențele necesare pentru a naviga pe tărâmul mass-media.

Unele dintre aceste concepte includ, dar nu se limitează la, următoarele:

- **Inteligența artificială.** Conștientizarea potențialului inteligenței artificiale, interacțiunea prudentă cu aceasta, precum și consumarea și partajarea conștientă a producăiilor AI, care reprezintă simularea proceselor de inteligență umană de către mașini, în special de către sisteme informatice.
- **Angajament civic.** Participarea activă la activitățile comunitare și politice prin încurajarea cetățeniei informate și angajate și evaluarea critică a informațiilor prin facilitarea implicării semnificative în problemele societății prin intermediul competențelor de alfabetizare mediatică, cum ar fi gândirea critică.
- **Etica digitală.** Principii morale care ghidează comportamentul în mediile digitale, inclusiv viața privată, drepturile digitale și utilizarea responsabilă a tehnologiei prin asigurarea standardelor etice în consumul, crearea și partajarea media.
- **Parenting digital.** Combinația de practici utilizate de părinți pentru a monitoriza și a ghida utilizarea tehnologiilor digitale de către copiii lor. Aceasta implică predarea unui consum sigur, responsabil și echilibrat de media.
- **Confidențialitate digitală.** Protejarea informațiilor personale în mediile digitale, înțelegerea modului în care datele sunt colectate, utilizate și partajate și utilizarea măsurilor de protejare a vieții private.
- **Bunăstarea digitală.** Menținerea unei relații sănătoase cu tehnologia, echilibrarea activităților digitale cu activitățile din viața reală pentru a promova sănătatea mentală și fizică, care implică, dar nu se limitează la gestionarea timpului petrecut în fața ecranului și a interacțiunilor online.
- **Dezinformare și dezinformare.** Studiarea, recunoașterea și abordarea cazurilor și a condițiilor subiacente în care informațiile false sau înșelătoare sunt răspândite în mod deliberat (dezinformare) sau neintenționat (dezinformare) pentru a promova luarea deciziilor în cunoștință de cauză.
- **Integritatea alegerilor.** Prin intermediul competențelor necesare de cultură mediatică, aceasta este legată de asigurarea unor procese electorale corecte, transparente și exacte pentru a ajuta alegătorii să obțină informații credibile și să reziste manipulării în timpul alegerilor.
- **Gen, migrație și subalternitate.** Examinarea modului în care mass-media reprezintă grupurile marginalizate, inclusiv minoritățile de gen și migranții, și promovarea analizei critice a acestor reprezentări pentru a promova incluziunea și echitatea.
- **Consumul de media.** Aceasta se referă la procesul de accesare și implicare în conținutul media prin încurajarea evaluării critice a conținutului consumat pentru a înțelege impactul și scopul acestuia prin intermediul competențelor de educație mediatică.

- **Proprietatea mass-media.** Înțelegerea persoanelor care controlează instituțiile media și a modului în care proprietatea influențează conținutul produs, precum și recunoașterea potențialelor prejudecăți și a dinamicii puterii în producția media.
- **Reprezentarea mediatică.** Analiza critică și înțelegerea modului în care mass-media prezintă diverse grupuri și probleme și ce fel de discursuri (re)produce în consecință, precum și capacitatea de a evalua și identifica stereotipurile, prejudecățile și impactul acestora asupra percepției publice cu privire la aceste reprezentări.
- **Mindfulness și durata de atenție.** Capacitatea de a menține concentrarea și conștientizarea, în special atunci când se interacționează cu media digitale, prin practicarea și promovarea atenției pentru a spori concentrarea și a reduce efectele nocive ale conectivității constante.
- **Siguranța online.** Practici de protejare împotriva amenințărilor digitale, cum ar fi hărțuirea cibernetică, pirateria informatică și furtul de identitate, prin înțelegerea riscurilor potențiale și utilizarea unor strategii relevante pentru a rămâne în siguranță online.
- **Platformele social media.** Înțelegerea modului de funcționare și a algoritmilor acestor instrumente digitale, care sunt utilizate în principal pentru crearea, partajarea și implicarea în conținut, precum și a impactului lor semnificativ asupra comunicării și diseminării informațiilor.

Alfabetizare digitală

Alfabetizarea digitală se referă la abilitățile și cunoștințele necesare pentru a accesa, evalua, crea și comunica eficient informații prin utilizarea instrumentelor digitale. Aceasta este strâns legată de educația digitală, care oferă cursanților competențe fundamentale pentru navigarea în lumea digitală. Aceasta este, de asemenea, esențială pentru a deveni cetățeni digitali informați care se pot angaja în mod critic în mass-media, pot înțelege impactul acestora și pot contribui în mod responsabil la comunitățile digitale. Prin urmare, îmbunătățirea alfabetizării digitale favorizează gândirea critică, comportamentul etic și participarea efectivă în societatea tot mai digitalizată.

Iată câteva concepte legate de alfabetizarea digitală:

- **Conștientizarea algoritmilor.** Algoritmii joacă un rol crucial în determinarea conținutului pe care îl vedem online și ne modelează consumul media prin influențarea percepțiilor noastre. Înțelegerea modului în care funcționează acești algoritmi oferă utilizatorilor capacitatea de a recunoaște prejudecățile și conținutul personalizat pe care îl întâlnesc, promovând astfel un angajament mai critic față de platformele digitale.
- **Realități augmentate și virtuale.** Realitatea augmentată (AR) și realitatea virtuală (VR) sunt tehnologii care îmbunătățesc sau creează experiențe media imersive. Conștientizarea efectelor și aplicațiilor potențiale ale AR și VR ajută utilizatorii să navigheze și să evalueze critic aceste formate media inovatoare.
- **Big Data.** Acesta se referă la cantitățile mari de date generate în era digitală. Înțelegerea modului în care se colectează, se analizează și se utilizează big data în mass-media oferă persoanelor o înțelegere a dimensiunii influenței datelor asupra personalizării conținutului și producției media.
- **Securitate cibernetică.** Aceasta implică acțiunea de a se proteja de amenințările online, cum ar fi hacking-ul, phishing-ul și programele malware. Prin urmare, informarea cu privire la practicile de securitate cibernetică este vitală pentru protejarea informațiilor personale și asigurarea unui angajament sigur cu conținutul digital.
- **Cunoașterea datelor.** Această competență se referă la capacitatea de a interpreta și analiza datele cu acuratețe și este esențială pentru evaluarea fiabilității surselor media. Prin înțelegerea datelor, indivizii pot discerne între informațiile credibile și statisticile sau

afirmațiile înșelătoare, precum și își pot îmbunătăți procesul decizional în cunoștință de cauză.

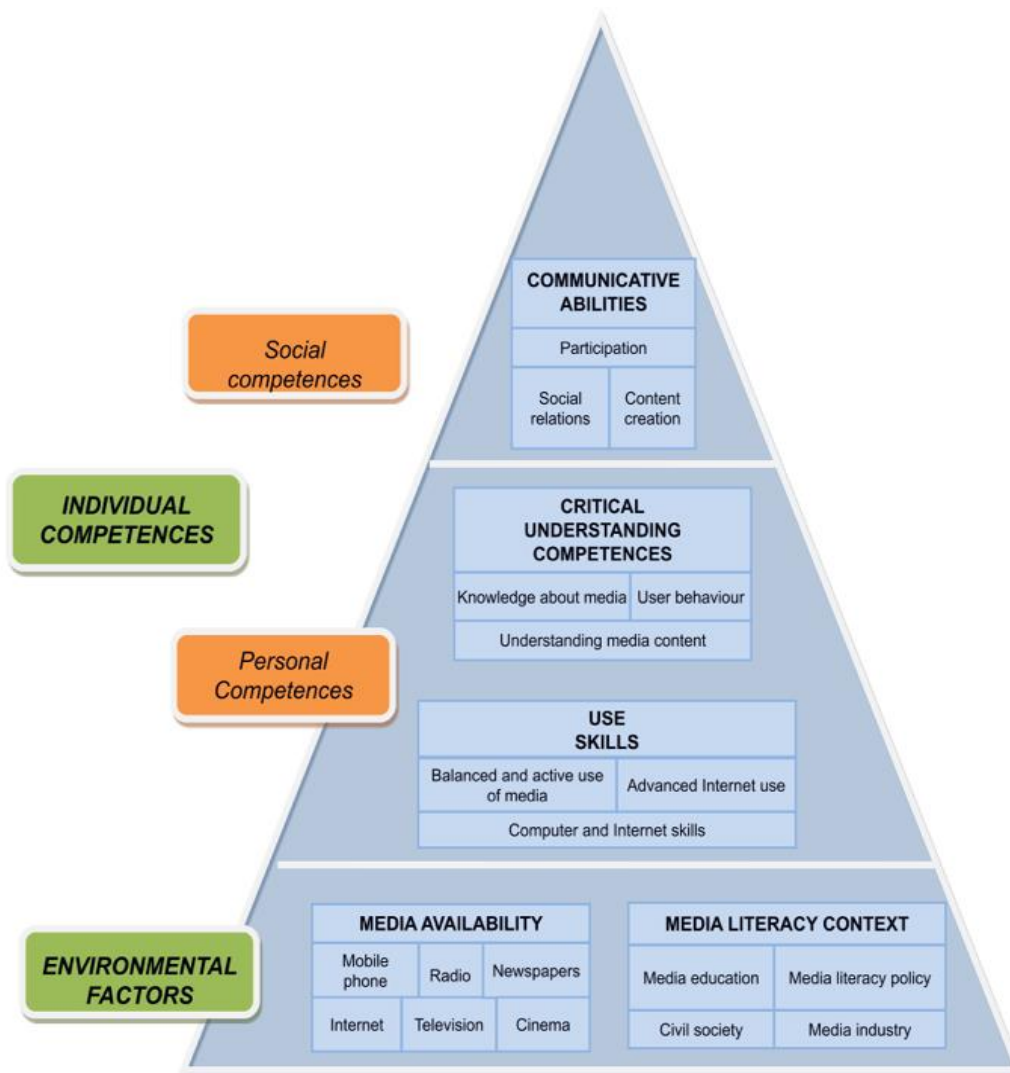
- **Decalajul digital.** Acesta evidențiază diferența dintre persoanele care au acces ușor la tehnologiile digitale și cele care nu au. Recunoașterea acestui decalaj este esențială pentru abordarea inegalităților în ceea ce privește accesul la informații și la mass-media și pentru promovarea unor progrese tehnologice mai favorabile incluziunii.
- **Amprenta digitală.** Fiecare interacțiune online lasă o urmă digitală prin formarea unei "amprente digitale". Întrucât aceasta poate avea un impact asupra vieții private, a reputației și a interacțiunilor sănătoase dintre persoane, conștientizarea acestui proces încurajează un comportament online responsabil, promovează cetățenia digitală și permite gestionarea modului în care informațiile personale sunt partajate și percepute.
- **Tehnologia informației și comunicațiilor (TIC).** Aceasta cuprinde instrumentele și platformele utilizate pentru crearea, distribuirea și consumarea conținutului media. Familiarizarea cu instrumentele TIC sporește capacitatea cetățenilor de a se angaja în mod eficient și de a produce media digitale prin promovarea unei înțelegeri cuprinzătoare a peisajului digital.
- **Netiquette.** Aceasta se referă la codul de conduită pentru o interacțiune online respectuoasă. O netichetă adecvată asigură o comunicare eficientă și minimizează conflictele în interacțiunile digitale, deoarece favorizează un mediu online pozitiv și productiv.

Notă: Instructorul poate găsi jocul de cărți privind alfabetizarea media digitală ca o activitate care include conceptele de mai sus în cadrul [SM8.7](#)

2. Cadre europene de competențe în domeniul competenței media digitale

A) Alfabetizare media

[CE \(2023\)](#) susține că persoanele alfabetizate media sunt capabile să facă alegeri în cunoștință de cauză, să înțeleagă natura conținutului și a serviciilor și să profite de întreaga gamă de oportunități oferite de diferitele tehnologii de comunicare. Ei sunt mai capabili să se protejeze pe ei înșiși și familiile lor de conținutul dăunător sau ilegal. Alfabetizarea mediatică poate servi, de asemenea, ca un instrument valoros pentru combaterea răspândirii dezinformării, permițând utilizatorilor să evalueze în mod critic sursa de informații și să detecteze astfel conținutul fals sau înșelător.



Cadrul european de competențe în domeniul educației media, orientat spre dreapta, prezintă elementele esențiale pentru dezvoltarea competențelor de cetățenie digitală. Prin încurajarea competențelor de utilizare, a înțelegerii critice și a abilităților de comunicare, acesta permite persoanelor să navigheze eficient în lumea digitală. Acest cadru evidențiază importanța promovării utilizării responsabile a mass-media, a analizei critice a conținutului și a participării active în mediile digitale, asigurându-se că persoanele devin cetățeni digitali informați, angajați și responsabili. În plus, accesul la diverse mijloace de informare în masă și politicile educaționale favorabile consolidează și mai mult aceste competențe și consideră că acest cadru este esențial pentru a prospera în societatea digitală de astăzi.

Figura 3 - Cadrul european al competențelor de educație mediatică (EAVI, 2009)

Competențe individuale:

- **Competențe de utilizare.** Acest nivel pune accentul pe utilizarea echilibrată și activă a mijloacelor de comunicare în masă, care încurajează persoanele să se implice în mod chibzuit în diverse forme media. De asemenea, se concentrează pe utilizarea avansată a internetului și pe competențele esențiale de utilizare a calculatorului și a internetului, subliniind importanța navigării în lumea digitală în mod competent și eficient.
- **Competențe de înțelegere critică.** La acest nivel, persoanele sunt încurajate să dezvolte cunoștințe aprofundate despre mass-media, inclusiv să înțeleagă mecanismele și

comportamentul utilizatorilor acesteia. De asemenea, se pune accentul pe înțelegerea conținutului media, ceea ce permite persoanelor să analizeze și să interpreteze în mod critic informațiile prezentate în diferite formate media.

- **Aptitudini comunicative.** Nivelul superior special pune accentul pe participare, relații sociale și crearea de conținut. Acesta încurajează implicarea activă în mediile media care favorizează capacitatea de a construi și de a menține relații prin intermediul media prin dezvoltarea abilităților de a produce și de a partaja conținut în mod eficient pe diverse platforme relevante.

Factori de mediu:

- **Disponibilitatea media.** Disponibilitatea și accesul la forme mediatice precum telefoanele mobile, internetul, radioul, televiziunea, ziarele și cinematograful sunt esențiale pentru dezvoltarea competențelor de alfabetizare mediatică, deoarece aceste forme oferă resursele și platformele necesare pentru ca indivizii să se implice activ în conținutul mediatic.
- **Contextul alfabetizării mediatice.** Acesta implică contextul mai larg care sprijină educația mediatică, inclusiv inițiativele de educație mediatică care vizează îmbunătățirea competențelor de educație mediatică în mod formal și informal. Acesta include, de asemenea, politicile de educație mediatică stabilite de guverne și instituții, rolul organizațiilor societății civile în promovarea educației mediatice și influența industriei mediatice în modelarea necesităților specifice ale practicilor de educație mediatică.

Competențe sociale și personale:

- **Competențe sociale.** Acest aspect se concentrează pe capacitatea de a interacționa, de a colabora și de a comunica eficient în mediile digitale prin promovarea conexiunilor sociale și a participării active în peisajele media.
- **Competențe personale.** Acesta explorează dezvoltarea abilităților și cunoștințelor individuale necesare pentru a utiliza și înțelege mass-media în mod responsabil și eficient. Se subliniază importanța dezvoltării personale în domeniul competenței mediatice pentru a naviga în lumea digitală cu încredere și în siguranță.

Acest cadru general oferă o abordare cuprinzătoare a educației mediatice prin integrarea competențelor individuale și a factorilor de mediu. Acesta subliniază importanța nu numai a dobândirii de competențe tehnice, ci și a dezvoltării înțelegerii critice și a abilităților de comunicare pentru a deveni cetățeni digitali responsabili și informați.

În plus, [Observatorul european pentru media digitale \(2021\)](#) indică faptul că educația mediatică este un set complex și interconectat de abilități și competențe care pot fi încadrate în diferite moduri, deoarece include toate capacitățile tehnice, cognitive, sociale, civice și creative care permit cetățenilor să aibă o înțelegere critică și o interacțiune conștientă cu media.

De exemplu, un studiu din 2018 privind predarea alfabetizării media în școli ([McDougall, Zezulkova, van Driel, Sternadel, 2018](#)) definește cinci competențe esențiale de alfabetizare media pe baza [cadrlui](#) descris într-un raport din 2010 de Renee Hobbs: 1) acces; 2) analiză și evaluare; 3) creare; 4) reflecție; 5) acțiune/agenție.

Pe de altă parte, un proiect de cartografiere realizat în 2016 de Observatorul European al Audiovizualului identifică cinci categorii de competențe media care sunt în general abordate de o gamă largă de proiecte relevante atât la nivel național, cât și la nivelul UE, după cum urmează:

1. **Creativitate.** Cum ar fi crearea, construirea și generarea de conținut media.

2. **Gândirea critică.** Cum ar fi înțelegerea modului în care funcționează industria media și modul în care sunt construite mesajele media; chestionarea motivațiilor producătorilor de conținut pentru a face alegeri în cunoștință de cauză cu privire la selectarea și utilizarea conținutului; recunoașterea diferitelor tipuri de conținut media și evaluarea conținutului în ceea ce privește veridicitatea, fiabilitatea și raportul calitate-preț; recunoașterea și gestionarea riscurilor de securitate și siguranță online.
3. **Dialogul intercultural.** Cum ar fi combaterea radicalizării și a discursului instigator la ură.
4. **Utilizarea media:** cum ar fi capacitatea de a căuta, găsi, naviga și utiliza conținutul și serviciile media.
5. **Participare și interacțiune.** Interacțiunea, implicarea și participarea la aspectele economice, sociale, creative și culturale ale societății prin intermediul mass-media și promovarea participării democratice și a drepturilor fundamentale.

B) Alfabetizare digitală

Cadrul european al competențelor de cultură digitală (DigComp 2.2) este esențial pentru dezvoltarea competențelor de cetățenie digitală, deoarece permite persoanelor să se angajeze cu încredere, în mod critic și în siguranță în tehnologiile digitale pentru învățare, muncă și participare activă la societate. Prin promovarea acestor competențe, DigComp 2.2 oferă indivizilor abilitățile necesare pentru a deveni cetățeni digitali informați și responsabili, capabili să navigheze și să contribuie eficient la lumea digitală. După cum se poate deduce din figură, competențele specifice constau în următoarele:

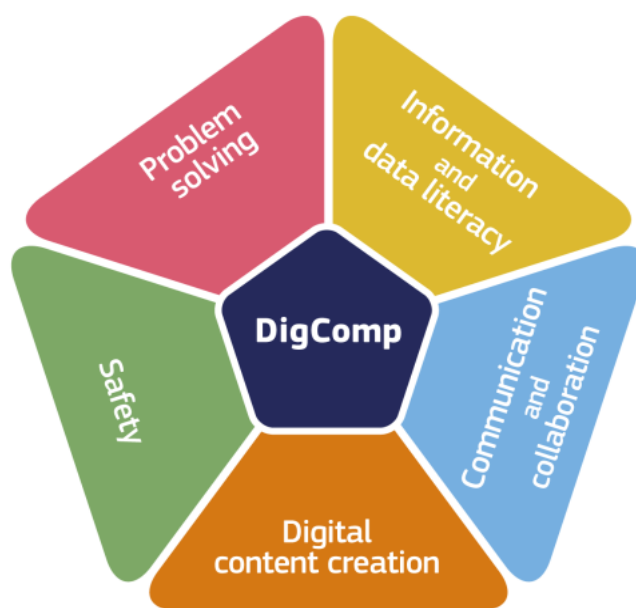


Figura 4 - [Cadrul european al competențelor de alfabetizare digitală - DigComp 2.2](#)

- **Cunoașterea informațiilor și a datelor.** Navigarea în lumea digitală și găsirea informațiilor de care aveți nevoie necesită o anumită practică. Cu toate acestea, pentru a funcționa bine și în siguranță în era digitală, trebuie să avem o bază solidă în recuperarea informațiilor. Acest lucru presupune să fim capabili să definim cu precizie informațiile de care avem nevoie și, în același timp, să găsim datele și/sau conținutul digital relevant folosind diferitele motoare de

căutare pe care le avem la dispoziție. Cu alte cuvinte, capacitatea de a naviga cu ușurință între acestea este esențială pentru dezvoltarea alfabetizării digitale.

- **Analiza critică și gestionarea eficientă a informațiilor digitale.** În timp ce suntem capabili să gestionăm diferitele instrumente digitale de care dispunem, este necesar să fim conștienți de faptul că dezinformarea este o problemă urgentă în lumea digitală. Din acest motiv, generațiile tinere trebuie să învețe cum să discearnă adevărul de ficțiune online și să analizeze critic sursele lor de informații. Această abilitate de gândire critică este, de fapt, unul dintre cele patru domenii de competențe cetățenești explorate în [educația pentru cetățenie în școlile din Europa](#). Aceste domenii cuprind cunoștințele, abilitățile și atitudinile necesare pentru a fi un cetățean informat și implicat. Prin dezvoltarea abilităților de gândire critică, elevii pot evalua și compara în mod eficient informațiile din diferite surse ([Comisia Europeană, Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură, 2019](#)).
- **Comunicarea și colaborarea online.** În lumea de astăzi, puternic digitalizată, interacțiunile online sunt la fel de importante ca și comunicarea față în față. Este esențial să recunoașteți instrumentele de comunicare disponibile și să le alegeți pe cele mai bune pentru fiecare situație, rămânând respectuoși și protejându-vă de potențiale amenințări.
- **Discernarea și interacțiunea cu instrumentele de comunicare online.** Există numeroase instrumente de comunicare online la îndemâna noastră; din acest motiv, este necesar să decidem care este cel mai bun în funcție de situație, dezvoltând în același timp o înțelegere a punctelor forte și slabe ale acestora. Acest lucru se împletește cu modul în care vă angajați online, recunoscându-vă publicul țintă. [Dig. Comp 2.2](#) pune accentul pe practicile responsabile de partajare. Asigurarea că informațiile sunt partajate în mod etic în timpul gestionării platformelor de socializare reprezintă o parte importantă a alfabetizării digitale.
- **Cultura în mediul digital.** În termeni generali, alfabetizarea digitală nu include doar tehnicitatea expusă în lumea digitală, ci și nuanțele culturale din cadrul acestui mediu. În lumea globalizată și digitalizată de astăzi, drepturile omului și încălcările acestora se extind la internet. Platformele digitale pot fi un instrument de împuternicire. Acestea oferă oamenilor spațiul de a participa la forumuri și programe online și de a se angaja în activități civice, promovându-le în același timp online, printre altele. Comunicarea și colaborarea online urmăresc în cele din urmă să încurajeze participarea civilă prin intermediul instrumentelor digitale, modelând în mod activ comunitățile locale și internaționale ([Comisia Europeană, Centrul Comun de Cercetare, Vuorikari, Kluzer și Punie, 2022](#)).
- **Crearea de conținut digital.** Acum că utilizarea instrumentelor digitale și învățarea înțelegerii comunicării și colaborării online au fost deja abordate, noul pas este să înțelegem crearea de conținut digital. Competențele de creare de conținut devin din ce în ce mai importante în lumea de astăzi, deoarece permit persoanelor să se exprime, să împărtășească idei și să se implice online. Alfabetizarea digitală nu înseamnă doar consumarea de informații, ci și folosirea vocii. Dezvoltarea alfabetizării digitale se concentrează pe două aspecte-cheie: înțelegerea principiilor de bază ale drepturilor de autor și navigarea prin diferite tipuri de licențe. În timp ce drepturile de autor protejează în mod direct munca originală, licențele joacă un rol semnificativ în asigurarea utilizării responsabile și etice a conținutului existent. Libertatea de exprimare este un drept aplicat în mod activ de instituții precum UE; cu toate acestea, pentru a promova un mediu online sănătos, este necesară o structură care să delimiteze drepturile de autor, așa cum se subliniază pe site-ul Comisiei Europene ([Misheva, 2021](#)).
- **Siguranța online.** Interacțiunea în lumea digitală în condiții de siguranță și responsabilitate necesită măsuri suplimentare care se bazează pe competențele digitale de bază. Un aspect-cheie este siguranța dispozitivelor și a conținutului digital, care implică înțelegerea și actualizarea riscurilor și amenințărilor potențiale. Surse de încredere, cum ar fi Comisia

Europeană sau societățile civile, pot furniza informații valoroase cu privire la măsurile de siguranță actuale. Aceasta include protejarea datelor cu caracter personal și a vieții private și ținerea la curent cu noua legislație și noile legi privind siguranța datelor. În plus, este esențial să se recunoască potențialele efecte negative ale utilizării tehnologiei, cum ar fi supraexpunerea, dependența și hărțuirea online.

- **Rezolvarea problemelor.** Un alt aspect esențial al alfabetizării digitale este rezolvarea problemelor. Aceasta implică navigarea în peisajul digital în calitate de rezolvator de probleme și gânditor creativ. Atunci când vă confrunțați cu probleme tehnice, cunoștințele digitale adecvate pot ajuta la rezolvarea eficientă a problemelor. Rezolvarea problemelor se extinde, de asemenea, la identificarea nevoilor digitale și la găsirea unor soluții tehnologice adecvate. Aceasta ar putea însemna selectarea celui mai eficient software sau personalizarea mediului digital pentru o mai bună accesibilitate. Dezvoltarea acestor competențe este vitală pentru a trece de la nivelul fundamental la cel de expert al alfabetizării digitale.

Cetățenie digitală

Având în vedere toate conceptele de alfabetizare media digitală explorate mai sus, integrarea acestor concepte în educație și furnizarea cunoștințelor respective elevilor le va permite acestora să își dezvolte abilitățile de participare într-un mod informat și critic, punând bazele călătoriei lor pentru a deveni cetățeni digitali. Prin urmare, ei vor începe să înțeleagă știrile, care contribuie la formarea ideilor lor, și să interacționeze și să împărtășească cu cei din jurul lor. Aceste competențe de alfabetizare media digitală le vor permite cursanților să fie cetățeni digitali, fiind o parte informată a societății în care trăiesc, de exemplu, prin interacțiunea cu oamenii sau prin votarea conștientă. Aceste competențe le permit cursanților să se angajeze în mod eficient cu mass-media, permițându-le să participe pe deplin la viața democratică în calitate de cetățeni digitali. Acest lucru implică adoptarea unor competențe esențiale de alfabetizare digitală și mediatică, interacțiunea cu alte persoane din societate în calitate de cetățeni informați și încurajarea unui sentiment de responsabilitate pentru participarea activă.

Competențe fundamentale precum ascultarea, observarea și colaborarea servesc ca pași fundamentali către dezvoltarea abilităților cognitive precum cunoașterea și gândirea critică. Valorile și atitudinile comunitare precum dreptatea, echitatea, egalitatea și spiritul civic le permit cursanților să îndeplinească multe dintre criteriile de autorealizare și împlinire personală ([Consiliul Europei](#)). Competențele cetățenești implică capacitatea de a se angaja în mod eficient cu alții în chestiuni de interes comun sau public, inclusiv dezvoltarea durabilă a societății. Aceasta cuprinde gândirea critică, abilitățile integrate de rezolvare a problemelor, abilitățile de a dezvolta argumente și participarea constructivă la activitățile comunitare. În plus, acestea includ capacitatea de a accesa și de a înțelege în mod critic atât mass-media tradițională, cât și cele noi, precum și de a înțelege rolul și funcțiile mass-media în societățile democratice ([Comisia Europeană, Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură, 2019](#)).

Cetățenia digitală este un concept dinamic, adaptabil și complex, în continuă evoluție și interconectat cu activitățile zilnice online și offline ale indivizilor (Choi, Glassman, Cristol, 2017). Instructorii trebuie să dețină cunoștințele și competențele necesare pentru a-i ajuta pe cursanți să devină cetățeni digitali responsabili. Aceasta implică demonstrarea unui comportament online adecvat și încorporarea conceptelor de alfabetizare digitală și mediatică în practicile lor didactice zilnice (Ohler, 2011). Prin urmare, Comisia Europeană subliniază importanța educației pentru cetățenie digitală în Planul său de acțiune privind educația digitală. Această inițiativă urmărește să îmbunătățească abilitățile și competențele digitale ale elevilor din întreaga Europă, cu un accent deosebit pe promovarea gândirii critice, a educației mediatică și a comportamentului online responsabil în rândul elevilor. ([Comisia Europeană, Planul de acțiune pentru educație digitală 2021-2027](#))

Activități/Exerciții

1. AI Image Emotion Match

Durata: 15 minute 15 minute

Rezultatul învățării

- Să fie capabili să recunoască impactul emoțional al conținutului vizual generat de AI.
- Învățați să fiți conștienți, să identificați și să diferențiați indiciile emoționale prezentate în imaginile generate de AI.
- Să fie capabil să evalueze mass-media.
- Să fie capabili să recunoască și să articuleze propriile reacții emoționale, precum și reacțiile potențiale ale celorlalți, promovând empatia și inteligența emoțională.

Resurse și echipamente:

- Proiector și ecran sau tablă interactivă.
- Două imagini de imagini generate de AI (pot fi afișate pe ecran).

Descriere:

1. Selectați imaginile generate de AI: Instructorul pregătește cele 2 imagini generate de AI (consultați un set de exemple de solicitări pentru crearea de imagini generate de AI pe [SM8.1](#)) care prezintă diverse scene, obiecte sau alte elemente vizuale alese. Instructorul se asigură că o imagine va evoca emoții pozitive și alta va evoca emoții negative.

2. Creați carduri cu emoții: Instructorul creează cartonașe cu diferite emoții scrise pe ele. Fiecare cartonaș ar trebui să aibă o singură emoție (de exemplu, fericire, tristețe, frică, surpriză, furie, dezgust, calm).

3. Aranjarea sălii: Instructorul aranjează sala de clasă pentru ca cursanții să lucreze individual sau în perechi, în funcție de mărimea clasei.

AI-Generated Images by ChatGPT:

	
<p>Imaginea generată de AI din stânga arată un peisaj (care declanșează emoții pozitive).</p>	<p>Imagine generată de AI care prezintă prăbușirea unui punct de reper celebru (declanșând emoții negative).</p>

4. Etapele activității:

Introducere:

- Instructorul explică pe scurt conceptul de imagini generate de AI și modul în care acestea pot fi generate pentru a evoca diferite răspunsuri emoționale pentru spectatori.
- Instructorul subliniază importanța înțelegerii modului în care imaginile afectează emoțiile, în special în mass-media și publicitate.

Imaginile generate de inteligența artificială sunt imagini create de computere cu ajutorul inteligenței artificiale (AI). Aceste imagini pot semăna cu orice, de la fotografii realiste ale oamenilor și locurilor până la artă abstractă sau scene complet imaginare.

Explică jocul:

- Instructorul îi informează pe cursanți că le vor fi prezentate două imagini generate de AI.
- Pentru fiecare imagine, cursanții vor avea la dispoziție un minut pentru a decide ce emoție declanșează imaginea și pentru a-și scrie răspunsul.

Activitate:

- Instructorul afișează prima imagine generată de AI pe ecran.
- Instructorul oferă cursanților câteva minute pentru a scrie emoția pe care o simt ca răspuns la imagine.
- După 1 minut, treceți la următoarea imagine.

Discuție rapidă:

- După ce toate imaginile au fost vizualizate, instructorul cere rapid câtorva cursanți să își împărtășească răspunsurile emoționale la cele două imagini.

Concluzie:

- Instructorul rezumă esențialul: Imaginile generate de inteligența artificială, ca orice conținut vizual, pot evoca multe răspunsuri emoționale.

2. Decodificarea propagandei ChatGPT

Durata: 15 minute 15

Rezultatul învățării

- Să fie capabil să recunoască și să analizeze propaganda generată de ChatGPT pentru a declanșa în mod intenționat anumite emoții ale telespectatorilor.
- Să fie capabili să evalueze în mod critic conținutul digital, să evalueze influența acestuia asupra opiniei publice și să aplice aceste cunoștințe pentru a naviga în peisaje media complexe.
- Să fie capabil să identifice tacticile de manipulare.

Resurse și echipamente:

- Proiector și ecran sau tablă interactivă (opțional pentru a prezenta mai mult conținut generat de inteligența artificială).
- Cartonașe tipărite "Exemple de propagandă".
- Acces la internet (opțional pentru ca instructorul să prezinte exemple).

Descriere:

1. Creați exemple de propagandă: Instructorul pregătește carduri cu exemple de propagandă generate de ChatGPT (a se vedea un set de exemple de scenarii de propagandă generate de ChatGPT pe [SM8.2](#)). Fiecare cartonaș ar trebui să conțină un scurt pasaj text sau o conversație generată de ChatGPT care demonstrează tehnici de propagandă precum dezinformarea, manipularea emoțională sau încadrarea tendențioasă. Asigurați o combinație de exemple care să acopere diferite subiecte și tactici de propagandă.

2. Amenajarea sălii: Instructorul organizează sala de clasă astfel încât cursanții să poată lucra în grupuri mici. Instructorul se asigură că fiecare grup are un spațiu de lucru.

3. Etapele activității:

Introducere:

- Instructorul explică potențialul AI, cum ar fi ChatGPT, de a genera conținut persuasiv care poate fi utilizat în scopuri propagandistice ([SM8.2](#)).
- Instructorul subliniază importanța gândirii critice în recunoașterea și demascarea propagandei.

Activitate de grup:

- Instructorul împarte clasa în grupuri mici de 3-4 cursanți și distribuie fiecărui grup câte o carte "Exemple de propagandă".
- Instructorul spune fiecărui grup să analizeze rapid exemplul de propagandă de pe fișa sa și să identifice tehnicile utilizate.

Prezentare de grup:

- Fiecare grup prezintă clasei analiza exemplului de propagandă.
- Instructorul facilitează o scurtă discuție în clasă despre exemplele de propagandă prezentate.

Concluzie:

- Instructorul rezumă principalele concluzii ale activității. Instructorul subliniază importanța gândirii critice și a educației mediatice în identificarea și combaterea propagandei.

3. Detectiv de etichetă digitală

Durata: 15 minute 15 minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Să fie capabili să identifice și să corecteze comportamentele online inadecvate.
- Să fie capabil să aplice înțelegerea etichetei digitale.
- Să înțeleagă cum să contribuie pozitiv la comunitățile online.

Resurse și echipamente:

- Proiector și ecran sau tablă interactivă (opțional pentru ca instructorul să prezinte exemple).
- Cartonaje tipărite "Cazuri misterioase".
- Acces la internet (opțional pentru ca instructorul să prezinte exemple).

Descriere:

1. Creați carduri de scenarii: Instructorul pregătește un set de carduri de scenarii cu diferite cazuri de comportament online (a se vedea un exemplu de set de carduri de scenarii pe [SM8.3](#)). Fiecare caz ar trebui să descrie o situație care implică eticheta digitală, atât exemple bune, cât și exemple rele.

2. Etapele activității:

Introducere:

- Instructorul trebuie să înceapă prin a le explica cursanților conceptul de etichetă digitală: Eticheta digitală, cunoscută și sub numele de netiquette, se referă la setul de reguli și orientări care guvernează modul în care indivizii interacționează și comunică în mediile digitale. Acest concept pune accentul pe respect, considerație și responsabilitate atunci când se utilizează instrumente și platforme digitale.
- Instructorul discută cu cursanții de ce este esențial să fie respectuoși și atenți la ceilalți atunci când comunică online.
- Instructorul oferă cursanților un slide PowerPoint cu definiția etichetei digitale.

Formați grupuri:

- Instructorul împarte clasa în grupuri mici de 4-5 cursanți.
- Instructorul distribuie fiecărui grup câte o carte "Caz misterios".

Activitate de grup:

- Fiecare grup citește cazul care i-a fost atribuit și discută următoarele întrebări:
 1. Ce se întâmplă în acest scenariu?
 2. De ce este acest comportament un exemplu de etichetă digitală bună/rău?
- Instructorul încurajează fiecare grup să își noteze analiza și soluția propusă.
- Un cursant pe grup va împărtăși concluziile grupului.

Activitate individuală suplimentară:

- Instructorul atribuie un scurt eseu de reflecție în care cursanții descriu o experiență pe care au avut-o cu eticheta digitală și cum au gestionat-o sau cum ar gestiona-o diferit acum.

4. bunăstării digitale

Durata: 15 minute 15 minute

Rezultatul (rezultatele) învățării

- Să fie capabili să analizeze critic scenariile digitale.
- Să fie capabil să aplice cunoștințele despre principiile bunăstării digitale în procesele decizionale.
- Să fie capabil să evalueze informațiile referitoare la bunăstarea digitală.
- Să fie capabil să evalueze credibilitatea sfaturilor și recomandărilor digitale.

Resurse și echipamente:

- Cartonașe cu scenarii de joc de rol
- Tablă albă sau flipchart (opțional pentru ca instructorul să prezinte sfaturi privind bunăstarea digitală)
- Markere (opțional, pentru ca instructorul să poată scrie pe tablă sfaturi digitale privind bunăstarea)

Descriere:

1. Creați carduri de scenarii de joc de rol: Instructorul pregătește un set de cartonașe cu scenarii de joc de rol care descriu diverse situații care implică bunăstarea digitală (a se vedea un exemplu de set de cartonașe cu scenarii pe [SM8.4](#)). Fiecare cartonaș ar trebui să prezinte o provocare și opțiuni cu opțiuni multiple pentru a răspunde la situație.

2. Aranjarea sălii: Instructorul aranjează sala de clasă astfel încât cursanții să se poată deplasa rapid și să participe la activitățile de joc de rol. Instructorul se asigură că există un spațiu liber pentru discuțiile în grup.

3. Etapele activității:

Introducere:

- Instructorul începe prin a le explica cursanților conceptul de bunăstare digitală: Bunăstarea digitală se referă la impactul tehnologiilor asupra sănătății mentale, fizice și emoționale a oamenilor. Aceasta implică menținerea unui echilibru sănătos între activitățile online și offline, gestionarea timpului petrecut în fața ecranului și conștientizarea modului în care interacțiunile digitale afectează bunăstarea generală.
- Instructorul le explică că vor participa la un joc de rol în care vor lua decizii pentru a-și îmbunătăți bunăstarea digitală.

Formați grupuri:

- Instructorul împarte clasa în grupuri mici de 3-4 cursanți.

Activitate de joc de rol:

- Fiecare grup primește o carte de scenariu.
- Un cursant citește scenariul cu voce tare pentru grup.

- Grupul discută opțiunile cu alegere multiplă și decide care este cea mai bună acțiune.
- Instructorul rotește cartonașele cu scenarii între grupuri, astfel încât fiecare grup să poată discuta mai multe scenarii.

Activitate suplimentară:

- Instructorul creează o "Provocare a bunăstării digitale" prin care cursanții se angajează să practice unul sau mai multe obiceiuri digitale sănătoase timp de o săptămână și să raporteze despre experiențele lor.

Analiză și evaluare

1. Suntem cetățeni digitali cu drepturi depline?

Durata: 35 minute 35 de minute

Rezultatul învățării

- Autoevaluarea propriilor competențe și limitări în materie de cetățenie digitală.
- Autoevaluarea propriilor cunoștințe privind ideile-cheie ale modulului.
- Să reflecteze critic asupra propriilor obiceiuri online și asupra cunoștințelor de cetățenie digitală,

Resurse și echipamente:

- Accesați codul QR sau link-ul către autochestionarul [SM8.5](#).
- Proiector și ecran sau tablă interactivă.
- Calculatoare sau dispozitive cu acces la internet.

Descriere:

1. Etapele activității:

Introducere:

- Instructorul reintroduce conceptul de cetățenie digitală, subliniind importanța acestuia în era digitală de astăzi. Se pune accentul pe înțelegerea propriilor obiceiuri online pentru a deveni cetățeni digitali mai responsabili.
- Instructorul oferă acces la autochestionar prin intermediul următorului link: <https://www.menti.com/al8y425crswc>.

Completați autochestionarul:

- Cursanții vor completa individual autochestionarele [SM8.5](#) pentru a-și evalua competențele de cetățenie digitală. Acest chestionar acoperă diverse aspecte, inclusiv comportamentul online, amprenta digitală, verificarea faptelor și poziția UE privind alfabetizarea digitală și mediatică. Această activitate este anonimă pentru a încuraja răspunsuri oneste și reflexive.

Revizuiți răspunsurile comune:

- Instructorul analizează cele mai frecvente răspunsuri din chestionar. Această etapă ajută la evidențierea subiectelor-cheie, care sunt esențiale pentru o cetățenie digitală responsabilă.
- [SM8.5](#): (Acesta este documentul care oferă instrucțiuni suplimentare cu privire la activitate. În plus, se răspunde la toate întrebările și se explică ca referință pentru instructor).
- Pentru întrebările deschise, instructorul alege 2 sau 3 răspunsuri relevante datorită viziunii lor asupra unui anumit subiect, unei note personale etc.

Discuție în clasă:

- Instructorul facilitează o discuție bazată pe răspunsurile comune din chestionar. Cursanții vor discuta una câte una toate întrebările din Autochestionar. Această discuție urmărește să încurajeze cursanții să își împărtășească opiniile și strategiile de îmbunătățire a cetățeniei digitale.

Concluzie:

- Instructorul rezumă principalele concluzii ale activității, subliniind importanța autoevaluării continue și a îmbunătățirii practicilor de cetățenie digitală. Această etapă finală consolidează rezultatele învățării și încurajează reflecția continuă.

2. Harta mentală a cetățeniei digitale

Durata: 20 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării

- Să fie capabili să colaboreze și să își consolideze înțelegerea cetățeniei digitale.
- Să fie capabil să transpună noile cunoștințe în acțiuni practice.

Resurse și echipamente:

- Accesați prin intermediul codului QR sau link către harta mentală [SM8.6](#).
- Proiector și ecran sau tablă interactivă.
- Creion și hârtie.
- Calculatoare sau dispozitive cu acces la internet.

Descriere:

1. Etapele activității:

Introducere:

- Instructorul introduce conceptul de hartă mentală și utilizarea acesteia în brainstorming și consolidarea învățării ([SM8.6](#)). Se pune accentul pe importanța înțelegerii și îmbunătățirii competențelor de cetățenie digitală .

Accesați Harta minții:

- Instructorul le oferă cursanților acces la harta mentală [SM8.6](#), care va fi utilizată pentru a face un brainstorming al ideilor și abilităților cheie dobândite din modul.

Hartă mentală completă:

- Cursanții oferă feedback cu privire la două întrebări principale:
 1. Care sunt cunoștințele sau competențele cheie pe care le-ați dobândit în timpul acestui modul? (1-3 cuvinte)

2. Cum v-a ajutat acest modul să vă conștientizați în calitate de cetățean digital?

Această activitate este anonimă pentru a încuraja răspunsuri sincere și reflexive.

Revizuirea răspunsurilor comune (3 minute):

- Instructorul analizează răspunsurile comune la prima și a doua întrebare. Această etapă ajută la evidențierea cunoștințelor și competențelor cheie identificate de cursanți.

Discuție în clasă:

- Clasa trece la o discuție de grup pentru a consolida învățarea și a încuraja schimbul între colegi. Fiecare cursant își prezintă evaluările și gândurile, stârnind discuții privind comportamentul digital responsabil. Instructorul ghidează conversația, subliniind aspectele-cheie ale cetățeniei digitale, cum ar fi respectul online, protejarea informațiilor personale și contribuția pozitivă la comunitatea digitală. Instructorul facilitează o discuție bazată pe răspunsurile comune.
 1. Pentru prima întrebare, cursanții discută cele mai frecvente răspunsuri.
 2. Pentru a doua întrebare, instructorul selectează 3-4 răspunsuri pentru a evidenția concepte de bază precum verificarea faptelor, siguranța online și eticheta online.

Cursanții își împărtășesc opiniile cu privire la aceste subiecte, promovând un mediu de învățare colaborativ.

Concluzie:

- Instructorul rezumă principalele concluzii ale activității, subliniind importanța îmbunătățirii continue în domeniul cetățeniei digitale. Această etapă finală consolidează rezultatele învățării și încurajează reflecția continuă.

Referințe

- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). Ce înseamnă să fii un cetățean în era internetului: Dezvoltarea unei scale fiabile și valide de cetățenie digitală. *Computers & Education*, 107, 100-112. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.002>
- Consiliul European. (2018). *Cadrul de referință al competențelor pentru cultura democratică: Context, concepte și model* (Vol. 1). Consiliul European. <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/rfcdc-volumes>
- EAVI. (2009). *Studiu privind criteriile de evaluare a nivelurilor de competență mediatică. O viziune cuprinzătoare asupra conceptului de alfabetizare mediatică și înțelegerea modului în care ar trebui evaluat nivelul de alfabetizare mediatică în Europa: Raport final pentru Comisia Europeană*. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene. <https://ec.europa.eu/eav>
- Comisia Europeană. (2007). *Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor : O abordare europeană a educației mediatice în mediul digital*. <https://eur-lex.europa.eu/>
- Comisia Europeană: Agenția Executivă pentru Educație și Cultură Europeană. (2017). *Educația pentru cetățenie la școală în Europa*. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene. <https://data.europa.eu/doi/10.2797/536166>
- Comisia Europeană: Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură. (2019). *Competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*. Oficiul pentru Publicații. <https://data.europa.eu/>

- Comisia Europeană: Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură, Planul de acțiune pentru educație digitală 2021-2027. (2023). *Îmbunătățirea furnizării de competențe digitale în educație și formare*. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/149764>
- Comisia Europeană, Centrul Comun de Cercetare, Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2, Cadrul competențelor digitale pentru cetățeni - Cu noi exemple de cunoștințe, aptitudini și atitudini*. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/115376>
- Comisia Europeană. (2023). *Comunicare din partea Comisiei: Orientări în temeiul articolului 33a alineatul (3) din Directiva privind serviciile mass-media audiovizuale privind domeniul de aplicare al rapoartelor statelor membre referitoare la măsurile de promovare și dezvoltare a competențelor mediatică* (2023/C 66/02). Jurnalul Oficial al Uniunii Europene. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52023XC0223\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52023XC0223(01))
- Observatorul european al media digitale. (2021). *Alfabetizarea mediatică în Europa și rolul EDMO: Raport 2021*. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene. <https://edmo>.
- Hobbs, R. (2010). *Alfabetizarea digitală și mediatică: Un plan de acțiune*. Institutul Aspen. <https://www>.
- Uniunea Internațională a Telecomunicațiilor. (2010). *Raportul 2010 privind dezvoltarea mondială a telecomunicațiilor/TIC: Monitorizarea obiectivelor WSIS*. Uniunea Internațională a Telecomunicațiilor. <https://www>.
- McDougall, J., Zezulko, M., van Driel, B., Sternadel, D. (2018). *Predarea alfabetizării mediatică în Europa: dovezi ale practicilor școlare eficiente în învățământul primar și secundar. Raport analitic NESET II*. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene. DOI: [10.2766/613204](https://doi.org/10.2766/613204).
- Ohler, J. (2011). Cetățenia digitală înseamnă educația caracterului pentru era digitală. *Kappa Delta Pi Record*, 47(1), 25-27. <https://doi.org/10.1080/00228958.2011.10516720>
- UNESCO. (2018). *Un cadru global de referință privind competențele de alfabetizare digitală pentru indicatorul 4.4.2*. Institutul de Statistică al UNESCO. <https://unesdoc>.

Resurse multimedia

- Armstrong, P. (2010). *Taxonomia lui Bloom*. Vanderbilt University Center for Teaching. <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/>
- Consiliul Europei. *Bunăstarea online*. <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/wellbeing-online>
- Comisia Europeană. (2023, 10 octombrie). *Competențe digitale*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-skills>
- Comisia Europeană. (2023, 10 octombrie). *Competențe digitale și locuri de muncă*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-skills-and-jobs>
- Comisia Europeană: Registrul grupurilor de experți ai Comisiei și al altor entități similare. (2024, 29 ianuarie). *Grupul de experți în alfabetizarea mediatică (E02541)*. <https://ec.europa.eu/transparency/expert-groups-register/screen/expert-grou/consult?lang=en&do=groupDetail.groupDetail&groupID=2541>

- Uniunea Europeană. (2023, 6 decembrie). *Alfabetizarea digitală în UE: O prezentare generală*. <https://data.europa.eu/en/publications/datastories/digital-literacy-eu-overview>
- Eurostat. (2023, 25 august). Glosar: Alfabetizare digitală. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Glossary%3ADigital_literacy
- Agenția Executivă pentru Sănătate și Digital. (2023, 28 februarie). *Internet mai sigur și alfabetizare mediatică într-o lume online*. https://hadea.ec.europa.eu/news/safer-internet-media-literacy-online-world-2023-02-28_en
- Misheva, G. (2021, 21 aprilie). *Cadrul competenței digitale (DigComp)*. <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/actions/european-initiatives/digital-competence-framework-digcomp>
- StudiuMassCom. *Alfabetizarea mediatică și alfabetizarea digitală: asemănări și diferențe*. <https://studymasscom.com/media/media-literacy-and-digital-literacy/>

Referințe și resurse suplimentare

- Celot, P. (2021). *MEDIA COACH How to become a media literacy coach*. EAVI. https://eavi.eu/wp-content/uploads/2021/09/The-Media-Coach-Book_How-to-become-a-media-literacy-coach.pdf
- Choi, M. (2016). O analiză conceptuală a cetățeniei digitale pentru educația cetățeniei democratice în era internetului. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565-607. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Observatorul European al Audiovizualului. (2016). *Cartografierea practicilor și acțiunilor de educație mediatică în UE-28*. Observatorul European al Audiovizualului. <https://rm.coe.int/1680783500>
- Jæger, B. (2021). Cetățenia digitală: O revizuire a literaturii academice. *Der Moderne Staat - Zeitschrift Für Public Policy, Recht Und Management*, 14(1), 24-42. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Definirea și măsurarea cetățeniei digitale a tinerilor. *New Media & Society*, 18(9), 2063-2079. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Martin, A., & Grudziecki, J. (2006). DigEuLit: Concepte și instrumente pentru dezvoltarea alfabetizării digitale. *Innovations in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4), 249-267. <https://doi.org/10.11120/ital.2006.05040249>
- Vivienne, S., McCosker, A., & Johns, A. (2016). Cetățenia digitală ca interfață fluidă: Între control, concurs și cultură. În A. McCosker, S. Vivienne, & A. Johns (Eds.), *Negocierea cetățeniei digitale: Control, contest and culture* (pp. 1-18). Rowman & Littlefield International. <https://www.>
- Vuorikari, R., & Scimeca, S. (2022). *Dezvoltarea certificatului european de competențe digitale (EDSC) - raport intermediar*. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

9. Studenții în toată diversitatea lor



Modulul la o privire de ansamblu

9. Studenții în toată diversitatea lor	
<i>Rezumat</i>	Acest modul începe prin a defini diversitatea. Acesta subliniază de ce este importantă și ce înseamnă diversitatea și cultura într-un context educațional. Acesta caracterizează diferitele dimensiuni ale diversității și le discută în ceea ce privește impactul informațiilor false asupra diferitelor grupuri sociale din mediul școlar. Subliniază cele două perspective ale profesorului și ale copilului. Modulul se încheie cu câteva activități suplimentare pe care profesorii le pot utiliza în clasă.
<i>Rezultatele învățării</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Să înțeleagă de ce diversitatea în clasă este valoroasă • Identificarea tipurilor de diversitate • Identificarea modului în care dezinformarea și știrile false pot afecta grupurile sociale din clasă
<i>Resurse și echipamente</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Proiector și ecran sau tablă interactivă ○ Calculatoare sau tablete cu acces la internet ○ Broșuri tipărite și fișe de scenariu ○ Acces la resurse online de educație mediatică ○ Canva sau o altă aplicație pentru a crea ○ Prezentare PowerPoint (SM9.1)
<i>Durata totală</i>	195 de minute

Introducere

Durată: 40 de minute (30 de minute pentru Activitatea 1) 40 minute (30 minute Activitatea 1 plus 10 minute: Activitatea 2)

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Introduceți subiectul diversității, definiți diversitatea.
- Reflectați asupra importanței diversității, stereotipurilor și limbajului pătitor al elevilor.
- Să aprecieze importanța limbajului în discuțiile privind justiția multiculturală și socială.

Descriere:

La început, elevii vor fi rugați să definească câteva cuvinte legate de cultură și să încerce să definească propria lor cultură, propria dimensiune socială și caracteristicile altor grupuri. Apoi, elevii ar trebui să reflecteze asupra faptului că unele cuvinte pot fi asociate cu prejudecățile și limbajul tendențios.

Notă: Pentru această parte trebuie utilizate activitățile 1, 2 și 3.

Începeți modulul cu informația scurtă că indivizii care fac parte din corpul școlar reprezintă o tapiserie bogată de personalități și abordări unice ale învățării și evaluării informațiilor din jur.

Primul pas pentru a înțelege cultura este să vă înțelegeți propria cultură. Pentru a face acest lucru, grupul trebuie să convină asupra unei înțelegeri comune a expresiilor sau termenilor.

Începeți activitatea 1 (puteți folosi toate cuvintele sau puteți alege câteva)

Rezumați și întrebați cursanții cum înțeleg ei diversitatea. Pentru a defini diversitatea, puteți utiliza prezentarea PowerPoint ([SM9.1](#)) și teoria de mai jos.

Definirea diversității

Diversitatea este un concept cu multiple fațete care poate conține multe elemente și niveluri de distincție OCDE a definit-o ca fiind *Caracteristici care pot afecta modul specific în care se realizează potențialul de dezvoltare și învățare, inclusiv diferențele culturale, lingvistice, etnice, religioase și socio-economice*. Această definiție subliniază diferența dintre conceptul de diversitate, pe care îl identifică drept un concept neutru care reflectă caracteristici ale naturii umane (de exemplu, înălțimea sau stângăcia) și conceptul de "disparitate", în care caracteristicile diferențiate sunt asociate cu rezultate diferite sau cu un tratament diferit (OCDE, 2010). Trei principii de bază: Echitatea, diversitatea și incluziunea (EDI) reprezintă un cadru orientativ al APP care vizează asigurarea unui tratament echitabil și încurajarea angajamentului deplin în toate segmentele societății, concentrându-se în special asupra acelor grupuri marginalizate în mod tradițional sau care se confruntă cu discriminarea pe baza unor atribute precum identitatea, originea sau dizabilitatea:

- **Echitatea** pune accentul pe alocarea de resurse adaptate nevoilor individuale, permițând diferitelor comunități să atingă un nivel optim de sănătate și funcționalitate.
- **Diversitatea** se referă la prezența și reprezentarea unei game largi de grupuri de identitate socială în cadrul organizațiilor, locurilor de muncă sau colectivităților sociale.
- **Incluziunea** este dedicată creării unor medii care recunosc, valorizează și celebrează metodologiile, punctele de vedere, stilurile și experiențele de viață diferite.

EDI sunt, de asemenea, principii fundamentale ale UE, raportul care prezintă inițiativele politice recente ale fiecărei țări UE poate fi găsit în [Promovarea diversității și incluziunii în școlile din Europa - Oficiul pentru Publicații al UE \(europa.eu\)](#). ([SM9.2](#)).

Revizuirea definițiilor lui Iniesto și Bossu (2023) subliniază faptul că un element fundamental al echității este realitatea inegalităților intergeneraționale și structurale bazate pe una sau pe o combinație de caracteristici precum rasa, sexul, mediul socioeconomic, cultura și limba, ceea ce, în contextul educației deschise, înseamnă că gratuitatea sau deschiderea nu se traduce în mod necesar prin accesul tuturor cursanților din toate contextele și mediile. De asemenea, nu elimină în mod inerent structurile interconectate de opresiune, cum ar fi rasismul sistemic, sexismul, homofobia și aptitudinile. Analizând definițiile diversității în contextul educației deschise, Iniesto și Bossu afirmă că aceasta se referă cel mai adesea la diversitatea licențelor și a materialelor, mai degrabă decât la diversitatea în comunitatea educației deschise sau la diversitatea ca obiectiv al comunității (deși unii cercetători s-au referit la diversitate ca la o valoare, cum ar fi deschiderea, iar alții au vorbit despre potențialul de a satisface nevoile diverse ale educatorilor și ale cursanților). Aceștia notează, de asemenea, că unii autori consideră că diversitatea este mai mult decât o valoare, ci un angajament intenționat față de acomodarea diferențelor. În definiția incluziunii, autorii subliniază că aceasta ar trebui să fie mai mult decât un simplu respect pentru diferență și diversitate; mai degrabă, ar trebui să fie o dorință critică de a contesta și de a perturba narațiunile dominante care promovează excluderea și discriminarea, cum ar fi pe criterii de gen, rasă, cultură sau limbă.

Începeți activitatea 2 pentru a arăta cum limba poate fi dăunătoare pentru anumite grupuri sociale.

Perspective teoretice

Durata: 60 de minute de prezentare (plus 40 de minute pentru activitatea 3)

Rezultatul (rezultatele) învățării: Ce este diversitatea studenților, care sunt tipurile de diversitate.

- Identificați cele mai comune tipuri de diversitate.
- Să analizeze impactul diversității în clasă.
- Analizați modul în care știrile false afectează anumite grupuri sociale.

Resurse și echipamente: Acces la internet, prezentare PowerPoint ([SM9.1](#))

Descriere: Discutați despre diferite tipuri de diversitate. Concentrați-vă pe modul în care știrile false sau informațiile eronate pot afecta grupul. Petreceți timpul pe subiectele care sunt importante pentru clasă (60 de minute). După prezentare, începeți activitatea 3 (40 de minute)

O reflecție asupra diversității elevilor și a clasei, beneficiile diversității și impactul dezinformării asupra elevilor aparținând diferitelor grupuri, inclusiv stigmatizarea.

De ce este importantă diversitatea studenților?

Capacitatea de cooperare, de toleranță și de recunoaștere a diferitelor perspective este din ce în ce mai importantă, având în vedere varietatea culturală în creștere din societățile moderne. Această diversitate este determinată în mare măsură de creșterea mobilității, care atrage persoane și familii pe continentul european - în special în diferite țări din UE.

Fenomenul diversității studenților se extinde la nivel mondial, determinat de factori precum imigrația, diferențele socio-economice, acceptarea diferitelor genuri și identități sexuale și promovarea educației incluzive. Provocările legate de creșterea diversității sunt împărtășite de aproape toate țările, însă contextul în care acestea sunt abordate poate fi foarte diferit. Unele țări, precum SUA, au o lungă istorie de imigrație, precum și de populații indigene. Țările europene diferă, de asemenea, în ceea ce privește experiența: țările cu istorie colonială, precum Franța, Cipru sau Regatul Unit, primesc imigranți încă din anii 1960. Țările aflate în căutarea unei forțe de muncă, precum Germania sau Norvegia, au fost obișnuite să recruteze lucrători pe o bază temporară. În ultimii ani s-au intensificat procesele de imigrație legate de sosirea imigranților din Africa și de ostilitățile din Ucraina.

Migrația este determinată nu numai de căutarea unor oportunități de angajare mai bune, ci și ca refugiu din cauza condițiilor care pun viața în pericol sau a riscurilor pentru sănătate în țările afectate de conflicte armate. În jurul anului 2015, un flux masiv de migranți și refugiați a început să intre pe Mediterana și pe alte rute, sporind prezența imigranților în Europa. Tendințele recente în materie de migrație au dus la o creștere semnificativă a diversității, ducând la prezența mai multor comunități etnice, rasiale, lingvistice și religioase în multe națiuni. În plus, societățile prezintă variații socio-economice și regionale distincte. Tendințele moderne în materie de migrație arată un număr semnificativ de familii migrante cu copii, ceea ce indică o nevoie critică ca țările de primire să pună în aplicare măsuri de sprijin pentru a ajuta acești migranți să se adapteze la noile medii. Experiența țărilor arată că școlile joacă un rol esențial ca principală instituție de stat în sprijinirea integrării copiilor imigranți și a familiilor acestora.

Dimensiunea provocării are un impact direct asupra oportunităților și pragurilor pentru abordarea adecvată a problemelor legate de diversitate în sistemul școlar, care trebuie abordate în cele din urmă la nivelul clasei.

Școlile au sarcina de a promova un mediu incluziv pentru educație, educare și procese de adaptare, modelând în mod semnificativ perspectivele copiilor asupra lumii și a relațiilor interpersonale. Acest

rol subliniază importanța instituțiilor de învățământ în orientarea înțelegerii și acceptării diversității de către copii. Școlile au un rol important de jucat în crearea unei societăți incluzive, astfel cum se subliniază în Cartea verde a Comisiei Europene.

Expunerea la perspective diverse facilitează un proces de învățare mai profund și mai amplu, stimulează gândirea critică și pune în discuție noțiunile preconceptuate (Black et al., 2018). Diversitatea poate îmbunătăți abilitățile de gândire activă ale elevilor și afectează învățarea elevilor, dar poate afecta, de asemenea, eficiența tutorialelor și participarea din cauza diferențelor culturale și a factorilor legați de vârstă (Kang'ethe & Muhuro, 2014). Capacitatea școlilor de a fi diverse este legată de rezultatele elevilor, în special pentru elevii din familii cu venituri mici și pentru cei care învață într-o altă limbă decât cea proprie, de exemplu engleza (Min & Goff, 2016). În conformitate cu Strategia pentru incluziunea refugiaților introdusă de [Înaltul Comisariat al Națiunilor Unite pentru Refugiați \(2019\)](#) "Copiii și tinerii au acces la toate nivelurile de educație formală și non-formală în cadrul sistemelor naționale de educație și în aceleași condiții ca și resortisanții" (p. 22).

Diversitatea și cultura în contexte educaționale

Conceptul de "cultură" are un înțeles divergent. Distincțiile dintre culturi nu se aliniază limitelor lingvistice, granițelor naționale sau diviziunilor etnice. Într-o societate modernă și complexă, există diverse subculturi, fiecare cu propriile sale cadre de interpretare unice care constituie baza cunoștințelor comune în viața de zi cu zi. Persoanele din cadrul acestor subculturi se bazează pe aceste cadre pentru a-și ghida acțiunile și a-și modela percepțiile. În timp ce cultura este adesea percepută ca un sistem de simboluri și semnificații distincte, unii cercetători susțin că aceasta nu este o entitate statică, ci mai degrabă un concept dinamic, în evoluție, care nu poate fi interpretat definitiv.

Numărul de grupuri culturale în ceea ce privește diversitatea culturală în societate este, în principiu, incalculabil. Aceste grupuri depind de foarte mulți factori de o complexitate considerabilă. Există diferite culturi regionale sau locale, diferențe culturale între clasele socio-economice și grupurile de statut, dar și grupuri cu diferite stiluri de viață și medii culturale, subculturi și culturi profesionale, precum și grupuri care se deosebesc de majoritatea în ceea ce privește comunicarea și interacțiunea socială sau sexualitatea și identitatea de gen.

Înțelegerea diversității care are loc în școli se bazează, de obicei, pe narațiunea americană contextualizată a opiniilor rasiale polarizate și a ipotezelor privind contrastul "albului" văzut în rasă, cultură și statut socioeconomic legat de culoarea pielii; de exemplu, elevii cu pielea închisă la culoare sunt la fel de diverși ca și profesorii, care sunt văzuți pur și simplu ca un grup mare de "doamne albe din clasa de mijloc". Trebuie subliniat faptul că diversitatea în clasă se aplică nu numai elevilor, ci și profesorilor. De asemenea, mediile profesorilor diferă și nu împărtășesc aceeași istorie, cultură și etnie comună (Fontenelle-Tereshchuk, 2020).

Diversitatea opiniilor cadrelor didactice, inclusiv atitudinile negative față de abilitățile elevilor și cerința unor abordări didactice adaptate din punct de vedere cultural, este un fenomen complex, astfel încât impactul convingerilor cadrelor didactice cu privire la identitatea culturală a elevilor are un impact semnificativ asupra eficienței predării (Davies et al., 2023).

Tendențele recente de migrație au dus la o creștere semnificativă a diversității, ceea ce a condus la prezența mai multor comunități etnice, rasiale, lingvistice și religioase în multe națiuni. În plus, societățile prezintă variații socio-economice și regionale distincte. Procesul de depășire a diferențelor culturale și lingvistice în contextul școlarizării poate fi mai ușor pentru unele grupuri decât pentru altele. În funcție de relația lor cu minoritatea etnică a grupului dominant (OCDE, 2010). Modul în care persoana conceptualizează distinctivitatea culturală a grupurilor minoritare și de migranți și semnificația acesteia depinde de definiția sa a culturii și a identității colective. Nivelurile de cultură, care se referă la comportamentele învățate ale unei societăți, includ categoriile de:

- Cultura **internațională**, numită și universală - cultura care se extinde dincolo de frontierele naționale, nefiind limitată la o țară, un grup social sau un continent.
- Cultura **națională** - reprezintă credințele și practicile împărtășite de cetățenii aceleiași națiuni.
- **Subcultura** - reprezintă credințele și practicile împărtășite de cetățenii aceluiași grup social.

Cele trei niveluri culturale pot fi considerate ca (Hidalgo, 1993):

- **Concret:** este nivelul cel mai vizibil și tangibil al culturii și include dimensiunile cele mai superficiale, cum ar fi hainele, muzica, mâncarea, jocurile și așa mai departe. Aceste aspecte ale culturii sunt adesea cele care constituie punctul central al "festivalurilor" sau "sărbătorilor" multiculturale.
- **Comportamentală:** reflectă valorile unei persoane, explică modul în care un individ își definește rolurile sociale, limbajul pe care îl folosește și abordarea comunicării nonverbale. Printre aspectele importante care trebuie menționate în această categorie se numără limbajul, rolurile de gen, structura familiei, afilierea politică și alte elemente care situează organizațional o persoană în societate.
- **Simbolic:** include valorile și credințele unei persoane. Poate fi abstract, dar este cel mai adesea cel mai important nivel în ceea ce privește modul în care indivizii se definesc. Include sistemele de valori, obiceiurile, spiritualitatea, religia, viziunea asupra lumii, credințele, obiceiurile și așa mai departe.

Diversitatea în mediul educațional cuprinde variații la toate nivelurile și atribute sociale, cum ar fi vârsta, etnia, situația economică, orientarea de gen, prezentarea de gen, preferința sexuală, limitările fizice și cetățenia. Aceste aspecte ale identității sunt interconectate și pot evolua de-a lungul întregii vieți a unui individ. Diversitatea culturală în clasă include explorarea celebrării acestor diferențe și crearea unei culturi a incluziunii și acceptării în rândul elevilor și al întregii comunități școlare.

Diversitatea elevilor în clasă

Perspectivile și experiențele diferite și diversitatea îmbogățesc discuțiile în clasă și promovează gândirea critică. Elevii din clasele cu personalități și culturi diverse își pot dezvolta în mod interactiv abilitățile, pot învăța mai repede să pună la îndoială presupunerile, să conteste stereotipurile și să ia în considerare puncte de vedere alternative. După cum a introdus modulul 4, mediul de învățare pozitiv și spațiul sigur sunt elemente importante pentru discuțiile și sesiunile de predare referitoare la dezinformare.

Începând din primii ani de educație, elevii ar trebui să învețe să aprecieze și să respecte persoanele din alte culturi decât a lor. Diversitatea este esențială pentru elevii din ciclul primar, deoarece îi ajută să aprecieze diferențele dintre oameni și culturi. Într-o lume care se diversifică rapid, elevii merită profesori și resurse educaționale care să predea diversitatea în clasă și să afirme importanța incluziunii, a respectului și a echității pentru toți (SOE, 2023):

- Introducerea cunoștințelor și a respectului pentru diversitate de la o vârstă fragedă poate duce la interacțiuni mai incluzive și mai respectuoase cu ceilalți și poate ajuta elevii să dezvolte un sentiment de empatie și înțelegere pentru cei care pot avea experiențe sau perspective diferite.
- Copiii manifestă adesea o curiozitate naturală față de mâncare, sport, artă, haine, cărți pentru copii, jocuri, jucării și dansuri din diferite culturi. Această deschidere și acest entuziasm de a învăța de la și despre oameni care sunt diferiți este ceva ce profesorii trebuie să încurajeze și să cultive.

- Elevii care învață de mici să aprecieze și să sprijine membrii diverselor grupuri pot deveni lideri puternici ai comunităților diverse și incluzive.

Cele mai frecvente tipuri de diversitate a elevilor care pot fi prezente în clasă includ (SOE, 2023):

- **Diversitatea abilităților:** diferențe între abilitățile fizice, mentale și de învățare ale elevilor.
- **Diversitatea de vârstă:** diferențele de vârstă ale elevilor.
- **Diversitatea de gen:** diferențe în identitatea și expresia de gen a elevilor.
- **Diversitate etnică:** diferențe în ceea ce privește rasa, etnia, originea națională și limbile vorbite la domiciliu.
- **Diversitate religioasă:** diferențe în ceea ce privește apartenența și identificarea cu valorile și/sau practicile unei anumite religii sau secte.
- **Diversitate socioeconomică:** diferențe în ceea ce privește veniturile, nivelul de educație, ocupațiile, securitatea și stabilitatea locuințelor în ceea ce privește elevii sau familiile acestora.
- **Diversitatea experiențială:** diferențe în experiențele de viață ale studenților, cum ar fi imigrația, serviciul militar, adopția sau plasamentul familial.
- **Diversitatea orientării sexuale:** diferențe în orientările sexuale ale studenților.
- **Diversitate geografică:** diferențe în identitatea și experiențele locale sau regionale ale elevilor în funcție de locul în care trăiesc, învață și se joacă.

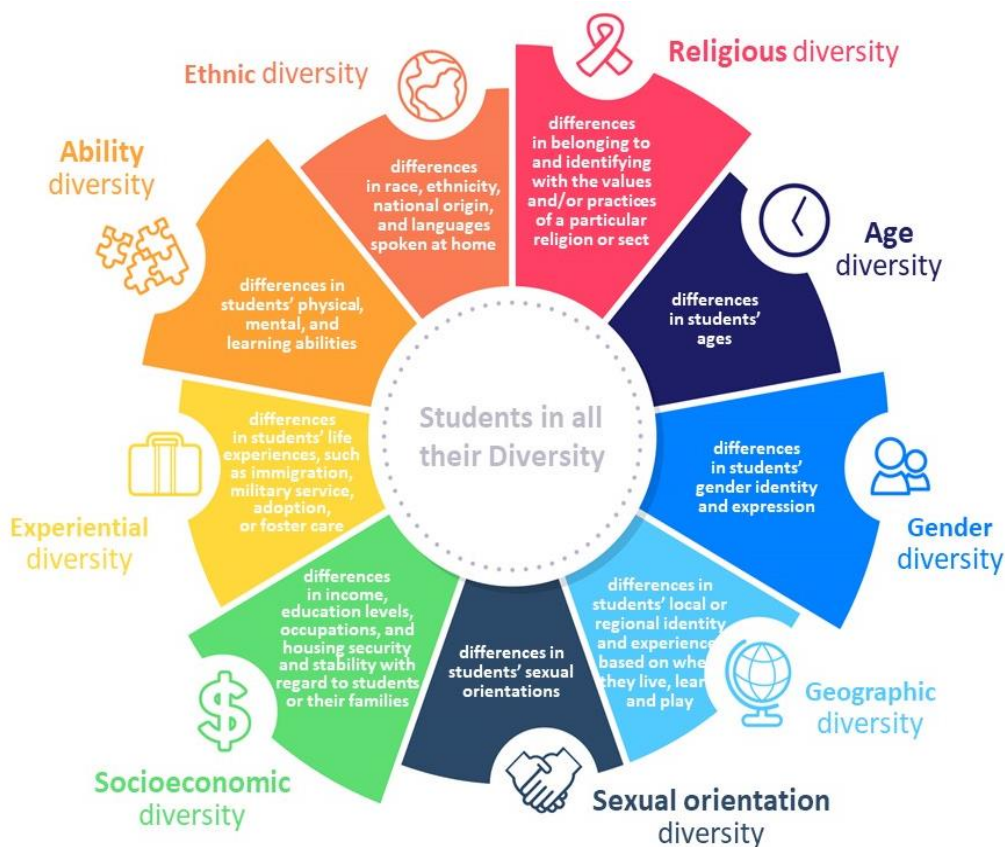


Figura 1 - Profesori 4.0. Digital

Lista prezentată mai sus este deschisă, iar elevii pot face parte din mai multe, deoarece diferitele dimensiuni ale diversității sunt interconectate, iar experiența excluderii și a subordonării se bazează pe factori multipli care pot fi aditivi sau transversali. De exemplu, o studentă emigrantă poate avea un context socioeconomic similar cu cel al unui student de sex masculin, dar totuși să fie tratată inegal dacă se confruntă cu așteptările profesorilor din cauza sprijinului mai redus din partea părinților săi sau a așteptărilor diferite privind rolul de gen în comunitatea sa etnică (OCDE, 2010).

Din punctul de vedere al profesorului, este important faptul că, pentru unele categorii, diferențele de stil de învățare, personalitate, sănătate mintală și altele sunt adesea prezente fără a fi vizibile.

Membrii anumitor identități sociale pot reacționa diferit sau pot fi mai sensibili la știrile false și la dezinformările de un anumit tip. Grupurile, caracteristicile și membrii acestora sunt, de asemenea, un subiect frecvent al dezinformării sau al știrilor false.

Diversitatea capacităților

Capacitatea este definită ca fiind calitatea sau starea de a fi capabil. Diversitatea abilităților se referă la abilități și dizabilități diferite. Diferențele de abilități cognitive, socio-emoționale și fizice se adaugă la straturile diversității abilităților. Oamenii au abilități diferite și niciunul nu este "mai bun" decât celălalt. A fi "capabil" nu te face "normal", ci "comun", deoarece există pur și simplu mai mulți oameni care sunt capabili decât nu sunt ([The Last Frontier in Diversity and Inclusion: Ability Diversity | LifeSpeak](#)).

În prezent, fenomenul neurodiversității în viața socială și școlară este din ce în ce mai prezent. Natura acestuia provine din diversitatea populației umane în ceea ce privește cursul dezvoltării și funcționării creierului și modalitățile asociate de a experimenta lumea și de a funcționa în școală, universitate, muncă sau în relațiile interpersonale. Atât variabilitatea genetică, cât și factorii de mediu sunt surse ale acestei diversități. Se estimează că aproximativ 15-20 % din populație face parte din grupul persoanelor diagnosticate cu neurotipicitate, inclusiv cele din spectrul autismului, cu ADHD/ADD (deficit de atenție/hiperactivitate/ deficit de atenție), dislexie, discalculie, dispraxie sau sindrom Tourette. Este posibil să existe mult mai multe persoane care nu sunt diagnosticate, dar care manifestă caracteristici neurotipice într-un grad care le afectează semnificativ (Pisula et al., 2024).

Conștientizarea și cunoașterea neurodiversității deschid noi perspective în ceea ce privește modul în care ne gândim la alte persoane și la relațiile sociale și, adesea, și la noi înșine. Conceptul de neurodiversitate ne eliberează de o viziune pur medicală a spectrului autist, a ADHD, a tulburărilor specifice de învățare și a altor fenomene similare. În schimb, acesta subliniază importanța adaptării mediului pentru a răspunde nevoilor individuale diverse și rolul pe care această adaptare îl joacă în contextul dezvoltării și realizării intențiilor de viață ale indivizilor și, în cele din urmă, a obiectivelor și proceselor sociale. Pentru școli, prezența acestor elevi prezintă numeroase oportunități - originalitatea, creativitatea, sensibilitatea și abilitățile unice ale multora dintre acești indivizi inspiră și aduc valori unice procesului educațional și interacțiunii sociale. [Pisula].

De cealaltă parte, aceste trăsături de personalitate pot afecta modul în care oamenii procesează și evaluează informațiile, făcându-i mai predispuși să creadă și să împărtășească informații false. Persoanele cu trăsături de personalitate schizotipale, paranoide și histrionice au dificultăți în detectarea știrilor false. În plus, aceste persoane au suferit mai multă anxietate și s-au angajat în mai multe prejudecăți cognitive. Însă știrile false în sine nu cauzează în mod direct schizotipia, dar anumite trăsături de personalitate pot face indivizii mai susceptibili să creadă și să împărtășească informații false. Este important să se abordeze atât factorii psihologici, cât și răspândirea de informații false pentru a promova o societate mai informată (Escolà-Gascón et al., 2023).

Ceea ce este important la nivel școlar este diversitatea învățării. În clasă, fiecare elev are propria strategie și propriul stil de învățare, pe care profesorul trebuie să le ia în considerare și care au un impact semnificativ asupra eficienței predării. De exemplu, elevii chinezi au tendința de a evita

discuțiile critice din cauza impactului cultural al armoniei sociale, însă modificarea strategiilor dialogice în contexte educaționale le poate îmbunătăți abilitățile de gândire critică (Chiu, 2014).

Diversitatea învățării poate fi considerată în anumite dimensiuni:

- **Diversitatea stilurilor de învățare:** diferențele dintre modurile tipice de învățare ale individului și sunt determinate de factori cognitivi și de personalitate;
- **Diversitatea strategiilor de învățare:** diferențele de studenți își gestionează conștient experiențele și eforturile de învățare;
- **Diversitatea motivației:** diferența în intensitatea și orientarea motivației pe care o pot avea și manifesta studenții individuali. Elevii demonstrează diversitatea sub forma motivațiilor integrative și instrumentale, motivațiile integrative fiind recunoscute pe scară largă ca fiind asociate cu îmbunătățirea performanțelor academice.

Diversitatea de vârstă

În general, vârsta nu pare să conteze prea mult atunci când vine vorba de dezinformare, atât tinerii, cât și vârstnicii fiind susceptibili la dezinformare și dezinformare (Guillory & Geraci, 2010). În cadrul experimentului, participanții de vârste diferite au citit un pasaj care conținea informații false, care a fost corectat ulterior. După corecție, atât participanții tineri, cât și cei în vârstă au fost capabili să își amintească faptele corectate. Cu toate acestea, toate grupele de vârstă au păstrat inferențele pe care le-au făcut pe baza informațiilor false inițiale.

Generațiile Millennials și Z sunt diferite de generațiile anterioare. Aceștia se implică în tehnologii sofisticate și sunt mai obișnuiți cu multitasking-ul decât generațiile anterioare. Ei sunt dornici să învețe, dar în moduri care se aliniază și țin pasul cu era digitală (Shatto & Erwin, 2017).

Școlarii și elevii din anii tineri sunt, ca să spunem așa, programați să absoarbă informații fără a le analiza critic. Școlarii nu analizează veridicitatea formulelor fizice, a aspectelor biologice sau a datelor bățăliilor din trecut prezentate în manuale, ci le acceptă ca adevărate și le absorb fără spirit critic. Din păcate, acest lucru este tentat de o credință oarbă și de o lipsă de critică față de orice sursă pe care o întâlnesc, fie în domeniul biologiei și medicinei, fie în domeniul medicinei (foarte) alternative - un exemplu apropiat de naivitate flagrantă din partea autorilor. O naivitate care este, de asemenea, dureros de izbitoare atunci când se dovedește că până și un blog preferat de popular science se dovedește a fi plin de inexactități, inexactități, informații neverificate sau chiar eronate (Rosińska & Jedynek, 2023).

Diversitatea de gen

Se referă la măsura în care identitatea, rolul sau expresia de gen a unei persoane diferă de normele culturale prevăzute pentru persoanele de un anumit sex. Acest termen devine din ce în ce mai popular ca modalitate de a descrie persoanele fără referire la o anumită normă culturală, într-un mod care este mai afirmativ și potențial mai puțin stigmatizant decât nonconformitatea de gen.

Limbajul privind genul și sexualitatea continuă să evolueze rapid. Cuvintele și definițiile lor se schimbă sau se perfecționează pe măsură ce evoluează înțelegerea construcțiilor complexe legate de sexualitate și gen. Având în vedere rapiditatea cu care se schimbă terminologia, lista de termeni și definiții se poate modifica semnificativ în viitor. Înțelegerea termenilor înrudiți ar trebui să facă obiectul unei explorări constante. Vă puteți baza pe lista de termeni, de exemplu, aici [[key-terms.pdf](#) (apa.org)].

Scopul dezinformării este de a provoca reacții emoționale din partea publicului. Dezinformarea de gen se bazează pe construcțiile sociale tradiționale ale feminității, ceea ce este și mai adevărat în

cazul dezinformării de gen. Limbajul acesteia este adesea hiperbolic sau folosit pentru a transmite afirmații inexacte sau înșelătoare, de exemplu retorica anti-avort care echivalează drepturile reproductive cu infanticidul. Atacurile bazate pe gen sună atât ad hominem împotriva țintei, cât și general, bazându-se pe stereotipuri și conturi bidimensionale.

Dezinformarea bazată pe genuri se referă la crearea și diseminarea de conținut care cuprinde atacuri bazate pe gen sau care folosește narațiuni de gen pentru a îndeplini obiective politice, sociale sau economice. Hărțuirea misogină digitală îmbracă multe forme, inclusiv imagini explicite, comentarii grafice și materiale manipulate care afectează reputația unei persoane. Termenul implică falsitate, intenție răuvoitoare și un anumit grad de coordonare. În multe cazuri, implică celebriți și politicieni, în special femei, care, în cele din urmă, descurajează participarea femeilor în sfera publică. Trei elemente care explică agresiunile online bazate pe identitate, printre care se numără cele de gen, cuprind o combinație de valori feministe sau nerespectarea normelor de gen, ocuparea unor spații deja exclusiv masculine (de la chestiuni legislative la sport) și încurajarea separării de alianța cu numeroase grupuri sociale marginalizate. Ultima mențiune evidențiază natura multistratificată a dezinformării și capacitatea acesteia de a semăna conflicte prin agravarea diviziunilor și disputelor sociale. În acest sens, GBD reflectă în mod negativ intersecționalitatea drepturilor femeilor din cel de-al patrulea val, având în vedere abuzul de spații online și diferite etape, precum și intensificarea instigării axate pe etnie, religie, inabilitate sau homosexualitate. În viitor, va fi esențial ca definițiile disidente - utilizate pentru a dezvolta în mod deliberat informațiile și angajamentul membrilor - să depășească o clasificare complet dublă a orientării sexuale pentru a garanta recunoașterea și securitatea tuturor personalităților.

Raportul 2019 Impact Threats and Landscape a constatat că 96 la sută dintre deepfakes au fost deepfakes sexuale fără consimțământ, iar 99 la sută dintre acestea au fost efectuate împotriva femeilor. Deepfakes sunt o metodă relativ nouă de violență bazată pe gen, care utilizează inteligența artificială pentru a exploata, umili și hărțui femeile prin tactica veche de secole de a le lua autonomia sexuală. Unul dintre exemple a fost observat în timpul alegerilor din Germania. Campaniile de dezinformare au vizat-o pe candidata Verzilor, Annalena Baerbock. Difuzarea unor fotografii nud manipulate care sugerau că aceasta era tânără și avea nevoie de bani a sexualizat-o, în timp ce afirmațiile false conform cărora Baerbock nu și-ar fi finalizat niciodată studiile sau atribuirea unui citat inventat care conținea o explicație absurdă a schimbărilor climatice i-au pus sub semnul întrebării competența. Un alt caz se referă la Rana Ayyub, o jurnalistă din India care s-a pronunțat împotriva răspunsului guvernului la violul unei fete de opt ani, a fost subiectul unui videoclip deepfake realizat ca parte a unei campanii online coordonate de ură. Noelle Martin, o tânără din Australia care a militat pentru problema abuzurilor sexuale bazate pe imagini, a devenit, de asemenea, subiectul unor imagini sexuale fabricate și al unui videoclip deepfaked. Mai recent, poeta și radiodifuzoarea britanică Helen Mort a găsit online falsuri profunde cu ea însăși. Aceste videoclipuri, pe lângă faptul că le fac rău femeilor prin cooptarea identităților lor sexuale, sunt utilizate ca o formă de intimidare pentru a reduce la tăcere femeile descrise și pentru a le descuraja să acționeze ca figuri publice (Dunn, 2021).

La nivel școlar, băieții și fetele diferă în ceea ce privește rezultatele, băieții de toate vârstele având rezultate mai slabe decât fetele. Aceștia sunt mai susceptibili de a fi sancționați disciplinar și diagnosticați cu dificultăți de învățare. Rezultatele la teste și notele lor sunt mai mici și au mai puține șanse să termine școala secundară. Același lucru poate fi observat și la nivel universitar, unde femeile sunt cu 16% mai numeroase decât bărbații.

Băieții și fetele diferă, de asemenea, în ceea ce privește prezența lor pe anumite aplicații social media. După cum arată studiul din SUA, mai multe fete au o prezență aproape constantă pe TikTok, SnapChat, Instagram și Facebook, în timp ce băieții preferă YouTube (Survey of US teens, 2023). Tot în Europa, băieții aleg YouTube, în timp ce fetele aleg Instagram, unde postează de două ori mai multe mențiuni decât bărbații, iar comentariile lor menționează importanța stimei de sine în raport

cu standardele de frumusețe și expunerea la imagini corporale idealizate (Aran-Rampsott et al., 2024).

Diversitatea etnică

Etnia este o categorie bazată pe limba comună vorbită, religie, naționalitate, istorie și alți factori culturali care dau oamenilor un sentiment de includere într-un grup și de excludere din altul.

În timp ce, în ceea ce privește etnia, se pune de obicei accentul pe statutul de imigrant, termenul poate fi definit și prin examinarea rasei participanților și a caracteristicilor fizice transmise genetic ale grupurilor umane. Prima abordare este utilizată în mod predominant în Europa, în timp ce cea de-a doua este utilizată în America, iar acest lucru poate fi atribuit modelelor distincte ale mișcărilor migratorii de pe cele două continente. Intersecțiile dintre factorii geografici, economici, culturali, religioși, etnici și rasiali au avut un impact asupra a numeroase probleme, inclusiv atitudinile negative, stigmatizarea și rasismul. În ciuda faptului că trăiește într-un mediu divers din punct de vedere etnic și cultural, mintea umană se bazează frecvent pe procese de categorizare pentru a organiza, simplifica și face realitatea mai previzibilă. O consecință directă a categorizării este indulgența față de prejudecățile și stereotipurile sociale, care se bazează de obicei pe atitudini prejudiciabile și au ca rezultat un tratament preferențial pentru grupul intern și discriminarea împotriva membrilor grupului extern (Basilici et al., 2022).

Devine o strategie discursivă populară pentru a masca rasismul, precum și un mijloc puternic de a declanșa valuri de știri false și comentarii indignate pe social media. Ele pot fi latente pentru o lungă perioadă de timp, pot apărea periodic prin răspândirea pe scară largă a stereotipurilor negative și pot încuraja un discurs de excludere a refugiaților și a altor minorități (Papapicco et al., 2022). Modul în care dezinformarea din timpul crizei COVID-19 a indicat comunitățile asiatice, musulmane sau evreiești drept responsabile pentru răspândirea virusului în diferite regiuni este un exemplu clar al modului în care minciunile au fost puse în slujba xenofobiei și antisemitismului.

Elevii adoptă adesea modele de gândire despre etnie de la familia lor. Socializarea familială a valorilor implică distincția între punerea în aplicare personală de către părinți a acestor judecăți sociale și valorile pe care părinții doresc ca copiii lor să le adopte, iar adesea aceste valori nu sunt aceleași.

Un element care afectează variația și crește riscul de ură este, de asemenea, chiar modul de a vorbi și forma de limbaj pe care o folosesc elevii. Limba are multe straturi în modul în care este înțeleasă, vorbită și utilizată. Explorarea diversității culturale scoate în evidență legătura strânsă cu diversitatea lingvistică. Diversitatea lingvistică include limbajul vorbit, de exemplu, un copil sau o familie care vorbește o singură limbă, dar include și vorbirea mai multor limbi. Limbajul și comunicarea pot necesita, de asemenea, materiale adaptive sau tehnologie de asistență, cum ar fi limbajul semnelor sau braille, fiecare adăugând straturi la diversitatea lingvistică. Vorbitorii de varietăți non-standard se confruntă cu discriminarea lingvistică și socială, deoarece varietățile standard, care au valoare utilitară, sunt considerate utilizarea corectă a limbii. Această valoare utilitară vine la pachet cu un statut înalt, oferind putere (socio)economică și individualistă. Accentele regionale și străine folosite de imigranți deviază de obicei de la forma standard, iar stigmatizarea acestor varietăți este uneori frecventă. Acest lucru este valabil nu numai pentru prima generație, ci și pentru copiii care cresc mai târziu și care aud și folosesc propria lor varietate a limbii pe care o vorbesc la școală.

Adolescenții sunt sensibili la problema imigrației, în unele cazuri, contrastând valorile familiei lor recunoscând intenția puternic manipulatoare a farselor. Ei sunt, de asemenea, foarte activi în denunțarea motivațiilor nedrepte ale răspândirii și difuzării știrilor manipulate anti-imigranți, dar că au dificultăți în a le reaminti (Papapicco et. al, 2022).

Diversitatea religioasă

Este important să înțelegem că oamenii au convingeri religioase diferite sau nu au convingeri religioase, iar acest lucru poate avea un impact asupra participării lor în clasă. Elevii pot reacționa diferit la lecții în funcție de religia lor sau nu pot fi prezenți la anumite sărbători religioase. Numărul elevilor pentru care religia este importantă din punct de vedere personal a crescut atât din cauza imigrației, inclusiv a copiilor născuți în astfel de familii, cât și din cauza tendințelor fundamentaliste întâlnite în multe religii în ultimele decenii. În plus, problemele religioase par să fie acum mai proeminente, atât în ceea ce privește purtarea îmbrăcămintei religioase (de exemplu, burqa), cât și a simbolurilor religioase (de exemplu, crucea). Elevii raportează că sunt luați în vizor de la imaginile inconfundabile pe care le poartă în acord cu convingerile lor devotate. De exemplu, băieții evrei care poartă yarmulkes și băieții sikh care poartă patka sau dastaar (acoperirea capului), se confruntă cu bullying pe baza vestimentației lor. Copiii musulmani sunt mult mai predispuși decât cei cu alte convingeri să se confrunte cu bullying la școală din cauza religiei lor. Domnișoare musulmane tinere care poartă hijab (eșarfe pe cap) convențional. Aceste lucruri sunt, în unele cazuri, evacuate în mod impunător de alți elevi ca implicare de intimidare și terorizare. Majoritatea cazurilor de hărțuire a musulmanilor sunt comise de alți elevi, iar unele incidente implică profesori.

Religia și știrile false sunt strâns legate în lumea de astăzi în trei moduri importante (Douglas, 2018):

- Religia este adesea subiectul știrilor false.
- Credincioșii religioși se numără adesea printre publicul țintă al știrilor false.
- Religia, în special forma fundamentalismului protestant, este o origine istorică importantă a știrilor false.

Dezinformarea religioasă se răspândește foarte repede pe social media. Aceste articole sunt mai greu de dezmințit și sunt de obicei considerate un subiect sensibil de discutat, deoarece oamenii vă pot acuza că sunteți anti-islamic. În plus, moderarea platformei nu va detecta acest tip special de dezinformare, deoarece este și mai dificil pentru algoritmi și moderatorii umani să detecteze și să gestioneze conținutul religios. (Tentații online: Covid 19 and Religious Misinformation" Social Media + Society, Alimardani Elswah).

Creșterea credinței în religiozitate și identitate politică ar contribui la convingeri mai puternice în pseudoștiință și paranormal. Rezultatele au arătat că credința în paranormal a fost semnificativ mai mare pentru studenții religioși comparativ cu colegii lor nereligioși (Therriault et al., 2022).

Pandemia Covid 19 a făcut o mulțime de dezinformări despre coronavirus care au fost răspândite de liderii religioși. În comunitățile creștine din America Latină, pastorul mexican Oscar Gutierrez a difuzat unul dintre cele mai vizionate videoclipuri pe Facebook despre soluția de dioxid de clor, un înălbitor industrial pe care îl promovează ca tratament curativ și preventiv pentru Covid-19, promovând tratamente nedovedite și potențial periculoase și capitalizând pe frică pentru a promova sentimentul anti-vaccin. Ulterior, mesajul a fost verificat și marcat ca informație falsă (a se vedea [Peligroso Dioxido de... - Ministerio del Buen Discernimiento | Facebook](#)).

În Spania, cardinalul Antonio Cañizares Llovera a declarat că încercările de a găsi un vaccin sunt "opera diavolului", care ar implica "fetuși avortați", în cadrul unei slujbe filmate, difuzată în întreaga lume. Recent, liderii Bisericii din Australia au exprimat preocupări similare, neștiind, se pare, că practica utilizării liniilor celulare crescute de la un făt în 1972 este obișnuită în dezvoltarea vaccinurilor de zeci de ani. În India, liderii religioși și politici hinduși au promovat urina de vacă ca leac pentru Covid-19, inspirați de statutul sacru al vacilor în hinduism, și au declarat că coronavirusul va părăsi India odată cu finalizarea unui templu controversat. Afirmațiile conform cărora un vaccin împotriva poliomielitei ar conține produse din carne de porc sau ingrediente toxice, adesea vehiculate de clerici musulmani, au afectat lupta împotriva bolii în Pakistan, țară majoritar musulmană. ("Un adevăr incontestabil": Dezinformarea religioasă în pandemia de coronavirus ([firstdraftnews.org](#))).

În cazul în care islamul interzice răspândirea zvonurilor și încurajează credincioșii să verifice informațiile, acest lucru nu a oprit răspândirea dezinformării religioase în regiune, dar în regiunea MENA dezinformarea religioasă a contribuit la exacerbarea infodemiei Covid-19 la nivel global.

Diversitatea experiențială

Elevii de toate etniile au simțit avantajele diversității - dar unii mai mult decât alții. Diversitatea etnică poate constitui un factor de risc în special în Europa, unde accentul se pune pe mediile de imigranți. Victimizarea, diversitatea etnică reprezintă un factor de risc la vârste mai mici și se transformă într-un factor mai protector în școlile secundare (Basilici et al., 2022).

Unele dintre cele mai frecvente și mai bine descrise probleme de funcționare ale copilului cu experiență de refugiat, includ tulburarea de stres posttraumatic cronic (PTSD), stresul de luptă (stresul de luptă), sindromul Stockholm și sindromul supraviețuitorului. Ca urmare a experiențelor traumatice, cel mai adesea individul simte teroare și neajutorare. Acest lucru este însoțit de gânduri intruzive, amintiri, vise, emoții bruște, frică, apare adesea amorțeală, adică o scădere a activității fizice și mentale, dureri fizice dificil de diagnosticat sau simptome de agitație constantă care însoțesc reproducerea constantă sau evitarea gândurilor despre experiențele traumatice, adică iritabilitate, izbucniri de furie, hipersensibilitate la stimuli externi, dificultăți de concentrare, atacuri de panică (Badowska, 2015).

Informațiile false care vizează imigranții și refugiații nu sunt doar senzaționale din cauza valorii lor de șoc, ci furnizează, de asemenea, stereotipuri, prejudecăți și falsuri. Dintr-o perspectivă psiholingvistică, farsele rasiale pot fi utilizate pentru a transmite stereotipuri și prejudecăți prin manipularea limbajului. Există forme lingvistice tipice de stereotipuri și prejudecăți care vizează dezumanizarea și atribuirea acestora în știrile false. În acest sens, farsele rasiale pot fi utilizate pentru a afecta atitudinile anti-imigranți, așa cum s-a demonstrat la adulți ca; oamenii au viziuni schematice despre imigranți și refugiați mai ales în prezența reprezentărilor sociale mediate de știri false (Papapicco et al., 2022).

Diversitatea orientării sexuale

Identitatea de gen și orientarea sexuală sunt constructe diferite. Persoanele transgender, la fel ca persoanele cisgender, pot fi orientate sexual către bărbați, femei, ambele sexe sau niciunul dintre sexe și, la fel ca majoritatea oamenilor, experimentează de obicei identitatea de gen (cine se simt a fi) și orientarea sexuală (de cine sunt atrase) ca fenomene separate). Multe persoane transgender experimentează o schimbare în atracțiile lor sexuale la un moment dat), indicând faptul că orientarea sexuală poate fi mai dinamică decât se credea anterior (citiți mai multe: [key-terms.pdf](#), [apa.org](#)). Multe dintre știrile false care circulă pe rețelele sociale sunt îndreptate împotriva grupurilor vulnerabile, cum ar fi comunitatea LGBTQI+ (Carratala, 2023).

Diversitatea geografică

Înțelegerea locului de unde provin studenții poate oferi informații despre amestecul cultural, oportunitățile de networking și atractivitatea generală a unui colegiu, precum și despre măsura în care un colegiu acordă prioritate diversității geografice.

Aceste date evidențiază în mod constant diferențe semnificative în rezultatele elevilor din școlile rurale în comparație cu colegii lor din școlile metropolitane pentru o serie de țări.

Acesta confirmă faptul că statutul socio-economic al unei școli (SES) este legat de participarea și rezultatele la programele de științe din învățământul secundar, școlile nemetropolitane având rezultate mai slabe decât școlile metropolitane în aceste domenii. Școlile nemetropolitane sunt mai puțin susceptibile de a oferi discipline matematice avansate decât școlile metropolitane, iar atunci când o fac, este mai puțin probabil ca elevii lor să aleagă aceste opțiuni. Locația nonmetropolitană are un efect moderator asupra impactului SES, indicând calea către studii viitoare potențial fructuoase.

Minorități stigmatizate

Stigmatizarea este un fenomen social care duce la marginalizarea unui anumit membru sau a unui grup din comunitate. Acest fenomen este adesea observat în rândul copiilor și tinerilor din școli. Știrile false și dezinformarea pot deveni o cauză a unei mai mari stigmatizări.

Stigma duce la discriminare și la pierderea demnității ca urmare a prejudecăților altor membri ai societății (Pingani et al., 2015). Stigma obstrucționează în mod unic realizarea educațională, solicitând școlilor capacitatea de a adapta serviciile pentru a răspunde diverselor moduri în care stigma afectează individual performanța. În plus, în timp ce stigmatizarea cuprinde, în general, soarta educațională a minorităților la nivelul întregii clase, aceasta afectează în mod diferit copiii individuali. Copiii au capacități diferite de a se apăra de daunele stigmatice. Unii au acces la resurse culturale care contrazic provocarea ontologică a stigmei; aceste resurse pot proteja minoritățile de internalizarea stigmei (Jeffries, 2006). Individului stigmatizat i se atribuie un atribut care îl face diferit și, de obicei, mai puțin dorit decât alții. Persoana este astfel retrogradată de la statutul de individ complet la cel de persoană discreditată. Ca urmare, persoana stigmatizată este izolată și marginalizată. Stigma împotriva persoanelor cu boli mintale rămâne cea mai puternică conotație negativă din toate relațiile sociale (Pingani et al., 2015).

Persoanele din minoritățile stigmatizate, inclusiv neurotipicii, se așteaptă adesea să fie respinse sau discriminate, ceea ce le determină să se retragă din interacțiunea socială și le reduce șansele de a beneficia de oportunități educaționale sau de angajare, de a primi sprijin sau de a-și urma pasiunile și interesele. Cercetările arată că experiența discriminării bazate pe stereotipuri poate duce la internalizarea acestor stereotipuri. Persoana care face obiectul prejudecăților începe să fie de acord cu conținutul acestora și tratează stereotipurile ca pe un adevăr esențial despre sine, ceea ce îi afectează negativ stima de sine și starea de spirit. De exemplu, dacă un stereotip care spune: "O persoană din spectrul autismului/ADHD nu poate face față vieții", un membru al acestui grup care a internalizat această convingere ar gândi "Eu nu pot face față vieții", ceea ce i-ar afecta procesul decizional și imaginea de sine.

Este posibil ca etnia să acționeze ca o caracteristică de statut și să cauzeze un dezechilibru de putere, în special atunci când elevii aparțin unui grup minoritar. Hărțuirea etnică este un subtip al hărțuirii bazate pe prejudecăți și se referă la țintirea unei persoane din cauza originii sale etnice sau a identității sale culturale. Acesta poate include forme directe (de exemplu, tachinări rasiale și referiri explicite la obiceiuri și costume specifice culturii) și indirecte. Acest comportament are un impact negativ asupra adaptării tinerilor, cum ar fi dificultăți de internalizare și externalizare. Hărțuirea etnică determină victimele să creadă că originea lor etnică și identitatea lor socială sunt cauza victimizării, cu consecința autoculpabilizării și a sentimentelor de inadecvare. Rolul favoritismului în interiorul grupului apare începând cu vârsta de șase ani, în timp ce discriminarea în afara grupului devine evidentă la vârste mai înaintate. Prin urmare, este posibil să se formuleze ipoteza că asocierea dintre diversitatea etnică și intimidare ar putea fi diferită în funcție de nivelul școlar (Basilici et al., 2022)

Este demn de remarcat faptul că stigmatizarea internalizată (trăită, internalizată, adică auto-stigmatizarea) și stigmatizarea publică (trăită de alții, stigmatizarea externă) sunt probleme separate (Vogel et al., 2013). Credințele internalizate asociate cu conținutul stereotipurilor sunt cele care au

un impact negativ mai puternic asupra bunăstării și bunăstării decât stigmatizarea din partea societății în sine). Experimentarea stigmatizării înseamnă să fii conștient de stereotipurile despre grupul din care faci parte, dar să nu fii neapărat de acord cu conținutul acestora - nu este neobișnuit ca membrii minorităților să răspundă prin proteste, mișcări de autopromovare sau de mândrie. Apartenența la un grup stigmatizat și teama de discriminare pot duce la sentimente de rușine și la dorința de a-și ascunde identitatea: persoanele neurotipice raportează adesea că preferă să nu informeze alte persoane că fac parte din spectrul autismului sau că au fost diagnosticate cu ADHD, deoarece acest lucru poate avea un impact negativ asupra modului în care sunt tratate sau evaluate de persoanele neurotipice). Reticența față de explorarea propriei identități (așa-numitul "outing") poate motiva în continuare utilizarea camuflajului social, de exemplu prin imitarea comportamentului persoanelor neurotipice, ceea ce duce la creșterea tensiunii și a sentimentului de inadecvare.

Activități

1. Limbaj în discutarea problemelor multiculturale și de justiție socială

Durata: 30 minute 30 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Să înțeleagă cuvintele (prejudecată, discriminare, rasism, sexism, homofobie, cultură, multiculturalitate) și să exploreze complexitatea și implicațiile diferitelor definiții pentru fiecare cuvânt.
- Învățați să apreciați importanța limbajului în discutarea problemelor multiculturale și de justiție socială și cum procesul de discutare a definițiilor contribuie la înțelegerea termenilor.
- Scopul principal al acestei activități este de a-i face pe cursanți să vorbească despre acești termeni și să realizeze că oameni diferiți înțeleg lucruri diferite chiar dacă folosesc aceleași cuvinte.

Resurse și echipamente:

Descriere

Instructorul trebuie să împartă cursanții în grupuri de câțiva participanți (un cuvânt - un grup). Dacă este posibil, grupurile ar trebui să aibă participanți din grupuri sociale diferite, cel puțin cu diferențiere de gen. Instructorul fiecărui grup va începe prin a cere fiecărui cursant să împărtășească o definiție pentru "prejudecată". Grupul va continua cu restul definițiilor încercând, dacă este posibil, să ajungă la un consens asupra unei definiții pentru fiecare cuvânt. Toate definițiile trebuie discutate apoi în cadrul întregului grup.

Note ale instructorului:

Definiții (utilizați dicționarul țării dumneavoastră):

- **Prejudecată:** o atitudine față de o altă persoană sau grup de persoane bazată pe stereotipuri.
- **Discriminare:** o acțiune sau un comportament bazat pe prejudecăți.
- **Rasism:** condițiile sistemice care oferă anumitor persoane un acces mai consistent și mai ușor la oportunități pe baza rasei sau etniei (percepute).
- **Cultură:** modul de viață, în special obiceiurile și credințele generale, ale unui anumit grup de oameni la un moment dat.

- **Multicultural:** care include persoane cu multe obiceiuri și credințe diferite sau care se referă la o societate, organizație, oraș etc.
- **Sexism:** condițiile sistemice care oferă anumitor persoane un acces mai consistent și mai ușor la oportunități pe baza sexului (perceput), a genului sau a expresiei genului.
- **Heterosexism:** condițiile sistemice care oferă anumitor persoane un acces mai consistent și mai ușor la oportunități pe baza orientării sexuale (percepute).
- Altele pot fi aplicate

Notele profesorului sunt incluse în [SM9.3](#).

Notă: activitatea se bazează pe Exploring Language: Definitions Activity (edchange.org) și Understanding "Multicultural" (edchange.org).

2. Test privind limbajul tendențios

Durata: 10 minute 10 minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Recunoașteți limbajul tendențios (limbajul tendențios este alcătuit din cuvinte sau fraze care pot face anumite persoane sau grupuri să se simtă excluse sau subreprezentate).

Resurse și echipamente: calculator, acces la platformă

Descriere

Test online

Exemplu:

A. Lista neagră este un cuvânt care poate fi considerat un exemplu de părtinire:

- Prejudecățile legate de dizabilități
- Prejudecăți rasiale
- Biasul vârstei
- Prejudecățile etnice

B. Confinat într-un scaun cu rotile este termenul care poate fi considerat un exemplu de părtinire:

- Prejudecățile legate de dizabilități
- Prejudecăți rasiale
- Biasul vârstei
- Prejudecățile etnice

C. Digital Native este termenul care poate fi considerat un exemplu de prejudecată:

- Prejudecățile legate de dizabilități
- Prejudecăți rasiale
- Biasul vârstei
- Prejudecățile etnice

D. English Native Speaker este termenul care poate fi considerat un exemplu de prejudecată:

- Prejudecățile legate de dizabilități
- Prejudecăți rasiale

- Biasul vârstei
- Prejudecățile etnice

E. Străinii ilegali este termenul care poate fi considerat un exemplu de părtinire:

- Prejudecățile legate de dizabilități
- Prejudecăți rasiale
- Biasul vârstei
- Prejudecățile etnice

Notă: În testul online va fi afișată o explicație cu privire la fraza recomandată.

Activitatea se bazează pe [25 de exemple de limbaj tendențios | Ongig Blog](#)

Opțional: Puteți exersa **software-ul AnalyzerOngig Text**, care semnalează aceste cuvinte și multe alte cuvinte și fraze excluzive și oferă sugestii de alternative la aceste cuvinte tendențioase.

3. Care sunt identitățile tale sociale?

Durata: 40 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Să înțeleagă și să aprecieze propria cultură a cursanților.
- Învățați să apreciați cultura celorlalți cursanți.
- Înțelegerea diversității în clasă.

Resurse și echipamente: Hârtie și stilou sau computer cu procesor de text

Descriere:

"Pentru a înțelege și a aprecia pe deplin diversitatea care există în rândul familiilor deservite, furnizorii de servicii trebuie mai întâi să-și înțeleagă și să-și aprecieze propria cultură".

Înțelegerea de sine ajută la înțelegerea celorlalți. Prima etapă care conduce la înțelegerea culturală este reflecția asupra propriilor valori și culturi. Fiecare individ, instructor sau cursant are propriul său sistem de percepere a lumii și a altor oameni. Reflecția asupra propriei culturi și a propriilor valori și valori poate ajuta la construirea unor punți către înțelegerea culturii și a valorilor altora, similare sau diferite de ale noastre.

Pasul 1

Rugați cursanții să se gândească la grupurile, identitățile și dimensiunile cărora le aparțin pe baza clasificării explicate.

Sugerați-le să ia în considerare genul, etnia, rasa, religia, regiunea/rădăcinile (unde s-au născut și au locuit/unde au locuit alți membri ai familiei înainte), structura familiei, relația de familie (mamă, fiică etc.), limba (limbile), abilitățile, dizabilitățile, orientarea sexuală, ordinea nașterii, idealurile politice, experiența profesională, educația, limba pe care o vorbesc, hobby-urile.

Pasul 2

Rugați cursanții să se gândească la diferitele grupuri, identități și dimensiuni care îi descriu cel mai bine. Aceștia ar trebui să noteze cât mai multe la care se pot gândi.

Pasul 3

Rugați cursanții să reflecteze la următoarele întrebări și să noteze răspunsurile:

1. Care sunt piesele cele mai importante în conturarea personalității tale? Încercați să desenați o schemă.
2. Cunoașteți alte persoane care au piese similare? Cum sunt piesele la fel?
3. Cunoașteți alte persoane care au piese diferite? Cu ce sunt diferite piesele?
4. Din ce grupuri sociale credeți că faceți parte?
5. Vă amintiți vreo informație (știri false, dezinformare, dezinformare) care v-a afectat în mod deosebit pentru că aparțineți unui anumit grup social?

Pasul 4

Identificați grupurile sociale prezente în clasă.

Rugați un cursant să împărtășească notițele sale și să scrie lista pe tablă. Întrebați cine a identificat grupuri similare, apoi întrebați pentru grupuri diferite.

Creați o listă de știri false, dezinformare, dezinformare legate de grupul respectiv.

Note ale instructorului:

Subliniați cât de important este să vă înțelegeți propria cultură.

Subliniați cât de multe grupuri diferite pot fi identificate chiar și într-un grup mic.

Notă: activitatea se bazează pe:

Analiză și evaluare

1. Desființarea miturilor/stereotipurilor

Durată: 55 minute în clasă 55 de minute în clasă (plus 150 de minute pentru temele pentru acasă)

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Exersați utilizarea instrumentelor de verificare a faptelor pentru a verifica informațiile.
- Să aplice cunoștințele și abilitățile de la curs.
- Învățați cum să risipiți miturile/stereotipurile, în acest caz legate de grupurile de diversitate (abilități mentale sau rasism, gen,...).
- Utilizați o formă de vizualizare pentru a combate dezinformarea și știrile false.

Resurse și echipamente: calculator, internet, acces la platformele Canva PowerPoint sau orice alt instrument de desen.

Descriere:

Evaluarea constă într-un proiect. Cursanții elaborează afișe de dezmințire a miturilor/stereotipurilor și apoi evaluează impactul unei scurte prezentări a acestor afișe în cadrul grupului.

Pasul 1 (15 minute în clasă)

Explicați ideea proiectului de debunking. Creați grupuri de cursanți : 4-5 cursanți (dacă grupul este de 30 de persoane - 5 sau 6 grupuri). Se recomandă selecția aleatorie. Fiecare grup va lucra la un mit/stereotip.

Lista miturilor/stereotipurilor (instructorul poate pregăti lista sau le poate cere cursanților să navigheze pe internet și să caute tema pe care doresc să lucreze. Lista de mai jos este o propunere poate fi modificată de către instructor):


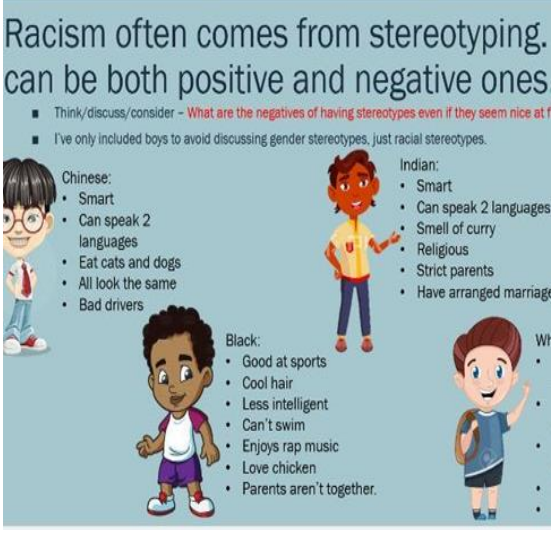
- **Abilitatea:**
 - a. Persoanele cu boli mintale sunt imprevizibile, periculoase și incurabile.
 - b. Persoanele cu probleme de sănătate mintală nu pot lucra.
 - c. Problemele de sănătate mintală sunt un semn de slăbiciune.
- **Sex și gen:**
 - a. Există diferențe biologice în creierul bărbaților și al femeilor ([Busting Myths About Sex and Gender - SAPIENS](#))
 - b. Cuvintele stereotip asociate cu genurile includ bubbly și bossy pentru femei, și dominator sau agresiv pentru bărbați.
 - c. Tulburările de alimentație afectează numai femeile.
- **Etnice:** ADN-ul persoanelor albe și al celor de culoare este complet diferit.
- **Religie și etnie:** toți musulmanii sunt arabi.
- **Socioeconomic:**
 - a. Indivizii din medii cu SSE mai scăzut sunt la fel de puțin capabili decât cei din medii cu SSE mai ridicat (aici există un exemplu puteți verifica faptul [Convingerile educatorilor cu privire la mediile socio-economice ale elevilor ca o cale pentru susținerea motivației - David M. Silverman, Ivan A. Hernandez, Mesmin Destin, 2023 \(sagepub.com.\)](#))
 - b. Migranții sunt o povară pentru economii.
 - c. Migranții răspândesc boli.

Cursanții ar trebui încurajați să modifice aspectul și textul șablonului pentru a se potrivi mesajelor lor.

În timp ce își construiesc posterele și oferă feedback direcționat, cursanții ar trebui să se concentreze pe:

- Acuratețea informațiilor.
- Claritatea informațiilor și a prezentării (pe baza subiectelor anterioare, puteți utiliza, de asemenea, [The Debunking Handbook 2020. Disponibil la adresa https://sks.to/db2020.DOI:10.17910/b7.1182](https://sks.to/db2020.DOI:10.17910/b7.1182) disponibil în diferite limbi, [SM9.4](#)).
- Utilizarea imaginilor sau a efectelor pentru a completa mesajul și a ajuta la clarificarea conceptelor.
- Mesajul a captat atenția, fiind în același timp sensibil la diversele perspective și, potențial, la cineva care ar putea fi afectat de această concepție greșită.
- Fără greșeli de ortografie, greșeli de scriere sau imagini neclare/de slabă calitate.
- Utilizați dimensiunea și tipul adecvate (FB, Instagram, ...).

Pot fi date câteva exemple de afiș:

	
<p>Sursă: Mituri psihologice, neadevăruri și concepții greșite. Strategii bazate pe curriculum pentru schimbarea cunoștințelor. Editat de: Karla Lassonde și Melissa Birkett, Society for the Teaching of Psychology - Mituri psihologice, neadevăruri și concepții greșite (teachpsych.org)</p>	<p>Sursă: Stereotipuri rasiale - informații despre rasism pentru copii Teaching Resources (tes.com)</p>

Etapa 2 (60 de minute temă pentru acasă pentru proiect)

Fiecare cursant din grup trebuie să conceapă un poster care să vizeze un anumit mit (se pot utiliza PowerPoint, Canva sau alte instrumente).

Etapa 3 (20 de minute în clasă sau pe platformă plus 60 de minute pentru temele pentru acasă și actualizarea posterului).

Această etapă ar trebui să fie programată la o săptămână după etapa 1.

La început, cursanții ar trebui să împartă posterele între membrii grupului.

Această activitate ar trebui să fie plasată pe platformă. Instructorul trebuie să creeze spațiu pentru fiecare grup. Întâlnirea ar trebui să fie programată pe platformă.

Cursanții ar trebui să colecteze feedback-ul și să decidă care poster va fi actualizat și postat în alte grupuri. Instructorul poate crea o activitate pe platformă pentru a vota pentru cel mai bun.

(Notă: instructorul poate decide să lucreze de la început cu un poster pe grup și să sară peste votare).

După feedback-ul colegilor, instructorul ar trebui, de asemenea, să ofere feedback.

(Instructorul ar trebui să rezerve ultimele 10 minute ale întâlnirii pentru feedback-ul pe grup).

Pasul 4 (20 de minute în clasă plus 30 de minute temă pentru acasă)

Împărtășiți afișul actualizat cu celelalte grupuri.

Instructorul trebuie să creeze un spațiu dedicat pe platformă și să programeze întâlnirea.

Cursanții trebuie să colecteze feedback-ul de la celelalte grupuri și să actualizeze versiunea finală a posterului.

În timpul discuției, întrebați cursanții dacă au întâlnit vreodată un anumit mit/stereotip în mass-media și dacă au încercat să afle adevărul sau să se opună.

Toate posterele încărcate trebuie să poată fi utilizate de alți utilizatori. Încurajați cursanții să le distribuie prin intermediul rețelelor sociale.

Fișa de evaluare este inclusă în [SM 9.5](#).

Sursă: Activitatea se bazează pe LaCaille, R. A., și Hessler, E. E. (2021). A refuza sau a nu refuza, aceasta este întrebarea: The case for creating myth debunking posters with psychology learners în K. Lassonde, și M. Burkett (Eds.), *Psychological Myths, Mistruths and Misconceptions: Curriculum-based Strategies for Knowledge Change* (pp. 62-70). Society for the Teaching of Psychology ([SM9.6](#)).

Activități suplimentare

(opțional)

2. Verificarea informațiilor pe rețelele sociale și pe internet

Durata: 15 minute 15 minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Aflați cum să verificați informațiile pe care le puteți citi în postările de pe rețelele de socializare sau pe web folosind surse de informații de încredere și site-uri de verificare a faptelor.

Resurse și echipamente: Conexiune la internet, computer/laptop/smartphone.

Descriere:

Aplicați mai multe bune practici pentru a verifica informațiile.

Pasul 1

Mergeți la: <http://www.thedogisland.com>

Istoria avionului Fisher-Price (Tu-164 / FP-72) (weathergraphics.com)

Pasul 2

1. **Verificați acreditările.** Este autorul specializat în tema pe care o abordează articolul sau postarea?
2. **Autorul** lucrează în prezent în domeniul respectiv? Verificați LinkedIn sau faceți o căutare rapidă pe Google pentru a vedea dacă autorul poate vorbi despre subiect cu autoritate și acuratețe.
3. Căutați **părtinirea**. Articolul sau postarea pare să încline către un anumit punct de vedere? Are linkuri către site-uri, fișiere sau imagini care par să ofere o viziune unilaterală? Este posibil ca articolele tendențioase să nu vă ofere întreaga poveste.

4. **Verificați datele.** Știrile și articolele pot avea o dată de expirare. Ceea ce este relevant într-o zi s-ar putea să nu mai fie în ziua următoare. Folosiți cele mai recente informații pe care le puteți găsi.
5. Verificați **sursa**. Atunci când un articol sau o postare citează surse, asigurați-vă că le verificați. Fiți conștienți de faptul că sursele și instituțiile care par oficiale pot fi în realitate grupuri de reflecție partinitoare sau pot reprezenta doar o viziune restrânsă. Citiți cât de mult puteți despre subiect pentru a vă putea pronunța singur dacă informațiile sunt corecte sau nu.
6. **Verificați urlele.** Manipularea domeniilor există. De exemplu, ceea ce arată ca un domeniu .edu, urmat de .co sau "lo" este probabil un site fals sau înșelător. Dacă vedeți o versiune ușor variantă a unui URL cunoscut, faceți o mică investigație.
7. Suspectați **senzaționalul**. Titlurile exagerate și provocatoare, cu utilizarea excesivă a literelor majuscule sau a limbajului emoțional sunt semnale de alarmă serioase.
8. Verificarea **imaginilor**. Imaginile pot fi editate sau prelucrate, uneori sunt manipulate digital. O căutare inversă de imagini pe Google poate ajuta la descoperirea sursei unei imagini și a posibilelor sale variații

Note pentru instructor: Analizați răspunsul împreună cu cursanții. Testul scurt da/nu pentru 8 întrebări poate fi implantat pe platformă. Concentrați-vă mai mult pe răspunsurile greșite.

Diversitatea și incluziunea în școlile din Europa

Durata: 15 minute 15 minute

Rezultatul (rezultatele) învățării: familiarizarea cu diversitatea în UE.

Resurse și echipamente:

Descriere

Utilizați publicațiile UE pentru a afla câteva date și fapte despre diversitatea în școlile din Europa. Descărcați fișierul [Promovarea diversității și incluziunii în școlile din Europa - Oficiul pentru Publicații al UE \(europa.eu\)](#) sau puteți deschide [SM9.2](#).

Găsiți răspunsuri la următoarele întrebări:

1. Care sunt principalele **motive** pe care se bazează cazurile de discriminare în școli? (Capitolul 2.2)
2. La **ce caracteristici individuale ale elevilor** au acces autoritățile educaționale de nivel înalt din Europa? (Capitolul 2.3)
3. Ce **tipuri de grupuri sociale ale cursanților** au fost vizate în programele școlare care abordează diversitatea și incluziunea? (Capitolul 5.3)
4. Care sunt **competențele cadrelor didactice** legate de diversitate și incluziune promovate prin cadrele de competențe de nivel superior pentru ITE și/sau prin programele CPD de nivel superior? (Capitolul 7.2)

(Verificați și alte statistici referitoare la țara dumneavoastră).

4. Joc virtual: Evadare falsă

Durata: 150 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării: familiarizarea cu diversitatea în UE.

Resurse și echipamente: Telefon mobil sau tabletă, descărcare aplicație de pe <https://escapefake.org/>

Descriere:

Jocul, cursul și prezentarea sunt disponibile după logare. Acesta poate fi apoi utilizat ca material de clasă în școli - se recomandă vârstele cuprinse între 12 și 18 ani. Dedicat și pentru tablete și telefoane, poate fi jucat offline.

Durata activității de joc: aprox. 6 ore. Puteți utiliza doar o parte (3 părți disponibile).

Escape Fake se bazează pe expertiza în învățarea bazată pe joc și pe experiență. Printr-o poveste captivantă, o narațiune și personaje, implică profund cursanții. Este un joc gratuit de realitate augmentată, care ghidează jucătorii prin camere de evadare digitale, unde aceștia rezolvă puzzle-uri, răspund la chestionare și combină obiecte 3D pentru a descoperi adevărul și a "scăpa de fals". Cofinanțat de Uniunea Europeană prin programul Europa creativă.

Jocul este disponibil în mai multe limbi, inclusiv italiană și engleză. Poate fi utilizat ca parte a creditelor pentru întregul curs sau ca plan de lecție opțional. Unele cursuri de formare sunt disponibile la cerere.

Referințe

- Aran-Ramspott, S., Korres-Alonso, O., Elexpuru Albizuri, I., Moro-Inchaurtieta, Á., & Bergillos-García, I. (2024). Tinerii utilizatori de social media: o analiză din perspectiva de gen. *Front. Psychol.* 15:1375983. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1375983>.
- Badowska, M. (2015). Różnorodność kulturowa uczniów wyzwaniem dla współczesnej szkoły [Cultural Diversity of Students Is a Challenge for Contemporary of the School]. *Kultura - Społeczeństwo - Edukacja*, 1(7), 179-192. DOI:[10.14746/kse.2015.1.12](https://doi.org/10.14746/kse.2015.1.12)
- Basilici, M.C., Palladino, B.E., & Menesini E. (2022). Diversitatea etnică și bullying-ul în școală: O revizuire sistematică. *Agresiune și comportament violent*, 65(4), <https://doi.org/10.1016/j.avb.2022.101762>.
- Black, S., Kraemer, D., & Allen, J.D. (2018). Partea 6: Diversitate și incluziune. *The Reference Librarian*, 59(1), 92-106. <http://dx.doi.org/10.1080/02763877.2018.1451425>
- Carratalá, A. (2023). Dezinformarea și diversitatea sexuală și de gen în Spania: Răspunsul utilizatorilor Twitter și percepția organizațiilor LGBTQI+. *Științe sociale*, 12. 206. <https://doi.org/10.3390/socsci12040206>
- Chiu, J.Y. (2014). Modificarea strategiei dialogice în discuțiile critice asincrone pentru cursanții chinezi din cross-strait. *Informatics*, 1(2), 174-189; <https://doi.org/10.3390/informatics1020174>
- Davies, M.J., Highfield, C., & Foreman-Brown, G. (2023). Convingerile profesorilor secundari cu privire la relația dintre identitatea culturală a elevilor și capacitatea lor de a gândi critic. *Journal of Pedagogical Research*, 1(4), 75-90. <https://doi.org/10.33902/JPR.202320538>
- Douglas, C. (2018). Religia și știrile false: Ecosisteme de informații alternative bazate pe credință în SUA și Europa. *The Review of Faith & International Affairs*, 16(1), 61-73 <https://doi.org/10.1080/15570274.2018.1433522>
- Escolà-Gascón, A., Dagnall, N., Denovan, A., Drinkwater, K., & Diez-Bosch, M. (2023). Cine cade în plasa știrilor false? Dovezi psihologice și clinice de profilare a consumatorilor de știri false. *Personality and Individual Differences*, 200, 111893. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.111893>

- Fontenelle-Tereshchuk, D. (2020). Diversitatea în sălile de clasă: O abordare centrată pe om a școlilor. *Interchange*, 51, 429-439. <https://doi.org/10.1007/s10780-020-09402-4>
- Guillory, J. J., & Geraci, L. (2010). Persistența inferențelor în memorie pentru adulții mai tineri și mai în vârstă: Amintirea faptelor și credința în inferențe. *Psychonomic Bulletin & Review*, 17(1), 73-81. <https://doi.org/10.3758/PBR.17.1.73>
- Hidalgo, N. (1993). Introspecția profesorilor multiculturali. În T. Perry & J. Fraser (Eds.), *Freedom's Plow: Teaching in the Multicultural Classroom*. Routledge
- Iniesto, F., & Bossu, C. (2023). Echitate, diversitate și incluziune în educația deschisă: O revizuire sistematică a literaturii. *Distance Education*, 44(4), 694-711. <https://doi.org/>
- Jeffries, S.D. (2006). Insuficiența structurală a școlilor publice pentru minoritățile stigmatizate: nevoia de remedii instituționale. *Hastings Constitutional Law Quarterly*, Forthcoming Seton Hall Public Law Research Paper nr. 934147. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=934147
- Min, S., & Goff, P. T. (2016). Relațiile dintre capacitatea de diversitate instituțională a unei școli și rezultatele elevilor în școli cu diversitate socio-economică, etnică și lingvistică. *International Journal of Inclusive Education*, 20(12), 1310-1325. <https://doi.org/>
- Kang'ethe, & S.M. Muhuro, P. (2014). Explorarea stării de diversitate ca o oportunitate de a consolida tutoratul studenților în instituțiile de învățământ superior: Cazul a două instituții de învățământ superior din Africa de Sud. *Jurnalul mediteranean de științe sociale*, 5(15), 241-248. <https://doi.org/10.5901/MJSS.2014.V5N15P241>
- OCDE. (2010). *Educarea profesorilor pentru diversitate: Meeting the Challenge, Educational Research and Innovation*. Editura OCDE. <https://doi.org/10.1787/9789264079731-en>
- Papapicco, C.; Lamanna, I.; & D'Errico, F. (2022). Vulnerabilitatea adolescenților la știrile false și la farsele rasiale: O analiză calitativă pe un eșantion italian. *Multimodal Technol. Interact*, 6(20). DOI:[10.3390/mti6030020](https://doi.org/10.3390/mti6030020)
- Pingani, L., Evans-Lacko, S., Del Vecchio, V., Luciano, M., Catellani, S., Hamati, A., Rigatelli, M., & Fiorillo, A. (2015). Identificarea studenților universitari a schizofreniei stigmatizante în ziarele italiene. *Am J Orthopsychiatry*, 85(2), 139-144. <https://doi.org/>
- Pisula, E., Płatos, M., Banasiak, A., Danielewicz, D., Gosztyła, T., Podgórska-Jachnik, D., Pyszkowska, A., Rumińska, A., & Winczura, B. (2024). *Neuroróżnorodność na polskich uczelniach. Doświadczenia osób studiujących: w spektrum autyzmu, z ADHD i z dysleksją*. Wydawnictwo Impuls.Cracovia.
- Rosińska K., Jedynek P., 2023, Jak nauczyć studentów krytycznego myślenia i poprawnego dobierania źródeł, PWN, [Infodżungla.pdf \(pwn.pl\)](#): materialul în poloneză cu câteva exemple bune de identificare a referințelor adecvate (ar trebui modificat în timpul traducerii în alte resurse)
- Shatto, B., & Erwin, K. (2017). Predarea Millennials și Generația Z: Reducerea diviziunii generaționale. *Creative Nursing*, 23(1), 24-28. <https://doi.org/10.1891/1078-4535.23.1.24>
- Therriault, D., Zaboski, B., & Jankovsky, A. (2022). Ce ne pot spune știrile false, politica și religia despre pseudoștiință? *Journal of Health & Social Policy*, 9(1), 12-24. DOI: 10.30845/jesp.v9n1p2
- Înaltul Comisariat al Națiunilor Unite pentru Refugiați. (2019). *Educația 2030: O strategie pentru educația refugiaților*. Înaltul Comisariat al Națiunilor Unite pentru Refugiați.

<https://www.unhcr.org/media/education-2030-strategy-refugee-education>

Vogel, D., Bitman-Heinrichs, R., Hammer, J., Wade, Nathaniel. (2013). Stigma este internalizată? Impactul longitudinal al stigmatizării publice asupra auto-stigmatizării. *Journal of counseling psychology*, 60(2), 311-316.

DOI:[10.1037/a0031889](https://doi.org/10.1037/a0031889)

Resurse multimedia

25 de exemple de limbaj tendențios

CLAD - Cultural, Linguistic, Ability Diversity - Sunteți conștient de sine?

Eliminarea miturilor despre sex și gen - SAPIENS)

Dunn, S. (2021, 3 martie). Femeile, nu politicienii, sunt vizate cel mai des de videoclipurile Deepfake.

<https://www.>

Convingerile educatorilor cu privire la mediile socio-economice ale elevilor ca o cale de susținere a motivației - David M. Silverman, Ivan A. Hernandez, Mesmin Destin, 2023

Gen-Z-Diversity-and-Fake-News-3.pdf (ilctr.org)

[Explorarea limbii: Definiții Activitate](#) (edchange.org)

Software-ul Text Analyzer Ongig's

SOE. (2023, ianuarie, 27). Diversitatea în sala de clasă: Predare, tipuri și exemple. Școala de Educație a Universității Americane

<https://soeonline.american.edu/blog/diversity-in-the-classroom/>

The Debunking Handbook 2020. <https://sks.to/db2020>. DOI:10.17910/b7.1182

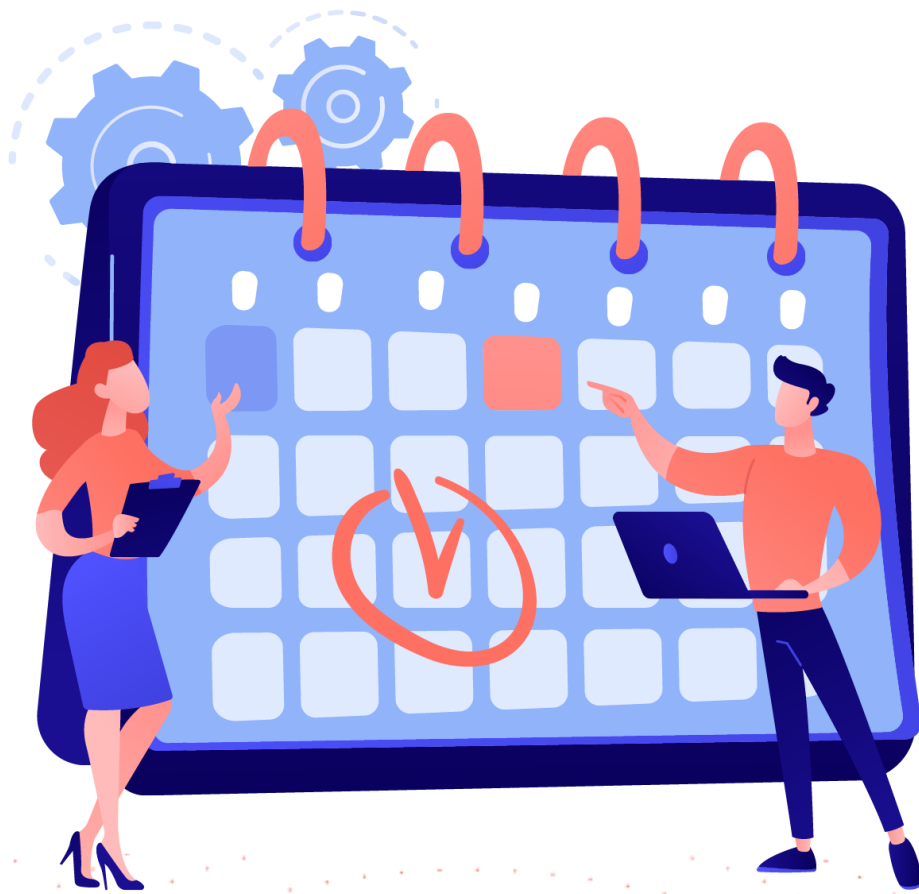
[Înțelegerea termenului "multicultural"](#) (edchange.org).

Referințe și suplimentare

LaCaille, R. A., & Hessler, E. E. (2021). A refuta sau a nu refuta, aceasta este întrebarea: Argumentul pentru crearea de postere de dezmințire a miturilor cu studenții la psihologie. În K. Lassonde, & M. Burkett (Eds.), *Mituri psihologice, neadevăruri și concepții greșite: Curriculum-based Strategies for Knowledge Change* (pp. 62-70). Society for the Teaching of Psychology. <http://teachpsych.org/ebooks/mythsmistruths> (SM9.6)

Study.com (școală primară [Niveluri de cultură: National, International & Subcultural - Lesson](#)): câteva exemple de prezentări powerpoint pe care le puteți folosi în sala de clasă predând copiilor mici.

10. Exemple practice de planuri de lecție



Modulul Ia o privire de ansamblu

10. Exemple practice de planuri de lecție	
<i>Rezumat</i>	Predarea necesită o planificare atentă, de la conținutul informațional până la selectarea celor mai bune metode, materiale și cadru pentru predarea acestuia. Dezinformarea este un subiect deosebit de dificil de abordat, necesitând materiale și metode mai complexe în comparație cu instruirea tradițională. Pentru a sprijini profesorii în efortul lor de a transforma elevii în internaționali responsabili, acest modul propune un model de instruire pentru conceperea unor planuri de lecție eficiente, precum și exemple practice care pot fi utilizate, adaptate sau pot servi drept sursă de inspirație.
<i>Rezultatele învățării</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Învățați despre caracteristicile esențiale ale planurilor de lecții • Învățați despre un model de instruire pentru proiectarea planului de lecție • Învățați să elaborați un plan de lecție pentru a instrui elevii în abordarea dezinformării
<i>Resurse și echipamente</i>	<p><i>Resurse:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training - EU citizen Handbook of instructional strategies on evidence based foundation for teaching in primary schools. <p>Aceste resurse pot fi găsite în SM10.8</p> <p><i>Echipament:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conexiune la internet, videoproiector ○ Dispozitive digitale (laptopuri, tablete sau telefoane mobile) pentru cursanți
<i>Durata totală</i>	195 de minute

Introducere

Durata: 20 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Dobândirea unor cunoștințe de bază privind conținutul și activitățile modulului.

Resurse și echipamente: laptop, platformă de e-learning

Descriere

- a) Introduceți subiectul.
- b) Prezentați activitățile modulului.

Perspective teoretice

Durata: 60 minute 60 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Învățați despre caracteristicile esențiale ale unui plan de lecție.
- Învățați despre un model de instruire pentru proiectarea planurilor de lecții.

Resurse și echipamente: Laptop, prezentări PPT.

Descriere:

Într-o lume a dezordinii informaționale și a infodemiei, cercetătorii și autoritățile solicită acțiuni împotriva dezinformării (Comisia Europeană, 2018; Wardle & Derakhshan, 2017; Zarocostas, 2020). În acest apel, educația este descrisă ca o apărare cheie împotriva dezinformării (Comisia Europeană, 2018).

Tinerii care cresc într-o lume digitală au nevoie de cunoștințe, competențe și atitudini actualizate pentru a utiliza noile media cu înțelepciune (Carlsson, 2019; Mihailidis, 2018).

În prezent, orice adolescent cu vârsta cuprinsă între 11 și 16 ani are același acces și expunere la conținut media ca orice adult. Până la 94,8% dintre adolescenți au un telefon mobil cu conexiune la internet, iar vârsta medie la care accesează aceste dispozitive este de aproximativ 11 ani sau chiar mai mică (UNICEF, 2021).

Elevii de 15 ani au trecut de la 21 de ore pe săptămână petrecute pe internet în 2012, la 35 de ore pe săptămână în 2018, conform datelor furnizate de OCDE. Aceste date demonstrează că este necesară formarea elevilor pentru a discrimina între informații și opinii și pentru a le îmbunătăți gândirea critică în fața "ambiguității" informațiilor (PISA in Focus, 2021). Cu alte cuvinte, educația media implică o "analiză critică a mesajelor, crearea etică și responsabilă de conținut și interacțiunea cu cetățenii" (Marta-Lazo, 2018: 48).

Proliferarea dezinformării și a dezinformării în ceea ce privește mijloacele digitale provoacă ceea ce a fost numit "decăderea adevărului", în care există o creștere a dezacordului în rândul cetățenilor cu privire la ceea ce este o opinie și un fapt, precum și o scădere a încrederii în sursele respectate anterior de dovezi și informații factuale (Rich & Kavanagh, 2018).

În timp ce cercetările din întreaga lume au subliniat de mult timp necesitatea ca astfel de competențe de alfabetizare informațională să fie predate devreme în experiențele școlare formale ale elevilor (de exemplu, Batool & Webber, 2019; Bowler et al., 2001; Moore & Kearsley, 2005), practica de instruire K-12 pe scară largă rămâne deficitară și inconsecventă. Cu peste un deceniu în urmă, una dintre principalele preocupări raportate de profesori într-un studiu timpuriu a fost că mulți "elevi nu au abilități de a evalua critic informațiile online" (Vega & Robb, 2019). Mai recent, studiile au arătat că elevii pot acum să caute rapid și ușor informații online despre orice subiect de interes, dar un procent semnificativ nu distinge cu exactitate informațiile reale de cele false (Kahne & Bowyer, 2017; Wineburg et al., 2016).

În același timp, există cercetări substanțiale care arată că practicile educaționale care dezvoltă alfabetizarea media digitală sunt eficiente. Într-adevăr, mai multe studii arată că, atunci când elevilor li se oferă astfel de oportunități de învățare a alfabetizării pentru a-și exercita competențele, abilitățile lor se îmbunătățesc de fapt (Echeverria et al., 2018; Kohnen et al., 2020; McGrew, 2020).

De exemplu, s-a demonstrat că sprijinirea elevilor în evaluarea informațiilor online promovează atât creșterea angajamentului politic online, cât și expunerea la diverse puncte de vedere, precum și îmbunătățirea abilităților elevilor la toate nivelurile (Kahne et al., 2012; McGrew et al., 2018; Walraven et al., 2013; Wiley et al., 2009; Zhang & Duke, 2011). În plus, s-a constatat că predarea

explicită a alfabetizării informaționale și mediatică crește probabilitatea ca elevii să distingă corect între conținutul online corect și cel incorect (Kahne & Bowyer, 2017).

Luete împreună, aceste studii arată că elevii de gimnaziu, de liceu și de facultate care au primit lecții menite să le îmbunătățească abilitățile de a judeca conținutul digital au devenit mai capabili să facă acest lucru.

Aceste lucrări sugerează că predarea unor euristici slabe (de exemplu, credibilitatea bazată doar pe adresa web sau pe ușurința de acces) sau predarea lecturii verticale fără lectură laterală poate servi la consolidarea analizelor superficiale sau chiar false ale surselor (Kohnen et al., 2020; Lynch, 2016; McGrew, 2021, 2022; McGrew & Byrne, 2022; McGrew & Chinoy, 2022).

În acest studiu: 90,6% dintre profesori au recunoscut că au planificat puține activități sau nu au planificat deloc activități privind dezinformarea. Astfel, societatea cunoașterii cedează locul societății dezinformării și supraîncărcării cu informații (Amorós, 2018).

Pentru a-i ajuta pe elevi să dobândească aceste competențe, educatorii ar trebui să fie mai întâi alfabetizați digital.

Potrivit lui Cebrián-Robles (2019), faptul că elevii au competențe digitale nu înseamnă că sunt utilizatori responsabili și critici ai internetului și ai rețelelor sociale. Romero- Rodríguez et al. (2019) au inventat termenul *analfanautas* (net analfabeți atunci când consumă informații pe social media sau platforme digitale; navigatori) pentru a se referi la utilizatorii de tehnologii ale informației și comunicării care nu au competențele necesare pentru a utiliza aceste tehnologii în mod adecvat (p. 387). *Analfanautas*: (a) sunt **competenți în utilizarea tehnică și instrumentală a tehnologiei**; au **cunoștințe aprofundate despre platforme, dispozitive și social media**; (b) sunt încărcăți cu mai mult conținut decât pot procesa - o situație care duce la supraîncărcarea cu informații; (c) **preferă pseudoinformațiile**. și (d) tind să partajeze conținut fără a-l analiza în prealabil (Romero-Rodríguez et al., 2019)

Lee (2018) și Shu et al. (2020) sugerează că alfabetizarea mediatică și informațională poate contribui la atenuarea efectelor dezinformării și dezinformării la o vârstă fragedă.

Ennis definește gândirea critică drept "o gândire reflexivă rezonabilă axată pe a decide ce să creadă sau să facă" (1996, p. 166). Machete & Turpin (2020) interpretează conceptul ca fiind "capacitatea de a analiza și evalua argumentele în funcție de soliditatea și credibilitatea lor, de a răspunde la argumente și de a ajunge la concluzii prin deducție din informațiile date" (p. 4). În ambele definiții, accentul se pune pe raționalitate, reflecție și procesul de luare a deciziilor (Ritchhart & Church, 2020).

Utilizarea gândirii critice împotriva știrilor false, dezinformării, clickbaits și supraîncărcării cu informații a fost abordată în literatura de specialitate (Díaz & Hall, 2020; Gallardo-Camacho & Marta-Lazo, 2020; Herrero-Diz, Jiménez, Frade & Aramburu, 2019; Machete & Turpin, 2020; Weiss, Alwan, García & García, 2020).

Gândirea critică promovează "cetățenia activă, responsabilă și critică, precum și valorile etice necesare pentru a face progrese, atât la nivel individual, cât și social" (Ventura, 2019, p. 71). În cuvintele lui Jiménez (2020), "dacă elevii nu își dezvoltă dispozițiile și competențele necesare pentru a face față acestui tip de informații, societățile viitorului vor cădea ușor pradă manipulării, incapabile să identifice știrile false" (p. 13).

Organizația Națiunilor Unite pentru Educație, Știință și Cultură (UNESCO) a publicat un curriculum de educație mediatică și informațională (MIL) pentru educatori și cursanți sub titlul *Media and Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely!* (Grizzle et al., 2021).

Rezultatele învățării MIL includ: evaluarea critică a informațiilor, mediilor și conținutului digital; analiza, partajarea, organizarea și stocarea informațiilor, mediilor și conținutului digital; sintetizarea sau operarea pe baza ideilor extrase din informațiile și conținutul media; și capacitatea de a se

proteja de riscurile online în ceea ce privește software-ul, conținutul, contactele și interacțiunea, printre altele.

Ubicuitatea internetului și a social media în viața de zi cu zi înseamnă un acces mai mare la cunoștințe și comunicare, dar și riscuri mai mari în ceea ce privește poluarea informației, știrile false și clickbaits (Romero-Rodríguez et al., 2019). De asemenea, UNESCO enumeră șapte competențe de alfabetizare mediatică și informațională (MIL) pentru profesori (Grizzle et al., 2021):

1. **Înțelegerea rolului informației, mass-media și comunicațiilor digitale** în dezvoltarea durabilă și democrație.
2. **Înțelegerea conținutului** și a utilizărilor sale.
3. **Accesarea efectivă și eficientă a informațiilor** și practicarea eticii.
4. **Evaluarea critică a informațiilor** și a surselor de informare și a practicilor etice.
5. **Aplicarea formatelor media digitale și tradiționale.**
6. **Situarea contextului sociocultural** al informațiilor, mass-media și conținutului digital.
7. **Promovarea MIL** în rândul cursanților/cetățenilor și gestionarea schimbărilor necesare.

Weiss et al. (2020) identifică diferiți factori care explică răspândirea dezinformării în rândul cetățenilor:

- a) "**Principiul efortului minim**" și apariția **pseudo-conținutelor**: Consumatorii de informații preferă resursele ușor accesibile, indiferent de valoarea lor intelectuală sau de relevanță.
- b) Utilizarea **falsurilor logice și a încrederii excesive**: Argumentele manipulate repetate cu privire la știri înșelătoare sau inventate încurajează dezinformarea. Efectul Kruger-Dunning sugerează că oamenii își pot supraestima abilitățile informaționale și cunoștințele despre un subiect, ceea ce duce la judecăți greșite cu privire la veridicitatea informațiilor.
- c) Utilizarea **propagandei**: este utilizată pentru prezentarea parțială a faptelor, pentru a distorsiona relația cu realitatea și pentru a trage concluzii tendențioase și inexacte.
- d) Acceptarea **zvonurilor**: Zvonurile sunt distorsiuni derivate din ignoranță și din repetarea involuntară a informațiilor eronate.
- e) **Parodia, satira și simularea** verosimilității în discursul politic: O glumă, o caricatură sau o ironie, din cauza pierderii contextului, pot fi interpretate ca informații valide și, chiar dacă sunt identificate corect, pot fi utilizate ca scuză partizană pentru a ataca adversarul ideologic.

Rezultatele acestei analize sistematice a literaturii de specialitate ne permit să concluzionăm că o abordare educațională adecvată a fenomenului dezinformării necesită:

- a) O **abordare didactică** cu o viziune largă asupra fenomenului dezinformării, care sporește **gândirea critică**, generează **experiențe de producere a informației** și promovează **atitudini compatibile cu o educație civică**.
- b) **Formarea** inițială și continuă a **cadrelor didactice** care favorizează dezvoltarea **competenței digitale și a competențelor media și informaționale**.
- c) Dezvoltarea de **echipe interdisciplinare de educație și comunicare** pentru cercetare și predare.

Exemple de abordări pedagogice eficiente

- **Învățarea elevilor să gândească ca Fact Checkers**. Pentru a-i învăța pe elevi cum să combată atacul perpetuu al informațiilor eronate/de dezinformare este nevoie de mai multe abilități

decât utilizarea unei liste de verificare sau a unui inventar (Brodsky et al., 2021; Caulfield, 2017a, 2017b; Wineburg & McGrew, 2017). Există dovezi convingătoare că a-i ajuta pe elevi să **gândească precum verificatorii de fapte profesioniști**, să plece de la un articol sau o poveste online pentru a vedea dacă cineva online a verificat deja faptele (de exemplu, "lectura laterală"), este o **strategie pedagogică eficientă** (Breakstone et al., 2018; Brodsky et al., 2021; Wineburg & McGrew, 2017).

- **Predarea triangulării: Descompunerea prejudecăților de confirmare și selectarea rezultatelor căutării.** În plus față de a-i ajuta pe elevi să gândească mai mult ca niște verificatori de fapte, cercetătorii și pedagogii de la Stanford History Education Group (2017) sugerează **să-i învețe pe elevi despre prejudecata de confirmare**, care apare atunci când oamenii caută informații care le confirmă convingerile existente (Nickerson, 1998). În plus, elevii au nevoie de ajutor pentru a identifica informațiile credibile din rezultatele căutărilor. De exemplu, știind că site-urile enumerate nu apar în ordinea calității, ci pot apărea primele datorită optimizării căutărilor plătite, ar putea ajuta oamenii să acorde mai mult timp derulării, explorării și examinării mai multor site-uri în loc să dea clic pe primul care apare. Mai mult, McGrew et al. (2017) subliniază necesitatea *triangulării surselor*, încurajând studenții să compare mai multe surse.
- **Aplicarea metodei SIFT.** Caulfield sugerează câțiva pași pentru navigarea eficientă în vastul ecosistem de informații online. Termenul-cheie este "câteva", deoarece Caulfield susține că solicitarea unor liste de verificare lungi pentru evaluare poate duce la supraîncărcare cognitivă, la luarea unor decizii slabe și la scăderea probabilității ca oamenii să adopte comportamentele dorite pe termen lung (Caulfield, 2017a). Sugestia lui Caulfield este de a-i **învăța pe studenți patru mișcări, denumite SIFT**, care includ următoarele:
 - 1) **Stop.**
 - 2) **Investigați sursa.**
 - 3) **Găsiți o acoperire mai bună și**
 - 4) **Urmăriți afirmațiile, citatele și media până la sursa originală și context.**
- **Diverse instrumente și platforme digitale** (tabelul 1, vezi [SM10.12](#)).
- **Utilizarea Gamification pentru a preda despre dezinformare.** Gamificarea a apărut ca o **abordare puternică și eficientă** pentru predarea informațiilor false/de dezinformare, implicând cursanții prin elemente de joc interactive pentru a le îmbunătăți **abilitățile de cunoaștere a mass-media**. Exercițiile gamificate includ strategii precum: vânători de comori online sau la fața locului, scenarii bazate pe povești, puzzle-uri, autocercetări și simulări. Jocurile îi pot provoca pe elevi să **evalueze credibilitatea** diferitelor surse, să **analizeze mesajele media** și să **formuleze judecăți în cunoștință de cauză** (Roozenbeek et al., 2020). (Ex. Bad news și Escape rooms).
- În *Junior (2020)*, a fost propus **The Fake News Detective**, un joc care se bazează pe principiile pedagogiei gândirii critice. În acest joc, **jucătorii se comportă ca profesioniști în verificarea faptelor** care trebuie să evalueze și să clasifice ca false sau nu, poveștile trimise de urmăritorii lor printr-o rețea socială. Jocul punctează performanța jucătorilor în funcție de succesele și eșecurile lor în clasificarea poveștilor.
- În Katsaounidou et al. (2019), jucătorii sunt mai întâi învățați câteva **proceduri de verificare a faptelor** pentru a identifica articolele de știri false. Apoi, jucătorii sunt invitați să joace MathE The Game DEG. Acest joc prezintă articole de știri care trebuie să fie verificate și clasificate ca fiind false sau nu de către jucători.

- Creat de Factchekers.it pentru evenimentul International Fact Checking Networking (IFCN), **jocul de rol Cheque Issso**, propus de Abreu et al. (2018), a fost dezvoltat pentru a **încuraja obiceiul de a verifica informațiile în rândul tinerilor**.
- În **DEG Fake It to make It** propus de Urban et al. (2018), jucătorii trebuie să se comporte ca **antreprenori ai dezinformării**, adică trebuie să răspândească știri false folosind anumite tehnici de manipulare, inclusiv cele bazate pe emoții. Reacțiile generate în fața articolelor de știri sunt utilizate pentru a calcula profiturile financiare ale participanților (adică scorurile lor).

Ce este planificarea lecțiilor?

Lecția este definită ca un sistem de acțiuni educaționale structurate care vizează atingerea unor obiective de învățare prestabilite (Ilie et al., 2012, p. 58). Planurile de lecție reprezintă un instrument fundamental utilizat în profesia didactică, ele ajutând profesorii în încercarea lor de a organiza procesul de instruire în ceea ce privește obiectivele de instruire, conținuturile învățării, strategiile de instruire (metode și materiale didactice) și strategia de evaluare (metode și instrumente de evaluare).

Ce modele de instruire există și ar trebui utilizate?

Planurile de lecție sunt extrem de diverse, toți profesorii având opțiunea de a concepe o lecție potrivită contextului lor specific, în funcție de preferințe, materie, caracteristicile elevilor etc. Cu toate acestea, pentru ca un plan de lecție să fie eficient, este recomandat să fie conceput pe baza unui model de instruire a cărui eficiență a fost dovedită empiric. În acest sens, profesorii nu duc lipsă de modele din care să aleagă.

Pentru început, unul dintre cele mai vechi și mai cunoscute modele de instruire este instruirea directă (DI) propusă de Bereiter și Engelmann (1966). Componentele-cheie ale DI includ "modelarea, consolidarea, feedback-ul și aproximările succesive" (Joyce, Weil și Calhoun, 2000, p. 337).

Joyce și colegii săi au specificat principiile de proiectare a instruirii, care includ încadrarea performanțelor cursantului în obiective și sarcini, divizarea acestor sarcini în sarcini componente mai mici, proiectarea activităților de instruire pentru stăpânire și aranjarea evenimentelor de învățare în secvențe care promovează transferul și realizarea învățării prealabile înainte de a trece la învățarea mai avansată. Procesul general în ID include: (a) o introducere în noul conținut care urmează să fie învățat, (b) prezentarea principală a lecției și (c) exersarea cu feedback imediat. Cu timpul, variații ale acestui model au ieșit la lumină, propunând evenimente instrucționale suplimentare. Patru astfel de modele care au raportat rate ridicate de succes au fost: (a) modelul DI al lui Engelmann (1980), (b) modelul de predare explicită al lui Rosenshine (1979), (c) modelul de strategii pentru o predare eficientă al lui Good și Grouws (1979) și (d) modelul de proiectare a lecțiilor eficiente al lui Hunter (1982). Abordările diferite utilizate de fiecare dintre aceste modele în comparație cu modelul clasic DI pot fi observate în **tabelul 2** și **tabelul 3**.

Tabelul 2 - Comparație între ID de bază, ID al lui Engelmann și modelul lui Rosenshine

<i>Modelul de bază Instruirea Directă</i>	<i>Modelul de instruire directă al lui Engelmann</i>	<i>Modelul de predare explicită al lui Rosenshine</i>
Introducere	1. Introducerea de noi concepte bazate pe abilități și cunoștințe dobândite anterior.	1. Revizuire: Revizuiți temele pentru acasă. Revedeți învățarea anterioară relevantă. Revedeți abilitățile și cunoștințele prealabile pentru lecție.
Prezentarea principală a lecției	2. Prezentare: Explicație sau demonstrație rapidă, cu scenariu, concepută pentru a obține o singură interpretare a conceptului. Conceptul țintă trebuie consolidat cu exemple și neexemple adecvate.	2. Prezentare: Indicați obiectivele lecției și/sau oferiți o schiță. Învățați în pași mici Proceduri model. Dați exemple concrete pozitive și negative. Utilizați un limbaj clar. Verificați dacă elevul a înțeles. Evitați digresiunile.
Practică	3. Elevilor li se oferă oportunități de a răspunde verbal, fie printr-un set de întrebări, fie prin sarcini, pentru a indica modul în care au învățat conceptul și capacitatea lor de a-l conecta la alte exemple. 4. Feedback: Profesorul fie confirmă răspunsul corect al elevului, fie oferă corecții și repetă elementele omise. 5. Practică independentă: După lucrul în grup, elevii se angajează în practica autodirijată în caiete de lucru. Profesorul monitorizează progresul și oferă îndrumare atunci când este necesar.	3. Practică ghidată: Mai mult timp. Frecvență ridicată a întrebărilor sau a practicii ghidate. Toți elevii răspund și primesc feedback. Rata ridicată de succes. Continuați practica până când elevii devin fluizi. 4. Corecții și feedback: Oferiți feedback procesului atunci când răspunsurile sunt corecte, dar ezitante. Oferiți feedback susținut, indicii sau repredare atunci când răspunsurile sunt incorecte. Reînvățați atunci când este necesar. 5. Practică independentă Elevii primesc ajutor în timpul etapelor inițiale sau al prezentării generale. Practica continuă până când elevii devin automați (dacă este cazul). Profesorul asigură supravegherea activă (acolo unde este posibil). Rutinele sunt utilizate pentru a ajuta elevii mai înceți. 6. Revizuri săptămânale și lunare

Tabelul 3 - Comparație între ID de bază, modelul lui Good & Grouw și modelul lui Hunter

<i>Modelul de bază Instruirea Directă</i>	<i>Strategiile lui Good & Grouw pentru un model eficient de predare</i>	<i>Modelul Hunter de proiectare a lecțiilor eficiente</i>
<p>Introducere</p>	<p>1. Revizuirea zilnică (primele 8 minute, cu excepția zilei de luni): Revizuirea conceptelor și abilităților asociate temei pentru acasă Colectează și se ocupă de temele pentru acasă. Cereți mai multe exerciții de calcul mental.</p>	<p>1. Set anticipativ: Furnizați un set mental care determină elevii să se concentreze asupra a ceea ce vor învăța. Utilizați pentru a obține informații de diagnosticare cu privire la capacitatea elevilor de a se conecta la subiecte.</p> <p>2. Obiectiv și scop: Prezentați obiectivul elevilor pentru a le comunica în mod clar ce ar trebui să învețe din lecție. Prezentați scopul elevilor, astfel încât aceștia să știe de ce informația este relevantă pentru ei.</p>
<p>Prezentarea principală a lecției</p>	<p>2. Dezvoltare (aproximativ 20 de minute): Concentrați-vă pe scurt asupra abilităților și conceptelor prealabile. Concentrarea pe semnificație și promovarea înțelegerii de către elevi folosind explicații vii, demonstrații, explicații de proces, ilustrații etc.</p> <p>Evaluați capacitatea de înțelegere a elevilor utilizând întrebări privind procesul/produsul (interacțiune activă); utilizând practica controlată Repetați și detaliați partea de semnificație, după caz.</p>	<p>3. Intraire: Efectuați o analiză a sarcinii privind obiectivul final pentru a determina cunoștințele și competențele care trebuie dobândite. Utilizați metode pedagogice care vor facilita tipurile de învățare vizate (de exemplu, descoperirea, discuția, citirea, ascultarea, prelegerea, observarea).</p> <p>4. Modelare: Demonstrați procesele și produsele care facilitează învățarea - acestea pot fi live sau filmate, dar trebuie să le permită studenților să perceapă direct ceea ce urmează să învețe.</p>
<p>Practică</p>	<p>5. Lucrul pe scaun (aproximativ 15 minute): Asigurați o practică de succes neîntreruptă. Momentum - mențineți mingea în mișcare - implicați-i pe toți, apoi susțineți implicarea. Avertizare - anunțați elevii că munca lor va fi verificată la sfârșitul perioadei. Responsabilitate - verificați munca elevilor.</p> <p>6. Temă pentru acasă:</p>	<p>5. Verificarea înțelegerii: Determinați dacă elevii înțeleg ce trebuie să facă în sarcina lecției prin intermediul întrebărilor.</p> <p>6. Practică ghidată:</p>

	<p>Atribuiți în mod regulat la sfârșitul fiecărei ore de matematică, cu excepția zilei de vineri. Ar trebui să implice aproximativ 15 minute de lucru de făcut acasă. Ar trebui să includă una sau două probleme de recapitulare.</p> <p>7. Recenzii speciale Revizuirea și întreținerea săptămânală: în primele 20 de minute din fiecare luni, concentrați-vă asupra abilităților și conceptelor abordate în cursul săptămânii anterioare. Revizuirea și întreținerea lunară: se desfășoară în fiecare a patra zi de luni și se concentrează pe competențele și conceptele dobândite de la ultima revizuire lunară.</p>	<p>exersarea noilor cunoștințe sau abilități sub supravegherea directă a profesorului.</p> <p>7. Practică independentă: Atribuită numai după ce profesorul este destul de sigur că elevii nu vor face erori grave.</p>
--	---	---

Dintre toate, modelul de instruire al lui Robert Gagné a adus cea mai mare contribuție la literatura privind teoria instruirii. În domeniul designului instrucțional, modelul instrucțional al lui Gagné este unul dintre cele mai cunoscute și utilizate modelele instrucționale (Smith și Ragan, 2000). Gagné și Briggs (1974, p. 135) au propus 9 evenimente instrucționale, care pot fi văzute în **tabelul 4** fiind comparate cu modelul Basic DI. Gagné a afirmat că aceste 9 evenimente pot fi aplicate la orice tip de activitate de predare și învățare, chiar dacă utilizarea și ordinea lor sunt diferite. Este posibil să se varieze utilizarea acestor evenimente în funcție de obiective, profesor, cursant și materiale didactice: "Evenimentele se aplică învățării tuturor tipurilor de rezultate ale învățării. Ordinea acestor evenimente pentru o lecție sau un segment de lecție este aproximativă și poate varia oarecum în funcție de obiectiv. Nu toate acestea sunt utilizate invariabil. Unele sunt determinate de profesor, altele de cursant, iar altele de materialele didactice" (Gagné și Briggs 1974, p. 135).

Tabelul 4 - Comparație între ID de bază și modelul de instruire al lui Gagné

<i>Instruirea directă de bază</i>	Modelul secvențelor de instruire al lui Gagné
Introducere	<ol style="list-style-type: none"> 1. Obținerea atenției 2. Informarea cursantului cu privire la obiectiv
Prezentarea principală a lecției	<ol style="list-style-type: none"> 3. Stimularea reamintirii învățării prealabile 4. Prezentarea materialelor de stimulare 5. Asigurarea îndrumării cursanților
Practică	<ol style="list-style-type: none"> 6. Elicitarea performanței 7. Furnizarea de feedback cu privire la corectitudinea performanței 8. Evaluarea performanței 9. Consolidarea retenției și a transferului

Modelul instrucțional al lui Gagné a fost dezvoltat ulterior de Ilie et al. (2012, pp. 61 - 63). Autorul a adaptat modelul la o versiune cu 12 evenimente instrucționale, și anume

1. Obținerea **atenției**
2. **Informarea** cursantului cu privire la obiectiv
3. Stimularea **reamintirii** învățării prealabile

4. **Prezentarea** materialului de stimulare
5. Oferirea **de îndrumare** pentru învățare
6. Elicitarea **performanței**
7. Furnizarea **de feedback** cu privire la corectitudinea performanței
8. **Evaluarea** performanței
9. Consolidarea **retenției**
10. Consolidarea **transferului**
11. **Organizația** de învățare
12. **Aprecieri** finală

Acest model a fost validat și s-a dovedit a crește eficiența predării (Ilie, 2014a). De asemenea, modelul a fost considerat potrivit pentru a fi utilizat în contexte educaționale preuniversitare (Ilie, 2014b, pp. 25-26).

O descriere detaliată a celor **12 evenimente ale lecției** poate fi vizualizată în [SM10.1](#). Aceste 12 evenimente sunt clasificate în trei categorii distincte, după cum se poate vedea în **tabelul 5**. Prima categorie cuprinde 3 evenimente de lecție care sunt considerate obligatorii pentru toate planurile de lecție, indiferent de tipul acestora (Ilie, 2014a). În ceea ce privește tipul de plan de lecție, Ilie et al. (2012, pp. 65-68) propune 4 tipuri de lecții în funcție de evenimentul major implementat (a doua categorie), acestea fiind

1. **Lecția de dobândire a cunoștințelor**. Evenimentul principal este "Prezentarea materialului de stimulare", obiectivul acestei lecții este de a stimula dezvoltarea mentală a elevilor, ajutându-i să dobândească noi cunoștințe despre un subiect.
2. **Lecția de consolidare**. Evenimentul principal este "Stimularea reamintirii învățării prealabile", obiectivul este de a se asigura că informațiile învățate de elevi într-o lecție anterioară sunt fixate corect în memoria lor.
3. **Lecția de formare a competențelor și abilităților**. Evenimentul major este "Asigurarea îndrumării în învățare", obiectivul fiind desfășurarea de activități independente cu scopul de a dezvolta anumite competențe și abilități de lucru intelectuale sau non-intelectuale.
4. **Lecția de evaluare**. Evenimentul principal este "Evaluarea performanței", obiectivul este de a evalua înțelegerea de către cursant a informațiilor și modul în care lucrează cu acestea.
5. A treia categorie, evenimente opționale, sunt puse în aplicare după cum consideră profesorul potrivit, în funcție de obiectivele vizate pentru lecție.

Tabelul 5 - Clasificarea evenimentelor lecției conform modelului adaptat al lui Gagné

CATEGORI DE SECVENȚE	SECVENȚE DE LECȚIE
Prima categorie Evenimente obligatorii (în orice tip de lecție)	Organizația de învățare Informarea cursantului cu privire la obiectiv Aprecieri finală
A doua categorie Evenimente majore (obligatorii în funcție de tipul de lecție)	Prezentarea materialului de stimulare (Lecția de dobândire a cunoștințelor) Stimularea reamintirii învățării prealabile (Lecția de consolidare)

	<p>Oferirea de îndrumare pentru învățare (Lecția de competențe și abilități de formare)</p> <p>Evaluarea performanței (Lecția de evaluare)</p> <p>OBS: pe lângă lecția pentru secvența majoră, orice altă secvență din a doua categorie poate fi opțională.</p>
<p>A treia categorie</p> <p>Evenimente opționale</p>	<p>Obținerea atenției</p> <p>Îmbunătățirea transferului</p> <p>Asigurarea performanței</p> <p>Furnizarea de feedback cu privire la corectitudinea performanței</p> <p>Consolidarea retenției</p>

Planurile de lecție care vor fi prezentate ca exemple se vor baza pe acest model didactic adaptat.

Prin urmare, înainte de a introduce activitățile, instructorul trebuie să stabilească abordarea generală care urmează să fie adoptată în elaborarea planurilor de lecție.

Astfel, instructorul începe prin a sublinia că, pentru a elabora un plan de lecție eficient, un profesor trebuie să se asigure întotdeauna că există o legătură între elementele esențiale ale unei lecții:

- Obiective operaționale
- Conținutul învățării
- Strategia de instruire
- Metode de evaluare.

Pentru a se asigura că toate elementele sunt luate în considerare, Ilie (2012, pp. 60-63) propune un algoritm de planificare a lecției în 6 pași. Instructorul face pașii algoritmului vizibili folosind un PPT și un videoproiector pentru ca toți studenții să poată vedea.

Pașii sunt următorii:

- I. Stabilirea **locului lecției** în cadrul unității de învățare și identificarea **tipului** de lecție care urmează să fie desfășurată din cele patru posibile (Lecție de dobândire a cunoștințelor ; Lecție de consolidare; Lecție de formare a deprinderilor și abilităților și Lecție de evaluare).
- II. Stabilirea **obiectivelor operaționale** pe baza conținutului de învățare și a tipului de lecție. Pentru a fi valid, un obiectiv trebuie să fie SMART: specific, măsurabil, realizabil, realist și limitat în timp (realizabil în timpul lecției). Pentru o descriere mai detaliată a fiecărui concept, consultați [SM10.6](#).
- III. Selectarea și prelucrarea **conținutului curricular** în conformitate cu programa școlară, dar și luând în considerare anumite aspecte precum: motivația elevilor, interesele, abilitățile, cunoștințele anterioare etc. În acest context, profesorul trebuie să **identifice conținutul legat de dezinformare pe** care dorește să îl abordeze și să se asigure că îl conectează corect cu specificul disciplinei.
- IV. Elaborarea **strategiei de instruire** prin selectarea sistemului de **metode** (de exemplu, conversație, interogatoriu, exercițiu etc.), a **materialelor** (de exemplu, PPT-uri, acces la tehnologie) și a formelor **de organizare** a grupului de studenți, precum și a tipurilor de învățare specifice acestora. În [SM10.7](#), instructorii și studenții pot găsi descrieri ale

metodelor de predare centrate pe student care să servească drept sursă de inspirație pentru planificarea lecțiilor.

- V. Stabilirea **structurii procedurale** a lecției, în conformitate cu tipul de lecție pe care profesorul și elevii o vor urma și cu etapele specifice fiecărui tip de lecție.
- VI. Stabilirea **strategiei de evaluare/autoevaluare** prin compararea continuă a rezultatelor obținute cu obiectivele operaționale prestabilite.

În ceea ce privește etapa V, modelul instrucțional pe care îl propunem a fi utilizat este modelul instrucțional adaptat al lui Gagne´ (Ilie, 2014a). Cele 12 evenimente instrucționale propuse de model sunt descrise în detaliu în [SM10.1](#). De asemenea, în funcție de tipul de lecție vizat, cadrul care explică ce eveniment instrucțional major din acest model trebuie utilizat este descris în **tabelul 5**.

După luarea în considerare a acestor aspecte, structura planurilor de lecție poate lua diverse forme în funcție de variabilele pe care profesorul dorește să le integreze. Noi propunem structura recomandată de Ilie et al. (2012, pp. 146-147). Această structură a planului de lecție conține două părți:

1. **Componenta introductivă** a planului de lecție, care conține locația activității, clasa, obiectul de învățământ, subiectul sau tema lecției, tipul de lecție pe baza sarcinii didactice fundamentale, obiectivele operaționale, strategiile didactice utilizate pe parcursul lecției și materialul bibliografic consultat pentru lecția respectivă. Un model pentru această componentă este prezentat în **tabelul 6**. Instructorul prezintă pe scurt fiecare secțiune și tipul de informații care urmează să fie inserate în fiecare dintre ele. O descriere a informațiilor ce urmează a fi adăugate în fiecare secțiune se regăsește în [SM10.2](#).

Tabelul 6 - Componenta introductivă a unui plan de lecție

PLANUL LECȚIEI	
Unitatea de învățământ:	
Propunător:	
Data:	
Clasa:	
Aria curriculară:	
Subiect/Disciplină:	
Subiect/tema:	
Tip de lecție:	
Obiective operaționale:	
Strategia didactică:	
Metode și proceduri didactice:	
Mijloace și materiale didactice:	
Forme de organizare a clasei:	
Tipuri de învățare:	
Evaluare:	
Bibliografie:	

2. **Componenta descriptivă** care se concentrează pe desfășurarea efectivă a evenimentelor lecției. Structura acestei componente variază în funcție de obiectivul fundamental, de natura conținutului științific, de tipul de strategii didactice, de nivelul de pregătire al elevilor și, adesea, chiar de materia/disciplina de studiu. Există mai multe modele posibile, dar cel pe care am ales să îl utilizăm este următorul, prezentat în **tabelul 7**.

Tabelul 7 - Componenta descriptivă a unui plan de lecție

Instructional events	Time	Ob.	Learning content	Instructional strategy					Teacher-student interaction	
				Instructional methods	Instructional materials	Type of learning	Class organization			
							C	G		I

O descriere detaliată a fiecărei secțiuni din tabelul 6 poate fi inspectată în [SM10.3](#). De asemenea, un exemplu practic de proiect de lecție completat conform structurilor prezentate în **Tabelele 6 și 7** poate fi consultat în [SM10.4.1](#), [SM10.4.2](#), [SM10.4.3](#) și [SM10.4.4](#). Materialele de învățare utilizate pentru prezentarea exemplului de proiect de lecție din [SM10.4.1](#) pot fi accesate în [SM10.5](#).

Un ultim aspect care trebuie exprimat de către instructor este acela că, deși planurile de lecție îi pot ajuta pe profesori să creeze o viziune de ansamblu asupra modului în care poate fi organizat procesul de instruire, de la conținutul care trebuie abordat până la modul în care acesta va fi prezentat și evaluat, atunci când vine vorba de punerea efectivă în aplicare a planului de lecție respectiv, este la latitudinea profesorului să identifice cele mai bune abordări pedagogice, să stabilească modul în care elevii ar trebui să se implice în timpul lecției (independent sau în colaborare) sau gradul de libertate de care dispun. Din acest motiv, pentru a sprijini profesorii în procesul de predare, există diverse principii propuse de experți pentru a ghida procesul de instruire. Unele dintre cele mai fundamentale principii didactice sunt: Principiile clasice ale lui J. A. Comenius (1970), Primele principii ale instruirii

ale lui David M. Merrill (2002) și Principiile estetice pentru proiectarea instruirii ale lui Patrick E. Parrish (2009). Toate aceste principii sunt prezentate mai detaliat în [SM10.9](#) pentru a servi drept sursă de inspirație pentru proiectarea lecțiilor.

În timp ce fiecare model aduce propria abordare unică în organizarea activității didactice, un concept prezent în cadrul tuturor acestora este ideea că elevii ar trebui să fie implicați activ în procesul educațional, fie prin rezolvarea de probleme, jocuri de rol, adresarea de întrebări etc., profesorii ar trebui să se asigure întotdeauna că aceștia sunt implicați activ. Astfel, pentru a ne asigura că acest principiu este respectat, prezentăm două abordări educaționale recomandate de Tomé și colaboratorii săi (2022) ca fiind deosebit de eficiente în predarea despre abordarea dezinformării, și anume Învățarea prin practică și învățarea bazată pe jocuri. Learning by doing promovează participarea activă a elevilor prin diverse activități practice și creative (ex. crearea de materiale, jocuri de rol, cartografiere conceptuală etc.), în timp ce, într-o manieră similară, învățarea bazată pe jocuri încurajează participarea elevilor prin utilizarea jocurilor online și offline pentru a îmbunătăți învățarea și a o face mai atractivă pentru indivizi.

După stabilirea principalelor componente ale planului de lecție (introdactivă și descriptivă), instructorul anunță că următoarele activități vor fi axate pe componenta introdactivă. Mai exact, elevii vor fi organizați în grupuri între 3-5 membri și vor avea sarcina de a completa diferitele secțiuni ale componentei introdactive. Ulterior, completarea componentei descriptive va fi atribuită ca evaluare finală, destinată a fi realizată în afara modului.

Activități

1. Elaborarea unui plan de lecție - Stabilirea contextului

Durata: 20 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Învățați despre caracteristicile esențiale ale planurilor de lecție.
- Învățați să elaborați un plan de lecție pentru a instrui elevii în abordarea dezinformării.

Resurse și echipamente: Acces la internet, [SM10.2](#), dispozitive personale ale cursanților (telefoane mobile sau laptopuri), documente Google, Google Drive.

Descriere:

În această activitate elevii vor completa prima parte a componentei introdactive, de la unitatea de învățământ la tipul de lecție, pentru a stabili contextul general în care se va desfășura lecția. Folosind [SM10.2](#), instructorul va prezenta tipul de informații care trebuie completate în fiecare secțiune, folosind exemple relevante și răspunzând la eventualele întrebări pentru a se asigura că sarcina este bine înțeleasă. Fiecare grup trebuie să completeze o singură dată această secțiune, chiar dacă membrii grupului au specializări diferite, ei vor trebui să decidă asupra unei singure discipline pentru care să completeze secțiunile. Elevii pot folosi internetul pentru a căuta informații specifice despre aria lor curriculară și informațiile din tabelul 5 pentru a determina tipul de lecție pe care îl preferă. Toate grupurile trebuie să decidă asupra unui subiect/temei specifice pentru abordarea dezinformării (de exemplu, definirea dezinformării, prebunking, debunking etc.).

Pe scurt, folosind [SM10.2](#), cunoștințele personale despre disciplina predată și informațiile de pe internet, cursanții vor completa prima parte a secțiunii introdactive folosind documente Google (astfel încât instructorul să poată verifica progresul și să colecteze informațiile). Toate documentele vor fi create într-un drive Google creat de instructor. Instructorul va juca rolul de sprijin și va da indicații și va răspunde la întrebări, după caz.

2. Proiectarea unui plan de lecție - Crearea obiectivelor operaționale

Durata: 20 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Învățați despre caracteristicile esențiale ale planurilor de lecție.
- Învățați să elaborați un plan de lecție pentru a instrui elevii în abordarea dezinformării.

Resurse și echipamente: Acces la internet, [SM10.2](#), [SM10.6](#), dispozitivele personale ale elevilor (telefoane mobile și/sau laptopuri), documente Google, Google drive

Descriere:

În această activitate, elevii vor continua să lucreze în aceleași grupuri pentru a crea un obiectiv operațional bazat pe modelul SMART. Pentru a fi valid, obiectivul trebuie să fie aliniat cu elementele de conținut stabilite în activitatea anterioară. În primul rând, instructorul va prezenta modelul SMART și va explica semnificația fiecăruia dintre elemente. Acronimul este descris pe scurt în [SM10.2](#) (Specific, Measurable, Achievable, Realist and Time-bound), dar sursa principală pentru această activitate este [SM10.6](#), unde fiecare componentă este descrisă mai detaliat și sunt date exemple de obiective operaționale SMART pentru combaterea dezinformării. Din nou, același fișier Google Documents este utilizat de fiecare grup, astfel încât instructorul să poată observa și interveni dacă este necesar. Instructorul va utiliza un videoproiector pentru a prezenta obiectivele și pentru a discuta cu elevii cu privire la punctele tari și slabe ale obiectivelor. Activitatea se încheie atunci când toate grupurile au un obiectiv bine structurat.

3. Elaborarea unui plan de lecție - Elaborarea strategiei instrucționale

Durata: 25 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Învățați despre caracteristicile esențiale ale planurilor de lecție.
- Învățați să elaborați un plan de lecție pentru a instrui elevii în abordarea dezinformării.

Resurse și echipamente: Acces la internet, [SM10.7](#), dispozitive personale ale elevilor (telefoane mobile și/sau laptopuri), documente Google, Google drive.

Descriere:

În această activitate, pe baza conținutului și a obiectivului stabilite anterior, cursanții vor elabora strategia de instruire necesară pentru a furniza conținutul și a atinge obiectivul respectiv. Strategia de instruire conține 4 secțiuni: **Metode și proceduri didactice; Mijloace și materiale didactice; Forme de organizare a clasei și Tipuri de învățare.**

Instructorul începe prin a explica marea diversitate a metodelor didactice posibile și subliniază relația strânsă dintre acestea și conținutul și obiectivele operaționale. De exemplu, dacă se furnizează informații complet noi despre dezinformare, ar fi necesar un obiectiv care să vizeze înțelegerea de către studenți a noilor concepte. Pentru a se asigura că obiectivul este atins, profesorul utilizează metode care promovează căutarea sau utilizarea activă de către elevi a noilor informații (de exemplu, exerciții în care elevii caută pe internet sau joacă un joc despre dezinformare, brainstorming sau mind mapping pentru a discuta noile concepte etc.).

Ideea principală este că nu există o soluție universală, metoda potrivită se decide luând în considerare diverse aspecte specifice profesorului și elevilor săi (de exemplu, accesul la materiale, cunoștințele anterioare ale elevilor, competențele digitale ale profesorilor etc.). Pentru a-i ajuta pe cursanți să decidă asupra metodelor care urmează să fie utilizate, [SM10.7](#) prezintă diverse metode

de predare centrate pe elev pe care aceștia le pot aplica și adapta. Mijloacele și materialele didactice cuprind obiectele, software-ul, aplicațiile, materialele etc. necesare pentru a livra lecția. De exemplu, metoda cartografierii minții necesită fie o aplicație pe care elevii o pot utiliza (de exemplu, Coggle, Mindomo, Padlet etc.), fie obiecte fizice (de exemplu, pixuri și hârtie).

Formele de organizare a clasei indică modul în care elevii vor interacționa cu profesorul și între ei. Modalitățile posibile sunt **Colectiv** (toți elevii odată), **Individual** (fiecare elev lucrează de unul singur) și **Grupuri** (elevii formează grupuri mici), iar în cadrul fiecăreia dintre acestea elevii lucrează fie **independent** (puțin sau deloc sprijin din partea profesorului), **fiе dirijat** (sprijin ridicat, aproape constant, din partea profesorului). Tabelul 8 prezintă toate modalitățile posibile de organizare a activităților pe baza celor doi indicatori menționați (organizarea clasei și sprijinul profesorilor).

Tabelul 8 - Forme de organizare a clasei

Suportul profesorului	Forma de organizare		
	Colectiv	Individual	Grupuri
Independent	Colectiv-independent	Individual-independent	Grupuri-independente
Dirijonat	Colectiv-dirijat	Dirijat individual	Grupuri direcționate

În cele din urmă, cursanții vor trebui să stabilească cu exactitate tipul de învățare pe care se așteaptă să îl experimenteze cursanții în timpul desfășurării anumitor activități. Cele patru tipuri de învățare sunt: **receptivă-reproductivă** (elevii memorează și repetă informațiile); **inteligibilă** (elevii înțeleg semnificația conținutului transmis, fiind capabili să transfere informațiile în contexte noi); **operativă** (elevii pot utiliza informațiile pentru a rezolva probleme specifice) și **creativă** (elevii pot utiliza cunoștințele pentru a crea noi semnificații și materiale).

În cele din urmă, pe baza informațiilor prezentate de instructor și cu sprijinul SM menționat anterior, fiecare grup va completa cele patru secțiuni din fișierul Google Documents. Instructorul va da indicațiile necesare și se va asigura că la final toate grupurile au dezvoltat o strategie de instruire capabilă să atingă obiectivele operaționale stabilite.

4. Proiectarea unui plan de lecție - Evaluarea formativă și sumativă

Durata: 30 minute 30 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării:

- Învățați despre caracteristicile esențiale ale planurilor de lecție.
- Învățați să elaborați un plan de lecție pentru a instrui elevii în abordarea dezinformării.

Resurse și echipamente: Acces la internet, [SM10.10](#), [SM10.11](#), dispozitivele personale ale cursanților (telefoane mobile și/sau laptopuri), documente Google, Google drive.

Descriere:

Evaluarea poate lua mai multe forme, în funcție de factorii implicați (de exemplu, timpul, obiectivul stabilit, mediul, resursele etc.). Cu toate acestea, în scopul acestei activități, cursanților li se va cere să pună în aplicare metode de evaluare **formativă și sumativă** pentru a asigura finalizarea obiectivului operațional stabilit anterior. **Evaluarea formativă** se referă la acțiunile desfășurate de

profesor în timpul lecției pentru a verifica înțelegerea de către elevi a conținutului și implicarea în activități. Această evaluare utilizează intervenții scurte menite să colecteze informațiile necesare pentru ajustarea procesului de instruire la nevoile elevilor. **Evaluarea sumativă** are loc la sfârșitul lecției și determină elevii să demonstreze că au dobândit cunoștințele, abilitățile, atitudinile etc. predate de profesor, cu alte cuvinte rezultatele generale. Pentru acest tip de evaluare, indiferent de forma sa (de exemplu, examen oral, scris, proiect etc.), profesorul trebuie să aibă întotdeauna o grilă de evaluare și să o facă cunoscută tuturor elevilor.

Pentru această activitate, toate grupurile trebuie să descrie în câteva propoziții modul în care ar implementa metodele de evaluare formativă și sumativă pentru planurile lor de lecție. Instructorul subliniază importanța ca metodele de evaluare să fie în corespondență directă cu obiectivul operațional stabilit. Toate metodele trebuie să fie scrise în fișierul Google Documents. Pentru a ajuta cursanții în realizarea activității, am compilat o serie de metode de evaluare formativă și sumativă în [SM10.10](#) și, respectiv, [SM10.11](#). Instructorul va observa progresul fiecărui grup și va oferi ajutor acolo unde este necesar.

Analiză și evaluare

1. Elaborarea unui plan de lecție - Redactarea întregului plan

Durata: 20 de minute

Rezultatul (rezultatele) învățării: învățați să elaborați un plan de lecție pentru a instrui studenții în abordarea dezinformării.

Resurse și echipamente: Componenta introductivă elaborată pe parcursul modulului, Document conținând o componentă descriptivă incompletă, Exemple de planuri de lecție (a se vedea materialele SM), Documente Google, Google drive, Formular Google.

Descriere:

În ultimele 20 de minute ale modulului, instructorul explică sarcina finală pe care trebuie să o îndeplinească cursanții. Fiecare cursant va trebui să completeze componenta introductivă și descriptivă pentru planul de lecție folosind ca sursă de inspirație componenta introductivă scrisă în grup și exemplele de planuri de lecție prezentate în [SM10.4.1](#), [SM10.4.2](#), [SM10.4.3](#), [SM10.4.4](#). Această activitate se desfășoară în afara modulului, toți cursanții vor avea la dispoziție pentru a concepe și încărca individual documentul completat în Google drive-ul creat de instructor ca document word. Pentru această activitate se va stabili un termen limită de aproximativ o săptămână de la momentul finalizării modulului.

În acest moment, instructorul va colecta, de asemenea, feedback de la participanți cu privire la experiențele lor pe parcursul modulului, dacă mai există întrebări rămase fără răspuns și le va cere să propună aspecte care ar trebui schimbate sau, dimpotrivă, necesită mai multă atenție în viitor. Pentru a colecta acest feedback, va fi creat un formular Google pentru a colecta răspunsuri deschise.

Referințe

- Abreu, R., Leal, A., Figueiredo, P. (2018). EEG-informed fMRI: a review of data analysis methods. *Frontiers in human neuroscience*, 12, 29.
- Amorós, M. (2018). *Fake news. La verdad de las noticias falsas*. Plataforma Actual.
- Batool, S. H., & Webber, S. (2019). Mapping the state of information literacy education in primary schools: The case of Pakistan. *Library & Information Science Research*, 41(2), 123–131. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2019.04.006>

- Bereiter, C., & Engelmann, S. (1966). *Teaching disadvantaged children in the preschool*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Bowler, L., Large, A., & Rejskind, G. (2001). Primary school students, information literacy and the Web. *Education for Information*, 19(3), 201–223. <https://doi.org/10.3233/EFI-2001-19302>
- Breakstone J., McGrew S., Smith M., Ortega T., Wineburg S. (2018). Why we need a new approach to teaching digital literacy. *Phi Delta Kappan*, 99(6), 27–32. <https://doi.org/10.1177/0031721718762419>
- Brodsky J. E., Brooks P. J., Scimeca D., Todorova R., Galati P., Batson M., Grosso R., Matthews M., Miller V., Caulfield M. (2021). Improving college students' fact-checking strategies through lateral reading instruction in a general education civics course. *Cogn. Research*, 6, 23. <https://doi.org/10.1186/s41235-021-00291-4>
- Carlsson, U. (Ed.). (2019). *Understanding media and information literacy (MIL) in the digital age. A question of democracy*. Department of Journalism, Media and Communication (JMG).
- Caulfield M. (2017a, March 20). How 'news literacy' gets the web wrong. *Hapgood (blog)*. <https://hapgood.us/2017/03/04/how-news-literacy-gets-the-web-wrong>
- Caulfield M. (2017b). *Web literacy for student fact-checkers... and other people who care about facts*. Pressbooks. <https://webliteracy.pressbooks.com/>
- Cebrián-Robles, D. (2019). Identificación de noticias falsas sobre ciencia y tecnológica por estudiantes del grado de Primaria. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 55, 23-36. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i55.02>
- Comenius, J., A., (1970), *Didactica Magna*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
- Diaz, S., & Hall, R. (2020). Fighting fake news. Inspiring critical thinking with memorable learning experiences. *College & Research Libraries News*, 81(5), 239-249. <https://doi.org/10.5860/crln.81.5.239>
- Early, J. O., Robillard, A., Rooks, R., & Smith, R. L. (2024). Pedagogy and Propaganda in the Post-Truth Era: Examining Effective Approaches to Teaching About Mis/Disinformation. *Pedagogy in Health Promotion*, 10(3), 152-165. <https://doi.org/10.1177/23733799231218936>.
- Echeverri, G. L., Rodríguez, L. M. R., & Rodríguez, M. A. P. (2018). Fact-checking vs. Fake news: Periodismo de confirmación como componente de la competencia mediática contra la desinformación. *Index. comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 8(2), 295-316.
- Engelmann, S. (1980). *Direct instruction*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology.
- Ennis, R. (1996). Critical Thinking Dispositions: Their Nature and Assessability, *Informal Logic*, vol. 18, no 2, <https://doi.org/10.22329/il.v18i2.2378>
- European Commission. (2018). *Action Plan against Disinformation. Joint communication to the European parliament, the European council, the council, the European economic and social committee and the committee of the regions. Action Plan against Disinformation*. Brussels. https://ec.europa.eu/information_society/newsroom/image/document/2018-49/action_plan_against_disinformation_26A2EA85-DE63-03C0-25A096932DAB1F95_55952.pdf.
- Gagné, R. and Briggs, L.J. (1974) *Principles of Instructional Design*. Holton, Rinehart & Winston.
- Gallardo-Camacho, J., & Marta-Lazo, C. (2020). La verificación de hechos (fact checking) y el pensamiento crítico para luchar contra las noticias falsas: alfabetización digital como reto comunicativo y educativo. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 13(26), 4–6. <https://bit.ly/3JjErW8>
- Good, T. L., & Grouws, D. A. (1979). The Missouri mathematics effectiveness project. *Journal of Educational Psychology*, 71, 355–362.

- Grizzle, A., et al. (2021). *Media and Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely*. Organización de las Naciones Unidas. <https://bit.ly/3w5hvxW>
- Herrero-Diz, P., Jiménez, J. C., Frade, A., & Aramburu, D. (2019). La credibilidad de las noticias en Internet: una evaluación de la información por estudiantes universitarios. *Cultura y Educación*, 31(2), 420-434. <https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1601937>
- Hunter, M. (1982). *Mastery teaching*. El Segundo, CA: Theory Into Practice.
- Ilie, M. (2014b). *EU citizen Handbook of instructional strategies on evidence based foundation for teaching in primary schools*. Eikon Editure.
- Ilie, M. D., Petrescu, M., Domilescu, G., Harkai, M., Strungă, C., & Țîru, C. M. (2012). *Teoria și metodologia instruirii* (Ediția a II-a revizuită și adăugită). Eikon Editure.
- Ilie, M. D. (2014a). An adaption of Gagné's instructional model to increase the teaching effectiveness in the classroom: the impact in Romanian Universities. *Educational Technology Research and Development*, 62, 767-794.
- Jiménez, A. (2020). La competencia informacional y el pensamiento crítico en la enseñanza no universitaria: una revisión sistemática. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 9, 1-18. <https://doi.org/10.6018/riite.431381>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2000). *Models of teaching (6th ed.)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Junior, R. B. (2020). The Fake News Detective: A Game to Learn Busting Fake News as Fact Checkers using Pedagogy for Critical Thinking, *Masters Project*, <https://repository.gatech.edu/server/api/core/bitstreams/c52eef59-f4f6-4aea-a179-dab4d0f1fbf6/content>
- Kahne, J., & Bowyer, B. T. (2017). Educating for democracy in a partisan age: Confronting the challenges of motivated reasoning and misinformation. *American Educational Research Journal*, 54(1), 3–34. <https://doi.org/10.3102/0002831216679817>
- Kahne, J., Lee, N., & Fezzell, J. (2012). Digital media literacy education and online civic and political participation. *International Journal of Communication*, 6, 1–24. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/999/675>
- Katsaounidou, A., Vrysis, L., Kotsakis, R., Dimoulas, C., Veglis, A. (2019). MATHe the Game: A Serious Game for Education and Training in News Verification. *Educ. Sci.*, 9, 155. <https://doi.org/10.3390/educsci9020155>
- Kohnen, A. M., Mertens, G. E., & Boehm, S. M. (2020). Can middle schoolers learn to read the web like experts? Possibilities and limits of a strategy-based intervention. *Journal of Media Literacy Education*, 12(2), 64–79. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2020-12-2-6>
- Lee, N.M. (2018). *Fake news, phishing, and fraud: A call for research on digital media literacy education beyond the classroom*. *Communication Education*, 67(4), 460-466. <https://doi.org/10.1080/03634523.2018.1503313>
- Lynch, M. (2016, June 29). The Five attributes of successful schools. Retrieved March 3, 2017, from Education Week, <https://www.edweek.org/leadership/social-emotional-learning-states-collaborate-to-craft-standards-policies/2016/08>
- Machete, P., & Turpin, M. (2020). The Use of Critical Thinking to Identify *Fake news*: A Systematic Literature Review. *Responsible Design, Implementation and Use of Information and Communication Technology*, 12, 235-249. <https://bit.ly/32i8uwQ>
- Marta-Lazo, C. 2018. El marco teórico de la alfabetización mediática: Orígenes, fundamentos y evolución conceptual. In C. Fuente-Cobo, C. García-Galera, & C. Camilli-Trujillo, C. (Eds.),. La

- educación mediática en España: Artículos seleccionados. (pp. 47-54). Universitas. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6411964>
- McGrew, S., & Byrne, V. L. (2022). Conversations after lateral reading: Supporting teachers to focus on process, not content. *Computers & Education*, 185, 104519. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104519>
- McGrew, S., & Chinoy, I. (2022). Fighting misinformation in college: Students learn to search and evaluate online information through flexible modules. *Information and Learning Sciences*, 123(1/2), 45–64. <https://doi.org/10.1108/ILS-09-2021-0081>
- McGrew, S., Breakstone, J., Ortega, T., Smith, M., & Wineburg, S. (2018). Can students evaluate online sources? Learning from assessments of civic online reasoning. *Theory & Research in Social Education*, 46(2), 165–193. <https://doi.org/10.1080/00933104.2017.1416320>
- McGrew, S. (2020). Learning to evaluate: An intervention in civic online reasoning. *Computers & Education*, 145, 103711. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103711>
- McGrew, S. (2021). Challenging approaches: Sharing and responding to weak digital heuristics in class discussions. *Teaching and Teacher Education*, 108, 103512. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103512>
- McGrew, S. (2022). Internet or archive? Expertise in searching for digital sources on a contentious historical question. *Cognition and Instruction*, 40(4), 488–516. <https://doi.org/10.1080/07370008.2021.1908288>
- McGrew S., Ortega T., Breakstone J., Wineburg S. (2017). The challenge that's bigger than fake news: Civic reasoning in a social media environment. *American Educator*, 4, 4–9.
- Merrill D. M. (2002). First principles of instruction. *Educational Technology Research and Development*. 50, 43-59.
- Mihailidis P. (2018). Civic media literacies: Re-imagining engagement for civic intentionality. *Learning, Media and Technology*, 43(2), 152–164. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1428623>
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2005). *Distance education: A systems view*. Thomson Wadsworth.
- Nickerson R. S. (1998). Confirmation bias: A ubiquitous phenomenon in many guises. *Review of General Psychology*, 2(2), 175–220. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.2.2.175>
- Parrish, P. E. (2009). Aesthetic principles for instructional design. *Educational Technology Research and Development*. 57, 511- 528.
- PISA in Focus (Ed.) (2021). Están preparados los jóvenes de 15 años para enfrentarse a las noticias falsas y a la desinformación? Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://bit.ly/3GxGjrB>
- Rich, M. D., & Kavanagh, J. (2018). *Truth decay: A threat to policy making and democracy*. RAND Corporation.
- Ritchhart, R., & Church, M. (2020). *The power of making thinking visible. Practices to engage and empower all learners*. Jossey-Bass.
- Romero-Rodríguez, L.M., Ramírez-Montoya, M.S., González, J.U.R.V. (2019). Gamification in MOOCs: Engagement Application Test in Energy Sustainability Courses. *IEEE Access*, 7, 32093-32101. DOI:[10.1109/ACCESS.2019.2903230](https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2903230)
- Roozenbeek, J., Schneider, C. R., Dryhurst, S., Kerr, J., Freeman, A. L., Recchia, G., ... & Van Der Linden, S. (2020). Susceptibility to misinformation about COVID-19 around the world. *Royal Society open science*, 7(10), 201199, <https://royalsocietypublishing.org/doi/full/10.1098/rsos.201199>

- Rosenshine, B. (1979). Content, time, and direct instruction. In P. Peterson & H. Walberg (Eds.), *Research on teaching: Concepts, findings, and implications*. Berkeley, CA: McCutchan.
- Shu, K., Bhattacharjee, A., Alatawi, F., Nazer, T., Ding, K., Karami, M. & Liu, H. (2020). Combating Disinformation in a Social Media Age. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Data Mining and Knowledge Discovery*, 10(6), 1-23. <https://bit.ly/3JhpPXf>
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2000). Impact of R. M. Gagne's work on instructional theory. In R. C. Richey (Ed.), *The Legacy of Robert M. Gagné* (pp. 147–181). Syracuse, NY: ERIC Clearinghouse on Information and Technology.
- Tomé, V., Kılıç, A. M., Bargaoanu, A., Varanauskas, A., Hague, C., Sádaba, C., ... & Markovski, V. (2022). Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training.
- UNICEF (Ed.) 2021.
https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Res_Ejec_Impacto_de_la_tecnologia_en_la_adolescencia.pdf
- Vega, V., & Robb, M. B. (2019). *The Common Sense census: Inside the 21st-century classroom*. Common Sense Media.
- Ventura, J. (2019). *Fake news*. *Aula de innovación educativa*, 279, 71-74.
- Walraven, A., Brand-Gruwel, S., & Boshuizen, H. (2013). Fostering students' evaluation behaviour while searching the internet. *Instructional Science*, 41(1), 125–146. <https://doi.org/10.1007/s11251-012-9221-x>
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). Information Disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making. Council of Europe. <https://edoc.coe.int/en/media/7495-information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research-and-policy-making.html>
- Weiss, A., Alwan, A., García, E., & García, J. (2020). Surveying *fake news*: Assessing University faculty's fragmented definition of *fake news* and its impact on teaching critical thinking. *International Journal for Educational Integrity*, 16(1), 1-30. <https://doi.org/10.1007/s40979-019-0049-x>
- Wiley, J., Goldman, S. R., Graesser, A. C., Sanchez, C. A., Ash, I. K., & Hemmerich, J. A. (2009). Source evaluation, comprehension, and learning in Internet science inquiry tasks. *American Educational Research Journal*, 46(4), 1060–1106. <https://doi.org/10.3102/0002831209333183>
- Wineburg, S., McGrew, S., Breakstone, J., & Ortega, T. (2016). *Evaluating information: The cornerstone of civic online reasoning*. Stanford Digital Repository. <http://purl.stanford.edu/fv751yt5934>
- Wineburg, S., McGrew, S. (2017). Lateral Reading: Reading Less and Learning More When Evaluating Digital Information, Stanford History Education Group Working Paper No. 2017-A1, <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3048994>
- Wineburg S., McGrew S. (2017, October 6). *Lateral Reading: reading less and learning more when evaluating digital information*. Stanford History Education Group Working Paper. No. 2017-A1. <https://sheg.stanford.edu/about/updates/2018/lateral-reading-reading-less-and-learning-more-online>
- Zarocostas, J. (2020). How to fight an infodemic. *The Lancet*, 395(10225), 676. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30461-X](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30461-X)

Zhang, S., & Duke, N. K. (2011). The impact of instruction in the WWWDOT framework on students' disposition and ability to evaluate websites as sources of information. *The Elementary School Journal*, 112(1), 132–154. <https://doi.org/10.1086/660687>

Resurse multimedia

Următoarele resurse au fost utilizate pentru a identifica exemple de dezinformare, informare eronate și informare rău-intenționată.

Carbon Market Watch (<https://carbonmarketwatch.org/>): O organizație care monitorizează și pledează pentru politici climatice echitabile și eficiente, concentrându-se în special pe piețele de carbon, pe stabilirea prețului carbonului și pe justiția pentru mediu. Organizația furnizează rapoarte, analize și resurse de campanie pentru a se asigura că piețele carbonului contribuie la acțiuni climatice semnificative.

EU vs Disinfo (<https://euvsdisinfo.eu/>): O inițiativă a Uniunii Europene menită să combată dezinformarea, în special cea legată de politicile UE și de regiunea europeană în general. Platforma oferă resurse, știri și analize pentru a ajuta cetățenii să identifice și să contracareze dezinformarea, în special cea care este răspândită de actori străini.

NBC News (<https://www.nbcnews.com/>): O importantă organizație americană de știri care oferă știri de ultimă oră, analize și rapoarte pe o gamă largă de subiecte, inclusiv politică, evenimente mondiale, afaceri, tehnologie și divertisment. NBC News este o sursă de încredere pentru o acoperire cuprinzătoare a știrilor din SUA.

The Guardian - Europe Section (<https://www.theguardian.com/europe>): Secțiunea Europa a publicației britanice de știri The Guardian, care oferă știri, analize și rapoarte aprofundate privind afacerile europene. Acoperirea include politică, economie, cultură și probleme sociale din toate țările europene.

Următoarele resurse au fost utilizate pentru a crea materiale didactice:

Mentimeter - <https://www.mentimeter.com/>: Mentimeter este un software de prezentare interactiv care permite utilizatorilor să creeze prezentări dinamice cu implicarea audienței în timp real. Prin utilizarea telefoanelor mobile sau a altor dispozitive, membrii audienței pot participa la sondaje, chestionare, nori de cuvinte și sesiuni de întrebări și răspunsuri, oferind feedback instantaneu și îmbunătățind experiența generală a prezentării. Este utilizat pe scară largă în mediile educaționale, la întâlniri corporative și evenimente pentru a încuraja interacțiunea și a aduna informații valoroase.

Padlet - <https://padlet.com/> : Padlet este un instrument de colaborare digitală care permite utilizatorilor să creeze și să partajeze panouri de informare virtuale. Utilizatorii pot posta note, imagini, linkuri și alt conținut într-un spațiu partajat, facilitând colaborarea interactivă și vizuală.

QR code generator - <https://www.qr-code-generator.com/>: Această resursă online gratuită poate fi utilizată pentru a crea coduri QR pentru orice resursă online, facilitând distribuirea materialelor prin utilizarea funcției de scanare a dispozitivelor mobile ale elevilor.

Următoarele sunt recomandările noastre de resurse utile pentru elaborarea proiectelor de lecție (prezentate și în tabelul 1, [SM10.12](#)), cuprinzând o varietate de resurse, de la jocuri educaționale la articole informative:

AllSides (<https://www.allsides.com/>): Un site web care prezintă știri din perspective multiple, prezentând articole din punctele de vedere de stânga, centru și dreapta. Scopul său este de a reduce prejudecățile și de a ajuta cititorii să înțeleagă diferitele perspective politice.

Check Please Starter Course

(<https://checkpleasecc.notion.site/Check-Please-Starter-Course-ae34d043575e42828dc2964437ea4eed>): Un curs online elaborat pentru a-i învăța pe oameni cum să verifice credibilitatea informațiilor online, să recunoască dezinformarea și să dezvolte competențe de alfabetizare digitală.

Center for an Informed Public (<http://cip.uw.edu>): Un centru de cercetare cu sediul la Universitatea din Washington care se concentrează pe combaterea dezinformării și promovarea unui public informat prin cercetare, educație și comunicare.

Countering Digital Hate (<http://counterhate.com/our-work/>): O organizație care se concentrează pe combaterea urii și dezinformării online. Activitatea lor implică cercetare, susținere și campanii menite să reducă răspândirea conținutului digital dăunător.

Critical Thinking about Sources Cookbook

(<http://alastore.ala.org/content/critical-thinking-about-sources-cookbook>): O resursă de la American Library Association care oferă strategii și activități pentru predarea gândirii critice și evaluarea surselor, în special într-un cadru academic.

Verification Handbook (<http://datajournalism.com/read/handbook/verification-1>): Un ghid cuprinzător pentru jurnaliști și cercetători despre cum să verifice informațiile în timp real în timpul situațiilor de urgență sau al evenimentelor de ultimă oră. Acesta oferă cele mai bune practici pentru verificarea faptelor și validarea surselor.

FactCheck.org (<https://factcheck.org/>): Un site non-partizan care monitorizează acuratețea faptică a declarațiilor făcute de politicieni, personalități publice și mass-media. Scopul său este de a reduce nivelul de înșelăciune și confuzie din politica americană.

First Draft (<https://firstdraftnews.org/>): O organizație non-profit care se concentrează pe cercetare, formare și resurse pentru combaterea dezinformării și îmbunătățirea calității informațiilor online, în special în jurnalism.

Gapminder (<http://gapminder.org/>): O organizație non-profit care oferă instrumente, resurse și vizualizări de date pentru a promova o viziune a lumii bazată pe fapte. Scopul său este de a reduce ignoranța globală prin furnizarea de statistici și tendințe globale exacte.

Bad News (<https://getbadnews.com/>): Un joc online elaborat pentru a-i învăța pe jucători cum sunt răspândite dezinformările și știrile false. Acesta îi ajută pe utilizatori să recunoască tacticile utilizate în crearea și difuzarea știrilor false.

Loki's Loop (<https://www.lokisloop.org/>): Un site web axat pe gândirea critică și alfabetizarea digitală, care oferă instrumente și activități pentru a ajuta utilizatorii să navigheze și să pună la îndoială informațiile pe care le găsesc online. Acesta promovează dezvoltarea scepticismului și a abilităților analitice.

ROFT (<https://roft.io/>): Un joc care vă testează capacitatea de a distinge textul generat de AI de conținutul scris de om în diferite categorii, cum ar fi povestiri scurte, articole de știri și discursuri. Este elaborat pentru a îmbunătăți gradul de conștientizare a capacităților AI și a potențialelor prejudecăți.

Poynter's MediaWise (<http://poynter.org/mediawise>): Un proiect de alfabetizare digitală al Institutului Poynter care își propune să învețe oamenii cum să identifice dezinformările și știrile false online, vizând în special publicul tânăr, educatorii și persoanele în vârstă.

Livresq (<https://livresq.com/ro/>): Un instrument de creație eLearning care permite utilizatorilor să creeze și să publice cursuri și lecții interactive în mai multe limbi. Dispune de capacități avansate, cum ar fi imagini și videoclipuri generate de AI pentru a îmbunătăți experiența de învățare.

Human or Not (<https://humanornot.so/>): Un joc care provoacă jucătorii să determine dacă un text dat este scris de un om sau generat de AI, cu scopul de a ascuți abilitățile utilizatorilor de a distinge între AI și comunicarea umană.

Human or AI (<https://humanorai.io/>): Un site dedicat explorării impactului IA asupra umanității, care prezintă articole, interviuri și diverse resurse care discută implicațiile etice, societale și tehnologice ale IA.

Google AI Music Quiz Article

(<https://www.abc.net.au/news/2023-02-15/google-ai-music-quiz-musiclm-humans-artificial-intelligence/101967746>): Un articol despre un chestionar dezvoltat de Google care testează dacă oamenii pot face diferența între muzica generată de inteligența artificială și muzica compusă de om, subliniind progresele în abilitățile creative ale inteligenței artificiale.

MediaWise Romania (<https://mediawise.ro/resurse-educationale/>): O colecție de resurse educaționale în limba română axate pe alfabetizarea media, elaborate pentru a ajuta utilizatorii să evalueze critic conținutul media și să dezvolte perspective informate.

OER Commons Courseware

(<http://oercommons.org/courseware/lesson/78295/student/?section=0>): O resursă educațională deschisă (OER) care oferă proiecte de lecție și materiale educaționale, disponibile gratuit pentru educatori și studenți, axate pe o gamă largă de subiecte.

Web Literacy for Student Fact-Checkers (<https://pressbooks.pub/webliteracy/>): O carte cu acces liber care îi învață pe studenți cum să evalueze în mod critic credibilitatea informațiilor găsite online, cu sfaturi practice privind verificarea faptelor și verificarea surselor.

Public Health Collaborative (<https://publichealthcollaborative.org/>): O organizație care oferă profesioniștilor din domeniul sănătății publice informații și resurse bazate pe dovezi, axate în special pe îmbunătățirea strategiilor de comunicare și a rezultatelor în domeniul sănătății publice.

RAND Corporation Research Report

(http://rand.org/pubs/research_reports/RR2314.html#download): Un raport de cercetare de la RAND Corporation care oferă analize aprofundate și constatări cu privire la aspecte politice specifice, disponibile pentru descărcare. Obiectivul acestui raport poate varia, în funcție de titlu.

Stanford History Education Group (SHEG) (<https://sheg.stanford.edu/>): O inițiativă a Universității Stanford care dezvoltă resurse de educație istorică, inclusiv evaluări și materiale curriculare elaborate pentru a îmbunătăți gândirea critică și înțelegerea istorică.

Shorenstein Center on Media, Politics and Public Policy (<https://shorensteincenter.org/>): Un centru de cercetare de la Universitatea Harvard care studiază impactul mass-mediei asupra politicii și politicilor publice, oferind cercetare, evenimente și resurse privind educația mediatică și comunicarea politică.

Snopes (<https://snopes.com/>): Un site de verificare a faptelor care investighează și demontează mituri, zvonuri și dezinformări care circulă online, oferind informații fiabile pentru a ajuta utilizatorii să discearnă adevărul.

Referințe suplimentare

<https://eavi.eu/lesson-plans/> - Proiecte de lecție privind educația mediatică și gândirea critică de la Asociația Europeană pentru Interesul Telespectatorilor.

<https://euvsdisinfo.eu/> - O inițiativă a Uniunii Europene pentru combaterea dezinformării pro-Kremlin.

<https://prebunking.withgoogle.com> - Un site web axat pe prevenirea dezinformării care urmărește educarea oamenilor privind pericolul dezinformării prin expunerea lor la versiuni ușor de înțeles și combătut ale argumentelor înșelătoare.

Oliveira Moreira, T. D., Passos, C. A., Matias da Silva, F. R., Souza Freire, P. M., Fernandes de Souza, I., Bosaipo Sales da Silva, C. R., & Goldschmidt, R. R. (2023). JEDi-a digital educational game to support student training in identifying portuguese-written fake news: Case studies in high school, undergraduate and graduate scenarios. *Education and Information Technologies*, 29, 11815–11845. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12309-z>

Lista autorilor

Martina	Albanese	Researcher, Department of Psychology, Educational Science and Human Movement, University of Palermo, Italy
Thomas	Babalís	Professor of Pedagogy and Lifelong Learning, Department of Pedagogy and Primary Education, NKUA, Greece
Diana Alexandra	Badea	Project Manager at EAVI - Media Literacy for Citizenship, Brussels, Belgium
Radu	Balan	Researcher, Department of Teacher Training, West University of Timisoara, Romania
Gianna	Cappello	Professor, Department of Psychology, Educational Science and Human Movement, University of Palermo, Italy
Xenofon	Chalatsis	Senior Researcher, Project Manager, Greece
Giuseppa	Compagno	Associate Professor, Department of Psychology, Educational Science and Human Movement, University of Palermo, Italy
Giorgia	Coppola	PhD, Department of Psychology, Educational Science and Human Movement, University of Palermo, Italy
Danail	Danov	Professor, Faculty of Educational Studies and the Arts, Sofia University, Bulgaria
Ioanna	Katsiampoura	Assistant Professor of History of Science and Critical Education, Department of Pedagogy and Primary Education, NKUA, Greece
Marta	Kędzia	Researcher, trainer and certified Project Management Professional (PMP), Department of Entrepreneurship and Industrial Policy, Faculty of Management, University of Lodz, Poland

Eirini	Kontostavlou	PhD candidate on Critical Digital Literacy at the Department of Pedagogy and Primary Education, NKUA, Greece
George	Koutromanos	Associate Professor of Information and Communication Technologies (ICT) in Education, Department of Pedagogy and Primary Education, NKUA, Greece
Renata	Lisowska	Associate Professor, Department of Entrepreneurship and Industrial Policy, Faculty of Management, University of Lodz, Poland
Paola	Macaluso	PhD Candidate, Department of Psychology, Educational Science and Human Movement, University of Palermo, Italy
Maria	Moscato	PhD Candidate, Department of Psychology, Educational Science and Human Movement, University of Palermo, Italy
Anna	Pamula	Associate Professor, Department of Computer Science Faculty of Management, University of Lodz, Poland
Stella	Panagiotou	International and European Studies graduate, Project Manager at the Athens Lifelong Learning Institute, Greece
Chara	Papoutsi	Postdoctoral researcher at the Department of Pedagogy and Primary Education, NKUA, Greece. PhD degree on Emotional Intelligence and Digital Technologies.
Livia	Romano	Full Professor, Department of Psychology, Educational Science and Human Movement, University of Palermo, Italy
Constantine	Skordoulis	Professor of Epistemology/Didactical Methodology of Physics, Head of the Department of Pedagogy and Primary Education, NKUA, Greece
Semih	Solmaz	Head of Projects, Development, and Communications at EAVI - Media Literacy for Citizenship Brussels, Belgium
Georgia	Solomonidou	Research Associate School of Humanities, Social and Education Sciences, European University Cyprus
Daniela	Sortino	PhD Candidate, Department of Psychology, Educational Science and Human Movement, University of Palermo, Italy
Katya	Stoyanova	Senior Assis. Professor, Faculty of Educational Studies and the Arts, Sofia University, Bulgaria

Mihaela	Tomita	Professor, Faculty of Sociology and Psychology, West University of Timisoara, Romania
Konstantina	Tsoli	Associate Professor of School Pedagogy and Teaching Practice, Department of Pedagogy and Primary Education, NKUA, Greece
Roxana	Ungureanu	Assistant Professor, Faculty of Sociology and Psychology, West University of Timisoara, Romania
Anca	Velicu	Trainer-Researcher, Mediawise Society, Romania
Maria	Vinciguerra	Associate Professor, Department of Psychology, Educational Science and Human Movement, University of Palermo, Italy
Marios	Vryonides	Vice-Rector, Research and External Affairs, European University Cyprus
Izabela	Warwas	Associate Professor, Department of Labour and Social Policy, Faculty of Economics and Sociology, University of Lodz, Poland
Charis	Xinari	Associate Professor, Critical and Cultural Theory, Department of Humanities, European University Cyprus
Ourania	Xylouri	Sociologist, Director of the Athens Lifelong Learning Institute, Greece