

EDUCATIA SMARTFON

Model Pedagogic pentru utilizarea constienta a Smartfonului

GHID EDUCATIONAL PENTRU PROFESORI SI EDUCATORI

ACEST GHID SE REFERA LA FAZA DE TESTARE A MODELULUI PEDAGOGIC
GENERATIA SMART

Educatie Smartphone . Modelul pedagogic Generatia SMART este un instrument educational bazat pe metodologia Educatia Media, adresat profesorilor si educatorilor pentru a promova utilizarea critica si constienta a smartfonului in randul tinerilor. Acest ghid va fi folosit in faza de testare a prototipului modelului pedagogic, care va avea loc in perioada februarie-mai 2017

Educatia Smartfon a fost realizat in cadrul proiectului Generatia SMART (2015-2017) coordonat de Centrul Cultural Francesco Luigi Ferrari (Modena, Italia www.centroferrari.it) si implementat impreuna cu Solidarci (Caserta, Italia, www.arcicaserta.it), Fundatia Cibervoluntarios (Madrid, Spain, www.cibervoluntarios.org), Asociatia Nationala a Femeilor din Mediul Rural-ANFMR (Rucar, Romania, www.anfmr.ro), Organizatia de Tineret Ligzda (Rujiena, Lettonia) si EAEA-Asociatia Europeana pentru Educatia Adultilor (Bruxel, Belgia, www.eaea.org)

Proiectul Generatia DESTEAPTA si Educatie Smartfon. Model pedagogic pentru utilizarea constienta a Smartfonului, sunt coordonate de o echipa internationala de experti, compusa din: Giovanni Bursi, Valeria Ferrarini, Paolo Tomassone, Alice Toni (Centrul Cultural F. L. Ferrari); Giovanna Maciariello, Paola Maciariello (Solidarci); Yolanda Rueda Fernandez, Angel Sola Lopez (Fundatia Cibervoluntarios), Ana Vorovenci (ANFMR), Daina Roze (Ligzda) and Aleksandra Kozyra (EAEA).

Supervizarea metodologica, a modelului pedagogic a fost asigurata de Tiziana Venturi, educator media, coordonator al proiectului In-ForMedia si reprezentant regional al MED-Asociatia Italiana pentru Educatie Media si Comunicare, cu sprijinul Laurei Parenti-educator media si Bruna Scozzaro, educator media (Centrul Cultural F.L.Ferrari)

Proiectul **Generatia SMART** este cofinantat de programul Erasmus+ coordonat de **Agentia Nationala pentru Tineret (Italia)**.

Dorim sa exprimam intreaga noastra recunostinta profesorilor, educatorilor si tinerilor din zonele partenere de proiect (Modena, Caserta, Madrid, Rucar, Rujiena si Bruxel) care au contribuit cu ideile lor creative si sugestiile digitale la realizarea modelului pedagogic GENERATIA SMART

Modena, 31 Ianuarie 2017

INDEX

GHID DE PRESENTARE	5
CUM SA FOLOSIM GHIDUL	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
PARTEA I –INDICATII GENERALE	7
Proiectul Generatia SMART	8
Parteneriatul Generatia SMART	9
CE INSEAMNA EDUCATIA SMARTFON?	10
CONCEPTE CHEIE	12
Identitate <i>Digitala</i>	12
Relatii <i>Digitale</i>	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
Siguranta <i>Digitala</i>	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
Cunostinte	
<i>Digitale</i>	155
EDUCATIA MEDIA	166
PARTEA II – WORKSHOPURI EDUCATIONALE	177
CUM SE FOLOSESTE MODELUL PEDAGOGIC	198
Harta <i>metodologica</i>	198
Rolul profesorilor/educatorilo in timpul testarii	20
Metode <i>non formale de lucru</i>	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
WORKSHOP EDUCATIONAL 1 – IDENTITATE DIGITALA	221
<i>Demers metodologic</i>	221
Activitatea <i>CITITOR</i> : “Deschide-ti smartfonul”... Eroare! Marcaj în document nedefinit.2	
Activitatea <i>UTILIZATOR</i> : “Cine esti online?”	232
Activitatea <i>CRITIC</i> “Controlul fotografiilor <i>Selfie</i> ”	243
Activitatea <i>EVALUATOR</i> “Identitatea mea <i>digitala</i> ”	243
WORKSHOP EDUCATIONAL 2 – RELATII DIGITALE	265
<i>Demers Metodologic</i>	265
Activitatea <i>CITITOR</i> (12-14 ani): “Pe chat”	Eroare! Marcaj în document nedefinit.6
Activitatea <i>UTILIZATOR</i> (12-14 ani): “Fețe Emoticoane”	276
Activitatea <i>CRITIC</i> (12-14 ani): “Fețe sau cuvinte”	287
Activitatea <i>EVALUATOR</i> (12-14 ani): “Virtual sau real?”	30
Activitatea <i>CITITOR</i> (15-17ani): “Intotdeauna conectat ”	332
Activitatea <i>UTILIZATOR</i> (15-17 ani): “Hai pe chat!”	332
Activitatea <i>CRITIC</i> (15-17ani): “In cautarea unui bun chat”	354
Activitatea <i>EVALUATOR</i> (15-17 ani): “Chat, sa stabilim niste reguli !” Eroare! Marcaj în document nedefinit.4	
WORKSHOP EDUCATIONAL 3 –SIGURANTA DIGITALA	365

<i>Demers metodologic</i>	365
<i>Activitatea CITITOR : “Responsabilitatea postarii ”</i>	376
<i>Activitatea UTILIZATOR: “Crearea profilului ”</i>	376
<i>Activitatea CRITIC : “Legislatia Web”</i>	Eroare! Marcaj în document nedefinit.6
<i>Activitatea EVALUATOR : “Monitorizeaza-te online”</i>	40
WORKSHOP EDUCATIONAL 4 –CUNOSTINTE DIGITALE	432
<i>Demers metodologic</i>	432
<i>Activitatea CITITOR: “Stiri Online !”</i>	443
<i>Activitatea UTILIZATOR : “Cautarea unui site ”</i>	443
<i>Activitatea CRITIC : “Adevarul cibernetice ”</i>	465
<i>Activitatea EVALUATOR : “Decalogul Web”</i>	476

GHID DE PREZENTARE

Paolo Tomassone – Presedinte al Centrului Cultural F. L. Ferrari

PREZENTARE GHID

Paolo Tomassone-Presedinte al Centrului Cultural F. Ferrari

Rapiditatea cu care telefoanele de buznet au intrat in viata noastra de azi cu azi,este unic in istoria omenirii.Radioului i-au trebuit aproape 40 ani pentru a ajunge la 50 milioane utilizatori in intreaga lume; televiziunea a ajuns la acelasi rezultat in numai 13 ani;computerului i-au trebuit 16 ani, probabil datorita costurilor foarte mari ale calculatoarelor scoase pe piata.

Potrivit unui studiu german („Onlinenutzung in Deutschland” publicat in „Media Perspektiven,3/2002),in doar 5 ani va exista acces gratuit la Internet pentru 50milioane utilizatori;vor fi necesari doar 2 ani pentru a vinde peste 100 milioaneiPhone 6(unul dintre cele mai recente modele ale smartfonului produs de Apple).

Daca in 2010 doar 2,9% de utilizatori au accesat internetul de pe un dispozitiv mobil, acum aproape 40% dintre utilizatori din intreaga lume acceseaza internetul de pe dispozitive mobile, cu o tendinta de crestere vizibila. Pana acum cativa ani, smartfonul era un apanaj al adultilor tineri si al adolescentilor;astazi, elevii de gimnaziu pun smartfonul in capul listei de cadouri de Craciun

Pentru orice activitate desfasurata de tineri astazi,ei folosesc si smartfonul; acesta face parte din viata lor in asa masura incat smartfonul este deseori numit „extensia corpului” (Oksman&Rautianen,2003) sau „a doua piele”(Rivoltella, 2009); este perceput ca ceva esential si odata experimentat, este aproape imposibil sa renunti la el.

Desigur, utilizarea smartfonului a dus la o remarcabila extindere a oportunitatilor de comunicare si reprezinta o posibilitate extraordinara de invatare, stimuland curiozitatea copiilor, si de aici, abilitatea de explorare si intelegere. Totusi , utilizarea smartfonului fara a lua si anumite masuri de siguranta, expune tinerii la multe riscuri.Un studiu facut de Nokia a aratat ca tinerii isi verifica telefoanele in jur de 150 ori pe zi, ceea ce inseamna ca sunt deranjati de 150 ori de la activitatile zilnice.. Acest exemplu, ar trebui sa –i avertizeze pe profesori si educatori asupra impactului negativ pe care il produc utilizarea intensa a smartfonului si a tastelor de dimineata pana seara.

Obiectivul specific al proiectului Generatiei SMARTeste, deci, dezvoltarea unui model educational inovativ, la nivel european, care poate favoriza utilizarea constienta a smartfonului,subliniindu-i potentialul dar si riscurile; proiectul prevede si elaborarea unei baze de date legate de rolul tehnologiei digitale in procesul de asigurare a unor relatii sociale de calitate intre tineri, dar si intre generatii.

Prin proiectul Generatiei SMART, Centrul Cultural F. Ferrari intentioneaza sa –si extinda activitatile educationale legate de utilizarea media, colaborand cu sectorul de educatie non-formala,dincolo de granitele nationale; se urmareste dezvoltarea unui parteneriat international interesat in transpunerea si aplicarea principiilor educatiei in media.

Se urmareste, de asemenea, testarea unui program inovativ de utilizarea a smartfonului, care-asa cum s-a spus mai sus- are un caracter absolut novativ in peisajul social. Sunt foarte putine cursuri educationale in acest domeniu, in ciuda faptului ca smartfonul a devenit mijlocul de baza al comunicarii intre tineri.

Datorita experientei sale in acest domeniu, Centrul Cultural F. Ferrari a proiectat un demers pornind de la Educatia Media ca metodologie inovativa, promovand activitati in care media este atat mijloc de educatie cat si continut de studiat. Mai mult, aceasta metodologie va fi aplicata atat in structurile educationale formale cat si cele non-formale, experimentand metode inovative de predare.

Rezultatele proiectului vor fi sistematizate intr-un document –ghid (Recomandari politice)care permite administratorilor si celor interesati sa reflecteze asupra relatiilor dintre instrumentele tehnologice(smartfon, in special) si tineri;si in special asupra rolului strategiilor, proceselor si instrumentelor educationale in aceasta relatie.

As vrea sa multumesc tuturor partenerilor care si-au adus contributia de inalt profesionalism in aceasta prima faza a proiectului. Vor urma cateva luni de activitate intensa prin care sa constientizam , si mai mult, ca aceste instrumente sunt parte din viata noastra si ca utilizarea lor poate fi uneori periculoasa. Avem nevoie de „minti critice” si oameni care sunt deschisi la dialog, profesori si educatori fara prejudecati, dispusi sa –si adapteze cunostintele si experienta la un sistem care se cere a fi actualizat constant.

CUM SE FOLOSESTE GHIDUL

Tiziana Venturi – educador media si reprezentant regional MED

Acest Ghid educational se adreseaza profesorilor si educatorilor care doresc sa-si testeze elevii cu modelul pedagogic Generatia SMART “ Educa cu Smartphone”.

Etapă de testare va avea loc in perioada Februarie-Mai 2017 si va fi coordonata de Centrul Cultural F.L.Ferrari,coordinator al proiectului Generatia SMART,la nivel European si de catre partenerii de proiect la nivel local.

Acest Ghid educational include toate informatiile necesare pentru testare, in special:

- Prima parte – Indicatii Generale prezinta: a) esenta proiectului Generatia SMART, pentru a reliefa contextul strategic in care a fost creat acest model pedagogic; b)Parteneriatul proiectului Generatia SMART; c) Ce inseamna Educă cu Smartphon,cu accent pe aptitudinile de viata usor de aplicat in lumea virtuala; d)conceptele cheie referitoare la ariile strategice pe care se va exa efortul educational; e) principiile de baza ale Educatiei Media ca metodologie educationala care sta la baza modelului educational.
- Partea a doua- Workshop-uri Educationale prezinta:a) harta metodologica de utilizare a modelului si rolul pe care il are profesorul/educatorul in timpul testarii, ca si descrierea metodelor non-formale de lucru; b)descrierea celor patru workshop-uri structurate pe arii si activitati individuale.

PARTEA I – INDICATII GENERALE

Proiectul Generatia SMART

Generatia SMART este un proiect de doi ani in care sunt implicate cinci tari ale Uniunii Europene.

Obiectivul general este de a crea un model educational inovativ a nivel European capabil sa promoveze utilizarea constienta a smartfonului, potentialul si riscurile sale, si a stimuleze o dezbatere publica pe tema rolului tehnologiei digitale in procesul de asigurare a calitatii relatiilor sociale dintre tineri si intre generatii

Proiectul prevede implementarea unei game largi de activitati:

1) **Cercetarea**, nevoilor digitale ale tinerilor si adultilor in ceea ce priveste necesitatea asigurarii unei utilizari critice si constiente a smartphone-ului. In mod special, cercetarea permite identificarea ariilor strategice si domeniile specifice in care sa se intervine din punct de vedere educational, in sprijinul beneficiarilor (adulti si tineri). Procesarea datelor si analiza acestora sunt cuprinse in Raport asupra nevoilor de instruire digitala.

2) **Elaborarea unui instrument educational** pentru utilizarea critica si constienta a smartfonului: "Educa cu Smartphone. Generatia SMART model pedagogic" bazat pe Metodologia Educatiei Media, adresata profesorilor si educatorilor, pentru incurajarea utilizarii constiente si critice a smartfonului de catre tineri. Modelul este un rezultat al cercetarii, a celor mai bune practici stranse de catre parteneri in ceea ce priveste utilizarea smartphone-ului si a intalnirilor organizate cu profesorii si educatorii la nivel local (Grupuri Nationale de Lucru) pentru a analiza si schimba opinii.

3) **Testarea si evaluarea** instrumentului educational urmasuind finalizarea Modelului si testarea acestuia pe 70 de grupuri (35 formale si 35 non-formale), ca si evaluarea si validarea modelului. Testarea este sustinuta de pasii metodologici in fiecare domeniu, implicand experti si profesionisti ai organizatiilor partenere in proiect, ca si profesori si educatori care vor testa instrumentul educational.

4) **Recomandarile politice** au ca scop furnizarea de informatii utile pentru creatorii de politici cu privire la procesele si instrumentele de programare pentru elaborarea unor programe educationale care vizeaza utilizarea critica si constienta a smartphone-ului de catre tineri. Scopul este de a realiza, pe de o parte, strategii de protejare in fata riscurilor din ce in ce mai mari ale noilor tehnologii (ex: cyber-bulimia, deficient de atentie, pornografie si intalniri virtuale cu persoane straine periculoase) si, pe de alta parte, planuri si interventii care sa stimuleze si sa sporeasca potentialul acestor strategii.

5) **O Platforma e-Learning** deschisa care are ca scop principal gazduirea Modelului Pedagogic, materiale legate de acest model, informatii utile pentru implementarea unor activitati propuse, dar si un ghid de utilizare.

Parteneriatul Generatia SMART

Parteneriatul este constituit din organizatii europene cu caracteristici si aptitudini care se completeaza si se sustin reciproc. Acestea au inceput un process de colaborare si cooperare, dezvoltand sinergii si impartasind viziuni si obiective, responsabilitati si sarcini, competente si resurse.

Centrul Cultural Francesco Luigi Ferrari (Modena – IT) este o asociatie dedicata uneia dintre cele mai proeminente figure in plan social si politic de la inceputul secolului XX. Este un loc de intalnire si un laborator adresat atat tinerilor cat si celor care sunt implicati activ in domeniul politic si social.

Elementele care confera calitate acestor angajari, in sfera sociala, mai ales, sunt Observatoarele (cu accent pe saracie, presa locala, familie, economic si social), activitatile de instruire, preocupari pentru problemele de comunicare (cu Centrul de Educatie In-For Media axat pe media), intalniri publice si workshop-uri, colaborari cu institutii italiene si europene, miscari si asociatii.

Solidarici (Caserta – IT) este o asociatie care activeaza in domenii precum cultura, social, solidaritate, drepturile omului, cetatenie activa si educatie pentru obtinerea competentelor cheie in viata (“aptitudini de viata”), comunicare audiovizuala si/sau cu ICT. Grupurile tinta sunt: copii si tineri in risc de excludere sociala, imigranti, persoane cu dezabilitati, persoane cu un nivel educational si social scazut sau cu probleme in familie, parinti si profesori din scolile din Caserta sau imprejurimi. Asociatia are o experienta de zece ani in managementul proiectelor educationale europene cu metode inovative in educatia formala si non-formala, cu programe de instruire desfasurate in diferite tari europene.

Fundatia Cibervoluntarios (Madrid – ES) are ca misiune utilizarea noilor tehnologii ca instrument pentru inovatia sociala si sustinerea cetatenilor, reducand astfel, diferenta dintre generatii si sporind drepturile si capacitatile cetatenilor. Ca recunoastere a ceea ce face in zona iberica, Fundatia a primit un prestigios premiu de la Google.org care a clasat fundatia in randul celor 50 de organizatii care schimba lumea.

Asociatia Nationala a Femeilor din Mediul Rural (Rucar-RO) infiintata in 1997 are ca grup tinta femeile, tinerii, persoanele varstnice din diferite categorii sociale, culturale sau zone geografice. Misiunea principala este asigurarea sanselor egale femeilor in raport cu alte categorii sociale, recunoasterea importantei si rolului femeii in comunitatile locale, si de aceea, promovarea initiativelor de integrare economica si sociala prin sesiuni de instruire, workshop-uri, implicarea in activitati si sustinerea unitatilor scolare (licee tehnologice, cu predilectie) pentru instruirea tinerilor in IT, mediul inconjurator sau turism.

Asociatia de Tineret Ligza (Rujiena – LV) a reusit sa creeze o importanta retea de contacte si relatii, in special la nivel European, desi este o organizatie relativ recent creata. Asociatia lucreaza in stransa colaborare cu municipalitatea si cu alte entitati locale si organizeaza activitati adresate, cu precadere, tinerilor, dar si liderilor/animatoilor grupurilor locale de tineri. In plus, organizatie este in legatura cu o serie de scoli din zona cu care elaboreaza proiecte ce vizeaza tinerii cu nevoi speciale.

EAEA – Asociatia Europeana pentru Educatia Adultilor (Brussels – BE) este o retea europeana care reprezinta educatia formala si non-formala a adultilor in Europa. Este o asociatie transnationala non profit, cu 126 membri in 42 de tari. EAEA promoveaza incluziunea sociala asa cum a fost ea definita in Strategia Europei 2020, ca si educatia adultilor, inlesnind accesul acestora, intr-un numar cat mai mare, la educatia formala si non-formala, a tuturor, cu accent pe grupurile slab reprezentate.

Ce inseamna Educă cu Smartfone?

Aptitudini de viata si smartfone-ul

Termenii “aptitudini de viata” se refera, in general, la o gama de aptitudini cognitive, emotionale si relationale care permit oamenilor sa lucreze, cu competenta, atat la nivel individual cat si social. Cu alte cuvinte, aceste aptitudini ne permit sa ne formam un comportament pozitiv si multilateral, care ne face sa fim eficienti in fata cerintelor si provocarilor de zi cu zi.

Constiinta de sine, managementul emotional, managementul stresului, empatia, creativitatea, simtul critic, luarea unor decizii corecte, rezolvarea problemelor, comunicarea eficienta, relatii corecte. Toate aceste aptitudini pot fi usor aplicate in lumea digitala care reprezinta, pentru tinerii mai ales, o continuare a vietii lor reale.

Nu putem, insa, considera utilizarea constienta a smartfone-ului o simpla aptitudine tehnica. Este, mai degraba, vorba de implicarea individuala in ansamblul. Cercetatorul in sociologie M Gui' scria in 2009 “...aptitudinile necesare coordonarii vietii noastre online, sunt strans legate de calitatea vietii noastre. Aspecte cum ar fi managementul timpului, selectarea activitatilor esentiale, apararea fata de stimuli distructivi apar ca necesare intr-o abordare constienta a utilizarii media, fara de care ne-am putea usor pierde in lumea comunicarii digitale...”

Pentru a confirma aceasta, intre cele opt competente cheie de invatare de-a lungul vietii definite de Uniunea European, gasim si aptitudinile digitale. In multitudinea de definitii ale acestor aptitudini gasim, alaturi de dimensiunile cognitiva si tehnologica, si cee ace numim “o dimensiune reflectiva” care se refera la principiile responsabilitatii sociale si etice. In acest sens, lumea educatiei trebuie sa lucreze atat prin ruta educational cat si cu integrarea acestor instrumente de comunicare si sa regandeasca modelele de management al procesului de predare-invatare.

În ciuda intensificării crizei, de orice natură - de la cea economică până la cea instituțională, tehnologia (în special tehnologia digitală) rămâne o prezență constantă. Statisticile legate de consumul gospodăriilor europene (dincolo de diferențele dintre diferitele state) arată o tendință de creștere în ceea ce privește consumul de medii și broadband, a noilor tehnologii, în general. Tineretul este principalul consumator al noilor tehnologii, al smartphone-ului în special: așa cum arată Raportul Istat "Companii Cetățenesti și ICT" - "...în rândul cetățenilor există încă o separare digitală, datorită unor factori sociali, culturali și de generație; cele mai multe familii conectate la smartphone sunt cele care au cel puțin un minor în componență: 83% dintre aceștia au conectare în banda largă (broadband) și folosesc mai mult ADSL, DSL, fibră optică sau o combinație între tehnologiile fixe și mobile".

Odată cu apariția smartphone-ului, care este un computer adevărat, telefonul nu mai este doar un instrument folosit pentru apelare, ci un dispozitiv care da oricui, adulți și tineri, posibilitatea de a fi permanent conectat. Smartphone încorporează toate mijloacele de comunicare și posibilitatea de acces rapid la mediile sociale, chat, devenind aproape omniprezent. Asta ne face să ne "simțim obligați" de a avea permanent un smartphone în mână, pe masa de masă, pe birou la serviciu, sau ascuns când suntem la școală. Gama variată de aplicații (Apps) pe care le putem instala pe smartphone a dus la o extindere rapidă a posibilităților de comunicare, dar și de învățare, iar băieții și fetele se familiarizează, de timpuriu, cu această lume digitală, să facă față unor noi situații și provocări.

Totuși, smartphone-ul, care pentru mulți adolescenți a devenit un fel de apendice, poate genera riscuri dacă este folosit fără anumite precauții, absolut necesare. Putem găsi cele mai evidente exemple în presă; chiar și viața de zi cu zi este plină de situații în care dăm peste cazuri de utilizare improprie a smartphone-ului: de la invazia de mesaje de pe diferite chat-uri la distragerea atenției când mergem pe stradă, sau mai rău când suntem la volan, până la prezența persoanelor care tot timpul fac fotografii și self-uri, și apoi avem surpriza să ne găsim în fotografii postate pe net fără stirea noastră. Devine, din ce în ce mai evidentă dificultatea de a controla potențialul acestor instrumente. Smartphone a dus la intensificarea influenței comunicării media asupra vieții oamenilor, și, în special adolescenții, pot deveni obiectul și subiectul unor manifestări ofensatoare pentru ei sau pentru alții, datorită oportunităților excelente oferite de acest instrument.

În mod sigur, pentru a corecta aspectele negative și a întări pe cele pozitive, este nevoie de educație pentru constituirea modului de utilizare a smartphone-ului. Traseul descris în secțiunile următoare, derivă din dorința de a transmite tinerilor că au nevoie să lucreze cu ei înșiși dacă doresc să fie în stare să facă alegeri libere și pozitive pentru evoluția lor. Această libertate nu poate da greș dacă suntem conștienți că acest mic obiect (smartphone) nu poate afecta viața. Noi suntem cei care să decidă cum.

Dezvoltarea gândirii critice a adolescenților în utilizarea mediilor, și în special a smartphone-ului, înseamnă a le oferi un instrument important pentru interpretarea realității, și pentru a le permite să se miste într-o lume haotică a comunicății și a informației supradozate.

Cercetările efectuate cu ajutorul adulților și tinerilor, în cadrul proiectului Generația SMART, a dus la definirea ariilor strategice pe care să se axeze activitatea educațională pentru utilizarea critică și conștientă a smartphone-ului.

- Smartphone are rol în dezvoltarea **propriei identități**.
- El nu influențează **relațiile**.
- El condiționează, schimbă și amenință ideea noastră despre **securitate**.
- El sporește **cunostințele** noastre și oferă posibilități de dezvoltare a acestora.

Această revoluție culturală a creat un context nou, care este în permanentă schimbare; nu ne mai putem baza pe tradiții în domeniul educației; trebuie să fim creativi și să experimentăm metode noi.

CONCEPTE CHEIE

Identitate Digitala

Identitatea digitala(sau virtuala) este un termen inventat in anii 1990cu sensul de "identitate construita de un utilizator in comunicarea virtuala online" (cf. Encyclopedia Treccani, " Identitate Virtuala" entry, Treccani.it).

Astazi identitatea virtuala are un sens mult mai larg si cuprinde toate informatiile despre o persoana (imagini, video-uri sau texte)pe net.Identitatea virtuala este, deci, construita printr-un process de selectare si incarcare a informatiilor personale pe sistemele online. Smarton, datorita capacitatii sale intrinseci,a sporit dramatic cantitatea si calitatea informatiei personale care poate fi incarcata pe un site, si, de aceea, a crescut posibilitatea construirii si modificarii identitatii virtuale.

In plus, procesul de construire a identitatii virtuale produce un effect direct si asupra celui care poate, sau nu, recunoaste propria reprezentare pe net.Cu alte cuvinte,construirea identitatii virtuale produce efecte asupra construirii identitatii noastre personale, care este inteleasa din punct de vedere sociologic , drept sistem de reprezentare.(vezi Benvenuti L., Lezioni di socioterapia, Baskerville, Bologna, 2008).

Aspectele construirii identitatii in lumea virtuala pot fi modificate si redefinite constant. In lumea virtuala, categoriile clasice de spatiu, timp si sociabilitate, care stau la baza identitatii empirice, sunt anulate. Net-ul da tinerilor posibilitatea de a-si modela usor identitatea, creand o pluritate de identitati digitale care pot fi in conflict c viata reala.Este, spre exemplu, cazul persoanelor care isi creaza pe net atat identitate de barbat cat si identitate de femeie;sau personae care pretind ca sunt mature, dar care sunt tinere, de fapt. Acesta utilizare de informatii nereale pe net este definita ca identitate falsa, si are legatura cu asa-numitul fenomen de pescuire (denaturarea informatiei) si a celui asa-numit "fals" (informatie contrafacuta).

Din acest punct de vedere, se poate lasa loc la interpretari diferite. Pe de o parte, gasim afirmatia potrivit careie " pe internet cream o identitate care, in cele mai multe cazuri, nu difera de identitatea noastra reala și viata noastra virtuala nu este rupta de viata noastra reala. Eeste, de fapt, o extensie ,datorita diseminarii cu ajutorul smartFone-ului si care ne permite sa integram ambele identitati" (cf. Rivoltella P. C., Il volto sociale di Facebook. Rappresentazione e costruzione identitaria nella società estroflessa, Il pozzo di Giacobbe, Trapani 2010).

Pe de alta parte,insa, sunt cei care invoca principiul 'vizibilitatii'(cf. Cristillo S., I nativi digitali. Aspetti etico-cognitivi, Cromografia per Gruppo Editoriale Espresso, Roma, 2012),inteles ca tendinta de a introduce in retea date personale-prin navigare, Appps, media sociala, creand un soi de amestec despre individ/personalitate, cee ace este total diferit de a avea cunostinte sau fi constien de propria identitate.Asta se cheama "inconstienta digitala " (cf. De Kerckhove D., Inconscio digitale, la Repubblica, 28 Giugno 2015).

De la astfel de aspecet au pornit intrebarile orientative in discutiile si dezbaterile din traseul educational: Care este relatia dintre identitatea personala si cea virtuala? Care sunt elementele care caracterizeaza o identitate ce creste, mai ales in mediul virtual? Care sunt riscurile legate de crearea si managementul unei identitati virtuale rupte de realitate? Care sunt beneficiile?

Relatiile Digitale

Noua mass media digitala genereaza un nou tip de relatii numite relatii digitale.Acesta noua calitate relationala isi gaseste exemplificare in urmatoarea afirmatie " Prefer sa scriu decat sa vorbesc" gasita de Sherry Turkle intr-una din cercetarile sale (cf. Turkle S., Conversatia necesara.Forta dialogului in era digitala , Einaudi, Torino, 2015).

Odata cu era digitala a aparut un nou mod de a avea relatii: o relatie care nu mai este bazata, in primul rand, pe comunicare orala, ci pe un schimb de informatii (imagini, video-uri, texte); care poate fi continuata si poate intampla in orice loc si orice moment; care poate fi poli-senzoriala (sunet, imagine, text, atingere) si care poate simula relatiile din "viata reala", chiar daca nimic nu este real (este cazul apelurilor video, de exemplu).

Internetul, retelele si noua mass media creaza posibilitatea activarii unor nenumarate relatii digitale, atat individual cat si in grup: smartfonul prin caracteristicile sale de instrument mobil si portabil, iti permite sa-ti monitorizezi media sociala in timp real, schimband modalitatea de a fi impreuna si favorizand o multitudine de conectari. In acelasi timp, relatiile digitale par a suferi de o anume lipsa de stabilitate; ele pot fi intrerupte oricand (cu un "click" poti sterge o "prietenie"); aceste relatii pot fi trecatoare; majoritatea dintre ele sunt fara esenta. Relatiile digitale par a avea un grad diferit de responsabilitate in comparatie cu relatiile empirice: net-ul permite ca tu sa nu te expui direct, sa comunici online fara a fi vazut, sa folosesti un registru de comunicare mai agresiv decat cel pe care l-ai folosi in comunicarea din lumea reala.

In special pentru tineri, Internetul poate deveni un fel de substituire a relatiilor empirice - uneori considerate nesatisfacatoare si/sau dezamagitoare. Preferinta pentru o relatie virtuala in defavoarea uneia empirice se poate datora unor motive cum ar fi: incapacitatea de a gestiona o relatie reala; reducerea responsabilitatii de dezvoltare a unei relatii empirice; incercarea de a scapa de realitate refugiindu-te intr-o lume iluzorie; sansa de a relationa cu diferite persoane fara a avea in vedere unitatea in actiune (cum ar fi crearea de profile diferite in diferite media sociale, creatie avatar, etc). Pentru tineri, riscul consta in a crea un microcosmos care devine un inlocuitor al relatiilor empirice, transformandu-se intr-un fel de "nișa media" (cf. Cristillo S., I nativi digitali. Aspetti etico-cognitivi, Cromografia per Gruppo Editoriale Espresso, Roma, 2012) unde, sa se adapteasca (cf., Le Breton D., Fuggire da sé, Cortina, Milano, 2016). Aceste nișe indeparteaza persoana de realitate, preferand ceea ce Sherry Turkle numeste "asaltul asupra empatiei": sentimente mai putin conectate la prezent si persoane mai putin implicate reciproc in ele.

Din aceste aspect deriva intrebarile care au stat la baza demersului educational: Care este diferenta dintre relatiile empirice si cele digitale? Care sunt caracteristicile unei relatii in mediul virtual?

Care este diferenta dintre un prieten "adevarat" si unul de pe Facebook? De ce tinerii aleg sa traiasca o parte importanta a relatiilor lor online? Sunt relatiile digitale caracterizate de empatie?

Siguranta Digitala

Internetul provoaca ingrijorari majore cand este vorba de Securitate. Prin diferite aplicatii suntem rugati sa facem cunoscute o serie de informatii: detalii personale, fotografii, video-uri, etc. Cum sunt folosite aceste informatii? Smartfon adauga varianta "portabilitate" pentru riscurile descrise, facand mult mai dificil controlul parintilor sau profesorilor. Caracteristicile sale fac un smartfon mult mai putin sigur decat cel al furtului sau pierderii. De aceea, este fundamental acordarea unei atentii sporite cand vorbim de securitate digitala

In plus fata de cele relatate mai sus, trebuie sa luam in calcul urmarirea informatiilor personale pentru uz comercial. Gusturile, preferintele noastre, locurile pe care le vizitam devin surse de informatie pentru a crea oferte de afaceri adaptate profilului nostrum

Un alt risc la care se expun tinerii (si nu numai) este faptul ca navigand pe internet devin victime ale fenomenului de cyberagresiune. Acest fenomen a inceput deja sa se dezvolte pe internet; la origine a fost transpunerea online a formelor traditionale de agresiune (ex: insulte verbale transpuse in Emailuri, amenintari, ofense, etc); in a doua faza, acest fenomen isi asuma o caracterizare mult mai

puternica. Noile forme de cyberagresiune au ca scop "distrugerea reputatiei" victimei prin media sociala, diseminarea si distribuirea imaginilor private/a fotografiilor, crearea unui profil online fals. Aceste actiuni sunt raspandite la nivel viral si victima nu poate sa scape daca ramane "conectata". In aceste noi forme de agresiune, agresorul, deseori, nu are fața, este ireal si eluziv: agresiunea devine un joc virtual, fara limite in timp si spatiu, ceea ce este tipic internetului si care permite ca defaimarea sa incalce orice intimidare a victimei (cf. Cristillo S., I nativi digitali, ibidem)..

O alta forma de "pericol" care submineaza securitatea pe internet este "intretinerea", o forma de solicitare online exersata de adulti mai ales asupra minorilor. Este implementata printr-un process numit "stadiul de formare a prieteniei", mai exact, o strategie de creare a relatiilor de prietenie prin care adultul construieste o relatie de "incredere" cu un copil pentru a putea perpetua abuzul. Un alt fenomen des intalnit este sexualitatea care consta in dezvaluirea identitatii fizice si sexuale a minorilor prin distribuirea unor imagini si video-uri (de obicei facute cu smartfon) cu caracter sexual impartasite intre colegi (dar si unor adulti sau straini) si publicate pe chat, in media sociala sau pe net.

Aceste fenomene si riscuri legate de securitatea digitala, ne determina sa reflectam la acestea dar si la competentele necesare pentru protejare in fata lor, la nevoia de elaborare a unor programe de instruire cu grupuri formale si non-formale, avand ca scop oferirea de sfaturi pentru monitorizarea problemelor de Securitate pe care le putem intalni cand navigam pe internet. (cf. Bissolotti L., Ozenda M., Sicuri in rete, Hoepli, Milano, 2012).

Din toate aceste aspect deriva intrebarile cu care pornim in demersul educational: Cum sunt folosite informatiile digitale? Care sunt formele legale de Securitate si protectie online? Cum poate rani utilizarea defectuoasa a datelor digitale?

Cunostinte Digitale

Noile mass media sunt instrumente cu potential urias in ceea ce priveste invatarea, sporirea aptitudinilor si insusirea unei cantitati enorme de informatii. Posibilitatile de actualizarea a bagajului nostru de cunostinte si calificari in procesul invatarii sunt extraordinare;si toate duc la tema fundamental: cunostintele digitale

Potentialul de sporire a cunostintelor noastre prin internet, nu este nici innascut si nici nu trebuie luat pe incredere. Utilizarea acestor surse trebuie facuta prin demersuri educationale pentru a-l ajuta pe utilizatori sa procedeze intr-un mod digital intelept (cf. Prensky M., La Mente Aumentata. Dai nativi digitali alla saggezza digitale, Erickson, Trento, 2013) care sa le asigure securitatea si care sa-l ajute sa nu se ratareasca in hatiusul de extensii si avantaje ale inovatiilor tehnologice.

Asa a aparut sintagma intelepciune digitala, care trebuie inteleasa atat ca abilitate a persoanei de a identifica raspunsuri la intrebarile sale cognitive, cat si ca posibilitate concreta de a utiliza si exploata aceste cunostinte in mod pozitiv. Cu alte cuvinte, aptitudinile digitale constau in selectarea informatiilor corecte, verificarea exactitatii acestor informatii si utilizarea cunostintelor la rezolvarea problemelor cu care ne confruntam.

Din acest punct de vedere, in special in acest moment istoric ce este caracterizat prin post-adevar (mai exact lipsa de interes pentru credibilitatea faptelor si stirilor) si a farselor pe scara larga, este imperativ sa invatam cum sa verificam informatiile gasite pe net in fiecare zi. Trebuie sa invatam cum sa evaluam caracterul real/adevarat al informatiilor prin instrumente si metode adecvate, din surse verificate, din investigatii pentru a dovedi ca sunt reale (cf. Martini F., Conoscenza digitale. L'attendibilità delle informazioni in rete, Carocci, Roma, 2015), pana la integrarea mass media: informatii orale, tiparite sau digitale (cf. Benvenuti L., Malattie mediali, Elementi di socioterapia, Baskerville, Bologna, 2002).

Aceste reflectii au dus la crearea unui set de intrebari generatoare de discutii si dezbateri in demersul metodologic: De ce multi adolescenti cred ca este dificil sa faci cercetari avansate? In ce sens multi adolescenti considera ca este dificil sa demonstrezi veridicitatea pe net? Cine ar trebui sa le ofere aceste cunostinte?

EDUCATIA MEDIA

Educatia Media este o tehnologie de educare aparuta la inceputul anilor 1960 si care si-a gasit aplicarea deplina in media digitala, la inceputul acestui secol. In Italia, printre organizatiile care au contribuit la crearea unor practici in acest sector, se numara MED-Asociatia Italiana pentru educatie in media si comunicare.

Educatia media este un model propice pentru dezvoltarea abilitatilor de accesare si utilizare a noii media, dar si de stimulare a utilizarii constiente a acestor instrumente. Termenul „Educatia Media” vine din limba engleza si se refera la relatiile care trebuia sa existe intre lumea educatiei si lumea media. Pe de o parte, acest termen permite accentuarea ideii de educatie cu ajutorul media, ca instrument educational real. Pe de alta parte, acest termen sugereaza ideea de educatie despre media, mai exact necesitatea unei intelegeri critice a textului, dat si a sistemului.

Smartfon este una dintre noile media. El permite accesul la internet, media sociala, tv-online, radio, etc. Dar are si propriile caracteristici: faptul ca este portabil face totul mai usor si mai simplu, mai „destept”. Pana la aparitia smartfonului, utilizarea telefonului mobil se invata „din mers”, fara a valorifica tot potentialul telefonului mobil. Prin Educatia Media urmarim sa propunem un model capabil sa ghideze adultii si tinerii in utilizarea constienta a unui smartfon. Intentionam sa dezvoltam si o mai buna capacitate de citire critica si control al comportamentului sau stilului de viata generate de smartfon.

Din punct de vedere metodologic, modelul de competente media propus de MED este constituit in jurul a 5 arii, reprezentand obiectivele:

*CITITOR- a dezvolta abilitatea de a citi un text media, segmentand-u-l si recunoscand „gramatica” media.

*SCRITOR- a crea un mesaj media utilizand reguli lingvistice specifice media, pentru a atinge obiectivul comunicarii.

*CRITIC- a creste abilitatea de a recunoaste intentiile ascunse in spatele unui mesaj media.

*UTILIZATOR- a intelege faptul ca fiecare cititor media are un stil propriu care depinde de motivatie, necesitati, cultura.

*CETATEAN- a dezvolta abilitatea de utilizare a media ca si cadru in care au loc dinamicile sociale si unde participarea si distribuirea cu comunitate este posibila.

Putem, astfel, sa sporim competentele media de baza, cum ar fi:

*ACCES: capacitatea de a gasi si a folosi in mod adecvat instrumente media

*ANALIZEAZA si EVALUEAZA: capacitatea de intelegere a mesajului media si de a face o citire critica pentru a-i analiza calitatea si credibilitatea

*CREARE: capacitatea de a produce in mod creativ continuturi media, respectand obiectivele comunicarii si tinand cont de caracteristicile publicului caruia ne adresam

*REFLECTARE: capacitatea de a reflecta asupra efectelor activitatii de comunicare si a impactului asupra principiilor etice si responsabilitatii sociale

ACTIONEAZA: capacitatea de a lucra singur, dar si in grup.

Din punct de vedere metodologic, modelul pedagogic Educatia Smartfon se bazeaza pe ariile de competenta ale Educatiei Media mentionate mai sus. Mai exact, aceste arii au fost re-elaborate in cadrul unui proiect european. Partenerii de proiect au strans informatii si indicatii metodologice de la grupurile de lucru locale; cercetarile desfasurate pe tineri si adulti, sau analiza bunelor practici din acest sector. Rezultatele acestui proces de jos in sus au fost sintetizate de Comitetul de Actiune European al proiectului Generatia SMARTcare, sub indrumarea Centrului Cultural F. Ferrar ia definitivat si validat ariile de competenta ale modelului pedagogic pentru faza de testare.

Au fost identificate urmatoarele arii de competenta:

CITITOR: aceasta arie are ca scop dezvoltarea abilitatilor de citirea unui text media, segmentarea lui si recunoaterea regulilor sale. In modelul pedagogic Generatia SMART, obiectivul specific este inlesnirea citirii si analizarii de imagini, spoturi publicitare sau video, reflectarea asupra continuturilor si descoperirea mesajelor ascunse in spatele acestora. Se urmareste, de asemenea, incurajarea tinerilor in observarea comportamentului lor in relatie cu smartfonul.

UTILIZATOR: scopul acestei arii este sa constientizam propriul nostru mod de a opera cu smartfon, crearea propriului nostru stil de utilizare a acestui instrument media, in comparatie cu altii. Activitatile in grup permit utilizarea potentialului smartfonului pentru a crea mesaje instantaneu, a posta un mesaj in media sociala, sau a gasi informatii tehnice.

CRITIC: scopul ariei este testarea abilitatii de recunoastere a intentiilor ascunse in spatele unui mesaj media. Sunt implicate capacitatile de investigare a tuturor aspectelor continutului media, a instrumentelor sau mesajelor si a merge la sursa informatiei pentru a vedea daca mesajul este adevarat.

EVALUATOR: se urmareste dezvoltarea abilitatii de a utiliza media ca si cadru al dinamicilor sociale digitale si unde participarea si distribuirea digitala cu comunitatea este posibila. Se reflecteaza asupra motivatiilor personale legate de utilizarea smartfonului, dar si a dezvoltarii unui comportament pozitiv.

PARTEA II – WORKSHOPURI EDUCATIONALE

CUM SA FOLOSIM MODELUL PEDAGOGIC

Harta metodologica

Tabelul de mai jos reprezinta harta metodologica ce demonstreaza

Structura modelului pedagogic "Eucă cu Smartfone"

Cele patru elemnte cheie pe care se bazeaza modelul sunt: Identitate Digitala, Relatii Digitale, Siguranta Digitala, Cunostinte Digitale deja descrites in sectiunea anterioara "Competente Cheie".Asa cum reiese din tabelul de mai jos,fiecare element este dezvoltat prin patru arii de competenta , componente ale procesului pedagogic.Aceste arii sunt: Cititor, Utilizator,Critic, Evaluator si au la baza ariile Educatiei Media.

Modelul pedagogic include patru workshop-uri care sa fie testate in cadrul fazei pilot, fiecare fiind destinat unuia dintre elementele cheie.

Fiecare workshop contine:

1. O introducere
2. Obiective generale
3. O fisa de lucru concisa
4. Scopul activitatilor
5. Descrierea activitatilor

		Concepte cheie			
		Identitate Digitala	Relatii Digitale	Siguranta Digitala	Cunostinte Digitale
Ariile de competenta	Cititor	Deschide-ti smartphon-ul	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pe chat 2. Intotdeauna conectat 	Responsabilitatea postarii	Stiri Online !
	Utilizator	Cine esti tu online?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emoticoane 2. Sa stam pe chat 	Creind Profiluri	Vanatoare pe Website
	Critic	Controlul selfi-urilor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fețe sau cuvinte? 2. Cautand cel mai bun chat 	Legislatia Web	Adevarul Cibernetic
	Evaluator	Identitatea mea digitala	<ol style="list-style-type: none"> 1. Virtual sau real? 2. Chat: sa stabilim niste reguli 	Monitorizeaza-te online	Decalogul Web

Rolul profesorului/educatorului in timpul testarii

Testarea modelului prevede ca fiecare profesor/educator sa implementeze complet cel putin unul dintre elementele cheie ale modelului pedagogic, urmarind demersul prin cele patru arii ale competentei vizate, realizand, in final, cel putin un workshop. Profesorii si educatorii trebuie sa demonstreze implementarea demersului folosind fisa de documentare atasata materialelor.

Fiecare workshop va fi organizat pe parcursul a cel putin unei ore, sa fie implementat prin cele 4 activitati, una pentru fiecare arie de competenta.

De exemplu: daca profesorul/educatorul alege sa implementeze workshop-ul "Identitate Digitala", va trebui sa parcurga activitatile "Deschide-ti smartphone-ul", "Cine esti tu online?" "Controlul self-urilor" "Identitatea mea digitala". In functie de durata workshop-ului, fiecare profesor/educator poate decide cate minute aloca fiecărei activitati, inclusive pentru feedback-ul clasei/grupului.

Fiecare workshop se vrea a fi un fel de stimulent pentru abordarea si aprofundarea temelor propuse, care, in mod sigur, nu vor putea fi epuizate in decurs de o ora. Pentru a avea mai mult efect educational, se recomanda profesorilor/educatorilor sa integreze workshop-ul pe care l-au ales in programul/orarul clasei/grupului cu care lucreaza

Pe perioada testarii, profesorii/educatorii vor avea un rol active atat in pregatirea clasei/grupului pentru tema ce va fi discutata la workshop ,dar si pentru eventuale schimbari ce poate face in activitatile propuse si care vor fi mentionate in fisa de lucru.

Profesorul/ educatorul poate schimba:

- *materialele multimedia propuse pentru desfasurarea activitatilor (ex: video, articole) luate tot de site-ul proiectului;

- *timpii de implementare a fiecarui pas. Pentru fiecare workshop este nevoie de cel putin o ora, dar profesorul/educatorul este liber sa extinda acest timp cat doreste el. De exemplu: brainstorming-ul poate fi folosit ori de cate ori confruntarea dintre participanti ofera suficient material de gandire/reflectare.

- *jocurile pot fi personalizate sau schimbate, fara a schimba scopul activitatii. Este necesar ca profesorul/educatorul sa mentioneze in fisa de documentare ce a fost efficient si ce dificultati a intampinat prin modificari aduse materialelor

Este de drept ca profesorul/educatorul sa pastreze la dosar fisa de documentare cu datele testarii.

- *materialele multimedia propuse pentru desfasurarea activitatilor (ex: videos, articole)

Metode non-formale de lucru

Metodologia folosita de Educatia Media are un caracter non-formal si integreaza modelul frontal traditional in care un adult coordoneaza si monitorizeaza activitatile si expune continutul.

Educatia non-formala are la baza principiul crearii unei relatii semnificative intre profesor/educator si elev prin utilizarea unei multitudini de instrumente si metode. Relatia se bazeaza pe schimbul

reciproc de experienta/cunostinte,pe impartasirea obiectivelor, pe observarea actiunilor si pe evaluarea aptitudinilor insusite in timpul desfasurarii activitatii.

Un instrument util in crearea unei relatii serioase este jocul-inteles ca structura relationala in cadrul caruia pot fi transmise cunostinte, valori, aptitudini si abilitati; un fel de cadru propice pentru a crea forme de invatare intr-un mediu protejat. Cand este folosit ca metoda de lucru, jocul genereaza invatarea intr-un mediu protejat, adaugand dimensiunii cognitive si dimensiunea afectiva.

Metodologia invatarii prin cooperare, de exemplu,inseamna activitati de invatare pornind de la munca in echipa, impartasind si construind cunostinte.Este, de aceea necesar ca ,mai ales intr-un mediu de invatare formala,sa se creeze un mediu de lucru complet diferit: sa se renunte la aranjarea frontala a bancilor fata de catedra si sa se formeze “un cerc” in care sa fie inlesnita comparatia.Smartfon-ul permite renuntarea la mediul traditional de invatare(scoala/clasa), este un bun instrument pentru imbogatirea cunostintelor si de stimulare a utilizarii media in mod constient si critic intr-un context mai putin formal.

Educatia pentru aptitudini de viata are ca scop promovarea abilitatii de constientizare a participarii sociale active prin practica constanta.Ele au la baza conceptul ca aptitudinile (de viata si de munca) sunt obtinute prin practica empirica si colectiva (actiune-cercetare) si ca paticiparea, angajamentul si practica demografica sunt invatate prin exercitiu civic gradual si constant,pe parcursul tuturor etapelor de crestere/dezvoltare.

Facand si invatand/ Invatarea prin experimentare: promoveaza dezvoltarea individuala prin experiente noi si neobisnuite in care cadrul natural este elenetul cheie, stimuland procesul deductive.Elementele caracteristice ale Invatarii prin experimentare sunt:

- *Relevanta realitatii
- * Reflectarea asupra activitatilor implementate
- * Rol activ in invatare
- *Cooperare si munca in echipa
- *Imputernicire
- *Imbunatatirea proceselor

Intarirea Educatiei in grup: procesul de educare in grup este axat pe transferal de aptitudini in cadrul unui grup,pe dezvoltarea in cooperare a unor aptitudini transversale multiple legate de ariile de cunoastere-sa sti cum sa fi,cum sa faci,cum sa sperii-ceea ce se regaseste in urmatoarele principii:

- Relationare prin dialog intre aptitudinile adultilor si tinerilor
- Promovarea participarii active si a incluziunii sociale identificate direct de catre tineri
- Rolul principal/conducator detinut de tineri in fiecare etapa (de la planificare pana la implementare).

WORKSHOP EDUCATIONAL 1 – IDENTITATE DIGITALA

Demers Metodologic

Introducere

Adolescenta reprezinta un moment critic in procesul de crestere al unui om, in timpul caruia aspectele de identitate sunt consolidate si ne pregatim sa devenim adulti. Pentru "nativii digitali", mai numiti si "generatia ecran" de catre Rivoltella (in 2006), smartphone-ul si alte instrumente tehnologice sunt parte integranta a vietii lor si reprezinta a "masina sociala" care actioneaza ca mediator in relatiile cu lumea si cu altii.

Pentru generatia tanara, internetul si media sociala reprezinta o extensie a relatiilor reale si ofera posibilitatea de a te confrunta si compara cu altii. In orice caz, acestea implica o serie de riscuri cum ar fi: identitati false care pot fi gasite pe net, sau pe care esti tentat sa ti le asumi, contribuind la sfaramarea "eu-lui" si asa fragil; dependentă de judecata altora-care poate fi foarte dura si creaza crize existentiale in randul adolescentilor; atentia excesiva acordata aspectului exterior/infatisarii, ceea ce s-ar putea transforma in narcisism.

Sa ne imaginam ca privim in smartfon-ul unui tanar; in mod sigur vom gasi informatii importante despre identitatea sa. Prin materialele stocate, aplicatiile (App) folosite, grupuri si chat, ne putem face o idee cine este tanarul, dar si cum ar vrea el/ea sa arate. Toate aceste elemente trebuie adaugate experientelor curente de viata reala.

Este important sa ajutam tanara generatie sa devina constienta de "eu-l" digital pentru a-l insoti in dezvoltarea armonioasa a personalitatii lor.

Obiective

- Inteligerea implicatiilor pozitive si negative ale identitatii online
- Imbunatatirea capacitatii de intelegere a auto-reprezentarii celorlalti
- Imbunatatirea capacitatii de gestionare si control a propriei noastre reprezentari

Fisa de lucru

DESCRIERE	Jocuri despre utilizarea smartphone-ului si vizionarea unui video provocator care vor fi baza de reflectare asupra propriei reprezentari Investigarea de catre participant a smartpho-anelor lor pentru a vrea ce imagine le-au creat acestea
CUVINTE CHEIE	identitate, identitate online, selfie, imaginea lor insisi si a altora, autoprozentare
GRUP TINTA	12-17 ani
DURATA	1 ora
MODALITATE	problematizare, invatare prin cooperare, fotografiere, chestionare
ECHIPAMENT TEHNIC	Smartfone (cel putin 1 pe grup), PC si proiector, conectare la internet, postere sau table, cercuri din carton

Purpose

Scop

Acest workshop urmareste sa-i constientizeze pe tineri in legatura cu alegerile pe care le fac pentru continutul fotografiilor si textelor pe care le posteaza si care contribuie la crearea propriilor reprezentari, si de aceea, identitatea lor digitala ar putea sa nu corespunda cu cea reala sau cu cea care ei ar dori sa o aibe.

Activitatea CITITOR : “ Deschide-ti smartfon-ul”

Profesorul/educatorul incepe workshop-ul propunand un joc pentru a intelege in ce masura tinerii sunt constienti de utilizarea telefonul pe care il detin.

Este de preferat ca participantii sa fie asazati in cerc.

Printr-o problematizare rapida, profesorul/educatorul le cere o lista de activitati pe care ei le fac in mod curent cu smartfonul (de exemplu: urmaresc un video, asculta muzica, fac fotografii, stau pe chat, distribuie materiale, etc..). Orice activitate mentionata de catre participant trebuie sa fie scrisa pe un poster sau pe tabla.

In acest punct al lectiei, profesorul/educatorul da fiecarui participant un cerc din carton si ii cere sa-l imparta in segmente reprezentand timpul destinat fiecarei activitati mentionate. Aceasta actiune va dura 2-3 minute.

Dupa ce participantii au terminat, se compara diferitele raspunsuri in ritm alert., de exemplu participantilor li se cere sa se miste prin clasa pentru a vedea cine ce a raspuns.

Profesorul/educatorul trece , apoi, la alta activitate: toti elevii care au cel mai mare segment din cerc destinat ascultarii muzicii, trebuie sa treaca in partea dreapta a incaperii; cei care au cel mai mare segment de cerc alocat discutiilor/pe chat, li se cere sa traca in partea stanga a incaperii, si asa mai departe pana se identifica toate activitatile.

Daca incaperea este prea mica, se poate cere elevilor sa: se ridice in picioare/sa ridice mana stanga/dreapta/...etc.

Dupa joc, profesorul/educatorul cere participantilor sa verifice daca afirmatiile lor reflecta realitatea si, pentru a face aceasta, profesorul/educatorul le cere participantilor sa se uite direct in smartfon sa vada daca ce au afirmat /scris pe carton coincide cu ce arata smartfonul. Participantii trebuie sa caute nivelurile de consum ale diferitelor aplicatii instalate: se da click pe “Setari generale” si apoi pe “baterie”. Aici, participantii pot vedea consumul bateriei pe fiecare aplicatie in ultima saptamana sau ultima luna.

Corespunde cee ace au afirmat participantii (si au scris pe carton) cu cee ace arata statistica smartfonului?

Activitatea UTILIZATOR : “Cine esti online?”

Profesorul/educatorul creaza pe Whatsapp un grup al clasei intitulat “Cine esti online?”

Pentru a introduce tema identitatii online, profesorul/educatorul propune participantilor sa vizioneze partea de inceput a filmului “Zoolander 2”, in care actorul si cantaretul Justin Bieber face un selfie in timp ce moare (video de aproximativ 2 minute); apoi ii invita pe participantii sa comenteze ce au vazut, raspunzand la intrebarea :ce ar vrut sa spuna regizorul filmului cu aceasta scena?

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=XQLNgEgPK0A>

Profesorul/educatorul cere, apoi, participantilor sa-si faca niste selfie-uri si sa le distribuie celorlalti. Ei trebuie sa se gandeasca ,cu atentie, caror personae le-ar place sa li se trimita aceste fotografii; daca anumiți destinatari prefera anumite tipuri de imagini; in ce media sociala ar vrea sa posteze aceste fotografii si cu ce ocazie le-ar place sa le impartaseasca cu ei? Activitatea poate fi individuala sau de grup.

Activitatea CRITIC " Controlul Selfie-urilor"

Activitatea este , de fapt, concluzia critica a activitatii precedente. Dupa ce participantii si-au aratat si distribuit fotografiile selfie, profesorul/educatorul le cere sa reflecteze asupra celor facute, adresandu-le intrebarile:

- De ce ai ales acest tip de reprezentare a ta in selfie-ul facut?
- De regula, examinezi/judeci fotografiile pe care le vezi pe profilurile altor persoane?
- Pe ce elemente iti bazezi examinarea/judecata?

De aici se continua cu problematizare, largind discutiile spre aspecte mai generale, cu ajutorul unor intrebari de genul:

- Ce este un selfie?
- Care este diferenta intre un selfie si un alt tip de fotografie ?
- Care sunt caracteristicile unui selfie bun/reusit?
- Dupa ce elemente te cunosc ceilalti pe tine ?
- In ce mod te reprezinti in selfie-uri sau in celelalte fotografii postate online?

Activitatea EVALUATOR " Identitatea mea digitala"

Activitatea finala are ca scop sa-i faca pe tineri mai constienti de propria imagine care o posteaza online si daca este vre-o diferenta intre aceasta si identitatea pe care o au in viata reala. Activitatea consta intr-un test de verificare aplicat la clasa, pe care fiecare participant trebuie sa-l completeze individual

Chestionarele se gasesc in fisa "Identitatea mea digitala-test de verificare"

Fisa

“Identitatea mea digitala-test de verificare”

Ce inseamna cuvantul “identitate” in opinia ta?

Dupa ce aspecte te pot identifica oamenii in viata ta reala?

Dupa ce aspect te pot identifica oamenii in viata ta digitala ?

Ce fel de imagini sunt pe profilul tau online ?

Ce informatii pot fi deduse dupa imaginile postate pe profilul tau online?

Daca cineva ti-ar deschide smartfon-ul, ce-ar putea intelege despre tine ?

Cine esti tu in lumea digitala ?

WORKSHOP EDUCATIONAL 2 – RELATII DIGITALE

Demers Metodologic

Introducere

Pentru adolescent, smartfon-ul reprezenta o oportunitate de a fi mereu in legatura cu prietenii. Sa vorbeasca despre ei insisi, sa distribuie, sa cunoasca alte persoane, sa faca fotografii si selfie-uri-sunt cele mai populare activitati in randul tinerilor. Smartfon poate face toate acestea, dar pentru a te bucura de aceste beneficii si a nu cadea in capcanele comunicarii digitale, iti trebuie timp ca sa reflectezi la care este cel mai potrivit mod de comunicare si ce limite nu trebuie sa depasesti.

Asa cum a reiesit din cercetarile facute in cadrul proiectului Generatia SMART, una dintre cele mai frecvente activitati desfasurate de adolescent cu ajutorul smartfon-lui este statul pe chat, cu prietenii. De aceea, acest workshop se axeaza pe "chat", pentru ai ajuta baietii si fetele sa se gandeasca ce aspecte ale comunicarii digitale pot sustine relatiile si ce aspecte le pot limita personalitatea.

Una dintre temele cele mai dezbatute este limbajul violent/cu ura, care se refera la folosirea cuvintelor si discursurilor doar pentru exprimarea urii si intolerantei fata de o persoana sau un grup. Acest subiect devine si mai controversat cand il comparam cu libertatea de expresie online, unde nu exista nici macar o regula internationala de respectat. Marile companii ca Google si Facebook au incredintat definirea standardelor serviciilor unui grup anume, poreclit "decidentii" (cei care decid).

Unul dintre elementele principale de comunicare pe chat sunt emoticoanele, care au ca scop sa exprime mai bine sensul unui text, deoarece un text consta doar din cuvinte scrise care pot fi interpretate in diferite feluri. Oricum, exista indoieli ca emoticoanele pot exprima bogatia sentimentelor noastre, sau daca ele (emoticoanele) pot fi interpretate diferit. Este, de asemenea, adevarat ca adolescentii considera ca pot comunica mai usor prin intermediul smartfon-ului.

Demersul metodologic a fost conceput pentru doua grupe de varsta deoarece anumite experiente ar putea fi premature pentru tinerii cu varsta 12-14 ani. Fiecare profesor/evaluator poate, desigur, sa decida care demers se potriveste cel mai bine clasei/grupului cu care lucreaza.

Obiective:

- Sa se gandeasca la modalitatile diferite de utilizare personala a smartfon-ului;
- Sa identifice comportamentele care favorizeaza relatiile
- Sa identifice comportamentele care limiteaza relatiile
- Sa identifice instrumentele care favorizeaza relatiile

Fisa de lucru 1 (12-14 ani)

DESCRIERE	Jocuri despre fețele emoticoanelor din whatapp. Participantii reproduc emoticoanele si exprima in cuvinte emotiile reprezentate, incercand sa descopere efectul pe care il au emoticoanele in comunicare.
CUVINTE CHEIE	chat, emoticoane, emotii, relatii, comunicare, respect, integritate, empatie, responsabilitate
GRUP TINTA	12-14 ani
DURATA	1 ora
MODALITATE	brainstorming, invatare prin cooperare, recitare
ECHIPAMENT TEHNIC	1 smartphone pe grup, PC si proiector ;system cu speaker

Scop

Acest workshop urmareste ca participantii sa se gandeasca la diferentele dintre o comunicare verbal (intre personae) si o comunicare cu ajutorul smartfon-ului. De exemplu, emoticoanele exprima sau ascund genul emotiilor mele? Poate un emoticon folosi toate modalitatile de descriere a ceea ce eu simt? La sfarsitul workshop-ului, participantii vor discuta posibilitatile si cele mai bune metode de comunicare, in functie de situatie si de persoana cu care conversam

. Activitatea CITITOR (12-14 ani): “ Pe chat”

Pentru inceput, profesorul/educatorul propune clasei/grupului sa urmareasca filmul video “Joaca-ti rolul pentru #BetterInternetSG ” (postat pe Youtube-canalul Consiliului pentru Cunoastere Media din Singapore; se gaseste pe site-ul proiectului).

Acest video permite profesorului/educatorului sa inceapa cu o problematizare, aducand in fata participantilor elementele cheie ale unei comunicari digitale responsabile. Discutiile se pot baza pe urmatoarele intrebari:

- Sunteti de acord cu punctul de vedere din video?
- Incercati sa identificati cele patru emoticoane noi, care sunt propuse la sfarsitul filmului, legate de: integritate, empatie, responsabilitate.

Activitatea UTILIZATOR (12-14 ani): “Fețe de Emoticoane ”

Inainte de a incepe activitatea, profesorul/educatorul imparte participantii in grupe de 3-6 membri. Apoi, da fiecarui grup fisa de lucru intitulata “ Tabel cu emoticoane” continand reprezentarea a celor mai cunoscute emoticoane. Folosind fisa de lucru, in cateva minute, participantii vor trebui sa:

1. Descrie, cat mai exact posibil, sensul/intelesul catorva emoticoane
2. Juca cu fetele lor exprimand cateva emotii, pe care si le aleg singuri
3. Fac o fotografie sau un video scurt mimand anumite emotii, pe care si le aleg singuri

Grupul preda profesorului/educatorului setul de fotografii. Acesta le prezinta cu ajutorul proiectorului asa incat sa fie vazute de toata lumea. Grupele vor intra in concurs pentru a ghici la ce emotii se refera fiecare fotografie/video proiectata.

Prin acesta activitate se urmareste ca participantii sa-si dea seama cat de greu este sa redai expresia unei fețe in cuvinte sau cu emoticoane.

Activitatea se poate incheia incarcand fotografiile/video pe un media social folosind hashtag-ul #smartgeneration_emoticon ,sau sa fie distribuite unor tineri din alte tari partenere de proiect.

Activitatea CRITIC (12-14 ani): “ Fețe sau cuvinte ”

In acesta activitate, participantii experimenteaza diferenta dintre comunicarea digitala si cea față in față

Grupele formate mai devreme trebuie :

1. Sa aleaga anumite emotii si sa le exprime pe fața lor, fara a imita emoticoanele
2. Sa aleaga un dialog simplu si sa-l reproduca, folosind la inceput emoticoane, si apoi redand-ul cu expresii normale ale feței

Acum, profesorul/educatorul poate adresa cateva intrebari pentru a stimula analiza critica a participantilor, in ceea ce priveste modul cum au exprimat emotiile in chat, cu ajutorul smartphone-ului.

Iata cateva intrebari:

- Exista diferente intre emotiile exprimate cu emoticoane si cele exprimate față-in –față?
- Cand folositi emoticoane, in timp ce sunteti pe chat?
- Cand vreți ca ceilalti sa va inteleaga clar, folositi mai ales cuvinte sau emoticoane?
- Puteti sa exprimatii orice doriti sa spuneti cu ajutorul chat-ului si emoticoanelor?
- In ce ocazii nu folositi chat-ul ci preferati sa discutati direct cu o anumita persoana?

Exemple de dialog:


















Pentru dialogul reprodus, ei pot folosi orice conversatie pe care participantii o au in fiecare zi cu cineva, de exemplu:










A – Saptamana acesta trebuie sa merg la munte cu familia, ce plictisitor !

B –Eu, in schimb, voi merge la concertul lui Justin Bieber cu Paul si Maria

A –Grozav! Ce norocos esti ! Parintii mei nu m-ar lasa niciodata sa merg la concert cu prietenii.

Sheet Fisa "Tabel cu emoticoane"

	DESCRIBE EMOTILE
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	

	DESCRE EMOTIILE
	
	
	
	
	
	
	
	
	

Activitatea EVALUATOR (varsta 12-14 ani): "Virtual sau real?"

Profesorul/educatorul pregateste un set de intrebari ,cele care le au fost propuse in fisa "Relatii-Evaluare"

Fisa

"Relatii – Evaluare"

Care dintre activitati le faceti mai ales in mod verbal si care, mai ales, pe chat?

	verbal	Pe chatt	ambele
Urari de ziua de nastere			
Faci planuri sa iesi cu prietenii			
Sa intalnesti prieteni noi			
Sa iesi cu o fata/uin baiat			
Sa rupu relatia cu o fata/un baiat			
Sa-ti intrebi prietenul/prietena ce face			
Sa povestesti ceva frumos ce ti s-a intamplat			
Sa povestesti ceva neplacut ce ti s-a intamplat			
Sa spui ce faci in acelmoment			

Fisa de lucru 2 (15-17ani)

DESCRIERE	Joc de rol: simularea unui chat cu un scenariu dinainte pregatit Stabilirea regulilor ce trebuie respectate la chat in grup
CUVINTE CHEIE	relatii, chat, reguli, comunicare, agresivitate
GRUP TINTA	15-17ani
DURATA	1 ORA
MODALITATE	brainstorming, navigare , invatare prin cooperare , jocul de rol
ECHIPAMENT TEHNIC	Sala cu tabla alba interactiva (IWB) sau videoproiector conectat la un PC Smartphon (cel putin 1 pe grupa), conectare la internet

o

Scop

Aceasta activitate urmareste sa promoveze in randul participantilor compararea diferitelor metode si asteptari in utilizarea chat-ului, in special in cazul chat-ului in grup. In ce ocazii se dovedeste chat-ul a fi un instrument folositor de comunicare si in ce situatii preferati comunicarea directa?

Activitatea se incheie prin stabilirea unui set de reguli pentru utilizarea responsabila a chat-ului in grup.

Activitate CITITOR (15-17 ani): “Intotdeauna conectat”

Pentru inceput, profesorul/educatorul propune clasei/grupului sa urmareasca filmul video “ Te-ai ratacit in lume asa ca mine?” (video cu cantecul interpretului American Moby;animatia-Steve Cutts)-materialul se afla pe site-ul proiectului.

Acest video permite profesorului/educatorului sa inceapa brainstorming-ul prin a reliefa, intr-un mod provocativ, cate efecte periculoase poate avea utilizarea excesiva a smartphone-ului.

Discutia se poate baza pe urmatoarele intrebari:

- Care sunt, intr-o relatie, aspectele negative pe care le reliefeaza video-ul?
- Sunteti de acord cu punctul de vedere exprimat in video??
- Care dintre aspectele reliefate in video le-ati trait in viata de zi cu zi?

Activitate UTILIZATOR (vartsta 15-17 ani): “ Hai pe chat!”

Pentru pregatirea acestei activitati, profesorul/educatorul creaza un grup chat cu participantii.Grupul este functional pe perioada activitatii, dupa care se dezambranza.

Prin utilizarea aplicatiei Whatspp, profesorul/educatorul poate avea chat-ul pe un PC pe care il poate conecta la un proiector asa incat conversatia sa fie vazuta de toata lumea, in acelasi timp.

Acum incepe jocul de rol

Urmarind subiectul descries in fișa “Simulare de caz”, profesorul/educatorul prezinta situatia si repartizeaza rolurile ce pot fi interpretate, pe rand, de mai multe personae, asa incat sa sa fie implicati toti membrii gupului. Profesorul are nevoie de putin timp entru a explica si descrie caracteristicile fiecarui personaj.Fiecare membru al grupului trebuie sa tina secret rolul pe care il primeste.

Intrucat unele roluri implica si comportamente negative, este important ca profesorul/educatorul sa stabileasca niste limite ale limbajului si atitudinii acelui personaj.

Odata ce jocul de rol incepe, fiecare grup va trebui sa interpreteze personajele asa cum au fost ele stabilite .Chat-ul dureaza pana cand toata lumea a interactionat, macar cu cateva replici.

Profesorul/educatorul propune participantilor sa analizeze ce s-a intamplat, ajutand-ui cu intrebari de genul:

- Cum ai simtit rolul/personajul pe care l-ai interpretat?
- Conflictul a fost rezolvat?
- Cine a actionat in mod pozitiv pentru solutionarea conflictului?De ce?
- Cine a actionat in mod negativ pentru solutionarea conflictului? Dece?
- Cand suntem pe chat, se schimba modul in care comunicam?
- Cum ai fi actionat tu?
- Cum ar putea fi solutionata aceasta situatie?
- Ce ai fi vrut sa nu se intample pe chat?
- Ce ai fi vrut sa se intample pe chat?

Fisa

“Simulare de caz”

“Cei mai buni “ este grupul de pe chat in care copiii nu se cunosc prea bine unii cu altii, iar Paul ia initiativa si creaza imediat un chat ca sa schimbe informatii.

Intr-una din zile, Luci, care este in oras cu prietenul ei, posteaza pe chat un selfie in care ea apare alaturi de prietenul ei in fata unei patiserii, dorind sa arate ca este fericita si se distreaza.

Unele dintre comentarii, nu sunt, insa positive....

Roluri:

- Paul: el a creat chat-ul pentru comunicarea in grup, dar el nu doreste ca ceilalti sa trimita texte personale; de aceea se supara pe Luci deoarece el considera ca fata foloseste chat-ul intr-un mod gresit..
- Jack: lui ii plac fetele si Luci, chiar ca este draguta; el spera ca fata sa fie libera si este dezamagit cand afla ca ea are un prieten; de aceea scrie cateva comentarii ironice la adresa cuplului.
- Steve: considera ca chat-ul este o buna ocazie pentru a se imprieteni cu totii. El va incerca sa medieze punctele de vedere diferite..
- Monica: ei ii place sa fie in centrul atentiei si este un pic suparata ca Luci s-a expus in felul acesta. Monica incerca sa atraga ea atentia celorlalti.
- Sara: este foarte atenta cu tinuta ei si critica intotdeauna modul in care se imbraca altii
- Joe: el foloseste un limbaj foarte agresiv si se cearta aproape din orice cu toata lumea..
- Lucy: se simte minunata cu prietenul ei in oras si doreste sa impartaseasca acest lucru cu ceilalti din grup; nu-si imagineaza ca mesajul ei va atrage atatea critici.

JOCUL DE ROL-CATEVA SUGESTII

Jocul de rol inseamna sa joci un personaj inventat plasat intr-un anumit context. Mai simplu, inseamna “sa reproduci” ce ti se cere si sa uiti ca tu esti “interpretul”. In jocul de rol, personajul si interpretul sunt doua persoane complet diferite care nu interactioneaza niciodata si care traiesc in lumi total diferite.

Nimeni nu castiga. Este o povestire si un joc de cooperare. Scopul este de a ne distra inventand o poveste, cu totii.

Participantii trebuie sa joace asa cum ar fi jucat acele personaje. Ceea ce ti place sau nu in lumea reala nu trebuie sa afecteze jocul.

Insultele dintre personaje sunt acceptate atata vreme cat ele nu sunt ofensatoare la adresa celui care interpreteaza rolul!

Participantii trebuie sa retina ca ceea ce se spune sau se face tine de rol, este o simulare si nu are nimic de-a face cu persoanele care interpreteaza acele roluri

Activitate CRITIC (varsta 15-17 ani): “ In cautarea unui bun chat”

Grupele organizate pentru activitatea precedenta se mentin si pentru aceasta activitate. Fiecare grup are nevoie de un smartfone cu conectare la internet. Profesorul/educatorul propune cautarea online si selectarea , cu ajutorulu unui smartfone, de sugestii care sa arate cum se foloseste chat-ul. Pentru a evita alte preocupari, activitatea dureaza cel mult 10-15 minute.

Dupa ce se incheie cautarea, grupele isi distribuie cele gasite. Profesorul/educatorul ii indeamna pe participantii sa-si exprime propriile idei si propuneri legate de un bun chat.

Activitate EVALUATOR (15-17 ani): “Chat, hai sa facem cateva reguli !”

Activitatea care incheie workshop-ul urmareste ca grupele sa tina minte concluziile la care au ajuns, materialele folosite si propunerile facute, creand o lista de reguli ce ar trebui urmate atunci cand avem un chat in grup.

WORKSHOP EDUCATIONAL 3 –SIGURANTA DIGITALA

Demers Metodologic

Introducere

Retelele sociale si smartfon-ul permit distribuirea, oricand si in orice loc, a unor momente din viata noastra sau fotografii cu noi. Acestea este unul din motivele pentru care sunt atat de folosite:aceste doua instrumente ofera posibilitatea de comunicare cu un mare numar de persoane, distribuind informatii si perspective, si dovedindu-ne abilitatea de a fi permanent in legatura cu prietenii.Pretul de a fi o parte a unei comunitati, coincide, deseori, cu transferal de date personale,de exemplu: multe dintre cele mai populare media sociale sunt bazate pe geolocalizare si interactioneaza cu alte media sociale care cer utilizatorului acces la datele sale personale, garantand securitatea lor (fara a sti exact pentru ce). Aceasta reprezinta un risc: a expune public datele personale ale cuiva sau miscarile/deplasarile acestuia, poate fi considerat un lucru necugetat.De asemenea, o mai mare atentie asupra riscurilor si instrumentele pe care diferite aplicatii le fac accesibile pentru protejarea vietii noastre private, ii pot determina pe tineri sa se simta in siguranta.

Participantii la discutii pot face alegeri prudente, fara a-si pierde simtul umorului.

Obiective

- Sporirea cunostintelor legate de politica de confidentialitate a unei aplicatii
- Sa recunoasca informatiile care pot fi riscante
- Sa identifice oportunitatile oferite de media sociala
- Sa recunoasca instrumentele si cele mai bune practici pentru protejarea datelor personale.

Fisa de lucru

DESCRIERE	Identificarea unor elemente potential riscante sau utile, pornind de la doua profile false. Examinarea politicii de confidentialitate pe Whatsapp. Definirea unui Decalog de instrumente si bune practici..
CUVINTE CHEIE	Drepturi, obligatii, dependent,riscuri,oportunitati.
GRUP TINTA	12-17 ani
DURATA	1 ora
MODALITATE	brainstorming, navigare, lucrul in echipa
ECHIPAMENT TEHNIC	Sala cu proiector si speaker,smartfone

Scop

Acest workshop are ca scop sa-l determine pe participant sa gandeasca ce fel de informatii pot fi distribuite in media sociala; daca acestea reprezinta oportunitati sau aduc beneficii, si care ne expun la riscuri (in mod indirect) prin comunicarea datelor personale. Prin cercetarea politicii de protejare a datelor personale pe Whatsapp,workshop-ul duce la identificarea unor instrumente si actiuni protective care sa ne permita sa alegem, in mod constient, nivelul de distribuire.

Activitatea CITITOR : “ Responsibilitatea postarii ”

Pentru inceput, profesorul/educatorul propune clasei/grupului sa urmareasca spotul video Belgian “Un uimitor cititor de ganduri isi dezvaluie “darurile” (<https://www.youtube.com/watch?v=F7pYHN9iC9I>)

Filmul video permite profesorului/educatorului sa inceapa problematizarea pornind de la idea securitatii online. Discutia se poate baza pe urmatoarele intrebari:

- Credeti ca aceasta ar putea fi o situatie reala?
- Ati regretat vreodata ca ati postat anumite informatii pe net?
- Exista vre-un comportament pe care il considerati riscant in media sociala?

Activitate UTILIZATOR : “ Crearea unui Profil”

Inainte de a incepe activitatea, profesorul/educatorul imparte participantii in grupe.

Apoi distribuie fiecarei grupe cate o fisa de lucru numita “Profiluri” care reproduce continuturile paginilor sociale a doi participanti ipotetici/imaginari

Profesorul/educatorul cere participantilor sa scrie raspunsurile la urmatoarele intrebari:

- Care dintre informatiile oferite in profil pot reprezenta un risc.De ce?
- Care dintre informatiile oferite in profil pot reprezenta o oportunitate?.De ce?

Apoi, grupele isi impartasesc observatiile.Profesorul/educatorul poate sa le compare cu sugestiile cuprinse in fisa “Profile”

Profesorul cere participantilor care au un profil media sa se uite pe propria lor pagina si sa se intrebe (pe ei insusi) aceleasi intrebari, luand in considerare factorii potentiali de risc si oportunitate din postarile lor.

La sfarsitul activitatii, participantii isi impartasesc parerile legate de:

- Care are cei mai multi factori de risc?
- Care are mai multe elemente ce creaza oportunitati?

Activitatea CRITIC : “ Legislatia Web”

Folosind grupele din activitatea precedenta, profesorul/educatorul cere participantilor sa utilizeze smartfon-ul ca sa caute Politica de confidentialitate la Whatapp sau Instagram.Grupele trebuie sa gaseasca raspunsuri la intrebarile de mai jos(sau macar la cateva dintre ele):

Nivel 1:

- Care este varsta minima la care poti avea un cont?
- Care este scopul si/sau obiectivele unei media sociala?
- Poti alege cine sa-ti vada continuturile postate?
- Ce setari de confidentialitate sunt permise

Nivel 2:

- *Ce informatii personale oferim in momentul cand ne inscriem?*
- *Cum sunt folosite informatiile noastre?*
- *Cine este proprietarul mediei sociale?*

La sfarsitul activitatii, profesorul/educatorul invita grupele sa impartaseasca raspunsurile gasite si sa le compare, daca este nevoie, cu continutul "Legislatia Web-Instagram" si "Legislatia Web-Whatsapp" unde avem niste raspunsuri de dat.

Fisa

“Legislatia pe net – Instagram”

Aceasta fisa este un support pentru a identifica paragrafele cu regulile Instagram pentru a raspunde la intrebarile adresate. Nu uitati ca aceste reguli sunt schimbate destul de frecvent. Acest text se refera la “Conditii de utilizare” si “Politica de confidentialitate” a Instagram in vigoare in Ianuarie 2017.

Raspunsurile la unele intrebari pot fi gasite vizitand Centrul de Ajutor Instagram (<https://help.instagram.com>)

INTREBARE	INDICATII INSTAGRAM
Care este varsta minima la care poti avea un cont?	Trebuie sa ai cel putin 13 ani ca sa utilizezi acest site (“Conditii de utilizare”)
Care este scopul si/sau obiectivul aplicatiei?	Instagram este o aplicatie pe mobil pe care o poti descarca pe IOS ,telefoane Android,tablete ca si pe telefoane Windows 8 sau mai recente.Retineti ca puteti posta doar fotografiile si video de pe aplicatia mobilului. (Centrul de Ajutor Instagram)
Pot decide cine sa-mi vada postarile?	Prin utilizarea serviciilor noastre, trebuie sa retii si sa accepti ca noi oferim o platforma pe care sa postezi diferite continuturi, inclusiv fotografii, comentarii si alte materiale. (Continutul utilizatorului) .Asta inseamna ca alti utilizatori pot cauta,vedea,folosi sau distribui orice din Continutul contului tau, pe care l-ai facut disponibil public prin Service, in concordanta cu Termenii si Conditiiile Politicii de Confidentialitate. (le gasesti la: http://instagram.com/legal/term).
Ce informatii personale trebuie sa oferim cand ne abonam? Cum sunt folosite aceste informatii?	Raspunsul la aceasta intrebare se gaseste in Politica de Confidentialitate,mai exact in sectiunea “Informatii pe care sa ni le oferi direct noua” Sau mergi la Centrul de Ajutor Instagram (https://help.instagram.com)
Ce postari confidentiale sunt permise?	In mod implicit, oricine iti poate vedea profilul si postarile pe Instagram. Poti sa-ti faci postarile private asa incat pot fi vazute doar de catre cei din lista ta de prieteni.Daca postarile tale sunt setate ca private, doar prietenii acceptati pot sa le vada in rubrica Fotografii din Search si Explorer sau pe hashtag sau paginile locatiei.Postarile nu pot fi setate ca secrete de pe un calculator. Pentru mai multe informatii adresati-va Centrului de Ajutor Instagram
Ce continuturi sunt permise?	Consulta “Ghidul de Comunitatii” de pe Centrul de Ajutor Instagram

“Legislatia pe net – Whatsapp”

Aceasta fisa este un support pentru a identifica paragrafele cu regulile Whatsapp pentru a raspunde la intrebarile adresate. Nu uitati ca aceste reguli sunt schimbate destul de frecvent. Acest text se refera la “Conditii de utilizare” si “Politica de confidentialitate” a Whatsapp in vigoare in Ianuarie 2017.

Raspunsurile la unele intrebari pot fi gasite vizitand www.whatsapp.com.

Whatsapp nu este o retea sociala in sine, ci o aplicatie de transmitere a textelor in timp real. De exemplu, nu exista caracteristici prin care sa se faca public continutul-catre prieteni sau prietenii prietenilor. Din acest motiv, nu este interesant pentru noi, si de aceea nu este retinut pe server (cu unele exceptii cum ar fi cerintele arhivei noastre).

Ar trebui sa reflectam la faptul ca putem furniza toata memoria telefonului acestei aplicatii, si apoi ca dam informatii care nu sunt ale noastre si pe care n-ar trebui sa le folosim.

INTREBARE	INDICATII WHATSAPP
La ce varsta poti sa-ti faci un cont ?	Trebuie sa ai cel putin 13 ani ca sa folosesti Service-ul nostrum (sau varsta prevazuta in legislatia tarii tale ca sa folosesti serviciul nostrum fara acordul parintilor). In plus, daca nu ai varsta minima prevazuta pentru a folosi serverul nostrum ,dar nu mai mult de varsta maxima admisa de legislatia din tara ta, parintii sau tutorele tau trebuie sa-si dea acordul inlocul tau. (“Conditii ale Serverului”)
Care este scopul si/sau obiectivul acestei aplicatii?	WhatsApp Inc. ofera mesagerie, apeluri pe internet si alte servicii utilizatorilor din intreaga lume (“Conditii ale Serverului”) Ca alternativa,, mergi la “Caracteristici” pe www.whatsapp.com
Pot sa decid cine sa vada continutul pe care il postez?	Pentru aplicatia Whatsapp acesta intrebare nu-si are rostul : fiind vorba de un serviciu de mesagerie privata, continutul este vazut doar de destinatar. Mesajele trimise nu sunt stocate si Whatsapp iti ofera controlul deplin asupra comunicarii pe serverul nostrum. (“Politica de Confidentialitate”).
Ce informatii personale trebuie sa oferim cand ne abonam? Cum sunt folosite aceste informatii?	Raspunsul la aceste intrebari se gasesc pe “Politica de Confidentialitate” la urmatoarele rubric: 1. Informatii pe care le furnizezi 2. Informatii colectate automat ; 3. Informatii terțe Sau mergi la “Securitate” pe www.whatsapp.com
Ce setari de confidentialitate sunt premise?	Gestioneaza-ti -ti informatiile. Daca vrei sa gestionezi, schimba, reduce sau strege informatiile tale, noi vom fi de accord s-o faci cu urmatoarele instrumente: -Servicii de setare.Poti sa-ti schimbi setarile pentru a gestiona anumite informatii accesibile si altor utilizatori (ora si data ultimei accesari). Poti sa-ti gestionezi contactele, grupurile si lista de difuzare, sau folosesti caracteristicile noastre de blocare , ca sa gestionezi utilizatorii cu care comunic -Schimbarea numarului de telefon, numele de profil si fotografia si situatia mesajelor.Trebuie sa-ti schimbi numarul de telefon folosind aplicatia noastra si sa-ti transferi contul pe noul numar de mobil. Iti poti schimba si numele de profil, fotografia de profil sau situatia mesajelor,oricand. (“Politica de confidentialitate”)
Cum pot sa-mi sterg contul? Ce atrage dupa sine?	Poti sa-ti stergi contul Whatsapp oricand (inclusiv daca doresti sa renunti la acceptul dat ca noi sa folosim informatiile tale) folosind serviciul nostru in-app sterge caracteristicile contului meu.Cand iti stergi contul Whatsapp , mesajele tale netrimise vor fi sterse din serverul nostrum la fel ca si orice alta informatie de care noi nu mai avem nevoie . Tine minte ca daca doar stergi serverul nostrum din telefonul tau , fara a folosi caracteristica noastra in-app stergere caracteristicile mele,informatiile tale pot fi stocate pe o perioada mai lunga.Retine ca atunci cand iti stergi contul, acest lucru nu afecteaza informatiile pe care alt utilizator ti le-a trimis, cum ar fi copii ale mesajelor pe care ti le-a trimis cineva. (“Politica de confidentialitate”)

Activitate EVALUATOR : “ Monitorizeaza-te online”

Se mentin grupele anterioare si profesorul/educatorul le propune sa creeze un Decalog de bune practici care sa fie aplicate pentru protejarea datelor si persoanelor, si identificarea acelor instrumente care sa exploateze oportunitatile oferite de media sociala fara riscuri.

La sfarsitul activitatii/ profesorul/educatorul invita grupele sa-si impartaseasca raspunsurile gasite, sa le compare, daca este necesar, cu continutul fisei de lucru “Decalogul Securitatii Digitale”, pentru a crea o singura lista continand contributiile tuturor participantilor

Fisa de lucru

“Decalogul Securitatii Digitale”

Istructiuni pentru un nivel mai ridicat de securitate

- ✓ Alege o **parola** sigura. Foloseste o combinatie de cel putin sase numere, litere si semene de punctuatie (cum ar fi “!” sau “&”). Parola trebuie sa fie diferita de alte parole pe care le-ai folosit pe Internet.
- ✓ Schimba parola periodic, mai ales daca vezi un mesaj care iti cere sa faci asta. In timpul controlului automat de securitate, uneori Instagram retrage accesul la informatiile care au fost furate de pe alte site-uri. Daca Instagram descopera ca parola ta ar fi putut fi furata, schimbarea parolei pe Instagram sau alte site-uri, ajuta la protejarea contului tau si previne atacul hackerilor pe viitor.
- ✓ Nu spune niciodata parola unei persoane necunoscute sau uneia in care nu ai incredere.
- ✓ Asigura-te ca ai un cont e-mail protejat. Persoanele care iti pot citi e-mailurile, pot, de asemenea, sa-ti acceseze contul.
- ✓ Deconecteaza-te de la media sociala cand folosesti un computer sau smartphone cu care lucreaza si alte persoane. Nu bifa casuta “Tine-ma minte” cand te conectezi la un computer public, deoarece accesul tau va fi pastrat chiar daca inchizi fereastra de cautare (browser window)
- ✓ Personalizeaza-ti setarile de confidentialitate a mediei sociale pe care o folosesti.
- ✓ In unele cazuri este mai util sa selectezi din modul de cautare anonym sau confidential, pentru protejarea informatiilor bancare pentru plati sau informatii personale – cum ar fi detalii de logare in media sociala, ori de cate ori computerul este utilizat de mai multe persoane sau cand este supus la risc de furt.
- ✓ Informeaza-te daca contul tau este public sau privat si cum vor fi disseminate/rasandite continuturile.
- ✓ Include functia locatie geografica a smartphone-ului tau daca nu vrei ca altii sa stie unde te afli.

Comportamente adecvate

- ✓ Daca cineva a distribuit fotografii/video care te deranjeaza, poti sa stergi sau sa blochezi acea persoana. Poti, de asemenea, raporta continuturi neadecvate direct din aplicatie, daca esti convins ca acestea violeaza principiile aplicatiei.
- ✓ Asigura-te ca nu ai probleme daca fotografiile/video pe care le postezi si le distribui arata cine esti, unui public mult mai mare decat doresti (cum ar fi parinti, profesori, sau viitori angajati).
- ✓ Reflecteaza mult inainte de a autoriza aplicatii de la terți (intermediary)
- ✓ Nu accepta niciodata sa faci sau sa distribui ceva ce ta face sa te simti jenat.
- ✓ Daca esti agresat, cere ajutorul familiei sau al unui profesor de incredere. Poti, de asemenea sa stergi comentariile la o fotografie pe care ai distribuit-o sau a raportezi acte de violenta si intimidare la Centrul de ajutor pentru media sociala
- ✓ Cere permisiunea inainte de a posta fotografii cu alte persoane.

WORKSHOP EDUCATIONAL 4 – CUNOSTINTE DIGITALE

Demers Metodologic

Introducere

Datorita conectarii la Internet si a accesului la intreaga lume, smartfonul este un potential depozit de cunostinte nefarsite. Asemena unui computer, el permite folosirea rapida si usoara a tuturor informatiilor care circula pe web. Asa dupa cum a reiesit din cercetarile facute in cadrul proiectului Generatia SMART, tinerii considera smartfonul un mijloc de insusire a unor abilitati si competente, nu numai pentru timpul liber ci si la scoala in contextul procesului instructive-educativ. In cazul nativilor digitali, cunostintele sunt imbogatite printr-o explorare rapida si prin utilizarea unor multiple coduri media, pentru a incorpora si produce informatii. Dar pana unde pot tinerii sa exploateze toate oportunitatile de informare si invatare oferite de web? In ce masura sunt ei capabili sa se protejeze pe ei insisi de manipulare, extremism, "stiri false", sau pur si simplu sa aprecieze noile informatii de pe web?

Este de aceea, necesar sa-i inzestram pe tineri cu instrumente care sa-i orienteze, in mod constient, sa navigheze intr-o mare de informatiile care le ofera web-ul, sa fie capabili sa evalueze masura in care informatiile de pe web sunt reale si utile.

Obiective

- Sporirea capacitatii de cautare a unor continuturi corespunzatoare nevoilor
- Sa evalueze gradul de corectitudine al informatiilor si al site-urilor
- Sa reflecteze la metodele de diseminare a informatiilor si cunostintelor
- Sa reflecteze asupra culturilor vehiculate
- Sa invete metodele si criteriile de recunostere a adevarului de ceea ce este fals
- Sa sprijine invatatrea

Fisa de lucru

DESCRIERE	Distingerea intre adevar si fals; cautarea elementelor de evaluare a corectitudinii site-urilor printr-o activitate gen vanatoare de comori. Elaborarea unui decalog cu cele mai potrivite reguli de navigare pe web.
CUVINTE CHEIE	Informatii, stiri false, adevar, truth, demascare
GRUP TINTA	12-17ani
DURATA	1 ora
MODALITATEA	Jocuri, brainstorming, cautare online
ECHIPAMENT TEHNIC	1 smartfone pe grup, un PC si proiector

Activitatea CITITOR : “Stiri Online !”

Pentru inceput, profesorul/educatorul prezinta pe un ecran sau transmite grupului/clasei pe chat, doua stiri-una adevarata si una falsa. Aceste doua stiri au fost alese deoarece ele sunt amandoua online de cativa ani, la nivel international. Fiecare profesor/educator poate, desigur, sa aleaga si alte stiri

Stirea 1: “Trasee cu chimicale: avioane in zbor au dat drumul la substante chimice, deasupra oamenilor.”

(Link propus :

Stirea 2: “ A plouat cu mii de paianjeni in Australia ”

(Link propus :

Participantii citesc sterile si apoi, fiecare decide pe baza propriilor analize, care stire este adevarata si care este falsa. Profesorul/educatorul propune un joc rapid pentru a evidentia pozitiile diferite. Pentru fiecare stire, in parte, profesorul/educatorul cere participantilor sa spuna daca este adevarata sau falsa. In functie de raspuns, participantii merg intr-o parte sau alta a clasei (sau unii stau in picioara si ceilalti stau jos) Fiecare grup trebuie sa-si motiveze alegerea. Profesorul/educatorul noteaza optiunile, dar nu da nici-o solutie.

(vezi materialul pe site-ul proiectului)

Activitatea UTILIZATOR : “Vanatoare pe Website”

Inainte de inceperea activitatii, profesorul/educatorul imparte participantii in doua grupe.

Prin cautare online, fiecare grup trebuie sa identifice elementele de baza pentru a vedea daca stirile propuse in Activitatea CITITOR sunt adevarate sau false. Este evident ca participantilor le este greu sa gaseasca ceva pe net, de aceea, dupa cateva minute, profesorul/educatorul ii directioneaza cu ajutorul fisei “Criteri de veridicitate” care, de asemenea, include site-uri “de demascare” menite a demasca cu usurinta stirile false

La sfarsitul cercetarii, profesorul/educatorul invita grupurile sa-si prezinte rezultatele si sa le evalueze impreuna.

FISA

“

“CRITERII DE VERIDICITATE: CUM SE VERIFICA STIRILE”

NIVEL 1 (PENTRU PARTICIPANTII MAI TINERI)

1. Cel mai usor si mai direct mod de verificare a veridicitatii unei stiri este sa dai cautare pe Google (sau un alt motor de cautare) prin tastarea titlului stirii sau a subiectului pe care il prezinta acea stare.;apoi analizezi lista rezultatelor. Daca stirea a ramas mai mult timp pe net , in mod sigur a starnit comentarii si s-a demonstrat deja daca este falsa sau adevarata,in lista rezultatelor vei gasi link-uri catre paginile web care confirma ca stirea este adevarata, dar si pagini care spun ca nu este adevarata.Acesta este un indiciu important care ar trebui sa-ti provoace indoieli cu privire la veridicitatea stirilor.

2.Pasul doi este verificarea site-urilor care sustin ca stirea este falsa. In general, acestea se numesc “site-uri demascatoare”.Termenul vine de la verbul englezesc “to debunk” care inseamna “a dezvalui” Site-urile de demascare sunt ,de fapt, cu scopul precis de a combate dezinformarile online, dezvaluind si negand, aplicand metodologii stiintifice,stirilor false,exagerate sau afirmatiilor nestiintifice.

SITE-uri Femascatoare (IN LANGUAGE OF THE PARTNER)

—
.....

Printre site-urile englezesti puteti gasi WWW.SNOPES.COM, THE “FATHER”-al tuturor site-urilor demascatoare, si WWW.BELLINGCAT.COM, un site englezesc interesant care foloseste harti de pe sateliti pentru verificarea stirilor.

NIVEL 2

Exista cateva elemente in plus fata de cele prezentate mai sus, care ne ajuta sa intelegem daca stirea este adevarata sau nu:

1. Sa confruntam datele obtinute din mai multe surse secundare(cel putin trei).Cu alte cuvinte, daca aceeasi stare apare pe mai multe site-uri ca reala,informatia este, de regula, credibila (dar nu 100%) pentru a o credea adevarata.
2. Sa cautam confirmarea dintr-o sursa primara: de ezemolu- daca stirea se refera la o persoana celebra, trebuie sa cautam pe site-ul oficial al acelei personae. Dacastirea se refera la guvern, atunci trebuie sa cautam pe site-ul oficial al guvernului.
3. Daca a trecut ceva timp de la publicarea stirii si nu sunt nigari sau corectari ale acesteia, ieste destul de probabil ca stirea sa fie adevarata. Este foarte important sa verificam data publicarii articolului si sa fim atenti la acele articole care nu au data.
4. Verificati site-ul: este un ziar inregistrat online? Este un blog gestionat de o singura persoana? Autorii site-ului isi prezinta site-ul sau oe ei insisi? Cu cat aceste informatii sunt mai generale/aproximative, cu atat site-ul prezinta mai putina incredere.
5. Sunt sursele de informare prezentate in articolul pe care il citim? Daca articolul citeazao sursa la modul general, cum ar fi “Cercetare realizata de specialistii unei universitati americane”, fara a mentiona tituli cercetarii, cand a fost facuta, de catre care cercetatori,de catre care universitate, nu le putem da crezare.
6. Fiti atenti la grafica si stilul folosit pe site: daca sunt multe cuvinte scrise toate cu litere mari si ingrosate,cu semen ale exclamarii, utilizand fraza precum “adevarul adevarat”, “am fost pacaliti”, sau teorii despre controlul total al unor puteri oculte, sa fiti siguri ca ati intrat intr-un site plin de neadevaruri.

Ultimul lucru pe care sa-l tineti minte: faptul ca ati primit o stare extraordinara de la un prieten sau un coleg, frate sau unchi, nu inseamna ca acea stare este reala..

Alte stiri care pot fi folosite:

Intrebarile despre apartenenta etnica adresate elevilor in scolile din Marea Britanie, infurie Italia

<http://www.bbc.co.uk/news/blogs-news-from-elsewhere-37631062>

Demascare::

.....

Pisoi bonsai: pisoi intr-un borcan

http://uncyclopedia.wikia.com/wiki/Bonsai_Kitten

Demascare:

.....

Alte material despre traseul chimicalelor

[Alte material despre.....](#)

.....

Activitatea CRITIC : “ Adevarul cibernetic ”

Profesorul/educatorul distribuie fiecarul participantun chestionar scurt ca problematizare in atragerea atentiei tinerilor asupra comportamentului lor si a abilitatii lor de a cauta online si a citi rezultatul cautarii.

In chestionar sunt incluse urmatoarele intrebari:

*In timp ce esti pe chat cu prietenii, primesti o stire amuzanta,ciudata sau interesanta. Ce faci?

1. O trimiti imediat , mai departe, prietenilor tai?
2. Verifici stirea si apoi decizi daca o trimiti sau nu prietenilor tai?

*Inloc de stire primesti link-ul catre acea stire. Mergi pe acel site si (poti alege mai multe raspunsuri):

1. Citesti stirea si o transmit imediat altcuiva.
2. Verifici daca site-ul apartine unui ziar inregistrat online, pentru a vedea cine a difuzat stirea.
3. Verifici data publicarii ziarului pentru a vedea daca este o editie veche sau recenta
4. Verifici daca articolul este semnat
5. Cauti si alte stiri pe acel ziar pentru a vedea daca este de incredere

- Cauti material pentru o tema data la scoala.Ai introdus titlul sau cuvintele cheie pe Google si ai obtinut o lista de rezultate. Ce atitudine adopti?

1. Iei informatiile de pe prima sursa, o copiezi si o adaugi in caiet
2. Ai incredere doar in Wikipedia
3. Incerci sa compari diferitele site-uri sa vezi daca ele confirma rezultatul gasit la inceput.

In functir de raspunsurile oferite de participanti, profesorul/educatorul initiaza o discutie legata de cum sa recunoastem o informatie credibila fata de una falsa.

Activitatea EVALUATOR : “ Decalogul Web ”

La inceputul activitatii, profesorul/educatorul imparte participantii in grupuri.Fiecare grup incearca sa elaboreze cele zeca reguli ale cautarii sigure online si a citirii si diseminarii constiente a stirilor. La expirarea termenului alocat activitatii, ei isi prezinta regulile propuse si pornind de la acestea, clasa inearca sa defineasca cele zece reguli web.

In collaboration with

