

# CURRICULUM

**DesinfoEND: Dezvoltarea gândirii  
critice pentru contracararea  
dezinformării în întreaga Europă**

Proiect N°: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000028297



Co-funded by  
the European Union



# Partenerii Proiectului

## Coordonator



Associació de Participants Àgora

## Parteneri



Acest raport este eliberat sub licența Creative Commons Attribution 4.0 International.

Sunteți liber să:

**Împărtășiți: Copiați și redistribuiți materialul în orice mediu sau format.**

**Adaptare: Remixați,** transformați și construiți pe baza materialului în orice scop, chiar și în scopuri comerciale. Licențiatorul nu poate retrace aceste libertăți atât timp cât respectați termenii licenței.

Sub următoarele condiții:

**Atribuire** — Trebuie să oferiți credit corespunzător, să furnizați un link către licență și să indicați dacă au fost făcute modificări. Puteți face acest lucru în orice mod rezonabil, dar nu într-un mod ce sugerează că licențiatorul vă susține sau susține utilizarea dvs.

**Partajarea la fel** — Dacă remixați, transformați sau construiți pe baza materialului, trebuie să distribuiți contribuțiile dvs. sub aceeași licență ca originalul.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Co-funded by  
the European Union

Srijinul Comisiei Europene pentru producția acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi făcută a informațiilor conținute în aceasta.

# CUPRINS

1. Introducere.....	3
2. Competențe Digitale .....	4
2.1 Ce este DigComp?.....	4
2.2. Cinci domenii de competențe.....	5
3. Procesul de creare a Curriculumului DesinfoEND .....	6
4. Abordarea participativă a proiectului DesinfoEND.....	7
5. Curriculumul DesinfoEND.....	8
5.1 Secțiunea 1: Crearea și utilizarea unui e-mail. ....	10
Ce vom învăța și cum? .....	10
Cum vom structura activitatea? .....	10
5.2 Secțiunea 2: Căutarea informațiilor online .....	12
Ce vom învăța și cum? .....	12
Cum vom structura activitatea? .....	12
5.3 Secțiunea 3: Adunarea Dialogică Pictorială.....	14
Ce vom învăța și cum? .....	14
Cum vom structura activitatea? .....	14
6. ANEXA DesinfoEND cu exemple.....	17
6.1. Activități de Alfabetizare Digitală .....	17
6.2. Activități de Alfabetizare Media .....	19
6.3. Activități de Promovare a Gândirii Critice.....	22

# 1. Introducere

Curriculumul DesinfoEND are ca funcție principală să servească drept ghid pentru combaterea dezinformării în educația adulților, folosind Adunări Dialogice de Alfabetizare Media și Grupuri Interactive, ambele descrise ca Acțiuni Educaționale de Succes (SEAs) (Flecha, 2015) de către proiectul european INCLUDE-ED: Strategii pentru incluziune și coeziune socială în Europa prin educație (2006-2011).

Prezentul Curriculum este unul dintre cele două rezultate ale unui Toolkit dezvoltat în cadrul proiectului Erasmus+ DesinfoEND (2022-2024). Celălalt rezultat este Metodologia, care explică cadrul teoretic al Învățării Dialogice (Flecha, 2000; Aubert et al., 2008) din spatele acestui Toolkit. Este adresat celor care doresc să învețe cum să utilizeze Adunările Dialogice de Alfabetizare Media și Grupurile Interactive pentru a promova gândirea critică și importanța Tehnologiilor Informației și Comunicației (TIC) și a competențelor de Alfabetizare Media pentru contracararea dezinformării.

Curriculumul a fost dezvoltat pornind de la programele de studiu dialogice specifice conținutului digital și de alfabetizare media necesare pentru a aborda tema dezinformării în educația adulților. Se bazează pe teme specifice discutate în momentul elaborării proiectului și include activități concrete cu materiale utilizabile pentru implementare și evaluare. Astfel, obiectivul este de a furniza materiale practice profesioniștilor și voluntarilor interesați de contracararea dezinformării și de a echipa adulții vulnerabili cu competențele necesare pentru un spirit civic digital, critic și activ.



## 2. Competențe Digitale

Unul dintre cele mai importante aspecte de luat în considerare când abordăm dezinformarea sunt competențele digitale bazate pe Cadru European de Competențe Digitale pentru Cetățeni (DigComp) (Vuorikari et al., 2022), care oferă un instrument bun în evaluarea competențelor digitale ale fiecărui cetățean și, eventual, pentru realizarea unei perfecționări. Acesta poate fi util în diverse situații și oportunități, atât pentru dezvoltarea personală, cât și pentru cea profesională.

### 2.1 Ce este DigComp?

[Cadru European de Competențe Digitale pentru Cetățeni](#), cunoscut și sub denumirea de DigComp, a fost dezvoltat de Comisia Europeană (CE) pentru a descrie și evalua competențele digitale și abilitățile pe care oamenii le utilizează în diverse aspecte ale vieții lor. Furnizează o modalitate structurată de înțelegere și evaluare a competențelor și cunoștințelor digitale.

Versiunea actuală și cea mai recentă disponibilă este versiunea [DigComp 2.2](#) și constă în 21 de competențe împărțite în următoarele cinci domenii:

- Alfabetizare informațională și de date
- Comunicare și colaborare
- Creare de conținut digital (inclusiv programare)
- Securitate (inclusiv bunăstare digitală și competențe legate de securitatea cibernetică)
- Rezolvarea problemelor

Scopul acestui proiect nu este doar de a învăța competențele digitale în general, ci și abilitățile TIC necesare pentru a putea căuta informații în media digitală, precum și în diferite surse bazate pe dovezi.



## 2.2. Cinci domenii de competențe

1. ALFABETIZARE INFORMAȚIONALĂ ȘI DE DATE	2. COMUNICARE ȘI COLABORARE	3. CREARE DE CONȚINUT DIGITAL	4. SECURITATE	5. REZOLVAREA PROBLEMELOR
1.1 Navigarea, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital	2.1 Interacțiunea prin tehnologii digitale	3.1 Dezvoltarea de conținut digital	4.1 Protejarea dispozitivelor	5.1 Soluționarea problemelor tehnice
1.2 Evaluarea datelor, informațiilor și conținutului digital	2.2 Partajarea informațiilor și a conținutului prin tehnologii digitale	3.2 Integrarea și reelaborarea conținutului digital	4.2 Protejarea datelor personale și a intimității	5.2 Identificarea nevoilor și răspunsurile tehnologice
1.3 Administrarea datelor, informațiilor și a conținutului digital	2.3 Implicarea civică prin tehnologii digitale	3.3 Drepturi de autor și licențe	4.3 Protejarea sănătății și bunăstării	5.3 Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale
	2.4 Colaborare prin tehnologii digitale	3.4 Programare	4.4 Protejarea mediului	5.4 Identificarea lacunelor în competențele digitale
	2.5 Neticheta (Netiquette - Bune maniere online)			
	2.6 Gestionarea identității digitale			

## 3. Procesul de creare a Curriculumului DesinfoEND

În cadrul proiectului DesinfoEND, trei dintre țările partenere ale consorțiului (Spania, Italia și România) au desfășurat cursuri pilot cu participanți din țările lor pentru a îmbunătăți [competențele digitale](#) de bază ale cursanților, definite de DigComp. Aceste cursuri au fost compuse din diferite sesiuni cu scopul de a îmbunătăți cunoștințele participanților referitoare la internet și platformele existente, cum ar fi traducătorii online sau [Adhyayana](#) și [Sappho](#). În plus, majoritatea sesiunilor au subliniat importanța utilizării gândirii critice în navigarea și utilizarea Internetului, atât în scopul securității, cât și în capacitatea de a recunoaște dezinformarea.

La crearea acestui Curriculum, fiecare țară a furnizat date privind modul în care a desfășurat fiecare sesiune. În acest sens, au explicat în mod specific obiectivul fiecărei sesiuni, distribuția timpului, materialele utilizate și aspectele subliniate în fiecare sesiune.

**Curriculumul DesinfoEND**, este compus din trei activități care au urmat metodologia a două Acțiuni Educaționale de Succes: Adunări Dialogice de Alfabetizare Media și Grupuri Interactive. După cum este explicat în [Metodologia DesinfoEND](#), Adunările Dialogice de Alfabetizare Media includ două opțiuni diferite cu aceleași rezultate: Adunări Dialogice Pictoriale (Dialogic Pictorial Gatherings – DPG) și Adunări Dialogice Științifice (Dialogic Scientific Gatherings – DSG). Toate aceste activități au fost testate și evaluate de cele trei țări pentru a se asigura că implementarea acestei metodologii este eficientă în contexte diferite. Acestea au fost selectate de țările partenere ale consorțiului, ca fiind cele mai importante activități pentru a aborda unele dintre aspectele actuale ale erei digitale, recunoscute de DigComp, ca fiind eficiente în a combate dezinformarea și a încuraja gândirea critică.

A doua parte a Curriculumului, **Anexa DesinfoEND**, oferă o prezentare generală a modului în care fiecare țară, în funcție de profilul participanților lor, și-a structurat sesiunile. Acestea sunt exemple pe care le puteți folosi pentru a desfășura una sau mai multe activități din cele prezentate. Lucrul important de avut în vedere este că, pentru a asigura succesul activităților, acestea trebuie implementate utilizând ambele Acțiuni Educaționale de Succes explicate în acest Curriculum și în Metodologie: Adunări Dialogice de Alfabetizare Media și Grupuri Interactive.

## 4. Abordarea participativă a proiectului DesinfoEND

Un aspect important de subliniat despre acest Curriculum este că a fost creat printr-un proces participativ care a implicat Comitetele Naționale de Coordonare (CNC), create în fiecare țară care a implementat proiectul: Spania, Italia și România.

Aceste CNC-uri au fost compuse cel puțin dintr-un tehnician, un voluntar și doi participanți din grupul țintă al proiectului: adulți cu nivel scăzut de educație, în vârstă de peste 55 de ani și/sau șomeri. CNC-urile reprezintă o modalitate de a asigura controlul intern al calității și de a crește participarea adulților vulnerabili. Ele supraveghează proiectul în ansamblu și evaluează fiecare activitate și fiecare rezultat al proiectului. Astfel, CNC-ul a luat parte la elaborarea prezentului Curriculum, a metodologiei și a cursului pentru MOOC (consultați site-ul proiectului). Membrii CNC au făcut parte din procesul decizional al activităților, conținuturilor și designului, pentru a asigura relevanța acestora pentru cititori.

Acest proces participativ și includerea atât a participanților, cât și a voluntarilor în procesul decizional al rezultatelor proiectului este important, deoarece asigură că aceste produse sunt ușor accesibile oricui dorește să aprofundeze tema combaterii dezinformării în media digitală. Opiniile și argumentele lor sunt la fel de valabile ca și ale echipei tehnice.



## 5. Curriculumul DesinfoEND

Activitățile desfășurate în cadrul acestui proiect s-au bazat pe două SEA (Success Educational Actions - Acțiuni Educaționale de Succes) diferite: Grupuri Interactive (Valls și Kyriakides, 2013) și Adunări Dialogice. După cum am menționat anterior, acestea au fost validate prin proiectul INCLUDE-ED: Strategii pentru incluziune și coeziune socială în Europa prin educație (2006-2011). SEA-urile și-au demonstrat contribuția la promovarea succesului educațional și a incluziunii sociale în diferite etape educaționale, indiferent de context. Mai mult, ele au fost recunoscute la nivel internațional drept acțiuni educaționale bazate pe dovezi (Flecha, 2015).

Cursurile pilot au fost organizate în trei secțiuni diferite, cu activități destinate acoperirii unor nevoi diverse. Prima secțiune este legată de învățarea abilităților de bază în domeniul digital, cum ar fi pornirea și oprirea calculatorului, crearea de dosare electronice, crearea unui cont de e-mail, etc. Este important să subliniem aici că sesiunile de alfabetizare digitală ar trebui să înceapă prin a lua în considerare nevoile de învățare ale grupului, prioritizând întotdeauna participării cu cunoștințe mai reduse în domeniul abilităților digitale. A doua secțiune a cursurilor a inclus activități legate de învățarea modului de căutare a informațiilor online și a diferitelor resurse pentru a valida aceste informații. În cele din urmă, a treia secțiune este legată de promovarea gândirii critice prin implementarea Adunărilor Dialogice de Alfabetizare Media, care includ Adunări Dialogice Picturale (DIMELI, 2002-2004) și/sau Adunări Dialogice Științifice (ScienceLit, 2016-2018) (Buslón et al., 2020) ([consultați Metodologia](#)).

Dintre toate activitățile desfășurate în cadrul cursurilor pilot, pentru prezentul Curriculum, s-a ales să se descrie pas cu pas procesul a trei activități diferite, câte una din fiecare secțiune, care ar trebui urmate pentru a implementa corespunzător acest curs și a obține aceleași rezultate. În timpul activităților din secțiunile 1 și 2 s-au utilizat Grupuri Interactive, iar în activitățile din secțiunea 3 s-au utilizat Adunări Dialogice de Alfabetizare Media. Fiecare secțiune explică ce competențe DigComp au fost abordate, ce activități au fost desfășurate și ce Acțiune Educațională de Succes a fost utilizată pentru a le realiza. Mai jos este o explicație detaliată a măsurilor luate înainte, în timpul și după ședințele de curs.

Pentru evaluarea cursului DesinfoEND este important să se ia în considerare indicatori cantitativi și indicatori calitativi. Pentru datele cantitative, este preferabil ca trainerul să folosească [chestionarul](#) „pre-post” dezvoltat de Clifford et al. (2020) pentru a evalua competențele digitale ale participanților înainte și după curs. Acest chestionar trebuie completat de toți participanții în prima ședință și din nou, în ultima ședință. În plus, trainerul poate evalua cursul adunând date calitative pe parcursul tuturor

ședințelor de curs și realizând discuții în grup la sfârșitul unora dintre ședințe pentru a evalua opinia participanților despre curs.

Prezentarea generală a activităților:

Activități de curriculum	Obiective cheie/teme
<b>Activitatea 1:</b> <b>Crearea și utilizarea unui e-mail</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creare cont de e-mail Google.</li> <li>- Trimitere și primire texte/fișiere.</li> <li>- Învățare cum se crează etichete de e-mail (important/necitit).</li> <li>- Învățare evidențiere mesaje.</li> <li>- Învățare detectare spam.</li> <li>- Învățare blocare conturi.</li> </ul>
<b>Activitatea 2:</b> <b>Căutarea de informații online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cum să căutați informații fiabile online</li> <li>- Cum să navigați pe diferite platforme online.</li> <li>- Cum să verificați dacă ceva este fals sau real.</li> <li>- Înțelegerea adreselor site-urilor web și a componentelor acestora.</li> <li>- Învățare despre diferitele zone ale unui site web.</li> <li>- Învățare cum funcționează motoarele de căutare și când să le utilizați.</li> <li>- Învățare cum să efectuați o căutare simplă (de exemplu, Google vs. Google Scholar)</li> </ul>
<b>Activitatea 3:</b> <b>Adunare Dialogică Picturală</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dezvoltarea gândirii critice.</li> <li>- Cum să utilizați dispozitivele digitale pentru a compara informații.</li> <li>- Cum să comparați informațiile în viața de zi cu zi.</li> <li>- Îmbunătățirea abilităților de comunicare și argumentare utilizând informații bazate pe dovezi.</li> <li>- Co-crearea de cunoștințe pe teme relevante.</li> </ul>

## 5.1 Secțiunea 1: Crearea și folosirea e-mail-ului

### Ce și cum vom învăța?

Competențe digitale	Activități	Acțiuni Educaționale de Succes
<b>2.1 Interacțiunea prin tehnologii digitale</b>  <b>2.2 Partajarea informațiilor și conținutului prin tehnologii digitale</b>  <b>2.6 Administrarea identității digitale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crearea unui cont de e-mail.</li> <li>• Trimiterea și primirea de e-mailuri.</li> <li>• Abilitatea de a categorisi e-mailurile.</li> </ul>	Grupuri Interactive
<b>4.2 Protejarea datelor personale și confidențialitatea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abilitatea de a identifica spam-ul.</li> <li>• Abilitatea de a bloca conturi.</li> </ul>	Grupuri Interactive

### Cum vom structura activitatea?

<b>Înainte de sesiune/Configurarea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptarea conținutului la abilitățile și profilurile participanților.</li> <li>• Procesul de învățare ar trebui să fie conceput în funcție de ritmul participanților.</li> <li>• Asigurați-vă că aveți materialul necesar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proiector pentru ecran</li> <li>- Conexiune la internet</li> <li>- PC/tabletă/telefon inteligent</li> </ul> </li> </ul>
<b>În timpul sesiunii/Lecția propriu-zisă</b>	<p>Prima parte a sesiunii:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Începeți sesiunea punând întrebări de bază: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aveți PC/tabletă/telefon inteligent?</li> <li>- Aveți un cont de e-mail?</li> <li>- Știți să trimiteți/primiți e-mailuri?</li> <li>- Sunteți familiarizat cu platformele Google?</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participanții vor lucra în perechi, cu un computer per pereche - pentru a încuraja învățarea dialogică și interactivă.</li> <li>• Trainerul va explica conținutul clar. Vor fi utilizate indicii vizuale și auditive.</li> <li>• Afișați participanților pe ecran fiecare pas al procesului, astfel încât să poată urmări în a doua parte a sesiunii.</li> <li>• Dacă este necesar, repetați cu exemple practice.</li> </ul> <p>A doua parte a sesiunii:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasa dec urșanți trebuie să fie organizată în Grupuri Interactive (doi sau trei participanți per computer).</li> <li>• Trainerul va propune o activitate practică pentru a pune în practică ceea ce a fost explicat: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trimiterea și primirea de e-mailuri.</li> <li>- Citirea e-mailurilor cu voce tare.</li> <li>- Categorișirea e-mailurilor.</li> </ul> </li> <li>• Voluntarii trebuie să se asigure că ambii participanți de la fiecare computer rezolvă exercițiul/activitatea interacționând și încearcă să intervină cât mai puțin posibil.</li> <li>• Propuneți participanților să explice cu voce tare restului grupului toți pașii urmați pentru a realiza activitatea practică.</li> </ul>
<p><b>După sesiune/Încheierea</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoevaluare: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizați contul de e-mail creat.</li> </ul> </li> <li>• Evaluare: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discuție în grup cu participanții (dacă le-a plăcut sesiunea, au considerat-o utilă, le-au plăcut metodele utilizate...).</li> </ul> </li> <li>• Pregătiți pentru sesiunea următoare: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cunoștințele dobândite în această sesiune trebuie utilizate direct în sesiunea următoare.</li> </ul> </li> </ul>

## 5.2 Secțiunea 2: Căutarea informațiilor online

### Ce și cum vom învăța?

Competențe digitale	Activități	Ațiuni Educaționale de Succes
1.1 Navigarea, căutarea și filtrarea informațiilor/datelor/ conținutului digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navigarea pe Internet</li> <li>• Căutarea pe Internet</li> </ul>	Grupuri Interactive

### Cum vom structura activitatea?

Înainte de sesiune/Pregătirea	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consultarea voluntarilor cu privire la modul de structurare a clasei și alegerea platformelor care urmează a fi utilizate.</li> <li>• Materiale necesare: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Smartphone/tabletă/computer personal</li> <li>- Pix și caiet (pentru a nota ordinea participanților la vorbit și a lua notițe)</li> <li>- Conexiune la internet.</li> </ul> </li> </ul>
În timpul sesiunii/Lecția propriu-zisă	<p>Prima parte a sesiunii:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trainerul va explica cum se găsesc cuvintele potrivite pentru motoarele de căutare, cum se face orientarea printre rezultate, alte funcții încorporate în motoarele de căutare, diferența dintre motoarele de căutare similare (Google vs. Google Scholar)</li> <li>• Trainerul va explica conținutul clar utilizând un proiector pentru ecran astfel încât participanții să poată urma toți pașii.</li> <li>• Se sugerează încurajarea participanților de a lua notițe și de a nu urma pas cu pas utilizarea computerului în această primă parte.</li> </ul> <p>A doua parte a sesiunii:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Clasa trebuie să fie organizată în Grupuri Interactive (doi sau trei participanți per computer).</li> <li>● Trainerul va propune grupului să aleagă un subiect de interes pentru căutarea de informații, cum ar fi rasismul, migrația, sănătatea, drepturile omului, etc.</li> <li>● Participanții vor trebui să utilizeze Google introducând cuvinte cheie în motorul de căutare. De exemplu, dacă este ales subiectul sănătate, participanții trebuie să se gândească să folosească cuvinte cheie precum COVID-19, tratament, vaccin etc.</li> <li>● După această primă încercare, participanții pot urma același procedeu, dar folosind Google Scholar și pot compara informațiile găsite în ambele motoare.</li>   <li>● Pentru a încheia sesiunea, trainerul poate alocă un interval de timp pentru a avea o discuție de grup. Acestea sunt câteva întrebări care pot fi luate în considerare: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cum diferă diferitele tipuri de materiale în comparație cu aceeași căutare în Google?</li> <li>- Când ați folosit Google sau Google Scholar pentru o căutare?</li> </ul> </li> <li>● Voluntarii trebuie să se asigure că ambii participanți de la fiecare computer rezolvă exercițiul/activitatea interacționând și încearcă să intervină în soluție cât mai puțin posibil.</li> </ul>
<p><b>După sesiune/Încheierea</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Participanții pot aplica direct noile lor abilități de navigare pe Internet și de orientare critică în domeniul virtual în viața lor de zi cu zi.</li> <li>● Evaluare: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trainerul trebuie să ia notițe în timpul activității interactive în grup și al discuției de grup și să analizeze ceea ce s-a învățat.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discuție de grup cu participanții după ședința de curs (dacă le-a plăcut ședința, au considerat-o utilă, dacă le-au plăcut metodele utilizate etc.)</li> <li>• Pregătirea pentru următoarea sesiune:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lecțiile privind navigarea și căutarea pe internet sunt preliminare pentru implementarea Adunărilor Dialogice Media</li> </ul> </li> </ul>
--	---

## 5.3 Secțiunea 3: Adunarea Dialogică Picturală

### Ce și cum vom învăța?

Competențe digitale	Activități	Acțiune educațională de succes (SEAs)
<b>1.2 Evaluarea datelor/informațiilor/conținutului digital</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discuție despre subiect și despre știri false.</li> <li>• Compararea informațiilor folosind diferite platforme online.</li> <li>• Crearea de cunoștințe prin schimbul de idei și opinii.</li> </ul>	Adunare Dialogică de Alfabetizare Media

### Cum vom structura activitatea?

<b>Înainte de sesiune/Pregătirea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decideți împreună cu participanții și voluntarii ce veți implementa:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- o Adunare Dialogică Picturală (DPG) sau o Adunare Dialogică științifică? (DSG) (<a href="#">vezi Metodologie pentru o descriere mai detaliată</a>).</li> </ul> </li> </ul>
--------------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Alegeți un subiect cu participanții (de ex. migrație).</li> <li>● Explicați cum funcționează un DPG și criteriile care vor fi folosite pentru a alege imaginile.</li> <li>● Consultați-vă cu voluntarii cu privire la imaginile care vor fi folosite în DPG.</li> <li>● Cel puțin 3 imagini (care promovează perspective diferite ale aceluiași subiect).</li> <li>● Asigurați-vă că aveți materialele necesare:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imagini într-o prezentare PowerPoint</li> <li>- Pix și caiet (pentru a nota ordinea participanților la cuvânt)</li> <li>- Computere/tablete/telefoane inteligente</li> <li>- Conexiune la Internet (pentru a compara informațiile).</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>În timpul sesiunii/Lecția propriu-zisă</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Structura DPG:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Primul pas este să se aleagă un moderator.</li> <li>- Moderatorul va prezenta imaginile participanților.</li> <li>- Aceștia vor avea timp să reflecteze și să noteze ideile pe care doresc să le împărtășească.</li> <li>- Moderatorul face o listă a participanților care doresc să vorbească.</li> <li>- Moderatorul acordă cuvântul, unul câte unul, în ordinea listei, pentru a-și prezenta ideile. De asemenea, oricine dorește să adauge/comenteze poate face acest lucru.</li> <li>- După ce prima idee este discutată, moderatorul acordă cuvântul următorului participant de pe listă.</li> <li>- Nimeni nu trebuie să fie forțat să participe, dar moderatorul ar trebui să prioritizeze participanții care au intervenit mai puțin.</li> </ul> </li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participanții ar trebui încurajați să folosească informațiile comparate în intervențiile lor în Adunare.</li> <li>- Informațiile trebuie să fie colectate din platforme online bazate pe lucrări științifice cu impact ridicat: Scopus, JCR.</li> </ul>
<p><b>După sesiune/încheierea</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Participanții ar trebui încurajați să compare informațiile folosite în timpul Adunării, astfel încât să le poată împărtăși cu restul participanților în sesiunea următoare.</li> <li>● Evaluare: Interviuri cu participanții pentru a colecta informații despre experiența, percepția și interpretarea procesului de învățare: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ți-a plăcut DPG?</li> <li>- Cum a fost experiența ta în timpul DPG?</li> <li>- Ce elemente ai evidenția ca fiind cele mai pozitive în comparație cu restul?</li> <li>- Crezi că DPG te-a ajutat să gândești într-un mod mai critic despre subiecte relevante?</li> <li>- Te-a ajutat să compari informațiile?</li> <li>- După participarea la aceste DPG-uri, ești mai interesat să verifici informațiile citite în media?</li> </ul> </li> <li>● Pregătire pentru sesiunea următoare: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Decideți dacă participanții doresc să facă încă un DPG sau preferă să treacă la un DSG.</li> <li>- Dacă participanții aleg un DSG, în loc de imagini, trebuie să fie urmate criteriile acestui tip de Adunare Dialogice (<a href="#">vezi Metodologie</a>).</li> </ul> </li> </ul>

## 6. ANEXA DesinfoEND cu exemple

Abordarea pentru crearea Curriculumului DesinfoEND de a descrie căile pe care orice tehnician sau voluntar interesat să implementeze un curs de combatere a dezinformării le poate utiliza. În acest sens, activitățile concepute pentru cursurile pilot ale proiectului au fost cuprinse în trei secțiuni: 1) Alfabetizare digitală; 2) Alfabetizare media; și 3) Promovarea gândirii critice. În fiecare dintre aceste secțiuni, au fost utilizate două acțiuni educaționale de succes diferite: Grupuri Interactive și Adunări Dialogice de Alfabetizare Media. Cu toate acestea, Curriculumul DesinfoEND nu este un ghid fix; dimpotrivă, fiecare persoană care implementează cursul poate proiecta activitățile în funcție de nevoile participanților pe care îi are.

Din acest motiv, Consorțiul DesinfoEND a decis să adauge o Anexă cu o scurtă descriere a unora dintre activitățile desfășurate în fiecare curs pilot. Sesiunile descrise mai jos au fost alese luând în considerare tipul de activități incluse în cele 3 cursuri pilot: Àgora (Spania), GIE (România) și Fondazione Centro di Studi Villa Montesca (Italia). Astfel, activitățile de la 1 la 4 sunt exemple de sesiuni de alfabetizare digitală; activitățile de la 5 la 9 sunt legate de căutarea informațiilor în media digitală și aspectele de luat în considerare în timpul navigării pe internet; și în cele din urmă, activitățile 10 și 11 sunt exemple a două dintre Adunările Dialogice utilizate în acest proiect: Adunările Dialogice Picturale și Adunările Dialogice Științifice.

### 6.1. Activități de Alfabetizare Digitală

Activitatea 1	
Titlu	Introducere
Țara de implementare	România
Obiective	Obiectivul principal al acestei sesiuni este să sprijine cursanții în a obține informații despre proiectul DesinfoEND și în a dobândi cunoștințe și abilități de bază despre Internet: definiția Internetului; acces și dispozitive necesare; cum comunicăm prin Internet; pentru ce utilizăm Internetul.
Durata	4 ore.
Materiale utilizate	Computere, proiector, conexiune la Internet, caiete pentru notițe, pixuri.

Activitatea 2	
Titlu	Folosirea G-mail
Țara de implementare	Spania
Obiective	Învățarea modului de navigare pe platforma G-mail și a funcțiilor sale principale. Participanții vor exersa să scrie și să trimită e-mailuri, lucrând în perechi, în Grupuri Interactive.
Durată	Explicație teoretică: 1 oră și 30 de minute. Activitate practică: 1 oră și 30 de minute.
Materiale utilizate	Computere, proiector, conexiune la internet, caiete pentru notițe, pixuri.

Activitatea 3	
Titlu	Google Drive
Țara de implementare	România
Obiective	De a sprijini cursanții să învețe cum să utilizeze Google Drive și să cunoască principalele sale funcții. Activitatea se va concentra pe crearea unui document Word și descărcarea acestuia în computer. În același timp, participanții vor trebui să lucreze în grupuri cu un document partajat către toți, care le va permite să pună în practică conținuturile teoretice învățate în sesiune.
Durată	4 ore.
Materiale utilizate	Computere, proiector, conexiune la Internet, caiete pentru notițe, pixuri.

Activitatea 4	
Titlu	<a href="#">Identitatea Digitală a UE</a>
Țara de implementare	România
Obiective	Cursanții vor fi sprijiniți să înțeleagă ce este identitatea digitală a UE, cum funcționează, precum și avantajele și riscurile potențiale ale acesteia. Cursanții vor putea, de asemenea, să exploreze impactul identității digitale a UE asupra drepturilor lor la confidențialitate și protecția datelor.
Durată	2 ore
Materiale utilizate	Computere, proiector, conexiune la Internet, caiete pentru notițe, pixuri.

## 6.2. Activități de Alfabetizare Media

Activitatea 5	
Titlu	Securitate
Țara de implementare	Spania
Obiective	Sprijinirea cursanților în a învăța cum să evite virusurile/malware, a cunoaște funcția cookie-urilor și a e-mailurilor de securitate. Participanții vor învăța cum să caute informații având în vedere măsurile de securitate.
Durată	Explicație teoretică: 1 oră și 30 de minute. Activitate practică: 1 oră și 30 de minute.
Materiale utilizate	Computere, proiector, conexiune la Internet, caiete pentru notițe, pixuri.

Activitatea 6	
Titlu	Colaborare și Aplicații de Social Media
Țara de implementare	România
Obiective	Cursanții vor fi sprijiniți să înțeleagă rolul colaborării în aplicațiile de social media, să identifice și să analizeze exemple de caracteristici de colaborare în diferite platforme de socializare și să evalueze avantajele și riscurile colaborării prin intermediul social media.
Durată	4 ore.
Materiale utilizate	Computere, proiector, conexiune la Internet, caiete pentru notițe, pixuri.

Activitatea 7	
Titlu	Traducători Online
Țara de implementare	Italia
Obiective	Cursanții vor învăța cum să utilizeze traducătorii online și principalele lor funcții, cum ar fi Google Translate și Deepl. Participanții vor exersa să traducă un articol, utilizat într-o sesiune anterioară, din engleză în spaniolă.
Durată	Explicație teoretică: 1 oră și 30 de minute. Activitate practică: 1 oră și 30 de minute.
Materiale utilizate	Computere, proiector, conexiune la Internet, caiete pentru notițe, pixuri.

Activitatea 8	
Titlu	Obținerea informațiilor online
Țara de implementare	Italia
Obiective	Participanții vor fi antrenați să caute informații și știri pe web. Li se va explica cum să efectueze căutări folosind motoarele de căutare: cuvinte cheie, instrumente web disponibile și cum să efectueze cercetări mai profunde. În plus, se vor introduce cele mai fiabile site-uri web, cu accent deosebit asupra modului de detectare a dezinformării.
Durată	Explicație teoretică: 2 ore Activitate practică: 2 ore.
Materiale utilizate	Computere, proiector, conexiune la Internet, caiete pentru notițe, pixuri.

Activitatea 9	
Titlu	<a href="#">Adhyayana</a> și <a href="#">Sappho</a>
Țara de implementare	Spania
Obiective	Participanții vor afla și învăța cum să navigheze în platformele de acces la cunoștințe Sappho și Adhyayana. Vor învăța cum să partajeze conținut bazat pe dovezi cu alți utilizatori ai platformelor.
Durată	Explicație teoretică: 1 oră și 30 de minute. Activitate practică: 1 oră și 30 de minute.
Materiale utilizate	Computere, proiector, conexiune la Internet, caiete pentru notițe, pixuri.

## 6.3. Activități de promovare a Gândirii Critice

Activitatea 10	
Titlu	Adunare Dialogică Picturală
Țara de implementare	Spania
Obiective	Promovarea gândirii critice printr-o lectură critică a imaginilor bazată pe informații contrastante. Co-crearea de cunoștințe de către participanți și voluntari.
Durată	Explicație teoretică: 1 oră și 30 de minute. Activitate practică: 1 oră și 30 de minute.
Materiale utilizate	Computere, proiector, conexiune la Internet, caiete pentru notițe, pixuri.

Activitatea 11	
Titlu	Adunare Științifică Dialogică: Conflicte Globale și Drepturile Omului
Țara de implementare	Italia
Obiective	Participanții vor afla despre principalele conflicte globale. Ei își vor dezvolta abilitățile de gândire critică și vor obține o perspectivă mai informată asupra conflictelor globale. Identificarea motivelor și cauzelor diferitelor conflicte și înțelegerea dinamicii conflictului. Cursanții vor dobândi cunoștințe despre drepturile omului și vor demonstra o implicare crescută prin participarea activă în societate.
Durată	Explicație teoretică: 2 ore Adunare Dialogică Științifică: 2 ore.
Materiale utilizate	Computere, proiector, conexiune la Internet, caiete pentru notițe, pixuri.

## Referințe

- Aubert, A., García, C., & Racionero, S. (2009). El aprendizaje dialógico. *Cultura y educación*, 21(2), 129-139.
- Buslón, N., Gairal, R., León, S., Padrós, M., & Reale, E. (2020). The scientific self-literacy of ordinary people: Scientific dialogic gatherings. *Qualitative Inquiry*, 26(8-9), 977-982.
- Clifford, I., Kluzer, S., Troia, S., Jakobsone, M., & Zandbergs, U. (2020). *DigCompSat. A Self-reflection Tool for the European Digital Framework for Citizens* (No. JRC123226). Joint Research Centre.
- Flecha, R. (2000). *Sharing words: Theory and practice of dialogic learning*. Rowman & Littlefield.
- Flecha, R. (2015). *Successful Educational Actions for Inclusion and Social Cohesion in Europe*. Springer Cham Heidelberg.
- Valls, R., and Kyriakides, L. (2013). The power of interactive groups: How diversity of adults volunteering in classroom groups can promote inclusion and success for children of vulnerable minority ethnic populations. *Cambridge Journal of Education*, 43(1), 17-33.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens-With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union. DOI: 10.2760/115376



