

METODOLOGIE

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

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



Co-funded by
the European Union



Parteneri de proiect

Coordonator



Associació de Participants Àgora

Parteneri



EUROPEAN ASSOCIATION FOR
THE EDUCATION OF ADULTS

FACEPA

FEDERACIÓ D'ASSOCIACIONS CULTURALS
I EDUCATIVES DE PERSONES ADULTES



Acest raport este eliberat sub licența Creative Commons Atribuire 4.0 Internațional.

Aveți libertatea de a:

Partaja: Copiați și redistribuiți materialul în orice mediu sau format.

Adapta: Remixați, transformați și construiți pe baza materialului în orice scop, chiar și în scopuri comerciale. Licențiatorul nu poate retrage aceste libertăți atâta 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 manieră rezonabilă, dar nu într-un mod care sugerează că licențiatorul vă susține sau susține utilizarea dvs.

Partajare 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

Sprijinul oferit de Comisia Europeană 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 prin folosirea informațiilor cuprinse în acest material.

CUPRINS

1. Alfabetizarea Dialogică Media	3
1.1 Ce este Alfabetizarea Dialogică Media?	3
1.2 De ce este importantă Alfabetizarea Dialogică Media?	4
1.3 Competențe digitale (DigComp).....	5
1.4 Potențialul Alfabetizării dialogice Media în contracararea dezinformării.....	6
2. Grupuri Interactive: o acțiune educațională de succes în combaterea dezinformării.....	7
2.1 Ce sunt Grupurile Interactive?.....	7
2.2 Cum funcționează Grupurile Interactive?.....	8
2.3 Grupurile Interactive aplicate în Alfabetizarea Dialogică Media	10
2.4 De ce folosim Grupurile Interactive pentru Alfabetizarea Dialogică Media? ...	11
3. Adunări de Alfabetizare Media Dialogică:	11
3.1 De ce să desfășurăm Adunări de Alfabetizare Media Dialogică	11
3.2 Cum să implementăm Adunările de Alfabetizare Media Dialogică	12
3.2.1 Adunări dialogice științifice	12
3.2.2 Adunări dialogice picturale	13
3.3 Rolul moderatorului și al voluntarilor	14
4. Evaluarea competențelor în Alfabetizarea Media.....	14
5. Despre proiectul DesinfoEND	15
6. Referințe	17

1. Alfabetizarea dialogică în media

1.1 Ce este Alfabetizarea dialogică în media?

Alfabetizarea dialogică în media se referă la o abordare care pune accentul pe importanța dialogului, a gândirii critice și a implicării active în contextul alfabetizării media. Alfabetizarea dialogică recunoaște că alfabetizarea în media nu este doar despre consumul și înțelegerea informațiilor, ci și despre implicarea activă în acestea, adresarea întrebărilor, și participarea la conversații și dialoguri tematice (Flecha, 2000). Aceasta promovează dezvoltarea abilităților și a atitudinilor care permit indivizilor să analizeze critic, să creeze și să distribuie conținut digital, participând activ în dialogul cu ceilalți.

Alfabetizarea digitală și alfabetizarea media (ADAM) sunt în prezent strâns legate datorită apariției Tehnologiilor Informației și Comunicațiilor (TIC). Conform Comisiei Europene (2023): "Alfabetizarea media nu a fost niciodată atât de importantă precum este astăzi. Ea permite cetățenilor de toate vârstele să navigheze în mediul modern de știri și să ia decizii informate. Este o abilitate crucială pentru toți cetățenii, indiferent de vârstă, deoarece îi împuternicește și le crește conștientizarea. De asemenea, ajută la contracararea efectelor campaniilor de dezinformare și a răspândirii știrilor false prin media digitală."

Este important de menționat că, deși conceptele de dezinformare și informație eronată sunt folosite ca sinonime, există o mare diferență între ele. Atunci când vorbim despre *dezinformare*, ne referim la informații verificabil false sau înșelătoare, create, prezentate și propagate în scopuri economice sau pentru a induce intenționat în eroare publicul. În schimb, *informația eronată* este informație verificabil falsă care este răspândită fără intenția de a induce în eroare și este adesea distribuită deoarece utilizatorul crede că este adevărată.

Conform Panoului Digital al UE (2020), există o lipsă de competențe digitale și alfabetizare media printre adulții vulnerabili din toate țările europene. Cercetările legate de actuala Societate a Cunoașterii au considerat învățarea TIC drept un element cheie pentru o societate incluzivă (Xie et al., 2020; Guner and Acarturk, 2020; Seifert, 2020). În Europa, un nivel de bază al cunoștințelor digitale este acum o necesitate în peste 90% din profesii, similar cerințelor esențiale ale abilităților de alfabetizare și numerice. Influența TIC asupra pieței muncii este prezentă în multe domenii, cum ar fi afaceri, transport, și chiar agricultură (Comisia Europeană, 2023). Cu toate acestea, în același raport, statisticile dezvăluie că aproximativ 42% dintre europeni nu au competențe digitale de bază, inclusiv aproximativ 37% dintre cei aflați în forța de muncă. Conform Acțiunilor UE pentru Abordarea Competențelor Digitale Reduse (2021), în 2019, o treime din populația adultă a UE, angajată sau în căutarea unui loc de muncă (peste 75 de milioane de persoane), nu avea nici măcar

competențe digitale de bază și nu utilizase internetul în ultimele trei luni. Acest procent era mai mare în rândul indivizilor cu niveluri scăzute de educație, cei cu vârsta peste 55 de ani și șomeri. În același timp, peste 90% dintre locurile de muncă necesită deja cel puțin un nivel de bază al competențelor digitale.

1.2 De ce este importantă Alfabetizarea dialogică în media?

În mediul digital informația se poate răspândi rapid prin diverse canale, facilitând propagarea rapidă și extensivă a dezinformării și a informării eronate. În acest sens, accesul la instrumente digitale este din ce în ce mai la îndemâna tuturor, inclusiv capacitatea de a genera informații false sau înșelătoare, sau de a disemina dezinformare. În plus, oamenii tind să caute informații care le confirmă credințele și opiniile existente, ceea ce poate duce la crearea unor bule de informații (Dahlgren, 2021). Mai mult, lipsa alfabetizării media și digitale poate face ca indivizii să fie mai predispuși să creadă și să distribuie informații eronate fără a-și pune întrebări cu privire la exactitatea acestora.

Prin urmare, dezinformarea reprezintă nu doar o amenințare la adresa democrației, ci și la adresa indivizilor și a societății. Răspândirea atât a dezinformării, cât și a informațiilor eronate poate avea o serie de consecințe negative, cum ar fi amenințarea democrațiilor noastre, polarizarea dezbaterilor și punerea în pericol a sănătății, securității și mediului cetățenilor UE (Colomina et al., 2021).

Din acest motiv, este important să se ofere cetățenilor abilități de gândire critică și de alfabetizare digitală și media, care devin din ce în ce mai strategice în societatea informațională contemporană. În acest sens, Declarația Drepturilor Omului, articolul 26, afirmă că fiecare persoană are „dreptul de a se bucura de beneficiile progresului științific și a aplicațiilor sale”. Acest lucru implică faptul că indivizii au dreptul să aibă acces și să beneficieze de cunoștințe științifice, progrese și aplicații care contribuie la bunăstarea, dezvoltarea și progresul uman. Include ideea că progresul științific ar trebui să fie folosit pentru îmbunătățirea umanității și că toți ar trebui să aibă șanse egale de a se bucura de beneficiile ce rezultă din acesta.

Cu siguranță, Alfabetizarea Digitală și Alfabetizarea Media pot juca un rol semnificativ în promovarea unei cetățenii bazate pe drepturile fundamentale și valorile UE, cum ar fi libertatea de exprimare și participarea activă și responsabilă în societate. Cu toate acestea, pandemia COVID-19 a accentuat provocările în acest sens. Impactul pandemiei asupra modelelor de consum media a dus la a petrece mai mult timp online, ceea ce are implicații atât pozitive, cât și negative pentru alfabetizarea media. Dintr-o perspectivă pozitivă, creșterea utilizării internetului a oferit oportunități de a accesa o gamă largă de informații, a menține conexiuni, precum și implicarea în activități online. Cu toate acestea, a creat și un mediu în care dezinformarea și informațiile eronate despre originile pandemiei au proliferat (Pulido et al., 2020).

Răspândirea dezinformării a contribuit la nemulțumirea publicului față de restricțiile impuse și măsurile implementate de guverne pentru a controla epidemia, cum ar fi purtarea măștilor, respectarea distanțării sociale, implementarea lockdown-urilor și impunerea restricțiilor de călătorie. În acest context, alfabetizarea digitală și alfabetizarea media au devenit esențiale pentru a permite indivizilor să evalueze și să verifice critic informațiile, să identifice sursele de încredere și să ia decizii informate pe baza unor informații precise și de încredere. Este crucial să recunoaștem provocările create de pandemia COVID-19, dar și cum au subliniat acestea necesitatea unor inițiative solide de alfabetizare digitală și media pentru a combate dezinformarea, a promova comportamentul online responsabil și a asigura cetățenii că pot naviga prin lumea digitală într-un mod sigur și informat.

1.3 Competențe digitale (DigComp)

Competența digitală este una dintre Competențele Cheie pentru Învățarea pe Tot Parcursul Vieții. Cadru de Competențe Digitale pentru Cetățeni (Vuorikari et al., 2022), cunoscut și sub denumirea de DigComp, oferă o descriere cuprinzătoare a cunoștințelor, abilităților și aptitudinilor de care indivizii au nevoie în cinci domenii de competență: alfabetizarea în informații și date, comunicare și colaborare, crearea de conținut digital, rezolvarea problemelor și siguranța.

- *Alfabetizarea în informații și date:* pentru a articula nevoia de informații pentru a localiza și recupera date digitale, informații și conținut. Pentru a evalua relevanța sursei și a conținutului său. Pentru a stoca, gestiona și organiza datele digitale, informațiile și conținutul.
- *Comunicare și colaborare:* pentru a interacționa, comunica și colabora prin tehnologii digitale având în vedere diversitatea culturală și generațională. Pentru a participa în societate prin servicii digitale publice și private, cât și prin cetățenie participativă. Pentru a gestiona propria prezență digitală, identitate și reputație.
- *Crearea de conținut digital:* pentru a crea și edita conținut digital. Pentru a îmbunătăți și integra informații și conținut într-un corp existent de cunoștințe, având în vedere cum trebuie aplicate drepturile de autor și licențele. Pentru a ști cum să dea instrucțiuni inteligibile unui sistem informatic.
- *Siguranța:* pentru a proteja dispozitivele, conținutul, datele personale și intimitatea în mediu digital. Pentru a fi conștient de aportul tehnologiilor digitale la bunăstarea socială și incluziunea socială, cât și de impactul lor pentru mediu.
- *Rezolvarea problemelor:* pentru a identifica nevoi și probleme, și a le rezolva în mediu digital. Pentru a utiliza instrumente digitale în procese și produse inovatoare. Pentru a se menține la curent cu evoluția digitală.

DigComp stabilește, de asemenea, opt niveluri de competență bazate pe structura și vocabularul Cadruului European de Calificări (EQF), variind de la nivelul "de bază" la nivelul "avansat" (Vuorikari et al., 2022).



1.4 Potențialul Alfabetizării Media Dialogice în contracararea dezinformării

Alfabetizarea Media Dialogică are un potențial semnificativ în abordarea dezinformării în peisajul informațional actual, echipând indivizii cu abilitățile necesare pentru a utiliza instrumente digitale, a naviga pe internet, a căuta informații și a comunica online. Alfabetizarea digitală promovează incluziunea digitală și dă libertatea oamenilor de a profita de oportunitățile oferite de tehnologiile digitale. Prin abordarea decalajului digital, scopul este de a asigura oportunități egale pentru ca toți să poată beneficia de era digitală.

În mod specific, abordările dialogice facilitează individul în a pune întrebări și a evalua critic credibilitatea și fiabilitatea surselor de informații. Prin participarea la dialog, discuții interactive și cercetare colaborativă, indivizii pot învăța metode eficiente de verificare a informațiilor din surse multiple și de identificare a organizațiilor de încredere. Acest lucru le permite să distingă între informații fiabile și dezinformare. Mai mult, abordările dialogice încurajează indivizii să participe activ ca și creatori de conținut media, împuternicindu-i să contribuie la peisajul digital în mod responsabil și etic, promovând informații precise și contracarând dezinformarea.

În plus, prin colaborare, indivizii își pot uni forțele și își pot combina cunoștințele și abilitățile pentru a aborda provocările dezinformării. Această abordare colaborativă nu numai că ajută la întărirea relațiilor dintre oameni, ci creează și un sentiment comun de responsabilitate în lupta împotriva informațiilor false. Atunci când indivizii colaborează, pot dezvolta strategii mai eficiente și pot avea o influență mai puternică în contracararea răspândirii dezinformării.

2. Grupuri Interactive: o acțiune educațională de succes în combaterea dezinformării

2.1 Ce sunt Grupurile Interactive?

Grupurile Interactive reprezintă o modalitate de a organiza sala de clasă în grupuri mici, unde participanții lucrează împreună prin interacțiuni dialogice, urmând principiile învățării dialogice (Aubert et al., 2009). Această modalitate oferă o organizare incluzivă a clasei, și care generează rezultate optime în îmbunătățirea cunoștințelor și în promovarea unității între cursanți. Scopul principal al Grupurilor Interactive este de a îndeplini colectiv obiectivele de învățare și de a realiza împreună așteptările lor de învățare. Aceste grupuri îmbunătățesc eficacitatea învățării prin multiplicarea diversității interacțiunilor dintre participanți, profesori și voluntarii din comunitate, facilitând atingerea excelenței pentru toată lumea și maximizând eficiența timpului investit. Altfel spus, Grupurile Interactive generează învățare accelerată pentru toți participanții (Valls și Kyriakides, 2013).

În societatea de astăzi, sălile de clasă au devenit mai eterogene, provocând dificultăți în asigurarea succesului tuturor participanților din diferite culturi și cu diferite niveluri de învățare. Această provocare nu poate fi rezolvată doar de către profesori. O perspectivă dialogică asupra învățării pune accentul pe includerea tuturor vocilor (profesori, participanți și voluntari) pentru a organiza sesiuni care să îndeplinească nevoile tuturor. În ciuda faptului că diversitatea este adesea văzută ca o dificultate, dovezi științifice arată că facilitarea interacțiunilor dialogice și includerea tuturor în sala de clasă duce la o învățare mai bună și la rezultate pe măsură (Diez, Gatt și Racionero, 2011).

O strategie foarte eficientă în acest sens este implementarea Grupurilor Interactive (Valls și Kyriakides, 2013). Aceste grupuri promovează interacțiuni dialogice între participanții de diferite nivele și culturi, cu ajutorul voluntarilor. Principiul de bază este că ajutorul reciproc dintre colegi îmbunătățește învățarea. Cei care înțeleg rapid o sarcină sunt provocați să o explice altora în propriile cuvinte, ceea ce îmbunătățește propria lor învățare. În plus, cei care se confruntă cu dificultăți în realizarea sarcinii au pe cineva care să le explice într-un mod diferit de cel al profesorului, ducând adesea la o mai bună înțelegere. Grupurile Interactive promovează, de asemenea, o mai bună înțelegere între colegi, și valori precum solidaritatea între participanți (digiUP, 2015-2017).

2.2 Cum funcționează Grupurile Interactive?

După cum este prezentat în proiectul DigiUP (2015-2017), considerațiile cheie înainte de a lucra cu Grupuri Interactive sunt următoarele:

- a) **Formarea de grupuri eterogene:** Este esențial să se organizeze sesiunea într-un mod ce permite participanților să colaboreze în grupuri diverse, cuprinzând persoane din diferite culturi, grupe de vârstă și niveluri de competențe. Cu cât există mai multă diversitate într-un grup, cu atât interacțiunile vor fi mai variate, iar toată lumea va beneficia de experiențe de învățare care depășesc cele ale grupurilor omogene. Prin urmare, la început, profesorul împarte clasa în mici grupuri eterogene, formate din 5-6 persoane, deși dimensiunea grupului poate varia în funcție de numărul de participanți din clasă. Aspectul crucial este acela de a se asigura că fiecare grup conține persoane cu niveluri diferite de competențe, chiar dacă nu există diversitate în ceea ce privește culturile sau vârstele într-o anumită clasă. O modalitate de a realiza acest lucru, în special atunci când se lucrează cu computere, este să se atribuie două persoane per computer pentru a facilita interacțiunea în timpul îndeplinirii sarcinilor. Acest lucru este deosebit de relevant în cursurile de TIC, deoarece există adesea participanți care au cunoștințe anterioare despre anumite aplicații din munca lor sau din experiența personală, dar pot avea incertitudini sau lipsă de cunoștințe despre funcțiile mai avansate (vezi [Curriculum](#) pentru exemple concrete).
- b) **Planificarea sesiunilor:** Profesorul se implică în pregătirea prealabilă a activităților. Ulterior, profesorul organizează întâlniri cu voluntarii pentru a le oferi explicații cuprinzătoare ale activităților, permițându-le astfel să susțină eficient interacțiunile dintre participanți. Este crucial ca voluntarii să aibă o înțelegere clară a rolului lor, care constă în facilitarea interacțiunilor. Amintirea acestui lucru în timpul explicațiilor activităților înainte de clasă poate fi benefică.

Rolul profesorului

Profesorii sunt responsabili pentru furnizarea unei explicații clare a activităților specifice care urmează a fi realizate în timpul sesiunii. Aceștia joacă un rol esențial în rezolvarea situațiilor apărute, atunci când participanții nu pot face acest lucru pe cont propriu. Cu toate acestea, este important să se sublinieze faptul că accentul ar trebui să fie pus pe facilitarea interacțiunii dintre participanți, încurajându-i să învețe și să reflecteze asupra contribuțiilor reciproce, în loc să se concentreze exclusiv pe sarcinile individuale.

Prin urmare, una dintre responsabilitățile profesorului în formarea Grupurilor Interactive este să ajute participanții să se amestece în grupuri eterogene. Este esențial să li se explice participanților importanța lucrului cu persoane care au diferite niveluri de competențe, abilități, profiluri, cunoștințe și culturi, și cum acest lucru îmbunătățește învățarea pentru toți. Pe măsură ce sesiunile progresează cu Grupurile Interactive, ar

trebuie să devină din ce în ce mai natural pentru participanți să caute ajutor, să clarifice îndoieli și să interacționeze organic cu ceilalți membri ai grupurilor când întâmpină provocări.

Este crucial să se asigure că participanții își explică între ei problemele, deoarece acest lucru promovează o înțelegere mai profundă a activităților și a motivelor din spatele acestora. Simplul fapt de a imita pe cineva care este priceput într-o anumită sarcină fără a înțelege conceptele de bază îi va împiedica pe participanți să învețe eficient cum să utilizeze computerele, smartphone-urile sau internetul independent.

Rolul voluntarilor

Voluntarii servesc drept coordonatori ai interacțiunilor și sunt prezenți în sala de clasă pentru a se asigura că diversitatea dintre participanți este organizată într-un mod care le permite tuturor să atingă același nivel de cunoștințe. Ei au un rol vital în promovarea dialogurilor semnificative prin întrebări ce stimulează gândirea și participarea activă a tuturor persoanelor. Este important de menționat că voluntarii nu funcționează ca profesori, deoarece rolul lor nu implică explicarea conținutului sau corectarea activităților. Prin urmare, nu au nevoie de cunoștințe specifice despre competențele digitale pentru a participa la cursuri. În schimb, accentul lor constă în interacțiunea cu participanții individual și în grupuri, precum și în raportarea observațiilor și progresului către profesor.

Prezența unui voluntar în fiecare grup este importantă, deoarece aceștia se asigură de prezența interacțiunilor dialogice autentice. În plus, voluntarii pot oferi diferite forme de asistență față de profesor. În cazurile în care voluntarii nu sunt disponibili, devine responsabilitatea profesorului să stimuleze autogestionarea în cadrul fiecărui grup, permițând acestor interacțiuni să aibă loc între participanți.

Este crucial să încurajezi participanții să-și exprime îndoielile și să se susțină reciproc în înțelegerea activităților și a motivelor din spatele acestora. Dacă toată lumea imită doar o persoană pricepută fără să înțeleagă cu adevărat conceptele de bază, nu vor învăța eficient cum să utilizeze computerele, telefoanele mobile sau să navigheze pe internet. O astfel de înțelegere este crucială pentru aplicarea independent, dincolo de mediul de învățare.

Rolul participanților

Participanților ar trebui să li se comunice dinainte că este preferabil să colaboreze și să lucreze împreună în cadrul activităților. În cazul în care persoanele lucrează la sarcini individual, este important ca prima persoană care termină să îi ajute pe ceilalți care încă mai lucrează. Este crucial ca toți să-și împărtășească activ reflecțiile și concluziile pentru a se asigura că toți participanții înțeleg sarcina în desfășurare și că nimeni nu este lăsat în urmă.

2.3 Grupurile Interactive aplicate în Alfabetizarea Media Dialogică

Grupurile Interactive sunt folosite în domeniul alfabetizării digitale și alfabetizării media, cu scopul ca participanții să învețe nu doar cum să acceseze informații sau instrumente digitale, ci și cum să utilizeze aceste resurse pentru a verifica informațiile. Pentru a realiza acest lucru, alfabetizarea digitală și alfabetizarea media sunt împărțite în trei etape.

1 Sesiuni de învățare a bazelor TIC

În prima etapă, facilitatorul trebuie să prezinte conținutul care va fi acoperit în acea sesiune și să ofere o explicație teoretică despre cum să caute informații sau ce resurse pot fi folosite în acest sens. Aceasta permite participanților să aplice cunoștințele într-o manieră practică. În acest sens, este important ca facilitatorul să nu grăbească procesul de învățare și să își ia timpul necesar pentru a explica conținutul teoretic în detaliu, în ritmul solicitat de grup.

2. Căutarea informațiilor despre un subiect ales în grupuri mici

În a doua etapă, participanții sunt împărțiți în grupuri sau perechi pentru a desfășura activități care îi ajută să se familiarizeze cu platformele și să aplice ceea ce le-a fost învățat la începutul sesiunii. Principalul obiectiv al acestei activități este ca participanții să înceapă să se familiarizeze cu articolele științifice și platformele de accesare a cunoștințelor științifice (cum ar fi [Sappho](#) și [Adhyayana!](#)). Acesta este un prim pas crucial în verificarea informațiilor din media digitală. Dacă toate activitățile nu sunt finalizate, acestea pot fi continuate în sesiunea următoare. În plus, este important ca facilitatorii să încurajeze atât persoanele din grup să utilizeze calculatorul, cât și să desfășoare exercițiul împreună. Dacă una dintre persoane are o înțelegere mai bună a conținutului, aceasta ar trebui să-l explice colegului său, promovând astfel munca în grupuri interactive.

3. Prezentarea informațiilor găsite restului clasei

A treia etapă este partajarea descoperirilor. Grupurile și/sau perechile ar trebui să prezinte restului clasei tot ceea ce au găsit și să explice în detaliu informațiile descoperite. Este posibil ca la acest punct să apară perspective diferite cu privire la ceea ce a fost cercetat. Prin urmare, este important ca facilitatorul să modereze discuția și să ofere spațiu fertil ca toți participanții să se exprime. În cele din urmă, este crucial să se ghideze discuția în sfera informațiilor bazate pe dovezi și să se prevină schimbul de opinii fără fundament științific.

Rolul profesorului este să ajute participanții să învețe despre bazele de date pentru căutarea informațiilor științifice bazate pe dovezi prin intermediul platformelor și,

¹ Adhyayana (despre educație) și Sappho (despre gen) sunt Platforme Științifice de Impact Social create de proiectul Allinteract (2020-2023). Acestea sunt platforme participative non-populiste, disponibile tuturor, atât pentru consultare, cât și pentru contribuție. Pornind de la principiul participării cetățenilor în știință, obiectivul principal este să ofere cetățenilor un instrument participativ bazat pe știință care să-i ajute să facă distincția între afirmațiile bazate pe știință și înșelătorii.

astfel, să combată dezinformarea. În acest fel participanții pot aplica cunoștințele în grupuri interactive.

2.4 De ce folosim Grupurile Interactive pentru Alfabetizarea Media Dialogică?

În societatea informațională actuală, o parte semnificativă a informațiilor de care avem nevoie în viața de zi cu zi este disponibilă online. Dezvoltarea competențelor digitale devine crucială pentru accesarea și navigarea în acest lume digitală. Implementarea Grupurilor Interactive în cursurile legate de Tehnologia Informației și Comunicațiilor (TIC) nu doar facilitează învățarea mai rapidă și mai eficientă, ci și promovează dialogul reflexiv între participanți, voluntari și profesori. Aceste grupuri interactive promovează abilități importante precum procesarea informațiilor și gândirea critică, care sunt cerințe fundamentale în societatea informațională de astăzi (DigiUP, 2015-2017).

Conceptul de Grupuri Interactive se aliază schimbărilor sociale în curs și a fost recunoscut ca una dintre Acțiunile Educaționale de Succes în cadrul proiectului de cercetare INCLUDE-ED: Strategii pentru includere și coeziune socială în Europa prin educație (2006-2011). Acest proiect, dedicat investigării educației obligatorii în Europa, identifică Acțiunile Educaționale de Succes (SEA) (Flecha, 2015) ca intervenții ce contribuie la îmbunătățirea învățării și solidarității între participanți. Conform proiectului, principalele caracteristici ale Acțiunilor Educaționale de Succes (SEA) sunt:

- Contribuie la o învățare îmbunătățită și promovează un sentiment de solidaritate între participanți.
- Au calități universale, cu elemente comune care rămân consistente în diferite contexte.
- Pot fi implementate în diverse medii educaționale și niveluri, obținând rezultate comparabile.

3. Adunări de Alfabetizare Media Dialogică

3.1 De ce să desfășurăm Adunări de Alfabetizare Media Dialogică

Adunările de Alfabetizare Media Dialogică (DMLG) reprezintă o Acțiune Educațională de Succes care contribuie la abordarea provocărilor actuale ale Europei în ceea ce privește alfabetizarea media, fiind în strânsă legătură cu instituțiile educaționale și societatea civilă.

Importanța alfabetizării media și necesitatea îmbunătățirii acestora au fost recunoscute în Planul de Acțiune pentru Democrație al Europei (EDAP). Planul de Acțiune pentru Educație Digitală își propune să acorde prioritate dezvoltării abilităților digitale, inclusiv a alfabetizării media. Directiva UE recunoaște importanța alfabetizării media în utilizarea eficientă și sigură a media. În același mod, UNESCO sugerează Cele Cinci Legi ale Alfabetizării Media și a Informațiilor. Aceste legi subliniază importanța accesului cetățenilor la informații și natura dinamică a alfabetizării media și a informațiilor, ca o experiență vie, implicând cunoștințe, abilități și aptitudini în accesarea, evaluarea, utilizarea, producerea și comunicarea informațiilor provenite din media.

Din aceste motive, s-a identificat nevoia de a dezvolta un proiect care să atingă obiectivul de promovare a alfabetizării media pentru combaterea dezinformării. Prin urmare, proiectul DesinfoEND a transferat Adunările Dialogice (DG) în domeniul alfabetizării media. Adunările Dialogice, care au loc în diferite țări și în diverse discipline, fac parte din Acțiunile Educaționale de Succes (SEAs).

3.2 Cum să implementăm Adunările de Alfabetizare Media Dialogică

Implementarea Adunărilor de Alfabetizare Media Dialogică poate fi realizată prin Adunări Dialogice Științifice și/sau Adunări Dialogice Picturale. Scopul principal al ambelor tipuri de adunări (întruniri) este să promoveze gândirea critică.

3.2.1 Adunări dialogice științifice

Mai întâi, trebuie luat în considerare faptul că nu este necesar să ai cunoștințe academice pentru a începe sau participa la o Adunare de Alfabetizare Media Dialogică. Scopul este tocmai să înveți, să împărtășești și să promovezi gândirea critică, iar Adunările Dialogice Științifice arată cum acest lucru este posibil pentru oricine. Adunările Dialogice Științifice pot începe cu interesul participanților de a se implica în acest domeniu sau pot fi introduse ca o abordare diferită la subiecte precum sănătatea, educația, violența de gen, migrația, minoritățile etnice, etc. Participanții pot utiliza diferite resurse pentru a accesa lucrările și articolele lucrate în cadrul unei Adunări Dialogice Științifice (ScienceLit, 2016-2018).

Configurarea unei adunări

Are loc o primă întâlnire cu persoanele interesate de o Adunare Dialogică Științifică, în cadrul căreia se iau împreună un set de decizii. Selectăm colectiv temele (în funcție de ritmul și interesele grupului) din opțiunile oferite și, prin dialog, alegem o lucrare științifică originală sau un articol de impact legat de domeniul pe care dorim să-l discutăm. Toată lumea poate face sugestii și poate discuta de ce ar fi interesant să-l citească și poate să-și exprime gândurile despre acesta în cadrul Adunării Dialogice. Participanții, voluntarii și profesorul trebuie să decidă

asupra capitolelor sau paginilor care vor fi citite pentru următoarea sesiune. Apoi, fiecare participant trebuie să citească acasă sau în clasă ceea ce s-a convenit, să aleagă un paragraf și să caute informații verificate suplimentare pentru a fi folosite în argumentare în cadrul Adunării Științifice Dialogice.

În timpul adunării

Primul pas pentru a începe o Adunare Științifică Dialogică este să se aleagă moderatorul. Odată ales, moderatorul deschide sesiunea întrebând cine ar dori să-și explice paragraful ales și notează o listă de persoane care doresc să vorbească sau să intervină și îi acordă cuvântul primei persoane care ridică mâna. Persoana care are cuvântul citește paragraful ales cu voce tare în timp ce ceilalți participanți ascultă. Participantul explică de ce a ales acest paragraf și își împărtășește gândurile despre acesta cu ceilalți participanți. În cazul Adunărilor de Alfabetizare Media Dialogică, este important ca, atunci când își împărtășesc ideile despre fraza sau paragraful evidențiat, să o facă folosind informații complementare verificate legate de paragraful selectat. Ulterior, moderatorul întreabă dacă cineva ar dori să adauge un comentariu și le oferă cuvântul celor care doresc să vorbească, astfel încât aceștia să poată oferi interpretări diferite și să împărtășească opinii despre paragraf. Odată ce intervențiile sunt finalizate, moderatorul întreabă dacă participanții sunt de acord să treacă la alt paragraf și să avanseze către următorul participant de pe listă, asigurând participarea tuturor persoanelor dornice. Este important de menționat că nu există obligația ca toată lumea să participe la discuție, deoarece unele persoane pot prefera să nu intervină din diferite motive, dar să beneficieze totuși de discuție ascultând ceilalți participanți. Cu toate acestea, moderatorul trebuie întotdeauna să acorde prioritate participanților care au participat mai puțin. Pentru a face acest lucru, se poate da cuvântul tuturor celor prezenți, astfel încât fiecare persoană să ofere o opinie scurtă despre ceea ce s-a citit.

Când Adunarea Dialogică Științifică se încheie, participanții se pun de acord cu privire la capitolele, articolele sau lucrările de citit pentru sesiunea următoare. Astfel, procesul începe din nou.

3.2.2 Adunări dialogice picturale

Utilizarea imaginilor facilitează un proces de învățare dual: în primul rând, promovează dezvoltarea abilităților critice de alfabetizare vizuală, iar în al doilea rând, îmbunătățește înțelegerea conținutului abordat în fiecare sesiune. Astfel, imaginile servesc nu doar ca bază pentru discuții, ci și pentru explorarea subiectelor asociate. Dezbaterile se desfășoară în jurul imaginilor într-un mod circular, creând spații pentru discuție. Scopul este de a analiza și reflecta asupra imaginilor, luând în considerare conținutul acoperit anterior în fiecare sesiune tematică, precum și cunoștințele și experiențele de viață ale fiecărui participant. Educatorul poate utiliza întrebări sugerate pentru a stimula și îmbogăți aceste dezbateri.

Imaginile folosite provin din diverse surse de mass-media, cum ar fi ziare, reviste, televiziune, internet și fotografii. Profesorul furnizează materiale care introduc conținutul tematic pentru discuția zilei. Acest ghid permite profesorului să ofere contextul și să prezinte fiecare temă. Odată ce tema este introdusă, participanții comentează imaginile selectate una câte una, discutând ceea ce observă în imagine, ceea ce sugerează imaginea, gândurile personale, modul în care o relatează la conținutul sesiunii, cunoștințele existente despre subiect și relevanța sa pentru evenimentele curente. Pe măsură ce cursul progresează, participanții încep să facă legături între imaginile dintr-o sesiune și cele din sesiunile anterioare (DIMELI, 2002-2004). Astfel, adulții vulnerabili își vor îmbunătăți alfabetizarea media, alfabetizarea digitală, competențele de gândire, precum și competențele sociale și interculturale.

3.3 Rolul moderatorului și al voluntarilor

Una dintre persoanele participante la Adunările Picturale Dialogice are rolul de moderator. Această persoană este aleasă printr-un dialog, și funcția sa este de a asigura participarea egalitară a tuturor. Nu este necesar să fie un expert în subiectul discutat pentru a oferi clarificări și explicații. Este suficient ca persoana care moderează sesiunea să aibă cunoștințe despre modul corect de desfășurare și criteriile Adunărilor Picturale Dialogice pentru a facilita construirea colectivă a sensului. Participanții au responsabilitatea de a discuta, de a-și schimba părerile și de a veni cu întrebări. Prin urmare, principala funcție a moderatorului este să mențină ordinea intervențiilor și, așa cum s-a menționat anterior, să acorde prioritate participanților cu mai multe dificultăți în a vorbi public, chiar dacă preferința lor nu este să o facă. Moderatorul este responsabil pentru asigurarea unei distribuții corecte și egale în timpul disponibil.

Alte aspecte pe care moderatorul trebuie să le ia în considerare includ:

- Să nu-și impună opinia niciodată
- Să nu explice sau să prezinte conținutul ori să judece intervențiile (Science Lit, 2016-2018).

4. Evaluarea competențelor în Alfabetizarea Media

Pentru evaluarea abilităților digitale ale participanților se sugerează utilizarea scalei dezvoltate de Clifford et al. (2020) ca parte a Cadrului European de Competențe Digitale pentru Cetățeni (DigComp). Instrumentul DigCompSat a fost validat psihometric și oferă o abordare cuprinzătoare a competențelor digitale, potrivite pentru diverse domenii de activitate. Scopul său este de a evalua empiric gama de competențe DigComp 2.1 prin trei niveluri de abilități digitale: Elementare, Intermediare și Avansate. Instrumentul de evaluare este împărțit în 5 dimensiuni necesare oamenilor pentru a avansa profesional: Alfabetizare în Informații și Date,

Comunicare și Colaborare, Creare de Conținut Digital, Siguranță și Rezolvare a Problemelor. Deoarece acest proiect se concentrează în principal pe facilitarea participanților în dobândirea abilităților de căutare și verificare a informațiilor pe Internet, s-a pus un accent mai mare pe dezvoltarea competențelor digitale în cadrul sesiunilor de Alfabetizare în Informații și Date. Procedura sugerată pentru evaluarea acestor competențe este de a realiza o evaluare pre-curs și post-curs. Astfel, va fi posibil să se constate dacă participanții și-au îmbunătățit abilitățile digitale în funcție de ceea ce au învățat în timpul cursului.

Pe de altă parte, față de autoevaluarea cantitativă a competențelor digitale, se sugerează efectuarea unei evaluări calitative a participanților prin intermediul focus-grupurilor. Această metodă de evaluare calitativă permite obținerea mai multor perspective și experiențe personale într-un timp mai scurt decât în cazul interviurilor individuale; și, de asemenea, prin implementarea focus-grupurilor, spre deosebire de interviurile individuale, li se permite participanților să interacționeze între ei și să își pună la îndoială viziunile, crescând posibilitatea de a obține o imagine mai realistă a subiectului abordat. În plus, utilizarea focus-grupurilor comunicative ajută la identificarea similarităților și diferențelor dintre perspectivele și punctele de vedere ale participanților (Nyumba et al., 2018).

5. Despre proiectul DesinfoEND

Proiectul DesinfoEND face parte din Programul Erasmus+ 2021 și are ca principal obiectiv combaterea dezinformării în întreaga Europă prin dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de alfabetizare media ale adulților vulnerabili prin Învățare Dialogică și implementarea a două Acțiuni Educaționale de Succes diferite: Grupuri Interactive și Adunări Dialogice de Alfabetizare Media. Proiectul este coordonat de Asociación de Personas Participantes Agora din Spania, iar restul consorțiului este format din 3 asociații, o federație și o fundație din 4 țări europene diferite: European Association for the Education of Adults (EAEA) (Belgia), Grupul pentru Integrare Europeană (GIE) (România), Federacion de Asociaciones Culturales y Educativas de Personas Adultas (FACEPA) (Spania) și Villa Montesca Study Center Foundation. Proiectul are o durată de doi ani (2022-2024).

Pentru atingerea obiectivelor proiectului, vor fi create două instrumente:

- 1) Un Toolkit inovator (Curriculum și Metodologie), co-creat cu adulții vulnerabili, care susține formarea incluzivă și participativă în TIC, precum și Alfabetizare Media prin implementarea Acțiunilor Educaționale de Succes cu abordare dialogică. Cele două componente ale Toolkit-ului se bazează pe rezultatele a trei Cursuri Pilot desfășurate în Spania, Italia și România;
- 2) Un curs online (MOOC) pentru a instrui profesioniștii în educația pentru adulți și voluntarii cu privire la modul de combatere a dezinformării în cursurile lor de TIC și/sau în alte domenii de cunoaștere, utilizând Metodologia de Alfabetizare Media

Dialogică. Conținuturile MOOC-ului sunt elaborate cu contribuția participanților și voluntarilor din fiecare organizație parteneră.



6. Referințe

- Aubert, A., García, C., & Racionero, S. (2009). El aprendizaje dialógico. *Cultura y educación*, 21(2), 129-139.
- Clifford, I., Kluzer, S., Troia, S., Jakobson, M., & Zandbergs, U. (2020). *DigCompSat. A Self-reflection Tool for the European Digital Framework for Citizens* (No. JRC123226). Joint Research Centre.
- Colomina, C., Margalef, H. S., Youngs, R., & Jones, K. (2021). The impact of disinformation on democratic processes and human rights in the world. *Brussels: European Parliament*.
- Dahlgren, P. M. (2021). A critical review of filter bubbles and a comparison with selective exposure. *Nordicom Review*, 42(1), 15-33.
- Díez, J., Gatt, S., & Racionero, S. (2011). Placing Immigrant and Minority Family and Community Members at the School's Centre: the role of community participation. *European Journal of Education*, 46(2), 184-196.
- European Commission (July 19th 2023). *Shaping Europe's digital future*. European Commission. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/media-literacy>
- European Commission (July 19th 2023). *Shaping Europe's digital future. Digital Skills*. European Commission. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-skills>
- European Court of Auditors (2021). *EU actions to address low digital skills*. European Court of Auditors. https://www.eca.europa.eu/Lists/ECADocuments/RW21_02/RW_Digital_skills_EN.pdf
- 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.
- Guner, H., & Acarturk, C. (2020). The use and acceptance of ICT by senior citizens: a comparison of technology acceptance model (TAM) for elderly and young adults. *Universal Access in the Information Society*, 19, 311-330.
- Nyumba, T., Wilson, K., Derrick, C. J., & Mukherjee, N. (2018). The use of focus group discussion methodology: Insights from two decades of application in conservation. *Methods in Ecology and evolution*, 9(1), 20-32.
- Pulido, C. M., Villarejo-Carballido, B., Redondo-Sama, G., & Gómez, A. (2020). COVID-19 infodemic: More retweets for science-based information on coronavirus than for false information. *International sociology*, 35(4), 377-392.
- Seifert, A., Cotten, S. R., & Xie, B. (2021). A double burden of exclusion? Digital and social exclusion of older adults in times of COVID-19. *The Journals of Gerontology: Series B*, 76(3), 1-5.
- Valls, R., & 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
- Xie, B., Charness, N., Fingerman, K., Kaye, J., Kim, M. T., & Khurshid, A. (2020). When Going Digital Becomes a Necessity: Ensuring Older Adults' Needs for Information, Services, and Social Inclusion During COVID-19. *Journal of aging & social policy*, 32(4-5), 460–470.

