



ACTUALIZAT

Ghid pentru profesori și cadrele didactice privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare

Manuscris finalizat în ianuarie 2026

Ediție revizuită

Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2026

© Uniunea Europeană, 2026



Politica Comisiei privind reutilizarea este pusă în aplicare prin Decizia 2011/833/UE a Comisiei din 12 decembrie 2011 privind reutilizarea documentelor Comisiei (JO L 330, 14.12.2011, p. 39, ELI: <http://data.europa.eu/eli/dec/2011/833/oj>).

Cu excepția cazului în care se prevede altfel, reutilizarea prezentului document este autorizată în temeiul unei licențe Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Aceasta înseamnă că reutilizarea este autorizată, cu condiția ca sursa documentului să fie recunoscută și să fie indicate orice modificări.

Pentru orice utilizare sau reproducere a unor elemente care nu sunt deținute de Uniunea Europeană, este posibil să fie necesară solicitarea permisiunii direct de la titularii drepturilor respective.

Print	ISBN 978-92-68-32896-5	doi:10.2766/7719023	NC-01-25-183-RO-C
PDF	ISBN 978-92-68-32895-8	doi:10.2766/9817974	NC-01-25-183-RO-N

Mulțumiri

Ghidul a fost revizuit cu sprijinul **Grupului de lucru privind actualizarea Ghidului pentru profesori și cadrele didactice privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare**, reunit în cadrul Centrului european pentru educația digitală (EDEH). Comisia mulțumește următorilor membri pentru expertiza și angajamentul lor:

Ana María Pérez Moral	Antonia Nikou	Arminas Muse
Christina Löfving	Colin Kavanagh	Declan Qualter
Eva Lopez	Hans Martens	Irene Andriopoulou
İsmail Şan	Jessica Niewint-Gori	Livija Pribanić
Luis Mesquita da Fonseca	Marco Kalz	Maria Steger
Mikko Perälä	Nicola Bruno	Petra Bevek
Raluca Buturoiu	Sandra Troia	

Activitatea grupului a fost ghidată de **grupul de coordonare format din:**

Sally Reynolds	Kari Kivinen	Juliane von Reppert-Bismarck
Vitor Tomé	Louise Heeran Flynn	

Prezentul ghid se bazează pe activitatea **Grupului de experți privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare**, instituit de Comisia Europeană și sprijinit de consultanți asociați ai ECORYS. Dorim să mulțumim următorilor membri ai grupului inițial de experți pentru contribuțiile lor:

Ahmet Murat Kılıç	Alina Bargaoanu	Arminas Varanauskas
Cassie Hague	Charo Sadaba	Claus Hjorth
Divina Frau-Meigs	Eleni Kyza	Gabriella Thinsz
Giacomo Mazzone	Irene Andriopoulou	Jens Vermeersch
Juliane von Reppert-Bismarck	Kamil Mikulski	Kari Kivinen
Norman Röhner	Onno Hansen-Staszyński	Sally Reynolds
Sandra Troia	Stacey Featherstone	Thomas Nygren
Veni Markovski	Vitor Tomé	

Disclaimer

Acest ghid nu are caracter obligatoriu și este menit să sprijine cadrele didactice, directorii unităților de învățământ și autoritățile din domeniul educației în promovarea unor medii de educație digitală sigure, favorabile incluziunii și de încredere, în conformitate cu valorile europene și cu legislația UE aplicabilă.

Textul include exemple de instrumente, resurse și inițiative digitale, precum și denumirile întreprinderilor sau ale organizațiilor care le furnizează. Aceste referințe au doar un scop ilustrativ, iar includerea lor nu reprezintă o susținere oficială a acestora de către Comisia Europeană. Autorii au urmărit să includă, pe cât posibil, exemple accesibile gratuit, utilizate pe scară largă și diverse, în special din Europa.

Prezentul document este menit să ofere sprijin profesorilor și cadrelor didactice în alfabetizarea digitală a tinerilor și în consolidarea rezilienței acestora la dezinformare, inclusiv în contextul inteligenței artificiale. Scopul documentului nu este să ofere ghidaj cu privire la asigurarea respectării Regulamentului UE privind inteligența artificială [Regulamentul (UE) 2024/1689].

Cuprins

Mulțumiri.....	4
Rezumat.....	6
1. Cuvânt înainte.....	8
2. Introducere	10
3. Utilizarea ghidului în domeniul educației și formării	11
4. Prezentarea contextului.....	13
5. Dezvoltarea competențelor digitale în clasă și în școală: promovarea cetățeniei digitale	20
6. Dezinformare: despre ce vorbim?	24
7. IA generativă și dezinformarea.....	32
8. Platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme.....	39
9. Pre-demontarea (prebunking).....	48
10. Evaluarea competențelor digitale în școală și în clasă	53
11. Recomandări pentru directorii unităților de învățământ și pentru responsabili de elaborarea politicilor	58
12. Resurse.....	62

Rezumat

Prezentul ghid, actualizat în 2026, se adresează cadrelor didactice de la toate nivelurile de învățământ care doresc să își ajute elevii să își îmbunătățească competențele digitale și să utilizeze aceste competențe în abordarea provocării tot mai mari reprezentate de dezinformare. Ele oferă sfaturi practice și sugestii pe care cadrele didactice le pot pune în practică în sălile de clasă, punându-și în valoare propriile cunoștințe de specialitate și experiența acumulată. Ghidul include mai multe analize aprofundate pe teme relevante în acest domeniu, inclusiv natura dezinformării, rolul inteligenței artificiale generative, al platformelor de comunicare socială și al influențatorilor de pe aceste platforme, precum și descrieri ale strategiilor specifice de combatere a dezinformării, inclusiv pre-demontarea (prebunking).

Pe lângă sfaturi și informații, ghidul include, în plus, mai multe planuri de lecție care pot fi utilizate de către cadrele didactice pentru a combate dezinformarea. Prezentul ghid include și o serie de recomandări pentru a sprijini directorii unităților de învățământ și alți responsabili de elaborarea politicilor în promovarea în continuare a alfabetizării digitale în sălile de clasă și în școli.

Lista activităților recomandate din prezentul ghid

Activitatea 1: Consultați normele privind discursurile de incitare la ură din țara dumneavoastră	14
Activitatea 2: Aflați dacă există un cod de bune practici pentru jurnaliști	14
Activitatea 3: Stabiliți un set de reguli de comportament în clasă	17
Activitatea 4: Explorați mai multe perspective din diverse surse	18
Activitatea 5: Pregătiți întrebări pentru părinți	19
Activitatea 6: Explorați drepturile și principiile digitale aplicabile elevilor	23
Activitatea 7: Urmăriți-vă amprenta digitală	23
Activitatea 8: Analizați un exemplu de dezinformare	25
Activitatea 9: Documentați-vă cu privire la motivele pentru care este creată dezinformarea	26
Activitatea 10: Organizați dezbateri pe tema libertății mass-mediei	27
Activitatea 11: Utilizați instrumente de IA pentru demontarea miturilor	33
Activitatea 12: Utilizați IA pentru a sprijini gândirea critică prin simulări	34
Activitatea 13: Jucați „Învăța robotul!” - un exemplu de învățare prin predare	35
Activitatea 14: Puneți în practică provocarea referitoare la deepfake-uri împreună cu elevii dumneavoastră	36
Activitatea 15: Întrebați elevii ce platforme utilizează și de ce	40
Activitatea 16: Aflați pe cine urmăresc elevii în mediul online și de ce	43
Activitatea 17: Utilizați abilitățile de gândire critică pentru a testa veridicitatea postărilor influențatorilor	44
Activitatea 18: Organizați o dezbatere privind platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme	45
Activitatea 19: Derulați o campanie pentru comunitatea școlară	47
Activitatea 20: Discutați despre emoții	51
Activitatea 21: Discutați despre importanța onestității	51
Activitatea 22: Învățați să înțelegeți mai bine algoritmii	52
Activitatea 23: Evaluați capacitatea elevilor de a identifica titlurile manipulative	53
Activitatea 24: Evaluați atitudinile elevilor față de informații	54

Lista sfaturilor din prezentul ghid

Sfatul 1: Începeți cu subiectele mai puțin controversate	15
Sfatul 2: Adoptați o atitudine empatică	19
Sfatul 3: Discutați cu elevii la finalul lecției	19
Sfatul 4: Preluați sugestii de la elevi	21
Sfatul 5: Evidențiați acțiunile pe care le pot întreprinde elevii pentru a reduce dezinformarea	26
Sfatul 6: Faceți asocieri cu drepturile omului	29
Sfatul 7: Prezentați aspectele importante de reținut în ceea ce privește utilizarea inteligenței artificiale generative	33
Sfatul 8: Evidențiați faptul că datele părtinitoare generează rezultate distorsionate de prejudecăți	37
Sfatul 9: Aflați cum utilizează elevii platformele, înainte de ora de curs	40
Sfatul 10: Transformați acțiunea de a afla pe cine urmăresc elevii în mediul online într-o activitate de învățare aprofundată în clasă	43
Sfatul 11: Reamintiți-le elevilor să se gândească întotdeauna bine înainte de a clicka	46
Sfatul 12: Reamintiți-le elevilor că platformele de comunicare socială reprezintă un spațiu partajat de mai mulți utilizatori	46
Sfatul 13: Utilizați exemple și un limbaj adecvate vârstei	52
Sfatul 14: Utilizați exemple de dezinformare din disciplina pe care o predăți	52
Sfatul 15: Integrați aspectele legate de combaterea dezinformării în activitatea dumneavoastră de predare	52
Sfatul 16: Evaluați competențele de cercetare ale elevilor	56
Sfatul 17: Colaborați cu universitățile	57
Sfatul 18: Explorați oportunitățile de finanțare locale, naționale sau internaționale	60
Sfatul 19: Informați personalul cu privire la inițiativele de politică legate de alfabetizarea digitală	60
Sfatul 20: Familiarizați-vă cu termenii din glosar	61
Sfatul 21: Organizați evenimente de tip hackaton pentru directorii unităților de învățământ	61

1. Cuvânt înainte

Tinerii europeni trăiesc într-o lume în care tehnologiile digitale fac parte integrantă din viața lor de zi cu zi. Limita dintre mediul online și cel offline este din ce în ce mai obscură. Așa cum este, din păcate, și limita dintre adevărat și fals. Dinamica evoluțiilor tehnologice și situațiile geopolitice au făcut ca mediul online să fie mai complex de explorat. Dezinformarea este omniprezentă. La fel este și numărul mare de actori care doresc să o utilizeze ca instrument. Influențatorii de pe platformele de comunicare socială câștigă încredere în rândul tinerilor, modelând valorile și viziunile asupra lumii, în timp ce instrumentele de IA generativă, inclusiv falsurile grosolane, pun în mod direct sub semnul întrebării valorile democrației. Cine spune adevărul? Care este agenda lor? Cine este real? Fiecare întrebare poate primi un răspuns exact numai după ce abilitatea de a judeca corect a fost dobândită și aplicată.



Acestea sunt motivele pentru care am actualizat acest *Ghid pentru profesori și cadre didactice privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare*. Ele sunt concepute pentru a-i ajuta pe profesori să procedeze în cel mai bun mod – pentru și împreună cu elevii care au nevoie urgentă de această abilitate. **Învățarea modului de a distinge între fapte reale și ficțiune în mediul online începe cu alfabetizarea digitală.** Este esențial ca elevii europeni să dezvolte, de la o vârstă fragedă, o atitudine critică în raport cu mediul online.

Atunci când a fost publicat primul ghid, în octombrie 2022, care materializează Planul de acțiune pentru educație digitală, am urmărit să oferim sprijin practic cadrelor didactice din întreaga

UE pentru a facilita învățarea care vizează complexitatea mediului online.

Prin actuala actualizare, obiectivul nostru este de a extinde sprijinul nostru către comunitatea mare și diversă a cadrelor didactice și a educatorilor și de a răspunde în mod direct experiențelor online ale tinerilor, ținând seama de cele mai recente evoluții tehnologice și din societate. Am inclus o serie de noi secțiuni pe teme precum IA generativă, platformele de comunicare socială și influențatorii, pre-demontarea (*prebunking*), precum și planuri de lecții practice. O secțiune dedicată vizează acum și factorii de decizie în materie de politici și directorii unităților de învățământ, oferind ghidaj suplimentar privind promovarea schimbărilor sistemice.

Ne așteptăm ca acest ghid să fie utilizat pe scară largă. Cetățenii europeni se așteaptă ca sistemul de educație să abordeze provocările cu care se confruntă democrația. Majoritatea (80 %) consideră că alfabetizarea digitală și competențele digitale contribuie la protejarea noastră împotriva inducerii în eroare prin dezinformarea din mediul online. Ei cred că toți profesorii ar trebui să dispună de competențele necesare pentru a-i ajuta pe elevi să recunoască dezinformarea din mediul online (89 %)¹.

Comisia Europeană acționează în mod concret pentru a răspunde acestor preocupări. În cadrul *Uniunii competențelor*, *Planul de acțiune privind competențele de bază* stabilește competențele digitale și cetățenești ca parte a setului de competențe de bază pentru a reuși în secolul al XXI-lea. *Strategia privind o Uniune a pregătirii și Scutul european pentru democrație* menționează alfabetizarea digitală și mediatică drept elemente centrale în formarea unei puteri individuale și colective împotriva riscurilor la adresa democrației noastre.

¹ Eurobarometrul Flash din 2025 privind nevoile viitoare în educația digitală <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/3352>.

Sunt mândră că acum putem prezenta acest *Ghid* actualizat pentru profesori și cadre didactice privind combaterea dezinformării și promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare. Doresc să mulțumesc experților – profesori, formatori de cadre didactice, jurnaliști, cercetători, experți în alfabetizarea mediatică și inovatori – care au făcut ca această actualizare să fie practică și ușor de utilizat. Acești experți fac parte din comunitatea vie a Centrului european pentru educație digitală. Cred cu tărie că ghidul poate avea un rol esențial în a utiliza alfabetizarea digitală pentru a sprijini democrația.

Iar eforturile noastre vor continua cu Pachetul privind educația, pe care îl vom propune spre sfârșitul acestui an. Prin

intermediul unei noi Scheme de sprijin pentru competențe de bază, care consolidează nu numai competențele digitale, ci și competențele cetățenești, ne vom dubla eforturile de consolidare a competențelor fundamentale care protejează și îmbogățesc societatea noastră democratică. Viitoarea noastră Agendă UE pentru cadre didactice și formatori și inițiativa privind Alianța europeană a școlilor vor contribui la atingerea acestor obiective.

Către toți cei care fac parte din comunitatea educației digitale și sunt pasionați de responsabilizarea tinerilor în era digitală – vă invit să utilizați la maxim acest ghid, împreună cu elevii dumneavoastră, în sala de clasă.



Pia Ahrenkilde Hansen
Director General pentru Educație,
Tineret, Sport și Cultură



2. Introducere

Promovarea alfabetizării digitale și consolidarea rezilienței la dezinformare în sălile de clasă și în școli nu au fost niciodată atât de importante ca în prezent. Atât profesorii/cadrele didactice, cât și elevii, indiferent de nivelul școlar sau de tipul școlii, navighează într-un mediu online din ce în ce mai complex, unde se poate citi, auzi și vedea mai mult conținut decât oricând.

Acest aspect oferă oportunități fără precedent de a găsi informații și de a comunica cu alte persoane, atât în mediul școlar, cât și în afara acestuia.

În calitate de profesori și de cadre didactice, aveți rolul important de a-i ajuta pe tineri să dobândească competențele de care au nevoie pentru a învăța pe tot parcursul vieții într-o lume din ce în ce mai digitalizată. În plus, aceste competențe pot sprijini tinerii în rolul pe care mulți dintre ei îl joacă în învățarea intergenerațională, ajutându-și părinții și chiar bunicii să navigheze în mediul online. Stăpânirea aptitudinilor și competențelor digitale îi va ajuta pe tinerii din sala dumneavoastră de clasă să devină cetățeni abili și activi în secolul al XXI-lea. Ele sunt competențe dobândite, iar prezentul ghid, publicat pentru prima dată în 2022 și actualizat în 2026, are scopul de a vă ajuta să sprijiniți elevii² în acest proces. În această versiune actualizată, am introdus conținut nou privind inteligența artificială generativă, platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme, pre-demontarea (*prebunking*), precum și o secțiune care vizează în mod specific comunicarea cu responsabilii de elaborarea politicilor publice. Am adăugat, în plus, o secțiune nouă cu exemple de planuri de lecție pe care le puteți utiliza în sala dumneavoastră de clasă.

Deși sunt specificate diferite niveluri de învățământ (de exemplu, secundar superior, primar inferior, nevoi educaționale speciale (NES) sau nevoi educaționale suplimentare (AEN)), atunci când se face referire la activități specifice în ghid sau în planurile de lecție, este important de menționat faptul că promovarea alfabetizării digitale prin educație și formare ar trebui să înceapă cât mai devreme posibil. Multe dintre activități pot fi desfășurate cu elevii din învățământul primar inferior, iar profesorii sunt încurajați să adapteze planurile de lecție pentru a le putea folosi la clasă. Este important ca elevii să cunoască încă de la o vârstă fragedă diferitele modalități de combatere a dezinformării.

Informațiile care ajung în sălile de clasă și în casele elevilor dumneavoastră provin de la o foarte mare varietate de autori,

surse și canale, fiecare cu propriul punct de vedere și, în unele cazuri, cu propria agendă. Având în vedere acest peisaj mediatic și informațional în schimbare, elevii trebuie să știe să acceseze, să creeze, să gestioneze, să înțeleagă, să integreze, să comunice, să evalueze și să disemineze informații în condiții de siguranță și în mod responsabil atunci când utilizează tehnologiile digitale. În prezentul ghid, termenul de alfabetizare digitală se referă la aceste abilități. În calitate de profesori/cadre didactice, aveți sarcina importantă de a facilita acest proces.

Deși lumea digitală în continuă expansiune oferă posibilități extinse, aceste noi evoluții determină, în plus, numeroase provocări și riscuri. Informațiile inexacte răspândite în mod intenționat sau neintenționat ne-au reamintit cât de vulnerabile pot fi democrațiile în era digitală. Democrațiile sănătoase se bazează pe dezbateri deschise, pe participarea cetățenilor, pe accesul la informații, pe libertatea de exprimare și pe echilibrul puterilor. Democrația poate fi subminată atunci când sursele de informații sunt compromise de informații eronate, dezinformare și informare malițioasă. În prezentul ghid, ne vom concentra în special pe dezinformare, definită ca o serie de informații al căror caracter fals sau înșelător poate fi verificat, care sunt create, prezentate și diseminate pentru a obține un câștig economic sau pentru a induce publicul în eroare în mod deliberat și care pot cauza prejudicii publice. Multe dintre sugestiile furnizate pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă fenomenul dezinformării și dinamica acestuia sunt valabile însă și pentru combaterea informațiilor eronate și a informării malițioase.



2 În prezentul ghid, am folosit termenul „elev” pentru a ne referi atât la elevii din învățământul primar, cât și la cei din învățământul secundar.

3. Utilizarea ghidului în domeniul educației și formării

Prezentul ghid oferă îndrumări concrete și practice pentru profesori/cadrele didactice. Este important de precizat de la bun început că nu intenționăm să oferim dispoziții sau axiome, ci mai degrabă sprijin practic pentru predarea în sălile de clasă și în medii educaționale similare.

Dacă sunteți în căutarea unor explicații clare cu privire la anumite concepte tehnice, a unor exerciții de verificare a informațiilor pe care să le propuneți elevilor în clasă, a unor sugestii cu privire la modalitățile de încurajare a obiceiurilor „sănătoase” de folosire a mediului online sau a unor moduri de evaluare a elevilor, aici veți găsi ce aveți nevoie. Pentru facilitarea consultării, în secțiunea 12 („Resurse”) este inclus un glosar cu cuvinte esențiale.

Elaborarea de direcții pentru promovarea alfabetizării digitale și combaterea dezinformării nu este întotdeauna o sarcină ușoară, având în vedere schimbările rapide în domeniul tehnologiei și peisajul mediatic. Prezentul ghid nu oferă soluții la toate problemele cu care vă puteți confrunța în clasă, ci urmăresc să contribuie la realizarea următoarelor obiective:

1. furnizarea de informații și cunoștințe utile cu privire la dinamica și manifestările dezinformării;
2. stimularea înțelegerii modalităților de dezvoltare a competențelor digitale și crearea unei foi de parcurs referitoare la acestea;

3. schimbul de informații cu privire la modalitățile de utilizare critică și responsabilă a tehnologiilor digitale;
4. o analiză mai aprofundată cu privire la câteva evoluții esențiale în domeniul alfabetizării digitale, și anume inteligența artificială generativă, platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme, precum și pre-demonstrarea (prebunking);
5. furnizarea de informații cu privire la modul de evaluare a competențelor digitale ale elevilor;
6. abordarea rolului directorilor unităților de învățământ și al responsabililor de elaborarea politicilor în realizarea unei schimbări sistemice în domeniu.

În vederea îndeplinirii acestor obiective, prezentul ghid este structurat după cum urmează:

Secțiunea 4 Prezentarea contextului prezintă îndrumări pentru a transforma sălile de clasă și școlile într-un mediu mai favorabil alfabetizării digitale și combaterii dezinformării.

**Aceste informații
sunt corecte?**



Secțiunea 5 Dezvoltarea competențelor digitale în clasă și în școală: promovarea cetățeniei digitale

examinează obstacolele și provocările specifice, obiectivele de învățare și practicile legate de aceste subiecte pe care le puteți folosi în activitatea dumneavoastră.

Secțiunea 6 Dezinformarea: despre ce vorbim?

examinează diferitele dimensiuni ale dezinformării și modalitățile prin care acest fenomen poate fi abordat în mod optim. Această secțiune analizează motivele pentru care este creată dezinformarea și modul în care aceasta este răspândită.

Secțiunea 7 Inteligența artificială generativă și dezinformarea

(nou) abordează în profunzime subiectul inteligenței artificiale generative și rolul acesteia în contextul dezinformării. Această secțiune nouă urmărește să sprijine profesorii în combaterea mai eficientă a dezinformării facilitate de IA și să îi ajute să descopere modalitățile prin care IA poate contribui la combaterea dezinformării.

Secțiunea 8 Platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme

(nou) analizează în detaliu cum și de ce vedem un anumit conținut online, precum și modul în care profesorii îi pot sprijini pe elevi să navigheze în mediul online în condiții de siguranță și în mod responsabil.

Secțiunea 9 Pre-demontarea (prebunking) (nou) examinează valoarea și impactul pe care tehnica pre-demontării (prebunking) îl poate avea atunci când este prezentată în clasă.

Secțiunea 10 Evaluarea competențelor digitale în școală și în clasă oferă îndrumări cu privire la modul în care pot fi evaluați elevii și la modalitățile de evaluare a inițiativelor în materie de alfabetizare digitală pe care școala dumneavoastră le-ar putea implementa.

Secțiunea 11 Recomandări pentru directorii unităților de învățământ și responsabili de elaborarea politicilor

(nou) urmărește să ofere îndrumări clare pe baza cărora se poate acționa și care să le permită responsabililor de elaborarea politicilor în domeniul educației și directorilor unităților de învățământ să promoveze alfabetizarea digitală și să consolideze reziliența la dezinformare.

Secțiunea 12: Resurse (nou) include o serie de strategii pedagogice favorabile incluziunii, mai multe exemple de planuri de lecție practice pe care le puteți utiliza în activitatea de predare, precum și un glosar cu diverși termeni pe care îi veți întâlni în acest document.

În cuprinsul prezentului ghid veți întâlni casete colorate. Acestea au rolul de a vă facilita lectura:

- casetele **verzi** oferă sfaturi practice de predare și învățare, de exemplu despre cum îi puteți ajuta pe elevi să verifice sursele sau cum să îi implicați pe părinți;

- casetele **albastre** includ sugestii de activități pe care le puteți utiliza în procesul de predare, cum ar fi o activitate pe care o puteți desfășura pentru a-i ajuta pe elevii dumneavoastră să discearnă între un fapt și o opinie sau pentru a iniția o discuție cu privire la economia dezinformării;
- casetele **portocalii** includ informații utile, exemple, note de informare și considerații care merită avute în vedere, cum ar fi exemple de întrebări pe care le-ați putea utiliza pentru a evalua competențele elevilor dumneavoastră în efectuarea de căutări online sau principalele mecanisme cognitive și emoționale care pot împiedica oamenii (tinerii) să accepte dovezi care contravin opiniilor lor;
- casetele **roșii** conțin atenționări cu privire la abordarea unor teme precum teoriile conspirației și tipurile de conținut înșelător la care trebuie să fiți atenți.

Cui se adresează prezentul ghid?

Ghidul se adresează în primul rând cadrelor didactice din învățământul primar și secundar, dar pot fi utilizate și de către părinți, tutori, directorii unităților de învățământ și responsabili de elaborarea politicilor. Este posibil să fie nevoie să adaptați sfaturile prezentate la contextele individuale. Termeni precum „cadre didactice” și „clasă” sunt utilizați în sens larg, incluzând atât mediile de învățare formală, cât și neformală. Deși este destinat utilizării în clasă³, ghidul sprijină, în plus, o abordare la nivelul întregii școli, încurajând colaborarea cu colegi precum bibliotecarii, psihologii și asistenții sociali.

În general, cadrele didactice din Europa sunt foarte bine pregătite pentru rolul pe care îl au în clasă, iar materia pe care o predau este, bineînțeles, stabilită în prealabil de ministerele și agențiile responsabile de elaborarea programelor de învățământ din țara sau regiunea lor. Prin urmare, prezentul ghid nu are ca scop să ofere instrucțiuni cu privire la practicile de predare sau la conținutul specific al lecțiilor. Obiectivul pe care îl urmărim este să oferim îndrumări practice cu privire la aspectele specifice combaterii dezinformării în clasă și la competențele digitale și cunoștințele necesare pentru a pune în practică această combatere în mod eficace, atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Pe măsură ce alfabetizarea digitală capătă din ce în ce mai multă importanță, abordările la nivelul întregii școli - implicarea conducerii unității de învățământ, a familiilor, a profesioniștilor din domeniul mass-mediei și a comunității mai largi - sunt evidențiate și menționate tot mai frecvent.

Sperăm că acest ghid vă va sprijini în activitatea dumneavoastră și va contribui la formarea unei generații de cetățeni digitali europeni informați și abili.

³ În cuprinsul prezentului ghid, termenul „clasă” este utilizat în sens larg, incluzând și alte contexte de învățare, cum ar fi spațiile de educație în aer liber, bibliotecile, atelierile, contextele de învățare online sau mixtă și altele.

4. Prezentarea contextului

În această secțiune veți găsi îndrumări pentru crearea unui mediu de învățare care să ajute elevii să dobândească competențe digitale, precum și sfaturi și îndrumări pentru depășirea provocărilor cu care vă puteți confrunta în calitate de profesor/cadru didactic.

Sfaturile oferite se referă la diferite momente din ciclul educațional – **înainte, în timpul și după activitățile din clasă**. În plus, în secțiunea „Resurse” veți găsi mai multe planuri de lecție care v-ar putea ajuta în planificarea lecțiilor legate de conținutul acestei secțiuni. Sperăm că aceste resurse vă vor ajuta să creați experiențe de învățare utile pentru elevii dumneavoastră, bazându-vă pe experiența pe care o dețineți și pe o bună cunoaștere a elevilor.

Predarea și învățarea în mediul școlar digital

Este important de subliniat încă de la început că nu trebuie să fiți un specialist în tehnologie pentru a-i ajuta pe elevi să dobândească competențe digitale. Indiferent de tehnologia pe care o aveți la dispoziție în clasă, vă puteți implica elevii în dezbaterile mai ample cu privire la numeroasele oportunități și riscuri asociate universului digital și la utilitatea verificării credibilității informațiilor găsite.

La fel ca orice practică de predare eficientă, este important să creați condițiile adecvate care să încurajeze elevii să își exprime opiniile și să se angajeze în învățarea activă. Elevii apreciază faptul că sunt văzuți și auziți, atât de colegii lor, cât și de profesori, și recunosc importanța de a fi capacitați să își dezvolte competențele într-o lume digitală cu care ar putea fi deja destul de familiarizați. Această lume digitală le poate oferi elevilor posibilitatea de a avea acces la un volum mare de informații, de a auzi mai multe opinii pe o anumită temă și de a comunica dincolo de barierele geografice, lingvistice, culturale și religioase, precum și de a utiliza în mod optim, pozitiv și etic instrumentele și serviciile bazate pe IA și alte instrumente și servicii. Cu toate acestea, elevii nu dispun uneori de experiența de viață și de competențele necesare pentru a profita pe deplin de ceea ce se oferă și de a identifica posibilele amenințări.

Cu siguranță că, atunci când lucrați cu elevii, aveți deja un repertoriu de abordări a unor teme dificile și uneori controversate.

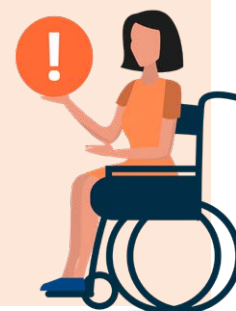
Perspectiva 1 de mai jos prezintă câteva abordări educaționale care ar putea fi utile în contextul alfabetizării digitale.

Perspectiva 1: Predarea și învățarea în mediul școlar digital - câteva abordări utile

Următoarea listă (neexhaustivă) este menită să evidențieze potențialul strategiilor centrate pe elev, care transferă autoritatea și procesul decizional către cursant, în timp ce profesorul își asumă rolul de îndrumător sau mentor, îndrumând și sprijinind elevii în realizarea de progrese. Fiecare abordare promovează capacitatea de acțiune a elevilor, aceștia asumându-și responsabilitatea pentru modul de abordare a unui conținut nou, precum și competențele transversale și necognitive, cum ar fi colaborarea, metacogniția, reziliența și abilitățile digitale, care nu se limitează la o anumită disciplină.

Modelul clasei inversate (flipped classroom) este o abordare care presupune ca elevii să citească diverse materiale sau să desfășoare alte activități în afara clasei și apoi să participe la activități mai interactive, bazate pe dezbateri în clasă.

- **Predarea mixtă** este o abordare care combină învățarea online într-o proporție mare cu predarea față în față în clasă.
- **Învățarea bazată pe proiecte** este o formă de învățare prin experiență și o abordare bazată pe ideea că învățăm mai bine făcând o anumită activitate prezentată și facilitată de profesor și/sau pe implicarea elevilor în desfășurarea activităților din cadrul unui proiect care au o legătură directă cu conținutul lecției.
- **Gamificarea și învățarea prin joc** pot îmbunătăți rezultatele educaționale, dacă sunt concepute în mod corespunzător. Această abordare implică un mod de învățare care corespunde comportamentului digital al multor tineri. Poate oferi și o motivație suplimentară, procesul de predare și învățare fiind unul creativ și plin de



inspirație. Gamificarea și învățarea prin joc sunt flexibile, pot fi utilizate în orice context și ușor de adaptat la orice disciplină școlară. Pot fi utilizate și pentru subiecte complexe care sunt mai ușor de înțeles prin joc.

Notă: puteți găsi și alte abordări și strategii pedagogice bazate pe dovezi și favorabile incluziunii la începutul secțiunii 12 („Resurse”).

De regulă, instrumentele digitale le oferă elevilor un grad relativ ridicat de libertate atunci când, de exemplu, utilizează dispozitive digitale pentru a accesa aplicații, pentru a comunica pe platformele de comunicare socială sau pentru a naviga pe internet. Având în vedere această libertate, elevii pot avea, în plus, acces la un volum uriaș de informații, ceea ce este benefic pentru educația lor. Totuși, el îi poate determina, în plus, să adopte comportamente online irelevante, inadecvate și potențial periculoase. O provocare majoră pentru dumneavoastră în calitate de profesori/cadre didactice este de a-i ajuta pe elevi să acționeze proactiv pentru a găsi informații relevante, să evite comportamentele dăunătoare în mediul online și să dobândească o cunoaștere de sine și competențele necesare pentru a proceda astfel în mod independent. Trebuie menționat însă faptul că aceasta este o responsabilitate comună a profesorilor/cadrelor didactice, a părinților/familiei și a comunității școlare mai largi.

Este important încă de la început să înțelegeți sursele de informații, inclusiv știrile pe care le accesează elevii dumneavoastră, și să descoperiți ce platforme de comunicare socială utilizează, dacă este cazul⁴. Aceasta vă va ajuta să obțineți o perspectivă asupra diversității în ceea ce privește mediile din care provin elevii unei clase, opiniile și punctele de vedere ale acestora. În plus, ea vă va permite să stabiliți reguli de bază pentru derularea discuțiilor (de exemplu, fără atacuri la persoană și fără „însușirea opiniilor” prin utilizarea formei „eu”)⁵. Poate fi nevoie de putere de convingere pentru a obține aceste informații și uneori răspunsurile trebuie să fie anonime. În plus, este util să evaluați în ce măsură elevii înțeleg deja unele aspecte precum setările de confidențialitate, reglementările legate de comunitatea digitală, precum ce este permis și ce nu în ceea ce privește libertatea de exprimare în țara dumneavoastră și ce constituie discurs de incitare la ură. Profesorii trebuie să cunoască protocoalele în materie de protecție și siguranță a copilului relevante în țara și în contextul lor în cazul în care elevii dezvăluie că se confruntă cu abuzuri/ au fost expuși la abuzuri/sunt în pericol/reprezintă un pericol pentru ceilalți. Centrele europene pentru un internet mai sigur din statele membre ale UE reprezintă o bună sursă de informații în acest sens⁶.

Activitatea 1: Consultați normele privind discursurile de incitare la ură din țara dumneavoastră

Normele privind conținutul încadrat la „discurs de incitare la ură” variază în funcție de țară. Atribuiți-le elevilor sarcina de a afla ei înșiși dacă există prevederi legale referitoare la ceea ce este și nu este permis să se posteze online. Aflați dacă există exemple de persoane care au fost urmărite penal pentru discursuri de incitare la ură în țara dumneavoastră și discutați despre modalitățile în care sunt identificate și gestionate astfel de cazuri.



Având în vedere posibilitatea ca elevii să se confrunte cu informații false și potențial dăunătoare în mediul online, cel mai bine este să fiți pregătiți să vă angajați într-o discuție cu ei legată de informațiile care pot fi controversate pentru ei, pentru colegii sau pentru comunitatea lor. Apoi puteți purta o discuție mai generală cu elevii legată de ceea ce au văzut recent în mass-media, care ar putea stâmi controverse.

O altă idee bună este să purtați o discuție despre mass-media tradiționale din țara dumneavoastră și despre diferitele canale de radio, televiziune și presă existente. Elevii sunt adesea interesați să afle cum lucrează jurnaliștii și cum desfășoară aceștia activitățile de cercetare și de creare a știrilor, precum și de modul în care lucrează jurnaliștii tradiționali.

Activitatea 2: Aflați dacă există un cod de bune practici pentru jurnaliști

În majoritatea țărilor există un cod de bune practici sau principii etice pe care jurnaliștii care lucrează în mass-media tradiționale ar trebui să le urmeze. Rugați elevii să verifice dacă există un astfel de cod sau astfel de direcții în țara dumneavoastră și, dacă da, să prezinte normele și practicile pe care jurnaliștii ar trebui să le respecte sau, și mai bine, invitați un jurnalist să le vorbească elevilor în clasă pe această temă. Pentru linkuri către syndicatele de jurnaliști din toate statele membre, accesați site-ul Federației Europene a Jurnaliștilor⁷.



Luați în considerare...

- să folosiți ca punct de plecare pentru învățare nevoile speciale, preocupările, punctele forte și punctele slabe ale grupului de elevi cu care intenționați să lucrați;

⁴ Luând în considerare și limitele de vârstă pentru utilizarea platformelor de comunicare socială aplicabile în contextul local/național.

⁵ De exemplu: „eu cred că...”, „eu sunt de părere că...”, „eu consider că...”, „sunt de acord cu faptul că...”

⁶ <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/sic>

⁷ <https://europeanjournalists.org/members/>

- că tinerii învață foarte mult unii de la alții. Strategiile de învățare inter pares pot fi eficace pentru întregul spectru educațional, inclusiv atunci când se utilizează tehnologii digitale;
- să utilizați evenimentele care au loc la nivel local, național sau global ca punct de plecare pentru diverse activități. De obicei, cu cât informațiile sunt mai recente, cu atât elevii, în special cei mai mari, vor fi mai interesați și mai motivați.

Abordarea subiectelor controversate

O abordare asertivă a subiectelor controversate poate îmbunătăți procesul de învățare și poate promova gândirea critică. Ce subiecte considerați că sunt cele mai controversate pentru a fi predate în clasă? Dar colegii dumneavoastră? Care sunt experiențele lor legate de predarea unor subiecte controversate? Puteți face schimb de resurse utile între dumneavoastră? Activitățile pot fi extinse în mod colaborativ pentru toate disciplinele școlare? Pot fi invitați „experți” pentru a face prezentări în clasă sau la diverse adunări (fizic sau de la distanță)?

Puteți hotărî dacă este mai bine ca discuțiile în clasă să fie ușoare sau să implicați elevii la un nivel mai profund. Acest procedeu va depinde și de vârsta elevilor și de experiența dumneavoastră anterioară în abordarea unor subiecte controversate. Metodologiile interactive pot contribui la crearea unei atmosfere benefice în clasă atunci când se discută subiecte controversate. Aceste metodologii includ metoda „Silent Way”, exprimarea opiniilor, activități de ascultare activă, tehnica acvariului, instrucțiuni complexe, jocuri de rol și învățarea prin cooperare. Astfel de metodologii contribuie, în plus, la implicarea elevilor care, altfel, ar putea fi plictisiți sau dezinteresați.

Sfatul 1: Începeți cu subiectele mai puțin controversate

Cei mai mulți profesori cu experiență sunt de părere că subiectele controversate sunt de evitat în primele etape ale procesului de combatere a dezinformării în clasă - este mai bine să începeți cu teme și subiecte care sunt mai puțin susceptibile să genereze opinii emoționale sau polarizate.



Atenționarea 1: Abordarea subiectelor controversate necesită mai multă precauție

Ar putea fi important și necesar să discutați subiecte controversate cu elevii dumneavoastră, dar este posibil să aveți nevoie de mai mult timp de pregătire și de mai multă precauție. Printre exemple se numără:

- polarizare;
- cultura ostracizării;
- cazuri de nedreptate din trecut și din prezent;
- infracțiuni și pedepse;
- aspecte legate de gen și de diversitatea sexuală;
- migrație, minorități, rasism și religie;
- discriminare online;
- schimbările climatice și încălzirea globală;
- colonialism, sclavie, antisemitism, negarea Holocaustului;
- subiecte naționale sensibile.



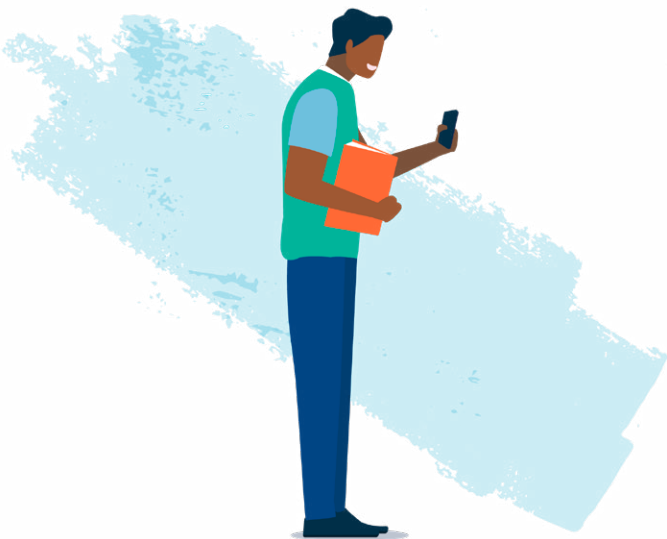
Înainte activităților

Colaborarea cu părțile interesate din mediul școlar

Înainte de a începe o activitate, este bine să luați legătura cu ceilalți membri ai comunității școlare pentru a vă prezenta planurile. Aceasta include să discutați planurile dumneavoastră cu conducerea școlii, să discutați cu părinții prin intermediul canalelor consacrate de comunicare între școală și părinți și să colaborați cu psihologul sau cu asistentul social din școală, dacă există, în cazul în care este nevoie de sprijin de specialitate.

Cunoașterea condițiilor din domeniul alfabetizării digitale

Un bun punct de plecare este obținerea de informații cu privire la obiceiurile de consum media ale comunității școlare, acest lucru putând oferi oportunități de valorificare a modelelor deja



existente. Puteți face acest lucru prin participarea și comunicarea la diverse evenimente ale comunității școlare, prin monitorizarea mass-mediei locale și a altor mijloace de informare în masă populare, precum și prin discuții cu colegii, părinții și elevii. Este posibil ca anumite subsecțiuni ale comunităților să aibă opinii (de grup) radicale care pot fi exprimate în mod neașteptat în clasă. Este bine să cunoașteți aceste aspecte sensibile.

Consultarea resurselor disponibile

În ultimii ani s-au derulat numeroase inițiative care vă pot îmbunătăți practicile de predare și procesul de învățare a elevilor. De exemplu:

- rețele internaționale de profesori și cadre didactice care sunt interesate de predarea alfabetizării digitale, mediatice, informaționale și în domeniul știrilor, precum și de combaterea dezinformării;
- autorități și agenții naționale și regionale din domeniul educației cu unități specializate care produc resurse didactice pe care le puteți utiliza în limba dumneavoastră;
- în cadrul strategiei „Un internet mai bun pentru copii” (BIK+) a Comisiei Europene, centrele pentru un internet mai sigur din întreaga Europă oferă cursuri de formare, activități de sensibilizare, linii de asistență telefonică, direcții și resurse pentru elevi, profesori și părinți cu privire la diferite subiecte, inclusiv combaterea dezinformării și îmbunătățirea competențelor digitale. Acestea sunt disponibile pe portalul BIK⁸ în toate limbile UE.
- merită consultate și alte platforme sprijinite de CE, cum ar fi Platforma europeană pentru educația școlară⁹ și Centrul european pentru educație digitală¹⁰ (EDEH), întrucât aici veți găsi nu doar o comunitate vie de persoane interesate de subiectul alfabetizării digitale, ci și resurse și materiale care v-ar putea fi de folos;
- comunitatea eTwinning a Comisiei Europene le oferă profesorilor o platformă sigură și colaborativă pentru dezvoltarea și derularea de proiecte privind alfabetizarea digitală și combaterea dezinformării. Prin activități transfrontaliere comune, elevii pot compara discursurile din mass-media, pot analiza sursele și își pot dezvolta împreună competențele digitale, dobândind astfel experiență directă în ceea ce privește combaterea dezinformării într-un context internațional, sporind gradul de sensibilizare și înțelegerea interculturală. Profesorii beneficiază de idei de resurse comune și de sprijin *inter pares*;
- organizații internaționale precum UNESCO, OCDE, Consiliul Europei, Uniunea Internațională a Telecomunicațiilor (UIT),

UNICEF și UER au dezvoltat resurse, rețele și direcții care vă pot îmbunătăți activitatea;

- inițiative naționale și locale care reunesc jurnaliști profesioniști și organizații de jurnaliști;
- organizațiile societății civile, inclusiv ONG-uri specializate în domeniul alfabetizării digitale și al combaterii dezinformării, care produc adesea resurse ce pot fi utilizate în clasă;
- bibliotecile locale, arhivele publice și instituțiile culturale, multe dintre acestea oferind resurse pe care le puteți utiliza în clasă.

Perspectiva 2: Avantajele și dezavantajele implicării actorilor externi

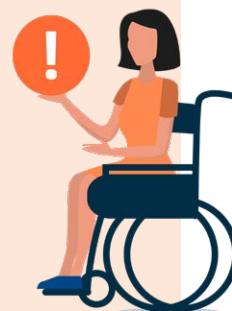
Poate fi utilă implicarea în activitatea de la clasă a unor experți externi, cum ar fi jurnaliști profesioniști, bibliotecari, ONG-uri, influențatori renumiți, cercetători și operatori de platforme.

Avantaje potențiale ale implicării actorilor externi:

- contribuie prin cunoștințe și expertiză suplimentare;
- le oferă profesorilor și cadrelor didactice oportunități de a colabora în rețea cu experți;
- au experiență în a evalua ce funcționează în lucrul cu elevii;
- pot stăni un interes suplimentar în rândul elevilor.

Dezavantaje potențiale:

- ar putea genera o sarcină administrativă suplimentară;
- ar putea fi nevoie de consimțământul părinților;
- ar putea limita flexibilitatea în ceea ce privește planificarea;
- ar putea genera costuri economice;
- actorii externi pot încerca să promoveze interese comerciale, de colectare a datelor sau politice.



Luați în considerare...

- punerea în legătură a activităților școlare cu principalele rețele și evenimente naționale și internaționale. La nivel internațional, acestea pot include Ziua pentru un internet mai sigur¹¹ (în fiecare a doua zi de marți a lunii februarie), Ziua internațională a verificării informațiilor (2 aprilie) sau

⁸ Un internet mai bun pentru copii / Spațiul profesorului

⁹ <https://school-education.ec.europa.eu/ro>.

¹⁰ <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan/european-digital-education-hub>

¹¹ <https://better-internet-for-kids.europa.eu/ro/saferinternetday>

campanii de sensibilizare, cum ar fi Săptămâna mondială a alfabetizării mediatice și informaționale organizată de UNESCO în fiecare an în luna octombrie;

- rețeaua europeană eTwinning le permite, în plus, profesorilor/cadrelor didactice și școlilor să relaționeze cu alte școli la nivel european și chiar a publicat o carte eTwinning¹² cu bune practici pe această temă;
- obținerea de finanțare la nivel local, național și/sau internațional pentru inițiativele dumneavoastră. La nivel european, sursele de finanțare includ programul Erasmus+ și Corpul european de solidaritate.

Cultivarea unei atmosfere sigure de învățare în clasă

La școală, elevii învață informații importante și adesea dificil de gestionat despre ei înșiși, despre lumea din jurul lor și despre ceilalți. Ele pot genera emoții și reacții puternice, precum și sentimente de anxietate, rușine și vulnerabilitate. Prin urmare, este important ca toți elevii să simtă că învață într-un mediu sigur, în care pot adresa întrebări, pot învăța și participa fără a se simți marginalizați sau stânjeniți. Ca profesor, știți că există mai multe moduri de a crea un sentiment de siguranță și de încredere în clasă, bazându-vă pe cunoașterea pe care o aveți despre elevii dumneavoastră.

Înainte de a începe, poate fi util să stabiliți un **set de reguli de comportament în clasă**, întrucât unele subiecte pot fi dificile sau greu de gestionat pentru unii elevi, în funcție de experiența lor de viață. Stabilirea unor reguli de bază privind comportamentul sau privind respectul reciproc în clasă poate facilita participarea acestor elevi în condiții de siguranță. Un astfel de set de reguli pot fi utilizat oricând, dar este util îndeosebi atunci când urmează să fie discutate subiecte potențial sensibile. *Establishing ground rules, by having a Class Agreement or Respect Agreement, may make it easier for these students to safely participate. Such agreements can be used in any class but are particularly useful when it is likely that sensitive topics will be under discussion.*

Activitatea 3: Stabiliți un set de reguli de comportament în clasă

Organizați o discuție în clasă care abordează următoarele puncte esențiale:

- **stabiliți așteptări clare** - pentru început, faceți schimb de idei cu grupul cu privire la posibile reguli de bază. Întrebați „Ce v-ar ajuta să vă simțiți în siguranță și confortabil să participați la activitățile din clasă?” și „Ce v-ar face să vă simțiți inconfortabil și v-ar împiedica să participați?” - și anume care sunt așteptările de la elevi și de la profesor. Sugestiile de reguli de bază ar putea include: „Voi folosi un limbaj respectuos și termenii corecți pentru lucrurile pe care le vom discuta și nu termeni din argou pe care unele persoane îi pot considera jignitori. Dacă nu sunt sigur care este termenul corect, îl pot întreba pe domnul profesor”;
- **prezentați consecințele** - care sunt consecințele nerespectării regulilor în clasă?
- **abordați tema confidențialității și a divulgării** - Este important să atrageți atenția asupra protejării vieții private și asupra partajării informațiilor într-un mod adecvat, care să nu îi facă pe elevi să se simtă vulnerabili sau expuși. În cazul în care elevii au nevoie să discute în privat după încheierea orei de curs (cu dumneavoastră sau cu un alt membru al personalului), acest fapt poate fi adus în discuție și sprijinit.



Regulile specifice pot varia de la școală la școală și chiar de la clasă la clasă, în funcție de categoria de vârstă și de nevoile specifice ale elevilor. Următoarele sugestii pot fi utile la stabilirea unui astfel de set de reguli:

- regulile de bază sunt formulate într-o manieră pozitivă, utilizând forma „eu” și ar trebui să fie puține ca număr;
- elevii înțeleg că respectarea acestor reguli îi va ajuta pe toți să se simtă în siguranță și respectați în clasă;
- regulile de bază ar trebui să fie amintite în mod regulat pentru a le consolida în mod pozitiv și pot fi revizuite sau, dacă este necesar, renegociate;
- pentru protejarea vieții private, elevii nu ar trebui să menționeze nume atunci când relatează povești;
- asigurați-i pe elevi că nu trebuie să își împărtășească poveștile personale în clasă;
- informați în prealabil elevii cu privire la subiectele pe care le veți aborda;
- elevii trebuie să știe că există limite în ceea ce privește păstrarea confidențialității și că profesorii nu pot oferi garanții necondiționate în acest sens. Explicați-le că, în

12 Predarea cunoștințelor în domeniul mass-media și combaterea dezinformării cu ajutorul eTwinning - Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene.

anumite circumstanțe, în calitate de profesor, s-ar putea să fie nevoie să cereți sfatul cuiva sau să discutați cu cineva despre o problemă ridicată în clasă. Elevii trebuie să știe că un profesor este obligat să discute cu membrii personalului însărcinați cu asigurarea protecției în cazul în care consideră că un elev este expus unui risc sau este în pericol;

- elevii pot lucra împreună la crearea unui afiș cu setul de reguli de bază, care poate fi amplasat într-un loc vizibil din clasă.

Recunoașterea limitelor profesionale

Profesorii sunt conștienți de faptul că recunoașterea limitelor profesionale este esențială și deosebit de pertinentă în contextul abordării unui conținut sensibil și dificil. Un aspect esențial al recunoașterii limitelor profesionale este capacitatea profesorilor de a admite că nu sunt (și nu pot fi) experți în toate domeniile și, mai ales, de a ști când să apeleze la expertiza altora. Acest aspect este deosebit de relevant în cazul chestiunilor legate de protecția și siguranța copilului. Profesorii ar trebui să cunoască și să respecte protocoalele de raportare instituite, în funcție de contextul specific și de competența lor.

Luați în considerare...

- posibilele subiecte sensibile pentru elevi, subiectele sensibile pentru comunitate și polarizarea socială, dar și propria poziție, propriile emoții și sensibilități;
- să colectați ideile și opiniile inițiale ale elevilor înainte de a discuta un anumit subiect. Dacă este necesar, acestea pot fi colectate în mod anonim;
- dacă sunt elevi care pot fi dificil de gestionat, poate fi util să-i implicați în pregătirea sesiunii și să le atribuiți sarcini specifice;
- să începeți cu interacțiuni unu-la-unu (profesor-elev; elev-elev), să continuați cu interacțiuni în grupuri mai mici și apoi cu întreaga clasă;
- să introduceți jocul de rol, relatarea de povești și alte forme narrative pentru a contribui la crearea unei atmosfere bune în clasă.

Activitatea 4: Explorați mai multe perspective din diverse surse

Această activitate este organizată în trei etape separate. Ați putea parcurge aceste etape în lecții diferite.

- **Etapa 1:** Găsiți un eveniment istoric care poate fi interpretat în moduri diferite, în funcție de cele două (sau mai multe) părți implicate. De exemplu, diverse

războaie de independență, Războiul Civil din SUA, Primul Război Mondial, conflictul din Irlanda de Nord, războiul din Balcani din anii 1990. Prezentați-le elevilor două relatări scurte diferite (sau rugați-i pe elevi să găsească online două relatări diferite) referitoare la conflictul respectiv. Fiecare grup trebuie să găsească 5-10 surse online care oferă informații cu privire la conflict - dacă este posibil, de la părți diferite (ar putea avea nevoie de ajutorul dumneavoastră). Fiecare grup va prezenta succint aceste surse în clasă. Comparați sursele. Faceți o afirmație precum: „Principala cauză a conflictului a fost faptul că X nu a acordat drepturi depline ale omului persoanelor din Y”.

- **Etapa 2:** Elevii sunt împărțiți în două grupuri: cei care sunt și cei care nu sunt de acord cu această afirmație. Jumătate dintre elevi vor alcătui „grupul celor care sunt de acord”, iar cealaltă jumătate „grupul celor care nu sunt de acord” cu afirmația respectivă. Fiecare elev va utiliza cele 5-10 surse online identificate de grupul din care face parte pentru a formula două argumente solide în favoarea, respectiv împotriva afirmației. Elevii colectează date și le notează. La început în mod individual, apoi în subgrupuri mai mici care împărtășesc aceeași viziune (aproximativ 4-6 persoane din fiecare grup) și fac schimb de argumente. Fiecare subgrup creează un afiș digital cu principalele cinci argumente.
- **Etapa 3:** Grupurile își perfecționează afișele și le prezintă întregii clase. Toți elevii evaluează fiecare argument (de la 1 la 10) și explică de ce au acordat acest punctaj, folosindu-se în special de informațiile pe care le-au găsit în diferitele surse. Evaluarea se poate face și cu ajutorul instrumentelor online. Gândiți-vă dacă există vreun mod de a reconcilia argumentele și contraargumentele? Există vreo soluție de mijloc? Se poate ajunge la un consens?



În timpul activităților și după activități

În timpul activităților desfășurate în clasă, este important să găsiți un echilibru între o atmosferă deschisă în clasă și un spațiu sigur. Prin crearea unei atmosfere deschise în clasă, elevii pot spune ce gândesc și își pot exprima liber opiniile. Cu toate acestea, o persoană sau un grup de elevi se pot simți jigniți sau deranjați de comentariile altora în sensul în care unii elevi pot avea opinii radicale pe care le exprimă în mod neașteptat în clasă.

Luați în considerare...

- să fiți un exemplu pentru elevi. Dacă vă simțiți confortabil cu acest lucru, împărtășiți câteva exemple personale despre modul în care vă dezvoltați competențele digitale și/sau ați fost expus(ă) la dezinformare;
- să urmăriți tendințele de tip în grup/în afara grupului. Uneori, tinerii și adulții consideră că ceilalți utilizează în mod inadecvat mass-media digitale și se pot folosi de acest lucru pentru a crea stereotipuri negative despre celălalt grup;
- să interacționați cât mai mult cu fiecare elev în parte, în special atunci când au loc discuții referitoare la subiecte controversate și când elevii au un comportament inadecvat;
- să puneți la dispoziția elevilor diferite mecanisme pentru a oferi feedback cu privire la experiențele lor în clasă atunci când discută despre dezinformare, eventual în mod anonim, dacă acest lucru este în concordanță cu abordarea dumneavoastră didactică;
- cercetările arată că participarea poate fi o abordare mai eficace în combaterea dezinformării decât convingerea; prin urmare, nu încercați să convingeți elevii că opiniile lor sunt incorecte din punct de vedere factual, ci mai degrabă încurajați participarea acestora la activitățile desfășurate în clasă legate de subiectul în discuție;
- să efectuați o evaluare mai formală a cunoștințelor și a competențelor dobândite de elevi și/sau o evaluare a metodelor de învățare și predare utilizate (a se vedea secțiunea 10 despre evaluare).

Activitatea 5: Pregătiți întrebări pentru părinți

Invitați elevii să pregătească un set de cinci întrebări pe care le pot adresa părinților și altor adulți cu privire la gestionarea comunicării lor online, pentru a le spori nivelul de siguranță și reziliența la dezinformare. Aceasta este o activitate mai potrivită pentru elevii mai mari.



Sfatul 2: Adoptați o atitudine empatică

Pentru a promova un spațiu de învățare sigur, este important să nu izolați elevii care afirmă că ei cred în anumite tipuri de dezinformare, cum ar fi o teorie a conspirației predominantă. Aceștia își asumă un risc atunci când afirmă că cred în anumite tipuri de dezinformare. Uneori, este bine să-i încurajați pe elevi să vorbească mai întâi despre „o persoană pe care o cunosc...”, pentru ca mărturisirea să fie mai puțin personală și pentru ca elevul respectiv să fie mai puțin vulnerabil la criticile colegilor săi.



Sfatul 3: Discutați cu elevii la finalul lecției

Discutați cu elevii despre gândurile, experiențele și emoțiile lor. Întrebați-i ce au învățat și cum vor să valorifice ceea ce au făcut în clasă.



5. Dezvoltarea competențelor digitale în clasă și în școală: promovarea cetățeniei digitale

Ce este cetățenia digitală și de ce este importantă?

Cetățenii digitali...

- dețin competențele, atitudinile și comportamentele necesare pentru folosirea sigură, eficientă, critică și responsabilă a mediului online;
- valorifică beneficiile și oportunitățile oferite de mediul online, fiind în același timp rezilienți la comportamente dăunătoare;
- utilizează tehnologiile digitale pentru a-și susține cetățenia activă și incluziunea socială, colaborarea cu ceilalți, precum și creativitatea în vederea realizării obiectivelor personale, sociale sau comerciale;
- cunosc drepturile fundamentale ale omului și faptul că acestea sunt similare în mediul online și cel offline (libertatea de opinie și de exprimare, dreptul la viață privată, participare, demnitate etc.);
- adoptă o abordare responsabilă, sănătoasă și echilibrată în ceea ce privește utilizarea tehnologiei.

Cetățenia digitală este un set de competențe dobândite. În societatea digitală, la fel ca în societatea „offline”, există câteva concepte, instrumente și competențe de bază pe care elevii dumneavoastră trebuie să le cunoască pentru o învățare eficientă. De asemenea, elevii trebuie să aibă acces la instrumentele necesare pentru a-și dezvolta competențele digitale. Iar dumneavoastră aveți un rol important în acest proces. Acest set de competențe trebuie să evolueze odată cu instrumentele și serviciile digitale. Având în vedere dezvoltarea într-un ritm rapid a IA, elevii trebuie să își îmbunătățească competențele în ceea ce privește această tehnologie, în special având în vedere faptul că IA este utilizată din ce în ce mai mult pentru producerea rapidă de conținut care dezinformează.

A avea competențe digitale înseamnă a avea capacitatea de a *accesa, gestiona, înțelege, integra, comunica, evalua, crea și disemina* informații în condiții de siguranță și în mod adecvat prin intermediul tehnologiilor digitale.

De asemenea, alfabetizarea digitală îi poate ajuta pe elevi să participe activ, să învețe, să își construiască o carieră plină de satisfacții și să interacționeze în societatea de astăzi. Ca atare,

alfabetizarea digitală este o condiție prealabilă pentru a deveni cetățeni digitali activi și capacitați. A avea competențe digitale implică, de asemenea, într-o anumită măsură, capacitatea de a reflecta asupra propriilor noastre procese de gândire (metacogniție) și asupra modului în care luăm anumite decizii și a motivelor care stau în spatele acestor decizii.

Elevii au un nivel mai mare sau mai mic de competențe digitale. De exemplu, unii pot avea dificultăți în a citi și a scrie, dar pot fi foarte pricepuți să consume și să producă conținut digital, cum ar fi trimiterea de note vocale sau fotografiere. Alții pot întâmpina dificultăți în accesarea sau utilizarea tehnologiilor, contactul și comunicarea cu aceștia fiind mai dificil de realizat în cazul predării de la distanță.

Luați în considerare...

- să le propuneți elevilor să discute despre modalitățile prin care tehnologia și platformele de comunicare socială pot crea schimbări și spații pozitive în comunitatea și societatea în care trăiesc;
- să discutați cu elevii despre competențele necesare pe piața muncii în viitor. Acestea pot include un set de competențe digitale (cum ar fi programarea, înțelegerea algoritmilor, gândirea computațională și alte competențe digitale) și competențe non-tehnice (de exemplu, interpersonale) într-o lume în care interacțiunea dintre oameni este valoroasă;
- să le cereți elevilor să găsească informații online exacte cu privire la aspecte legate de cetățenie (de exemplu, democrație, alegeri locale, drepturile omului și schimbările climatice) și să identifice spațiile adecvate pentru participarea online;
- să acordați atenție bunăstării digitale, și anume modului în care instrumentele digitale aduc beneficii pentru sănătate sau afectează sănătatea (mentală sau fizică) a elevilor și relațiile pe care aceștia le au cu colegii și cu familia lor.

Primii pași în predarea alfabetizării digitale

Predarea și învățarea alfabetizării digitale sunt importante în societatea contemporană. Cu toate acestea, ați putea fi reticent(ă) în a-i îndruma pe elevi să-și dezvolte aceste competențe, fie pentru că subiectul este nou pentru dumneavoastră, fie pentru că elevii par a avea deja cunoștințe tehnologice avansate. Însă nu trebuie să fiți un specialist în tehnologie pentru a predă alfabetizarea digitală, deoarece aceasta nu se limitează la cunoașterea modului de utilizare a unui dispozitiv.

Perspectiva 3: Diferențiere între utilizarea zilnică a tehnologiei și deținerea de competențe digitale

Nu toți tinerii sunt foarte familiarizați cu tehnologia sau au încredere să utilizeze tehnologiile digitale. În timp ce unii dintre ei au aptitudini și competențe digitale bine dezvoltate, alții au niveluri scăzute de competențe digitale și au dificultăți în a efectua chiar și sarcini digitale de bază. De multe ori, lumea digitală este greu de înțeles chiar și pentru tineri. Aceștia pot intra în camere de ecou informațional, dar rareori își dau seama cum ajung acolo. Poate că tehnologia face parte din viața lor de zi cu zi, dar nu înțeleg modul în care funcționează sau de ce algoritmi le afișează un anumit conținut sau îi încurajează să continue să deruleze conținut pe ecran. Elevii nu au întotdeauna nevoie de sprijin tehnic, dar de multe ori au nevoie de cineva care îi poate ajuta să navigheze prin abundența de informații cu care intră în contact în mod regulat și să facă diferența între zvonuri și cunoștințe și între speculații și dovezi.



Luați în considerare...

- să admiteți că, în calitate de profesor sau cadru didactic, nu știți și nu puteți ști totul;
- că sunteți în postura de a oferi contextul necesar, reflecții critice prompte și sprijin. În plus, sunteți în măsură să apelați, atunci când este necesar, la experți din ecosistemul de sprijin, cum ar fi centrele pentru un internet mai sigur;
- să discutați cu elevii dumneavoastră despre comportamentul online și să exersați astfel de

comportamente, precum și despre cum pot deveni cetățeni responsabili în clasă și în afara acesteia;

- să evidențiați rolul jucat de platformele de comunicare socială în apariția anumitor mișcări sociale, cum ar fi Primăvara arabă și #metoo.

Sfatul 4: Preluați sugestii de la elevi

Elevii se confruntă zilnic cu provocări în mediul online (un mesaj răutăcios; o problemă de confidențialitate; o problemă de acces; un discurs de incitare la ură etc.). Alegeți să discutați în clasă subiecte relevante și practice, bazate pe experiențele de zi cu zi ale elevilor. Această abordare poate crea o atmosferă de autenticitate și încredere în clasă.



Obiectivele de învățare pentru alfabetizarea digitală

Tabelul de mai jos, în care sunt prezentate obiectivele de învățare specifice pentru alfabetizarea digitală, este relevant pentru nivelul de învățământ primar și secundar și se bazează pe componente tematice. Acesta ia în considerare cadre consacrate, cum ar fi Cadrul european al competențelor digitale (DigComp) 13 și rezultatele învățării din cadrul programului de competențe noi implementat în Finlanda 14. Tabelul a fost adaptat pentru a ține seama de preocupările actuale, inclusiv cele legate de inteligența artificială generativă, platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme.

13 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/projects-and-activities/education-and-training/digital-transformation-education/digital-competence-framework-citizens-digcomp_en

14 <https://okm.fi/en/new-literacies-programme>.

Componentă tematică	Până la sfârșitul ciclului de învățământ primar/secundar inferior, cursanții pot ... (beneficiind de o îndrumare adecvată)	Până la sfârșitul ciclului de învățământ secundar superior, cursanții pot ... (în mod independent și responsabil)
Găsirea de informații online	● Să utilizeze cuvinte-cheie simple, filtre și funcția de căutare vocală pentru a găsi informații. ● Să înțeleagă faptul că rezultatele căutării și videoclipurile din lista de redare sunt afișate într-o ordine stabilită de algoritmi și să identifice conținutul sponsorizat sau promovat. ● Să solicite sprijin atunci când rezultatele par înșelătoare sau inadecvate.	● Să planifice strategii de căutare în mai multe etape utilizând operatori de căutare (și/sau, ghilimele) în diferite motoare de căutare, baze de date și instrumente de IA. ● Să explice modul în care algoritmi de ierarhizare și de recomandare influențează vizibilitatea informațiilor și să își adapteze abordările de căutare pentru a obține rezultate echilibrate.
Evaluarea credibilității și a conținutului generat de IA	● Să identifice creatorul unui site de internet, al unei postări sau al unui videoclip și să facă distincția între fapte și opinii în conținutul influențatorilor. ● Să detecteze conținutul în mod evident fals generat de IA (de exemplu, deepfake, text autogenerat) și să solicite verificarea afirmațiilor surprinzătoare.	● Să își folosească întotdeauna spiritul critic cu privire la sursa conținutului generat de om și de IA: verificarea veridicității informațiilor, examinarea referințelor, compararea încrucișată cu surse de încredere. ● Să facă distincția între informații eronate, dezinformare și tehnicile de manipulare; să raporteze conținutul suspect sau dăunător prin canale adecvate.
Crearea și partajarea de conținut digital	● Să creeze mesaje scurte, imagini sau prezentări utilizând instrumentele aprobate și setările de partajare adecvate ● Să creeze o listă de verificare simplă „Utilizarea platformelor de comunicare socială în condiții de siguranță” pentru colegi.	● Să creeze și să perfecționeze produse digitale complexe (eseu video, podcast, pagină de internet interactivă) și o broșură cu reguli de siguranță bine documentată pentru comunitatea școlară, selectând licența Creative Commons corectă sau licențe personalizate pentru toate elementele generate de om și de IA.
Drepturi de autor, licențe și dreptul de proprietate	● Să conștientizeze faptul că operele creative, cum ar fi muzica, fotografiile, poveștile și videoclipurile aparțin creatorilor lor. Să înțeleagă că orice conținut creat de IA ar trebui etichetat pentru ca persoanele care îl accesează să îi cunoască sursa.	● Să identifice resursele cu licență deschisă, să aplice sau să atribuie licențe pentru creațiile proprii și să respecte excepțiile prevăzute de lege (citare, parodiere, utilizare în scop educațional) la încorporarea de materiale ale unor terți sau generate de IA.
Confidențialitate, date și algoritmi	● Să utilizeze parole puternice, să solicite permisiunea înainte de a partaja date cu caracter personal și să recunoască semnele unei conexiuni securizate (pictograma „lacăt”, „https”). ● Să își dea seama când recomandările personalizate au un caracter intruziv.	● Să verifice setările de confidențialitate, să gestioneze permisiunile pentru aplicații, să utilizeze autentificarea cu doi factori, să exporte sau să șteargă date de pe platforme și să analizeze modul în care algoritmi de urmărire și de recomandare modelează feedurile personale și amprenta digitală.
Bunăstarea digitală și comportamentul online	● Să numească aplicațiile și jocurile preferate, să descrie aspectele pozitive și negative și să respecte protocoalele de siguranță de bază în mediul online, inclusiv raportarea conținutului dăunător.	● Să interpreteze jurnalele cu timpul petrecut în fața ecranului și cu activitățile desfășurate, să evalueze caracteristicile de proiectare persuasive (posibilitatea de a derula materiale la nesfârșit, notificări), să asigure un echilibru între activitățile online și cele offline și să modeleze interacțiunea etică, critică și responsabilă cu conținutul media bazat pe IA pentru colegi. Să știe cum să recunoască, să raporteze și să reacționeze la conținutul dăunător.

Activitatea 6: Explorați drepturile și principiile digitale aplicabile elevilor

Rugați elevii să își expună mai întâi propriile idei despre drepturile și principiile digitale. Puteți compara apoi ideile expuse de elevi în timpul lecției cu „Declarația europeană privind drepturile și principiile digitale pentru deceniul digital”¹⁵, semnată în 2022 de Parlamentul European și de Consiliu. Este disponibilă și o versiune adaptată copiilor¹⁶:

Printre alte drepturi propuse, în declarație se menționează că:

- copiii și tinerii ar trebui să fie capacitați să facă alegeri sigure și în cunoștință de cauză și să își exprime creativitatea în mediul online;
- copiii au dreptul de a fi protejați împotriva tuturor infracțiunilor comise prin intermediul tehnologiilor digitale sau facilitate de acestea;
- fiecare persoană are dreptul la protecția datelor sale cu caracter personal în mediul online. Acest drept include controlul asupra modului în care sunt utilizate aceste date și asupra celor cu care sunt partajate;
- fiecare persoană ar trebui să aibă acces la tehnologii, produse și servicii digitale care, prin concepție, să fie sigure, securizate și să protejeze viața privată;
- fiecare persoană are dreptul la libertatea de exprimare în mediul online, fără teama de a fi cenzurată sau intimidată.

Activitatea 7: Urmăriți-vă amprenta digitală

Documentați-vă împreună cu elevii pe tema amprentelor digitale și discutați în ce măsură amprentele dumneavoastră sunt create în mod activ sau pasiv. Încercați să aflați în ce măsură datele dumneavoastră ajung la părți terțe din peisajul educațional sau din afara acestuia. Reflectați împreună cu elevii asupra posibilelor avantaje (de exemplu, optimizare, personalizare) și dezavantaje (încălcarea cerințelor privind protecția vieții private) ale acestei situații, precum și asupra modului în care elevii își pot gestiona în mod optim prezența online.



¹⁵ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/ro/library/european-declaration-digital-rights-and-principles>.

¹⁶ Drepturile și principiile digitale europene | Conturarea viitorului digital al Europei.

6. Dezinformare: despre ce vorbim?

Informații eronate

O serie de informații al căror caracter fals poate fi verificat, care sunt răspândite fără intenția de a înșela și care sunt adesea partajate deoarece utilizatorul are convingerea că sunt adevărate.



Dezinformare

O serie de informații al căror caracter fals sau înșelător poate fi verificat, care sunt create, prezentate și diseminate pentru a obține un câștig economic sau pentru a induce publicul în eroare în mod deliberat și care pot provoca un prejudiciu public.



Informare rău-vitoare

Informații corecte din punct de vedere factual, care sunt utilizate pentru a provoca prejudicii.

În general, dezinformarea este creată, prezentată și diseminată pentru a obține un câștig economic sau pentru a induce în eroare în mod deliberat. În următoarele exemple sunt prezentate câteva tipuri de dezinformare cu care elevii se confruntă în clasă și în afara acesteia. În fiecare dintre aceste scenarii există intenția de a induce în eroare și de a manipula opiniile, emoțiile și acțiunile persoanelor.

1. Afirmații care susțin că unele tratamente a căror eficiență nu a fost dovedită pot vindeca afecțiuni grave, cum ar fi cancerul, că utilizarea produselor de protecție solară este corelată cu deficitul de vitamina D sau că anumite diete așa-zise „miraculoase” pot ajuta la slăbit.
2. Discursuri false, cum ar fi acuzații aduse instituțiilor europene că intenționează să interzică autoturismele, să introducă taxe pentru animalele de companie și să fure economiile cetățenilor cu scopul de a finanța războaie.
3. Dezinformarea cu privire la schimbările climatice legată adesea de fenomene meteorologice extreme, cum ar fi incendiile forestiere care distrug locuințe, inundațiile care afectează zone extinse sau valurile de căldură care cauzează un număr semnificativ de decese.

Combaterea dezinformării

Pe măsură ce își dezvoltă identitatea socială și propria viziune asupra lumii, elevii intră în contact cu o gamă variată de informații, unele dintre ele utile și edificatoare, iar altele false, înșelătoare și manipulative. În secolul al XXI-lea, o mare parte a acestor informații sunt disponibile online sau diseminate prin intermediul platformelor de comunicare socială.

În lumea de astăzi, dezinformarea se poate răspândi pe distanțe mult mai mari, mult mai rapid, mai profund și la o scară mult mai largă decât informațiile reale, în special având în vedere utilizarea abuzivă a inteligenței artificiale. Consultați secțiunea 7 privind inteligența artificială generativă (IA generativă) pentru mai multe informații și sfaturi cu privire la modul în care vă puteți înzestra elevii cu competențele și cunoștințele de care au nevoie pentru combaterea dezinformării create și răspândite prin utilizarea abuzivă a inteligenței artificiale generative.

Dezinformarea poate provoca prejudicii persoanelor, grupurilor și societății și poate lua diverse forme. Impactul acesteia poate varia de la un comportament relativ inofensiv la o manipulare ținută a informațiilor care are ca scop demoralizarea populației, divizarea societății, subminarea încrederii în raționamentul unei persoane sau chiar discreditarea instituțiilor statului în timpul conflictelor.

Cu toate acestea, o caracteristică esențială a tuturor formelor de dezinformare este faptul că ficțiunea, informațiile false și opiniile sunt promovate ca fapt și „adevăr”. De asemenea, dezinformarea urmărește adesea să trezească o anumită emoție. De multe ori, această emoție, fie că este vorba despre frică, șoc sau furie, îl poate împiedica pe destinatar să gândească rațional, determinându-l să răspândească dezinformarea fără să verifice în prealabil dacă informațiile răspândite sunt adevărate. Este dificil de stabilit în ce măsură emoția joacă un rol în răspândirea dezinformării, deoarece oamenii pot reacționa adesea în moduri foarte diferite și imprevizibile la aceleași informații. Aceste reacții depind adesea de contextul și de starea emoțională de moment a persoanei respective, astfel încât este dificil de evaluat modul în care diferite persoane vor reacționa la diferite știri sau informații.

Atenționarea 2: Fiți atenți la aceste tipuri de conținut înșelător!

- **Atribuire eronată:** imagini, videoclipuri sau citate autentice sunt preluate de la alte evenimente.
- **Conținut inventat:** conținut inventat, combinat uneori cu un conținut real.
- **Surse false:** de exemplu, site-uri de internet, bloguri sau conturi care pretind a fi o marcă sau o persoană cunoscută sau un prieten (de la școală).
- **Legătură falsă:** conținutul nu are legătură cu titlul.
- **Context fals:** informațiile transmise sunt, în esență, exacte, dar puse într-un context inexact.
- **Conținut trucat:** conținutul, cum ar fi statistici, grafice, fotografii și videoclipuri, a fost modificat sau trucat. Un astfel de conținut sunt falsurile simple sau deepfake-urile.
- **Informare malițioasă folosită ca armă:** fapte exagerate, amplificate peste măsură.
- **Concluzii bazate pe zvonuri:** concluzii ferme bazate pe informații prezentate ca „zvonuri”.



Caracteristicile dezinformării

Dezinformarea poate apărea în multe contexte și pe multe platforme diferite. Uneori, aceasta este concepută și urmărește în mod expres să influențeze tinerii. Dezinformarea are următoarele caracteristici comune:

- trezește emoții persoanei vizate. Acest lucru împiedică persoana respectivă să gândească logic și critic;
- atacă adversarul, promovând o viziune asupra realității de tipul „noi versus ei”;
- simplifică faptele și exclude contextul, repetând de mai multe ori aceeași idee. Ignoră nuanțele faptelor, prezentând o singură versiune;
- manipulează imaginile în diferite moduri, de exemplu prin retușare și trunchiere, fapt care devine din ce în ce mai dificil de identificat din cauza utilizării inteligenței artificiale (pentru mai multe informații, consultați secțiunea privind inteligența artificială generativă);
- preia imaginile din contextul lor inițial și le manipulează și/sau combină cu alte imagini, muzică/sunete și texte pentru a le da noi semnificații;
- se folosește de persoane faimoase și celebriți pe care grupul țintă le admiră;
- nu acceptă dovezile care încearcă să o combată;

- uneori este combinată cu un conținut nedăunător (pisicuțe drăgălașe, glume) pentru a o face să pară inofensivă;
- folosește titluri înșelătoare (clickbait). Se răspândește prin boți sau rețele coordonate pentru a extinde raza de acoperire și a simula popularitatea;
- creează experți falși sau surse false care par demni / demne de încredere și utilizează din ce în ce mai mult deepfake-urile.

Activitatea 8: Analizați un exemplu de dezinformare

Selectați unul sau mai multe texte cu exemple evidente de dezinformare, pentru care sunt disponibile dovezi contrarii ușor de accesat. Site-urile de internet de verificare a informațiilor (cum ar fi cele ale membrilor Rețelei europene de standarde de verificare a veridicității informațiilor¹⁷) vă pot ajuta în procesul de căutare. Rugați elevii să examineze textul (textele) și întrebați-i dacă pot identifica caracteristicile descrise mai sus. Propuneți-le să facă acest lucru mai întâi individual, iar apoi în grupuri mici, pentru rezultate optime ale învățării.



De ce este creată și răspândită dezinformarea?

După ce elevii capătă o înțelegere a ceea ce înseamnă dezinformarea, de multe ori își pun întrebările „De ce este creată dezinformarea? Ce îi motivează pe autori?” Îi puteți ajuta să răspundă la aceste întrebări.

Este important ca elevii să știe că dezinformarea este creată și răspândită din mai multe motive. În mod ideal, elevii se pot documenta ei înșiși cu privire la motivele dezinformării, dar, în calitate de profesor, este important să oferiți feedback după o astfel de activitate și să le explicați că anumite persoane sau grupuri creează dezinformare pentru a influența alte persoane. Motivele pot fi ideologice, pentru a convinge oamenii că o anumită opinie politică este corectă, financiară, pentru a obține profit, dar și dorința de a crea mai multă confuzie și îndoială. Dezinformarea poate fi creată și de actori malițioși, cu scopul de a influența opinia publică și de a submina reziliența publică. În ceea ce privește unele cazuri mai puțin grave de dezinformare, puteți menționa faptul că aceasta poate fi creată în scopuri de divertisment (de exemplu, anumite forme de satiră) și, în aceste cazuri, inducerea în eroare este menită să atragă urmăritori. Din acest motiv, este important ca elevii să cunoască diferitele motive pentru crearea dezinformării, formele pe care aceasta le poate lua și potențialele prejudicii pe care le poate provoca.

17 <https://efcsn.com/>.

Luați în considerare...

- să discutați cu elevii (mai întâi la un nivel abstract, apoi mai personal dacă atmosfera din clasă permite acest lucru) ce tipuri de informații online trezesc emoții, cum ar fi furie, tristețe, mândrie, anxietate;
- să discutați cu elevii despre ce i-ar putea determina să distribuie conținut fără a reflecta mai întâi asupra acestuia. Întrebați-i dacă pot da exemple din experiența personală. Reamintiți-le că emoțiile puternice, cum ar fi bucuria sau furia, îngreunează gândirea rațională și critică;
- să discutați despre importanța evaluării surselor. Ca regulă de bază, sursele credibile sunt transparente cu privire la proveniența informațiilor pe care le diseminează. Reamintiți-le elevilor că și sursele de încredere pot face greșeli uneori; prin urmare, se recomandă verificarea surselor cu cel puțin o altă sursă de informații.

Activitatea 9: Documentați-vă cu privire la motivele pentru care este creată dezinformarea

După ce ați discutat cu elevii motivele pentru care este creată dezinformarea, propuneți-le să se documenteze singuri online în această privință. Această activitate poate lua forma unei sarcini mai generale sau puteți împărți elevii în grupuri mici care să se documenteze cu privire la motivele pentru care unele persoane (sau organizații) ar putea dori să răspândească dezinformare cu privire la, de exemplu, schimbările climatice, refugiați și migranți, minoritățile religioase, minoritățile sexuale, femeii etc. Fiecare grup le va prezenta celorlalte ce au descoperit. Care sunt asemănările și diferențele?

Pentru elevii cu vârste mai mici, puteți alege subiecte adecvate vârstei, care sunt mai ușor de abordat.

Înainte de a le atribui elevilor această sarcină, ar fi bine însă să vă documentați personal pe această temă, pentru a fi mai pregătit(ă) să coordonați discuția în clasă.



Este bine ca elevii să știe că răspândirea dezinformării poate aduce un câștig economic atât persoanelor care fac acest lucru, cât și platformelor de comunicare socială pe care este răspândită dezinformarea. Pentru mai multe detalii în acest sens, consultați secțiunea 8 privind platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme.

Cu cât informațiile prezentate pe internet și pe platformele de comunicare socială sunt mai spectaculoase și mai controversate, cu atât este mai probabil ca oamenii să le citească și să le distribuie, creatorii știrilor obținând astfel mai multe venituri

din publicitate. Cei care răspândesc informații false și/sau înșelătoare vor încerca să determine un număr cât mai mare de persoane să le distribuie. Site-urile de internet de „știri” false, create pentru a copia un site de internet de știri real, reprezintă un instrument eficace de răspândire a dezinformării în scopul obținerii de câștiguri financiare. Având în vedere faptul că majoritatea platformelor de comunicare socială sunt în mare măsură concepute pentru a ne încuraja să petrecem mai mult timp în fața ecranelor, acest tip de conținut spectaculos este mai larg răspândit în feedurile de știri ale elevilor decât un conținut mai echilibrat și, în consecință, mai puțin spectaculos.

Sfatul 5: Evidențiați acțiunile pe care le pot întreprinde elevii pentru a reduce dezinformarea

În mediul online, în special pe platformele online, utilizatorii pot contribui în mai multe moduri la limitarea răspândirii conținutului dăunător și ilegal, de exemplu, folosind caracteristicile de raportare oferite de aceste platforme. Convingând elevii că pot avea un impact concret, puteți promova alte activități concrete în clasă și în școală pentru a elabora strategii de combatere a dezinformării.

**Luați în considerare...**

Să le adresați elevilor, după ce au înțeles că dezinformarea reprezintă o amenințare, următoarele întrebări cu privire la responsabilitate:

- Cine este responsabil de stoparea răspândirii dezinformării, atât pe canalele media tradiționale, cum ar fi posturile de televiziune și ziarele, cât și pe platformele de comunicare socială?
- Cum pot platformele de comunicare socială și canalele media tradiționale să găsească cel mai bun echilibru între asigurarea libertății de exprimare și reducerea dezinformării?
- Care este rolul guvernului în limitarea dezinformării?
- Care este rolul și responsabilitatea utilizatorilor de tehnologie, cum ar fi elevii înșiși și comunitatea? Pot avea un rol?

Dezinformarea poate fi răspândită și în scopuri ideologice. De exemplu, organizațiile extremiste încearcă să câștige adepti pentru cauza lor prin dezinformare și încearcă să recruteze noi membri. O altă formă îngrijorătoare de dezinformare în scopuri ideologice este dezinformarea și propaganda sponsorizate de guvern. Această formă de dezinformare poate fi creată de regimurile nedemocratice pentru a promova interesele

statului și este menită să influențeze opinia publică (din statul respectiv sau din alt stat). Ea poate fi prezentă în mod deosebit în perioada premergătoare alegerilor, când așa-numitele acțiuni străine de manipulare a informațiilor și ingerințe străine (FIMI) pot pune în pericol procesul democratic. O astfel de dezinformare poate adânci divizările din societate, poate demoniza anumite minorități și poate afecta, de asemenea, alte țări.

Activitatea 10: Organizați dezbateri pe tema libertății mass-mediei



Discutați cu elevii dacă într-o țară cu mass-media libere este mai puțin probabil să fie răspândită dezinformarea decât într-una cu mass-media cenzurate de stat. În plus, puteți consulta clasamentul mondial al libertății presei pentru a le arăta elevilor pe ce loc se clasează țara dumneavoastră din punct de vedere al libertății mass-mediei¹⁸. Site-ul de internet este atractiv din punct de vedere vizual, interactiv și disponibil în șase limbi.

Atenționarea 3: Aveți grijă atunci când ajutați elevii să creeze propriile dezinformări

Uneori, profesorii/cadrele didactice le pot propune elevilor să creeze propriile lor dezinformări ca metodă de învățare prin experiență. De exemplu, un profesor de artă le-ar putea propune elevilor să creeze falsuri simple („cheapfake”) utilizând tehnologii digitale pentru a ilustra cum sunt create aceste materiale. Această activitate poate duce la o mai bună înțelegere a modului în care sunt create falsurile simple („cheapfake”), dar implică și riscuri, astfel încât este important ca astfel de activități să fie însoțite de o discuție serioasă cu privire la utilizarea noilor competențe într-un mod nepotrivit.



Evaluarea credibilității informațiilor și modalitățile de identificare și utilizare a surselor legitime

Există mai multe metode de evaluare a credibilității informațiilor, multe dintre acestea fiind ușor de adoptat și de discutat în clasă. Cele mai des întâlnite sunt verificarea informațiilor, pre-demonstrarea (*prebunking*) și demonstrarea (*debunking*).

Verificarea informațiilor este procesul prin care se verifică dacă informațiile sunt adevărate sau false. Poate avea loc pentru orice tip de mijloace media (inclusiv pentru text, audio



18 <https://rsf.org/en/index>.

și imagini). Verificatorii profesioniști ai veridicității informațiilor ajută publicul să ia decizii în cunoștință de cauză. Pentru a servi cel mai bine interesului public, verificatorii independenți ai veridicității informațiilor din Europa depun eforturi pentru a respecta cele mai înalte standarde metodologice, de etică și transparență, cum ar fi Codul de standarde al Rețelei europene de standarde de verificare a veridicității informațiilor¹⁹. Scopul urmărit este de a-și desfășura activitatea în mod imparțial, transparent, nepărtinitor și fără prejudecăți.

Pentru a-i ajuta pe elevi să stabilească dacă informațiile sunt credibile, pot fi formulate următoarele întrebări: *Cine este autorul? Care sunt dovezile și ce spun alte surse credibile; de asemenea, care sunt sursele credibile?* De multe ori, căutările de text și căutarea inversă a imaginilor sunt utile pentru verificarea informațiilor. Aceste căutări pot contribui la a se stabili dacă un text este corect sau dacă o imagine este manipulată și/sau scoasă din context. Verificarea informațiilor este utilă atât înainte, cât și după publicarea informațiilor.

Luați în considerare...

- să le prezentați elevilor site-urile de internet ale unor verificatori relevanți ai veridicității informațiilor, atât din mass-media locale sau naționale, inclusiv din mass-media tradiționale, cât și internaționali;
- să invitați vorbitori în clasă/școală, inclusiv jurnaliști sau verificatori ai veridicității informațiilor, pentru a vorbi despre dezinformare și verificarea informațiilor;
- să aflați ce organizații locale, naționale sau internaționale pot oferi asistență pentru verificarea informațiilor și să luați legătura cu acestea. Un bun punct de plecare este Observatorul european al mass-mediei digitale (EDMO)²⁰, care face legătura între serviciile de verificare a veridicității informațiilor din întreaga Uniune Europeană²¹.

Pre-demontarea (prebunking) este procesul prin care persoanele vizate sunt avertizate în prealabil cu privire la mecanismele și comportamentele utilizate pentru a răspândi dezinformarea, în vederea consolidării rezilienței. Aceasta se bazează pe ideea că „prevenirea este mai eficientă decât vindecarea”. Pentru mai multe informații, consultați secțiunea 9 privind pre-demontarea (*prebunking*).

Demontarea (debunking) are loc după publicarea informațiilor false. Prin aceasta se urmărește corectarea informațiilor al căror caracter fals poate fi verificat, pentru a împiedica alte persoane să creadă în veridicitatea acestora. Cei care citesc sau văd informațiile „filtrează” ceea ce este prezentat ca fapt și/sau adevăr. Strategiile de verificare a informațiilor pot fi utilizate pentru a demasca informațiile eronate și dezinformarea.

Înțelegerea diferitelor dimensiuni ale dezinformării

Aspectele tehnice ale dezinformării

Majoritatea elevilor știu cum să utilizeze dispozitivele digitale, dar nu și cum să le utilizeze în mod responsabil sau faptul că tehnologia modernă facilitează răspândirea dezinformării. De exemplu, IA, deși este un instrument puternic de combatere a dezinformării și a informațiilor eronate, poate fi, de asemenea, utilizată în mod necorespunzător pentru a crea conținut sintetic, de tip „deepfake” - imagini sintetice, materiale video sau audio manipulate. Pentru mai multe informații pe această temă, consultați secțiunea 7. Rețelele de boți pot disemina online informații inexacte. Înțelegerea aspectelor tehnice ale dezinformării oferă o imagine asupra modului în care funcționează dezinformarea.

Luați în considerare...

- să întrebați elevii dacă știu cum funcționează algoritmi, practicile de tip clickbait și botii (din punct de vedere tehnologic), asigurându-vă că puteți răspunde la întrebările pe care aceștia le-ar putea avea cu privire la aceste subiecte;
- să le cereți elevilor să se documenteze pe aceste teme și să găsească singuri răspunsurile la întrebările de mai sus. De exemplu, rugați-i să găsească pe internet unul sau două videoclipuri scurte care, în opinia lor, conțin explicații detaliate legate de aceste aspecte tehnice. Selectați unul sau două pentru a le prezenta în clasă;
- să explorați jocurile educaționale online tot mai frecvente care le oferă elevilor și altor persoane o imagine despre cum funcționează dezinformarea.

Aspectele etice ale dezinformării

Pe lângă aspectele tehnologice ale dezinformării, discutarea împreună cu elevii a aspectelor etice ale acesteia poate oferi o imagine mai completă nu numai cu privire la modul în care funcționează dezinformarea, ci și la faptul că dezinformarea poate fi dăunătoare, la tipurile de prejudicii pe care le poate aduce persoanelor și societății și la responsabilitățile lor în mediul digital, în special responsabilitatea de a nu răspândi dezinformarea și de a-i avertiza și pe ceilalți cu privire la dezinformare.

¹⁹ Cod de standarde – Rețeaua europeană de standarde de verificare a veridicității informațiilor (EFCSN).

²⁰ <https://edmo.eu/>.

²¹ <https://edmo.eu/about-us/edmo-hubs/>

Sfatul 6: Faceți asocieri cu drepturile omului

Discutarea unor chestiuni legate de drepturile omului, cum ar fi libertatea presei, libertatea de exprimare și libertatea de informare, precum și despre modul și scopurile în care platformele de comunicare socială gestionează conținutul, le poate oferi elevilor o perspectivă mai amplă cu privire la dezinformare și la provocările asociate răspândirii acesteia.

Luați în considerare...

- să treceți în revistă inițiativele recente de politică ale UE pentru limitarea răspândirii dezinformării (de exemplu, Codul de conduită al UE privind dezinformarea din 2025²², Regulamentul privind serviciile digitale²³ și Regulamentul privind IA²⁴, după caz);
- să exploreze și alte resurse ale UE, cum ar fi setul de instrumente pentru cadrele didactice „Cum să identificăm și să combatem dezinformarea”²⁵;
- să le propuneți elevilor să analizeze reclamele și să-i întrebați ce au vrut să transmită agenții de publicitate și de ce? Este acest lucru diferit de dezinformare? În ce mod?
- să discutați cu elevii despre libertatea de exprimare care stă la baza unei democrații. Libertatea de exprimare ar trebui exercitată în orice situație, chiar dacă este vorba despre informații al căror caracter fals poate fi verificat și care provoacă prejudicii?
- să organizați împreună cu elevii o campanie pentru a avertiza alți membri ai comunității școlare cu privire la cele mai răspândite forme de dezinformare la momentul respectiv.

Dimensiunea financiară a dezinformării

Platformele de comunicare socială generează venituri prin colectarea unor cantități mari de date ale utilizatorilor cu scopul de a crea profiluri comportamentale detaliate. Aceste profiluri sunt apoi utilizate pentru a vinde spații publicitare precis direcționate, abordare care stă la baza modelelor de afaceri ale platformelor. Cu toate acestea, actorii care întreprind acțiuni de dezinformare exploatează din ce în ce mai mult aceste instrumente de direcționare pentru a adapta conținutul fals sau înșelător la anumite categorii de public, pentru a fi accesat de un număr cât mai mare de utilizatori și a avea un impact maxim. În multe cazuri, acest conținut este conceput pentru

a direcționa utilizatorii către site-uri monetizate, generând venituri din publicitate. Feedurile de știri bazate pe preferințe amplifică impactul acestui model.

Luați în considerare...

- să întrebați elevii ce cumpără online. Au remarcat vreo încercare de inducere în eroare în acest caz? Ce tip de inducere în eroare? De ce ar recurge întreprinderile la inducerea în eroare?
- să întrebați elevii ce întreprinderi ar putea dori să își atragă grupul țintă prin marketing? Dacă doresc, pot vorbi și despre propriile experiențe;
- să întrebați elevii dacă știu ce este phishingul. Dacă nu știu, explicați-le. Care sunt prejudiciile provocate de phishing?

Dimensiuni cognitive și emoționale ale dezinformării

Unul dintre motivele pentru care oamenii pot fi greu de convins că anumite informații sunt false are legătură cu mecanismele cognitive și emoționale comune, dar umane, care ne pot determina să nu acceptăm corectarea acestor informații false. De multe ori, prezentarea faptelor și a adevărilor nu îi convinge pe oameni că opiniile lor sunt greșite. De asemenea, mulți dintre noi nu credem că suntem în mod deosebit susceptibili la dezinformare. De aceea, este esențial ca tinerii să își dezvolte un mod de gândire deschis către idei noi, să accepte că realitatea are multe niveluri, că nu există răspunsuri simple la probleme complexe și să îi ajutați să învețe cum să tolereze ambiguitatea.



22 <https://digital-strategy.ec.europa.eu/ro/library/code-conduct-disinformation>.

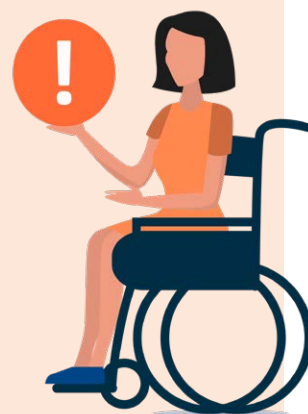
23 <https://digital-strategy.ec.europa.eu/ro/policies/digital-services-act-package#:~:text=The%20Digital>.

24 <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj/eng>.

25 *Vigilența pe internet: știți să identificați cazurile de manipulare a informațiilor?* - Uniunea Europeană.

Perspectiva 4: De ce sunt înclinați tinerii să creadă ce văd online

- *Nevoia de apartenență*: suntem persoane cu convingeri și valori individuale, dar și ființe sociale care au mare nevoie de apartenență la un grup social. Apartenența la un grup social ne aduce multe beneficii și suntem de obicei dispuși să facem sacrificii (inclusiv să ignorăm dovezi care contravin opiniilor noastre) pentru a ne păstra identitatea de grup.
- *Distorsiunea de confirmare*: toți oamenii, indiferent de vârstă, au dorința psihologică inconștientă de a căuta confirmarea convingerilor lor în locul informațiilor care le-ar putea contrazice sau complica aceste convingeri.
- *Distorsiunea de infirmare*: tendința oamenilor de a ignora sau de a respinge informațiile și afirmațiile care le pun sub semnul întrebării convingerile, chiar și atunci când veridicitatea acestora poate fi demonstrată.
- *Efectul de fals consens*: oamenii (tinerii) tind să supraestimeze numărul persoanelor care le împărtășesc convingerile (erone).
- *Efectul de turmă*: o idee sau o convingere este împărtășită deoarece toată lumea pare să procedeze astfel.
- *Realismul naiv*: tendința oamenilor de a crede că suntem raționali, obiectivi și nepărtinitori atunci când interpretăm ceea ce vedem în jurul nostru și că ceilalți sunt iraționali, părtinitori sau informați greșit.
- *Efectul de influență continuă*: fenomenul prin care informațiile/dezinformările contracarate continuă să ne afecteze comportamentul și convingerile. Oamenii continuă să se bazeze pe informațiile false atunci când interpretează informațiile, fac raționamente și iau decizii.



Atenționarea 4: Atenție la teoriile conspirației!

Teoriile conspirației reprezintă o formă specială de dezinformare și pot fi deosebit de rezistente la contestațiile bazate pe fapte și dovezi. Acestea sunt greu de infirmat, având în vedere natura lor. În plus, efectul de influență continuă menționat mai sus se manifestă de foarte multe ori în cazul acestora. Prin urmare, poate fi necesar să acordați o atenție mai mare abordării teoriilor conspirației cu elevii.

Teoriile conspirației par să aibă următoarele caracteristici esențiale:

- încearcă să manipuleze opinii și convingeri;
- nu sunt simple informații false disperate, ci au legătură cu o perspectivă socială mai amplă asupra a ce este bine și rău în lume;
- identifică victimele (adesea propriul grup social) și vinovații (ceilalți);
- încearcă adesea să întărească sentimentul de apartenență la un grup („noi” versus „ei”) și sugerează un îndemn la acțiune;

- aruncă vina pentru evenimente negative pe „realități” și organizații eluzive, ascunse și secrete;
- pleacă de la ipoteza că grupuri puternice de persoane ne ascund diverse lucruri și încearcă să facă rău;
- îngreunează adesea dezbaterile bazate pe fapte pe marginea unui subiect, întrucât teoriile pot fi prezentate sub formă de întrebări: „Doar întreb, nu este cam suspect că...”;
- apelează la emoții și nu acceptă niciun fel de dovezi;
- pot aduce avantaje economice sau politice celor care răspândesc teorii false ale conspirației.



Pe lângă activitățile sugerate în această secțiune, în secțiunea Resurse veți găsi și un model de plan de lecție.



7. IA generativă și dezinformarea

Inteligența artificială generativă se referă la sistemele de IA concepute pentru a genera conținut nou, cum ar fi text, imagini, cod, materiale audio și video. Modelele de IA generativă învață tipare și structuri din cantități mari de date, permițându-le să genereze conținut original care pare autentic și realist.

Instrumentele de IA pot fi „parteneri de antrenament” excelenți și pot sprijini schimbul de idei. Ele pot fi utilizate, în plus, ca resurse educaționale puternice, dar nu sunt infailibile. Aceste sisteme pot produce în mod neintenționat conținut inexact, părtinitor sau înșelător, care poate avea consecințe negative asupra bunăstării generale și a sănătății mintale. Acest fenomen se produce din mai multe motive, cum ar fi:

- modelele lingvistice de mari dimensiuni (LLM) sunt antrenate utilizând materiale preluate de pe internet, care pot conține informații false sau părtinitoare;
- sistemele de IA generativă nu „înțeleg” conținutul. Acestea prezic următorul cuvânt pe baza unor modele, nu a logicii umane sau a adevărului. Acest lucru poate duce la „halucinații” create de IA - afirmații convingătoare, detaliate, dar false;
- este posibil ca solicitările utilizatorilor de IA generativă să nu fie suficient de specifice sau ca rezultatele să fie interpretate greșit.

În calitate de cadru didactic, ar trebui să verificați întotdeauna rezultatele generate de IA generativă, deoarece există riscul de răspândire neintenționată a unui conținut care pare credibil, dar care este fals sau înșelător. Acest lucru poate crea confuzie în rândul elevilor, poate amplifica discursurile false și, în cele din urmă, poate eroda încrederea atât în tehnologie, cât și în cadrul didactic care o utilizează.

Alfabetizarea în domeniul IA, școli, profesori și cursanți

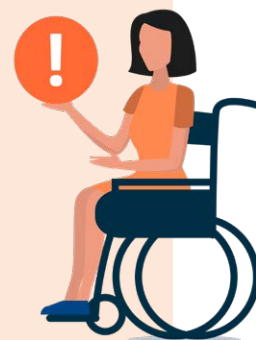
Alfabetizarea în domeniul IA le permite cursanților să utilizeze, să gestioneze, să proiecteze și să creeze cu ajutorul IA, evaluând în același timp în mod critic beneficiile, riscurile și implicațiile etice ale acesteia. De asemenea, alfabetizarea în domeniul IA implică o gândire critică cu privire la contextul, condițiile și modul în care IA ar trebui utilizată pentru a se asigura că răspunde în mod echitabil nevoilor umane. Proiectul de cadru de alfabetizare în domeniul IA

pentru învățământul primar și secundar²⁶, elaborat de Comisia Europeană și OCDE, oferă o bună introducere în ceea ce privește aptitudinile și competențele de care au nevoie elevii. De asemenea, cadrul DigCompEdu²⁷ prezintă competențele specifice de care cadrele didactice au nevoie pentru integrarea în mod eficace și etic a tehnologiilor digitale, inclusiv a IA, în practica lor pedagogică.

În calitate de profesor, aveți un rol esențial în dezvoltarea competențelor elevilor în domeniul IA. Cu toate acestea, pentru a îndeplini acest rol, trebuie să dețineți cunoștințele și competențele necesare pentru integrarea responsabilă și eficace a IA în practica dumneavoastră de predare, permițându-le astfel elevilor să devină cetățeni digitali informați.

Perspectiva 5: Competențele în materie de IA de care au nevoie profesorii:

- **înțelegerea** inteligenței artificiale generative prin cunoașterea modului de funcționare a acesteia, inclusiv a potențialului său de a produce informații inexacte, părtinitoare sau înșelătoare;
- **evaluarea** critică a conținutului generat de IA prin **verificarea informațiilor** și **verificarea** surselor pentru a **evalua** dacă respectivul conținut este exact, părtinitor sau dezinformează;
- **elaborarea** de strategii specializate pentru a sprijini elevii cu dificultăți de învățare;
- **integrarea** IA și a alfabetizării digitale în programa școlară prin lecții adaptabile și interdisciplinare pentru a-i ajuta pe elevi să își consolideze reziliența la dezinformare;
- **promovarea** spiritului critic prin cultivarea unei culturi în clasă care să încurajeze curiozitatea, gândirea critică și verificarea riguroasă a conținutului digital, în special a celui generat de IA;
- **înțelegerea** faptului că tehnologia IA se dezvoltă într-un ritm rapid, la fel și formele de dezinformare și deepfake-urile. De aceea, este important ca profesorii să rămână la curent și să urmărească în mod regulat evoluțiile în acest domeniu, de exemplu prin învățarea *inter pares*.



²⁶ <https://ailiteracyframework.org/ro/>.

²⁷ DigCompEdu - Centrul Comun de Cercetare: Platforma științifică a UE.

Sfatul 7: Prezentați aspectele importante de reținut în ceea ce privește utilizarea inteligenței artificiale generative

- rezultatele generate de IA generativă trebuie să fie verificate atent - învățați elevii să evalueze dacă rezultatele generate de IA ar trebui acceptate, revizuite sau respinse;
- utilizați instrumentele de IA în mod creativ pentru a răspunde diverselor nevoi de învățare ale elevilor, în special ale celor cu nevoi educaționale speciale sau cu nevoi educaționale suplimentare;
- subliniați rolul IA și impactul acesteia asupra vieții noastre de zi cu zi. De exemplu, platformele de comunicare socială utilizează IA în algoritmii lor de recomandare pentru a modela conținutul afișat.



În conformitate cu Regulamentul UE privind inteligența artificială²⁸, implementarea sistemelor de IA în educație este importantă pentru a promova educația și formarea digitală de înaltă calitate și pentru a permite tuturor cursanților și cadrelor didactice să dobândească și să partajeze aptitudinile și competențele digitale necesare, inclusiv educația în domeniul mass-mediei și gândirea critică, pentru a participa activ la economie, în societate și la procesele democratice. Atunci când acționează în calitate de implementator în conformitate cu Regulamentul UE privind inteligența artificială, instituțiile de învățământ, cum ar fi școlile, ar trebui să se asigure că personalul desemnat să implementeze sistemul de IA are competența, pregătirea, autoritatea și susținerea necesare pentru îndeplinirea acestui rol.

De asemenea, Comisia a elaborat Ghiduri în materie de etică privind utilizarea inteligenței artificiale (IA) și a datelor în procesul de predare și învățare pentru cadrele didactice, care pot ajuta cadrele didactice să înțeleagă mai bine oportunitățile și provocările pe care le prezintă IA în contextul educațional²⁹.

IA generativă

Deși aplicațiile de IA generativă pot analiza cantități mari de date cu o viteză impresionantă, acestea prezintă și limitări semnificative. Instrumentele de IA nu sunt neutre; acestea sunt modelate de deciziile celor care le dezvoltă și de datele disponibile online. De la selectarea datelor de antrenament și a surselor acestora până la modul în care sunt prelucrate datele respective, deciziile umane și prejudecățile din societate influențează rezultatele generate de IA.

Instrumentele de IA generativă care creează text utilizează programe informatice avansate, denumite modele lingvistice de mari dimensiuni (LLM). Aceste modele învață prin prelucrarea unor cantități mari de date, provenite în mare parte de pe internet. Internetul reprezintă însă o sursă mixtă de informații, incluzând atât informații credibile, cât și false, precum și conținut părtinitor și stereotipuri dăunătoare. Întrucât modelele lingvistice de mari dimensiuni învață din aceste date, acestea pot prelua în mod neintenționat aceste deficiențe. Instrumentele de IA pot produce conținut nou, posibil inexact, chiar și atunci când datele de antrenament sunt exacte.

În consecință, conținutul generat de IA poate include uneori elemente de dezinformare, materiale părtinitoare sau posibile „halucinații”. Prin urmare, este esențial ca rezultatele generate de IA generativă să fie evaluate cu spirit critic și să se asigure o corectare atentă. În plus, aceste rezultate pot fi îmbunătățite prin utilizarea unor solicitări clare și prin rafinarea acestora.

Activitatea 11: Utilizați instrumente de IA pentru demontarea miturilor

Instrumentele de IA pot fi utilizate pentru demontarea miturilor sau pentru verificarea informațiilor împreună cu elevii de toate vârstele, inclusiv din învățământul primar. Instrumentele de IA sunt extrem de puternice, dar sunt totuși programe informatice care pot greși uneori. Sunt ajutoare deosebit de utile, dar noi trebuie să ne folosim propriul raționament și să căutăm mai multe indicii!

Exemplu:

Imaginați-vă că ați văzut pe platformele de comunicare socială o afirmație potrivit căreia Pământul este de fapt plat. Îi puteți solicita instrumentului de IA să verifice dacă afirmația este corectă.

Solicitare: *Am văzut pe platformele de comunicare socială că Pământul este plat. Este adevărat?*

Rezultat preconizat: *Nu, Pământul nu este plat.*

Discutați de ce instrumentul de IA a generat acest rezultat.

Puteți adresa întrebări suplimentare și solicita justificări sau surse.

A doua solicitare: *Ce dovezi există că Pământul nu este plat?*

Rezultate preconizate:

- *pe măsură ce o navă navighează spre orizont, primul lucru care dispare din câmpul vizual este corpul acesteia;*



²⁸ Regulament - UE - 2024/1689 - RO - EUR-Lex.

²⁹ Orientări etice pentru cadrele didactice privind utilizarea inteligenței artificiale - European Education Area

- umbra Pământului de pe suprafața Lunii în timpul unei eclipse este rotundă;
- oamenii au călătorit în jurul Pământului.

Puteți continua acest proces atât timp cât este necesar și puteți discuta, de asemenea, despre cum pot fi utilizate instrumentele de IA în alte cazuri.

IA nu are un nivel de înțelegere specific oamenilor, ci se bazează pe prelucrarea datelor

IA gestionează, prelucrează și produce date, chiar dacă nu are un nivel de înțelegere sau de conștientizare specific oamenilor. IA nu poate înțelege sau interpreta informațiile ca o ființă umană, deși IA generativă imită foarte bine limbajul și raționamentul de tip uman în rezultatele pe care le generează. Informațiile produse de IA se bazează întotdeauna pe modele de învățare automată, algoritmi și date subiacente. IA nu are conștiință sau capacitatea de raționament etic sau moral specifică oamenilor și nici conștiința și capacitatea de a simți emoție și empatie. Responsabilitatea pentru recunoașterea, utilizarea și interpretarea informațiilor generate de IA îi revine persoanei care utilizează această tehnologie.

Activitatea 12: Utilizați IA pentru a sprijini gândirea critică prin simulări

IA poate fi utilizată pentru a simula scenarii realiste legate de dezinformare. De exemplu, puteți genera articole, postări sau știri fictive care conțin elemente tipice ale dezinformării. Puteți ruga elevii să analizeze aceste texte, să identifice strategiile de manipulare și să le compare cu surse verificate. Această abordare sprijină dezvoltarea competențelor analitice și familiarizarea cu mass-media.

Cadrele didactice pot organiza, de asemenea, jocuri de roluri unde elevii își asumă rolul de verificatori ai veridicității informațiilor, investigând afirmațiile controversate sau răspunzând la campaniile de informare greșită. Acest lucru încurajează cursanții să pună sub semnul întrebării, să evalueze și să reflecteze cu privire la calitatea și scopul conținutului digital. Aceste metode trebuie să fie gestionate cu atenție. Profesorii ar trebui să le explice elevilor că este vorba de un conținut fictiv generat de IA și să se asigure că aceștia nu internalizează informații înșelătoare.



Activitatea 13: Jucați „Învață robotul”! – un exemplu de învățare prin predare



Scopul acestei activități este de a-i ajuta pe elevii tineri să înțeleagă prin exemple cum învață IA și să dezvolte competențe esențiale cu privire la algoritmi și la datele de antrenament. Elevii joacă rolul unor roboți. Profesorul joacă rolul unui „antrenor de date”, furnizând exemple precum „Merele sunt fructe. Câinii sunt animale.” Apoi robotul trebuie să răspundă la cazurile de testare.

Extindere: Introduceți ideea de „antrenament greșit” (de exemplu, oferind exemple contradictorii sau părtinitoare) pentru a explora limitările IA.

Instrumentele de IA generativă pot fi utilizate pentru a produce dezinformare realistă

Instrumentele de IA generativă au simplificat în mod semnificativ și crearea de conținut audio, videoclipuri și fotografii false convingătoare, denumite deepfake. Această tehnologie, bazată pe învățarea automată și pe inteligența artificială, poate produce conținut media sau site-uri de internet false care par autentice, făcând tot mai dificilă distincția între un conținut real și unul inventat. Instrumentele de IA și boții bazați pe IA pot fi utilizați, de asemenea, pentru a disemina materiale de dezinformare pe scară largă, cu posibile consecințe negative pentru bunăstarea utilizatorilor.

Riscul de a considera reale și veridice rezultatele generate de IA este deosebit de mare în cazul utilizatorilor tineri, care ar putea să nu dispună de suficiente cunoștințe de bază. Prin urmare, este esențială dezvoltarea competențelor de gândire critică, în special în rândul tinerilor, pentru a identifica erorile și prejudecățile din conținutul generat de IA și a valorifica astfel potențialul acestei tehnologii prin generarea de informații credibile.

IA în educație

Este esențial ca elevii să fie îndrumați să înțeleagă și să utilizeze instrumente de IA puternice în mod eficace și în condiții de siguranță. Scopul integrării IA în activitățile din clasă nu este doar utilizarea unei tehnologii noi, ci și promovarea gândirii critice și a alfabetizării digitale în era IA. În calitate de profesori și cadre didactice, este important să discutați cu elevii despre posibilele beneficii și limitări ale instrumentelor de IA. Aceste instrumente pot îmbogăți învățarea, de exemplu, prin furnizarea de conținut diferențiat pentru a răspunde nevoilor specifice ale elevilor.

Perspectiva 6: IA și dezinformarea: Considerații privind nevoile educaționale speciale (NES) sau nevoile educaționale suplimentare (AEN)

Elevii cu nevoi educaționale speciale sau suplimentare pot avea mari dificultăți în a face distincția între conținutul generat de IA și cel generat de om din cauza problemelor legate de prelucrarea informațiilor, comunicarea socială și funcția executivă.

Strategii de predare adaptate:

- învățare vizuală și concretă: utilizați grafice comparative, liste de verificare și coduri de culoare pentru a face distincția între „real” și „IA”;
- limbaj simplificat: descompuneți conceptele în elemente mai simple (de exemplu, „știri false create pentru a păcăli oamenii”) și utilizați exemple concrete;
- sprijin structurat în procesul de învățare: începeți cu un conținut în mod evident fals, ghidați elevii în procesul de învățare și încurajați sprijinul din partea colegilor;
- simțuri și atenție: limitați volumul de informații furnizate, utilizați mai multe moduri de prezentare și faceți pauze dese.
- Dezvoltarea gândirii critice: predați cadre simple de întrebări (de exemplu, „Cine a creat acest material?”, „De ce?”) și exersați folosind exemple familiare.
- Siguranță practică: stabiliți reguli clare de partajare, creați arbori decizionali pentru solicitarea de ajutor și predați luarea unor pauze de gândire înainte de partajarea unui conținut.
- Adaptări ale evaluării: utilizați explicații verbale, acordați timp suplimentar și desfășurați activități cu mai multe variante de răspuns sau de corelare.
- Implicarea familiei: partajați resurse simplificate și colaborați cu specialiști pentru a oferi un sprijin consecvent.



Instrumentele de IA pot fi utilizate, de asemenea, pentru reflecție, tutorat și generarea de idei. Încurajați elevii să verifice veridicitatea informațiilor în raport cu surse credibile și verificate, să afle de unde provin informațiile utilizate de IA și să fie atenți la explicații învechite, părtinitoare sau suprasimplificate. În cazul videoclipurilor și al fotografiilor, elevii ar trebui să verifice sursa, să caute semne de editare sau manipulare și să efectueze o verificare încrucișată cu referințe de încredere pentru a se asigura că respectivul conținut este exact și de încredere. De asemenea, ar trebui să își pună întrebări precum: „Fotografia aceasta sau videoclipul acesta este real?”, „Este posibil ca această imagine să fi fost modificată?”, „Poate fi această persoană încadrată în acest context?” Este esențial să discutați aceste posibilități și potențiale capcane cu elevii și părinții pentru a stabili așteptări realiste și a promova utilizarea responsabilă.

Activitatea 14: Puneți în practică provocarea referitoare la deepfake-uri împreună cu elevii dumneavoastră

Obiectivul acestei activități este de a aduce în atenția elevilor subiectul conținutului vizual manipulat.

Urmăriți două videoclipuri scurte – unul real, celălalt modificat cu IA (de exemplu, deepfake cu o vedetă care face o afirmație falsă). În cadrul discuției ulterioare, întrebați elevii care sunt elementele pe care le-au identificat ce pot indica faptul că videoclipul ar putea fi fals? Întrebați cum ar putea fi utilizat pentru a induce în eroare?

Acțiune subsecventă: elevii creează un afiș prin care își avertizează colegii cu privire la conținutul de tip deepfake.

Competențe esențiale: alfabetizare vizuală, conștiință civică, comunicare creativă.



Este important să încurajați gândirea critică și raționamentul uman în clasă. În cazul în care elevii au îndoieli cu privire la un conținut generat de un instrument de IA, aceștia ar trebui să fie sprijiniți în verificarea informațiilor. IA nu ar trebui să înlocuiască niciodată raționamentul uman, gândirea independentă sau discuțiile semnificative cu colegii sau profesorii informați. Elevii ar trebui să adreseze cu încredere întrebări critice, cum ar fi: „Cine a creat acest conținut?”, „Ce dovezi există?”, „Ar putea fi părtinitor?” și „Ce spun alte surse?” În ceea ce privește videoclipurile și fotografiile generate de IA, elevii ar trebui să le verifice autenticitatea și să fie atenți la cele manipulate sau înșelătoare.

Instrumentele de IA se dezvoltă într-un ritm incredibil și multe persoane încă se familiarizează cu ele, împărtășirea cunoștințelor devenind esențială în acest context. Împărtășindu-vă cunoștințele, le puteți fi de mare ajutor celorlalți în înțelegerea IA.

Deși este un instrument puternic, IA nu înlocuiește învățarea. Elevii ar trebui să fie învățați să o utilizeze cu discernământ. Deși este excelentă pentru generarea de idei, crearea de schițe și verificarea gramaticală, aceasta nu ar trebui să înlocuiască dezvoltarea abilităților proprii de gândire și de scriere. Ar trebui pus accentul pe faptul că IA este un partener de învățare, nu o „scurtătură”. Utilizarea cu discernământ a acesteia îmbunătățește învățarea atunci când este însoțită de o gândire critică, în timp ce o utilizare excesivă poate duce la rezultate superficiale ale învățării.

Sfatul 8: Evidențiați faptul că datele părtinitoare generează rezultate distorsionate de prejudecăți



Este importantă înțelegerea modului în care este antrenat un sistem de IA generativă. Rezultatele generate de un sistem de IA generativă depind de datele cu care este antrenat: datele părtinitoare generează rezultate distorsionate de prejudecăți. Verificați întotdeauna informațiile înainte de a le răspândi. Gândiți-vă bine înainte de a partaja - puteți răspândi o minciună printr-un simplu clic!

Perspectiva 7: Pot avea încredere în ceea ce spune IA? Cum pot verifica dacă este vorba de o dezinformare?

Reflecți: atunci când utilizați un instrument de IA - cum ar fi un robot de chat, un asistent de căutare sau un generator de text - v-ați întrebat vreodată *de unde* provin informațiile respective? Este menționată vreo sursă sau pur și simplu a sunat convingător?

Înțelegeți: IA nu știe ce este adevărat sau nu. Aceasta generează răspunsuri pe baza unor tipare din datele de antrenament, care pot include bloguri, forumuri, texte învechite și chiar materiale părtinitoare sau false. Dacă nu cunoașteți sursa rezultatului generat, ați putea răspândi dezinformarea în mod neintenționat.

Dezinformarea creată sau amplificată de IA este deosebit de periculoasă deoarece:

- combină fapte reale cu unele false;
- de multe ori, nu include citate, făcând sursa greu de urmărit;
- sună fluent și convingător, încurajând încrederea în informațiile respective fără a le mai verifica.

Puneți-vă întrebările următoare:

- Pot identifica sursa inițială a acestor informații?
- Informațiile provin dintr-o sursă de încredere, independentă și verificabilă?
- Informațiile sunt actualizate și susținute de dovezi?
- Există indicii că informațiile ar fi părtinitoare, manipulate sau scoase din context?

Fiți vigilenți(ă): unele instrumente de IA inventează statistici, nume sau citate - nu pentru a minți, ci pentru a prezice ceea ce pare plauzibil. Dezinformarea astfel creată poate fi deosebit de credibilă și poate fi răspândită cu ușurință dacă informațiile respective nu sunt verificate.

Luați măsuri:

- nu partajați niciodată un conținut generat de IA decât după ce l-ați verificat în raport cu surse de încredere;
- utilizați site-uri de internet oficiale, referințe academice sau platforme independente de verificare a faptelor;
- cereți întotdeauna dovezi - dacă nu știți de unde provin respectivele informații, nu puteți ști dacă sunt adevărate.



Perspectiva 8: Modul în care adresați o întrebare instrumentului de IA generativă influențează răspunsul pe care îl primiți

Reflecțați: Ați adresat vreodată unui instrument de IA o întrebare vagă sau cu subînțeles - și ați primit un răspuns care părea corect, dar care ar fi putut să fie inexact? Cum v-ați dat seama dacă informațiile sunt fiabile?

Înțelegeți: Calitatea rezultatelor generate de IA depinde în mare măsură de modul în care adresați întrebarea. Dacă solicitarea dumneavoastră este prea generală, părtinitoare sau neclară, IA vă poate oferi:

- jumătăți de adevăr, opinii unilaterale sau chiar informații false sau înșelătoare;
- dezinformarea nu este întotdeauna malițioasă - aceasta poate rezulta și din solicitări formulate necorespunzător, care determină IA să acopere lacunele cu conținut plauzibil, dar inexact.

Puneți-vă întrebările următoare:



- Ceea ce solicit eu sunt fapte sau opinii?
- Folosesc un limbaj cu subînțeles sau care ar putea induce un anumit răspuns?
- Am specificat ce fel de surse sau dovezi aștept să primesc?
- Ar putea această întrebare să încurajeze IA să genereze dezinformare în mod neintenționat?

Exemple:

- „De ce sunt periculoase vaccinurile?” → sprijină un discurs fals.
- „Ce spun experții medicali despre siguranța vaccinurilor, potrivit OMS și instituțiilor de sănătate publică?” → încurajează răspunsurile bazate pe dovezi.

Construiți-vă o strategie: o întrebare bine formulată contribuie la reducerea riscului ca răspunsul primit să conțină dezinformare. Utilizați formulări cât mai precise, cereți surse și definiți termenii folosiți. Dacă primiți un răspuns lipsit de transparență sau care pare prea sigur, adresați întrebări suplimentare și verificați informațiile în mod independent.

Luați măsuri: gândiți-vă bine înainte de a face o solicitare. IA este un instrument, dar rezultatele pe care le generează depind de solicitările dumneavoastră. Solicitățile clare, neutre și bine structurate contribuie la primirea unor răspunsuri care susțin adevărul, nu confuzia.

În secțiunea 12 veți găsi două planuri de lecție direct legate de subiectul inteligenței artificiale generative.

8. Platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme

Această secțiune include instrumente practice și idei de predare pentru a-i ajuta pe profesori să sprijine elevii în interacțiunea lor cu platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme într-o eră a dezinformării. De asemenea, în secțiunea „Resurse” veți găsi mai multe planuri de lecție legate de temele discutate.

Prin informațiile oferite în această secțiune, ne propunem să sprijinim cadrele didactice și să capacităm elevii. Sprijinul oferit elevilor în interacțiunea lor cu platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme nu urmărește doar să îi protejeze de dezinformare, ci și să îi încurajeze să gândească, să pună sub semnul întrebării și să acționeze în mod responsabil în mediul online. În calitate de cadre didactice, profesorii pot capacita elevii învățându-i cum să gândească în mod critic și să utilizeze cu înțelepciune platformele de comunicare socială.

Ce sunt platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme?

Platformele de comunicare socială se referă la site-urile de internet și aplicațiile care le permit utilizatorilor să creeze, să partajeze și să interacționeze cu conținut online. Printre exemple se numără Instagram, TikTok, YouTube, Snapchat, Facebook și X. Deși sunt diferite din punct de vedere al formatului și al scopului urmărit, aceste platforme au adesea caracteristici similare, cum ar fi:

- feeduri de conținut personalizate, bazate pe algoritmi;
- conținut generat de utilizatori, oricine având posibilitatea de a publica sau distribui diverse materiale;
- funcții interactive, cum ar fi aprecieri, distribuire, comentarii și mesaje directe;
- integrarea și vizibilitatea între platforme, conținutul putând circula între platforme;
- conținutul poate fi răspândit rapid, indiferent de acuratețea sau credibilitatea acestuia;
- conținutul promovat sau prioritarizat depinde adesea de interesele comerciale urmărite, inclusiv publicitatea și parteneriatele cu diverși influențatori;
- responsabilitatea pentru verificarea surselor le revine, de regulă, utilizatorilor; platformele intervin rareori, de exemplu, în cazul în care conținutul încalcă prevederile legale.

Furnizorii de platforme de comunicare socială pun la dispoziție platforma – conținutul aparține creatorilor!

Platformele de comunicare socială nu produc conținut, ci găzduiesc și distribuie conținutul încărcat de utilizatori. Unele platforme de jocuri, precum Fortnite, permit și încurajează, de asemenea, interacțiunile dintre utilizatori. Astfel, platformele sunt modelate de conținutul creat de numeroșii lor utilizatori. Prin urmare, calitatea și credibilitatea conținutului, precum și scopul urmărit prin crearea acestuia diferă foarte mult, de la materiale educaționale și activism până la publicitate, satiră sau dezinformare fățișă. Influențatorii, persoane cu un număr mare de urmăritori, joacă un rol central în modelarea tendințelor, a opiniilor și a discursului public pe aceste platforme. Unii dintre aceștia pot fi credibili și bine informați; alții pot promova conținut înșelător sau dăunător pentru clicuri, câștig financiar sau influență. Alfabetizarea digitală este esențială pentru ca elevii să înțeleagă că o platformă nu este o sursă de încredere în sine – credibilitatea depinde de creatorul conținutului și de context.

Majoritatea platformelor stabilesc o vârstă minimă de 13 ani pentru utilizatorii lor, dar aplicarea acestor norme variază³⁰. Unele platforme au sediul în UE și se află sub protecția reglementărilor UE în domeniul digital, iar altele nu. Unele utilizează autodeclararea vârstei ca măsură de verificare a vârstei, în timp ce altele încep să pună în aplicare instrumente mai stricte, cum ar fi tehnologiile de estimare a vârstei sau verificarea identității în conformitate cu legislația UE sau cu dreptul intern. Platformele oferă setări de confidențialitate care le permit utilizatorilor să controleze cine le poate vizualiza conținutul, cine poate face comentarii sau interacționa cu aceștia. Printre acestea se numără opțiunile de cont privat, moderarea comentariilor, setările legate de partajarea locației și funcțiile de raportare/blocare. Tinerii utilizatori pot controla, de asemenea, cine îi urmărește sau îi contactează. Multe platforme le permit acum utilizatorilor să restricționeze sau să limiteze interacțiunile, să aprobe urmăritorii sau să filtreze mesajele nedorite. Profesorii ar trebui să încurajeze elevii să revizuiască periodic aceste setări și să discute despre limitele interacțiunii online, în special cu străini sau cu persoane publice.

³⁰ Profesorii sunt încurajați să se documenteze cu privire la normele referitoare la restricțiile de vârstă în contextul lor individual.

Luați în considerare...

- **Platformele de comunicare socială** nu reprezintă un fenomen complet nou, ci o evoluție digitală a unor comportamente umane străvechi: crearea de comunități, partajarea tendințelor și interacțiunea socială. Factorii care le diferențiază în prezent sunt viteza, amploarea, vizibilitatea și faptul că sunt online. La fel ca terenurile de joacă, fan cluburile sau forumurile de tineret din trecut, platformele aduc oamenii laolaltă, amplificând și accelerând, în același timp, tendințele, provocările, opiniile și presiunile sociale, care se răspândesc adesea în întreaga lume în doar câteva minute.
- **Influențatorii de pe platformele de comunicare socială** reprezintă versiunea modernă a persoanelor publice care au modelat întotdeauna cultura - sportivi, staruri de cinema sau legende ale muzicii pop. La fel ca vedetele tradiționale, aceștia modelează opinii și comportamente. Spre deosebire însă de vedetele tradiționale, influențatorii de astăzi își atrag adesea publicul în mod direct, fără a avea nevoie de o companie de media, și creează legături cu urmăritorii lor într-un mod mai personal și nefiltrat, datorită capacității lor de a construi relații personale cu aceștia. Diferența constă în faptul că influențatorii sunt mai accesibili în viața de zi cu zi și au preocupări comune cu urmăritorii lor: mulți dintre aceștia sunt persoane obișnuite care au devenit influente prin conținutul creat. Granițele dintre persoane de același statut, vedete și experți sunt estompate în cazul acestora, ceea ce poate face ca mesajele lor - atât pozitive, cât și înșelătoare - să fie mai convingătoare.

Activitatea 15: Întrebați elevii ce platforme utilizează și de ce³¹

- Folosind în clasă un software de votare sau mici table individuale, elevii menționează diferitele platforme de comunicare socială pe care le utilizează. Elevii colaborează în clasă pentru a crea un grafic/afiș pe perete cu diferitele platforme pe care le utilizează.
- Elevii explorează platformele de comunicare socială pe care le utilizează cel mai frecvent. De ce utilizează elevii o anumită platformă? Scrieți pe graficul/afișul de pe perete.
- Comparație între platforme - Care sunt caracteristicile și scopurile fiecărei platforme? Scrieți pe graficul/afișul de pe perete.
- Care sunt asemănările? Scrieți pe graficul/afișul de pe perete.
- Care sunt aspectele pozitive și cele negative legate de fiecare platformă? Comparați și scrieți pe graficul/afișul de pe perete.



Sfatul 9: Aflați cum utilizează elevii platformele, înainte de ora de curs

Posibilitatea ca profesorii să nu fie familiarizați cu platformele care pot apărea în discuția cu elevii le poate crea acestora o stare de neliniște. Pentru a evita această situație, profesorii pot crea o activitate de învățare aprofundată în clasă, întrebând elevii ce platforme utilizează și de ce înainte de desfășurarea efectivă a orei de curs. Acest lucru va spori nivelul de confort al profesorilor, care vor avea timp la dispoziție pentru a se familiariza cu eventualele platforme pe care nu le cunosc.



31. Luând în considerare restricțiile de vârstă legate de utilizarea platformelor de comunicare socială.

Cum funcționează platformele de comunicare socială - de ce vedem un anumit conținut

Platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme își bazează modelul de afaceri (modalitatea prin care obțin câștig financiar) pe captarea atenției noastre și pe monetizarea datelor noastre. Acestea funcționează potrivit logicii unei economii a atenției: mai mult timp petrecut de utilizatori pe platformele de comunicare socială înseamnă mai mulți bani din partea agenților de publicitate (principala sursă de venituri pentru majoritatea platformelor de comunicare socială); mai mult timp petrecut de utilizatori accesând conținutul creat de influențatori înseamnă mai mulți bani din sponsorizări din partea mărcilor și din postările efectuate (principala sursă de venituri pentru majoritatea influențatorilor). Platformele de comunicare socială generează venituri și prin colectarea unor cantități mari de date ale utilizatorilor cu scopul de a crea profiluri comportamentale detaliate. Aceste profiluri sunt apoi utilizate pentru a vinde spații publicitare precis direcționate, abordare care stă la baza modelelor de afaceri ale platformelor.

Psihologia platformelor de comunicare socială și a influențatorilor de pe aceste platforme

Multe platforme de comunicare socială sunt concepute pentru a crea dependență și a-i manipula pe utilizatori să petreacă mai mult timp pe acestea. Influențatorii sunt îndemnați, de asemenea, să utilizeze tactici care să le crească popularitatea sau să determine răspândirea virală a conținutului lor. Dar cum și de ce funcționează aceste caracteristici de proiectare manipulative?

- **Emoție** - dezinformarea are, de obicei, o încărcătură emoțională, iar emoțiile ne determină să acționăm. Aprecierile, comentariile și distribuirile oferă o mai mare vizibilitate conținutului și cresc veniturile creatorului de conținut.
- **Încredere** - unii influențatori câștigă încrederea utilizatorilor *afișând* o atitudine încrezătoare, deoarece tindem să avem încredere în persoanele care inspiră multă încredere (atât online, cât și offline). Credibilitatea este un atu valoros.

- **Distorsiune de confirmare** - ne plac informațiile care ne confirmă convingerile. Și pentru că ne plac aceste informații, credem în ele și le distribuim.
- **Dopamina** - acest neurotransmițător esențial care influențează starea de spirit și motivația este eliberat atunci când utilizatorii unei platforme primesc aprecieri, comentarii sau notificări, făcându-i să simtă nevoia să o acceseze frecvent (**ciclul dopaminei**).
- **Posibilitatea de a derula materiale la nesfârșit** - este o caracteristică de proiectare care încarcă în mod continuu conținut pe măsură ce utilizatorul derulează în jos pe pagină, într-un feed care pare fără sfârșit. Aceasta le permite utilizatorilor să acceseze în mod continuu conținut nou, fără a ajunge vreodată la final.

Trebuie menționat faptul că există mulți influențatori de încredere care, în marea lor majoritate, pun accentul pe conținut informativ, educativ în detrimentul știrilor senzationale. Cu toate acestea, domenii precum alimentația, sportul, sănătatea, știrile și geopolitica sunt predispuse în mod deosebit la dezinformare, adesea din motive comerciale sau politice.

Tehnologia utilizată de platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme

- **Algoritmi** - sunt seturi de reguli care determină ce conținut este afișat, cui și în ce ordine. Se bazează pe mai multe criterii, cum ar fi geografic (țara în care locuiți), sociodemografic (faptul că aveți meseria de profesor) și psihografic (vă place să petreceți timp cu prietenii). Acesta din urmă se bazează pe conținutul cu care utilizatorul interacționează cel mai mult (aprecieri, distribuirii, comentarii) sau pe care îl vizionează/ascultă/citește frecvent. Pe baza acestor informații, algoritmul „ghicește” ce ar trebui să i se afișeze în continuare utilizatorului pentru a-l determina să rămână pe platformă. Conținutul afișat în feedul unui utilizator este influențat, de asemenea, de comportamentul apropiaților săi (prietenii de pe platformele de comunicare socială sau cei cu care utilizatorul discută cel mai mult), precum și de caracterul viral general și tendințele online.

- **„Cutii negre”** - deoarece nu cunoaștem reguli mai specifice cu privire la algoritmi decât cele descrise mai sus și nici importanța acordată diferitelor tipuri de interacțiuni, algoritmi utilizați de platformele de comunicare socială sunt uneori denumiți **„cutii negre”**. Cu toate acestea, observăm că majoritatea algoritmilor utilizați de platformele de comunicare socială amplifică dezinformarea și informațiile eronate (care au, de obicei, o încărcătură emoțională), deoarece ei stimulează interacțiunea utilizatorilor. Mai mult, știm că algoritmi pot fi manipulați și exploatați.
- **Efectul de turmă** - tindem să imităm comportamentul majorității. Această interacțiune falsă poate păcăli nu doar algoritmi, ci și pe noi.
- **Camere de ecou** informațional (*echo chambers*) - algoritmi pot crea, de asemenea, camere de ecou informațional, întrucât le oferă utilizatorilor informații pe baza interacțiunii lor anterioare cu respectivul tip de informații; știm deja că oamenii le plac mai mult informațiile care le confirmă convingerile (**distorsiune de confirmare**). Astfel, utilizatorul ajunge într-o **„cameră”** în care toate informațiile

pe care algoritmul i le oferă reflectă ca un **„ecou”** convingerile și tiparele sale de consum de informații. Acest lucru poate duce la radicalizare și la extinderea comunităților ce îmbrățișează ideologii care incită la ură.

- **Efectul de tip „rabbit hole”** - se referă la situația în care un utilizator este adânc scufundat într-un anumit subiect sau tip de conținut, adesea printr-o serie de recomandări sau sugestii algoritmice, încât are dificultăți în a ieși din această spirală. Rezultatele pot fi atât pozitive, cât și negative, în funcție de conținut și de nivelul de implicare a utilizatorului.



Perspectiva 9: Abilități simple de gândire critică pe care să le utilizați împreună cu elevii

- Metoda SIFT (*Stop, Investigate, Find better coverage, Trace the claim back to its original content* – Oprește-te, Investighează sursa, Caută și alte surse pe aceeași temă, Găsește sursa originală a informației)
- Testul celor trei filtre (Este adevărat? Este bun? Este util?)
- Cele 5 reguli de evaluare a unui conținut (Cine l-a postat? Creatorul este de încredere? Ce spune mesajul? Pare extrem sau stârnește emoții? Când a fost distribuit? Este vechi sau scos din context? De unde provine? Se regăsește pe un site de încredere? De ce ar vrea cineva să îl distribuie?)



Sfatul 10: Transformați acțiunea de a afla pe cine urmăresc elevii în mediul online într-o activitate de învățare aprofundată în clasă

Profesorii pot transforma activitatea de mai sus într-o activitate de învățare aprofundată în clasă, întrebând elevii ce influențatori de pe platformele de comunicare socială urmăresc înainte de desfășurarea efectivă a orei de curs. Astfel, profesorul va fi familiarizat cu influențatorii de pe platformele sociale ale căror nume vor fi menționate în cadrul discuției din clasă.



Cele două fațete ale platformelor de comunicare socială - aspecte pozitive și negative

Platformele de comunicare socială prezintă numeroase avantaje. Acestea le pot oferi tinerilor posibilitatea de a se conecta unii cu ceilalți, de a-și descoperi noi pasiuni, le pot stimula creativitatea și angajamentul civic, indiferent de locul fizic în care se află. Printr-o interacțiune online sportivă, tinerii își pot extinde relațiile sociale, își pot îmbunătăți competențele sociale, capacitățile de dezvoltare personală și chiar competențele de rezolvare a problemelor. De asemenea, platformele facilitează comunicarea și încurajează învățarea profundă prin discuții, multe dintre acestea oferind utilizatorilor experiențe de microînvățare. În plus, platformele de comunicare socială pot umple golurile emoționale, pot promova recreerea, pot facilita participarea la diverse jocuri sau observarea jocurilor de interes și pot atenua conflictele culturale, asigurând o mai bună înțelegere între societăți divergente. Aceste oportunități contribuie la impactul transformator al platformelor de comunicare socială, subliniind potențialul acestora de a influența în mod pozitiv structurile și interacțiunile sociale.

Cu toate acestea, în pofida numeroaselor avantaje oferite de platformele de comunicare socială, acest fenomen prezintă și unele provocări care pot avea un impact semnificativ atât asupra persoanelor, cât și asupra societății. De exemplu, interacțiunile virtuale înlocuiesc interacțiunile față în față și învățarea modalităților de construire și întreținere a unor relații sănătoase. Se evidențiază o schimbare importantă în ceea ce privește natura relațiilor. De-a lungul istoriei, cercurile sociale apropiate au promovat legături profunde și semnificative bazate pe nevoi sau preferințe. În prezent, platformele de comunicare socială facilitează crearea unor rețele extinse de cunoștințe, denumite adesea „prieteni”.

O mai mare libertate în mediul online a generat, de asemenea, comportamente negative, precum hărțuirea cibernetică. Posibilitatea de păstrare a anonimatului pe platformele de comunicare socială le permite unor persoane să hărțuiască sau să amenințe alte persoane. Potrivit OMS (2024), aproximativ 15 % dintre adolescenții din întreaga lume au fost victimele

Activitatea 16: Aflați pe cine urmăresc elevii în mediul online și de ce

Rugați elevii să numească persoanele pe care le urmăresc și motivele pentru care le urmăresc. Adăugați aceste detalii pe graficul/afișul de pe perete. Apoi purtați o discuție cu elevii despre ceea ce face ca o persoană sau un conținut să fie demn(ă) de încredere.

- În cine au mai multă încredere – în influențatori (un anumit influențator) sau în reporterii de știri/profesori?
- De ce?
- Ce factori îi determină să aibă sau nu încredere într-o persoană sau într-un conținut?
 - Înainte de a posta un conținut online, ce iau în considerare elevii pentru a se asigura că respectivul conținut este responsabil și credibil?
 - Extindere – această discuție poate fi transformată într-o dezbatere cu o componentă de mișcare. Elevii își pot documenta constatările pe un grafic/afiș pe perete.
 - Evidențiați modul în care interacțiunea cu un anumit conținut determină expunerea la un conținut similar.



hărțuirii cibernetice, fenomen care poate cauza probleme grave de sănătate mintală, cum ar fi anxietate, depresie, și poate duce chiar la autovătămare și la sinucidere în cazuri grave. În Europa, 14 % din apelurile către liniile de asistență telefonică puse la dispoziție de centrele pentru un internet mai sigur sunt legate de hărțuirea cibernetică, acesta fiind principalul motiv pentru care se solicită sprijin din partea acestor servicii.

Hărțuirea cibernetică poate lua diverse forme, inclusiv trimiterea de amenințări, răspândirea de zvonuri, postarea de conținut stânjenitor sau crearea de profiluri false pentru a uzurpa identitatea altor persoane. Spre deosebire de hărțuirea tradițională, hărțuirea cibernetică poate avea loc oricând și poate ajunge rapid la un public larg, amplificându-i efectele. Posibilitatea de păstrare a anonimatului pe internet încurajează adesea adoptarea unor comportamente mai agresive, victimele simțindu-se izolate, cu puține spații sigure unde pot scăpa de hărțuire.

Problema hărțuirii cibernetice necesită o abordare multidimensională. Este imperativ ca tinerii să fie educați cu privire la importanța siguranței online și a comportamentului etic în general. În temeiul Regulamentului privind serviciile digitale și al direcțiilor aferente privind protecția minorilor, platformele de comunicare socială și alte platforme online ar trebui să asigure un nivel ridicat de siguranță a copiilor și a adolescenților în cadrul serviciilor lor. De asemenea, acestea ar trebui să ofere instrumente ușor de utilizat pentru raportarea și abordarea acestui comportament și a altor comportamente inadecvate. Ghidurile recomandă ca platformele să nu permită adăugarea în diverse grupuri a copiilor și a adolescenților fără acordul explicit al acestora și ca aceștia să aibă posibilitatea de a ascunde și de a bloca orice utilizator. Platformele ar trebui să ofere, de asemenea, setări stricte de confidențialitate pentru a se asigura că adolescenții și copiii nu pot fi contactați de utilizatori pe care nu îi cunosc și pentru a le permite acestora să controleze cine le poate vizualiza conținutul. În plus, Comisia lucrează în prezent la un plan de acțiune împotriva hărțuirii cibernetice și va lansa în curând o anchetă privind impactul platformelor de comunicare socială asupra sănătății mintale. De asemenea, Comisia analizează posibilitatea introducerii unor restricții de vârstă pentru accesarea platformelor de comunicare socială de către copii.

Este important de menționat faptul că un conținut neutru sau pozitiv poate fi deturnat prin comentarii sau alte caracteristici ale platformelor, care fac ca discuțiile să devină toxice și permit răspândirea de mesaje negative și propagandistice. Acestea sunt **comentarii folosite ca armă**. Platformele de comunicare socială au fost utilizate, de asemenea, pentru operațiuni de **ingerință externă** întreprinse de către persoane fizice, organizații și chiar guverne pentru a interveni în afacerile interne ale altor țări, cunoscute ca acțiuni străine de manipulare a informațiilor și ingerințe străine (FIMI). De exemplu, au fost raportate situații în care aceste platforme au fost utilizate de către entități străine pentru a răspândi dezinformare cu scopul de a genera tensiuni în cadrul societăților vizate și de a influența alegerile.

Activitatea 17: Utilizați abilitățile de gândire critică pentru a testa veridicitatea postărilor influențatorilor

Elevii lucrează în grupuri mici sau în perechi. Fiecare grup primește o serie de postări de la un influențator, inclusiv exemple de conținut postat online de influențatorii de pe platformele de comunicare socială menționate în clasă. Elevii utilizează metoda SIFT, testul celor trei filtre și/sau cele 5 reguli de evaluare a unui conținut pentru a examina conținutul postat de influențator și a testa veridicitatea informațiilor. Elevilor li se alocă un anumit timp pentru a face distincția între fapte și opinii. La expirarea timpului alocat, un vorbitor din fiecare grup trebuie să prezinte cazul în fața clasei, iar clasa votează dacă influențatorul respectiv este sau nu de încredere și de ce.



Perspectiva 10: Alfabetizarea digitală pentru promovarea bunăstării

În calitate de profesori și cadre didactice, puteți juca un rol esențial în promovarea bunăstării mintale prin încorporarea în programa de învățământ a unor cursuri de alfabetizare digitală, prin acțiuni de sensibilizare cu privire la utilizarea echilibrată a ecranelor și prin facilitarea dialogului deschis cu privire la preocupările legate de sănătatea mintală. În plus, este imperativ să abordați semnele de dependență și să colaborați cu persoanele abilitate să ofere sprijin în acest sens, cum ar fi consilierii școlari. Un principiu central al programei de învățământ este instruirea adolescenților să facă distincția între un fapt și o opinie, punând accentul pe valoarea intrinsecă a opiniei ca expresie subiectivă, și nu ca o formă de rea-voință.

Efecte negative

Platformele de comunicare socială pot afecta sănătatea mintală a adolescenților, cauzând:

- distragerea atenției - reducerea capacității de concentrare și afectarea rezultatelor școlare;
- dependență - utilizare compulsivă în detrimentul priorităților din lumea reală;
- oboseală - epuizarea psihică cauzată de utilizarea excesivă;
- riscul de a dezvolta boli mintale - anxietate și depresie asociate utilizării excesive;
- probleme legate de aspect - nemulțumire cu propriul corp și stimă de sine scăzută;
- instabilitate emoțională - reacții impulsive și conflicte;
- stres - presiune exercitată de identitățile online;
- risc de autovătămare/sinucidere - sporit de conținutul dăunător sau de hărțuire;
- depresie - sentimente de izolare și inadaptare;
- probleme de comportament sexual - atitudini nesănătoase determinate de conținutul inadecvat.

Profesorii îi pot ajuta pe elevi să utilizeze platformele de comunicare socială în condiții de siguranță, reducând impactul negativ al acestora, punând accentul pe:

- alfabetizarea digitală - învățați-i să facă distincția între un fapt și o opinie. Analizați diverse postări pentru a identifica informațiile părtinicioase.
- obiceiuri sănătoase - promovați gestionarea eficientă a timpului și detoxifierea digitală, precum și interacțiunile online pozitive;



- reziliența emoțională - discutați despre stima de sine și diverse strategii de adaptare, precum conștientizarea stării interioare;
- un mediu sigur - promovați discuțiile deschise despre presiune și sănătatea mintală;
- abordarea dependenței - învățați-i să identifice semnele și implicații consilierii școlari;
- sensibilizare - discutați despre riscuri, precum riscul de autovătămare, într-un mod adecvat vârstei;
- modelarea comportamentului - prezentarea obiceiurilor digitale sănătoase și evaluare critică.

Activitatea 18: Organizați o dezbatere privind platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme

Elevii dezbateu moțiunea „Platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme au un rol de jucat pentru binele societății comparativ cu mass-media tradițională”. Profesorul împarte clasa în două grupe - una în favoarea moțiunii, cealaltă împotriva acesteia. Elevilor li se acordă timp pentru a se pregăti. Toată clasa colectează informații pentru dezbatere, iar apoi sunt desemnați patru elevi (doi în favoarea și doi împotriva moțiunii) pentru a prezenta cazul în fața clasei. După dezbatere, clasa votează cine a avut argumentele mai convingătoare. Extindere - elevii pot scrie un eseu cu argumente în favoarea sau împotriva acestei moțiuni.



Pași următori - acțiuni de întreprins pentru înregistrarea de progrese

Cadre didactice sau cursanți, cu toții trăim într-o societate digitală. Înțelegerea amprenteii noastre, adoptarea unui comportament integru și gândirea critică sunt competențe esențiale nu doar în mediul online, ci și în viață.

Amprenta noastră digitală - Toate acțiunile pe care le întreprindem în mediul online lasă urme. Acestea includ postări, fotografii, comentarii, aprecieri și chiar lucruri pe care le ștergem. Aceste urme pot fi găsite de alte persoane și pot afecta percepția acestora despre noi - acum și în viitor. De ce este important acest lucru? Pentru că universitățile, angajatorii și alte persoane sau instituții ar putea fi interesate de activitatea noastră online. O amprentă pozitivă poate deschide multe uși. Una negativă le poate închide.

Sfatul 11: Reamintiți-le elevilor să se gândească întotdeauna bine înainte de a clika



Recomandați-le elevilor să se gândească bine înainte de a clika și să se întrebe: oare este în regulă ca profesorul, părintele sau viitorul meu angajator să vadă asta?

Utilizarea responsabilă și etică a platformelor de comunicare socială

- A avea un comportament responsabil în mediul online înseamnă a utiliza platformele de comunicare socială într-un mod respectuos, onest și amabil. Înseamnă, de asemenea, a verifica informațiile înainte de a le distribui și a conștientiza impactul pe care cuvintele și acțiunile noastre îl pot avea asupra altora. Utilizarea etică merge și mai departe, punând accentul pe echitate, evitarea prejudiciilor și protejarea vieții private. Atât profesorii, cât și elevii au un rol important în construirea unei culturi digitale bazate pe încredere și respect.

Sfatul 12: Reamintiți-le elevilor că platformele de comunicare socială reprezintă un spațiu partajat de mai mulți utilizatori



Ar trebui să le utilizăm pentru a-i sprijini pe ceilalți, nu pentru a-i doborî.

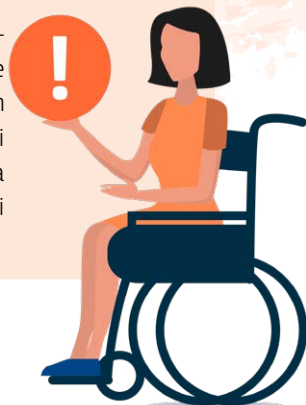
Perspectiva 11: Ajutați-i pe elevi să își descopere vocea unică

Lumea actuală plină de tendințe, aprecieri și influențatori le poate crea elevilor senzația că trebuie să aibă un anumit tipar de comportament online. Dar unul dintre cele mai puternice lucruri pe care îi putem învăța pe tineri este următorul: vocea lor contează. Fiecare are o poveste, o perspectivă și un mod unic de a se exprima. Ajutându-i pe elevi să își descopere și să facă auzită această voce, în special în spațiul digital, le sporim încrederea, spiritul critic și creativitatea.

Iată câteva sugestii despre cum îi pot ajuta profesorii pe elevi să își descopere vocea:

- permiteți-le elevilor să se exprime – fără a pune presiune pe ei, oferiți-le elevilor posibilitatea de a scrie, de a vorbi sau de a posta despre un subiect important pentru ei – prin bloguri, podcasturi, videoclipuri sau discuții în clasă;
- încurajați autenticitatea – sprijiniți elevii care își exprimă gândurile într-un mod original, nu doar pe cei care urmează tendințe populare;
- vorbiți despre propria voce – împărtășiți-vă experiențele și punctele de vedere (dacă este cazul) pentru a arăta că și profesorii sunt într-un proces de creștere și reflecție continuă;
- puneți accent pe obiectivul urmărit, nu pe perfecțiune – este posibil ca vocea unui elev să fie în curs de dezvoltare – și acesta este un lucru bun. Ajutați-i să exploreze idei, să facă greșeli și să învețe din ele;
- promovați autenticitatea – pe măsură ce elevii învață să se exprime responsabil. Aceasta înseamnă să verifice informațiile, să gândească în mod critic și să nu răspândească informații false sau înșelătoare – în special pe platformele publice;
- cine sunt eu – rugați elevii să creeze o scurtă postare, un scurt videoclip sau grafic intitulat „Cine sunt eu”, în care să prezinte o cauză, o valoare sau un interes care le reflectă personalitatea. Încurajați-i să își susțină mesajul cu un fapt sau o sursă. Puneți accent pe claritate, adevăr și suflet – nu pe aprecieri sau tendințe.

De ce este important acest lucru – atunci când elevii învață să își aprecieze vocea și să prețuiască adevărul, devin comunicatori mai puternici și cetățeni digitali mai de încredere. Aceștia înțeleg că un mesaj relevant ar trebui să fie și veridic.



Perspectiva 12: Integrarea creării active de conținut media într-o manieră semnificativă

Elevii petrec mult timp consumând conținut media - dar cel mai mult învață atunci când devin creatori, nu doar simpli consumatori. Crearea activă de conținut media înseamnă să le permiți elevilor să creeze diverse materiale precum podcasturi, videoclipuri scurte, campanii pe platformele de comunicare socială, infografice, bloguri etc. Realizat într-o manieră corectă, acest demers leagă învățarea de lumea reală, încurajează colaborarea și aprofundează înțelegerea.

Iată câteva sugestii despre cum pot îi pot ajuta profesorii pe elevi să creeze conținut media într-o manieră utilă și semnificativă, nu doar ca o altă activitate distractivă:

- Începeți cu obiectivele de învățare – puneți-vă întrebarea: „Cum ar putea elevii să arate că au înțeles un subiect prin intermediul conținutului media?” De exemplu, un proiect la ora de istorie s-ar putea transforma într-un minidocumentar sau un videoclip cronologic;
- utilizați platforme și formate reale – permiteți-le elevilor să încerce să creeze conținut similar cu cel accesat în fiecare zi – cum ar fi un scurt videoclip explicativ, un carusel Instagram cu fapte sau un episod de podcast;
- transformați-o într-o activitate coordonată de elevi – permiteți-le elevilor să planifice, să cerceteze, să editeze și să distribuie. Cu cât au o autonomie mai mare, cu atât vor fi mai implicați;
- integrați verificarea sursei în acest proces – elevii ar trebui să învețe să își verifice informațiile, să utilizeze surse credibile și să evite răspândirea conținutului a cărui sursă nu o pot identifica sau pe care nu îl pot confirma;
- reflectați asupra impactului – cine ar putea vedea acest conținut? Cum ar putea fi interpretat? Ar putea induce pe cineva în eroare în mod neintenționat?
- „creați pentru a explica” – alegeți un subiect pe care elevii îl învață și provocați-i să îl explice prin intermediul unui conținut media. Înainte de a-l publica sau de a-l prezenta, rugați-i să își verifice sursele; să explice de unde provin informațiile și să îl revizuiască pentru a se asigura că informațiile sunt clare și exacte. Astfel, elevii își creează obiceiul de a crea conținut în mod responsabil și etic – competențe esențiale și în afara clasei;
- de ce este important acest lucru – învățând elevii să creeze conținut



cu atenție, discernământ și scop, aceștia pot deveni cetățeni digitali responsabili – nu numai consumatori, ci și creatori de conținut media demni de încredere.

Activitatea 19: Derulați o campanie pentru comunitatea școlară

Ajutați elevii să creeze un buletin informativ/o broșură care va fi distribuit(ă) elevilor din clasele mai mici/comunității lor școlare, prin care să încurajeze elevii să fie a) utilizatori responsabili ai platformelor de comunicare socială care b) pun sub semnul întrebării cu spirit critic conținutul pe care îl accesează. Acesta (aceasta) poate fi distribuit(ă) asociației de părinți din școală, la adunarea școlii, pe site-ul școlii, elevilor noi etc. Elevii mai mari pot organiza o scurtă „tabără de pregătire”, prin care să îi învețe pe elevii din clasele mai mici cum pot naviga în siguranță și în mod responsabil în mediul online și cum pot identifica dezinformarea.



Atenționarea 5: Aspecte importante referitoare la platformele de comunicare socială și influențatorii de pe aceste platforme

- La fel ca în cazul tuturor sugestiilor din prezentul ghid, profesorii ar trebui să discute în prealabil cu directorii unităților de învățământ despre planurile de predare pe care le propun.
- Este bine să cunoașteți aspectele sensibile legate de clasă și elevii dumneavoastră atunci când abordați anumite subiecte.

În cazul în care un elev face o dezvăluire care stârnește îngrijorarea profesorului în legătură cu bunăstarea acestuia sau a altor persoane, profesorul ar trebui să respecte protocoalele de raportare din țara respectivă și în contextul respectiv.



În secțiunea 12 veți găsi trei planuri de lecție direct legate de subiectele discutate în prezenta secțiune.

9. Pre-demontarea (prebunking)

Pre-demontarea (*prebunking*) este o tehnică preventivă care ne ajută să recunoaștem și să respingem dezinformarea, precum și să reducem distribuția de informații false. După cum sugerează și denumirea, este inversul „demontării (*debunking*)”, care este o activitate reactivă întreprinsă **după** expunerea la dezinformare. Vorbindu-le despre **pre-demontare** (*prebunking*), îi învățați pe tineri despre tehnicile utilizate pentru a-i manipula și, prin urmare, le consolidați capacitatea de a detecta dezinformarea și de a **respinge afirmațiile false în viitor**. În plus, avertizarea **în prealabil** a persoanelor vizate că sunt pe punctul de a deveni ținta unor informații false sau a unor încercări de manipulare pleacă de la ideea că **este mai bine să previi decât să vindec**.

În această secțiune vom explica cum pot profesorii și cadrele didactice să îi învețe pe elevi despre pre-demontare (*prebunking*). De asemenea, în secțiunea „Resurse” veți găsi mai multe planuri de lecție legate de temele discutate în prezenta secțiune. În plus, elevii pot fi informați dinainte despre tipurile de dezinformare sau de informații ținute la care se pot aștepta, pentru a-și crea un sistem de apărare care să le permită să reacționeze într-un mod mai conștient la eventualele tentative de manipulare din viitor.

De ce este importantă pre-demontarea (prebunking)?

Un număr tot mai mare de tineri afirmă că folosesc feedurile de pe platformele de comunicare socială, platformele de jocuri și forumurile de discuții online nu doar pentru divertisment și interacțiune socială, ci și pentru a căuta informații care le modelează viziunea asupra lumii. Pe măsură ce modul de utilizare a platformelor online de către elevi devine din ce în ce mai diversificat, aceștia decid adesea după propria lor cuviință cum folosesc conținutul de pe platformele respective. Este important de reținut faptul că, în mare parte, conținutul întâlnit în aceste spații nu este moderat. Corecturile sau opiniile echilibrate sunt rare. Privăți de sprijinul unor responsabili cu atribuții oficiale de verificare a veridicității informațiilor sau de demontare (*debunking*), elevii au nevoie de competențe în materie de pre-demontare (*prebunking*). Chiar și pe platformele utilizate în principal de adulți, cum ar fi Meta și X, care au beneficiat în trecut de o verificare riguroasă a informațiilor, modificările recente la nivel de conducere și operațional au redus nivelul de sprijin acordat utilizatorilor pentru a face distincția între fapte,

opinii și informații false. La aceasta se adaugă natura specifică a informațiilor care sunt personalizate prin setări implicite ale preferințelor și care le oferă adesea o perspectivă unilaterală asupra lumii.

În acest context, pre-demontarea (*prebunking*) le permite elevilor să recunoască tiparele de dezinformare; să nu accepte perspectiva limitată impusă de algoritmi utilizați de platforme și să vadă lumea în toată complexitatea ei, cu toate nuanțele ei și din mai multe perspective.

Prin aceasta, pre-demontarea (*prebunking*) contribuie, de asemenea, la bunăstarea emoțională a elevilor, întrucât capacitatea de a înțelege și de a respinge conținutul manipulator sau dăunător poate reduce stresul, confuzia și sentimentul de neputință în spațiile digitale. Reziliența digitală și autonomia psihologică a tinerilor cresc atunci când aceștia dispun de instrumente pentru gestionarea cu mai multă încredere a informațiilor.

Cunoștințe de bază și perspective despre pre-demontare (prebunking)

Luați în considerare...

- Pre-demontarea (*prebunking*) este un instrument de stimulare a gândirii critice mai puternic decât demontarea (*debunking*) post factum, deoarece:
- rezistența persoanelor la dezinformare crește semnificativ atunci când sunt expuse la exemple de tehnici de manipulare înainte de a se confrunta efectiv cu un caz de dezinformare;
- cunoscând tehnicile de manipulare, elevii sunt mai capabili să recunoască sursele de înaltă calitate - inclusiv hiperlinkurile credibile. De multe ori, acest lucru îi ajută să identifice conținutul care dezinformează;
- legat de sensibilizarea cu privire la algoritmi bazați pe preferențe, cercetările sugerează că, atunci când știm că în feedurile noastre de informații este afișat conținut care corespunde preferințelor și opiniilor noastre, suntem mai capabili să rezistăm influenței polarizante a unor astfel de feeduri unilaterale. Acest lucru poate fi demonstrat foarte simplu împreună cu elevii, luând ca exemplu feedurile lor de muzică (a se vedea activitatea de mai jos);

- eficacitatea aducerii în discuție a comportamentului etic ca modalitate de prevenire a răspândirii sau de pre-demontare (*prebunking*) a dezinformării. Una dintre cele mai mari provocări în ceea ce privește încetinirea răspândirii conținutului viral și fals este prezentarea acestuia sub forma unor glume și într-un limbaj simplu. Rareori este prezentat un context, iar informațiile se bazează pe surse ale căror interese nu sunt evidente sau sursele nu sunt menționate și nu pot fi verificate. Un amestec de adevăruri și minciuni, de glume și lucruri serioase fac să pară că dezinformarea nu este dăunătoare;
- atunci când dezinformarea este prezentată într-un mod amuzant și distractiv, oamenii continuă adesea să o disemineze, chiar dacă știu că informațiile sunt inexacte. Dar dacă notăm în mod activ considerentele etice referitoare la diseminarea dezinformării, este mai puțin probabil să facem această greșală în viitor;
- în cele din urmă, este important să rețineți că există metode eficiente prin care puteți capacita elevii să încetinească răspândirea dezinformării, consolidând în același timp metacogniția – capacitatea de a reflecta asupra propriilor procese de gândire. Acest aspect este esențial nu numai în ceea ce privește alfabetizarea digitală, ci și pentru reglarea emoțională și reziliența psihologică.

Primii pași

Pre-demontarea (*prebunking*) implică, de obicei, trei etape:

- **avertizare prealabilă:** un avertisment cu privire la diferitele modalități posibile de manipulare și înșelare în mediul online, o discuție privind tehnicile comune de manipulare și o introducere în metacogniție - capacitatea de a reflecta asupra propriilor procese de gândire;
- **microdoză:** prezentarea în clasă a unor exemple de dezinformare sau mesaje manipulative, de preferință din studii de caz reale;
- **respingere:** explicarea strategiilor de identificare și respingere a mesajelor manipulative. Această ultimă parte este esențială pentru capacitatea elevilor; fără aceasta, nu veți reuși decât să le provocați îngrijorare.

Pentru a începe cu **avertizarea prealabilă**, în calitate de profesor sau cadru didactic, puteți iniția o activitate de demontare (*debunking*) eficientă în clasă permițându-le elevilor să identifice un text emoțional, manipulator și cu caracter senzațional, unde argumentele nu sunt susținute de fapte verificabile; alegere selectivă, care nu prezintă o imagine completă; falși experți și erori de logică.

Luați în considerare...

- atunci când desfășurați o activitate de pre-demontare (*prebunking*), este important să nu vă opriți la etapa de avertizare prealabilă, ci să le oferiți elevilor posibilitatea de a identifica și de a respinge informațiile eronate într-un spațiu sigur;
- acest lucru îi va ajuta să se simtă capacitați și nu doar neîncrezători în orice informații, surse, canale și platforme media cu care intră în contact.

Perspectiva 13: Cum să exersați componenta de avertizare prealabilă a pre-demontării (*prebunking*) cu elevii dumneavoastră

Având în vedere cele menționate mai sus, este bine să abordați următoarele subiecte cu elevii:

- este posibil ca elevii să vadă și să citească conținut care se joacă cu emoțiile lor, inducându-le un sentiment de tristețe, teamă, furie, dar care deopotrivă îi poate amuza sau le poate oferi alinare. Numiți emoția și întrebați-i când li s-a întâmplat să simtă emoția respectivă;
- este posibil ca elevii să vadă și să citească conținut care le întărește opiniile și prejudecățile pe care le au deja, inclusiv distorsiunea de confirmare, prejudecata „natural este mai bun”, prejudecata de proximitate, prejudecata de negativitate. Acest lucru se datorează faptului că setările preferințelor lor determină afișarea unui conținut cu perspective limitate. Întrebați-i dacă li s-a întâmplat acest lucru;
- este posibil ca elevii să fie încurajați într-un mod destul de agresiv să partajeze conținut. Aceasta deoarece creatorii de conținut câștigă bani și influență atunci când conținutul lor este distribuit. Întrebați-i dacă li s-a întâmplat acest lucru;
- este posibil ca elevii să vadă conținut care pune la îndoială autoritatea instituită;
- este posibil ca elevii să vadă conținut care îi încurajează să cheltuiască bani sau să partajeze informații despre ei;
- este posibil ca elevii să vadă conținut cu un amestec de adevăruri și minciuni, de glume și lucruri serioase, care fac să pară că dezinformarea nu este dăunătoare. Cunoașterea acestui fapt le poate spori reziliența la dezinformare.



Taxonomia tehnicilor de dezinformare

În funcție de vârsta elevilor, puteți utiliza tabelul de mai jos³², în care sunt prezentate tehnicile generale de dezinformare și câteva dintre subcategoriile acestora.

Tipuri generale de tehnici de dezinformare	 Erori de logică Erori de logică O eroare de raționament care apare atunci când sunt prezentate argumente invalide sau aspecte irelevante fără dovezi care să le susțină.	 Falși experți Falși experți Prezentarea unei persoane sau a unei instituții necalificate ca sursă de informații credibile.	 Așteptări imposibile Așteptări imposibile Pretinderea unor standarde nerealiste de certitudine înainte de a acționa pe baze științifice.	 Alegere selectivă Alegere selectivă Alegerea unor date care par să confirme o anumită poziție, ignorând alte date care contrazic poziția respectivă.	 Teorii ale conspirației Teorii ale conspirației Susținerea faptului că există un plan secret de punere în aplicare a unei scheme necurate, cum ar fi ascunderea unui adevăr.
Subcategorii și cum ar putea fi ele prezentate	 Atac la persoană Atac la persoană: lansarea unui atac asupra unei persoane/unui grup fără a răspunde argumentelor prezentate de aceasta/acesta.	 Dezbatere falsă Argumente bazate pe o dezbatere falsă, accent pus pe o minoritate amplificată sau un grup de falși experți.	 Schimbarea regulilor în timpul jocului Argumente cu reguli schimbate regulile în timpul jocului.	 Anecdote Anecdote: utilizarea experienței personale sau a unor exemple izolate în locul unor argumente solide sau al unor dovezi concludente.	
	 Suprasimplificare Suprasimplificare: simplificarea unei situații astfel încât să denatureze înțelegerea, conducând la concluzii eronate. O modalitate de a suprasimplifica este de a prezenta o alegere falsă: prezentarea a două opțiuni ca fiind singurele posibilități, deși mai există și altele. O altă modalitate este de a prezenta o singură cauză: prezentarea unei singure cauze sau a unui singur motiv pentru o situație, deși ar putea exista mai multe cauze sau motive.			 Inducție leneșă Respingerea dovezilor: ignorarea unor dovezi relevante atunci când se ajunge la o concluzie.	
	 Echivalență falsă Echivalență falsă: a susține în mod eronat faptul că două lucruri sunt echivalente, în pofida faptului că există diferențe notabile între ele. Printre modalitățile de prezentare a unui astfel de argument se numără compararea merelor cu pere; prezentarea unei analogii false, prezentarea unei balanțe false.				
	 Prezentare eronată Prezentare eronată: prezentarea eronată a unei situații sau a poziției unui adversar pentru a denatura înțelegerea și/sau a crea un om de paie (straw man).				

³² Această figură reprezintă o adaptare a conținutului publicat în Zanartu, F., Cook, J., Wagner, M. et al. A technocognitive approach to detecting fallacies in climate misinformation (O abordare tehnocognitivă privind detectarea erorilor în dezinformarea pe teme climatice). Raport științific 14, 27647 (2024).

Posibile căi de urmat

Activitatea 20: Discutați despre emoții

Atunci când elevii înțeleg că un anumit conținut le manipulează emoțiile, cercetările sugerează că aceștia vor fi mai rezilienți la dezinformare. Iată o activitate pe care o puteți desfășura în clasă pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă mai bine aceste aspecte:

- Prezentați 2-3 titluri cu încărcătură emoțională, fără textul articolelor respective, dintr-un feed de știri sau de pe platformele de comunicare socială. Înainte de a citi articolul, întrebați „Ce emoție simțiți? Cât de intensă este această emoție pe o scară de la 1 la 10?”
- Respirați adânc de trei ori, apoi puneți-vă întrebarea: „Această emoție mă ajută să gândesc clar?”
- Citiți articolul și verificați: sursa, biografia (dacă este vorba despre un articol de pe o platformă de comunicare socială), data postării, alte surse sau comentarii care confirmă/infirmă informațiile din articol. Rețineți că este posibil ca unele postări să fi fost efectuate de către un bot, nu de către o persoană.
 - Articolul include o fotografie menită să vă suscite anumite emoții? Este menționat numele fotografului? Este posibil să fi fost generată de IA? De ce credeți că a fost folosită?
 - Reacția mea emoțională inițială a fost justificată? Ce am învățat din aceasta?

Această activitate contribuie la dezvoltarea capacității de reglare emoțională - un aspect important al bunăstării mintale și o competență esențială într-o eră a conținutului care manipulează emoțional, un bun punct de pornire și o bună pregătire pentru următoarea activitate.



Activitatea 21: Discutați despre importanța onestității

Acest exercițiu de metacogniție îi ajută pe elevi să reflecteze asupra motivelor pentru care dezinformarea poate fi uneori răspândită chiar și de către persoane fără intenții rele. Această discuție le poate atenua impulsul de a răspândi dezinformarea.

Începeți discuția cu grupul dumneavoastră de elevi rugându-i să se gândească dacă ei înșiși sau persoane pe care le cunosc au distribuit vreodată conținut online fals, chiar dacă știau că este fals. Cum a fost? Ce s-a întâmplat?

Folosind un exemplu adecvat vârstei propus de grupul dumneavoastră de elevi, rugați-i să se gândească de ce ar distribui cineva un astfel de conținut - **deși știe că este fals**.

- Consideră că este bine să se distribuie conținut care dezinformează?
- Cereți-le să se gândească la consecințe: dacă subiectul dezinformării distribuite ar fi o persoană dragă lor?
- Rugați elevii să își exprime în scris poziția cu privire la răspândirea dezinformării - este în regulă sau nu?
- Apoi, rugați-i să se gândească ce vor face următoarea dată când văd pe cineva că distribuie cu bună știință un conținut care dezinformează.

Acest exercițiu este inspirat din cercetările efectuate de Daniel Effron, London School of Business



Activitatea 22: Învățați să înțelegeți mai bine algoritmii

Mediul nostru informațional online este modelat din ce în ce mai mult de aprecierile și preferințele noastre, iar acest lucru ne afectează capacitatea de a lua în considerare și alte perspective. Acest exercițiu de avertizare prealabilă explorează beneficiile și riscurile acestei realități.

- Întrebați elevii ce muzică le place.
- Apoi rugați-i să se gândească la feedurile lor de muzică de pe platforma de muzică preferată. Ce muzică le apare în acest feed?
- Rugați-i să se gândească de ce este convenabil ca o platformă de streaming de muzică să le recomande următorul cântec pe care să îl asculte.
- Apoi, rugați-i să se gândească la mulțimea de alternative muzicale pe care le pot rata.
- Într-unul sau mai multe grupuri, discutați împreună despre cele mai eficiente modalități de a ieși din această îngrădire a setării preferințelor.
 - Faceți o paralelă cu mediul informațional și discutați despre faptul că elevii pot fi privați de alte informații/evenimente/perspective și de ce acest lucru este o problemă.
 - Această activitate este și un bun punct de pornire pentru a discuta despre distorsiunea de confirmare și despre cât de ușor poate fi limitată viziunea noastră asupra lumii, fără să ne dăm seama.



Sfatul 13: Utilizați exemple și un limbaj adecvate vârstei

Găsiți exemple simple de dezinformare sau polarizare a conținutului cu care vă simțiți confortabil și care nu vor marginaliza pe niciun elev din clasă. Puteți obține rezultate excelente cu un simplu conținut online fals, cum ar fi imagini sau videoclipuri generate de IA cu animale sau celebrități.



Sfatul 14: Utilizați exemple de dezinformare din disciplina pe care o predăți

Dacă sunteți profesor de geografie, discutați despre teoria Pământului plat. Iar dacă sunteți profesor de muzică, discutați despre perspective și îngrădiri create, de exemplu, de Spotify. Mai presus de toate, nu vă temeți să spuneți: „Nu știu!”. Acest spațiu se dezvoltă atât de rapid încât este imposibil să aveți răspuns la orice întrebare. Principala prioritate este să-i determinați pe elevi să gândească și să verifice.



Sfatul 15: Integrați aspectele legate de combaterea dezinformării în activitatea dumneavoastră de predare

Navigarea în condiții de siguranță în spațiul informațional online este o competență de învățare pe tot parcursul vieții, elevii având nevoie în mod constant de activități prin care să își exerseze această competență.



Atenționarea 6: Siguranță emoțională și reflecție

Unele activități pot atinge puncte sensibile la nivel emoțional sau ideologic. Încurajați discuțiile deschise și permiteți-le elevilor să reflecteze fără a-i judeca. Introduceți pauze de respirație sau de reflecție ca modalitate de gestionare a reacțiilor emoționale, în special în timpul analizei unui conținut cu încărcătură emoțională.



10. Evaluarea competențelor digitale în școală și în clasă

Evaluarea progresului educațional al elevilor este un element de bază și necesar în toate școlile din Europa și una dintre sarcinile importante pe care le aveți în calitate de profesor/cadru didactic. Acest lucru este valabil și pentru evaluarea nivelului de alfabetizare digitală al elevilor. Întrucât alfabetizarea digitală este o componentă relativ nouă a educației, evaluarea poate fi o sarcină dificilă. Alfabetizarea digitală cuprinde cunoștințe, aptitudini și atitudini, despre care s-a discutat deja în detaliu în secțiunea 5. Orice evaluare cuprinzătoare a elevilor ar trebui să fie multidimensională și să încerce să măsoare toate cele trei componente. În mod ideal, nivelul de cunoaștere și progresul referitor la alfabetizarea digitală trebuie să fie raportate atât la produsul (final), cât și la proces. În plus, modul de evaluare a nivelului de cunoaștere și a progresului diferă în cazul predării alfabetizării digitale în diferite materii (transversal) față de predarea acestora ca materie separată.

Ce putem face și ce ar trebui să evaluăm?

Un element de bază al alfabetizării digitale este **gândirea critică**, deoarece aceasta îi ajută pe elevi să devină rezilienți într-un mediu digital în care știrile distorsionate și false circulă laolaltă cu informațiile credibile. Nivelul de alfabetizare digitală al tinerilor poate fi evaluat în funcție de câteva dimensiuni precum: (1) capacitatea de a distinge între fapte și opinii, (2) capacitatea de a identifica strategii de manipulare, (3) capacitatea de a verifica veridicitatea informațiilor online, (4) capacitatea de a găsi, utiliza și crea informații în mod critic, constructiv și creativ și (5) capacitatea de a utiliza dispozitivele digitale în mod eficace.

Tipuri de practici de evaluare

Există mai multe metode de evaluare a elevilor atunci când se promovează alfabetizarea digitală în domeniul educației. Cele mai frecvente metode de evaluare a nivelului de cunoștințe și a progresului sunt testele de cunoștințe și competențe, evaluările efectuate de profesor și autoevaluările elevilor, precum și reflecția asupra rezultatelor testelor sau ale experiențelor de învățare. În prezent, sunt disponibile numeroase resurse și instrumente fiabile de evaluare a competențelor digitale ale elevilor. Aceste instrumente evaluează, de exemplu, cunoștințele și competențele adulților și ale elevilor de a analiza,

compara și evalua în mod critic credibilitatea și veridicitatea informațiilor online.

Evaluarea **cunoștințelor** elevilor poate include teste cu întrebări prin care li se solicită elevilor să enumere surse online credibile pe diferite teme, să descrie diferența dintre un document de opinie și o știre verificată, să facă distincția între profesioniștii din domeniul mass-mediei și cetățenii jurnaliști și să descrie modul în care algoritmii pot influența căutările.

Puteți evalua **competențele** digitale ale elevilor solicitându-le să identifice informațiile menite să inducă în eroare și să manipuleze față de informațiile neutre sau echilibrate sau să identifice dovezile pentru o anumită afirmație, analiză sau judecată. Se pot folosi întrebări prin care li se solicită elevilor să evalueze cât de credibile consideră că sunt diferite articole, titluri sau postări pe platformele de comunicare socială; „punctajele” lor pot fi apoi utilizate pentru a discuta cum își pot îmbunătăți competențele. Competențele digitale ale elevilor pot fi, de asemenea, evaluate prin analiza capacității acestora de a crea produse digitale precum videoclipuri sau creații artistice online.

Activitatea 23: Evaluați capacitatea elevilor de a identifica titlurile manipulative

Cereți-le elevilor să indice care dintre următoarele titluri sunt adevărate și care sunt false:

- Guvernul manipulează percepția publicului cu privire la ingineria genetică cu scopul de a spori gradul de acceptare de către cetățeni a acestor tehnici;
- Atitudinea față de UE este în mare parte pozitivă, atât în Europa, cât și în afara ei;
- Unele vaccinuri conțin substanțe chimice și toxine periculoase;
- Refugiații ucraineni sunt „paraziți”. Statele membre ale UE îi tratează mai bine decât pe proprii cetățeni și îi folosesc pentru a submina democrația;
- Prim-ministrul spaniol Pedro Sánchez este responsabil pentru pana de curent din Spania din aprilie 2025;
- Încălzirea globală a cauzat și va cauza mai multe fenomene meteorologice extreme (de exemplu, inundații și secete), topirea calotelor glaciare, pierderea biodiversității, boli ale plantelor și



înmulțirea organismelor dăunătoare plantelor, penurie de alimente și de apă dulce, deșertificare și strămutări cauzate de dezastre.

Acum rugați elevii să își justifice răspunsurile: de ce consideră că titlurile sunt adevărate sau false? Cum puteți afla dacă titlurile sunt corecte sau înșelătoare?

Notă: Titlurile 1a, 1c, 1d și 1e conțin informații false, iar titlurile 1b și 1f sunt știri adevărate. Titlurile 1a, 1c, 1d și 1e sunt exemple de teorii ale conspirației. Titlurile 1c și 1d sunt exemple de manipulare emoțională. Solicitarea opiniei unui expert sau verificarea veridicității informațiilor din alte surse credibile sunt metode eficiente de a afla dacă titlurile sunt corecte.

Competențele elevilor în materie de verificare a informațiilor pot fi evaluate prin sarcini în care folosesc citirea laterală³³, capacitatea de a efectua căutări inverse ale imaginilor și căutări de text folosind mai multe motoare de căutare și capacitatea de a demasca dezinformarea (de exemplu, nivelul de complexitate). Competențele de identificare a imaginilor și videoclipurilor manipulate prin tehnologia „deepfake” pot fi evaluate analizând în ce măsură elevii pot folosi resursele digitale pentru a demasca informațiile înșelătoare.

Și **atitudinile** elevilor față de informațiile online poate fi evaluate. Este important ca elevii să nu fie „naivi” atunci când utilizează informații online. Mulți consideră că sunt „imuni” la dezinformare și au încredere în sursele pe care le cunosc. Prin urmare, este important să se evalueze în ce măsură consideră că informațiile online sunt credibile. De asemenea, aceștia trebuie să recunoască importanța accesării de informații credibile. Aceste aspecte pot fi evaluate cerându-le elevilor să evalueze cât de credibile sunt în opinia lor informațiile online, de la „toate” la „niciuna”, și cât de important este pentru ei să aibă acces la știri credibile. Atitudinile productive legate de alfabetizarea digitală sunt atitudinile care pun sub semnul întrebării veridicitatea informațiilor online și atitudinile pozitive legate de accesul la știri credibile.

Activitatea 24: Evaluați atitudinile elevilor față de informații³⁴

Cereți-le elevilor să completeze un chestionar pentru a le evalua atitudinea față de informații. Această activitate poate fi realizată mai întâi individual și apoi utilizată în cadrul unei discuții în grup. Poate fi o modalitate utilă de a evalua atitudinile elevilor la începutul unei serii de lecții privind dezinformarea și apoi repetată la sfârșit.

1. Câte informații disponibile pe internet considerați că sunt credibile?

Toate ----- Niciuna

2. Cât de important este să aveți acces la știri credibile?

Deloc important----- Foarte important

3. Cred că există multe moduri greșite și un singur mod corect de a aborda aproape orice situație.

Total de acord ----- Total dezacord

4. Dovezile care contravin convingerilor personale nu trebuie luate în considerare.

Total de acord ----- Total dezacord

5. Cred că diferitele idei despre bine și rău ale persoanelor din alte societăți pot fi valabile pentru ele.

Total de acord ----- Total dezacord

6. Oamenii ar trebui să ia întotdeauna în considerare dovezile care contravin convingerilor lor.

Total de acord ----- Total dezacord

Notă: Întrebarea 1 urmărește să determine dacă elevii sunt naivi sau sceptici în privința informațiilor online, întrebarea 2 măsoară atitudinile elevilor față de știrile credibile, întrebarea 3 măsoară atitudinea dogmatică, întrebarea 4 măsoară gradul de acceptare a faptelor, întrebarea 5 măsoară gândirea flexibilă, iar întrebarea 6 măsoară gradul de receptivitate.



³³ Citirea laterală se referă, în esență, la acțiunea de verificare a informațiilor pe măsură ce le citim.

³⁴ Exemple preluate din Nygren, T., & Guath, M. (2022). *Students Evaluating and Corroborating Digital News* (Evaluarea și corelarea știrilor digitale de către elevi), *Scandinavian Journal of Educational Research*, 66(4), 549-565. doi:10.1080/00313831.2021.1897876; Roozenbeek, J., Maertens, R., Herzog, S. M., Geers, M., Kurvers, R. H., Sultan, M., & van der Linden, S. (2021), *Susceptibility to misinformation is consistent across question framings and response modes and better explained by open-mindedness and partisanship than analytical thinking. Judgment and Decision Making* (Sensibilitatea la dezinformare este consecventă în ceea ce privește formularea întrebărilor și modurile de răspuns și se explică mai bine prin atitudinea deschisă și partizană decât prin gândirea analitică. Raționament și proces decizional). În curs de publicare.

Receptivitatea activă a elevilor este, de asemenea, o **atitudine** important de evaluat, deoarece o atitudine pozitivă legată de acceptarea de noi dovezi și perspective multiple îmbunătățește capacitatea persoanelor de a gestiona dezinformarea. Aceasta poate fi evaluată observând, prin diverse activități, cât sunt de dispuși elevii să își schimbe poziția cu privire la diverse teme atunci când se confruntă cu dovezi solide care contravin propriilor opinii.

Este important, de asemenea, să se evalueze **atitudinile** online ale elevilor și comportamentul lor pe platformele de comunicare socială. Acest lucru presupune examinarea stilului de comunicare al elevilor atunci când, de exemplu, colaborează cu alte persoane în mediul online sau intră în dezbateri cu acestea. O astfel de evaluare poate include să urmărești dacă elevii lansează atacuri personale, insulte, manifestă lipsă de respect și/sau sunt insensibili la necazurile altora. Aceasta poate include utilizarea de emoticoane denigratoare, de cuvinte codificate sau de imagini specifice grupului lor social.

Luați în considerare...

- să evaluați cunoștințele, atitudinile și competențele elevilor înainte și după predare;
- să combinați mai multe instrumente de măsurare, în special instrumente care s-au dovedit fiabile;
- să realizați evaluări periodice pentru a vedea dacă elevii au același nivel de cunoștințe despre cele învățate și după câteva săptămâni sau chiar luni;
- să utilizați instrumente de evaluare care măsoară cunoștințele, atitudinile și competențele;
- să vă informați în permanență cu privire la disponibilitatea unor instrumente de evaluare noi, mai eficiente, care pot oferi o imagine mai completă asupra nivelului de cunoaștere și asupra progresului elevilor, în special având în vedere faptul că domeniul alfabetizării digitale evoluează rapid;
- să oferiți feedback elevilor cu privire la ariile de îmbunătățire, pe baza evaluării competențelor acestora;
- să utilizați mai multe întrebări deschise, care să îi determine pe elevi să efectueze căutări online, înainte și după lecții;
- să vă întrebați colegii cum evaluează ei atitudini precum receptivitatea și gândirea flexibilă. Dacă nu au efectuat astfel de evaluări până acum, să discutați cu aceștia referitor la metodele ce pot fi utilizate în acest scop.

Atenționarea 7: Verificarea înțelegerii elevilor în timpul evaluării

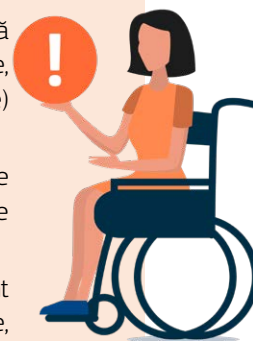
Atunci când utilizați exemple de dezinformare în timpul evaluării, asigurați-vă că elevii înțeleg ce informații sunt exacte și care sunt false. În caz contrar, unii dintre ei ar putea rămâne cu o percepție greșită. Acest lucru este cu atât mai important având în vedere „efectul de influență continuă” menționat anterior.



Pentru discuții, analize și observații pot fi utilizate nivelurile de alfabetizare digitală declarate de elevii înșiși, dar trebuie să se țină seama de faptul că este posibil ca elevii să fie prea încrezători și să nu se priceapă prea bine la evaluarea propriilor cunoștințe, competențe și atitudini. Un exemplu de afirmații pentru autoevaluare este furnizat în Perspectiva 14 de mai jos. Aceste afirmații sunt preluate din DigCompSAT (un instrument de autoanaliză al Comisiei Europene menționat în DigComp)³⁵.

Perspectiva 14: Exemple de afirmații pentru autoanaliza privind alfabetizarea digitală

- Știu că motoare de căutare diferite pot genera rezultate diferite deoarece sunt influențate de factori comerciali (cunoștințe/nivel intermediar).
- Atunci când utilizez un motor de căutare, pot folosi caracteristicile avansate ale acestuia (competență, nivel intermediar)
- Știu să găsesc un site de internet pe care l-am accesat anterior (competență, nivel elementar).
- Știu să fac distincția între un conținut promovat și alte tipuri de conținut pe care le găsesc sau le primesc online (de exemplu, recunoașterea unei reclame pe platformele de comunicare socială sau în motoarele de căutare) (competență, nivel intermediar).
- Știu să identific scopul urmărit de o sursă de informații online (de exemplu, informare, influențare, divertisment sau vânzare) (competență, nivel intermediar).
- Verific în mod critic dacă informațiile pe care le găsesc online sunt credibile (atitudine, nivel intermediar).
- Știu că unele informații de pe internet sunt false (de exemplu, știri false) (cunoștințe, nivel de bază).



Cadrul DigComp³⁶ propune, de asemenea, metode de evaluare a competențelor elevilor prin observarea și orientarea proceselor de învățare prin sarcini specifice legate de alfabetizarea digitală. Competențele de combatere a dezinformării și a informațiilor eronate reprezintă una dintre cele cinci priorități identificate în cadrul actualizat DigComp 3.0 (alături de IA, bunăstarea în mediile digitale, securitatea cibernetică și drepturile cetățenilor, alegere și responsabilitate). DigComp 3.0 abordează subiecte esențiale legate de dezinformare, inclusiv pre-demontarea (*prebunking*), demontarea (*debunking*), bulele de filtrare, prejudecățile și influențatorii de pe platformele de comunicare socială, precum și noi declarații privind rezultatele învățării,

care pot fi utilizate la elaborarea programelor de învățământ și a conținutului educațional și de formare.

Procesul de învățare poate fi evaluat prin observarea capacității elevilor de a rezolva sarcini (complexe), a nivelului de autonomie și a nivelului cognitiv al acestora. Pentru observarea competențelor este necesară elaborarea unor criterii. Puteți utiliza în evaluarea dumneavoastră criterii precum complexitatea sarcinilor, nivelul de autonomie, domeniul cognitiv (a se vedea tabelul de mai jos) sau puteți elabora criterii detaliate în funcție de activitatea propusă și de sarcinile atribuite.

Nivel	Complexitatea sarcinilor	Autonomie	Domeniu cognitiv
Elementar	Sarcini simple	Cu îndrumare/autonomie și cu îndrumare dacă este necesar	Memorare
Intermediar	Sarcini bine definite și de rutină, probleme/sarcini simple și probleme bine definite și excepționale	În mod autonom/independent și în funcție de nevoile mele.	Înțelegere
Avansat	Sarcini și probleme diferite/sarcinile cele mai adecvate	Îi îndrum pe alții/mă pot adapta la ceilalți într-un context complex	Punere în aplicare/evaluare/creare

Puteți identifica mai bine ariile de dezvoltare a elevilor și sprijini procesul de învățare observând, de exemplu, dacă elevii au dezvoltat metode eficiente de căutare în scopuri personale (de exemplu, pentru a vizualiza o listă cu cele mai populare filme), educaționale (de exemplu, pentru a se documenta cu privire la diferitele interpretări ale evenimentelor istorice) și profesionale (de exemplu, pentru a găsi anunțuri de angajare adecvate). De asemenea, puteți vedea dacă știu cum să gestioneze excesul de informații (de exemplu, creșterea numărului de informații false sau înșelătoare la apariția unei boli) prin adaptarea metodelor și strategiilor de căutare.

Sfatul 16: Evaluați competențele de cercetare ale elevilor

Evaluați capacitatea elevilor de a se documenta cu privire la principalele probleme asociate mediului digital. De exemplu, propuneți-le elevilor să se documenteze online pentru a identifica tipurile de tehnologii utilizate pentru a crea falsuri simple și deepfake-uri. Aceste competențe de cercetare aduc beneficii elevilor la toate disciplinele școlare.



³⁶ Cadrul european al competențelor digitale pentru cetățeni (DigComp) - Centrul Comun de Cercetare: Platforma științifică a UE.

Luați în considerare...

- să le cereți elevilor să își evalueze singuri nivelul de cunoștințe și progresul de învățare. De asemenea, propuneți-le să își stabilească propriile obiective legate de nivelul lor de competențe digitale;
- să utilizați cadrele dezvoltate la nivel internațional, cum ar DigComp;
- să utilizați evaluări colegiale și portofolii;
- faptul că evaluarea lucrului în grupuri mici implică, de obicei, atât o evaluare la nivel de grup, cât și o evaluare individuală;
- să rugați elevii să creeze relatări care să contracareze campaniile de dezinformare ce vizează anumite comunități vulnerabile. Evaluați, împreună cu ceilalți elevi, „puterea” acestor relatări (cât de convingătoare sunt și de ce).

Evaluarea abordărilor educaționale eficiente în materie de alfabetizare digitală

Pe lângă evaluarea competențelor elevilor, este întotdeauna bine să știți dacă practicile dumneavoastră de predare au impactul scontat. În principiu, există întotdeauna loc de îmbunătățire. Dacă lecția, unitatea sau programul au avut vreun efect, elevii ar trebui să răspundă mai bine la unele dintre întrebările de evaluare de mai sus; de exemplu, identificarea titlurilor care induc în eroare sau verificarea veridicității informațiilor online după finalizarea activităților. O măsurătoare înainte de a începe activitățile și o alta după încheierea acestora vă vor oferi informații importante în acest sens.

Se pune apoi întrebarea: cum pot evalua cel mai bine programul meu și/sau al școlii în materie de alfabetizare digitală (de exemplu, ce instrumente pot utiliza și în ce scop? Ce aspecte pot și ar trebui evaluate? Cum pot avea acces la instrumente utile și fiabile disponibile? Pe cine să implic în evaluare)? Există mai multe metode de a măsura impactul, însă utilizarea unor măsurători valide și fiabile ale nivelului de învățare al elevilor este probabil cea mai eficace. Cerându-le elevilor să evalueze *cum* li s-a predat și *ce* au învățat poate furniza informații utile, însă este o metodă adesea lipsită de acuratețe, în special dacă răspunsurile elevilor nu sunt anonime. De asemenea, aceștia ar putea resimți o presiune normativă de a răspunde într-un anumit fel (dezirabilitate socială). Prin urmare, evaluarea impactului educației pentru a sprijini alfabetizarea digitală este foarte importantă, dar și complexă. Dacă aveți această oportunitate, dumneavoastră și colegii dumneavoastră puteți beneficia de o evaluare mai detaliată în colaborare cu cercetătorii interesați să afle mai multe despre alfabetizarea digitală în practică.

Sfatul 17: Colaborați cu universitățile

Deși acest lucru poate necesita mult timp din partea profesorilor/cadrelor didactice, universitățile caută adesea oportunități de a le permite cadrelor universitare sau absolvenților de studii universitare să evalueze diverse programe (de alfabetizare digitală). Încheierea unei colaborări cu o universitate locală (de exemplu, luând legătura cu departamentul de comunicare al acesteia) poate fi benefică atât pentru dumneavoastră, cât și pentru școala în care activați.

**Luați în considerare...**

- să desfășurați sau să participați la un proiect internațional prin intermediul programului eTwinning al Comisiei Europene, care le permite școlilor să colaboreze în cadrul unor proiecte comune;
- să căutați online tipuri de instrumente de evaluare ce pot fi utilizate în școală în mod gratuit sau cu un cost foarte mic;
- să folosiți instrumentul online SELFIE³⁷, disponibil gratuit, pentru a afla ce ar putea face școala dumneavoastră pentru a utiliza mai bine tehnologia în procesele de predare și învățare?
- să luați legătura cu Centrul pentru un internet mai sigur din țara dumneavoastră pentru a beneficia de activități de formare și de sensibilizare.

37 <https://education.ec.europa.eu/ro/selfie>

11. Recomandări pentru directorii unităților de învățământ și pentru responsabilii de elaborarea politicilor

Responsabilii de elaborarea politicilor

Luarea de decizii strategice pentru a asigura adoptarea pe scară largă și sustenabilitatea inițiativelor de combatere a dezinformării în întregul sistem de învățământ.



Direcții

Sporirea eficacității și a impactului prin includerea alfabetizării digitale și a rezilienței la dezinformare în sistemele naționale de învățământ.



Directorii unităților de învățământ

Alocarea eficace a resurselor în mediul școlar, influențând punerea în aplicare a programei de învățământ, formarea cadrelor didactice și implicarea elevilor.

Această secțiune oferă sfaturi clare pe baza cărora se poate acționa pentru a-i implica pe directorii unităților de învățământ și pe responsabilii de elaborarea politicilor în domeniul educației în promovarea alfabetizării digitale și în consolidarea rezilienței la dezinformare.

Această secțiune este concepută specific pentru directorii unităților de învățământ și responsabilii de elaborarea politicilor, care se află într-o poziție unică pentru a spori în mod semnificativ eficacitatea și impactul alfabetizării digitale și al rezilienței la dezinformare în cadrul sistemelor educaționale. Prin urmare, vă îndemnăm să citiți, să promovați și să utilizați acest ghid, care nu include o înșiruire de instrucțiuni, ci oferă sprijin practic pentru predare în diferite medii educaționale - atât formale, cât și informale.

Prima parte a acestei secțiuni este adaptată în mod explicit pentru directorii unităților de învățământ, care au o contribuție esențială în acest demers, având în vedere rolul lor central în organizarea procesului de predare și învățare și capacitatea lor de a alocă resurse în mod eficace în mediul școlar, influențând astfel în mod direct punerea în aplicare a programelor de învățământ, formarea cadrelor didactice și implicarea elevilor.

A doua parte este dedicată responsabililor de elaborarea politicilor în domeniul educației, la nivel local (de exemplu, municipalități), regional/statal (de exemplu, state federale, comunități/regiuni autonome; administrații descentralizate) și central, care au un rol la fel de important. Aceștia au sarcina de a lua decizii strategice pentru a asigura adoptarea pe scară largă și punerea în aplicare susținută a inițiativelor de combatere a dezinformării în întregul sistem de învățământ.

Având în vedere diferențele substanțiale dintre sistemele de învățământ din statele membre ale UE și diferitele contexte culturale și în pofida preocupărilor comune cu privire la modalitățile de combatere a dezinformării, recomandările din această secțiune sunt concepute astfel încât să fie flexibile și trebuie să fie adaptate la caracteristicile specifice ale fiecărei țări, regiuni și școli. Foarte important, aceste recomandări se aliniază la demersul de punerea în aplicare a ghidului printr-o abordare la nivelul întregii școli.

Recomandări și sfaturi pentru directorii unităților de învățământ

La nivel pedagogic

- Încurajați cadrele didactice de la orice nivel și oferiți-le sprijin de bază pentru a putea promova alfabetizarea digitală cu încredere. Profesorii nu trebuie să fie experți în tehnologie – alfabetizarea digitală înseamnă îndrumarea elevilor să adopte o gândire critică, să comunice în condiții de siguranță și să navigheze în mod responsabil în spațiile digitale.
- Promovați metodologii de predare active, centrate pe elevi, cum ar fi învățarea bazată pe proiecte, învățarea

aprofundată în clasă și predarea mixtă, alături de gamificare și învățarea prin joc, profitând de flexibilitatea și aplicabilitatea în diferite contexte a jocurilor pentru a asigura o înțelegere mai complexă a temelor predate.

- Invitați profesorii să exploreze sfaturi practice legate de predare și învățare, sugestii de activități scurte, perspective, exemple, note de informare, considerații și atenționări, întrucât unele subiecte pot fi mai dificile și pot necesita mai multă pregătire pentru predare.
- Aduceți în atenția cadrelor didactice și a altor membri relevanți ai personalului școlar faptul că pot utiliza prezentul ghid pentru a promova medii de învățare favorabile incluziunii, pentru a sprijini dialogul pe subiecte sensibile și pentru a promova bunăstarea emoțională.
- Promovați strategii de combatere a dezinformării, de integrare responsabilă a instrumentelor de IA în educație, de aprofundare a înțelegerii influenței platformelor de comunicare socială și de utilizare a unor metode de evaluare eficace. Foarte important, asigurați-vă că aceste eforturi sunt susținute de resurse de formare disponibile pentru a-i ajuta pe elevi să-și dezvolte o reziliență digitală puternică.

La nivelul politicii școlare

- Adoptați și implementați o abordare cuprinzătoare la nivelul întregii școli și o strategie transdisciplinară privind alfabetizarea digitală, cu obiective clare, o echipă dedicată, activități specifice, instrumente solide de monitorizare și evaluare.
- Elaborați un plan pentru prevenirea dezinformării și răspunsul la aceasta, care să includă strategii de gestionare a conținutului media, echipe școlare și personal dedicat. Acest plan ar trebui să evidențieze faptul că școlile sunt, de asemenea, ținta unor campanii care pot avea un impact uriaș asupra vieții de zi cu zi și a bunăstării cursanților.
- Acordați prioritate unor parcursuri mai structurate pentru dezvoltarea profesională continuă, axate pe alfabetizarea digitală, educația în materie de cetățenie digitală, combaterea dezinformării și alfabetizarea în domeniul IA pentru cadrele didactice și personalul de sprijin școlar.
- Acordați profesorilor care coordonează diverse proiecte suficient timp în afara programului de la școală pentru conceptualizarea și gestionarea proiectelor respective și implicați în mod eficace conducerea școlii pentru a asigura progresul continuu și a evita stagnarea din cauza gestionării deficitare a timpului.
- Luați în considerare organizarea de evenimente în cadrul cărora profesorii și alți membri relevanți ai personalului să definească strategii de evaluare adaptate contextului specific și cursanților.
- Promovați adoptarea unor instrumente de autoevaluare, cum ar fi „SELFIE for Schools”³⁸ și „SELFIE for Teachers”³⁹, care sunt disponibile în toate limbile oficiale ale UE și sprijină școlile și profesorii în evaluarea capacităților și a competențelor digitale.
- Explorați noul sistem european de recunoaștere a competențelor digitale⁴⁰ destinat profesorilor participanți la proiecte eTwinning, care sprijină evoluția în carieră a profesorilor prin recunoașterea eforturilor lor de învățare și dezvoltare.



³⁸ <https://education.ec.europa.eu/ro/selfie>

³⁹ <https://education.ec.europa.eu/ro/selfie-for-teachers>.

⁴⁰ Sistemul european de recunoaștere a competențelor digitale.

La nivel de comunitate

- Puneți în legătură activitățile școlii dumneavoastră cu principalele rețele și evenimente naționale și internaționale, cum ar fi Ziua pentru un internet mai sigur, Săptămâna alfabetizării mediatice și Ziua internațională a verificării informațiilor.
- Luați legătura cu universitățile sau ONG-urile locale pentru a stabili o colaborare în ceea ce privește evaluarea strategiilor, a programelor sau a activităților de alfabetizare digitală.
- Promovați parteneriatele între școală și familie prin implicarea și sprijinirea părinților în dezvoltarea alfabetizării digitale (de exemplu, porți deschise pentru părinți, întâlniri între profesori și părinți, ateliere pentru părinți etc.).
- Colaborați cu diverse părți interesate externe și discutați planurile înainte de a preda subiecte sensibile care ar putea conduce la discuții mai aprofundate acasă.

Sfatul 18: Explorați oportunitățile de finanțare locale, naționale sau internaționale



Pentru promovarea cooperării și a schimburilor, inclusiv observarea directă la locul de muncă, cum ar fi programul Erasmus+ sau Corpul European de Solidaritate.

Sfatul 19: Informați personalul cu privire la inițiativele de politică legate de alfabetizarea digitală



Alocați timp și resurse în cadrul reuniunilor și al zilelor de dezvoltare pentru informarea personalului cu privire la diverse evoluții precum uniunea competențelor, Planul de acțiune pentru educația digitală, Codul de conduită privind dezinformarea, Regulamentul privind serviciile digitale și Scutul european pentru democrație.

Recomandări și sfaturi pentru responsabili de elaborarea politicilor

La nivel local

- Facilitați parteneriatele între școală și comunitate și inițiativele locale identificând resursele necesare pentru a asigura implicarea activă a părinților, a membrilor comunității mai largi și a experților externi relevanți (de exemplu, jurnaliști, bibliotecari, ONG-uri, influențatori renumiți, cercetători și operatori de platforme).
- Asigurați o înțelegere aprofundată a sugestiilor practice oferite de prezentul ghid pentru profesori și cadrele didactice, prin stabilirea unor oportunități de colaborare pentru schimburile de practici.
- Sprijiniți punerea în aplicare a unor instrumente cuprinzătoare de (auto)evaluare în școli, utilizând rezultatele în colaborare cu școala și comunitatea pentru a îmbunătăți planurile de intervenție.

La nivel regional/statal

- Elaborați, puneți în aplicare și revizuiți periodic o strategie cuprinzătoare, transdisciplinară privind alfabetizarea digitală în scopul combaterii dezinformării, care să includă obiective clare, o echipă dedicată, activități specifice și instrumente solide de monitorizare și evaluare pentru o punere în aplicare eficace în cadrul școlilor și al comunităților.
- Integrați educația cuprinzătoare privind dezinformarea în programele de formare inițială a profesorilor și instituții parcursuri structurate și durabile pentru dezvoltarea profesională continuă.
- Înființați centre naționale de expertiză și de resurse, care să susțină gamificarea și învățarea prin joc, învățarea aprofundată în clasă și predarea mixtă.
- Organizați campanii de sensibilizare destinate părinților și comunității mai largi.
- Sprijiniți dezvoltarea și punerea în aplicare a unor instrumente de evaluare cuprinzătoare care să măsoare nu numai cunoștințele, ci și gândirea critică, atitudinile și competențele practice.

La nivel central

- Revizuiți programele de învățământ existente pentru a evalua măsura în care acestea respectă cadrele de alfabetizare digitală instituite, incluzând educația în materie de cetățenie digitală, combaterea dezinformării și alfabetizarea în domeniul IA.
- Furnizați direcții pentru a sprijini integrarea transdisciplinară a rezilienței la dezinformare.
- Valorificați și sensibilizați publicul cu privire la mecanismele (de exemplu, prin intermediul Agenției naționale Erasmus+) și sursele de finanțare (de exemplu, Erasmus+) disponibile pentru proiecte care pot promova utilizarea prezentului ghid în școli și în alte contexte de învățare - formale, informale sau non-formale.
- Identificați resursele necesare pentru formarea inițială și dezvoltarea profesională continuă a cadrelor didactice în domeniul alfabetizării digitale, al alfabetizării în domeniul IA, al educației în materie de cetățenie digitală și al combaterii dezinformării.
- Promovați colaborarea paneuropeană privind programele și resursele de alfabetizare digitală, utilizând rețelele naționale și internaționale.
- Luați legătura cu responsabilii de elaborarea politicilor din alte state membre pentru a face schimb de cunoștințe cu privire la modul de punere în aplicare a unor strategii durabile de succes pentru promovarea alfabetizării digitale în școli, în special a celor cu eficiență dovedită.

Sfatul 20: Familiarizați-vă cu termenii din glosar

Examinați definițiile și analizați în ce măsură politicile și inițiativele naționale, regionale sau locale sunt aliniate la înțelegerea conceptuală (de exemplu, a avea competențe digitale înseamnă a avea capacitatea de a accesa, gestiona, înțelege, integra, comunica, evalua, crea și disemina informații în condiții de siguranță și în mod responsabil prin intermediul tehnologiilor digitale).



Sfatul 21: Organizați evenimente de tip hackaton pentru directorii unităților de învățământ

În cadrul cărora aceștia pot colabora pentru a dezvolta soluții practice, strategii și instrumente digitale în vederea îmbunătățirii competențelor digitale și a combaterii dezinformării în școlile și în comunitățile lor.



12. Resurse

În această ultimă secțiune, am inclus o selecție de exemple de planuri de lecție pe care le puteți utiliza în clasă, precum și un glosar de termeni comuni pe care este posibil să îi fi întâlnit deja în prezentul ghid. Am încercat, pe cât posibil, să ne asigurăm că planurile de lecție pot fi utilizate în orice clasă, indiferent de resursele sau materialele externe disponibile. Bineînțeles că sunt disponibile numeroase resurse online pentru a sprijini profesorii în promovarea alfabetizării digitale în clasă și în combaterea dezinformării și vă încurajăm cu tărie să luați legătura cu agențiile naționale și cu furnizori renumiți, inclusiv cu organizațiile mici non-profit, pentru a descoperi resursele disponibile în limba dumneavoastră.

Planurile de lecție sunt concepute pentru a sprijini profesorii și nu au o structură normativă. Acestea pot fi utilizate parțial sau integral, adică profesorii sunt încurajați să se familiarizeze cu planurile și să aleagă activitățile care îi ajută cel mai mult să își îndeplinească obiectivele de predare și învățare. Toate planurile indică o categorie de vârstă orientativă pentru care respectivele lecții ar fi oportune. Cu toate acestea, la fel ca în cazul tuturor resurselor didactice, punerea în aplicare a planurilor este lăsată la aprecierea profesională a cadrelor didactice, bazându-se pe experiența lor și pe cunoașterea propriilor clase și a contextului specific. Planurile sunt concepute pentru cursuri de 60 de minute, dar pot fi modificate în funcție de context.

Planurile de lecție pun un accent deosebit pe latura pedagogică și utilizează mai multe abordări pedagogice favorabile incluziunii bazate pe dovezi. Strategiile nu sunt concepute pentru o anumită disciplină și, prin urmare, pot fi utilizate pentru o varietate de discipline. Strategiile prezentate mai jos sunt centrate pe elevi și au fost recunoscute în literatura de specialitate ca sporind implicarea și sentimentul de apartenență al elevilor, îmbunătățindu-le experiența generală de învățare.

Învățare inter pares - elevii mai mari îi pot sprijini în mod eficient pe elevii mai mici în dezvoltarea competențelor online prin inițiative de învățare *inter pares*. Această abordare încurajează utilizarea responsabilă a tehnologiilor digitale de către elevii mai mari și le îmbunătățește competențele de conducere și de comunicare, promovând în același timp alfabetizarea digitală în rândul elevilor mai mici.

- **Strategii metacognitive** - metacogniția se referă la conștientizarea și controlul gândirii noastre pentru învățare, adică a modului în care învățăm cel mai bine. Abordările bazate pe metacogniție îi ajută pe elevi să reflecteze într-un mod mai explicit asupra propriului proces de învățare. Pentru profesori, aceasta presupune predarea unor strategii specifice de planificare, monitorizare și evaluare a procesului de învățare al elevilor. De exemplu, biletele de ieșire⁴¹ promovează metacogniția elevilor, încurajează autoreflexia și oferă feedback valoros atât elevilor, cât și profesorilor. Competențele metacognitive solide au puterea de a influența învățarea și performanța elevilor. Prin urmare, sprijinirea dezvoltării metacogniției este o modalitate eficientă de promovare a succesului elevilor.
- **Utilizarea scrierilor/creațiilor artistice ale elevilor** - utilizarea scrierilor și/sau a creațiilor artistice ale elevilor este considerată o strategie care îmbunătățește implicarea elevilor în activitățile de învățare și le sporește sentimentul de apartenență.
- **Proiectare universală pentru învățare (UDL)** - este un cadru care urmărește să facă învățarea accesibilă și eficientă pentru toți elevii prin proiectarea unor medii și materiale de învățare flexibile. UDL pune accentul pe oferirea mai multor mijloace de reprezentare, de acțiune și de exprimare, precum și de participare, în locul unei abordări universale. De exemplu, planurile de lecție de mai jos le permit elevilor să interacționeze în diverse moduri cu conținutul învățării, și anume prin scris, artă sau o piesă de teatru. Pentru mai multe detalii, vă rugăm să consultați ghidul CAST din 2024 privind proiectarea universală pentru învățare, versiunea 3.0⁴².
- **Predare care ține cont de specificul cultural** - obiceiurile, caracteristicile, experiența și perspectivele elevilor sunt folosite ca instrumente pentru o experiență de învățare îmbunătățită. În cazul în care pentru un plan de lecție sunt puse la dispoziție resurse suplimentare, profesorii sunt încurajați să introducă nume adecvate contextului individual (fără a menționa anumiți elevi).
- **Metoda mozaicului** - este o strategie de învățare bazată pe cooperare prin care elevii devin „experți” într-o anumită parte a unui subiect și apoi predau aceste

⁴¹ Biletul de ieșire se referă la practica prin care elevii răspund la o întrebare la sfârșitul lecției pentru a le evalua nivelul de înțelegere a materiei – aceștia împărtășesc ceea ce au învățat, cunoștințele pe care le-au dobândit și cum pot aplica cele învățate.

⁴² CAST (2024). Ghid privind proiectarea universală pentru învățare, versiunea 3.0. Disponibil la adresa <https://udlguidelines.cast.org>.

cunoștințe colegilor lor. Această abordare promovează colaborarea, responsabilitatea individuală și o înțelegere mai aprofundată a materiei.

- **Teatru în educație** - este o metodologie solidă de predare și învățare care utilizează procesele creative din teatru pentru a implica elevii și a le îmbunătăți nivelul de înțelegere a diferitelor materii. Aceasta încurajează creativitatea, colaborarea, comunicarea și gândirea critică, promovând în același timp inteligența emoțională și empatia, toate într-un mediu sigur.

Printre tehnicile teatrale folosite în educație se numără:

- **rol pe perete** - o activitate bazată pe colaborare prin care elevii își expun gândurile și ideile despre un personaj. Conturul unei figurine de turtă dulce este desenat pe o foaie mare de hârtie lipită pe perete/ tablă. Elevii scriu cuvinte sau fraze care descriu personajul direct pe desen sau pe notițe adezive pe care le lipesc pe desen. Profesorii sunt încurajați să dezvolte gândirea critică a elevilor, cerându-le să argumenteze *de ce* au folosit un anumit cuvânt pentru a descrie un personaj;
- **jocul aisbergului** - un instrument vizual utilizat pentru a explora subiectele prin descompunerea lor în componente vizibile și ascunse, similar cu un aisberg care are un mic vârf vizibil deasupra apei și o masă mult mai mare sub apă. Profesorul poate desena un aisberg pe tablă, iar elevii vin cu sugestii cu privire la ceea ce se vede deasupra apei și ceea ce este ascuns sub apă;
- **teatru forum** - o formă de teatru interactiv care încurajează interacțiunea și participarea elevilor pentru a explora diferite opțiuni de abordare a unei

probleme sau a unei chestiuni. Elevii au posibilitatea de a păși pe scenă, de a interveni și de a schimba acțiunea/rezultatul. Un scenariu este prezentat de mai mulți elevi în clasă de cel puțin de două ori. În timpul celei de a doua prezentări, orice elev din clasă poate striga „Stop!” atunci când consideră că un alt mod de a acționa ar permite obținerea unui rezultat mai bun. Pentru a ține seama de diferitele niveluri de încredere ale elevilor, elevul care face sugestia poate fie să îl înlocuiască pe unul dintre elevii de pe scenă, fie să își prezinte sugestia verbal, iar elevul (elevii) de pe scenă poate (pot) reface scena încorporând modificarea de scenariu sugerată;

- **aleea conștiinței** - cunoscută și ca *Aleea deciziilor* sau *Tunelul gândurilor* este o tehnică utilă pentru explorarea oricărei dileme cu care se confruntă un personaj, oferind posibilitatea de a analiza un moment decisiv. Elevii din clasa formează două rânduri față în față. Fiecare rând ar trebui să ofere sfaturi contrare. Un elev joacă rolul personajului care trebuie să ia decizia și trece pe „aleea” formată între cele două rânduri, pe măsură ce fiecare elev își prezintă sfatul. Este important ca elevul să fie considerat un „personaj” pentru a asigura distanța dintre elevul respectiv și scenariul în discuție. Când ajunge la capătul „aleii”, personajul ia decizia. Participanții mai tineri sau mai puțin încrezători pot merge pe alea în perechi;
- **rolul expertului** - implică crearea unei lumi fictive în care elevii își asumă rolul de experți. De exemplu, elevilor li se atribuie rolul de jurnaliști de investigație sau de detectivi digitali.



Planul de lecție 1: Primii pași în abordarea dezinformării și a subiectelor controversate (legătură cu secțiunea 4)

Subiect	Explorarea opiniilor într-un mod respectuos printr-un schimb structurat de idei		
Nivel de învățământ	Primar superior (circa 10-12 ani)/secundar inferior (circa 12-14 ani) ⁴³	Durată	60 de minute
Scop(uri)/Obiectiv(e) al(e) lecției Învățarea elevilor să colaboreze cu alte persoane într-un mod respectuos și să-și dezvolte gândirea critică, competențe utile în cadrul viitoarelor activități privind pre-demonstrarea (prebunking) desfășurate în clasă.			
Rezultate ale învățării - La sfârșitul acestei lecții, elevii vor putea: - identifica aspectele sociale care evocă răspunsuri personale puternice; - participa la un schimb structurat de idei; - evalua și prioritiza subiectele în vederea unei analize suplimentare; - formula argumente în favoarea și împotriva unor subiecte esențiale, într-un mod respectuos; - colabora cu alte persoane într-un mod respectuos cu scopul de a genera întrebări orientative pentru analize mai aprofundate.			
Resurse Notițe adezive sau tablă digitală pentru generarea de idei; autocolante, carioci sau buline colorate pentru vot; hârtie mare pentru afișe sau tablă albă; cronometre sau suporturi vizuale pentru tranziții; instrument digital (opțional) pentru table interactive.			
Introducere (5 minute) Profesorul adresează următoarea întrebare: <i>Ce aspecte cu care vă confrunțați la școală, în societate, online etc. vă stârnesc emoții puternice, chiar dacă ceilalți nu vă împărtășesc opiniile?</i> Profesorul ar trebui să ofere 1-2 exemple simple pentru a sprijini învățarea (de exemplu, „Unele persoane iubesc animalele sau pun mare preț pe corectitudine în cadrul jocurilor.”).			
Desfășurare (5 minute) Generare de idei în liniște – profesorul prezintă timpul de gândire și facilitează reflecția în liniște. Profesorul pune la dispoziția elevilor hârtie sau configurează instrumentul online și le reamintește elevilor să scrie subiectul preferat în mod clar, cu o singură idee pe fiecare notiță adezivă. (5 minute) Împărtășirea ideilor – Profesorul adună notițele adezive și le citește pe toate cu voce tare; profesorul scrie toate ideile într-un loc vizibil pentru toți elevii (de exemplu, tablă/afiș) sau pe ecran. Elevii ascultă ideile citite cu voce tare, fără comentarii. (15 minute) Clarificare și grupare – Profesorul îi ajută pe elevi să solicite clarificări (<i>Ce înseamnă această idee?</i>). Profesorul sprijină elevii pe măsură ce aceștia grupează idei similare în teme. Elevii adresează întrebări de clarificare și grupează idei asemănătoare. Profesorul adresează o serie de întrebări, cum ar fi <i>Sunteți de acord cu acest lucru? De ce? De ce nu?</i> (10 minute) Votare – Profesorul împarte notițe adezive sau autocolante și îi ghidează pe elevi să voteze. Elevii folosesc notițe adezive sau autocolante anonime sau buline colorate pentru a vota subiectele preferate de discutat în clasă. Profesorul și elevii numără voturile și prezintă primele 2-3 subiecte care au obținut cele mai multe voturi (în funcție de dimensiunea clasei). (15 minute) Profesorul alocă fiecărui grup un subiect dintre cele votate și atribuie roluri clare (de exemplu, vorbitor, scriitor, cronometrist) în cadrul fiecărui grup. Profesorul sprijină elevii să formuleze întrebări esențiale cu privire la subiectul lor și monitorizează activitatea de grup; profesorul ghidează formularea de argumente și întrebări. În cadrul grupurilor lor, elevii enumeră lucrurile bune și mai puțin bune legate de subiectul lor și se gândesc la 1-2 întrebări esențiale legate de acesta. Un elev din fiecare grup se adresează restului clasei după ce au fost identificate întrebări esențiale. Profesorul facilitează prezentările și discuțiile punând întrebări precum: <i>Sunteți de acord cu această afirmație? De ce? De ce nu?</i>			
Concluzie (5 minute) Profesorul consolidează învățarea adresând întrebări clasei cu privire la materialele discutate în timpul cursului.			
Evaluare Profesorul va evalua într-o manieră formativă implicarea elevilor în timpul lecției pe baza relevanței ideilor generate; împărtășirea ideilor – participare și ascultare cu respect, contribuții, relevanță; gândirea creativă – oferă o idee originală sau profundă, care nu se încadrează în categoria răspunsurilor comune; discuția de grup – participare (verbală sau scrisă); alternarea rândului – ascultă și își așteaptă rândul; utilizarea unor gesturi precum ridicarea mâinii sau asumarea unui rol în cadrul grupului; formularea argumentelor; utilizarea unui limbaj respectuos; colaborarea; generarea de întrebări – contribuie la crearea de întrebări deschise legate de subiectul ales.			

43 Rețineți că, în acest caz și în restul planurilor de lecție în care sunt indicate categorii de vârstă, acestea sunt pur orientative.

Planul de lecție 2 - Provocarea „Detectarea dezinformării” (pe baza unei abordări ludice - legătură cu secțiunea 4)

Subiect	Detectarea dezinformării: cum să devii un detectiv digital		
Nivel de învățământ	Primar superior (circa 10-12 ani)/secundar inferior (circa 12-14 ani)	Durată	60 de minute

Scop(uri)/Obiectiv(e) al(e) lecției

Dezvoltarea gândirii critice și a competențelor digitale ale elevilor, inclusiv a abilităților de identificare a semnelor comune de dezinformare, înțelegerea modului în care informațiile false sunt răspândite online, exersarea dialogului online într-o manieră respectuoasă și verificarea surselor.

Rezultate ale învățării - La sfârșitul acestei lecții, elevii vor putea:

- identifica cel puțin trei tehnici de răspândire a dezinformării (de exemplu, limbaj emoțional, falși experți, clickbait);
- utiliza strategii de gândire critică pentru evaluarea conținutului online;
- participa la discuții respectuoase cu privire la interpretări diferite ale conținutului online;
- explica importanța verificării informațiilor din mai multe surse.

Resurse

Proiector sau ecran partajat; un „site de știri” fictiv (profesorii ar trebui să creeze un articol simplu cu text); fișe ce pot fi imprimate sau carnețel de detectiv (a se vedea mai jos); acces la internet pentru verificarea informațiilor.

Introducere

(5 minute) Profesorul prezintă scenariul fictiv și afișează pe ecran articolul de știri (creat de acesta) cu elemente de dezinformare intenționată. Utilizând tehnica **Rolul expertului**, elevilor li se prezintă misiunea: trebuie să joace rolul unor detectivi digitali. Li se spune că a fost identificat un articol de știri suspect.

Desfășurare

(15 minute) În perechi sau grupuri mici, elevii analizează articolul utilizând o listă de verificare (un model de listă de verificare este furnizat la sfârșitul lecției 10). Profesorul prezintă întrebări orientative. Se deplasează prin clasă, adresează întrebări care stimulează generarea de idei și încurajează dezbaterile.

(15 minute) Profesorul facilitează accesul la resurse online deschise. Offline, înmânează-le elevilor fișe informative tipărite pe care să le folosească pentru această activitate. Elevii verifică veridicitatea informațiilor cu ajutorul motoarelor de căutare sau al resurselor puse la dispoziție de profesor și adnotează articolul împreună.

(10 minute) Elevii joacă jocul „Știre alternativă”. Fiecare grup rescrie articolul dintr-o perspectivă diferită (satirică, informativă, părtinitoare, neutră). Profesorul ghidează reformularea discursului. Profesorul evidențiază modul în care tonul, limbajul și prejudecățile afectează interpretarea.

(10 minute) Grupurile își prezintă versiunile și discută ce versiune li s-a părut a fi cea mai convingătoare și de ce. Profesorul conduce discuția și adresează întrebări de reflecție: *Ce anume a fost cel mai greu de detectat? Cum ne influențează emoțiile ceea ce credem și ce nu credem?*

(15 minute) Profesorul alocă fiecărui grup un subiect dintre cele votate și atribuie roluri clare (de exemplu, vorbitor, scriitor, cronometror) în cadrul fiecărui grup. Profesorul sprijină elevii să formuleze întrebări esențiale cu privire la subiectul lor și monitorizează activitatea de grup; profesorul ghidează formularea de argumente și întrebări. În cadrul grupurilor lor, elevii enumeră lucrurile bune și mai puțin bune legate de subiectul lor și se gândesc la 1-2 întrebări esențiale legate de acesta. Un elev din fiecare grup se adresează restului clasei după ce au fost identificate întrebări esențiale. Profesorul facilitează prezentările și discuțiile punând întrebări precum: *Sunteți de acord cu această afirmație? De ce? De ce nu?*

Concluzie

(5 minute) Elevii scriu în carnețelul de detectiv un lucru pe care l-au învățat și o strategie pe care trebuie să o utilizeze atunci când citesc conținut online. Profesorul încheie sesiunea și evidențiază principalele strategii de utilizat pentru detectarea dezinformării online.

Evaluare

Profesorul va evalua într-o manieră formativă și informală implicarea elevilor în timpul lecției pe baza discuției și a activității de grup; va revizui carnețele de detectiv pentru a evalua înțelegerea și reflecțiile personale; temă opțională: găsirea și analizarea unui conținut online suspect.

Extindere

Mecanica jocului – Utilizând tabelul de mai jos, lecția poate fi transformată într-un joc între elevi. Echipele câștigă puncte atunci când îndeplinesc sarcinile cu acuratețe și creativitate. Profesorul formează grupuri de 2-4 elevi și explică mecanica jocului, criteriile de selecție a câștigătorilor și modalitatea de obținere a punctelor. De asemenea, profesorul poate să ofere un premiu echipei câștigătoare și să amenajeze un podium în fața clasei pentru un plus de entuziasm.

Etapele jocului	Activity	Points
1. Informare cu privire la misiune	Prezentarea articolului fals („știre suspectă”)	-
2. Analizarea surselor	Echipele analizează articolul folosind o listă de verificare	+1 pentru fiecare observație corectă (de exemplu, nu este menționat autorul! limbaj cu încărcătură emoțională!)
3. Verificarea informațiilor	Echipele verifică informațiile din articol utilizând instrumente online	+3 pentru echipa care realizează o verificare corectă în cel mai scurt timp, +2 pentru celelalte
4. Abordarea dintr-un alt unghi	Rescrierea articolului dintr-o altă perspectivă (satirică, neutră etc.)	+1-5 în funcție de creativitate, perspectivă
5. Verificarea situației reale!	Echipele compară articolul original, fals cu cele rescrise și explică diferențele	+ 1 pentru fiecare perspectivă bine argumentată împărtășită
6. Carnețel de detectiv	Fiecare elev notează o strategie învățată	+ 2 pentru finalizarea acestei sarcini, + 1 bonus pentru cea mai bună perspectivă

Planul de lecție 3: Propagandă: nu tot ce zboară se mănâncă (legătură cu secțiunea 6)

Subiect	Discursurile de incitare la ură, dezinformarea și propaganda	Durată	60 de minute
Nivel de învățământ	Secundar inferior și superior (circa 12-18 ani)		

Scop(uri)/Obiectiv(e) al(e) lecției

Sprrijinirea elevilor să recunoască tehnicile de propagandă din mesaje și imagini, să înțeleagă scopul persuasiv al acestora și să le distingă de informații sau de conținut bazat pe fapte.

Rezultate ale învățării - La sfârșitul acestei lecții, elevii vor putea:

- identifica tehnicile comune de propagandă (de exemplu, frica, cuvinte care trezesc emoții puternice, efectul de turmă);
- analiza mesajele media în mod critic;
- căuta și utiliza informații din arhivele audiovizuale.

Resurse

Computere; tablă interactivă (sau un videoproiector și un ecran); Bucăți de hârtie sau notițe adezive.

Introducere

(15 minute) Profesorul le prezintă elevilor principiile esențiale ale propagandei și tehnicile comune de propagandă și le explică faptul că media audiovizuale, încă din primele zile ale cinematografiei și televiziunii, a fost un instrument puternic de influențare a opiniei publice. De asemenea, elevii explorează arhive audiovizuale vechi, cum ar fi arhivele televiziunilor publice sau cele disponibile pe platforme precum Europeana⁴⁴ pentru a găsi exemple reale de propagandă pusă în context.

Desfășurare

(25 de minute) Cercetare – în grupuri de 3-4 elevi, aceștia investighează exemple istorice de propagandă. Elevii trebuie să o aleagă pe cea mai convingătoare, să își justifice alegerea și să își prezinte pe scurt constatările în cadrul unei prezentări publice:

- În opinia lor, ce face ca acest material de propagandă să fie eficace?
- Cum încearcă acest mesaj să influențeze emoțiile, convingerile sau acțiunile publicului?
- Ce emoții încearcă să evoce (frică, mândrie, furie, speranță...)?
- Ce culori, simboluri, imagini, sunete sau sloganuri sunt utilizate?

(15 minute) Schimb de idei – elevii prezintă și explică motivele care stau la baza alegerilor lor, apoi votează exemplul care ilustrează cel mai bine propaganda.

Concluzie

(5 minute) Profesorul încheie lecția cerându-le elevilor să identifice tehnicile comune de propagandă (de exemplu, frica, cuvinte care trezesc emoții puternice, efectul de turmă) și metodele pe care le-au utilizat pentru a analiza în mod critic mesajele media.

Extindere

Creație (90 de minute) – Fiecare elev creează o copertă/un afiș alternativ(ă) pentru exemplul de propagandă ales, aplicând principiile esențiale ale propagandei și tehnicile artistice/de proiectare identificate în cursul cercetării sale. Coperta poate fi creată utilizând metode artistice tradiționale sau sub forma unei animații digitale realizate cu instrumente de editare bazate pe IA.

Plimbare prin galerie și feedback (10 minute) - elevii se plimbă prin clasă, observă proiectele celorlalți și oferă comentarii constructive (pe notițe adezive sau în format digital).

Consolidare - profesorul trece în revistă tehnicile comune de propagandă și discută despre strategii de combatere eficace. Elevii sunt apoi invitați să reflecteze asupra activității lor, să împărtășească ceea ce au învățat și să dezvăluie dacă acum sunt capabili să recunoască propaganda în conținutul online.

Evaluare

Profesorul va evalua într-o manieră formativă capacitatea elevilor de a identifica cu precizie principalele elemente insinuante, vizuale, audiovizuale și scrise, din mesajul selectat; de a interpreta intenția, tehnicile și publicul-țintă al mesajului; de a recunoaște prejudecățile, elementele cu impact emoțional sau strategiile de manipulare; participarea activă la activitățile de grup; contribuțiile la cercetarea și discutarea diferitelor surse sau exemple; capacitatea de a-și explica în mod clar analiza în timpul prezentării sau al postării digitale; prezentarea informațiilor într-un mod bine organizat și atractiv; utilizarea eficace a instrumentelor digitale sau fizice (tehnicilor artistice). Evaluarea sumativă poate evalua produsul final (copertă/afiș) cu o rubrică referitoare la tehnicile de propagandă; creativitate și originalitate; calitatea vizuală/tehnică; claritatea și impactul mesajului, precum și cunoașterea și înțelegerea istoriei.

Planul de lecție 4: IA și deepfake-urile (legătură cu secțiunea 7)

Subiect	IA și deepfake-urile		
Nivel de învățământ	Secundar inferior și superior (circa 13-18 ani)	Durată	60 de minute

Scop(uri)/Obiectiv(e) al(e) lecției

Familiarizarea elevilor cu impactul pe care IA îl are asupra vieții de zi cu zi (inclusiv riscurile pe care le prezintă dezinformarea și deepfake-urile generate de IA, precum și modul în care acestea sunt răspândite pe platformele de comunicare socială și pe site-urile de știri).

Rezultate ale învățării - La sfârșitul acestei lecții, elevii vor putea:

- recunoaște că un volum tot mai mare de conținut online, inclusiv imagini, sunete, text și pagini de internet, ar putea fi generat de un software IA;
- înțelege că poate fi dificil de distins între un conținut generat de IA și unul autentic;
- recunoaște că IA este utilizată și pentru a produce în mod deliberat conținut înșelător și fals, de exemplu dezinformare și înșelăciuni online;
- înțelege prejudecățile, falsurile și denaturările asociate cu IA;
- adopta o gândire critică atunci când verifică materialele create cu ajutorul unor instrumente de IA;
- reflecta asupra eticii și acurateții conținutului generat de IA.

Resurse

Căutați imagini, videoclipuri sau înregistrări audio false generate de IA, adecvate vârstei, din surse precum Wikipedia. O altă opțiune este să rugați elevii să găsească și să partajeze deepfake-uri cu care s-au confruntat pe platformele de comunicare socială. Verificați personal conținutul înainte ca acesta să fie prezentat în clasă. De asemenea, puteți utiliza pur și simplu orice motor de căutare pentru a genera exemple de imagini, introducând termenii de căutare „imagini false/deepfake-uri celebre generate de IA”.

Introducere

(15 minute) Profesorul adresează o întrebare introductivă: *Ați întâlnit deepfake-uri în feedurile voastre de pe platformele de comunicare socială în ultima săptămână?* Prezintă exemple de videoclipuri, imagini și conținut generate de un software IA.

Desfășurare

(15 minute) Profesorul împarte clasa în grupuri mici de 3-5 elevi pentru a discuta pe marginea următoarelor întrebări:

- Care ar putea fi avantajele sau dezavantajele utilizării IA generative?
- În ce context puteți avea încredere în IA? Care sunt avantajele și dezavantajele IA?
- Cum ar trebui să abordăm conținutul online dacă o parte semnificativă a textelor, imaginilor, videoclipurilor și înregistrărilor audio este generată într-un fel sau altul de IA?
- Cum ne putem asigura că informațiile pe care le întâlnim sunt adevărate și nedenaturate?

(10 minute) Profesorul invită grupurile de elevi să își scrie comentariile pe tablă sau utilizând un software adecvat pentru activități în clasă. Profesorul le cere grupurilor să își prezinte constatările în fața clasei. Grupurile fac aceste prezentări verbale.

(10 minute) Profesorul conduce o discuție de feedback cu privire la constatările elevilor.

Concluzie

(10 minute) Sesiune de întrebări și răspunsuri - Încheiați lecția asigurându-vă că elevii au înțeles obiectivele acesteia, adresându-le o serie de întrebări recapitulative despre conținutul predat. La sfârșitul lecției, profesorul le cere elevilor să se gândească cum ar putea fi utilizate deepfake-urile în scopuri bune.

Evaluare

Profesorul va evalua într-o manieră formativă implicarea elevilor în timpul lecției pe baza participării la discuția introductivă; lucrul în echipă - implicarea în lucrul în echipă bazat pe colaborare (inclusiv colaborarea respectuoasă și eficientă cu ceilalți); competențele de prezentare.

Planul de lecție 5: Utilizarea IA generative în vederea combaterii dezinformării (legătură cu secțiunea 7)

Subiect	Utilizarea IA generative în vederea combaterii dezinformării	Durată	60 de minute
Nivel de învățământ	Secundar inferior și superior (circa 13-18 ani)		

Scop(uri)/Obiectiv(e) al(e) lecției

Sprrijinirea elevilor în înțelegerea faptului că, atunci când este utilizată cu discernământ, IA poate fi un instrument puternic de combatere a dezinformării.

Rezultate ale învățării - La sfârșitul acestei lecții, elevii vor putea:

- înțelege modul în care instrumentele de IA pot contribui la identificarea și combaterea dezinformării;
- utiliza instrumentele digitale în mod responsabil și în condiții de siguranță;
- aplica gândirea critică pentru a discuta despre utilizarea etică a tehnologiei;
- recunoaște importanța tehnologiei și a raționamentului uman pentru depășirea provocărilor online.

Resurse

Instrument de IA aprobat de conducerea școlii și un set de postări de pe platformele de comunicare socială sau fragmente de știri reale sau simulate, unele dintre ele conținând informații reale, iar altele dezinformare.

Important! Alegeți în prealabil materialele de prezentare și verificați dacă acestea sunt adecvate pentru categoria de vârstă.

Introducere

(10 minute) Profesorul începe cu o scurtă discuție despre ce este dezinformarea, de ce reprezintă o provocare în mediile digitale și cum poate fi combătută. Demonstrează pe scurt modul în care IA generativă poate contribui la răspândirea dezinformării, dar și la combaterea acesteia. Sesiune de întrebări și răspunsuri cu elevii cu privire la experiențele lor anterioare.

Desfășurare

(25 de minute) Profesorul împarte elevii în grupuri mici și atribuie fiecărui grup un instrument bazat pe IA aprobat de conducerea școlii pentru a fi utilizat în clasă. Profesorul pune la dispoziția fiecărui grup un set de postări de pe platformele de comunicare socială sau fragmente de știri reale sau simulate, unele dintre ele conținând informații reale, iar altele dezinformare. Elevii ar trebui să utilizeze instrumentul de IA care le-a fost atribuit pentru a analiza exemplele date și a identifica postările sau afirmațiile care au potențialul de a fi dezinformări. Elevii examinează apoi modul în care instrumentul de IA le sprijină analiza, de exemplu prin extragerea faptelor, verificarea surselor sau evidențierea limbajului manipulator sau a erorilor de logică. Elevii sunt încurajați să evalueze în mod critic punctele forte și limitările instrumentului de IA și să își împărtășească constatările cu celelalte grupuri.

(20 de minute) Profesorul organizează o dezbateri: poate contribui IA la identificarea dezinformării? Profesorul împarte elevii în grupuri și atribuie roluri. Unele grupuri vor susține utilitatea IA în combaterea știrilor false, în timp ce altele ar trebui să evidențieze riscurile și importanța raționamentului uman.

Concluzie

(5 minute) Profesorul încheie lecția cu o reflecție asupra a ceea ce a funcționat bine (sau nu) în contextul utilizării instrumentelor de IA; când și de ce gândirea critică umană rămâne esențială, întărind ideea că IA ar trebui mai degrabă să completeze și nu să înlocuiască raționamentul atent și gândirea laterală; discutarea considerentelor etice legate de utilizarea IA pentru a modera sau a semnaliza conținutul online.

Evaluare

Profesorul va evalua într-o manieră formativă implicarea elevilor în timpul lecției pe baza implicării în sarcinile atribuite și a lucrului în echipă - implicarea în lucrul în echipă bazat pe colaborare (inclusiv colaborarea respectuoasă și eficientă cu ceilalți).

Planul de lecție 6 Combaterea hărțuirii cibernetice (legătură cu secțiunea 8)

Subiect	Hărțuirea cibernetică		
Nivel de învățământ	Primar superior (circa 10-12 ani) și/sau secundar inferior (circa 12-14 ani)*	Durată	60 de minute

* Acest plan de lecție poate fi utilizat pentru toate clasele din învățământul secundar, și anume elevii din învățământul secundar superior pot lucra cu cei din învățământul secundar inferior, sau pentru niveluri diferite de învățământ, și anume elevii din învățământul secundar inferior sau superior lucrează cu elevii din învățământul primar. Decizia ar trebui luată la nivel local.

Scop(uri)/Obiectiv(e) al(e) lecției

Prezentarea subiectului hărțuirii cibernetice, punând accentul pe interpretările proprii ale elevilor cu privire la hărțuirea cibernetică.

Rezultate ale învățării - La sfârșitul acestei lecții, elevii vor putea:

- descrie ce înseamnă pentru ei hărțuirea cibernetică;
- crea o lucrare care să ilustreze ce înseamnă pentru ei hărțuirea cibernetică;
- explica cum s-ar putea simți o victimă a hărțuirii cibernetice;
- participa cu respect la o discuție în clasă privind hărțuirea cibernetică;
- colaborează cu colegii într-un mod respectuos;
- face prezentări în fața clasei (individual sau ca parte a unui grup).

Resurse

Poezie**; bucată mare de hârtie; bilețele adezive; hârtie și/sau table mici, care pot fi șterse; carioci; notițe adezive pentru bilete de ieșire.

Introducere

(5 minute) Profesorul citește lent în clasă o poezie despre hărțuirea cibernetică. (**Profesorii pot alege o poezie adaptată contextului clasei sau pot utiliza IA generativă pentru a crea o poezie introducând următoarea solicitare – „Scrie o poezie despre hărțuirea cibernetică pentru elevii din învățământul primar superior, care detaliază modul în care se simte victima hărțuirii cibernetice” [de adaptat]).

Desfășurare

(10 minute) După ce a terminat de citit poezia, profesorul poartă o discuție cu elevii, adresându-le mai multe întrebări. Profesorul întreabă elevii, după ce aceștia au ascultat poezia – *cum credeți că se simte elevul din poezie?* Profesorul coordonează activitatea **Rol pe perete** invitând elevii să scrie câteva cuvinte pe notițele adezive și să le lipească pe hârtie. Apoi profesorul adresează câteva întrebări suplimentare:

- ce credeți că este hărțuirea cibernetică?
- ați văzut vreodată o victimă a hărțuirii cibernetice? Cum arăta?
- ce sfaturi i-ați da elevului din poezie?
- ce întrebări aveți despre hărțuirea cibernetică? Ce vă îngrijorează în ceea ce privește hărțuirea cibernetică?

Profesorul folosește tabla sau un software care le permite elevilor să noteze răspunsurile în clasă. (Această activitate poate fi desfășurată sub forma unei discuții cu toată clasa sau în grupuri mici).

(5 minute) Profesorul le prezintă elevilor câteva statistici, și anume: hărțuirea cibernetică are loc pe toate platformele de comunicare socială, de exemplu pe Instagram, Snapchat, TikTok și Facebook; elevii de toate vârstele devin victime ale hărțuirii cibernetice, dar riscul crește odată cu vârsta acestora; hărțuirea cibernetică este mai răspândită decât se crede; 15 % dintre adolescenți (aproximativ 1 din 6) au fost victime ale hărțuirii cibernetice; procente apropiate între băieți (15 %) și fete (16 %); aceasta reprezintă o creștere față de 2018, de la 12 % la 15 % în cazul băieților și de la 13 % la 16 % în cazul fetelor (Cosma et al., 2024⁴⁵).

(15 minute) Profesorul explică faptul că fiecare elev are la dispoziție 15 minute pentru a se gândi la următoarea întrebare: „Ce înseamnă hărțuirea cibernetică pentru mine”. (Această activitate poate fi realizată și în perechi sau în grupuri mici). Profesorul le explică elevilor că pot răspunde la această întrebare prin scrierea unui fragment de proză, a unei poezii sau a unui cântec, prin artă, desenând o imagine sau prin teatru, prezentând o scurtă scenă. Profesorul coordonează activitatea și se deplasează prin clasă sprijinindu-i pe elevii în îndeplinirea acestei sarcini.

45 Cosma A, Molcho M, Pickett W. (2024), Accent pe violența și hărțuirea în rândul adolescenților în Europa, Asia Centrală și Canada. Raportul internațional privind comportamentul în materie de sănătate al copiilor de vârstă școlară din sondajul 2021/2022. Volumul 2. Copenhaga: Biroul regional pentru Europa al OMS; 2024.

(20 de minute) La sfârșitul celor 15 minute, fiecare elev trebuie să își prezinte lucrarea în clasă, sau, în cazul în care elevii lucrează în grupuri, un elev din fiecare grup trebuie să prezinte lucrarea în clasă. Profesorul facilitează prezentările. (Lucrările realizate pot fi utilizate ca resurse într-un plan de lecție ulterior).

Concluzie

(5 minute) După ce a ascultat pe parcursul lecției opiniile elevilor cu privire la hărțuirea cibernetică, profesorul consolidează învățarea adresând întrebări precum: *Cum ați descrie hărțuirea cibernetică acum? Vi s-a schimbat opinia cu privire la hărțuirea cibernetică față de începutul lecției? Dacă da, cum anume?* Acum că elevii au început să discute despre hărțuirea cibernetică, profesorul le transmite că este important să știe ce trebuie să facă atunci când se confruntă cu hărțuirea cibernetică sau sunt martorii unei astfel de situații. Profesorul menționează că, la următoarea lecție, elevii vor afla cum să recunoască hărțuirea cibernetică, cum să abordeze și cum să obțină sprijin în acest sens.*** Elevii primesc notițe adezive pentru a completa biletele de ieșire la finalul lecției. Elevii notează orice întrebări pe care le mai au cu privire la hărțuirea cibernetică. Profesorul poate utiliza aceste notițe pentru a planifica următoarea lecție.

Evaluare

Profesorul va evalua într-o manieră formativă implicarea elevilor în timpul lecției pe baza contribuțiilor de pe notițele adezive din cadrul activității Rol pe perete; pe baza lucrărilor create de elevi; pe baza întrebărilor orale adresate pe parcursul lecției și a biletelor de ieșire.

Extindere pentru elevii din învățământul secundar superior

***Acest plan de lecție este corelat cu planul de lecție privind hărțuirea cibernetică de mai jos, creat pentru elevii din învățământul secundar superior, prin care elevii mai mari predau competențe digitale elevilor mai mici de la nivelul de învățământ secundar inferior sau primar. Utilizat astfel, acest plan de lecție pregătește elevii mai mici pentru a explora mai în profunzime subiectul hărțuirii cibernetice, prin colaborarea cu elevii din clasele mai mari.

Extindere pentru elevii din învățământul primar superior

În cazul în care nu dorește să coordoneze o activitate împreună cu elevii din învățământul secundar superior, profesorul poate trece la o a doua lecție privind hărțuirea cibernetică cu această clasă. Lecția s-ar putea axa pe impactul pe care hărțuirea cibernetică îl poate avea asupra unei persoane; pe recunoașterea hărțuirii cibernetice și a multiplelor forme ale acesteia; pe explorarea scenariilor dificile și a răspunsurilor adecvate la acestea și pe explicarea modalităților de a beneficia de sprijin și consiliere cu privire la hărțuirea cibernetică. Profesorii pot utiliza lucrările realizate în cadrul lecției de mai sus ca bază pentru discuții (citirea și vizualizarea lucrării pentru a recapitula cum se poate simți o victimă a hărțuirii cibernetice) și cele patru cartonașe cu scenarii de mai jos (împărțiți în grupuri, elevii se pot gândi la *Ce ar face? Ce ar trebui să facă?* în fiecare scenariu). Scenariile și răspunsurile pot fi utilizate ca bază pentru crearea unei broșuri, a unui buletin informativ sau a unei reviste electronice care va fi distribuit(ă) altor elevi/comunității școlare/părinților.

Cartonașe cu scenarii**(De utilizat pentru planul de lecție 6 și/sau 7)****Notă pentru profesori:** profesorii ar trebui să introducă nume în funcție de contextul individual.**Scenariul 1** Se referă la modul de recunoaștere a hărțuirii cibernetice.**Scenariul 2** Se referă la efectele hărțuirii cibernetice.**Scenariul 3** Se referă la importanța raportării cazurilor de hărțuire cibernetică, la persoanele cărora trebuie să li se raporteze astfel de cazuri și la cum poate fi ajutată o victimă a hărțuirii cibernetice.**Scenariul 4** Se referă la navigarea în siguranță în mediul online.**Scenariul 1**

_____ nu este sigur(ă) dacă este sau nu victima hărțuirii cibernetice. A văzut câteva comentarii la adresa sa postate online de către colegii de clasă. Dar nu este sigur(ă) – o fi o glumă? Nu vrea să exagereze.

Scenariul 2

_____ postează adesea online comentarii despre colegii de clasă și prietenii săi. Crede că aceste comentarii sunt inofensive.

Scenariul 3

Prietenul lui _____ este o victimă a hărțuirii cibernetice. Nu știe ce să facă, cum să își ajute prietenul sau dacă ar trebui să îl încurajeze pe acesta să vorbească cu cineva despre această situație.

Scenariul 4

Lui _____ îi plăcea să poarte conversații online cu prietenii. Dar acum se teme să mai intre în mediul online după de a auzit că aici se petrec foarte multe lucruri rele.

Planul de lecție 7 Combaterea hărțuirii cibernetice pentru elevii din învățământul secundar superior (legătură cu secțiunea 8)

Subiect	Hărțuirea cibernetică pentru elevii mai mari	Durată	60 de minute
Nivel de învățământ	Secundar superior (circa 15-18 ani)		

Scop(uri)/Obiectiv(e) al(e) lecției

Prezentarea subiectului hărțuirii cibernetice în clasă, cu accent pe modul de recunoaștere, pe impactul și pe modul de abordare a acesteia, precum și pe modul de obținere a sprijinului în acest sens.

Rezultate ale învățării - La sfârșitul acestei lecții, elevii vor putea:

- descrie hărțuirea cibernetică și impactul pe care hărțuirea cibernetică îl poate avea asupra unei persoane;
- recunoaște hărțuirea cibernetică și multiplele forme ale acesteia;
- explora scenariile dificile și răspunsurile adecvate la acestea;
- explica modalitățile de a beneficia de sprijin și consiliere cu privire la hărțuirea cibernetică.

Resurse

Lucrările anonime realizate în cadrul planului de lecție de mai sus cu o elevii dintr-o clasă mai mică; (în cazul în care predau această lecție ca o lecție de sine stătătoare, profesorii pot utiliza IA generativă pentru a crea o poezie privind hărțuirea cibernetică); cartonașe cu scenarii (a se vedea mai sus); bilețele adezive; dispozitive precum o tablă interactivă (dacă nu este posibil, profesorul poate nota el însuși răspunsurile).

Introducere

(10 minute) Profesorul îi informează pe elevi că lucrarea pe care o va citi și le-o va arăta (sau care este expusă în clasă) a fost creată de elevii mai mici din școală (sau dintr-o școală primară locală). Profesorul citește lent o selecție de poezii, cântece, fragmente de proză și creații artistice anonime, create de elevii mai mici sau le permite elevilor să analizeze ei înșiși lucrările. Ca alternativă, în cazul în care nu are lucrări de la elevii mai mici, profesorul utilizează un instrument de IA generativă pentru a crea o poezie despre hărțuirea cibernetică ce detaliază modul în care se simte victima hărțuirii cibernetice.

Desfășurare

(10 minute) După ce a terminat de citit, profesorul poartă o discuție cu elevii, adresându-le mai multe întrebări. După ce elevii au ascultat și au văzut lucrările, profesorul îi întreabă:

- Ce părere aveți după ce ați ascultat și ați văzut lucrările?
- Cum credeți că se simt elevii? Care este impactul hărțuirii cibernetice asupra persoanelor?

Pentru a-i ajuta pe elevi să răspundă la întrebările de mai sus, profesorul utilizează [jocul aisbergului](#) și desenează conturul unui aisberg pe tablă.

Profesorul continuă adresând următoarele întrebări:

- Ați văzut vreodată o victimă a hărțuirii cibernetice? Cum arăta?
- Ce sfaturi le-ați oferi elevilor?
- Ce întrebări aveți despre hărțuirea cibernetică? Ce vă îngrijorează în ceea ce privește hărțuirea cibernetică?

(5 minute) Profesorul le prezintă elevilor câteva statistici, și anume: hărțuirea cibernetică are loc pe toate platformele de comunicare socială; elevii de toate vârstele devin victime ale hărțuirii cibernetice și hărțuirea cibernetică este mai răspândită decât se crede; 15 % dintre adolescenți (aproximativ 1 din 6) au fost victime ale hărțuirii cibernetice; procente apropiate între băieți (15 %) și fete (16 %); aceasta reprezintă o creștere față de 2018, de la 12 % la 15 % în cazul băieților și de la 13 % la 16 % în cazul fetelor (Cosma et al., 2024). Profesorul întreabă elevii ce cred ei că se poate face pentru a-i ajuta pe elevii mai mici care încearcă să facă față hărțuirii cibernetice? Profesorul îndrumă elevii în crearea unui podcast/a unei prezentări care poate fi distribuit(ă) elevilor mai mici și care îi va ajuta pe aceștia să combată hărțuirea cibernetică.

(20 de minute) Profesorul le prezintă elevilor patru scenarii (a se vedea mai sus), pe care aceștia le pun în scenă în cadrul unei activități de tip [Teatru forum](#). Profesorul ar trebui să introducă nume în cartonașele cu scenarii în funcție de contextul specific. Elevii sunt informați că scopul acestei activități este de a oferi sfaturi elevilor aflați în fiecare dintre cele patru scenarii de mai sus.

(10 minute) După parcurgerea fiecărui scenariu, profesorul desenează pe tablă patru coloane cu următoarele titluri:

- Cum să recunoaștem hărțuirea cibernetică
- Efectele hărțuirii cibernetice
- Cum poate fi ajutată o victimă a hărțuirii cibernetice și importanța raportării
- Cum putem naviga în siguranță în mediul online

Elevii sunt împărțiți în patru grupuri (sau mai multe, în funcție de dimensiunea clasei), cărora li se atribuie câte un titlu. Elevii utilizează o tablă interactivă pentru a oferi sfaturi în coloana respectivă.

Concluzie

(5 minute) Profesorul consolidează învățarea adresând o serie de întrebări, cum ar fi: *Cum puteți recunoaște hărțuirea cibernetică? Care sunt efectele acesteia? Ce sfaturi i-ați oferi unei victime a hărțuirii cibernetice? Cum pot naviga elevii în siguranță în mediul online?* Profesorul încheie lecția specificând că, la lecția următoare, vor începe să creeze prezentarea pentru elevii mai mici.

Evaluare

Profesorul va evalua într-o manieră formativă implicarea elevilor în timpul lecției pe baza răspunsurilor verbale, a notițelor adezive de pe aisberg, a implicării în cadrul activității [Teatru forum](#) și a răspunsurilor de pe tabla interactivă.

Planul de lecție 8 Stereotipuri de gen (Introducere în misoginie) (legătură cu secțiunea 8)

Subiect	Stereotipuri de gen		
Nivel de învățământ	Primar superior (circa 10-12 ani) și/sau secundar inferior (circa 12-14 ani)	Durată	60 de minute

Scop(uri)/Obiectiv(e) al(e) lecției

Familiarizarea elevilor cu subiectul stereotipurilor de gen.

Rezultate ale învățării - La sfârșitul acestei lecții, elevii vor putea:

- descrie stereotipurile de gen și impactul acestora;
- recunoaște stereotipurile de gen;
- răspunde la o serie de scenarii complexe;
- explora răspunsuri adecvate la stereotipurile de gen.

Resurse

Fotografii cu Kathrine Switzer trasă de tricou în încercarea de a o împiedica să alerge la maratonul din Boston din 1967 (profesorul poate alege un alt exemplu mai relevant pentru contextul specific); două siluete pentru „Rol pe perete”; notițe adezive.

Introducere

(10 minute) Profesorul deschide lecția întrebându-i pe elevi dacă le place să alerge sau să fie angrenați în activități sportive? Profesorul întreabă elevii:

- Vă vine să credeți că a existat o vreme în care femeile nu erau lăsate să participe la unele curse sportive?
- Ce părere aveți despre acest lucru?

Profesorul le arată fotografiile cu Kathrine Switzer, prima femeie care a alergat la maratonul din Boston în 1967. Fotografiiile arată cum este trasă de tricou pentru a fi scoasă din cursă, deoarece maratonul din Boston era considerat un eveniment rezervat exclusiv bărbaților. (Profesorii pot alege un alt exemplu care este mai relevant pentru contextul specific). Elevii privesc fotografia (fotografiile) și răspund la întrebări.

Desfășurare

(15 minute) Utilizând două siluete pentru **Rol pe perete**, o siluetă a unei fete și cealaltă a unui băiat, profesorul pune la dispoziția elevilor o serie de cuvinte scrise pe notițe adezive. Profesorul invită pe rând elevii să se apropie de cele două siluete pentru a lipi o notiță adezivă pe ele. Pe măsură ce fiecare elev lipește notița adezivă pe tablă, profesorul întreabă clasa *de ce* anumite cuvinte sunt atribuite fetei și altele băiatului. Pot fi utilizate cuvinte din lista de mai jos. Profesorii pot adăuga și alte cuvinte în listă, în funcție de contextul individual. În acest caz, profesorii se pot gândi, de exemplu, la culori, profesii, activități. De asemenea, profesorul le poate cere elevilor să scrie ei înșiși cuvinte pe notițele adezive (cu prudență).

De exemplu: *Râgâit, Țipăt, Salvare, Dans, Profesor, Gătit, Roz, Doctor, Asistentă medicală, Mașini, Băuturi dietetice, Om de știință, Albastru, Curățenie, Avocat, Inginer, Programator, Roșu, Scipici, Matematician etc.*

După ce toate notițele adezive au fost lipite pe cele două siluete, profesorul îi invită pe elevi să privească ambele siluete și îi întreabă *ce observă? De ce anumite cuvinte sunt plasate într-o parte și altele în cealaltă parte?* Pornind de la aceste răspunsuri, profesorul prezintă stereotipurile de gen și impactul acestora.

(30 de minute) Profesorul le explică elevilor că vor utiliza tehnica **Aleea conștiinței** pentru a decide ce trebuie să facă atunci când văd stereotipuri de gen. Elevii lucrează cu scenariile de pe cartonașe. (Ca alternativă, elevii pot crea propriile scenarii.)

Concluzie

(5 minute) Profesorul consolidează învățarea adresând întrebări precum: *Ce sunt stereotipurile de gen? Cum pot afecta ele oamenii? Ce putem face când vedem stereotipuri de gen?* Elevii răspund la întrebările profesorului.

Evaluare

Profesorul va evalua într-o manieră formativă implicarea elevilor în timpul lecției pe baza răspunsurilor verbale la întrebările adresate în clasă; participarea la activitățile „Rol pe perete” și „Aleea conștiinței”.

Cartonașe cu scenarii (De utilizat pentru planul de lecție 8)

Notă pentru profesori - Aceste scenarii sunt concepute pentru a încuraja empatia, gândirea critică și discuțiile despre egalitate, respect și combaterea stereotipurilor. Profesorii ar trebui să introducă nume relevante pentru contextul local.

Scenariul 1

Clasa lucrează la un proiect. Profesorul împarte elevii în grupuri și cere fiecărui grup să aleagă un lider. Când _____ (o fată din clasă) se oferă să fie lider, unul dintre băieții din grup, _____, afirmă că „Fetele nu sunt lideri buni. Lasă pe altcineva.”
Ce ar putea face _____, fata din acest scenariu?
Ce ar putea face ceilalți elevi din clasă?

Scenariul 2

În timpul unei discuții despre cariere organizate la școală, un vorbitor vizitator spune: „Profesia de asistent medical este axată pe îngrijire. Fetele sunt mai potrivite pentru această meserie, deoarece băieții nu au același nivel de grijă față de ceilalți. Băieții ar trebui să se gândească la o carieră precum cea de inginer, deoarece sunt mai buni la matematică.”
Cum ar putea băieții din clasă să gestioneze această situație?
Cum ar putea fetele din clasă să gestioneze această situație?
Cum ar putea școala să gestioneze această situație?

Scenariul 3

_____ vrea să dea teste pentru clubul local de fotbal pentru juniori. Când ajunge, unii dintre băieți încep să râdă și să strige „Fotbalul este pentru băieți. O să te lovești și o să începi să plângi.”
Cum ar putea gestiona ea această situație?
Cum ar putea gestiona această situație alți băieți aflați de față?
Cum ar putea antrenorul/clubul să gestioneze această situație?

Scenariul 4

Elevii din clasă au fost împărțiți în grupuri pentru a pregăti o prezentare pentru viitoarea seară a părinților. Într-una dintre echipe, de fiecare dată când una dintre fete vorbește, unul dintre băieți, _____, o întrerupe.
Ce ar putea face fetele din grup?
Ce ar putea face ceilalți băieți din grup?
Ce ar putea face profesorul?

Scenariul 5

Unul dintre băieți, _____, se emoționează la școală atunci când vorbește despre o experiență personală cu prietenii săi. Unul dintre ei spune: „Nu mai plânge ca o fetiță! Fii bărbat!”
Cum ar putea gestiona el această situație?
Cum ar putea ceilalți membri ai grupului să gestioneze această situație?

Scenariul 6

Una dintre fete, _____, câștigă mai multe premii la ziua sporturilor organizată la școală. Unul dintre băieți, _____, spune „Uau – a fost incredibil! Te-ai descurcat excelent – pentru o fată”. El consideră că i-a făcut un compliment, dar _____ nu este de aceeași părere.
Cum ar putea gestiona ea această situație?
Cum ar putea gestiona ceilalți prezenți acolo această situație?

Scenariul 7

Unul dintre băieți, _____, este foarte creativ. Îi plac designul vestimentar și machiajul și speră să lucreze în industria modei. Când le vorbește prietenilor despre acest lucru, atât fetele, cât și băieții râd de el. Una dintre fete, _____, spune: „Nu te prosti! E o meserie de fete. Ce știe un băiat despre modă și machiaj?”.
Cum ar putea gestiona el această situație?
Cum ar putea fetele din clasă să gestioneze această situație?
Cum ar putea băieții din clasă să gestioneze această situație?

Scenariul 8

Școala a lansat recent un nou club de programare pentru elevi. Peste tot în școală au fost lipite afișe pentru înscrierea de noi membri. _____, una dintre fete, observă că pe afiș nu apare nicio fată, doar băieți. Vrea să se înscrie la club, dar nu se simte binevenită.
Ce ar putea face ea în această situație?
Ce ar putea face școala în această situație?

Planul de lecție 9: Crearea unui conținut fals pentru a afla cum pot fi detectate deficiențele acestuia (legătură cu secțiunea 8)

Subiect	Crearea unui conținut fals pentru a afla cum pot fi detectate deficiențele acestuia		
Nivel de învățământ	Secundar inferior și superior (circa 12-18 ani)	Durată	60 de minute
Scop(uri)/Obiectiv(e) al(e) lecției			
Capacitarea elevilor să adopte o gândire critică și să detecteze deficiențele dintr-un conținut online (imagini și videoclip).			
Rezultate ale învățării - La sfârșitul acestei lecții, elevii vor putea:			
- discuta despre diversele tehnici care pot fi utilizate pentru a induce publicul în eroare; - colabora cu colegii la o activitate desfășurată în clasă; - evalua un conținut (imagini și videoclip) pentru a-i stabili autenticitatea; - face o prezentare alături de un coleg de clasă.			
Resurse			
Un instrument de IA aprobat de școală, dispozitive pentru elevi.			
Introducere			
(5 minute) Profesorul utilizează un instrument de IA aprobat de școală care poate genera imagini sau videoclipuri. Arătați-le elevilor cum să scrie o solicitare de generare a unei anumite imagini/a unui anumit videoclip.			
Desfășurare			
(5 minute) Elevii se uită la imagine/videoclip împreună cu profesorul. Profesorul discută cu elevii dacă rezultatul reflectă imaginea/videoclipul la care s-au gândit și rafinează solicitarea până când obțin rezultatul dorit. Profesorul întreabă elevii: „ <i>Puteți identifica elemente care să indice faptul că acest conținut este generat de IA?</i> ”			
(10 minute) Elevii lucrează în perechi pentru a scrie solicitări care, în opinia lor, vor genera o anumită imagine/un anumit videoclip la care s-au gândit. Obiectivul conținutului generat este de a induce în eroare publicul (colegii de clasă) că este real. Profesorul le spune elevilor că trebuie să prezinte imaginea/videoclipul ca pe un articol de știri sau un conținut de pe platformele de comunicare socială imaginat, împreună cu câteva fraze care descriu imaginea.			
(10 minute) Fiecare pereche își prezintă imaginea în fața clasei, iar elevii discută care exemplu i-a făcut cel mai mult să creadă că este reală.			
(5 minute) Profesorul prezintă exemple de imagini false generate pur și simplu prin introducerea solicitării „imagini false celebre” într-un browser.			
(10 minute) Studenții creează imagini/videoclipuri generate de IA pe baza solicitărilor lor. Elevii trebuie să scrie câteva fraze despre imaginile/videoclipurile lor, astfel încât să arate ca un articol de știri sau un conținut de pe platformele de comunicare socială imaginat. Permiteți-le să insereze conținutul creat într-un document comun sau să îl încarce într-un folder specific, care poate fi accesat de către profesor.			
(10 minute) Profesorul prezintă clasei imaginile/videoclipurile create de elevi și citește textele care descriu conținutul. Profesorul întreabă elevii dacă au identificat elemente care indică faptul că imaginile/videoclipurile sunt generate de IA.			
Concluzie			
(5 minute) Profesorul încheie lecția întrebând elevii ce au învățat.			
Evaluare			
Profesorul va evalua într-o manieră formativă implicarea elevilor în timpul lecției pe baza răspunsurilor verbale la întrebările adresate în clasă; implicarea în lucrul în perechi/în echipă; competențele de prezentare și de argumentare/convingere.			

Planul de lecție 10 – Provocarea știrilor (legătură cu secțiunea 9)

Subiect	Utilizarea competențelor și a instrumentelor de gândire critică pentru a identifica știrile false din conținutul online		
Nivel de învățământ	Secundar inferior și superior (circa 13-18 ani)	Durată	60 de minute

Scop(uri)/Obiectiv(e) al(e) lecției

Capacitarea elevilor să distingă faptele de informațiile false.

Rezultate ale învățării - La sfârșitul acestei lecții, elevii vor putea:

- discuta despre diverse tehnici jurnalistice care pot fi utilizate pentru a stabili dacă un conținut este real sau fals;
- evalua autenticitatea unor exemple de conținut.
- colabora cu colegii la o activitate desfășurată în clasă;

Resurse

Cartonașe cu instrumente (a se vedea mai jos); acces la internet; dispozitive; exemple relevante la nivel local.

Introducere

(5 minute) Profesorul deschide lecția utilizând tehnica **Rolul expertului**. Elevilor li se atribuie rolul de jurnaliști profesioniști. Profesorul subliniază faptul că în mediul online există o mulțime de fotografii, videoclipuri și articole cam despre orice subiect. Multe dintre acestea sunt de încredere. Altele sunt înșelătoare - uneori în mod intenționat. Elevii vor învăța despre zece instrumente diferite, fiecare corespunzând uneia dintre acțiunile din lista de verificare privind dezinformarea de mai jos și, jucând rolul unor jurnaliști profesioniști, vor analiza câteva exemple pentru a identifica dacă acestea sunt reale sau false și ce indicii ajută la stabilirea veridicității sau a caracterului fals al unui conținut.

Desfășurare

(20 de minute) Profesorul împarte clasa în zece grupuri și oferă fiecărui grup câte un cartonaș cu instrumente. Profesorul utilizează **metoda mozaicului** pentru a-i ajuta pe elevi să „predea” instrumentul de pe cartonaș celorlalți elevi. Profesorul desemnează un elev din grup care va „preda” instrumentul de pe cartonaș și se va deplasa (în sensul acelor de ceasornic) după examinarea primului cartonaș. Fiecare grup are la dispoziție două minute pentru a înțelege cartonașul „predat” de coleg. Apoi, elevul desemnat din fiecare grup se deplasează în sensul acelor de ceasornic și ia cu el cartonașul. Când ajunge la grupul „nou”, elevul „predă” instrumentul elevilor din grupul respectiv. Se continuă astfel până când toate grupurile au văzut cele zece instrumente. La sfârșit, profesorul adresează întrebări clasei pentru a se asigura că elevii înțeleg pe deplin instrumentele înainte de a trece la următoarea parte a sarcinii.

(15 minute) Unele persoane au afirmat că incendiile forestiere din 2025 din Los Angeles au avut loc exclusiv ca urmare a unor erori umane, nu din cauza schimbărilor climatice. Această idee a fost împărtășită de unele persoane din mass-media și publice, inclusiv de președintele Donald Trump. Unele știri false, cum ar fi faptul că celebrul semn HOLLYWOOD a luat foc, au făcut ca incendiile să pară bruște și haotice, sugerând o gestionare defectuoasă a situației. Cu toate acestea, deși incendiile pot fi consecința unor acțiuni umane, schimbările climatice le amplifică impactul ca urmare a temperaturilor mai ridicate și a umidității mai scăzute, contribuind la extinderea mai rapidă a acestora.

Profesorul le spune elevilor că sunt pregătiți pentru prima lor provocare - „Semnul HOLLYWOOD în flăcări”.

Multe persoane distribuie această știre pe platformele X și TikTok. Știrea spune că celebrul semn HOLLYWOOD a luat foc în timpul incendiilor forestiere din Los Angeles din ianuarie 2025. Sursă: <https://x.com/valueandtime/status/1877215657437123046>

În cadrul unei discuții în clasă sau în grupurile lor, după cum stabilește profesorul, și utilizând setul de instrumente jurnalistice, elevii trebuie să stabilească dacă exemplul este adevărat sau fals și, dacă este fals, care sunt elementele care indică acest lucru?

Profesorul le adresează elevilor o serie de întrebări pentru a sprijini învățarea:

- Este vizibil autorul textului? Ce puteți afla despre acesta? Considerați că este de încredere?
 - Ce observați legat de ortografie și gramatică? Cuvintele și semnele de punctuație sunt corect folosite?
 - Elevii au acces la internet, utilizează un motor de căutare (de exemplu, Google) și află dacă o altă persoană sau o altă organizație de știri a scris ceva despre această postare. Comparați rezultatele. Ce observați la prima vedere?
 - Credeți că informațiile din acest conținut sunt reale sau false?
 - Cum ați ajuns la această concluzie?
 - De ce credeți că această postare a devenit virală pe internet?
 - Explicați de ce considerați că este importantă verificarea acestor tipuri de știri înainte de a le distribui prietenilor. Descrieți consecințele distribuirii acestora fără o verificare prealabilă a informațiilor.
 - Consultați din nou setul de instrumente. Ce instrumente ați utilizat pentru a verifica știrea?
- Elevii au la dispoziție 10 minute pentru a lucra pe marginea exemplului. Acordați cel puțin 5 minute pentru o discuție ulterioară.

(15 minute) Profesorul le prezintă elevilor un al doilea exemplu de imagine falsă pentru discuții în clasă. La fel ca mai sus, profesorul le adresează elevilor o serie de întrebări pentru a sprijini învățarea. Elevii au la dispoziție 10 minute pentru a lucra pe marginea exemplului. Acordați cel puțin 5 minute pentru o discuție ulterioară.

Concluzie

(5 minute) Profesorul încheie lecția întrebând elevii ce au învățat.

Evaluare

Profesorul va evalua într-o manieră formativă implicarea elevilor în timpul lecției pe baza răspunsurilor verbale la întrebările adresate în clasă; implicarea în lucrul în echipă și competențele de argumentare/convingere.

Listă de verificare privind dezinformarea

 VERIFICAREA SURSEI Prin sursă ne referim la: de unde provine? Unde ați citit sau ați văzut această știre? Ce vă spun datele de contact? Autorul este credibil?	 INFORMARE SUPLIMENTARĂ Nu citiți doar titlul: Care este povestea completă? De multe ori, titlurile exagerează pentru a atrage clicuri. Există linkuri în text pe care le puteți accesa pentru a afla mai multe informații?	 COMPARARE Analizați și alte surse și faceți o comparație: Ce spun alții despre această chestiune? Puteți face foarte ușor acest lucru folosind un motor de căutare precum Google, Bing sau altele.	 VERIFICAREA DATEI Uitați-vă la dată: Este o știre recentă sau cineva a copiat pur și simplu o imagine sau o știre?	 HA HA Este vorba despre o glumă? Știrea pare un pic ciudată? Ar putea fi vorba despre o glumă sau o satiră, adevăratul înțeles putând fi altul. Verificați sursa și autorii.
 EXPERTI Discutați cu experți: Ce au de spus persoane bine informate despre această chestiune?	 CUNOAȘTEREA PROPRIULUI MÓD DE GÂNDIRE Este foarte important să aveți opinii personale! Ce vă spune instinctul în acest caz? V-ați format deja o opinie cu privire la această chestiune care v-ar putea influența?	 CĂUTAREA IMAGINII De unde provine imaginea sau videoclipul? O căutare inversă a imaginilor este ușor de realizat și uneori dezvăluie multe lucruri despre o imagine.	 ANALIZAREA PROPRIILOR EMOȚII Postarea vă provoacă furie sau anxietate? Emoțiile vă influențează punctul de vedere? Platformele de comunicare socială manipulează emoțiile - respirați adânc înainte de a reacționa	 ATENȚIE LA ALGORITMI Algoritmii online vă afișează ceea ce vă place să vedeți: Vizualizați un conținut echilibrat și diversificat? Interacționați în mod activ cu diferite puncte de vedere? Adaptați-vă setările pentru a vă lărgi perspectiva.

Definițiile termenilor esențiali utilizați în prezentul ghid

Următoarele definiții au fost preluate, în principal, din documentele și cadrele de politică internaționale, dar au fost scurtate pentru a fi mai ușor de citit.

Algoritmi: mecanisme de pe platformele digitale care selectează conținutul afișat pe baza relevanței și a preferințelor utilizatorilor.

(Sisteme de) inteligență artificială: sisteme bazate pe o mașină care sunt concepute să funcționeze cu diferite niveluri de autonomie și care pot prezenta adaptabilitate după implementare. Urmărind obiective explicite sau implicite, acestea pot deduce, din datele de intrare primite, modul de generare a unor rezultate precum previziuni, conținut, recomandări sau decizii care pot influența mediile fizice sau virtuale⁴⁶.

Alfabetizare în domeniul IA: înțelegerea oportunităților și a riscurilor legate de utilizarea IA, precum și cunoștințele tehnice, competențele durabile și atitudinile adaptate exigențelor viitorului necesare pentru a prospera într-o lume influențată de IA. Aceasta le permite cursanților să utilizeze, să gestioneze, să proiecteze și să creeze cu ajutorul IA, evaluând în același timp în mod critic beneficiile, riscurile și implicațiile etice ale acesteia⁴⁷.

Bot: un program autonom pe internet sau altă rețea care poate interacționa cu sisteme sau utilizatori.

Cultura ostracizării: un fenomen cultural prin care o persoană despre care se crede că a acționat sau a vorbit într-un mod inacceptabil este ostracizată, boicotată, ignorată sau concediată, adesea prin intermediul platformelor de comunicare socială.

Falsuri simple („cheapfake“): materiale media modificate prin tehnologii convenționale și accesibile (de exemplu, schimb de fețe).

Clickbait: conținut al cărui principal scop este de a atrage atenția vizitatorilor și de a-i încuraja să cliceze pe un link către o anumită pagină de internet.

Deepfake-uri: o imagine ori un conținut audio sau video generat sau manipulat de IA care prezintă o asemănare cu persoane, obiecte, locuri sau alte entități ori evenimente existente și care ar crea unei persoane impresia falsă că este autentic sau adevărat.

Cetățenie digitală: capacitatea de a participa în mod activ, continuu și responsabil în mediile digitale (locale, naționale, globale, online) la toate nivelurile (politic, economic, social, cultural și intercultural).

Amprentă digitală: urme lăsate de persoanele care utilizează internetul, inclusiv date despre site-urile vizitate, e-mailurile trimise și alte informații partajate. O amprentă digitală poate fi utilizată pentru a urmări activitățile și dispozitivele online ale unei persoane.

Alfabetizare digitală: capacitatea de a accesa, gestiona, înțelege, integra, comunica, evalua, crea și disemina informații în condiții de siguranță și în mod adecvat prin intermediul tehnologiilor digitale. Aceasta include competențe denumite în mod diferit drept alfabetizare mediatică și informațională, competențe în domeniul informatic și al TIC.

Dezinformare: o serie de informații al căror caracter fals sau înșelător poate fi verificat, care sunt create, prezentate și diseminate pentru a obține un câștig economic sau pentru a induce publicul în eroare în mod deliberat și care pot provoca un prejudiciu public.

Camere de ecou informațional (echo chambers): medii în care opiniile, opțiunile politice sau convingerile utilizatorilor cu privire la un anumit subiect sunt întărite ca urmare a interacțiunilor repetate cu alte persoane sau surse care au convingeri și ideologii similare.

Emoticon: o mică imagine sau pictogramă digitală utilizată pentru a exprima o idee sau o emoție.

Bulă de filtrare: o situație în care persoanele aud sau văd doar știri și informații ce le susțin convingerile și preferințele. Acest efect poate fi amplificat online în funcție de persoanele sau paginile pe care utilizatorii aleg să le urmeze sau cu care intră în legătură, precum și de algoritmii care afișează conținut bazat pe comportamentul, preferințele și setările online anterioare.

⁴⁶ Această definiție este în concordanță cu cea din [Regulamentul UE privind IA](#), unde un sistem de IA este definit ca „un sistem bazat pe o mașină care este conceput să funcționeze cu diferite niveluri de autonomie și care poate prezenta adaptabilitate după implementare, și care, urmărind obiective explicite sau implicite, deduce, din datele de intrare pe care le primește, modul de generare a unor rezultate precum previziuni, conținut, recomandări sau decizii care pot influența mediile fizice sau virtuale.”

⁴⁷ Această definiție este în concordanță cu cea din [proiectul de cadru de alfabetizare în domeniul IA pentru învățământul primar și secundar](#) și se bazează pe [Regulamentul UE privind IA](#), unde alfabetizarea în domeniul IA este definită ca „competențele, cunoștințele și înțelegerea care le permit furnizorilor, implementatorilor și persoanelor afectate, ținând seama de drepturile și obligațiile lor respective în contextul prezentului regulament, să implementeze sistemele de IA în cunoștință de cauză și să conștientizeze oportunitățile și riscurile pe care le implică IA, precum și prejudiciile pe care le pot aduce.”

Informare malițioasă: informații corecte din punct de vedere factual, care sunt utilizate cu intenția de a provoca prejudicii.

Alfabetizare mediatică: competențele, cunoștințele și înțelegerea care permit cetățenilor să folosească mass-media în mod eficient și sigur și care nu se limitează la cunoașterea instrumentelor și a tehnologiilor, ci au ca scop înzestrarea cetățenilor cu capacitățile de gândire critică necesare pentru a-și folosi discernământul, pentru a analiza realități complexe și pentru a recunoaște diferența dintre opinii și fapte.

Meme: o imagine, un videoclip, un text etc., de obicei cu nuanță umoristică, care este copiat(ă) și răspândit(ă) rapid de către utilizatorii de internet, adesea cu mici variații.

Metacogniție: se referă la capacitatea unei persoane de a-și cunoaște procesele cognitive (cunoștințe metacognitive) și de a le regla (control metacognitiv). Cunoștințele metacognitive includ cunoștințe despre propria persoană în calitate de cursant (cum ar fi punctele forte, punctele slabe, momentul preferat al zilei pentru studiu, locul preferat pentru studiu) și despre modul în care creierul uman stochează, organizează și extrage informații, precum și strategii eficiente pentru îndeplinirea sarcinii. Elevii cu mai multe cunoștințe metacognitive învață mai bine decât cei cu mai puține astfel de cunoștințe.

Informații eronate: o serie de informații al căror caracter fals poate fi verificat, care sunt răspândite fără intenția de a înșela și care sunt adesea partajate deoarece utilizatorul are convingerea că sunt adevărate.

Phishing: un atac menit să fure banii sau identitatea unei persoane, determinând-o să dezvăluie informații cu caracter personal - cum ar fi numere de cărți de credit, informații bancare sau parole - pe site-uri care pretind a fi legitime.

Polarizare: ca fenomen social, se referă la procesul prin care atitudinile, convingerile sau opiniile unor persoane devin mai extreme și mai îndepărtate în raport cu cele ale altor persoane.

Pre-demontare (prebunking): procesul prin care persoanele vizate sunt avertizate în prealabil cu privire la mecanismele și comportamentele utilizate pentru a răspândi dezinformarea, în vederea consolidării rezilienței. Aceasta se bazează pe ideea că „prevenirea este mai eficientă decât vindecarea”.

Propagandă: răspândirea de idei, informații sau zvonuri cu scopul de a ajuta sau de a aduce prejudicii unei instituții, unei cauze sau unei persoane.

Sursă: punctul de plecare sau originea unei informații.

Trol: o persoană care încearcă în mod deliberat să jignească sau să atace direct alte persoane prin postarea de comentarii depreciative. **Fermele de troli** sau **fabricile de troli** reprezintă un grup instituționalizat de troli pe internet care încearcă să se amestece în opiniile și în luarea deciziilor politice.

Verificare: procesul prin care se verifică dacă un site, o adresă, un cont sau anumite informații sunt autentice și reale.

