

Ghid metodologic pentru predarea educației social media

Beneficii și limite ale utilizării social media în școală

Sugestii practice pentru implementarea educației social media în școli

Cum să concepeți cu ușurință activități ce implică utilizarea social media

Exemple de activități și sarcini scurte de învățare pentru dezvoltarea educației social media

Strategii de evaluare utilizând instrumente social media

Concepte din domeniul educației social media explicate pe scurt



**Social Media
Literacy**

Educational Toolkit for the Development
of Social Media Literacy

Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.



Un ghid practic pentru predarea educației social media în clasă

Dacă cu câțiva ani în urmă educația media era un teritoriu insuficient explorat, ce punea numeroase dificultăți celor care îndrăzneau să îl abordeze în școală, astăzi acest domeniu a devenit o componentă esențială a educației. Schimbările produse în urma efectelor pandemiei, digitalizarea accentuată, explozia informațională, nevoia de a supraviețui într-o lume în care suntem bombardați zilnic din toate părțile cu informații de tot felul, toate acestea au făcut ca educația media să devină o prioritate pentru școală, cel puțin la nivel declarativ. Social media este, în zilele noastre nu doar un mod de divertisment, cum încă consideră multă lume, ci și o sursă din care tinerii se informează, în care își găsesc modele, își revărsă frustrări, își fac prieteni, învață diferite lucruri etc. Social media este, ne place sau nu, un univers în care elevii noștri cresc și se dezvoltă, în paralel cu ceea ce le oferă familia sau școala. De aceea, a predă educație media și educație social media în școală ar trebui să constituie o preocupare pentru orice profesor, indiferent de disciplina pe care o predă.

Al treilea obiect intelectual pe care îl propunem în cadrul toolkitului realizat în cadrul proiectului Erasmus+ no. 2019-1-RO01-KA201-063996 – *Educational Toolkit for the Development of Social Media Literacy* este un ghid menit să vină în sprijinul profesorilor care au înțeles importanța educației social media și care își doresc să utilizeze instrumentele social media în scop educațional, atât pentru a predă noțiuni legate de disciplina pe care o predau, cât și pentru a dezvolta competențele media ale elevilor lor, întrucât acestea din urmă sunt extrem de necesare în dezvoltarea tinerilor.

Ghidul conține o serie de informații sintetizate, care vin în completarea conținutului din O1 și O2, precum și exemple practice de activități și sfaturi utile pentru cei care doresc să abordeze domeniul educației social media în școală. Desigur, ghidul este creat în strânsă legătură cu celelalte două obiecte intelectuale din cadrul toolkitului. Astfel, o parte dintre informațiile prezente în ghid pot fi accesate sistematic, într-o formă vizuală adecvată, în interiorul aplicației mobile. De asemenea, tot în cadrul O4 sunt disponibile mai multe exemple de exerciții ce pot fi aplicate în cadrul diverselor activități cu elevii. Pentru activități mai dezvoltate care să implice educația social media, în cadrul O5 sunt disponibile scenarii de lecții complete, adaptate în funcție de diverse criterii.

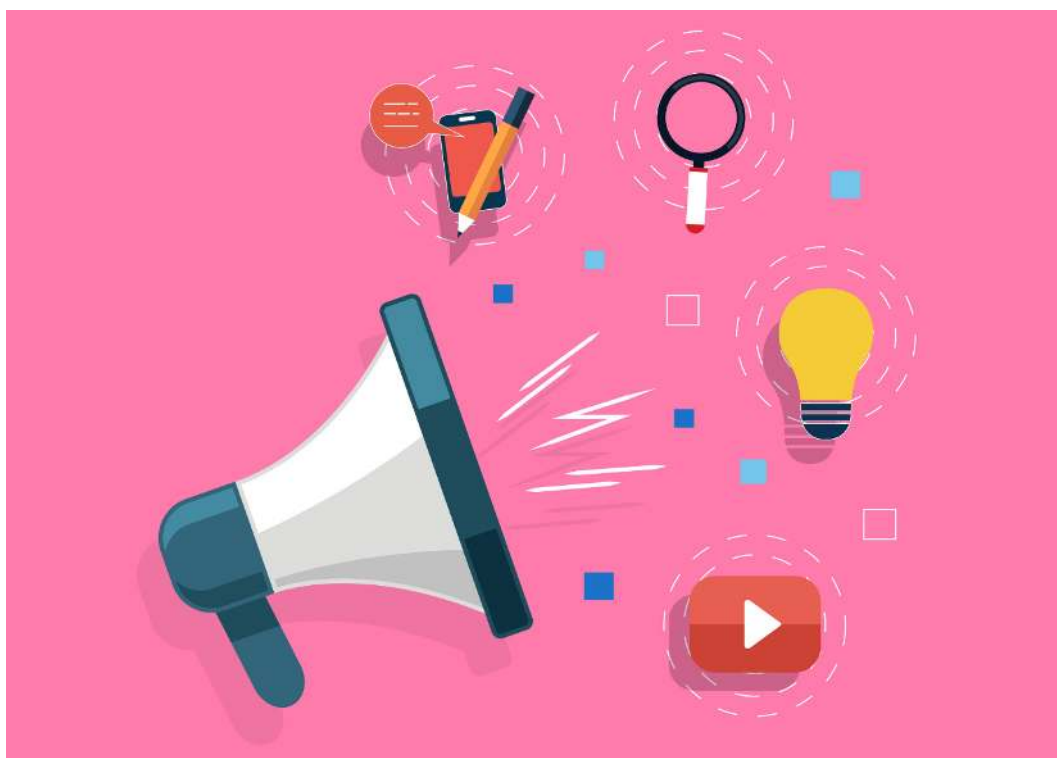




Așadar, prezentul ghid a fost conceput ca un element adiacent, ce vine în completarea celorlalte instrumente din cadrul toolkitului ETDSML.

Beneficii și limite ale utilizării social media în școală

Indiferent că este vorba despre Instagram, Snapchat, TikTok sau alte rețele sociale, elevii din zilele noastre sunt mai conectați ca oricând. Familiile lor sunt și ele conectate. Prin urmare profesorii ar trebui să profite, în sens pozitiv, de acest lucru pentru a contribui și mai mult la dezvoltarea tinerilor. Odată depășită ideea că social media reprezintă doar un mijloc de divertisment, integrarea lor în actul educațional oferă posibilități nelimitate. Beneficiile utilizării social media în clasă sunt numeroase. Desigur, există și riscuri și limitări ce ar trebui avute în vedere. Însă accentul ar trebui să fie pus pe beneficii.





Utilizarea social media în școală - beneficii:

- Social media și tehnologia fac parte din viața de zi cu zi, astfel încât aducerea lor în clasă pare un proces natural.
- Înlocuirea instrumentelor tradiționale de învățare cu instrumente de social media poate încuraja elevii să își exprime creativitatea și îi poate determina să se implice mai mult în activități.
- Social media este un instrument puternic care poate fi folosit în clasă pentru a îmbunătăți și dezvolta competențele specifice secolului al XXI-lea.
- Platformele de social media au fost construite pentru a permite comunicarea și interacțiunea între ele.
- Utilizarea social media oferă o gamă bogată și diversă de surse de informații disponibile.
- Diferitele funcționalități ale platformelor de social media permit crearea de conținut original și oferă educatorilor și elevilor o modalitate controlată de a-l împărtăși.
- Atunci când sunt utilizate în mod corespunzător, mediile sociale oferă spații digitale sigure și monitorizate pentru o comunicare eficientă, sporind responsabilitatea și colaborarea.
- Toate platformele de social media au un rol important în socializare.
- Utilizarea social media în școală este cea mai bună modalitate de dezvoltare a cetățeniei digitale, permițând elevilor să înțeleagă modul în care funcționează social media prin propria lor experiență.





Utilizarea social media în școală - limitări:

- Riscul de excludere digitală poate dăuna elevilor. Poate fi o provocare să integrezi instrumentele social media în clasă, mai ales dacă există elevi care nu au acces la internet sau nu sunt dispuși să îl folosească.
- O utilizare adecvată a instrumentelor social media necesită un tip nou și specific de alfabetizare în continuă adaptare la o platformă tehnologică care se schimbă rapid.
- Fluxul mare de informații și comunicare poate fi copleșitor și poate duce la dispersarea atenției.
- Proliferarea de date false, inexacte sau tendențioase pe internet poate îngreuna evaluarea critică și alegerea surselor corecte.
- Mediile sociale pot fi o poartă de acces către hărțuirea cibernetică, discursul instigator la ură sau radicalizarea online.
- Elevii pot petrece prea mult timp folosind ecrane atât în timpul liber, cât și în sarcinile școlare.





Sugestii practice pentru implementarea educației social media în școli

Să presupunem că avem deja suficiente informații despre ce înseamnă social media, despre beneficiile și despre riscurile pe care le presupune folosirea instrumentelor social media în diverse împrejurări. De asemenea, să presupunem că am depășit prejudecata că social media înseamnă doar divertisment și că am înțeles că a le interzice elevilor noștri să folosească social media la școală nu este deloc o idee bună, ci, dimpotrivă, ar fi mai bine să integrăm instrumentele social media în activitățile didactice. Întrebarea care intervine este cum facem acest lucru, astfel încât procesul să fie cu adevărat util în dezvoltarea elevilor.

Sunt, de fapt, câteva întrebări pe care orice profesor ar trebui să și le pună înainte de a utiliza social media în clasă. Răspunsurile la aceste întrebări sunt necesare pentru ca procesul de integrare a instrumentelor să fie unul firesc, motivat și cu o finalitate educațională. Așadar, înainte de a folosi social media în clasă, ar fi bine să vă răspundeți la întrebările de mai jos sau cel puțin să reflectați asupra lor, chiar dacă nu veți avea toate răspunsurile de la început.

- **De ce vreți să folosiți social media în clasă?** - Gândiți-vă ce beneficii concrete aduce acest lucru elevilor dumneavoastră, dincolo de lucrurile generale pe care le știți deja. Care este finalitatea? Vreți doar să vă faceți orele mai atractive sau vreți să îi învățați pe elevi și lucruri legate de educația social media?
- **Cum intenționați să folosiți social media în clasă?** - Veți folosi constant platforme de social media sau doar pentru anumite proiecte? Gândiți-vă pentru ce tipuri de activități sau pentru care momente din lecțiile dumneavoastră este adecvat să folosiți social media. Veți folosi social media doar în comunicare cu elevii sau și cu părinții?
- **Ce platforme veți folosi?** - Este știut că unele platforme sunt preferate de adolescenți, în timp ce altele nu mai prezintă pentru ei prea mult interes. Trebuie să ne întrebăm dacă alegerile pe care le facem sunt potrivite pentru grupul cărui ne adresăm. Iar dacă alegeți ceea ce le place lor, întrebați-vă dacă sunteți suficient de pregătit ca să folosiți platforma respectivă.
- **Care sunt politicile oficiale de folosire a social media?** - Faptul că vreți să faceți educație social media și să folosiți instrumente social media în clasă este, desigur, un lucru bun, însă ar trebui ca înainte de a face acest lucru să vă asigurați că nu încălcați





nicio regulă. Verificați care este poziția școlii dumneavoastră în această privință și coordonați-vă inițiativele cu cele ale instituției în care activați.

Ultima întrebare deschide un subiect vast, legat modul în care este percepută în prezent educația social media în școală. Politicile educaționale diferă de la o țară la alta de la o școală la alta și de aceea este dificil de stabilit lucruri concrete comune, care să fie valabile pentru orice școală. În plus, diferă și dotările școlilor, ceea ce face ca decizia de a utiliza sau nu anumite rețele sociale să implice mai mulți factori decizionali. Ținând cont de toate aceste aspecte, dacă dumneavoastră, ca profesor vă doriți să utilizați social media în activitatea educațională, ar trebui să urmăriți câțiva pași meniți să dea coerență demersului dumneavoastră.

1. Asigurați-vă că stăpâniți noțiunile legate de social media și dezvoltați-vă competențele de educație media. Puteți face acest lucru apelând la cursuri specializate, dedicate profesorilor, dar și prin studiu individual. Obiectele intelectuale create în cadrul proiectului *Educational Toolkit for the Development of Social Media Literacy* sunt menite să vă ajute în acest sens. Ele sunt resurse deschise, disponibile în mai multe limbi și pt fi accesate și descărcate gratuit de pe site-ul proiectului, <http://socialmedialiteracy.eu/>.

2. Interesați-vă care sunt politicile școlii dumneavoastră în legătură cu utilizarea social media și stabiliți în ce măsură demersul pe care vreeți să îl propuneți se încadrează în strategia educațională a instituției. În cazul în care școala nu are astfel de reglementări, poate că este potrivit să discutați cu conducerea școlii despre cum s-ar putea implementa o strategie de educație social media la nivelul instituției. Este un proces complex și de durată, dar șansele de a obține rezultate durabile în ceea ce privește utilizarea social media în școală sunt mult mai mari. În plus, demersul dumneavoastră ar putea reprezenta un punct de plecare pentru a încuraja și alți colegi din școală să utilizeze instrumentee bazate pe social media în activitățile lor.

3. Alegeți cu grijă instrumentele social media pe care urmează să le utilizați, ținând cont de toate aspectele implicate, inclusiv cele legate de vârsta elevilor, de accesibilitate, de scopul urmărit etc.

4. Faceți diferența între utilizarea social media în scopuri personale și utilizarea social media în scop profesional. Creați-vă conturi separate pentru scopurile educaționale și nu amestecați lucrurile.





5. Asigurați-vă că aveți acordul elevilor și al părinților atunci când utilizați instrumente social media care implică expunere sub orice formă a elevilor în mediul din afara clasei.

6. Gândiți-vă de două ori înainte de a posta orice informație pe orice rețea socială pentru a evita situații neprevăzute și neplăcute, dar și pentru a fi un exemplu pentru elevii dumneavoastră în ceea ce privește utilizarea responsabilă a rețelelor sociale.

7. Oricât de mare ar fi entuziasmul în a utiliza tehnologia și în a fi în ton cu preferințele elevilor, siguranța lor este cea care trebuie să primeze. Iar când vine vorba despre domeniul vast și plin de pericole al social media, vigilența profesorului trebuie să fie maximă.

Acestea sunt, desigur, doar câteva precauții. Nu ar trebui să ajungem în extrema cealaltă, pentru că astfel vom fi descurajați și vom prefera mai degrabă să nu mai folosim deloc social media. Nu acesta este scopul precauțiilor de mai sus. Ideea este să găsim un punct de echilibru, care să permită inserarea naturală a acestor instrumente în activitatea educațională. Nu este un demers ușor, însă odată experimentat, satisfacțiile sunt și ele pe măsură, iar beneficiile nu vor întârzia să apară.





Cum să concepeți cu ușurință activități care implică utilizarea social media

Dacă ați trecut deja prin toate etapele anterioare și ați ajuns în faza în care ați decis că vreți să utilizați social media în clasă, atunci ceea ce vă rămâne de făcut este să integrați în mod sistematic aceste instrumente în lecții, astfel încât să ajungeți să dezvoltați și competențele de educație social media ale elevilor.

În funcție de disciplina pe care o predați, decideți în ce tip de activitate doriți să integrați un instrument social media și aveți în vedere deopotrivă competențele aferente disciplinei, precum și competențe de educație social media pe care le puteți dezvolta. Mai jos vă oferim un model de template de activitate pe care îl puteți utiliza atunci când vă concepeți activitățile dumneavoastră. Modelul este explicat în detaliu în cadrul Modulului 4 din suportul de curs ce constituie IO2 din prezentul toolkit educațional.



Template - design de activitate





Titlul activității	<i>Folosiți titluri scurte și specifice care să se refere la instrumentele de social media</i>
Subiect/ disciplină/ domeniu	<i>Precizați disciplina de studiu sau diferite domenii/ arii în care ar putea fi integrată lecția</i>
Tipul lecției (opțional)	<i>lecție de predare/ lecție recapitulativă/ evaluare/ proiect etc.</i>
Vârsta elevilor (clasa)	
Durata	
Instrumente social media folosite	<ul style="list-style-type: none"> • - ce instrumente/ canale de social media veți utiliza • - cum intenționați să le utilizați • - ce elemente de educație în domeniul social media puteți dezvolta
Rezultatele învățării / competențele dezvoltate	<i>Competențe de alfabetizare în domeniul social media care vor fi dezvoltate prin intermediul activității</i>
Metode/Strategii utilizate	<i>Ce strategii/ metode pedagogice veți utiliza?</i>
Descrierea activității (pas cu pas)	<i>Împărțiți activitatea în secvențe scurte (etape). Prezentați-o pe fiecare în parte în mod narativ, pe scurt. Ex:</i>
Evaluare	<i>Cum veți evalua performanța elevilor în timpul activității și care este "obiectivul" principal din acest punct de vedere?</i>
Resurse	<i>Ce materiale ați folosit pentru a concepe activitatea?</i>
Sfaturi și trucuri	<i>Lecții învățate în urma implementării (de completat după activitate)</i>





Mai jos, iată un exemplu concret, implementat de către unul dintre profesorii din echipa de proiect:

Titlul activității	<i>Harap-Alb pe Facebook - caracterizarea personajelor din basm</i>
Disciplină/ domeniu	<i>Literatură (literatură română)</i>
Tipul lecției	<i>proiect de grup</i>
Vârsta elevilor (clasa)	<i>15 – 16 ani</i>
Durata	<i>110 minute (2 lecții/ore)</i>
Instrumente Social Media utilizate	<i>Facebook / Fakebook</i>
Rezultate de învățare / competențe dezvoltate	<ul style="list-style-type: none"> • să caracterizeze personajele unui basm cult; • să identifice aspectele definitorii în construcția personajelor; • să coreleze secvențe din textul basmului cu trăsăturile identificate ale personajelor; • să cunoască regulile de utilizare Facebook (termeni și condiții); • să identifice „pericolele” social media (profil fals/ fake news); • să aibă o privire critică de ansamblu asupra social media.
Metode/ Strategii	<ul style="list-style-type: none"> • dezbateri, lucru în echipă, proiect
Descrierea activității (pas cu pas)	<p><i>Pasul 1: Împărțiți clasa în grupuri de 3 - 4 elevi și atribuiți fiecărui grup un personaj din operă</i></p> <p><i>Pasul 2: Explicați sarcinile de lucru (crearea unui profil pentru personaj utilizând aplicația Fakebook și realizarea de postări)</i></p> <p><i>Pasul 3: Lucrul în echipe - realizarea sarcinilor</i></p> <p><i>Pasul 4: Prezentarea proiectelor</i></p> <p><i>Pasul 5: Discuție dirijată legată de utilizarea Facebook</i></p>
Evaluare	<i>Matrice de evaluare folosind criterii prestabilite</i>
Resurse	https://www.classtools.net/FB/home-page
Sfaturi & trucuri	Dacă elevii nu sunt familiarizați cu astfel de proiecte, se recomandă ca proiectul să fie lucrat la finalul orelor dedicate textului respectiv, după ce elevii au citit și discutat despre operă din perspectiva „tradițională”.





Exemple de activități și sarcini scurte de învățare pentru dezvoltarea competențelor social media

Iată mai jos câteva idei de activități pe care le puteți implementa cu elevii dumneavoastră. Unele dintre ele sunt potrivite pentru anumite discipline de studiu, însă altele pot fi adaptate pentru orice disciplină. Tot ce aveți nevoie pentru o activitate reușită este o bună stăpânire a utilizării instrumentelor respective, precum și deschidere față de noutate.

ACTIVITATEA 1

CREAȚI ȘI DISTRIBUIȚI PE REȚELELE DE SOCIALIZARE (PENTRU ORICE SUBIECT)

DESCRIERE: Creați un grup privat în rețelele de socializare pe care numai membrii pot posta și comenta. Apoi, utilizați acest grup pentru a partaja unele produse originale realizate de elevi, cum ar fi texte, înregistrări audio, videoclipuri etc. Pentru a promova gândirea critică și interacțiunile pozitive, creați un mediu sănătos în care pot fi acceptate doar comentarii constructive și pozitive.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Pentru a promova gândirea creativă și critică pentru a genera un mediu responsabil și interacțiuni pozitive între elevi pe rețelele de socializare.

ACTIVITATEA 2

Canalul nostru video pe social media (pentru orice subiect)

DESCRIERE: Creați un canal video pe o platformă online de video-sharing pentru a pune la dispoziție scurte videoclipuri tematice produse de elevi și de profesor. Nu uitați să asigurați drepturile de imagine corespunzătoare.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Pentru a promova responsabilitatea elevilor, monitorizată de profesor, care garantează calitatea bună a videoclipurilor.





ACTIVITATEA 3

Eveniment live – o clasă deschisă (pentru orice subiect)

DESCRIERE: Provoacă un grup de elevi să dezvolte o temă care să fie împărtășită cu comunitatea școlară prin intermediul unei platforme de streaming live. Asigurați-vă că elevii și-au organizat interacțiunea ținând cont de temă, de timpul disponibil și de tehnologia adecvată.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Permite comunicarea și colaborarea între elevi și întreaga comunitate și favorizează înțelegerea acestora cu privire la impactul bun al unui eveniment live în social media bine organizat.

ACTIVITATEA 4:

Dreptul la "Twittering". Dezvoltarea cunoștințelor prin intermediul unui tweet (pentru orice disciplină)

DESCRIERE: Tema activității este discriminarea rasială și de gen. Elevii urmăresc un film în clasă și iau notițe conform metodei Cornell. Activitatea de reflecție se va desfășura pe Twitter în trei etape.

- Elevii comentează și răspund la întrebări despre film cu ajutorul unui twitter.
- Profesorul propune o imagine din film pe care elevii o vor analiza și comenta cu o scurtă legendă.
- Profesorul, sau elevii înșiși, inițiază fire de discuție

O singură regulă: se admit doar comentarii scurte și pozitive

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE:

- îi educă pe elevi să folosească Social Media pentru învățare și pentru co-construcția cunoașterii
- îi învață pe elevi să scrie texte scurte și concise cu ceea ce "contează cu adevărat"
- le permite elevilor să analizeze un conținut într-un mod mult mai atractiv și captivant, motivându-i să învețe

EXEMPLE DE EXERCITII: La finalul activității, se vor propune exerciții pe teme abordate. În ceea ce privește educația social media, vor fi propuse câteva întrebări referitoare la cele mai importante aspecte legate de utilizarea Twitter și de redactarea unui text scurt, precum și de alegerea cuvintelor pozitive.





ACTIVITATEA 5

Matematicieni celebri și teoremele lor (pentru Matematică)

DESCRIERE: Cereți-le elevilor să facă o prezentare video a unei teoreme/ axiome din matematică și să însoțească prezentarea de un portret al matematicianului căruia i se datorează respectiva teoremă. Video-urile pot fi încărcate pe canalul de Youtube al clasei. Evident, este genul de proiect care poate fi adaptat pentru orice disciplină.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Este o activitate relevantă pentru că implică deopotrivă navigarea pe internet în căutarea de informații, precum și mânuirea instrumentelor digitale. Pornind de la acest gen de activitate se poate discuta despre partajarea conținutului pe rețele sociale, despre veridicitatea informațiilor etc.

ACTIVITATEA 6

Laboratorul nostru pe Instagram (pentru Chimie/ Biologie)

DESCRIERE: Pentru a face orele de științe mai dinamice, puteți invita elevii să filmeze experimentele pe care le fac și să le posteze într-un cont de Instagram special conceput în acest sens, sub formă de Story sau Reels.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Activitatea poate fi extrem de atractivă pentru elevi și în același timp vă dă prilejul să aduceți în discuție o mulțime de informații despre folosirea Instagramului, una dintre rețele sociale preferate ale adolescenților de azi.





ACTIVITATEA 7

#salveazaplaneta – Cum să învățăm folosind hashtagurile (pentru științe)

DESCRIERE: Cereți-le elevilor să realizeze un mini proiect din 7 ilustrații însoțite de text, care să încurajeze comunitatea să facă diferite acțiuni pentru salvarea mediului și combaterea poluării. Alegeți un hashtag comun pe care să îl utilizeze toată clasa și publicați postările pe o pagină de Instagram special creată. Cereți-le elevilor să adauge alte hashtaguri relevante la fiecare postare și să explice de ce au ales acele hashtaguri și cum influențează ele postările.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Elevii vor învăța despre funcționalitatea hashtagurilor, dar și despre noțiuni legate de amprenta digitală și despre modul în care pot fi accesate diverse informații pe internet.

ACTIVITATEA 8

Buletinul meteo (pentru științe)

DESCRIERE: Pe baza cunoștințelor asimilate în cadrul orelor, cereți-le elevilor să realizeze timp de o săptămână, zilnic, un buletin meteo al zilei. Puteți implica în exercițiu o aplicație meteorologică, care să îi ajute în culegerea informațiilor.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Activitatea poate fi un excelent mod de a discuta cu elevii despre datele pe care le colectează aplicațiile, despre geolocație sau despre protejarea datelor personale în diferite contexte.

ACTIVITATEA 9

Orașul meu în 30 de secunde (Literatură/ Geografie/ Istorie)

DESCRIERE: Ideea acestei activități este de a prezenta esențialul legat de un loc anume într-un timp cât mai scurt. Și acest lucru se poate realiza prin crearea de Reels pe care elevii le pot posta într-un cont Instagram special creat în scop didactic.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Activitatea este relevantă pentru că antrenează capacitatea de sinteză, gândirea critică și poate să conducă la discuții legate de utilizarea Instagramului, de protecția datelor etc.





ACTIVITATEA 10

Pe urmele personajelor literare (Literatură)

DESCRIERE: Utilizând Google Maps și Google Earth, elevii pot re-crea trasee pe care le parcurg personajele din anumite texte literare, mai ales dacă este vorba despre romane realiste, de aventuri sau de călătorie. Le puteți cere să partajeze hărțile obținute și pornind de la ele să cerceteze diverse aspecte. Adică, le puteți cere să facă ei înșiși un traseu prin oraș sau prin spațiul școlii și apoi să descrie, pe baza observațiilor făcute, o pagină de literatură sau o știre.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Activitatea este utilă din perspectiva educației media, deoarece în cadrul ei pot fi aduse în discuție diverse aspecte legate de relația dintre lumea reală și cea virtuală, de ceea ce înseamnă o știre etc.

ACTIVITATEA 11

Tinerii antreprenori (educație antreprenorială)

DESCRIERE: Ca proiect de grup li se poate cere elevilor să construiască o mini-strategie de marketing și comunicare în social media pentru un brand/ produs. Se poate utiliza aplicația Fakebook tool pentru a simula o pagină de Facebook care să promoveze produsul respectiv sau îi puteți lăsa pe ei să aleagă ce rețea socială să folosească.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Activitatea este relevantă pentru a discuta atât despre social media în general, cât și despre publicitatea țintită și despre mecanismele manipulării în social media.

ACTIVITATEA 12

Radio "Let's face it from a distance" – Creați podcast pentru Web-Radio școlar (pentru orice subiect)

DESCRIERE: Activitatea promovează crearea de podcasturi prin intermediul platformei Spreaker. În plus, podcasturile sunt partajate automat pe pagina de Facebook și pe contul de Twitter, permițând





atingerea unei comunități mai largi decât comunitatea școlară care a conceput și creat podcastul. Podcasturile sunt elaborate pe diferite obiective, de la studierea unor teme școlare sau activități educative, până la divertisment și dezvoltarea unor cunoștințe muzicale specifice. Evaluarea se va axa pe instrumentul speaker și pe unele aspecte legate de GDPR.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Această activitate este relevantă pentru că îmbunătățește cooperarea dintre elevi în crearea podcastului. Este o excelentă "sarcină de realitate" care îi determină să interacționeze cu o comunitate mai largă prin intermediul contului oficial al radioului școlar.
- <https://www.spreaker.com/user/radiodad>.

ACTIVITATEA 13

UN CLUB DE LECTURĂ SOCIALĂ/ Canva for Social (pentru literatură)

DESCRIERE: Activitatea constă în lansarea unui concurs pentru crearea unei pagini Instagram sau Facebook pentru un club de lectură. Elevii creează o copertă pentru o pagină FB sau o poveste Instagram. În cazul în care elevii nu au vârsta necesară pentru a accesa Social Media, profesorul va deschide un Google Classroom cu imaginea de copertă câștigătoare. Coperta trebuie să fie inspirată de cartea pe care o citesc în clasă; scopul paginii sau al poveștii este de a dezvolta o dezbatere în jurul cărții.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACTIVITATEA: Activitatea poate contribui la dezvoltarea gândirii critice și a competențelor de dezbatere în jurul unor teme. În același timp, activitatea permite profesorilor să prezinte un instrument util și adaptabil precum Canva.

EXEMPLU DE EXERCITII: Întrebări despre aceste probleme :

- Ce se întâmplă cu materialele voastre (fotografiile, texte ...) atunci când le încărcați pe un SM?
- Ce limbaj trebuie să păstrați în timpul unei dezbateri publice?
- Care sunt nivelurile de confidențialitate?
- Ce tipuri de imagini care pot fi publicate (de exemplu: dacă un elev poate încărca o imagine care îi reprezintă colegii)?





ACTIVITATEA 14

Impactul social media (pentru orice subiect)

DESCRIERE: Oferiți elevilor posibilitatea de a cerceta și de a-și formula o opinie cu privire la impactul oricărei rețele de socializare, identificând aspectele pozitive și negative și publicul țintă. Efectuați un sondaj online pentru a le înregistra opinia și discutați-o cu clasa.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Încurajează creativitatea și gândirea critică și oferă elevilor posibilitatea de a avea o perspectivă diferită asupra social media.

ACTIVITATEA 15

Banda desenată – My routine/ BD – App Pixton (pentru limbi străine – franceză)

DESCRIERE: Activitatea are ca scop crearea de personaje, alegerea locațiilor, atribuirea de mișcări acestora, prin utilizarea aplicației Pixton -

<https://www.pixton.com/>. Activitatea se concentrează în primul rând în consolidarea cunoștințelor dobândite privind vocabularul de rutină într-o limbă străină. Principalele teme asupra cărora se vor crea exerciții vor fi în jurul identității digitale.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACTIVITATEA: Activitatea ajută la crearea unei identități digitale. În ceea ce privește SML, această activitate, bazată pe utilizarea unui instrument care oferă un nivel ridicat de personalizare, este relevantă deoarece le permite elevilor să creeze un avatar și să reflecteze asupra identității digitale.

ACTIVITATEA 16

Spune-mi unde locuiești și îți voi spune din ce facțiuni faci parte

DESCRIERE: Ideea principală este de a căuta imagini sau site-uri cu imagini de clădiri istorice și de a crea Padlets (vezi exemplu : <https://it.padlet.com/piazza3/xj92yknj2myactrh>). Ceva de genul acesta se întâmplă în fiecare oraș european, clădirile medievale spun istoria. În special unele dintre elementele arhitecturale ale acestora permit identificarea facțiunii familiei proprietarului, de exemplu crenelurile dreptunghiulare pentru Guelfi și crenelurile în formă de coadă de rândunică pentru Ghibelini. Activitatea, menită să îmbunătățească cunoștințele elevilor în materie de patrimoniu cultural, constă în a le cere să





navigheze pe internet pentru a găsi imagini ale unor clădiri importante din orașele italiene al căror stil arhitectural să indice identitatea lor politică medievală. Profesorul pregătește un Padlet și inserează două posturi. Unul este instructiv cu privire la modul de căutare a imaginilor prin utilizarea Google images, făcând distincția între licențele posibile. Celălalt post inserează o imagine ca exemplu. Padlet-ul este împărțit cu clasa. Profesorul explică cum se creează un post Padlet și cum se inserează imagini sau cum se încorporează un site.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACTIVITATEA: Activitatea este relevantă pentru SML, deoarece îmbunătățește aceste competențe specifice:

- să distingă între diferite licențe posibile (evitând cea contra cost);
- să menționeze întotdeauna sursa din care este preluat materialul folosit, scriind o scurtă legendă.

EXEMPLE DE EXERCITII: Diferite tipuri de întrebări despre instrumentul Padlet și despre licențele de utilizare a imaginilor.

ACTIVITATEA 17

Londra la îndemâna ta (pentru engleză ca limbă străină și geografie)

DESCRIERE: Această activitate are scopul de a-i ajuta pe elevi să învețe cum să folosească o aplicație pentru a obține informații utile în timpul călătoriilor. Aplicația îi poartă pe elevi într-o călătorie virtuală prin Londra, deoarece în prezent aceștia nu pot călători din cauza pandemiei.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Aplicația LONDON TRAVEL GUIDE este una reală, descărcată gratuit în Londra. Este organizată sub forma unui Thinglink cu patru secțiuni: Hartă, Situri, Plimbări, Itinerarii. ei pot alege din patru itinerarii diferite. Elevii vor organiza un tur virtual al Londrei folosind meniul aplicației, apoi își vor socializa munca pe un SM la alegere.

EXEMPLE DE EXERCITII: Testul final de evaluare a cunoștințelor privind aplicația poate fi unul cu alegere multiplă sau un test de tip Adevărat și Fals despre instrumente și opțiunile oferite de aplicație.





ACTIVITATEA 18

Investigarea Youtube (pentru muzică)

DESCRIERE: Elevii confundă adesea puținele informații disponibile imediat în titlu, nu citesc descrierea și, mai rar, deschid ferestrele de aprofundare. Dacă conținutul nu este deja cunoscut, ei confundă numele canalului youtube pe care este încărcat videoclipul cu autorul. Chiar și atunci când informațiile sunt disponibile, este necesar să știe cum să le selecteze și, eventual, să acceseze referințele hipertext.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACTIVITATEA: Activitatea este relevantă pentru a:

- să identifice originea și conținutul videoclipului,
- contextualizarea spațială și temporală a conținuturilor la care se are acces
- să detecteze eventualele drepturi și recunoașteri, dacă se intenționează să readucă videoclipul în alte contexte

EXEMPLE DE EXERCITII: Având în vedere o imagine de pe Youtube a unui videoclip muzical, elevii ar trebui să fie capabili să răspundă la următoarele întrebări sub formă de alegere multiplă.

- Titlul
- Autor/Interpret
- Data de realizare/data de execuție/data de încărcare
- Numele canalului Youtube
- Orice deținător de drepturi de autor (de exemplu, casa de discuri)

ACTIVITATEA 19

Geografie digitală și schimbări climatice – uMap (pentru Geografie)

DESCRIERE: Activitatea își propune să propună o abordare analitică a schimbărilor climatice și a complexității fenomenelor de mediu, legând reprezentarea geografică a elementelor și factorilor (atât naturali, cât și antropici) de aplicarea metodei științifice pentru identificarea relațiilor cauză-efect. Obiectivul principal este de a încuraja dobândirea unei perspective





ecologice utile pentru interpretarea fenomenelor naturale și înțelegerea critică a obiectivelor de dezvoltare ale societății umane. În același timp, activitatea promovează dezvoltarea competențelor digitale prin utilizarea unor instrumente digitale avansate bazate pe GIS (Geographic Information Systems)

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Utilizarea aplicației uMap va permite elevilor să creeze hărți cu niveluri Open Street Map și să le insereze pe un site web.

ACTIVITATEA 20

Thinglink: Învățați prin descoperire – aplicația web Thinglink

(Visual learning for Students with Special Needs)

(Învățarea vizuală pentru elevii cu nevoi speciale)

DESCRIERE: Thinglink permite crearea unei imagini interactive prin inserarea de fotografii, audio, video, link-uri externe. După ce ați ales imagini, fotografii, hărți ale unui loc (real sau fantastic), puteți insera etichete care să aprofundeze și să personalizeze aceste imagini. Toți elevii din clasă fotografiază o zonă a școlii. Fiecare dintre ei încarcă imaginea aleasă pe Thinglink și o îmbogățește cu tag-uri privind lexicul obiectelor și audio al cuvintelor alese în limba italiană și un scurt video descriptiv mut al utilizării spațiului ales. După ce videoclipurile au fost încărcate pe Classroom, profesorul va crea un test cu alegere multiplă de traducere în limbile străine studiate a lexicului prezentat de elevi. Lucrarea creată cu Thinglink este apoi partajată pe canalele sociale ale școlii (aplicația web este deja conectată la GSuite), unde elevii pot interacționa realizând exerciții sau sarcini de realitate (virtuală).

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Această activitate este relevantă pentru că le permite elevilor să învețe prin descoperire. În plus, întrucât elevii sunt creatorii produsului educațional, ei pun în aplicare o strategie de învățare între egali pe care publicarea și partajarea pe rețelele sociale ale școlii o consolidează și mai mult. This activity lends itself to being inclusive because the use of different types of tags (writing, audio and video) facilitates the greater involvement of students with difficulties.

EXEMPLE DE EXERCITII: Testul final va avea ca scop verificarea unor cunoștințe de bază privind utilizarea imaginilor și a licențelor de copyright aferente. Acesta poate fi structurat în întrebări simplificate de tip adevărat sau fals.





ACTIVITATEA 21

Tu ești autorul – învață despre drepturile de autor (pentru orice subiect)

DESCRIERE: Acest tip de activitate este foarte util și poate fi aplicat la orice proiect la care lucrează elevii dumneavoastră. Practic, activitatea constă în aplicarea și exersarea utilizării Creative Commons și a excepțiilor la propria lor lucrare. Includeți o secțiune de analiză a lucrărilor pe care le-au realizat în cadrul unui proiect, din perspectiva drepturilor de autor. Lăsați-i să prezinte sursele pe care le-au folosit și să explice dacă au procedat corect, dar explicați-le înainte ce înseamnă copyright și creative commons.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACEASTĂ ACTIVITATE: Această activitate este relevantă pentru că le permite elevilor să înțeleagă cât de important este dreptul de autor și cum să utilizeze corect lucrările altora în proiectele lor.





Strategii de evaluare utilizând instrumentele social media

În orice sistem educațional, procesul de evaluare în sine reprezintă un domeniu vast, adesea plin de controverse. Evaluarea este un proces complex, în care trebuie să ținem seama de mai mulți factori și de aceea oricât de bine concepută ar fi o strategie de evaluare, ea trebuie adaptată în funcție de contextul educațional la care ne raportăm. Atunci când folosim instrumente social media în procesul educațional, evaluarea poate deveni o provocare și mai mare. Întrebarea care se pune este în ce măsură evaluăm competențe specifice disciplinei și în ce măsură este necesar să evaluăm competențele social media dezvoltate. Desigur că primordiale rămân competențele specifice disciplinei predate și pentru evaluarea acestora există standarde educaționale specifice fiecărui sistem de învățământ, organizate pe niveluri, clase, vârste.

Pentru evaluarea dezvoltării competențelor social media este, nu există deocamdată instrumente atât de detaliate, însă atunci când ne propunem să facem acest lucru, ne putem raporta la cadrul de referință European. Două instrumente utile în acest sens sunt *The Digital Competence Framework for Citizens* și *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*

Mai jos vă oferim un exemplu de tabel ce ar putea fi folosit pentru etapa de evaluare a unui produs realizat de elevi, în care s-au folosit și instrumente social media, ținând cont și de competențele media dezvoltate.

Următoarea grilă are scopul de a evalua capacitatea elevilor de a dezvolta o prezentare în mod colaborativ. Pentru a evalua procesul de dezvoltare a produsului, ar putea fi potrivită o listă de performanță. Prin analogie cu nivelurile necesare pentru evaluarea competențelor, aceasta ar putea fi structurată pe patru niveluri: AVANSAT, INTERMEDIAR, DE BAZĂ, INIȚIAL

Legenda listei de performanță:

- AVANSATĂ = AUTONOMĂ ȘI CONȘTIENȚĂ
- INTERMEDIAR = ÎN MOD AUTONOM
- BAZĂ = NU ÎNTOTDEAUNA CORECT
- INIȚIAL = NUMAI CU AJUTOR





Lista de performanțe pentru evaluare		Av.	Interm.	Bază	Init.
Domeniul 1: Utilizarea mediilor și resurselor digitale pentru învățare	Căutarea de informații de încredere pe internet				
	Stocarea și schimbul de informații				
	Evaluarea validității, fiabilității, utilității și credibilității informațiilor prin raportarea surselor				
	Crearea și gestionarea conținutului cu ajutorul instrumentelor de colaborare				
Domeniul 2: Comunicare și cooperare	Folosirea a mai mult de un instrument de comunicare online: e-mail, chat, sms, mesagerie instantanee, rețele sociale.				
	Organizarea resurselor digitale pentru utilizare personală curentă, utilizare și reutilizare viitoare, partajare cu alte persoane.				
	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a încuraja și îmbunătăți strategiile de învățare în colaborare, pentru schimburi în grupuri, ca instrument de realizare a sarcinilor în colaborare sau ca instrument de prezentare a rezultatelor.				
Domeniul 3: Crearea de conținut	Producerea și editarea de conținut multimedia în mai multe formate: hipertext, imagini, videoclipuri, fișiere audio.				
	Integrarea și reelaborarea conținutului digital				
Domeniul 4: Siguranță & confidențialitate	Utilizarea corectă a parolilor pentru a proteja accesul				
	Identificarea, evaluarea și selectarea resurselor digitale de învățare în conformitate cu cerințele privind drepturile de autor și accesibilitatea				
	Cunoașterea și respectarea GDPR-ului				
Domeniul 5: Soluționarea problemelor	Soluționarea problemelor legate de utilizarea tehnologiilor				
	Soluționarea într-un mod creativ, situații problematice care necesită aplicarea cunoștințelor și abilităților la situații noi				





Domeniul 6: Monitorizarea și crearea de evaluări	Planificarea, monitorizarea și reflectarea asupra parcursului de învățare				
	Reunirea dovezilor progresului și utilizarea lor pentru a planifica etapele ulterioare de învățare				
	Utilizarea unui document narativ în care să vă exprimați gândurile și ideile prin intermediul instrumentelor digitale				

Procedura de autoevaluare este, de asemenea, foarte importantă atunci când încercăm să evaluăm dezvoltarea competențelor de social media literacy, deoarece, de fapt, efectele social media literacy ar trebui să fie vizibile, pe termen logarhic, în modul în care se comportă elevul și în capacitatea sa de a-și analiza competențele. Un chestionar de autoevaluare are ca scop consolidarea deprinderilor obținute. Acesta poate fi structurat pe aceleași patru niveluri pentru evaluarea competențelor.

Legenda chestionarului de autoevaluare:

- A = am o capacitate foarte bună de a opera singur(ă)
- B = am o capacitate bună, dar uneori am nevoie de ajutor
- C = Am unele abilități și am adesea nevoie de sprijin
- D = Am câteva abilități, dar în majoritatea cazurilor am nevoie de sprijin

		A	B	C	D
Domeniul 1: Utilizarea mediilor și resurselor digitale pentru învățare	Căutarea de informații pe internet folosind un motor de căutare				
	Stocarea și partajarea informațiilor				
	Partajarea fișierelor descărcate de pe internet sau a produselor de la mine.				
	Evaluarea validității, fiabilității, utilității și credibilității informațiilor prin raportarea la sursele de informare				
	Identifică știrile false				





Area 2: Communication and cooperation	Utilizează mai multe instrumente de comunicare online: e-mail, chat, sms, mesagerie instantanee, rețele sociale				
	Creează și gestionează contacte pe dispozitivele mele				
	Realizează apeluri video de grup folosind cele mai comune platforme: Meet, Skype, Zoom...				
	Partajează conținut cu instrumente de colaborare: aplicația Google				
	Partajează conținuturi proprii				
	Utilizează tehnologiile digitale pentru a promova și îmbunătăți strategiile de învățare colaborativă, pentru schimburi de grup, ca instrument pentru a realiza sarcini de colaborare sau ca instrument de prezentare a rezultatelor				
Crearea de conținut	Realizează conținut multimedia în mai multe formate: hipertext, imagini, videoclipuri, fișiere audio				
	Editează conținut multimedia în mai multe formate: hipertext, imagini, videoclipuri, fișiere audio				
Area 4: Safety & Privacy	Utilizează corect parola pentru a proteja accesul la dispozitivele mele				
	Identifică riscurile care pot deteriora dispozitivele mele				
	Actualizează în mod regulat sistemul operațional al computerului și software-ul de securitate				
	Realizează frecvent copii de rezervă				
	Selectează resursele digitale pentru învățare , în conformitate cu cerințele privind drepturile de autor și accesibilitatea				
	Citează întotdeauna sursa și/sau autorul conținutului digital înainte de a-l partaja online				
Domeniul 5: Soluționarea problemelor	Rezolvă probleme legate de utilizarea tehnologiilor				
	Instalează software și aplicații descărcate din surse sigure				
	Caută asistență online pentru blog, forum, tutorial video				
	Selectați dispozitivele și aplicațiile adecvate				
	Identifică soluțiile disponibile pentru învățarea online				
	Rezolvă, într-un mod creativ, situații problematice care necesită aplicarea cunoștințelor și abilităților în situații noi.				
*Domeniul 6:	Planifică-ți propriul traseu de învățare.				
	Monitorizează-ți propriul proces de învățare				





Monitorizare și evaluare	Adună dovezile progresului de învățare				
	Utilizează aceste dovezi pentru a planifica etapele ulterioare de învățare.				
	Utilizează instrumente digitale pentru a redacta un document narativ				

** În DigComp 2.1 există 5 domenii, al 6-lea a fost adăugat de noi*

Concepte din domeniul educației social media explicate pe scurt

Domeniul educației social media este complex și dezvoltarea competențelor aferente acestuia se face în timp, prin practică constantă. Pentru ca procesul să fie eficient este necesar să ne întoarcem mereu la câteva concepte de bază pe care atât noi, ca profesori, cât și elevii noștri trebuie să le înțelegem corect. Am sintetizat în cele ce urmează câteva concepte pe care le considerăm importante în predarea educației social media în școală. Ele sunt explicate pe larg în modulele aferente din suportul de curs realizat ce constituie O2 realizat în cadrul prezentului proiect. Informațiile pot fi, de asemenea, accesate într-un mod eficient, prin intermediul aplicației mobile din cadrul toolkitului - <https://app.socialmedialiteracy.eu/>

✓ Educația 4.0

Educația 4.0 este o metodologie de predare bazată pe învățarea prin activități de proiect. Elevii ar trebui să fie familiarizați cu învățarea bazată pe proiecte încă din primele clase. Această parte a Educației 4.0 îi va învăța abilități organizatorice, managementul timpului și abilități de colaborare.

O frontieră importantă de explorat pentru educația viitorului este experiența specifică domeniului. În cazul învățământului superior, aceasta se poate traduce printr-o imersiune în lumea reală, în care studenții își pot îmbunătăți cunoștințele în domeniu.

Pentru învățământul primar și secundar inferior, acest lucru se poate traduce prin posibilitatea de a părăsi sala de clasă și de a intra în agenții de educație non-formală semnificative, cum ar fi muzeele, centrele media, centrele de studii istorice etc.





Un alt domeniu important de competențe care trebuie dezvoltat în EDU 4.0 este analiza datelor. Trebuie să o luăm în considerare atât în legătură cu importanța tot mai mare a analizei statistice pentru a descrie și a prezice evenimente viitoare, cât și pentru a dezvolta abilitățile de critică a surselor.

✓ Evoluția educației

Educația 1.0 - predarea frontală clasică, transmiterea de informații

Educația 2.0 - învățarea prin cooperare la clasă, utilizarea diferitelor rețele sociale

Educația 3.0 - studenții sunt considerați nu numai consumatori de informații, ci și creatori de informații și conținut

Educația 4.0 - strâns legată de competențele de programare, stimulează un proces personalizat de predare și învățare.

✓ Educație media & Competențe în domeniul social media – de ce sunt necesare?

Educația media îi ajută pe elevi să pună întrebarea potrivită pentru a afla autorul, punctul lor de vedere conținut de mesaj, intenția de comunicare, alegerea instrumentelor și apelul la acțiune evident sau ascuns, prezent în fiecare produs media.

„Social media literacy este ansamblul de competențe tehnice, cognitive și emoționale necesare atunci când se utilizează social media pentru căutarea de informații, pentru comunicare, pentru crearea de conținut și pentru evitarea și rezolvarea problemelor, atât în context profesional, cât și social.” (Vanwynsberghe, Vanderlinde, Georges & Verdegem, 2014)





✓ Competențe media

Cadrul de competențe digitale al UE pentru cetățeni DigiComp 2.1 grupează competențele digitale în următoarele 5 domenii:

- Domeniul de competență 1: alfabetizare în informații și date
- Domeniul de competență 2: comunicare și colaborare
- Domeniul de competență 3: crearea de conținut digital
- Domeniul de competență 4: siguranță
- Domeniul de competență 5: rezolvarea problemelor

Comisia Europeană a elaborat, de asemenea, un cadru comun de referință care definește și caracterizează competențele digitale pe care educatorii trebuie să le abordeze în mediul lor profesional, de la competențele profesionale la competențele pedagogice și cele ale elevilor. Acest cadru european, DigCompEdu, descrie competențele digitale organizate în 6 domenii:

1. Implicare profesională





2. Resurse digitale
3. Predare și învățare
4. Evaluare
5. Abilitarea cursanților
6. Facilitarea cursanților competența digitală



The DigCompEdu Framework

(source: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC1074660>)

✓ Niveluri de competență în alfabetizarea media

Fiecare competență de alfabetizare media poate fi stăpânită la unul dintre cele patru niveluri de competență:

- Inițială - numai cu ajutor
- De bază - nu întotdeauna corect
- Intermediar - execută autonom
- Avansat - performează autonom și conștient





✓ Concepte-cheie în educația media

Majoritatea experților sunt de acord asupra acestor 5 concepte-cheie ca bază a educației media:

- **Conceptul cheie 1:** Toate mesajele media sunt „construite”
- **Conceptul cheie 2:** Mesajele media ne modelează percepțiile asupra realității
- **Conceptul cheie 3:** Audiență diferită, înțelegere diferită a aceluiași mesaj
- **Conceptul cheie 4:** Mesajele media au implicații comerciale
- **Conceptul cheie 5:** Mesajele media conțin puncte de vedere

✓ Utilizarea rețelelor sociale în școală

Utilizarea rețelelor sociale în școală ar trebui să aibă un set de obiective:

- să personalizeze învățarea (învățare în propriul ritm)
- să promoveze învățarea colaborativă și cooperativă (elevii învață unii de la alții și clarifică îndoielile între ei)
- să ofere feedback elevilor despre procesul lor de învățare
- pentru a evalua învățarea elevilor
- să ofere feedback profesorilor despre procesul de învățare și conținutul care urmează să fie revizuit
- să dezvolte autoevaluarea

✓ Obiceiuri de consum media în rețelele sociale

Modul în care o persoană utilizează rețelele sociale - ce platforme, cât timp petrece pe ele și exact când, în ce tip de activități se angajează în timp ce este online, pe ce dispozitive - formează „obiceiuri de consum media” ale individului respectiv. Aceste date agregate sunt utilizate în general





de către marketeri pentru a îmbogăți și a prelungi interacțiunea utilizatorilor, și pentru a maximiza profitul clienților comerciali.

Utilizarea social media are propriile particularități, în comparație cu "mediile tradiționale". Două dintre caracteristicile principale sunt particularizarea și interacțiunea. Particularizarea conținutului permite ca tehnologiile inteligente să ofere unei persoane un conținut care corespunde preferințelor și intereselor sale. Interactivitatea este unul dintre cele mai importante motive pentru care oamenii se alătură platformelor social media. Ceea ce caută oamenii este participarea la o conversație mai amplă, doresc să socializeze, să vadă imagini de la prieteni și familie, să fie la curent cu noutățile și să găsească ceva distractiv de făcut.

✓ Managementul informației

Interacțiunea cu informațiile este primul pas fundamental în educația media și digitală. Un bun management al informației implică următoarele competențe-cheie:

1. să știe cum și unde să caute informații relevante și să verifice credibilitatea surselor
2. să înțeleagă diferența dintre fapte și opinii
3. să cunoască diferența dintre știri și publicitate
4. să recunoască și să gestioneze știrile false și să evite difuzarea acestora

✓ Managementul imaginii de sine

Activitățile de pe rețelele sociale pot avea un impact asupra imaginii de sine în moduri diverse, dar puternice. Ele pot provoca, banaliza, simplifica, crește sau scădea percepția de sine. Pentru a gestiona imaginea de sine și identitatea, alfabetizarea media pe rețelele sociale trebuie să educe următoarele competențe:

1. să includă asemănările și diferențele în modul în care oamenii se prezintă online și offline
2. să înțeleagă modul în care rețelele sociale permit anonimatul și înșelăciunea
3. să înțeleagă modul în care imaginea de sine le afectează comportamentul online și reputația pe tot parcursul vieții





4. să înțeleagă că identitatea online este diferită de sine, nu este neutră și ar putea dăuna sinelui și celorlalți.

✓ Inteligența emoțională digitală (IED)

Inteligența emoțională este capacitatea indivizilor de a-și recunoaște propriile emoții și pe cele ale altora, de a discerne între diferite sentimente și de a le identifica în mod corespunzător, de a folosi informațiile emoționale pentru a ghida gândirea și comportamentul, și de a gestiona și/sau ajusta emoțiile pentru a se adapta la medii sau a-și atinge obiective. A putea îndeplini aceleași sarcini într-un context digital se numește Inteligență Emoțională Digitală (IED). IED este astăzi recunoscută ca o competență-cheie care trebuie dezvoltată, inclusiv în școli.

IED presupune construirea propriei personalități prin dezvoltarea conștientizării de sine și a celorlalți din jur, dar înseamnă și a putea alterna/întrerupe interacțiunea digitală pentru a cultiva momente independente de ascultare, analiză și interiorizare a propriei experiențe personale de viață.

✓ Concepte cheie – IED

- **Conceptul-cheie 1:** Interacțiunea într-un mediu digital implică interacțiune emoțională care are implicații emoționale ce sunt adesea mai ambigue/subtile la nivel comunicativ decât în lumea reală, dar nu mai puțin importante.
- **Conceptul-cheie 2:** Este vital să învățăm cum să ne gestionăm propriile emoții și sentimente, atât în lumea reală, cât și în cea digitală, chiar dacă diferența dintre cele două realități devine din ce în ce mai neclară.
- **Conceptul-cheie 3:** Trebuie să ne ajutăm elevii să-și dezvolte propria personalitate prin conștientizarea de sine și a celorlalți într-o viziune sistemică complexă în care lumea digitală este folosită activ pentru a evita ca aceștia să devină utilizatori pasivi.
- **Conceptul-cheie 4:** Astfel de calități umane pot fi promovate prin programe educaționale și emoționale specifice, concentrându-se și pe abordarea etică a alegerilor noastre atât în lumea reală, cât și în cea digitală.





✓ Managementul relațiilor online

Relațiile online sunt definite de afinități și gusturi personale, astfel încât oamenii se organizează în funcție de activitățile lor preferate, grupându-se în comunități cu interese comune. Acceptarea sau refuzul unui utilizator poate avea efecte mai mult sau mai puțin permanente asupra formării personalității acestuia.

Gestionarea relațiilor online presupune dezvoltarea următoarelor competențe:

1. să recunoască faptul că diferitele audiențe necesită diferite tipuri de comunicare și maniere online;
2. să dezvolte soluții constructive la dilemele interpersonale online care să exemplifice comportamentul etic;
3. să poată imagina motivațiile, sentimentele și intențiile altora într-o varietate de schimburi online.

✓ Managementul reputației online

Reputația este definită ca „opinia universală sau evaluarea socială a unui grup de entități asupra unui anumit aspect”. Practic, este felul în care ne percep ceilalți. Reputația online este imaginea pe care o proiectăm prin activitățile noastre online, fie pe rețelele de socializare, fie pe orice informație disponibilă public.

Nu se poate controla modul în care ceilalți le percep, dar se pot controla propriile activități pentru a ne asigura că nu proiectăm o imagine falsă sau dăunătoare.

Gestionarea reputației online presupune dezvoltarea următoarelor competențe:

1. să înțeleagă conceptul de amprentă digitală și să fie conștient de urmele pe care le lasă în mediul digital
2. să poată gestiona setările de confidențialitate ale rețelelor sociale, să dețină controlul comentariilor și al conținutului public sau privat;
3. să înțeleagă ce sunt informațiile personale și să le împărtășească în mod conservator pe ale cuiva, protejând în același timp confidențialitatea tuturor celorlalți





4. să înțeleagă durabilitatea și capacitatea de viralizare a informațiilor online.

✓ Codul bunelor maniere pe internet

O definiție de bază a civilității ar putea fi „comportament politicos, rezonabil și responsabil”. Acest comportament este rezultatul credinței că toată lumea merită demnitate și respect, sau, pur și simplu, „bunele maniere”.

„Neticheta” (Eticheta pe Internet) este aplicarea bunelor maniere în interacțiunile de pe Internet. Ea implică dezvoltarea/adoptarea unui set de reguli privind conduita adecvată atunci când postați, comentați, vă jucați, sau conversați cu ceilalți.

✓ Intimidare/Hărțuire

Bullying-ul este definit ca practica continuă a agresiunii fizice sau psihologice comise de unul sau mai mulți agresori asupra unei victime. Acest fenomen, violent și tăcut, are loc între toate categoriile de vârstă și nu depinde de un anumit moment. Studiile arată că este un fenomen întâlnit în școli, deoarece acestea oferă un mediu „propice” exersării și proliferării sale. Mediul online, sub acoperirea anonimatului și a „depersonalizării” pe care le încurajează, este un spațiu ce invită apariția episoadelor de hărțuire.

✓ Fapte și opinii

Libertatea de exprimare acoperă libera circulație a informațiilor și libera exprimare a opiniilor, adică prezentarea de fapte și opinii personale.

„Informația” sau „faptul” descrie realitatea așa cum este ea, într-un mod demonstrabil obiectiv, cu dovezi materiale.

„Opinia” exprimă viziunea sau interpretarea cuiva a realității, este subiectivă și nu necesită „demonstrație”.





✓ Publicitate

Publicitatea este o formă legitimă de comunicare a informațiilor, care are ca scop vânzarea unui produs sau serviciu. Este non-personală - nu este direcționată către o singură persoană - iar mesajul este controlat de anunțator - entitatea care vinde respectivul produs sau serviciu. Scopul său este comercial - urmărește să convingă o persoană să cumpere ceva. Publicitatea este sursa majoră de venituri pentru mass-media. Este supusă reglementării din motive de protecție a demnității umane, a minorilor și a drepturilor consumatorului.

✓ Propaganda

Propaganda este un tip de comunicare care intenționează să disemineze un set de idei și să schimbe credințele și atitudinile altor oameni. Propaganda are un scop: să convingă oamenii să îmbrățișeze o anumită idee sau să se angajeze pentru un anumit curs de acțiune. Unele dintre aceste idei sau acțiuni pot fi de interes public - cum ar fi respectarea măsurilor sanitare în timpul pandemiei de COVID-19 - altele sunt de interes mai restrâns - cum ar fi propaganda efectuată de un partid politic pentru a atrage noi membri sau alegători în timpul alegerilor.

✓ Știri

Știrile sunt informații despre o situație recent schimbată sau un eveniment recent. De asemenea, știrile sunt informații publicate în ziare și difuzate la radio și televiziune despre evenimente recente din țară sau lume sau dintr-un anumit domeniu de activitate.

Jurnaliștii adună informații despre evenimentele recente din domeniul lor sau aria lor de expertiză, le evaluează, le sortează, le ordonează și construiesc astfel știrile care sunt publicate și difuzate. Știrile sunt produse de reporteri în redacții sau independent, dacă aceștia sunt liber profesioniști.

Nu toate informațiile devin știri. Pentru a fi comunicate publicului, informația trebuie să aibă valoare de știre, adică să fie nouă, relevantă, cu impact și să abordeze o chestiune de interes public. Interesul public este ceea ce distinge munca jurnaliștilor de alți operatori de informații, cum ar fi agenții de publicitate, relațiile publice sau profesioniștii din domeniul securității informațiilor.





✓ Știri false/Dezinformare/Informare greșită

Știrile false sunt un termen inventat pentru a desemna informațiile false sau falsificate vehiculate în alte scopuri decât informarea publicului. Astfel de scopuri pot include câștiguri personale, comerciale sau politice. Termenul este popular și folosit frecvent, dar este dificil de definit cu exactitate ce sunt știrile false.

Uniunea Europeană a propus termenul de dezinformare: informații false create și răspândite în mod deliberat pentru a influența opinia publică sau a ascunde adevărul. Accentul se pune nu numai pe falsitatea informațiilor furnizate, ci și pe intenția deliberată de a înșela.

Alți termeni folosiți în context:

- Informarea greșită. Informații false, dar care nu sunt create cu intenția de a provoca prejudicii.
- Informarea malignă. Informații care se bazează pe realitate, utilizate pentru a aduce prejudicii unei persoane, organizații sau țări.





✓ Prejudecăți – cognitive, culturale

Oamenii de știință nu știu încă ce mecanisme neurologice sau psihologice îi fac pe oameni să creadă ceva. Ei au observat doar niște tipare, niște scurtături folosite în general de creierul uman pentru a interpreta realitatea. Aceste scurtături se numesc „prejudecăți cognitive”, iar oamenii le-au dezvoltat și folosit în evoluția lor, deoarece este prea dificil să procesăm rațional toate informațiile la care sunt expuși în mediul nostru. Oamenii folosesc frecvent aceste scurtături de raționament atunci când consumă media, ceea ce poate duce la o imagine parțială sau distorsionată a realității.

✓ Drepturi de autor

Dreptul de autor este un drept de proprietate intelectuală care se aplică și în contextul rețelelor sociale. Acesta acordă unui creator control exclusiv asupra utilizării și distribuției operei sale. O lucrare poate fi folosită în multe moduri diferite: poate fi copiată, adaptată, recitată, expusă, difuzată, interpretată, partajată etc. Dreptul de autor asigură faptul că numai persoana care a creat lucrarea (adică autorul) poate lua decizii cu privire la acțiunile ce pot fi efectuate cu opera sa.

✓ Drepturi de autor

Prin realizarea unei opere originale, autorul obține anumite drepturi exclusive: drepturi morale și drepturi economice.

Drepturile morale sunt:

1. Dreptul de paternitate (adică dreptul de a fi identificat ca autor)
2. Dreptul de a decide când sau dacă să facă publică lucrarea
3. Dreptul la integritate (adică dreptul de a se opune oricărei acțiuni derogatorii în legătură cu lucrarea)

Drepturile economice sunt:

1. Dreptul de reproducere





2. Dreptul de comunicare către public.

Utilizarea rețelelor sociale implică atât acte de reproducere, cât și de comunicare către public.

✓ Citarea

Există derogări de la restricțiile de utilizare a lucrărilor protejate prin drepturi de autor. Sunt permise citate în scopuri precum critică, polemică, recenzie, educație sau lucrări științifice, cu condiția ca acestea să se refere la o lucrare care a fost deja pusă la dispoziție publicului în mod legal, să fie indicată sursa, inclusiv numele autorului (cu excepția cazului în care este imposibil), și că utilizarea lor este în conformitate cu practicile loiale și în măsură care să servească scopului specific.

Lungimea permisă a unui astfel de citat depinde de circumstanțe, cum ar fi lungimea operei originale și scopul citatului (de exemplu, două rânduri dintr-o poezie sau 10 pagini dintr-un document de 100 de pagini).

✓ Plagiatul

Plagiatul este un act de fraudă definit ca prezentarea lucrării cuiva – sau fragmente sau idei ale acestuia – ca fiind proprii sau fără menționarea corectă a sursei.

Conform plagiarism.org, formele de plagiat includ:

- a preda munca altcuiva ca a ta
- copierea cuvintelor sau a ideilor de la altcineva fără a atribui sursa
- lipsa încadrării unui citat între ghilimele
- oferirea de informații incorecte despre sursa unui citat
- schimbarea cuvintelor dar copierea structurii propoziției unei surse fără a acorda credit





- copierea atât de multor cuvinte sau idei dintr-o sursă încât să constituie cea mai mare parte a muncii tale, indiferent dacă atribui corect sursa sau nu (a se vedea secțiunea despre regulile de „utilizare corectă”)

Sursa: <https://www.plagiarism.org/article/what-is-plagiarism>

✓ Creative Commons

Licențele Creative Commons sunt licențe standard care au scopul de a promova partajarea, adaptarea și reutilizarea lucrărilor protejate. Prin utilizarea acestor licențe, utilizatorii de internet sunt imediat clar în ce condiții lucrarea poate fi utilizată, partajată și adaptată fără a fi nevoie să ceară permisiunea individuală de la autor. Acestea sunt aplicate unor lucrări precum postări de blog, imagini, videoclipuri, lucrări de artă, articole de jurnal etc. În general, sunt semnalate cu simbolul CC.

✓ Condiții de utilizare în rețelele sociale

Când creai un cont pe un canal de socializare, sunteți de acord cu termenii și condițiile acestora. Făcând acest lucru, semnați un acord de licență între tine și platforma de socializare. Termenii și condițiile prevăd că site-ul de rețea socială va obține o licență neexclusivă și nelimitată pentru a vă reutiliza conținutul. Acest lucru este necesar pentru a permite rețelelor sociale să funcționeze: pentru a vă afișa conținutul și pentru a oferi altor utilizatori posibilitatea de a vă distribui conținutul prin intermediul unui buton de distribuire/retweet. Acest lucru nu înseamnă că conținutul de pe rețelele sociale este lipsit de drepturi de autor, creatorul original păstrează drepturile de autor asupra conținutului său original.

✓ Protecția datelor cu caracter personal

Datele personale sunt orice fel de informații care dezvăluie ceva despre noi personal. Include numele, numărul de identificare, data nașterii, adresa, fotografiile sau videoclipurile unei persoane, religia, dar și date legate de rețelele de socializare, cum ar fi datele despre locație, adresa IP, istoricul





de navigare, mărci, fișe de comportament, profiluri de rețele sociale (inclusiv aprecieri, distribuiri și prieteni) etc.

Identificarea bazată pe date personale poate fi:

- Directă - atunci când informațiile în sine permit identificarea persoanei la care se referă aceste informații.
- Indirectă - atunci când informația, ca atare, nu este suficientă pentru a identifica o persoană, dar luarea în considerare a unor informații suplimentare - care sunt deja disponibile sau care trebuie obținute dintr-o altă sursă - permite identificarea persoanei în cauză.





Conținuturi

Ghid practic pentru predarea educației social media la clasă – p. 2

Beneficiile și limitele utilizării social media în școală – p. 3

Sugestii practice pentru implementarea educației social media în școli – p. 6

Cum să concepeți cu ușurință activități care implică utilizarea social media – p. 9

Exemple de activități și sarcini scurte de învățare pentru dezvoltarea competențelor social media – p. 12

Strategii de evaluare utilizând instrumentele social media – p. 23

Concepte din domeniul educației social media explicate pe scurt – p. 27

