

Proiect:

CYBER-Change

Tineri competenți care construiesc viitorul: antreprenoriat, reziliență și competențe digitale pentru schimbare

Numărul contractului: 101247052

D2.2 Manual pentru instruirea colegială în competențe digitale.

Termenul de predare a livrabilului: 31/08/2026

Data efectivă a depunerii: 30/08/2026



Funded by
the European Union

Declinarea responsabilității: Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

Consortiul CYBER Change

Denumirea juridică	Rol	Țara
ASOCIATIA COPIII IN SANUL FAMILIEI (FoRC)	COO	RO
POMOC DECI UDRUZENJE GRADJANA (CYSO)	Ben Ben	RS
MEDUNARODNO UDRUZENJE INTERAKTIVNEOTVORENE SKOLE (MIOS)	Ben Ben	BA
INSTITUTE FOR DEVELOPMENT OF CIVIL SOCIETY INNOVATE (IDCSI)	Ben Ben	XK
FORUM MLADI I NEFORMALNA EDUKACIJA (FORUM MNE)	Ben Ben	ME

Informații despre document

Data contractuală de predare	31/08/2026
Data efectivă de predare	30/08/2026
Nivelul de confidențialitate al livrabilului	Public
Editor	FORC
Contribuitori	TOȚI
Asigurarea calității	FORC

Revizui

Versiune	Data	Autorul revizuirii	Rezumatul modificărilor
V.01	21/08/2026	FoRC	Proiect final
V.02	29/08/2026	TOȚI	Revizuire internă
V.1	30/08/2026	FORC	Document final

INTRODUCERE

Acest manual a fost elaborat împreună cu Manualul de formare între egali în domeniul antreprenoriatului social, în cadrul proiectului CYBER Change. Cele două manuale se completează reciproc și sunt concepute pentru a fi utilizate împreună. Acest manual se concentrează pe competențele digitale, utilizarea responsabilă a tehnologiei și instrumentele digitale pentru impact social, în timp ce Manualul de antreprenoriat social dezvoltă cunoștințele și abilitățile practice necesare pentru a transforma nevoile comunității în inițiative sociale sustenabile. Împreună, ele le oferă tinerilor și lucrătorilor de tineret instrumente practice pentru a utiliza tehnologiile digitale și antreprenoriatul în vederea unor schimbări pozitive în comunitate.

Manualul de formare între egali în domeniul competențelor digitale pentru antreprenoriat social, elaborat în cadrul proiectului CYBER Change, este o resursă practică pentru lucrătorii de tineret, educatorii de la egal la egal și tinerii lideri care sprijină tinerii prin învățare nonformală.

Manualul răspunde nevoilor identificate în evaluarea nevoilor din cadrul proiectului CYBER Change, printre care gândirea critică, siguranța online, utilizarea responsabilă a inteligenței artificiale, colaborarea digitală și folosirea tehnologiei pentru acțiuni comunitare.

Acesta depășește sfera abilităților tehnice, ajutând tinerii să utilizeze tehnologia în mod critic, responsabil și creativ și să conecteze competențele digitale cu antreprenoriatul social și provocările reale ale comunității.

Sesiunile se bazează pe învățare prin practică, lucru în echipă, discuții, reflecție și învățare între egali. Manualul este flexibil și poate fi utilizat ca program complet sau adaptat prin selectarea unor module și sesiuni individuale, în funcție de nevoile fiecărui grup.

DESPRE CYBER CHANGE

CYBER Change este un proiect regional care implică organizații din România, Serbia, Bosnia și Herțegovina, Kosovo* și Muntenegru. Acesta sprijină tinerii, în special pe cei cu mai puține oportunități, în dezvoltarea competențelor digitale, a antreprenoriatului, a rezilienței și a participării active prin învățare nonformală și între egali.

Proiectul le oferă, de asemenea, lucrătorilor de tineret metode practice și adaptabile de învățare. Acest manual transpune constatările evaluării nevoilor CYBER Change în activități care îi ajută pe tineri să utilizeze tehnologia în mod critic, responsabil și creativ pentru a produce schimbări pozitive în comunitățile lor.

CUI SE ADRESEAZĂ ACEST MANUAL?

Acest manual este conceput pentru persoanele care lucrează cu tineri cu vârste cuprinse între 15 și 29 de ani în contexte nonformale și comunitare, inclusiv lucrători de tineret, educatori de la egal la egal, centre de tineret, ONG-uri și tineri lideri.

Acesta oferă sesiuni practice, gata de utilizare, care pot fi adaptate diferitelor grupuri, programe și medii de învățare. Facilitatorii nu trebuie să fie experți în domeniul digital și pot învăța alături de participanți.

Manualul poate fi folosit pentru ateliere individuale, module complete sau programe mai lungi, ajutând totodată tinerii să își dezvolte treptat încrederea ca educatori de la egal la egal, facilitatori și lideri ai comunității.

CUM SE UTILIZEAZĂ ACEST MANUAL

Acest manual poate fi utilizat independent sau împreună cu Manualul de formare între egali în domeniul antreprenoriatului social. Cele două manuale propun un parcurs de învățare complementar. Manualul de competențe digitale pune bazele, ajutând participanții să se orienteze în lumea digitală în mod critic și responsabil, să utilizeze instrumente digitale și de inteligență artificială, să înțeleagă nevoile comunității și să exploreze modul în care tehnologia poate sprijini schimbările pozitive. Manualul de antreprenoriat social continuă acest parcurs, concentrându-se asupra modului în care participanții pot transforma nevoile identificate ale comunității în idei și acțiuni concrete de antreprenoriat social. Împreună, manualele îi sprijină pe tineri să treacă de la înțelegerea lumii digitale și a comunităților lor la elaborarea și punerea în practică a unor soluții pentru schimbare socială.

Acest manual este un set de instrumente practice, nu o programă rigidă. El propune un parcurs de învățare, însă lucrătorii de tineret sunt încurajați să adapteze sesiunile la nevoile, interesele și experiența grupului lor.

Modulele urmează o progresie logică: de la înțelegerea lumii digitale și formarea ca cetățean digital responsabil la explorarea inteligenței artificiale, dezvoltarea competențelor de antreprenoriat social și consolidarea capacității de conducere în rândul tinerilor. Totuși, fiecare sesiune poate fi utilizată și separat.

Alegeți modulele care se potrivesc cel mai bine grupului și adaptați activitățile, exemplele și durata, după necesități. Obiectivul esențial este să creați experiențe de învățare relevante, care să îi ajute pe tineri să își folosească competențele digitale cu încredere, responsabilitate și un scop clar.

UTILIZARE FLEXIBILĂ ȘI ADAPTAREA SESIUNILOR

Acest manual este conceput pentru a fi flexibil. Fiecare grup este diferit, astfel încât facilitatorii ar trebui să adapteze activitățile la participanți, timpul disponibil și mediul de învățare.

Unele grupuri preferă discuțiile, în timp ce altele învață mai bine prin activități practice. Nu toată lumea va avea același nivel de experiență digitală sau acces la tehnologie, astfel încât activitățile pot fi ajustate folosind exemple diferite, lucrând în perechi sau înlocuind instrumentele digitale cu materiale simple, cum ar fi flipchart-urile.

Cel mai important lucru este să menținem aceleași obiective de învățare, adaptând în același timp metodele pentru a se potrivi grupului.

LUCRUL CU DIFERITE GRUPE DE VÂRSTĂ

Acest manual este destinat tinerilor cu vârste cuprinse între 15 și 29 de ani, astfel încât activitățile ar trebui adaptate vârstei și experienței grupului.

Pentru copiii cu vârste între 15 și 18 ani, folosiți un limbaj simplu, exemple familiare și mai multe îndrumări. Pentru cei cu vârste între 19 și 24 de ani, încurajați munca independentă, discuțiile și activitățile bazate pe proiecte. Pentru cei cu vârste între 25 și 29 de ani, conectați sesiunile la muncă, leadershipul comunității, mentoratul și impactul social.

Amintiți-vă că experiența este la fel de importantă ca și vârsta. Respectați-vă grupul și adaptați activitățile, ritmul și nivelul de sprijin la nevoile lor.

ASPECTE PRIVIND INCLUZIUNEA

Includerea ar trebui să facă parte din fiecare sesiune de la început. Tinerii pot avea nevoie, experiențe și niveluri diferite de încredere digitală, astfel încât activitățile ar trebui să fie flexibile și accesibile.

Această listă comună poate fi utilizată în toate planurile de lecție:

- Folosește un limbaj simplu și clar și explică cuvinte noi sau dificile atunci când este necesar.
- Dă instrucțiuni scurte și explică activitățile pas cu pas.
- Citește texte sau instrucțiuni importante cu voce tare pentru participanții care pot avea dificultăți de citire.
- Utilizați materiale tipărite atunci când accesul la internet este limitat sau indisponibil.
- Asigurați-vă că activitățile pot fi finalizate fără smartphone-uri personale, laptop-uri sau alte dispozitive de lucru în perechi sau grupuri mici.
- Asociați participanții cu diferite niveluri de experiență digitală, astfel încât să poată ajuta și învăța unii de la alții.
- Utilizați exemple vizuale, imagini, simboluri și foi de lucru simplificate atunci când este util.
- Oferiți participanților diferite modalități de a participa, de exemplu vorbind, scriind, desenând sau lucrând cu un partener.

- Acordați timp suplimentar atunci când participanții au nevoie de mai mult sprijin pentru a înțelege instrucțiunile sau pentru a finaliza o activitate.
- Alegeți exemple care sunt relevante pentru viața de zi cu zi a participanților și comunitățile locale și evitați exemplele care pot exclude sau stereotipiza anumite grupuri.
- Asigurați-vă că spațiul fizic și activitățile sunt accesibile pentru participanții cu dizabilități și adaptați activitățile bazate pe mișcare atunci când este necesar.
- Pentru grupurile cu experiență mixtă, evitați să presupuneți că toată lumea are aceleași cunoștințe digitale și oferiți sprijin suplimentar sau alternative simple atunci când este necesar.
- Nu presătați niciodată participanții să împărtășească experiențe personale sau sensibile, în special în timpul activităților legate de bunăstare, discriminare, vătămare sau siguranță online.

PRINCIPII DE BAZĂ

Învățare nonformală

Tinerii învață cel mai bine prin practică. Sesiunile folosesc activități practice, discuții, lucru în echipă și reflecție în loc de prezentări lungi. Facilitatorul ghidează procesul și încurajează participanții să exploreze, să împărtășească idei și să învețe din experiență.

Educație între egali

Tinerii învață foarte mult unii de la alții. Manualul include discuții între egali, lucru în grup, feedback reciproc și activități în care participanții îi învață pe ceilalți, pentru a încuraja colaborarea, a consolida încrederea și a forma viitori educatori de la egal la egal.

Învățare prin practică

Cel mai bun mod de a construi abilități digitale este prin practică. Participanții testează instrumente, rezolvă probleme, analizează situații reale și reflectă asupra experiențelor lor pentru a transforma acțiunea în învățare.

Incluziune și accesibilitate

Toate sesiunile pot fi adaptate la diferite nevoi, niveluri de experiență și medii de învățare. Utilizați un limbaj simplu, activități flexibile și alternative cu resurse reduse pentru a vă asigura că toată lumea poate participa.

Mentalitate antreprenorială socială

De-a lungul manualului, participanții sunt încurajați să conecteze abilitățile digitale cu provocările reale ale comunității. Ei explorează modul în care tehnologia poate sprijini schimbările sociale pozitive, participarea activă și inovarea socială.

PARTEA I. ÎNȚELEGEREA LUMII DIGITALE

Prima parte a manualului se concentrează pe înțelegerea mediului în care tinerii petrec deja atât de mult timp.

Înainte de a utiliza tehnologia pentru proiecte, campanii sau acțiuni comunitare, este util să înțelegem cum funcționează informațiile digitale, cum ne pot influența și de ce un anumit conținut se simte mai convingător decât altele. Aici gândirea critică devine esențială.

MODULUL 1. SPAȚIUL DIGITAL ȘI GÂNDIREA CRITICĂ

Prezentarea generală a modului

În fiecare zi, tinerii sunt expuși la cantități uriașe de informații. Titlurile de știri, videoclipurile scurte, conținutul influencerului, reclamele, postările pe rețelele de socializare, chat-urile de grup, site-urile web și răspunsurile generate de IA concurează pentru atenția lor.

Găsirea informațiilor este ușoară. Decide ce este de încredere este mult mai greu.

Acest modul îi ajută pe participanți să devină mai conștienți de modul în care primesc și utilizează informațiile digitale. Scopul nu este de a-i face să fie suspicioși de tot ceea ce văd online. În schimb, îi ajută să-și construiască un obicei de a încetini, de a verifica, de a compara și de a pune întrebări.

De ce este important acest subiect

Gândirea critică a fost identificată ca fiind o necesitate importantă în evaluarea nevoilor de schimbare ale CYBER. Tinerii petrec mult timp online, dar acest lucru nu înseamnă întotdeauna că pot recunoaște informații fiabile sau pot înțelege modul în care conținutul digital îi influențează.

Informațiile online pot fi înșelătoare, emoționale sau chiar incorecte, inclusiv conținutul creat de IA. Acest lucru este deosebit de important atunci când tinerii doresc să dezvolte inițiative comunitare sau sociale, deoarece soluțiile bune trebuie să înceapă cu informații fiabile.

Gândirea critică îi ajută pe tineri să verifice informațiile, să pună la îndoială ipotezele și să ia decizii mai bune înainte de a lua măsuri.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul modulului, participanții ar trebui să se simtă mai încrezători atunci când se ocupă de informațiile digitale. Ei vor învăța să pună la îndoială sursele, să recunoască prejudecățile și manipularea emoțională, să verifice faptele și să înțeleagă modul în care algoritmii influențează ceea ce văd online.

Cel mai important, participanții vor practica utilizarea acestor abilități pentru a lua decizii mai bune și mai informate în viața de zi cu zi.

Sesiunea 1. Orientarea în universul informației în era digitală

1. Prezentarea generală a sesiunii

În fiecare zi suntem expuși la sute de informații fără să ne dăm seama. Articolele de știri, videoclipurile TikTok, clipurile Instagram Reels, răspunsurile generate de IA, meme-urile, videoclipurile YouTube și mesajele prietenilor concurează pentru atenția noastră. Deseori decidem ce să credem în doar câteva secunde. Această sesiune îi încurajează pe participanți să încetinească ritmul și să privească mai atent informațiile pe care le consumă.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Sesiunea poate fi adaptată prin selectarea exemplelor relevante pentru experiențele digitale zilnice ale fiecărei grupe de vârstă, menținând în același timp aceleași obiective de învățare.

15-18 ani: Utilizați exemple de la TikTok, Instagram, YouTube Shorts și influenceri. Păstrați explicațiile simple și concentrați-vă pe recunoașterea tehnicilor convingătoare evidente.

19-24 ani: Includeți știri online, podcast-uri, conținut generat de IA și probleme sociale actuale. Încurajați discuții mai profunde despre modul în care informațiile formează opiniile.

25-29 ani: Folosiți exemple legate de muncă, participare civică, antreprenoriat și proiecte comunitare. Invitați participanții să reflecteze asupra modului în care informațiile influențează deciziile profesionale și inițiativele sociale.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să recunoască faptul că informațiile sunt create cu un scop și pentru un anumit public;
- identificarea factorilor care influențează de ce au încredere în anumite surse mai mult decât în altele;
- să facă distincția între fapte, opinii și ipoteze în conținutul digital;
- Aplicați întrebări critice simple înainte de a accepta sau de a partaja informații online.

6. Materiale necesare: laptop și proiector; conexiune la internet; flipchart sau tablă albă; bilețele autoadezive (de trei culori, dacă este posibil); markere; fișa de lucru „Detectivul informației” tipărită (câte una pentru fiecare participant); exemple tipărite de postări online, titluri și capturi de ecran; bandă adezivă de hârtie.

7. Pregătirea facilitatorului

Înainte de sesiune, pregătiți 8-10 exemple de conținut digital din diferite surse online. Includeți articole de știri demne de încredere, titluri clickbait, postări influencer, răspunsuri generate de IA, meme și conținut sponsorizat. Asigurați-vă că unele exemple sunt înșelătoare în mod intenționat, în timp ce altele sunt fiabile.

Tipăriți câte o fișă de lucru „Detectivul informației” pentru fiecare participant și amenajați sala astfel încât participanții să aibă suficient spațiu de mișcare în timpul primei activități. Dacă aveți acces la internet, pregătiți în Mentimeter un nor de cuvinte pornind de la întrebarea: „Când auziți cuvântul informație, care este primul cuvânt care vă vine în minte?”

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „O imagine, mai multe povești”

Afișați o fotografie fără nicio explicație. Alegeți o imagine care poate fi ușor interpretată în moduri diferite, de exemplu, o persoană tânără așezată singură pe o bancă, o stradă aglomerată sau oameni care curăță un parc.

Cereți participanților să lucreze în perechi. Fiecare pereche are trei minute pentru a inventa o poveste care explică ce se întâmplă în imagine. După aceea, invitați patru sau cinci perechi să-și prezinte poveștile.

Facilitatorul întreabă apoi: Au fost toate poveștile la fel? Care poveste este corectă? Ce informații lipseau? De ce oamenii diferiți își imaginau situații diferite?

Dezvăluiți contextul real al fotografiei numai la sfârșit sau explicați că nu există un răspuns "corect". Terminați cu mesajul: "Creierul nostru umple în mod natural informațiile lipsă. Online, adesea facem exact același lucru."

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Cine a creat acest lucru?”

Folosind mai multe capturi de ecran colectate în prealabil, cereți participanților să ia în considerare: Cine a creat acest lucru? De ce a fost creat? Cine beneficiază dacă oamenii îl cred? Cine este publicul vizat?

Exemplele pot include: un articol din ziar; o reclamă TikTok; o campanie a ONG-urilor; un post politic; un răspuns generat de IA; o poveste de influencer.

În loc să explicați imediat răspunsurile, invitați participanții să își argumenteze opiniile. Introduceți ideea că fiecare mesaj are un creator, un scop, un public și un conținut. Încheiați cu o scurtă explicație a tendinței de confirmare. Explicați că oamenii observă și cred adesea informațiile care corespund opiniilor lor existente, acordând mai puțină atenție informațiilor care le pun la îndoială.

Mesaje cheie: Nu totul online este creat pentru a informa; fiecare mesaj are un scop; emoțiile puternice ne pot influența judecata; a pune întrebări este mai important decât a găsi răspunsuri rapide.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Detectivii informației”

Împărțiți participanții în grupuri de câte patru. Fiecare grup primește patru exemple diferite de informații online. Exemplele ar trebui să includă: un articol de știri; o memă; o postare Instagram; un răspuns generat de IA.

Fiecare grup primește, de asemenea, fișa de lucru „Detectivul informației”, care conține cinci întrebări: Cine a creat acest lucru? / Care este scopul? / Ce emoții încearcă să creeze? / Ce informații lipsește? / Ai avea încredere sau împărtăși? De ce?

Fiecare participant este responsabil pentru analizarea unui exemplu înainte de a-l explica restului grupului. În acest fel, fiecare participant devine "expert" pentru un exemplu și îi învață pe ceilalți. După ce toată lumea prezintă, grupul compară cele patru informații și le clasifică de la cele mai de încredere la cele mai puțin demne de încredere.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Piața informațiilor”

Fiecare grup scrie o regulă despre care cred că poate ajuta la identificarea informațiilor de încredere. Regulile sunt scrise pe hârtie flipchart și afișate în jurul camerei. Participanții se plimbă în perechi. Sarcina lor este de a discuta fiecare regulă și de a plasa o notă colorată lipicioasă care indică: foarte util; uneori util; are nevoie de îmbunătățire.

Grupurile se întorc la afișul lor original și folosesc feedback-ul colegilor pentru a-și îmbunătăți regula. În cele din urmă, întregul grup creează o listă comună de verificare a gândirii critice CYBER Change care conține aproximativ zece întrebări practice pe care să le pui înainte de a crede sau de a împărtăși informații online. Exemplele pot include: Cine a creat acest lucru? Pot găsi o altă sursă? Titlul încearcă să mă șocheze? Există dovezi? Reacționez emoțional?

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Invită participanții să stea într-un cerc. Aruncă o minge moale la întâmplare. Persoana care prinde mingea răspunde la o întrebare înainte de a o arunca altcuiva.

Întrebări sugerate: Care a fost cea mai mare învățare? Ce întrebare din lista de verificare de astăzi veți folosi cel mai des? Imaginați-vă că comunitatea dvs. dorește să rezolve o problemă. De ce este important să aveți informații corecte și demne de încredere înainte de a lua măsuri? Terminați prin a cere participanților să scrie un angajament personal începând cu: „Înainte de a crede sau de a împărtăși informații online, voi întotdeauna...”

Note pentru facilitator

Unii participanți pot deveni defensivi dacă exemplele vizează propriile convingeri sau influențării preferați. Mențineți discuția concentrată pe analiza informațiilor, nu pe judecarea opiniilor.

Sesiunea 2. Știri false, dezinformare și verificarea faptelor

1. Prezentarea generală a sesiunii

În fiecare zi, tinerii întâlnesc informații care sunt inexacte, înșelătoare sau complet false. Uneori acest lucru se întâmplă din greșeală, în timp ce altele se face intenționat pentru a influența opiniile, a atrage atenția sau a crea confuzie. Această sesiune ajută participanții să înțeleagă diferența dintre informațiile false împărtășite neintenționat și dezinformarea, oferindu-le în același timp instrumente practice pentru verificarea informațiilor înainte de a le crede sau împărtăși.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile pot fi adaptate prin selectarea exemplurilor care reflectă experiențele digitale de zi cu zi ale participanților, crescând în același timp treptat complexitatea procesului de verificare a faptelor.

15-18 ani: Utilizați exemple de TikTok, Instagram, YouTube Shorts, meme și povestiri virale. Concentrați-vă pe recunoașterea informațiilor înșelătoare evidente și verificarea afirmațiilor simple.

19-24 ani: Includeți articole de știri, conținut generat de IA, dezbateri pe rețelele de socializare și probleme publice actuale. Încurajați participanții să compare mai multe surse înainte de a trage concluzii.

25-29 ani: Utilizați exemple legate de muncă, antreprenoriat, comunicare publică și inițiative comunitare. Discutați despre modul în care informațiile false împărtășite neintenționat pot influența deciziile profesionale și proiectele sociale.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să facă distincția între informațiile false transmise neintenționat, dezinformarea și informațiile fiabile;
- să aplice tehnici simple de verificare a faptelor înainte de partajarea conținutului online;
- identificarea surselor de încredere și recunoașterea semnelor de avertizare ale informațiilor înșelătoare;
- să lucreze în colaborare pentru a verifica informațiile digitale și pentru a explica concluziile acestora.

6. Materiale necesare: laptop și proiector; conexiune la internet; flipchart; bilețele autoadezive; foaie de lucru imprimată cu „Investigație pentru verificarea faptelor”; capturi de ecran imprimate ale postărilor online, titlurilor și imaginilor; cartonașe colorate (verde, galben și roșu).

7. Pregătirea facilitatorului

Înainte de sesiune, pregătiți câteva exemple de conținut online care includ atât informații fiabile, cât și informații înșelătoare. Includeți titluri, postări pe rețelele sociale, răspunsuri generate de IA și imagini manipulate. Unele exemple ar trebui să fie adevărate, unele parțial adevărate și altele complet false.

Pregătiți o scurtă prezentare care explică diferența dintre informațiile false distribuite neintenționat și dezinformarea deliberată și testați instrumentele online pe care intenționați să le folosiți. Organizați participanții în grupuri mici de patru sau cinci persoane.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Lanțul zvonurilor”

Cereți tuturor să stea într-un cerc. Șoptiți o știre scurtă în urechea unui participant. Povestea ar trebui să conțină mai multe detalii, de exemplu: „Ieri după-amiază, treizeci de voluntari de la Green Youth au plantat cincizeci de copaci lângă râu, ca parte a unui proiect comunitar susținut de municipalitatea locală.”

Fiecare participant șoptește mesajul următoarei persoane fără a-l repeta. Ultimul participant spune mesajul cu voce tare. Comparați versiunea originală cu versiunea finală. Discutați: Ce s-a schimbat? Au fost modificările intenționate? De ce informațiile se schimbă atât de ușor? Explicați că acest lucru se poate întâmpla și online atunci când informațiile sunt partajate fără a fi verificate.

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Adevărat, fals sau am nevoie de mai multe informații?”

Afișați trei afirmații pe ecran. Exemple: „Ciocolata îmbunătățește memoria”; „Un parc local se va închide luna viitoare”; „Această fotografie arată vremea de astăzi”.

Cereți participanților să voteze: adevărat; fals; am nevoie de mai multe informații. În loc să dezvăluiți răspunsurile imediat, întrebați: Ce v-a făcut să aveți încredere în ea? Ce dovezi ați avea nevoie? Unde ați verifica?

Explicați diferența dintre informațiile false distribuite neintenționat (misinformation) — informații false transmise din greșeală — și dezinformarea deliberată (disinformation) — informații false transmise cu scopul de a induce oamenii în eroare. Explicați că verificarea faptelor nu urmărește să demonstreze că cineva greșește, ci să verifice informațiile, astfel încât să putem lua decizii mai bune.

Mesaje cheie: Nu tot ceea ce este fals online este partajat în mod intenționat; informațiile de încredere pot fi, de obicei, verificate folosind alte surse; emoțiile puternice ne pot face să reacționăm fără să gândim; utilizatorii digitali responsabili verifică înainte de a le împărtăși.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute**Activitate: „Investigație pentru verificarea faptelor”**

Împărțiți participanții în grupuri de patru persoane. Fiecare grup primește un „dosar de investigație” care conține un titlu de știre, o postare pe o rețea socială, o imagine și un răspuns generat de IA.

Unele exemple sunt de încredere, în timp ce altele conțin informații înșelătoare. Fiecare grup primește o foaie de lucru „Investigație pentru verificarea faptelor” cu următoarele întrebări: Care este afirmația? / Cine a creat-o? / Ce dovezi o susțin? / Ce surse ar putea ajuta să o verificați? / Ați împărtăși-o? De ce? Fiecare participant investighează un exemplu înainte de a explica rezultatele lor restului grupului. Grupurile pregătesc apoi o scurtă explicație a modului în care au ajuns la concluziile lor.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute**Activitate: „Creează propria știre falsă”**

Fiecare grup creează un post fictiv de rețelele sociale conceput pentru a atrage atenția. Postarea ar trebui să includă: un titlu atrăgător; o imagine; un limbaj emoțional; cel puțin trei indicii care sugerează că nu poate fi de încredere.

Grupurile își schimbă posturile cu un alt grup. Al doilea grup devine „echipa de verificare a faptelor”. Folosind lista de verificare din Activitatea 1, identifică semne de avertizare și explică de ce ar avea sau nu încredere în postare.

Grupurile discută apoi: Ce tehnici au făcut postarea convingătoare? Ce indicii au arătat că ceva ar putea fi în neregulă? Terminați prin crearea unei liste colective intitulate „Semne de avertizare a informațiilor înșelătoare”. Participanții învață din analiza muncii celuilalt, mai degrabă decât folosind exemple furnizate de facilitator.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți fiecărui participant să completeze o propoziție: „Un lucru pe care îl voi verifica înainte de a împărtăși informații este...”; „Astăzi mi-am dat seama că...”; „Cea mai utilă strategie de verificare a faptelor pentru mine este...”.

Continuați cu câteva întrebări: De ce uneori oamenii împărtășesc informații false chiar și atunci când au intenții bune? Ce te-ar face să te oprești înainte de a împărtăși ceva online? Cum pot tinerii să împărtășească informații în care alții pot avea încredere? Ce s-ar putea întâmpla dacă un proiect comunitar folosește informații incorecte?

Termină prin a le reaminti participanților că verificarea informațiilor ne ajută să luăm decizii mai bune pentru noi și comunitățile noastre.

Note pentru facilitator

Mulți participanți pot considera deja că se pricep la recunoașterea știrilor false. Evitați să transformați sesiunea într-un test despre cine „are dreptate”. Concentrați-vă asupra modului în care sunt verificate informațiile. Unii participanți se pot simți frustrați dacă nu pot decide imediat dacă ceva este adevărat sau fals. Reamintiți-le că este normal să nu știe imediat și că timpul acordat verificării face parte din comportamentul digital responsabil.

Sesiunea 4. Gândește înainte să dai clic: decizii digitale mai bune

1. Prezentarea generală a sesiunii

În fiecare zi, luăm decizii digitale rapide despre ce să credem, să împărtășim, să ne placă sau să facem clic. Aceste alegeri pot influența ceea ce învățăm și modul în care interacționăm online.

Această sesiune reunește abilitățile din modul. Participanții practică oprirea, verificarea informațiilor și luarea unor decizii digitale mai bune, ajutându-i să devină cetățeni digitali mai responsabili.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Scenariile utilizate în timpul activităților pot fi adaptate pentru a se potrivi vârstei, intereselor și experiențelor digitale ale participanților.

15-18 ani: Utilizați situații legate de școală, prietenii, rețelele sociale, influenceri și provocări online.

19-24 ani: Includerea situațiilor legate de universitate, voluntariat, oportunități de muncă, campanii online și informații generate de IA.

25-29 ani: Utilizați exemple legate de ocuparea forței de muncă, antreprenoriat, proiecte comunitare și comunicare profesională.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să folosească întrebări simple de gândire critică înainte de a reacționa la informațiile online;
- să ia decizii mai informate cu privire la partajarea, comentarea sau utilizarea conținutului digital;
- să colaboreze pentru a analiza situațiile digitale din viața reală;
- să recunoască modul în care deciziile digitale bune pot sprijini acțiunile pozitive ale comunității.

6. Materiale necesare: laptop și proiector (opțional); flipchart sau tablă albă; markere; bilețele autoadezive; cărți de scenariu tipărite; lista de verificare a deciziei „Gândește înainte să dai clic”; foaia de lucru tipărită a arborelui decizional; bandă.

7. Pregătirea facilitatorului

Înainte de sesiune, pregătiți 8-10 situații digitale realiste cu care se pot confrunta tinerii. Situațiile ar trebui să reflecte experiențele de zi cu zi, cum ar fi primirea de mesaje suspecte, vizionarea de postări emoționale pe rețelele sociale, găsirea de informații generate de IA sau aderarea la o campanie online.

Imprimați o listă de verificare a deciziilor și o foaie de lucru pentru fiecare grup. Aranjați camera astfel încât participanții să poată lucra confortabil în echipe mici și să se deplaseze în timpul activităților.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Dai clic sau nu?”

Plasați două semne pe părțile opuse ale camerei: Faceți clic și nu faceți clic. Spuneți participanților că vor auzi situații diferite. După fiecare, se deplasează în partea care arată ce ar face probabil.

Exemple: Un prieten îți trimite un link cu mesajul „Priviți asta acum!”; vezi un titlu care spune „Oamenii de știință descoperă un aliment miraculos”; un influencer recomandă un produs care pare interesant; cineva împărtășește o poveste șocantă fără nicio sursă; primești un e-mail în care spui că ai câștigat un premiu.

După fiecare situație, întrebați câțiva participanți: De ce ați ales această parte? Ce v-a făcut să aveți încredere sau să vă îndoiiți de ea? Ați reacționa diferit după ceea ce ați învățat în acest modul?

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Oprește-te, gândește, verifică, decide”

Desenați patru cercuri mari pe flipchart și scrieți: Oprește-te; gândește; verifică; decide. Explicați fiecare pas în cuvinte simple: Oprește-te: înainte să reacționezi, ia o pauză. / Gândește: întreabă-te cine a distribuit informația, de ce a fost publicată și dacă te face să te simți furios, îngrijorat sau entuziasmat. / Verifică: caută o altă sursă, întreabă o persoană în care ai încredere, caută informații suplimentare. / Decide: abia apoi hotărăște dacă vrei să crezi informația, să o distribui, să dai clic sau să o ignori.

Invitați participanții să practice împreună cei patru pași, folosind un exemplu simplu.

Mesaje cheie: Nu trebuie să reacționăm imediat; emoțiile puternice ne pot influența deciziile; verificarea informațiilor ne poate ajuta să facem alegeri mai bune; deciziile digitale mai bune ne ajută să ne protejăm pe noi și pe ceilalți.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Provocarea deciziilor digitale”

Împărțiți participanții în grupuri de patru sau cinci. Fiecare grup primește trei cărți de scenariu.

Exemple: Un prieten împărtășește o campanie de strângere de fonduri care solicită donații; vedeți o imagine generată de IA despre un dezastru natural; cineva postează că un centru local de tineret se închide; un influencer recomandă o modalitate „secretă” de a câștiga bani rapid; un mesaj spune că contul dvs. va fi blocat dacă nu faceți clic pe un link.

Fiecare grup primește, de asemenea, lista de verificare a deciziei „Gândește înainte să dai clic”. Pentru fiecare scenariu, participanții discută: Ce se întâmplă? Ce ar putea merge prost? Ce ar trebui să verificăm mai întâi? Care ar fi cea mai sigură decizie? Ați împărtăși-o? De ce sau de ce nu?

Participanții discută mai întâi scenariul în perechi înainte de a-și împărtăși ideile cu restul grupului. Grupul este de acord cu o decizie finală și pregătește o scurtă explicație.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Provocarea comunității: ce ai face?”

Spuneți participanților că sunt membri ai unui grup de tineri care planifică un proiect comunitar. Fiecare grup primește o situație. Exemple: Social media spune că tinerii din orașul dvs. nu sunt interesați de voluntariat; o postare susține că nu există sprijin pentru tinerii cu dizabilități; un videoclip viral spune că nimănui nu îi pasă de protejarea parcurilor locale; un instrument IA sugerează o soluție pentru reducerea abandonului școlar.

Întrebați fiecare grup: Putem avea încredere în aceste informații? Ce altceva trebuie să știm? Cu cine ar trebui să vorbim? Cum putem verifica dacă problema este reală? Ce instrumente digitale ne-ar putea ajuta să colectăm mai multe informații?

Grupurile creează un plan de acțiune simplu și îl prezintă unui alt grup. Al doilea grup oferă o sugestie de îmbunătățire. Participanții își îmbunătățesc apoi ideile pe baza feedback-ului primit.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Dați fiecărui participant o bilețel autoadeziv și cereți-i să completeze propoziția: „De astăzi, înainte să dau clic, voi...” Invită voluntarii să-și împărtășească răspunsurile.

Continuați cu câteva întrebări: Ce întrebare din lista de verificare a deciziilor vă va ajuta cel mai mult? De ce este important să încetiniți înainte de a reacționa? Cum pot deciziile digitale mai bune să ajute alte persoane? De ce ar trebui să verificăm informațiile înainte de a începe un proiect sau o campanie comunitară?

Note pentru facilitator

Această sesiune reunește învățarea din Modulul 1, astfel încât să evitați introducerea de noi concepte. Încurajați participanții să utilizeze instrumentele pe care le-au învățat deja și să explice modul în care iau deciziile. Utilizați exemple familiare de zi cu zi și păstrați discuțiile concentrate asupra procesului de luare a deciziilor. Dacă timpul permite, participanții pot crea și schimba propriile scenarii digitale.

MODULUL 2. O RELATIE SĂNĂTOASĂ CU TEHNOLOGIA

Prezentarea generală a modulului

Tehnologiile digitale fac parte din viața de zi cu zi a tinerilor, susținând comunicarea, învățarea, divertismentul și creativitatea. În același timp, ele pot influența obiceiurile, emoțiile, relațiile și modul în care timpul este petrecut.

Acest modul ajută participanții să reflecteze asupra obiceiurilor lor digitale și să găsească un echilibru mai sănătos între viața online și cea offline. Scopul nu este de a utiliza tehnologia mai puțin, ci de a o folosi mai conștient și în moduri care susțin bunăstarea, învățarea și relațiile.

De ce este important acest subiect

Evaluarea nevoilor schimbării CYBER a arătat că tinerii folosesc tehnologiile digitale în mod regulat, dar adesea pentru activități de divertisment, informare și școală. Mulți au raportat, de asemenea, că a fi conectați în mod constant poate afecta concentrarea, motivația și bunăstarea lor.

Acest modul răspunde acestor nevoi, ajutând tinerii să-și înțeleagă obiceiurile digitale și să facă alegeri mai sănătoase și mai conștiente cu privire la modul în care utilizează tehnologia.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul acestui modul, participanții vor înțelege mai bine obiceiurile lor digitale și vor învăța cum să folosească tehnologia într-un mod mai sănătos, mai echilibrat și conștient.

Sesiunea 5. Obiceiurile mele digitale: cine deține controlul?

1. Prezentarea generală a sesiunii

Tehnologia face parte din viața noastră de zi cu zi. Mulți dintre noi ne verificăm telefoanele imediat ce ne trezim, folosim rețelele sociale în timpul zilei și continuăm să folosim dispozitive digitale înainte de a merge la culcare. Adesea, facem aceste lucruri fără să ne gândim cu adevărat la ele.

Această sesiune îi ajută pe participanți să reflecteze asupra obiceiurilor lor digitale. În loc să le spună tinerilor să-și folosească telefoanele mai puțin, îi încurajează să devină mai conștienți de când, de ce și cum folosesc tehnologia. Participanții își explorează rutina zilnică și identifică mici schimbări care îi pot ajuta să utilizeze tehnologia într-un mod mai sănătos și mai intenționat.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Vârsta recomandată: 15–29 ani

5. Note de adaptare la vârstă: Activitățile pot fi adaptate utilizând exemple care reflectă experiențele digitale zilnice ale participanților.

15-18 ani: Concentrați-vă pe rețelele sociale, jocuri, videoclipuri online și utilizarea tehnologiilor legate de școală.

19-24 ani: Include exemple legate de studiu, muncă, instrumente IA, comunicare online și productivitate.

25-29 ani: Conectați discuția la echilibrul dintre viața profesională și cea privată, comunicarea profesională și gestionarea tehnologiei în timp ce conduceți proiecte sau activități comunitare.

6. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să-și recunoască propriile obiceiuri digitale zilnice;
- identificarea situațiilor care încurajează utilizarea automată a telefonului sau a rețelelor sociale;
- reflecta asupra modului în care tehnologia le afectează atenția, relațiile și rutina zilnică;
- Identificați una sau două schimbări realiste care ar putea îmbunătăți obiceiurile lor digitale.

7. Materiale necesare: flipchart sau tablă albă; bilețele autoadezive (culori diferite); foaie de lucru imprimată „Ziua mea digitală”; foaie de lucru „Reflecție asupra obiceiurilor”; foi mari de hârtie; autocolante colorate; bandă adezivă de hârtie.

8. Pregătirea facilitatorului

Înainte de sesiune, imprimați o foaie de lucru „Ziua mea digitală” și o foaie de lucru „Reflecție asupra obiceiurilor” pentru fiecare participant. Pregătiți un flipchart cu o cronologie simplă care arată o zi întreagă, de la trezire până la culcare.

Amintiți-vă că această sesiune este despre creșterea gradului de conștientizare, nu judecarea utilizării tehnologiei. Încurajați conversațiile sincere și evitați să faceți participanții să se simtă vinovați cu privire la timpul petrecut online.

9. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „O zi cu telefonul meu”

Plasați o linie lungă pe podea folosind bandă adezivă de hârtie sau imaginați-vă o linie temporală în întreaga cameră. Un capăt reprezintă "Tocmai m-am trezit" și celălalt reprezintă "Mă duc să dorm". Cereți participanților să se gândească la o zi normală a săptămânii. Invitați-i să meargă de-a lungul liniei temporale și să se oprească ori de câte ori își amintesc că au folosit telefonul.

Pune întrebări simple în timp ce se mișcă: Care a fost primul lucru pe care l-ai făcut pe telefon astăzi? Când verificați de obicei rețelele sociale? Când te uiți la videoclipuri? Când utilizați telefonul pentru școală sau muncă? Când îl utilizați doar pentru că vă plictisiți?

După ce termină toată lumea, întrebați: Ați fost surprins de câte ori ați folosit telefonul? Ce momente au fost necesare? Ce momente s-au întâmplat automat? Explicați: „Astăzi, nu încercăm să ne folosim telefoanele mai puțin. Încercăm să ne înțelegem obiceiurile.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „De ce am luat telefonul în mână?”

Scrieți o întrebare în mijlocul flipchart-ului: "De ce folosim telefoanele noastre?" Dați participanților bilețele autoadezive și cereți-le să scrie un motiv pe notă. Exemplele pot include: vorbirea cu prietenii; ascultarea muzicii; vizionarea videoclipurilor; studierea notificărilor; senzație de plictiseală; evitarea temelor; relaxare; căutarea de informații.

Puneți toate notele pe flipchart și grupați răspunsuri similare împreună. Apoi întrebați: Ce motive ne ajută? Ce motive se întâmplă fără să vă gândiți? Ați luat vreodată telefonul fără să știți de ce? Explicați: „Uneori alegem să folosim tehnologia. Uneori obiceiurile noastre digitale influențează ceea ce facem fără ca noi să observăm.”

Mesaje cheie: Tehnologia este un instrument util; nu orice obicei este un obicei prost; conștientizarea obiceiurilor noastre ne ajută să facem alegeri mai bune; micile schimbări pot face o mare diferență.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Ziua mea digitală”

Dați fiecărui participant foaia de lucru „Ziua mea digitală”. Foaia de lucru arată o cronologie de la trezire până la culcare. Cereți participanților să completeze: când folosesc de obicei tehnologia; pentru ce o folosesc; cum se simt în acele momente, de exemplu, fericiți, stresați, plictisiți, relaxați, conectați sau obosiți.

După 10 minute, cereți participanților să lucreze în perechi. Fiecare participant explică partenerului cronologia lor. Împreună, ei identifică: un obicei care pare util; un obicei care ar putea fi îmbunătățit. În cele din urmă, invită voluntarii să împărtășească un lucru pe care l-au descoperit. Participanții învață unul de la altul comparând rutinele zilnice și diferitele moduri de utilizare a tehnologiei.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Timp de calitate în fața ecranului”

Plasați patru postere în jurul camerei: mă ajută să învăț; mă ajută să mă conectez; mă ajută să mă relaxez; îmi pierde timpul. Citiți cu voce tare diferite activități digitale.

Exemple: vizionarea tutorialelor YouTube; chat cu prietenii; derularea prin TikTok timp de o oră; face temele online; joacă jocuri; crearea de videoclipuri; citirea știrilor online; verificarea notificărilor la fiecare câteva minute.

Participanții trec la posterul care se potrivește cel mai bine cu opinia lor. Odată ce au ales, întrebați: De ce ați ales acest poster? Ar putea cineva să aleagă altul? Răspunsul depinde de cât timp petrecem făcând activitatea?

Explicați că aceeași activitate poate avea efecte diferite în funcție de modul, de ce și cât de des o folosim. Terminați prin a cere participanților să scrie un obicei digital pe care ar dori să-l îmbunătățească.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze propoziția: „Un lucru pe care l-am observat despre obiceiurile mele digitale de astăzi este...”

Continuați cu câteva întrebări: Ce obicei ați dori să păstrați? Ce obicei doriți să schimbați? Ce schimbare mică pare realistă pentru dvs.? Cum ar putea obiceiurile digitale mai sănătoase să vă ajute în școală, la locul de muncă sau în viața de zi cu zi? Cum poate tehnologia ajuta tinerii să lucreze împreună fără a deveni copleșiți?

Încheiați cu mesajul: „Utilizarea sănătoasă a tehnologiei nu înseamnă pur și simplu utilizarea tehnologiei mai puțin, ci utilizarea acesteia într-un mod care să vă susțină obiectivele și bunăstarea.”

Note pentru facilitator

Evitați să faceți participanții să se simtă vinovați de utilizarea tehnologiei lor. Scopul este de a crește gradul de conștientizare, nu de a critica obiceiurile lor. Amintiți-le participanților că utilizarea tehnologiei sănătoase arată diferit pentru diferite persoane. Încurajați-i să se concentreze pe schimbări mici, realiste, mai degrabă decât încercarea de a schimba complet rutina lor peste noapte.

Sesiunea 6. Starea de bine digitală: un echilibru mai sănătos între viața online și cea offline

1. Prezentarea generală a sesiunii

Tehnologia ne ajută să învățăm, să comunicăm și să rămânem conectați cu ceilalți. În același timp, conectivitatea constantă ne poate face uneori să ne simțim obosiți, distrași, stresați sau sub presiune. Social media poate încuraja comparația cu alții, în timp ce notificările și derularea nesfârșită pot face dificilă concentrarea sau relaxarea.

Această sesiune îi ajută pe participanți să reflecteze asupra modului în care tehnologia le afectează emoțiile, relațiile și bunăstarea și să exploreze modalități simple de a crea un echilibru mai sănătos între viața online și cea offline.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Vârsta recomandată: 15–29 ani

5. Note de adaptare la vârstă: Activitățile pot fi adaptate în funcție de vârsta participanților și de experiențele zilnice cu tehnologia.

15-18 ani: Utilizați exemple din rețelele sociale, jocuri, prietenii online și viața școlară.

19-24 de ani: Includeți exemple legate de studiu, muncă, comunicare online, instrumente IA și productivitate.

25-29 ani: Conectați discuția la echilibrul dintre viața profesională și cea privată, managementul stresului, voluntariatul și responsabilitățile de conducere.

6. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să recunoască modul în care tehnologia poate influența emoțiile, bunăstarea și relațiile;
- reflectarea impactului rețelele sociale, al notificărilor și al conectivității constante;
- identificarea unor strategii sănătoase pentru echilibrarea vieții online și offline;
- crearea unui plan personal de bunăstare digitală.

7. Materiale necesare: flipchart sau tablă albă; markere; bilețele autoadezive; imprimate "Roata stării de bine digitale" foaie de lucru; imprimate "Planul meu pentru starea de bine digitală"; carduri de scenariu pentru role-play; carduri emoji.

8. Pregătirea facilitatorului

Înainte de sesiune, pregătiți cărți de rol care descriu situațiile de zi cu zi care implică tehnologie, prietenii și comunicare. Imprimați o "Roata stării de bine digitale" și una "Planul meu pentru starea de bine digitală" pentru fiecare participant. Pregătiți carduri emoji care prezintă emoții diferite. Aranjați scaunele într-un cerc și asigurați-vă că există suficient spațiu pentru lucrul în pereche și în grup.

9. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Cum ne simțim? Răspundem prin emoji”

Așezați mai multe carduri emoji în jurul camerei care arată diferite emoții, cum ar fi: 😊 fericit; 😌 relaxat; 😴 obosit; 😟 îngrijorat; 😡 frustrat; 😄 excitat; 🤔 curios.

Întrebați participanții: „Cum vă simțiți de obicei după ce ați petrecut mult timp pe telefon sau pe rețelele sociale?” Invitați-i să stea lângă emoji care reprezintă cel mai bine modul în care se simt de obicei.

Întrebați voluntarii: De ce ați ales acest emoji? Tehnologia vă face întotdeauna să vă simțiți așa? Poate tehnologia să ne facă să simțim emoții diferite în zile diferite?

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Cum arată echilibrul?”

Desenați o scală simplă de echilibru pe flipchart. Pe de o parte, scrieți „Tehnologia mă ajută” și pe de altă parte, scrieți „Tehnologia face lucrurile mai dificile”. Cereți participanților să dea exemple. Tehnologia mă ajută: Învățați lucruri noi; rămâneți în contact cu prietenii; găsiți informații; fiți creativi; organizați-mi ziua. / Tehnologia face lucrurile mai dificile: pierdeți noțiunea timpului; comparați-mă cu alții; dormiți mai puțin; distras; simțiți-vă stresați.

Explicați: „Bunăstarea digitală nu înseamnă pur și simplu utilizarea tehnologiei mai puțin, ci utilizarea tehnologiei într-un mod care să vă susțină viața și bunăstarea.”

Mesaje cheie: Tehnologia poate avea atât efecte pozitive, cât și negative; echilibrul arată diferit pentru toată lumea; obiceiurile mici ne pot îmbunătăți bunăstarea; grija de noi înșine ne ajută să învățăm, să lucrăm și să-i sprijinim pe ceilalți.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Suntem cu adevărat împreună?”

Împărțiți participanții în grupuri de câte trei. Fiecare grup primește o carte de joc de rol. Exemple: Trei prieteni iau prânzul, dar o persoană își verifică telefonul; doi voluntari planifică o activitate, dar unul răspunde la mesaje; o familie ia cina în timp ce toată lumea se uită la propriul ecran; un lucrător de tineret vorbește cu o persoană tânără care continuă să verifice notificările.

Acordați grupurilor cinci minute pentru a pregăti un scurt rol. După fiecare rol, întrebați: Cum s-au simțit probabil oamenii? A ajutat telefonul sau a întrerupt conversația? Ce s-ar fi putut face diferit?

Introduceți cuvântul phubbing într-un limbaj simplu: „Phubbing înseamnă ignorarea cuiva cu care sunteți pentru că acordați atenție telefonului.” Explicați că oamenii fac adesea acest lucru fără să observe. Încurajați participanții să ofere feedback respectuos și să sugereze alternative simple.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Planul meu pentru starea de bine digitală”

Dați fiecărui participant o „Roata stării de bine digitale”. Roata include diferite domenii, cum ar fi: somn; învățare; relații; activitate fizică; hobby-uri; rețelele sociale; relaxare; timp în aer liber. Participanții evaluează fiecare zonă de la 1 (nevoie de atenție) la 5 (merge bine).

Cereți-le să reflecteze: Ce domeniu aș dori să îmbunătățesc? Ce schimbare mică aș putea face în această săptămână? Cine m-ar putea sprijini? Participanții finalizează apoi „Planul meu pentru starea de bine digitală”.

Exemple: Opriți notificările în timp ce studiezi; Țineți telefonul departe în timpul meselor; petreceți o seară în fiecare săptămână offline; mergeți la o plimbare înainte de a verifica rețelele sociale; utilizați telefonul pentru a învăța ceva nou în loc să derulați numai. Participanții lucrează în perechi și împărtășesc un scop. Partenerul lor oferă o sugestie realistă sau încurajare.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Invită participanții să reflecteze la câteva întrebări: Care este un obicei care susține deja bunăstarea ta? Care schimbare mică se simte realistă pentru tine? Cum ar putea obiceiurile digitale mai sănătoase să te ajute să-ți atingi obiectivele? De ce este importantă bunăstarea personală atunci când lucrezi cu alții? Cum pot obiceiurile digitale sănătoase să îmbunătățească munca în echipă?

„Tehnologia ar trebui să susțină viața pe care vrem să o trăim, nu să controleze modul în care o trăim.”

Note pentru facilitator

Unii participanți se pot simți inconfortabil vorbind despre emoțiile sau obiceiurile lor digitale. Permiteți tuturor să participe în ritmul lor și nu Forțați niciodată partajarea personală. Evitați prezentarea tehnologiei ca ceva negativ. Scopul este de a ajuta participanții să găsească un echilibru sănătos, nu să înceteze să utilizeze instrumente digitale. Dacă discuțiile se îndreaptă spre probleme grave de sănătate mintală, ascultați cu respect și urmați procedurile de protecție ale organizației dvs.

PARTEA A II-A. CETĂȚENIE DIGITALĂ RESPONSABILĂ

Evaluarea nevoilor de schimbare a CYBER a arătat că tinerii folosesc tehnologiile digitale în fiecare zi, dar au nevoie de sprijin în domenii precum siguranța online, drepturile digitale, comportamentul responsabil online și participarea activă la mediul digital. Aceste subiecte au fost identificate și de organizațiile de tineret ca fiind esențiale pentru pregătirea tinerilor pentru a deveni membri încrezători, responsabili și implicați atât ai comunităților digitale, cât și ai comunităților locale.

Prin activități practice, interactive și de învățare reciprocă, această parte a manualului ajută participanții să înțeleagă mai bine drepturile și responsabilitățile lor online, să se protejeze pe ei înșiși și pe ceilalți și să utilizeze instrumente digitale pentru a contribui pozitiv la societate. Cele trei module explorează treptat

drepturile digitale, participarea civică și siguranța online, creând o bază solidă pentru următoarele secțiuni privind inteligența artificială și antreprenoriatul social digital.

MODULUL 3. DREPTURI ȘI RESPONSABILITĂȚI DIGITALE

Prezentarea generală a modului

Acest modul îi ajută pe tineri să înțeleagă ce înseamnă să fii un cetățean digital responsabil. Participanții își explorează drepturile digitale, inclusiv viața privată și libertatea de exprimare, învățând în același timp să respecte drepturile celorlalți.

Prin activități practice și situații din viața reală, acestea reflectă asupra datelor personale, identității digitale și comportamentului online responsabil, ajutându-i să facă alegeri online mai sigure și mai respectuoase.

De ce este important acest subiect

Evaluarea nevoilor de schimbare a CYBER a arătat că tinerii folosesc tehnologii digitale în fiecare zi, dar încă au nevoie de sprijin pentru confidențialitate, comportament online sigur, identitate digitală, consimțământ și partajare responsabilă.

Dezvoltarea acestor competențe îi ajută pe tineri să înțeleagă impactul acțiunilor lor online și să devină cetățeni digitali mai siguri, mai responsabili și mai activi.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul acestui modul, participanții vor înțelege că drepturile și responsabilitățile digitale merg împreună. Ei vor învăța cum să-și protejeze datele personale, confidențialitatea și identitatea digitală. Participanții vor înțelege, de asemenea, importanța consimțământului, a comunicării respectuoase și a partajării responsabile. Ei vor fi mai bine pregătiți pentru a face alegeri sigure și responsabile în spațiile digitale.

Sesiunea 7. Drepturile mele digitale: protejarea vieții private și a datelor personale

1. Prezentarea generală a sesiunii

În fiecare zi, partajăm informații online. Uneori alegem să le împărtășim, de exemplu, prin postarea unei fotografii sau scrierea unui comentariu. Alteori, informațiile sunt colectate fără ca noi să observăm cu adevărat, cum ar fi atunci când descărcăm o aplicație, vizităm un site web sau acceptăm cookie-uri.

Această sesiune ajută participanții să înțeleagă drepturile lor în spațiile digitale, inclusiv dreptul la confidențialitate și protecția datelor cu caracter personal. Participanții explorează ce sunt datele cu

caracter personal, de ce au valoare, cum sunt colectate și cum pot lua decizii mai bune cu privire la ceea ce partajează online.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârsta: Activitățile pot fi adaptate prin utilizarea platformelor digitale și a situațiilor familiare pentru fiecare grupă de vârstă.

15-18 ani: Utilizați exemple din rețelele sociale, aplicații de jocuri și platforme de mesagerie. Concentrați-vă pe înțelegerea informațiilor personale și de ce contează confidențialitatea.

19-24 ani: Includeți exemple legate de cumpărăturile online, instrumentele IA, aplicațiile pentru locuri de muncă și platformele universitare. Încurajați participanții să reflecteze asupra informațiilor pe care le împărtășesc online.

25-29 ani: Conectați discuția la muncă, antreprenoriat, servicii online și proiecte comunitare. Explorați importanța protejării datelor cu caracter personal atunci când lucrați cu alții.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să recunoască diferite tipuri de informații cu caracter personal și date cu caracter personal;
- identificarea tipurilor de informații cu caracter personal care ar trebui protejate online;
- Înțelegeți de ce aplicațiile și site-urile web colectează date cu caracter personal;
- să ia decizii mai informate cu privire la confidențialitate, consimțământ și partajarea informațiilor online.

6. Materiale necesare: flipchart sau tablă albă; markere; bilețele autoadezive; imprimate "Rucsacul meu cu date" carduri; imprimate carduri de permisiune app; imprimate "Privacy Decision" foaie de lucru.

7. Pregătirea facilitatorului

Înainte de sesiune, pregătiți un set de carduri "Rucsacul meu cu date" pentru fiecare grup. Fiecare card trebuie să conțină un tip de informații personale, cum ar fi numele, e-mailul, numărul de telefon, fotografiile, locația, istoricul căutărilor sau persoanele de contact.

Pregătiți capturi de ecran imprimate sau exemple simple care arată permisiunile solicitate de diferite aplicații, cum ar fi accesul la cameră, microfon, contacte, locație sau galerie foto.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Ai distribui acest lucru?”

Cereți tuturor să se ridice. Explicați că veți citi diferite bucăți de informații. Dacă participanții s-ar simți confortabil să împărtășească informațiile online, ei fac un pas înainte. Dacă ar prefera să le păstreze private, ei rămân acolo unde sunt.

Exemple: prenumele meu; o fotografie cu prietenii mei; adresa mea de domiciliu; muzica mea preferată; numărul meu de telefon; școala sau locul de muncă; locația mea de vacanță în timp ce sunt încă departe; parolele mele; adresa mea de e-mail; o fotografie a familiei mele.

După mai multe exemple, întrebați: De ce te-ai mutat? De ce ai rămas? Toată lumea a făcut aceeași alegere? Terminați spunând: „Cu toții facem alegeri diferite cu privire la ceea ce împărtășim. Astăzi, ne vom gândi la modul în care aceste alegeri afectează intimitatea noastră.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute**Activitate: „Ce sunt datele personale?”**

Scrieți trei întrebări pe flipchart: Ce sunt datele personale? De ce ar dori o companie să le colecteze? Ce s-ar putea întâmpla dacă cineva le abuzează?

Cereți participanților să lucreze în perechi timp de trei minute și să-și scrie ideile. Apoi colectați răspunsuri de la întregul grup. Explicați într-un limbaj simplu: "Datele personale sunt informații care vă pot identifica sau spune altora ceva despre dvs.".

Exemplele includ: numele dvs.; ziua de naștere; e-mail; numărul de telefon; locația; fotografiile; istoricul căutărilor. Explicați că aplicațiile și site-urile web pot colecta informații pentru a furniza servicii, pentru a personaliza conținutul, pentru a înțelege modul în care oamenii folosesc serviciile lor sau pentru a afișa publicitate. De aceea este important să înțelegem ce informații împărtășim.

Mesaje cheie: Datele dvs. personale sunt conectate la dvs. și ar trebui să fie protejate; nu fiecare aplicație are nevoie de acces la toate informațiile dvs.; puteți pune la îndoială permisiuni care nu par necesare; protejarea confidențialității face parte din cetățenia digitală responsabilă.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute**Activitate: „Rucsacul meu cu date”**

Împărțiți participanții în grupuri de patru sau cinci. Dați fiecărui grup un set de carduri de date. Exemple: Nume; ziua de naștere; adresa de domiciliu; e-mail; număr de telefon; școală sau locul de muncă; fotografii; locația curentă; istoricul cumpărăturilor; istoricul căutărilor; informații despre sănătate; contacte. Aș pune trei postere în jurul camerei: aș împărtăși; depinde; aș păstra privat.

Fiecare grup discută fiecare carte și decide unde îi este locul. Odată ce toate cărțile au fost plasate, cereți fiecărui grup să explice două sau trei dintre opțiunile lor. Discutați: De ce grupurile diferite au luat decizii diferite? Depinde de cine solicită informațiile? Ați împărtăși aceleași informații cu un prieten, o școală, o companie sau un străin?

Explicați că nu există întotdeauna un răspuns corect, dar este important să vă gândiți cine întreabă, de ce au nevoie de informații și ce s-ar putea întâmpla după ce acestea sunt partajate.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Detectivul permisiunilor”

Spuneți participanților: „Mulți dintre noi faceți clic pe „Accept” fără a verifica ce solicită o aplicație. Să ne uităm mai atent la permisiunile aplicației.”

Fiecare grup primește mai multe carduri de permisiune a aplicației. Exemple: Aplicația de editare foto - solicită acces la cameră, fotografii, contacte și locație; aplicația lanternă - solicită acces la cameră, contacte, microfon și locație; aplicația meteo - solicită acces la locație și notificări.

Cereți grupurilor să discute: Ce permisiuni au sens? Ce permisiuni par inutile? Le-ați accepta? Ce s-ar putea întâmpla dacă o aplicație colectează mai multe informații decât are nevoie? Grupurile prezintă un exemplu întregului grup. Terminați întrebând: „Data viitoare când instalați o aplicație, ce veți verifica înainte de a accepta permisiunile?”

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze fraza: „Astăzi, am realizat că datele mele personale...”

Continuați cu câteva întrebări: Ce informații veți fi mai atenți la partajare? Ce veți verifica înainte de a descărca o aplicație? De ce ar trebui să cerem permisiunea înainte de a partaja fotografii sau informații despre o altă persoană? De ce este important să respectăm confidențialitatea altor persoane? Terminați prin a reaminti participanților că protejarea datelor personale nu este doar despre protejarea noastră; este, de asemenea, despre respectarea vieții private și a drepturilor altora.

Note pentru facilitator

Unii participanți pot crede că intimitatea contează doar dacă cineva are „ceva de ascuns”. Încurajați-i să vadă confidențialitatea ca un drept de bază care oferă oamenilor control asupra informațiilor lor personale.

Dacă accesul la internet este disponibil, participanții pot explora setările de confidențialitate și permisiunile unei aplicații pe care o folosesc. Dacă nu, cardurile de permisiune tipărite funcționează la fel de bine. Încurajați participanții să se gândească la confidențialitate nu numai pentru ei înșiși, ci și pentru prieteni, membri ai familiei și persoane implicate în activități comunitare.

Sesiunea 8. Responsabilitățile mele digitale: etică și respect online

1. Prezentarea generală a sesiunii

Fiind online ne oferă multe oportunități de a comunica, de a învăța și de a împărtăși idei. În același timp, fiecare acțiune pe care o facem online poate afecta o altă persoană. Un comentariu, o fotografie, un mesaj sau o postare partajată poate face pe cineva să se simtă inclus și respectat, sau jenat, exclus sau rănit. Această sesiune încurajează participanții să reflecteze asupra comportamentului lor în spațiile digitale. Prin situațiile de zi cu zi, ei explorează respectul, consimțământul, comunicarea și responsabilitatea online.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la varsta: Activitățile pot fi adaptate prin utilizarea situațiilor familiare pentru fiecare grupa de varsta.

15-18 ani: Utilizați exemple legate de școală, prietenii, jocuri, chat de grup și rețelele sociale.

19-24 ani: Includerea situațiilor care implică universități, voluntariat, colaborare online și discuții pe rețelele sociale.

25-29 ani: Conectați activitățile cu munca, proiectele comunitare, conducerea și comunicarea profesională.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să recunoască cum arată comportamentul respectuos în spațiile digitale;
- să înțeleagă importanța consimțământului înainte de a distribui conținut despre alții;
- identificarea alegerilor etice atunci când comunică online;
- să contribuie la crearea unor comunități digitale mai sigure și mai incluzive.

6. Materiale necesare: flipchart sau tablă albă; markere; bilețele autoadezive; carduri digitale de dilemă tipărite; lista de verificare „Respectul în mediul online”; carduri de scenariu pentru role-play; foi mari de hârtie.

7. Pregătirea facilitatorului

Înainte de sesiune, pregătiți mai multe situații digitale de zi cu zi pe care tinerii le pot experimenta. Includeți exemple legate de partajarea fotografiilor fără permisiune, glume online, copierea conținutului, chat-uri de grup, cyberbullying, zvonuri și comunicare respectuoasă. Imprimați două cărți de dilemă digitale pentru fiecare grup mic și o listă de verificare „Respectul în mediul online” pentru fiecare participant.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Cum te-ai simți?”

Plasați patru semne în jurul camerei: 😊 fericit; 😐 neutru; 😞 inconfortabil; 😡 rănit.

Citiți cu voce tare diferite mesaje online. Exemple: „Frumoasă fotografie!”; „Arăți diferit astăzi 😊”; „De ce nu ai răspuns?”; „Toată lumea râde de acest videoclip”; „Îl împărtășesc pentru că e amuzant”.

Cereți participanților să stea lângă emoția pe care cred că ar putea-o crea mesajul. După fiecare mesaj, întrebați: De ce ați ales această emoție? Ar putea altcineva să înțeleagă mesajul diferit? Ce face comunicarea online diferită de a vorbi față în față?

Explicați: „Când comunicăm online, oamenii nu pot auzi întotdeauna tonul vocii noastre sau să vadă expresiile noastre faciale. De aceea, respectul și empatia sunt deosebit de importante.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Drepturi și responsabilități”

Desenați două cercuri mari pe flipchart. Scrieți: Drepturile mele; responsabilitățile mele. Întrebați participanții: "Ce drepturi credeți că aveți online?"

Răspunsuri posibile: intimitate, libertate de exprimare, siguranță, acces la informații. Apoi întreabă: „Dacă avem aceste drepturi, ce responsabilități avem și noi?”

Răspunsuri posibile: respectați-i pe ceilalți; întrebați înainte de a distribui fotografii; evitați răspândirea zvonurilor; acordați credit atunci când utilizați munca altcuiva; raportați comportamente dăunătoare.

Explicați: „Cetățenii digitali buni nu se întreabă doar „Ce pot face?”, ci și „Cum îi vor afecta acțiunile mele pe alți oameni?”

Mesaje cheie: Drepturile și responsabilitățile merg împreună; respectul online este la fel de important ca respectul offline; fiecare postare, comentariu și mesaj poate afecta pe altcineva; acțiunile mici ajută la crearea unor comunități digitale mai sigure.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Dileme digitale”

Împărțiți participanții în grupuri de câte patru. Fiecare grup primește două cărți de dilemă digitale.

Exemple: Prietenul tău vrea să posteze o fotografie cu tine, dar nu-ți place; cineva împărtășește răspunsuri la teme în grupul de clasă; un meme amuzant râde de un alt student; un prieten copiază opera de artă a altcuiva fără a da credit; un coleg de clasă este batjocorit într-un chat de grup; cineva împărtășește capturi de ecran private fără permisiune.

Cereți grupurilor să discute: Ce se întâmplă? Cine ar putea fi afectat? Care ar fi lucrul respectuos de făcut? Ce ați face dacă ați fi acolo? Grupurile sunt de acord cu răspunsul lor și pregătesc o scurtă explicație a deciziilor lor.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Comunitatea noastră digitală”

Spuneți participanților: „Imaginați-vă că creați o nouă comunitate online pentru tineri. Vreți ca toată lumea să se simtă în siguranță, respectată și binevenită.”

Împărțiți participanții în grupuri și dați fiecărui grup o foaie mare de hârtie. Sarcina lor este de a crea 10 reguli comunitare pentru o comunicare online respectuoasă. Exemple: Întrebați înainte de a distribui fotografia cuiva; respectați opinii diferite; nu răspândiți zvonuri; acordați credit atunci când utilizați munca altcuiva; raportați comportamente dăunătoare; gândiți înainte de a posta.

După 15 minute, grupurile își prezintă regulile. Ca un întreg grup, combină cele mai puternice idei într-o singură carte de respect digitală CYBER Change. Afișează carta pe perete și invită participanții să o semneze ca simbol al angajamentului lor.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze propoziția: „Respect on-line înseamnă...”

Continuați cu câteva întrebări: Care dilemă digitală a fost cea mai dificilă? Auzul altor opinii v-au schimbat gândirea? Care regulă comunitară este cea mai importantă pentru dvs.? Ce veți face diferit după sesiunea de astăzi? Cum putem ajuta pe toată lumea să se simtă respectată online?

A fi responsabil online înseamnă a te gândi la modul în care acțiunile noastre afectează alte persoane și a face alegeri care respectă drepturile lor.

Note pentru facilitator

Este posibil ca unii participanți să fi experimentat hărțuirea cibernetică sau un comportament lipsit de respect online. Nu presărați niciodată participanții să împărtășească experiențe personale. Păstrați discuția concentrată pe alegeri, respect și soluții posibile, mai degrabă decât vina.

Dacă apar dezacorduri, reamintiți participanților că ascultarea diferitelor opinii cu respect face parte din cetățenia digitală responsabilă.

MODULUL 4. PARTICIPARE DIGITALĂ ȘI IMPLICARE CIVICĂ

Prezentarea generală a modului

Acest modul arată tinerilor cum instrumentele digitale îi pot ajuta să participe la comunitățile lor și să creeze schimbări pozitive. Participanții explorează modalități simple de a-și face vocea auzită, de a susține cauzele locale, de a face voluntariat online și de a se alătura campaniilor digitale.

Prin activități practice de grup, ei învață despre participarea digitală responsabilă și proiectează acțiuni simple pe care le-ar putea utiliza în mod realist în propriile comunități.

De ce contează acest subiect

Evaluarea nevoilor de schimbare a CYBER a arătat că tinerii sunt activi online, dar rareori folosesc instrumente digitale pentru acțiuni comunitare, voluntariat sau participare civică. Mulți doresc să contribuie la schimbarea socială, dar au nevoie de mai multă încredere, experiență practică și îndrumare.

Acest modul ajută tinerii să treacă de la utilizatorii digitali pasivi la participanții activi din comunitățile lor.

Rezultatele învățării

După finalizarea acestui modul, participanții vor înțelege ce înseamnă participarea digitală și cetățenia activă în viața de zi cu zi. Ei vor descoperi diferite modalități de a contribui la comunitățile lor prin instrumente digitale, voluntariat și activități civice. Participanții vor practica comunicarea responsabilă și vor lucra cu alții pentru a proiecta acțiuni digitale simple. De asemenea, vor reflecta asupra modului în care comportamentul lor online poate sprijini schimbări sociale pozitive.

Sesiunea 9. De la utilizator la cetățean digital: fă-ți vocea auzită online

1. Prezentarea generală a sesiunii

În fiecare zi, tinerii vizionează videoclipuri, comentează postări, discută cu prietenii, partajează conținut și urmăresc online persoane sau organizații. Acestea sunt toate forme de participare digitală, dar este posibil ca tinerii să nu realizeze întotdeauna că aceleași instrumente digitale pot contribui la îmbunătățirea comunităților lor.

Această sesiune introduce participanții la participarea digitală și îi ajută să înțeleagă că fiecare tânăr are o voce. Chiar și micile acțiuni online pot contribui la schimbări pozitive.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Sesiunea poate fi adaptată prin utilizarea problemelor comunității și a platformelor digitale relevante pentru viața de zi cu zi a participanților.

15-18 ani: Utilizați exemple din școală, activități locale de tineret, cluburi sportive și rețelele sociale. Încurajați participanții să se gândească la problemele pe care le experimentează în fiecare zi.

19-24 ani: Include subiecte legate de viața universitară, ocuparea forței de muncă, voluntariat, sănătate mintală și inițiative ale comunității locale.

25-29 ani: Conectați activitățile cu viața profesională, conducerea comunității, dezvoltarea locală și antreprenoriatul social.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să explice ce înseamnă participarea digitală în viața de zi cu zi;
- să recunoască diferitele moduri în care tinerii pot participa online;
- identificarea problemelor care contează în propria comunitate;
- Explorați modul în care instrumentele digitale pot ajuta tinerii să facă o diferență pozitivă.

6. Materiale necesare: flipchart sau tablă albă; markere; bilețele autoadezive (trei culori); carduri de emisiune comunitare tipărite; foaie de lucru imprimată „Scara participării”; foi mari de hârtie.

7. Pregătirea facilitatorului

Înainte de sesiune, pregătiți câteva exemple simple de participare digitală condusă de tineri, cum ar fi campaniile de rețelele sociale, petițiile online, inițiativele de voluntariat, strângerea de fonduri din partea comunității, campanii de sensibilizare sau consultări cu tinerii.

Pregătește cărți cu probleme pe care tinerii le pot recunoaște, cum ar fi hărțuirea, aruncarea în gunoi, lipsa activităților pentru tineri, șomajul, sănătatea mintală, discriminarea, accesibilitatea sau problemele de mediu.

8. Desfășurarea sesiunii**Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute****Activitate: „Ce ai făcut online ieri?”**

Cereți participanților să stea într-un cerc. Citiți diferite activități online, unul câte unul. Dacă au făcut activitatea ieri, ei fac un pas în cerc.

Exemple: Mi-a plăcut o postare; am vizionat un videoclip; am comentat ceva; am distribuit o postare; am căutat informații; m-am înscris la un eveniment; am susținut munca cuiva online; am raportat conținut inadecvat; am împărtășit informații utile cu cineva.

Apoi, întrebați: Ce activități au fost cele mai frecvente? Care dintre ele te-au surprins? Au fost oricare dintre aceste acțiuni ajute alte persoane? Explicați: „Multe lucruri pe care le facem online sunt forme de participare. Întrebarea este cum putem folosi aceste acțiuni pentru a contribui la ceva pozitiv.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Scara participării”

Desenați o scară pe flipchart. Scrieți o activitate pe fiecare pas, de jos în sus: Vizionare; Placere; Partajare; Aderare; Voluntariat; Organizare; Conducere.

Întrebați participanții: Ce pas folosiți cel mai des? Ce pas ați dori să încercați? Pot fi diferiți pași utili în diferite situații?

Explicați: „Participarea digitală nu înseamnă să devii faimos online. Este vorba despre utilizarea instrumentelor digitale pentru a contribui, a-i ajuta pe alții sau pentru a îmbunătăți ceva în comunitatea ta.” Dacă este posibil, arătați unul sau două exemple simple de inițiative digitale conduse de tineri.

Mesaje cheie: Fiecare tânăr are o voce; acțiunile mici pot face diferența; participarea digitală poate începe cu o idee simplă; comunitățile devin mai puternice atunci când participă mai mulți oameni.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Cafeneaua vocilor comunității”

Împărțiți participanții în grupuri mici. Puneți o carte de emisiune comunitară pe fiecare masă. Exemple: Nu există suficiente activități pentru tineri; parcul local este plin de gunoaie; tinerii se simt singuri; hărțuirea este comună în școli; spațiile publice nu sunt accesibile; mulți tineri nu știu despre oportunitățile locale.

Fiecare grup discută: De ce este importantă această problemă? Cine este afectat? Cum afectează tinerii? Se întâmplă ceva similar în comunitatea noastră? După 10 minute, grupurile se rotesc la o altă masă și continuă discuția. La final, cereți fiecărui grup să aleagă o problemă pe care o consideră importantă și explicați pe scurt de ce.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Vocea mea poate face diferența”

Cereți fiecărui grup să aleagă o problemă comunitară din activitatea anterioară. Apoi întrebați: „Imaginați-vă că aveți doar un telefon și instrumente digitale gratuite. Ce ați putea face?”

Dați fiecărui grup o foaie mare de hârtie. Ei creează un plan de acțiune simplu răspunzând: Care este problema? Cine trebuie să știe despre asta? Ce instrument digital ar putea ajuta? Cine ne-ar putea sprijini? Care este o mică acțiune pe care am putea-o lua în această săptămână?

Exemple: Creați o poveste Instagram; înregistrați un scurt videoclip de conștientizare; organizați o discuție online; împărtășiți oportunități locale; creați un grup de voluntari WhatsApp; începeți un simplu sondaj comunitar. Grupurile își prezintă ideile în două minute. După fiecare prezentare, un alt grup oferă un comentariu pozitiv și o sugestie.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze propoziția: „Astăzi, am realizat că vocea mea...”

Continuați cu câteva întrebări: Ce problemă comunitară contează cel mai mult pentru dvs.? Ați descoperit un nou mod de a participa? Care este o problemă pe care tinerii ar putea să o abordeze? Cum ar putea instrumentele digitale să vă ajute să vă susțineți comunitatea?

„Nu ai nevoie de o campanie mare pentru a face diferența. Participarea digitală poate începe cu o acțiune mică care răspunde la ceva de care îți pasă.”

Note pentru facilitator

Unii participanți pot simți că sunt prea tineri sau că opiniile lor nu contează. Utilizați exemple simple pentru a arăta că participarea tinerilor poate începe cu acțiuni mici și realiste. Păstrați accentul pe problemele locale pe care participanții le pot recunoaște și influența. Dacă participanții se luptă să identifice provocările comunității, încurajați-i să se gândească la școala lor, cartierul, centrul de tineret, locul de muncă sau comunitățile online.

Sesiunea 10. Acțiune digitală pentru schimbare: campanii, voluntariat și participare comunitară

1. Prezentarea generală a sesiunii

Mulți tineri doresc să îmbunătățească ceva în comunitatea lor, dar nu sunt siguri de unde să înceapă. Ei pot crede că crearea schimbării necesită mulți bani, experiență sau o organizație mare. În realitate, multe inițiative de succes încep cu o idee simplă și un grup mic de oameni motivați. Această sesiune ajută participanții să treacă de la identificarea unei probleme comunitare la planificarea unei acțiuni digitale simple și realiste.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile ar trebui adaptate la problemele comunității locale și experiența participanților.

15-18 ani: Concentrați-vă pe activitățile școlare, de cartier și de centru pentru tineret. Încurajați acțiuni simple care pot fi implementate în mod realist.

19-24 ani: Include exemple legate de viața universitară, voluntariat, organizații de tineret și proiecte comunitare locale.

25-29 ani: Conectați activitățile la ONG-urile locale, antreprenoriat, leadership comunitar și inițiative civice.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să recunoască modul în care instrumentele digitale pot sprijini acțiunea comunității;
- să lucreze împreună pentru a proiecta o inițiativă digitală simplă;
- identificarea pașilor practici pentru implicarea altora într-o problemă comunitară;
- Prezentări și îmbunătățiri o idee prin feedback-ul colegilor.

6. Materiale necesare: flipchart sau tablă albă; markere; bilețele autoadezive; foi mari de hârtie (A3); foaie de lucru imprimată cu „Schema acțiunii comunitare”; pixuri colorate; bandă sau Blu Tack; timer.

7. Pregătirea facilitatorului

Înainte de sesiune, pregătiți două sau trei exemple simple de inițiative digitale conduse de tineri, cum ar fi o campanie de sensibilizare, o activitate de strângere de fonduri online, o curățare a comunității organizată prin intermediul rețelelor sociale sau o inițiativă de voluntariat pentru tineri.

Tipăriți câte o „Schema acțiunii comunitare” pentru fiecare grup. Tabloul trebuie să includă: problemă comunitară; grup țintă; scop; instrumente digitale; mesaj cheie; parteneri; primii pași.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Acțiuni mici, schimbări mari”

Dați fiecărui participant trei bilețele autoadezive. Cereți-i să scrie exemple de acțiuni mici pe care le-au văzut online care au ajutat pe cineva sau au îmbunătățit o comunitate.

Exemple: Promovarea unei campanii de donare de sânge; organizarea unei curățări locale; colectarea de cărți sau haine; schimbul de informații despre animalele de companie dispărute; promovarea sprijinului pentru sănătatea mintală; strângere de fonduri pentru cineva care are nevoie.

Participanții își pun notițele pe perete și grupează idei similare. Întrebați: Ce acțiuni par ușor de organizat? Ce acțiuni ar putea avea un impact pozitiv? Ce ar putea face aceste acțiuni să aibă succes? Explicați: „Multe proiecte comunitare încep cu o acțiune simplă. Instrumentele digitale pot ajuta oamenii să se conecteze și să lucreze împreună.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Ce îi determină pe oameni să participe?”

Arătați sau descrieți două sau trei exemple de inițiative digitale conduse de tineri. Întrebați: Care a fost problema? Ce au vrut organizatorii să obțină? De ce s-au alăturat oamenii? Ce instrumente digitale au folosit?

Scriveți răspunsurile participanților pe flipchart. Introduceți un model simplu de planificare. Fiecare acțiune digitală are nevoie de: o problemă; un scop; oamenii să se implice; un mesaj clar; unul sau două instrumente digitale; un prim pas realist. Explicați: „Proiectele bune ale comunității încep cu înțelegerea unei probleme și fac un prim pas realist.”

Mesaje cheie: Fiecare tânăr poate contribui la schimbări pozitive; instrumentele digitale îi ajută pe oameni să lucreze împreună; acțiunile mici pot deveni inițiative mai mari; munca în echipă face ideile mai puternice.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Laboratorul de acțiune comunitară”

Împărțiți participanții în grupuri de patru sau cinci. Fiecare grup alege o problemă comunitară din Sesiunea 9 sau primește o carte de emisiune comunitară.

Exemple: Litri în spațiile publice; singurătate în rândul tinerilor; intimidare; participare scăzută la activitățile de tineret; conștientizarea sănătății mintale; accesibilitate pentru persoanele cu dizabilități; protecția mediului.

Dați fiecărui grup o „Schema acțiunii comunitare”. Grupurile răspund: Care este problema? Cine este afectat? Ce schimbare vrem să vedem? Cine ne-ar putea ajuta? Ce instrumente digitale am putea folosi? Care este o acțiune realistă pe care am putea-o organiza în luna următoare? Încurajați participanții să dezvolte acțiuni simple, realiste și posibile cu resurse limitate.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Târgul campaniilor”

Cereți fiecărui grup să afișeze pe perete „Schema acțiunii comunitare”. Jumătate dintre participanți rămân cu proiectul lor, în timp ce ceilalți se plimbă prin cameră ca vizitatori.

Fiecare grup are trei minute pentru a explica: problema pe care au ales-o; acțiunea digitală pe care au proiectat-o; de ce oamenii ar trebui să o susțină. Vizitatorii lasă feedback folosind bilețele autoadezive:

★ un lucru care le place; 💡 o sugestie de îmbunătățire; 🤝 un posibil partener sau susținător.

Participanții schimbă apoi rolurile astfel încât toată lumea să aibă posibilitatea de a prezenta și de a vizita alte proiecte. Grupurile se întorc la panza lor, revizuiesc feedback-ul și petrec cinci minute îmbunătățind planul de acțiune. Terminați cu prezentări scurte ale ideilor finale.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze propoziția: „Astăzi, am realizat că crearea schimbării...”

Continuați cu câteva întrebări: Ce proiect v-a inspirat? Ce a fost dificil în proiectarea unei acțiuni comunitare? Ce ați învățat din feedback? Ce problemă ați dori să îmbunătățiți în comunitatea dvs.? Ce instrument digital vă poate ajuta să aduceți oamenii împreună?

“Crearea schimbării nu necesită întotdeauna un proiect mare. Un obiectiv clar, o acțiune mică și oamenii potriviți pot fi un punct de plecare puternic.”

Note pentru facilitator

Unii participanți pot crede că ideile lor sunt prea mici pentru a conta. Amintiți-le că inițiativele comunitare încep adesea cu acțiuni mici și realiste.

Păstrați grupurile concentrate pe proiecte pe care le-ar putea implementa în mod realist cu resurse limitate. Evitați ideile care necesită bugete mari sau planificare complexă. Concentrați-vă pe creativitate, colaborare și primii pași practici, mai degrabă decât crearea de planuri de proiect perfecte.

MODULUL 5. SIGURANȚĂ ONLINE ȘI STARE DE BINE DIGITALĂ

Prezentarea generală a modului

A fi online face parte din viața de zi cu zi pentru majoritatea tinerilor. Ei comunică, învață, fac cumpărături, socializează și participă în comunități prin intermediul tehnologiilor digitale. În timp ce aceste oportunități aduc multe beneficii, ele expun tinerii la riscuri cum ar fi escrocherii, phishing, cyberbullying, furtul de identitate, împărtășirea neintenționată a informațiilor false și încălcări ale confidențialității. Învățarea modului de a recunoaște aceste riscuri și de a răspunde în mod corespunzător este o abilitate esențială în viață.

Acest modul combină abilitățile practice de siguranță online cu bunăstarea digitală. Participanții învață cum să-și protejeze informațiile personale, să comunice în siguranță online, să recunoască situațiile suspecte și să înțeleagă impactul pe termen lung al amprentei lor digitale.

De ce contează acest subiect

Evaluarea nevoilor de schimbare CYBER a identificat siguranța online și comportamentul digital responsabil ca fiind una dintre cele mai mari nevoi de învățare în rândul tinerilor. În timp ce participanții au raportat utilizarea tehnologiilor digitale în fiecare zi, mulți nu au avut încredere în recunoașterea riscurilor online, protejarea informațiilor personale și evaluarea siguranței mediilor digitale și a încrederii.

Acest modul răspunde direct acestor constatări prin furnizarea de instrumente practice care îi ajută pe tineri să devină cetățeni digitali mai siguri, mai încrezători și mai rezilienți.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul acestui modul, participanții vor putea să recunoască riscurile comune online și să-și protejeze informațiile și conturile personale. Ei vor învăța să comunice în siguranță și să înțeleagă cum este creată amprenta lor digitală. Participanții vor explora cum să răspundă atunci când ceva nu merge bine online și cum să sprijine pe alții. De asemenea, vor construi încrederea în luarea deciziilor digitale sigure și responsabile.

Sesiunea 11. Fii în siguranță online: securitate cibernetică, escrocherii și comunicare sigură**1. Prezentarea generală a sesiunii**

În fiecare zi, primim mesaje, e-mailuri, link-uri și notificări. Cele mai multe sunt sigure, dar unele sunt concepute pentru a ne păcăli în schimbul de informații personale, trimiterea de bani sau descărcarea de fișiere dăunătoare.

Această sesiune ajută participanții să recunoască riscurile comune online, să identifice semnele de avertizare și să practice luarea unor decizii mai sigure în situațiile digitale de zi cu zi.

2. Durata: 75–90 minute**3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți**

4. Note privind adaptarea la vârstă: Exemplele și scenariile ar trebui să reflecte experiențele digitale de zi cu zi ale participanților și platformele pe care le utilizează cel mai des.

15-18 ani: Utilizați exemple de jocuri, Instagram, TikTok, Snapchat, WhatsApp și platforme școlare.

19-24 ani: Includeți exemple legate de cumpărături online, platforme universitare, oferte de locuri de muncă și aplicații bancare.

25-29 ani: Utilizarea situațiilor legate de muncă, freelancing, servicii online, antreprenoriat și comunicare profesională.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- recunoașterea escrocheriilor online comune și a riscurilor de securitate cibernetică;
- identificarea semnelor de avertizare în mesajele suspecte, site-urile web și comunicarea online;
- să aplice strategii simple pentru a proteja informațiile personale și conturile online;
- să ia decizii mai sigure înainte de a face clic, de a partaja sau de a răspunde online.

6. Materiale necesare: laptop și proiector (opțional); conexiune la internet (opțional); flipchart; markere; bilețele autoadezive; carduri de scenariu înșelătorie tipărite; foaia de lucru imprimată „Identifică semnalele de alarmă”; lista de verificare a siguranței cibernetică tipărite; smartphone-uri (opțional); plicuri și carduri de provocare.

7. Pregătirea facilitatorului

Pregătiți exemple realiste, dar fictive, de e-mailuri de phishing, mesaje false pe rețelele de socializare, coduri QR suspecte, oferte de cumpărături online și concursuri false.

Imprimați suficiente cărți de scenariu înșelătorie și foile de lucru „Identifică semnalele de alarmă” pentru fiecare grup. Pentru activitatea de escape room, pregătiți un plic cu șase cărți de provocare pentru fiecare grup. Aranjați participanții în grupuri mici pentru a încuraja discuțiile și învățarea reciprocă.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Ai da clic?”

Afișați sau citiți cu voce tare o serie de mesaje digitale scurte. Pentru fiecare mesaj, participanții se deplasează într-o parte a camerei dacă ar face clic și în cealaltă parte dacă nu ar face-o.

Exemple: „Felicitări! Ai câștigat un nou smartphone. Click aici pentru a revendica premiul”; „Pachetul tău nu a putut fi livrat. Confirmă-ți adresa”; „Bună! Ți-am găsit portofelul pierdut. Poți să-mi trimiți adresa?”; „Prietenul tău te-a etichetat într-o fotografie”. După fiecare exemplu, întreabă: De ce ai avut încredere în el? Ce te-a făcut să fii suspicios? Ce ai verifica înainte de a da clic?

„De multe ori, escrocii folosesc curiozitatea, urgența sau ofertele atractive pentru a ne face să reacționăm rapid.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Cunoaște escrocii din mediul online”

Scrieți cinci termeni pe flipchart: phishing; înșelătorie; site fals; parolă puternică; autentificare cu doi factori. Întrebați participanții ce termeni știu deja. Explicați fiecare folosind un limbaj simplu și exemple de zi cu zi. Afișați unul sau două exemple de e-mailuri sau site-uri false.

Întreabă: Ce pare normal? Ce pare suspect? Ce detalii te-ar face să te oprești și să verifici?

Mesaje cheie: Scammerii creează adesea presiune pentru a-i face pe oameni să acționeze rapid; parolele puternice și unice ajută la protejarea conturilor; informațiile personale au valoare; când ceva se simte greșit, opriți-vă și verificați; a cere sfatul cuiva este un pas inteligent de siguranță.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Identifică semnalele de alarmă”

Împărțiți participanții în grupuri de câte patru. Dați fiecărui grup trei cărți diferite de scenarii de înșelătorie.

Exemple: un magazin online fals care oferă traineri scumpi pentru 10 euro; un mesaj pe WhatsApp în care se spune că un prieten are nevoie urgentă de bani; un e-mail prin care vă cere să vă resetați parola imediat; un concurs fals care solicită detalii personale; un cod QR care promite bilete gratuite la festival.

Dați fiecărui grup foaia de lucru „Identifică semnalele de alarmă”. Pentru fiecare scenariu, ei discută: Ce face acest lucru suspect? Ce semne de avertizare observați? Ce ai face? Cui i-ai putea cere ajutor? După 15 minute, fiecare grup prezintă un scenariu și explică modul în care ar răspunde.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Joc de evadare pentru siguranță cibernetică”

Spuneți participanților: „Organizația dvs. de tineret a fost spartă! Echipa dvs. are 20 de minute pentru a finaliza provocările și pentru a îmbunătăți securitatea online.” Fiecare grup primește un plic care conține șase carduri de provocare.

Exemple: Alegeți cea mai puternică parolă; decideți ce e-mail pare sigur; alegeți cea mai sigură opțiune Wi-Fi; identificați site-ul fals; decideți ce să faceți atunci când cineva vă solicită parola; potriviți sfaturile de securitate cibernetică cu situațiile corecte.

Grupurile lucrează împreună pentru a finaliza provocările. Când termină, fiecare echipă creează un poster „Top cinci sfaturi de securitate cibernetică” pentru alți tineri. Grupurile își prezintă pe scurt posterele și le compară sfaturile.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze propoziția: „Data viitoare când primesc un mesaj suspect online, voi...”

Continuați cu câteva întrebări: Ce semn de avertizare vă veți aminti? Ce obicei de siguranță ați putea începe să utilizați astăzi? Ce i-ați spune unui prieten care primește un mesaj suspect? De ce este importantă încrederea online? Cum poate comunicarea digitală sigură să ajute oamenii să aibă încredere într-un proiect sau organizație comunitară?

“A fi în siguranță online nu înseamnă a ști fiecare înșelătorie. Este vorba despre a încetini, a verifica cu atenție și a cere ajutor atunci când ceva nu se simte bine.”

Note pentru facilitator

Unii participanți se pot simți jenați dacă au căzut anterior pentru o înșelătorie. Evitați să învinuiți sau să judecați oamenii. Înșelătoriile pot fi convingătoare, iar accentul ar trebui să rămână pe recunoașterea semnelor de avertizare și știind ce să facă în continuare.

Păstrați exemple practice și relevante pentru experiențele de zi cu zi ale participanților. Dacă este posibil, utilizați tipuri familiare de mesaje și situații. Dacă participanții devin deosebit de interesați de un subiect, cum ar fi phishingul sau securitatea parolei, permiteți mai mult timp de discuții și scurtați o altă activitate.

Sesiunea 12. Amprenta ta digitală: reputație, reziliență și redresare

1. Prezentarea generală a sesiunii

Tot ceea ce facem online lasă urme. Fotografii, comentarii, aprecieri, căutări și mesaje pot contribui la amprenta noastră digitală. Unele dintre aceste urme pot crea oportunități pozitive, în timp ce altele ne pot afecta reputația sau pot rămâne online mai mult decât ne-am așteptat.

Această sesiune îi ajută pe participanți să înțeleagă modul în care acțiunile online își modelează identitatea și reputația digitală. Ei explorează modalități de a construi o prezență online pozitivă, de a răspunde la greșeli și de a-i sprijini pe ceilalți în crearea unor comunități digitale respectuoase.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la varsta: Activitățile pot fi adaptate prin utilizarea unor situații și platforme care sunt familiare pentru fiecare grupă de varsta.

15-18 ani: Utilizați exemple de la Instagram, TikTok, Snapchat, comunități de jocuri și platforme școlare.

19-24 ani: Include exemple legate de universitate, voluntariat, stagii, dating online, joburi part-time și rețelele sociale media.

25-29 ani: Conectați activitățile la ocuparea forței de muncă, antreprenariat, networking profesional, leadership comunitar și advocacy online.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să explice ce este o amprentă digitală și cum se dezvoltă în timp;
- să recunoască modul în care comportamentul online poate influența reputația personală și profesională;
- identificarea obiceiurilor digitale pozitive și negative;
- identificarea unor acțiuni practice pentru îmbunătățirea prezenței lor digitale;
- elaborarea de strategii pentru a răspunde la greșelile online;
- sprijini colegii în crearea de comunități online respectuoase și responsabile.

6. Materiale necesare: flipchart sau tablă albă; markeri; bilețele autoadezive; tiparit “Cronologia amprente digitale”; tiparit carti de scenariu; tiparit foaie de lucru plan de actiune; smartphone-uri (optional).

7. Pregătirea facilitatorului

Pregătiți mai multe situații realiste, dar fictive care implică amprente digitale, cum ar fi postarea unei fotografii jenante, partajarea informațiilor personale în mod public, alăturarea argumentelor online, crearea de conținut pozitiv, ștergerea postărilor vechi sau etichetarea în fotografii nedorite.

Pregătiți două profiluri online fictive pentru activitatea „Primele impresii online”. Amintiți-vă că sesiunea nu este despre judecarea comportamentului online al participanților. Accentul este pe înțelegerea faptului că identitățile digitale pot fi gestionate și îmbunătățite.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Ce rămâne în urmă?”

Cereți participanților să se gândească în tăcere despre ceea ce au făcut online ieri. După un minut, întrebați: Ai trimis mesaje? Urmăriți videoclipuri? Ca postări? Căutați ceva? Cumpărați ceva? Încărcați o fotografie? Alăturați-vă unei discuții online?

Scrieți răspunsurile lor pe flipchart. Apoi întrebați: „Care dintre aceste activități lasă o urmă digitală?” Explicați că multe activități online contribuie la amprenta noastră digitală. Unele urme sunt active, cum ar fi lucrurile pe care le postăm sau le împărtășim în mod intenționat, în timp ce altele sunt pasive, cum ar fi informațiile colectate automat de site-uri web și aplicații.

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Primele impresii online”

Arată participanților două profiluri online fictive. Un profil include: postări respectuoase; activități de voluntariat; hobby-uri; proiecte creative. Al doilea include: comentarii ofensatoare; argumente publice; fotografii nepotrivite; partajarea personală.

Întreaba participanții: Ce prima impresie ai? Ai avea încredere în aceasta persoană? I-ai invita să se ofere voluntar? I-ai angaja? Discuta despre modul în care profilurile online nu arată întotdeauna imaginea completă a unei persoane, dar ele pot influența în continuare modul în care o vad alții.

Reputația dvs. digitală este impresia pe care oamenii o pot forma despre dvs. în funcție de prezența și comportamentul dvs. online.

Mesaje cheie: Acțiunile online pot lăsa urme de durată; amprentele digitale pot influența modul în care ne văd ceilalți; obiceiurile online pozitive pot crea oportunități; greșelile se pot întâmpla și putem lua măsuri responsabile pentru a le aborda.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute**Activitate: „Cronologia amprentei mele digitale”**

Dați fiecărui participant o „Cronologia amprentei digitale”.

Cereți-le să marcheze momente importante din viața lor online, cum ar fi: primul cont de e-mail; primul cont de rețelele sociale; o experiență online pozitivă; ceva ce au învățat prin tehnologie; o realizare online; o greșală care i-a învățat ceva; o acțiune online pe care ar repeta-o; o acțiune pe care ar schimba-o.

Reamintim participanților că nu trebuie să împărtășească informații personale pe care ar prefera să le păstreze private. În grupuri de patru, participanții discută: Ce modele ați observat? Ce acțiuni pot ajuta la construirea unei reputații pozitive? Ce lecții ne pot învăța experiențele online? Ce obiceiuri digitale pozitive sunt utile? Fiecare grup creează o listă intitulată „Cinci obiceiuri pentru o amprentă digitală pozitivă”.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute**Activitate: „Provocarea salvării reputației”**

Împărțiți participanții în grupuri mici. Fiecare grup primește un scenariu fictiv. Exemple: Cineva a postat o glumă ofensatoare cu câțiva ani în urmă, care a reapărut recent; un voluntar a distribuit accidental o fotografie privată în mod public; cineva a împărtășit informații incorecte fără a le verifica; un tânăr antreprenor primește comentarii negative după ce a făcut o greșală într-un proiect comunitar.

Cereți grupurilor să discute: Ce s-a întâmplat? Cine este afectat? Ce ar trebui să facă persoana mai întâi? Cum ar putea să repare încrederea? Cum ar putea alții să o susțină? Ce se poate învăța din situație?

Grupurile își prezintă soluțiile. Explicați că greșelile online pot fi adesea abordate prin asumarea responsabilității, corectarea situației, învățarea din experiență și comunicarea respectuoasă.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze propoziția: „Un lucru pe care vreau ca amprenta mea digitală să-l spună despre mine este...”

Continuați cu câteva întrebări: Ce obicei digital pozitiv aveți deja? Ce ați putea îmbunătăți? Cum puteți sprijini un prieten după o greșeală online? Cum putem crea comunități online mai sigure și mai bune? Cum poate ajuta o reputație digitală pozitivă atunci când lucrați la proiecte comunitare?

„Amprenta dvs. digitală se dezvoltă în timp. Fiecare alegere online este o oportunitate de a construi prezența digitală pe care o doriți.”

Note pentru facilitator

Participanții se pot simți inconfortabil discutând greșelile anterioare online. Păstrați accentul pe reflecție, învățare și recuperare, mai degrabă decât pe critică. Nu presați niciodată participanții să împărtășească experiențe sensibile sau personale.

Încurajați întrebări practice, cum ar fi „Ce ai putea face în continuare?”, mai degrabă decât „De ce ai făcut asta?” Reamintiți-le participanților că toată lumea continuă să construiască și să gestioneze amprenta digitală pe tot parcursul vieții.

PARTEA A III-A. INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ ÎN SLUJBA BINELUI

Inteligența Artificială devine parte a vieții de zi cu zi a tinerilor, indiferent dacă aceștia își dau seama sau nu. De la motoarele de căutare și sistemele de recomandare până la chatbots, instrumente de traducere și platforme de creare de conținut, IA schimbă modul în care oamenii învață, comunică, lucrează și rezolvă probleme. Pe măsură ce aceste tehnologii devin mai accesibile, este din ce în ce mai important pentru tineri nu numai să știe cum să le folosească, ci și să înțeleagă cum funcționează, să-și recunoască limitările și să ia decizii informate cu privire la momentul și cum să se bazeze pe ele.

Evaluarea nevoilor de schimbare a CYBER a arătat că mulți tineri utilizează deja instrumente IA în mod regulat, în principal pentru a sprijini învățarea, pentru a genera idei sau pentru a finaliza sarcinile zilnice. În același timp, cercetarea a evidențiat lacune importante legate de alfabetizarea IA, utilizarea critică a conținutului generat de IA și înțelegerea implicațiilor etice ale acestor tehnologii. Atât tinerii, cât și organizațiile de tineret au identificat necesitatea unor orientări practice privind utilizarea IA în mod responsabil și productiv.

MODULUL 6. ÎNȚELEGEREA INTELIGENȚEI ARTIFICIALE

Prezentarea generală a modului

Acest modul ajută participanții să dezvolte alfabetizarea IA de bază prin explorarea aplicațiilor IA comune, provocarea miturilor populare și discutarea atât a oportunităților, cât și a limitărilor acestor tehnologii. Prin activități interactive și exemple de zi cu zi, tinerii vor construi încrederea în a vorbi despre IA, în timp ce învață să pună la îndoială, să analizeze și să utilizeze aceste instrumente mai conștient.

De ce contează acest subiect

Evaluarea nevoilor schimbării CYBER a arătat că IA este deja utilizată pe scară largă de tineri, în special pentru învățare, generarea de idei și găsirea rapidă a informațiilor. Cu toate acestea, mulți participanți au raportat, de asemenea, incertitudine cu privire la modul în care funcționează IA, cât de fiabile sunt răspunsurile sale și cum să o folosească în mod responsabil. Cercetarea a evidențiat necesitatea de a consolida alfabetizarea IA, gândirea critică și conștientizarea etică, mai ales că IA devine din ce în ce mai integrată în educație, muncă și luarea deciziilor de zi cu zi.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul acestui modul, participanții vor înțelege ce este inteligența artificială și unde o folosesc deja în viața de zi cu zi. Ei vor explora modul în care IA poate sprijini învățarea, creativitatea și rezolvarea problemelor. Participanții vor recunoaște, de asemenea, limitele și riscurile conținutului generat de IA și vor învăța să gândească critic atunci când utilizează instrumentele IA. În cele din urmă, vor reflecta asupra modului în care IA le poate influența educația, munca și comunitățile.

Sesiunea 13. IA în jurul nostru: ce este, de fapt, inteligența artificială**1. Prezentarea generală a sesiunii**

Inteligența artificială face deja parte din viața de zi cu zi, chiar dacă nu o observăm întotdeauna. Multe instrumente digitale utilizează IA pentru a recomanda conținut, pentru a recunoaște modele, pentru a răspunde la întrebări sau pentru a crea conținut nou.

Această sesiune îi ajută pe participanți să descopere unde apare IA în instrumentele pe care le folosesc deja, să înțeleagă în termeni simpli ce este IA și să exploreze mituri comune despre ceea ce IA poate și nu poate face.

2. Durata: 75–90 minute**3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți**

4. Note privind adaptarea la vârstă: Exemplele ar trebui să reflecte instrumentele digitale pe care participanții le utilizează deja în viața lor de zi cu zi.

15-18 ani: Utilizați exemple de pe TikTok, Instagram, YouTube, Snapchat, jocuri și platforme școlare.

19-24 ani: Includeți exemple din universități, învățare online, aplicații de traducere, aplicații de navigare și chatbot-uri IA.

25-29 ani: Utilizați exemple legate de muncă, căutarea unui loc de muncă, antreprenoriat, instrumente de productivitate și servicii digitale.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să explice în cuvinte simple ce este inteligența artificială;
- să identifice situații cotidiene în care este utilizată IA;
- să facă distincția între instrumentele bazate pe IA și tehnologiile digitale obișnuite;
- să recunoască miturile și neînțelegerile comune despre IA;
- să reflecteze mai critic asupra rolului IA în viața de zi cu zi.

6. Materiale necesare: laptop și proiector; conexiune la internet (opțional); flipchart; markere; bilețele autoadezive; cartonașe tipărite „IA sau nu?”; cartonașe tipărite cu tehnologii cotidiene; cartonașe tipărite cu mituri despre IA; telefoane inteligente (opțional).

7. Pregătirea facilitatorului

Pregătiți imagini sau capturi de ecran cu instrumente digitale familiare, cum ar fi YouTube, TikTok, Spotify, Google Maps, ChatGPT, Netflix, Google Translate, Siri, Alexa, recomandări de cumpărături online și aplicații meteo.

Pregătiți un set de carduri "IA sau nu?" care prezintă diferite tehnologii și servicii digitale. Exemple: Calculator; Google Maps; recomandări Spotify; ChatGPT; filtru de spam prin e-mail; recomandări YouTube; difuzor Bluetooth; sugestii Netflix; recunoaștere facială; aplicație lanternă.

Scopul nu este ca participanții să cunoască imediat fiecare răspuns corect, ci să încurajeze curiozitatea cu privire la locul în care apare IA în viața de zi cu zi.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „IA sau om?”

Spuneți participanților: „Vă voi arăta diferite exemple. Treaba voastră este să ghiciți dacă IA, un om sau ambele sunt implicate.”

Afișați mai multe exemple, cum ar fi: o listă de redare personalizată; o traducere; un chatbot care răspunde la o întrebare; o prognoză meteo; o imagine creată dintr-un mesaj text; un chat cu serviciul clienți; un traseu sugerat de o aplicație de navigare.

Participanții aleg între: 🤖 IA; 🧑 uman; 🤝 ambele. După fiecare exemplu, întrebați: De ce ați ales acest răspuns? Ce v-a făcut să credeți că IA a fost implicat? V-a surprins ceva?

IA face deja parte din multele instrumente și servicii pe care le folosim în fiecare zi, adesea fără ca noi să ne dăm seama.

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Ce înseamnă, de fapt, IA?”

Scrieți IA pe flipchart și întrebați: „Ce cuvinte sau idei vă vin în minte atunci când auziți „inteligenta artificială”? Scrieți răspunsurile participanților pe flipchart.

Inteligenta artificială se referă la sistemele informatice care pot îndeplini sarcini precum recunoașterea modelelor, realizarea de predicții, răspunsul la întrebări sau crearea de conținut folosind informațiile pe care le-au fost instruite.

Întrebați participanții unde s-ar putea să fi întâlnit deja IA astăzi. Exemple posibile: YouTube; TikTok; Netflix; Spotify; Google Translate; aplicații de navigare; ChatGPT; motoare de căutare. Explicați că IA este adesea dificil de observat, deoarece poate funcționa în fundalul serviciilor digitale de zi cu zi.

Mesaje cheie: IA este deja parte din viața de zi cu zi; sistemele IA sunt create de oameni; IA poate fi utilă, dar poate face și greșeli; IA nu înțelege sau gândește exact ca un om; oamenii rămân responsabili pentru modul în care IA este utilizată.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Detectivul IA”

Împărțiți participanții în grupuri de câte patru. Dați fiecărui grup un set de carduri tehnologice. Exemple: Calculator; ChatGPT; Spotify; TikTok; Google Maps; filtru de spam prin e-mail; ceas cu alarmă; Netflix; recunoașterea feței camerei; motor de căutare; cod QR; aplicație de traducere.

Grupurile sortează cărțile în trei categorii: Utilizează IA; nu folosește IA; nu este sigur. Când grupurile termină, discutați cărțile împreună.

Întrebați: De ce l-ați plasat acolo? Cum ar putea fi implicată IA? Ar putea acest instrument să funcționeze fără IA? Subliniați că unele tehnologii pot utiliza IA pentru anumite caracteristici, dar nu pentru tot ceea ce fac. Categoria „nu sunt sigur” încurajează participanții să pună întrebări în loc să ghidească.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Demontarea miturilor despre IA”

Explicați: „Există multe idei despre IA care nu sunt întotdeauna corecte. Să investigăm unele dintre ele.”
Citiți o declarație la un moment dat. Participanții decid dacă cred că este adevărat, fals sau depinde.

Declarații: IA știe totul; IA spune întotdeauna adevărul; IA poate face greșeli; IA învață modele din date; IA va înlocui fiecare loc de muncă; IA poate sprijini persoanele cu dizabilități; IA are sentimente; IA poate crea imagini, text și muzică.

După fiecare afirmație, întrebați: De ce credeți că? Puteți da un exemplu? Ce informații ne-ar ajuta să decidem? Discutați fiecare afirmație și clarificați ideea principală înainte de a trece la următoarea.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze fraza: „Astăzi, am descoperit că IA...”

Continuați cu câteva întrebări: Unde credeți că întâlniți IA cel mai des? S-a schimbat ceva modul în care gândiți despre IA? Ce întrebări mai aveți? Cum ar putea IA să ajute la organizarea unei activități comunitare? Ce provocări ale comunității ar putea IA să ajute oamenii să înțeleagă mai bine?

Inteligența artificială poate fi un instrument util, dar trebuie să ne gândim critic când, de ce și cum o folosim.

Note pentru facilitator

Participanții pot veni cu idei foarte diferite despre IA. Unii o pot vedea ca pe ceva aproape magic, în timp ce alții pot fi îngrijorați de asta. Evitați să prezentați IA ca fiind complet pozitivă sau complet negativă.

Utilizați un limbaj simplu, exemple familiare și întrebări mai degrabă decât explicații tehnice. Dacă participanții folosesc deja instrumente IA, invitați-i să împărtășească exemple fără a presupune că toată lumea are aceeași experiență.

Sesiunea 14. IA: oportunități, limite și riscuri

1. Prezentarea generală a sesiunii

Inteligența artificială ne poate ajuta să învățăm, să generăm idei, să economisim timp și să rezolvăm probleme. Cu toate acestea, IA nu este întotdeauna corectă. Poate face greșeli, poate furniza informații incomplete sau poate genera răspunsuri care sună convingător, dar sunt false.

Această sesiune îi ajută pe participanți să exploreze atât oportunitățile, cât și limitările IA. Participanții învață că IA funcționează cel mai bine atunci când este combinată cu judecata umană, gândirea critică și luarea deciziilor responsabile.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile ar trebui să utilizeze exemple care se potrivesc cu viața de zi cu zi a participanților și cu experiența digitală.

15-18 ani: Focus pe teme, rețelele sociale, jocuri, învățare online și întrebări de zi cu zi.

19-24 ani: Utilizați exemple legate de universitate, căutarea unui loc de muncă, crearea de conținut și voluntariat.

25-29 ani: Conectați activitățile la locul de muncă, antreprenoriat, management de proiect și inițiative comunitare.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- identificarea situațiilor în care IA poate fi utilă;
- să recunoască limitele și riscurile posibile ale informațiilor generate de IA;
- să înțeleagă de ce ar trebui verificate informațiile generate de IA;
- să aplice gândirea critică atunci când se utilizează instrumente IA;
- să recunoască importanța judecății umane în deciziile importante.

6. Materiale necesare: laptop și proiector; conexiune la internet (opțional); flipchart; markere; bilețele autoadezive; carduri de provocare IA tipărite; foaie de lucru tipărită „IA sau om?”; foaie de lucru imprimată pentru verificarea faptelor; smartphone-uri (opțional).

7. Pregătirea facilitatorului

Pregătiți mai multe exemple de conținut generat de IA, inclusiv unele cu greșeli mici, informații incomplete sau opinii prezentate ca fapte. Exemplele pot include sfaturi de călătorie, rețete, fapte istorice, biografii sau informații despre evenimente comunitare.

Dacă accesul la internet este disponibil, pregătiți un instrument IA pentru o demonstrație live. Dacă nu, imprimați răspunsurile generate de IA în prealabil. Pregătiți suficiente carduri de provocare IA și fișe de lucru pentru fiecare grup.

8. Desfășurarea sesiunii**Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute****Activitate: „Ar putea ajuta IA?”**

Citiți cu voce tare diferite situații. Participanții se mută într-o parte a camerei dacă cred că IA ar putea ajuta și în cealaltă dacă cred că este nevoie de o persoană. Participanții pot sta la mijloc dacă cred că ambele sunt necesare.

Exemple: scrierea unei invitații la ziua de naștere; traducerea unui text; alegerea unei cariere; oferirea de sfaturi medicale; planificarea unei vacanțe; rezolvarea unui argument între prieteni; crearea unui poster; scrierea unui poem; decizia cine primește sprijin financiar.

După fiecare exemplu, întrebați: De ce ați ales acest răspuns? Ar putea IA să vă ajute fără a lua decizia finală? Când este importantă judecata umană? Explicați: „IA poate susține multe sarcini, dar oamenii sunt încă necesari pentru judecată, empatie și responsabilitate.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Superputeri și puncte slabe”

Desenați două coloane pe flipchart: IA este bun la ...; IA nu este întotdeauna bun la ... Cereți participanților să sugereze idei. IA este bun la: Rezumarea informațiilor; traducerea; generarea de idei; organizarea informațiilor; crearea de proiecte; recunoașterea modelelor. IA nu este întotdeauna bun la: înțelegerea emoțiilor; cunoașterea a ceea ce este adevărat; luarea deciziilor etice; înțelegerea contextului local; înlocuirea relațiilor umane; asumarea responsabilității. Discutați de ce este important să înțelegeți ambele părți.

Mesaje cheie: IA poate economisi timp; IA poate sprijini creativitatea; IA poate face greșeli; IA nu ar trebui să înlocuiască gândirea critică; oamenii rămân responsabili pentru deciziile luate folosind IA.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Provocarea detectivului IA”

Împărțiți participanții în grupuri de câte patru. Dați fiecărui grup trei texte generate de IA. Exemple: o recomandare de călătorie; informații despre sănătate; o scurtă biografie; informații despre schimbările climatice; sfaturi pentru organizarea unui eveniment comunitar.

Un text este corect; unul conține greșeli de fapt; unul include opiniile prezentate ca fapte. Cereți grupurilor să investigheze fiecare text utilizând foaia de lucru pentru verificarea faptelor.

Ei discută: Ce informații par fiabile? Ce te face să ai încredere sau să le pui la îndoială? Ce ar trebui verificat? Unde ai putea verifica? Ai folosi aceste informații fără a le verifica? Grupurile compară concluziile lor. Dezvăluie problemele din fiecare exemplu și discută ce indicii au ajutat participanții să le recunoască.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Sfaturi de la IA: le-ai urma?”

Dați fiecărui grup mai multe situații de zi cu zi. Exemple: Alegerea unei cariere; rezolvarea unui dezacord cu un prieten; planificarea unui eveniment comunitar; verificarea dacă informațiile online sunt adevărate; pregătirea pentru un interviu de angajare; răspunsul la cyberbullying.

Pentru fiecare situație, grupurile discută: Ar putea IA să ajute? Ce ar putea IA să facă bine? Ce ar trebui să decidă oamenii singuri? Ce ar putea merge prost dacă cineva s-ar baza doar pe IA?

Grupurile creează un tabel simplu:

IA poate ajuta cu	Oamenii trebuie să decidă
Găsirea ideilor	Luarea deciziei finale
Organizarea informațiilor	Înțelegerea emoțiilor și contextului
Crearea unui prim proiect	Asumarea responsabilității
Sugerarea opțiunilor	Decide ceea ce este corect sau adecvat

Fiecare grup își prezintă ideile. Terminați discutând de ce IA este cel mai util ca instrument de sprijin, mai degrabă decât ca înlocuitor al judecății umane.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze propoziția: „Un lucru pe care îl voi verifica întotdeauna înainte de a avea încredere în IA este...”

Continuați cu câteva întrebări: V-a surprins vreo greșeală IA? Când ați întreba o persoană în loc de IA? Cum poate IA să ajute fără a înlocui propria noastră gândire? De ce este importantă judecata umană atunci când deciziile afectează alte persoane? Cum ar putea folosi IA responsabilă să sprijine un proiect comunitar?

"IA ne poate sprijini, dar suntem responsabili pentru verificarea informațiilor și luarea deciziei finale".

Note pentru facilitator

Participanții pot avea opinii foarte diferite despre IA. Unii pot avea prea multă încredere în ea, în timp ce alții pot avea încredere deplină în ea. Încurajați discuțiile echilibrate axate atât pe oportunități, cât și pe limitări.

Dacă accesul la internet este disponibil, demonstrați modul în care schimbarea unui prompt poate produce diferite răspunsuri IA. Reamintiți-le participanților că un răspuns sigur nu este neapărat un răspuns corect.

MODULUL 7. UTILIZAREA RESPONSABILĂ A IA

Prezentarea generală a modului

Inteligența artificială poate fi un instrument incredibil de util, dar nu este întotdeauna corect, obiectiv sau corect. Sistemele IA generează răspunsuri bazate pe informațiile pe care le-au fost instruite, ceea ce înseamnă că pot face greșeli, pot reflecta prejudecățile existente sau pot produce informații convingătoare, dar inexacte. Învățarea cum să pună întrebări mai bune, să verifice ieșirile IA și să înțeleagă implicațiile etice ale IA a devenit o competență digitală importantă.

Acest modul introduce strategii practice pentru a interacționa mai eficient cu IA. Participanții învață cum diferite solicitări influențează răspunsurile IA, cum să verifice informațiile generate și de ce gândirea critică ar trebui să însoțească întotdeauna utilizarea instrumentelor IA. A doua sesiune explorează întrebări etice mai largi din jurul IA, inclusiv prejudecăți, transparență, corectitudine și responsabilitate, ajutând tinerii să reflecteze asupra rolului pe care oamenii ar trebui să îl joace în continuare în procesul decizional.

De ce contează acest subiect

Evaluarea nevoilor de schimbare a CYBER a arătat că mulți tineri folosesc deja IA pentru învățare, scriere, găsirea de informații și generarea de idei, dar adesea se luptă să verifice calitatea și acuratețea răspunsurilor IA. Tinerii și organizațiile de tineret au identificat gândirea critică, utilizarea responsabilă și etica IA ca nevoi importante de învățare. Acest modul dezvoltă abilități practice de alfabetizare IA care pot fi utilizate în învățare, muncă, activități comunitare și antreprenariat social.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul acestui modul, participanții vor putea să scrie solicitări clare și să evalueze critic răspunsurile generate de IA. Ei vor învăța să verifice informațiile IA și să recunoască posibilele erori și prejudecăți. Participanții vor explora întrebările etice legate de IA și deciziile automate. De asemenea, vor învăța când IA poate fi utilă și când judecata umană este mai importantă.

Sesiunea 15. Dialogul cu IA: formularea cererilor, testarea și verificarea rezultatelor

1. Prezentarea generală a sesiunii

Inteligența artificială funcționează cel mai bine atunci când îi oferim instrucțiuni clare. Calitatea unui răspuns al IA depinde adesea de cererea (promptul) pe care o formulăm.

Această sesiune îi ajută pe participanți să practice scrierea unor solicitări mai bune, comparând răspunsurile IA și verificând informațiile generate de IA înainte de a le utiliza sau partaja.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile ar trebui adaptate experienței participanților cu instrumentele IA.

15-18 ani: Utilizați solicitări legate de școală, hobby-uri, sport și întrebări de zi cu zi.

19-24 ani: Includeți solicitări legate de universitate, voluntariat, aplicații de angajare și activități comunitare.

25-29 ani: Utilizați exemple legate de muncă, antreprenoriat, planificare de proiecte și comunicare.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să înțeleagă modul în care solicitările influențează răspunsurile IA;
- să formuleze cereri mai clare și mai eficiente;
- să compare și să evalueze rezultatele generate de IA;
- să identifice răspunsurile IA inexacte sau incomplete;
- să verifice informațiile generate de IA înainte de a le utiliza sau distribui.

6. Materiale necesare: laptop și proiector; conexiune la internet (dacă este disponibilă); un instrument IA, precum ChatGPT sau o altă platformă de IA generativă; flipchart; markere; cartonașe tipărite cu provocări de formulare a cererilor pentru IA; fișa de lucru tipărită pentru îmbunătățirea cererilor; lista tipărită de verificare a faptelor; bilețele autoadezive; telefoane inteligente (opțional).

7. Pregătirea facilitatorului

Dacă accesul la internet este disponibil, pregătiți un chatbot IA pentru ca participanții să îl folosească. Dacă internetul nu este disponibil, pregătiți exemple tipărite de conversații IA care arată diferite solicitări și răspunsuri.

Pregătiți cartonașe cu provocări de formulare a cererilor pentru IA, cu sarcini precum redactarea unui e-mail, planificarea unui eveniment, generarea de idei sau explicarea unui concept. Testați câteva cereri în prealabil pentru a demonstra cum instrucțiunile mai clare pot îmbunătăți răspunsurile IA.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute**Activitate: „Formulează mai bine întrebarea”**

Cereți un voluntar. Spuneți-le: „Mă gândesc la un obiect în această cameră. Puneți-mi întrebări pentru a ghici ce este.” După mai multe încercări, întrebați: Ce fel de întrebări au ajutat cel mai mult? Ce a făcut unele întrebări mai utile decât altele?

Explicați: „IA funcționează într-un mod similar. Întrebările și instrucțiunile mai clare duc de obicei la răspunsuri mai utile.” Dați participanților exemple de îmbunătățire: Prompt slab: „Spune-mi despre schimbările climatice.” / Prompt mai bun: „Explică schimbările climatice unui copil de 16 ani folosind un limbaj simplu și dă trei exemple din viața de zi cu zi.” / Prompt slab: „Ajută-mă să organizez un eveniment.” / Prompt mai bun: „Ajută-mă să organizez o curățenie comunitară pentru 20 de tineri cu un buget de 100 €.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute**Activitate: „Rețeta unei cereri bune pentru IA”**

Desenați cinci cutii pe flipchart. Explicați că o solicitare utilă poate include: Sarcină: Ce doriți să facă IA?; context: De ce aveți nevoie de ea?; public: Pentru cine este?; format: Cum ar trebui prezentat răspunsul?; limite: Există instrucțiuni sau restricții speciale?

Demonstrează cu un exemplu. Prompt simplu: „Scrie un poster.” / Prompt îmbunătățit: „Creați un poster prietenos care invită adolescenții cu vârste cuprinse între 15 și 18 ani să se alăture unei curățiri comunitare. Utilizați un limbaj simplu și păstrați textul sub 100 de cuvinte.” Întreabă: Care prompt este probabil să producă un răspuns mai util? De ce?

Mesaje cheie: IA nu poate ști automat ce vrem; instrucțiunile clare produc, de obicei, rezultate mai utile; contextul ajută IA să înțeleagă sarcina; răspunsurile IA ar trebui întotdeauna revizuite și îmbunătățite.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute**Activitate: „Îmbunătățirea cererilor pentru IA”**

Împărțiți participanții în grupuri de trei sau patru persoane. Oferiți fiecărui grup trei cartonașe cu provocări de formulare a cererilor pentru IA. Exemple: planificați un eveniment comunitar; redactați un e-mail; explicați reciclarea; pregătiți întrebări de interviu; creați o postare pe o rețea socială; propuneți idei de strângere de fonduri.

Grupurile scriu mai întâi o solicitare simplă. Apoi o îmbunătățesc utilizând cele cinci elemente: sarcină; context; audiență; format; limite. Dacă IA este disponibilă, grupurile testează ambele solicitări și compară răspunsurile. Dacă nu, utilizați exemple pregătite de răspunsuri IA.

Întrebați: Ce răspuns a fost mai util? Ce sa schimbat? Care parte a solicitării îmbunătățite a făcut cea mai mare diferență? În cele din urmă, fiecare grup creează trei sfaturi pentru scrierea solicitărilor mai bune și le împărtășește cu ceilalți.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Fapt sau ficțiune?”

Explicați: „IA poate suna încrezător chiar și atunci când informațiile pe care le oferă sunt incorecte sau incomplete.” Dați fiecărui grup un text generat de IA. Unele exemple ar trebui să conțină fapte incorecte, informații depășite, detalii inventate sau informații lipsă.

Folosind lista de verificare a faptelor, grupurile discută: Ce revendicări ar trebui verificate? Ce te face să pui la îndoială răspunsul? Ce surse de încredere ar putea verifica? Ai folosi sau partaja acest răspuns imediat?

Dacă accesul la internet este disponibil, participanții verifică informațiile folosind surse de încredere. Dacă nu, furnizați fișe informative tipărite. Grupurile prezintă o problemă pe care au identificat-o și explică modul în care au verificat-o. Terminați întrebând: „Ce s-ar putea întâmpla dacă cineva ar folosi un răspuns IA fără să îl verifice?”

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze propoziția: „Un lucru pe care îl voi face diferit atunci când folosesc IA este...”

Continuați cu întrebări: Ce a făcut ca unele solicitări să fie mai eficiente? De ce este importantă verificarea informațiilor generate de IA? Cum ar putea să vă ajute mai bine solicitarea în viața de zi cu zi? Cum ar putea IA să susțină o activitate comunitară? Ce decizii ar trebui să depindă în continuare de oameni?

Inteligența artificială este cea mai utilă atunci când dăm instrucțiuni clare, verificăm răspunsurile și folosim propria noastră judecată.

Note pentru facilitator

Participanții se pot aștepta ca IA să înțeleagă în mod automat ceea ce doresc. Încurajați-i să vadă solicitarea ca pe o conversație iterativă: întrebați; revizuiți; clarificați; îmbunătățiți; verificați.

Concentrați-vă pe experimentare, mai degrabă decât memorarea regulilor complicate de solicitare. Nu există un singur prompt "perfect". Scopul este de a ajuta participanții să devină mai încrezători în îmbunătățirea instrucțiunilor lor și revizuirea critică a răspunsurilor pe care le primesc.

Sesiunea 16. Putem avea încredere în IA? Prejudecăți, etică și decizii responsabile

1. Prezentarea generală a sesiunii

Inteligența artificială ne poate ajuta să luăm decizii, să generăm idei și să rezolvăm probleme, dar nu este întotdeauna corectă sau corectă. Deoarece IA învață din informațiile create de oameni, uneori poate repeta stereotipuri, poate pierde perspective importante sau poate produce rezultate incorecte. Această sesiune îi ajută pe participanți să înțeleagă prejudecățile IA, să exploreze întrebări etice și să recunoască de ce IA ar trebui să sprijine procesul decizional uman, mai degrabă decât să îl înlocuiască.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile ar trebui să utilizeze situații la care participanții se pot raporta cu ușurință.

15-18 ani: Utilizați exemple din școală, rețelele sociale, jocuri și viața online de zi cu zi.

19-24 ani: Includerea situațiilor legate de universitate, voluntariat, cazare și aplicații de angajare.

25-29 ani: Utilizați exemple legate de ocuparea forței de muncă, antreprenariat, servicii publice și organizații comunitare.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- explicați în termeni simpli ce înseamnă părtinire IA;
- să recunoască faptul că IA nu produce întotdeauna rezultate corecte sau neutre;
- identificarea situațiilor în care judecata umană este mai importantă decât IA;
- discutarea problemelor etice legate de IA;
- să ia decizii mai responsabile atunci când utilizează instrumente IA.

6. Materiale necesare: flipchart; markeri; bilețele autoadezive; carduri de scenariu IA imprimate; carduri tipărite „Ar trebui IA să decidă?”; foi de lucru cu decizii etice tipărite; laptop și proiector (opțional); conexiune la internet (opțional).

7. Pregătirea facilitatorului

Pregătiți mai multe scenarii scurte și realiste în care IA sprijină deciziile. Exemple: selectarea CV-urilor care sunt revizuite mai întâi; recomandarea conținutului rețelele sociale; decizia postărilor care apar într-un flux de știri; ajutorarea medicilor să identifice posibilele boli; traducerea informațiilor pentru refugiați; sprijinirea evaluărilor împrumuturilor; ajutorarea profesorilor să pregătească materiale de învățare.

Scopul nu este de a prezenta IA ca fiind periculoasă, ci de a încuraja participanții să ia în considerare când IA poate ajuta și când oamenii ar trebui să rămână responsabili pentru decizii.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Cine ar trebui să decidă?”

Citiți cu voce tare diferite situații. Participanții aleg între trei poziții: IA ar trebui să decidă; IA poate ajuta, dar o persoană ar trebui să decidă; o persoană ar trebui să decidă. Exemple: Alegerea următorului cântec; traducerea unui mesaj; decizia cine primește o bursă; diagnosticarea unei boli grave; alegerea celui mai rapid traseu spre casă; decizia cine primește un loc de muncă; sugerarea unui film; decizia dacă cineva primește sprijin social.

După fiecare situație, întrebați: De ce ați ales această poziție? Ar putea IA să vă ajute fără a lua decizia finală? Ce informații sau context ar putea pierde IA? Terminați prin a explica: „IA poate susține multe decizii, dar nu orice decizie ar trebui lăsată pe seama tehnologiei.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „De ce poate fi IA nedreaptă?”

Dați participanților un exemplu simplu: Exemplul 1: Un sistem IA este instruit mai ales folosind fotografii ale adulților. Ce s-ar putea întâmpla atunci când încearcă să recunoască copiii? / Exemplul 2: Un instrument de scriere IA a învățat în principal din informațiile disponibile într-o singură limbă. Ar putea unele culturi sau comunități să fie mai puțin reprezentate?

Explicați pur și simplu: „IA învață modele din date. Dacă informațiile din care învață sunt incomplete, dezechilibrate sau conțin modele incorecte, rezultatele sale pot fi, de asemenea, nedrepte.” Scrieți trei cuvinte pe flipchart: Date; părtinire; decizii. Explicați fiecare folosind exemple simple.

Mesaje cheie: IA învață din informațiile existente; informațiile pot fi incomplete sau incorecte; IA poate reproduce prejudecăți; oamenii rămân responsabili pentru deciziile importante; perspective diferite ne pot ajuta să facem alegeri mai corecte.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Laboratorul deciziilor IA”

Împărțiți participanții în grupuri de câte patru. Dați fiecărui grup o carte de scenarii IA. Exemple: O școală utilizează IA pentru a identifica elevii care ar putea avea nevoie de sprijin suplimentar; un angajator utilizează IA pentru a ajuta la selectarea candidaților la locuri de muncă; o platformă de rețelele sociale utilizează IA pentru a decide ce știri văd oamenii; un spital utilizează IA pentru a ajuta medicii să identifice bolile; un centru de tineret utilizează un chatbot IA pentru a răspunde la întrebările tinerilor.

Grupurile discută: Cum ar putea ajuta IA? Ce ar putea merge prost? Cine ar putea fi afectat? Ce informații sau perspective ar putea lipsi? Ar trebui o persoană să verifice decizia? Cum ar putea fi făcut procesul mai corect? Grupurile își scriu ideile pe un flipchart și își prezintă pe scurt concluziile.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Construiește lista de verificare pentru o IA echitabilă”

Spuneți participanților: „Imaginați-vă că centrul dvs. de tineret dorește să înceapă să utilizeze IA. Ce reguli ar trebui să urmeze toată lumea?” Împărțiți participanții în grupuri mici. Fiecare grup creează o listă de verificare intitulată „Utilizarea IA responsabil”.

Încurajați-i să ia în considerare: Ar trebui să verificăm informațiile generate de IA? Ar trebui ca oamenii să știe când a fost utilizată IA? Când ar trebui o persoană să ia decizia finală? Cum ar trebui protejate informațiile personale? Cum putem verifica rezultatele incorecte? Ce ar trebui să se întâmple atunci când IA face o greșală? Grupurile își prezintă listele de verificare. Combină cele mai puternice idei într-o singură Cartă IA responsabilă și o afișează în cameră.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze propoziția: „După sesiunea de astăzi, cred că IA ar trebui...”.

Continuați cu întrebări: Când poate IA să ajute oamenii? Când ar trebui să ia oamenii decizia finală? Ce ar trebui să verificăm întotdeauna atunci când folosim IA? De ce este importantă corectitudinea atunci când deciziile afectează comunitățile? Ce responsabilitate avem atunci când folosim IA?

Inteligența artificială poate sprijini deciziile, dar oamenii rămân responsabili pentru verificarea rezultatelor, luarea în considerare a corectitudinii și luarea de decizii responsabile.

Note pentru facilitator

Evitați prezentarea IA ca fiind fie "bune" sau "rele". Scopul este de a ajuta participanții să înțeleagă că impactul său depinde de modul în care este proiectat, utilizat și verificat.

Întrebările etice nu pot avea întotdeauna un răspuns corect. Încurajați participanții să-și explice raționamentul, să asculte perspective diferite și să ia în considerare cine ar putea fi afectat de o decizie. Utilizați exemple familiare și un limbaj simplu. Păstrați accentul pe întrebările practice: Cine beneficiază? Cine ar putea fi afectat? Ce ar putea lipsi? Cine ar trebui să ia decizia finală?

MODULUL 8. IA PENTRU IMPACT SOCIAL

Prezentarea generală a modulului

Inteligența Artificială poate ajuta tinerii și organizațiile să înțeleagă nevoile comunității, să genereze idei, să îmbunătățească comunicarea și să planifice inițiative sociale. Cu toate acestea, IA nu poate înlocui empatia umană, creativitatea și judecata. Acest modul ajută participanții să utilizeze IA critic și responsabil pentru a sprijini proiectele comunitare și antreprenoriatul social.

De ce contează acest subiect

Evaluarea nevoilor de schimbare CYBER a arătat că tinerii folosesc deja IA, dar în principal pentru învățare, idei și sarcini individuale, mai degrabă decât acțiuni comunitare sau proiecte sociale. Mulți au nevoie de instrumente practice și sprijin pentru a transforma ideile sociale în acțiuni realiste. Acest modul arată modul în care IA poate sprijini înțelegerea comunității, inovarea socială și dezvoltarea proiectelor, menținând în același timp judecata umană și gândirea critică în centrul atenției.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul acestui modul, participanții vor putea: să utilizeze instrumentele IA pentru a înțelege mai bine nevoile comunității; să organizeze informații, să genereze idei și să sprijine planificarea proiectelor; să îmbunătățească accesibilitatea și incluziunea folosind IA; să creeze materiale de comunicare și campanii de conștientizare; să evalueze critic soluțiile generate de IA; să recunoască oportunitățile și limitările IA în antreprenoriatul social și dezvoltarea comunității.

Sesiunea 17. IA pentru înțelegerea comunității: identificarea nevoilor și îmbunătățirea accesibilității

1. Prezentarea generală a sesiunii

Proiectele comunitare bune încep prin a înțelege de ce au nevoie oamenii cu adevărat. IA poate ajuta la organizarea informațiilor, la rezumatul feedback-ului, la identificarea temelor comune și la facilitarea accesului diferitelor persoane. În această sesiune, participanții experimentează modalități practice de utilizare a IA pentru înțelegerea nevoilor comunității și îmbunătățirea accesibilității. De asemenea, ei învață că IA nu poate vorbi în numele unei comunități. Conversațiile reale, cunoștințele locale și judecata umană trebuie să fie întotdeauna pe primul loc.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile ar trebui să utilizeze situații comunitare pe care participanții le pot recunoaște cu ușurință.

15-18 ani: Utilizați exemple legate de școală, activități pentru tineret, spații publice, bullying, transport și probleme de mediu.

19-24 ani: Include exemple legate de educație, ocuparea forței de muncă, sănătatea mintală, voluntariat, locuințe și oportunități pentru tineri.

25-29 ani: Utilizați exemple legate de ocuparea forței de muncă, accesibilitate, servicii comunitare, antreprenariat și dezvoltare locală.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- utilizarea IA pentru a organiza și a sintetiza informații despre nevoile comunității;
- crearea de întrebări utile pentru colectarea feedback-ului comunității;
- identificarea modelelor în feedback-ul comunității cu ajutorul IA;
- utilizarea instrumentelor digitale pentru a face informațiile mai accesibile și mai incluzive;
- să verifice concluziile generate de IA împotriva experiențelor reale ale comunității.

6. Materiale necesare: laptop și proiector; conexiune la internet (dacă este disponibilă); instrument IA, cum ar fi ChatGPT sau o altă platformă generativă IA; flipchart; markeri; bilețele autoadezive; carduri de feedback comunitar imprimate; carduri de provocare comunitară tipărite; fișa de lucru „Community IA Detective”; carduri de provocare pentru accesibilitate; smartphone-uri (opțional).

7. Pregătirea facilitatorului

Pregătiți o situație simplă a comunității fictive pe care participanții o pot explora. De exemplu: „Un centru de tineret vrea să înțeleagă de ce mai puțini tineri se alătură activităților sale.”

Pregătiți 15-20 de comentarii fictive scurte din partea membrilor comunității, cum ar fi: „Activitățile se întâmplă când sunt la școală”; „Nu știu niciodată ce activități sunt disponibile”; „Centrul pentru tineret este prea departe de satul meu”; „Aș dori mai multe activități sportive”; „Informațiile sunt disponibile doar într-o singură limbă”; „Nu pot înțelege unele dintre informațiile de pe site”.

Pregătiți comentariile în formă tipărită. Dacă IA este disponibilă, participanții vor introduce comentariile într-un instrument IA pentru a le organiza și a le rezuma. Pregătiți cardurile de provocare a accesibilității cu sarcini precum: simplificarea unui text dificil; traducerea unui anunț scurt; crearea de subtitrări pentru un videoclip; rescrie informațiile pentru un public mai tânăr; descrieți o imagine pentru cineva care nu o poate vedea.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „De ce are nevoie comunitatea noastră?”

Pune o foaie mare de hârtie pe perete cu întrebarea: „Ce ar putea face viața mai bună pentru tinerii din comunitatea noastră?”

Dați fiecărui participant trei bilețele autoadezive. Cereți-i să scrie o idee pe fiecare notă. Exemple: Mai multe activități pentru tineret; un transport mai bun; spații publice mai sigure; mai multe oportunități de angajare; sprijin pentru sănătatea mintală; parcuri mai curate; informații accesibile. Participanții își pun notele pe perete. Acum cereți-le să lucreze împreună pentru a organiza idei similare în grupuri.

Întrebați: Ce idei aparțin împreună? Care probleme au apărut de mai multe ori? A fost ușor să organizăm toate informațiile? Ce s-ar putea întâmpla dacă am avea 500 de răspunsuri în loc de 30? Explicați: „Când comunitățile colectează o mulțime de informații, instrumentele digitale și IA pot ajuta la organizarea acestora. Dar oamenii încă trebuie să decidă ce înseamnă informațiile cu adevărat.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Asistentul IA al comunității”

Spuneți participanților: „Imaginați-vă că centrul nostru de tineret a primit 200 de comentarii de la tineri. Cum ne-ar putea ajuta IA să-i înțelegem?” Scrieți-le ideile pe flipchart. Introduceți patru modalități simple prin care IA poate ajuta:

Organizați: Puneți comentarii similare în grupuri; rezumat: Transformați mai multe comentarii într-o prezentare mai scurtă; găsiți modele: Identificați ideile care apar frecvent; pregătiți întrebări: Sugerați întrebări pentru interviuri sau sondaje. Dați un exemplu simplu.

Comentariul comunității: „Aș dori să particip la activități, dar ultimul autobuz spre casă pleacă la ora 18:00.” Întrebați: Care este problema? Ce am putea presupune? Ce ar mai trebui să întrebăm această persoană? Apoi întrebați IA sau arătați un răspuns IA pregătit, pentru a sugera trei întrebări ulterioare. Discutați: Întrebările sunt utile? Lipsește ceva? Ce întrebări ați schimba?

Mesaje cheie: IA poate ajuta la organizarea unor cantități mari de informații; IA ne poate ajuta să observăm modele; rezumatele generate de IA pot pierde detalii importante; membrii comunității sunt cea mai bună sursă pentru înțelegerea propriilor experiențe; IA ar trebui să sprijine cercetarea comunității, nu să o înlocuiască.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Detectivul IA al comunității”

Împărțiți participanții în grupuri de câte patru. Dați fiecărui grup același set de carduri fictive de feedback comunitar. Spuneți-le: „Organizația dvs. de tineret vrea să înțeleagă de ce tinerii nu participă la activități locale. Echipa dvs. trebuie să investigheze.”

Runda 1 - Analiză umană: Fără IA, grupurile organizează comentariile în categorii. De exemplu: Transport; comunicare; sincronizare; accesibilitate; tipuri de activități; cost. Grupurile identifică cele trei nevoi care apar cel mai des.

Runda 2 - Analiza IA: Dacă IA este disponibilă, participanții introduc aceleași comentarii în instrumentul IA folosind un prompt cum ar fi: „Organizați aceste comentarii în teme comune. Dați fiecărei teme un titlu simplu și explicați problema principală într-o singură propoziție.” Dacă accesul la internet nu este disponibil, oferiți grupurilor o analiză pregătită generată de IA.

Grupurile își compară activitatea cu analiza IA. Întrebați: Ce a observat IA? Ce a observat grupul dvs. că IA a ratat? A făcut IA vreo presupunere? A înțeles IA greșit ceva? Ai avea încredere în rezumatul IA fără să citești comentariile inițiale?

Fiecare grup creează apoi trei întrebări de urmărire pe care le-ar pune membrilor reali ai comunității înainte de a planifica o soluție. Terminați prin a sublinia: „IA ne poate ajuta să înțelegem mai repede informațiile, dar nu poate înlocui vorbirea și ascultarea oamenilor.”

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Provocarea îmbunătățirii accesibilității”

Explicați: „Înțelegerea unei comunități înseamnă, de asemenea, să vă asigurați că diferiți oameni pot accesa și înțelege informațiile.” Împărțiți participanții în grupuri mici. Dați fiecărui grup o cartelă de provocare a accesibilității.

Exemple: Provocarea 1: Un anunț al unui centru de tineret folosește fraze lungi și un limbaj dificil. Utilizați IA pentru a-l rescrie într-un limbaj simplu. / Provocarea 2: Anunțul unui eveniment comunitar trebuie să ajungă la persoane care vorbesc o altă limbă. Utilizați IA pentru a crea o primă versiune a traducerii, apoi identificați ce ar trebui verificat de o persoană care vorbește fluent limba respectivă. / Provocarea 3: O organizație de tineret a creat un videoclip. Utilizați IA pentru a pregăti o scurtă transcriere sau subtitrări. / Provocarea 4: O postare pe o rețea socială conține o imagine importantă. Utilizați IA pentru a redacta o descriere simplă a imaginii pentru cineva care folosește un cititor de ecran. / Provocarea 5: Informațiile despre un proiect comunitar ocupă două pagini. Utilizați IA pentru a crea o versiune scurtă, ușor de citit, cu cele mai importante cinci puncte.

Grupurile își completează provocarea și compară versiunea originală cu versiunea susținută de IA. Întrebați: Este noua versiune mai ușor de înțeles? Cine ar putea beneficia de ea? A modificat IA sau a eliminat orice informație importantă? Ce ar trebui să verifice o persoană înainte de a o publica? Fiecare grup prezintă versiunea sa îmbunătățită și explică ce abilitate digitală sau funcție IA au folosit.

Finalizați prin crearea unei reguli simple de clasă: „Folosiți IA pentru a îmbunătăți accesul, dar verificați întotdeauna semnificația, acuratețea și respectul.”

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze propoziția: „O modalitate prin care IA mă poate ajuta să înțeleg comunitatea mea este...”

Continuați cu întrebări: Care sarcină IA a fost cea mai utilă astăzi? Ce a făcut IA mai repede decât oamenii? Ce au înțeles oamenii mai bine decât IA? Cum ar putea IA să facă informațiile comunității mai accesibile? De ce ar trebui să vorbim cu oameni reali înainte de a decide de ce are nevoie o comunitate?

Încheiați cu mesajul: „IA ne poate ajuta să organizăm informații, să punem întrebări mai bune și să facem comunicarea mai accesibilă. Dar comunitățile sunt înțelese prin ascultarea oamenilor, nu numai prin analizarea datelor.”

Note pentru facilitator

Mențineți caracterul practic al sesiunii. Participanții ar trebui să petreacă mai mult timp sortând informații, formulând cereri pentru IA, comparând, verificând și îmbunătățind rezultatele decât ascultând explicații.

Nu vă concentrați pe terminologia complicată a IA. Principalele competențe digitale sunt utilizarea IA pentru organizarea informațiilor, rezumarea feedbackului, generarea de întrebări, identificarea tiparelor și îmbunătățirea accesibilității. Reamintiți participanților că observațiile frecvente nu reprezintă automat cele mai importante nevoi. Unele persoane sau grupuri pot lipsi din informațiile colectate. Încurajați participanții să întrebe: „Vocea cui lipsește?”

Sesiunea 18. IA în slujba binelui: crearea de idei, campanii și soluții sociale

1. Prezentarea generală a sesiunii

Inteligența artificială îi poate ajuta pe tineri să transforme nevoile comunității în idei și acțiuni. Poate sprijini brainstorming-ul, planificarea, comunicarea și crearea de conținut, dar ideile generate de IA trebuie încă verificate și îmbunătățite de oameni.

Această sesiune oferă participanților o provocare practică de impact social. Lucrând în echipe, ei folosesc IA pentru a dezvolta o soluție, a crea materiale de comunicare și a planifica primii pași realiști. Accentul este pe utilizarea IA ca un instrument creativ și practic, menținând în același timp nevoile umane, etica și judecata în centru.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile ar trebui să utilizeze provocările comunității care sunt relevante pentru experiențele și interesele participanților.

15-18 ani: Utilizarea problemelor legate de școală, hărțuire, activități pentru tineret, spații publice, protecția mediului și incluziune.

19-24 ani: Includerea provocărilor legate de educație, ocuparea forței de muncă, sănătatea mintală, voluntariat, locuințe și participarea tinerilor.

25-29 ani: Utilizați exemple legate de ocuparea forței de muncă, antreprenoriat, accesibilitate, servicii comunitare, dezvoltare locală și inovare socială.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- utilizarea IA pentru a genera și îmbunătăți idei pentru provocările comunității;
- utilizarea instrumentelor IA pentru a sprijini planificarea simplă a proiectelor și a campaniilor;
- crearea de materiale de comunicare digitală pentru o inițiativă socială;
- să evalueze și să îmbunătățească critic ideile generate de IA;
- să combine sprijinul IA cu creativitatea, munca în echipă și judecata umană.

6. Materiale necesare: laptop și proiector; conexiune la internet (dacă este disponibilă); instrument IA, cum ar fi ChatGPT sau o altă platformă generativă IA; flipchart; markeri; bilețele autoadezive; carduri de provocare cu impact social imprimat; foaie de lucru „Provocarea IA în slujba binelui”; foi mari de hârtie; smartphone-uri (opțional).

7. Pregătirea facilitatorului

Pregătiți mai multe carduri de provocare cu impact social bazate pe probleme comunitare realiste.

Exemple: Tinerii nu știu despre oportunitățile de voluntariat locale; un parc local are o problemă cu gunoierul; tinerii se simt singuri sau izolați; evenimentele comunitare nu sunt accesibile tuturor; un centru de tineret se străduiește să atragă noi participanți; tinerii au nevoie de mai multe informații despre oportunitățile de angajare. Dacă IA este disponibilă, asigurați-vă că grupurile pot accesa un instrument IA. Dacă accesul la internet nu este disponibil, pregătiți idei și răspunsuri generate de IA pe care grupurile le pot analiza și îmbunătăți.

Pregătiți o foaie de lucru „Provocarea IA în slujba binelui” pentru fiecare grup cu secțiuni pentru: probleme comunitare; persoane afectate; idei generate de IA; soluția aleasă; instrumente digitale; mesaj de comunicare; riscuri posibile; primii pași.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „O problemă, mai multe soluții”

Scrieți o problemă comunitară simplă pe flipchart. De exemplu: „Tinerii nu participă la activități la centrul local de tineret”.

Acordați participanților două minute să se gândească la cât mai multe soluții posibile. Cereți-le să scrie fiecare idee pe o bilețel autoadeziv și puneți-o pe perete. Exemple: Creați o pagină Instagram; întrebați tinerii ce activități doresc; organizați o zi deschisă; creați un grup WhatsApp; invitați tinerii să proiecteze activități; faceți scurte videoclipuri promoționale.

Acum arată participanților câteva idei suplimentare generate de IA sau cereți unui instrument IA să sugereze idei. Comparați cele două grupuri de idei.

Întrebați: Ce idei au venit de la oameni? Care au venit de la IA? A sugerat IA ceva ce ne-a scăpat? Au sugerat oamenii ceva mai conectat cu comunitatea locală? Care idei par realiste? Explicați: „IA ne poate ajuta să generăm mai multe posibilități, dar oamenii trebuie să decidă care idei au sens pentru comunitatea lor.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „De la o idee generată de IA la o idee bună”

Oferiți participanților o simplă provocare comunitară: „Mulți tineri nu știu despre oportunitățile de voluntariat în comunitatea lor.” Arătați o soluție generată de IA, de exemplu: „Creați o campanie rețelele sociale care încurajează tinerii să facă voluntariat”.

Întrebați participanții: Este suficient? Ce informații lipsesc? Pentru cine este campania? Ce platformă ar trebui să folosim? Ce ar trebui să spună mesajul? Cum vom ști dacă funcționează?

Explicați că IA oferă adesea un punct de plecare, dar oamenii trebuie să adauge cunoștințe locale și detalii practice. Introduceți un proces simplu: Întrebați: Utilizați IA pentru a genera posibilități; alegeți: Decideți care idei se potrivesc nevoilor reale ale comunității; îmbunătățiți: Adăugați experiență umană și creativitate; verificați: Căutați probleme, riscuri sau perspective lipsă; acționați: transformați ideea în primii pași realiști.

Mesaje cheie: IA poate sprijini creativitatea și brainstorming-ul; IA poate ajuta la organizarea și dezvoltarea ideilor; nu orice sugestie IA este realistă sau adecvată; oamenii își înțeleg comunitățile mai bine decât IA; judecata umană rămâne responsabilă pentru decizia finală.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Provocarea IA în slujba binelui”

Împărțiți participanții în grupuri de patru sau cinci. Dați fiecărui grup o carte de provocare cu impact social.

Exemple: Un parc local este plin de gunoaie; tinerii se simt izolați; activitățile tinerilor sunt slab frecventate; tinerii nu pot găsi cu ușurință oportunități de angajare; informarea comunității este dificil de înțeles; unii tineri nu pot accesa activități locale.

Spune-le grupurilor: „Sunteți o mică echipă de inovare socială. Provocarea dvs. este să utilizați IA pentru a ajuta la dezvoltarea unei soluții realiste.”

În primul rând, grupurile discută problema în sine: Cine este afectat? Ce ar putea cauza problema? Ce știm deja? Ce informații lipsesc încă? Grupurile solicită apoi IA pentru a genera soluții posibile.

De exemplu: „Sugerați cinci idei simple și ieftine pe care un grup de tineri le-ar putea folosi pentru a aborda [problema comunității]. Ideile ar trebui să fie realiste pentru o mică organizație de tineret.”

Grupurile revizuiesc sugestiile IA și le marchează pe fiecare: Păstrați; îmbunătățiți; respingeți. Pentru fiecare idee, întrebați: răspunde la problema reală? Este realist? Este incluziv? Ar putea crea probleme? Ce am schimba?

Grupurile aleg o idee și o îmbunătățesc folosind propriile cunoștințe și creativitate. Termină prin a cere fiecărui grup să explice o sugestie IA pe care au respins-o și de ce. Accentuează: „Folosirea IA bine înseamnă, de asemenea, să știi când să nu-i folosești sugestiile.”

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Construiește campania”

Grupurile transformă acum soluția aleasă într-o simplă campanie de acțiune digitală sau de conștientizare. Folosind IA, pot alege două sau trei sarcini practice:

Creați un nume de campanie sau un slogan; elaborați un post rețelele sociale; creați un scurt script video; pregătiți un anunț de eveniment; dezvoltați cinci întrebări de sondaj; scrieți un e-mail unui posibil partener; creați un plan de acțiune simplu; simplificați sau traduceți mesajul lor pentru un alt public. Grupurile nu ar trebui să copieze pur și simplu rezultatul IA. După fiecare răspuns IA, ei folosesc trei întrebări: Este corect?; este potrivit pentru comunitatea noastră?; cum putem face mai bine?

Grupurile pregătesc apoi un simplu poster de campanie sau o pânză de proiect care conține: Problema; soluția noastră; la cine vrem să ajungem; mesajul nostru principal; instrumentele digitale pe care le vom folosi; cum ne-a ajutat IA; ce au schimbat sau îmbunătățit oamenii; prima noastră acțiune.

Fiecare grup oferă o prezentare de două minute. După fiecare prezentare, un alt grup oferă două părți de feedback: Un lucru care funcționează bine; un lucru care ar putea fi îmbunătățit. Grupurile fac o îmbunătățire finală pe baza feedback-ului.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți participanților să completeze propoziția: „Astăzi, IA mi-a ajutat echipa...”

Continuați cu întrebări: Care sarcină IA a fost cea mai utilă? Ce sugestie IA a schimbat sau respins echipa dvs.? Ce au contribuit oamenii pe care IA nu a putut? Cum ar putea IA să economisească timp atunci când

dezvoltă un proiect comunitar? Ce ar trebui verificat întotdeauna înainte de a utiliza conținutul generat de IA? Cum ați putea utiliza aceste abilități digitale într-o inițiativă comunitară reală?

Inteligența artificială ne poate ajuta să explorăm idei, să creăm conținut și să planificăm acțiuni, dar schimbările sociale pozitive vin de la oamenii care își înțeleg comunitățile, lucrează împreună și își asumă responsabilitatea pentru deciziile lor.

Note pentru facilitator

Păstrați această sesiune puternic experiențială și practică. Participanții ar trebui să-și petreacă cea mai mare parte a timpului lor de a solicita, compara, crea, verifica și îmbunătăți, mai degrabă decât de a asculta explicații.

Încurajați participanții să utilizeze abilitățile digitale dezvoltate în cadrul modulelor IA: scrierea de solicitări clare, verificarea ieșirilor IA, identificarea prejudecăților, îmbunătățirea accesibilității, organizarea informațiilor și crearea de conținut digital. Nu permiteți IA să definească problema comunității pentru participanți. Problema ar trebui să provină din informațiile comunității, din activitățile anterioare sau din experiențele reale. IA poate ajuta la explorarea soluțiilor posibile numai după ce participanții înțeleg nevoia.

PARTEA A IV-A. COMPETENȚE DIGITALE PENTRU ANTREPRENORIAL SOCIAL

Antreprenoriatul social începe cu oameni, nu cu idei. Înainte de a încerca să rezolve o problemă, este important să înțelegem care este problema cu adevărat, cine este afectat de ea și de ce există. Multe proiecte eșuează pentru că sunt construite pe presupuneri în loc să asculte comunitatea.

Această parte a manualului introduce primii pași ai antreprenoriatului social. Participanții învață cum să-și observe comunitățile, să asculte perspective diferite, să colecteze informații, să folosească instrumente digitale pentru a sprijini cercetarea și să ia decizii informate înainte de a proiecta o soluție. Aceste competențe oferă fundamentul pentru dezvoltarea unor proiecte semnificative care răspund nevoilor reale ale comunității, mai degrabă decât celor asumate.

MODULUL 9. ÎNȚELEGEREA PROBLEMELOR SOCIALE**Prezentarea generală a modului**

Fiecare comunitate se confruntă cu diferite provocări sociale, de mediu sau economice. Unele sunt ușor de observat, în timp ce altele rămân ascunse, deoarece persoanele afectate sunt rareori auzite. Antreprenorii sociali încep prin a pune întrebări, a asculta cu atenție și a încerca să înțeleagă experiențele reale ale altora înainte de a propune soluții.

Acest modul ajută participanții să dezvolte aceste abilități esențiale. Ei explorează ceea ce face ca o problemă să fie o problemă socială, practică empatia prin examinarea provocărilor din diferite perspective și învață metode simple de cercetare a nevoilor comunității. Participanții descoperă, de asemenea, modul în care instrumentele digitale pot sprijini cartografierea comunității, colectarea de informații și identificarea părților interesate.

De ce contează acest subiect

Evaluarea nevoilor schimbării CYBER a arătat că mulți tineri sunt interesați de antreprenoriatul social și de inițiativele comunitare, dar adesea nu se simt siguri de unde să înceapă. În timp ce participanții au demonstrat creativitate și motivație, ei au raportat, de asemenea, dificultăți în transformarea ideilor în proiecte practice. Mulți nu au avut experiență în analizarea nevoilor comunității, efectuarea de cercetări sau definirea problemelor înainte de a dezvolta soluții.

Organizațiile de tineret au confirmat aceste constatări, subliniind că tinerii au nevoie de mai multe oportunități de a învăța prin activități practice care dezvoltă abilități de observație, gândire critică, empatie și planificare de proiecte. Cercetarea a evidențiat, de asemenea, importanța conectării competențelor digitale cu provocările reale ale comunității, mai degrabă decât tratarea tehnologiei ca un scop în sine.

Rezultatele învățării

Participanții vor învăța să recunoască problemele sociale prin înțelegerea cauzelor și efectelor lor, explorând în același timp provocările comunității din diferite perspective. Ei vor folosi observația și empatia pentru a înțelege mai bine experiențele și nevoile oamenilor. Prin metode simple de cercetare, ei vor aduna informații și vor identifica părțile interesate cheie legate de o problemă. În cele din urmă, ei vor folosi aceste dovezi pentru a crea o declarație clară a problemei ca punct de plecare pentru un proiect de antreprenoriat social.

Sesiunea 19. Privește în jurul tău: identificarea nevoilor comunității cu empatie

1. Prezentarea generală a sesiunii

Antreprenoriatul social începe prin înțelegerea oamenilor și a provocărilor pe care le întâmpină. Uneori, o problemă este ușor de văzut, dar cauzele și efectele sale pot fi mai dificil de înțeles.

Această sesiune duce participanții printr-o explorare practică a comunității. Ei creează o hartă a comunității, experimentează aceeași provocare din perspective diferite și practică folosind empatia pentru a separa ceea ce știu de ceea ce își asumă. Până la final, participanții înțeleg că soluțiile sociale bune încep cu ascultarea, observarea și punerea întrebărilor.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile ar trebui să se concentreze asupra comunităților și situațiilor pe care participanții le cunosc bine.

15-18 ani: Folosiți exemple din școli, cartiere, centre de tineret, cluburi sportive și spații publice.

19-24 ani: Includerea problemelor legate de educație, ocuparea forței de muncă, transport, locuințe, sănătate mintală, voluntariat și oportunități pentru tineret.

25-29 ani: Conectarea activităților la ocuparea forței de muncă, accesibilitate, servicii comunitare, dezvoltare locală și antreprenoriat social.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- identificarea provocărilor sociale, de mediu și economice în comunitățile lor;
- să facă distincția între ceea ce observă și ceea ce își asumă despre o problemă;
- să exploreze aceeași provocare comunitară din perspective diferite;
- să folosească empatia pentru a înțelege mai bine experiențele și nevoile altora;
- Utilizați instrumente digitale simple pentru a cartografia nevoile și observațiile comunității.

6. Materiale necesare: foi mari de hârtie; flipchart; markere; bilețele autoadezive în diferite culori; carduri de caractere comunitare tipărite; foaie de lucru tipărită „Exploratorul comunității”; foaie de lucru cu harta empatiei imprimate; autocolante colorate; smartphone-uri (opțional); laptop și proiector (opțional); conexiune la internet (opțional); hartă digitală sau instrument de cartografiere colaborativă (opțional).

7. Pregătirea facilitatorului

Pregătiți mai multe cărți de caractere comunitare care reprezintă persoane diferite care pot experimenta aceeași comunitate în mod diferit.

Exemple: un student de 16 ani; un tânăr care caută de lucru; un tânăr cu dizabilități; un părinte cu un copil mic; o persoană mai în vârstă care locuiește singur; un tânăr care trăiește într-o zonă rurală; un voluntar; un proprietar de magazin local.

Pregătiți un exemplu simplu de hartă a comunității care arată locuri cum ar fi o școală, un centru de tineret, un parc, o stație de autobuz, un centru de sănătate, o zonă sportivă, magazine și spații publice. Dacă este posibil, identificați o zonă sigură în jurul locului de antrenament unde participanții pot face o scurtă plimbare de observație. Dacă acest lucru nu este posibil, utilizați fotografii, hărți tipărite sau o comunitate fictivă.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Privește lucrurile altfel”

Plasați un obiect simplu în mijlocul camerei, cum ar fi un scaun, un rucsac sau o sticlă de apă. Cereți participanților să stea în diferite locuri din jurul acestuia. Acordați-le 30 de secunde pentru a observa obiectul fără a se mișca. Apoi cereți fiecărui participant să descrie ceea ce pot vedea. Cineva care stă în față poate vedea ceva ce o persoană din spatele său nu poate vedea.

Cereți participanților să schimbe pozițiile și să privească din nou. Întrebați: Ce s-a schimbat? A fost obiectul diferit sau s-a schimbat perspectiva dvs.? Ar putea o persoană să vadă totul? Conectați experiența la comunități: „O problemă a comunității poate arăta, de asemenea, diferit în funcție de locul în care ne aflăm și cine suntem. Pentru a înțelege mai bine, avem nevoie de mai mult de o perspectivă.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute**Activitate: „Problemă, cauză sau efect?”**

Plasați trei semne în jurul camerei: Problemă; cauză; efect. Citiți scurte declarații legate de o situație comunitară. De exemplu: „Tinerii rareori participă la activități la centrul de tineret.” / „Ultimul autobuz pleacă înainte de terminarea activităților.” / „Tinerii se simt izolați.” / „Informații despre activități nu ajung în satele rurale.” / „Unii tineri încetează să mai participe”.

Participanții trec la semnul care reprezintă cel mai bine fiecare afirmație. După fiecare alegere, cereți participanților să explice pe scurt raționamentul lor. Arătați cum pot fi conectate ideile: Cauza → problemă → efect

De exemplu: transport slab → tinerii nu pot participa la activități → mai puține oportunități de a se întâlni cu alții.

Explicați că prima problemă pe care o observăm poate fi doar un efect al unui lucru mai profund.

Mesaje cheie: Problemele comunitare pot avea cauze și efecte diferite; primul lucru pe care îl observăm poate să nu fie problema reală; oameni diferiți experimentează aceeași comunitate în mod diferit; observația ne ajută să observăm problemele, în timp ce ascultarea ne ajută să le înțelegem; antreprenorii sociali investighează înainte de a crea soluții.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute**Activitate: „Exploratorul comunității”**

Împărțiți participanții în grupuri de câte trei sau patru. Dați fiecărui grup o foaie de lucru „Exploratorul comunității”. Dacă este posibil, luați grupuri la o plimbare de observație de 10 minute în jurul locului de formare sau al cartierului.

Misiunea lor este de a observa comunitatea ca cercetătorii. Ei caută: locuri unde oamenii se întâlnesc; locuri unde tinerii folosesc; servicii disponibile; transport; accesibilitate; semne de informare; spații neutilizate sau neglijate; probleme de mediu; resurse comunitare pozitive.

Participanții pot scrie notițe, marca locații pe o hartă tipărită sau își pot folosi smartphone-urile pentru a înregistra observații fără a fotografia persoane identificabile. Dacă o plimbare de observare nu este posibilă, oferiți grupurilor o hartă comunitară mare sau fotografii ale diferitelor spații comunitare.

Când grupurile se întorc, ele creează o hartă a nevoilor comunității. Utilizați trei categorii: verde: ceva care funcționează bine; galben: ceva care ar putea fi îmbunătățit; roșu: o posibilă problemă comunitară.

Grupurile își plasează observațiile pe hartă. Apoi, cereți-le să aleagă o problemă roșie sau galbenă. Înainte de a continua, introduceți o distincție importantă: „Am văzut...” = observație. / „Gândim...” =

presupunere. De exemplu: Observație: „Nu există nicio rampă la intrare.” / Presupunere: „Persoanele cu dizabilități nu pot participa”.

Cereți grupurilor să identifice care dintre afirmațiile lor sunt observații și care sunt ipoteze. Terminați prin a întreba: „Ce ar trebui să investigăm înainte de a spune că presupunerea noastră este adevărată?”

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Pune-te în locul lor”

Fiecare grup păstrează problema comunitară identificată în activitatea anterioară. Dați fiecărui participant o carte de caracter comunitar diferită. De exemplu, dacă problema este transportul public slab, participanții ar putea primi: un student care călătorește la școală; un tânăr cu dizabilități; un tânăr care lucrează în schimburi de seară; un părinte cu un copil mic. Participanții se deplasează acum fizic în jurul hărții comunității lor în timp ce își imaginează experiența caracterului lor.

În locuri diferite, cereți-le să se oprească și să se gândească: Ce aș putea încerca să fac?; ce dificultate aș putea experimenta?; cum aș putea simți?; ce aș avea nevoie?; ce mai trebuie să mă întreb?

Grupurile completează apoi o simplă hartă a empatiei pentru un singur personaj: pot vedea...; pot gândi sau simți...; pot experimenta...; pot avea nevoie...; trebuie să ne întrebăm...

Cereți grupurilor să marcheze orice nu sunt siguri cu un semn de întrebare. Explicați: „Empatia nu înseamnă să ghiciți ce crede o altă persoană. Ne ajută să identificăm ceea ce trebuie să le întrebăm.”

Fiecare grup își prezintă problema din două perspective diferite. Întrebați: Problema a arătat diferit în funcție de persoană? Ce presupuneri ați descoperit? A cui perspectivă ar putea să lipsească încă?

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Dați participanților trei bilețele autoadezive și cereți-le să completeze: Am observat... / Am presupus... / Trebuie să întreb... Participanții își plasează notele pe harta comunității.

Continuați cu întrebări: Ce ați observat că nu ați luat în considerare înainte? Cum a schimbat perspectiva asupra problemei? De ce pot presupunerile să fie riscante atunci când proiectați proiecte comunitare? Cum ar putea o hartă digitală, un sondaj online sau un document partajat să ne ajute să colectăm mai multe informații ale comunității?

Terminați cu mesajul: „Antreprenoarele sociale nu încep prin a spune: „Știu soluția”. Ei încep prin a observa, a asculta și a întreba: „Înțeleg cu adevărat problema?”

Note pentru facilitator

Fii atent la activitatea de empatie. Participanții nu trebuie să pretindă că înțeleg pe deplin experiența altei persoane doar pentru că au primit o carte de caracter. Utilizați activitatea pentru a genera întrebări și curiozitate, nu concluzii despre anumite grupuri.

Încurajați participanții să separe dovezile de ipoteze pe tot parcursul sesiunii. Întrebați frecvent: „De unde știm asta?”; „Am observat?”; „Ne-a spus cineva?”; „Presupunăm?”; „Pe cine ar trebui să întrebăm?”.

Includerea abilităților digitale în mod natural. Participanții pot utiliza hărți digitale pentru a marca locații, documente partajate pentru a organiza observații sau smartphone-uri pentru a înregistra note. Tehnologia ar trebui să sprijine cercetarea comunității, mai degrabă decât să înlocuiască observarea directă și comunicarea.

Sesiunea 20. De la observație la dovezi: cercetare, părți interesate și definirea problemei

1. Prezentarea generală a sesiunii

Observarea unei probleme comunitare este doar începutul. Înainte de a dezvolta o soluție, avem nevoie de dovezi pentru a înțelege ce se întâmplă, de ce se întâmplă și cine este afectat.

Această sesiune îi ajută pe participanți să treacă de la ipoteze la dovezi. Prin activități practice de cercetare, aceștia colectează și organizează informații, identifică părțile interesate importante și creează o declarație clară a problemei care poate deveni punctul de plecare pentru un proiect de antreprenoriat social.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile ar trebui să utilizeze problemele comunității pe care participanții le cunosc sau le-au identificat în timpul sesiunii 19.

15-18 ani: Utilizarea problemelor legate de școală, activități pentru tineret, spații publice, transport, bullying și mediu.

19-24 ani: Includeți provocări legate de educație, ocuparea forței de muncă, locuințe, sănătate mintală, voluntariat și oportunități pentru tineri.

25-29 ani: Conectarea activităților la ocuparea forței de muncă, accesibilitate, servicii comunitare, dezvoltare locală și antreprenoriat social.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să facă distincția între ipoteze, opinii și dovezi;

- să utilizeze metode simple de cercetare pentru a investiga nevoile comunității;
- identificarea și organizarea părților interesate legate de o problemă socială;
- organizarea informațiilor utilizând instrumente digitale simple;
- să creeze o declarație clară, bazată pe dovezi.

6. Materiale necesare: flipchart; markeri; bilețele autoadezive în culori diferite; foi mari de hârtie; carduri de cercetare comunitare tipărite; foaie de lucru cu harta părților interesate tipărite; foaie de lucru tipărită „Cercetar de probleme”; șablon de declarație a problemei imprimate; smartphone-uri (opțional); laptop și proiector (opțional); conexiune la internet (opțional); sondaj online sau instrument de documente partajate (opțional).

7. Pregătirea facilitatorului

Utilizați unele dintre problemele comunității identificate în timpul Sesiunii 19 sau pregătiți mai multe carduri simple de provocare comunitară. Exemple: Tinerii nu pot accesa cu ușurință activitățile locale; un parc public este slab întreținut; tinerii se luptă să găsească informații despre locuri de muncă; evenimentele comunitare nu sunt accesibile tuturor; tinerii nu știu despre oportunitățile de voluntariat.

Pregătiți un mic set de materiale de cercetare fictive pentru fiecare număr. Acestea pot include citate scurte de interviu, rezultate ale sondajului, observații sau statistici simple.

De exemplu, pentru participarea redusă la activitățile de tineret: „12 din 20 de tineri au spus că nu știu când au loc activitățile”; „8 participanți au spus că transportul este dificil”; „centrul de tineret promovează în principal activitățile prin intermediul Facebook”; „câțiva tineri au sugerat activități de seară sau de weekend”.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Fapt, opinie sau presupunere?”

Plasați trei semne în jurul camerei: dovezi; opinie; presupunere. Citiți diferite declarații cu voce tare.

Exemple: „Tinerilor nu le pasă de voluntariat”; „15 din 20 de tineri chestionați au spus că nu au auzit niciodată de oportunitățile locale de voluntariat”; „Cred că tinerii preferă activitățile online”; „Centrul pentru tineret a organizat patru activități luna trecută”; „Probabil că tinerii nu participă pentru că sunt leneși”; „Trei participanți au spus că programul autobuzelor îi împiedică să participe”.

Participanții trec la semnul care descrie cel mai bine fiecare afirmație. După fiecare exemplu, întrebați: De ce ați ales această categorie? Cum am putea verifica această afirmație? Ce dovezi avem nevoie? Explicați: „Antreprenorii sociali nu ar trebui să construiască soluții numai pe ceea ce cred că se întâmplă. Ei colectează dovezi pentru a înțelege ce se întâmplă cu adevărat.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute**Activitate: „Devino cercetător al comunității”**

Creați patru stații în jurul camerei: Observare; interviuri; sondaje; informații existente. Dați participanților o întrebare simplă: „De ce tinerii nu participă la activități la centrul local de tineret?”

Participanții se deplasează între cele patru stații. La fiecare stație, au la dispoziție două minute pentru a decide cum ar putea ajuta această metodă de cercetare. De exemplu: Observație: Vizitați activitățile și observați prezența. / Interviuri: Întrebați tinerii de ce participă sau nu participă. / Sondaj: Colectați răspunsuri de la un număr mai mare de tineri. / Informații existente: Verificați înregistrările de prezență, orarele de transport sau sondajele anterioare.

După rotirea prin toate stațiile, întrebați: Ce metodă ne dă numere? Ceea ce ne ajută să înțelegem experiențele oamenilor? De ce am putea avea nevoie de mai multe metode? Explicați că combinarea diferitelor surse ne poate oferi o imagine mai clară.

Mesaje cheie: Observarea este un punct de plecare, nu o dovadă; dovezile pot veni din surse diferite; a cere oamenilor ne ajută să înțelegem experiențele lor; o sursă spune rareori întreaga poveste; instrumentele digitale pot ajuta la colectarea și organizarea informațiilor; soluțiile bune încep cu o cercetare bună.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute**Activitate: „Cercetarea comunității într-un timp scurt”**

Împărțiți participanții în grupuri de patru sau cinci. Fiecare grup alege o problemă comunitară identificată în timpul Sesiunii 19 sau primește un card de provocare comunitară. Spuneți participanților: „Acum sunteți o echipă de cercetare comunitară. Treaba voastră nu este să rezolvați problema. Treaba voastră este să o înțelegeți mai bine.”

Grupurile scriu mai întâi trei lucruri pe care cred că le știu despre problemă, apoi transformă fiecare afirmație într-o întrebare de cercetare.

De exemplu: Presupunere: „Tinerii nu participă deoarece activitățile sunt plictisitoare.” / Întrebare de cercetare: „La ce tipuri de activități ar dori tinerii să participe?”

Fiecare grup creează apoi un plan de cercetare simplu care conține: Ce trebuie să știm? Pe cine ar trebui să întrebăm? Ce metodă de cercetare am putea folosi? Ce instrument digital ne-ar putea ajuta?

Grupurile finalizează apoi un sprint scurt de cercetare. În funcție de cadru, participanții pot intervieva membrii unui alt grup, pot crea un sondaj digital cu cinci întrebări, pot analiza feedback-ul comunității pregătit sau pot organiza date de cercetare fictive furnizate de facilitator.

Încurajați participanții să utilizeze instrumente digitale simple, acolo unde este posibil: un formular online pentru sondaje; o foaie de calcul pentru organizarea răspunsurilor; un document partajat pentru notele de interviu; o hartă digitală pentru informații bazate pe locație.

După colectarea informațiilor, grupurile identifică: trei lucruri pe care ni le spun dovezile; un lucru care ne-a surprins; un lucru pe care încă nu îl știm. Subliniază: „Cercetarea nu confirmă întotdeauna ceea ce am crezut la început.”

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute**Activitate: „Rețeaua părților interesate și provocarea formulării problemei”**

Dați fiecărui grup o foaie mare de hârtie. Cereți-i să-și scrie problema comunității în centru. Explicați că o parte interesată este pur și simplu o persoană, un grup sau o organizație conectată la problemă sau afectată de aceasta.

Grupurile identifică posibilele părți interesate și le scriu pe fiecare pe o bilețel autoadeziv. De exemplu: tineri; părinți; școli; organizații de tineret; municipalități; întreprinderi locale; furnizori de transport; ONG-uri; lideri ai comunității.

Grupurile plasează părțile interesate în jurul problemei. Aproape de centru: direct afectate sau puternic implicate. / Mai departe: Mai puțin implicate direct, dar încă conectate.

Apoi dați fiecărui participant trei autocolante colorate.

Cereți-le să marcheze: Cine este cel mai afectat?; cine știe ceva important despre problemă?; cine ar putea ajuta la crearea schimbării?

Grupurile își examinează hărțile părților interesate și întreabă: a cui voce am auzit-o deja? A cui voce lipsește? Cu cine ar trebui să vorbim înainte de a proiecta o soluție?

Acum grupurile folosesc dovezile de cercetare și harta părților interesate pentru a crea o declarație de problemă. Furnizați această structură simplă:

„[Cine] experimentează [ce problemă] pentru că [cauze principale sau bariere], ceea ce duce la [efectele principale]. Dovezile noastre arată că [dovezi cheie].”

De exemplu: „Tinerii din mediul rural au dificultăți în a participa la activitățile de tineret, deoarece transportul este limitat și informațiile despre activități nu ajung întotdeauna la ei. Acest lucru le reduce oportunitățile de a participa și de a se conecta cu ceilalți. Sondajul și interviurile noastre au arătat că transportul și comunicarea au fost cele mai frecvente bariere.”

Grupurile își scriu declarația pe o foaie mare de hârtie. Un alt grup o analizează folosind trei întrebări: Este problema clară?; este susținută de dovezi?; nu evită să sară la o soluție? Grupurile folosesc feedback-ul pentru a-și îmbunătăți declarația finală.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Dați participanților trei propoziții de început: „La început, ne-am gândit...” / „Dovezile au arătat...” / „Înainte de a crea o soluție, trebuie să știm...” Cereți grupurilor să completeze propozițiile pe baza investigației lor și să împărtășească un exemplu.

Continuați cu întrebări: Dovezile au schimbat oricare dintre ipotezele dvs.? Ce metodă de cercetare a fost cea mai utilă? A cui perspectivă lipsea? Cum vă ajută instrumentele digitale să colectați sau să organizați informații? De ce este important să definiți problema înainte de a crea o soluție?

Un proiect social puternic nu începe cu „am o idee grozavă”, ci începe cu „înțeleg problema, am ascultat oameni și am dovezi”.

Note pentru facilitator

Păstrați sesiunea axată pe a face cercetare, mai degrabă decât să vorbească despre cercetare. Participanții ar trebui să se deplaseze între stațiile de cercetare, să creeze întrebări, să colecteze informații, să organizeze dovezi, să cartografieze părțile interesate și să construiască o declarație de problemă.

Încurajați participanții să utilizeze instrumente digitale pentru un scop clar: formulare online pentru colectarea de informații; foi de calcul pentru a organiza răspunsuri; documente partajate pentru a colabora; hărți digitale pentru a identifica locațiile și modelele. Tehnologia ar trebui să faciliteze cercetarea, nu să înlocuiască conversațiile cu oamenii. Întrebați frecvent participanții: „De unde știi?”; „Ce dovezi susțin acest lucru?”; „Cine ne-a spus asta?”; „Vocea cui lipsește?”.

Acordați o atenție deosebită declarației finale a problemei. Participanții pot începe imediat să sugereze soluții. Amintiți-le că această sesiune este despre înțelegerea și definirea problemei. Soluțiile vor veni mai târziu.

MODULUL 10. INSTRUMENTE DIGITALE PENTRU IMPACT SOCIAL

Prezentarea generală a modului

Fiecare inițiativă socială de succes se bazează pe o bună organizare, comunicare eficientă și muncă în echipă. Instrumentele digitale pot ajuta tinerii să lucreze împreună mai eficient, să organizeze sarcini, să împărtășească idei, să gestioneze documente, să comunice cu diferite segmente de public și să-și promoveze proiectele. Fie că planifică o campanie locală, organizează voluntari sau creează materiale de conștientizare, alegerea instrumentelor digitale adecvate poate economisi timp și îmbunătăți colaborarea.

Acest modul prezintă tehnologiile digitale ca resurse practice, mai degrabă decât ca obiective tehnice. Participanții explorează platforme de colaborare utilizate în mod obișnuit, instrumente bazate pe cloud și aplicații simple de management de proiect care susțin munca în echipă. De asemenea, învață cum comunicarea vizuală, povestirea și conținutul accesibil pot ajuta inițiativele sociale să ajungă la mai mulți oameni și să inspire implicarea comunității.

De ce contează acest subiect

Evaluarea nevoilor de schimbare CYBER a constatat că tinerii sunt încrezători în utilizarea tehnologiilor digitale pentru comunicare și sarcini de zi cu zi, dar au mai puține oportunități de a dezvolta competențe digitale practice pentru dezvoltarea proiectelor și acțiuni comunitare. Mulți participanți au raportat o experiență limitată cu instrumente de colaborare digitală, platforme de management de proiect și comunicare digitală pentru inițiative sociale.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul acestui modul, participanții vor putea identifica și selecta instrumente digitale care susțin munca în echipă, planificarea proiectelor și diferitele etape ale unei inițiative sociale. Ei vor folosi platforme online simple pentru a organiza sarcini, a împărtăși informații și a colabora eficient. Participanții vor crea și adapta materiale de comunicare digitală pentru diferite segmente de public și scopuri. În cele din urmă, vor utiliza tehnologii digitale pentru a consolida participarea, munca în echipă și implicarea comunității.

Sesiunea 21. Lucrul împreună în mediul digital: instrumente de colaborare și management de proiect

1. Prezentarea generală a sesiunii

O inițiativă socială bună necesită mai mult decât o idee bună. Membrii echipei trebuie să știe ce fac, când trebuie îndeplinite sarcinile și unde pot fi găsite informații importante. Instrumentele digitale pot face acest lucru mai ușor.

Această sesiune oferă participanților experiența practică de a organiza un mic proiect comunitar folosind instrumente de colaborare digitală. Printr-o provocare practică de proiect, ei practică schimbul de informații, atribuirea responsabilităților, planificarea termenelor limită și alegerea instrumentelor adecvate pentru diferite nevoi de lucru în echipă.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile ar trebui să utilizeze instrumente și proiecte simple care să se potrivească experienței digitale a participanților.

15-18 ani: Utilizați exemple familiare, cum ar fi organizarea unui eveniment școlar, activități pentru tineret, turnee sportive sau curățenie în comunitate. Păstrați instrumentele digitale simple și concentrați-vă pe lucrul în echipă de bază.

19-24 ani: Include activități de voluntariat, campanii de conștientizare, proiecte universitare și inițiative pentru tineret. Încurajați participanții să experimenteze cu diferite instrumente de colaborare.

25-29 ani: Conectați activitățile la proiectele ONG-urilor, antreprenoriat social, inițiative comunitare, coordonarea voluntarilor și munca în echipă profesională.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- identificarea instrumentelor digitale care pot sprijini diferite sarcini de lucru în echipă;
- să utilizeze instrumente digitale simple pentru a organiza sarcini, responsabilități și termene limită;
- să colaboreze la informații și documente partajate;
- selectarea instrumentelor digitale adecvate pentru diferite nevoi ale proiectului;
- să recunoască modul în care o bună organizare digitală poate consolida o inițiativă socială.

6. Materiale necesare: laptop și proiector; conexiune la internet (dacă este disponibilă); smartphone-uri sau laptop-uri (opțional); flipchart; markere; bilețele autoadezive; carduri de instrumente digitale imprimate; carduri de provocare pentru proiecte comunitare tipărite; foaie de lucru de planificare a proiectelor tipărite; cărți de vizită; timer.

7. Pregătirea facilitatorului

Alegeți două sau trei instrumente simple de colaborare digitală pe care participanții le pot explora. În funcție de disponibilitate, acestea ar putea include documente partajate, stocare în cloud, calendare digitale sau platforme simple de gestionare a sarcinilor.

Pregătește cărți fictive pentru proiecte comunitare. Exemple: Organizează o curățenie în cartier; organizează o zi de sport pentru tineri; creează un eveniment de conștientizare a sănătății mintale; colectează cărți pentru copii; organizează o zi de voluntariat; desfășoară o campanie de conștientizare a mediului.

Dacă accesul la internet este disponibil, pregătiți un document partajat și un panou de proiect digital simplu înainte de sesiune. Dacă participanții nu pot utiliza direct instrumentele digitale, pregătiți versiuni tipărite care copiază structura de bază a unui document, calendar și task board. Evitați introducerea prea multor platforme. Scopul este de a înțelege ce instrumente diferite pot ajuta echipele să facă, mai degrabă decât să învețe fiecare caracteristică a unei anumite aplicații.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Proiectul dezorganizat”

Împărțiți participanții în grupuri de patru sau cinci. Spuneți-le: „Echipa dvs. organizează o curățare a comunității în această sâmbătă. Aveți cinci minute să vă pregătiți.”

Dați fiecărui participant o informație diferită pe un card mic. Exemple: „20 de voluntari s-au înregistrat”; „mănușile trebuie cumpărate”; „Maria va contacta municipalitatea”; „evenimentul începe la ora 10:00”; „cineva trebuie să creeze un post rețelele sociale”; „punctul de întâlnire nu a fost confirmat”; „se verifică prognoza meteo”; „voluntarii trebuie să primească instrucțiuni”.

Participanții nu își pot arăta cărțile unul altuia. Ei pot vorbi doar. După cinci minute, opriți activitatea și cereți grupului să explice planul. Apoi întrebați: A fost pierdută vreo informație? Toată lumea știa pentru ce sunt responsabili? A fost ușor să vă amintiți totul? Ce ar face această muncă de echipă mai ușoară?

Acum permiteți grupurilor să-și plaseze toate informațiile pe o foaie mare de hârtie și să le organizeze împreună. Întrebați: „Ce s-a schimbat când toată lumea a putut vedea aceleași informații?” Explicați că instrumentele de colaborare digitală fac ceva similar: ajută echipele să păstreze informațiile, sarcinile și responsabilitățile într-un singur loc comun.

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Ce instrument ai alege?”

Creați patru stații în jurul camerei: Comunicați; creați împreună; organizați sarcinile; organizați timpul.

Oferiți participanților carduri de instrumente digitale care arată instrumente sau funcții cum ar fi: chat de grup; document partajat; dosar partajat; întâlnire video; calendar digital; taskboard; formular online; prezentare. Participanții lucrează în perechi și plasează fiecare carte la stația unde consideră că este cel mai util.

Unele carduri se pot încadra în mai multe categorii. Discutați opțiunile împreună. De exemplu: Document partajat: Scrieți și editați împreună. / Dosar partajat: Păstrați fișierele într-un singur loc. / Calendar: Organizați întâlniri și termene limită. / Taskboard: Vedeți ce trebuie făcut și cine este responsabil. / Grup de chat: Comunicați rapid.

Întrebați: Ar putea un singur instrument să facă totul? Ce se întâmplă când o echipă folosește prea multe instrumente? Ce instrumente ați folosit deja?

Mesaje cheie: Instrumentele digitale ar trebui să facă munca în echipă mai ușoară, nu mai complicată; diferite instrumente susțin sarcini diferite; toată lumea ar trebui să știe unde sunt stocate informațiile; sarcinile necesită responsabilități și termene clare; instrumentele simple utilizate bine sunt adesea mai bune decât multe instrumente complicate.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Proiect digital într-un timp scurt”

Împărțiți participanții în echipe de patru sau cinci. Fiecare echipă primește câte un Card de Provocare a Proiectului Comunitar.

De exemplu: „Grupul tău de tineret vrea să organizeze o curățenie comunitară în trei săptămâni. Te aștepți la 30 de voluntari și vrei să promovezi evenimentul online.”

Fiecare participant primește un rol de proiect, cum ar fi: coordonator; persoană de comunicare; coordonator de voluntari; persoană logistică; organizator digital.

Spuneți echipelor: „Aveți 20 de minute pentru a transforma această idee într-un proiect organizat.”

Dacă dispozitivele și internetul sunt disponibile, echipele creează un spațiu de lucru digital simplu, folosind instrumentele de colaborare disponibile. Dacă nu, utilizează șabloane imprimate care reprezintă aceleași instrumente. Echipele trebuie să creeze: Un spațiu de proiect partajat: Scrieți obiectivul proiectului și informații importante într-un document partajat. / O tablă de activități: Creați cel puțin șase sarcini și organizați-le sub A face; a face; a face.

Exemple: Contactează municipalitatea; recrutează voluntari; creează postere; cumpără materiale; confirmă punctul de întâlnire; pregătește instrucțiuni pentru voluntari. Fiecare sarcină trebuie să aibă o persoană responsabilă și un termen limită.

Un calendar partajat: Adăugați cel puțin trei date importante, cum ar fi o întâlnire de planificare, termenul limită de promovare și data evenimentului. / Un folder partajat: Decideți ce fișiere de proiect ar trebui să fie stocate acolo și cum ar trebui să fie numite.

La jumătatea activității, anunțați: „Actualizare proiect! Municipalitatea are nevoie de numărul final de participant cu două zile mai devreme decât era de așteptat.”

Echipele trebuie să-și actualizeze planul de proiect. După sprint, întrebați: Ce ați schimbat? Unde ați înregistrat noile informații? Cum a știut toată lumea ce trebuia să se întâmple? Explicați că proiectele reale se schimbă, astfel încât organizarea digitală ajută echipele să răspundă fără a pierde informații importante.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Ștafeta managementului de proiect”

Echipele fac schimb de proiecte. Fiecare echipă devine acum o nouă echipă de proiect care preia proiectul altcuiva. Acordați-le cinci minute pentru a explora panoul de proiect, calendarul, documentele și organizarea sarcinilor celeilalte echipe.

Nu li se permite să pună întrebările echipei inițiale în aceste cinci minute. Provocarea lor este să găsească: Care este scopul proiectului?; ce trebuie să se întâmple în continuare?; cine este responsabil pentru fiecare sarcină?; care este următorul termen?; unde vor găsi informații importante?

Apoi introduceți o situație neașteptată. Exemple: “Persoana responsabilă de comunicare nu poate continua.” / “Zece voluntari vor să participe.” / “Evenimentul trebuie să se mute într-o altă locație.” / “Echipa are cu o săptămână mai puțin de pregătit”.

Noua echipă are cinci minute pentru a actualiza proiectul. După aceea, echipa originală se întoarce și verifică ce s-a întâmplat. Întrebați: Proiectul dvs. a fost ușor de înțeles pentru o altă echipă? Ce informații au fost neclare? Responsabilitățile și termenele limită erau vizibile? Ce ați putea organiza mai bine?

Acordați echipelor cinci minute pentru a-și îmbunătăți proiectul inițial pe baza a ceea ce au învățat. Această activitate demonstrează că un management de proiect digital bun nu se referă numai la persoana care creează planul. Informațiile ar trebui să fie suficient de clare pentru ca întreaga echipă să înțeleagă și să utilizeze.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Plasați patru semne în jurul camerei: Comunicare; documente; sarcini; termene limită.

Cereți participanților să stea alături de zona pe care o consideră cea mai importantă pentru munca în echipă digitală de succes. În grupurile lor, cereți-le să completeze: „Un instrument digital este util atunci când...” / „Lucrarea în echipă digitală devine dificilă atunci când...” / „În următorul meu proiect de grup, voi...”

Continuați cu întrebări: Ce instrument sau funcție a fost cea mai utilă astăzi? Ce s-a întâmplat când responsabilitățile erau neclare? De ce sunt importante termenele limită? Cum pot spațiile digitale partajate să facă munca în echipă mai incluzivă? Ce ar trebui să ia în considerare o echipă atunci când unii membri au acces limitat la internet sau experiență digitală?

Note pentru facilitator

Păstrați sesiunea practică. Participanții ar trebui să-și petreacă cea mai mare parte a timpului utilizând, testând și organizând informații cu instrumente digitale, mai degrabă decât ascultând explicații despre platforme. Nu încercați să predați multe aplicații într-o singură sesiune. Concentrați-vă pe patru funcții digitale de bază: comunicarea, lucrul la documente partajate, gestionarea sarcinilor și organizarea termenelor limită. Aceleași abilități pot fi ulterior transferate pe diferite platforme.

Dacă participanții utilizează platforme specifice, demonstrați doar funcțiile de bază necesare pentru activitate. Evitați să petreceți prea mult timp creând conturi sau explicând caracteristici avansate.

Încurajați echipele să utilizeze nume de sarcini clare, termene realiste și responsabilitate partajată. Dacă un participant are mai multă experiență digitală, roțiți rolurile astfel încât această persoană să nu finalizeze întreaga activitate pentru grup.

Sesiunea 22. Comunicare pentru impact: conținut digital, Canva și comunicare online

1. Prezentarea generală a sesiunii

O inițiativă socială puternică are nevoie ca oamenii să înțeleagă de ce contează și cum se pot implica. Un mesaj bun poate atrage voluntari, poate crește gradul de conștientizare, poate explica o problemă a comunității sau poate încuraja oamenii să ia măsuri.

Această sesiune îi ajută pe participanți să practice crearea unei comunicări digitale clare, captivante și accesibile pentru impact social. Prin activități practice, aceștia identifică publicul, îmbunătățesc mesajele slabe și folosesc Canva sau alte instrumente similare pentru a crea un conținut simplu de campanie. Accentul nu este doar pe a face conținutul atractiv, ci și pe a-l face clar, etic, incluziv și util.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile ar trebui să utilizeze canale de comunicare și subiecte comunitare care sunt familiare participanților.

15-18 ani: Utilizați exemple din Instagram, TikTok, activități școlare, cluburi de tineret și campanii locale. Concentrați-vă pe mesaje scurte și simple.

19-24 ani: Includerea campaniilor de voluntariat, inițiativelor universitare, evenimentelor comunitare și organizațiilor de tineret. Încurajarea participanților să adapteze mesajele pentru diferite segmente de public.

25-29 ani: Conectați activitățile la ONG-uri, antreprenoriat social, proiecte comunitare, comunicare profesională și campanii publice.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- identificarea publicului, a scopului și a mesajului principal al comunicării digitale;
- crearea de conținut clar și antrenant pentru o inițiativă socială;
- să utilizeze instrumente simple de design digital pentru a crea materiale de campanie;
- adaptarea mesajelor și a imaginilor pentru diferite segmente de public și platforme;
- aplicarea principiilor de bază privind accesibilitatea și comunicarea etică.

6. Materiale necesare: laptop și proiector; conexiune la internet (dacă este disponibilă); smartphone-uri, tablete sau laptop-uri (opțional); Canva sau un alt instrument simplu de proiectare (opțional); flipchart; markere; bilețele autoadezive; exemple de campanii tipărite; carduri de audiență tipărite; carduri de comunicare tipărite; foaie de lucru tipărită „Message Builder”; listă de verificare a accesibilității imprimate; hârtie și stilouri colorate.

7. Pregătirea facilitatorului

Pregătiți mai multe exemple de materiale simple de comunicare digitală, cum ar fi postări pe rețelele de socializare, afișe, invitații la evenimente sau mesaje de conștientizare. Includeți exemple clare și eficiente, precum și unele care sunt confuze, supraîncărcate sau dificil de citit.

Pregătiți cărțile de audiență care reprezintă diferite grupuri, de exemplu: adolescenți; părinți; voluntari; întreprinderi locale; membri ai comunității; tineri cu abilități lingvistice limitate; organizații locale.

Pregătiți mai multe carduri de comunicare legate de inițiative sociale realiste.

Exemple: Recrutarea voluntarilor pentru curățarea comunității; promovarea unui atelier gratuit de tineret; sensibilizarea cu privire la risipa alimentară; invitarea tinerilor la o consultare comunitară; colectarea de cărți pentru copii; promovarea unui eveniment comunitar accesibil.

Dacă accesul la internet este disponibil, asigurați-vă că participanții pot accesa Canva sau un alt instrument de proiectare disponibil. Dacă nu, participanții pot finaliza aceleași activități folosind șabloane de hârtie.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Mesajul de trei secunde”

Afișează afișe sau postări pe rețelele de socializare câte unul. Afișează fiecare exemplu doar pentru trei secunde. După fiecare exemplu, ascunde-l și cere participanților să scrie pe o bilețel autoadeziv: Care a fost mesajul? / Ce îți amintești? / Ce trebuia să faci?

Comparați răspunsurile.

Participanții își vor aminti, probabil, unele mesaje în mod clar, în timp ce altele vor fi confuze.

Întrebați: Ce a făcut un mesaj ușor de înțeles? Ce a făcut dificilă? A ajutat imaginea? A fost prea multă informație? A fost acțiunea clară?

Explicați: „Oamenii văd adesea conținutul digital foarte repede. O comunicare bună îi ajută să înțeleagă ce contează și ce pot face.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Același proiect, oameni diferiți”

Împărțiți participanții în grupuri mici. Dați fiecărui grup aceeași situație: „Un centru de tineret organizează sâmbătă o curățare a comunității și are nevoie de mai mulți voluntari”.

Acum dați fiecărui grup o carte de audiență diferită. De exemplu: adolescenți; părinți; întreprinderi locale; voluntari existenți; membri ai comunității locale.

Grupurile au trei minute pentru a crea o scurtă invitație pentru publicul lor. Invitați grupurile să le citească mesaje. Comparați-le. Întrebați: Au folosit toată lumea aceeași limbă? Ce informații erau importante pentru adolescenți? Ce ar putea fi important pentru o afacere locală? De ce ar trebui să se schimbe comunicarea în funcție de public?

Introduceți patru întrebări simple: Cine? Cu cine comunicăm? / De ce? Ce vrem ca ei să înțeleagă? / Ce? Care este mesajul principal? / Acțiune? Ce ar trebui să facă în continuare?

Mesaje cheie: Comunicarea bună începe cu cunoașterea publicului; mesajele simple sunt adesea mai puternice decât cele complicate; imaginile ar trebui să susțină mesajul, nu să distragă atenția de la el; conținutul accesibil ajută mai mulți oameni să participe; comunicarea cu impact social ar trebui să informeze și să motiveze fără a manipula oamenii.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Provocarea îmbunătățirii mesajului”

Împărțiți participanții în echipe de câte trei sau patru. Oferă fiecărei echipe un Card de Provocare a Comunicării și un mesaj slab intenționat.

De exemplu: „Bună ziua tuturor. Organizăm o altă activitate legată de problemele de mediu și participarea comunității și am aprecia cu adevărat dacă oamenii ar putea veni să ne ajute, deoarece protecția mediului este foarte importantă. Contactați-ne pentru mai multe informații.”

Spuneți participanților: „Treaba voastră este să salvați acest mesaj.” Folosind fișa de lucru a Constructorului de mesaje, echipele identifică: Audiența: Cine trebuie să vadă asta? / Scop: De ce comunicăm? / Mesaj principal: Care este singurul lucru pe care oamenii ar trebui să-l rețină? / Acțiune: Ce ar trebui să facă oamenii? / Ton: Cum ar trebui să sune mesajul?

Echipele rescriu mesajul. Apoi le dau o a doua carte de audiență. De exemplu, prima lor audiență poate fi voluntari tineri, în timp ce a doua este afacerile locale. Ei trebuie să adapteze același mesaj pentru noul public.

Grupurile își schimbă mesajele cu o altă echipă. A doua echipă are zece secunde să le citească pe fiecare și să răspundă: Ce se întâmplă?; de ce contează?; ce ar trebui să fac? Dacă nu pot răspunde rapid, echipa originală își îmbunătățește mesajul.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Creează pentru impact”

Echipele își transformă acum mesajul îmbunătățit într-un produs real de comunicare. Folosind Canva sau un alt instrument simplu de design digital, creează un poster, o postare pe rețelele sociale sau o invitație

digitală pentru inițiativa comunității lor. Dacă dispozitivele nu sunt disponibile, participanții creează designul pe hârtie. Oferiți echipelor o simplă provocare de design:

Conținutul lor trebuie să includă: un mesaj principal clar; un mesaj vizual relevant; informații esențiale; un apel clar la acțiune; un text lizibil; un limbaj accesibil și respectuos. La jumătatea activității, introduceți Provocarea Accesibilității. Dă fiecărei echipe o carte suplimentară: „Cineva care vizualizează conținutul dvs. are dificultăți în a citi un text mic.” / „Cineva nu poate distinge clar unele culori.” / „Cineva nu vorbește limba fluent.” / „Cineva va auzi videoclipul dvs. pe rețelele de socializare, dar s-ar putea să nu-l vadă.” / „Cineva vă va vedea videoclipul, dar s-ar putea să nu-l audă.”

Echipele trebuie să-și adapteze conținutul. Posibilele îmbunătățiri includ: mărirea textului; utilizarea contrastului puternic; simplificarea limbajului; adăugarea de subtitrări; adăugarea de descrieri alternative de text sau imagini; evitarea desenelor cu text greu; punerea la dispoziție a informațiilor importante în mai multe formate.

Echipele își afișează materialele finale în jurul camerei. Oferă participanților bilețele autoadezive și organizează o scurtă plimbare în Galeria Campaign.

Participanții lasă feedback folosind: Clar: Înțeleg mesajul. / Angajare: Mă face interesat. / Accesibil: Diferiți oameni îl pot înțelege. / Acțiune: Știu ce să fac în continuare. Echipele revizuiesc feedback-ul și fac o îmbunătățire finală.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți fiecărei echipe să afișeze prima versiune a mesajului său și versiunea finală. Cereți participanților să identifice ce s-a schimbat. Apoi invitați-i să completeze: „O comunicare digitală bună ar trebui să...” / „Înainte de a publica conținut, voi verifica...” / „Un lucru pe care îl voi face diferit atunci când creez conținut digital este...”

Continuați cu întrebări: Ce a făcut mesajul dvs. mai clar? Ce a fost mai dificil: scrierea mesajului sau proiectarea acestuia? Cum a influențat publicul dvs. alegerile? Ce schimbare de accesibilitate v-a îmbunătățit conținutul? Cum poate comunicarea să încurajeze oamenii să participe la o inițiativă comunitară? Când poate comunicarea emoțională să devină manipulative?

„Comunicarea pentru impact social nu înseamnă să obții cele mai multe like-uri, ci să ajuți oamenii potriviți să înțeleagă, să participe și să ia măsuri.”

Note pentru facilitator

Participanții ar trebui să-și petreacă cea mai mare parte a timpului creând, testând, adaptând și îmbunătățind comunicarea, mai degrabă decât ascultând explicații despre design.

Nu vă concentrați prea mult pe funcțiile avansate Canva. Participanții au nevoie doar de abilități digitale de bază, cum ar fi alegerea unui șablon, adăugarea și editarea textului, inserarea elementelor vizuale,

organizarea informațiilor și exportul sau partajarea unui design. Obiectivul este comunicarea eficientă, nu designul grafic profesional.

Încurajați participanții să-și creeze propriul conținut, mai degrabă decât să copieze campaniile existente. Amintește-le să utilizeze imaginile și alte materiale în mod responsabil și să ia în considerare permisiunea, drepturile de autor și confidențialitatea atunci când includ fotografiile ale altor persoane.

Amintiți-le participanților ca comunicarea cu impact social trebuie să fie etică. Evitați afirmațiile exagerate, stereotipurile, imaginile socante sau mesajele care prezintă membrii comunității doar ca persoane neajutorate. Comunicarea trebuie să respecte demnitatea și vocile oamenilor reprezentați.

MODULUL 11. DE LA IDEE LA ACȚIUNE

Prezentarea generală a modului

Mulți tineri au idei de îmbunătățire a comunităților lor, dar au nevoie de sprijin pentru a le transforma în proiecte practice. Acest modul ghidează participanții printr-un proces simplu de proiectare a proiectelor, ajutându-i să transforme o provocare comunitară într-o inițiativă socială realistă. Ei practică stabilirea obiectivelor SMART, planificarea activităților, atribuirea rolurilor, identificarea resurselor și alegerea instrumentelor digitale utile. Modulul se încheie cu un scurt prezentare al proiectului și feedback-ul colegilor, consolidând munca în echipă, creativitatea și înțelegerea faptului că antreprenoriatul social este un proces continuu de învățare.

De ce contează acest subiect

Evaluarea nevoilor de schimbare a CYBER a arătat că tinerii sunt interesați de antreprenoriatul social și de inițiativele comunitare, dar adesea le lipsesc încrederea și cunoștințele practice necesare pentru a transforma ideile în acțiune. Participanții au raportat dificultăți în planificarea proiectelor, identificarea resurselor, accesarea finanțării și înțelegerea pașilor practici implicați în implementarea unei inițiative.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul acestui modul, participanții vor putea transforma o problemă a comunității într-o idee de proiect realistă cu obiective SMART clare. Ei vor planifica activități, responsabilități și resurse, identificând în același timp instrumente digitale care pot sprijini implementarea. Participanții vor exersa prezentarea clară a ideilor lor de proiect și vor face schimb de feedback constructiv între egali. În cele din urmă, vor identifica următorii pași realiști pentru transformarea ideilor lor în acțiuni comunitare.

Sesiunea 23. De la problema socială la planul de acțiune

1. Prezentarea generală a sesiunii

O problemă comunitară devine punctul de plecare pentru schimbare doar atunci când oamenii își pot transforma ideile în acțiuni realiste. Acest lucru necesită obiective clare, sarcini organizate, responsabilități comune și resurse adecvate.

Această sesiune ajută participanții să transforme o problemă comunitară într-o inițiativă socială simplă. Printr-o provocare practică a proiectului, aceștia creează obiective SMART, organizează activități și responsabilități și utilizează instrumente digitale pentru a construi un plan de acțiune de bază. Accentul este pus pe dezvoltarea abilităților digitale practice pentru planificarea, organizarea, colaborarea, gestionarea informațiilor și luarea deciziilor de proiect.

2. Durata: 75–90 minute

3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți

4. Note de adaptare la vârstă: Activitățile ar trebui să utilizeze problemele comunității care sunt relevante pentru participanți și să se potrivească cu nivelul lor de experiență în proiect.

15-18 ani: Folosiți inițiative simple legate de școală, centre de tineret, sport, mediu sau activități de vecinătate. Concentrați-vă pe proiecte mici care pot fi completate cu resurse limitate.

19-24 ani: Include voluntariatul, campaniile de sensibilizare, ocuparea forței de muncă, sănătatea mintală, problemele de mediu și participarea tinerilor. Încurajați participanții să utilizeze mai multe instrumente digitale în timpul planificării.

25-29 ani: Conectați activitățile la antreprenoriatul social, ONG-uri, servicii comunitare, dezvoltare locală și planificare mai structurată a proiectelor.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- transformarea unei probleme comunitare într-o idee de proiect realistă;
- crearea unor obiective SMART clare, folosind instrumente simple de planificare digitală;
- organizarea activităților, responsabilităților, termenelor și resurselor proiectului;
- selectarea instrumentelor digitale adecvate pentru diferite etape ale unui proiect;
- Creați și actualizați un plan de acțiune digital simplu ca o echipă.

6. Materiale necesare: laptop și proiector; conexiune la internet (dacă este disponibilă); smartphone-uri, tablete sau laptop-uri (opțional); flipchart; markere; bilețele autoadezive; carduri cu probleme comunitare imprimate; carduri obiective SMART tipărite; foaie de lucru imprimată „De la problemă la proiect”; plan de acțiune imprimat Canvas; calendar digital sau foaie de calcul (opțional); document partajat sau platformă de gestionare a sarcinilor (opțional); temporizator.

7. Pregătirea facilitatorului

Pregătiți mai multe probleme comunitare sau permiteți participanților să continue să lucreze cu problemele identificate în Sesiunile 19 și 20. Exemple: Tinerii au acces limitat la oportunități de voluntariat; un parc local este slab întreținut; tinerii nu au informații despre oportunitățile de angajare; activitățile comunității nu sunt accesibile tuturor; tinerii se simt izolați; problemele locale de mediu primesc puțină atenție.

Pregătiți un spațiu digital simplu de planificare a proiectelor pe care participanții îl pot explora. Aceasta ar putea include un document partajat pentru ideea proiectului, o foaie de calcul pentru activități și resurse, un calendar digital pentru termenele limită și un task board pentru responsabilități.

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „De la problemă la posibilitate”

Puneți cardurile comunitare cu probleme în jurul camerei. Exemple: „Tinerii nu știu despre oportunitățile de voluntariat locale.” / „Parcul local este adesea plin de gunoaie.” / „Unii tineri nu pot participa cu ușurință la evenimente comunitare.” / „Tinerii au puține locuri unde se pot întâlni.”

Participanții se plimbă și stau lângă problema pe care ar dori să o îmbunătățească. Creați echipe mici pe baza alegerilor lor. Dați fiecărei echipe cinci bilețele autoadezive și întrebați: „Ce am putea face în mod realist cu această problemă?”

Echipele au la dispoziție trei minute pentru a genera cât mai multe idei, cu o idee pe bilețul autoadeziv. Apoi introduceți trei filtre: Util: Răspunde la adevărata problemă? / Posibil: Ar putea tinerii să o facă în mod realist? / Digital: Ar putea tehnologia să ne ajute să o facem să se întâmple?

Echipele aleg o idee care trece de toate cele trei filtre. Explicați: „Un proiect social bun nu trebuie să rezolve întreaga problemă. Trebuie să aducă o contribuție realistă la schimbare.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Formulează un obiectiv SMART”

Afișați un obiectiv slab: „Vrem ca mai mulți tineri să aibă grijă de reciclare”.

Întrebați participanții: „Am putea ști când am realizat acest lucru?”

Introducerea SMART într-un limbaj simplu: Specific: Ce anume vrem să facem? / Măsurabil: Cum vom ști că s-a întâmplat? / Realizabil: Putem face asta în mod realist? / Relevant: Răspunde la problemă? / Timp: Când se va întâmpla?

Oferiți echipelor câteva obiective slabe. Exemple: „Ajutați-i pe tineri” / „Îmbunătățiți mediul înconjurător” / „Oferiți mai mulți voluntari” / „Creșteți gradul de conștientizare cu privire la sănătatea mintală”.

Echipele utilizează un document sau o foaie de lucru partajată pentru a descrie un obiectiv. De exemplu: „Recrutează 20 de tineri voluntari pentru a participa la două activități de curățare a comunității în următoarele două luni.” Echipele schimbă obiectivele și folosesc cele cinci întrebări SMART pentru a-și verifica reciproc activitatea.

Mesaje cheie: Proiectele bune încep cu o problemă clar înțeleasă; obiectivele ar trebui să descrie o schimbare realistă; instrumentele digitale pot face planificarea și munca în echipă mai ușoară; sarcinile necesită responsabilități și termene limită; planurile de proiect ar trebui actualizate atunci când circumstanțele se schimbă.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Construiește proiectul cu instrumente digitale”

Spuneți participanților: „Ideea dvs. a fost acceptată. Echipa dvs. are acum o lună pentru a pregăti proiectul.” Fiecare echipă creează un spațiu de lucru digital simplu al proiectului. În funcție de tehnologia disponibilă, acesta poate fi creat folosind un document partajat, o foaie de calcul, un panou de activități digitale sau instrumente similare.

Echipele își organizează proiectul în șase secțiuni: Problemă: Cu ce problemă ne adresăm? / Obiectiv: Ce vrem să realizăm? / Activități: Ce trebuie să se întâmple? / Oameni: Cine va face fiecare sarcină? / Resurse: Ce avem nevoie? / Termene: Când ar trebui să fie finalizată fiecare sarcină?

Cereți echipelor să creeze cel puțin cinci sarcini practice. De exemplu, pentru o curățare a comunității: cercetarea locațiilor posibile; contactați municipalitatea; recrutați voluntari; creați materiale promoționale digitale; pregătiți echipamente; organizați înregistrarea participanților; documentați activitatea. Participanții apoi atribuie fiecare sarcină unui membru al echipei și adăugați un termen limită.

Apoi, întrebați: „Ce instrument digital ar face fiecare sarcină mai ușoară?” Echipele adaugă un instrument digital sau o funcție lângă sarcinile relevante. De exemplu: Formular online: Înregistrarea voluntarilor / Document partajat: Scrierea planului de activitate. / Foaia de calcul: Buget și lista participanților. / Calendar digital: Întâlniri și termene limită. / Tablă de lucru: Responsabilități și progres. / Instrument de proiectare: Materiale promoționale. / Folder cloud: Fișiere de proiect partajate.

Subliniem faptul că participanții ar trebui să aleagă instrumente pentru că rezolvă o nevoie specifică a proiectului, nu doar pentru că sunt populare.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Verificarea fezabilității proiectului”

Echipele își schimbă planurile de acțiune. Fiecare echipă devine echipa de revizuire pentru un alt proiect. Ei primesc o listă simplă: Este problema clară? / Obiectivul SMART? / Activitățile sunt realiste? / Fiecare

sarcină importantă are o persoană responsabilă? / Termenele limită clare? / Sunt instrumentele digitale utile pentru sarcini? / Lipsește ceva important?

Echipa de revizuire lasă comentarii direct în documentul partajat sau utilizează note / comentarii digitale lipicioase acolo unde este posibil. Apoi anunță o surpriză de proiect pentru fiecare echipă.

Exemple: „Proiectul tău are cu o săptămână mai puțin decât se aștepta.” / „Bugetul tău a fost redus.” / „De două ori cât mai mulți tineri doresc să participe.” / „Un membru al echipei nu mai poate ajuta.” / „Locația nu mai este disponibilă.” / „Unii participanți nu se pot înregistra online”.

Echipele au la dispoziție cinci minute pentru a-și actualiza planul de acțiune digital. Este posibil să trebuiască să schimbe termenele limită, să reatribuească responsabilitățile, să modifice activitățile sau să aleagă un alt instrument digital. Întrebați: Ce ați schimbat? A fost ușor să actualizați planul? Ce instrument digital a ajutat cel mai mult? Toată lumea a văzut imediat schimbările? Explicați că planurile de proiect sunt documente de lucru. Instrumentele digitale facilitează adaptarea echipelor atunci când circumstanțele se schimbă.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Cereți echipelor să deschidă sau să afișeze planurile finale de acțiune. Invitați participanții să completeze trei fraze: „Proiectul nostru poate crea schimbarea prin...” / „Instrumentul digital care ne-ar ajuta cel mai mult este...” / „Primul nostru pas realist este...”

Continuați cu întrebări: Care parte a planificării proiectului a fost mai ușoară? Care a fost cea mai dificilă? Cum au îmbunătățit obiectivele SMART ideea dvs.? Ce instrument digital a ajutat la organizarea proiectului dvs. cel mai eficient? Cum au îmbunătățit documentele partajate sau feedback-ul digital lucrul în echipă? Ce s-ar putea întâmpla dacă o echipă nu atribuie în mod clar responsabilități? Care este acțiunea pe care echipa dvs. ar putea-o lua în mod realist după această sesiune?

Încheiați cu mesajul: „O idee devine un proiect atunci când îi oferim un obiectiv clar, acțiuni practice, responsabilități și un plan realist. Instrumentele digitale ne ajută să organizăm călătoria, dar oamenii creează schimbarea.”

Note pentru facilitator

Păstrați sesiunea puternic orientată pe experiență și digital. Participanții ar trebui să-și petreacă cea mai mare parte a timpului creând, organizând, editând și îmbunătățind un plan de proiect real, mai degrabă decât ascultând explicații despre managementul de proiect. Încurajați participanții să practice competențe digitale specifice: crearea și editarea documentelor partajate; organizarea informațiilor în foi de calcul sau tabele; atribuirea sarcinilor digitale; stabilirea termenelor limită; utilizarea calendarelor; partajarea fișierelor; adăugarea de comentarii și feedback; și actualizarea informațiilor în colaborare.

Încurajați toți membrii echipei să participe digital. Evitați situațiile în care cel mai încrezător participant din punct de vedere digital controlează dispozitivul în timp ce toată lumea privește. Rotiți responsabilitățile astfel încât diferiți participanți să practice introducerea informațiilor, organizarea sarcinilor, adăugarea de termene limită și oferirea de feedback digital.

Sesiunea 24. Prezintă schimbarea propusă: prezintă, îmbunătățește și fă următorul pas**1. Prezentarea generală a sesiunii**

O idee bună de proiect devine mai puternică atunci când poate fi explicată în mod clar, testată cu alții și îmbunătățită prin feedback. Prezentarea unei idei ajută echipele să identifice ceea ce este clar, ceea ce lipsește și ceea ce necesită mai multă muncă.

În cadrul acestei sesiuni finale, participanții își transformă planurile de acțiune în prezentări digitale scurte. Ei practică prezentarea unei probleme comunitare, a soluției propuse, a impactului așteptat și a instrumentelor digitale care le vor sprijini proiectul. Printr-un eveniment practic și un feedback structurat între egali, echipele își îmbunătățesc ideile și identifică următorii pași realiști către acțiunea comunității.

2. Durata: 75–90 minute**3. Numărul recomandat de participanți: 12–25 participanți**

4. Note de adaptare la vârstă: Complexitatea simplă și așteptările proiectului ar trebui să reflecte vârsta și experiența participanților.

15-18 ani: Păstrați prezentările scurte și vizuale. Concentrați-vă pe explicarea clară a problemei, ideii și primei acțiuni.

19-24 ani: Includeți impactul așteptat, grupurile țintă, activitățile proiectului și comunicarea digitală. Încurajați participanții să creeze prezentări digitale simple.

25-29 ani: Includerea părților interesate, a resurselor, a etapelor de implementare, a impactului așteptat și a parteneriatelor potențiale. Încurajarea prezentărilor digitale mai structurate.

5. Obiective de învățare: Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor putea:

- să organizeze informațiile despre proiect într-o prezentare clară și convingătoare;
- să utilizeze instrumente digitale simple pentru a crea și prezenta idei de proiect;
- comunicarea clară a unei probleme sociale, a unei soluții propuse și a impactului așteptat;
- să furnizeze și să primească feedback constructiv folosind instrumente digitale sau tipărite;
- să îmbunătățească un proiect bazat pe feedback și să identifice următorii pași realiști.

6. Materiale necesare: laptop și proiector; conexiune la internet (dacă este disponibilă); smartphone-uri, tablete sau laptop-uri (opțional); instrument de prezentare sau design (opțional); flipchart; markere; bilețele autoadezive; foaie de lucru imprimată „Construirea prezentării”; carduri de feedback de la egal la egal; foi de lucru imprimate „Următorul pas”; timer; autocolante de vot.

7. Pregătirea facilitatorului

Cereți echipelor să continue să lucreze cu inițiativele sociale dezvoltate în Sesiunea 23. Dacă participanții nu au un proiect existent, pregătiți carduri simple de proiect pe care le pot utiliza. Pregătiți o structură simplă de prezentare: Problemă; persoanele afectate; soluție; impactul așteptat; principalele activități; instrumente digitale; primul pas.

Dacă dispozitivele sunt disponibile, participanții pot crea două sau trei diapozitive digitale simple folosind un instrument de prezentare sau design. Evitați să solicitați prezentări complicate. Conținutul digital ar trebui să susțină vorbitorul, mai degrabă decât să le înlocuiască. Pregătiți cardurile de feedback de la egal la egal folosind trei categorii simple: Puternic: Ce funcționează bine? / Întrebare: Ce este încă neclar? / Îmbunătățire: Ce ar putea face proiectul mai puternic?

8. Desfășurarea sesiunii

Partea 1 – Bun venit și activitate de cunoaștere: 10–15 minute

Activitate: „Convinge-mă de această idee în 30 de secunde”

Împărțiți participanții în perechi. Dați fiecărei perechi un obiect simplu de zi cu zi, fie fizic, fie pe o carte. Exemple: sticlă de apă; notebook; bicicletă; geantă reutilizabilă; umbrelă; căști. Un participant are 30 de secunde pentru a-și convinge partenerul că obiectul este util.

Apoi schimbați rolurile. Pentru a doua rundă, introduceți o provocare: „De data aceasta, trebuie să vă cunoașteți publicul.” Dați participanților un Card de Audiență, de exemplu: Un student; un părinte; un voluntar; o organizație de mediu; o afacere locală.

Participanții își repetă prezentarea, dar îl adaptează publicului. Întreabă: Ce s-a schimbat? Ce a făcut al doilea prezentare mai puternic? Ai schimbat informația sau doar modul în care ai prezentat-o?

Explicați: „O prezentare bună nu înseamnă să spui totul, ci să ajuți oamenii să înțeleagă rapid de ce contează ideea ta.”

Partea 2 – Explorarea subiectului: 10–15 minute

Activitate: „Construiește prezentarea”

Dați fiecărei echipe șapte cărți: Problemă; oameni; soluție; activități; impact; instrumente digitale; pasul următor. Cereți echipelor să organizeze cărțile în ordinea în care cred că ar crea cea mai clară poveste a proiectului. Comparați diferitele secvențe.

Introducerea unei structuri simple de prezentare: Problema: Ce se întâmplă? / Oamenii: Cine este afectat? / Ideea noastră: Ce vrem să facem? / Acțiunea noastră: Cum se va întâmpla? / Impactul: Ce schimbare sperăm să creăm? / Suport digital: Cum ne vor ajuta instrumentele digitale? / Următorul pas: Ce trebuie să facem mai întâi?

Un exemplu foarte scurt: „Mulți tineri din zona noastră nu știu despre oportunitățile de voluntariat locale. Vrem să creăm o simplă campanie de informare digitală care să conecteze tinerii cu organizațiile locale. Vom folosi rețelele sociale, un formular online și un consiliu de proiect comun pentru a promova oportunitățile și a coordona voluntarii. Primul nostru pas va fi să contactăm cinci organizații locale și să colectăm oportunitățile disponibile.”

Mesaje cheie: O prezentare ar trebui să fie simplu și concentrat; începe cu o nevoie reală a comunității; explică soluția fără detalii inutile; vizualurile ar trebui să susțină mesajul; arată cum instrumentele digitale au un scop practic; o prezentare bună se termină cu un pas următor clar.

Partea 3 – Activitatea principală 1: 20–25 minute

Activitate: „Creează prezentarea digitală”

Echipele revin la planurile de acțiune create în Sesiunea 23. Oferă fiecărei echipe o foaie de lucru Construirea prezentării. Provocarea lor este să creeze o prezentare de trei minute care să răspundă la șapte întrebări: Ce problemă abordăm? / Cine este afectat? / Care este soluția noastră? / Ce vom face de fapt? / Ce schimbare sperăm să creăm? / Ce instrumente digitale ne vor ajuta? / Care este primul nostru pas realist?

Echipele creează apoi o prezentare digitală simplă a nu mai mult de trei diapozitive. De exemplu: Diapozitivul 1 - Problema: nevoia comunității, grupul țintă și o dovadă importantă. / Diapozitivul 2 - Ideea noastră: Soluție, activități principale și impactul așteptat. / Diapozitivul 3 - De la idee la acțiune: Instrumente digitale, responsabilități și primul pas.

Încurajați participanții să aplice competențele din sesiunile anterioare: să folosească texte scurte; să aleagă elemente vizuale relevante; să organizeze clar informațiile; să utilizeze fonturi lizibile; să evite diapozitivele supraaglomerate; să verifice accesibilitatea; să folosească imagini și un limbaj respectuos.

Fiecare membru al echipei ar trebui să contribuie la pregătirea sau susținerea prezentării. După pregătirea diapozitivelor, echipele repetă o dată prezentarea.

Un participant devine cronometror și altul devine verificatorul de claritate. Verificatorul de claritate răspunde: Am înțeles problema?; am înțeles soluția?; știu ce se întâmplă în continuare? Echipele fac modificările finale înainte de prezentare.

Partea 4 – Activitatea principală 2: 20–25 minute

Activitate: „Laboratorul prezentărilor pentru comunitate”

Creați un mic eveniment de prezentare. Fiecare echipă are: Trei minute pentru prezentare; două minute pentru a primi întrebări și feedback. În timp ce ascultă, ceilalți participanți acționează ca un panou de feedback comunitar. Fiecare participant primește carduri de feedback sau utilizează un formular digital partajat simplu.

Acestea oferă trei părți de feedback: Puternic: O parte a proiectului care funcționează bine. / Întrebare: Un lucru pe care ar dori să-l înțeleagă mai bine. / Îmbunătățire: O sugestie care ar putea consolida proiectul.

Încurajați feedback-ul să fie specific. În loc de: „Prezentare bună”. Utilizați: „Problema dvs. a fost clară pentru că ați explicat cine este afectat.” / În loc de: „Proiectul are nevoie de muncă.” Utilizați: „Aș explica mai clar cum veți recruta voluntari”.

După toate aruncările, echipele primesc feedback-ul lor. Spune-le: „Feedback-ul nu înseamnă că trebuie să schimbi totul. Treaba ta este să decizi ce feedback face proiectul tău mai puternic.”

Echipele sortează feedback-ul în: Utilizați acum; luați în considerare mai târziu; nu este relevant. Apoi aleg două îmbunătățiri și își actualizează prezentarea digital sau planul de acțiune. Acest lucru consolidează o abilitate importantă a proiectului digital: utilizarea feedback-ului pentru a revizui și a îmbunătăți conținutul digital partajat.

Partea 5 – Reflecție și analiză finală: 10–15 minute

Activitate: „Primele 48 de ore”

Spuneți participanților: „Imaginați-vă că nu mai este o activitate de formare. Măine decideți să începeți proiectul. Ce ați face de fapt mai întâi?” Echipele își deschid planurile de acțiune și identifică o acțiune pe care ar putea-o finaliza în mod realist în 48 de ore.

Exemple: Contactați o organizație de tineret; creați un dosar de proiect partajat; trimiteți un sondaj online; discutați cu potențialii participanți; creați o pagină de rețelele sociale; contactați un posibil partener; organizați prima întâlnire a echipei.

Echipele completează trei propoziții: „Primul nostru pas este...” / „Persoana responsabilă este...” / „Instrumentul digital care ne va ajuta este...”

Invită fiecare echipă să-și împărtășească următorul pas. Termină cu reflecție individuală: „O abilitate digitală pe care am dezvoltat-o în timpul acestui program este...” / „Un lucru pe care mă simt mai încrezător că îl fac este...” / „O modalitate prin care aș putea folosi aceste abilități în comunitatea mea este...”

„Schimbarea socială nu începe cu un proiect perfect. Ea începe atunci când oamenii înțeleg o problemă, dezvoltă o idee, o testează, o îmbunătățesc și fac primul pas realist.”

Note pentru facilitator

Tratați această sesiune ca pe o experiență practică a proiectului, mai degrabă decât ca pe o competiție de prezentare. Scopul este de a practica comunicarea, testarea și îmbunătățirea ideilor, nu de a identifica un proiect „câștigător”. Păstrați abilitățile digitale vizibile pe tot parcursul sesiunii. Participanții ar trebui să practice organizarea digitală a informațiilor, crearea de prezentări simple, comunicarea vizuală, partajarea fișierelor, prezentarea conținutului digital, colectarea feedback-ului și editarea muncii lor pe baza feedback-ului.

Încurajați prezentările simple. Participanții nu au nevoie de animații avansate sau de modele complicate. O prezentare clară cu trei diapozitive este mai utilă decât o prezentare atractivă care nu explică proiectul. Încurajați feedback-ul constructiv axat pe proiect, mai degrabă decât pe persoană. Participanții ar trebui să explice ce funcționează, ce este neclar și ce ar putea fi îmbunătățit în mod realist.

Încheie sesiunea cu acțiune, nu doar reflecție. Chiar dacă participanții nu își vor implementa imediat proiectele, identificarea unui pas următor realist îi ajută să înțeleagă cum o inițiativă socială poate trece de la o idee la o acțiune comunitară reală.

BIBLIOGRAFIE

Elaborarea acestui manual a fost informată și s-a bazat pe o serie de cadre, materiale de formare, metodologii și resurse practice existente în domeniile competențelor digitale, cetățeniei digitale, siguranței online, inteligenței artificiale, muncii digitale pentru tineret și educației non-formale. O atenție deosebită a fost acordată resurselor care sprijină tinerii în utilizarea tehnologiilor digitale în mod critic, sigur, responsabil și creativ, precum și utilizarea instrumentelor digitale pentru participare și schimbare pozitivă a comunității.

Resursele cheie consultate în timpul elaborării manualului sunt enumerate mai jos.

- CYBER Change - Competent Youth Builders: Entrepreneurship, Resilience and Digital Skills for Change. (2026). CYBER Change Needs Assessment Report. Document intern al proiectului.
- Digital Life Skills - DLS. (2023-2025). Digital Life Skills Course, Methodology and E-learning Resources. Proiectul Erasmus+ nr. 2023-1-RO01-KA220-YOU-000150903. Proiectul dezvoltă resurse privind cetățenia digitală, siguranța cibernetică, gândirea critică, interacțiunea sănătoasă cu tehnologia, participarea digitală și comportamentul online responsabil.

Proiectul și resursele Digital Life Skills

- Comisia Europeană, Centrul Comun de Cercetare. (2022). DigComp 2.2: Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni - Cu noi exemple de cunoștințe, abilități și atitudini. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene. Cadrul a fost utilizat ca o referință importantă pentru identificarea domeniilor de competență digitală abordate în întregul manual.

DigComp 2.2 - Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni

- Consiliul Europei. (2022). Manualul educației cetățeniei digitale: fiind online, bunăstare online, drepturi online. Editura Consiliului Europei. Manualul oferă un cadru și orientări practice legate de cetățenia digitală, educația media și informațională, etica și empatia, bunăstarea online, participarea, drepturile și responsabilitățile, confidențialitatea și securitatea.

Manualul de educație pentru cetățenie digitală

- Consiliul Europei. (2020). Educația pentru cetățenia digitală - Pachetul formatorilor. Editura Consiliului Europei. Resursele oferă activități de formare și metode de dezvoltare a competențelor de cetățenie digitală prin educație participativă.

Educația pentru cetățenia digitală - Pachetul formatorilor

- UNESCO. (2023). Orientări pentru inteligența artificială generată în educație și cercetare. UNESCO. Ghidul a informat abordarea manualului cu privire la utilizarea responsabilă, critică, sigură și responsabilă a inteligenței artificiale generative.

[Ghidul UNESCO pentru IA Generativ în Educație și Cercetare](#)

- FEW4Youth - Umplerea lacunelor în munca pentru tineret. (2023-2025). Resurse și practici pentru munca digitală pentru tineret. Proiectul Erasmus+ nr. 2023-1-CY02-KA210-YOU-000154746. Proiectul, care implică Laboratorul de Educație pentru Inovare, a explorat munca digitală pentru tineret, incluziunea digitală și instrumentele practice pe care lucrătorii de tineret le pot utiliza pentru a-și îmbunătăți munca cu tinerii.

[Proiectul FEW4Youth](#)

- e-Mployed. (2022-2023). Resurse de învățare și Manual pentru lucrătorii de tineret. Proiectul Erasmus+ nr. 2021-1-RO01-KA220-YOU-000028913. Coordonat de Innovation Education Lab, proiectul a dezvoltat resurse de învățare non-formală și experiențială pentru tineri, inclusiv activități legate de competențele digitale, rezolvarea problemelor, lucrul în echipă, creativitate și organizare.

[Proiect și resurse e-Mployed](#)

- Skill Up. (2022-2023). Ghid de îndemânare. Proiectul Erasmus+ nr. 2021-2-BG01-KA210-ADU-000050345. Proiectul a dezvoltat abordări practice ale competențelor digitale, transversale, antreprenoriale și de sustenabilitate și a oferit resurse pentru educatori care sprijină dezvoltarea competențelor.

[Proiectul Skill Up și resursele](#)

- SIDE. (2022-2024). Inovare socială, proiectare de proiecte și resurse de dezvoltare personală și profesională. Proiectul Erasmus+. Proiectul a dezvoltat abordări și instrumente de formare legate de inovarea socială, proiectarea și managementul proiectelor, abilitarea tinerilor și participarea activă.

[Proiect SIDE](#)

- EntrePRURAL Social. Resursele proiectului și manuale privind antreprenoriatul social, storytelling-ul și oportunitățile digitale. Parteneriatul strategic Erasmus+ Tineret în Acțiune. Proiectul, care a implicat Prietenii Copiilor din România, a promovat antreprenoriatul social și învățarea non-formală în rândul tinerilor din mediul rural și a explorat utilizarea instrumentelor digitale în antreprenoriatul social.

[EntrePRURAL Proiect social](#)

ANEXE:

Sesiunea 1

FIȘĂ DE LUCRU – DETECTIVUL INFORMAȚIEI

Privește informațiile primite. Fii detectiv și pune întrebări înainte de a avea încredere în ele sau de a le distribui.

La ce te uiți?

☐ Articol de știri ☐ Post de rețelele sociale ☐ Meme ☐ Răspuns generat de IA ☐ Altele:

1. Cine a creat asta?

Cine a făcut sau a împărtășit aceste informații?

Știi cine sunt?

☐ Da ☐ Nu ☐ Nu sunt sigur

2. De ce a fost creat?

Ce crezi că vrea să facă creatorul?

☐ Să ne informeze ☐ Să ne distreze ☐ Să vândă ceva ☐ Să ne schimbe opinia ☐ Să obțină aprecieri, clicuri sau distribuiri ☐ Altceva: _____ ☐ Nu sunt sigur

3. Cum te face să te simți?

Alegeți unul sau mai multe:

☐ fericit ☐ supărat ☐ îngrijorat ☐ surprins ☐ entuziasmat ☐ frică ☐ curios ☐ nimic

Crezi că autorul dorește să te facă să te simți astfel? De ce?

4. Ce informații lipsesc?

Este ceva ce ai vrea să știi înainte de a crede aceste informații?

Ce ai putea verifica?

☐ Autorul sau creatorul ☐ Data ☐ Sursa originală ☐ Un alt site web sau sursă ☐ Faptele sau dovezile ☐ Imaginea sau videoclipul ☐ Altele: _____

5. Ai încredere sau ai împărtăși?

☐ Da ☐ Nu ☐ Nu sunt sigur încă ☐ Aș verifica mai întâi

De ce?



DECIZIA MEA DE DETECTIV

După verificarea informațiilor, alegeți una:



Am încredere în informație.



Am nevoie de mai multe informații.

● Nu am încredere în informație.

Sesiunea 2

CHECKLIST DE INVESTIGARE A FACTULUI

Verifică, apoi decide.

Utilizați această listă de verificare înainte de a crede sau de a partaja informații online.

Ce verifici?

☐ Titlu știri ☐ Postare pe rețelele de socializare ☐ Fotografie sau video ☐ Răspuns generat de IA ☐
Altele: _____

1. Care este reclamația?

Care este mesajul principal?

2. Cine l-a creat?

Puteți vedea cine a creat sau a împărtășit informațiile?

☐ Da ☐ Nu ☐ Nu sunt sigur

Cine este sursa?

3. Există dovezi?

Postul oferă fapte, link-uri, surse sau alte dovezi?

☐ Da ☐ Nu ☐ Nu sunt sigur

Ce dovezi poți găsi?

4. Poți să-l verifici altundeva?

Puteți găsi aceleași informații dintr-o altă sursă de încredere?

☐ Da ☐ Nu ☐ Am nevoie de mai mult timp pentru a verifica

Unde ai verificat?

Sursa 1: _____

Sursa 2: _____

5. Există semne de avertizare?

Bifați tot ce observați:

☐ Titlu foarte șocant ☐ Limbaj emoțional puternic ☐ Nici un autor sau sursă ☐ Nici o dovadă ☐ Site web ciudat sau cont ☐ Informații vechi prezentate ca noi ☐ Fotografie sau video fără context clar ☐ Vă cer să partajați rapid ☐ Altceva: _____

6. Ce părere aveți?

După verificare, alegeți una:

- ☐ Cred că este de încredere.
- ☐ Nu sunt sigur. Am nevoie de mai multe informații.
- ☐ Cred că este înșelător sau fals.

De ce?

Sesiunea 3

BREAKING BUBBLE DIGITAL

1. Ce văd de obicei?

Gândiți-vă la feed-ul dvs. rețelele sociale.

Ce vezi cel mai des?

☐ Muzică ☐ Sport ☐ Gaming ☐ Modă ☐ Știri ☐ Celebrități ☐ Videoclipuri amuzante ☐ Locuri de muncă sau educație ☐ Probleme comunitare ☐ Altele: _____

De ce credeți că vedeți acest conținut?

☐ Îl caut. ☐ Urmăresc conturi similare. ☐ Îmi place sau împărtășesc acest conținut. ☐ Mă uit la aceste videoclipuri pentru o lungă perioadă de timp. ☐ Aplicația îmi recomandă. ☐ Nu știu.

2. CE S-ar putea să lipsesc?

Gândiți-vă la informații care nu apar adesea în feed.

Rareori văd informații despre:

Un subiect despre care aș vrea să știu mai multe:

3. Aud opinii diferite?

Când văd un subiect important pe internet:

☐ Văd în mare parte oameni care sunt de acord cu mine.

☐ Văd opinii diferite.

☐ Nu prea observ.

4. Cum pot să ies în afara bubble-ului meu?

Alege două lucruri pe care le-ai putea încerca:

☐ Urmați o nouă organizație sau un ONG.

☐ Citiți informații de pe un alt site web.

☐ Caut o altă sursă înainte de a lua o decizie.

☐ Ascult o persoană care are o opinie diferită.

☐ Căutați informații în loc să utilizați doar feed-ul meu.

☐ Întreb persoane din afara grupului meu obișnuit ce părere au.

☐ Altele: _____

5. COMUNITATEA MEA

Gândește-te la o problemă din comunitatea ta.

Problema este:

Pe cine ar trebui să ascuți înainte de a încerca să o rezolvi?

☐ Tineri ☐ Părinți ☐ Profesori ☐ Organizații locale ☐ Afaceri locale ☐ Municipalitate ☐ Persoane cu dizabilități ☐ Persoane în vârstă ☐ Altele: _____

Sesiunea 4

PROCESAREA DECIZIE DIGITALĂ

Cărți de scenariu: Tăiați cărțile și dați 3 cărți fiecărui grup.

CARDUL DE SCENARIE 1 - FUNDRAISERUL

Prietenul tau impartaseste o postare prin care cere bani pentru un tanar care are nevoie de tratament medical.

Povestea este foarte emoționantă și spune:

"Vă rugăm să donați astăzi! Fiecare euro poate salva o viață!"

Vrei să ajuți, dar nu știi cine a creat pagina de strângere de fonduri.

Ce-ai face?

SCENARIO CARD 2 - Contul dvs. va fi blocat!

Primiți un mesaj:

"Contul dvs. va fi blocat în 24 de ore. Faceți clic aici acum pentru a confirma parola."

Mesajul pare oficial și include logo-ul platformei de rețelele sociale.

Ce-ai face?

SCENARIO CARD 3 - IA-GENERATION DEZASTER IMAGINE

Vedeți o fotografie șocantă online care arată o inundație mare într-un oraș din apropiere.

Postul spune:

Asta se întâmplă chiar acum!

Oamenii împărtășesc imaginea, dar cineva comentează că ar fi putut fi creată cu IA.

Ce-ai face?

SCENARIA CARD 4 - CENTRUL TINERII SE ÎNCHIDE

Cineva postează:

"Centrul local de tineret se închide luna viitoare! Municipality nu-i pasă de tineri!"

Mulți tineri sunt furioși și încep să împărtășească postarea.

Nu există surse sau informații oficiale.

Ce-ai face?

SCENARIO CARD 5 - BANI UȘOR

Un influencer spune:

"Am găsit o modalitate secretă de a face 500 € în fiecare săptămână din telefonul tău! Oricine poate face acest lucru. Faceți clic pe link-ul din profilul meu."

Videoclipul are mii de aprecieri și comentarii pozitive.

Ce-ai face?

SCENARIO CARD 6 - PRODUSUL Uimitor

Influencerul tău preferat recomandă un produs.

Ei spun:

"Asta mi-a schimbat viața, toată lumea ar trebui să o cumpere!"

Ei nu spun dacă compania le-a plătit pentru a promova.

Ce-ai face?

SCENARIA CARD 7 - headline-ul de tragere

Vezi un titlu:

Oamenii de știință au descoperit un aliment care te poate face mai inteligent în doar șapte zile.

Titlul sună interesant, dar nu recunoașteți site-ul.

Prietenul tău vrea să distribuie această informație. Ce ai face?

SCENARIO CARD 8 - IA spune că este adevărat

Puneți o întrebare unui chatbot IA pentru un proiect școlar sau de tineret.

Răspunsul sună clar și profesionist. Chiar dă câteva cifre și fapte.

Dar nu știi de unde provin informațiile.

Ce ați face înainte de a utiliza informațiile?

SCENARIO CARD 9 - POSTUL MINUNAT

Cineva a postat un mesaj foarte furios despre o organizație locală.

Persoana spune că organizația tratează tinerii prost.

Știi niște oameni care deja nu-i plac această organizație și împărtășesc postarea.

Știi doar o parte a poveștii.

Ce-ai face?

SCENARIO CARD 10 - SHARE-L ACUM!

Primiți un mesaj într-un chat de grup:

"Important! Trimite asta tuturor cunoscutilor înainte sa-l sterga!"

Mesajul conține un avertisment despre ceva ce se întâmplă în comunitatea dvs., dar nu spune de unde provin informațiile.

Ce-ai face?

Gândește înainte să dai clic
Lista de verificare a deciziilor

Înainte de a face clic, partaja, comenta sau crede ceva online, ia-ți un moment.

 1. Stop

Nu reacționa imediat.

Întreabă-te:

☐ Trebuie să fac clic sau să împărtășesc acest lucru acum? ☐ Acest mesaj încearcă să mă facă să reacționez rapid? ☐ Mă face să mă simt foarte supărat, îngrijorat, entuziasmat sau speriat?

Ia-ți un moment înainte de a acționa. **2. Gândește-te**

Uită-te cu atenție la informații.

☐ Cine l-a creat sau l-a distribuit? ☐ Cunosesc și am încredere în sursă? ☐ De ce a fost postat? ☐ Încearcă să mă informeze, să vândă ceva sau să-mi schimbe părerea? ☐ Este ceva ciudat sau neclar?

 3. CHECK

Să nu ai încredere în ceva doar pentru că pare real.

☐ Pot găsi aceleași informații și în altă parte? ☐ Există o sursă de încredere? ☐ Pot verifica autorul, data sau site-ul? ☐ Există dovezi? ☐ Fotografia, videoclipul sau textul ar putea fi modificate ori generate de IA? ☐ Pot întreba o persoană în care am încredere?

☒ 4. DECIDE

Acum decide ce să faci.

☐ Pot avea încredere în el. ☐ Am nevoie de mai multe informații. ☐ Nu voi face clic. ☐ Nu voi împărtăși.
☐ Voi verifica mai întâi. ☐ Voi cere ajutorul cuiva.

De ce ai luat această decizie?

★ Amintește-ți

STOP → GÂNDEȘTE → CHECK → DECIDE

Nu trebuie să reacționezi imediat.

Dacă nu sunteți sigur, verificați înainte de a face clic sau partaja.

Sesiunea 5

Ziua mea digitală

Gândiți-vă la o zi normală. Când utilizați telefonul, computerul, tableta, televizorul sau alte instrumente digitale?

Nu există răspunsuri corecte sau greșite. Scopul este pur și simplu să vă observați obiceiurile.

1. Ziua mea digitală

Ora zilei	La ce folosesc tehnologia?	Cum mă simt de obicei?
Când mă trezesc		
 Dimineața		
 Ora prânzului		
 După-amiază		
 Seara		
 Înainte de culcare		

Sentimente pe care le poti folosi:

😊 Fericit 😊 Relaxat 🥰 Conectat 😐 Plictisit 😞 Stressed 😴 Obosit 🤖 Distracted 😊 Altele

2. De ce folosesc tehnologia?

Gandeste-te la ziua ta digitala. Eu folosesc tehnologia pentru a:

☐ Vorbiți cu prietenii sau familia ☐ Studiu sau muncă ☐ Găsiți informații ☐ Vizionați videoclipuri ☐
☐ Jucați jocuri ☐ Ascultați muzică ☐ Utilizați rețelele sociale ☐ Creați ceva ☐ Relaxați-vă ☐ Pentru că sunt
plictisit ☐ Pentru că primesc o notificare ☐ Fără să mă gândesc cu adevărat la asta ☐ Altele:

3. Ce observ?

Un obicei digital care mă ajută:

Un obicei digital care uneori îmi irosește timpul sau mă distrage:

Când îmi folosesc telefonul fără să mă gândesc la asta?

4. Vorbește cu un partener

Împărtășește-ți ziua digitală cu un partener.

Împreună, găsiți:

● Un obicei util:

● Un obicei care ar putea fi îmbunătățit:

Partenerul tău a avut un obicei digital diferit care te-a surprins?

5. SCHIMBAREA MEA DIGITALĂ

Alege un lucru mic pe care ai vrea să-l încerci.

☐ Opriți câteva notificări. ☐ Puneți telefonul deoparte în timp ce studiați sau lucrați. ☐ Au ceva timp liber pentru telefon. ☐ Evitați să verificați telefonul meu în timpul meselor. ☐ Petreceți mai puțin timp defilând fără un scop. ☐ Utilizați tehnologia pentru ceva creativ sau util. ☐ Altele:

În această săptămână voi încerca să:

★ Amintește-ți

Tehnologia este un instrument.

Scopul nu este de a opri utilizarea acestuia, ci de a observa obiceiurile noastre și de a face alegeri care funcționează mai bine pentru noi.

Reflecție asupra obiceiurilor

Gândiți-vă la modul în care utilizați tehnologia în timpul unei zile normale. Nu există răspunsuri bune sau rele. Această foaie de lucru este despre observarea obiceiurilor și a decide ce funcționează bine pentru dvs.

1. O întâmplare DIGITALĂ pe care o am

Alege un obicei pe care îl faci des.

De exemplu: verificarea notificărilor, derularea rețelelor sociale, vizionarea videoclipurilor înainte de culcare, jocuri, chat cu prietenii sau utilizarea telefonului în timp ce studiezi.

Obiceiul meu este:

2. Când se întâmplă?

De obicei fac asta:

☐ Când mă trezesc ☐ În timp ce studiez sau lucrez ☐ Când mă plictisesc ☐ Când sunt cu prietenii sau familia ☐ În timpul meselor ☐ Când mă simt stresat ☐ Înainte de a merge la culcare ☐ Când primesc o notificare ☐ Altele: _____

3. De ce o fac?

☐ Mă ajută. ☐ Este distractiv. ☐ Mă ajută să mă relaxez. ☐ Vreau să mă conectez cu alții. ☐ Sunt plictisit. ☐ A devenit automat. ☐ Nu știu cu adevărat. ☐ Altele: _____

4. Cum mă face să mă simt acest habit?

Înainte:

☐ fericit ☐ relaxat ☐ plictisit ☐ stresat ☐ obosit ☐ Altele: _____

După:

☐ fericit ☐ relaxat ☐ plictisit ☐ stresat ☐ obosit ☐ distras ☐ Altele: _____

5. Mă ajută acest habitul?

Gandeste-te la efectul pe care il are asupra zilei tale.

Acest obicei...	Da, da.	Uneori, uneori,	No
Mă ajută să învăț sau să lucrez	☐	☐	☐
Mă ajută să mă relaxez	☐	☐	☐
Mă ajută să mă conectez cu oamenii	☐	☐	☐

Distrage-mă ☐ ☐ ☐

Durează mai mult decât vreau ☐ ☐ ☐

Îmi afectează somnul sau odihna ☐ ☐ ☐

6. Păstrați, schimbați sau opriți?

Ce ai vrea să faci cu acest obicei?

● Păstrați-l - funcționează bine pentru mine.

● SCHIMBAȚI-L - Este util, dar vreau să-l gestionez mai bine.

Opriți-vă sau reduceți-l - nu mă ajută.

Alegerea mea: _____

De ce?

7. SCHIMBAREA MEA

Nu trebuie să schimb totul dintr-o dată.

Un mic lucru pe care îl pot încerca este:

Când o să încerc?

Cine m-ar putea sprijini?

Discută cu un partener

Dacă vă simțiți confortabil, împărtășiți-vă ideea cu un partener.

Întrebați-vă unii pe alții:

Schimbarea este mică și realistă?

Ce ar putea face mai ușor?

Cum putem să ne reamintim sau să ne sprijinim reciproc?

Sesiunea 6

Roata mea digitală de bunăstare

Gandeste-te la modul in care tehnologia afecteaza diferite parti ale vietii tale.

Pentru fiecare zonă, dați-vă un scor de la 1 la 5:

1 = Are nevoie de multă atenție 2 = Ar putea fi mai bine 3 = Bine 4 = Merge bine 5 = Merge foarte bine

Zona Zonă	Scorul meu 1-5	Gândește-te la...
Somn somn	_____	Tehnologia afectează când sau cât de bine dorm?

Învățare/muncă	_____	Tehnologia mă ajută să mă concentrez sau mă distrage?
Relații	_____	Sunt prezent atunci când petrec timp cu alte persoane?
Activitatea fizică	_____	Am suficient timp pentru a mă mișca și a fi activ?
Hobby-uri	_____	Îmi fac timp pentru activități care îmi plac departe de ecrane?
Rețele sociale	_____	Social media mă face să mă simt bine, stresat, stresat sau distras?
Relaxare	_____	Pot să mă relaxez fără să-mi verific constant telefonul?
Timp în aer liber	_____	Petrec suficient timp în afara și departe de ecrane?

Uită-te la roata ta

Ce zone merg bine?

Ce domeniu ți-ar plăcea cel mai mult să îmbunătățești?

Care este o mică schimbare pe care ai putea-o face?

Planul meu pentru starea de bine digitală

Nu trebuie să schimbați totul dintr-o dată. Alegeți o schimbare mică și realistă care ar putea face relația dvs. cu tehnologia mai sănătoasă.

1. Un obicei digital pe care aș dori să îl îmbunătățesc:

2. De ce este important pentru mine acest lucru?

3. Scopul meu mic pentru această săptămână este:

4. Ce voi face? De exemplu: opriți notificările inutile; țineți telefonul la distanță în timpul meselor; luați pauze regulate de ecran; evitați derularea înainte de culcare; petreceți mai mult timp în aer liber.

5. Când o voi face?

6. Ce ar putea face acest lucru dificil?

7. Ce m-ar putea ajuta?

8. Cine m-ar putea sprijini sau încuraja?

Provocarea mea de o săptămână

În această săptămână, voi:

Sesiunea 7

Cardurile mele de date pentru rucsac

Tăiați cărțile și dați câte un set pentru fiecare grup. Participanții plasează fiecare carte sub „Aș împărtși”, „Depinde” sau „Aș păstra privat”.

Date personale	Date personale	Date personale
Prenume	Ziua de nastere	Adresa de domiciliu
Adresa de email	Numărul de telefon	Scoala sau locul de munca
Fotografii Fotografii Fotografii	Locația curentă	Parolă Parolă

Istoricul căutărilor

Istoria

Contacte

cumpărăturilor

Informații despre
sănătate

Informații bancare

Detalii ID/pașaport

Gândește înainte să împărtășești

Înainte de a partaja datele cu caracter personal, întrebați:

Cine o cere? De ce au nevoie de ea? Ce vor face cu ea? Este necesar să o împărtășesc? Pot să o șterg sau să o schimb mai târziu?

Fișa de decizie privind confidențialitatea

Verifică, decide.

Utilizați această foaie de lucru atunci când o aplicație, un site web sau o persoană vă solicită informațiile personale.

1. Ce informații sau permisiune se solicită?

2. Cine o cere?

3. De ce au nevoie de ea?

4. Este necesar?

☐ Da ☐ Nu ☐ Nu sunt sigur

5. Ce s-ar putea întâmpla dacă împărtășesc sau permit?

Decizia mea

☐ Accept - Cererea are sens și eu sunt confortabil cu ea. ☐ Verificați mai întâi - Am nevoie de mai multe informații înainte de a decide. ☐ Decline - Informațiile sau permisiunea nu par necesare.

Sesiunea 8

Anexă. Cartonașe cu dileme digitale

Tăiați cărțile și dați câte două cărți fiecărui grup mic.

Cartonașul 1. Fotografia nedorită

Prietenul tău îți face o poză și vrea să o posteze pe rețelele de socializare. Îți ceri să nu o faci, dar ei spun: „Este doar o fotografie. Toată lumea o să-i placă.”

Gândeți-vă la: Cine este afectat? Există consimțământ? Care ar fi alegerea respectuoasă?

Cartonașul 2. Gluma de chat de grup

Cineva din chat-ul de grup împărtășește o memă care râde de o altă persoană tânără. Mai mulți oameni reacționează cu emoji-uri râzând.

Gândiți-vă la: Ar putea gluma face rău? Ce ai putea face dacă ai fi în grup?

Cartonașul 3. Captura de ecran privată

Un prieten vă trimite un mesaj privat. Un alt prieten vă cere să le trimiteți o captură de ecran a conversației.

Gândiți-vă la: Este un mesaj privat al dvs. de împărtășit? Ce s-ar putea întâmpla dacă îl împărtășiți?

Cartonașul 4. Opera de arta copiată

Cineva găsește o ilustrație online și o folosește pentru o campanie de tineret fără a menționa cine a creat-o.

Gândiți-vă: Este corect acest lucru față de Creator? Ce ar trebui să facă în schimb?

Cartonașul 5. Zvonul online

Cineva postează o poveste negativă despre un tânăr din comunitatea ta. Nu știi dacă povestea este adevărată, dar oamenii o împărtășesc.

Gândiți-vă la: Ce s-ar putea întâmpla dacă o împărtășiți? Care ar fi alegerea responsabilă?

Cardul 6. Răspunsurile la teme

Cineva postează toate răspunsurile la o temă într-un grup de clasă și îi încurajează pe toți să le copieze.

Gândiți-vă: A ajuta întotdeauna este același lucru cu a da cuiva răspunsul? Ce ai putea face în schimb?

Cardul 7. Comentariul dureros

Cineva lasă un comentariu grosolan sub postarea altei persoane pentru că nu sunt de acord cu opinia lor.

Gândiți-vă la: Putem să nu fim de acord cu respect? Cum ar putea comentariul să fie scris diferit?

Cartonașul 8. Video jenant

Un videoclip amuzant al unui prieten este distribuit online. Prietenul tău cere oamenilor să nu-l mai partajeze.

Gândiți-vă la: Ce ar trebui să faceți? Cum ați putea sprijini persoana?

Cardul 9. Excluz din grup

Un grup creează un chat privat pentru o activitate comunitară, dar lasă în mod intenționat un participant afară pentru că îl consideră „enervant”.

Gândiți-vă: Este acest lucru respectuos și incluziv? Ce ar putea face grupul diferit?

Cardul 10. Împărtășind povestea altcuiva

O persoană tânără îți spune despre o experiență personală dificilă. Crezi că povestea lor ar putea ajuta campania ta de conștientizare online.

Gândiți-vă la: Puteți împărtăși povestea lor pentru că scopul este pozitiv? De ce permisiune aveți nevoie?

Anexă. Listă de verificare a respectului în mediul online

Înainte de a posta, comenta sau partaja, verific:

- ☐ Respect: Ar putea cuvintele sau acțiunile mele să rănească, să stânjenească sau să excludă pe cineva?
- ☐ Consimțământ: Am permisiunea de a partaja această fotografie, mesaj sau informații?
- ☐ Confidențialitate: Partajez informațiile private ale altcuiva?
- ☐ Adevăr: Știu că informațiile sunt corecte înainte de a le distribui?
- ☐ Credit: Am recunoscut persoana care a creat conținutul?
- ☐ Empatie: Cum s-ar putea simți cealaltă persoană când vede acest lucru?

- ☐ Includere: Comunicarea mea este respectuoasă față de diferite persoane și opinii?
- ☐ Acțiune: Dacă văd un comportament dăunător, pot să susțin persoana, să raportează sau să cer ajutor?

Responsabilitatea mea digitală

Un lucru la care mă voi gândi mai atent înainte de a posta sau partaja online:

Sesiunea 9

Anexă. Cartonașe cu probleme ale comunității

Tăiați cărțile și plasați câte una pe fiecare masă. De asemenea, puteți adăuga probleme care sunt relevante pentru comunitatea locală a participanților.

Cartonașul 1. Nu sunt suficiente activități pentru tineri

Tinerii din comunitate spun că există puține activități interesante sau locuri sigure unde se pot întâlni.

Gândiți-vă la: Cine este afectat? Ce ar putea face tinerii online pentru a-și face auzite nevoile?

Cartonașul 2. Frecați în spațiile publice

Un parc local sau o zonă publică este adesea plină de gunoi și devine din ce în ce mai puțin plăcută de utilizat.

Gândiți-vă la: Cine trebuie să știe? Cum poate ajuta participarea digitală?

Cardul 3. Tinerii se simt singuri

Unii tineri se simt izolați și le este dificil să se întâlnească cu alții sau să participe la activități comunitare.

Gândiți-vă la: Cum ar putea instrumentele digitale să ajute oamenii să se conecteze și să participe?

Cardul 4. Bullying

Bullying-ul afectează tinerii de la școală, din comunitate sau online.

Gândiți-vă la: Cum ar putea tinerii să crească gradul de conștientizare sau să ajute la crearea unui mediu mai sigur?

Cartonașul 5. Spațiile publice nu sunt accesibile

Unele spații sau activități comunitare sunt dificil de accesat pentru tinerii cu dizabilități.

Gândiți-vă la: Cum ar putea tinerii să facă această problemă mai vizibilă și să încurajeze schimbarea?

Cartonașul 6. Tinerii nu știu despre oportunități

Există formare, voluntariat, locuri de muncă și activități comunitare, dar mulți tineri nu știu unde să găsească informații despre ele.

Gândiți-vă la: Cum ar putea instrumentele digitale să facă aceste oportunități mai ușor de găsit?

Cardul 7. Șomajul în rândul tinerilor

Tinerilor le este dificil să acceseze informații despre locuri de muncă, formare sau oportunități de a-și dezvolta abilități utile.

Gândiți-vă la: Ce informații ar putea fi partajate? Cine ar putea ajuta?

Cartonașul 8. Conștientizarea sănătății mintale

Unii tineri se confruntă cu stres sau dificultăți emoționale, dar nu știu unde să găsească informații sau sprijin de încredere.

Gândiți-vă la: Cum ar putea tinerii să crească gradul de conștientizare în timp ce împărtășesc informații în mod responsabil?

Cardul 9. Discriminare

Unii tineri se confruntă cu excluderea sau tratamentul nedrept din cauza a ceea ce sunt sau a trecutului lor.

Gândiți-vă la: Cum ar putea participarea digitală să promoveze respectul, incluziunea și egalitatea de șanse?

Cartonașul 10. Probleme de mediu

Tinerii sunt preocupați de poluare, deșeuri sau alte probleme de mediu din comunitatea lor.

Gândiți-vă la: Cum ar putea ei să-și folosească vocea digitală pentru a încuraja acțiunea comunității?

Anexă. Fișă de lucru – Scara participării

De la utilizator la cetățean digital

Participarea digitală se poate întâmpla în moduri diferite. Nu există un singur pas „cel mai bun”. Diferite situații necesită diferite forme de participare.

Pas pas cu pas	Ce înseamnă asta?	Exemplu Exemplu
8. Conducere	Asumarea responsabilității și ajutarea celorlalți să participe	Conducerea unei campanii digitale pentru tineri
7. Organizarea	Crearea unei activități sau acțiuni	Organizarea unui eveniment comunitar online
6. Voluntariat	Acordarea timpului și abilităților tale	Aderarea la o inițiativă de voluntariat digital
5. Asocierea	Devenind parte dintr-o activitate	Participarea la o consultare online pentru tineri
4. Comentarea	Împărtășirea opiniei tale	Comentariu la o propunere comunitară
3. Partajarea	Ajutarea informațiilor să ajungă la alții	Împărtășirea unei oportunități de voluntariat
2. Liking	Afișează suport	Liking o campanie comunitară
1. Vizionarea	Învățarea despre o problemă	Vizionarea unui videoclip despre o problemă locală

Unde sunt pe scară?

Pașii pe care îi folosesc cel mai des

sunt:.....

Un pas pe care aş vrea să-l încerc mai des

este:.....
.....
.....
.....

O problemă comunitară care mă interesează

este:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

O acțiune digitală pe care aş putea să o fac

este:.....
.....
.....
.....
..

Sesiunea 10

Anexă. Schema acțiunii comunitare

Lucrați cu grupul dvs. pentru a proiecta o acțiune comunitară simplă și realistă. Păstrați-vă ideea concentrată pe ceva ce tinerii ar putea începe în mod realist.

1. Problema comunitară

Ce problemă vrem să abordăm?

Cine este afectat?

2. Scopul nostru

Ce schimbări pozitive vrem să vedem?

3. Acțiunea noastră

Ce am putea organiza în mod realist în luna următoare?

4. Persoane pe care dorim să le implicăm

Pe cine dorim să atragem sau să încurajăm participarea?

5. Mesajul nostru cheie

Ce vrem ca oamenii să înțeleagă sau să facă?

6. Instrumente digitale

Ce instrumente digitale ne-ar putea ajuta? Alegeți doar ceea ce este util.

☐ Social media ☐ Aplicații de mesagerie ☐ Sondaj sau formular online ☐ Instrumente video sau de design ☐ Documente partajate ☐ Instrumente de întâlnire online ☐ Altele:

Cum le vom folosi?

7. Parteneri și susținători

Cine ne-ar putea ajuta?

8. Primii noștri trei pași

Pasul 1: _____

Pasul 2: _____

Pasul 3: _____

Verificarea rapidă a realității

Înainte de a vă prezenta ideea, întrebați:

☐ Acțiunea noastră răspunde unei nevoi reale a comunității? ☐ Este obiectivul nostru clar? ☐ Putem face acest lucru în mod realist cu timpul și resursele disponibile? ☐ Sunt instrumentele digitale utile pentru acțiunea noastră? ☐ Știm care este primul nostru pas?

Sesiunea 11

Anexă. Cartonașe cu scenarii de înșelătorie

Tăiați cărțile și dați trei scenarii diferite fiecărui grup.

Cartonașul 1. Prea bun pentru a fi adevărat

Veți vedea un magazin online care vinde antrenori care în mod normal costă 150 € pentru doar 10 €. Oferta spune: "AZI DOAR! Cumpara acum înainte de a se vinde!"

Gândiți-vă la: Ce pare suspect? Ce ați verifica înainte de a cumpăra?

Cartonașul 2. Mesaj urgent de la un prieten

Primiți un mesaj: „Bună, am nevoie urgentă de 50 €. Telefonul meu este stricat, așa că folosesc un alt număr. Vă rugăm să-l trimiteți acum.”

Gândiți-vă: Cum ați putea verifica dacă acesta este într-adevăr prietenul dvs.?

Cartonașul 3. Avertizare parolă

Vei primi un e-mail: „Contul tău va fi închis în 30 de minute. Dă click aici imediat pentru a confirma parola.”

Gândeți-vă la: Ce semne de avertizare observați? Ce ar trebui să faceți în loc să faceți clic pe?

Cartonașul 4. Tu ești câștigătorul!

Un mesaj rețelele sociale spune că ați câștigat un nou smartphone. Pentru a-l primi, trebuie să furnizați numele complet, adresa, numărul de telefon și detaliile bancare.

Gândeți-vă la: Ați intrat în competiție? De ce au nevoie de aceste informații?

Cartonașul 5. Bilete gratuite de festival

Vedeți un cod QR care spune: „Scanați acum pentru două bilete gratuite la festival!” Nu știți cine a creat sau a distribuit codul.

Gândeți-vă la: Ai scana-o? Ce ai putea verifica mai întâi?

Cartonașul 6. Ofertă de muncă uimitoare

Primiți un mesaj care vă oferă un loc de muncă online cu salarii foarte mari și fără experiență necesară. Înainte de a începe, trebuie să plătiți o „taxă de înregistrare” de 50 €.

Gândeți-vă la: Ce face ca această ofertă să fie suspectă? Ce ați verifica?

Cardul 7. Livrare falsă

Primiți un text: „Pachetul dvs. nu a putut fi livrat. Plătiți 1,50 € pentru a aranja o altă livrare.” Include un link.

Gândeți-vă la: Așteptați un colet? Cum ați putut verifica mesajul în siguranță?

Cartonașul 8. Cineva are nevoie de codul tău

Cineva care pretinde a fi de la un serviciu pe care îl utilizați vă cere să trimiteți codul de verificare care tocmai a sosit pe telefon.

Gândeți-vă la: Ar trebui să partajați codul? Ce ar putea încerca să facă?

Anexă. Fișă de lucru – Identifică semnalele de alarmă

Alege un scenariu și investighează-l cu grupul tău.

1. Ce se întâmplă?

2. Ce semnale de alarmă puteți găsi?

☐ Limbă urgentă sau amenințătoare ☐ Oferta pare prea bună pentru a fi adevărată ☐ Mesaj neașteptat
☐ Link suspect, site web sau cod QR ☐ Cerere de bani ☐ Cerere de parolă sau cod de verificare ☐
Cerere de informații personale sau financiare ☐ Ortografie ciudată, adresă sau cont ☐ Expeditor
necunoscut ☐ Altele: _____

3. Ce ai verifica înainte de a răspunde?

4. Care este cea mai sigură acțiune?

☐ Opriți-vă și nu faceți clic pe ☐ Verificați expeditorul ☐ Vizitați site-ul oficial direct ☐ Contactați
persoana sau organizația în alt mod ☐ Blocați sau raportați mesajul ☐ Întrebați pe cineva în care am
încredere ☐ Altele: _____

5. Decizia noastră:

Anexă. Listă de verificare a siguranței cibernetice

Oprire - verificare - protejare

Înainte de a face clic, de a partaja informații sau de a răspunde online, întrebați:

- ☐ Expeditor: Știu cine a trimis asta?
- ☐ Mesaj: Încearcă să mă facă să acționez rapid sau să-mi fie frică?
- ☐ Ofertă: Pare prea frumos să fie adevărat?
- ☐ Link: Știu unde mă va duce link-ul sau codul QR?
- ☐ Informații: Este ceva care solicită informații personale, financiare sau de conectare?
- ☐ Parola: Folosesc o parolă puternică și unică?
- ☐ Autentificare cu doi factori: Pot adăuga un strat suplimentar de protecție în contul meu?
- ☐ Website: Folosesc site-ul sau aplicația reală?
- ☐ Conexiune: Sunt atent atunci când folosesc Wi-Fi public pentru activități sensibile?
- ☐ Ajutor: Dacă nu sunt sigur, pot să mă opresc și să întreb pe cineva în care am încredere?

Dacă ceva pare suspect

Nu: Faceți clic rapid; trimiteți bani; partajați parole sau coduri de verificare; oferiți informații personale pentru că cineva vă presează.

Do: Opriți; verificați expeditorul sau site-ul web; contactați persoana sau organizația printr-un canal de încredere; blocați sau raportați conturi suspecte atunci când este cazul; cereți ajutor.

Obiceiul meu de securitate cibernetică

Un lucru pe care îl voi face diferit pentru a mă proteja online:

Sesiunea 12

Anexă. Cronologia amprentei digitale

Gândiți-vă la modul în care viața dvs. digitală s-a dezvoltat de-a lungul timpului. Adăugați numai experiențe pe care vă simțiți confortabil, inclusiv.

1. Prima mea memorie digitală

Exemple: Primul dispozitiv, cont de e-mail, joc sau cont de rețelele sociale.

2. Ceva tehnologie pozitivă m-a ajutat să fac

Exemple: Învăț ceva, fă-ți prieteni, creează conținut, oferă-te voluntar sau găsește o oportunitate.

3. O realizare online de care sunt mândru

4. O experiență online care m-a învățat ceva

5. O acțiune on-line aș repeta

6. O acțiune on-line aș face diferit astăzi

7. Ce vreau ca viitoarea mea amprentă digitală să arate despre mine

Anexă. Cartonașe cu scenarii pentru salvarea reputației

Tăiați cărțile și dați câte una fiecărui grup mic.

Cartonașul 1. Postul vechi

Acum câțiva ani, Alex a postat o glumă jignitoare. Cineva găsește postul și îl împărtășește din nou.

Gândiți-vă la: Ce ar trebui să facă Alex mai întâi? Cum ar putea Alex să-și asume responsabilitatea și să reconstruiască încrederea?

Cartonașul 2. Fotografia privată

Mia face voluntariat la o organizație de tineret. Ea postează accidental o fotografie dintr-o activitate care include pe cineva care nu a fost de acord să aibă fotografia partajată.

Gândiți-vă la: Cine este afectat? Ce ar trebui să facă Mia?

Cardul 3. Informații false

Mark împărtășește informații despre o problemă a comunității fără a o verifica. Mai târziu, el descoperă că informațiile sunt incorecte, dar alte persoane au împărtășit deja postarea lui.

Gândiți-vă la: Cum ar trebui Mark să corecteze situația? Ce ar putea face diferit data viitoare?

Cartonașul 4. Argumentul online

Sara se înfurie în timpul unei discuții online și postează câteva comentarii lipsite de respect. Comentariile sunt încă vizibile public.

Gândiți-vă la: Ce ar putea face Sara acum? Cum ar putea ea gestiona un dezacord similar în mod diferit?

Cartonașul 5. Eticheta nedorită

Daniel descoperă că prietenii l-au etichetat în fotografii jenante care sunt vizibile public.

Gândiți-vă la: Ce ar putea face Daniel? Cum ar trebui să răspundă prietenii lui?

Cartonașul 6. Greșeala proiectului

Un tânăr antreprenor face o greșală în timpul unui proiect comunitar și primește comentarii negative online. Unele critici sunt corecte, în timp ce unele comentarii sunt insultătoare.

Gândiți-vă la: Cum ar trebui să răspundă? Care comentarii merită un răspuns și care nu?

Anexă. Planul meu de acțiune privind amprenta digitală

Alegeți acțiuni simple care vă pot ajuta să creați prezența digitală dorită.

1. Verificare

O parte din prezenta mea digitală pe care as dori să o recapitulez:

☐ Profile de rețelele sociale ☐ Setări de confidențialitate ☐ Postări vechi sau comentarii ☐ Fotografii și etichete ☐ Informații personale publice ☐ Altele: _____

2. Îmbunătățiri

Un lucru pe care l-am putea schimba sau îmbunătăți:

3. Construieste

Un lucru pozitiv pe care aș vrea să-l arăt mai mult online:

☐ Abilități ☐ Interese și hobby-uri ☐ Muncă creativă ☐ Voluntariat ☐ Activități comunitare ☐ Experiență profesională ☐ Altele: _____

4. Următoarea mea acțiune

O acțiune pe care o voi face:

Când o s-o fac?

Sesiunea 13

Anexă. Cartonașe – IA sau nu?

Tăiați cărțile. Participanții decid dacă fiecare exemplu implică IA, un om sau ambele.

Cartonașul 1. Lista de redare personalizată

O aplicație muzicală creează o listă de redare bazată pe melodiile pe care le asculți de obicei.

Cartonașul 2. Traducere online

O aplicație de traducere traduce un mesaj din limba engleză în limba română.

Cartonașul 3. Răspuns Chatbot

Cereți unui chatbot IA idei pentru o activitate de tineret și generează un răspuns.

Cartonașul 4. Recomandări pentru rețelele de socializare

O platformă de rețelele sociale recomandă videoclipuri bazate pe conținutul pe care l-ați vizionat anterior.

Cartonașul 5. Imagine generată de IA

Cineva scrie un mesaj text, iar un instrument digital creează o imagine.

Cartonașul 6. Navigare

O aplicație de navigare analizează informațiile și recomandă o rută către destinație.

Cartonașul 7. Serviciul clienți chatbot

Contactați o companie online și primiți un răspuns automat de la un chatbot.

Cartonașul 8. Postare pe rețelele sociale

O persoană tânără scrie un post ei înșiși, dar folosește IA pentru a îmbunătăți textul.

Anexă. Cartonașe cu tehnologii cotidiene

Sortați cărțile în:

UTILIZEAZĂ IA | NU FOLOSEȘI IA | NU SUNT SIGUR

Tehnologie Tehnologie Tehnologie	Posibilă utilizare a IA
Calculator Calculator Calculator	Calcululele de bază urmează în mod normal instrucțiuni fixe
ChatGPT	Generează răspunsuri folosind IA
Spotify Spotify	IA poate sprijini recomandări personalizate
TikTok	IA poate ajuta la recomandarea și organizarea conținutului
Google Maps	Inteligența artificială poate susține predicțiile privind rutele și traficul
Filtru de spam	IA poate ajuta la recunoașterea e-mailurilor nedorite sau suspecte
Ceas deșteptător	O alarmă de bază în mod normal nu are nevoie de IA
Netflix Netflix	IA poate ajuta la recomandarea conținutului
Recunoaștere facială	IA poate ajuta la recunoașterea și compararea fețelor
Motor de căutare	IA poate suporta caracteristicile de căutare și de clasificare

Cod QR	Un cod QR de bază în sine nu necesită IA
Aplicație de traducere	IA poate suporta traducerea automată
Difuzor Bluetooth	Un vorbitor de bază nu are nevoie de IA
Asistent vocal	Inteligența artificială poate recunoaște vorbirea și răspunde solicitărilor
Aplicație Flashlight	O funcție de bază lanternă nu are nevoie de IA
Magazin online	IA poate recomanda produse pe baza comportamentului utilizatorului

Anexă. Cartonașe cu mituri despre IA

Decupați declarațiile. Participanții decid: ADEVARAT, FALSE sau IT DEPENDS.

Cartonașul 1

"IA știe totul."

Inteligența artificială are limite și nu are acces la toate cunoștințele sau informațiile.

Cartonașul 2

„Ai spune întotdeauna adevărul.”

IA poate produce informații incorecte, incomplete sau inventate.

Cartonașul 3

"IA poate face greșeli."

Rezultatele IA ar trebui verificate, mai ales atunci când informațiile sunt importante.

Cartonașul 4

„IA învață modele din date.”

Multe sisteme IA sunt instruite folosind cantități mari de date pentru a recunoaște modele.

Cartonașul 5

"IA va înlocui orice loc de muncă."

IA poate schimba unele locuri de muncă și sarcini, dar acest lucru nu înseamnă că fiecare loc de muncă va dispărea.

Cartonașul 6

"IA poate sprijini persoanele cu dizabilități".

Inteligența artificială poate susține accesibilitatea prin instrumente precum subtitrări, recunoașterea vorbirii, simplificarea textului și alte caracteristici de asistență.

Cardul 7

„Are sentimente ca o persoană.”

Inteligența artificială poate produce un limbaj care sună emoțional, dar asta nu înseamnă că experimentează sentimente umane.

Cartonașul 8

"IA poate crea text, imagini și muzică."

Inteligența artificială generată poate produce diferite tipuri de conținut digital pe baza instrucțiunilor sau solicitărilor.

Cartonașul 9

Dacă un răspuns IA sună încrezător, trebuie să fie corect.

Un răspuns sigur poate conține și greșeli.

Cartonașul 10

Oamenii sunt responsabili pentru modul în care folosesc IA.

Oamenii încă mai trebuie să ia decizii, să verifice rezultatele și să ia în considerare posibilele efecte asupra altora.

Sesiunea 14

Anexă. Cartonașe cu provocări pentru IA

Dați fiecărui grup câte trei cărți. Participanții folosesc foaia de lucru pentru verificarea faptelor IA pentru a investiga răspunsurile.

Cartonașul 1. Eveniment comunitar

Întrebare către IA: Care sunt câteva modalități bune de a promova o curățare a comunității?

IA răspuns: „Puteți crea postări pe rețelele de socializare, puteți contacta organizațiile locale de tineret, puteți invita voluntari prin intermediul grupurilor de mesagerie și puteți pune afișe în spațiile comunității. Asigurați-vă că oamenii știu data, locația, scopul și modul de participare.”

Provocarea dvs.: Ce informații sunt utile? Ce ar mai trebui să fie adaptat sau verificat?

Cardul 2. Informații locale

Întrebare către IA: Ce activități gratuite sunt disponibile pentru tinerii din orașul meu în acest weekend?

Răspunsul IA: „Există un festival gratuit de tineret în parcul central sâmbătă la ora 18:00, cu muzică, ateliere și activități sportive.”

Provocarea ta: Răspunsul sună încrezător, dar nu este furnizată nicio sursă. Ai avea încredere în el? Cum ai putea să-l verifici?

Cartonașul 3. Biografie

Întrebare către IA: Scrieți o scurtă biografie a unui lider al comunității locale.

Răspuns IA: Răspunsul include o diplomă universitară, locuri de muncă anterioare și premii, dar nu puteți găsi aceste detalii în surse de încredere.

Provocarea dvs.: Ce ar putea fi greșit? Ce informații ar trebui verificate înainte de a utiliza biografia?

Cartonașul 4. Cea mai bună carieră

Întrebare: Care este cea mai bună carieră pentru un tânăr?

Răspunsul IA: „Tehnologia este cea mai bună alegere în carieră, deoarece oferă oportunități mai bune decât alte profesii.”

Provocarea dvs.: Este un fapt sau o opinie? Ce informații despre persoană lipsesc?

Cardul 5. Sfaturi de sănătate

Întrebare către IA: "Mă simt rău de câteva zile. Ce ar trebui să fac?"

Răspuns IA: IA sugerează o cauză posibilă și recomandă un tratament specific.

Provocarea dvs.: Ar trebui cineva să se bazeze doar pe acest răspuns? Cine ar putea oferi consiliere profesională adecvată?

Cardul 6. Decizie comunitară

Întrebare către IA: Care tineri ar trebui să primească cele cinci locuri disponibile în programul nostru gratuit de formare?

IA Răspuns: IA selectează cinci persoane pe baza informațiilor furnizate despre solicitanți.

Provocarea dvs.: Ar trebui IA să ia decizia finală? Ce probleme de corectitudine, context și responsabilitate ar trebui să ia în considerare oamenii?

Anexă. Fișă de lucru – IA sau om?

Cine ar trebui să facă ce?

Pentru fiecare situație, decideți dacă IA ar putea ajuta, o persoană ar trebui să decidă sau ambele ar trebui să fie implicate.

Situația situației	IA	uman uman uman uman	Amb ele ambe le
Generarea de idei pentru un eveniment comunitar	☐	☐	☐
Traduceți un text simplu	☐	☐	☐
Decideți ce carieră ar trebui să alegeți	☐	☐	☐
Crearea unui prim proiect al unei postări pe rețelele sociale	☐	☐	☐
Rezolvă o ceartă între prieteni	☐	☐	☐
Organizați informații dintr-un proiect	☐	☐	☐
Decideți cine trebuie să primească sprijin financiar	☐	☐	☐
Sugerează întrebări pentru un sondaj comunitar	☐	☐	☐
Luați o decizie importantă de sănătate	☐	☐	☐
Pregătește idei pentru un interviu de angajare	☐	☐	☐

Gândește-te.

O sarcină în care IA ar putea economisi timp:

O decizie în care judecata umană este deosebit de importantă:

Anexă. Fișă de lucru pentru verificarea informațiilor generate de IA

Utilizați aceste întrebări înainte de a avea încredere sau de a împărtăși informații generate de IA.

1. Ce pretinde IA?

2. Ce trebuie verificat?

☐ Fapte și cifre ☐ Nume și date ☐ Surse ☐ Locuri sau evenimente ☐ Opinii prezentate ca fapte ☐
Altele: _____

3. IA oferă o sursă de încredere?

☐ Da ☐ Nu ☐ Nu sunt sigur

4. Unde ai putea verifica informațiile?

☐ Site-ul oficial ☐ Organizație de încredere ☐ Sursă de știri de încredere ☐ Expert sau profesionist ☐
Mai multe surse de încredere ☐ Altele: _____

5. Ce ai descoperit?

☐ Informațiile par corecte ☐ Unele informații sunt incorecte ☐ Unele informații lipsesc ☐ Conține o opinie prezentată ca fapt ☐ Încă nu pot confirma

Sesiunea 15

Anexă. Cartonașe cu provocări de formulare a cererilor pentru IA

Tăiați cărțile și dați câte trei cărți fiecărui grup. Pentru fiecare carte, participanții scriu mai întâi o solicitare simplă, apoi o îmbunătățesc folosind cele cinci elemente: sarcină, context, audiență, format și limite.

Cartonașul 1. Planificați un eveniment comunitar

Vrei ca IA să te ajute să planifici o curățenie comunitară care să implice 20 de tineri.

Provocarea ta: Scrie un prompt care cere IA un plan simplu de activitate.

Cartonașul 2. Scrie un e-mail

Vrei să inviți o organizație locală pentru a sprijini o activitate de voluntariat pentru tineri.

Provocarea dvs.: Scrieți o solicitare prin care cereți IA să creeze un e-mail scurt și prietenos.

Cartonașul 3. Explicați reciclarea

Trebuie să explicați reciclarea tinerilor cu vârste cuprinse între 15 și 18 ani.

Provocarea dvs.: Cereți IA să explice subiectul folosind un limbaj simplu și exemple practice.

Cartonașul 4. Pregătiți întrebările de interviu

Grupul tău vrea să-i întrebe pe tineri despre lipsa activităților din comunitatea lor.

Provocarea dvs.: Cereți IA să sugereze cinci întrebări simple de interviu.

Cartonașul 5. Creați un post rețelele sociale

Grupul tău de tineret organizează un atelier gratuit și dorește ca mai mulți tineri să participe.

Provocarea dvs.: Cereți IA să creeze un scurt post rețelele sociale cu un apel clar la acțiune.

Cartonașul 6. Generează idei de strângere de fonduri

Grupul dvs. are nevoie de 300 de euro pentru o activitate comunitară mică.

Provocarea dvs.: Cereți IA idei realiste și ieftine de strângere de fonduri potrivite pentru tineri.

Anexă. Fișă de lucru pentru îmbunătățirea cererilor pentru IA

Formulează o cerere mai bună pentru IA

Incepe cu prima idee:

Cererea mea simplă:

Acum îmbunătățește-l.

1. Sarcină - Ce vreau să facă IA?

2. Context - De ce am nevoie de ea? Ce trebuie să știe IA?

3. Audiența - Pentru cine este răspunsul?

4. Format - Cum ar trebui prezentat răspunsul?

☐ Text scurt ☐ Listă ☐ Tabel ☐ E-mail ☐ Postare pe rețelele sociale ☐ Plan pas cu pas ☐ Altele:

5. Limite - Ce instrucțiuni ar trebui să urmeze IA?

Exemple: Utilizați un limbaj simplu; maxim 100 de cuvinte; sugerați numai instrumente gratuite; dați trei exemple.

Solicitarea mea îmbunătățită

Testați și comparați

Anexă. Listă de verificare a informațiilor generate de IA

Înainte de a avea încredere într-un răspuns IA

Utilizați această listă de verificare atunci când revizuiți informațiile generate de IA.

- ☐ Fapte: Răspunsul conține fapte, nume, date, numere sau statistici care ar trebui verificate?
- ☐ Surse: Oferă surse de încredere și le pot verifica?
- ☐ Precizie: Pot confirma informațiile importante folosind o sursă de încredere?
- ☐ Lipsește informații: Lipsește contextul important sau o altă perspectivă?
- ☐ Informații actuale: Ar putea fi depășite informațiile?
- ☐ Informații inventate: Există detalii, surse sau exemple care ar fi putut fi inventate?
- ☐ Fapt sau opinie: IA prezintă o opinie ca și cum ar fi un fapt?
- ☐ Context: Răspunsul se potrivește situației mele și contextului local?

Decizia mea

- ☐ Utilizați-l - Am verificat informațiile importante.
- ☐ Îmbunătățiți-l - Răspunsul are nevoie de corecții sau mai multe informații.
- ☐ Verificați mai mult - nu sunt încă sigur că este de încredere.
- ☐ Nu-l utilizați - am găsit probleme importante cu răspunsul.

Un lucru trebuie să verific:

Unde o să verific?

Sesiunea 16

Anexă. Cartonașe cu scenarii despre IA

Cartonașul 1. Aplicații IA și locuri de muncă

O companie utilizează IA pentru a decide care CV-uri ar trebui revizuite mai întâi.

Gândiți-vă: Cum ar putea ajuta IA? Ce ar putea merge prost? Ar putea unii solicitanți să fie tratați nedrept? Cine ar trebui să ia decizia finală?

Cartonașul 2. IA la școală

O școală utilizează IA pentru a identifica elevii care ar putea avea nevoie de sprijin suplimentar pentru învățare.

Gândiți-vă la: Ce informații ar putea folosi IA? Ce ar putea înțelege greșit sau să rateze? Cum ar trebui profesorii să folosească rezultatul?

Cartonașul 3. IA și rețelele sociale

O platformă de rețelele sociale utilizează IA pentru a decide ce știri și postări apar în feed.

Gândiți-vă: Cum ar putea fi util acest lucru? Ar putea lipsi perspective importante? Cum ar putea influența acest lucru ceea ce cred oamenii?

Cartonașul 4. IA în asistență medicală

Un spital utilizează IA pentru a ajuta la identificarea posibilelor boli din informațiile medicale.

Gândiți-vă la: Cum ar putea IA să sprijine medicii? Ce s-ar putea întâmpla dacă face o greșală? Cine ar trebui să ia decizia finală?

Cartonașul 5. IA centru de tineret chatbot

Un centru de tineret utilizează un chatbot IA pentru a răspunde la întrebări despre educație, ocuparea forței de muncă și oportunități locale.

Gândiți-vă la: Cum ar putea ajuta tinerii? Ce se întâmplă dacă informațiile sunt incorecte sau depășite? Când ar trebui să se implice un lucrător de tineret?

Cardul 6. IA și suport social

O organizație utilizează IA pentru a decide care familii ar trebui să primească sprijin financiar.

Gândiți-vă: Ar putea datele să fie incomplete? Cine ar putea fi tratat incorect? Ar trebui IA să ia decizia finală?

Cartonașul 7. traducere IA

O organizație comunitară utilizează IA pentru a traduce informații importante pentru refugiați și migranți.

Gândiți-vă: Cum ar putea acest lucru să îmbunătățească accesul? Ce s-ar putea întâmpla dacă traducerea este greșită? Cum ar putea organizația să verifice informații importante?

Cardul 8. Proiecte IA și comunitare

O organizație de tineret solicită IA să evalueze cererile de proiecte și să recomande proiectele care ar trebui să primească finanțare.

Gândiți-vă la: Cu ce ar putea ajuta IA? Ce cunoștințe locale ar putea să lipsească? Cum ar putea oamenii să facă procesul mai corect?

Anexă. Cartonaje – Ar trebui să decidă IA?

Plasați trei semne în diferite părți ale camerei. Citiți cărțile de situație una câte una și cereți participanților să se mute în poziția care reprezintă opinia lor.

Carduri de poziție

 **IA ar trebui să decidă** /  **IA poate ajuta, dar o persoană ar trebui să decidă** /  **O persoană ar trebui să decidă**

Carduri de situație

- 1. Alegerea melodiei următoare în lista de redare.**
- 2. Sugerează cel mai rapid drum spre casă.**
- 3. Traducerea unui mesaj simplu.**
- 4. Recomanda un film.**
- 5. Decide cine primește o bursă.**
- 6. Decide cine primește un loc de muncă.**
- 7. Ajutarea unui medic să identifice o posibilă boală.**
- 8. Decide dacă cineva primește sprijin social.**
- 9. Sugestii de activități pentru un proiect de tineret.**
- 10. Decide care proiect comunitar primește finanțare.**
- 11. Identificarea conținutului potențial dăunător pe rețelele sociale.**
- 12. Decide dacă un student are nevoie de sprijin suplimentar pentru învățare.**

După fiecare situație, întrebați:

De ce ai ales această poziție? Cu ce te-ar putea ajuta IA? Cu ce ar putea să rateze IA? Cine ar trebui să fie responsabil pentru decizia finală?

Anexă. Fișă de lucru pentru decizii etice

Utilizați întrebările pentru a investiga scenariul.

1. Pentru ce este folosită IA? / 2. Cum ar putea ajuta IA? / 3. Ce ar putea merge prost? / 4. Cine ar putea fi afectat de decizie? / 5. Ce ar putea lipsi?

☐ Informații importante ☐ Experiența umană ☐ Context local ☐ Perspective diferite ☐ Diferențe culturale ☐ Necesități de accesibilitate ☐ Altele: _____

6. Ar putea fi rezultatul nedrept pentru unii oameni? De ce?

7. Ar trebui o persoană să verifice rezultatul IA?

☐ Da ☐ Nu ☐ Depinde

8. Cine ar trebui să ia decizia finală?

☐ IA ☐ O persoană ☐ IA poate sprijini, dar o persoană ar trebui să decidă

9. Cum am putea face procesul mai sigur și mai echitabil?

Verificare IA responsabilă

Înainte de a utiliza IA, întrebați:

☐ Sunt informațiile corecte? ☐ Ar putea datele sau rezultatul să fie părtinitor? ☐ Sunt luate în considerare diferite persoane și perspective? ☐ Sunt protejate informațiile personale? ☐ Oamenii știu când este utilizată IA? ☐ Poate cineva să pună la îndoială sau să corecteze rezultatul? ☐ Este o persoană responsabilă pentru decizia finală atunci când îi afectează pe ceilalți?

Sesiunea 17

Anexă. Cartonașe cu feedback din comunitate

Situația comunitară: Un centru de tineret vrea să înțeleagă de ce mai puțini tineri se alătură activităților sale.

Cardul 1 „Activitățile se întâmplă de obicei când sunt încă la școală.”

Cardul 2 „De multe ori aflu despre activități după ce s-au întâmplat deja.”

Cardul 3 „Centrul de tineret este prea departe de satul meu”.

Cardul 4: „Ultimul autobuz spre casă pleacă prea devreme”.

Cardul 5 „Mi-ar plăcea mai multe activități sportive și în aer liber”.

Cardul 6 „Nu cunosc pe nimeni acolo, așa că mă simt inconfortabil să merg singură.”

Cardul 7 „Unele activități sunt prea scumpe pentru mine.”

Cardul 8 „Aș dori ateliere care să mă ajute să-mi găsesc un loc de muncă.”

Cardul 9 „Informațiile sunt disponibile doar într-o singură limbă.”

Cardul 10 „Consider că unele informații de pe site sunt greu de înțeles.”

Cardul 11 „Clădirea este dificil de accesat cu un scaun cu roțile”.

Cardul 12 „M-aș alătura dacă activitățile ar fi organizate și în weekend”.

Cardul 13 „Urmez online centrul de tineret, dar postările nu explică întotdeauna cum să participi”.

Cardul 14 „Aș dori ca tinerii să aibă mai multă influență asupra activităților organizate”.

Cardul 15 „Îmi plac activitățile, dar aș vrea ca mai mulți oameni să știe despre ele.”

Cardul 16 „Activitățile online ar fi uneori mai ușor pentru mine să mă alătur.”

Teme posibile: Transport; calendarul; comunicare; accesibilitate; costuri; tipuri de activități; participare; bariere sociale.

Anexă. Cartonașe cu provocări ale comunității

Cartonașul 1. Activități pentru tineret

Un centru de tineret observă că mai puțini tineri participă la activitățile sale.

Provocarea dvs.: Ce informații ați colecta? Pe cine ar trebui să întrebați? Cum ar putea IA ajuta la organizarea răspunsurilor?

Cardul 2. Șomajul în rândul tinerilor

Mulți tineri din comunitate au dificultăți în a găsi un loc de muncă.

Provocarea dvs.: Ce trebuie să înțelegeți înainte de a sugera o soluție? Ce voci ar trebui să fie incluse?

Cartonașul 3. Transport public

Tinerii din satele din apropiere spun că transportul face dificilă participarea la activități în oraș.

Provocarea dvs.: Ce informații ați putea colecta? Cum ar putea IA ajuta la identificarea problemelor comune?

Cartonașul 4. Suport pentru sănătatea mintală

Tinerii spun că au nevoie de informații mai bune despre sprijinul disponibil pentru sănătatea mintală.

Provocarea ta: Cu cine ar trebui să vorbești? Cum ar putea IA ajuta la organizarea informațiilor fără a înlocui sfaturile profesionale?

Cartonașul 5. Spații comunitare accesibile

Unii tineri nu pot accesa cu ușurință activități locale sau spații publice.

Provocarea ta: Ce bariere de accesibilitate ar trebui să investighezi? Ale cui experiențe sunt deosebit de importante?

Cardul 6. Oportunități lipsă

Tinerii spun că de multe ori nu știu despre voluntariat, formare sau oportunități comunitare.

Provocarea dvs.: De ce ar putea informațiile să nu ajungă la ele? Cum ar putea instrumentele digitale și IA să ajute?

Anexă. Fișă de lucru – Detectivul IA al comunității

Problema

comunitară:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1. Analiza umană

Organizați feedback-ul pe teme comune.

Tema 1: _____

Tema 2: _____

Tema 3: _____

Altele: _____

Trei nevoi pe care le-am observat cel mai des:

1. _____
2. _____
3. _____

2. Analiza IA

Cereți IA să organizeze aceleași comentarii pe teme.

Ce a observat IA?

Ce am observat că IA a ratat?

A făcut vreo presupunere sau a înțeles greșit ceva?

3. Verificați concluzia

- ☐ Am verificat rezumatul IA împotriva comentariilor originale.
- ☐ Am separat ceea ce oamenii au spus de ceea ce a presupus IA.
- ☐ Am considerat nevoi mai puțin frecvente, dar importante.
- ☐ Am întrebat a cui voce ar putea lipsi.

4. Întreabă oameni reali

Trei întrebări de urmărire pe care le-am pune membrilor comunității:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Anexă. Cartonașe cu provocări privind accesibilitatea

Tăiați cărțile și dați o provocare fiecărui grup.

Provocarea 1. Fă-o mai ușor de înțeles

Un anunț al centrului de tineret folosește propoziții lungi și cuvinte dificile.

Sarcina ta: Utilizați IA pentru a o rescrie folosind propoziții scurte și un limbaj simplu.

Verificare: Este sensul corect? A fost eliminată vreo informație importantă?

Provocarea 2. Ajungeți la un alt grup lingvistic

Un anunț de eveniment comunitar trebuie să ajungă la persoanele care vorbesc o altă limbă.

Sarcina ta: Utilizați IA pentru a crea un proiect de traducere.

Ce cuvinte, nume, date sau expresii locale ar trebui să verifice un vorbitor fluent?

Provocarea 3. Faceți un videoclip mai ușor de accesat

O organizație de tineret a creat un scurt videoclip despre o oportunitate de voluntariat.

Sarcina ta: Utilizați IA pentru a ajuta la pregătirea unei transcrieri sau legende.

Verificați: Numele, numerele și detaliile importante sunt corecte?

Provocare 4. Descrie o imagine

O postare pe rețelele sociale conține o imagine importantă despre un eveniment comunitar.

Sarcina ta: Utilizați IA pentru a schița o scurtă descriere a imaginii pentru cineva care utilizează un cititor de ecran.

Verificare: Descrierea comunica clar informațiile importante?

Provocarea 5. Scurtarea informațiilor importante

O descriere a proiectului comunitar are două pagini.

Sarcina ta: Cereți IA să creeze o versiune ușor de citit cu cele mai importante cinci puncte.

A eliminat IA ceva ce oamenii trebuie să știe?

Provocarea 6. Adaptare pentru un public mai tânăr

O organizație locală a scris informații folosind un limbaj formal și complicat.

Sarcina ta: Utilizați IA pentru a o rescrie pentru tinerii cu vârste cuprinse între 15 și 18 ani.

Check: Este clar fără a deveni inexact sau copilăresc?

Provocarea 7. Faceți o invitație la eveniment mai incluzivă

O invitație la eveniment nu explică accesibilitatea, transportul sau modul în care participanții pot solicita sprijin.

Sarcina ta: Utilizați IA pentru a sugera o versiune mai clară și mai incluzivă.

Check: A inventat IA vreun aranjament de accesibilitate pe care organizatorii nu l-au confirmat?

Verificarea accesibilității finale

Înainte de a publica conținut susținut de IA, întrebați:

☐ Este clar? ☐ Este corect? ☐ Sunt informații importante încă incluse? ☐ Este limbajul respectuos? ☐ Este accesibil publicului vizat? ☐ A verificat o persoană versiunea finală?

Sesiunea 18

Anexă. Cartonașe cu provocări privind impactul social

Cartonașul 1. Oportunități de voluntariat

Mulți tineri ar dori să facă voluntariat, dar nu știu unde să găsească oportunități.

Provocarea dvs.: Cum ați putea face oportunitățile de voluntariat mai ușor de găsit și mai atractive pentru tineri?

Cartonașul 2. Frecați în parc

Un parc local este în mod regulat plin de gunoi. Tinerii folosesc parcul, dar puțini participă la menținerea acestuia curat.

Provocarea ta: Cum ar putea tinerii să ajute la îmbunătățirea parcului și să-i încurajeze pe alții să aibă grijă de el?

Cardul 3. Tinerii se simt izolați

Unii tineri spun că se simt singuri și au puține oportunități de a-i întâlni pe alții.

Provocarea ta: Ce i-ar putea ajuta pe tineri să se conecteze și să participe la viața comunității?

Cartonașul 4. Participare redusă

Centrul local de tineret organizează activități, dar puțini tineri participă.

Provocarea dvs.: Cum ar putea centrul de tineret să înțeleagă mai bine și să ajungă la tineri?

Cardul 5. Găsirea oportunităților de angajare

Tinerii spun că informațiile despre locuri de muncă, stagii și oportunități de formare sunt greu de găsit.

Provocarea dvs.: Cum ați putea face oportunitățile utile mai ușor de găsit și de înțeles?

Cardul 6. Informații dificile despre comunitate

Informațiile importante despre serviciile și activitățile locale utilizează un limbaj complicat și texte lungi.

Provocarea dvs.: Cum ați putea face aceste informații mai clare și mai accesibile?

Cardul 7. Activitățile nu sunt accesibile

Unii tineri se confruntă cu obstacole atunci când încearcă să participe la evenimente și activități locale.

Provocarea dvs.: Cum ar putea activitățile să devină mai incluzive și mai accesibile?

Cardul 8. Tinerii nu sunt ascultați

Tinerii simt că organizațiile locale iau decizii fără să ceară părerea lor.

Provocarea dvs.: Cum ar putea instrumentele digitale să îi ajute pe tineri să își împărtășească ideile și să participe la decizii?

Cartonașul 9. Deșeuri alimentare

Magazinele locale, cafenelele și gospodăriile aruncă alimente care ar putea fi încă folosite.

Provocarea dvs.: Ce inițiativă comunitară mică ar putea contribui la reducerea risipei alimentare?

Cartonașul 10. Lipsa de conștientizare a mediului

Tinerii sunt preocupați de problemele de mediu, dar nu știu ce acțiuni practice pot lua.

Provocarea ta: Cum ai putea transforma interesul lor într-o simplă acțiune comunitară?

Anexă. Fișă de lucru – Provocarea IA în slujba binelui

1. Înțelegeți problema

Provocarea comunității:

Cine este afectat?

Ce știm deja?

Ce mai trebuie să aflăm?

2. Cereți IA idei

Cererea noastră:

Idei generate de IA:

1.

2.

3.

4.

5.

3. Păstrați, îmbunătățiți sau respingeți

Revizuiți sugestiile IA.

Ideea IA	Păstrați	Îmbunătățiți	Respingerea
	Keep	îmbunătățirea	
	Keep	țirea	

îmbunătățiri

Ideea 1 ☐ ☐ ☐

Ideea 2 ☐ ☐ ☐

Ideea 3 ☐ ☐ ☐

Ideea 4 ☐ ☐ ☐

Ideea 5 ☐ ☐ ☐

O idee pe care am respins-o și de ce:

4. Soluția noastră

Ideea noastră aleasă:

Cum vom îmbunătăți sugestia IA folosind propriile noastre cunoștințe?

Pe cine vrem să ajungem?

5. Construiți acțiunea digitală

Alege două sau trei:

☐ Creați un nume de campanie sau un slogan ☐ Redactați o postare pe rețelele sociale ☐ Creați un script video scurt ☐ Pregătiți un anunț de eveniment ☐ Dezvoltați întrebări ☐ Scrieți un e-mail unui partener ☐ Creați un plan de acțiune simplu ☐ Simplificați informațiile ☐ Traduceți un mesaj

Instrumente digitale pe care le vom folosi:

Mesajul nostru principal:

6. Verificați înainte de utilizare

☐ Ideea răspunde unei nevoi reale a comunității? ☐ Este realistă? ☐ Este incluzivă și accesibilă? ☐ Este informația corectă? ☐ A făcut IA vreo presupunere? ☐ Sunt informațiile personale protejate? ☐ Au revizuit oamenii și au îmbunătățit producția IA?

7. De la idee la acțiune

Prima noastră acțiune:

Cine o va face?

Cum ne-a ajutat IA?

Ce au făcut oamenii să adauge, să schimbe sau să îmbunătățească?

Sesiunea 19

Anexă. Fișă de lucru – Exploratorul comunității

Explorați comunitatea ca un cercetător. Înregistrați ce observați de fapt înainte de a decide ce înseamnă.

Zona sau locul explorat:

1. Ce observăm?

☐ Locuri în care se întâlnesc oamenii ☐ Locuri în care tinerii folosesc ☐ Tineret, sănătate sau servicii comunitare ☐ Transport public ☐ Accesibilitate ☐ Semne de informare ☐ Parcuri și spații publice ☐ Spații neutilizate sau neglijate ☐ Probleme de mediu ☐ Resurse comunitare pozitive ☐ Altele:

2. Creați harta nevoilor comunității

Marchează-ți observațiile:

● Verde - Ceva care funcționează bine / ● Galben - Ceva care ar putea fi îmbunătățit / ● Roșu - O posibilă problemă a comunității

O resursă comunitară pozitivă pe care am observat-o:

Un aspect pe care dorim să-l explorăm în continuare:

3. Observare sau presupunere?

Am văzut...

Credem că asta ar putea însemna...

Ce dovezi avem?

Ce mai trebuie să investigăm? / Pe cine am putea întreba?

Anexă. Fișă de lucru – Harta empatiei

Chestiunea comunitară:

Persoană sau caracter:

Ei pot vedea...

Ce ar putea să observe în jurul lor?

Ei pot gândi sau simți...

Ce ar putea crede sau simți în legătură cu situația?

Ei pot experimenta...

Ce bariere sau dificultăți ar putea să întâmpine?

S-ar putea să aibă nevoie...

Ce ar putea face situația mai ușoară sau mai bună?

Trebuie să întrebăm...

Ce nu știm despre experiența lor reală?

1. _____
2. _____
3. _____

Sesiunea 20

Anexă. Cartonașe pentru cercetarea comunității

Cartonașul 1. Observație

Uită-te la ce se întâmplă.

Puteți observa locuri, activități, comportament, accesibilitate sau participare.

Exemplu: Vizitați o activitate de tineret și observați câți tineri participă.

Întreabă-te: Ce putem vedea? Ce putem înregistra? Ce nu ne poate spune observația?

Cartonașul 2. Interviu

Vorbește direct cu oamenii.

Pune întrebări deschise pentru a înțelege experiențele, opiniile și nevoile.

Exemplu: Întrebați-i pe tineri de ce participă sau nu la activități de tineret.

Întreaba-te: Cu cine să interviuăm? Ce vrem să înțelegem?

Cartonașul 3. Sondaje

Colecta răspunsuri de la mai multe persoane.

Utilizați întrebări scurte pentru a identifica experiențele, nevoile sau modelele comune.

Exemplu: Întrebați 30 de tineri cum aud despre activitățile locale.

Întreabă-te: Ce întrebări ar trebui să punem? Cine trebuie să răspundă?

Cartonașul 4. Informații existente

Verificați informațiile care există deja.

Acestea ar putea include rapoarte, statistici, înregistrări de prezență, programe de transport sau sondaje anterioare.

Exemplu: Verificați înregistrările de prezență la centrul de tineret și orarele autobuzelor locale.

Întreaba-te: Sunt informațiile de încredere? Sunt recente? Ce ne spune?

Amintiți-vă: O metodă de cercetare rareori spune întreaga poveste. Combinați diferite surse atunci când este posibil.

Anexă. Fișă de lucru – Harta părților interesate

Scrieți problema comunității în centru.

PROBLEMA COMUNITĂȚII

Acum identificați persoanele, grupurile și organizațiile conectate la acesta.

Aproape de problemă

Cine este direct afectat sau puternic implicat?

Conectat la problema

Cine este mai puțin afectat, dar totuși implicat?

Uită-te la harta părților interesate

Marcare sau cerc:

Cine este cel mai afectat?

 Cine știe ceva important despre această problemă?

👉 Cine ar putea ajuta la crearea schimbării?

Apoi întreabă:

A cui voce am auzit-o?

Vocea cui lipsește?

Cu cine ar trebui să vorbim înainte de a crea o soluție?

Anexă. Fișă de lucru – Investigarea problemei

Problema comunității pe care o investigăm:

1. Ce credem că știm?

Ipoteza 1: _____

Adormirea 2: _____

Adormirea 3: _____

2. Transformați ipotezele în întrebări

Întrebarea de cercetare 1: _____

Întrebarea de cercetare 2: _____

Întrebarea de cercetare 3: _____

3. Planificați cercetarea

Ce trebuie să știm?

Pe cine să întrebăm?

Ce metode am putea folosi?

☐ Observare ☐ Interviu ☐ Sondaj ☐ Informații existente ☐ Altele: _____

Ce instrument digital ar putea ajuta?

☐ Formular online ☐ Foaie de calcul ☐ Document partajat ☐ Harta digitală ☐ Altele:

4. Ce ne-au spus dovezile?**Trei lucruri pe care le-am învățat:**

1. _____
2. _____
3. _____

Un lucru care ne-a surprins:

Un lucru pe care încă nu-l știm:

Amintiți-vă: Întrebați „Cum știm?” înainte de a trata o presupunere ca un fapt.

Anexă. Model pentru formularea problemei

Definiți problema înainte de a crea soluția

Utilizați dovezile de cercetare și harta părților interesate pentru a finaliza declarația.

[Cine] experimentează [ce problemă] deoarece [cauze principale sau bariere], ceea ce duce la [efectele principale]. Dovezile noastre arată că [dovezi cheie].

Construiește-ți declarația

Cine este afectat?

Ce problemă au ei?

Care sunt principalele cauze sau bariere?

Care sunt principalele efecte?

Ce dovezi susțin acest lucru?

Declarația noastră de problemă

Verificare între egali

☐ Este clar cine este afectat? ☐ Problema este explicată în mod clar? ☐ Sunt identificate cauze sau bariere? ☐ Este susținută de dovezi? ☐ Evită presupunerile? ☐ Evită să sară direct la o soluție?

Sesiunea 21

Anexă. Cartonașe cu instrumente digitale

Cartonașul 1. Grup de chat

Utile pentru: Mesaje rapide, actualizări și întrebări.

Gândiți-vă la: Este ușor de găsit informații importante despre proiect mai târziu?

Cardul 2. Document comun

Utile pentru: Scrierea, editarea și comentarea împreună.

Gândiți-vă la: Cine are nevoie de acces? Cum veți organiza informațiile?

Cartonașul 3. Folder partajat

Util pentru: Păstrarea fișierelor proiectului într-un singur loc.

Gândiți-vă la: Cum veți numi fișierele astfel încât toată lumea să le poată găsi?

Cardul 4. Întâlnire video

Utile pentru: Întâlnire și discuții când membrii echipei sunt în locuri diferite.

Gândiți-vă la: Are toată lumea acces la internet adecvat?

Cartonașul 5. Calendar digital

Utile pentru: Planificarea întâlnirilor, termenelor limită și date importante.

Gândiți-vă: Cine are nevoie de mementouri?

Cartonașul 6. Panou cu sarcini

Utile pentru: Să vedem ce trebuie făcut, cine este responsabil și ce este finalizat.

Gândiți-vă la: sunt clare responsabilitățile și termenele limită?

Cartonașul 7. Formular online

Utile pentru: Colectarea înregistrărilor, feedback-ul sau răspunsurile la sondaj.

Gândiți-vă la: Ce informații aveți cu adevărat nevoie pentru a colecta?

Anexă. Cartonașe cu provocări pentru proiecte comunitare

Cartonașul 1. Curățenie comunitară

Grupul tău de tineri vrea să organizeze o curățenie în cartier în trei săptămâni. Te aștepti la aproximativ 30 de voluntari și vrei să promovezi evenimentul online.

Provocarea dvs.: Organizați echipa, sarcinile, materialele, promovarea și termenele limită.

Cartonașul 2. Ziua sportului pentru tineret

Grupul dvs. dorește să organizeze o zi sportivă gratuită pentru 40 de tineri luna viitoare.

Provocarea dvs.: Planificați activitățile, locația, echipamentele, înregistrările, comunicarea și responsabilitățile.

Cartonașul 3. Eveniment de conștientizare a sănătății mintale

Organizația dvs. de tineret dorește să organizeze un mic eveniment de conștientizare cu un vorbitor invitat și activități practice.

Provocarea dvs.: Organizați programul, promovarea, locul de desfășurare, comunicarea și înregistrarea participanților.

Cartonașul 4. Colecție de carte

Grupul tău dorește să colecteze cărți pentru copii și să creeze un punct de donare a comunității.

Provocarea dvs.: Organizați promovarea, locațiile de colectare, voluntarii, sortarea și livrarea.

Cartonașul 5. Ziua voluntariatului

Organizația dvs. dorește să conecteze 25 de tineri cu activități de voluntariat locale.

Provocarea dvs.: Coordonarea voluntarilor, a organizațiilor partenere, a înregistrărilor, a programelor și a comunicării.

Cartonașul 6. Campanie de mediu

Echipa ta dorește să desfășoare o campanie digitală de două săptămâni care să încurajeze tinerii să reducă deșeurile.

Provocarea dvs.: Planificați conținutul, responsabilitățile, datele de publicare și participarea comunității.

Anexă. Fișă de lucru pentru planificarea proiectului

Titlul proiectului:

Scopul nostru:

1. Echipa noastră

Rol	Persoană
Coordonator	_____
coordonator	
coordonator	
coordonator	
Comunicare Comunicare	_____
Comunicare Comunicare	
Voluntari/participanți	_____
Logistică Logistică	_____
Organizare digitală	_____

2. Tabla noastră de sarcini

Creați cel puțin șase sarcini.

Sarcină sarcina	Persoana responsabilă	Termen limită	Statut Statut
_____	_____	_____	A face / a face / a face

_____	_____	_____	A face / a face / a face
_____	_____	_____	A face / a face / a face
_____	_____	_____	A face / a face / a face
_____	_____	_____	A face / a face / a face
_____	_____	_____	A face / a face / a face

3. Date importante

Ședința de planificare: _____

Termen limită important: _____

Data proiectului/evenimentului: _____

4. Spațiul nostru comun de proiect

Unde vom comunica?

Unde vom lucra la informații partajate?

Unde vom gestiona sarcinile?

Unde vom organiza termenele limită?

5. Folderul nostru partajat

Fișierele pe care trebuie să le stocăm:

Cum le vom numi și organiza?

6. Actualizarea proiectului

Ce s-a schimbat?

Ce sarcini sau termene trebuie schimbate? / Cine trebuie să știe?

Sesiunea 22

Anexă. Exemple de campanii

Exemplul 1. Ștergeți mesajul

COMUNITATE CLEAN-UP Sâmbătă, 10:00 Central Park Alătură-te nouă și ajută la crearea unei comunități mai curate. Înscrieți-vă până vineri.

Discutați: Ce se întâmplă? Când și unde? Ce ar trebui să faceți?

Exemplu 2. Prea multe informații

ACTIVITATE IMPORTANTĂ DE MEDIU COMUNITĂȚI

Organizația noastră are plăcerea de a anunța că organizăm o activitate ca parte a activității noastre continue legate de conștientizarea mediului, participare, voluntariat și dezvoltare comunitară. Sperăm că mulți oameni vor participa, deoarece protecția mediului este foarte importantă pentru toată lumea.

Discutați: Care este mesajul principal? Ce informații ar putea fi eliminate?

Exemplul 3. Acțiune lipsă

ALIMENTAR GRATUIT PENTRU TINERET Învăță abilități digitale. Întâlnește oameni noi. Dezvoltă-ți ideile. Marți, 17:00.

Discutați: Ce informații lipsesc? Cum vă alăturați? Unde este?

Exemplul 4. Clar, dar nu accesibil

VOLUNTERI NEVOIE!

Imaginați-vă că acest mesaj folosește text foarte mic, cuvinte dificile și contrast slab între text și fundal.
Discutați: Cine ar putea găsi acest lucru dificil de utilizat? Cum ați putea să-l îmbunătățiți?

Exemplul 5. Mesaj manipulativ

"Dacă îți pasă cu adevărat de comunitatea ta, trebuie să te alături campaniei noastre!"

Discutați: Cum ar putea acest lucru să-i facă pe oameni să se simtă? Cum am putea motiva oamenii fără a-i presa?

Anexă. Cartonașe cu tipuri de public

Cartonașul 1. Adolescenți

Tineri cu vârste între 15-18 ani.

Luați în considerare: limbaj simplu; mesaje scurte; vizuale relevante; motiv clar pentru a participa.

Cartonașul 2. Părinții

Părinții și îngrijitorii din comunitatea locală.

Luați în considerare: informații practice; siguranță; scop; beneficii; sincronizare.

Cardul 3. Voluntari tineri

Tineri interesați să-și ajute comunitatea.

Luați în considerare: Ce vor face? De ce contează contribuția lor? Cum se pot alătura?

Cartonașul 4. Afaceri locale

Întreprinderi care ar putea oferi materiale, finanțare, spațiu sau alte tipuri de sprijin.

Luați în considerare: Ce cereți? Ce diferență ar putea face sprijinul lor?

Cardul 5. Membrii comunității

Oameni de diferite vârste și medii care trăiesc la nivel local.

Luați în considerare: informații clare; limbaj incluziv; modalități simple de participare.

Cardul 6. Tineri cu abilități lingvistice limitate

Oameni care pot găsi text lung sau complicat dificil de înțeles.

Luați în considerare: propoziții scurte; cuvinte familiare; vizuale clare; informații esențiale.

Cardul 7. Organizații locale

Centre de tineret, ONG-uri, școli, grupuri comunitare sau servicii publice.

Luați în considerare: Scop; posibil parteneriat; contribuția așteptată; informații de contact.

Anexă. Cartonașe cu provocări de comunicare

Cartonașul 1. Recrutează voluntari

Grupul tău organizează o curățenie în comunitate și are nevoie de 20 de voluntari.

Sarcina ta: Creează un mesaj care încurajează oamenii să se înregistreze.

Cartonașul 2. Promovarea unui atelier de tineret

Centrul de tineret organizează un atelier gratuit de competențe digitale.

Sarcina ta: Creați un mesaj care explică în mod clar oportunitatea și cum să vă alăturați.

Cartonașul 3. Reduceți risipa alimentară

Proiectul tău comunitar vrea să încurajeze oamenii să risipească mai puțină mâncare.

Sarcina ta: Creează un mesaj simplu de conștientizare cu o acțiune practică.

Cardul 4. Consultare comunitară

O organizație locală dorește ca tinerii să-și împărtășească opiniile cu privire la activitățile viitoare ale tinerilor.

Sarcina ta: Invită tinerii să participe și explică de ce opiniile lor contează.

Cartonașul 5. Colecția de carte

Grupul tău colectează cărți pentru copiii din comunitate.

Sarcina ta: Explicați ce pot dona oamenii, unde și până când.

Cartonașul 6. Eveniment comunitar accesibil

Organizația dvs. planifică un eveniment comunitar accesibil.

Sarcina ta: Creați o invitație incluzivă care explică modul în care oamenii pot participa și solicita sprijin.

Cardul 7. Campanie de voluntariat

Tinerii din zona dvs. nu știu despre oportunitățile de voluntariat locale.

Sarcina ta: Creează un mesaj rețelele sociale care îi încurajează să descopere oportunitățile disponibile.

Anexă. Fișă de lucru – Construirea mesajului

Construiți un mesaj care funcționează

Inițiativa noastră:

1. Cine?

Cine este publicul nostru?

2. De ce?

De ce comunicăm cu ei?

3. Ce?

Care este mesajul principal pe care ar trebui să și-l amintească?

4. Acțiunea

Ce ar trebui să facă în continuare?

5. Ton

Cum ar trebui să sune mesajul nostru?

☐ Prietenos ☐ Informativ ☐ Motivare ☐ Profesional ☐ Pozitiv ☐ Altele: _____

Mesajul nostru

Test de zece secunde

Cereți unui alt grup să citească mesajul și să răspundă:

☐ Ce se întâmplă? ☐ De ce contează? ☐ Ce ar trebui să fac?

Anexă. Listă de verificare a accesibilității

Clear Clear Clear Clear

☐ Este mesajul principal ușor de găsit? ☐ Este limbajul simplu și clar? ☐ Am eliminat informațiile inutile?

Ușor de citit

☐ Este textul suficient de mare? ☐ Există un contrast bun între text și fundal? ☐ Designul este organizat și nu supraaglomerat?

Accesibilibil

☐ Videoclipurile au legende atunci când este necesar? ☐ Imaginile importante au o descriere utilă sau un text alternativ atunci când este necesar? ☐ Pot fi înțelese informațiile importante fără a se baza doar pe culoare? ☐ Informațiile ar putea fi furnizate într-o altă limbă sau format, dacă este necesar?

Respect și etic

☐ Avem permisiunea de a folosi fotografiile oamenilor? ☐ Imaginile și alte conținuturi sunt folosite în mod responsabil? ☐ Mesajul evită stereotipurile? ☐ Respectă demnitatea persoanelor reprezentate? ☐ Informează și motivează fără presiune sau manipulare?

Acțiunea de acțiune

☐ Este clar ce ar trebui să facă oamenii în continuare? ☐ Sunt incluse detalii importante, cum ar fi data, locul și informațiile de contact?

O îmbunătățire pe care trebuie să o facem:

Sesiunea 23

Anexă. Cartonașe cu probleme ale comunității

Cartonașul 1. Oportunități de voluntariat

Mulți tineri ar dori să facă voluntariat, dar nu știu unde să găsească oportunități locale.

Provocare: Ce inițiativă realistă ar putea facilita găsirea oportunităților de voluntariat?

Cartonașul 2. Frecați în parc

Un parc local este adesea plin de gunoaie, iar unele zone sunt prost întreținute.

Provocare: Ce ar putea face tinerii în mod realist pentru a îmbunătăți situația?

Cardul 3. Informații privind ocuparea forței de muncă

Tinerilor le este dificil să acceseze informații clare despre locuri de muncă, stagii și oportunități de formare.

Provocare: Cum ar putea informațiile utile despre angajare să devină mai ușor de găsit și de înțeles?

Cartonașul 4. Activități accesibile

Unii tineri se confruntă cu obstacole atunci când încearcă să participe la evenimente și activități comunitare.

Provocare: Ce ar putea face participarea mai accesibilă și mai incluzivă?

Cardul 5. Izolare socială

Unii tineri se simt izolați și au puține oportunități de a se întâlni cu alții sau de a participa la viața comunității.

Provocare: Ce inițiativă mică ar putea ajuta tinerii să se conecteze?

Cartonașul 6. Puține locuri de întâlnire

Tinerii au locuri limitate sigure și accesibile unde se pot întâlni și organiza activități.

Provocare: Ce acțiune realistă ar putea îmbunătăți oportunitățile pentru tineri de a se întâlni?

Anexă. Cartonașe cu obiective SMART

Cartonașul 1

Obiectivul slab: să ajute tinerii.

Fă-o:

Specific - Ce anume vei face? Măsurabil - Cât de mult sau cât de multe? Realizabil - Poți să o faci în mod realist? Relevant - Răspunde la problemă? Timp limitat - Până când?

Cartonașul 2

Obiectiv slab: îmbunătățirea mediului.

Rescrie-l ca obiectiv SMART.

Cartonașul 3

Obiectivul slab: să obțină mai mulți voluntari.

Rescrie-l ca obiectiv SMART.

Cartonașul 4

Obiectivul slab: creșterea gradului de conștientizare cu privire la sănătatea mintală.

Rescrie-l ca obiectiv SMART.

Cartonașul 5

Obiectivul slab: să ajute tinerii să-și găsească locuri de muncă.

Rescrie-l ca obiectiv SMART.

Cartonașul 6

Obiectivul slab: să facă activitățile comunității mai accesibile.

Rescrie-l ca obiectiv SMART.

Cardul 7

Obiectiv slab: încurajarea tinerilor să participe.

Rescrie-l ca obiectiv SMART.

Cartonașul 8

Obiectivul slab: reducerea deșeurilor în comunitatea noastră.

Rescrie-l ca obiectiv SMART.

Verificare rapidă SMART

Înainte de a accepta un obiectiv, întrebați:

☐ Este specific? ☐ Putem măsura? ☐ Este realizabil? ☐ Răspunde la problemă? ☐ Are un termen limită?

Exemplu: „Recrutează 20 de tineri voluntari pentru a participa la două activități de curățare a comunității în următoarele două luni.”

Anexă. Fișă de lucru – De la problemă la proiect

Transformă o problemă comunitară într-o idee realistă

1. Problema comunității noastre

Ce problemă ne adresăm?

Cine este afectat?

Ce dovezi ne spun că există această problemă?

2. De la problemă la posibilitate

Scrie acțiuni posibile:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

3. Alegeți-vă ideea

Verifică-ți ideile folosind trei filtre:

Util: Răspunde la adevărata problemă? Posibil: Am putea să o facem în mod realist? Digital: Ne-ar putea ajuta tehnologia?

Ideea noastră aleasă:

4. Asigurați-vă SMART

Specific - Ce vom face mai exact?

Măsurabil - cum vom ști că s-a întâmplat?

Achievable - Putem face acest lucru în mod realist?

Relevant - Cum răspunde la problemă?

- Când o vom face?

Obiectivul nostru SMART:

Anexă. Schema planului de acțiune

De la idee la acțiune

Titlul proiectului:

1. Problemă

Ce problemă comunitară abordăm?

2. Obiectiv

Care este obiectivul nostru SMART?

3. Planul de acțiune

Activitate sau activitate	Persoana responsabilă	Termen limită	Resurse necesare	Instrument digital
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

4. Resurse

Oamenii de care avem nevoie:

Materiale sau echipamente:

Bani sau alte tipuri de suport:

5. Instrumente de proiect digitale

Pentru comunicare: _____**Pentru informații partajate:** _____**Pentru sarcini și responsabilități:** _____**Pentru termene limită:** _____**Pentru fișiere:** _____

6. Verificarea realității proiectului

☐ Problema este clară. ☐ Obiectivul nostru este SMART. ☐ Activitățile noastre sunt realiste. ☐ Fiecare sarcină importantă are o persoană responsabilă. ☐ Termenele limită sunt clare. ☐ Știm ce resurse avem nevoie. ☐ Instrumentele noastre digitale au un scop clar. ☐ Toată lumea poate accesa și utiliza instrumentele.

7. Când ceva se schimbă

Ce s-a schimbat?**Ce trebuie să actualizăm?****Cine trebuie să știe?**

8. Primul nostru pas realist

Ce vom face mai întâi?**Cine o va face?** _____ **Până când?** _____

Amintiți-vă: Obiectiv clar → activități practice → responsabilități → termene → acțiune. Instrumentele digitale ajută la organizarea proiectului, dar oamenii fac schimbarea.

Sesiunea 24

Anexă. Fișă de lucru pentru construirea prezentării**Titlul proiectului:**

1. Problema

Ce problemă comunitară abordăm?**Ce dovezi arată că există această problemă?**

2. Persoanele

Cine este afectat?

3. Soluția noastră

Care este ideea noastră de proiect?

4. Acțiunea noastră

Ce vom face de fapt?

1. _____
2. _____
3. _____

5. Impactul așteptat

Ce schimbări pozitive sperăm să creăm?

6. Suport digital

Ce instrumente digitale vom folosi și de ce?

7. Pasul următor

Care este prima acțiune realistă pe care trebuie să o luăm?

Construiți-vă cele trei diapozitive

Diapozitivul 1 - Problema: nevoia comunității; persoanele afectate; o dovadă importantă.

Diapozitivul 2 - Ideea noastră: Soluție; activități principale; impact așteptat.

Diapozitivul 3 - De la idee la acțiune: Instrumente digitale; responsabilități; primul pas.

Verificarea finală a prezentării

- ☐ Problema noastră este clară. ☐ Explicăm cine este afectat. ☐ Soluția noastră răspunde la problemă.
- ☐ Activitățile noastre sunt realiste. ☐ Impactul nostru așteptat este clar. ☐ Instrumentele digitale au un scop util. ☐ Diapozitivele noastre sunt simple și lizibile. ☐ Avem un pas clar următor. ☐ Putem prezenta prezentarea noastră în trei minute.

Anexă. Cartonașe pentru feedback între egali**PUNCTE FORTE****Ce merge bine?**

Un aspect al proiectului sau al prezentării care este clar, realist sau convingător:

Fii specific: ce a funcționat bine și de ce?

ÎNTREBARE**Ce este încă neclar?**

O întrebare care te-ar ajuta să înțelegi mai bine proiectul:

Fii curios: Cere informații în loc să faci presupuneri.

ÎMBUNĂTĂȚIRI**Ce ar putea face proiectul mai puternic?**

O sugestie realistă:

Fii constructiv: Concentrează-te pe proiect, nu pe persoana care îl prezintă.

Pentru echipa de proiect

După primirea feedback-ului, sortați-l în:

☐ Utilizați acum - Acest lucru va îmbunătăți proiectul nostru acum. ☐ Luați în considerare mai târziu - Util, dar nu este necesar acum. ☐ Nu este relevant - Nu se potrivește proiectului nostru.

Două îmbunătățiri pe care le vom face:

1. _____
2. _____

Anexă. Fișă de lucru – Pasul următor

Imaginați-vă că proiectul dvs. începe mâine. Alegeți o acțiune mică și realistă pe care o puteți finaliza în următoarele 48 de ore.

Proiectul nostru:

Primul nostru pas este...

Persoana responsabilă este...

Vom finaliza acest pas până la...

Instrumentul digital care ne va ajuta este...

Cum va ajuta instrumentul digital?

- ☐ Comunicați cu echipa ☐ Contactați participanții sau partenerii ☐ Colectați informații ☐ Organizați sarcini ☐ Setați un termen limită sau o întâlnire ☐ Creați conținut digital ☐ Partajați sau stocați fișiere
- ☐ Altele: _____

Înainte de a începe

- ☐ Acțiunea este realistă. ☐ Cineva este responsabil. ☐ Știm când ar trebui să se întâmple. ☐ Știm ce instrument digital poate ajuta. ☐ Oricine are nevoie de informații o poate accesa.

Reflecția mea finală

O abilitate digitală pe care am dezvoltat-o în timpul acestui program este:

Un lucru pe care mă simt mai încrezător să-l fac este:

O modalitate prin care pot folosi aceste abilități în comunitatea mea este: