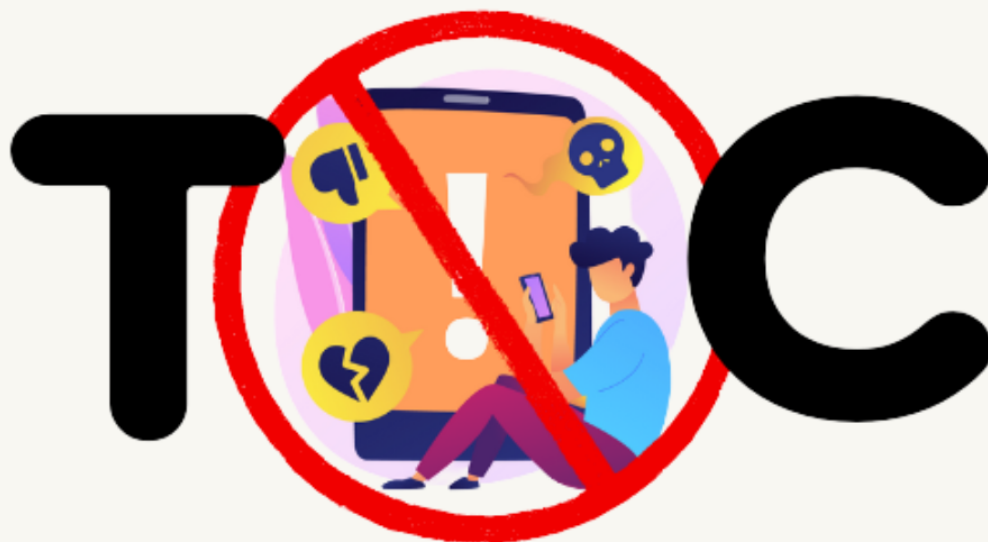




Co-funded by
the European Union

ERASMUS+
COOPERATION PARTNERSHIPS IN YOUTH

TOGETHER FOR TACKLING CYBERBULLYING
“TOC”



TOOLKIT

PROJECT N°2021-1-IT03-KA220-YOU-000029227





Co-funded by
the European Union

The booklet was edited and published in the Frame of the Erasmus+ Cooperation Partnerships In Youth TOC. 2021-1-IT03-KA220-YOU-000029227.

Coordinator

MV INTERNATIONAL (E10186677 - IT)

Partners

Impact Circle (DE)

Asociatia "Centrul International pentru Educatie" (RO)

INERCIA DIGITAL SL (ES)

KLUB ZA OSNAZIVANJE MLADIH OIS UDRUZENJE (RS)

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CUPRINS

1. PREZENTAREA PROIECTULUI	4
2. PROVOCĂRI ALE FENOMENULUI CYBERBULLYING	5
3. ABILITĂȚI DIGITALE, GÂNDIRE CRITICĂ ȘI POVESTIREA DIGITALĂ CA UN INSTRUMENT DE PREVENIRE A CYBERBULLYINGULUI	7
4. ATELIERE	10
4.1. ACTIVITĂȚI DE ATELIER „GÂNDIRE CRITICĂ”	11
4.2. ACTIVITĂȚI DE ATELIER - ABILITĂȚI DIGITALE	25
4.3. ACTIVITĂȚI DE ATELIER „POVESTIREA DIGITALĂ”	31

1. PREZENTAREA PROIECTULUI

Together for Tackling Cyberbullying (TOC) este un parteneriat strategic de 24 de luni în domeniul tineretului, care urmărește creșterea gradului de conștientizare cu privire la Cyberbullying, precum și prevenirea violenței în rândul tinerilor. Potrivit UNICEF, „Cyberbullying-ul este bullying prin utilizarea tehnologiilor digitale. Poate avea loc pe rețelele sociale, platformele de mesagerie, platformele de jocuri și telefoanele mobile. Este un comportament repetat, care urmărește să sperie, să înfurie sau să rușineze pe cei vizați... Hărțuirea față în față și hărțuirea cibernetică se pot întâmpla adesea una alături de cealaltă. Dar hărțuirea cibernetică lasă o amprentă digitală – o înregistrare care se poate dovedi utilă și poate oferi dovezi pentru a ajuta la stoparea abuzului.”

Inovația proiectului TOC este direct atribuită următoarelor elemente: CONSORTIUL Toți partenerii implicați în Consorțiu au experiență în implementarea proiectelor la nivel local și internațional. Partenerii TOC sunt implicați activ în combaterea excluziunii sociale a tinerilor și în creșterea gradului de conștientizare a comunității cu privire la problemele Cyberbullying în rândul tinerilor.

ABORDAREA Prevenirea hărțuirii cibernetică în rândul tinerilor este un proces provocator. De fapt, nu poate exista o societate sănătoasă fără atitudini de conștientizare și toleranță și abilități de gândire critică.

TOC implică atât grupurile țintă directe de lucrători de tineret, cât și tineri. Cu siguranță este important să îmbunătățim calitatea activității de tineret pe tema Cyberbullying. În plus, este importantă implicarea activă a tinerilor ca învățați și ca adevărați protagoniști ai schimbării sociale, prin lupta împotriva Cyberbullying.

Potrivit studiului „Cyberbullying în rândul tinerilor” publicat în 2016 de Departamentul de politici C: Drepturile cetățenilor și afaceri constituționale arată că bullying-ul online devine o problemă care afectează din ce în ce mai mulți tineri. După ce sunt hărțuiți, tinerii care nu se mai simt în siguranță încep să se excludă din comunitatea înconjurătoare, începând din ce în ce mai mult să nu meargă la școală până când abandonează cu totul. Excluziunea socială pare a fi unul dintre efectele acestui fenomen.

Prin implementarea proiectului, consorțiul își propune să joace un rol activ în reintegrarea tinerelor victime. Mobilitatea mixtă a tinerilor va fi primul pas pe această cale. Mai mult, prin intermediul aplicației, participanții vor putea interacționa cu alți tineri și vor acționa ca „Îngeri Păzitori”, acest lucru va permite grupului țintă să se simtă din nou încrezător. SECTORIAL Together for tackling Cyberbullying (TOC) își propune să promoveze o abordare inovatoare pentru combaterea Cyberbullying-ului în rândul tinerilor. Abordarea inovatoare va consta într-o combinație de metodologii care vor ajuta lucrătorii de tineret să se ocupe de tinerii care sunt/au fost victime ale acestui fenomen. Mai precis, următoarele metodologii vor fi utilizate pentru crearea unei abordări inovatoare:

- Povestiri digitale - Abilități digitale - Gândire critică TOC ar încuraja grupul țintă să dobândească o abordare inovatoare.

Acestea din urmă vor fi folosite în mod corespunzător cu persoanele marginalizate, în acest caz cu tinerele victime ale cyberbullying-ului.

2. PROVOCĂRI ALE FENOMENULUI CYBERBULLYING

Ceea ce a devenit clar în ultimii ani este cât de cuprinzătoare au fost noile informații în ultimul deceniu și modul în care tehnologiile de comunicare (TIC) sunt împletite cu viața noastră de zi cu zi. Beneficiile noii tehnologii sunt incontestabile, dar pe lângă avantajele, tehnologia are și potențialul de a fi folosită greșit. Cyberbullyingul este unul dintre produsele secundare negative ale erei digitale.

Hărțuirea cibernetică s-a dovedit dificil de definit. Până în prezent, nu s-a convenit asupra unei definiții universale. O abordare literală a interpretării semnificației poate fi să luați în considerare cuvintele „cyber” și „bullying” destul de separat, atașând cuvintelor sens obișnuit și natural și apoi îmbinând cele două semnificații pentru a crea un sens singular.

În plus, acolo unde hărțuirea tradițională a fost limitată la interacțiuni față în față, hărțuirea cibernetică urmărește copiii oriunde au acces la internet. Potrivit UNICEF, adolescenții suferă de hărțuire cibernetică mai mult decât adulții, deoarece au acces mai mare la tehnologiile digitale și petrec mult mai mult timp online. Copiii pot fi hărțuiți în timp ce sunt în casele lor. Pentru a înrăutăți lucrurile, acolo unde hărțuirea față în față este limitată la un anumit număr de martori, hărțuirea cibernetică se poate întâmpla în fața a milioane de oameni în câteva secunde. Prin urmare, daunele aduse unui copil pot fi la fel de dăunătoare, sau potențial mai grave, în comparație cu formele tradiționale de agresiune.

Urmând această abordare, „cyber” poate fi descris simplu ca „generat de tehnologie”. Definirea „bullying” reprezintă o sarcină mai dificilă. Diferențele semantice pot explica diferențele conceptualizării ale hărțuirii, luând în considerare diferențele lingvistice care există între discipline și culturi. În general, există un consens național și internațional conform căruia hărțuirea este un subset de agresiune definită ca fiind un „tip specific de comportament agresiv care are scopul de a cauza prejudicii, prin acțiuni repetate efectuate de-a lungul timpului, care vizează o persoană care nu se află într-un poziție de a se apăra. Poate avea o formă fizică sau nefizică.

Hărțuirea cibernetică este utilizarea intenționată a internetului și a altor rețele sociale pentru a degrada, înjosi sau înjosi o altă persoană care are de obicei mai puțină putere decât făptuitorul. Poate fi transmis prin cuvinte, imagini, videoclipuri sau sunete. Mijloacele de a comite hărțuirea cibernetică includ, dar nu se limitează la, aplicații, bloguri, mesagerie instantanee, camere de chat, rețele sociale – Facebook, Instagram, Snapchat, texte sau e-mailuri. Conform unui sondaj realizat în 2015 de Centrul pentru Controlul și Prevenirea Bolilor (CDC), cyberbullying afectează 16% dintre elevii de liceu din Statele Unite.

Elemente de repetiție (spre deosebire de un model de comportament la un singur eveniment); dezechilibru de putere (o persoană este demonstrația de putere a făptuitorului asupra țintei); intenție (comportamentul trebuie să fie intenționat, nu accidental); iar agresivitatea (comportamentul implică intenții rău intenționate din partea persoanei ofensatoare) este în general recunoscută ca fiind necesară. Hărțuirea directă poate include hărțuirea fizică. (de exemplu, lovirea și lovirea cu piciorul), deteriorarea bunurilor personale sau agresarea verbală a victimelor (de exemplu, insulte). Hărțuirea indirectă în sensul tradițional poate include. Include comportamente precum răspândirea de zvonuri false despre victimă la spatele lor.

Hărțuirea cibernetică poate apărea printr-o varietate de medii tehnologice, cum ar fi computere, telefoane mobile (telefoane inteligente) sau orice alte TIC. Cyberbullying este bullying transpus pe o platformă tehnologică. Hărțuirea cibernetică directă are loc atunci când agresorul cibernetic „direcționează comunicațiile electronice direct către victimă”. Acesta cuprinde utilizarea de către un agresor cibernetic a mesajelor instantanee, a mesajelor text sau multimedia sau a e-mailurilor destinate să aibă un efect direct, imediat asupra victimei." Hărțuirea cibernetică directă este limitată

la contextul în care agresătorul cibernetic direcționează comunicațiile numai către victimă, spre deosebire de comunicații care sunt postate în mai multe zone publice ale spațiului cibernetic. Hărțuirea cibernetică directă are loc în domeniul privat.

Hărțuirea cibernetică indirectă are loc atunci când agresorul cibernetic „nu direcționează direct asupra victimei sale comunicațiile electronice care constituie agresiunea”. În schimb, bătașul le postează pe MySpace, Facebook, un site web sau blog special creat sau într-o altă zonă publică a spațiului cibernetic. Forumurile publice, cum ar fi site-urile de social media, blogurile, paginile Web și site-urile Web de partajare video sunt exemple evidente de platforme care se încadrează în arena ciberspațiului public.

Repetarea este ferm stabilită ca fiind un criteriu cheie în hărțuirea cibernetică.^{9,10} Fără prezența acestui element, conduita poate fi descrisă ca o simplă glumă față în față sau tachinare jovială în sensul tradițional, sau glumă cibernetică sau cibernetaie jucăușă în sensul tradițional. lume virtuala. Tachinarea este denumită în mod specific ca natură jucăușă sau jovială. Olweus comentează că unele forme de „tachinări repetate cu un caracter degradant și ofensiv au continuat în ciuda semnelor clare de suferință sau opoziție din partea țintei se califică drept hărțuire”.¹¹ Repetarea este un criteriu important pentru a permite diferențierea între o persoană. glumă sau tachinare jovială și un atac intenționat.¹² Prezența repetiției demonstrează o conduită sistematică.

Dezechilibrul de putere (diferența de putere) este un alt element considerat de mulți cercetători drept un criteriu esențial pentru definiția cyberbullying-ului. În contextul tradițional de agresiune, un dezechilibru de putere se referă la „demonstrarea sau interpretarea puterii de către infractor asupra țintei.”⁷ Sensul nu este modificat în contextul cibernetic. Deși un dezechilibru de putere poate fi realizat în diferite moduri noi în spațiul cibernetic, acest lucru nu modifică faptul că, pentru ca conduita să se califice drept cyberbullying, comportamentul trebuie să plaseze victima într-o poziție în care nu se poate apăra cu ușurință. .

În lumea fizică, caracteristicile unei persoane, cum ar fi popularitatea, înălțimea, inteligența, puterea fizică, vârsta, sexul și statutul socio-economic, pot da făptuitorului putere percepută sau reală asupra unei victime. Nu este neobișnuit să auzim de cazuri în care un student mai mare agresează un student mai mic. Dezechilibrul de putere dintre cei doi elevi este probabil să rezulte din faptul că elevul mai mic se simte lipsit de apărare față de elevul fizic mult mai mare. În plus, factori precum integrarea socială scăzută, stima de sine scăzută, o relație problematică părinte-copil sau problemele comportamentale legate de școală au fost stabiliți ca factori determinanți ai victimizării școlare. În lumea fizică, nu este neobișnuit să auzim de situații în care un agresor vizează o victimă care prezintă semne de integrare socială scăzută. Acest aspect face din țintă o țintă percepută ușoară pentru agresor.

Hărțuirea și hărțuirea cibernetică au consecințe semnificative pe termen scurt și lung asupra sănătății mintale și comportamentale pentru victime și agresori, care sunt pronunțate, durează în timp și sunt legate de o varietate de probleme. Victimele au mai multe șanse să se retragă social [20], să aibă rezultate slabe la școală și să aibă rate mai mari de abandon școlar. Victimele au, de asemenea, mai multe șanse să raporteze anxietate, simptome depresive și idei sau tentative de suicid. Pe lângă problemele psihologice, victimele au mai multe șanse să raporteze simptome fizice, inclusiv dureri de cap și de stomac și probleme de somn. Elevii care raportează că îi agresează frecvent pe alții (autori) prezintă un risc crescut de abuz de substanțe, violență mai târziu în adolescență și la vârsta adultă și comportament legat de sinucidere [22]. Pentru tinerii care agresează pe alții și sunt ei înșiși hărțuiți, problemele de sănătate mintală sunt omniprezente. Efectele negative ale hărțuirii sunt adesea persistente și pot dura până la vârsta adultă, contribuind la

o varietate de probleme, inclusiv dependența de alcool și droguri [30], violență și ofensare mai târziu în viață.

3. ABILITĂȚI DIGITALE, GÂNDIRE CRITĂ ȘI POVESTIREA DIGITALĂ CA INSTRUMENT DE PREVENIRE A CYBERBULLYINGULUI

În Statele Unite (SUA), prevenirea agresiunii a fost recunoscută ca o prioritate urgentă pentru acțiunile guvernamentale. În ultimul deceniu, toate cele 50 de state și Districtul Columbia au adoptat sau revizuit legi pentru a aborda hărțuirea. Un raport de referință din 2016 al Academiei Naționale de Științe (NAS) a indicat că bullying-ul este o criză de sănătate publică și a recomandat ca, în loc să „adopte un program diferit pentru a combate fiecare nouă problemă care apare”, școlile ar trebui să integreze eforturile de prevenire prin utilizarea programelor și serviciilor. care abordează mai multe abilități pentru a spori reziliența, a promova comportamente pozitive și a preveni mai multe comportamente cu risc cu factori determinanți în comun. Raportul NAS a indicat, de asemenea, că programele de prevenire a agresiunii care promovează politicile școlare punitive, cu toleranță zero (de exemplu, suspendarea sau expulzarea) sunt mai puțin eficiente, în timp ce cele care promovează dezvoltarea abilităților sociale și emoționale produc reduceri mai substanțiale ale agresiunii. Cercetările de prevenire primară sugerează că, deoarece hărțuirea are în comun un set comun de determinanți etiologici cu violența, consumul de substanțe și alte comportamente de externalizare, intervențiile preventive cuprinzătoare în școală care abordează mai multe comportamente problematice într-un cadru de învățare socială și emoțională sau de dezvoltare pozitivă a tinerilor pot fi cele mai bune. eficiente.

Mai multe intervenții preventive au fost identificate ca promițătoare sau eficiente în reducerea comportamentului de agresiune. O meta-analiză cuprinzătoare care a examinat 103 măriri independente ale efectelor programelor anti-bullying din școală a raportat reduceri cu aproximativ 20% pentru actele de agresiune și 16% pentru victimizare, dar aceste dimensiuni ale efectului au variat foarte mult între studii. Programele cu cele mai substanțiale reduceri au fost intervenții cu mai multe componente care au vizat hărțuirea în persoană și hărțuirea cibernetică, au abordat diferite roluri de hărțuire, au inclus instruire activă pentru intervenția spectatorilor și au oferit informații și resurse relevante părinților. Alte programe promițătoare și diseminate pe scară largă de prevenire a agresiunii în școală includ Acțiune pozitivă, Pași pentru a respecta, programul Hazelden Cyberbullying și Programul Olweus de prevenire a agresiunii. Deși aceste programe arată eficiență în prevenirea agresiunii în rândul adolescenților, ele nu au fost concepute pentru a aborda în mod cuprinzător mai multe comportamente de risc asociate - consumul de substanțe, violența și hărțuirea - printr-un cadru pozitiv de dezvoltare a tinerilor care promovează reziliența și abordează riscul comun și factorii de protecție care sunt comune pentru aceste rezultate.

Cum să te protejezi:

- **Profitați la maximum de setările de confidențialitate.**

Investigați ce măsuri puteți lua pentru a păstra conținutul privat de pe site-urile web pe care le utilizați. Pe Facebook și alte site-uri de rețele sociale, vă puteți ajusta setările astfel încât numai persoanele pe care le selectați să vă poată vedea informațiile și postările personale. Este important să verificați frecvent aceste setări de confidențialitate, deoarece site-urile își schimbă uneori politicile.

- **Gândește-te înainte de a posta.**

Nu uita niciodată că internetul este public. Ceea ce ai pus acolo nu poate fi niciodată șters. Dacă nu ați spus ceva într-o cameră plină de străini, nu spuneți prin internet.

Chiar și să anunți pe cineva informații sensibile sau jenante despre tine prin e-mail poate avea consecințe neprevăzute.

- **Păstrați informațiile personale personale.**

Nu dezvăluiți online detalii de identificare despre dvs. - adresa, numărul de telefon, școala, numărul cardului de credit etc. Parolele există cu un motiv; Împărtășirea lor cu prietenii este ca și cum ai distribui copii ale cheii casei tale prietenilor și străinilor deopotrivă. Dacă cineva în afară de tine știe parolele tale, ar trebui să fie părinții tăi și numai părinții tăi.

Cum să vă alăturați luptei mai ample de prevenire a hărțuirii cibernetice:

- **Educă-te**

Consultați alte fișe informative și liste de resurse de pe internet pentru a obține mai multe informații despre cum funcționează hărțuirea cibernetică și cum să o opriți.

- **Educați-i pe alții**

Școala dvs. are deja o politică împotriva hărțuirii cibernetice? Dacă ești îngrijorat că administrația școlii tale nu face suficient pentru a combate această problemă, poți încerca să vorbești cu oficialii școlii despre preocupările tale și să te oferi să ajuți la dezvoltarea politicilor. Dacă școala dvs. abordează deja problema, vedeți dacă puteți ajuta la difuzarea cuvântului.

- **Vorbeste**

Dacă prietenii tăi sunt bătăuși cibernetici, apelează-i și explică-le cât de dureroase sunt acțiunile lor. Dacă un prieten este agresat cibernetic, nu stați pe loc și nu faceți nimic. Vorbește cu ei despre asta și caută ajutor de la un adult. Sprijinul tău poate fi exact ceea ce are nevoie victima pentru a depăși problema.

În ultimii ani s-au dezvoltat noi tehnologii digitale și, în același timp, noi metode inteligente de combatere a cyberbullying-ului au câștigat treptat importanță. Una dintre aceste evoluții a fost apariția inteligenței artificiale (AI) și poate fi văzută ca o soluție potențială care poate răspunde eficient provocării siguranței pe internet. Multe familii folosesc deja soluții bazate pe inteligență artificială, cum ar fi aplicații de control parental și instrumente de moderare a conținutului online, pentru a proteja minorii de violența cibernetică și daunele cibernetice. Iată 3 avantaje cheie ale inteligenței artificiale ca instrument de combatere a hărțuirii cibernetice:

1. *AI deschide o mulțime de posibilități de a detecta hărțuirea cibernetică.*

Algoritmii de învățare automată și de învățare profundă detectează hărțuirea cibernetică la primele semne, ceea ce constituie un salt înainte extraordinar pentru prevenirea în timp a consecințelor grave ale hărțuirii cibernetice.

2. *AI împiedică răspândirea în continuare a hărțuirii cibernetice.*

Algoritmii determină exact cine sunt bătăușul, victima și trecătorii în fiecare situație, ceea ce ajută un „moderator uman” să prevină răspândirea limbajului toxic și a discursului instigator la ură.

3. *AI face posibilă propunerea victimelor unui tratament personalizat post-bullying.* –

Algoritmii pot identifica sursa concretă a problemei și pot propune un plan de acțiune personalizat, adaptat nevoilor particulare ale victimelor hărțuirii cibernetice și ale familiilor acestora.

Una peste alta, extinderea în continuare a modalităților bazate pe tehnologie de a opri hărțuirea cibernetică este inevitabilă. Cu toate acestea, comunitatea europeană trebuie încă să treacă printr-o transformare digitală substanțială, atotcuprinzătoare. Într-adevăr, UE se confruntă în prezent cu perturbări digitale pe toate fronturile, cu aproape 4 milioane de utilizatori unici de internet și o rată de penetrare a internetului de 89%. Spre deosebire de competența IT, care înseamnă cunoașterea sistemelor informatice, alfabetizarea digitală necesită conștientizarea regulilor și modelelor comportamentale necesare așteptate în mediile online și o înțelegere a problemelor sociale comune create de tehnologiile digitale.

Chiar dacă majoritatea covârșitoare a copiilor și tinerilor europeni se conectează zilnic la internet, totuși nu toată lumea are abilități complete de alfabetizare digitală. Iată primele 6 abilități de alfabetizare digitală pe care fiecare tânăr utilizator de internet ar trebui să le dezvolte pentru a putea lupta împotriva hărțuirii cibernetice în mod eficient și semnificativ:

1. **Colaborare.**

Abilitatea de a lucra într-un grup cu două sau mai multe persoane pentru a îndeplini o sarcină comună sau pentru a atinge un obiectiv comun.

2. **Creativitate**

Capacitatea de a genera idei inovatoare, de a lua decizii non-standard și de a evalua oportunități noi și existente.

3. **Gândire critică**

Abilitatea de a analiza fapte, de a evalua argumente și de a gândi clar ce faci și ce crezi.

4. **Autoperfectionare**

Capacitatea de a-ți urmări creșterea personală în timp ce te îmbunătățești în mod conștient în diferite aspecte prin învățarea pe tot parcursul vieții.

5. **Etica online**

Abilitatea de a alege modele de comportament corecte atunci când sunt conectate la Internet, atât prin lege, cât și prin filozofia personală.

6. **Gestionarea informațiilor personale**

Capacitatea de a vă gestiona și controla identitatea online prin organizarea și menținerea datelor dvs. personale într-un mod precis.

În concluzie, evoluțiile tehnologice constante se asociază cu teama de creștere a cazurilor de hărțuire cibernetică, însă însăși soluția la această problemă ar putea fi însăși tehnologia și posibilitățile pe care le oferă.

4. ATELIERE

Această secțiune prezintă o colecție organizată de ateliere care urmăresc să combată problema generalizată a hărțuirii cibernetice și să doteze participanții cu abilități și cunoștințe esențiale. Aceste ateliere se concentrează pe trei subiecte cheie:

1. Gândire critică,
2. Abilități digitale,
3. Povestiri digitale,

toate acestea joacă un rol vital în promovarea unui mediu online sigur și incluziv.

În era digitală de astăzi, hărțuirea cibernetică a apărut ca o preocupare semnificativă care afectează indivizi de toate vârstele și mediile. Este imperativ să creștem gradul de conștientizare și să oferim soluții practice pentru a aborda în mod eficient această problemă. Prin aceste ateliere, participanții vor fi împuterniciți cu instrumentele și strategiile necesare pentru a înțelege, a preveni și a răspunde incidentelor de hărțuire cibernetică.

Fiecare atelier din această secțiune a fost meticolos conceput pentru a implica participanții prin discuții interactive, activități de grup și exerciții practice. Prin promovarea colaborării și încurajând gândirea critică, aceste ateliere urmăresc să cultive empatia, să îmbunătățească alfabetizarea digitală și să promoveze un comportament online responsabil în rândul participanților.

Următoarea secțiune cuprinde o gamă diversă de exemple de idei de ateliere adaptate special pentru setul de instrumente Together for Tackling Cyberbullying (TOC). Fiecare atelier se concentrează asupra diferitelor aspecte ale prevenirii și intervenției asupra hărțuirii cibernetice, echipând participanții cu abilități practice, cunoștințe și resurse pentru a avea un impact pozitiv în comunitățile lor.

Pentru fiecare atelier, veți găsi informații detaliate privind obiectivele, publicul țintă, materialele necesare, durata sugerată și rezultatele învățării anticipate. Aceste ateliere servesc drept fundație care poate fi personalizată și adaptată pentru a se potrivi nevoilor unice ale publicului sau cadrului dvs. Simțiți-vă liber să modificați activitățile, să ajustați durata și să încorporați propriile idei pentru a maximiza eficacitatea și relevanța atelierelor pentru participanții dvs.

Crearea unui mediu online sigur și incluziv necesită eforturi colective, iar atelierelor joacă un rol esențial în educarea, împuternicirea și mobilizarea indivizilor. Prin dezvoltarea abilităților de gândire critică, îmbunătățirea alfabetizării digitale și valorificarea puterii povestirii digitale, participanții vor fi mai bine pregătiți pentru a aborda din față hărțuirea cibernetică și vor promova interacțiuni online pozitive.

Setul de instrumente Together for Tackling Cyberbullying (TOC), împreună cu activitățile de atelier oferite, servesc ca o resursă valoroasă în călătoria dvs. de a aborda hărțuirea cibernetică și de a cultiva o cultură a respectului, empatiei și cetățeniei digitale.

4.1. ACTIVITĂȚI DE ATELIER „GÂNDIRE CRITICĂ”

Titlul atelierului	Construirea auto-acceptării prin gândire critică - Uită-te la tine
Rezultatele învățării	Învață să identifice caracteristicile personale ale unui spectru diferit. Dezvoltați abilitățile de gândire critică, încrederea în sine și empatia față de ceilalți.
Dimensiunea grupului	4+ pers
Durată	60 – 90 min
Materiale pregătire și	Hârtii A4, pixuri, markere
Descrierea sesiunii	<p>1. Facilitatorul le cere participanților să taie sau să rupă o foaie de hârtie în 2 secțiuni și pe partea de sus a unei bucăți, scrie „NEGATIV” și pe cealaltă „POZITIV”.</p> <p>Apoi, cereți participanților să petreacă 5-7 minute gândindu-se la toate afirmațiile negative pe care și le spun, apoi scrieți aceste afirmații pe foaia „NEGATIV” (de exemplu, sunt fără speranță la matematică, nu îmi pot face prieteni ușor).</p> <p>2. Explicați că lucrurile pe care le spun oamenii ei înșiși îi pot face să se simtă rău sau bine și este important ca oamenii să examineze aceste lucruri pentru a vedea dacă sunt adevărate și să depună eforturi pentru a-și spune lucruri pozitive, astfel încât să se simtă bine mai des.</p> <p>3. Facilitatorul le cere participanților să petreacă încă 5-7 minute gândindu-se la toate propozițiile pozitive pe care le spun ei înșiși sau pe care și le-ar putea spune și să le scrie pe pagina intitulată „POZITIV” (de exemplu, sunt drăguț, sunt un prieten bun).</p> <p>4. Înconjuzați grupul și cereți fiecărui participant să citească cel puțin o declarație pozitivă pe care a scris-o despre el sau ea. Dacă un participant are dificultăți în a se gândi la o declarație pozitivă, cereți o altă persoană din grup să sugereze una.</p> <p>5. După ce le-au cerut participanților să examineze ipotezele din declarațiile pe care le-au scris atât pentru lucrările NEGATIV, cât și pentru cele POZITIV. Există o diferență în ipoteze? De exemplu, sunt mai „convingerile dovedibile” lor în afirmațiile pozitive sau negative? Gândul negativ pare la fel de real atunci când este scris ca atunci când l-au auzit în capul lor?</p>

	<p>6. Următorul pas pentru facilitator este să explice grupului că există anumite caracteristici personale pe care o persoană le poate schimba și altele pe care nu le poate schimba. Cereți participanților să ridice mâna dacă cred că pot schimba următoarele:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Înălțime ● Greutate ● Culoarea pielii ● Cum ne exprimăm sentimentele ● Anul în care ne-am născut ● Cum gestionăm anxietatea ● Dimensiunea familiilor noastre ● Culoarea ochilor noștri <p>7. Pentru a încheia, cereți participanților să mototolească hârtia NEGATIVE și să o pună în coșul de gunoi și cereți-le să pună afirmațiile POZITIV în fața unui fișier/jurnal foarte folosit pentru a le aminti aceste afirmații.</p>
Debriefing	<p>La sfârșitul exercițiului, cereți participanților să stea în tăcere completă timp de 1 minut și să se gândească la ce sa întâmplat. După aceea, puteți efectua un debriefing final cu grupul. Întrebări care pot fi propuse spre discuție:</p> <p>Cum te simți?</p> <p>Cum te-ai simțit când ai evidențiat caracteristici pozitive?</p> <p>Cum te-ai simțit când ai evidențiat caracteristicile negative?</p> <p>Ce emoții ați experimentat pe parcursul exercițiului?</p>

Titlul atelierului	Măștile
Rezultatele învățării	<p>Dezvoltați autocunoașterea, dezvăluie-te altora.</p> <p>Mai bine să ne cunoaștem.</p> <p>Metoda vă permite să realizați că masca unei persoane nu este niciodată închisă și completă. În plus, metoda vă permite să observați măștile altora și, ascunzându-vă în spatele propriei măști, să exprimați calități ascunse. Măștile de lucru în grup pot fi folosite într-o varietate de moduri. Doar câteva dintre ele sunt prezentate aici.</p>
Dimensiunea grupului	4+ pers
Durată	Opțional: 90 min + (poate fi toată ziua)
Materiale și pregătire	Orice mijloace posibile pentru munca creativă: hârtie, carton, foarfece, acuarele, guașă, creioane, markere, creioane, reviste, lipici, fire multicolore.
Descrierea sesiunii	<p>Exercițiul constă din 3 părți (2 și 3 sunt opționale, se poate face cu suficient timp)</p> <p>Pentru a atinge obiectivele exercițiului, recomandăm facilitatorilor să implementeze cel puțin 2 părți ale exercițiului.</p> <p>Partea 1. Creează-ți propria mască</p> <p>Pasul I (30 minute):</p> <p>Fiecare participant face o mască din carton și hârtie. Facilitatorul structurează munca, oferă o orientare în concordanță cu obiectivele de învățare. De exemplu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • reflectă-te într-o mască; • subliniază diferite trăsături de caracter; • evidentiază în masca ce îți place la tine; • scoate în evidență în masca ceea ce nu îți place la tine; • reflectă caracteristicile pe care ai vrea să le ai etc. <p>• Dacă cursurile au loc de mai mult decât prima zi, măștile pot fi folosite pentru reflecție, de exemplu: ce mască am purtat ieri în acest grup? cum s-a schimbat masca azi/acum?</p> <p>Pasul II (30-40 min):</p> <p>Fiecare își prezintă masca în cercul general.</p>

Partea 2. Creați o mască pentru un partener (în perechi)

Pasul I(40 de minute):

Partenerii stau unul în fața celuilalt mult timp și se uită pe fețele lor. Sarcină: creați măști unul pentru celălalt.

Pasul II(1 oră):

Măștile sunt discutate într-un cerc general:

a) Autorul măștii se îmbracă, iar partenerul său comentează tot ce poate citi în această mască.

Dacă masca devine o „reflecție”, atunci persoana împărtășește acest lucru cu grupul. Comentând ceea ce vede în mască, de fapt, vorbește despre el însuși.

b) Autorul rămâne în mască, iar ceilalți membri ai grupului comentează ce văd în această mască.

c) Autorul măștii își împărtășește gândurile:

- De ce și-a făcut partenerului o astfel de mască?
- Ce a vrut să reprezinte cu masca?

Identificarea cu masca cuiva este o imersiune la un nivel emoțional mai profund. Masca îndeplinește o dublă funcție: acoperă fața, parcă ascunzând ceea ce persoana nu dorește să arate, dar, în același timp, masca dezvăluie elemente foarte importante ale stării emoționale a persoanei.

Partea 3. Reprezentarea grupului în măști

Aceasta este o oportunitate, ascunzându-se în spatele măștii tale, de a-ți testa calitățile, suprimate în interior, care nu pot fi exprimate în alte situații.

Pasul I (1 oră):

Grupul creează diferite măști care exprimă diferite personaje. Fiecare membru al grupului vine cu un personaj pe care ar dori să-l încerce și, în conformitate cu acesta, alege una dintre măști.

Pasul II(20 de minute):

Reprezentarea grupului în măști.

Reflecție(1 oră):

- De ce am ales această mască anume?
- Cum m-am simțit în performanța generală a grupului?
- Aș putea comunica cu alte personaje?

	<ul style="list-style-type: none"> • Cum a fost relația mea cu ei? • Cu cine nu aş putea comunica? De ce?
Debriefing	<p>Esența metodei este că atunci când o persoană își pune o mască, își arată fața reală. Metoda vă permite să realizați că oamenii trăiesc cu măști diferite. Ele pot varia și scopul lor poate fi foarte diferit. Această metodă dezvoltă înțelegerea faptului că o mască poate proteja o persoană, dar o mască poate bloca și calea de contact cu alte persoane, comunicarea și creșterea personală.</p> <p>Reflecția poate fi efectuată după fiecare etapă a exercițiului.</p> <p>Opțiuni de întrebare pentru etapa 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cum te-ai simțit cu crearea unei măști? • Iti place rezultatul final? • Cum te-ai simțit când alții și-au împărtășit rezultatele? <p>Opțiuni de întrebare pentru etapa 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cum te-ai simțit când ai creat o mască pentru o altă persoană? • Iti place rezultatul final? • Cum te-ai simțit când ți-ai pus o mască creată de partenerul tău? <p>Opțiuni de întrebare pentru etapa 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De ce am ales această mască specială? • Cum m-am simțit în performanța generală a grupului? • Aș putea comunica cu alte personaje? • Cum era relația mea cu ei? • Cu cine nu as putea comunica? De ce?

Titlul activității	Știri false sau Știri reale
Descriere pas cu pas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Împărțiți tinerii în grupuri de câte doi până la patru. 2. Oferiți fiecărui grup o listă de articole de știri și rugați-le să citească fiecare articol cu atenție. 3. După ce ați citit fiecare articol, cereți grupurilor să discute și să analizeze articolul pentru a determina dacă este o știre reală sau falsă. 4. Încurajați grupurile să folosească instrumente digitale pentru a verifica articolul, cum ar fi utilizarea site-urilor online de verificare a faptelor precum Snopes, PolitiFact sau FactCheck.org. 5. Odată ce grupurile au evaluat fiecare articol, cereți-le să împărtășească constatările lor cu restul participanților. 6. Ca grup, discutați despre diferitele strategii folosite de grupuri pentru a determina autenticitatea articolelor de știri. 7. Încurajează-i pe tineri să reflecteze asupra propriilor părțiri și presupuneri și asupra modului în care pot învăța să identifice și să evalueze știrile false în viitor.
Materiale necesare:	<ul style="list-style-type: none"> ● Acces la internet sau la un dispozitiv digital, cum ar fi un laptop sau o tabletă. ● O listă de articole de știri, atât reale, cât și false, care au circulat online.
Durată:	35 de minute
Preparare:	<p>Pentru a asigura o sesiune de antrenament fluidă și eficientă, antrenorul ar trebui să ia următorii pași:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verificați și asigurați-vă că conexiunea la internet din cameră este stabilă și de încredere. 2. Furnizați copii tipărite ale articolelor de știri, atât false, cât și reale, pentru ca participanții să le citească și să le evalueze. 3. Înainte de a începe sesiunea, furnizați îndrumări clare și concise cu privire la modul de utilizare a platformelor de verificare a faptelor alese de el, cum ar fi Snopes, Polifact sau FactChecking.org.
Rezultate ale învățării:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Abilități de gândire critică îmbunătățite: Participanții vor învăța să evalueze sursele de știri și să separe informațiile factice de dezinformarea sau propaganda. 2. Educație mediatică crescută: Participanții vor dobândi o mai bună înțelegere a modului în care funcționează mass-media și cum să identifice surse de încredere de știri și informații. 3. Conștientizarea sporită a impactului știrilor false:

	<p>Participanții vor deveni mai conștienți de impactul știrilor false asupra indivizilor și societății, inclusiv răspândirea dezinformării, polarizarea și diviziunea.</p> <p>4. Abilități digitale consolidate: Participanții vor dezvolta abilități digitale, cum ar fi cercetarea online, verificarea faptelor și utilizarea instrumentelor digitale pentru verificarea informațiilor.</p>
<p>Evaluare/ Verificare învățare:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sondajele înainte și după activitate: Efectuați un sondaj înainte și după activitate pentru a evalua cunoștințele, atitudinile și convingerile participanților despre știrile false și alfabetizarea media. Acest lucru îl va ajuta pe trainer să determine măsura în care activitatea a influențat înțelegerea și perspectiva participanților. 2. Discuții de grup și feedback: După activitate, încurajați participanții să discute despre experiența lor și să ofere feedback despre ceea ce au considerat util, provocator sau informativ. Acest lucru îl va ajuta pe trainer să identifice zonele de îmbunătățire și să ajusteze activitatea în consecință. 3. Observație și reflecție: Formatorul poate observa participanții în timpul activității și poate reflecta asupra angajamentului, participării și rezultatelor învățării acestora. Aceasta ar putea include luarea de note despre comportamentul participanților, răspunsurile și feedback-ul, care pot informa iterațiile viitoare ale activității.
<p>Instrumente și modul de utilizare</p>	<p>https://www.snopes.com/ -</p> <p>Pentru a utiliza Snopes pentru verificarea faptelor, pur și simplu căutați cuvântul cheie sau expresia pe site-ul lor, examinați rezultatele căutării, citiți articolul și dovezile și verificați evaluarea și data publicării. Este important să verificați informațiile din mai multe surse și să evaluați critic dovezile și sursele citate de site-urile web de verificare a faptelor precum Snopes.</p> <p>https://www.politifact.com/</p> <p>Pentru a utiliza PolitiFact pentru verificarea faptelor, căutați numele sau declarația pe care doriți să o verificați pe site-ul lor, examinați rezultatele căutării și selectați articolul care se potrivește cu subiectul dvs. Citiți articolul și evaluați evaluarea și explicația oferite de PolitiFact pentru a determina acuratețea declarației.</p> <p>http://factchecking.org/</p> <p>FactChecking.org este un site web care oferă articole de verificare și analize pe o varietate de subiecte. Pentru a utiliza FactChecking.org, pur și simplu căutați subiectul pe care doriți să îl verificați pe site-ul lor web și revizuiți articolele și analiza furnizate pentru a evalua acuratețea informațiilor.</p>

Context/referințe /Surse:	

Titlul activității	Artă digitală colaborativă
Descriere pas cu pas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Împărțiți participanții în grupuri mici de 3-5 persoane. 2. Atribuiți fiecărui grup o temă sau o solicitare pentru proiectul de artă colaborativ. 3. Instruiți fiecărui grup să folosească instrumente de artă digitală pentru a crea o lucrare de artă în colaborare, în care fiecare membru al grupului contribuie cu o parte la designul general. 4. Furnizați linii directoare pentru colaborare, cum ar fi permiterea fiecărei persoane să contribuie în mod egal sau atribuirea unor roluri specifice în cadrul grupului (de exemplu, o persoană responsabilă pentru fundal, una pentru personaje etc.). 5. Odată ce grupurile și-au terminat opera de artă, cereți fiecărui grup să-și prezinte proiectul celorlalți participanți. 6. Încurajează discuțiile și feedback-ul cu privire la proiectele de artă colaborative, cum ar fi ceea ce a funcționat bine în grupul lor și ce provocări s-au confruntat și cum le-au depășit. 7. Afișați proiectele de artă colaborative finalizate într-un spațiu digital comun, cum ar fi o prezentare Google Doc sau Google Slides.
Materiale necesare:	Dispozitive digitale cu acces la internet, instrumente de artă digitală precum Canva sau Pixlr și un spațiu digital partajat, cum ar fi Google Docs sau Google Slides.
Durată:	50 de minute
Preparare:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alegeți teme sau sugestii adecvate pentru opera de artă care sunt relevante și interesante pentru participanți. 2. Decideți instrumentele și platforma de artă digitală care vor fi utilizate și asigurați-vă că toți participanții au acces la acestea. 3. Creați un spațiu digital comun pentru fiecare grup pentru a colabora la lucrările de artă, cum ar fi o prezentare Google Doc sau Google Slides.

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Furnizați linii directoare sau instrucțiuni pentru colaborare, cum ar fi atribuirea de roluri sau stabilirea regulilor de contribuție. 5. Stabiliți o cronologie pentru activitate, inclusiv un termen limită pentru finalizarea lucrării de artă și o dată de prezentare. 6. Creați o rubrica sau criterii de evaluare pentru proiectele de artă colaborative, care pot include aspecte precum creativitatea, comunicarea și colaborarea.
Rezultate ale învățării:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participanții învață cum să lucreze împreună în mod eficient într-un grup, să comunice idei și feedback și să se respecte reciproc contribuțiile. 2. Participanții sunt încurajați să-și exprime creativitatea și imaginația folosind instrumente de artă digitală, în timp ce învață cum să lucreze în parametrii temei sau promptului atribuit. 3. Participanții își dezvoltă abilitățile de alfabetizare digitală folosind instrumente de artă digitală și lucrând într-un spațiu digital comun. 4. Participanții exersează prezentarea lucrărilor lor de artă restului grupului, ceea ce le poate îmbunătăți abilitățile de a vorbi în public și de prezentare. 5. Este posibil ca participanții să fie nevoiți să rezolve problemele și să gândească critic atunci când lucrează la proiectul de artă colaborativ, cum ar fi să decidă ce părți să includă, cum să facă opera de artă coerentă și cum să încorporeze feedback de la alți membri ai grupului.
Evaluare/ Verificare învățare:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluare de la egal la egal: membrii grupului se pot evalua reciproc pe baza contribuțiilor lor la opera de artă, a abilităților de colaborare și a aderării la liniile directoare și cronologie. 2. Auto-reflecție: Participanții pot reflecta asupra propriei învățări și creșteri în timpul activității și pot identifica domenii de îmbunătățire sau dezvoltare viitoare. 3. Evaluarea rubricii: Grila sau criteriile de evaluare create în timpul etapei de pregătire pot fi folosite pentru a evalua proiectele de artă colaborative, fiecărui criteriu fiind acordat un rating sau un punctaj. 4. Feedback de prezentare: Participanții își pot oferi feedback unul altuia după ce lucrarea de artă este prezentată, concentrându-se pe punctele forte, punctele slabe și pe zonele de îmbunătățire.
Instrumente și modul de utilizare	<p><u>Canva</u> -</p> <p>Canva este o platformă de design grafic ușor de utilizat, care permite utilizatorilor să creeze o mare varietate de modele, cum ar fi postări pe rețelele sociale, fluturași și prezentări. Utilizatorii pot alege dintr-o gamă largă de șabloane, grafice și fonturi pentru a-și personaliza design-urile și le pot exporta ca imagini sau PDF-uri.</p> <p><u>Pixlr</u></p> <p>- Pixlr este un editor foto online gratuit care oferă o gamă largă de instrumente și funcții pentru editarea și îmbunătățirea imaginilor. Utilizatorii își pot încărca propriile imagini sau pot folosi fotografiile de stoc și apoi pot aplica filtre, pot ajusta</p>

	culoarea și luminozitatea, pot adăuga text și chenare și multe altele pentru a crea imagini unice și atractive vizual.
Context/referințe/Surse:	-

Titlul atelierului	Reacții de grup
Rezultatele învățării	Realizați beneficiile și importanța feedback-ului, Învață să faci față diferitelor emoții din exterior, Realizează influența emoțiilor din jur asupra ta. Înțelegeți singuri ce fel de feedback este cel mai util.
Dimensiunea grupului	12-21 pers
Durață	20-30 de minute (execuție) + 20 de minute (debriefing)
Materiale și pregătire	Nici unul
Descrierea sesiunii	<p>Facilitatorul spune grupului că este nevoie de 4 voluntari. Vor trebui să iasă pe ușă pe rând.</p> <p>Grupul va veni cu o sarcină pentru fiecare pe care fiecare „voluntar” va trebui să o facă. Participanții nu pot vorbi în timpul misiunii. Voluntarii vor trebui să ghicească exact ce trebuie să facă, ghidat doar de reacția grupului.</p> <p>The primul iese voluntar:</p> <p>Grupul vine cu o sarcină simplă, cum ar fi deschiderea unei ferestre, scrieți numele lor pe hârtie sau pe o tablă, așezați pe locul/genunchii cuiva etc.</p> <p>Reacția acceptabilă a grupului ar trebui să fie doar POZITIVĂ.</p> <p>Aceasta înseamnă că atunci când un voluntar face ceva în direcția corectă, restul participanților bat din palme. Cu cât este mai aproape de îndeplinirea sarcinii, cu atât grupul bate din palme mai tare (ca în jocul copiilor „cald – rece”).</p> <p>Voluntarul nu știe care va fi reacția grupului; sarcina lui este să înțeleagă acest lucru și să-l verifice cu propriile sale acțiuni.</p>

	<p>Voluntar 2:</p> <p>Principiul este același - grupul trebuie să vină din nou cu o sarcină simplă. În timp ce iese pe ușă, facilitatorul spune grupului că acum reacția va fi doar NEGATIVE.</p> <p>Aceasta înseamnă că dacă face ceva greșit, grupul le va călca cu picioarele. Nicio altă reacție! Acest lucru necesită concentrarea membrilor grupului, deoarece nu poți vorbi, trebuie să monitorizezi cu atenție acțiunile voluntarului. Reacția greșită este prea dezorientatoare pentru el.</p> <p>Voluntar 3:</p> <p>Regulile sunt aceleasi, doar ca acum vor exista si reactii POZITIV si NEGATIV. Când face ceva bine, grupul aplaudă, când face ceva greșit, bate din picioare.</p> <p>Voluntar 4:</p> <p>Tot la fel, dar de data aceasta NU REACȚIE! Aici trebuie să fii foarte sensibil pentru ca jocul să nu se transforme într-o batjocură.</p> <p>De obicei, participanții realizează că este aproape imposibil să facă față unei astfel de sarcini, așa că vin cu o sarcină foarte simplă, de exemplu, să se așeze în cerc în locul lor sau pe un scaun gol pus deoparte.</p> <p>Dacă voluntarul nici măcar nu poate face acest lucru, atunci după 2-3 minute sarcina este oprită, participanții sunt invitați să discute despre experiența dobândită.</p>
Debriefing	<p>Structura discuției:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Doar 4 voluntari își împărtășesc pe rând emoțiile și impresiile <ul style="list-style-type: none"> - cum s-au simțit, - ceea ce li s-a părut ușor, și - ce a fost dificil și de ce. 2. Toți ceilalți își pot împărtăși experiențele, reacțiile, gândurile. 3. Concluzii și recomandări privind <ul style="list-style-type: none"> - care feedback ajută cel mai mult, - care nu ajută, - care este cel mai eficient. - despre ce pot fi de acord oamenii când comunică, - cum este aceasta legată de comunicarea online?

Titlul atelierului	4 colturi
Rezultatele învățării	Găsiți o soluție comună cu privire la subiect, dezvoltați gândirea critică, discutați diferitele părți ale problemei. Învăța să lucrezi în armonie.
Dimensiunea grupului	8+ pers
Durată	20-40 min (execuție) + 15 min (rezultate + debriefing)
Materiale pregătire	și Hârtie de flipchart, markere
Descrierea sesiunii	<p>În cele patru colțuri ale camerei sunt 4 flipchart cu 4 întrebări diferite pe fiecare flipchart:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Care este utilizarea și pericolul Internetului? - Care este responsabilitatea personală a unui tânăr pe Internet? - Cum să creștem incluziunea și diversitatea pe Internet? - Cum să te protejezi de hărțuirea cibernetică? <p>Grupul este împărțit în 4 subgrupe egale.</p> <p>Participanții la subgrupe sunt împărțiți în 4 colțuri/flipchart pentru a discuta subiectul/întrebarea scrisă pe hârtie. Gândurile și ideile sunt notate pe hârtie.</p> <p>Prima rundă - fiecare grup decide cine va deveni „proprietarul” colțului și ce informații ar trebui să transmită grupelor următoare. Sarcina lui este să observe și să înregistreze discuția fiecărui grup care vizitează colțul.</p> <p>După 5-10 minute, facilitatorul le cere participanților să se mute în alte colțuri. Lângă flipchart, rămâne doar „proprietarul”.</p> <p>De fiecare dată când aveți o nouă întrebare, trebuie să ascultați proprietarul și apoi vă puteți exprima părerea despre subiectul colțului. Ideile principale</p>

	<p>sunt notate pe hârtie. Acțiunea se repetă până când toată lumea a vizitat toate colțurile.</p> <p>La final, proprietarii colțurilor prezintă tuturor celorlalți versiunile finale de flipchart-uri cu principalele concluzii ale tuturor grupelor.</p>
Debriefing	<p>Discuție despre informațiile primite. Rezumând Obținerea de feedback.</p> <p>Întrebări pentru debriefing:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ce simți acum?- Ce gânduri ai avut când ai ascultat mesajul altora?- A fost ceva nou pentru tine?

4.2. ACTIVITĂȚI DE ATELIER - ABILITĂȚI DIGITALE

Titlul activității	Cum pot identifica un caz de cyberbullying?
Descriere pas cu pas:	<p>Introducere și discuție (10 min)</p> <p>Caută informații și pânză (20 min)</p> <p>Explicație pentru alți studenți (15 min)</p> <p>Test (15 minute)</p>
Materiale necesare:	<p>De ce materiale va avea nevoie trainerul pentru a implementa această activitate/sesiune?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carduri:https://www.canva.com/design/DAFbeT6OtpQ/UV8-heJh6a9pa36aGnFe4g/edit?utm_content=DAFbeT6OtpQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton - Chestionar:https://wordwall.net/resource/53065887 - Explicația răspunsurilor la întrebări:https://docs.google.com/document/d/1OxIHrc9kMHLVU8WySJJmB8QWpx1eF-2P_RG74zzKCUY/edit?usp=sharing - Calculatoare sau telefoane pentru participanți - acces la internet
Durată:	1 oră
Preparare:	<ul style="list-style-type: none"> - Carduri - Chestionar
Rezultate ale învățării:	<p>Aici este o descriere detaliată a activității/sesiunii.</p> <p>Instrucțiunile ar trebui să fie clare și scrise ca și cum cine va implementa sesiunea/activitatea nu ar avea cunoștințe anterioare despre subiect.</p> <p>În primul rând, trainerul va explica că sesiunea este despre diferitele tipuri de hărțuire cibernetică.</p> <p>Următorul pas va fi o discuție despre gândurile participanților.</p> <p>După aceasta, clasa va fi organizată în grupuri, iar formatorul va înmâna cartonașe cu câteva tipuri comune de cyberbullying.</p> <p>Următoarea activitate va fi căutarea de informații despre fiecare tip de cyberbullying în grupuri și, apoi, vor face o pânză rapidă în care vor descrie tipul la care au fost supuși. Ei trebuie să facă o prezentare pentru a o explica mai târziu.</p> <p>Odată ce participanții au terminat prezentarea, se vor deplasa prin clasă explicând celorlalte grupuri tipul de hărțuire cibernetică la care au fost supuși.</p>

	În cele din urmă, pentru a încheia sesiunea, trainerul va distribui participanților un chestionar despre miturile despre cyberbullying și apoi, aceștia trebuie să încheie cu explicația fiecărui răspuns. În cazul în care nu știu să explice, trainerul îi va ajuta.
Evaluare/ Verificare învățare:	Cum va verifica trainerul realizările de învățare ale participanților? Formatorul va verifica realizările învățării prin intermediul chestionarului.
Instrumente și modul de utilizare	Activitatea/sesiunea necesită vreun instrument anume? Ce este? Modul în care este folosit? Wordwall: https://wordwall.net/resource/20371998/example-on-how-to-use-wordwall Pânză: https://community.canvaslms.com/t5/Video-Guide/Canvas-Overview-Students/ta-p/383771
Context/referințe/ Surse:	Lecturi suplimentare despre activitate/sesiune și/sau referiri la alte activități/sesiuni care au inspirat-o pe cea de față. https://online.adelphi.edu/articles/social-workers-guide-to-cyberbullying-awareness-prevention/ https://www.accreditedschoolsonline.org/resources/cyberbullying-prevention-and-support/ https://www.umgc.edu/news/archives/2021/10/cyberbullying-five-common-misconceptions

Titlul atelierului	Îmbunătățirea abilităților digitale concentrându-se pe rețelele sociale pentru a le folosi într-un mod pozitiv
--------------------	--

Rezultatele învățării	<ul style="list-style-type: none"> - Cyberbullying și cum să definiți o situație ca acțiune de cyberbullying. - riscurile internetului pentru copii. - Riscurile majore ale internetului. - Cenzura pe internet pentru a ne proteja copiii de hărțuirea cibernetică.
Dimensiunea grupului	15-22 de tineri cu vârsta peste 18 ani
Durată	60-90 minute
Materiale pregătire și	
Descrierea sesiunii	<ul style="list-style-type: none"> - Definiția cyberbullying A fi hărțuit online se află pe locul patru, urmat de primirea de comentarii sexuale nedorite. - abordarea riscurilor potențiale asociate cu mass-media și media digitală. - Cum să facem diferența între glume și bullying, în care situație am spus că este cyberbullying - Cum să judecăm credibilitatea conținutului online prin intermediul rețelelor sociale (Facebook, TikTok, YouTube, twitter...), deoarece riscăm să fim absorbiți de surse și argumente mai complicate sau conflictuale decât ne dăm seama. - Cum să folosești rețelele sociale într-un mod pozitiv <p>1. Cronometru social:</p> <p>Utilizați un temporizator sau un instrument de urmărire a aplicației pentru a ajuta la o utilizare moderată. Acest lucru poate fi util pentru sănătatea mintală, deoarece cercetările au arătat că limitarea utilizării rețelelor sociale la cel mult 30 de minute pe zi poate reduce sentimentele de singurătate și depresie.</p> <p>Acest lucru poate fi la fel de simplu ca setarea unui memento pentru închiderea rețelelor sociale sau alegerea unui instrument de urmărire a aplicației, cum ar fi Forest sau Space, unde setarea preferințelor poate ajuta la monitorizarea sau limitarea utilizării rețelelor sociale.</p> <p>Stabilirea limitelor în jurul consumului de rețele sociale poate îmbunătăți și productivitatea — utilizarea rețelelor sociale poate fi o distragere a atenției către viața de zi cu zi, munca și sarcinile academice.</p> <p>2. Activitate socială:</p> <p>Nu uitați să faceți pauze pentru a vă deconecta de la ecran. O modalitate de a susține acest lucru este să urmezi zicala „fără din vedere, din minte”. Modificarea setărilor și dezactivarea notificărilor pentru aplicații, ascunderea aplicațiilor în dosare departe de ecranul de pornire sau făcând un pas mai departe și ștergerea aplicațiilor pentru a reduce și mai mult tentația.</p> <p>Încorporați timp fără ecran prin activitate fizică regulată, ceea ce reduce șansele de a dezvolta o dependență de rețelele sociale.</p>

	<p>Într-adevăr, schimbarea utilizării aplicațiilor cu o activitate fizică crescută pentru a îndeplini Ghidurile canadiene privind comportamentul sedentar și petrecerea timpului activ în aer liber poate ajuta, de asemenea, la reducerea stresului și a depresiei.</p> <p>3. Gustări sociale:</p> <p>Nu vorbim despre gustare în timp ce parcurgeți rețelele sociale! În schimb, la fel cum credem că unele alimente sunt bogate în nutrienți care ne hrănesc corpul (cum ar fi merele și morcovii), iar altele ca sărace în nutrienți și mai puțin utile pentru corpul nostru (cum ar fi prăjitura de ciocolată și bomboane), rețelele sociale pot fi considerate. de în același mod: logodna care ne face să ne simțim bine sau ne lasă rău.</p> <p>Încercați să utilizați rețelele sociale în moduri care să se simtă bine sau care au un scop. Exemplele de utilizare productivă și pozitivă a rețelelor sociale includ conectarea cu prietenii și familia care îi susțin sau utilizarea acestora pentru a sursa informații utile.</p> <p>Înainte de a vă angaja pe rețelele de socializare, fiți conștient de a nu distribui sau postați în exces atunci când sunteți stresat sau anxios, deoarece acest lucru poate duce la o experiență negativă în rețelele sociale.</p> <p>4. Responsabilitate socială:</p> <p>Fiți responsabil față de dvs. și față de ceilalți în ceea ce privește utilizarea rețelelor sociale. Acest lucru ar putea însemna să contactați familia, prietenii și colegii de încredere pentru a le cere să vă reamintească cu blândețe atunci când vă surprind verificând telefonul în timpul interacțiunii față în față. Sau puteți profita de aplicațiile încorporate de monitorizare a rețelelor sociale de pe telefon pentru a stabili obiective de utilizare a rețelelor sociale și pentru a utiliza aplicațiile pentru a vă urmări progresul!</p> <p>Este util să ne gândim la rețelele sociale ca la un instrument care necesită o anumită pregătire pentru a fi utilizat în mod corespunzător.</p> <p>Găsind strategiile care funcționează pentru noi pentru a ne ajuta să gestionăm utilizarea rețelelor sociale, putem saluta o relație pozitivă și sănătoasă cu rețelele sociale.</p> <p>Cum să oprim această agresiune cibernetică la care putem fi expuși noi, familia și copiii.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Campanii online.
Debriefing	

Titlul activității	Consecințele utilizării rețelelor sociale și a agresiunii cibernetice.
Descriere pas cu pas:	<p><i>Cât va dura activitatea/sesiunea?</i></p> <p>Prezentare și brainstorming (10 min)</p> <p>Video și discuție (10 min)</p> <p>Activitate individuală (10 min)</p> <p>Discuție de grup (10 min)</p> <p>Discuție cu antrenorul (20 min)</p>
Materiale necesare:	<p><i>De ce materiale va avea nevoie trainerul pentru a implementa această activitate/sesiune?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un computer pentru antrenor - Participanții la computere sau telefoane - Un proiector - acces la internet - La bordul
Durăta:	<p><i>Cât va dura activitatea/sesiunea?</i></p> <p>1 oră</p>

Preparare:	<p><i>Ce va trebui să pregătească trainerul pentru a implementa această activitate/sesiune?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - O prezentare cu mentimetru: https://www.menti.com/a158tb61d8xy - Două videoclipuri diferite despre hărțuirea cibernetică: > Words Hurt, un scurtmetraj Cyberbully: https://www.youtube.com/watch?v=Y9D2PFD7nTI
Rezultate învățării:	<p><i>Aici este o descriere detaliată a activității/sesiunii.</i></p> <p><i>Instrucțiunile ar trebui să fie clare și scrise ca și cum cine va implementa sesiunea/activitatea nu ar avea cunoștințe anterioare despre subiect.</i></p> <p>Formatorul invită toți participanții să se alăture brainstorming-ului despre consecințele acesteia. Pentru a face brainstorming, trainerul va explica liniile directe despre utilizarea aplicației pe care urmează să o utilizeze, Mentimeter, astfel încât să poată accesa aplicația. Odată ce toți participanții s-au autentificat, aceștia pot răspunde la întrebarea prezentată.</p> <p>După ce participanții au făcut brainstormingul și după vizionarea răspunsurilor, următorul pas va fi vizualizarea videoclipului despre cyberbullying și apoi, participanții își vor da părerea despre acesta.</p> <p>Odată ce au vizionat videoclipurile, trainerul va distribui diferite scenarii în care o persoană se confruntă cu hărțuirea cibernetică și fiecare participant va trebui să scrie diferite moduri de a gestiona situația și de a o rezolva. După aceasta, vor fi create grupuri pentru a discuta și a găsi o soluție generală. Pentru a face acest lucru, vor avea nevoie de aplicația numită Padlet.</p> <p>Odată terminat padletul, participanții și trainerul vor discuta diferitele soluții pentru a ajunge la o concluzie generală.</p>
Evaluare/ Verificare învățare:	<p><i>Cum va verifica trainerul realizările de învățare ale participanților?</i></p> <p>Formatorul va verifica realizările învățării prin lucrările înmânate participanților și prin diferitele soluții la scenarii.</p>
Instrumente și modul de utilizare	<p><i>Activitatea/sesiunea necesită vreun instrument anume? Ce este? Modul în care este folosit?</i></p> <p>Va fi folosită aplicația Mentimeter. Această aplicație vă permite să creați prezentări și întâlniri.</p>

	<p>https://fetliu.net/teaching-technologies/mentimeter-polling/#:~:text=Mentimeter%20is%20all%20online%20and,are%20displayed%20in%20real%20time.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=J6eaEfaxH70</p> <p>Va fi utilizată aplicația Padlet.</p> <p>https://www.google.com/search?q=how+to+use+padlet&rlz=1C5GCEA_enES901ES901&oq=how+to+use+padlet&aqs=chrome..69i57j0i22i30l9.3613j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF8#ie=UTF8#:028cdbe9,vid:KmJY4j_F8Xc,st:140</p> <p>https://teachers.tech/how-to-use-padlet/?utm_content=cmp-true</p>
<p>Context/referințe/ Surse:</p>	<p><i>Lecturi suplimentare despre activitate/sesiune și/sau referiri la alte activități/sesiuni care au inspirat-o pe cea de față.</i></p> <p>https://thelawdictionary.org/article/what-are-the-consequences-of-cyberbullying/</p> <p>https://socialmediavictims.org/cyberbullying/effects/</p>

Titlul atelierului	Povești digitale ca instrument de educare și sensibilizare a tinerilor cu privire la Cyberbullying
Rezultatele învățării	<p>Importanța metodei abilităților de povestire digitală.</p> <p>Cum și cine poate folosi Storytelling.</p> <p>De ce trebuie să învățăm Storytelling?</p> <p>Avantajele și dezavantajele povestirii digitale.</p>
Dimensiunea grupului	15-22 de tineri cu vârsta peste 18 ani
Durată	60-90 minute
Materiale și pregătire	-
Descrierea sesiunii	<p>Importanța metodei abilităților de povestire digitală.</p> <ul style="list-style-type: none"> - mod distractiv de învățare pentru elevi - diversitatea instrumentelor de învățare și predare - exprimându-se prin diferite tipuri de surse online - crearea și partajarea conținutului pe subiect - crește creativitatea - capacitatea de a se conecta cu ceilalți - ele ne permit să comunicăm la un alt nivel - se poate face de către profesori și elevi - ajută la dobândirea de noi competențe care sunt esențiale pentru activități online sigure <p>Cum și cine poate folosi Storytelling.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scop clar - Briefing detaliat - Împărtășirea cunoștințelor cu ceilalți - Colaborare pe instrumente digitale, nu fiecare om pentru sine - Utilizarea instrumentelor digitale - Folosind creativitatea - lucru in echipa - Conectarea experiențelor din viața reală cu cele digitale - Pauze scurte pentru a lua o pauză de pe ecran

	<ul style="list-style-type: none"> - Vorbind despre lucrurile la care lucrează toată lumea - Împărtășirea personală a experiențelor care se întâmplă online <p>De ce trebuie să învățăm Storytelling?</p> <ul style="list-style-type: none"> - a educa - pentru a vă conecta offline și online; experiențe de viață cu experiențe digitale - ajută la dezvoltarea elevilor folosind instrumente cu care sunt foarte familiarizați - studenții vor fi mai liberi să-și împărtășească experiențele într-un mod creativ folosind metode mai inovatoare. <p>Avantajele și dezavantajele povestirii digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - consolidarea și împuternicirea profesorilor și studenților - creând experiențe de învățare variate prin intermediul acestora - poți învăța prin intermediul lor în propriul tău program - interactivitate - incluziunea digitală - reduce contactul uman
Debriefing	

Titlul activității	VORBESTE
Descriere pas cu pas:	<p>Cât va dura activitatea/sesiunea?</p> <p>Introducere (10 min)</p> <p>Slogan și soluție (15 min)</p> <p>Pânză (20 min)</p> <p>Video (10 min)</p>
Materiale necesare:	<p>De ce materiale va avea nevoie trainerul pentru a implementa această activitate/sesiune?</p> <ul style="list-style-type: none"> - La bordul - acces la internet - Telefoane sau computere pentru studenți - Proiector - Computer pentru antrenor
Durată:	<p>Cât va dura activitatea/sesiunea?</p> <p>1 oră</p>
Preparare:	<p>Ce va trebui să pregătească trainerul pentru a implementa această activitate/sesiune?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un videoclip de pe Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=tJsGGsPNakw&t=254s
Rezultate ale învățării:	<p>Aici este o descriere detaliată a activității/sesiunii.</p> <p>Instrucțiunile ar trebui să fie clare și scrise ca și cum cine va implementa sesiunea/activitatea nu ar avea cunoștințe anterioare despre subiect.</p> <p>Formatorul va invita participanții să spună cuvinte legate de cyberbullying și le va scrie pe tablă.</p> <p>Odată făcut acest lucru, clasa va fi organizată în diferite grupe și fiecare grupă va alege un cuvânt scris pe tablă.</p> <p>Apoi, vor crea un slogan pozitiv din acel cuvânt, își pot folosi telefoanele pentru a căuta inspirație. Odată ce au făcut sloganul, vor găsi o modalitate de a rezolva această problemă (de exemplu, cineva face fotografii cu o persoană fără ca ea să știe. Soluția: discutați cu directorul despre asta).</p> <p>După ce participanții au realizat sloganul, participanții și trainerul vor realiza un Canva cu diferitele sloganuri cu culorile proiectului.</p> <p>Pentru a încheia cursul, elevii vor vedea un scurtmetraj despre importanța verificării dacă o persoană este bine.</p>

Evaluare/ Verificare învățare:	Cum va verifica trainerul realizările de învățare ale participanților? Trainerul va verifica realizările învățării cu sloganul și soluția pe care o propune. Evaluarea se va face pe grupe.
Instrumente și modul de utilizare	Activitatea/sesiunea necesită vreun instrument anume? Ce este? Modul în care este folosit? Pânză: https://community.canvaslms.com/t5/Video-Guide/Canvas-Overview-Students/ta-p/383771
Context/referințe/ Surse:	Lecturi suplimentare despre activitate/sesiune și/sau referiri la alte activități/sesiuni care au inspirat-o pe cea de față. https://www.unicef.org/end-violence/how-to-stop-cyberbullying https://www.endcyberbullying.net/preventing-cyberbullying https://sloganshub.org/cyber-bullying-slogans/

4.3. ACTIVITĂȚI DE ATELIER „POVESTIREA DIGITALĂ”

Titlul activității	Provocare de povestire digitală
Descriere pas cu pas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduceți conceptul de povestire digitală și oferiți exemple de povești digitale (de exemplu, scurtmetraje, hărți interactive, eseuri foto) pentru a inspira și motiva participanții. 2. Împărțiți participanții în grupuri mici și atribuiți fiecărui grup un subiect sau o temă (de exemplu, dreptate socială, probleme de mediu, experiențe personale). 3. Instruiți fiecărui grup să folosească software sau aplicații de povestire digitală pentru a crea o poveste multimedia care încorporează imagini, videoclipuri și/sau audio. 4. Încurajați participanții să fie creativi și să experimenteze cu diferite instrumente și tehnici pentru a-și îmbunătăți poveștile digitale. 5. Odată ce poveștile sunt finalizate, cereți fiecărui grup să-și prezinte povestea digitală celorlalți participanți. 6. După ce toate grupurile au prezentat, ține o discuție despre diferitele tehnici de povestire utilizate și impactul povestirii digitale în societatea de astăzi.
Materiale necesare:	<ul style="list-style-type: none"> • Calculatoare sau dispozitive mobile cu acces la internet • Software sau aplicații de povestire digitală (de exemplu, Adobe Spark, StoryMapJS, Animoto) • Acces la media digitală (de exemplu, imagini, videoclipuri, audio)
Durată:	60-120 de minute
Preparare:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selectați software-ul sau aplicațiile de povestire digitală adecvate: căutați și selectați software-ul sau aplicațiile de povestire digitală adecvate vârstei și accesibile participanților. Testați software-ul sau aplicațiile în avans pentru a vă asigura că sunt ușor de utilizat și compatibile cu dispozitivele pe care participanții le vor folosi. 2. Colectați resurse multimedia: Colectați o varietate de resurse multimedia (de exemplu, imagini, videoclipuri, audio) legate de subiectele atribuite. Asigurați-vă că aceste resurse sunt adecvate pentru grupa de vârstă și sunt aliniate cu obiectivele de învățare ale activității. 3. Atribuiți subiecte sau teme participanților înaintea activității, pentru a vă asigura că aceștia au timp suficient pentru a cerceta și a aduna resurse. 4. Furnizați instrucțiuni clare: furnizați instrucțiuni clare cu privire la obiectivele activității, subiectele sau temele atribuite și așteptările pentru poveștile digitale. Furnizați resurse și tutoriale despre cum să utilizați software-ul sau aplicațiile de povestire digitală selectate. 5. Asigurați-vă cerințele tehnice: Asigurați-vă că toate cerințele tehnice sunt îndeplinite înaintea activității, inclusiv accesul la computere sau dispozitive

	mobile cu acces la internet și lățime de bandă și spațiu de stocare adecvat pentru poveștile digitale
Rezultate ale învățării:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participanții își vor dezvolta creativitatea și vor învăța să se exprime prin diferite medii. 2. Participanții vor dobândi experiență în utilizarea software-ului și instrumentelor de povestire digitală și vor învăța să încorporeze elemente multimedia în povestirea lor. 3. Participanții își vor exercita abilitățile de comunicare prezentând poveștile lor digitale altora și vor primi feedback de la colegii lor. 4. Participanții vor lucra în grupuri mici și vor învăța să colaboreze eficient pentru a crea o poveste digitală coerentă. 5. Participanții vor fi expuși la diferite probleme sociale și de mediu prin subiectele atribuite și vor învăța să-și exprime perspectivele asupra acestor probleme prin poveștile lor digitale.
Evaluare/ Verificare învățare:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Feedback de la colegi: încurajați participanții să-și ofere feedback unul altuia cu privire la poveștile lor digitale. Acest lucru poate ajuta la promovarea abilităților de colaborare și comunicare, oferind în același timp o oportunitate pentru participanți de a reflecta asupra propriei activități și de a-și îmbunătăți tehnicile de povestire. 2. Auto-reflecție: Oferiți participanților un chestionar de autorefecție sau un prompt pentru a-și evalua propria învățare și implicare în timpul activității. Acest lucru îl poate ajuta pe trainer să obțină o perspectivă asupra experiențelor individuale ale participanților și să identifice domeniile de îmbunătățire. 3. Observarea și luarea de note: Observați participanții în timpul activității și luați note despre implicarea, participarea și rezultatele învățării lor. Acest lucru îl poate ajuta pe trainer să identifice zonele de succes și zonele de îmbunătățire.
Instrumente și de utilizare	<p><u>Adobe Spark</u> - Adobe Spark este o platformă digitală de povestire care permite utilizatorilor să creeze povești vizuale folosind o varietate de elemente multimedia, inclusiv imagini, videoclipuri și text. Utilizatorii pot alege dintre diverse șabloane și instrumente de proiectare pentru a crea conținut cu aspect profesional pentru rețelele sociale, site-uri web și prezentări.</p> <p><u>Story Map JS</u> - StoryMapJS este un instrument digital gratuit care permite utilizatorilor să creeze hărți interactive care spun o poveste. Utilizatorii pot adăuga text, imagini și videoclipuri în fiecare punct de pe hartă pentru a crea o poveste bogată în multimedia. Pentru a utiliza StoryMapJS, utilizatorii își pot crea un cont, pot alege un șablon, pot adăuga locații și își pot personaliza povestea cu elemente multimedia.</p> <p><u>Animoto</u> - Animoto este o platformă de creare video bazată pe cloud, care permite utilizatorilor să creeze videoclipuri cu aspect profesional folosind fotografiile, clipuri video și muzică. Pentru a folosi Animoto, utilizatorii pot alege un șablon, își pot încărca fișierele media și își pot personaliza videoclipul cu text, subtitrări și muzică folosind interfața intuitivă de tip drag-and-drop a platformei.</p>

Context/referințe/Surse:	-
--------------------------	---

Titlul activității	Ce vezi?
Descriere pas cu pas:	<p>Participanții vor fi împărțiți în 6 grupuri sau mai puțin în funcție de numărul de start.</p> <p>Trei videoclipuri vor fi alocate aleatoriu grupurilor (1 videoclip pentru 2 grupuri).</p> <p>Fiecare grup va fi însărcinat cu evaluarea videoclipului, ceea ce înseamnă descrierea evenimentelor din videoclip, care ar fi putut fi declanșatorul evenimentelor/problemelor din videoclip, cum pot fi prevenite acele probleme și în ce alte moduri pot fi reprezentate aceste probleme.</p> <p>Un facilitator va fi distribuit în două grupuri în cazul întrebărilor despre lucrare sau subiectul în sine.</p> <p>Grupurilor li se vor oferi hârtii, pixuri, foi de flipchart, markere și 25 de minute de timp pentru îndeplinirea sarcinii.</p> <p>Flipchart-ul poate fi folosit pentru a răspunde creativ sarcinii de prezentare a rezultatului final, dar prezentarea poate fi și verbală.</p> <p>După prezentările tuturor grupurilor, facilitatorii ar trebui să deschidă o discuție cu întregul grup și să pună întrebări pentru a evalua munca în grup, atelierul în sine și, în general, pentru a înțelege dinamica grupului.</p>
Materiale necesare:	proiector, videoclipuri (<u>Videoclipuri</u>), hârtii, pixuri, markere, flipchart
Durată:	<p>45-60 de minute (5+25*+15*=explicarea sarcinii + lucru la sarcină + prezentări de lucru și discuții)</p> <p>*timp suplimentar posibil pentru discuții prelungite despre prezentări și pentru finalizarea lucrărilor în cadrul grupurilor</p>
Preparare:	Facilitatorul va trebui să găsească clipuri video adecvate pentru tema dorită și să revizuiască cunoștințele referitoare la subiectul său, precum și abilitățile asertive de cooperare cu participanții.
Rezultate ale învățării:	<ul style="list-style-type: none"> ● Facilitatorii vor înțelege dinamica grupului în timp ce interacționează cu participanții în timpul de lucru al sesiunii. Folosind feedback-ul de la participanți, ei vor ști, de asemenea, cum să îmbunătățească atelierul și pentru rolul lor în acesta în viitor. ● Participanții vor înțelege existența unor perspective diferite cu privire la un lucru universal, deoarece un videoclip pe două grupuri oferă o posibilitate deschisă pentru perspective diferite și soluții de problemă. ● Rezultatul învățării pentru participanți și facilitatori va fi oportunitatea unei experiențe prospere de team building, în special în cadrul formării internaționale.

	<ul style="list-style-type: none"> • Participanții vor înțelege mai multe despre subiectul oferit, dar și despre povestirea digitală într-un sens al abordării unei probleme.
Evaluare/ Verificare învățare:	<p>După această activitate, facilitatorii vor începe o discuție despre activitate, unde îi vor întreba pe participanți ce părere au despre sesiune și cum i-a afectat.</p> <p>La sfârșitul discuției, facilitatorii vor invita participanții la o sesiune de debriefing, unde vor primi feedback suplimentar de la participanți (debriefing-ul poate fi făcut în orice mod pe care facilitatorul îl consideră potrivit).</p> <p>Se poate face într-un mod creativ, pe un flipchart sau folosind un simplu test).</p>
Instrumente și modul de utilizare	<p>Abilitățile de comunicare și deschiderea către împărtășirea cunoștințelor ca instrumente principale ale unui lucrător de tineret ar trebui implementate atât de la participanți, cât și de la facilitatori..</p>
Context/referințe/ Surse:	<p><i>Lecturi suplimentare despre activitate/sesiune și/sau referiri la alte activități/sesiuni care au inspirat-o pe cea de față.</i></p>

Titlul activității	Caseta de perspectivă
<p>Descriere pas cu pas:</p>	<p>Facilitatorul va începe sesiunea scoțând o cutie/flipchart, note lipicioase și creioane. Fiecare participant trebuie să primească 2 note lipicioase și un creion.</p> <p>Apoi, facilitatorul va cere participanților să scrie un cuvânt care le vine în minte, care descrie subiectul care a fost selectat, într-un mod în care participanții să înțeleagă subiectul. (subiectul ar trebui să fie legat de poveștile pe care le-a creat facilitatorul)</p> <p>După aceea, participanții vor pune notițele lipicioase într-o cutie/flipchart, când toată lumea a pus notițele în/pe cutie/flipchart, formatorii vor începe să citească notează unul câte unul și discută cu participanții dacă acel cuvânt coincide cu subiectul.</p> <p>În urma discuției, facilitatorul va explica subiectul folosind definiția precisă și va oferi participanților lucrări cu acea definiție ca fișă pentru a fi folosită în restul atelierului. (această parte a activității ar trebui să dureze 30 de minute)</p> <p>Această sesiune de pornire ar trebui folosită ca o modalitate de a aduce subiectul mai aproape de participanți. Facilitatorul ar trebui să folosească prima parte a sesiunii pentru a-i prezenta în a doua parte a sesiunii.</p> <p>A doua parte a sesiunii începe cu facilitatorul care împarte participanții în două grupuri (5 minute).</p> <p>Ambele grupuri vor primi o poveste. Poveștile vor fi din două perspective ale violenței de la egal la egal, una din partea agresorului și cealaltă din partea victimei.</p> <p>Când ambele grupuri primesc povestea, facilitatorul va oferi explicații suplimentare despre sarcină. Ambele grupuri ar trebui să vină cu o modalitate de a-și face povestea adevărată.</p> <p>(De exemplu, când vine vorba de povestea bătașului, grupul ar trebui să încerce să explice că nu este vina lui și să se comporte ca și cum ar fi avocatul bătașului și același lucru este valabil și pentru povestea victimei) (25 de minute).</p> <p>După ce ambele grupuri vin cu o modalitate de a-și apăra partea din poveste, începe dezbateră (30 de minute).</p> <p>Ambele grupuri ar avea 10 minute pentru a explica și a-și apăra partea din poveste, după care ar urma o perioadă de 5 minute în care părțile adverse ar avea ocazia să răspundă la unele dintre întrebările/argumentele pe care le-a formulat celălalt grup.</p> <p>După aceea, există o perioadă de 5 minute în care facilitatorul va deschide o discuție la nivel de grup cu privire la existența diferitelor perspective și la modul în care aceasta poate fi benefică.</p> <p>La sfârșitul zilei de lucru începe sesiunea de debriefing.</p>
<p>Materiale necesare:</p>	<p>Creion, note lipicioase, fișe (hârtie cu perspective diferite asupra aceleiași povești/text), casetă/flipchart și markere.</p>
<p>Durată:</p>	<p>90 de minute</p>
<p>Preparare:</p>	<p>Facilitatorul ar trebui să vină cu o poveste cu două perspective diferite care să poată fi folosite în exercițiu. Poveștile pot fi interschimbabile pentru fiecare sesiune (poate fi o poveste online sau offline).</p>

	<p>În plus, facilitatorul ar trebui să studieze subiectul pe care a decis să îl folosească pentru sesiune (facilitatorul ar trebui să cunoască subiectul mai bine decât participanții).</p>
Rezultate ale învățării:	<p>Facilitatorii vor înțelege dinamica grupului în timp ce interacționează cu participanții în timpul de lucru al sesiunii.</p> <p>Folosind feedback-ul de la participanți, ei vor ști, de asemenea, cum să îmbunătățească atelierul și pentru rolul lor în acesta în viitor.</p> <p>Participanții vor înțelege existența unor perspective diferite cu privire la un lucru universal, deoarece o poveste pe două grupuri oferă o posibilitate deschisă pentru perspective diferite.</p> <p>Rezultatul învățării pentru participanți și facilitatori va fi oportunitatea unei experiențe prospere de team building, în special la nivel internațional Instruire.</p> <p>Participanții vor înțelege mai multe despre subiectul oferit, dar și despre povestirea digitală într-un sens al abordării unei probleme.</p>
Evaluare/ Verificare învățare:	<p>După această activitate, formatorii vor începe o discuție despre activitate, unde îi vor întreba pe participanți ce părere au despre sesiune și cum i-a afectat.</p> <p>La sfârșitul discuției, formatorii vor invita participanții la o sesiune de debriefing, unde vor primi feedback suplimentar de la participanți (debriefing-ul poate fi făcut în orice mod pe care facilitatorul îl consideră potrivit. Se poate face într-un mod creativ pe un flipchart sau folosind un test simplu).</p>
Instrumente și de modul de utilizare	<p>Abilitățile de comunicare și deschiderea către împărtășirea cunoștințelor ca instrumente principale ale lucrătorului de tineret ar trebui implementate atât de la participanți, cât și de la facilitatori.</p> <p>Poveste (Poveste)</p>
Context/referințe/Surse:	

Titlul activității	Sentimentele tale - Povestea ta
<p>Descriere pas cu pas:</p>	<p>Facilitatorul va împărți (prin metoda dorită) participanții în cele trei grupuri diferite (mărimea grupurilor este decisă de numărul de participanți la începutul sesiunii).</p> <p>Fiecare dintre grupuri primește o poziție, înainte de a primi textul (pozițiile sunt: pozitive, negative și neutre) (această parte ar trebui să dureze maximum 10 minute).</p> <p>După ce a primit textul, fiecare grup ar trebui să se gândească la o modalitate de a reprezenta și explica textul folosind opiniile sale.</p> <p>Facilitatorul ar trebui să verifice toate grupurile și să ofere ajutor dacă este necesar (lucrarea în grupuri ar trebui să dureze până la 30 de minute).</p> <p>După aceea, facilitatorul va invita toate grupurile să-și prezinte povestea și modul în care au văzut-o pe baza poziției lor (această parte ar trebui să dureze 15 minute, 5 minute per grup).</p> <p>La sfârșit, facilitatorul ar trebui să folosească ultimele 5 minute ale sesiunii pentru a pune câteva întrebări la care participanții ar trebui să răspundă pe baza propriilor opinii personale (întrebările trebuie să fie simple, precise și conectate direct la subiect).</p>
<p>Materiale necesare:</p>	<p>fișă (pozitive, negative și neutre) pixuri, markere, flipchart.</p>
<p>Durată:</p>	<p>60 de minute</p>
<p>Preparare:</p>	<p>Facilitatorul ar trebui să găsească sau să creeze o poveste care poate fi văzută în 3 moduri diferite (pozitiv, negativ și neutru).</p> <p>Ei ar trebui, de asemenea, să fie informați despre subiectul pe care îl aleg mai mult decât participanții (astfel încât să poată oferi o perspectivă asupra subiectului)</p>
<p>Rezultate ale învățării:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Facilitatorii vor înțelege dinamica grupului în timp ce interacționează cu participanții în timpul de lucru al sesiunii. Folosind feedback-ul de la participanți, ei vor ști, de asemenea, cum să îmbunătățească atelierul și rolul lor în acesta în viitor. ● Participanții vor înțelege existența unor perspective diferite cu privire la un lucru universal, deoarece o poveste pe două grupuri oferă o posibilitate deschisă pentru perspective diferite. ● Rezultatul învățării pentru participanți și facilitatori va fi oportunitatea unei experiențe prospere de team building, în special în cadrul formării internaționale. ● Participanții vor înțelege mai multe despre subiectul oferit, dar și despre povestirea digitală într-un sens al abordării unei probleme.
<p>Evaluare/ Verificare învățare:</p>	<p>După această activitate, facilitatorii vor începe o discuție despre activitate, unde îi vor întreba pe participanți ce părere au despre sesiune și cum i-a afectat. La sfârșitul discuției, facilitatorii vor invita participanții la o sesiune de debriefing, unde vor primi</p>

	<p>feedback suplimentar de la participanți (debriefing-ul poate fi făcut în orice mod pe care facilitatorul îl consideră potrivit.</p> <p>Se poate face într-un mod creativ, pe un flipchart sau folosind un simplu test).</p>
Instrumente și modul de utilizare	<p>Abilitățile de comunicare și deschiderea către împărtășirea cunoștințelor ca instrumente principale ale lucrătorului de tineret ar trebui implementate atât de la participanți, cât și de la facilitatori.</p>
Context/referințe/Surse:	<p><i>Lecturi suplimentare despre activitate/sesiune și/sau referiri la alte activități/sesiuni care au inspirat-o pe cea de față.</i></p>

„Sprijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în aceasta.”