

GET YOUR FACTS STRAIGHT

Schema de instruire cu rezultatele învățării

Dezinformarea pe rețelele sociale pentru copii de 14-16 ani și părinții / bunicii lor

Numele proiectului	Get your facts straight!
Numărul livrabilei	2
Titlul documentului	Schema de instruire cu rezultatele învățării
Pregătit de către	EAVI (Asociația Europeană pentru interesele telespectatorilor)
Autori	Paolo Celot și Fulin Low
Colaboratori	Toți partenerii de proiect

Istoricul revizuirii documentului		
Versiunea	Data	Rezumatul modificărilor
V01	14/12/2019	Livrarea primei versiuni a D2
V02	18/12/2019	Includerea sugestiilor transmise de către parteneri
V03	05/02/2020	Includerea sugestiilor transmise de către parteneri

Notă pentru utilizatorii acestei scheme de instruire

- Conținutul va lua în considerare, pe cât posibil, circumstanțele fiecărui participant, interesele specifice segmentului de vârstă și tipurile de platformă folosite, informații care urmează să fie descoperite prin aplicarea sondajului de pre-instruire dar și prin alte instrumente alese de către formator.
- Formatorii pot decide când să efectueze sondajul de pre-instruire. Acesta poate fi aplicat în timpul înregistrării la curs a participanților sau ca activitate de curs la începutul primei sesiuni.
- Există trei module de formare în total iar formatorii pot decide cum să împartă schema de instruire în sesiuni separate. De exemplu, modulul 1 și o parte din modulul 2 pot fi predate într-o singură sesiune, cu pauze între ele. Evaluarea finală poate fi organizată și într-o zi separată.
- Flexibilitatea și adaptarea acestei scheme de formare, cu expertiza și aprecierea formatorilor și feedback-ul participanților, va face experiența mai memorabilă și mai eficientă.
- Utilizatorii pot de asemenea face referire la setul de instrumente care va fi disponibil la o dată ulterioară.

După zece ore de formare (5 ore individuale și 5 ore în comun), fiecare participant va putea să răspundă la următoarele:

- Ce este dezinformarea? Câte tipuri de dezinformare există?
- Cum pot detecta ceea ce este real și ceea ce este fals pe Facebook sau Twitter?
- Ce instrumente practice pot folosi pentru a distinge informațiile de propagandă?
- Cum pot învăța să acord mai multă atenție și să exersez abilități de gândire critică?
- De ce este de fapt dezinformarea publicată online? Cine beneficiază de pe urma acesteia?
- Și cum îmi afectează aceasta viața?

Obiectivul instruirii - Obiectivul final este acela de a sensibiliza cu privire la dezinformarea întâlnită pe rețelele de socializare și de a învăța care sunt etapele necesare pentru a răspunde în mod responsabil. Prin urmare, participanții vor dobândi cunoștințe generale și abilități de bază pentru a face față dezinformării atunci când se află pe rețelele de socializare.

Obiectivul de învățare 1 – A înțelege ce este dezinformarea

Obiectivul de învățare 2 – A înțelege modul în care media socială câștigă bani și de ce dezinformarea este prezentă pe rețelele de socializare

Obiectivul de învățare 3 – A înțelege cum să recunoașteți și să reacționați la dezinformare.

Focalizare

- 1) Furnizați informații generale pentru a identifica și a încadra problema, pentru a permite înțelegerea și recunoașterea dezinformării pe rețelele sociale
- 2) Creșterea gradului de conștientizare cu privire la motivele pentru care dezinformarea este publicată online pentru a induce în eroare în mod intenționat utilizatorii
- 3) Disponibilitatea de a lua măsuri adecvate atunci când întâlnești dezinformarea

Prin urmare, participanții vor putea realiza următoarele:

- 1.0** Pot explica diferența dintre informare și dezinformare
- 1.1** Pot identifica tipurile de știri înșelătoare
- 2.1** Înțeleg consecințele de a crede și de a distribui știri false pentru societate și pentru propria persoană
- 2.2** Înțeleg motivele pentru care dezinformarea este publicată cu intenția de a mă induce în eroare
- 2.3** Știu că există unele interese politice sau comerciale care încearcă să-mi afecteze comportamentul online
- 2.4** Am o idee generală despre modul în care algoritmiile afectează ceea ce vedem online
- 3.1** Înțeleg ce sunt exemplele de surse de informații credibile
- 3.2** Știu să verific informațiile și știu schimbările din peisajul media
- 3.3** Știu cum să mă apăr de amenințări și riscuri pe rețelele sociale

3.4 Știu ce pot face pentru a fi un utilizator al rețelelor sociale pozitiv și responsabil.

Modulul 1: Ce este dezinformarea

Dimensiunea clasei: 20 de persoane

Notă: Dacă toți cei 20 de participanți sunt seniori, vă recomandăm să împărțiți clasa în 2 grupuri, adică 2 clase separate

Cunoștințe anterioare necesare:

Este necesar ca participanții să aibă anumite abilități de alfabetizare media, astfel încât aceștia să fi avut experiență de navigare și interacțiune cu media.

Activitate / consultare înainte de predarea lecției

Participanții trebuie să completeze un sondaj pentru a ști care este nivelul lor de conștientizare privind știrile false, precum și platformele de socializare pe care aceștia le folosesc. În timpul înregistrării, aceștia vor indica, de asemenea, vârsta, abilitățile lingvistice, interesele și alte abilități.

Consiliere privind obiectivele de instruire și schița de instruire simplificată, astfel încât aceștia să știe la ce se înscriu.

Aflați despre așteptările participanților, care trebuie juxtapuse cu feedback-ul colectat la finalul instruirii.

Obiective de învățare:

1.0 Pot explica diferența dintre informare și dezinformare

1.1 Pot identifica tipurile de știri înșelătoare

Activitate + Durată	Descriere	Resurse și materiale sugerate	Obiective de învățare
Introducere (5-10 minute)	Parcurgeți obiectivele cursului și obiectivele de formare ale sesiunii actuale	Diapozitive simple/ fișiere / liste de verificare	
Cu privire la definiții (10 minute)	<p>În primul rând, cereți participanților să împărtășească propriile lor idei/definiții privind cei doi termeni: informare versus dezinformare.</p> <p>Oferiți definiția informării și a dezinformării punând accent pe intenție. Acest lucru realizează tranziția către următoare activitate.</p> <p>Implicați participanții să își împărtășească propriile experiențe.</p>	<p>Diapozitive simple/ fișiere / liste de verificare</p> <p>https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/information-disorder (pentru ca formatorii să știe și să fie informați, fără obligația de a preda la clasă)</p>	1.0 Pot explica diferența dintre informare și dezinformare
Explorați tipuri de știri înșelătoare (30 de minute)	<p>Formatorii parcurg cu participanții tipurile de știri înșelătoare utilizând Info graficul</p> <p>Adresați întrebări deschise acolo unde este posibil.</p>	<p>Info graficul sau o resursă alternativă</p> <p>Culisele 'Fake News' 10 Tipuri de informații derutante (nu este disponibil în toate limbile)</p> <p>Formatorii pot adapta / simplifica resursa, dacă este nevoie</p>	1.1 Pot identifica tipurile de știri înșelătoare

<p>Potrivirea – Consolidarea a ceea ce a fost învățat (30 minute)</p>	<p>Lucrul în echipă (perechi)</p> <p>Elevii lucrează în perechi pentru a potrivi știrile la categoria corespunzătoare</p> <p>Formatorii să verifice apoi cu întreaga clasă și să explice de ce anumite știri se încadrează în anumite categorii, dacă este necesar</p> <p>Participanții pot vorbi liber despre experiențele lor</p>	<p>Diapozitivele PowerPoint cu tipuri de știri înșelătoare văzute pe platformele de socializare</p> <p>N.B. Se recomandă utilizarea diferitelor exemple de știri înșelătoare cu fiecare grup țintă (tineri / adulți), pe baza intereselor lor.</p> <p>Poate fi sub formă de fișe, astfel încât participanții să poată vedea mai clar și în cazul unor erori tehnice</p>	<p>Evaluare</p>
<p>Feedback 5-10 minute</p>	<p>Formatorii să se asigure că toată lumea are ocazia să își exprime opiniile.</p>	<p>Hârtie de scris pentru a lua notițe dacă este necesar</p>	

Total 90 de minute

Modulul 2: Modul în care media socială câștigă bani și de ce dezinformarea și propaganda sunt foarte prezente pe rețelele de socializare

Dimensiunea clasei: 20 de persoane

Cunoștințe anterioare necesare:

Este necesar ca participanții să aibă anumite abilități de alfabetizare media, astfel încât aceștia să fi avut experiență de navigare și interacțiune cu media.

Obiective de învățare:

- 2.1 Înțeleg consecințele de a crede și de a distribui știri false pentru societate și pentru propria persoană
- 2.2 Înțeleg motivele pentru care dezinformarea este publicată cu intenția de a mă induce în eroare
- 2.3 Știu că există unele interese politice sau comerciale care încearcă să-mi afecteze comportamentul online
- 2.4 Am o idee generală despre modul în care algoritmiile afectează ceea ce vedem online

Activitate + Durată	Descriere	Resurse și materiale sugerate	Obiective de învățare
Introducere (10 minute)	Recapitulați Modulul 1 și parcurgeți scurt rezultatele învățării din sesiunea prezentă	Diapozitive simple/ fișiere / liste de verificare	
Video și Discuții (40 minute)	Prezentați într-un mod mult mai simplic care sunt consecințele de a crede în informații false.	Laptop și Proiector/ Calculatoare Cum să devii restaurantul fals nr. #1 pe site-ul TripAdvisor (Youtube video de 18')	2.1 Înțeleg consecințele de a crede și de a

	<p>În acest caz, un restaurant fals care a devenit numărul unu pe un site cunoscut.</p> <p>Participanții să descrie modul în care se simt și să își împărtășească gândurile.</p> <p>Ce se întâmplă când oamenii cred în informații false?</p> <p>Extrapolati la o scară mai mare și în afara „restaurantului” în următoarea activitate</p>	<p>Despre ce este vorba: Un jurnalist decide să-și transforme casa (The Shed) în restaurantul nr.#1 din Londra și (de fapt!) Reușește. Website fals, conturi false pe rețelele de socializare, creează un meniu fals.</p> <p>Activitate ALTERNATIVĂ: Puteți înlocui cu alte videoclipuri de lungimi similare pentru a introduce subiectul.</p>	<p>distribui știri false pentru societate și pentru propria persoană</p> <p>Întrebare secundară: De ce cred oamenii în informații false?</p>
<p>Discuții (30 minute)</p> <p>O extindere a activității anterioare</p>	<p>Formatorii să extindă discuția la alte forme / exemple de informații false. Aceștia pot ruga elevii să discute în perechi câteva dintre consecințe, bazate pe scenarii imagine sau exemple din viața reală</p> <p>Care sunt câteva din consecințele de a crede aceste “știri înșelătoare”?</p> <p>Arătați cum și de ce anumite persoane postează știri false</p> <p>Participanții să descrie modul în care se simt și să își împărtășească gândurile.</p>	<p>Cu ajutorul unui laptop și proiector, împărtășiți cu elevii câteva exemple actuale / bine cunoscute.</p> <p>ex. Pizzagate, Interese politice cu conținut înșelător (Papa Francisc șochează lumea, îl susține pe Donald Trump pentru președinție), https://www.stopfake.org/en/main/</p> <p>Dezinformarea, discursul de instigare la ură, genocidul https://www.nytimes.com/2018/10/15/technology/myanmar-facebook-genocide.html</p>	<p>2.1 și 2.2</p>

	Faceți legătura dintre emoții și „dezinformare”, întrucât acelea care provoacă emoții se răspândesc mai repede.	Interese comerciale cu conținut înșelător (ex. Elon Musk să plece de la Tesla) Formatorii să selecteze exemple adecvate ținând cont de contextul național	
Pauză 10 minute			
Activitate interactivă / discuții Sugestia 1: Formatorii explică jocul și obiectivele 5 minute Jucați jocul timp de 20 de minute , urmate de 20 de minute de discuție Sugestia 2: Formatorii introduc site-ul și activitatea, aleg cel puțin 2 articole în funcție de	Motivele pentru care anumite persoane postează știri false și cum fac acest lucru După ce participanții au jucat jocul, formatorii vor parcurge diferitele aspecte, așa cum este ilustrat în foaia de informare a jocului. Rugați participanții să își împărtășească gândurile și întrebați dacă au întâlnit la diferite niveluri, evenimente similare în lumea din jurul lor. Faceți cursanții să înțeleagă că postările devin virale, deoarece ele se hrănesc cu emoțiile noastre. Activitate ALTERNATIVĂ Formatorii arată site-ul sau articole relevante. Grupul trebuie să discute și să decidă care dintre ele sunt concepute pentru a	Jucați jocul “Get bad news” Maxim 20 de minute cu îndrumare din partea formatorilor Accesibil pe telefonul mobil Disponibil în următoarele limbi: Cehă, Olandeză, Germană, Greacă, Esperanto, Poloneză, Română, Sârbă, Slovenă, Suedeză, Bosniacă. http://getbadnews.com/wp-content/uploads/2019/03/Bad-News-Game-info-sheet-for-educators-English.pdf Activitate ALTERNATIVĂ folosind un site web cu exemple de dezinformare (http://factitious.augamestudio.com/#/) clasa va discuta articolele.	2.2 Înțeleg motivele pentru care dezinformarea este publicată cu intenția de a mă induce în eroare 2.3 Știu că există unele interese politice sau comerciale care încearcă să-mi afecteze

<p>progresul colectiv al clasei. (15 minute) Lucru în grup și discuții (25 minute)</p>	<p>afecta comportamentul oamenilor online din motive politice sau economice. Grupurile își vor raporta alegerile și vor descrie, de asemenea, emoțiile pe care le-au experimentat: șoc, frică, schimbarea credințelor politice etc. Faceți cursanții să înțeleagă că postările devin virale, deoarece ele se hrănesc cu emoțiile noastre.</p>	<p>Formatorii își pot face, de asemenea, propria selecție de exemple de dezinformare văzute pe rețelele sociale și nu numai. Video sau Diapozitive pentru a explica în continuare, dacă este necesar</p>	<p>comportamentul online</p>
<p>Money Trail (Traseul Banilor) 30 minute</p>	<p>Formatorii să ilustreze mai întâi un exemplu și apoi să lucreze împreună cu clasa pentru a găsi sursa de finanțare pentru un raport / articol / post și să deducă adevăratul scop.</p> <p>Lucru în perechi sau în grup. Participanții să încerce să realizeze sarcinile de mai sus</p> <p>Participanții să prezinte apoi către toată clasa descoperirile lor. Participanții pot folosi, de asemenea, ca exemplu orice celebritate din mediul web sau personalități pe care le urmăresc online și la ale căror surse de venit se gândesc (Gândirea critică: Ce câștigă</p>	<p>Acces la internet, Calculator /tabletă/telefon</p> <p>Formatorii să selecteze conținut adecvat De exemplu. Influenceri Instagram, Youtube, publicitate condusă.</p> <p>Surse sugerate: (https://www.youtube.com/watch?v=BBPlYY2XN8) un video de 8 minute despre “Modul în care influencerii din social media își folosesc abilitățile pentru a încasa bani”</p>	<p>2.3 Știu că există unele interese politice sau comerciale care încearcă să-mi afecteze comportamentul online</p> <p>Notă: Participanții vor ști despre câteva modalități în care oamenii pot câștiga bani pe rețelele sociale</p>

	persoana care postează conținutul? Cum fac acest lucru?)		
Ce este un algoritm?	Formatorii explică participanților într-un limbaj simplu ce este un algoritm	Video-uri sau Diapozitive	2.4 Am o idee generală despre modul în care algoritmii afectează ceea ce vedem online
Discuții libere 30 minute	Analogii la viața de zi cu zi și exemple despre modul în care algoritmii afectează ceea ce văd online. Puteți discuta și despre „bulele de filtrare”.		
Feedback 10 minute			

Total: Cel puțin 3.5 ore

Notă: Lecția despre algoritm poate fi făcută în grupul mixt, astfel încât aceasta să fie de 5 ore.

Resurse suplimentare pentru ca formatorii să se familiarizeze cu subiectul, dacă este necesar:

https://www.youtube.com/watch?v=e_WfC8HwVB8&t=38s Un video de 4 minute de la Universitatea din Washington despre Algoritmi

<https://www.youtube.com/user/Simplilearn> Diferite videoclipuri despre tehnologie

<https://www.youtube.com/channel/UCX6b17PVsYBQ0ip5gyeme-Q> Curs intensiv privind navigarea informațiilor digitale

<https://sproutsocial.com/insights/social-media-algorithms/>

<https://www.khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/intro-to-algorithms/v/what-are-algorithms>

<https://www.tynker.com/blog/articles/ideas-and-tips/how-to-explain-algorithms-to-kids/>

Modulul 3: Cum să o recunoști și să reacționezi la dezinformare

Durata totală: cel puțin 5 ore

Dimensiunea clasei: 20 de persoane în fiecare clasă (i.e. 10 tineri și 10 părinți/bunici)

Cunoștințe anterioare necesare:

Este necesar ca participanții să aibă anumite abilități de alfabetizare media, astfel încât aceștia să fi avut experiență de navigare și interacțiune cu media.

Obiective de învățare:

3.1 Înțeleg ce sunt exemplele de surse de informații credibile

3.2 Știu să verific informațiile și știu schimbările din peisajul media

3.3 Știu cum să mă apăr de amenințări și riscuri pe rețelele sociale

3.4 Știu ce pot face pentru a fi un utilizator al rețelelor sociale pozitiv și responsabil.

Activitate+ Durată	Descriere	Resurse și materiale sugerate	Obiective de învățare
Introducere (10 minute)	Parcurgeți obiectivele sesiunii. Recapitulați Modulul 1 și 2	Diapozitive simple/ fișiere / liste de verificare	
Împărtășirea clasei pe subiectul surse de informații credibile	Participanții împărtășesc sursele de unde primesc știri / informații. Formatorii împărtășesc câteva site-uri / surse de informații utile și de încredere. Ar putea fi interesant pentru fiecare grupă de	Formatorii pot scrie aceste surse pe tablă pentru a ajuta participanții să colaboreze și să țină o evidență. Puteți să includeți și alte mijloace de a lua notițe.	3.1 Înțeleg ce sunt exemplele de surse de informații credibile

(25 de minute)	vârstă să afle despre sursele de informare ale celuilalt. Ar putea fi interesant să aveți lista la îndemână, astfel încât după parcurgerea exercițiului „Verificați informațiile”, toți cursanții să poată revizui lista din nou pentru a înțelege ce constituie o sursă de încredere.	Ex. Laptop și proiectare pe ecran , distribuirea unui carnetel în care participanții să noteze informații pe durata întregului curs	
Schimbări în peisajul media (20 de minute)	Acest exercițiu de împărtășire a experienței participanților la clasă face tranziția către obiectivul de învățare LO 3.2 privind cunoașterea modului în care peisajul media s-a schimbat, spre exemplu formularele tipărite față de platformele digitale din ultimii ani. Subliniați că dezinformarea nu este ceva nou, ci aceasta este alimentată de noile tehnologii.	Tablă, laptop sau materiale de scris Diapozitive/fișe	3.2 Știu să verific informațiile și știu schimbările din peisajul media
Cum se verifică informațiile (cel puțin 60 de minute)	Cum să identificați știrile false Formatorii să parcurgă info graficul <ul style="list-style-type: none"> - Puneți întrebări pe baza fiecărui criteriu - Includeți de asemenea “Verificarea imaginii”, efectuarea unei căutări inverse utilizând exemplul https://tineye.com/ 	Info graficul de la IFLA https://www.ifla.org/publications/node/11174 Disponibil în 41 de limbi, inclusiv în limbile țărilor în care urmează să se desfășoare cursurile pilot (Sau utilizați materiale alternative).	3.2 Știu să verific informațiile și știu schimbările din peisajul media

	<ul style="list-style-type: none"> - Formatorii fac câteva exemple împreună cu clasa, folosind diferite criterii din info grafic - Partajarea organizațiilor existente care se ocupă cu verificarea faptelor (consultați lista resurselor). <p>Lucru în grup: Cursanții să identifice în cadrul grupurilor lor, care informație este falsă și care este adevărată și să prezinte apoi acest lucru.</p>	Fișe de prezentare sau diapozitive cu un amestec de articole de știri, postări de pe rețele de socializare.	
Pauză 15 minute			
Identificarea amenințărilor 30 minute Cum să te aperi 30 minute	<p>Care sunt unele amenințări și riscuri pe rețelele de socializare? Dimensiunea națională versus dimensiunea individuală</p> <p>Brainstorming la nivelul întregii clase sau în grupuri la întrebarea de mai sus. Formatorii pot folosi videoclipuri sau diapozitive pentru a explica în continuare.</p> <p>Formatorii parcurg o parte din punctele relatabile din document cu privire la veniturile din publicitate, raportarea dezinformării și abilitarea în acest sens. Participanții pot face împreună un poster / o listă privind Orientările generale:</p>	<p>Diapozitive/video/fișe de prezentare</p> <p>Diapozitive/video/fișe de prezentare</p> <p>Planul de acțiune al UE și Codul de practică privind dezinformarea sunt disponibile online. Formatorii pot selecta câteva puncte și explica într-un limbaj simplu.</p>	3.3 Știu cum să mă apăr de amenințări și riscuri pe rețelele sociale

	Prezentați materialele și avansați (combinați punctele de discuție de la 3.3 și 3.4).	Materiale de scris	
Creșterea conștientizării 30 minute	<p>A fi abilitat în loc de a respinge complet noutățile și sursele de informații</p> <p>A înțelege că „fake news” a devenit un termen emoțional, utilizat ca armă pentru a submina și discredita jurnalismul</p> <p>Cum să folosiți abilitățile învățate în acest atelier pentru a avea beneficii în viața de zi cu zi, să alegeți în cunoștință de cauză.</p>	Diapozitive/video/fișe	3.4 Știu ce pot face pentru a fi un utilizator al rețelelor sociale pozitiv și responsabil.

Total: 3.5 ore

Resurse suplimentare pentru ca formatorii să se familiarizeze cu subiectul, dacă este necesar:

Siguranța online

<https://www.webwise.ie/safer-internet-day/safer-internet-day-presentation/>

Amenințări și riscuri ale dezinformării online

<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/tackling-online-disinformation>

Amenințări în social media

<https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/sg/Documents/risk/sea-risk-cyber-101-part9.pdf>

Studiu privind alfabetizarea media și problemele de abilitare online ridicate de serviciile media bazate pe algoritmi

<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/study-media-literacy-and-online-empowerment-issues-raised-algorithm-driven-media-services-smart>

Webinar despre detectoarele de minciuni care abordează dezinformarea față în față

<https://www.youtube.com/watch?v=V01HqmNOUbY&feature=youtu.be>

Tema finală/Evaluare

Activitate + Durată	Descriere	Resurse și materiale sugerate	Learning Outcomes
Sugestia 1 Stilul de familie Game show	Formatorii să găzduiască un Game Show, punând fiecare membru al familiei să joace împotriva celuilalt într-un mod play-off. Ex: Jeopardy, Jocul Pyramid. Conținutul poate diferi, dar ar trebui să acopere majoritatea punctelor de învățare importante din formare. De asemenea, familiile pot crea o știre adevărată și o știre necorespunzătoare chiar înainte de ziua jocului, pe care o pot oferi formatorilor, pentru a fi încorporată într-o rundă specială a Game Show-ului. Lăsați participanții să decidă dacă este adevărată sau falsă.	Proiector, Ecran, materiale pentru punerea în scenă a „Game Show” Proiector, Ecran, aplicație preinstalată pe ecranul participanților. Creați un test pe Kahoot / Mentimeter înainte de lecție, care să includă și întrebări de testare pentru a vă asigura că toată lumea înțelege.	Evaluarea
Sugestia 2 Kahoot / Mentimeter /	Alternativ, poate fi parte a unei activități la nivelul întregii clase în sesiunile anterioare.		

<p>Learningapps.org Test de evaluare 1 oră</p>	<p>Toată lumea participă în același timp și rezultatele sunt prezentate în timp real.</p> <p>Formatorii pot parcurge două runde de întrebări în funcție de răspunsul cursanților</p> <p>Pentru întrebări, consultați Anexa A.</p>	<p>Learningapps.org este de asemenea util pentru a include comentarii</p>	
<p>Feedback și închidere 30 minute</p>	<p>Formatorii vor conduce discuția</p>	<p>Fișe tip chestionar</p>	

Total: 90 minute