



Co-funded by
the European Union



CYPRUS
COMPUTER
SOCIETY

STARTUP
GREECE



STEM4RO



2023-3-CY02-KA210-YOU-000172933

DIGITAL FUTURES: Ghid pentru lucrătorii de tineret

Titlul proiectului: Digital Futures

Numărul proiectului: 2023-3-CY02-KA210-YOU-000172933

Durata: 01/05/2024 – 31/10/2025

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană, nici Agenția Națională nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.



© CC BY-SA: Sunteți liber să Partajați – să copiați și să redistribuiți materialul în orice mediu sau format și să adaptați, să remixați, să transformați și să dezvoltați pe baza materialului în orice scop, chiar și comercial. Aceste libertăți sunt acordate atâta timp cât respectați acești termeni:

Atribuire – Trebuie să acordați creditul corespunzător, să furnizați un link către licență și să indicați dacă au fost făcute modificări.

Distribuire în condiții similare – Dacă remixați, transformați sau dezvoltați pe baza materialului, trebuie să distribuiți contribuțiile dvs. sub aceeași licență ca și originalul.

Fără restricții suplimentare – Nu puteți aplica termeni legali sau măsuri tehnologice care restricționează legal alte persoane să facă orice permite licența.



Cuprins

1. Introducere.....	3
2. Prezentarea proiectului.....	4
3. Partenerii consorțiului.....	6
4. Bune practici	8
4.1 Cipru: Securitate cibernetică și siguranță online.....	8
4.1.1 Practica 1: Inginerie socială.....	8
4.1.2 Practica 2: Elemente esențiale de securitate cibernetică.....	12
4.1.3 Practica 3: Amenințări cibernetice.....	16
4.2 Lituania: Lectură digitală și povestire digitală.....	19
4.2.1 Practica 1: Lectură digitală - Cerc de eBook digital "Citește și reflectează"	19
4.2.2 Practica 2: Povestire digitală cu Inteligență Artificială și realitate virtuală.....	22
4.2.3 Practica 3: Povestire digitală - Voci ale schimbării.....	25
4.3 România: Educație media, incluzivă și antreprenorială.....	28
4.3.1 Practica 1: Marketing digital și managementul rețelelor sociale pentru piața muncii.....	28
4.3.2 Practica 2: Atelier de creare de conținut digital pentru rețele sociale.....	31
4.3.3 Practica 3: Introducere în jurnalism online și blogging.....	33
4.4 Grecia: Antreprenoriat online și economie creativă.....	35
4.4.1 Practica 1: Economie creativă.....	35
4.4.2 Practica 2: Economie socială.....	37
4.4.3 Practica 3: Antreprenoriat online și cum să te prezinți.....	39
5. Instrumente pentru lucrătorii de tineret.....	41
6. Concluzie.....	44



Din motive de lizibilitate, acest document nu folosește asteriscuri de gen, două puncte sau „l”-ul interior. Cu toate acestea, autorii acestui ghid acordă o mare importanță egalității, diversității și cooperării incluzive. În cazurile în care nu a fost posibilă formularea neutră din punct de vedere al genului și s-a recurs la masculinul generic, acesta include toate persoanele, indiferent de identitatea lor de gen.

1. Introducere

În lumea digitalizată de astăzi, tinerii — în special cei cu mai puține oportunități — se confruntă cu provocări din ce în ce mai mari în dobândirea competențelor de alfabetizare digitală necesare pentru a accesa piața muncii. Proiectul Digital Futures reunește parteneri din Cipru, Grecia, Lituania și România pentru a realiza un ghid practic care sprijină lucrătorii de tineret în dezvoltarea competențelor digitale pentru carieră în rândul tinerilor. Acest ghid prezintă o colecție de bune practici și instrumente digitale adaptate nevoilor lucrătorilor de tineret și educatorilor.



2. Prezentarea proiectului

Obiective:

- Să încurajeze înțelegerea interculturală și cooperarea între lucrători de tineret din Lituania, Grecia, România și Cipru pentru a crea un ghid cu bune practici ale fiecărui partener și o listă de instrumente utile.
- Să ofere unui număr de 32 de tineri competențele și cunoștințele necesare pentru a reuși în cariere online, prin organizarea a 4 ateliere educaționale internaționale.
- Să disemineze proiectul, rezultatele și produsele acestuia prin evenimente de multiplicare organizate în fiecare țară parteneră, atingând cel puțin 30 de tineri care nu sunt implicați direct în proiect.

Activități:

- Întâlnire de lansare în Cipru, cu un atelier educațional internațional despre cele mai bune practici în siguranța cibernetică.
- A doua întâlnire în Lituania, cu un atelier educațional internațional despre cele mai bune practici în povestirea digitală.
- Întâlnire intermediară ONLINE.
- A treia întâlnire în România, cu un atelier educațional internațional despre cele mai bune practici în educația media.
- Întâlnirea finală în Grecia, cu un atelier educațional internațional despre cele mai bune practici în economia creativă.
- Crearea unui ghid care conține bune practici din partea fiecărui partener și o listă de instrumente digitale.
- Pilotarea ghidului prin activități locale în fiecare țară parteneră.
- Diseminarea proiectului prin evenimente de multiplicare în fiecare țară parteneră și activități peer-to-peer (între tineri).



Rezultate așteptate:

- Creșterea înțelegerii interculturale și a cooperării între lucrători de tineret din 4 țări europene diferite, în vederea realizării unui ghid cu bune practici ale fiecărui partener și o listă de instrumente.
- Cipru își împărtășește cunoștințele despre securitate cibernetică și siguranță online.
- Lituania își împărtășește cunoștințele despre lectura digitală și povestirea digitală.
- România își împărtășește cunoștințele despre educația media, educația incluzivă și antreprenorială.
- Grecia își împărtășește cunoștințele despre antreprenoriatul online, economia socială și economia creativă.
- Creșterea nivelului de alfabetizare digitală și a competențelor pentru cariere online în rândul celor 32 de tineri care participă la cele 4 ateliere educaționale internaționale, organizate în fiecare țară parteneră.
- Creșterea gradului de conștientizare și înțelegere a oportunităților de carieră online în rândul a 60 de tineri din toate țările partenere, care participă la evenimentele de multiplicare din Cipru, România, Lituania și Grecia.



3. Partenerii consorțiului

Cipru

Cyprus Computer Society (CCS) este o organizație non-profit de top din Cipru, dedicată promovării competențelor digitale, inovației și incluziunii. În calitate de organism național pentru profesioniștii IT, CCS lucrează pentru a împuternici indivizi de toate vârstele prin educație, formare și participare în societatea digitală. Prin colaborări cu școli, universități, instituții publice și parteneri internaționali, CCS susține inițiative care dezvoltă alfabetizarea digitală, încurajează implicarea tinerilor în codare și robotică și avansează conștientizarea asupra siguranței cibernetice. Prin programe precum CCS-Women, CybARverse și competiții naționale precum Robotex și Cyprus Cyber Security Challenge, CCS este un susținător esențial al egalității de șanse și al emancipării digitale în Cipru.

 [Website](#)
 [Facebook](#)
 [Instagram](#)
 [LinkedIn](#)



Lituania

IVAIGO este o organizație remarcabilă din Lituania, dedicată consolidării incluziunii sociale și egalității de șanse pentru persoanele cu oportunități reduse. Misiunea sa este de a elimina barierele și de a împuternici indivizii să participe pe deplin la toate aspectele vieții, imaginând o lume în care aceștia sunt apreciați și respectați. Prin colaborări cu instituții guvernamentale, sectorul privat și organizații ale societății civile, IVAIGO promovează integrarea socială în domenii precum educația, ocuparea forței de muncă, accesibilitatea și conștientizarea. Inițiativele lor includ îmbunătățirea spațiilor publice, furnizarea de servicii de asistență personală și provocarea atitudinilor sociale prin campanii. Cu sprijinul mai multor parteneri, IVAIGO este o forță activă pentru schimbare pozitivă, militând pentru drepturile și incluziunea socială a indivizilor.

 [Website](#)
 [Facebook](#)
 [Instagram](#)



România

STEM4RO este o organizație non-profit, cu sediul în Slatina, România, care are ca scop sprijinirea tinerilor prin dezvoltare personală și profesională. Misiunea principală a organizației se axează pe conceperea și implementarea de proiecte și programe locale, regionale și internaționale. Aceste inițiative sunt atent concepute pentru a oferi tinerilor competențele esențiale necesare pentru o cetățenie activă, utilizând o combinație de metode educaționale creative, non-formale și formale. Prin proiectele sale, STEM4RO își propune să fie un actor esențial și activ în comunitate.

 [Website](#)
 [Facebook](#)
 [Instagram](#)



Grecia

Startup Greece este o organizație non-profit care are misiunea de a promova, conecta și sprijini antreprenoriatul în rândul grecilor din domeniul tehnologiei, având sediul în Grecia. Viziunea sa este de a aduce Ecosistemul Startup din Grecia în centrul atenției și de a maximiza contribuția acestuia la nivel global, prin încurajarea inovației care va asigura, în cele din urmă, sustenabilitatea și prosperitatea la scară mondială. SG acționează pentru a crea comunități puternice, diverse și incluzive, democratizând accesul la cunoaștere și punând la dispoziția fiecărui grup social mijloacele necesare pentru dezvoltarea durabilă a ecosistemului startup.

 [Website](#)
 [Facebook](#)
 [Instagram](#)



4. Bune practici

4.1 Cipru: Cyprus Computer Society



4.1.1 Practica 1: Ingineria socială

Numele organizației/instituției care implementează practica: Cyprus Computer Society

Locul implementării - Nicosia, Cipru.

Grup țintă / Beneficiari: Tineri cu vârste între 18-30 de ani care utilizează tehnologia digitală.

Obiectivele principale - Această practică are ca scop educarea tinerilor utilizatori digitali în recunoașterea și combaterea atacurilor de inginerie socială, care exploatează psihologia umană în locul vulnerabilităților tehnice. Participanții învață despre tactici comune precum phishing, pretexting, baiting, quid pro quo și tailgating.

Experți/ Personal implicat - Expert în securitate cibernetică, Profesioniști ICT , Personal de suport IT.

Descrierea practicii - Prin sesiuni interactive de instruire, studii de caz reale și simulări de phishing, tinerii sunt instruiți să identifice tentativele de manipulare și să-și protejeze datele personale. Inițiativa subliniază faptul că, deși instrumentele tehnice sunt importante, conștientizarea umană este cea mai importantă linie de apărare.

Se promovează o cultură a vigilenței continue, încurajând raportarea activităților suspecte și adoptarea unor obiceiuri sigure în mediul online. Programul sprijină respectarea reglementărilor privind protecția datelor (precum GDPR) și dezvoltarea unei culturi a responsabilității digitale. Se folosesc evaluări ale riscurilor și bucle de feedback pentru a adapta instruirea la nevoile participanților.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:



- Prezentarea obiectivelor și activităților.
- Ce este ingineria socială.
- Tipuri de atacuri de inginerie socială (phishing, pretexting, USB baiting, QR code baiting, tailgating).
- Prezentare studii de caz.

Sesiunea de prânz:



- Exercițiu de simulare a phishing-ului
- Raportarea incidentelor.

Sesiunea de după-amiază:



- Autoapărare digitală (crearea și gestionarea parolelor, utilizarea autentificării în doi pași, setări de confidențialitate)
- Crearea unei culturi a siguranței digitale

Metodologie / Instrumente didactice:



Prelegeri interactive:

- Prezentări dinamice care explică psihologia din spatele atacurilor de inginerie socială și exemple reale de atacuri.

Jocuri de rol bazate pe scenarii:

- Participanții interpretează situații comune de inginerie socială (ex: escrocherii telefonice, apeluri de tip phishing) pentru a exersa detectarea și reacția potrivită.

Exerciții de simulare phishing :

- E-mailuri sau mesaje SMS false, dar realiste, sunt folosite într-un mediu controlat pentru a testa abilitățile de recunoaștere a tentativelor de phishing.

Discuții de grup & Debriefing:

- Conversații structurate după activități pentru a reflecta asupra celor învățate, a împărtăși experiențe și a întări mesajele esențiale.

Quizuri și provocări gamificate :

- Folosirea de aplicații sau instrumente live (precum Kahoot!) pentru a recapitula cunoștințele și a încuraja competiția prietenoasă.

Crearea de infografice și postere :

- Echipe mici concep materiale de conștientizare ce pot fi distribuite online sau în școli/la locul de muncă, întărind învățarea între colegi.

Demonstrații practice ale instrumentelor:

- Expunere practică la instrumente de securitate, precum gestionarea parolelor, VPN-uri (rețele private virtuale), aplicații de autentificare în doi pași, funcții de siguranță ale browserelor.

Lista de verificare a igienei digitale:

- O listă practică pe care participanții o pot lua acasă pentru a-și analiza și îmbunătăți obiceiurile digitale.

Analiza studiilor de caz:

- Examinarea unor incidente reale de inginerie socială pentru a identifica ce a mers prost și cum se puteau evita.

Materiale suplimentare / Echipamente necesare:



Calculatoare/Tablete:

- Pentru ca participanții să le folosească în timpul atelierelor și exercițiilor practice.

Acces la internet:

- Conexiune fiabilă și sigură la internet pentru activitățile și demonstrațiile online.

Echipamente de prezentare:

- Videoproiector, ecran și sistem de sunet pentru prezentări și demonstrații.

Materiale tipărite:

Pliante cu informații despre cele mai bune practici de securitate cibernetică, sfaturi și resurse utile.

Concluzie - Participanții sunt încurajați să-și schimbe comportamentul și mentalitatea, devenind apărători activi ai propriei intimități digitale. Această practică consolidează reziliența digitală prin accentul pus pe munca în echipă, comunicare și învățare continuă.

Recomandări și linii directoare:

- Se recomandă participanților să rămână vigilenți, să gândească critic atunci când interacționează online, să fie atenți mai ales la mesaje, e-mailuri sau cereri neașteptate.

- Verifică autenticitatea linkurilor, contactelor și site-urilor înainte de a face clic sau de a furniza informații personale. Este o măsură esențială de prevenire împotriva escrocheriilor online.
- Folosește parole puternice și unice, iar acolo unde este posibil, activează autentificarea în doi pași pentru un nivel suplimentar de protecție.
- Limitează cantitatea de informații personale pe care o distribui pe rețelele sociale, deoarece atacatorii se folosesc adesea de datele disponibile public pentru a crea atacuri convingătoare.
- Participă activ la simulări și discuții de grup pentru a înțelege în profunzime cum funcționează tacticile de inginerie socială în situații reale.
- Ai încredere în instinctul tău! Dacă ceva pare suspect, oprește-te, investighează și, dacă este cazul, raportează incidentul.
- Raportează tentativele de phishing sau înșelăciunile online către o autoritate de încredere sau către echipa de suport responsabilă de securitate.
- Împărtășește ceea ce ai învățat cu prietenii și colegii, contribuind astfel la formarea unei culturi mai largi de conștientizare digitală.



4.1.2 Practica 2: Elemente esențiale de securitate cibernetică



Numele organizației/Instituția care implementează practica - Cyprus Computer Society.

Locul implementării - Nicosia, Cyprus.

Grup țintă / Beneficiari - Tineri cu vârste cuprinse între 18–30 de ani care utilizează tehnologia digitală.

Obiectivele principale - Să ofere tinerilor cunoștințe esențiale și abilități practice pentru a se proteja pe ei înșiși și datele lor personale în mediul digital, promovând o cultură a siguranței și responsabilității digitale.

Experți/personal implicat - Expert în securitate cibernetică, profesioniști în domeniul TIC, personal de suport IT.

Descrierea practicii - Această practică introduce concepte de bază precum triada C.I.A. (confidențialitate, integritate și disponibilitate), tipuri comune de amenințări cibernetică (Malware, Phishing, Spoofing, Inginerie socială), și importanța igienei digitale. Participanții învață cum să recunoască riscurile, cum să își gestioneze amprenta digitală, cum să aplice măsuri de protecție: parole puternice, autentificare în doi pași, actualizări regulate ale software-ului. Formarea pune accent pe rolul uman în securitate, arătând că obiceiurile proaste și lipsa de conștientizare sunt adesea cauza principală a breșelor de date. Prin ateliere practice, studii de caz reale, simulări de amenințări, participanții dobândesc experiență concretă în identificarea și reacția la pericole cibernetică. Demonstrațiile de instrumente includ: antivirus, VPN-uri și manageri de parole, oferind un „trusou personal de securitate digitală”.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:



- Prezentarea obiectivelor și activităților
- Ce este securitatea cibernetică
- Noțiuni esențiale despre amenințări cibernetică (Malware, Phishing, Ransomware, atacuri asupra parolelor, APTs).
- Prezentarea studiilor de caz.

Sesiunea de prânz:



- Atelier de igienă digitală (setarea parolelor puternice, actualizarea dispozitivelor, scanarea pentru malware), utilizarea aplicațiilor de autentificare (ex: Google Authenticator) .

Sesiunea de după-amiază:



- Simulări (exerciții practice cu scenarii de atacuri)
- Gestionarea informațiilor în mod responsabil
- Comunicarea cu prudență în mediul digital
- Protejarea dispozitivelor mobile
- Raportarea incidentelor de securitate

Metodologie / Instrumente didactice:



Prelegeri interactive:

- Prezentarea conceptelor cheie de securitate cibernetică, inclusiv ce este amprenta digitală, ce sunt breșele de date și cum apar.

Prezentări bazate pe studii de caz:

- Analiza unor incidente recente de securitate (ex: scurgeri de date, atacuri ransomware) pentru a evidenția impactul real al amenințărilor.

Atelier de practici sigure :

- Crearea de parole puternice, actualizarea sistemelor de operare, configurarea firewall-urilor, identificarea site-urilor sigure (verificarea HTTPS, certificate SSL etc.).

Configurare sigură a dispozitivelor:

- Se setează antivirus, actualizări automate, autentificare multifactor (MFA) pe dispozitivele proprii.

Demonstrație – Antivirus, VPN și Manager de parole:

- Explicații și demonstrații practice despre cum funcționează aceste instrumente și de ce sunt importante pentru protecția datelor.

Joc de tip quiz cibernetic (ex: Kahoot!): Concurs interactiv în echipe pentru consolidarea cunoștințelor într-un mod atractiv și competitiv.

Infografice și postere:

- Explicații vizuale despre Phishing (tentative de înșelătorie online), Spoofing (falsificarea identității), ingineria socială, sfaturi pentru siguranța parolelor.

Videoclipuri pentru conștientizare:

- Clipuri scurte precum „BadUSB”, folosite pentru a ilustra amenințări reale într-un mod accesibil și ușor de înțeles.

Angajamentul pentru siguranță digitală:

- Fiecare participant își formulează și semnează un angajament personal, alegând 3 acțiuni concrete prin care va îmbunătăți propriile obiceiuri în materie de securitate cibernetică.

Materiale și echipamente necesare::



Calculatoare/Tablete:

- Pentru exerciții practice și activități interactive.

Acces la internet:

- Conexiune rapidă și sigură la internet , necesară pentru simulări, demonstrații și acces la platforme educaționale.

Echipamente de prezentare :

- Videoproiector, ecran și sistem audio pentru sesiuni informative și demonstrații live.

Materiale tipărite:

- Pliante, fișe informative și resurse practice privind cele mai bune practici în securitate cibernetică.

Concluzie - Participanții sunt încurajați să adopte o mentalitate de tip „siguranța pe primul loc” în toate activitățile lor digitale zilnice. Această practică sporește responsabilitatea digitală prin îmbinarea abilităților practice cu gândirea critică. Prin învățare interactivă și scenarii din viața reală, tinerii își dezvoltă încrederea în propriile decizii și capacitatea de a-și proteja datele personale într-o lume digitală în continuă schimbare.



Recomandări și linii directoare:

- Încurajează participanții să rămână vigilenți și să adopte o atitudine proactivă față de securitatea digitală, punând sub semnul întrebării legitimitatea comunicărilor nesolicitate, precum e-mailuri sau mesaje și evitând clicurile impulsive pe linkuri necunoscute.
- Subliniază importanța verificării surselor înainte de a divulga orice informație sensibilă.
- Promovează utilizarea unor parole puternice, unice pentru fiecare cont, împreună cu manageri de parole și autentificare multi-factor (MFA) pentru a asigura protecția conturilor.
- Încurajează participarea activă la exerciții practice și discuții de grup, pentru a recunoaște și contracara mai ușor tehnicile de inginerie socială.
- Cultivă o cultură a raportării, îndrumând participanții să notifice autoritățile competente sau echipele de suport IT ori de câte ori observă activități suspecte.
- Reamintește-le să împărtășească ceea ce au învățat cu prietenii și familia, amplificând reziliența colectivă în fața amenințărilor digitale.



4.1.3 Practica 3: Amenințări cibernetice



Numele organizației/Instituția care implementează practica - Cyprus Computer Society.

Locul implementării - Nicosia, Cyprus.

Grup țintă / Beneficiari - Tineri cu vârste cuprinse între 18 și 30 de ani care utilizează tehnologia digitală.

Obiectivele principale:

- Educarea participanților în identificarea, atenuarea și reacția la amenințări cibernetice frecvente, formarea unei mentalități proactive de securitate digitală.
- Instruirea asupra riscurilor reale precum: Malware, Ransomware, atacuri DDoS, amenințări interne, exploatări de tip „zero-day”. Educarea participanților în identificarea, atenuarea și reacția la amenințări cibernetice frecvente.
- Formarea unei mentalități proactive de securitate digitală.
- Instruirea asupra riscurilor reale precum: Malware, Ransomware, atacuri DDoS, amenințări interne, exploatări de tip „zero-day”.

Experți / personal implicat: experți în securitate cibernetică, hackeri etici, profesioniști IT în securitate, specialiști în răspuns la incidente.

Descrierea practicii - Această practică permite o înțelegere profundă a amenințărilor cibernetice moderne, vectorilor de atac și strategiilor de protecție. Participanții învață prin prelegeri interactive, simulări de amenințări, analiza unor cazuri reale de breșe de securitate la scară globală. Instruirea acoperă atât măsuri tehnice de apărare (ex: firewall-uri, sisteme de detecție a intruziunilor), cât și bune practici comportamentale (ex: recunoașterea tentativelor de phishing, securizarea dispozitivelor). Laboratoarele practice includ analiza fișierelor infectate cu malware, simulări de atacuri ransomware, exerciții de răspuns la incidente (incident response drills). Scopul general este acela de a oferi tinerilor puterea de a-și proteja datele și de a contribui activ la un ecosistem digital mai sigur.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:



- Prezentarea obiectivelor și a activităților
- Introducere în amenințările cibernetice
- Tipuri de amenințări: malware, ransomware, atacuri DDoS, amenințări interne, exploatări de tip „zero-day”.
- Analiza unor studii de caz (ex: atacul asupra Colonial Pipeline, atacul WannaCry).

Sesiunea de prânz:



- Simulare AV/VR din cadrul proiectului european CybARverse – o experiență imersivă care ajută participanții să înțeleagă în mod realist scenariile de amenințare.
- Practici sigure de navigare pe internet și utilizare a e-mailului – recunoașterea linkurilor suspecte, autentificare pe site-uri sigure, protecția datelor personale.

Sesiunea de după-amiază:



- Laborator practic: utilizarea de instrumente de detectare și eliminare a malware-ului.
- Atelier de răspuns la incidente: pașii esențiali pentru raportare, izolare și recuperare după un atac cibernetic.
- Discuție de grup: scenarii reale de amenințări cibernetice și cum pot fi gestionate în practică.

Metodologie / Instrumente didactice:



Prelegeri interactive:

- Explicarea pe înțelesul tuturor a tipologiilor de amenințări, metodelor de atac și strategiilor de apărare.

Demonstrații live:

- prezentarea în timp real a comportamentului malware-ului și a modului de operare a unor atacuri.

Învățare bazată pe studii de caz:

- analiza unor breșe de securitate reale.

Jocuri de simulare a amenințărilor:

- exerciții gamificate pentru a învăța într-un mod interactiv.

Ateliere de lucru cu instrumente de securitate :

- practică efectivă pe software-uri de protecție.

Scenarii de rol:

- simularea de situații reale de amenințare pentru exersarea răspunsurilor adecvate.

Materiale suplimentare / Echipamente necesare:



- Calculatoare / Tablete pentru desfășurarea activităților practice și a exercițiilor aplicative

Acces la internet:

- Conexiune la internet fiabilă și securizată, necesară pentru activitățile online și demonstrațiile practice.

Echipament pentru prezentări:

- Proiector, ecran, sistem audio pentru susținerea prelegerilor și demonstrațiilor privind instrumentele de securitate.

Materiale tipărite:

- Pliante și fișe informative cu bune practici în securitatea cibernetică, sfaturi și resurse utile.

Concluzie - Participanții dobândesc competențe concrete pentru identificarea și contracararea amenințărilor cibernetice, reducând riscurile atât la nivel personal, cât și organizațional. Practica consolidează vigilența, gândirea critică și respectarea celor mai bune practici de securitate.

Recomandări și ghiduri:

- Încurajați participanții să se informeze constant despre noile amenințări, din surse de încredere.
- Promovați actualizarea regulată a software-ului, efectuarea copiilor de siguranță (backup) și utilizarea de instrumente avansate de securitate.
- Subliniați importanța raportării activităților suspecte și împărtășirea lecțiilor învățate în comunitate pentru o protecție colectivă mai bună.



4.2 Lituania: Citirea digitală și povestirea



4.2.1 Practica 1: „Citește & Reflectează” – Cerc virtual de eBook-uri

Numele organizației/instituției care implementează practica - Asociația IVAIGO.

Locul implementării - Vilnius, Lituania.

Grup țintă / Beneficiari - Tineri (16–30 de ani) cu competențe digitale în curs de dezvoltare și motivație scăzută până la moderată pentru lectură, inclusiv cei cu mai puține oportunități sau cu acces limitat la resurse de lectură.

Obiectivele principale:

- Să consolideze abilitățile de lectură digitală și înțelegere prin instrumente interactive și accesibile.
- Să dezvolte gândirea critică și capacitatea de analiză prin discuții de grup și activități de reflecție.
- Să stimuleze motivația pentru lectură folosind platforme de eBook-uri bogate în conținut multimedia.
- Să sprijine cursanții în navigarea cu încredere a interfețelor de lectură digitală.

Experți/personal implicat - educator în alfabetizare digitală, facilitator de lectură, personal de suport IT.

Descrierea practicii- „Citește & Reflectează” este un cerc virtual de lectură în care tinerii sau adulții se implică săptămânal în lecturi digitale folosind platforme precum Book Creator, ReadTheory și EPIC!. Participanții citesc individual, adnotează texte, răspund la întrebări de înțelegere și reflectează în jurnale digitale. Discuțiile săptămânale, organizate pe Zoom sau pe forumuri online, încurajează interacțiunea și aprofundarea conținutului. Practica îmbină obiceiurile de lectură independentă cu învățarea socială și promovează utilizarea de elemente multimedia pentru a atrage participanți cu nevoi diverse.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:



- Bun venit & Activitate de tip Icebreaker: „Care este personalitatea ta de cititor?”
- Introducere în uneltele de lectură digitală: Prezentări interactive pentru Book Creator, ReadTheory
- Lectură ghidată: povestire sau articol digital scurt (15–20 min)
- Primele impresii: discuție de grup despre conținut și formatul digital.

Sesiunea de prânz:



- Chestionar interactiv de comprehensiune (Se folosește Kahoot! sau o platformă integrată pentru a verifica înțelegerea textului într-un mod interactiv și motivant).
- Activitate de grup: Anotare vizuală. Participanții lucrează colaborativ pe Padlet sau Jamboard pentru a evidenția ideea-cheie, reacții sau întrebări despre text.
- Schimb de impresii între colegi în perechi sau grupuri mici: „Un enunț care ți-a rămas în minte și de ce.” Accent pe rezonanța personală și interpretare.

Sesiunea de după-amiază:



- Jurnal Digital - Participanții răspund la întrebări de reflecție ghidată într-un format digital (ex: Book Creator sau Google Docs).
- Prezentare & Împărtășire - Voluntarii prezintă ideile principale sau notițele vizuale; se încurajează feedbackul din partea grupului.
- Încheiere și feedback - Reflecție de grup: „Cum a fost experiența lecturii și reflecției în format digital?”. Se colectează feedback prin Mentimeter, Padlet sau chestionare rapide.

Metodologie și instrumente didactice:



Model de Învățare Combinată (Blended Learning):

- Se îmbină lectura autonomă (în ritm propriu) cu sesiuni live, interactive. Se atribuie săptămânal un text digital. Facilitatorul pregătește exerciții de comprehensiune și întrebări de reflecție.

Integrarea instrumentelor digitale :

- Participanții sunt inițiați în utilizarea platformelor precum *BookCreator*, *ReadTheory* sau *EPIC!*.
- Instruirea se face prin tutoriale video scurte sau prezentări live.

Sesiuni de lectură ghidată desfășurate pe Zoom sau Google Meet :

Activitățile includ:

- Evidențierea pasajelor importante.
- Verificarea înțelegerii prin întrebări.
- Încurajarea exprimării de opinii și conexiuni personale.

Facilitarea discuțiilor între colegi:

- Gândite pentru incluziune și participare echilibrată.
- Camere de lucru (breakout rooms) sau forumuri online.
- Întrebări clare pentru a stimula implicarea tuturor.
- Facilitatorul susține vocile mai puțin active și gestionează dinamica de grup cu respect.

Sprijin pentru practica reflexivă :

- Facilitatorii atribuie intrări de jurnal digital (folosind Google Docs sau Padlet) și oferă feedback individualizat — scris sau oral — pentru a consolida obiectivele de învățare.

Monitorizarea progresului :

- Facilitatorul urmărește progresul lecturii utilizând analizele disponibile în platformele digitale sau prin verificări periodice manuale și oferă sprijin suplimentar participanților care rămân în urmă.

Sprijin în dezvoltarea competențelor digitale:

- Pentru cursanții care nu sunt familiarizați cu instrumentele digitale, facilitatorul oferă sesiuni individuale de instruire sau tutoriale video preînregistrate, asigurând incluziunea tuturor participanților.

Materiale și echipamente necesare:



- Tablete, telefoane inteligente sau laptopuri
- Conexiune la internet
- Acces la platformele de lectură (Book Creator, ReadTheory, EPIC!)
- Opțional: ghiduri tipărite pentru participanții cu competențe digitale reduse

-
- **Concluzie** - Citește & Reflectează- contribuie la îmbunătățirea fluenței în lectură și a abilităților de navigare digitală, stimulând în același timp colaborarea. Participanții își dezvoltă încrederea în utilizarea tehnologiei, vocabularul și înțelegerea textelor prin experiențe multimedia interactive.

Recomandări și linii ghid:

- Oferiți o orientare inițială privind utilizarea instrumentelor digitale.
- Selectați conținut accesibil și captivant, potrivit nivelului de lectură al grupului.
- Promovați discuțiile incluzive și feedback-ul între colegi.
- Încurajați utilizarea eBook-urilor cu suport vizual și audio pentru a sprijini diversitatea stilurilor de învățare.



4.2.2 Practica 2: Povestirea digitală cu ajutorul inteligenței artificiale și realității virtuale

Numele organizației care implementează practica: Asociația IVAIGO

Locul implementării: Vilnius, Lituania

Grup țintă/ Beneficiari - Tineri cu vârste între 16 și 30 de ani, interesați de tehnologiile creative și de povestirea digitală, în special cei cu acces limitat la tehnologii emergente sau cu experiență redusă în crearea de conținut digital.

Obiectivele principale:

- Introducerea tehnologiilor AI (inteligență artificială) și VR (realitate virtuală) în procesul de povestire digitală;
- Dezvoltarea abilităților creative ale participanților;
- Promovarea conștientizării etice privind utilizarea tehnologiei;
- Încurajarea inovației și a colaborării între tineri;
- Formarea unor competențe practice aplicabile și susținerea învățării continue.

Echipa de specialiști implicată: specialist AI, dezvoltator VR, facilitator ateliere, personal tehnic IT.

Descrierea practicii- Această bună practică își propune să familiarizeze tinerii cu utilizarea inovatoare a tehnologiilor AI și VR în crearea de povești digitale. Prin combinarea potențialului creativ al inteligenței artificiale cu experiența imersivă oferită de realitatea virtuală, participanții învață să dezvolte povești interactive și captivante. Programul de o zi include o introducere generală în AI și VR, prezentarea unor instrumente și platforme relevante, sesiuni practice de povestire digitală bazată pe AI și dezvoltarea unei povești în VR.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:

- Prezentare despre AI și VR: definiții, aplicații, tendințe actuale.
- Discuție despre importanța AI și VR în povestirea digitală.
- Sesiune Q&A pentru clarificarea întrebărilor inițiale.
- Demonstrație a unor instrumente AI pentru crearea de conținut (ex: GPT-4, DALL-E, etc.).
- Prezentarea unor platforme și instrumente de VR (ex: Unity, Unreal Engine, Oculus Medium).
- Tutorial scurt pentru instalarea și utilizarea acestor instrumente.

Sesiunea de prânz:



- Sesiune interactivă: Participanții folosesc instrumente AI pentru a genera idei de povești.
- Activități de grup: Crearea colaborativă a unui plan narativ folosind AI.
- Prezentare și discuție: Participanții împărtășesc poveștile generate și le discută în grup.

Sesiunea de după-amiază:



- Activitate practică: Participanții încep dezvoltarea propriilor povești în VR.
- Crearea unui storyboard pentru experiența VR.
- Începerea construcției mediului VR folosind instrumentele puse la dispoziție.
- Facilitatorii oferă asistență și feedback pe parcursul sesiunii.
- Demonstrație privind integrarea conținutului generat de AI în medii VR.
- Participanții își îmbunătățesc poveștile VR adăugând elemente generate cu AI.
- Activități de grup: Testarea și rafinarea poveștilor VR cu ajutorul feedback-ului între colegi.

Metodologie / Instrumente didactice :



Prelegeri Interactive:

- Sesiuni despre tehnologiile AI și VR, beneficiile, provocările și aplicațiile lor în domeniul narativ.

Demonstrații de instrumente:

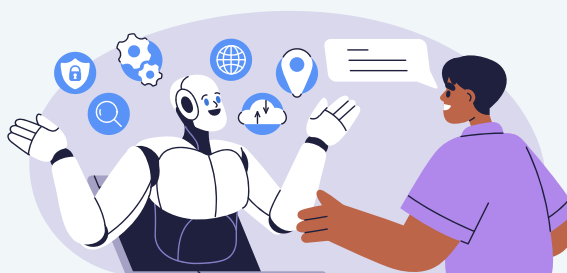
- Demonstrații live ale unor aplicații pentru povestire bazată pe AI (ex: AI Dungeon, Plotagon) și platforme VR (ex: Unity, Oculus Medium).

Ateliere Practice:

- Sesiuni aplicative în care participanții creează povești asistate de AI și dezvoltă experiențe narrative simple în VR.

Discuții Etice:

- Dialoguri pe tema implicațiilor etice în utilizarea conținutului generat de AI și în povestirea prin realitate virtuală.



Materiale și echipamente necesare



Calculatoare / Tablete:

- Calculatoare / Tablete pentru utilizarea în cadrul atelierelor practice.

Acces la internet:

- Conexiune fiabilă și securizată pentru accesarea platformelor și software-urilor necesare.

Căști VR:

- Dispozitive Oculus sau alte modele compatibile pentru experiențe narative imersive.

Acces la Software:

- Abonamente sau acces la platforme precum: AI Dungeon, Plotagon, Unity, Oculus Medium.

Echipament de prezentare:

- Videoproiector, ecran de proiecție și sistem audio pentru demonstrații și prezentări.

Materiale tipărite:

- Fișe cu instrucțiuni privind utilizarea instrumentelor AI și VR, ghiduri etice și exemple de bune practici.

Concluzie - La finalul zilei, participanții au dobândit o înțelegere de bază a tehnologiilor AI și VR în contextul povestirii digitale.

Ei au creat idei narative asistate de AI și au realizat o experiență VR simplă, dezvoltând abilități practice și reflectând asupra implicațiilor etice ale acestor tehnologii.

Recomandări:

- Încurajați participanții să continue explorarea tehnologiilor AI și VR și să rămână conectați la noile tendințe.
- Puneți accent pe importanța reflecției etice în crearea de conținut generat de AI și în dezvoltarea poveștilor VR.
- Sprijiniți colaborarea între participanți pentru schimb de idei, feedback constructiv și susținere reciprocă.



4.2.3 Practica 3: Povestirea digitală – Vocile schimbării



Numele organizației: - Asociația IVAIGO.

Locul implementării: - Vilnius, Lituania.

Grup țintă / Beneficiari: - Tineri cu vârste între 16 și 30 de ani, interesați de exprimarea creativă și media digitală, în special cei proveniți din comunități marginalizate sau subreprezentate.

Obiective principale:

- Să învețe participanții cum să creeze narațiuni personale sau sociale folosind media digitală.
- Să promoveze creativitatea, gândirea critică și povestirea ca instrumente de emancipare.
- Să dezvolte competențe tehnice de bază în editare multimedia și publicare digitală.
- Să amplifice vocile participanților cu privire la problemele care îi preocupă, prin povestire.

Echipa de specialiști implicată: - antrenor în povestire (Storytelling Coach), trainer multimedia, facilitator, personal IT de suport.

Descrierea practicii: - „Vocile Schimbării” este un atelier de povestire digitală care sprijină tinerii să se exprime creativ. Pe parcursul a 5 sesiuni, participanții aleg o poveste personală sau locală, o redactează și dezvoltă un scurt videoclip digital folosind platforme precum Canva, StoryMapJS sau Adobe Express. Prin exerciții ghidate, aceștia învață să structureze o poveste, să combine imagini, să înregistreze narațiunea și să editeze produsul final. Fiecare participant își prezintă povestea finală în cadrul unui eveniment online sau comunitar. Această metodă contribuie atât la dezvoltarea abilităților tehnice, cât și la exprimarea emoțională și la dobândirea încrederii în spațiul digital.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:



- Introducere și exemple inspiraționale de povești digitale
- Icebreaker: „Povestea mea în 3 cuvinte”
- Sesiune de brainstorming: Alegerea temelor de poveste (identitate, schimbare, comunitate)
- Exercițiu de redactare: Schițarea unei povești scurte folosind fișe de lucru și întrebări ghidate

Sesiunea de prânz:



- Crearea unui storyboard vizual folosind Canva sau PowerPoint
- Tutoriale Tehnice:
 - Noțiuni de bază despre înregistrarea audio și realizarea voice-over-urilor.
 - Utilizarea platformelor Adobe Express, StoryMapJS sau CapCut pentru editare vizuală.
- Mentorat individual pentru redactarea scenariului și configurarea instrumentelor digitale

Sesiunea de după-amiază:



- Editarea și asamblarea poveștilor digitale (adăugare de imagini, voce narativă, tranziții).
- Revizuire între colegi:
 - Lucru în grupuri mici pentru prezentarea schițelor și primirea de feedback.
- Editări finale și încărcare a produsului video.
- Prezentare publică: fiecare participant își prezintă povestea finală online sau în format fizic.
- Reflecție de grup și încheierea atelierului.

Metodologie / Instrumente Didactice:



Învățare bazată pe poveste (Story-Driven Learning):

- Fiecare sesiune începe cu exemple de povești digitale captivante (preluate de pe YouTube, StoryCorps etc.) pentru a stimula creativitatea și a stabili tonul zilei.

Scriere creativă și Storyboarding:

- Facilitatorul îi ghidează pe participanți în procesul de dezvoltare a poveștii:
 - Brainstorming pe teme personale sau sociale.
 - Schițarea scenariilor cu ajutorul fișelor de lucru sau în Google Docs.
 - Crearea storyboard-urilor vizuale folosind Canva sau PowerPoint.

Mentorat individualizat:

- Fiecare participant primește sprijin adaptat nivelului său de experiență, inclusiv:
 - Feedback personalizat pe schițele de scenariu.
 - Asistență în utilizarea platformelor digitale.

- Sprijin tehnic și creativ: asistență tehnică oferită de facilitatori pentru rezolvarea provocărilor legate de utilizarea platformelor și aplicațiilor.
- Sfaturi creative privind alegerea și editarea elementelor vizuale și audio.

Revizuire între colegi și învățare în grup:

- Facilitatorii organizează sesiuni de revizuire în grupuri mici, unde:
- Participanții prezintă versiuni preliminare ale poveștilor lor.
- Colegii oferă feedback constructiv.
- Facilitatorul moderează discuțiile, asigurând un climat de respect și învățare.

Pregătirea pentru prezentarea finală:

- Facilitatorii coordonează o proiecție publică sau online, oferă sprijin participanților pentru finalizarea editărilor, încărcarea videoclipurilor și pregătirea unei scurte prezentări despre propria poveste.

Crearea unui mediu incluziv și sigur :

- Pe tot parcursul atelierului, facilitatorii joacă un rol esențial în:
- Încurajarea deschiderii emoționale și a exprimării personale.
- Promovarea respectului reciproc.
- Susținerea vocilor diverse și a narațiunilor incluzive.

Materiale și echipamente necesare:

- Laptopuri sau tablete pentru lucrul individual.
- Microfoane și căști pentru înregistrare și editare audio.
- Software gratuit: Canva, Adobe Express, StoryMapJS.
- Videoproiector și boxe pentru proiecția finală.



Concluzie - Această practică dezvoltă creativitatea digitală și oferă participanților oportunitatea de a-și împărtăși perspectivele unice. Tinerii dobândesc încredere și competențe practice, devenind capabili să își exprime opiniile în legătură cu probleme personale și comunitare.

Recomandări :

- Începeți fiecare atelier cu exemple de povești digitale pentru a stimula ideile.
- Oferiți kituri de lucru cu ghiduri pas cu pas.
- Încurajați povestirea pe teme precum identitate, comunitate și schimbare.
- Mențineți sesiuni flexibile, adaptate la nivelul de experiență al fiecărui participant.

4.3 România: Educație media, incluzivă și antreprenorială

4.3.1 Practica 1: Marketing digital și managementul rețelelor sociale pentru piața

Numele organizației - Asociația STEM4RO.

Locul implementării - Slatina, România.

Grup țintă/ Beneficiari - 20 de tineri interesați de cariere în marketing digital și gestionarea rețelelor sociale.

Obiectivele principale:

- Prezentarea conceptelor de bază ale marketingului digital
- Dezvoltarea competențelor de gestionare a rețelelor sociale
- Promovarea creativității și a gândirii strategice, creșterea vizibilității online a participanților și pregătirea acestora pentru locuri de muncă de nivel entry în domeniul marketingului digital.

Specialiști și personal implicat - Specialist în marketing digital, manager rețele sociale, facilitator ateliere, personal IT de suport.

Descrierea practicii - Acest program intensiv de o zi este conceput pentru a oferi tinerilor competențe fundamentale în marketing digital și managementul rețelelor sociale, în concordanță cu cerințele actuale ale pieței muncii. Prin sesiuni interactive, ateliere practice și activități de grup, participanții vor învăța cum să creeze strategii de marketing, cum să gestioneze campanii pe rețele sociale, cum să analizeze indicatorii de performanță folosind instrumente digitale. Structura programului îmbină învățarea teoretică cu aplicarea practică, oferind o înțelegere completă a domeniului.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:

- Introducere în marketingul digital: definiții, tendințe actuale și relevanța pe piața muncii
- Prezentarea principalelor platforme de social media: potențialul lor în afaceri și strategii de implicare a publicului.

Sesiunea de prânz :

Ateliere practice:

- Utilizarea practică a unor instrumente precum Facebook Ads Manager și Hootsuite
- Activități de grup pentru dezvoltarea și prezentarea unor campanii de marketing simulate.

Sesiunea de după-amiază:



- Crearea unei campanii de social media folosind instrumentele oferite
- Analiza indicatorilor de engagement și învățarea tehnicilor de optimizare
- Prezentarea campaniilor realizate și feedback din partea colegilor
- Discuție: Tendințe viitoare în marketingul digital și sfaturi pentru angajabilitate.

Metodologie / Instrumente didactice :



Lecții interactive :

- Prezentarea principiilor de bază ale marketingului digital și a platformelor de social media .

Demonstrații de instrumente:

- Sesiuni practice cu instrumente de marketing (ex: Hootsuite, Canva, Facebook Ads Manager) .

Ateliere practice :

- Participanții creează conținut pentru rețele sociale și gestionează campanii.

Activități de grup:

- Exerciții colaborative pentru planificarea și implementarea strategiilor de marketing digital.

Materiale și echipamente necesare:



- Laptopuri / tablete
- Acces la internet
- Software pentru managementul rețelelor sociale (ex: Hootsuite)
- Videoproiector și sistem audio pentru prezentări
- Fișe printate cu sfaturi și ghiduri privind marketingul digital.

Concluzie - La finalul zilei, participanții au dobândit o înțelegere solidă a domeniului marketingului digital și experiență practică în utilizarea instrumentelor de gestionare a rețelelor sociale. Aceștia au plecat cu abilități concrete pentru crearea și analiza campaniilor online, simțindu-se mai pregătiți pentru roluri de nivel entry în marketingul digital.

Recomandări și linii directoare:

- Încurajați participanții să continue explorarea noilor instrumente și tendințe din domeniul rețelelor sociale.
- Subliniați importanța analizei datelor în marketing și necesitatea actualizării periodice a competențelor pentru a rămâne competitivi pe piața muncii.



4.3.2 Practica 2: Atelier de creare de conținut digital pentru rețelele sociale



Numele organizației - Asociația STEM4RO.

Locul implementării- Slatina, România.

Grup țintă/ Beneficiari - 20 de tineri interesați de cariere în marketing digital și managementul rețelelor sociale.

Obiectivele principale:

- Oferirea de competențe practice în crearea de conținut pentru platformele de social media
- Pregătirea participanților pentru roluri precum creator de conținut, manager de rețele sociale sau specialist în marketing digital.

Specialiști și personal implicat - Specialist în marketing digital, creator de conținut, facilitator atelier, personal IT.

Descrierea practicii - Atelierul intensiv de o zi este dedicat tinerilor care doresc să-și dezvolte abilitățile de creare de conținut pentru platforme precum Instagram, Facebook, TikTok și YouTube. Programul începe cu o introducere în noțiunile de bază ale marketingului digital și algoritmiile rețelelor sociale. Participanții învață să creeze postări atractive folosind instrumente de editare foto și video, să planifice conținutul pe termen lung și să folosească analizele pentru a măsura performanța postărilor. Atelierul include sesiuni practice de editare foto și video, precum și crearea unui plan de conținut pentru o lună.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:



- Introducere în marketingul digital și importanța prezenței online
- Tehnici de creare a conținutului foto și video
- Crearea unui calendar editorial de conținut.

Sesiunea de prânz:



- Analiza platformelor de social media și utilizarea statisticilor pentru monitorizarea eficienței postărilor
- Practici de interacțiune cu publicul și gestionarea comentariilor.

Sesiunea de după-amiază:



- Activitate practică: Editare media practică - utilizarea aplicațiilor de editare și crearea unui portofoliu digital
- Evaluarea lucrărilor realizate de participanți și oferirea de feedback individual.

Metodologie/Instrumente didactice:



- Lecții interactive despre platformele de social media și algoritmiile acestora
- Exerciții practice de creare și editare a conținutului
- Demonstrații de aplicații pentru editare foto și video
- Analiza campaniilor de succes ca studii de caz.

Materiale și echipamente necesare:



- Calculatoare și tablete
- Software de editare foto și video (ex: Adobe Premiere, Canva)
- Acces la internet
- Videoproiector și echipament audio pentru demonstrații.

Concluzie - Participanții dobândesc competențe practice esențiale pentru crearea de conținut atractiv și gestionarea campaniilor pe rețelele sociale. La finalul programului, aceștia sunt pregătiți să dezvolte cariere în marketing digital și să gestioneze platformele de social media pentru branduri sau organizații.

Recomandări și linii directoare:

- Încurajați utilizarea instrumentelor de planificare a conținutului și de analiză a performanței
- Recomandați monitorizarea constantă a tendințelor din industrie pentru a rămâne competitivi.



4.3.3 Practica 3: Introducere în jurnalismul online și blogging



Numele organizației- Asociația STEM4RO.

Locul implementării- Slatina, Romania.

Grup țintă / Beneficiari - 15 tineri interesați de jurnalism și redactare de conținut pentru platforme digitale.

Obiective principale - Oferirea de cunoștințe și competențe de bază în jurnalism online, redactarea de articole și blogging, pregătirea participanților pentru o posibilă carieră în media digitală.

Specialiști și personal implicat:

- Jurnalist profesionist
- Expert în media digitală
- Facilitator de ateliere
- Personal IT.

Descrierea practicii - Atelierul intensiv de o zi se adresează tinerilor care doresc să învețe cum se creează conținut pentru platformele online. În prima parte a zilei, participanții descoperă principiile de etică jurnalistică și învață să redacteze articole bine structurate. A doua parte a programului este dedicată tehnicilor de blogging și optimizării pentru motoarele de căutare (SEO). La final, fiecare participant publică un articol pe o platformă de blogging și primește feedback personalizat din partea experților.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:



- Prezentare generală a jurnalismului online și a eticii profesionale
- Cum se redactează un articol de știri sau un reportaj
- Tehnici de cercetare și verificarea surselor.

Sesiunea de prânz:



- Introducere în blogging și scrierea pe platforme de conținut
- Cum se optimizează articolele pentru SEO.

Sesinea de după-amiază:



- Redactarea și publicarea unui articol pe o platformă de blogging
- Feedback personalizat și discuții privind îmbunătățirea conținutului.

Metodologie / Instrumente didactice:



- Prelegeri despre jurnalismul online și etica profesională
- Exerciții practice de redactare și optimizare SEO
- Utilizarea platformelor de blogging și publicare online.

Materiale și echipamente necesare:



- Laptopuri și tablete
- Acces la internet și platforme de blogging
- Videoproiector și echipament audio.

Concluzie - Participanții învață cum să redacteze și să publice articole online, dobândind competențe esențiale pentru activitatea în domeniul jurnalismului digital și al bloggingului. La finalul atelierului, aceștia sunt capabili să creeze conținut relevant și optimizat pentru mediul online.

Recomandări și linii directoare:

- Se recomandă utilizarea constantă a platformelor de blogging pentru publicarea conținutului și exersarea abilităților de scriere
- Se încurajează explorarea tehnicilor de optimizare SEO și marketing digital.



4.4 Grecia: Antreprenoriat online și economie creativă



4.4.1 Practica 1: Economia Creativă

Numele organizației - Startup Grecia.

Locul de implementare - Tripolis, Grecia.

Grup țintă/ Beneficiari - Tineri cu vârste cuprinse între 18–30 de ani, pasionați de design, media și creație digitală, în special cei subreprezențați sau cu acces limitat la astfel de resurse.

Obiectivele principale:

- Introducerea participanților în oportunitățile oferite de economia creativă
- Încurajarea utilizării abilităților creative pentru generarea unor surse proprii de venit
- Dezvoltarea competențelor în domeniul alfabetizării digitale, colaborării și antreprenoriatului.
- **Experți / Personal implicat** - Antreprenor creativ, creator de conținut digital / designer, personal tehnic.

Descrierea practicii- Acest atelier își propune să introducă tinerii în conceptul de economie creativă și să le ofere competențe aplicabile în carierele viitoare. Participanții vor învăța cum își pot transforma abilitățile creative în proiecte personale sau oportunități de afaceri. Vor lucra cu instrumente digitale de creație și vor înțelege conceptele de bază din acest domeniu. În plus, vor avea ocazia să-și împărtășească ideile și să primească sfaturi practice despre cum le pot pune în aplicare.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:



- Bun venit și introducere
- Ce este economia creativă?
- Invitat special: Cum poate deveni un hobby o carieră?

Sesiunea de prânz:



- Laborator creativ: de la idee la concept.
- Atelier: Design / Creează / Construiește prototipul tău.

Sesiunea de după-amiază:



- Sesiune de prezentare a ideilor (pitching)
- Reflecție și sesiune de întrebări și răspunsuri.

Metodologie / Instrumente didactice:



- Activități practice de creație
- Utilizarea platformelor digitale (Canva, Instagram/TikTok)
- Prezentări inspiraționale ale invitaților
- Prezentări interactive cu suport vizual.

Materiale și echipamente necesare:



- Laptop / PC sau tablete cu acces la internet
- Videoproiector și ecran
- Materiale de lucru și rechizite pentru activități creative
- Acces la platforme și aplicații digitale.



Concluzie - Ideea principală a acestui atelier este să arate că hobby-urile și talentele personale nu sunt doar activități de timp liber, ci pot deveni surse reale de venit prin utilizarea platformelor digitale. Atelierul ajută tinerii să-și construiască încrederea în propriile abilități și să-și dezvolte ideile creative în proiecte viitoare sau chiar inițiative antreprenoriale.

Recomandări și linii directoare :

- Folosiți exemple și instrumente relevante pentru publicul țintă
- Mențineți energia sesiunii dinamică și vizuală
- Aplicați metoda „creează și împărtășește” (create & share).



4.4.2 Practica 2: Economia Socială



Numele organizației - Startup Grecia.

Locul implementării - Tripolis, Grecia.

Grup țintă / Beneficiari - Tineri cu vârste între 18–30 de ani, interesați de crearea de afaceri sociale, cooperative și proiecte comunitare.

Obiectivele principale:

- Introducerea principiilor și valorilor economiei sociale
- Oferirea instrumentelor necesare pentru a crea un model de întreprindere socială
- Inspirarea participanților să dezvolte idei de afaceri care să genereze schimbări sociale.

Experți / Personal implicat - Facilitator principal, Antreprenor social (invitat), Personal tehnic.

Descrierea practicii - Acest atelier este conceput pentru a ghida tinerii în explorarea modului în care afacerile pot fi folosite pentru a răspunde provocărilor sociale și de mediu. Prin activități practice și exerciții de proiect asistate, participanții vor înțelege mai bine esența economiei sociale. În plus, aceștia își vor dezvolta încrederea în ideile proprii și vor fi inspirați de poveștile prezentate de invitați și de ceilalți participanți.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:

- Bun venit și introducere 
- Ce este economia socială și care sunt principiile ei
- Studiu de caz: exemple reale de întreprinderi sociale în acțiune.

Sesiunea de prânz:

- Activitate de grup: proiectarea propriei întreprinderi sociale.

Sesiunea de după-amiază:

- Prezentarea proiectului de grup.

- Reflecție și sesiune de întrebări și răspunsuri
- Concluzii finale și sesiune de networking.

Metodologie / Instrumente didactice:



- Materiale vizuale și prezentări interactive
- Simulări și activități de tip „joc de rol”
- Brainstorming în grup
- Discuții ghidate .

Materiale și echipamente necesare :



- Videoproiector și ecran
- Fișe de lucru și materiale pentru studii de caz
- Post-it-uri și markere.



Concluzie - Scopul acestui atelier este de a arăta că economia socială poate inspira tinerii să pună scopul înaintea profitului, demonstrând prin activități practice că acest domeniu poate fi accesibil și chiar plăcut. Participanții vor descoperi numeroase oportunități de networking și vor învăța cum își pot transforma ideile în modele de afaceri funcționale.

Recomandări și linii directoare :

- Alegeți un facilitator care să se poată conecta cu participanții și să facă subiectul mai atractiv
- Includeți exemple locale, relevante pentru contextul participanților
- Mențineți grupurile de lucru mici, pentru o interacțiune mai eficientă.



4.4.3 Practica 3: Antreprenoriat online și cum să te prezinți



Numele organizației - Startup Grecia.

Locul implementării- Tripolis, Grecia.

Grup țintă/ Beneficiari -Tineri aspiranți cu vârste între 18–30 de ani, cu o mentalitate antreprenorială, interesați de lansarea unei afaceri proprii și care dispun de oportunități reduse .

Obiectivele principale:

- Introducerea diferitelor concepte din antreprenoriatul digital
- Oferirea de instrumente practice pentru inițierea unei afaceri online
- Instruirea participanților în dezvoltarea abilităților soft, precum pitching-ul, brandingul digital și validarea pieței .

Experți / Personal implicat - Consultanți în afaceri digitale, Fondatori de startup-uri, Personal tehnic.

Descrierea practicii- Această bună practică își propune să ghideze tinerii în procesul de transformare a ideilor lor în afaceri online funcționale. Participând la atelier, tinerii vor învăța despre diferite modele de afaceri, tehnici de branding și metode de cercetare a pieței. De asemenea, vor dobândi abilități valoroase de pitching și alte competențe soft esențiale pentru carierele lor viitoare.

Programul zilei

Sesiunea de dimineață:



- Bun venit și introducere
- Ce este antreprenoriatul online?
- Construirea propriului model de afacere.

Sesiunea de prânz:



- De la idee la acțiune
- Noțiuni de pitching și importanța abilităților soft.

Sesiunea de după-amiază:

- Exercițiu de tip „elevator pitch”
- Încheiere și feedback .

Metodologie / Instrumente didactice:

- Cadru de lucru Design Thinking
- Platforme digitale de colaborare
- Business Model Canvas
- Sesiune de feedback între participanți (peer-to-peer)
- Exercițiu practic de elevator pitch.



Materiale și echipamente necesare:

- Acces la o conexiune stabilă la internet
- Laptop
- Șabloane digitale
- Slide-uri interactive
- Șabloane digitale pentru modele de afaceri.

Concluzie - La finalul zilei, participanții vor dobândi cunoștințele necesare pentru a livra o experiență antreprenorială digitală completă, practică și captivantă. Atelierul le va permite să dezvolte o gândire orientată spre afaceri, să-și testeze ideile și să-și consolideze încrederea în propriile forțe.

Recomandări și linii directoare:

- Mențineți un echilibru între abordarea teoretică și cea practică
- Integrați exemple reale pentru a inspira participanții
- Încurajați participanții să-și împărtășească ideile și să ofere feedback reciproc .



5. Instrumente pentru lucrătorii de tineret

Instrumente digitale pentru lucrul cu tinerii - Aceste instrumente pot fi integrate în ateliere educaționale, sesiuni de mentorat sau activități de coaching pentru carieră, contribuind la dezvoltarea abilităților digitale, colaborative și creative ale tinerilor.

Comunicare & Colaborare

- **Slack**. Platformă de mesagerie în timp real, ideală pentru lucrul în echipă și organizarea pe canale tematice.
- **Discord**. Platformă foarte populară printre tineri, permite comunicare prin voce, video și text în comunități.
- **Google Workspace for Education**. Suită de instrumente de colaborare (Docs, Drive, Meet, Sheets etc.) folosită în educație.
- **Miro**. Tablă interactivă digitală pentru brainstorming, planificare și lucrul colaborativ.
- **Asana**. Platformă pentru gestionarea sarcinilor și proiectelor, potrivită pentru proiecte educaționale.
- **Trello**. Instrument vizual de organizare și monitorizare a progresului în învățare sau proiecte.

Creare de conținut digital

- **Canva**. Platformă intuitivă de design grafic, utilă pentru CV-uri vizuale, prezentări, postări sociale etc.
- **Crello (VistaCreate)**. Alternativă la Canva, axată pe conținut vizual creativ.
- **Piktochart**. Instrument pentru realizarea de infografice, rapoarte vizuale și prezentări.
- **InVideo**. Editor video online ușor de folosit, ideal pentru începători.
- **Adobe Express**. Platformă gratuită pentru crearea de materiale grafice, video și pagini web.
- **Typito**. Editor video online simplificat, potrivit pentru tineri.
- **Lumen5**. Creează automat videoclipuri din texte sau postări de blog, cu ajutorul AI.
- **Canva Docs**. Documente multimedia care îmbină text, imagini și elemente vizuale.
- **WordPress**. Platformă pentru crearea de site-uri web sau bloguri personale/profesionale.

Povestire digitală & Educație media

- **Padlet**. Panou digital colaborativ pentru schimb de idei, proiecte creative și storytelling.
- **StoryMapJS**. Instrument pentru storytelling vizual cu hărți interactive, potrivit pentru proiecte educaționale și jurnalism digital.

- **Anchor.fm.** Platformă gratuită pentru crearea și distribuirea podcasturilor.
- **Common Sense Education.** Resurse educaționale pentru alfabetizare media și cetățenie digitală.

Siguranță online & Bunăstare digitală

- **CyberWise.** Platformă educațională cu materiale despre siguranța online și comportamentul responsabil în mediul digital.
- **Be Internet Awesome (Google).** Lecții interactive și jocuri educative pentru învățarea regulilor de siguranță pe internet.
- **Internet Matters.** Ghiduri și resurse complexe despre siguranța online pentru tineri, părinți și educatori.

Programare & Alfabetizare digitală

- **Scratch.** Platformă vizuală pentru inițierea în programare, recomandată pentru copii și adolescenți.
- **Code.org.** Cursuri gratuite pentru învățarea programării și științei computerului.
- **Tynker.** Instrument creativ pentru programare, ideal pentru începători.
- **Figma.** Platformă colaborativă pentru design UI/UX și prototipare digitală, foarte utilă în proiecte din economia creativă.

Antreprenoriat & Dezvoltare profesională

- **LinkedIn Learning.** Platformă cu cursuri despre cariere digitale, competențe soft și profesii ale viitorului.
- **Jobteaser.** Platformă pentru consiliere în carieră, locuri de muncă și stagii pentru studenți și tineri absolvenți.
- **StartUp Stash.** Director de resurse esențiale pentru startup-uri și antreprenori la început de drum.
- **Skillshare.** Platformă de învățare online axată pe abilități creative, digitale și antreprenoriale.
- **Erasmus+ App.** Aplicație mobilă cu informații despre oportunități de mobilitate, formare și schimburi internaționale pentru tineri.
- **EUROPASS.** Platformă pentru realizarea CV-ului, portofoliului și documentarea competențelor profesionale în format european.



Instrumente pentru ateliere & Activități interactive

- **Mentimeter.** Platformă pentru sondaje live, quiz-uri și prezentări interactive. Ideală pentru implicarea publicului în timp real.
- **Kahoot!.** Platformă de tip quiz, populară pentru testarea cunoștințelor într-un mod distractiv și competitiv.
- **Quizziz.** Platformă gamificată de quiz-uri, cu feedback instant și învățare adaptivă. Utilă pentru consolidarea informațiilor.
- **Loom.** Instrument simplu de înregistrare video, excelent pentru predare asincronă, explicații rapide sau coaching individual.
- **Otter.ai.** Aplicație care transcrie automat întâlniri, interviuri și lecții. Utilă pentru notițe, documentare și accesibilitate.



6. Concluzie

Instrumentele enumerate mai sus oferă modalități practice și aplicate pentru a împuternici tinerii cu competențe digitale esențiale, abilități creative, conștientizare privind siguranța online și pregătire pentru carieră. Lucrătorii de tineret sunt încurajați să exploreze aceste resurse și să le integreze în ateliere, sesiuni de mentorat și traininguri, pentru a sprijini un viitor digital incluziv pentru tinerii din întreaga Europă.

Proiectul Digital Futures demonstrează cum colaborarea incluzivă, practică și interculturală poate oferi lucrătorilor de tineret instrumente și strategii concrete pentru a susține tinerii în era digitală. Acest ghid va continua să fie o resursă deschisă, menită să extindă impactul proiectului dincolo de perioada sa de implementare.



Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat poziția Uniunii Europene sau a Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană, nici Agenția Națională nu pot fi considerate responsabile pentru conținutul acestora.