



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



HANDBOOK

SECȚIUNEA A
TEORIE PENTRU TRAINERI



CYBERANIMAȚIA

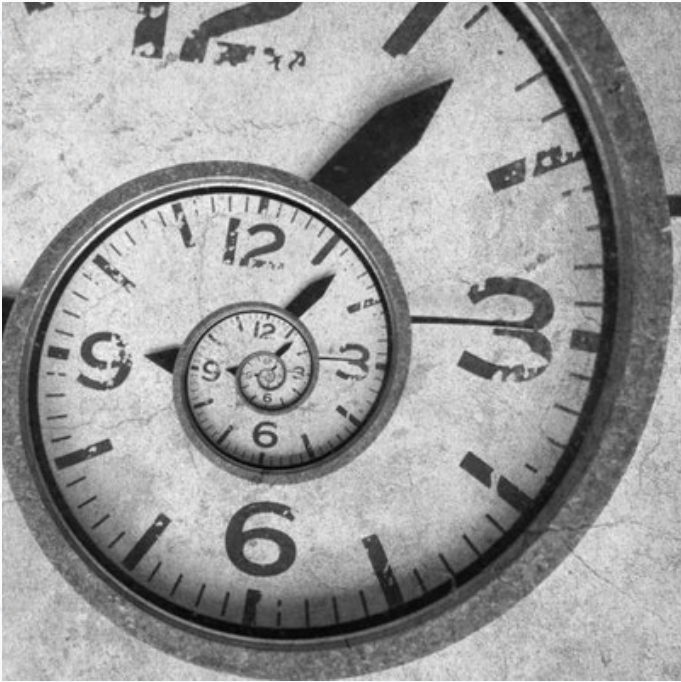


CUPRINS



	BACKGROUND	01
	CONCEPT	03
	IMAGINE DE ANSAMBLU	04
	ELEMENTE	06
	CRITERII ȘI INDICATORI	07
	PROCES	09
	CONTEXT	10
	COMUNITATEA CYBER	12
	CYBERANIMATORUL	13
	CYBERANIMAȚIA ȘI CETĂȚENIA	16

CYBERANIMAȚIA BACKGROUND



Animația socioculturală, ca practică socio-educatională, a luat forma reprezentărilor sociale și de solidaritate, creând legături și structuri comunitare.

De la sfârșitul secolului al XIX-lea și pe tot parcursul secolului al XX-lea, animația socioculturală s-a consolidat ca o practică pentru conștientizare critică, dialog, crearea identităților solide, democratizare și schimbare socială.

Animația socioculturală se dezvoltă pe baza postulatelor umaniste care subliniază evoluția ființei umane, capacitatea sa de autoîmbunătățire și autoorganizare, și solidaritatea ca formulă pentru sociabilitate și transformare socială. Astfel, în secolul al XXI-lea, animația socioculturală se consolidează ca un instrument la dispoziția rețelelor sociale și populare pentru conștientizare, dezvoltare și sustenabilitate.

În ciuda faptului că istoria include exemple și momente în care animația a fost folosită ca instrument de dominare, încadrare și control social, realitatea este că în esență ne este prezentată ca o practică dialogică și eliberatoare folosită de comunități pentru consolidarea legăturilor identitare, pentru construcția rețelelor democratice și pentru transformarea ideologiei colective și generarea atitudinilor de solidaritate.



Deși animația socioculturală fusese instalată ca o practică socială într-un context sistemic constituit de un mediu asociativ, odată cu generalizarea tehnologiilor digitale, s-a dezvoltat o nouă paradigmă socială determinând o schimbare în coordonatele animației socioculturale, creând multiple interacțiuni în noile contexte spațio-temporale pentru interactivitate și acțiune socială colaborativă.

Impactul culturii digitale generează o reprezentare colectivă a realității sociale, o concepție a spațiilor individuale și colective, precum și noi forme de relații, organizare, producție și consum de bunuri și servicii. În acest scenariu, cyberanimația nu reprezintă o realitate diferită de cea a animației socioculturale, ci este vorba despre practicile și dinamica animației socioculturale care sunt imersate în contextul și paradigmele culturii și revoluției digitale.

Când discutăm despre cyberanimație, nu vorbim doar despre o realitate diferită, abstractă, decontextualizată, ci și despre o practică socială care, deși își menține scopurile și funcțiile, este imersată și adaptată la realitatea socială, formele de reprezentare și interpretare și dinamica generate de cultură și formele organizaționale ale societății digitale.



CYBERANIMAȚIA CONCEPT



Este un termen dezvoltat de autorul spaniol Mario Viché González, în cartea sa "LA CIBERANIMACIÓN" publicată în 2019, care este rezultatul tezei sale de doctorat.

Pentru autor, Cyberanimația este o practică socioculturală de natură pedagogică care își propune să îmbunătățească calitatea vieții cetățenilor prin crearea de rețele sociale și comunități de solidaritate în vederea asigurării sustenabilității comunităților umane.

Ca și practică socio-pedagogică, cyberanimația își generează acțiunea pornind de la problematizarea realității sociale. Problemele și preocupările vieții cotidiene sunt împărtășite pe internet și obiectificate prin participare interactivă și conectarea rețelelor. Acest lucru generează noi acțiuni care, optimizând potențialul cibernetic, sunt proiectate în viața de zi cu zi a indivizilor și colectivităților lor.





CYBERANIMAȚIA IMAGINE DE ANSAMBLU

OBIECTIVE

Cyberanimația reprezintă actualizarea și adaptarea practicilor educaționale ale animației socio-culturale la noile paradigme generate de Societatea Tehnologiilor și Cunoștințelor. Această nouă practică a intervenției cyberculturale este structurată pe baza unui model de dezvoltare durabilă. Sustenabilitatea devine un obiectiv al coexistenței umane, considerat atât ca o necesitate pentru supraviețuire, cât și ca un principiu al intervenției de solidaritate care justifică nevoia unei organizații sociale și a unei munci cooperative.

PRINCIPII

- **Un model de comunitate de rețea.** O comunitate virtuală structurată din multiple identități culturale, afinități comune, rețele de schimb cooperativ care fac posibilă o practică socială coordonată și pe termen scurt, un nou model de dezvoltare socială comunitară.





- **Un model de identitate individuală și colectivă.** Based on the appearance of new identities, that overcome spatio-temporal conditions to become new identity models that are much more personalized while being shared online and structured based on affinities, concerns and common interests.
- **Un model de dezvoltare a drepturilor culturale și individuale.** Drepturile individuale asigură libertatea de acțiune și creare a cunoștințelor, la fel cum asigură exprimarea liberă a individualităților și identităților locale. Drepturile individuale sunt în mod fundamental drepturi culturale: dreptul la o limbă, dreptul la liberă exprimare, dreptul la interacțiune și asociere liberă, dreptul la propriile lor moduri individuale de trai și interpretare a realității. Astfel, apărarea drepturilor individuale este o modalitate de promovare a comunităților tolerante, autonome și cooperative.
- **Un model democratic de participare în Rețea.** Un model care caută implicarea indivizilor în procesele și interacțiunile pe care rețeaua le promovează. O implicare interactivă care reprezintă punctul de plecare pentru participare, principiul generativ al unui nou model participativ care implică contactul, implicarea dialogică, identificarea și luarea deciziilor individuale și de sprijin.



CYBERANIMAȚIA

ELEMENTE



- Comunicarea și participarea orizontală ca alternativă la intervenția ierarhică (verticală).
- Proiectele colaborative (de jos în sus) ca alternativă la proiectele de intervenție planificate de sus în jos.
- Participarea ca o consecință a conectivității, confluența identităților și a preocupărilor comune.
- Mediarea ca alternativă la intervenția profesională de către și pentru cetățeni.
- Prioritatea ideilor și propunerilor (conținutului) față de activități, resurse, suporturi și chiar software.
- Convergența media ca o formulă pentru accesul la informație, comunicare și analiză a realității sociale.
- Conectarea în rețea ca o formulă pentru organizarea socială și participarea la dezbateri și luarea deciziilor.
- Absența principiilor universale și, în consecință, comunicarea bazată pe idei individuale și colective, preocupări, interese și identități.
- O cultură a individualității și a comunității ca o confluență a intereselor și dorințelor individuale, într-un mod de sprijin și colaborare.

CYBERANIMAȚIA

CRITERII ȘI INDICATORI



a) Comunicare orizontală și interactivă.

INDICATORI

- Diversitatea în termenii surselor de informație.
- Prezența diferitelor puncte de vedere în informațiile prezentate.
- Posibilitatea editării online de către utilizatori.

b) Acțiune colaborativă.

INDICATORI

- Planificarea proiectelor pentru colaborare.
- Folosirea publică a instrumentelor colaborative.

C) Participare și dezbateri.

INDICATORI

- Reale posibilități de participare în proiecte și dezbateri.
- Existența unor forumuri pentru dezbateri și luarea deciziilor.

d) Convergența media și rețelele.

INDICATORI

- Utilizarea limbajelor multimedia.
- Accesibilitate de pe diferite terminale și ecrane.
- Acces hiper-text la rețelele asociate.

e) Promovare a schimbării și incluziunii sociale.

INDICATORI

- Prezența unui discurs comunitar sub formă de suport.
- Prezența unei analize critice în discursul de contextualizare.
- Prezența propunerilor și alternativelor pentru incluziune și schimbare socială.

CYBERANIMAȚIA PROCES



Din perspectiva comunitară a educației socioculturale, care stă la baza dinamicii cyberanimației, putem vorbi despre un proces holistic de generare a identităților de solidaritate ca o concretizare a cunoștințelor a căror aplicare generează atitudini și practici de organizare, gestionare și consolidare a comunităților umane. Acest proces trece prin următoarele faze:

a) Acces la date. Acces la informații globale și locale care afectează viața comunității.

b) Procesarea informației. Prin contrastul dintre diferite surse și identificarea contradicțiilor și stereotipurilor.

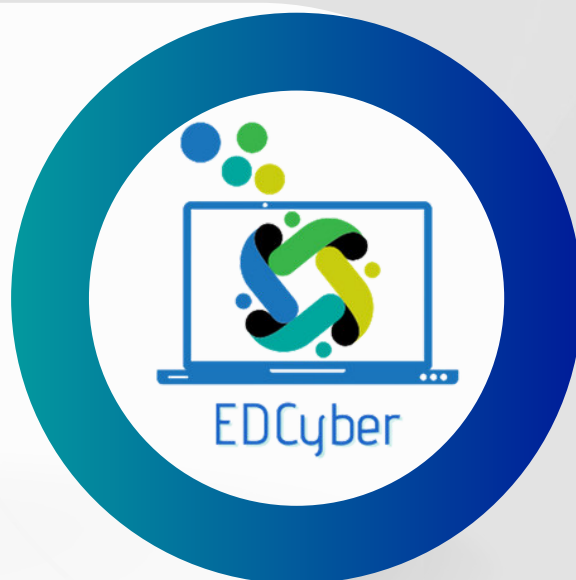
c) Conștientizare critică. Care se realizează printr-un grup de analiză, dialog, confruntare a viziunilor, reprezentări și demistificarea stereotipurilor, vizualizarea discursurilor și căutarea unor reprezentări convergente și "obiective" ale realității sociale.

d) Adoptarea unei poziții critice. Implică generarea de atitudini și poziții individuale și colective în concordanță cu lectura critică și reprezentările comune, generate de colectivitate.

e) Crearea de atitudini solide individuale și colective. Conform viziunii critice a realității generate și bazate pe identități solide, rod și rezultat al unui proces colectiv autentic de lectură critică a realității și generare a cunoștințelor practice comunitare.

CYBERANIMAȚIA

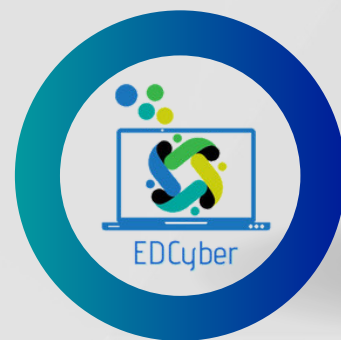
CONTEXTE



Contextele cyberanimației sunt cartierele noastre, comunitățile noastre, asociațiile, triburile urbane, comunitățile locale, instituțiile, grupurile de afinitate, mișcările sociale. Acestea sunt spații de comunicare și interacțiune care sunt structurate atât prin teritorii fizice teritorializate, cât și prin spații virtuale deterritorializate.



Din perspectiva cyberanimației, structurile cyberspațiului sunt organizate pornind de la confluarea identităților comune: preocupări, interese și reprezentări convergente ale realității sociale, precum și prezența situațiilor sociale, experimentate prin problematizare. Identitățile comune și situațiile de viață problematizate sunt cele care generează procesele de participare, solidificare a entităților, acțiune colaborativă și schimbare a atitudinilor, care dau naștere și susțin dinamica socioculturală a cyberanimației.



Dacă animația socioculturală a folosit tradițional facilitățile și programele ca locuri de întâlnire pentru oameni, identități și preocupări, ca spații specifice pentru experiența în grup, pentru dialog, dezbateri, analiză dialogică și dezvoltarea de proiecte creative, comunitare și de schimbare socială, în societatea digitală apar noi spații virtuale care îndeplinesc aceste funcții de întâlnire, conectivitate, canalizare a intereselor, dorințelor și identităților, dezbateri sociale și organizare comunitară, atât prin crearea de comunități virtuale, cât și prin gestionarea acțiunilor față în față de proiecție colectivă și acțiune colaborativă.

Astfel, atât rețelele sociale cât și forumurile virtuale și spațiile web, folosind convergența media și ecranele, au devenit instrumente dinamice, multiplicatoare și optimizatoare ale dinamicii socioculturale dialogice, în timp ce piețele publice, centrele culturale alternative, străzile orașelor noastre sau chiar mișcarea asociativă devin spații pentru proiecția fizică a acțiunii combinate cu aceste spații virtuale ale cyberspațiului.

COMUNITATEA CYBER

Comunitățile virtuale sunt definite ca grupuri de utilizatori de internet care se întâlnesc pe web pentru a stabili cooperativ legături de interactivitate și a realiza obiective comune. Cu toate că teoria pare clară și evidentă, realitatea arată că simplul fapt de a crea o platformă virtuală, multiplicarea mediilor, site-urile sociale sau apariția unor noi software-uri interactive nu implică direct generarea proceselor de comunicare participativă, crearea de rețele sociale sau dezvoltarea socioculturală.

Este evident că, deși dezvoltarea platformelor și a software-urilor interactive este importantă, există o serie de factori de natură individuală și comunitară care se prezintă ca fiind condiții primordiale fundamentale pentru a putea genera procese de participare și dezvoltare a ciberspațiului comunitar.

Acești factori primari includ, în primul rând, identificarea cu un proiect virtual comun, care reprezintă un punct de cotitură pentru contact și generatorul de interacțiune și muncă cooperativă, în al doilea rând, comunicarea interactivă este percepută ca o întâlnire a individualităților, ce permite dezvoltarea reciprocă și în al treilea rând, participarea este considerată ca fiind fundamentul cooperării și al atingerii obiectivelor comune.



CYBERANIMATORUL



În acest domeniu media care configurează Societatea Cunoașterii, animatorii socioculturali îndeplinesc funcții specifice legate de comunicarea individuală și colectivă, cu generarea de rețele, descifrarea realității, adoptarea unei poziții critice și dezvoltarea comunității.

Animatorii cibernetici vor facilita acțiunea comunităților de a participa la dialogul social, generând acțiuni de transformare și dezvoltare durabilă, doar dacă sunt capabili să devină mediatori în procesele de conștientizare a cetățenilor și de participare activă în dezbaterile sociale pe care noile tehnologii o fac posibilă, făcând compatibile și articulând intervențiile interpersonale și comunitare cu capacitatea de auto-organizare în rețea, precum și generând procese de cooperare și solidaritate în rețea, care devin elemente critice pentru exprimarea preocupărilor, creativității și cunoștințelor partajate.





FUNCȚIILE CYBERANIMATORULUI



- **Communication mediator.** Acțiunea sa este îndreptată spre facilitarea contactului între utilizatorii mediului virtual, crearea de conținut pe internet, co-autoratul și întâlnirea pe internet a preocupărilor personale, intereselor și afinităților.
- **Facilitator al accesului la rețele.** Scopul său este de a facilita accesul la tehnologii, prin alfabetizare multimedia, dar mai presus de toate luptă pentru a depăși decalajul digital, facilitând accesul la terminale digitale și în special putând propune resurse și procese tehnologice simple care, în timp ce sunt utile și eficiente, sunt accesibile din punct de vedere tehnologic pentru cetățeni.
- **Promotor al dinamicii comunității.** Promovarea interactivității, înțelegând ca o întâlnire virtuală a subiecților care își comunică ideile, preocupările și experiențele, promovând de asemenea autoratul colectiv, proiectele cooperante și implementarea acțiunilor colective care contribuie la dezvoltarea diferitelor comunități.
- **Facilitator al decodificării și viziunii critice a realității virtuale.** Facilitarea dialogului de problematizare a realității, dialogicitatea, schimbul, analiza critică interactivă și luarea deciziilor de sprijin între utilizatorii de internet care, din poziții lipsite de timp și context, își asumă angajamentele unei comunități virtuale în cyberspațiu.

- **Punct de întâlnire al dinamicii comunicative și lumii tehnologiilor.** Apropierea dintre dinamica cetățenească care se îndreaptă către internet fără a fi clară cu privire la utilizările și beneficiile sale și unele tehnologii, care se nasc în fiecare zi pentru a facilita întâlnirea și munca interactivă.
- **Promotor al dezvoltării comunitare, e-participării, e-identității și e-comunicării.** Fundamental, cyberanimatorul este un agent care promovează dezvoltarea individuală și comunitară. În comunitățile virtuale, modelul de dezvoltare pare să fie diluat în rețea, totuși, interesele colective, preocupările individuale și identitățile comune generate de comunitățile virtuale sunt cele care vor fi obiectul acțiunii agenților de dezvoltare comunitară. Din acest punct de vedere, cyberanimatorii devin promotori și facilitatori, prin angajamentul lor față de comunitate și acțiunea lor de mediere, ai unei noi democrații participative pe internet, a identităților colective în cyberspațiu și a unei comunicări interactive autentice.



CYBERANIMAȚIA ȘI CETĂȚENIA

Practica unei cetățenii digitale active este unul dintre obiectivele cyberanimatiei. O cetățenie bazată pe conștientizare și identitate comunitară și care se materializează în participare, fluxuri de informații, analize partajate ale realității, dezbateri sociale și luare de decizii. O cetățenie activă care se generează din crearea de micro-puteri prezente în Rețea pentru gestionarea narațiunilor justiției distributive, incluziune și solidaritate capabile să genereze atitudini și practici de alteritate și joc democratic autentic. Practicile de cetățenie digitală sunt acele practici care vizează crearea de colaborări în rețea, generarea de narrative ale conviețuirii și democratizării, precum și cele care vizează gestionarea micro-puterilor și participarea la dezbaterile sociale.

CYBERANIMAȚIA DE LA TEORIE LA PRACTICĂ SECȚIUNEA B



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CUPRINS



	PRACTICA CYBERRANIMAȚIEI	17
	FAZA DE DIAGNOSTICARE	18
	FAZA DE DESIGN	27
	FAZA DE IMPLEMENTARE	31
	MULȚUMIRI	38

PRACTICA CYBERANIMAȚIEI

Ciberanimația, înțeleasă ca o practică digitalizată, exercită o influență semnificativă în sfera reală, în special în sferele relațiilor sociale, organizării comunitare, dezvoltării socio-culturale, incluziunii și sustenabilității, precum și a justiției distributive și a bunăstării subiective. Această practică implică o interacțiune comunicativă digitală care are potențialul de a genera un impact tangibil asupra dinamicii dezbaterilor sociale, încurajând crearea de narațiuni colaborative și consolidarea rețelelor de coexistență.

Pentru a pune în aplicare în mod eficient animația cibernetică, este esențial să se efectueze analiza, evaluarea și delimitarea contextelor în dimensiunea lor reală. Acest lucru implică înțelegerea nevoilor specifice ale fiecărui context pentru a dezvolta un proces de formare adecvat care să culmineze cu crearea unor comunități cibernetice eficiente și angajate.

În acest sens, proiectul EDCyber a întreprins o activitate exhaustivă care vizează:

- Identificarea nevoilor și provocărilor specifice ale comunităților în diferite contexte naționale.
- Dezvoltarea intervenției strategii de intervenție care sunt din punct de vedere cultural sensibile la cultură și adecvate din punct de vedere tehnologic.
- Evaluarea impactului practicilor de animare cibernetică asupra coeziunii sociale și responsabilizării comunității
- Crearea instrumente și resurse care facilitează activă participarea activă și colaborarea online
- Promovarea echității și incluziunii în ceea ce privește accesul la tehnologiile digitale

Procesul urmat de EDCyber pentru a atinge aceste obiective a inclus:

Faza de Diagnosticare

Înțelegerea profundă a contextelor și nevoilor prin sondaje, interviuri și analiza datelor.

Faza de Design

Crearea unei metodologii bazate pe constatările și diagnosticul realizat, cu scopul de a consolida capacitățile digitale și de cetățenie activă ale tinerilor.

Faza de Implementare

Punerea în aplicare a metodologiei învățate prin crearea de comunități cibernetice în fiecare țară participantă, în cadrul unei abordări participative și colaborative.

FAZA DE DIAGNOSTICARE



CERCETARE

Cercetarea efectuată a fost de tip calitativ și a utilizat ca metodă de colectare a informațiilor interviuri ghidate semi-structurate, împărțite în două blocuri de 10 întrebări deschise, aplicate la 3 focus-grupuri diferite. Fiecare țară participantă a organizat următoarele focus grupuri:

- Focus grup 1: 10 studenți cu vârste cuprinse între 18 și 25 de ani, aparținând aceleiași regiuni teritoriale și unui context social similar.
- Focus grup 2: 10 lucrători de tineret cu vârste cuprinse între 25 și 35 de ani, implicați în activități profesionale legate de temele proiectului. Acest grup a participat la întreaga dezvoltare a proiectului și a fost beneficiarul programului de formare.
- Focus grup 3: 10 actori implicați în procesul de participare democratică (ONG-uri, autorități, activități politice, etc.)

Colectarea datelor și parametrii respectivi

Partenerii consorțiului au realizat interviurile prin organizarea focus-grupurilor, urmând indicațiile incluse în ghidurile corespunzătoare.

Înainte de realizarea interviurilor, a fost întocmit un format cu datele generale ale participanților (nume, vârstă, sex etc.). Participanții au fost informați că sesiunea va fi înregistrată în scopul colectării de date, cu respectarea drepturilor de confidențialitate și de protecție a datelor, astfel încât înregistrările au fost destinate doar pentru uzul intern al fiecărei organizații și în niciun caz acestea nu pot fi împărtășite sau publicate.

Sesiunile au fost ghidate de către personalul responsabil al fiecărei organizații, care a acționat în calitate de facilitator al reuniunii, dar în niciun caz nu a influențat, ghidat sau condiționat răspunsurile participanților.

Interpretarea datelor

Partenerii au efectuat o analiză calitativă și o interpretare a răspunsurilor obținute în timpul interviurilor pentru fiecare grup de discuții, extrăgând din înregistrări cele mai relevante informații pentru scopurile investigației. După îndeplinirea acestei sarcini, partenerii au întocmit rapoartele naționale corespunzătoare pe baza unui model prestabilit, incluzând un rezumat al constatărilor obținute, susținut de citate textuale ale participanților, dovezi fotografice ale sesiunii și o serie de concluzii, observații și recomandări privind subiectele abordate.

Rezultatele cercetării

Rezultatele anchetei au fost următoarele:

I. Identificarea nevoilor, a domeniilor de oportunitate și a provocărilor comune din fiecare țară în ceea ce privește participarea și implicarea tinerilor în procesul de cetățenie activă și de luare a deciziilor și a competențelor lipsă care urmează să fie dezvoltate în cadrul programului de formare al proiectului.

II. Identificarea aptitudinilor și competențelor care lipsesc tinerilor pentru a gestiona în mod critic, analitic și responsabil noile tehnologii și a le utiliza ca mijloc de responsabilizare, autonomie și dezvoltare individuală sau colectivă, urmând a fi dezvoltate în cadrul programului de formare al proiectului.



Principalele constatări ale cercetării

Focus grup 1 - Studenți cu vârste cuprinse între 18 și 25 de ani

Grupul de discuții 1 a fost alcătuit din 60 de tineri studenți de liceu, universitari și masteranzi cu vârste cuprinse între 17 și 25 de ani din toate țările partenere. Fiecare partener a condus grupul de discuții în propriul context și în propria limbă. Studenții au fost intervievați de membrii personalului organizațiilor în sesiuni față în față și online și au fost selectați în conformitate cu propriul proces intern. Principalele canale de contact și comunicare cu tinerii au fost liceele, universitățile și organizațiile locale de tineret din fiecare țară.

Raportul revizuit cu privire la principalele constatări ale cercetării în legătură cu procesele de cetățenie activă la tineri a fost structurat după cum urmează:

- **Introducere:** cercetarea a abordat participarea tinerilor la activitățile comunitare, evidențiind implicarea lor în diferite domenii de acțiune socială. Au fost intervievați participanți din diferite țări, care și-au împărtășit experiențele și percepțiile cu privire la rolul lor în societate.
- **Implicarea în comunitate:** o proporție semnificativă dintre tinerii intervievați au fost implicați activ în comunitatea lor prin intermediul organizațiilor non-profit sau ca parte a angajamentelor lor academice. Domeniile prioritare de interes au inclus protecția mediului și a animalelor, lupta împotriva violenței, apărarea drepturilor omului și regenerarea urbană.
- **Percepția comunității:** este relevant de remarcat faptul că mulți tineri au asociat conceptul de comunitate cu mediul academic și cu structurile studentești. Acestea din urmă au fost formate cu scopul de a reprezenta studenții în procesele de luare a deciziilor în cadrul instituțiilor de învățământ.

- **Inițiativă proprie și participare:** o constatare notabilă a fost că majoritatea tinerilor nu s-au implicat în organizații, cluburi sau grupuri pentru a aborda problemele comunității din proprie inițiativă. Cei care au participat în mod activ la activități cu scop comunitar nu au făcut-o, în general, ca răspuns la cerințele academice sau în cadrul unor inițiative implementate de instituțiile lor de învățământ în colaborare cu actori locali.
- **Cunoaștere și încredere:** persoanele intervievate au indicat că, dacă nu ar fi fost informațiile primite în contextul academic, nu ar fi avut cunoștințe despre activitatea altor entități. Acest lucru s-a datorat lipsei de diseminare a inițiativelor și de orientare adecvată. În special, participanții și-au exprimat neîncrederea față de ONG-uri, percepend o lipsă de transparență și de eficacitate în operațiunile acestora.



Acest raport reflectă diversitatea modurilor în care tinerii se implică în cetățenia activă și subliniază importanța unei comunicări eficiente și transparente din partea organizațiilor pentru a încuraja o mai mare participare a comunității.

În ceea ce privește utilizarea spațiilor digitale de către tineri, principalele constatări ale cercetării au fost următoarele:

- **Introducere:** în urma unei analize detaliate a răspunsurilor participanților din diferite țări, s-a constatat că tinerii au o familiaritate notabilă cu spațiul digital. Tinerii s-au arătat entuziaști și convinși de posibilitățile pe care le oferă mediul online pentru a rezolva probleme, a căuta diverse informații, a crea relații interpersonale și a îmbunătăți competențele profesionale.
- **Participarea digitală și socială:** s-a observat un nivel scăzut de implicare în problemele sociale digitale, care se datorează absenței unor spații virtuale adecvate sau lipsei de cunoștințe despre cum să participe activ la acestea. În ciuda competenței lor în gestionarea spațiului virtual, implicarea tinerilor în problemele sociale prin intermediul acestui mediu a fost limitată. Necesitatea de a promova o participare mai activă la problemele sociale din sfera digitală a devenit evidentă, pentru a genera un impact pozitiv asupra realității tangibile a tinerilor.
- **Activități în spații virtuale:** activitățile predominante ale tinerilor în sfera virtuală s-au axat pe utilizarea rețelelor de socializare, cum ar fi Instagram, TikTok și Facebook. Aceste medii au fost folosite pentru a consuma și publica conținut, pentru a se informa și pentru a socializa. În plus, platformele de streaming și de distribuție de conținut audiovizual precum YouTube, Spotify, Netflix și Amazon Prime au fost utilizate pe scară largă. Aplicațiile de mesagerie instantanee, cum ar fi WhatsApp, au făcut parte integrantă din comunicarea zilnică a tinerilor.
- **Provocări online:** în timpul sesiunilor, au fost evidențiate riscurile cu care se confruntă tinerii în spațiul digital, cum ar fi proliferarea știrilor false, răspândirea mesajelor de ură și hărțuirea cibernetică, acestea fiind unele dintre problemele cele mai des menționate de participanți

Focus grup 2 - Lucrători de tineret cu vârste cuprinse între 25 și 35 de ani, implicați în activități profesionale legate de temele proiectului

Grupul de discuții 2 a fost format din 60 de lucrători de tineret din toate țările partenere. Fiecare partener a condus grupul de discuții în contextul și în limba proprie. Lucrătorii de tineret au fost selectați pe baza implicării lor în grupuri de tineri în cadrul ocupației lor principale. Au fost contactați profesori, asistenți sociali, ofițeri de tineret și alți profesioniști pentru a participa la sesiuni.

Raportul revizuit privind rezultatele cercetării, axat pe procesele de cetățenie și pe participarea lucrătorilor de tineret, a fost prezentat după cum urmează:

- **Introducere:** Cercetarea a dezvăluit aspecte cruciale despre participarea democratică și angajamentul civic al lucrătorilor de tineret, precum și despre interacțiunea acestora cu spațiile virtuale. Un angajament și o dedicare mai mari au fost observate atunci când aceștia au acționat în cadrul organizațiilor non-profit în care colaborau de obicei.
- **Angajamentul civic al lucrătorilor de tineret:** lucrătorii de tineret au arătat o sensibilitate ridicată față de problemele comunităților lor, străduindu-se să organizeze evenimente, inițiative și acțiuni pentru a aborda aceste probleme. Aceștia și-au exprimat îngrijorarea cu privire la relația cu liderii politici și o neîncredere generală față de sfera politică
- **Construirea coeziunii comunitare:** lucrătorii de tineret au perceput că activitatea lor profesională contribuie la consolidarea coeziunii comunitare. Acest aspect merită să fie evidențiat și să facă obiectul unei reflecții. A existat, de asemenea, o tendință de a se angaja în activități non-profesionale, cum ar fi semnarea de petiții, aderarea la proteste sau implicarea în activism, în special în domeniile în care au perceput necesitatea de a combate nedreptatea.

Raportul revizuit cu privire la principalele constatări ale cercetării, legate de utilizarea spațiilor digitale de către lucrătorii de tineret, a fost prezentat după cum urmează:

- **Utilizarea spațiilor virtuale:** lucrătorii de tineret se identifică ca utilizatori activi și conștienți ai rețelelor sociale și ai altor spații virtuale. Aceștia au folosit aceste mijloace de comunicare în mod constant, fără a face distincție între momentele profesionale și cele personale. Rețelele sociale au reprezentat un canal esențial pentru participarea lor la "comunitățile" atât profesionale, cât și personale.
- **Interacțiunea socială online:** rețelele sociale sunt utilizate pentru a împărtăși informații, experiențe personale și pentru a promova activități locale și evenimente sociale. Cele mai multe dintre activitățile sociale sunt legate de inițiative și dezvoltate în cadrul organizațiilor non-profit în care au lucrat.
- **Provocări în spațiile virtuale:** A fost raportată o incidență ridicată a hărțuirii și a violenței online, ceea ce a reprezentat o provocare semnificativă pentru lucrătorii de tineret în ceea ce privește facilitarea discuțiilor și a comentariilor pe rețelele de socializare. Un aspect deosebit de îngrijorător a fost violența în spațiile virtuale și impactul psihologic al acesteia, în special asupra tinerilor.



Acest raport a reflectat importanța activității lucrătorilor de tineret în promovarea cetățeniei active și a abordat provocările cu care aceștia se confruntă în spațiile virtuale, subliniind necesitatea unor strategii eficiente de combatere a violenței online și de promovare a coeziunii sociale.

Focus grup 3 - actori implicați în procesul de participare democratică (ONG-uri, autorități, activități politice etc.)

Grupul de discuții 3 a fost alcătuit din 60 de părți interesate din toate țările partenere. Fiecare partener a condus grupul de discuții în propriul context și în propria limbă. Părțile interesate au fost intervievate de către membrii personalului organizațiilor în sesiuni față în față și online și au fost selectate în conformitate cu propriul proces intern. Principalele canale de contact și comunicare cu părțile interesate au fost instituțiile, organizațiile de tineret, factorii de decizie politică etc.

- **Introducere:** Participarea părților interesate în cadrul grupului de discuții a fost intensă și bogată în contribuții. S-a evidențiat faptul că atât participarea democratică și angajamentul civic, cât și interacțiunea în spațiile virtuale, au fost axate pe bunăstarea tinerilor, care reprezintă obiectivul principal al organizațiilor implicate.
- **Participarea tinerilor la cetățenia activă:** s-a constatat că doar un procent mic de tineri s-au arătat interesați de cetățenia activă, din diverse motive personale și comunitare. Una dintre cele mai importante provocări a fost reprezentată de raritatea mass-mediei și a spațiilor publice disponibile pentru ca tinerii să se implice în procesele decizionale. A fost subliniată importanța adoptării unei abordări holistice care să implice toți actorii din comunitate, având în vedere că factorii de decizie politică au arătat puțină sensibilitate față de această problemă.
- **Obstacole în calea participării tinerilor:** tinerii s-au confruntat cu obstacole semnificative în calea participării la cetățenia activă, inclusiv lipsa de informații, de încredere, de timp, de resurse și de reprezentare, precum și cu bariere lingvistice și dezinteres. Pentru a depăși aceste bariere, a fost identificată necesitatea de a le oferi tinerilor mai multe informații, instrumente și resurse, precum și o reprezentare și o includere mai largă în cadrul autorităților și proceselor decizionale existente.
- **Cooperarea între actorii locali:** a fost identificată absența cooperării între diferiți actori locali, cum ar fi ONG-uri, instituții, administrații și altele, pentru a stabili o rețea care să promoveze și să faciliteze procesele de cetățenie activă. Această lipsă de colaborare a împiedicat crearea unei rețele eficiente de promovare și facilitare a acestor procese.

Raportul privind rezultatele cercetării, care abordează rolul părților interesate și punctul de vedere al acestora cu privire la spațiile virtuale, a fost prezentat după cum urmează:

- **Introducere:** în analiza rezultatelor focus-grupului, a fost evidențiat rolul semnificativ al rețelelor sociale în viața de zi cu zi a tinerilor implicați în activitățile diferitelor organizații. S-a pus accentul pe abilitățile și potențialul considerabil al tinerilor în ceea ce privește manipularea instrumentelor digitale și a rețelelor sociale, precum și pe faptul că acest potențial a rămas adesea neexploatat și subutilizat.
- **Rețelele sociale ca instrumente de responsabilizare:** rețelele sociale au fost recunoscute ca fiind cele mai eficiente instrumente de care dispun tinerii pentru a promova cetățenia activă în spațiile virtuale. Aceste platforme au oferit spații deschise care au permis discuții și exprimarea opiniilor personale, facilitând astfel un mediu propice dezbaterilor și participării civice.
- **Provocări și protecție în mediul virtual:** un aspect critic identificat a fost necesitatea de a facilita o dezbateră constructivă în rândul tinerilor, protejându-i în același timp de riscurile inerente spațiilor virtuale. Acest lucru a inclus punerea în aplicare a unor măsuri de protejare a bunăstării lor online și de promovare a utilizării responsabile și sigure a acestor platforme.



Acest raport reflectă provocările și oportunitățile de promovare a cetățeniei active în rândul tinerilor și evidențiază necesitatea unei abordări colaborative între toți actorii comunitari pentru a depăși obstacolele existente și a promova o participare semnificativă și eficientă.

FAZA DE DESIGN



DEZVOLTAREA FORMĂRII PROFESIONALE

Pe baza rezultatelor etapei de diagnosticare, în colaborare cu toți partenerii de proiect, a fost conceput un program de formare cuprinzător care a abordat aspectele cheie identificate. Formarea în cadrul proiectului EDCyber constă în 2 faze principale:

- Formare pentru formatori
- Formare pentru lucrătorii de tineret

Formarea de formatori

Formarea formatorilor a avut loc la Centrul de tineret Asterix din San Giovanni a Teduccio, Napoli, Italia, în perioada 14-16 iunie 2016. Această reuniune a reunit personalul și formatorii din cei 6 membri ai Consorțiului. Obiectivul principal a fost de a abilita formatorii în metodologia de cyberanimare, precum și în aplicarea practică a metodelor educaționale și crearea unei cybercomunități.

Pe parcursul celor trei zile de lucru, au fost abordate subiecte legate de formarea lucrătorilor de tineret și de cursul E-Learning. O sesiune specifică a fost dedicată metodologiei de proiectare și dezvoltare a cursurilor de formare, inclusiv planificarea calendarului lecțiilor și caracteristicile specifice ale activităților asincrone și sincrone. Acest accent a permis formatorilor să dobândească abilități esențiale pentru a selecta, conduce și împuternici lucrătorii de tineret care au participat la următoarea fază a proiectului.



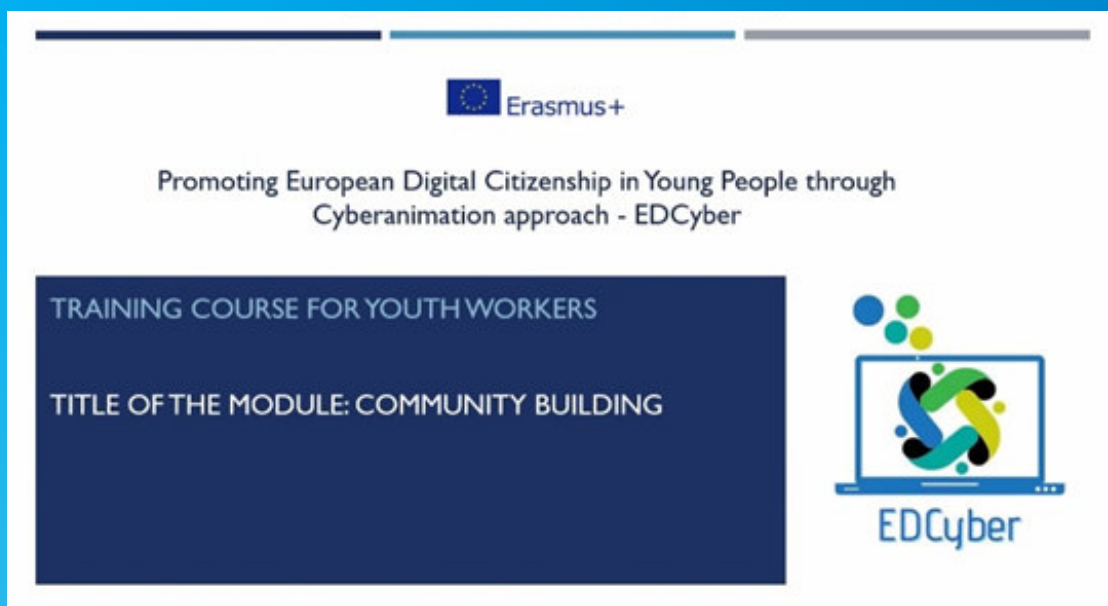


Formarea lucrătorilor de tineret

Formarea lucrătorilor de tineret a fost concepută pe baza rezultatelor cercetării și a "formării formatorilor". Programul de formare a fost conceput cu scopul de a dota lucrătorii de tineret cu abilitățile esențiale pentru a funcționa ca animatori cibernetici. În plus, s-a urmărit ca lucrătorii de tineret să aibă abilitățile necesare pentru a transmite metodologia de cyberanimare tinerilor, aplicând-o în mod eficient în cadrul inițiativelor locale, pentru a promova participarea acestora ca cetățeni activi.

Formarea s-a desfășurat pe o perioadă de 3 săptămâni și s-a bazat pe activități online de 5 zile, la care au participat 32 de lucrători de tineret din cele 6 țări partenere ale proiectului (Italia, Spania, Grecia, România, Belgia și Danemarca). Formarea s-a bazat pe un program săptămânal în care participanții au luat parte la activități asincrone și sincrone. Fiecare partener de consorțiu a fost responsabil pentru dezvoltarea materialelor și activităților legate de un subiect specific, după cum urmează:

- Modulul 1: Cetățenie activă
- Modulul 2: Construirea comunității
- Modulul 3: Digital media literacy
- Modulul 4: Competențe transversale în mediul digital
- Modulul 5: Comunicare, mediere și facilitare
- Modulul 6: Abordarea practică a cyberanimației



Modulul 1: Cetățenia activă

Scopul principal al modulului despre cetățenia activă este de a oferi lucrătorilor de tineret abilități și competențe teoretice și practice cu privire la diferitele modalități prin care cetățenii, în special tinerii, pot crea un spațiu de dezbatere și se pot implica în procesul viu de construire a comunității și de implicare în procesul de luare a deciziilor locale.

Modulul 2: Construirea comunității

Obiectivul principal al acestui modul este dezvoltarea de abilități pentru crearea de comunități de tineri prin intermediul rețelelor sociale și al platformelor online pentru a promova participarea, colaborarea între tineri și pentru a încuraja crearea de inițiative comune. Pentru a realiza acest lucru, sunt promovate o serie de activități care să motiveze participarea și conectarea în rândul tinerilor.

Modulul 3: Digital media literacy

Acest modul își propune să ofere lucrătorilor de tineret abilități critice pentru a evalua conținutul pe care îl văd în social media și pe internet. Acesta analizează principalele concepte care sunt legate de alfabetizarea mediatică digitală, cum ar fi știrile false, știrile tendențioase, știrile factuale, camerele de ecou, bulele de filtrare, stereotipurile etc. Modulul oferă orientări specifice care îi vor ajuta pe lucrătorii de tineret să facă diferența între informațiile demne de încredere și cele înșelătoare.

Modulul 4: Competențe transversale în mediul digital

Modulul își propune să formeze lucrători de tineret cu competențe transversale esențiale pentru succesul gestionării comunităților online, valorificarea potențialului acestora și depășirea provocărilor. Acesta urmărește să le permită lucrătorilor din domeniul tineretului să înțeleagă și să stăpânească cele mai importante abilități interpersonale pentru a le face aplicabile în contexte digitale. Pentru a face acest lucru, vor fi furnizate sfaturi utile, liste de verificare, instrumente și exemple explicative.

Modulul 5: Comunicare, mediere și facilitare

Acest modul își propune să aprofundeze evoluția, impactul și strategiile comunicării digitale, abordând beneficiile, provocările, principiile comunicării eficiente, medierea și tehnicile de povestire ale peisajului digital. Participanții învață abilități de abordare a conflictelor, de promovare a incluziunii și de implicare a părților interesate de domeniul digital.

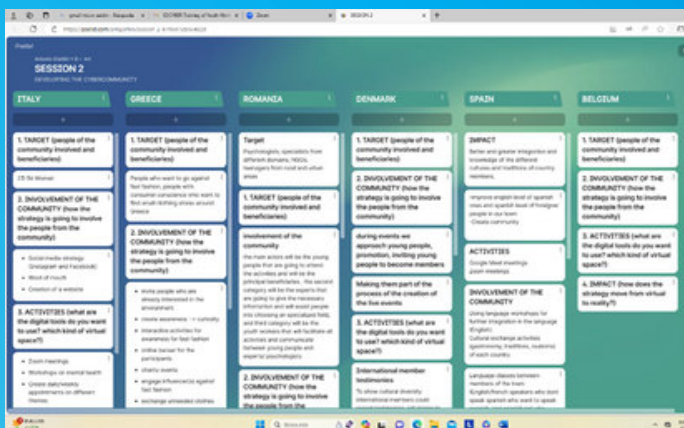
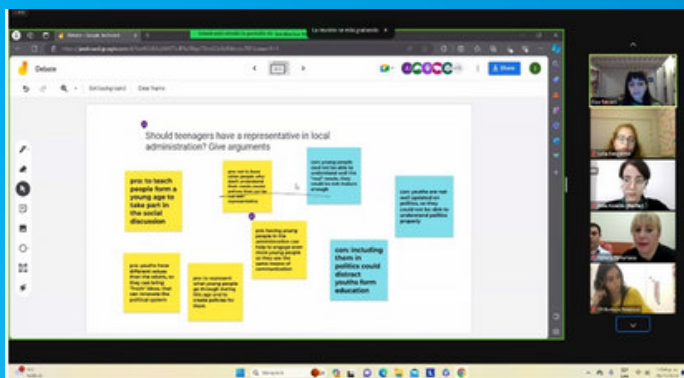
Modulul 6: Abordarea explicative. practică a animației cibernetice

Obiectivul modulului este de a oferi lucrătorilor de tineret abilități și competențe în domeniul animației cibernetice și de a fi recunoscuți ca "animatori cibernetici". Modulul își propune să exploreze mai multe modalități de "practică" a abordării de cyberanimare, pentru a permite participanților să aplice practic cunoștințele dobândite.

Formare asincronă (e-learning)

Lucrătorii de tineret participanți au avut acces la diferite materiale teoretice și practice legate de fiecare temă, printre care se numără:

- Prezentare generală a modului
- Document de cercetare despre subiecte
- Prezentare PowerPoint (cu punctele cheie ale cercetării, inclusiv imagini)
- Instrumente didactice (hărți conceptuale, infografice, videoclipuri, articole etc.)
- Instrumente de evaluare (teste, activități de evaluare etc.)
- Activități interactive (forum, jocuri, concurs online etc.)
- Cele mai bune practici (deja realizate pentru cercetare)



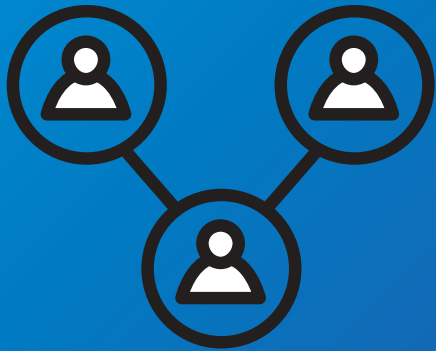
Synchronous training (live webinars)

Fiecare partener a fost responsabil de organizarea unei sesiuni practice live (în total 6 webinars live) despre conținutul modului atribuit. Sesiunile au fost pe Zoom cu o durată de 2 ore. Sesiunile au fost înregistrate și încărcate pe platforma de e-learning. La fiecare sesiune au participat cel puțin 5 lucrători de tineret din fiecare țară. Aceste seminarii au fost structurate în conferințe, activități interactive, exerciții și au abordat atât partea teoretică, cât și cea practică.

Metodologia adoptată a fost concepută pentru a oferi lucrătorilor de tineret competențe teoretice și practice pe cele 6 teme principale ale proiectului și pentru a atinge obiectivul final de a ghida procesul de creare și gestionare a unei comunități cibernetice, implicând tinerii, părțile interesate și alți actori. În procese de cetățenie activă la nivel local.



FAZA DE IMPLEMENTARE



Schimburi virtuale de tineri

La fiecare schimb de tineri (YE) au participat 4 tineri și 2 lideri de tineret din fiecare organizație parteneră, pentru un total de 36 de participanți pentru fiecare schimb de tineri și 108 participanți în total. Tinerii au fost selectați de către lucrătorii de tineret prin intermediul unui apel deschis și au participat la sesiunile de formare înainte de schimb. Subiectele discutate în cadrul acestor întâlniri au inclus:

Tinerii și dialogul constructiv

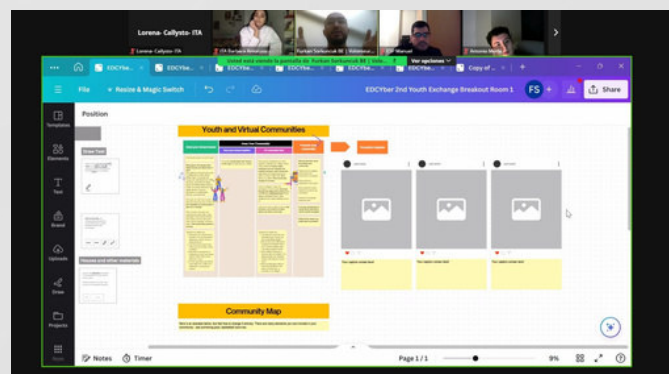
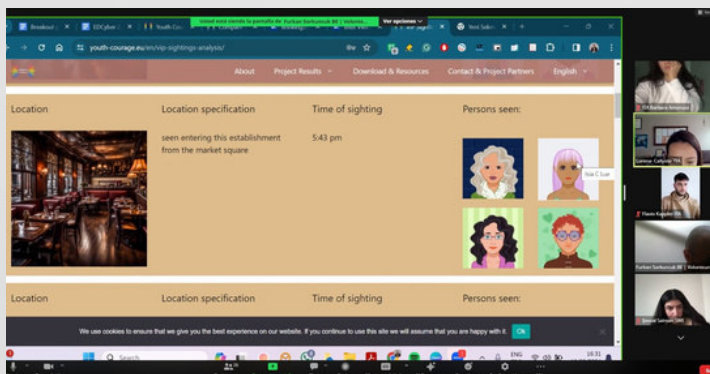
- Promovarea comunicării eficiente și a rezolvării conflictelor
- Proiectarea comunității cibernetice

Tinerii și comunitățile virtuale

- Explorarea potențialului social media și al platformelor digitale pentru conectarea și activismul tinerilor
- Dezvoltarea unei comunități cibernetice

Tineretul și cetățenia digitală

- Promovarea utilizării responsabile și creative a tehnologiei și a internetului pentru a le permite tinerilor să devină cetățeni activi
- Prezentarea comunităților cibernetice

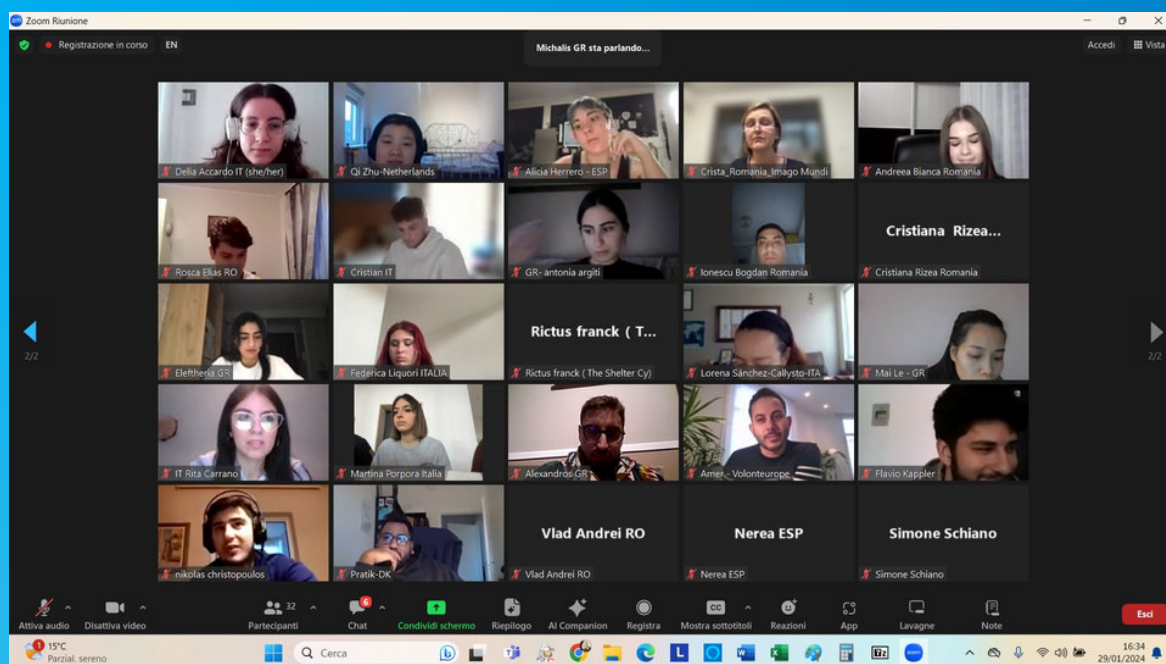


Experiența schimburilor de tineri

Schimburi de tineri au reprezentat o oportunitate unică pentru lucrătorii de tineret de a aplica în mod practic competențele dobândite în cadrul programului de formare. Prin intermediul acestor schimburi, a fost promovată aplicarea principiilor de animație cibernetică printr-un proces în care lucrătorii de tineret, în colaborare cu tinerii, au creat și gestionat comunități virtuale, conectând participanți din diferite țări implicate în proiect.

În timpul celor trei schimburi de tineri, lucrătorii de tineret au avut ocazia de a acționa ca cyberanimatori, conducând, îndrumând și gestionând aceste comunități, ceea ce le-a permis să-și pună în practică competențele într-un mediu real și dinamic. Aceste schimburi au fost stabilite ca spații de brainstorming, dezbateri și dezvoltare de inițiative.

Participanții au avut posibilitatea de a face schimb de perspective, de a cunoaște oameni din țări și culturi diferite și de a-și extinde viziunea asupra lumii. Acest schimb de idei a promovat solidaritatea și empatia, permițându-le tinerilor să pună în discuție conflicte și să propună soluții inovatoare. Tinerii au devenit promotori activi ai ideilor și proiectelor, care au fost comunicate organizațiilor lor de origine pentru a fi ulterior concepute, dezvoltate și puse în aplicare în comunitățile lor locale.



Hub-uri socio-influencer (Cybercomunități)



După experiența schimbului de tineri, lucrătorii de tineret care au participat ca animatori cibernetici și-au asumat responsabilitatea de a coordona procesul de creare a comunităților cibernetice locale în fiecare țară într-un mod practic și eficient. Această sarcină a fost îndeplinită în colaborare cu tinerii și pe baza ideilor dezvoltate anterior. Ca urmare, în fiecare țară a fost dezvoltat conținut social de mare valoare pentru rețelele sociale.

Tinerii au devenit "influențatori etici", adoptând valorile animației sociale și promovând principii și acțiuni pe rețeaua socială care vizează participarea tinerilor ca agenți ai schimbării și cetățeni activi.

În cadrul diferitelor campanii de sensibilizare au fost abordate subiecte relevante pentru tineri, cum ar fi solidaritatea europeană, crearea de valori etice pe internet, respectul pentru diversitate, dezvoltarea personalității, utilizarea corectă a internetului, lupta împotriva infracțiunilor cibernetice, a hărțuirii cibernetice și a rasismului, precum și promovarea sănătății mintale. Aceste inițiative au urmărit să promoveze un mediu digital mai sigur și să le ofere tinerilor posibilitatea de a fi lideri în construirea unei societăți mai incluzive și mai respectuoase.



**Aflați mai multe despre
inițiativele dezvoltate
pe site-ul nostru oficial
EDCYber**

**[https://edcyber.eu/index.
php/project-results/](https://edcyber.eu/index.php/project-results/)**



Participarea s-a bazat pe reprezentări ale realității create și consolidate printr-o analiză critică a vieții cotidiene. Participarea a luat forma unor acțiuni cum ar fi:

- Contribuția ideilor, opiniilor, sentimentelor și preocupărilor individuale la comunitatea socială. Participarea la dezbaterile sociale într-un mod activ, critic și dialogic.
- Participarea la luarea deciziilor în mod liber, autonom și creativ, ca urmare a dezbaterii și analizei critice a realității.
- Asumarea cu responsabilitate a riscurilor fiecăreia dintre deciziile adoptate în mod colaborativ.
- Monitorizarea deciziilor colective, îndeplinirea consecințelor acestora, adoptate, asumarea acordurilor și identificarea cu acestea, chiar și în cazul în care le-a apărat în procesul decizional

Din punct de vedere al participării, comunitățile cibernetice au fost structurate pe:

- Un spațiu de comunicare capabil să stabilească contactul necesar pentru a genera procese participative.
- Posibilitatea de a partaja liber date și fișiere multimedia în rețea.
- Posibilitatea de a deveni vizibil pe internet.
- Posibilitatea de a participa la forumuri de dezbateri și de luare a deciziilor.
- Capacitatea de a crea proiecte de colaborare.

Atelierele locale

După fiecare schimb de tineri, tinerii participanți, în colaborare cu lucrătorii de tineret, au organizat și gestionat un atelier de lucru de trei zile. În cadrul acestor ateliere locale, tinerii au prezentat propunerile concepute la nivel virtual pentru a evalua impactul acestora asupra realității.

Atelierele locale au servit drept punct de întâlnire între actorii proiectului (organizații, lucrători de tineret și tineri) și alți actori și părți interesate din comunitate. Activitățile locale, care au trecut de la "virtual" la "real", au fost implementate printr-o metodologie activă, flexibilă și constructivă. În cadrul acestor activități, participanții au fost implicați în mod semnificativ în sarcini menite să le sporească motivația intrinsecă și pozitivă și să consolideze diverse competențe datorită interacțiunii și colaborării deschise cu alți participanți și formatori.



Atelierele de lucru au avut o abordare practică, în care participanții, care proveneau din diferite zone ale aceluiași context, au fost organizați în grupuri pentru a lucra împreună la dezvoltarea unui proiect comun în beneficiul comunității. Atelierele de lucru s-au bazat pe procese active și participative de formulare de strategii comune, al căror obiectiv a fost creșterea spiritului de cetățenie activă, a inițiativei și creativității, precum și consolidarea capacității de a transpune ideile în acțiuni prin participarea activă la procesul de formulare a politicilor și de luare a deciziilor.

La atelierele locale au participat vorbitori la nivel înalt, actori comunitari și experți în materie de procese de elaborare a politicilor, mediu digital și cetățenie democratică

Activitățile s-au axat pe:

- Contactul direct al participanților cu contextul local (autorități locale, membri ai comunității, tineri, organizații etc.)
- Aplicarea practică a Cyberanimării prin intermediul EDCyber
- Schimburile de bune practici
- Crearea, îmbunătățirea și punerea în aplicare a dialogului cu factorii de decizie politică locali și naționali
- Exploatarea și diseminarea rezultatelor pe termen mediu ale activităților proiectului..



Rezultatele atelierelor locale



Atelierele au jucat un rol esențial în promovarea cetățeniei active în rândul membrilor comunităților locale din fiecare țară participantă. Subiecte precum sănătatea mintală, conștientizarea problemelor de mediu, activismul și crearea de rețele comunitare au fost abordate cu mare interes și participare din partea participanților. Creșterea gradului de conștientizare la nivel local și explorarea metodelor de implicare au fost rezultate deosebit de notabile ale acestor ateliere.

Combinăția de învățare interactivă și practică din cadrul atelierelor s-a dovedit a fi eficientă, permițând participanților să devină agenți ai schimbării și să joace un rol activ în dezvoltarea unor acțiuni concrete în beneficiul comunității. Rețelele de succes care au avut loc în timpul acestor ateliere nu numai că au încurajat noi conexiuni între tineri și reprezentanți locali, dar au pus și bazele unor colaborări viitoare. Acest lucru este esențial pentru a construi un ecosistem comunitar coerent, în care diverse părți interesate pot lucra împreună pentru atingerea unor obiective comune.

În plus, atelierele de lucru au servit ca o platformă eficientă pentru promovarea activităților organizațiilor partenere. Acest lucru a dus la un angajament și un sprijin sporit pentru proiectele lor, amplificând astfel impactul acestora în cadrul comunității. Generarea de recomandări viabile legate de formularea de politici sociale este o dovadă a rolului atelierelor în cultivarea unui grup demografic de tineri activ și conștient din punct de vedere politic.

Reacțiile primite în urma atelierelor au fost extrem de pozitive, participanții apreciind echilibrul dintre învățare și aplicații practice. Acest lucru demonstrează că, atunci când tinerii sunt echipați cu instrumentele și cunoștințele potrivite, sunt pregătiți să facă un pas înainte în favoarea contextelor lor locale. Participarea activă a acestor tineri susținători exemplifică modul în care comunitățile împuternicite pot contribui la realizarea unor politici sociale semnificative.

În concluzie, atelierele de lucru au fost un succes răsunător, cu rezultate foarte bune, în special în domeniul dialogului constructiv. Acestea au oferit o experiență valoroasă și educativă pentru toți participanții, promovând înțelegerea, colaborarea și rezolvarea problemelor într-un mod eficient și respectuos. Atelierele au demonstrat impactul pozitiv pe care promovarea dialogului constructiv îl poate avea în diverse contexte. Pe viitor, ar fi benefică continuarea acestor ateliere, extinzându-le pentru a ajunge la un public mai larg și abordând o gamă mai largă de subiecte pentru a promova în continuare cetățenia activă și dezvoltarea comunității.

MULȚUMIRI PENTRU...



Dorim să ne exprimăm cea mai profundă recunoștință față de toți cei care au contribuit la crearea acestui manual. Acest proiect a fost un efort de colaborare și suntem profund recunoscători pentru dedicarea și expertiza tuturor celor implicați.

În primul rând, am dori să recunoaștem contribuțiile neprețuite ale organizațiilor noastre partenere în cadrul proiectului EDCyber: Callysto (Italia), Action Synergy (Grecia), Municipality din Almoradí (Spania), Crossing Borders (Danemarca), Imago Mundi (România) și Volonteurope (Belgia). Angajamentul și colaborarea dvs. au fost esențiale pentru a duce la bun sfârșit acest proiect.

Mulțumim în mod special lucrătorilor de tineret care au participat la programul de formare. Transformarea voastră în lideri de tineret care au ghidat procesele de cetățenie activă în rândul tinerilor a fost cu adevărat inspirată. Dedicarea și leadership-ul dumneavoastră au avut un impact semnificativ asupra vieții tinerilor cu care ați lucrat.

De asemenea, dorim să ne exprimăm recunoștința față de tinerii participanți la schimbul de tineri și la activitățile locale. Entuziasmul, creativitatea și angajamentul vostru au stat la baza acestui proiect. Participarea voastră activă nu numai că a îmbogățit acest manual, dar a contribuit, de asemenea, la vitalitatea și succesul inițiativelor noastre comunitare.

Dorim, de asemenea, să mulțumim pentru sursa principală de informații pentru acest manual, @CIBERANIMACIÓN de Mario Viché González (2013). Lucrarea dumneavoastră ne-a oferit o bază solidă pe care am construit această resursă.

În concluzie, suntem profund recunoscători tuturor celor care au contribuit la acest proiect. Munca, dedicarea și pasiunea dumneavoastră au făcut din acest manual o resursă valoroasă pentru comunitatea noastră. Vă mulțumim pentru angajamentul dumneavoastră de a promova cetățenia activă și de a le oferi tinerilor posibilitatea de a se implica. Contribuțiile dvs. fac diferența, iar pentru aceasta vă suntem profund recunoscători.



Referințe:

Viché, M(2013). @Ciberanimación.

*Conținutul acestui manual aparține autorului (autorilor) și nici Uniunea Europeană, nici Agenția Executivă pentru Educație și Cultură (EACEA) și nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acesta.

*Imaginile folosite în acest document provin de la Pexels, o platformă care oferă imagini de înaltă calitate pentru utilizare gratuită fără restricții de copyright. În plus, imaginile de la evenimente au fost utilizate cu acordul explicit al participanților.

Toți participanții la activitățile descrise în manual și-au dat consimțământul explicit pentru publicarea imaginii, asemănării și sunetului personal video și foto pe bandă audio sau video pe paginile relevante ale proiectului EDCYBER (101051411), pe site-ul web, pe rețelele de socializare, pe blog(uri) și/sau pe publicații/materiale tipărite care au ca scop raportarea (inclusiv Portalul de finanțare și licitații al UE) sau promovarea activităților proiectului, în conformitate cu Regulamentul general privind protecția datelor nr. 679/2016 și cu reglementările naționale privind protecția datelor. Toți participanții au fost informați cu privire la transferul datelor cu caracter personal către EACEA și au primit Declarația de confidențialitate a Portalului care este disponibilă la adresa <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/support/legalnotice>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

