



PROGRAM ERASMUS + - PARTENERIAT STRATEGIC PENTRU EDUCAȚIA ADULȚILOR - MODUL ONLINE DE ANTREPRENORAT PENTRU MIGRANȚI ȘI REFUGIAȚI - PROIECT NR: 2018-1-TR01-KA204-058345

Rezultat nr. 2

" Modulul competențelor digitale și informatice de bază pentru migranți și refugiați "

Editat de Katja Horvat, Andragoškizavod Maribor –
Ljudska univerza, Slovenia

2019



Co-funded by the

Erasmus+ Programme



CUPRINS

1	prefață.....	3
2	scopurile și obiectivele Curriculumului.....	4
2.1	scop	4
2.2	Obiective:	4
3	pricipiile proiectării Curriculumului	5
4	rezultatele învățării	7
4.1	domenii de competențe digitale	7
4.1.1	alfabetizarea informațiilor și datelor	7
4.1.2	Comunicare și colaborare	7
4.1.3	crearea de conținut digital	7
4.1.4	Siguranță.....	8
4.1.5	REZOLVAREA ProblemELOR	8
5	MODULUL “COMPETENȚE DIGITALE ȘI INFORMATICE DE BAZĂ”	9
5.1	CONȚINUTUL ȘI PLANUL DE FORMARE PENTRU MODULUI “COMPETENȚE DIGITALE ȘI INFORMATICE DE BAZĂ”	9
6	PLAN DE FORMARE	13
6.1	Unitatea 1: elementele de bază ale calculatorului.....	13
6.2	Unitatea 2: CREAREA ȘI GESTIONAREA IDENTITĂȚII DIGITALE.....	15
6.3	Unitatea 3: CREAREA ȘI GESTIONAREA IDENTITĂȚII DIGITALE.....	17
6.4	UnitATEA 4: UTILIZAREA RESURSELOR ONLINE.....	19
6.5	Unitatea 5: CĂUTAREA INFORMAȚIILOR ONLINE ȘI EVALUAREA SURSELOR.....	21
6.6	Unitatea 6: COMUNICAREa ONLINE ȘI NETIcheta.....	23
6.7	Unitatea 7: CĂUTAREA RESURSELOR ONLINE UTILE PENTRU BIROCRAȚIE ȘI VIAȚA DE ZI CU ZI.....	25
6.8	Unitatea 8: CUM SE CREEAZĂ UN CV ȘI CUM SE CAUTĂ UN LOC DE MUNCĂ ONLINE?.....	27
6.9	Unitatea 9: UTILIZAREA ÎN SIGURANȚĂ A OPTIUNILOR DE PLATĂ ONLINE ȘI A MAGAZINELOR ONLINE	29
6.10	UnitATEA 10: GESTIONAREA FINANȚELOR UTILIZÂND GOOGLE SHEETS..	31
6.11	Unitatea 11: LUCRUL CU IMAGINI ȘI PUBLICITATE.....	33

1 PREFAȚĂ

“Modulul competențelor digitale și informatice de bază pentru migranți și refugiați” a fost dezvoltat în cadrul “Modulului online de antreprenoriat pentru migranți și refugiați”, proiect co-fondat de Programul Erasmus + al Uniunii Europene, prin partenerii proiectului.

Toate contribuțiile conținutului echipei EMMR din țările partenere:

Andragoški zavod Maribor – Ljudska univerza, Slovenia	Katja Horvat Helena Matavž
Erzincan Halk Egitim Merkezive Aksam Sanat Okulu, Turcia	Selda Güner
Ciudad Industrial del valle Nalon SA, Spania	Rafael Vigil Álvarez Isabel Morán Moreno
Asociatia Edunet, Romania	Victor Dudau Nicoleta Popescu
Erzincan Valiligi, Turcia	Aykut Tepe

Editat de Andragoški zavod Maribor – Ljudska univerza, Decembrie 2019



Părțile terțe sunt binevenite să utilizeze oricare dintre materiale în scopuri educaționale, atât timp cât își creditează clar sursa.

Această publicație reflectă doar părerile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru nicio utilizare care poate fi realizată din informațiile conținute de aceasta.

2 SCOPURILE ȘI OBIECTIVELE CURRICULUMULUI

2.1 SCOP

“Modulul competențelor digitale și informatice de bază pentru migranți și refugiați ” își propune să ajute migranții și refugiații interni care dobândesc competențe digitale și informatice de bază care să le permită să facă față situațiilor cu care se confruntă în viața de zi cu zi și în timp ce lucrează la ideile lor de afaceri. Unul dintre obiective este, desigur, prevenirea marginalizării lor sociale și împuternicirea migranților de a deveni rezidenți activi independenți ai țării gazdă.

2.2 OBIECTIVE:

1. Să dobândească și să aprofundeze competențe digitale și informatice de bază necesare pentru a face față situațiilor din viața reală care se referă la viață și abilități antreprenoriale;
2. Să dobândească și să aprofundeze competențe digitale și informatice de bază necesare pentru deschiderea și conducerea unei afaceri mici.

3 PRICIPIILE PROIECTĂRII CURRICULUMULUI

Aceste principii oferă o viziune clară asupra dezvoltării curriculumului. În același timp, au implicații directe la nivelul structurii curriculumului, precum și activitățile de predare, învățare și evaluare la nivel național. Principiile de dezvoltare a curriculumului abordează, de asemenea, aspecte specifice ale personalizării ofertei educaționale pentru migranți și refugiați

Principii	Implicații în proiectarea curriculumului	Implicații în procesele de predare - învățare - evaluare
Compatibilitate cu European DigComp 2.1: Cadrul de competență digitală pentru cetățenii cu opt niveluri de competență	<p>Curriculumul este compatibil cu documentul european DigComp 2.1.</p> <p>Cursul își propune să atingă nivelurile de competență ale diferitelor domenii de competență, pe baza nevoilor percepute ale participanților, ținând cont de următorul program de formare.</p> <p>În conformitate cu European DigComp 2.1: Cadrul de competență digitală pentru cetățenii cu opt niveluri de competență, am împărțit programul nostru în 5 domenii de competențe (alfabetizarea datelor informaționale, comunicare și colaborare, crearea de conținut digital, siguranță, rezolvarea problemelor).</p>	<p>Toate activitățile de predare, învățare și evaluare trebuie să urmărească domeniile de competențe definite în documentul DigComp 2.1. Aceste domenii sunt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alfabetizarea datelor informaționale • Comunicare și colaborare • Crearea de conținut digital • Siguranța • Rezolvarea problemelor
Conectare la viața socială cotidiană și relevanță pentru integrarea socială a migranților și refugiaților	În ceea ce privește programul, se pune accentul pe utilitatea conținutului în viața de zi cu zi a participanților, dar și aplicarea de noi cunoștințe în eforturile depuse în afaceri.	Predarea, învățarea și evaluarea ar trebui să se concentreze pe utilizarea conținutului în viața de zi cu zi a participantului.
Flexibilitatea și individualizarea curriculumului	Curriculumul " <i>Modulul competențelor digitale și informatice de bază pentru migranți și refugiați</i> " constă în din elemente dezvoltate la nivel european (la nivelul parteneriatului) și elemente dezvoltate la nivel național de către fiecare partener al proiectului.	
Corelarea cu specificul de vârstă al cursanților	Conținutul învățării este adaptat la caracteristicile vârstei cursanților corelate cu	Activitățile și metodele de învățare sunt proiectate și construite în conformitate cu

	principiile învățării adulților	particularitățile biologice, psihologice și fizice ale adulților
Asigurarea calității formării	Curriculumul este elaborat în conformitate cu standardele europene și modelul de competențe.	
Învățare centrată pe elev	Curriculumul susține învățarea activă, contextuală, socială și responsabilă, axată pe nevoile de formare ale grupurilor țintă.	Procesul de învățare se bazează pe co-învățare, facilitarea/construirea învățării cursanților și învățarea de la egal la egal și pe utilizarea strategiei active și interactive, învățarea prin descoperire, rezolvarea problemelor.

4 REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

4.1 DOMENII DE COMPETENȚE DIGITALE

Obiectivul nostru este să îi pregătim pe participanții noștri să fie utilizatori experimentați ai calculatoarelor și/sau a altor tipuri de dispozitive digitale (de ex., tabletă, smartphone etc.)

DigComp 2.1: Cadrul de competență digitală pentru cetățenii cu opt niveluri de competență și exemple de utilizare (DigComp 2.1) identifică 5 domenii de competență, care sunt alfabetizarea informațiilor și datelor, comunicare și colaborare, creare de conținut digital, siguranță și rezolvarea problemelor. Fiecare domeniu este împărțit în cea de-a doua dimensiune a Competențelor și pentru fiecare competență există 8 niveluri de experiență descrise în DigComp 2.1. Am identificat un nivel de experiență necesar pentru fiecare competență descrisă. Pe baza nivelurilor de experiență necesare, am dezvoltat curriculumul, care are ca scop atingerea experienței necesare.

4.1.1 ALFABETIZAREA INFORMAȚIILOR ȘI DATELOR

Primul domeniu (Alfabetizarea informațiilor și datelor) este împărțit în alte trei competențe, acestea sunt (1) Navigarea, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital, (2) Evaluarea datelor, informațiilor și conținutului digital și (3) Gestionarea informațiilor despre date și conținut digital. Am identificat faptul că experiența necesară în prima competență, așa cum este definită în DigComp 2.1, este ca participantul să poată îndeplini „sarcini bine definite și de rutină și probleme simple” pe cont propriu și să le înțeleagă. Pentru a doua competență, nivelul de competență este ca participantul să poată îndeplini „sarcini, probleme bine definite și spontane” independent și în funcție de nevoi și să le înțeleagă. Pentru a treia competență, nivelul de competență este ca participantul să poată efectua „sarcini bine definite și de rutină și probleme simple” pe cont propriu și să le înțeleagă.

4.1.2 COMUNICARE ȘI COLABORARE

Al doilea domeniu (Comunicare și colaborare) este împărțit în alte șase competențe, acestea fiind (1) Interacțiune prin tehnologii digitale, (2) Distribuire prin tehnologii digitale, (3) Implicare în cetățenie prin tehnologii digitale, (4) Colaborare prin tehnologii digitale, (5) Neticheta și (6) Gestionarea identității digitale. Am identificat faptul că experiența necesară în toate cele șase competențe, așa cum este definită în DigComp 2.1, este ca participantul să poată efectua „sarcini bine definite și de rutină și probleme simple” pe cont propriu și să le înțeleagă.

4.1.3 CREAREA DE CONȚINUT DIGITAL

Al treilea domeniu (Crearea de conținut digital) este împărțit în alte patru competențe, acestea fiind (1) Dezvoltarea conținutului digital, (2) Integrarea și reelaborarea conținutului digital, (3) Drepturile de autor și licențele și (4) Programarea. Am identificat faptul că experiența necesară în prima competență, așa cum este definită în DigComp 2.1, este ca participantul să poată efectua „sarcini bine definite și de rutină și probleme simple” pe cont propriu și să le înțeleagă. În a doua și a treia competență este ca participantul să poată

îndeplini „sarcini simple” cu autonomie și cu îndrumare acolo unde este necesar și să își amintească de ele. În cea de-a patra competență este ca participantul să poată îndeplini „sarcini simple” cu îndrumare și să își amintească de ele.

4.1.4 SIGURANȚĂ

Al patrulea domeniu (Siguranță) este împărțit în alte patru competențe, acestea fiind (1) Protejarea dispozitivelor, (2) Protejarea datelor cu caracter personal și a confidențialității, (3) Protejarea sănătății și bunăstării și (4) Protejarea mediului. Am identificat faptul că experiența necesară în toate cele patru competențe, așa cum este definită în DigComp 2.1, este ca participantul să poată efectua „sarcini simple” cu autonomie și cu îndrumare acolo unde este necesar și să își amintească de ele.

4.1.5 REZOLVAREA PROBLEMELOR

Al patrulea domeniu (Rezolvarea problemelor) este împărțit în alte patru competențe, acestea fiind (1) Rezolvarea problemelor tehnice, (2) Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice, (3) Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale și (4) Identificarea lacunelor de competență digitală. Am identificat faptul că experiența necesară în toate cele patru competențe, așa cum este definită în DigComp 2.1, este ca participantul să poată efectua „sarcini simple” cu autonomie și cu îndrumare acolo unde este necesar și să își amintească de ele.

5 MODULUL “COMPETENȚE DIGITALE ȘI INFORMATICE DE BAZĂ”

5.1 CONȚINUTUL ȘI PLANUL DE FORMARE PENTRU MODULUL “COMPETENȚE DIGITALE ȘI INFORMATICE DE BAZĂ”

Nr. unității	Numele unității	Aspecte teoretice	Conținut
Unitatea 1	Elementele de bază ale calculatorului	Hardware, software și rețele de bază Rezolvarea problemelor de bază cu ajutorul calculatorului	Profesorul le explică studenților ce părți are calculatorul și cum să le folosească corect Profesorul și studenții montează calculatorul și rezolvă erori fundamentale care apar într-un calculator. Profesorul creează câteva erori comune de hardware (de ex., deconectează un cablu de la monitor, oprește monitorul etc.)
Unitatea 2	Crearea și gestionarea identității digitale	Elementele de bază ale creării identității digitale, punându-se accentul pe utilizarea sigură	Profesorul explică diferite tipuri de identități online și explică de ce este important să existe nume de utilizator și parole diferite și necesitatea schimbării parolei în mod regulat. Studenții își creează conturile Google (sau se conectează la conturile existente). Discuții despre importanța confidențialității identității online sau cum să vă păstrați ID-ul de internet în siguranță.
Unitatea 3	Calculator/tabletă/smartphone	Comparare calculator, tabletă și smartphone	Profesorul explică faptul că nu există o diferență mare între calculator, tabletă și un smartphone. Studenții încercă și compară utilizarea diferitelor tipuri de

			<p>dispozitive și încearcă să se autentifice în serviciul lor online (de ex., e-mail)</p> <p>Alegerea dispozitivului potrivit /adekvat pentru nevoile specifice ale utilizatorului.</p>
Unitatea 4	Utilizarea resurselor online, ex. Google Translate	Utilizarea de bază a diferitelor tipuri de programe de traducere și dicționare online	<p>Profesorul le explică participanților posibilitățile pe care programele de traducere online le oferă utilizatorului, de ex. programe de traducere din și în diferite limbi, utilizarea opțiunilor vocale ale programelor de traducere. Profesorul explică problemele pe care le au programele de traducere (de exemplu, traduceri greșite, de exemplu „ Ochii care nu se văd se uită” tradus în „idiot orb” și altele). Discuții despre necesitatea verificării de două ori a traducerii.</p> <p>Utilizarea dicționarelor și a motoarelor de verificare ortografică în diferite țări.</p>
Unitatea 5	Căutarea informațiilor online și evaluarea surselor	Căutare pe Internet folosind un motor (de exemplu, căutare Google) și „bula internetului”	<p>Discuții despre utilizarea diferitelor tipuri de motoare de căutare și pericolele așa-numitei „bule a internetului”.</p> <p>Participanții încearcă să utilizeze diferite motoare de căutare și să utilizeze aceleași motoare în modul privat.</p> <p>Discuții privind compararea rezultatelor.</p>
Unitatea 6	Comunicarea online și neticheta	Utilizarea diferitelor tipuri de motoare de comunicare (e-mail, hangouts, messenger și asemănătoare)	Profesorul explică faptul că există diferite posibilități de comunicare online și că diferite căi de comunicare sunt potrivite pentru situații diferite.

		<p>Siguranța referitoare la comunicarea online. Înșelătorii ale comunicării online (de ex. metoda falsă „Sextortion”, înșelătorii de dragoste etc.)</p>	<p>Discuții despre Netichetă și modalități adecvate de comunicare în ceea ce privește afacerile și munca.</p> <p>Discuții despre importanța păstrării unei identități online „curate” și despre diferite tipuri de înșelătorii comune.</p>
Unitatea 7	Căutarea resurselor online utile pentru birocrație și viața de zi cu zi	Prezentarea serviciilor de guvernare electronică, platforme disponibile online (legate de exemplu de sănătate, birocrație etc.)	<p>Profesorul explică studenților faptul că există diferite tipuri de servicii de guvernare electronică disponibile online în funcție de nevoile participanților.</p> <p>Participanții încearcă să folosească un serviciu specific care este cel mai util pentru ei în fiecare țară.</p>
Unitatea 8	Cum se creează un CV și cum se caută un loc de muncă online?	Utilizarea platformelor pentru crearea de CV-uri bine făcute (de ex., Europass) și utilizarea diferitelor platforme pentru căutarea unui loc de muncă, disponibile în fiecare țară	<p>Profesorul le explică studenților posibilitățile de utilizare a unei platforme online pentru crearea unui CV (de ex., Europass).</p> <p>Studenții încearcă să folosească platforma și să-și creeze CV-ul.</p>
Unitatea 9	Utilizarea în siguranță a opțiunilor de plată online și a magazinelor online	<p>Probleme de siguranță referitoare la serviciile bancare online și plata în siguranță pentru bunuri și servicii online</p> <p>Utilizarea serviciilor de plată online (PayPal) pentru afaceri</p> <p>Siguranța pe internet și cele mai frecvente înșelătorii online</p>	<p>Profesorul prezintă diferite magazine online. Studenții caută bunuri utile într-un magazin.</p> <p>Discuții despre pericolele magazinelor online false și cum se verifică dacă un magazin online este legal.</p> <p>Profesorul prezintă cel mai frecvent tip de opțiune de plată online sigură (PayPal). Discuții despre posibilitățile de a utiliza PayPal pentru afaceri sau de a vinde lucruri folosite online.</p> <p>Discuții despre diferite tipuri de</p>

			Înșelătorii online legate de comerțul online.
Unit 10	Gestionarea finanțelor utilizând Google Sheets	Crearea unei Google Sheet în care participantul își poate gestiona propriile finanțe sau finanțele afacerii sale	<p>Profesorul le prezintă studenților elementele de bază ale Google Sheets (echivalentul Google pentru Excel) și utilizarea de bază (organizarea datelor, coloane, rânduri, operații de calcul de bază și formule de bază).</p> <p>Studenții creează o Google Sheet pentru gestionarea finanțelor lor private sau de afaceri.</p>
Unitatea 11	Lucrul cu imagini și publicitate	<p>Importanța grijii față de imagine.</p> <p>Utilizarea diferitelor instrumente digitale de formatare gratuite pentru a lucra la calitatea imaginilor.</p> <p>Social Media Image Maker</p>	<p>Profesorul va face o scurtă introducere despre importanța tratamentului și a utilizării imaginilor și textelor utilizate în diferite formate pentru comunicare</p> <p>Studenții vor învăța despre importanța evitării utilizării unor imagini pixelate sau deformate și grija față de gama cromatică a prezenței online a companiei.</p> <p>Studenților li se vor prezenta diferite resurse software gratuite pentru căutarea și procesarea imaginilor, Creative Commons, Image Banks, utilizări și licențe.</p> <p>Profesorul va explica modul de utilizare a formatelor și care sunt măsurătorile care ar trebui utilizate pentru imaginile rețelelor sociale.</p> <p>De asemenea, studenții vor învăța să caute și să folosească diferite tipuri de fonturi.</p>

6 PLAN DE FORMARE

6.1 UNITATEA 1: ELEMENTELE DE BAZĂ ALE CALCULATORULUI

Temă	Competențe digitale pentru migranți și refugiați
Categorie	EMMR
Unitate	1. Elementele de bază ale calculatorului
Subiect	Hardware și software de bază Rețele de bază Rezolvarea problemelor de bază cu ajutorul calculatorului
Durată	90 + 90
Obiective	Explicarea conceptelor de bază și a funcțiilor calculatorului. Oferirea exemplurilor pentru unitățile de intrare și ieșire ale calculatorului Utilizarea corectă a mouse-ului și a tastaturii Explicarea metodelor de stocare a datelor și a unităților de stocare în calculator Producerea soluțiilor în ceea ce privește problemele tehnice cu care se confruntă hardware-ul și software-ul.

Concepte și simboluri ale unității/ Model de comportament	Dispozitive tehnologice, Hardware, Software
Măsuri de siguranță (dacă este cazul)	Când unitatea calculatorului este prezentată studenților, trebuie acordată atenție absenței energiei electrice.
Metode și tehnici de predare - învățare	Narațiune, metoda întrebare și răspuns, discuție

Materiale și instrumente educaționale utilizate și bibliografie	Calculator, materiale vizuale, hardware
Activități de predare - învățare	
<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea atenției • Motivație • Recapitulare • Începerea lecției • Activități de învățare individuale • Activități de învățare de grup • Rezumat 	<p>Părțile hardware sunt prezentate prin indicarea părților calculatorului prin prezentare. Se oferă informații despre sarcina părților. Studentului i se indică faptul că hardware-ul este portabil și vizibil, în timp ce software-ul nu este portabil, ci este o parte vizibilă a calculatorului.</p> <p>Interiorul unității calculatorului este prezentat studenților. Un caz este discutat cu studenții. Problemele și soluțiile de exemplificare sunt concentrate pe această temă. Dând exemple de unități hardware și unități software, se subliniază faptul că acestea două sunt inseparabile una de cealaltă.</p> <p>Tema trebuie explicată folosind atât un calculator cât și o tabletă/smartphone.</p>
Evaluare și examinare	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea în funcție de activitățile de învățare individuale • Examinarea și evaluarea în funcție de activitățile de învățare de grup 	<p>Criterii de autoevaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pot oferi informații despre produse și tipuri TIC. • Pot explica și ilustra ce sunt unitățile hardware. • Problemele hardware sunt create și studentul trebuie să rezolve problema sau să propună sugestii.

6.2 UNITATEA 2: CREAREA ȘI GESTIONAREA IDENTITĂȚII DIGITALE

Temă	Competențe digitale pentru migranți și refugiați
Categorie	EMMR
Unitate	2. Crearea și gestionarea identității digitale
Subiect	Elementele de bază ale creării identității digitale, punându-se accentul pe utilizarea sigură
Durată	90 + 90
Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Crearea unei identități digitale. • Cunoașterea scopului utilizării identității digitale. • Explicarea principiilor etice care ar trebui să fie luate în considerare atunci când se utilizează identitatea digitală. • Oferirea exemplelor de situații care pot apărea ca urmare a încălcării principiilor etice. • Discutarea necesității principiilor etice în timp ce se utilizează tehnologiile informaționale și internetul. • Realizarea faptului că identitățile digitale pot să nu reflecte realitatea. • Realizarea faptului că acțiunile digitale sunt permanente și lasă urme.

Concepte și simboluri ale unității/ Model de comportament	Calculator, Internet
Măsuri de siguranță (dacă este cazul)	Atunci când unitatea calculatorului este prezentată studentului, trebuie acordată atenție la închiderea sursei de alimentare
Metode și tehnici de predare - învățare	Narațiune, metoda întrebare și răspuns, discuție, demonstrație
Materiale și instrumente educaționale utilizate și bibliografie	Calculatoare, materiale vizuale, Internet
Activități de predare - învățare	

<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea atenției • Motivație • Recapitulare • Începerea lecției • Activități de învățare individuale • Activități de învățare de grup • Rezumat 	<p>Profesorul explică diferite tipuri de identități online și explică de ce este important să existe nume de utilizator și parole diferite și necesitatea schimbării parolei în mod regulat.</p> <p>Studentii își creează conturile Google (sau se conectează la conturile existente).</p> <p>Discuții despre importanța confidențialității identității online sau cum să vă păstrați ID-ul de internet în siguranță.</p> <p>În a doua parte a lecției, studenții sunt întrebați la ce trebuie să fie atenți atunci când folosesc social media. Evenimentele reale care apar din utilizarea inconștientă a social media sunt explicate studenților și sunt întrebați dacă astfel de evenimente similare cu acestea au avut loc în ceea ce îi privește pe ei sau pe rudele lor. După prezentarea acestor evenimente cursanților, problemele cărora le acordăm atenție - cum ar fi securitatea parolelor și selecția prietenilor - sunt transferate studenților.</p> <p>Tema trebuie explicată folosind atât un calculator cât și o tabletă/smartphone.</p>
<p>Evaluare și examinare</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea în funcție de activitățile de învățare individuale • Examinarea și evaluarea în funcție de activitățile de învățare de grup 	<p>Criterii de autoevaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pot defini conceptul de identitate digitală. • Pot crea o identitate digitală. • Pot enumera principiile etice care ar trebui luate în considerare atunci când folosesc identitatea mea digitală.

6.3 UNITATEA 3: CREAREA ȘI GESTIONAREA IDENTITĂȚII DIGITALE

Temă	Competențe digitale pentru migranți și refugiați
Categorie	EMMR
Unitate	2. Crearea și gestionarea identității digitale
Subiect	Elementele de bază ale creării identității digitale, punându-se accentul pe utilizarea sigură
Durată	90 + 90
Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Crearea unei identități digitale. • Cunoașterea scopului utilizării identității digitale. • Explicarea principiilor etice care ar trebui să fie luate în considerare atunci când se utilizează identitatea digitală. • Oferirea exemplelor de situații care pot apărea ca urmare a încălcării principiilor etice. • Discutarea necesității principiilor etice în timp ce se utilizează tehnologiile informaționale și internetul. • Realizarea faptului că identitățile digitale pot să nu reflecte realitatea. • Realizarea faptului că acțiunile digitale sunt permanente și lasă urme.

Concepte și simboluri ale unității/ Model de comportament	Calculator, Internet
Măsuri de siguranță (dacă este cazul)	Atunci când unitatea calculatorului este prezentată studentului, trebuie acordată atenție la închiderea sursei de alimentare
Metode și tehnici de predare - învățare	Narațiune, metoda întrebare și răspuns, discuție, demonstrație
Materiale și instrumente educaționale utilizate și bibliografie	Calculatoare, materiale vizuale, Internet
Activități de predare - învățare	

<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea atenției • Motivație • Recapitulare • Începerea lecției • Activități de învățare individuale • Activități de învățare de grup • Rezumat 	<p>Profesorul explică diferite tipuri de identități online și explică de ce este important să existe nume de utilizator și parole diferite și necesitatea schimbării parolei în mod regulat.</p> <p>Studentii își creează conturile Google (sau se conectează la conturile existente).</p> <p>Discuții despre importanța confidențialității identității online sau cum să vă păstrați ID-ul de internet în siguranță.</p> <p>În a doua parte a lecției, studentii sunt întrebați la ce trebuie să fie atenți atunci când folosesc social media. Evenimentele reale care apar din utilizarea inconștientă a social media sunt explicate studenților și sunt întrebați dacă astfel de evenimente similare cu acestea au avut loc în ceea ce îi privește pe ei sau pe rudele lor. După prezentarea acestor evenimente cursanților, problemele cărora le acordăm atenție - cum ar fi securitatea parolelor și selecția prietenilor - sunt transferate studenților.</p> <p>Tema trebuie explicată folosind atât un calculator cât și o tabletă/smartphone.</p>
<p>Evaluare și examinare</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea în funcție de activitățile de învățare individuale • Examinarea și evaluarea în funcție de activitățile de învățare de grup 	<p>Criterii de autoevaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pot defini conceptul de identitate digitală. • Pot crea o identitate digitală. • Pot enumera principiile etice care ar trebui luate în considerare atunci când folosesc identitatea mea digitală.

6.4 UNITATEA 4: UTILIZAREA RESURSELOR ONLINE

Temă	Competențe digitale pentru migranți și refugiați
Categorie	EMMR
Unitate	4. Utilizarea resurselor online
Subiect	Utilizarea de bază a diferitelor tipuri de programe de traducere online Utilizarea de bază a diferitelor tipuri de dicționare online Utilizarea aplicației Google Translate pentru dispozitive mobile
Durată	90 + 90
Obiective	Explicarea posibilităților pe care compilatoarele online le oferă utilizatorilor. Căutarea diferitelor compilatoare online și dicționare folosind motoarele de căutare. Utilizarea unei aplicații comune de traducere (de exemplu, Google Translate) cu toate posibilitățile sale. Explicarea problemelor și limitărilor compilatoarelor existente. Utilizarea dicționarelor online, a programelor de traducere și a motoarelor de verificare ortografică.

Concepte și simboluri ale unității/ Model de comportament	Calculator/dispozitiv mobil, Compilatoare/Programe de traducere/Dicționare
Măsuri de siguranță (dacă este cazul)	/
Metode și tehnici de predare - învățare	Narațiune, metoda întrebare și răspuns, discuție, demonstrație, activitate individuală, activitate în grupuri mici

<p>Materiale și instrumente educaționale utilizate și bibliografie</p>	<p>Calculator, dispozitiv mobil, surse online:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Google Translate (https://translate.google.com/) - Pons (https://sl.pons.com/) - Dicționarul Cambridge (https://dictionary.cambridge.org/) - Alte compilatoare și dicționare gratuite online (limbă și țară specifică)
<p>Activități de predare - învățare</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea atenției • Motivație • Recapitulare • Începerea lecției • Activități de învățare individuale • Activități de învățare de grup • Rezumat 	<p>La început este expusă o discuție despre necesitatea de a putea înțelege oamenii din jurul nostru. Participanții își împărtășesc limitele în înțelegerea oamenilor din jurul lor și obstacolele cu care se confruntă. Împreună cu profesorul caută posibile soluții la problemele lor.</p> <p>Profesorul prezintă aplicația mobilă Google Translate. Participanții instalează aplicația pe dispozitivele mobile. Ei lucrează individual (repetarea unui subiect anterior - instalarea unei aplicații). Profesorul explică și demonstrează utilizarea aplicației. Participanții lucrează în grupuri mici și folosesc aplicația în situații din viața reală.</p> <p>Tema trebuie explicată folosind atât un calculator cât și o tabletă/smartphone.</p>
<p>Evaluare și examinare</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea în funcție de activitățile de învățare individuale • Examinarea și evaluarea în funcție de activitățile de învățare de grup 	<p>Criterii de autoevaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pot căuta, găsi și utiliza un dicționar online. • Pot căuta, găsi, instala și utiliza un compilator adecvat nevoilor mele. • Pot utiliza aplicația Google Translate în mod eficient.

6.5 UNITATEA 5: CĂUTAREA INFORMAȚIILOR ONLINE ȘI EVALUAREA SURSELOR

Temă	Competențe digitale pentru migranți și refugiați
Categorie	EMMR
Unitate	5. Căutarea informațiilor online și evaluarea surselor
Subiect	Căutare pe Internet folosind un motor (de exemplu, căutare Google) „bula internetului”
Durată	90 + 90
Obiective	Utilizarea eficientă a motoarelor de căutare.

Concepte și simboluri ale unității/ Model de comportament	Calculator, tabletă, smartphone
Măsuri de siguranță (dacă este cazul)	Siguranța electrică trebuie luată în considerare prin ascunderea cablurilor
Metode și tehnici de predare - învățare	Narațiuni, metoda întrebare și răspuns, discuție
Materiale și instrumente educaționale utilizate și bibliografie	Calculator, materiale vizuale, hardware
Activități de predare - învățare	
<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea atenției • Motivație • Recapitulare • Începerea lecției • Activități de învățare 	<p>Se discută despre utilizarea diferitelor motoare de căutare.</p> <p>Discuții despre utilizarea diferitelor tipuri de motoare de căutare și pericolele așa-numitei „bule a internetului”.</p> <p>Participanții încearcă să utilizeze diferite motoare de</p>

<p>individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activități de învățare de grup • Rezumat 	<p>căutare și să utilizeze aceleași motoare în modul privat.</p> <p>Discuții privind compararea rezultatelor.</p> <p>Tema trebuie explicată folosind atât un calculator cât și o tabletă/smartphone.</p>
<p>Evaluare și examinare</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea în funcție de activitățile de învățare individuale • Examinarea și evaluarea în funcție de activitățile de învățare de grup 	<p>Criterii de autoevaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pot utiliza motoarele de căutare în mod eficient.

6.6 UNITATEA 6: COMUNICAREA ONLINE ȘI NETICHETA

Temă	Competențe digitale pentru migranți și refugiați
Categorie	EMMR
Unitate	6. Comunicarea online și Neticheta
Subiect	Utilizarea diferitelor tipuri de motoare de comunicare. Probleme de siguranță electronică. Înșelătorii în comunicarea online. Neticheta
Durată	90 + 90
Obiective	Explicarea posibilităților diferite de comunicare online. Alegerea mijloacelor de comunicare adecvate în funcție de situație. Comunicarea adecvată în ceea ce privește afacerile și munca. Discuția despre păstrarea unei identități online „curate”. Explicarea diferitelor tipuri de înșelătorii online.

Concepte și simboluri ale unității/ Model de comportament	<p>Calculator/dispozitiv mobil, aplicații de comunicare - de ex. e-mail, viber, hangouts, messenger etc.</p> <p>Videoclipuri despre siguranța online (în funcție de resursele țării gazdă).</p>
Măsuri de siguranță (dacă este cazul)	probleme de siguranță online (înșelătorii, metoda falsă „Sextortion” , înșelătorii de directori etc.)

Metode și tehnici de predare - învățare	Narațiuni, metoda întrebare și răspuns, discuție, activitate individuală, activitate în perechi
Materiale și instrumente educaționale utilizate și bibliografie	Calculator, dispozitiv mobil, surse online - aplicații pentru comunicare.
Activități de predare - învățare	
<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea atenției • Motivație • Recapitulare • Începerea lecției • Activități de învățare individuale • Activități de învățare de grup • Rezumat 	<p>În primul rând, profesorul explică faptul că există diferite posibilități de comunicare online. O discuție despre utilizarea adecvată a diferitelor canale de comunicare pentru diferite situații sociale și de afaceri. Împreună, ei decid ce canal este potrivit în funcție de situație.</p> <p>Participanții încearcă să utilizeze cel puțin două tipuri diferite de canale - de ex. e-mail și hangouts.</p> <p>O discuție despre netichetă și modul adecvat de comunicare.</p> <p>Discuții despre importanța păstrării unei identități online „curate”.</p> <p>Profesorul explică diferite tipuri de înșelătorii online comune. Urmează o discuție.</p> <p>Tema trebuie explicată folosind atât un calculator cât și o tabletă/smartphone.</p>
Evaluare și examinare	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea în funcție de activitățile de învățare individuale • Examinarea și evaluarea în funcție de activitățile de învățare de grup 	<p>Criterii de autoevaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cunosc diferite tipuri de aplicații pentru comunicare. • Pot alege un canal de comunicare adecvat pe baza situației sociale. • Cunosc cele mai frecvente tipuri de înșelătorii și le pot recunoaște. • Pot comunica online folosind un calculator sau o tabletă sau un smartphone.

6.7 UNITATEA 7: CĂUTAREA RESURSELOR ONLINE UTILE PENTRU BIROCRAȚIE ȘI VIAȚA DE ZI CU ZI

Temă	Competențe digitale pentru migranți și refugiați
Categorie	EMMR
Unitate	7. Căutarea resurselor online utile pentru birocrație și viața de zi cu zi
Subiect	Învățarea despre serviciile de e-Guvernare (Guvernare electronică) disponibile pe platformele online. Utilizarea serviciilor de e-Guvernare (Guvernare electronică).
Durată	90 + 90
Obiective	Prezentarea diferitelor platforme de guvernare electronică participanților. Obținerea a tot ce este necesar pentru a putea utiliza platforme de guvernare electronică în țara gazdă (de ex., Turcia, Slovenia, România, Spania). Utilizarea serviciilor de guvernare electronică în țara gazdă - de ex. pentru a comanda cardul european de sănătate online.

Concepte și simboluri ale unității/ Model de comportament	Calculatoare/dispozitive mobile, platforme de guvernare electronică - specifice țării gazdă.
Măsuri de siguranță (dacă este cazul)	Probleme de siguranță online (partajarea identității online sau a certificatului digital)
Metode și tehnici de predare - învățare	Narațiune, metoda întrebare și răspuns, discuție, activitate individuală.
Materiale și instrumente educaționale utilizate	Calculator, dispozitiv mobil, surse online

și bibliografie	- platforme de guvernare electronică (specifice țării)
Activități de predare - învățare	
<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea atenției • Motivație • Recapitulare • Începerea lecției • Activități de învățare individuale • Activități de învățare de grup • Rezumat 	<p>Profesorul explică la început faptul că există diferite tipuri de servicii de guvernare electronică disponibile online. Urmează o discuție despre posibilele utilizări pentru participanți.</p> <p>Participanții completează toate formularele necesare pentru a solicita identitatea online necesară pentru guvernarea electronică în țara gazdă.</p> <p>Participanții folosesc o platformă care este cea mai utilă pentru ei în țara gazdă.</p> <p>Tema trebuie explicată folosind atât un calculator cât și o tabletă/smartphone.</p>
Evaluare și examinare	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea în funcție de activitățile de învățare individuale • Examinarea și evaluarea în funcție de activitățile de învățare de grup 	<p>Criterii de autoevaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Știu ce este guvernarea electronică. • Pot aplica pentru identitatea online specifică țării. • Pot folosi platforme de guvernare electronică.

6.8 UNITATEA 8: CUM SE CREEAZĂ UN CV ȘI CUM SE CAUTĂ UN LOC DE MUNCĂ ONLINE?

Temă	Competențe digitale pentru migranți și refugiați
Categorie	EMMR
Unitate	8. Cum se creează un cv și cum se caută un loc de muncă online?
Subiect	Utilizarea platformelor pentru crearea unui CV (de ex., Europass). Crearea unui CV. Utilizarea platformelor online pentru căutarea unui loc de muncă.
Durată	90 + 90
Obiective	Explicarea modului cum se creează un CV folosind o platformă online. Discuții despre importanța unui CV bine făcut. Învățare despre diferite platforme pentru căutarea locurilor de muncă online. Căutarea și aplicarea pentru un loc de muncă.

Concepte și simboluri ale unității/ Model de comportament	Calculator/dispozitiv mobil, platformă online pentru crearea unui CV (de ex. Europass), diferite platforme pentru căutarea unui loc de muncă online.
Măsuri de siguranță (dacă este cazul)	/
Metode și tehnici de predare - învățare	Narațiune, metoda întrebare și răspuns, discuție, activitate individuală, activitate în grupuri.

Materiale și instrumente educaționale utilizate și bibliografie	Calculator, dispozitiv mobil, surse online - platforme pentru crearea unui CV și pentru căutarea unui loc de muncă.
Activități de predare - învățare	
<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea atenției • Motivație • Recapitulare • Începerea lecției • Activități de învățare individuale • Activități de învățare de grup • Rezumat 	<p>În primul rând, profesorul le prezintă participanților o platformă online pentru crearea unui CV. Participanții lucrează în perechi și grupuri pentru a crea un CV. La final fiecare participant își creează propriul CV.</p> <p>Împreună, participanții și profesorul caută diferite platforme pentru căutarea unui loc de muncă specifice țării gazdă. Studenții creează profiluri pe o platformă de căutare a unui loc de muncă și încep să o utilizeze. Profesorul este moderatorul și îi ajută cu privire la problemele specifice.</p> <p>Tema trebuie explicată folosind atât un calculator cât și o tabletă/smartphone.</p>
Evaluare și examinare	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea în funcție de activitățile de învățare individuale • Examinarea și evaluarea în funcție de activitățile de învățare de grup 	<p>Criterii de autoevaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> • • Știu ce este CV-ul Europass. • • Îmi pot crea CV-ul. • • Îmi pot actualiza CV-ul. • • Pot căuta un loc de muncă online. • • Pot crea un profil pe o platformă de căutare a unui loc de muncă.

6.9 UNITATEA 9: UTILIZAREA ÎN SIGURANȚĂ A OPȚIUNILOR DE PLATĂ ONLINE ȘI A MAGAZINELOR ONLINE

Temă	Competențe digitale pentru migranți și refugiați
Categorie	EMMR
Unitate	8. Cum se creează un cv și cum se caută un loc de muncă online?
Subiect	Utilizarea platformelor pentru crearea unui CV (de ex., Europass). Crearea unui CV. Utilizarea platformelor online pentru căutarea unui loc de muncă.
Durață	90 + 90
Obiective	Explicarea modului cum se creează un CV folosind o platformă online. Discuții despre importanța unui CV bine făcut. Învățare despre diferite platforme pentru căutarea locurilor de muncă online. Căutarea și aplicarea pentru un loc de muncă.

Concepte și simboluri ale unității/ Model de comportament	Calculator/dispozitiv mobil, platformă online pentru crearea unui CV (de ex. Europass), diferite platforme pentru căutarea unui loc de muncă online.
Măsuri de siguranță (dacă este cazul)	/
Metode și tehnici de predare - învățare	Narațiune, metoda întrebare și răspuns, discuție, activitate individuală, activitate în grupuri.

Materiale și instrumente educaționale utilizate și bibliografie	Calculator, dispozitiv mobil, surse online - platforme pentru crearea unui CV și pentru căutarea unui loc de muncă.
Activități de predare - învățare	
<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea atenției • Motivație • Recapitulare • Începerea lecției • Activități de învățare individuale • Activități de învățare de grup • Rezumat 	<p>În primul rând, profesorul le prezintă participanților o platformă online pentru crearea unui CV. Participanții lucrează în perechi și grupuri pentru a crea un CV. La final fiecare participant își creează propriul CV.</p> <p>Împreună, participanții și profesorul caută diferite platforme pentru căutarea unui loc de muncă specifice țării gazdă. Studenții creează profiluri pe o platformă de căutare a unui loc de muncă și încep să o utilizeze. Profesorul este moderatorul și îi ajută cu privire la problemele specifice.</p> <p>Tema trebuie explicată folosind atât un calculator cât și o tabletă/smartphone.</p>
Evaluare și examinare	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea în funcție de activitățile de învățare individuale • Examinarea și evaluarea în funcție de activitățile de învățare de grup 	<p>Criterii de autoevaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> • • Știu ce este CV-ul Europass. • • Îmi pot crea CV-ul. • • Îmi pot actualiza CV-ul. • • Pot căuta un loc de muncă online. • • Pot crea un profil pe o platformă de căutare a unui loc de muncă.

6.10 UNITATEA 10: GESTIONAREA FINANTELOR UTILIZÂND GOOGLE SHEETS

Temă	Competențe digitale pentru migranți și refugiați
Categorie	EMMR
Unitate	10. Gestionarea finanțelor utilizând Google Sheets
Subiect	<p>Lucrul de bază cu Google Drive.</p> <p>Lucrul de bază cu programe pentru lucrul cu seturi de date mari (de exemplu, Google Sheets).</p> <p>Formule de bază pentru calcule în programe pentru lucrul cu seturi de date mari (de ex. COUNT, SUM)</p> <p>Gestionarea finanțelor.</p>
Durată	90 + 90
Obiective	<p>Prezentarea elementelor de bază ale Google Sheets.</p> <p>Învățarea despre organizarea datelor, coloane, rânduri, operații de calcul de bază și formule de bază.</p> <p>Capacitatea de a crea un instrument de lucru pentru gestionarea finanțelor unei persoane.</p>

Concepte și simboluri ale unității/ Model de comportament	Calculator/dispozitiv mobil, Google Sheets și Google Drive.
Măsuri de siguranță (dacă este cazul)	/
Metode și tehnici de predare - învățare	Narațiune, metoda întrebare și răspuns, discuție, demonstrație, activitate individuală
Materiale și instrumente educaționale utilizate și bibliografie	<p>Calculator, dispozitiv mobil, surse online:</p> <p>- Google Sheets</p>

	<p>(https://www.google.com/intl/en_en/sheets/about/)</p> <p>- Google Drive (https://www.google.com/drive/)</p>
Activități de predare - învățare	
<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea atenției • Motivație • Recapitulare • Începerea lecției • Activități de învățare individuale • Activități de învățare de grup • Rezumat 	<p>În primul rând, profesorul le prezintă Google Sheets participanților. El/ea demonstrează cum se pregătește o Google Sheet (foaie de calcul). Studenții trebuie să aibă un Cont Google. Dacă nu dețin încă unul, trebuie să-l creeze.</p> <p>Participanții discută parametrii importanți în crearea unui instrument pentru gestionarea finanțelor unei persoane. Profesorul demonstrează cum se creează instrumentul.</p> <p>Participanții își creează propriul Cont Google - astfel pot începe să-l folosească oricând doresc.</p> <p>Tema trebuie explicată folosind atât un calculator cât și o tabletă/smartphone.</p>
Evaluare și examinare	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea în funcție de activitățile de învățare individuale • Examinarea și evaluarea în funcție de activitățile de învățare de grup 	<p>Criterii de autoevaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cunosc cel puțin un instrument pentru lucrul cu seturi de date mari (de ex., Excel sau Google Sheets) și pot folosi capacitățile sale de bază. • Pot să creez un document Google Sheet și să îmi organizez datele. • Cunosc operațiunile și formulele de calcul de bază. • Sunt capabil să caut ajutor utilizând internetul (Căutare Google sau similar). • Îmi pot gestiona finanțele personale și pot urmări cât cheltuiesc și cât câștig.

6.11 UNITATEA 11: LUCRUL CU IMAGINI ȘI PUBLICITATE

Temă	Competențe digitale pentru migranți și refugiați
Categorie	EMMR
Unitate	11. Lucrul cu imagini și publicitate
Subiect	<p>Lucrul de bază cu diferite instrumente gratuite pentru editarea imaginilor, de ex. Gimp.</p> <p>Lucrul de bază cu rețelele sociale pentru afaceri.</p> <p>Publicitate de bază în mediul online și pe rețelele de socializare.</p>
Durată	90 + 90
Obiective	<p>Introducerea elementelor de bază ale programelor gratuite de editare a imaginilor.</p> <p>Învățarea despre importanța calității imaginii și a diferitelor formate.</p> <p>Capacitatea de a edita o imagine într-un program online gratuit pentru editarea imaginilor, de ex. Social Media Image Maker.</p>

Concepte și simboluri ale unității/ Model de comportament	Calculator/dispozitiv mobil, programe pentru editarea imaginilor (de ex. Gimp, Social Media Image Maker).
Măsuri de siguranță (dacă este cazul)	/
Metode și tehnici de predare - învățare	Narațiuni, metoda întrebare și răspuns, discuție, demonstrație, activitate individuală

<p>Materiale și instrumente educaționale utilizate și bibliografie</p>	<p>Calculator, dispozitiv mobil, surse online:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gimp (https://www.gimp.org/) - Social Media Image Maker (https://www.autreplanete.com/Works/98-Social_Media_Image_Maker) - Pixabay (https://pixabay.com/) - Unsplash (https://unsplash.com/)
<p>Activități de predare - învățare</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea atenției • Motivație • Recapitulare • Începerea lecției • Activități de învățare individuale • Activități de învățare de grup • Rezumat 	<p>Profesorul va face o scurtă introducere despre importanța tratamentului și a utilizării imaginilor și textelor utilizate în diferite formate pentru comunicare. Urmează o discuție.</p> <p>Profesorul explică și prezintă cum funcționează diferite programe gratuite pentru editarea imaginilor. Studenții încearcă să facă o fotografie cu telefonul sau tableta, apoi editează fotografia cu ajutorul programului. Urmează o discuție în ceea ce privește calitatea.</p> <p>Profesorul prezintă faptul că puteți găsi o mulțime de fotografii de calitate online. Urmează o discuție privind drepturile de autor. Studenții accesează diferite site-uri unde sunt disponibile imagini gratuite (de ex. Pixabay, Unsplash).</p> <p>Elevii încearcă să adauge text la imagini. Urmează o discuție despre importanța identității corporative (folosind aceleași fonturi, culori etc.)</p>
<p>Evaluare și examinare</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea în funcție de activitățile de învățare individuale • Examinarea și evaluarea în funcție de activitățile de învățare de grup 	<p>Criterii de autoevaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cunosc cel puțin un instrument de editare a imaginilor (de ex., Gimp, Social Media Image Maker) și pot folosi funcționalitățile sale de bază. • Pot edita o imagine. • Pot folosi social media pentru publicitatea afacerii mele. • Știu ce este o identitate corporativă. • Sunt capabil să caut ajutor utilizând internetul (Căutare Google sau similar). • Pot face reclamă afacerii mele în mediul online.