

## Scenariu didactic

Grupul țintă: elevii cl. I – IV-a

Subiectul lecției: **Mediul online și utilizatorii**

Tipul lecției: lecție mixtă

Competența specifică: Utilizarea rațională a instrumentelor și resurselor digitale, demonstrând responsabilitate în mediul online.

### Obiective operaționale:

La finele lecției, elevii vor putea să:

O1) - descrie ce înseamnă mediul online și cine este utilizatorul în mediul online;

O2) - identifice posibilele acțiuni în mediul online (motor de căutare pentru un conținut text/imagine video, trimitere/primire mesaje, video call/chat, conectare la joc online);

O3) - explice care sunt comportamentele sigure în mediul online ale utilizatorilor copii.

Timp: 1 lecție (45 min.)

### Strategii didactice:

Forme de organizare: frontal, individual, în perechi.

Metode și procedee de lucru: discuția ghidată, jocul didactic, exercițiul, explicația, lectura ghidată.

Mijloace didactice: *fișa utilizatorului; fișe de lucru; stickere/medalioane Siguronline.*



Strategii de evaluare: instrumentale (jocul).


Termeni cheie: Mediul online/Internet; utilizator; mediul offline.

Link-uri utile: <https://siguronline.md/rom/educatori/informatii-si-sfaturi/copiii-scoala-si-internetul>



Etapele lecției: *Evocarea (I); Realizarea sensului(II); Reflecția(III); Extinderea(IV)*

I.

Activitățile profesorului și elevilor	Metode, procedee și mijloace didactice	Timp
<p> Profesorul începe lecția cu o discuție despre activitățile copiilor la școală și cele din timpul liber sau acasă. Fiecare dintre activități poate fi redată printr-o imagine (vezi Fișa 1).</p> <p>Întrebări:  <i>Ce faceți în fiecare zi la școală?</i>  <i>Ce vă place să faceți în timpul liber?</i>  <i>Cine sunt prietenii cu care comunicați sau vă jucați?</i>  <i>Cum altfel vă jucați dacă nu sunteți împreună?</i>  <i>Ce folosiți pentru a privi un video cu desene animate, filme sau cântece?</i></p> <p><i>Scopul activității: Profesorul pregătește elevii pentru discuțiile ulterioare despre activitățile din mediul online.</i></p>	<p>Discuție ghidată</p>	<p>5 min.</p>
<p> Profesorul îl prezintă pe eroul zilei „un personaj de undeva din desene animate sau filme”, care va învăța împreună cu ei lucruri noi și interesante (vezi Fișa 2) .</p> <p>Profesorul propune elevilor, prin joc, să-i dea un nume eroului zilei.</p> <p><i>Numărăm împreună. Fiecare spune câte o cifră din șirul numeric și bate o dată din palme.</i></p> <p>La sfârșitul numărătorii, numerele cu 5 și 9 ( sau alte cifre) ridică o mână sus. Vor fi scrise pe tablă numele celor câțiva copii. Se va încerca a alcătui un nume pentru personaj, utilizând prima literă din fiecare nume.</p> <p><i>De exemplu: Elena, Andrei, Vasile, Cătălin. Nume personaj: Cave.</i></p>	<p>Joc</p>	<p>5 min.</p>


<p> Profesorul prezintă următoarea activitate. Distribuie fișele de lucru. (Vezi Fișa 3)</p> <p><i>Arătați cu o săgeată ce poate face Cave, utilizând telefonul sau computer-ul.</i></p> <p>Profesorul explică elevilor că folosind dispozitivele digitale, personajul Cave, poate realiza multe lucruri interesante. Pentru ca să reușească, este nevoie ca dispozitivul digital să fie conectat la Internet.</p> <p>Va fi proiectată imaginea <i>Mediul online și utilizatorul</i> (vezi Fișa 4).</p> <p><i>Atunci când personajul Cave conectează dispozitivul său digital la Internet, el devine <b>utilizator</b>.</i></p> <p><i>Orice copil sau adult care conectează dispozitivul său la internet, devine <b>utilizator</b>.</i></p> <p><i>Utilizatorul navighează pe <b>Internet</b> sau în <b>mediul online</b>.</i></p> <p><i>Internet/mediul online - o mulțime de conexiuni între mai multe calculatoare, care ajută oamenilor să acceseze informații din diferite domenii, să facă schimb de informații, să comunice, să creeze diferite rețele prin care se conectează la diferite grupuri de persoane. Rețeaua Internet are o acoperire globală și poate face legătură dintre oamenii din cele mai diferite colțuri ale lumii.</i></p> <p>Întrebări:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Voi sunteți utilizatori ai mediului online?</li><li>- Ce faceți voi în mediul online?</li></ul> <p>Scopul activității: Elevii, ghidați de profesor și personajul lecției, descoperă ce înseamnă mediul online și cine este utilizatorul.</p>	Exercițiul (Fișa de lucru)	3 min.
	Discuția. Explicația.	4 min.

II

Activitățile profesorului și elevilor	Metode, procedee și mijloace didactice	Timp
<p> Profesorul distribuie copiilor fișa de lectură (fișa 5). Elevii lucrează în perechi și reprezintă prin imagini cuvintele care lipsesc.</p> <p>Întrebări:  <i>Ce arată desenele voastre?</i>  <i>Ce face Alex pentru a afla cum poate fi modelată a cană din lut polimeric ?</i>  <i>Amintiți-vă, cum se numesc oamenii care fac diferite activități în mediul online?</i>  <i>Cine pot fi alți utilizatori în mediul online pe care voi nu îi cunoașteți?</i></p> <p><i>Scop activitate: Elevii prin discuție ajung la ideea că în mediul online oamenii pot realiza diferite activități. Atât copiii cât și adulții pot fi utilizatori.</i></p>	<p>Desenul. Lectura ghidată.</p>	<p>6 min.</p>
<p> Profesorul distribuie elevilor o fișă pe care sunt reprezentate 2 imagini. Elevii trebuie să identifice 2 deosebiri între aceste 2 imagini. Profesorul explică că una dintre imagini îl reprezintă pe Cave în viața reală, cealaltă imagine îl reprezintă pe Cave în mediul online. (Fișa 6).</p> <p>Întrebări:  <i>Ce deosebiri vedeți între aceste 2 imagini?</i>  <i>Când Cave este un robot obișnuit și când este utilizator pe Internet?</i>  <i>Drept cine se poate prezenta Cave atunci când navighează pe Internet?</i>  <i>Când Cave se prezintă drept altcineva pe Internet, devine el un alt robot?</i></p>	<p>Exercițiul</p>	<p>7 min.</p>

<p>Notițe explicative:  <i>Omenii din viața reală devin utilizatori ai Internetului, atunci când navighează pe Internet. Un utilizator accesează pagini web cu informații. Adică citește, vizionează sau ascultă pe Internet, așa cum ar citi o carte din bibliotecă, ar viziona un film la televizor sau ar asculta muzică la radio. Pentru a căuta ce are nevoie, se va folosi de <b>motorul de căutare pe Internet</b>. Internetul ajută ca toate aceste activități să fie realizate mult mai rapid, de la telefon, laptop sau tabletă. Utilizatorii comunică între ei foarte rapid, utilizând <b>mesajele</b> sau <b>apelurile video</b>. Utilizatorii pot avea anumite nume în viața reală și alte nume pe Internet. Aceste nume le pot folosi în <b>jocuri online</b>, de exemplu. Utilizatorii cunosc puține lucruri unii despre alții, pentru că pe Internet utilizatorii, care sunt oameni reali, pot rămâne anonimi.</i></p> <p><i>Scopul activității: Elevii cu ajutorul personajului Cave observă că utilizatorii sunt persoane din viața reală, care pot avea alte nume.</i></p>		
---	--	--

### III

Activitățile profesorilor și elevilor	Metode, procedee și mijloace didactice	Timp
<p> Profesorul întreabă elevii ce fac exact copiii pentru a privi un desen animat la televizor, a asculta muzică la telefon, a se juca împreună în curte, a împrumuta o carte de la bibliotecă.</p> <p>Răspunsuri:  <i>Pentru a privi un desen animat: Conectează televizorul și caută canalul cu desene animate.</i></p>	<p>Discuția ghidată. Fișa utilizatorului copil.</p>	<p>8 min.</p>

*Pentru a asculta muzică la telefon: Butonează playlist-ul din telefon.  
Regulează sunetul.  
Pentru a se juca împreună: Stabilesc jocul și regulile.  
Pentru a împrumuta o carte de la bibliotecă. Găsesc cartea. Prezintă cartea bibliotecarului.*


**Notițe explicative:**

Toate aceste acțiuni descriu ceea ce poate face un copil în viața reală și caracterizează gusturile și preferințele sale. În viața reală facem anumite lucruri până obținem niște rezultate. Aceste acțiuni descriu un comportament. În mediul online, de asemenea, oamenii au un comportament. Acesta este comportamentul utilizatorului. Chiar dacă Internetul oferă utilizatorului posibilitatea de a rămâne anonim atunci când accesează anumite pagini web, joacă online, comunică prin mesaje, aceasta nu înseamnă că el poate face orice dorește. Comportamentul său și tot ce face, va lăsa niște urme. Pentru a cunoaște cum să navigheze în mediul online/pe Internet, utilizatorul copil face următoarele:

1. Vorbește cu părinții despre video-urile youtube pe care preferă să le privească.
2. Stabilește împreună cu părinții care sunt jocurile online permise.
3. Accesează doar pagini web despre care îi spun părinții sau profesorii.
4. Anunță părinții sau un adult atunci când ceva nu înțelege.

*Scopul activității: Profesorul introduce primele reguli de navigare în siguranță.*

IV

Activitățile profesorilor și elevilor	Metode, procedee și mijloace didactice	Timp
<p> Profesorul explică elevilor condițiile jocului:  <i>Eu voi citi pe rând 5 întrebări. Dacă credeți că răspunsul la o întrebare este „Da”, atunci desenați un cerc pe foaia albă.            Dacă credeți că răspunsul este „Nu”, atunci desenați un pătrat pe foaia albă.            După ce vom citi toate cele 3 întrebări, veți calcula câte cercuri și câte pătrate aveți desenate pe foaie. La final, în dependență de câte cercuri și pătrate aveți desenate, primiți câte un medalion Siguronline. (Fișa 7)</i></p> <p>Întrebări:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Crezi că este necesar să spui părinților ce filmulețe dorești să cauți și să privești în mediul online?</li> <li>✓ Un utilizator copil poate accesa orice informație în mediul online?</li> <li>✓ Utilizatorii din mediul online pot fi atât copii cât și persoane adulte?</li> <li>✓ Mediul online oferă diferite posibilități de a afla lucruri noi?</li> <li>✓ Pot utilizatorii avea alte nume în viața reală?</li> </ul> <p><i>Notițe explicative:            Profesorul poate repeta jocul până când toți elevii au răspunsuri corecte și obțin medalionul Siguronline. Profesorul va argumenta la final de ce la anumite întrebări răspunsul corect este „Da”, iar la altele „Nu”.</i></p>	<p>Jocul „Da sau nu.”            Materiale pentru joc: stickere Siguronline ( Fișa 7)</p>	<p>7 min.</p>



Tema pentru acasă: Elevii primesc sarcina de a confecționa acasă un medalion pentru un prieten din altă clasă/soră/frate etc.		
--	--	--